

## DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES DE APRENDIZAGEM

### ATIVIDADES DE APRENDIZAGEM

Elaborado por: Maria da Glória

Desde muito cedo, mesmo no Jardim de Infância a criança aprende a criar na aprendizagem de algumas noções lógicas como a ordem, a seqüência, a classificação, a junção e a separação dos conceitos e a noção de "NÃO".

Segundo Zolotarev, na aprendizagem da linguagem matemática há seis etapas de desenvolvimento. Essas etapas são: 1ª) as crianças fazem jogos preliminares a estruturas que nos permitem ser as atividades para essa idade.

Da mesma maneira em cada estágio a compreensão de classes de Jardim de Infância, podem ser feitas, assim como em toda a aprendizagem a qualquer nível, é imprescindível fundamentalmente adaptar todas as atividades e jogos aos interesses e vivências das crianças.

Na 1ª etapa, a dos jogos preliminares, é preciso que a criança se confronte com situações que se envolvem na formação de conceitos lógicos. Mas, ao observarmos o meio ambiente em que a criança vive, vemos de imediato de uma maneira geral, neste ambiente ela não encontra "situações" adequadas "lógicas", isto é, bem determinadas. Cabe-nos formar um ambiente especial que seja tanto mais adequado quanto mais rico for em materiais estruturados e de acordo com os interesses da idade. Estes materiais poderão ser confeccionados pela própria professora que poderá também estruturar, segundo atributos e valores, materiais facilmente encontrados no ambiente.

É preciso deixar um tempo bastante amplo, para que as crianças joguem livremente com esses materiais. Enquanto manipularem, classificarão, trocaram, argumentarem, etc., elas estarão descobrindo os atributos e valores de cada material. Essas descobertas constituem um passo preliminar e importante para a aprendizagem de noções lógicas e condição primordial para que a criança realize os jogos estruturados com esses materiais.

É claro que os jogos que apresentamos a seguir representam um número limitado de modelos que a professora ampliará de acordo com a necessidade das crianças.

#### A - JOGOS DE NEGAÇÃO

O modificador NÃO é usado frequentemente em matemática e por isso cabe dedicar jogos e atividades específicas envolvendo-o. É assim que se introduz a noção de negação.

Aprentamos, abaixo, algumas atividades e jogos já experimentados com as crianças de Jardim. Temos certeza que as professoras poderão dizer de criar outros jogos e de aproveitá-los em situações naturalmente surgidas.

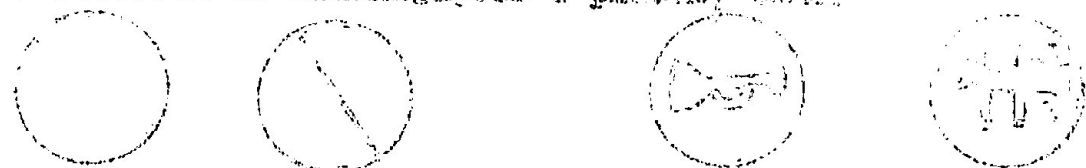
O NÃO pode ser naturalmente introduzido no cotidiano das crianças através de frases como "não", "não", "não", etc.

Essas frases são usadas, a partir de um determinado momento, para indicar a ausência de algo ou a negação de algo. Assim, a professora poderá dizer: "Não há mais leite no copo", "Não há mais bolacha na caixa", etc.

... para que possam ser usados para representar por desenhos...



Após pôde-se conversar com as crianças sobre suas experiências...



Depois de conversar sobre a posição, pedir às crianças que se...

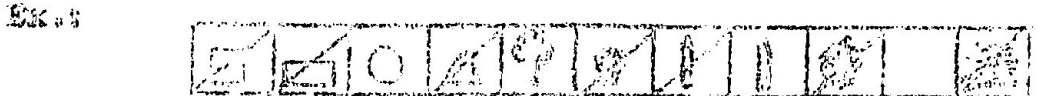


A professora poderá aproveitar essas representações nos mais...

