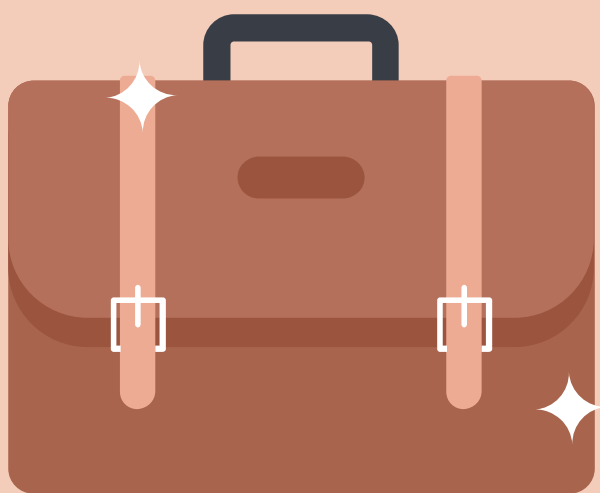


FABIANA ASSIS FERREIRA
ELIANA MARQUES ZANATA

Maleta Educativa da EJA



Ferreira, Fabiana Assis.

Maleta Educativa da EJA / Fabiana Assis Ferreira ;
orientadora: Eliana Marques Zanata. - Bauru : UNESP,
2025

33 f. : il.

Produto educacional elaborado como parte das
exigências do Mestrado Profissional em Docência para
Educação Básica da Faculdade de Ciências, UNESP, Bauru

1. Inclusão. 2. Educação de Jovens e Adultos.
3. Ensino Colaborativo. 4. Jogos Matemáticos. 5.
Estratégias de Ensino. I. Zanata, Eliana Marques. II.
Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências.
III. Título.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE
MESQUITA FILHO" – UNESP
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO DOCÊNCIA PARA A
EDUCAÇÃO BÁSICA – PPGDEB

Maleta Educativa da EJA

AUTORA

FABIANA ASSIS FERREIRA

ORIENTADORA

PROF^ª DR^ª ELIANA MARQUES ZANATA

REVISORES

PROF^ª DR^ª ELIANA MARQUES ZANATA

PROF^ª DR^ª KATIA DE ABREU FONSECA

PROF^ª DR^ª SILVIA REGINA VIEIRA DA SILVA

TÍTULO DA DISSERTAÇÃO

INCLUSÃO NA EJA: JOGOS MATEMÁTICOS NA PERSPECTIVA DO
ENSINO COLABORATIVO

Produto educacional desenvolvido como parte integrante do Programa de Pós-Graduação em Docência para Educação Básica (Mestrado Profissional), pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – UNESP.

Fabiana Assis Ferreira

Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual do Norte do Paraná UENP(2006). Atualmente atuando como Psicopedagoga Institucional e Professora de Educação Especial efetiva pela Prefeitura Municipal de Ourinhos. Possui experiência na Educação Básica pública na área da Educação Especial, Sala de Recursos Multifuncional, Professora de Apoio a inclusão. Pós-Graduada em Educação Especial com ênfase em deficiência Intelectual e Deficiência Auditiva. Licenciatura Pedagogia, Artes Visuais e História. Atualmente mestranda na Universidade Estadual Paulista UNESP- Docência para educação Básica.

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/1513079001064553>



Prof^a Dr^a Eliana Marques Zanata

Possui graduação em Pedagogia pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (1990), Mestrado em Educação Para Ciência pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2000) e doutorado em Educação Especial pela Universidade Federal de São Carlos (2004). Atualmente é professora em regime de RDIDP na Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Coordenadora do Programa de Pós Graduação em Docência para Educação Básica (2013-2021). Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Educação Especial e Inclusiva, Políticas Públicas em Educação e Educação de Jovens e Adultos. Atua na área da pesquisa e da extensão universitária, principalmente nos seguintes temas: Inclusão, Educação Inclusiva, Deficiências, Projeto Pedagógico e Políticas Públicas para a Educação Especial e Inclusiva, nas quais Orienta projetos de Pesquisa de Iniciação Científica e Mestrado, Projetos de ensino e projetos de extensão. Vice Líder do grupo de estudos e pesquisas "A inclusão da pessoa com deficiência, Transtornos Globais do Desenvolvimento, Altas Habilidades e Superdotação e os contextos de aprendizagem e desenvolvimento". Membro do Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação Popular (GEPEP).

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/5940575768463168>



Introdução.....	07
1. Características da Proposta Educativa.....	08
Diagnóstico Local.....	08
Público-Alvo.....	09
Mas, por que a EJA?.....	10
E por que Ensino Colaborativo?.....	11
2. Objetivos.....	13
3. Desenvolvimento e Aplicação do Produto.....	14
Metodologia de desenvolvimento e aplicação.....	14
4. Slides “Doenças da terceira idade”	19
5. Os jogos matemáticos.....	20
Jogo da Memória com Resolução de Problemas.....	21
Jogo Vida & Saúde.....	23
Jogo Lince Matemático.....	28
Referências.....	33



Este sumário é interativo!

Clique para ser direcionado/a à página desejada. Para retornar ao sumário é só clicar na numeração de cada página, localizada no canto inferior.

