

PORTFÓLIO DE ATIVIDADES

Acadêmico(a): Ana Paula Minati

i. Atendimento Educacional Especializado -

- **Materiais utilizados:** Sólidos geométricos; Caixa tátil; Etiquetas em braille com o nome dos sólidos.
- **Forma de uso:** Primeiramente, os modelos táteis serão entregues aos alunos para que explorem com as mãos, com explicação do professor sobre cada sólido geométrico. Após isso, os sólidos serão colocados na caixa tátil. O aluno coloca a mão dentro da caixa e retira o sólido, tentando identificá-lo, e atribui uma etiqueta escrita em braille com o nome dele. O professor confere a resposta do aluno, e repete até o último sólido ser retirado da caixa.



ii. Material do LEM -

- **Materiais utilizados:** Geolig; questionário.

- **Forma de uso:** Os alunos terão que montar três sólidos utilizando as pecinhas do Geolig: tetraedro, cubo e uma pirâmide de base hexagonal. Após isso, será respondido um questionário refletindo a associação do jogo com os sólidos:
 - O que são sólidos geométricos?
 - Como você explicaria a diferença entre aresta, vértice e face em um sólido geométrico?
 - Qual é a principal diferença entre um prisma e uma pirâmide?
 - No Geolig, o que representam os tubos e os conectores ao construir sólidos geométricos?
 - Preencha a tabela abaixo:

Nome do sólido	Faces	Arestas	Vértices
Tetraedro			
Cubo			
Pirâmide hexagonal			



i. Jogo On-line -

Nome do jogo, conteúdo e forma de uso com o link:

Sabe tudo sobre Sólidos Geométricos! é um jogo que tem como objetivo auxiliar os estudantes a identificar e reconhecer as características dos sólidos geométricos. Durante a atividade, os alunos fazem associações lógicas, preenchem lacunas, entre outros, relacionadas às definições, classificações e elementos dos sólidos geométricos.

<https://atividade.digital/jogos/matematica/solidos-geometricos/sabe-tudo-sobre-solidos-geometricos?level=0>

Acadêmico(a): Paola Angélica Kestring González

i. Atendimento Educacional Especializado -

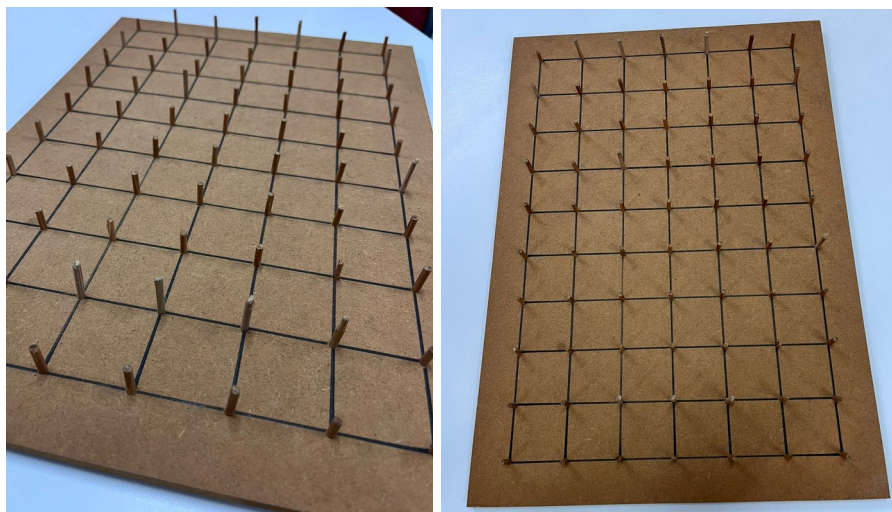
Nome do material e forma de uso: o material selecionado foi o tetris, com o objetivo de trabalhar o conteúdo de área e perímetro, como forma de adaptação, os alunos terão de criar as formas geométricas solicitadas pelo professor de turma com um número estipulado de peças, dessa forma, fortalecendo o raciocínio lógico, por exemplo, criar um retângulo utilizando três peças, criar um quadrado utilizando duas peças, e assim por diante.



ii. Material do LEM -

Nome do material e forma de uso: o material selecionado foi o geoplano, com o objetivo de trabalhar área e perímetro. Para sua utilização será necessário um elástico e o geoplano.

Os alunos terão de criar a forma geométrica solicitada pelo professor de turma e após, medi-la com uma régua e realizar seus cálculos, registrando-os no caderno.



i. Jogo On-line -

Nome do jogo, conteúdo e forma de uso com o link: Revisando Perímetro e Área é um jogo interativo em que o estudante seleciona a caixa desejada e após é revelado uma pergunta sobre o conteúdo. O aluno tem 30 segundos para escolher a resposta, se errar, o jogo retorna para tela inicial para escolher outra caixa com uma pergunta misteriosa. O jogo termina quando o estudante responde todas as questões ou então, quando ele deixa o tempo de 30 segundos terminar. Após finalizar, o jogo mostra qual foi seu tempo e quantas questões foram respondidas corretamente.

