

IV SEMANA ACADÊMICA DA PEDAGOGIA



Pescaria da Matemática

**COSTA, Andrielle Zanelli; FERRETE, Karoline Silva;
LAMAS, Denise Rodrigues Moreira; MARTINS, Dayane Fernandes;
MIRANDA, Rejane Cristina Ladeira; MELO, Greice Kelly Gomes de;
NUNES, Lucimar; ORSINI, Andresa de Mello;
PINTO, Tainá Aparecida Reis; ROCHA, Ana Clara Gravina.**



PEDAGOGIA

Orientadoras: CONDÉ, Patrícia Peluso e PEREIRA, Ana Amélia de Souza.

INTRODUÇÃO

O curso de Pedagogia realizou uma atividade interdisciplinar entre o 3 e o 5 períodos nas disciplinas de Fundamentos da Língua Portuguesa, Fundamentos de Matemática e TIC- Tecnologia de Informação e Comunicação. As alunas do 3º período produziram um vídeo apresentando um brinquedo pedagógico feito por elas. As alunas do 5 período realizaram a edição desse vídeo, atividade relacionada à disciplina de TIC.

DESENVOLVIMENTO

O brinquedo Pescaria da Matemática foi proposto pelas alunas do terceiro período de Pedagogia Denise, Lucimar e Greice Kelly para crianças do ensino fundamental 1, especificamente 1º e 2º anos que estão na fase de aprendizagem das operações subtrativas e aditivas. A atividade possui por objetivo emergir no mundo infantil a matemática e estimular o aprendizado de forma descontraída através da ludicidade. As operações matemáticas presentes nos peixes fazem com que os alunos adquiram um pensamento dedutivo para obter um resultado final e, assim, adquirir a memorização das operações de subtração e adição.

Os materiais utilizados para a confecção do brinquedo foram : EVA nas cores azul e rosa, uma caixa de sapato encapada com papel branco e enfeitada com números feitos de EVA na cor roxa além de areia. Também foram utilizados palitos de churrasco.

RESULTADOS

Ao pescar os peixes que estão no interior da caixa com areia, os alunos deverão dar a resposta da operação escrita no peixe. Durante a brincadeira, os alunos irão se revezar para que todos os outros alunos possam participar da atividade. Pode-se realizar mais de uma rodada da atividade; isso ficará a critério do mediador (professor) que estará conduzindo a brincadeira.

Acesse nosso vídeo através do QRcode. Tire uma foto com nosso banner , publique no seu feed no Instagram com a hashtag **#IVSemanaPedFagoc** e concorra a prêmios.

CONCLUSÃO

Conclui-se que a atividade realizada por meio de forma lúdica pode promover e facilitar o ensino-aprendizagem da criança, além de criar um canal de envolvimento entre o aluno e a matemática, através do mediador (professor).

