

Planos de aula / Educação Infantil / Crianças bem pequenas (1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses)

Utilizando e explorando dados nos jogos de percurso

Por: Evandro Tortora / 19 de Dezembro de 2018

Código: EDI2_29UND04

Sobre o Plano

Este plano de atividade foi elaborado pelo Time de Autores NOVA ESCOLA

Autor: Evandro Tortora

Mentor: Nilcileni Aparecida Ebani Brambilla

Especialista do subgrupo etário: Karina Rizek

Sugestão de idade: 3 anos

Campos de Experiência: Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

O Eu o Outro e o Nós.

Objetivos e códigos da Base

(EI02ET07) Contar oralmente objetos, pessoas, livros etc., em contextos diversos

(EI02ET08) Registrar com números a quantidade de crianças (meninas e meninos, presentes e ausentes) e a quantidade de objetos da mesma natureza (bonecas, bolas, livros etc.)

(EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.

Abordagem didática: Um dos objetivos da Educação Infantil é oferecer às crianças experiências significativas que permitam a construção e o aperfeiçoamento de procedimentos de contagem. Para isso, é preciso planejar atividades nas quais há necessidade de utilizar os números em diferentes contextos. Isso não significa apresentá-los um de cada vez, na ordem da sequência numérica, mas sim propor situações de interesse das crianças, em que o uso de procedimentos de contagem serve para resolver os problemas que surgem. A utilização de dados, por exemplo, deve ser ensinada de maneira contextualizada, privilegiando jogos e brincadeiras com regras simples.

Resumo

Nesta proposta, elabore um tabuleiro junto com as crianças e faça o uso de dados numéricos para definir o ganhador.



O que fazer antes?

Contextos prévios:

Estude este plano de atividades em conjunto com [as instruções](#) para jogar previamente a realização da atividade, a fim de se apropriar das regras do jogo. Leve em conta que algumas regras podem ser modificadas privilegiando a participação das crianças.

Este plano faz parte de uma sequência de cinco. São eles:

[Experiências e brincadeiras com cubos e dados.](#)

[Brincadeiras com os dados coloridos durante a “Corrida dos Cones”](#)

[Registrando, conhecendo e contando com dados](#)

[Utilizando e explorando dados nos jogos de percurso](#)

[Jogo com dados: “As sementes da melancia”](#)

Materiais:

Um dado numerado (opte por usar um dado grande, que pode ser confeccionado com [caixas de leite](#)). Dois bichinhos de pelúcia. Arranje algumas placas de papelão sobre as quais as crianças possam ficar em pé. Essas placas representarão as “casas” que serão percorridas durante percurso do jogo. Sendo assim, você pode sugerir que as crianças pintem essas placas anteriormente. Para as anotações que as crianças irão fazer, tenha uma folha de cartolina e canetões (caso tenha quadro no espaço escolhido para a realização da atividade, pode utilizá-lo no lugar da cartolina). Imprima

Utilizando e explorando dados nos jogos de percurso

ou desenhe um [esquema](#) para construção do cenário do jogo. Separe materiais para atividades de **livre escolha**, como livros para folhear, papéis para desenho livre, brinquedos de faz de conta, cubos coloridos e dados variados etc.

Espaços:

Organize na sala, no pátio ou num outro espaço aberto, alguns cantos com cubos e dados numerados e outras atividades que as crianças possam realizar com autonomia, como brincar com outros jogos envolvendo dados, folhear livros, desenhar, brincar de faz de conta etc. Caso você tenha outro educador para te ajudar, é possível desenvolver o jogo em um local como o pátio, em **pequenos grupos**, enquanto as demais crianças brincam no espaço organizado com outras atividades.

Tempo sugerido:

Na roda, utilize pelo menos 10 minutos e, para cada **pequeno grupo**, utilize no mínimo 40 minutos para a atividade.

Perguntas para guiar suas observações:

1. As crianças colaboram entre si na execução do jogo (jogar os dados, fazer anotações, ler o dado, organizar o cenário do jogo etc.)? Como elas colaboram entre si?
2. Quais são as estratégias que as crianças fazem para as contagens referentes à solução dos problemas propostos?
3. Como são os registros que as crianças realizam referentes aos resultados das contagens? Como são as hipóteses das crianças para os registros numéricos nas suas marcas gráficas?

Para incluir todos:

Identifique barreiras físicas, comunicacionais ou relacionais que podem impedir que uma criança ou o grupo participe e aprenda.

