

ESCOLA MUNICIPAL PROFª Lavínia de Figueiredo Arnoni		
Nome do aluno:		Semana 30
Professor: Rose, Ilza e Madalena	Data: 14/10/2021	Turma: 5ºs anos
Componente Curricular: Interdisciplinar: Língua Portuguesa, Matemática e Ciências, Socioemocional	Entregar devolutiva no Google Classroom:	

Bom dia!

Hoje, continuando a semana da criança, vamos conhecer alguns jogos. Para isso chame a família, escolha ao menos dois jogos, confeccionam se necessário e brinquem. Faça um relato de como foi jogar e se divertir com sua família. **Não esqueça de tirar uma boa foto e enviar.**

Mas antes da diversão, vem a informação. Leia o texto abaixo e saiba o porquê é prazeroso aprender jogando.

Como escreveu Jean Piaget. "O jogo é uma atividade particularmente poderosa para estimular a atividade construtiva da criança".

Ao jogar o aluno

- Realiza uma tarefa;
- Produce resultados;
- Aprende a pensar;
- Resolve desafios;
- Cria estratégias.

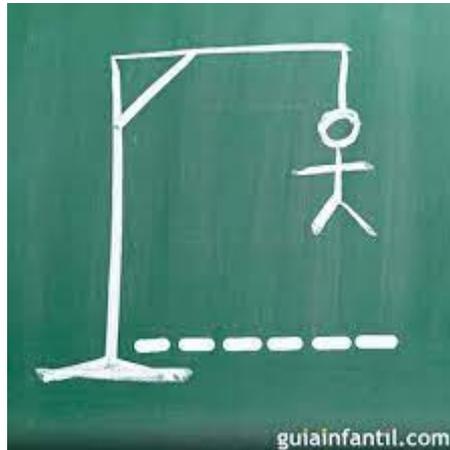
De acordo com Braga (1977), os jogos quando aplicados possuem valores que são de grande relevância para o desenvolvimento da criança, dentre eles:

- Valor Físico, nas quais se trabalha as propriedades motoras como a força, a resistência, a velocidade, a flexibilidade, o equilíbrio e a coordenação da criança além de suas habilidades motoras básicas como a corrida e o salto.
- Valor Intelectual faz com que a criança analise e enfrente seus desafios e diversidades de problemas, faça sua própria construção de respostas e alternativas, estimulando assim as suas funções cognitivas.
- Valor Social, faz com que a criança se relacione e conviva melhor com outros sujeitos que com ela brincam, obtendo assim melhor convívio e ampliando o seu espaço social.
- Valor Educacional, planejado por um adulto, faz com que crianças aprendam de forma intencional normas, valores e conteúdo.

Braga, C. F. Recreação e jogos: informações técnico-pedagógicas. Brasília [s.n.], 1977.

Acompanhe as explicações dos jogos propostos:

JOGO DA FORCA



O jogo da forca é um jogo em que o jogador tem que acertar qual é a palavra proposta, tendo como dica o número de letras e o tema ligado à palavra. A cada letra errada, é desenhado uma parte do corpo do enforcado. O jogo termina ou com o acerto da palavra ou com o término do preenchimento das partes corpóreas do enforcado.

Para começar o jogo se desenha uma base e um risco correspondente ao lugar de cada letra.

Por exemplo, para a palavra "MERCADO", se escreve:

1. M E R C A D O -----> _ _ _ _ _

O jogador que tenta adivinhar a palavra deve ir dizendo as letras que podem existir na palavra. Cada letra que ele acerta é escrita no espaço correspondente.

1. M E R C A D O → M _ _ C A _ _

Caso a letra não exista nessa palavra, desenha-se uma parte do corpo (iniciando pela cabeça, tronco, braços...)

O jogador (que está tentando adivinhar a palavra) pode escolher entre falar uma letra ou fazer uma tentativa perigosa de tentar adivinhar a palavra falando a palavra que pensa que é.

Caso o jogador deseja fazer uma tentativa perigosa de tentar adivinhar a palavra falando a que pensa que é se ele errar a palavra ele perde na hora.

O jogo é ganho se a palavra é adivinhada. Caso o jogador não descubra qual palavra é ele que perde.

O jogador que tentava adivinhar a palavra antes então escolhe uma nova palavra e invertem-se.

BINGO DA TABUADA

Regras: Imprimir ou confeccionar os cartões numerados e os cartões de bingo que vêm nas páginas seguintes e recortar. Coloca os cartões numerados de 2 a 9 em cada uma das 2 caixas. Junta os teus familiares e amigos. Pede a um adulto para retirar ao acaso um cartão de cada caixa, ditar os números a todos os concorrentes, e em seguida colocar os cartões de volta nas respectivas caixas. Os concorrentes usando apenas cálculo mental devem fazer a multiplicação entre os números e marcar no seu cartão com o feijão. Sem usar qualquer cálculo escrito. Ganha o concorrente que preencher primeiro o seu cartão. O adulto que vos está a ajudar poderá dar pontos aos concorrentes que forem fechando as diagonais, os quatro cantos, as horizontais e as verticais como no bingo tradicional.

