

LIGUE OS PONTOS SEQUÊNCIA NUMÉRICA



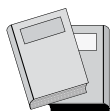
TEMPO SUGERIDO

2 aulas



RECURSOS DIDÁTICOS

- Giz de lousa, pedrinhas.
- Jogo: Ligue os pontos.
- *Onde encontrar:* Espaço Fundamental I / Jogos On-line



CONTEÚDOS

- Reconhecimento dos números.
- Sequência numérica.



OBJETIVOS

- Reconhecer os números.
- Memorizar a sequência numérica utilizando-a em situações cotidianas.
- Recorrer a sequência numérica para solucionar problemas ou desafios.



ORGANIZAÇÃO DA SALA DE AULA

As primeiras aulas acontecerão no pátio ou em outro espaço amplo disponível na escola, onde o chão possa ser riscado com giz de lousa.

Para a realização do jogo, conforme a disponibilidade de computadores no laboratório os alunos devem ser orientados a trabalhar em dupla, discutindo juntos as possibilidades e quem manuseará o mouse.



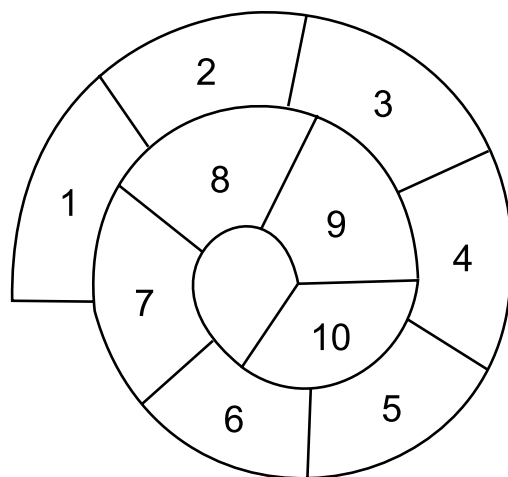
INTRODUÇÃO

Este plano de aula visa auxiliar o professor de Educação Infantil na realização de atividades que contemplem os conteúdos citados, na área de Matemática, complementando os trabalhos realizados na apostila e possibilitando o uso de linguagens variadas, através do Movimento e do jogo

DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES

Primeira aula – Pulando até 10

Os alunos serão organizados em trios e cada trio brincará em um tabuleiro riscado no chão, no formato de um caracol:




O professor poderá traçar um tabuleiro para dar a noção de tamanho aos alunos e acompanhar a realização dos trios, orientando-os quando necessário.

A atividade tem como base o jogo da Amarelinha, entretanto os alunos se revezarão nos pulos, jogando um de cada vez, sem precisar esperar o colega completar a série de 10. O primeiro aluno do trio jogará a pedrinha no número 1, em seguida pulará num pé só até o 10, contando em voz alta, com a ajuda dos amigos. Este aluno sairá do caracol e o aluno seguinte jogará a pedrinha sobre o número 2, pulando a sequência até o 10. ASSIM COMO NA AMARELINHA, NÃO PODERÃO PISAR NA CASINHA ONDE A PEDRINHA FOI JOGADA.

Quando o trio concluir a sequência, jogando a pedrinha no número 10, os alunos poderão brincar novamente, trocando a ordem dos jogadores e desta vez evitando falar o número onde a pedrinha caiu na hora de pular o caracol, ao recitar a sequência.

OBSERVE

 Se sentir necessidade, repita a proposta com os alunos em outro dia.

Segunda aula – Jogo “Ligue os pontos” – Espaço Fundamental I / Jogos On-Line

Antes de levar os alunos ao laboratório de informática, o professor deve orientá-los sobre os procedimentos do jogo, o qual precisa já ser do conhecimento do professor.

SUGESTÕES PARA O PROFESSOR

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial curricular nacional para a Educação Infantil*. Brasília: MEC/SEF, v. 3, 1998. p. 220-223.

KAMII, Constance. *A criança e o número*. 26. ed. Trad. Regina A. de Assis. São Paulo: Papyrus, 1999.

 **ANOTAÇÕES**
