

**PROPOSTAS**  
**EDUCAÇÃO INFANTIL**

**3º TRIMESTRE**

**MATERNAL, PRÉ I E PRÉ II**

**EMEI/EMEIF**

## **JOGOS MATEMÁTICOS**

**OS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL SÃO FUNDAMENTAIS PARA O APRENDIZADO DA MATEMÁTICA, POIS PROMOVEM A CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTOS DE FORMA LÚDICA, SIGNIFICATIVA E CONTEXTUALIZADA. AO BRINCAR, AS CRIANÇAS EXPLORAM NOÇÕES DE QUANTIDADE, CONTAGEM, COMPARAÇÃO, ESPAÇO E LÓGICA, DESENVOLVENDO O RACIOCÍNIO MATEMÁTICO DE MANEIRA PRAZEROSA E ADEQUADA À SUA FAIXA ETÁRIA**

**TODAS AS PROPOSTAS DEVEM SER REALIZADAS SOB A SUPERVISÃO DE UM ADULTO.**

## PROPOSTA: ESTIMATIVA



FONTE DE IMAGEM: CANVA

COLOQUE EM UM POTE OU NUMA SACOLA TRANSPARENTE OBJETOS COMO PALITOS, TAMPINHAS DIVERSAS, BRINQUEDOS, BOLINHAS DE PAPEL ETC.

APRESENTE O POTE OU A SACOLA ÀS CRIANÇAS E PEÇA QUE DÊEM UM PALPITE SOBRE QUANTOS OBJETOS TÊM NO POTE.

DEPOIS, ABRA O POTE OU SACOLA E CONTE JUNTO COM AS CRIANÇAS, DESCOBRINDO QUEM MAIS SE APROXIMOU DO RESULTADO!!

**TODAS AS PROPOSTAS DEVEM SER REALIZADAS SOB A SUPERVISÃO DE UM ADULTO.**

## PROPOSTA: ACERTE O BALDE



FONTE: GOOGLE IMAGENS

### MATERIAIS:

- BALDE;
- BOLAS DIVERSAS (BOLAS DE PAPEL, PISCINA, ETC)

DEPOIS DE SEPARAR OS OS MATERIAIS, ESTIPULE A DISTÂNCIA QUE A CRIANÇA DEVERÁ ARREMESSAR. O DESAFIO É QUE A CRIANÇA ACERTE A BOLA NO BALDE, QUE PODE ESTAR SUSPENSO OU NO CHÃO.

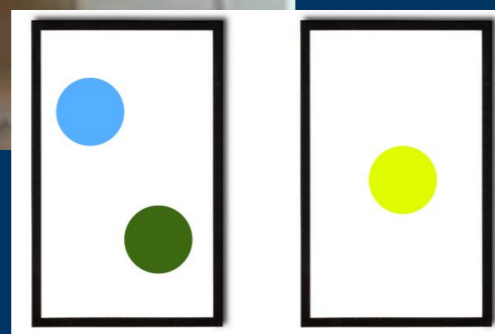
**TODAS AS PROPOSTAS DEVEM SER REALIZADAS SOB A SUPERVISÃO DE UM ADULTO.**

## PROPOSTA: TORRE INTELIGENTE



Fonte de imagem: Google imagens

FONTE: GOOGLE IMAGENS



EXEMPLO DAS FICHAS

**MATERIAIS:** PODE SER CONFECCIONADO COM ROLINHOS DE PAPEL, TINTA GUACHE, TESOURA COLA E PAPELÃO (CARTELAS).

FICHAS COM QUANTIDADES E CORES DE ROLOS VARIADOS

**NÚMERO DE JOGADORES:** A PARTIR DE 1 JOGADOR.

**COMO JOGAR:** BASTA SEGUIR AS CORES DAS FICHAS E COLOCAR OS ROLINHOS CORRESPONDENTES. ESTE É UM JOGO DE RACIOCÍNIO, ESTRATÉGIA E DESTREZA!

**TODAS AS PROPOSTAS DEVEM SER REALIZADAS SOB A SUPERVISÃO DE UM ADULTO.**

## PROPOSTA: JOGO DAS TAMPINHAS



FONTE DE IMAGEM: CANVA

**MATERIAIS:** 1 POTE / PRATO, 4 PRATINHOS, 50 TAMPINHAS E UM DADO.

**NÚMERO DE JOGADORES:** DE 2 A 4 JOGADORES

**COMO JOGAR:** COLOCAR NO CENTRO DA MESA O PRATO OU POTE COM AS TAMPINHAS E DISTRIBUIR UM PRATINHO PARA CADA JOGADOR. SORTEAR O JOGADOR QUE DARÁ INÍCIO À PARTIDA. CADA JOGADOR, NA SUA VEZ, LANÇA O DADO E PEGA A QUANTIDADE DE TAMPINHAS INDICADA POR ELE. O JOGO ACABA QUANDO TERMINAM AS TAMPINHAS. GANHA O JOGADOR QUE TIVER MAIS TAMPINHAS NO PRATINHO.