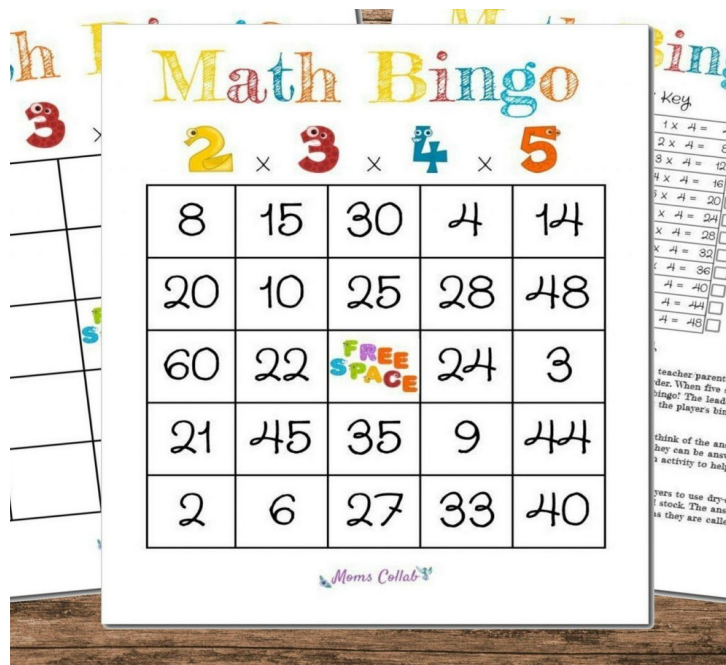
<https://wordwall.net/pt/resource/23971754>

Acadêmico(a): Mateus Elian Gollo

i. Atendimento Educacional Especializado -

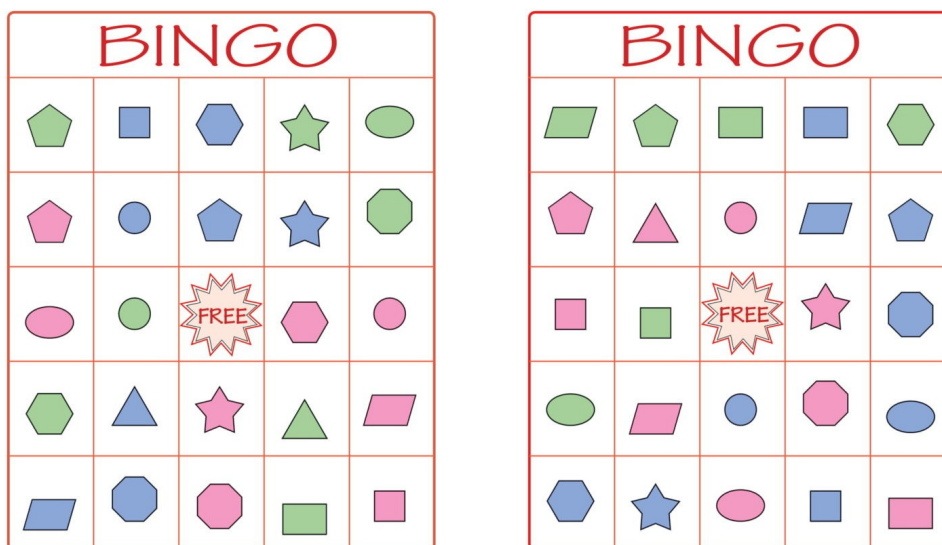
Nome do material e forma de uso: o material selecionado foi o bingo matemático, com o objetivo de estimular o cálculo mental, a tabuada e o desenvolvimento de processos de estimativa. Para a sua utilização será necessário que as cartelas sejam substituídas por operações de multiplicação ou perguntas relacionadas a algum conteúdo matemático. Você

pode adaptar as cartelas de acordo com o nível de cada turma, fichas com as respostas de cada multiplicação feita nas cartelas. Isso tornará o jogo mais interativo e desafiador.



ii. Material do LEM -

Nome do material e forma de uso: o material selecionado foi o bingo geométrico, com o objetivo de instigar a participação e aprendizado dos conceitos de geometria por meio de uma atividade lúdica e divertida. O objetivo pedagógico é trabalhar formas e nomes de figuras bidimensionais e tridimensionais. As cartelas são confeccionadas em uma folha com as figuras geométricas. Cada uma é composta por 24 figuras e um coringa no centro. Uma pessoa fica responsável por sortear as figuras e dizer pra turma apenas uma vez qual é o nome da figura. Quem tiver o item sorteado, marcará em sua cartela. Ganha quem, primeiro, preencher toda a cartela.