O produto educacional foi desenvolvido com base na metodologia do ensino colaborativo, aplicado em uma escola municipal na sala de aula da EJA (9º ano do Ensino Básico anos finais). O público-alvo inclui jovens e adultos, incluindo educandos com deficiência intelectual, sendo a proposta fundamentada na perspectiva inclusiva. O ensino colaborativo, neste contexto, garante que todos os educandos tenham acesso às mesmas oportunidades de aprendizagem, independentemente de suas limitações ou desafios específicos.

A EJA é composta por educandos de diferentes idades e perfis, incluindo muitos com necessidades educacionais específicas, e o ensino colaborativo surge como uma estratégia fundamental para garantir que todos esses educandos sejam incluídos no processo educacional. Ao utilizar jogos matemáticos educativos, a proposta estimula habilidades cognitivas como memória, atenção e raciocínio lógico, proporcionando um ambiente onde todos os educandos, com ou sem deficiência, possam aprender e participar ativamente. O ensino colaborativo possibilita que os educandos compartilhem experiências e ajudem uns aos outros, o que também contribui para a formação de uma comunidade de aprendizagem mais inclusiva e acolhedora.

Ao longo das próximas páginas apresentaremos as características da pesquisa realizada e da aplicação da proposta educativa, que resultou neste produto educacional. Convidamos, vocês, leitores, a embarcar nessa viagem conosco para conhecer a Maleta Educativa da EJA.

Boa leitura!



DIAGNÓSTICO LOCAL:

A escola está localizada em um bairro periférico de um município de médio porte, atendendo educandos em situação de vulnerabilidade social. Essa realidade impõe desafios adicionais, e o ensino colaborativo pode ser uma resposta eficaz, uma vez que promove a solidariedade e o apoio mútuo entre os educandos. A inclusão de educandos com deficiência intelectual no ambiente da EJA requer práticas educativas que reconheçam e valorizem as capacidades de cada um, e o ensino colaborativo fortalece essas práticas ao criar oportunidades para que todos os educandos contribuam ativamente no processo de aprendizagem.

A aplicação de jogos de raciocínio lógico estimula a interação entre os educandos, tanto no aspecto cognitivo quanto social, incentivando a troca de conhecimentos e o aprendizado coletivo. Esse tipo de metodologia não apenas facilita a aprendizagem de conteúdos matemáticos, mas também promove a inclusão social e o bem-estar emocional dos educandos, especialmente daqueles que enfrentam doenças da terceira idade, como o Alzheimer e a depressão.

● PÚBLICO-ALVO:

O público-alvo é formado por educandos entre 15 e 65 anos, trabalhadores assalariados, aposentados ou dedicados a tarefas domésticas, que possuem diferentes histórias de vida e motivação para estudar. A diversidade presente neste grupo é o que torna o ensino colaborativo tão relevante, pois ele permite a criação de um ambiente em que todos os educandos, independentemente de suas experiências anteriores ou capacidades, podem contribuir para o processo de aprendizagem.

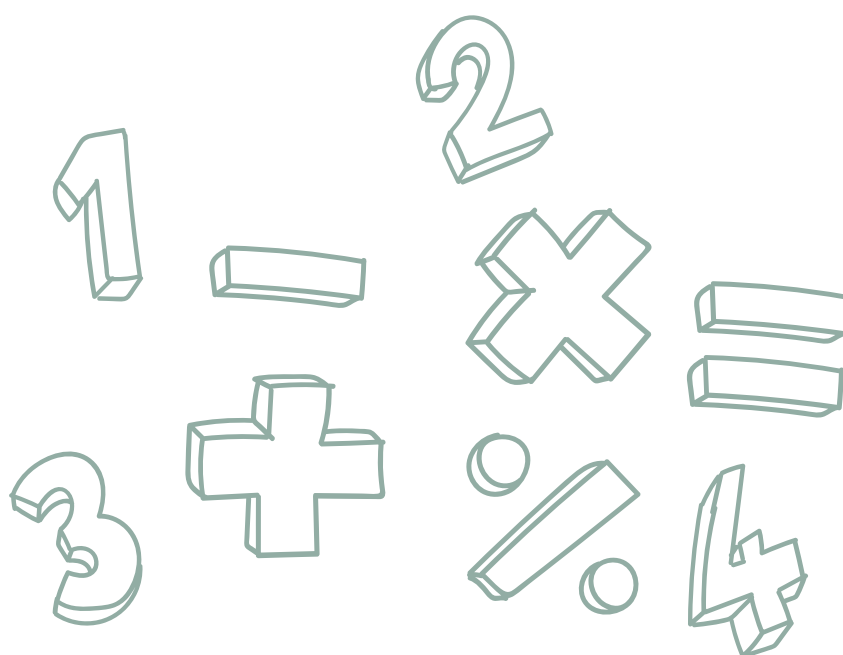
O ensino colaborativo valoriza a troca de experiências e o aprendizado em grupo, reconhecendo que a colaboração entre educandos com diferentes níveis de conhecimento e habilidades podem ser enriquecedoras para todos. Dessa forma, o uso de jogos educativos é uma oportunidade para que os educandos desenvolvam suas habilidades cognitivas em conjunto, contribuindo para a inclusão plena de educandos com deficiência.



MAS, POR QUE A EJA?

