



## 5.7 SEQUÊNCIA DIDÁTICA 34 - O JOGO DA MEMÓRIA E SUAS APLICAÇÕES NA MATEMÁTICA

Professora Ivanilda Messias dos Santos Cebalho  
ivanildasantos16@hotmail.com

### Objetivo do Jogo da Memória

Despertar na criança de 5 anos (pré II), o prazer pela aprendizagem de forma lúdica criando meios e rotinas diferentes em sala de aula;

Despertar o interesse pela matemática explorando a relação numeral e quantidades;

Comparar quantidades e classificar imagens através de um atributo;

Desenvolver a leitura e escrita dos numerais de 1 a 10, estabelecendo a correspondência numeral e número;

Explorar a associação de quantidades de elementos com numeral correspondente.

### Objetivo de Aprendizagem contido na BNCC do Jogo da Memória e suas aplicações na matemática (INTENCIONALIDADE PEDAGÓGICA)

A intencionalidade pedagógica do jogo de "memória" é possibilitar o desenvolvimento de dois Objetivos de Aprendizagem contidos na BNCC. (EI03ET05) e (EI03T07), pertencente ao Campo de Experiência da BNCC: Espaços, Tempos, Quantidades, relações e transformações.

(EI03ET05) classificar objetos e figuras, de acordo com suas semelhanças e diferenças.

(EI03T07). Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência. (BRASIL, 2017, p. 49-50)

O Jogo da "Memória", é um clássico formado por peças que apresentam uma figura ou número em um dos lados, cada figura se repete em duas peças diferentes. Para começar o jogo, as peças são postas com as figuras voltadas para baixo para que não possam ser vistas pelos competidores. O jogo possibilita as crianças da educação infantil o desenvolvimento de noções como, relações de comparação, semelhanças e diferenças, interação, ordem e regras de convivência.

É interessante que o professor da educação infantil estabeleça com as crianças um cenário as crianças para construção e confecção de cada jogo. As ações devem, pois, desenvolver a leitura e a escrita dos numerais, comparando quantidades e com isso eles poderá trocar experiências e vivências com o educador e com os colegas.



## Organização da Classe:

Professor, divida a turma em várias duplas e em seguida distribua os materiais e oriente para a construção de 10 pares de cartas com números de 1 a 10. Cada criança do grupo poderá ter uma função: uma recortará as cartas, a outra escreverá os numerais, outra colará os adesivos representando a quantidade e por fim uma organizará as cartas do jogo. Relembre as crianças a atividade de escrita dos numerais do pátio da escola. A sala será organizada de forma que as crianças possam circular com tranquilidade, e os pares de alunos de frente com o outro no momento do jogo, durante a confecção do jogo os alunos ficam em espaço e liberdade para alcançar os materiais e poderá interagir uns com outros.

## Dinâmica Metodológica

Primeiro momento: Inicie a aula, convidando as crianças para uma brincadeira no pátio da escola. Ao chegar no local entregue giz às todas as crianças e solicite que elas escrevam os numerais de 1 a 10 no chão. Neste momento oriente para que façam números grandes, e que cada um explore bem a escrita. Retornando à sala, convide-os para um grande desafio: um torneio de jogo de memória com números e elas serão construtoras e escribas do jogo, por isso vão à ida ao pátio da escola com muita diversão e aprendizado.

Segundo momento: Organize duplas de crianças e coloque as cartelas viradas para baixo embaralhadas sobre a mesa. Peça que decidam a ordem de jogar. Oriente cada criança, na sua vez, a desvirar duas cartas. Se as cartas forem iguais, forma-se par. A criança fica com as cartas e continua a jogar. Se as cartas forem diferentes, não se forma par. O aluno deixa as cartas viradas para baixo no mesmo lugar e passa a vez para o próximo aluno. Ganha quem formar maior número de pares.

## Recursos e Materiais Necessários

- Materiais para o jogo; Giz, cartolina coloridas, canetinhas, cola, mini adesivos e tesouras.
- Espaços: pátio da escola e sala de aula

## Orientação das Crianças Participantes em relação as Regras do Jogo/Brincadeira

Reúna os alunos na sala, para repassar as regras do jogo oralmente. Faça uma explicação simples para que cada criança possa compreender de forma simples.

### Regras:

- O aluno após ouvir a explicação e a revisão dos números de 1 a 10 e fazer a leitura seguidamente, irá confeccionar com a ajuda dos educadores o jogo da memória, cortando quadrados e destacando figuras que equivalem a cada numeração;
- Decidir com par ou ímpar o início do jogo;
- O jogo seguirá com formação de pares para a facilitação do jogo;
- Durante o jogo passa vez quem não achar a carta que faz par com a primeira, logo passa a vez para o colega;
- Vence o jogo quem formar o maior número de pares



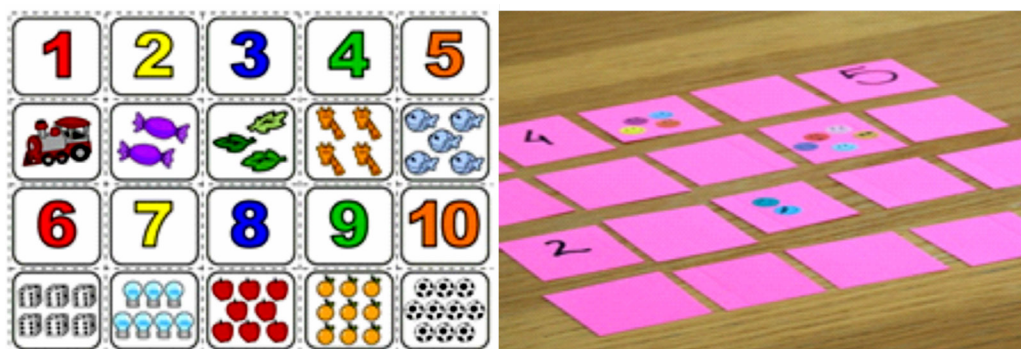
## Possibilidades de Explorações Matemáticas – Discussões em Sala de Aula

Diante do jogo da memória os educadores podem ter vários tipos de possibilidades e discussão matemática.

- Solicitar aos alunos que ajudem no momento em que tiverem na quadra para possibilitar que atividade seja mais dinâmica e criativa
- Vocês sabem porque viemos na quadra?
- Quais os números que vamos escrever e fazer leitura no momento?
- Qual o maior número que será escrito no chão?
- Qual é o menor número que será escrito no chão?
- Quem reconhece o número 5?
- Que número está após do número 3?
- Determinar a quantidade de aluno que vão recortar e o que vão colar a quantidade nos respectivos cartões
- Demonstrar aos alunos que podemos fazer o jogo de várias formas.
- Relembrar com eles, qual o tipo de formato que está sendo usando para fazer o jogo, o quadrado.

### Tabuleiro do Jogo/Malha/Design do Brincadeira

Diante de tantas possibilidades , segue um modelo do Jogo da Memória , tendo em vista que poderá ser feito de várias formas, ficando a critério de cada professor, usando de variados figuras de objetos.



### AVALIAÇÃO

A avaliação acontecerá mediante o acompanhamento e registro do desenvolvimento do processo de aprendizagem, durante a construção e aplicação do jogo de memória em sala de aula

### Referências Bibliográficas

CORDI, Angela, Pé de brincadeira Pré-escola 4 a 5 anos e 11 meses, livro professor educação infantil, PNLD 2019/2020/2021

PERES. Thalita Carlos Moreno Tomé. O jogo da memória e suas aplicações na matemática. Disponível: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=22790> Acesso em 29 de mai. 2020

