

COLEÇÃO

gira mundo

Nº 4 / 2002

Você conhece os diferentes nomes desta brincadeira?

Pula-macaca

Macaca

Amarelinha

Esta brincadeira, que faz parte de quase todas as infâncias, assume diferentes nomes conforme a variação do lugar e a época. Para brincar, basta um diagrama riscado no chão, algumas regras e um marcador, que pode ser uma pedrinha, uma casca de banana, uma chapinha...ou qualquer outra coisa que estiver ao alcance. Só não pode ser muito leve para não errar o alvo!

Jogo da amarelinha

Amarelinha do tipo tradicional

Ao propor uma brincadeira é importante que o professor brinque também. Assim, ele poderá observar as crianças e acompanhá-las de perto, de forma prazerosa.



Contagem, seqüência numérica, reconhecimento de algarismos, comparação de quantidades, avaliação de distância, avaliação de força, localização espacial, percepção espacial, discriminação visual, expressão corporal e escrita são alguns conceitos e habilidades envolvidos nessa brincadeira.

Como jogar:

1 Cada jogador, ao chegar a sua vez, se coloca de frente para o diagrama e atira a pedrinha na casa número 1. Saltando num pé só sobre a casa número 1, sem pisar nela, pulando em seguida para a casa número 2, com um pé só e repete essa seqüência até a casa número 8.

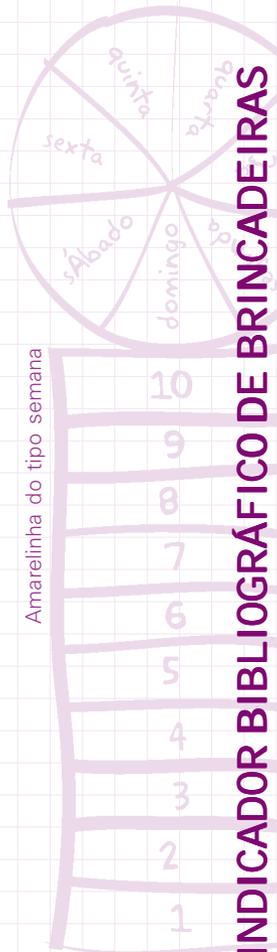
2 Após completar a seqüência de ida, gire o corpo e volte em direção à casa número 1, pulando com um pé só.



Gilles Brougère

3 Quando chegar à casa número dois abaixe-se e pegue a pedrinha. Salte a casa número 1.

4 O jogo continua arremessando-se a pedrinha à casa número 2, repetindo o mesmo processo até chegar à última casa ou errar.



LIVRO

TIPO DE BRINCADEIRA

AQUINO, Gilda T.R. (Trad.). Joga bola de gude. Rio de Janeiro, Brinque-Book, 1990.

Bola de gude

SMOLE, Kátia Stocco (Org.). Brincadeiras infantis nas aulas de Matemática. Coleção Matemática de 0 a 6. Porto Alegre, Artes Médicas, 2000.

Brincadeiras com corda
Brincadeiras de roda
Brincadeiras com bola
Brincadeiras de perseguição
Amarelinha

FREIRE, João Batista. Educação de corpo inteiro – teoria e prática da educação física. São Paulo, Scipione, 1994.

Brincadeiras com corda
Brincadeiras com bola
Brincadeiras de perseguição
Amarelinha

GARCIA, Rose M.R. e MARQUES, Lilian A.B. Brincadeiras cantadas. Porto Alegre, Kuarup, 1992.

Brincadeiras de roda

GARCIA, Rose M.R. e MARQUES, Lilian A.B. Jogos e passeios infantis. Porto Alegre, Kuarup, 1991.

Brincadeiras com corda
Brincadeiras com bola
Brincadeiras de roda
Brincadeiras de perseguição
Amarelinha

NOVAES, Íris Costa. Brincando de roda. Rio de Janeiro, Agir, 1994.

Brincadeiras de roda

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, COORDENADORIA DE ESTUDOS E NORMAS PEDAGÓGICAS. Atividades para o ciclo básico. São Paulo, SE/CENP, 1993.

Brincadeiras com corda
Brincadeiras de roda
Brincadeiras de perseguição

SMOLE, Kátia Stocco, DINIZ, Maria Ignez e CÂNDIDO, Patrícia. O brincar e a matemática (vídeo). São Paulo, ATTA Mídia e Educação, 2000.

Amarelinha
Boliche
Pular corda
Bola de gude

Piaget, Vygotsky, Leontiev, entre outros, são teóricos que contribuíram para a inclusão do jogo no ensino da matemática.