i. Jogo On-line -

Nome do jogo, conteúdo e forma de uso com o link: o material selecionado foi o resta um, com o objetivo de eliminar os pinos com jogadas válidas até restar apenas um pino no tabuleiro. Antes do jogo iniciar, um aluno é sorteado para falar a operação matemática que está escrito na ficha, sendo resolvida, os alunos encontrando a resposta certa, eles podem fazer a sua jogada, mas se errar , a jogada passa para o outro. A jogada é feita pulando um pino, tanto horizontal como na vertical, não podendo pular por espaços vazios. Para a sua utilização será necessário uma peça para saltar, horizontalmente ou verticalmente sobre a outra, sendo que a casa vizinha deverá estar vazia. Se o movimento foi possível de ser executado, a peça pulada é eliminada do jogo.



link: <https://www.escolagames.com.br/diversao/resta-um>.

Acadêmico(a): Alexandre Vantuir Albrecht

i. Atendimento Educacional Especializado -

Nome do material e forma de uso: O material selecionado foi o “**Ábaco em Braille**”. O ábaco é composto por varetas e argolas. Cada vareta representa um valor posicional e cada argola representa uma quantidade decimal. A finalidade do ábaco em braille é: Identificar o valor posicional de cada vareta; Identificar a quantidade decimal representada por cada argola; Anotar os números em base decimal da direita para a esquerda.



ii. Material do LEM -

Nome do material e forma de uso: O jogo selecionado é o “**Ábaco**” e o nome da atividade é o **desafio do ábaco**. É uma atividade de grupo, em que cada grupo recebe uma folha com vários cálculos matemáticos que devem resolvê-los com o uso do ábaco, demonstrando para o outro grupo a resolução.

O ábaco é um instrumento de cálculo que funciona com base no sistema decimal, permitindo representar números e realizar operações matemáticas. Para usar o ábaco, é preciso saber como manipular as contas e entender o valor de cada pino.



i. Jogo On-line -

Nome do jogo, conteúdo e forma de uso com o link: O jogo selecionado foi o “**Matemática em Pedacos: Dominando Frações e Porcentagens**”. O conteúdo é “**Frações e Porcentagem**”. O objetivo desta atividade educacional é aprimorar o entendimento dos alunos sobre conceitos matemáticos como porcentagem e fração. O jogo é de perguntas e respostas com alternativas. Ao acertar o jogador avança no jogo e se erra seu progresso é travado e ele pode novamente responder a questão até acertar.

<https://atividade.digital/jogos/matematica/fracao-porcentagem-contas-matematicas-matematica-divertida-matematica-na-pratica/matematica-em-pedacos-dominando-fracoes-e-porcentagens>



Acadêmico(a): Patrícia Fernanda Bedin de Souza Bacchi

i. Atendimento Educacional Especializado -

Materiais utilizados: Material Dourado, Etiquetas em braille para identificar as peças, 4 texturas diferentes.

Forma de uso: Utilize texturas distintas para representar diferentes valores numéricos: superfícies lisas para unidades, rugosas para dezenas, linhas em relevo para centenas e pontos em relevo para milhares. Adicione etiquetas em Braille para identificar os valores de cada peça e incentive os alunos a explorar as peças com as mãos, reconhecendo diferenças de tamanho, peso e textura. Proponha atividades de construção de números, associando as quantidades táteis aos valores numéricos correspondentes, promovendo uma experiência sensorial e educativa.



ii. Material do LEM -

Nome do material e forma de uso: O jogo escolhido foi a Torre de Hanói que é um quebra-cabeça lógico que consiste em três hastes e vários discos de tamanhos diferentes. Inicialmente, todos os discos estão empilhados em ordem decrescente de tamanho em uma das hastes, com o maior disco na base e o menor no topo. O objetivo do jogo é mover toda a pilha de discos para outra haste, respeitando as seguintes regras:

- Apenas um disco pode ser movido por vez.
- Cada movimento consiste em pegar o disco do topo de uma haste e colocá-lo em outra haste.
- Um disco maior nunca pode ser colocado sobre um disco menor.

A Torre de Hanói é usada para desenvolver habilidades de resolução de problemas, lógica e planejamento estratégico. Ela também pode ser usada em probabilidade e estatística, analisando o tempo que cada aluno leva para resolver a Torre de Hanói com diferentes números de discos. Registrando o tempo, calculando médias, medianas e modas, e analisando a variação nos dados.



i. Jogo On-line -

Nome do jogo, conteúdo e forma de uso com o link: O jogo escolhido foi "**O Jogo das Frações**", uma atividade que explora os cálculos básicos envolvendo as quatro operações com frações. A proposta central é proporcionar aos alunos uma experiência dinâmica e interativa para aprofundar seu entendimento sobre o tema. A mecânica é simples, mas envolvente: trata-se de um jogo de perguntas e respostas com opções múltiplas, garantindo que o aprendizado seja contínuo e reforçado de forma lúdica. O objetivo final não é apenas ensinar, mas engajar os alunos em uma jornada de descoberta, onde cada resposta correta representa mais um passo no domínio das frações.