A EJA (Educação de Jovens e Adultos) é uma modalidade de ensino que envolve uma grande diversidade de educandos, muitos dos quais possuem necessidades educacionais específicas. O ensino colaborativo surge como uma ferramenta fundamental para adaptar as práticas educacionais, de forma a garantir que todos os educandos, com ou sem deficiência, sejam incluídos no processo de aprendizagem. Ao promover a coparticipação entre educandos e educadores, o ensino colaborativo estimula a criação de um ambiente de aprendizagem cooperativa, onde as diferenças são respeitadas e valorizadas.

Justifica-se este trabalho pela necessidade de buscar estratégias de ensino voltadas para a inclusão de educandos adultos com deficiências inseridos na EJA, proporcionando um ambiente acolhedor e acessível a todos os estudantes. Que muitas vezes estão apenas inseridos e não incluídos de forma satisfatória, sem garantia de qualidade de ensino, resultando por vezes em evasão escolar.



O uso de jogos de raciocínio lógico é uma estratégia que facilita o aprendizado inclusivo, pois todos os educandos podem participar ativamente, independentemente de suas limitações. O ensino colaborativo permite que educandos com deficiência intelectual sejam integrados ao processo de aprendizagem, ao mesmo tempo em que os demais educandos se beneficiam do desenvolvimento de habilidades como empatia e cooperação.

A diversidade dos professores na escola, muitos com formação acadêmica avançada, permite uma abordagem mais ampla e eficaz do ensino colaborativo. A presença de 34 educandos com deficiência reforça a necessidade de práticas educativas que promovam a inclusão, e o ensino colaborativo oferece uma metodologia que favorece a aprendizagem conjunta, respeitando as diferenças individuais.

Os educandos da EJA são participativos e colaborativos, o que indica uma predisposição positiva para a implementação do ensino colaborativo. A cooperação entre os educandos é fundamental para o sucesso do produto pedagógico, pois a inclusão só se concretiza quando há participação ativa de todos os envolvidos no processo educacional.

E POR QUE ENSINO COLABORATIVO?

A andragogia, ciência que estuda a aprendizagem de adultos, sugere que para a aprendizagem ser eficaz, é necessário que o conteúdo tenha relevância prática para a vida do educando. O ensino colaborativo, ao alinhar o aprendizado com as experiências cotidianas dos educandos, permite que eles compartilhem suas vivências e se ajudem mutuamente na construção do conhecimento. O recurso educacional foi desenvolvido com base nessa lógica, promovendo a participação ativa dos educandos e incentivando o uso de jogos como ferramentas de aprendizagem e também de prevenção de doenças relacionadas à terceira idade.

Além de estimular habilidades cognitivas como raciocínio lógico e memória, o ensino colaborativo contribui para o fortalecimento das relações sociais entre os educandos, o que é fundamental em um contexto de EJA, onde a diversidade é a norma. O jogo matemático, aplicado de forma colaborativa, auxilia no desenvolvimento tanto dos educandos com deficiência quanto dos demais, promovendo a inclusão e o engajamento de todos.



OBJETIVO GERAL:

Utilizar jogos de raciocínio lógico para estimular e auxiliar na aprendizagem dos educandos com deficiência intelectual e dos demais educandos da EJA, favorecendo a participação e inclusão por meio da metodologia do ensino colaborativo.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Promover a aprendizagem por meio de jogos e recursos tecnológicos analógicos, incentivando a colaboração entre os educandos;
- Fomentar a coparticipação entre o professor regente e os demais educadores na aplicação dos jogos, fortalecendo o ensino colaborativo em sala de aula;
- Criar um ambiente inclusivo e participativo, onde todos os educandos possam contribuir ativamente para o processo de aprendizagem.

NOSSA PROPOSTA

O produto final inclui os slides e os jogos utilizados. Nessa seção a seguir, é explicado o conteúdo de cada jogo, suas funcionalidades e orientações sobre como utilizá-los, além das questões geradoras relacionadas ao tema e sugestões de como o professor pode integrá-los no ambiente de sala de aula.

METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO E APLICAÇÃO

O desenvolvimento e a aplicação do produto foram realizados por meio da pesquisa-ação, uma abordagem metodológica que combina a pesquisa científica com a prática educativa, permitindo a intervenção direta no ambiente escolar e a coleta de dados em tempo real. Essa abordagem mostrou-se especialmente adequada para contextos educativos inclusivos, como na EJA, em que a diversidade de educandos demanda soluções pedagógicas adaptáveis e colaborativas.

O produto foi aplicado em uma escola pública do município no interior de São Paulo, utilizando uma abordagem qualitativa, que priorizou a coleta de dados através de entrevistas, questionários, observações diretas e avaliações contínuas dos educandos. A metodologia permitiu uma análise aprofundada da dinâmica de aprendizagem em sala de aula, bem como da eficácia dos jogos matemáticos como recurso pedagógico.

Durante a implementação, foram coletados dados quantitativos e qualitativos para verificar o impacto do produto educacional na aprendizagem dos educandos da EJA, em especial daqueles com deficiência intelectual. As ferramentas utilizadas incluíram:



Entrevistas semiestruturadas com os educandos e a professora regente, para avaliar suas percepções sobre a eficácia dos jogos matemáticos.

