

# Quem ganhou o jogo?

## Explorando a adição e a subtração

Ricardo Dreguer

Bacharel e licenciado em História pela Universidade de São Paulo. Professor de História e autor de livros didáticos e de literatura de não ficção. Para a Editora Moderna, além da série *Crianças Poderosas*, escreveu *O homem-pássaro: história de um migrante* e as séries *Encontros Brasileiros* e *Viagens da Bia*.

### SUPLEMENTO DIDÁTICO

Elaborado por

Rosane Pamplona – Professora formada em Letras pela Universidade de São Paulo.

#### SOBRE A SÉRIE CRIANÇAS PODEROSAS

*Quem ganhou o jogo?* faz parte da série *Crianças Poderosas*, composta por mais duas obras. Os livros apresentam histórias que abordam conteúdos específicos das séries iniciais – os cinco sentidos, a adição/subtração e os seres vivos –, vinculando-os às questões da pluralidade e igualdade, na perspectiva da escola inclusiva.

As histórias incluem crianças com necessidades especiais, inseridas em escolas regulares. As aventuras vividas por elas e seus colegas envolvem situações-problema que precisam ser superadas por meio do trabalho em equipe.

Dessa forma, a série *Crianças Poderosas* – destinada a alunos do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental – permite trabalhar temas por meio da utilização prática de conhecimentos sobre os cinco sentidos, a adição/subtração, os seres vivos, a diversidade, o preconceito, o respeito às diferenças e o valor do trabalho em equipe, abordados nas áreas de Língua Portuguesa, Matemática, História, Geografia, Ciências e Arte.

#### SOBRE O LIVRO QUEM GANHOU O JOGO?

Lucas é um garoto de sete anos que adora esportes. Foi pilotando sua cadeira de rodas amarela que ele aprendeu a explorar o mundo.

Na escola, nem todos os colegas gostam quando ele participa das atividades, pois alguns acham que a cadeira de rodas atrapalha as brincadeiras. Na companhia de seu amigo Paulo, Lucas se diverte juntando objetos: bolinhas de gude, cartas, camisetas de futebol. Lucas e Paulo também são amigos de Priscila, uma colega de classe que adora fazer contas.

Um dia, o professor de Educação Física propõe que os alunos disputem uma partida de minibasquete. Time azul de um lado, time vermelho de outro, é hora de começar a jogar. Durante essa divertida brincadeira, os alunos descobrem que há um integrante essencial no jogo: o observador. É ele quem vai marcar os pontos do seu time.

Lucas, Paulo e Priscila formam, com outros alunos, um time bastante unido. Juntos, eles irão vivenciar uma experiência repleta de descobertas, explorar a adição e a subtração e aprender um pouco mais sobre o respeito às diferenças e a importância do trabalho em equipe.

## TEMAS ABORDADOS

Matemática, Esportes, Diversidade, Igualdade, Trabalho em equipe, Amizade.

### POR QUE TRABALHAR COM O LIVRO *QUEM GANHOU O JOGO?*

Nesta obra, o autor cria situações em que a criança é estimulada a empregar seu raciocínio lógico-matemático e também a refletir sobre as dificuldades que pessoas portadoras de necessidades especiais enfrentam. Em uma narrativa singela, em que são propostas questões do dia a dia, familiares às crianças, desenrolam-se oportunidades para cálculos matemáticos e reflexões sobre a cidadania. Assim, a Matemática torna-se mais familiar, concreta e verdadeira, e a consciência social tem chance de florescer de uma maneira natural, despertando para a importância da luta contra os preconceitos, do trabalho coletivo e da solidariedade.

### SUGESTÃO DE PROJETO PEDAGÓGICO PARA TURMAS DOS PRIMEIROS ANOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

**Temas transversais:** Saúde, Pluralidade Cultural, Ética.

**Trabalho interdisciplinar:** Matemática, Educação Física e Língua Portuguesa.

#### ATIVIDADES PARA ANTES DA LEITURA

**1.** Apresente o livro à classe e leiam juntos o nome do autor. Veja se alguém conhece algum outro livro dele. Depois, leiam o título: *Quem ganhou o jogo?* Pergunte: que jogo seria esse? Deixe que cada um dê o seu palpite e proponha que o escrevam no caderno.

**2.** Veja quem conhece o jogo de basquete. Já jogaram? Conhecem as regras? Torcem por algum time? Conhecem algum jogador?

