



Jogo Roleta do Tangram

Objetivo: Estimular o raciocínio Lógico por meio do reconhecimento e do posicionamento das figuras geométricas que compõe o tangram.

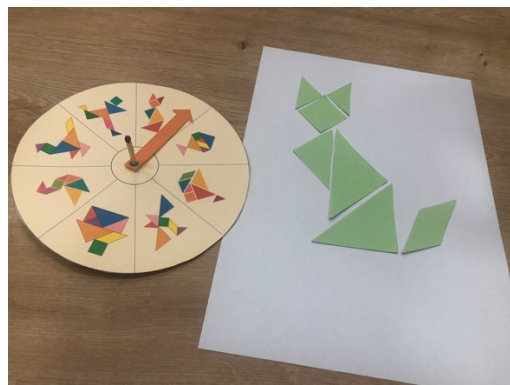
Habilidade da BNCC:

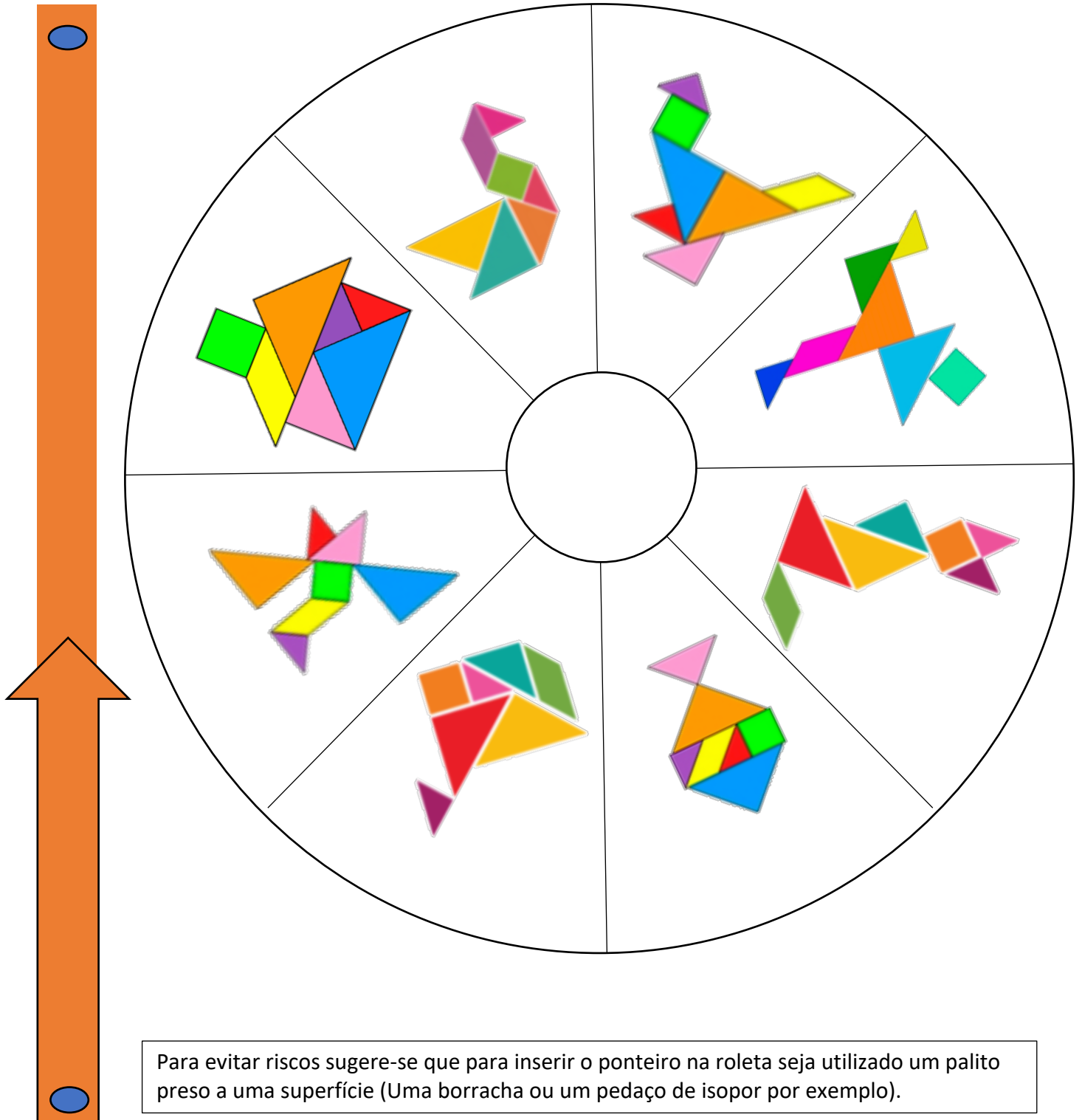
(EF01MA14) Identificar e nomear figuras planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo) em desenhos apresentados em diferentes disposições ou em contornos de faces de sólidos geométricos.

Regras básicas: Em uma superfície (mesa, chão ou outra) os estudantes deverão colocar a roleta e girar o ponteiro. Na posição que o ponteiro parar constará uma figura a qual o estudante deverá reproduzir utilizando o tangram disponibilizado.

Observação: Observações:

- 1) A atividade não se trata de um manual mas sim de uma possibilidade, podendo ser adaptada de acordo com as necessidades específicas do público a ser atendido.
- 2) O jogo poderá ser utilizado como uma atividade de cooperação entre os estudantes. Procure evitar a competição em sala de aula.
- 3) Dependendo da idade das crianças, tome cuidado para que não ingiram as peças. É recomendado a supervisão de um adulto.





Para evitar riscos sugere-se que para inserir o ponteiro na roleta seja utilizado um palito preso a uma superfície (Uma borracha ou um pedaço de isopor por exemplo).



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE – FURG
INSTITUTO DE MATEMÁTICA, ESTATÍSTICA E FÍSICA – IMEF
GRUPO DE PESQUISA TANGRAM – EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, CULTURA E TECNOLOGIA
@tangram_furg