Questionários aplicados aos educandos após a utilização dos jogos, para captar suas opiniões sobre a aplicação do material pedagógico e suas experiências de aprendizagem.



Avaliações formais e informais de desempenho em matemática, comparando resultados anteriores e posteriores à intervenção.

A análise de dados foi feita com base em categorias temáticas derivadas dos depoimentos dos educandos e da observação em sala, permitindo uma compreensão holística do processo de ensino e aprendizagem. O foco foi comparar os dados obtidos antes e após a implementação dos jogos educativos, a fim de verificar se houve melhora no desempenho dos educandos, especialmente naqueles que apresentavam maior dificuldade de aprendizagem ou que tinham deficiências cognitivas.

A aplicação dos jogos foi feita em parceria com a professora regente, utilizando os princípios do ensino colaborativo. A ação pedagógica foi co- planejada, com a participação ativa do professor e do pesquisador (na qualidade de professor da educação especial), visando criar um ambiente de coparticipação. O ensino colaborativo foi um componente central da metodologia do projeto, uma vez que promoveu a troca de saberes entre os educandos e o desenvolvimento de competências sociais, além das acadêmicas.

A aplicação dos jogos ocorreu principalmente nas aulas de matemática, utilizando o material como um recurso pedagógico para desenvolver habilidades como cálculo, memória, raciocínio lógico e concentração. Os jogos foram escolhidos por sua capacidade de engajar os educandos de forma lúdica, promovendo uma aprendizagem contextualizada e colaborativa. Além disso, serviram como ferramenta inclusiva, sendo acessíveis tanto para educandos com deficiência intelectual quanto para os idosos, que compõem uma parcela significativa do público da EJA.

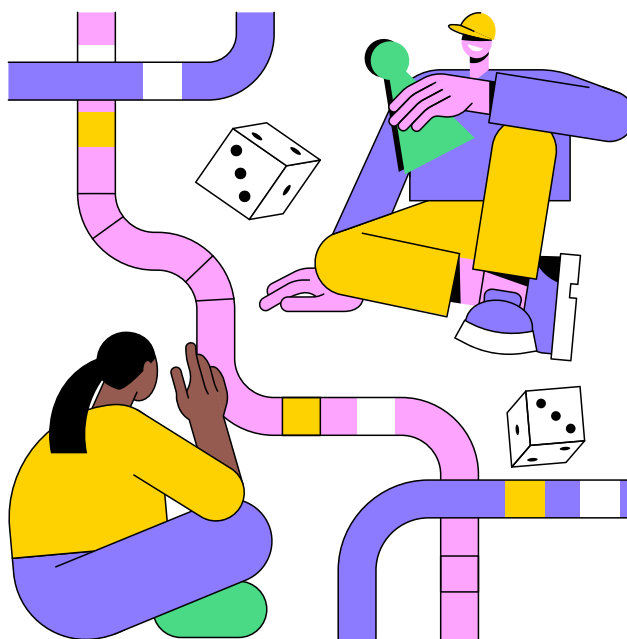


De acordo com Cristina et al. (2017), o processo de envelhecimento é acompanhado por um declínio cognitivo que pode ser prevenido e retardado por meio de atividades estimulantes tanto a nível físico quanto mental. Jogos educativos, como os aplicados neste projeto, foram instrumentos eficazes na estimulação de áreas essenciais ao funcionamento cognitivo, como memória, atenção, raciocínio e resolução de problemas. Eles promoveram a ativação de capacidades cognitivas que muitas vezes se deterioram com a idade, como a memória visual, o cálculo mental e a sequência de pensamento. No contexto da EJA, essa abordagem foi particularmente relevante, uma vez que muitos dos educandos eram idosos que, além de aprenderem novos conteúdos, puderam se beneficiar da preservação de suas capacidades cognitivas.

A integração de educandos com deficiência intelectual também foi um foco central do projeto. O uso de jogos educativos como recurso inclusivo visou garantir que esses educandos não apenas acompanhassem o ritmo da turma, mas que também se sentissem motivados e capazes de participar ativamente das atividades. O ensino colaborativo favorece esse processo, uma vez que incentivou a cooperação entre os educandos, permitindo que eles aprendessem uns com os outros, respeitando suas diferentes capacidades e ritmos de aprendizagem.

Ao final da aplicação, os educandos tiveram a oportunidade de avaliar o jogo aplicado por meio de entrevistas orais ou que, contribuindo com suas percepções sobre a eficácia do método. Essa etapa foi fundamental para garantir que os jogos não apenas alcançassem seus objetivos pedagógicos, mas também fossem percebidos como relevantes e envolventes pelos educandos. A avaliação dos educandos forneceu feedback direto sobre o impacto da intervenção, auxiliando na melhoria contínua do produto pedagógico.

Além disso, o processo de avaliação colaborativa também foi um momento de autorreflexão para os educandos, incentivando-os a pensar sobre suas próprias práticas de aprendizagem e a se tornarem mais conscientes de seu progresso cognitivo e acadêmico.