Refleta e proponha apoios para atender as necessidades e diferenças de cada criança ou do grupo. Incentive que as crianças colaborem entre si na execução da atividade e nas diferentes ações, como rolar os dados, fazer leituras dos números, na locomoção pelo tabuleiro etc. Além disso, você pode fazer o desenho do tabuleiro no chão para facilitar a locomoção sobre ele.

O que fazer durante?

1

Reúna as crianças em **grande grupo** e diga que hoje irão brincar de um jogo chamado “Resgate dos Animais”. Fale que esse é um jogo de percurso no qual elas têm que percorrer um caminho para chegar até os bichinhos e trazê-los de volta para que fiquem a salvo. Diga que, para jogarem, vão precisar de dados numerados e folhas de papelão que representarão o caminho a ser percorrido. Proponha à turma que realizem o jogo em **pequenos grupos** (uma criança de cada dupla faz o percurso e a outra joga o dado e anota algumas jogadas). Convide quatro crianças para brincar com você enquanto as outras brincam nos cantos preparados previamente. Você pode convidar mais algumas para ficarem na torcida e colaborarem nas ações durante o jogo. Diga que todos poderão jogar, mas um pequeno grupo estará com você enquanto os demais se envolverão em outras atividades de **livre escolha**.

2

Já com um **pequeno grupo**, diga que é preciso montar o cenário e convide as crianças, questionando-as como podem montar o cenário do jogo. Explique que o objetivo é percorrer um caminho (que será representado pelos papelões) até chegar aos bichinhos, resgatá-los e voltar a linha de partida. Convide os pequenos para tentarem organizar o cenário para brincadeira conforme você descreveu. Observe as tentativas e, se necessário, mostre às crianças o [esquema](#) que pode servir de modelo para montagem do cenário do jogo e diga que os retângulos amarelos representam as folhas de papelão.

Possíveis falas e ações da criança neste momento: elas podem querer montar o cenário do jogo, mas não seguir em linha reta. Deixe que recriem o trajeto e peça para que elas coloquem os bichinhos de pelúcia no final dele.

3

Após montarem o cenário, lembre os pequenos que eles vão brincar em duplas: enquanto uma criança de cada time fica no tabuleiro, a outra joga o dado e anota algumas jogadas. Pergunte para os times sobre quem gostaria de jogar o dado e quem gostaria de ficar no tabuleiro e deixe que cheguem em acordo entre si. Caso precisem de ajuda, sugira o uso do dado para saber quem iniciará as jogadas (por exemplo, as crianças podem jogar o dado até que alguém tire o número um e possa escolher onde deseja começar a brincadeira).

Possíveis ações das crianças neste momento: a criança que não iniciou a brincadeira na posição que queria pode ficar chateada e até não querer mais participar. Diga para ela que a brincadeira irá se repetir e que, na próxima rodada, vão inverter as posições.

4

Após decidirem quem jogará o dado e quem fará as anotações, inicie a brincadeira. Conforme as jogadas forem acontecendo, faça algumas intervenções.

Possíveis falas do professor nesse momento: proponha que as crianças solucionem problemas como: Quantas casas você já andou? Quantas casas faltam para você alcançar seu colega? Que número tem que sair no dado para você chegar primeiro que o seu amigo?

Possíveis ações da criança nesse momento: por ser a primeira vez das crianças com os dados em contexto de jogos como este, pode ser que elas queiram jogar o dado várias vezes ou andar livremente pelo tabuleiro.

Deixe que elas explorem as ações por alguns minutos, mas diga a regra é sempre jogar o dado apenas uma vez por dupla. Além disso, as crianças podem ficar chateadas ao sortear números menores ou contar duas vezes a mesma bolinha ao ler o número do dado. Nessas situações, incentive que colaborem entre si na contagem. Você pode auxiliá-las no momento da contagem acompanhando as bolinhas contadas com o dedo.

5

Fique atento ao tempo, quando faltar apenas uma jogada para a chegada da criança ao bichinho de pelúcia (no caso, faltando seis casas ou menos para o final), pergunte qual número deve sair no dado para alcançar o bichinho e se um número também poderia servir. Não sugira a contagem das casas que faltam de imediato. Deixe que as crianças tentem responder a questão e encontrem a necessidade de contar as casas que ainda faltam a partir do contexto do jogo. Caso elas não cheguem a essa conclusão, sugira.

