

# PROJETO “NUMBER SPINNER<sup>1</sup>”

Eixo: Práticas para Contextos Não Escolares

DAVID, Mônica Cristiane<sup>2</sup>  
FARIA, Rosiane Aparecida de<sup>3</sup>  
NOVAIS, Elaine Cristina Prado<sup>4</sup>  
RAMIM, Carolina Fragoso<sup>5</sup>  
SILVA, Ana Flávia Faria da<sup>6</sup>  
VICCO, Albina<sup>7</sup>  
BORGES, Vanusa Emilia<sup>8</sup>

A Matemática é utilizada diariamente, pelas pessoas, sem que as mesmas percebam. Quando o despertador toca pela manhã, por exemplo, o horário que o ônibus passa, o tempo que se leva para chegar ao trabalho, o valor para economizar durante o mês, o gasto com as despesas e outras situações diárias que fazem parte do dia a dia das pessoas.

Neste sentido, percebe-se que a matemática abrange a interpretação e comunicação de ideias, o entendimento e a resolução de problemas lógicos matemáticos, a compreensão de números e operações sendo utilizado em muitas áreas do conhecimento, trazendo assim, benefícios ao homem.

Buscando facilitar o aprendizado e o desenvolvimento da capacidade de entender a matemática e resolver pequenos problemas, o jogo torna-se um coadjuvante por motivar os alunos a ultrapassarem seus próprios limites e compreenderem outros processos matemáticos.

Segundo Ferreira (2008) *apud* Veiga (1994) a prática pedagógica é uma prática social orientada por objetivos, finalidades e conhecimentos, e inserida no contexto da prática social. “A prática pedagógica é uma dimensão da prática social que pressupõe a relação teoria-prática, e é essencialmente nosso dever, como educadores, a busca de condições necessárias à sua realização (FERREIRA, 2008, *apud*, VEIGA, 1994, p.16).”

Sendo assim, trabalhar com jogos instiga na aquisição do aprendizado matemático de forma lúdica, proporcionando mais interesse dos alunos, durante as atividades, para que aprendam a expressar-se, a agir e a interagir.

---

<sup>1</sup> *Fidget spinner* é um brinquedo giratório voltado para crianças e adolescentes.

<sup>2</sup> Mestre em Educação, Especialista em Organização do Trabalho Pedagógico e em EaD, Professora de Graduação e Pós -Graduação das Faculdades OPET, FAEL, Supervisora de Estágio na Faculdade Opet e Orientadora de TCC.

<sup>3</sup> Acadêmica do Curso de Pedagogia da Faculdade Opet.

<sup>4</sup> Acadêmica do Curso de Pedagogia da Faculdade Opet.

<sup>5</sup> Acadêmica do Curso de Pedagogia da Faculdade Opet.

<sup>6</sup> Acadêmica do Curso de Pedagogia da Faculdade Opet.

<sup>7</sup> Acadêmica do Curso de Pedagogia da Faculdade Opet.

<sup>8</sup> Mestre em Educação. Pedagoga. Tutora presencial do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Opet.

## 1 JUSTIFICATIVA

A ludicidade é necessária para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança, por proporcionar diversos momentos como: discussões para resolverem situações problemas, explorarem possibilidades, experimentarem sensações, errarem, repetirem, aprenderem, lidarem com as frustrações. Enfim, as diversas possibilidades de aprendizagem por meio do lúdico possibilitam as crianças crescerem e tornarem-se adultos seguros, capazes e autônomos.

Além da diversão, as brincadeiras colaboram para o amadurecimento saudável da criança e estimulam a evolução de diversas habilidades, como a coordenação motora, sociabilidade, pensamento lógico, aprimoramento dos sentidos entre outros.

Portanto, trabalhar com o “Number Spinner” de forma didática e pedagógica permitirá as crianças responderem às atividades de matemática de forma lúdica, alegre e com compreensão.

## 2 OBJETIVO GERAL

Compreender o processo matemático por meio do jogo, desenvolvendo a concentração, atenção e a relação interpessoal.

## 3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Perceber que o desenvolvimento interpessoal auxilia no progresso social do ser humano.
- Identificar o jogo como recurso propulsor na atenção e concentração.
- Resolver situações problemas utilizando cálculos mentais.

## 4 ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

Na primeira etapa o Pedagogo conversará com as crianças explicando que participarão de um jogo para ajudar no raciocínio lógico matemático. Antes de iniciar a atividade, o Pedagogo fará uma sondagem para verificar o nível de aprendizado referente ao cálculo mental.

Na segunda etapa apresenta-se o spinner aos alunos para manipularem, brincarem livremente, a fim de se familiarizarem com o brinquedo.

Posteriormente os alunos serão organizados em grupos, conforme a faixa etária, para iniciar o jogo.

O Pedagogo fará uma tabela especial de adição para cada grupo. Cada aluno girará o “Number Spinner” concomitantemente e, quando o Spinner parar, cada participante do grupo correrá até o recipiente com tampinhas e juntará a quantidade correspondente ao número tirado. O aluno que terminar primeiro vence. Isso será feito até que todos do grupo tenham participado.

Enquanto isso, nos outros grupos dos alunos maiores, serão feitas tabelas englobando a multiplicação e a divisão. A atividade ocorrerá da mesma forma, só que cada participante terá que responder mais rápido. Caso não consigam desenvolver a operação mentalmente poderão utilizar lápis e papel.

Após o término do jogo, o Pedagogo fará novamente a sondagem do nível de aprendizagem dos alunos, para verificar o raciocínio lógico matemático.

Desta forma pretende-se que os alunos aprendam a relacionar os fatores da adição, multiplicação e da divisão, desenvolvendo estratégias de cálculo mental, e que possa refletir na melhora do seu desempenho em sala de aula e na vida.

## 5 RECURSOS DIDÁTICOS

- Papel, caneta, tampinhas de garrafa PET e Hand Spinner.

## 6 AVALIAÇÃO

Os alunos serão avaliados pelo interesse em participar da atividade, pela socialização com os colegas e o desenvolvimento dos cálculos mentais.

## 7 REFERÊNCIAS

FERREIRA, Liliansa Soares. **Gestão do Pedagógico: DE QUAL PEDAGÓGICO SE FALA?** Currículo sem Fronteiras, v.8, n.2, pp.176-189, Jul/Dez 2008, Disponível em: <http://www.curriculosemfronteiras.org/vol8iss2articles/ferreira.pdf>. Acesso em: 15 de setembro de 2017.