A aplicação da pesquisa-ação no desenvolvimento deste projeto foi fundamentada na teoria de Lewin (1946), que destaca a importância de combinar investigação e ação para a resolução de problemas práticos em contextos sociais complexos. A escolha da pesquisa-ação se justifica pela necessidade de intervenção direta em um ambiente de ensino que envolve desafios como a inclusão de educandos com deficiência e a promoção do engajamento em uma população adulta diversificada.

O ensino colaborativo, por sua vez, encontrou suporte na perspectiva da interação social na aprendizagem. Assim, o desenvolvimento cognitivo dos educandos é ampliado quando eles interagem com seus pares e com o professor, em um processo de mediação que potencializa a aprendizagem de todos. A colaboração entre educandos e professores, assim como entre os próprios educandos, foi fundamental para a construção do conhecimento de forma inclusiva e significativa.

Por fim, o uso de jogos como ferramenta pedagógica foi respaldado pelas teorias de Kishimoto (2002), que enfatiza o valor dos jogos no contexto educacional como meio de promover aprendizagem, engajamento e estímulo ao desenvolvimento cognitivo.

Slides “Doenças da terceira idade”



A prática de Jogos Matemáticos que estimulem o raciocínio lógico, a memória, a atenção e a concentração, bem como hábitos saudáveis, estão associados diretamente com a prevenção de algumas doenças da terceira idade, tais como o Alzheimer, depressão e Parkinson.

Dessa forma, para explicitar a importância dos Jogos Matemáticos aos estudantes do nono termo da EJA, optamos por iniciar apresentando o slide intitulado “Doenças da Terceira Idade”, cujo conteúdo contextualizou aos estudantes o tema e os preparou para a aplicação dos Jogos Matemáticos.

O Slide pode ser acessado a partir do *link* e QR Code disponibilizados abaixo:



**LINK DE ACESSO AO SLIDE “DOENÇAS DA
TERCEIRA IDADE” – GOOGLE DOCS**



Ao longo das próximas páginas, disponibilizaremos os Jogos Matemáticos desenvolvidos ao longo da pesquisa, que foram aplicados e avaliados pelos estudantes da EJA, e consistem em:

JOGO DA MEMÓRIA

Utiliza situações-problemas para estimular o raciocínio lógico.
Possui 08 pares, com 16 cartas no total.

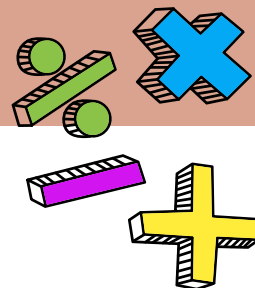
JOGO VIDA & SAÚDE

Jogo de tabuleiro que utiliza situações da vida diária para conscientizar sobre a adoção de hábitos saudáveis.
Possui um tabuleiro, cartas “VIDAS” e um dado.

JOGO LINCE MATEMÁTICO

Jogo de resolução de operações matemáticas e identificação visual dos elementos.

Jogo da Memória com Resolução de Problemas



O Jogo da Memória Matemático foi elaborado para estimular o raciocínio lógico, a atenção e a capacidade de resolução de problemas de forma lúdica. Diferente do jogo da memória tradicional, em que o objetivo é encontrar pares idênticos de imagens, aqui os pares são formados por situações-problema e suas respectivas respostas: praticando conteúdos como adição, subtração, multiplicação, divisão e problemas contextualizados, aplicando o conhecimento em situações do dia a dia.

Durante a atividade, os alunos irão virar as cartas e procurar os pares corretos, relacionando o enunciado de um problema matemático à sua solução. Essa dinâmica permite:

- Desenvolver habilidades de cálculo mental;
- Incentivar a leitura e compreensão de enunciados;
- Trabalhar cooperação e socialização entre os participantes;
- Tornar a matemática mais divertida e acessível.

O jogo pode ser realizado em duplas ou pequenos grupos, promovendo também o trabalho em equipe e o respeito às regras.

Podem ser utilizados lápis e papel para a realização das contas caso ache necessário.

Dona Maria foi ao mercado e comprou 3 pacotes de arroz de 5 kg cada por R\$22,00 cada e 2 pacotes de feijão por R\$ 8,50 cada.
Pergunta: Quanto ela gastou no total?



R\$ 83,00

Seu José tinha 60 comprimidos para um tratamento de 30 dias. Após 18 dias de uso, ele quer saber quantos comprimidos ainda restam.
Pergunta: Quantos comprimidos sobraram?



24

A conta de energia da casa de Dona Lúcia é de R\$128,00 por mês.
Pergunta: Quanto ela gasta em 1 ano com energia elétrica, pagando sempre o mesmo valor?



R\$ 1.536,00

Seu Antônio recebe R\$1.920,00 de aposentadoria e quer dividir igualmente para cobrir 4 despesas fixas: luz, água, alimentação e aluguel.
Pergunta: Quanto ele poderá gastar em cada despesa?



R\$ 480,00

Para um bolo, Dona Helena precisa de 600 g de açúcar. Ela quer fazer 4 bolos iguais.
Pergunta: Quantos gramas de açúcar serão usados no total?



2.400

Seu Joaquim paga R\$ 6,50 por cada passagem de ônibus. Ele pega 2 ônibus por dia, durante 22 dias do mês. Recebeu R\$ 1.500,00 de salário.
Pergunta: Quanto ele gasta com transporte no mês e quanto sobra do salário?