Amarelinha do tipo orelha

“O jogo na educação matemática parece justificar-se ao introduzir uma linguagem matemática que pouco a pouco será incorporada aos conceitos matemáticos formais, ao desenvolver a capacidade de lidar com informações e ao criar significados culturais para os conceitos matemáticos e estudo de novos conteúdos.”

Tizuko Morchida Kishimoto

ATIVIDADE

Durante a organização do jogo da amarelinha, na distribuição de tarefas, não esqueça de incluir os grupos responsáveis pelos registros. Estes grupos anotarão as regras para os diferentes diagramas, atualizarão o placar durante o jogo e contarão como foi a brincadeira, após voltar para a sala de aula.

Na roda de conversa, o professor poderá comentar como foi a brincadeira e criar, junto com a turma, um mural dos jogos ou o Livro dos Jogos.

O importante é deixar as crianças perceberem as diferentes formas de marcação de pontuação e os diferentes tipos de textos que podem ser utilizados para registrar esta atividade.

Amarelinha do tipo diagonal

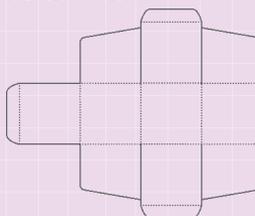
ATIVIDADE

Proponha à sua turma a construção de sólidos geométricos, a partir do diagrama da amarelinha. Que sólido foi formado? Deu certo? Por que não?

Os sólidos são corpos geométricos limitados por superfícies fechadas.

A planificação de um sólido é um molde plano, que ao ser dobrado se transforma em um sólido.

Peça aos seus alunos que tragam modelos de sólidos (embalagens, em geral) e questione-os sobre quais as figuras geométricas os formam.



Essa pode ser uma discussão interessante. Demonstre como as figuras planas em movimento lembram os sólidos.



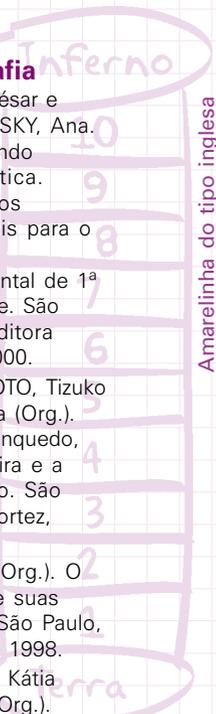
Com certeza, estas aulas serão movimentadas, bem divertidas e com muitos conceitos trabalhados.

"A Geometria ajuda a esclarecer situações abstratas, é um excelente meio para as crianças indicarem soluções para seus problemas ou expressarem o entendimento que tiveram a respeito de uma questão proposta e desenvolve habilidades de visualização e interpretação, que têm muito a contribuir para o desenvolvimento do pensamento."

(Ana Teresa de C.C. Oliveira e Christina Cardoso)

Bibliografia

- COLL, César e TEBEROSKY, Ana. Aprendendo matemática. Conteúdos essenciais para o ensino fundamental de 1ª a 4ª série. São Paulo, Editora Ática, 2000.
- KISHIMOTO, Tizuko Mochida (Org.). Jogo, Brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo, Cortez, 1996.
- _____ (Org.). O Brincar e suas teorias. São Paulo, Pioneira, 1998.
- SMOLE, Kátia Stocco (Org.). Brincadeiras infantis nas aulas de Matemática. Coleção Matemática de 0 a 6. Porto Alegre, Artes Médicas, 2000.



Amarelinha do tipo inglesa

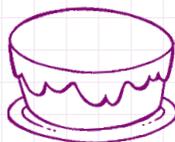
Polígono é uma figura plana com três ou mais lados.

PARA LEMBRAR

Três lados	Triângulo
Quatro lados	Quadrilátero
Cinco lados	Pentágono
Seis lados	Hexágono
Sete lados	Heptágono
Oito lados	Octógono
Nove lados	Eneágono
Dez lados	Decágono
Onze lados	Undecágono
Doze lados	Dodecágono
Vinte lados	Icoságono

DESAFIO

Como repartir este bolo em oito pedaços só com três cortes?



Empresa Municipal de Multimeios
multitiro@rio.rj.gov.br
Largo dos Leões, 15 - 9º andar
Humaitá - Rio de Janeiro - RJ
CEP 22260-210



Colaboração
Ana Cristina Lemos
Cristina Campos
EdUARto Duval
Joanna Miranda
Guaira Miranda
Francisco Tadeu

Impressão e Fotolito
Gráfica e Editora Posigraph
Tiragem
30 mil exemplares

Secretaria Municipal de Educação
Sônia Mograbi
MULTIRO

Presidência
Regina de Assis

Diretoria de Publicações
Marta Inês DalOrme
Supervisão Artística
Patrícia Alves Dias