**TODAS AS PROPOSTAS DEVEM SER REALIZADAS SOB A SUPERVISÃO DE UM ADULTO.**

## PROPOSTA: JOGO DOS COPOS



FONTE DE IMAGEM: GOOGLE IMAGENS

**MATERIAIS:** PAPEL CARTÃO OU CARTOLINA  
COPOS PLÁSTICOS  
CANETÃO

**NÚMERO DE JOGADORES:** CRIANÇAS EM DUPLAS

**COMO JOGAR:** AS CRIANÇAS DEVERÃO VERIFICAR SE A QUANTIDADE EM CIMA DO COPO CORRESPONDE AOS DESENHOS. ASSIM, QUEM COMPLETAR PRIMEIRO NA ORDEM DOS NÚMEROS SERÁ O VENCEDOR.

**TODAS AS PROPOSTAS DEVEM SER REALIZADAS SOB A SUPERVISÃO DE UM ADULTO.**

# PROPOSTA: PONTO DE ÔNIBUS

**NÚMERO DE JOGADORES:** 4

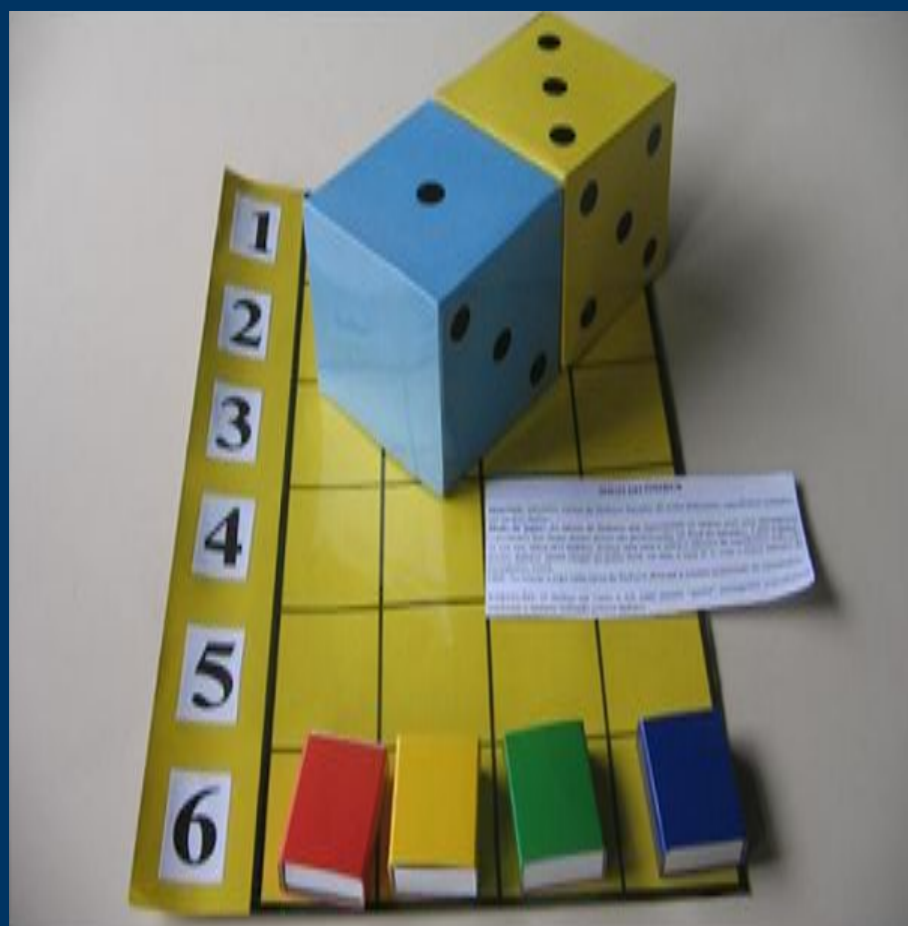
**COMO JOGAR:** A CADA RODADA, A CRIANÇA JOGA O DADO. O NÚMERO QUE SAIR, SERÁ O NÚMERO DE OBJETOS QUE A CRIANÇA COLOCARÁ NA SUA CAIXA. AO CHEGAR AO PONTO FINAL, SERÁ VENCEDOR AQUELE QUE TIVER A MAIOR QUANTIDADE DE "PASSAGEIROS".