JOGO DOS QUATRO CORES - (descritos oralmente para as professoras)
JOGO DOS QUATRO ELEMENTOS - (idem acima)

JOGO DO RETRATO: Para esse jogo é necessário que a professora...

1ª variação: "leitura" e descoberta da peça. A professora dá a...

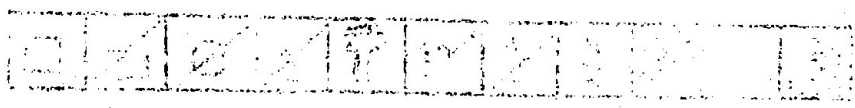


2ª variação: A criança recebe os onze valores e notam a...

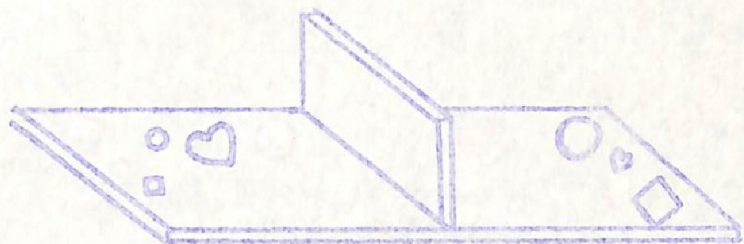


A tarefa da criança consiste em escolher na caixa uma das peças...

Ex: Se a peça escolhida for quadrado, semelhante ao do, colocá...



JOGO DO ANTEPARO: Como no jogo, apresentado anteriormente, usa-se um material estruturado que seja já conhecido das crianças e, para esse jogo, é interessante que tenha, no mínimo, vinte e quatro peças. Dividem-se as peças do jogo entre dois jogadores, sendo que o único critério é que ambos iniciem com o mesmo número de peças. O objetivo do jogo é conseguir o



maior número de peças; o primeiro jogador, sem ver as peças do companheiro, dá-se conta das peças que não tem. Pede ao companheiro uma peça que ele mesmo não tem, porque pensa: "Se não está aqui comigo, está lá com ele". Quando o jogador se enganar e pedir uma peça que já está com ele, o outro jogador deve se dar conta e pedir a peça para si.

O jogo pode ser cronometrado através de medidores de tempo apropriados para a idade: ampulheta, tempo de duração de uma música, velas-graduatedas, etc.

### B - JOGOS DE CONJUNÇÃO

O conetivo "E" usado entre valores de atributos, significa que determinado ser ( pessoa, animal ou coisa) tem ao mesmo tempo tais valores de atributos. Ex.: Flor branca e perfumada.

O uso do "E" introduz a noção lógica de conjunção.

Algumas sugestões de atividades:

Uso informal na sala de aula: Como foi a sugestão para o uso do modificador "NAO" a professora ao introduzir o uso do "E" poderá dizer: "Sente-se em tal lugar quem é menina e está usando fita", etc.


Outro jogo consiste em a professora pedir a cada aluno que diga duas coisas sobre si, como ele é, podendo entrar coisas que tem ou usa.

Para iniciar, a professora poderá dizer: "Sou professora e uso sapatos pretos". E, outros exemplos como: "Reneato é menino e usa óculos" ou " Alice é aluna, usa fita e está de casaco", etc.

Usar o "E" para atributos dos animais: Como no jogo acima, cada criança dirá qualidades, sobre bichos, que conheça. Ex.: " O cachorro tem quatro patas e rabo", " O pinto é amarelo, tem duas patas e bico", etc.

No JOGO DO RETRATO, a conjunção de valores também está presente, uma vez que cada peça possui vários valores. A professora poderá enfatizar que o aluno expresse tudo o que a peça, que escolheu ou descobriu, é. Ex.: azul, redonda, grossa e pequena.

### JOGO DO CRUZAMENTO DAS RUAS

rua dos furas 



### JOGO DOS QUATRO BONECOS

### JOGO DOS QUATRO BICHINHOS