- Cartelas para o Bingo:

BINGO DA MULTIPLICAÇÃO

4×1	5×2	6×2	7×2
4×2	5×3	6×3	7×3
4×3	5×4	6×4	7×4
4×4	5×5	6×5	7×5
5×1	6×1	6×6	7×6

<http://varaldeatividades.blogspot.com.br>

7×7	8×6	8×8
8×1	8×7	9×5
8×2	9×1	9×6
8×3	9×2	9×7
8×4	9×3	9×8
8×5	9×4	9×9

<http://varaldeatividades.blogspot.com.br>

BINGO MULTIPLICAÇÃO		
14	63	35
9	24	48
5	27	32

BINGO MULTIPLICAÇÃO		
63	36	15
7	12	8
28	45	72

BINGO MULTIPLICAÇÃO		
25	6	10
30	9	28
15	54	35

BINGO MULTIPLICAÇÃO		
49	72	24
35	63	7
54	36	45

BINGO MULTIPLICAÇÃO		
30	15	40
49	12	63
72	6	9

BINGO MULTIPLICAÇÃO		
63	32	45
28	56	16
12	81	30

Se quiser, acesse o link

<https://atividadespedagogicas.net/2019/05/bingo-de-multiplicao-para-imprimir.html> e veja mais cartelas.

TABULEIRO MÁGICO



Existem diversas versões sobre a origem dos quadrados mágicos, mas a maior evidência é que tenha vindo da China ou Índia, por volta de 3000. O nome quadrado mágico foi dado pois na época achava-se que esses tipos de quadrados tivessem poderes especiais, fazendo com que muitos usassem gravados em metal ou em pedra, em forma de amuletos ou talismãs.

No século XV, os quadrados mágicos ficaram conhecidos na Europa a partir da

obra "Tratado de Quadrados Mágicos" do escritor bizantino Manuel Moschopoulos. Na época, eram relacionados com a alquimia e a astrologia, e um quadrado mágico gravado numa placa de prata era usado como amuleto contra a peste. Em 1510, aproximadamente, Heinrich Cornelius Agrippa escreveu "De Occulta Philosophia", que falava de quadrados mágicos de ordem 3 até a ordem 9 que eram associados aos planetas astrológicos. Esses tipos de quadrados mágicos, sua história e aplicações podem ser vistos no trabalho do Departamento de Matemática da Faculdade de Ciências e Tecnologias da Universidade de Coimbra.

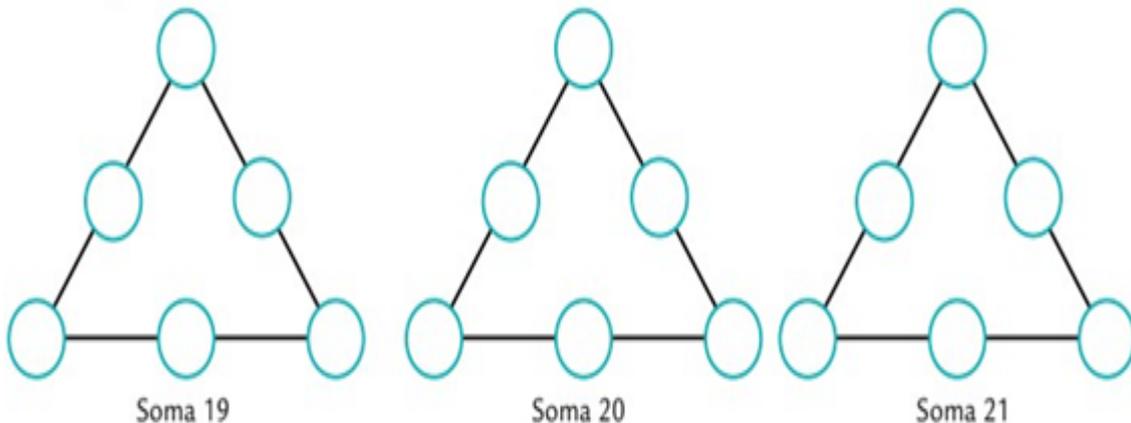
Existem diversos tipos de quadrados mágicos, e o mais conhecido é o quadrado de ordem 3. Coloca-se números de 1 a 9 sem repetição, no quais somam-se cada linha, coluna e diagonal, com resultado 15.

Chame um familiar para brincar com você, e veja quem consegue resolver o quadrado mágico e os triângulos mágicos mais rapidamente, afinal é só colocar os números e garantir as somas.

Complete o quadrado mágico com algarismo de 1 a 9. A soma nas horizontais, nas verticais e nas diagonais deverá ser sempre igual a 15. (cada algarismo só pode aparecer uma vez)



1. Utilize os números 4, 5, 6, 7, 8 e 9 nos triângulos abaixo, de tal modo que a soma em cada lado do triângulo seja 19, 20 e 21.



REGRA PRINCIPAL DA SEMANA: divirta-se com sua família