

# JOGO DA MEMÓRIA - NÚMEROS E IMAGENS

Eixo: Práticas para Ensino Fundamental I –Matemática

KNAUT, Michelle Souza Júlio<sup>1</sup>  
RIBAS, Cíntia Cargnin Cavalheiro<sup>2</sup>  
SILVA, Geovana de Deus da<sup>3</sup>  
VIDA, Giselle Marina Rinaldi<sup>4</sup>

Nos anos iniciais, dá-se uma grande importância na construção do conceito de número pela criança, pois essa será a base para a aprendizagem da matemática nas séries futuras. "O número é a relação criada mentalmente por cada indivíduo" (KAMII apud PIAGET, 1990, p.15).

E para que essa relação aconteça, é necessário que a criança construa relações e conhecimentos sobre elementos físicos (objetos), que posteriormente servirá na construção de estruturas mentais mais complexas.

Infelizmente, a matemática tem sido vista como uma prática mecânica, fazendo com que muitos alunos desde os anos iniciais a achem difícil de se aprender. Porém, a matemática aplicada de forma lúdica pode tornar-se divertida e prazerosa para se aprender, um aprendizado muito importante na infância, pois o aluno está em fase de descobrimento, relacionando imaginário com o real.

Trabalhando a matemática de forma lúdica, pode-se facilitar a comunicação, socialização e construção do conhecimento do aluno, ainda mais se a brincadeira for em grupo. Ao se trabalhar em equipe, o estudante instintivamente sentirá mais vontade de se envolver na atividade e partilhar com o colega a experiência que está vivenciando, ocorrendo também uma troca de aprendizado entre ambos, pois deverão se ajudar, e isso acaba tornando a brincadeira agradável, motivadora e rica em conhecimento.

**TURMA:** 1º ano

## 1 OBJETIVO GERAL

Reconhecer os números relacionando a imagem à quantidade, utilizando a memória para ampliar o conhecimento numérico.

---

<sup>1</sup>Mestre em Educação, Especialista em Modalidades de Intervenção no Processo de Aprendizagem, Coordenadora de Estágio do Curso de Pedagogia da Faculdade OPET e professora vinculada da formação continuada da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

<sup>2</sup>Doutoranda em Educação. Mestre em Desenvolvimento de Tecnologias, Especialista em EAD, Coordenadora do Curso de Pedagogia e de Psicopedagogia das Faculdades OPET e Assistente Pedagógico na Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

<sup>3</sup> Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia das Faculdades OPET.

<sup>4</sup> Mestranda em Educação, Especialista em Educação Especial, Supervisora de Estágio da Faculdade OPET e professora da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

## 2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar os números;
- Perceber a quantidade;
- Relacionar imagem, número e quantidade;
- Ampliar o conhecimento numérico;
- Estimular a atenção e a concentração;

## 3 PROBLEMATIZAÇÃO

Considerando que a turma está aprendendo números e quantidades, como o professor pode ensinar esses conceitos de uma forma não mecânica e mais divertida?

## 4 ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

No primeiro momento, o professor irá fazer quatro círculos com as carteiras e a turma será dividida em quatro equipes. Em seguida, cada equipe receberá um jogo da memória.

No segundo momento, o professor irá explicar que cada jogo da memória possui 16 cartas: oito cartas são de imagens de animais ou plantas e as outras 8 cartas são de números.

O professor seguirá explicando que o objetivo do jogo é o mesmo que o do jogo da memória tradicional, juntar o maior número de pares de cartas iguais, mas que nesse jogo serão utilizados imagens e números, por exemplo: se o aluno virar uma carta onde há o desenho de **UM** leão, ao invés dele tentar achar o outro leão, ele deverá achar o número correspondente a quantidade de leões desenhados, ou seja, o número **1 (UM)**.

Após toda essa explicação e após dado exemplos de como formar pares, o professor pedirá para que as 16 cartas sejam colocadas viradas para cima para que a equipe possa memorizá-las, após dado esse processo por 15 segundos, todos deverão virar as cartas para baixo e iniciar o jogo, cada integrante jogando na sua vez.

No final, quando todas as equipes finalizarem o jogo, o professor fará a contagem de quem juntou mais pares e explicará que essa brincadeira é um momento de diversão e aprendizagem, onde necessita concentração e a utilização dos conhecimentos aprendidos em sala de aula. Após isso, os grupos poderão trocar os jogos da memória para brincar e aprender um pouco mais.

## 5 RECURSOS DIDÁTICOS

Folha sulfite (para fazer as cartas) e papel contact transparente para encapar as cartas.

## 6 AVALIAÇÃO

A avaliação ocorrerá por meio da participação dos estudantes no decorrer da atividade, por seu envolvimento em concentrar-se para memorizar as cartas do jogo e sobretudo no processo para relacionar os números com as quantidades das imagens desenhadas nas cartas do jogo de memória.

## 7 PESQUISA DE CONTEÚDO

O processo de quantificar, de descobrir a quantidade de números, se dá desde os anos iniciais, desde a infância do aluno, quando esse consegue representar o número de objetos ou símbolos de um conjunto, agrupando-os e descobrindo assim a sua quantidade, se tem mais, menos ou igual, ou seja, é feita uma relação do objeto físico com o mental (os números).

Para KAMII (1990), “quantificar é a capacidade da criança representar um número com símbolos ou signos a partir de sua construção lógico matemática”.

Muitas situações diárias possuem uma necessidade significativa de fazer com que a pessoa relacione imagem à quantidade, então dentro de sala de aula é necessário que o professor incentive seus alunos para que por si só consigam resolver esses problemas. Em sua prática pedagógica pode oferecer materiais como jogos educativos que estimulem e facilitem o processo de aprendizagem durante as aulas.

## 8 REFERÊNCIAS

KAMII, Constance. **A criança e o número: implicações da teoria de Piaget**. Campinas: Papyrus, 1990.