**VARIAÇÕES:** O TABULEIRO PODE SER CONSTRUÍDO EM UM TAMANHO MAIOR E AS CAIXINHAS DE FÓSFOROS PODEM SER SUBSTITUÍDAS POR POTES E OS OBJETOS DE CONTAGEM POR PALITOS DE SORVETE.

**OBJETIVOS:** CHEGAR AO FINAL DO TRAJETO COM O MAIOR NÚMERO DE PASSAGEIROS. AUXILIA NO DESENVOLVIMENTO DE ESTRATÉGIAS SOMATÓRIAS, A PARTIR DAS RELAÇÕES QUANTITATIVAS.

**MATERIAIS:**

- UM TABULEIRO DIVIDIDO EM 4 COLUNAS, DIVIDIDAS EM PARTES;
- UM DADO;
- 4 CAIXINHAS DE FÓSFOROS VAZIAS DE CORES DIFERENTES (REPRESENTARÃO OS ÔNIBUS);
- PALITOS DE FÓSFORO USADOS OU QUALQUER OUTRO MATERIAL DE CONTAGEM, QUE CAIBA DENTRO DA CAIXINHA, POR EXEMPLO: FICHAS DE PAPEL.



FONTE: GOOGLE IMAGENS

**TODAS AS PROPOSTAS DEVEM SER REALIZADAS SOB A SUPERVISÃO DE UM ADULTO.**

# PROPOSTA: JOGO DOS PONTINHOS



FONTE: GOOGLE IMAGENS

- **OBJETIVOS:** COMPLETAR O MAIOR NÚMERO DE QUADRADOS A PARTIR DA LIGAÇÃO DOS PONTINHOS.
- **QUANTIDADE DE PARTICIPANTES:** 2 A CADA TABULEIRO
- **MATERIAIS:** 1 TABULEIRO CONTENDO 4 PONTOS NA VERTICAL 6 PONTOS NA HORIZONTAL.
- **REGRAS:** TIRANDO 2 OU 1 PARA SABER QUEM JOGARÁ PRIMEIRO;
- QUEM GANHA COMEÇA PRIMEIRO, ONDE A CRIANÇA TENTARÁ FECHAR O QUADRADO DOS PONTINHOS, AO FECHAR ESTE QUADRADO, A CRIANÇA REGISTRA NO CAMPO ABAIXO A QUANTIDADE ESTABELECIDADA DENTRO DESTE QUADRADO. AO FINAL, SOMA QUANTOS PONTOS OBTIVE, PODENDO SER DE 1 A 5 CADA PONTUAÇÃO.
- A CRIANÇA PODERÁ USAR PALITOS OU TAMPINHAS PARA FAZER A "SOMA". GANHA O JOGO QUEM CONSEGUIR MAIS PONTOS.

**TODAS AS PROPOSTAS DEVEM SER REALIZADAS SOB A SUPERVISÃO DE UM ADULTO.**

# PROPOSTA: BRINCANDO DE GUARDAR OS SAPATOS



NESTA BRINCADEIRA, DISPONHA ALGUNS PARES DE SAPATOS MISTURADOS.

A CRIANÇA DEVE ENCONTRAR O PAR DE CADA SAPATO QUE PRECISA GUARDAR.

OBSERVE COMO ESSE MOMENTO É IMPORTANTE, A CRIANÇA PASSA A IDENTIFICAR CADA PAR POR COR, FORMATO E TAMANHO. VAMOS INCENTIVÁ-LAS E GUIÁ-LAS!

FONTE: GOOGLE IMAGENS

**TODAS AS PROPOSTAS DEVEM SER REALIZADAS SOB A SUPERVISÃO DE UM ADULTO.**

# PROPOSTA: DETETIVE DOS NÚMEROS



FONTE: GOOGLE IMAGENS

A CRIANÇA PEQUENA GOSTA MUITO DE BRINCAR DE DETETIVE, POR ISSO TEMOS UM CASO A SER INVESTIGADO!

ELA DEVERÁ PROCURAR E IDENTIFICAR OS NÚMEROS NOS OBJETOS E EMBALAGENS DENTRO DO ESPAÇO PROPOSTO. O DESAFIO É ENCONTRAR A MAIOR QUANTIDADES DE OBJETOS NO AMBIENTE.

**TODAS AS PROPOSTAS DEVEM SER REALIZADAS SOB A SUPERVISÃO DE UM ADULTO.**