R\$ 286,00
R\$ 1.214,00

Seu Pedro guarda R\$ 50,00 por mês na poupança.
Pergunta: Em quantos meses ele terá R\$ 1.400,00 guardados?



28

Ana paga R\$ 90,00 por mês na academia e R\$ 6,00 por dia de passagem de ônibus (vai 20 dias por mês).
Pergunta: Quanto ela gasta no total com academia e transporte em um mês?



R\$ 210,00

Jogo Vida & Saúde



O Jogo Vida & Saúde tem como objetivo conscientizar sobre a importância da adoção de hábitos saudáveis no dia a dia. Durante o percurso, cada jogador terá a oportunidade de refletir sobre suas escolhas relacionadas à saúde física, mental e social.

- Ao avançar pelas casas, os participantes ganharão ou perderão “vidas” de acordo com suas atitudes.
- Vence o jogo aquele que chegar ao final com o maior número de vidas, mostrando que adotar hábitos saudáveis garante mais qualidade de vida e bem-estar.
- De 2 a 6 jogadores.
- Cada jogador começa com 5 vidas (pode ser representado com fichas, tampinhas ou desenhos).

COMO JOGAR

1

Preparação:

Cada jogador escolhe um peão para representar no tabuleiro.

2

Ordem dos turnos:

Decide-se quem começa (por sorteio ou idade) e segue em sentido horário.

3

Movimento:

O jogador lança o dado e anda o número de casas indicado.

4

Ação nas casas:

- Leia em voz alta a mensagem da casa.
- Some ou subtraia as vidas indicadas.
- Se a casa mandar voltar, o jogador deve obedecer.

5

Fim do jogo:

O jogo termina quando todos chegarem ao final do tabuleiro.

6

Vencedor:

- O vencedor é o jogador que terminar o percurso com mais vidas.
- Em caso de empate, ganha quem tiver feito mais escolhas positivas durante o caminho.



As casas representam situações reais da nossa vida diária.

Refleta:

Qual dessas atitudes você já pratica?
Quais pode melhorar?



