



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Ficha Pedagógica

O JOGO DIDÁTICO NA AULA DE MATEMÁTICA TEMPO 3x45'

Tronco do modulo/ E

Contacto : AURORA LEFTER

Escola : Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă „Elena Doamna” Focșani Romania

Site internet : www.cseielenadoamna.ro



Definição Geral e breve descrição:

O jogo didático é um tipo de atividade específica onde o professor consolida, clarifica e até verifica o conhecimento dos alunos, enriquece-os no campo do conhecimento, usa as suas capacidades criativas. Quando o jogo é usado no processo educativo ganha uma importante função psíco-educativa, garantindo a participação ativa do aluno nas aulas, aumentando, deste modo, o interesse por conhecer o conteúdo da aula.

Princípios e fundamentos teóricos:

Piaget sugeriu que brincar é a melhor forma de assimilar. Ao assimilar a criança encarna os meios de conhecimento existentes, os acontecimentos, objetos ou situações. Assim, como a “assimilação pura”, brincar não foi visto como um meio de desenvolvimento cognitivo, mas como uma reflexão do nível atual de desenvolvimento da criança. No processo educativo, o jogo é concebido como um meio de educar e instruir as crianças como um método metódico de realização otimizada das tarefas concretas propostas pelo professor e organização da atividade do conhecimento e desenvolvimento das capacidades psicofísicas em todos os níveis. No essencial o que caracteriza o jogo didático é a realização de uma conexão harmoniosa entre as tarefas específicas para a atividade do jogo e as tarefas e funções específicas.

Uso/Aplicação:

Para:

Alunos do primeiro e segundo anos.

Como:

O jogo didático deve respeitar as seguintes condições:

- ter em consideração as particularidades de cada aluno
- não aceder a novos conteúdos se não quando o anterior já está consolidado através de outros jogos, outras alternativas ou outros meios;
- começar algo novo ou mais difícil deve ser feito de um modo que crie as condições ideais para o aluno mobilizar os recursos de energia necessários para realizar este passo. Esta motivação cria o desejo de realizar a tarefa do jogo. Desde que devidamente organizados, de acordo com a idade e o conhecimento que existe na turma, os jogos podem produzir bons resultados.

Porquê:

O jogo didático é um conjunto de ações que, pelo facto de produzirem relaxamento, boa disposição e alegria nas crianças, também vão ao encontro dos objetivos da formação intelectual, moral, técnica e física do aluno. Como um exercício que se torna num jogo didático, deve pretender ser uma tarefa didática que inclui os elementos do jogo num conteúdo atrativo e preciso (dependendo do tipo de jogo e disciplina). Como jogar é a atividade principal, o professor deve gradualmente avançar para o processo ensino-aprendizagem do 1º ciclo, especialmente na turma preparatória.

Instrumentos: canetas de feltro, grandes folhas de papel, apresentações PWP, computador.

Apresentação da metodologia

Porque aprendemos os números do 0-31 e porque gostamos de brincar com os números, usamos jogos didáticos adequados para treinar/consolidar a contagem, comparação, decomposição do número natural, conhecimento da terminologia, matemática, etc.

Jogos da didática dos números

Eu sou o número... o que sabes sobre mim?

O professor (e depois a criança) diz um número natural e pede aos participantes do jogo para dizerem tudo o que sabem sobre o número.

Por exemplo: "Eu sou o número 14. O que sabes sobre mim?" as respostas podem ser: "és um colega, és

várias dezenas e unidades, tens dez e quatro unidades, és aquele que antecede o 13. És o dobro do número 7. És o resultado de $10+4$. Estás entre o 12 e o 15. És maior que 12 e menor que 16". As respostas podem continuar até que o líder do grupo apresente outro número.

Faz o que eu te digo!

Cada aluno recebe um número. As crianças formam grupos ou fazem certos movimentos de acordo com as exigências do líder do grupo.

Ex.: os números estão em pé! Os que são o número 2, levistem a mão! Os números formados por uma dezena, saltem num só pé! Os números inferiores a 15 fiquem de frente para a turma! E assim por diante.

Procurem os vizinhos!

Cada aluno recebe um símbolo ou uma folha onde está escrito um número. É importante distribuir os números de forma aleatória. O professor pede a um aluno para procurar o número vizinho do seu num tempo predeterminado (por ex. Até um outro aluno conte até 10). Ele irá pela sala à procura dos colegas que tenha esse número.

Que número se perdeu?

Divide-se a turma em grupos de três a cinco alunos, cada criança recebe um número. As crianças têm que se sentar de acordo com a ordem crescente ou decrescente dos números (para complicar a tarefa, os números podem ser 2 a 2 ou 5 a 5, para expor as crianças a uma treino). Em cada grupo haverá um número "errante", um intruso que pertence a outro grupo. Os intrusos e os grupos devem procurar os parasitas sem os quais não podem formar filas.

Combina e ordena!

O jogo é jogado em equipas de 3, 4 ou 5 alunos, formam todos os números possíveis, respeitando algumas exigências (por exemplo, números compostos por dezenas e unidades) que deverão ordenar por ordem crescente e decrescente.



Competências alvo:

- participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem
- aumentar a motivação dos alunos pela atividade de aprendizagem
- autoconfiança baseada na autoaceitação, responsabilidade

- desenvolver um estilo de trabalho rigoroso que pode ser aplicado noutras áreas;
- interação frontal agradável, dinâmica em pares, feedback imediato, aplicações digitais, comunicação positiva, cooperação, aprendizagem direcionada.

Critérios de avaliação

Na matemática, o jogo tem um papel bem definido. Ao jogar com os números, a criança com NEE reage e participa ativamente na atividade.

Atribuição de qualificações/incentivos no final do jogo, mesmo se na equipa houver um jogador com NEE.

O jogo como uma forma de avaliação não pretende destacar a deficiência e os bloqueios da criança. Os elementos do jogo integrados no processo de avaliação podem motivar e estimular este processo de todas as formas