[Jogo das frações - Game show de TV](#)

Acadêmico(a): Isabela Pereira Maldonado

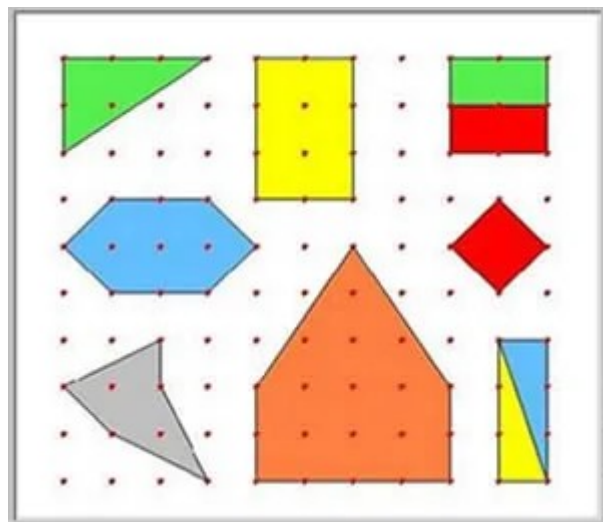
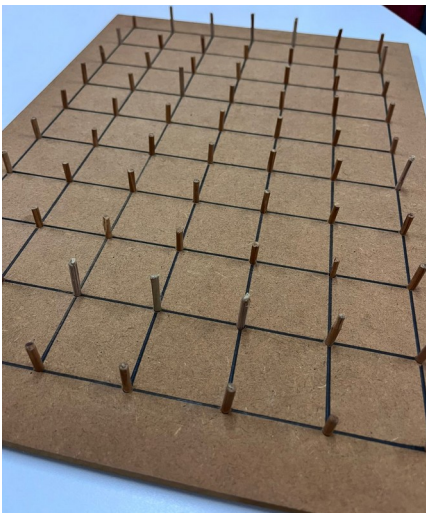
i. Atendimento Educacional Especializado -

Nome do material e forma de uso: O material escolhido foi o Geoplano sendo utilizado também os elásticos coloridos e imagens de figuras geométricas de diversos tipos. Utilize o geoplano de forma visual e tátil para que os alunos construam figuras geométricas simples, como triângulos e quadrados, com elásticos coloridos.

Para facilitar a associação das formas criadas, forneça guias visuais, como cartões com imagens dessas formas. Comece trabalhando as retas e os pontos, permitindo que os alunos compreendam como essas linhas se conectam para formar figuras. À medida que os alunos dominam as formas simples, evolua gradualmente para figuras mais complexas, como quadriláteros, triângulos, pentágonos, etc., promovendo a compreensão das diferenças e propriedades de cada uma.

ii. Material do LEM -

Nome do material e forma de uso: O material escolhido foi o Geoplano sendo utilizados os elásticos coloridos e imagens de figuras geométricas de diversos tipos. Propõe-se que os alunos formem diversas formas geométricas no geoplano e, em seguida, discutam suas propriedades, como número de lados, ângulos e simetrias. Incentiva-se a criar e nomear diferentes polígonos, como triângulos, quadriláteros, pentágonos e hexágonos, analisando as relações entre os lados e os ângulos internos dessas figuras. Após a construção de formas como quadrados e retângulos, os alunos podem calcular suas áreas, contando os quadrados internos, e seus perímetros, somando os lados. Também é interessante pedir para que formem figuras com ângulos retos, agudos e obtusos, identificando e classificando os ângulos formados, ajudando-os a entender as diferenças e características de cada tipo de ângulo.



i. Jogo On-line

Regulares: O jogo escolhido foi “**Área de figuras planas**” , que pode oferecer vários benefícios, além da fixação de conceitos já aprendidos com os materiais citados acima, como área e perímetro. Ele pode ser utilizado como uma ferramenta de resolução de problemas em tempo real, que vai promover o raciocínio lógico e a agilidade mental. A interação dinâmica do jogo, desafia os alunos a se permitirem focar na realização dos exercícios, para que após a resolução, obtenham os feedbacks que esperam. Além disso, o jogo pode ajudar no desenvolvimento da autonomia e da autoconfiança, pois os alunos podem realizar a atividade no seu próprio ritmo e colocando em prática, tudo o que foi aprendido antes. E como ponto principal, o jogo traz uma parte prática mais dinâmica e que pode cativar o interesse dos alunos.

<https://wordwall.net/pt/resource/23019297/%C3%A1rea-de-figuras-planas>