**VAMOS COMEÇAR
VOCÊ TEM PRATICADO
HÁBITOS SAUDÁVEIS?**

Início

Jogo SAÚDE & VIDA



**MUITO BEM
VOCÊ REALIZA CONSULTA
MÉDICA COM FREQUÊNCIA
PERCEBE 3 VIDAS**

**VOCÊ NÃO TEM IDO
REGULARMENTE AO
MÉDICO
PERDEU 2 VIDAS.**



**MUITO BEM
VOCÊ ANDA PRATICANDO
EXERCÍCIO FÍSICO COM
REGULARIDADE
GANHE 3 VIDAS**



**VOCÊ NÃO TEM
PRATICADO EXERCÍCIOS
PARA SEU CÉREBRO
COMO USO DE JOGOS
PERDEU 3 VIDAS**



**VOCÊ PRECISA FAZER
MAIS CAMINHADAS
VOLTE PARA O INÍCIO DO
JOGO**



**NÃO TEM TIDO BEM
DORMIDAS
PERDEU 3 VIDAS**



**VOCÊ SE HIDRATA E BEBE
FREQUENTEMENTE ÁGUA
RECEBE 2 VIDAS**



**VOCÊ PRÁTICA
EXERCÍCIOS E ATIVIDADES
QUE CONTRIBUÍM PARA
ESTIMULAR SEU CÉREBRO
COMO JOGOS.
RECEBE 3 VIDAS.**



**VOCÊ TEM UMA VIDA
SOCIAL E
FAMILIAR
RECEBE 2 VIDAS**



**VOCÊ FICOU POR MUITO
TEMPO
SEDENTÁRIO, NÃO
PRATICOU
EXERCÍCIOS FÍSICOS
PERDEU 3 VIDAS.**



**PARABÉNS!
SUAS VACINAS ESTÃO
EM DIA
RECEBE 3 VIDAS.**



**VOCÊ TEM SE ALIMENTADO
DE ALIMENTOS
GORDUROSOS QUE
PREJUDICAM A SAÚDE
PERDEU 3 VIDAS**



**MUITO BEM
VOCÊ PRÁTICA
CAMINHADAS DIÁRIAS
RECEBE 2 VIDAS**



**PARABÉNS
SUA ALIMENTAÇÃO É
SAUDÁVEL
GANHE 3 VIDAS**



**VOCÊ TEM CONSUMIDO EM
EXCESSO TABACO E
ALCOOL
PERDEU 3 VIDAS**



**CUIDADO!
VOCÊ TEM USADO AÇÚCAR
E SAL EM EXCESSO
PERDEU 2 VIDAS.**



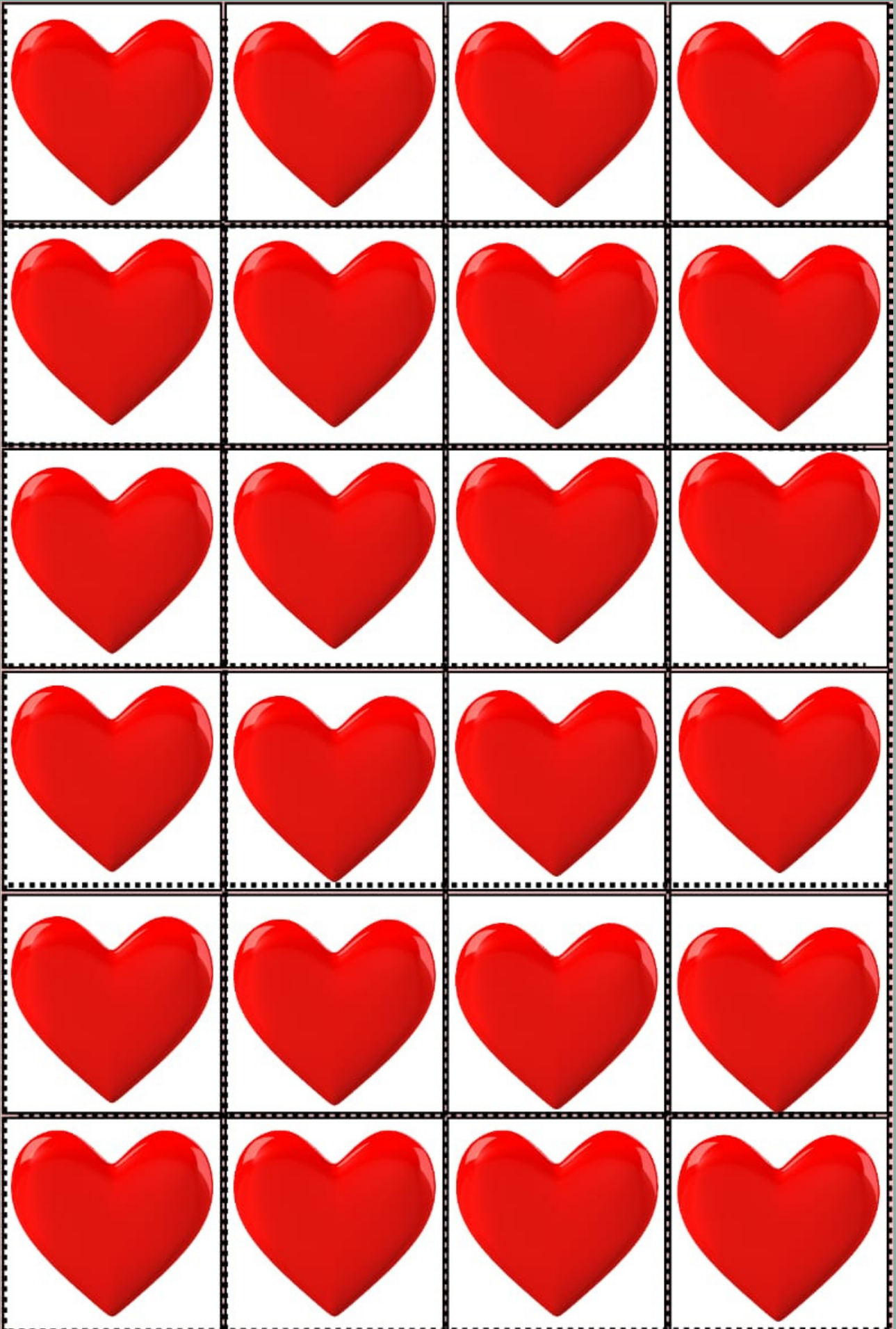
**PARABÉNS
VAMOS CONTAR COM
QUANTAS VIDAS VOCÊ
CHEGOU?**

ESPERO QUE TENHA APRENDIDO
SOBRE OS HÁBITOS SAUDÁVEIS



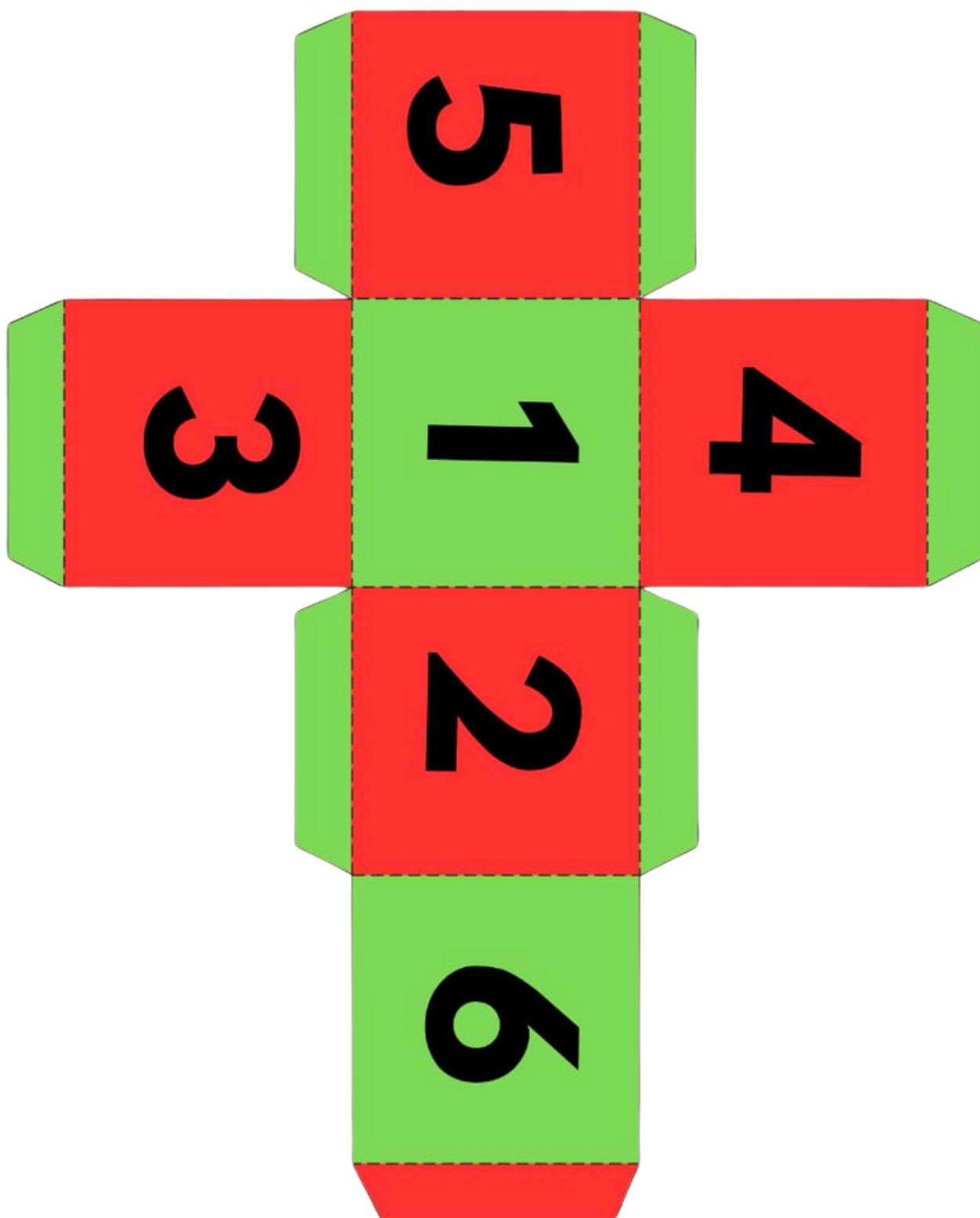
TEXTO DO SEU PARÁGRAFO

"Vidas" do Jogo Vida & Saúde



Dado do Jogo Vida & Saúde

Recortar e montar.



Jogo Lince Matemático



- **Objetivo:**
Resolver as operações e encontrar os resultados escondidos na figura.
- **Modo de jogo:**
 - Individual: o jogador resolve e encontra os resultados sozinho.
 - Dupla/Grupo: vence quem acertar mais resultados ou encontrar em menor tempo.

COMO JOGAR

- 1 **Resolva as operações apresentadas.**
Pode usar rascunho para fazer os cálculos.
- 2 **Procure os números correspondentes na figura.**
- 3 **Marque os que encontrar.**