6

Peça para a criança que está jogando o dado anotar na cartolina (ou no quadro) o número mínimo de casas que precisam ser percorridas. Depois de escrita, diga para a criança jogar o dado. Faça questionamentos que ajudem a pensar se o número sorteado é o mesmo do anotado, se é maior ou menor, e peça para que a criança do tabuleiro ande o número de casas. Caso o número sorteado seja menor do que o anotado, pergunte novamente quantas casas faltam para chegar ao bichinho, qual número deverá sair no dado para alcançar o bichinho e como será se um número maior que este

Utilizando e explorando dados nos jogos de percurso

for sorteado. Repita o processo de anotar o número.

Possíveis ações da criança neste momento: anotar o número tentando escrever o numeral, fazer riscos ou ainda tentar desenhar o número conforme está no dado (com pequenos círculos). Deixe que a criança faça a anotação como quiser e sugira a leitura do número.

7

Quando uma das crianças chegar até o final, diga que precisa voltar para o início, já que o objetivo do jogo é resgatar o bichinho e trazê-lo à linha de partida. Para voltar, repita as mesmas problemáticas e jogadas com o dado. Continuem com o jogo até que as duas crianças voltem ao ponto inicial. Comemore com elas quando conseguirem resgatar os bichinhos. Por fim, inverta as crianças que estão jogando os dados com a que estiver no tabuleiro, de acordo com o interesse das crianças, e desenvolvam mais uma rodada do jogo.

Para finalizar:

Após finalizarem o jogo, diga às crianças que agora outro **pequeno grupo** irá jogar. Peça ajuda delas para guardar os papelões e os bichinhos para que o próximo grupo de crianças possa organizar o cenário do jogo. Repita as orientações com outros os grupos.

Desdobramentos

Caso queira repetir a atividade, você pode reorganizar o jogo fazendo intervenções nas “casas” (nos papelões) do percurso, que podem ser sugeridas pelas crianças numa conversa em **grande grupo** sobre essas novas regras. É importante que sejam contextualizadas com o jogo, como: “você caiu em um burado, fiquem sem jogar o dado uma rodada” ou “você achou comida para o bichinho, parabéns, ande mais duas casas”.

Engajando as famílias

Sugira para a turma que convidem as famílias para jogarem o jogo “Resgate dos Animais”. Elaborem juntos um convite, expondo-o no mural e enviando uma cópia para cada criança. As crianças e suas famílias podem jogar em conjunto. Enquanto o familiar fica sobre o tabuleiro, a criança joga o dado ou vice-versa. Se tiverem fantasias na escola, as crianças podem se fantasiar de animais e encenarem o jogo no lugar dos bichinhos de pelúcia. Essa atividade pode ser realizada em um dia combinado com as famílias, logo após o horário de entrada das crianças ou pouco antes do horário de saída, assim é mais garantida a participação das famílias.

Materiais complementares



Documento

Atividade para impressão - Instruções para jogar - Jogo _Resgate dos Animais_ - EDI_29UN04

<https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/dgYsvcnvhXYee8X6hVWDKm9rACKU5xSjnKkMYhGpku7HzfyhMv4ryhcByb86/instrucoes-para-jogar-jogo-resgate-dos-animais-edi-29un04.pdf>



Documento

Atividade para impressão - Esquema para montagem do cenário do jogo - Jogo _Resgate dos Animais_ - EDI2_29UN04

<https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/N5K7BrB4eCqxsD2PnbcTsqr8Cm3dNjQBN7sJygYJWJWHNVfAerTwNcXCfXEz/esquema-para-montagem-do-cenario-do-jogo-jogo-resgate-dos-animais-edi2-29und04.pdf>

Utilizando e explorando dados nos jogos de percurso

Apoiador Técnico



Jogo de percursos: "O RESGATE DOS ANIMAIS"

Materiais para o jogo

- Um dado grande.
- Placas de papelão (para representar as casas do jogo de percurso) ou giz (para desenhar no chão as casas do jogo de percurso).
- Dois bichinhos de pelúcia que vão representar os bichinhos a serem resgatados.

Participantes.

Quatro crianças participarão do jogo. Cada dupla representará um time de resgate, sendo que uma criança ficará no tabuleiro e outra ficará jogando o dado e fazendo as anotações do jogo.

Outras crianças podem ser convidadas para torcer pelos colegas ou para ajudá-los na leitura dos dados ou locomoção pelo tabuleiro.

Como se joga?

Para decidir que iniciará as jogadas, uma criança de cada dupla deve jogar o dado e quem tirar o maior número iniciará o jogo.

Um criança joga o dado e, após a leitura do número sorteado, dá o comando para que o colega que estiver no tabuleiro ande o número de casas sorteado. Após chegarem até o bichinho para resgatá-lo, as crianças devem percorrer o caminho de volta para a linha de chegada.

Partida