- **Vence:**
 - Individual: quem encontrar todos primeiro.
 - Em dupla/grupo: quem acertar mais resultados no menor tempo. Resolver as operações e encontrar os resultados escondidos na figura.
- **Benefícios:**
 - Cálculo mental
 - Atenção e percepção
 - Agilidade de raciocínio

Lince Matemático
Adição e Subtração



$$28+13$$

$$105+34$$

$$26-16$$

$$68+67$$

$$99+37$$

$$17-8$$

Lince Matemático
Adição e Subtração



$$146+547$$

$$437-258$$

$$998-934$$

$$1245+568$$

$$158-36$$

$$556+378$$

Lince Matemático
Multiplicação



$$6 \times 3$$
$$10 \times 4$$

$$3 \times 4$$
$$5 \times 5$$

$$9 \times 1$$
$$22 \times 2$$

Lince Matemático
Adição, Subtração e Multiplicação



$547-78$	67×8	100×1
$478+864$	33×2	

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é método Paulo Freire**. São Paulo. Brasiliense, 1982.

CAPELLINI, Vera Lúcia M. Fialho; ZERBATO, Ana Paula. **O que é ensino colaborativo?** Campinas, SP; Autores Associados, 2020.

CHAMOUN, Pierre Joseph. **A Andragogia na Educação**. São Paulo. heutagus, 2011.

CHAMOUN, Pierre Joseph. **A Andragogia na Educação: uma quebra de paradigmas: novos tempos, novos desafios**. São Bernardo do Campo, SP: Instituto Atlantica, 2011.

FONSECA, Kátia de Abreu. Título: **Formação de professores do atendimento educacional especializado (AEE): inclusão escolar e deficiência intelectual na perspectiva Histórico-Cultural**, 2021. Tese (Doutorado em Educação) – Curso de Educação – Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho, Marília – São Paulo/2021.

MENDES, Enicéia Gonçalves; VILARONGA, Carla Ariela Rios; ZERBATO, Ana Paula. **Ensino Colaborativo como apoio à inclusão escolar**. São Carlos: EduFScar, 2022.

RIZZO, Maria Luzia Alves. **“Matemática”, Brasil Escola**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/matematica>. Acesso em 06 de janeiro de 2025.

NOTA EDITORIAL: este guia foi desenvolvido na ferramenta digital *Canva*, sendo utilizado em sua composição elementos gráficos e imagens disponibilizadas na ferramenta.