**3.** Vocês sabem o que significa *cadeirante*? Se não souberem o significado deste termo, peça que pesquisem em *sites*. Proponha que entrevistem uma pessoa que usa cadeira de rodas para saber quais as dificuldades que ela enfrenta em seu dia a dia, tanto para se locomover

nas ruas onde mora quanto dentro de sua própria casa. Se não conhecerem nenhum cadeirante, peça para que pesquisem em *sites* (atividade que pode ser realizada em grupo, na própria escola, caso disponha de um laboratório de informática, ou na casa dos alunos) histórias de cadeirantes. Depois de realizarem a entrevista/pesquisa, peça para que comparem o que descobriram com o que vão ler no livro.

#### ATIVIDADES PARA DURANTE A LEITURA

**1.** Peça aos alunos que anotem em um caderninho as dificuldades que Lucas enfrenta no seu dia a dia e o que ele faz para se divertir e compensar a vontade que tem de jogar bola.

**2.** A pessoa responsável por realizar a observação, contagem e registro de tudo o que acontece durante uma partida de basquete, a quem chamamos de *observador*, também é conhecida por *scout* ou *scoutista*. Esse nome é um aportuguesamento do termo inglês *scout*, que significa “observador, batedor, escoteiro”. Se julgar pertinente, transmita essa informação e, em seguida, proponha aos alunos que criem outros jogos nos quais seja possível a participação de um observador.

**3.** Antecipe que o livro trará diversas propostas que solicitam soluções matemáticas. Diga aos alunos que resolvam as perguntas antes que as personagens apresentem a solução, fazendo as contas em um caderninho.

**4.** Lucas precisa das rampas para se locomover melhor. Façam um levantamento das condições para portadores de necessidades especiais de locomoção começando em sua escola: há alunos cadeirantes na sua escola? Como se dá o acesso deles às classes? E à calçada da frente? Proponha um exercício de observação no caminho para a escola. Quais são os maiores obstáculos nesse percurso?

**5.** Aprofunde o trabalho sobre adição e subtração, propondo que os alunos brinquem como as crianças do livro. Quem tem bolinhas de gude? E figurinhas? Peça que as tragam para a classe e crie pequenos problemas antes, durante e depois das brincadeiras. Por exemplo: vamos dar 5 figurinhas para este aluno e 5 para aquele. De quantas figurinhas vou precisar? Na disputa pelas bolinhas de gude, um aluno terminou com 13 bolinhas e outro com 7. Quantas bolinhas o primeiro aluno tem a mais do que o segundo?

Professor: Caso os alunos não saibam jogar bolinha de gude, passe algumas regras rápidas e enfatize que a

brincadeira proposta em sala de aula tem por objetivo exercitar os cálculos de adição e subtração e que, ao final do jogo, cada aluno terá o brinquedo que levou para a escola devolvido. A brincadeira pode ser realizada de várias maneiras e em diferentes locais, como no chão de madeira ou terra. Os objetivos podem ser, por exemplo, acertar a bolinha do adversário (a qual poderá ou não “ganhar”) ou se aproximar de alguma área marcada previamente. Proponha que os alunos estabeleçam, juntos, as regras do jogo.

**6.** No trecho “– *Atenção! Perdemos quatro pontos em passes de menino para menino. / – Boa! Fizemos duas cestas de três pontos.*”, apresentam-se dois problemas matemáticos. O professor pode desafiar os alunos a resolvê-los, orientando-os com perguntas do tipo: Se o time tinha seis pontos antes das situações citadas por Lucas, com quantos pontos ficou depois dessas duas situações? Orientar coletivamente os alunos para fazer as contas passo a passo:

- Tinha seis pontos e perdeu quatro, ficando com dois.
- Além desses dois, ganhou mais três (uma cesta), ficando com cinco pontos.
- Por fim, ganhou mais três (outra cesta), que juntou com os cinco que já tinha, ficando com oito pontos.

## ATIVIDADES PARA DEPOIS DA LEITURA

**1.** Após finalizar a leitura do livro é hora de deixar os alunos fazer comentários livres: gostaram da história? Conseguiram fazer os cálculos? Entenderam a contagem do jogo de basquete? E as ilustrações, como elas ajudaram a resolver as continhas?

**2.** Retome as anotações feitas durante a leitura, verificando se os alunos compreenderam as dificuldades de Lucas, seu isolamento, seus anseios. Lembre que, além das dificuldades físicas, ele enfrentava dificuldades sociais, como o preconceito das outras pessoas.

**3.** Retome os cálculos propostos pelo livro: organize a classe em duplas. Um aluno lê para o outro o capítulo *Juntando coisas* e dita o problema que o outro deverá resolver. Em seguida, trocam-se as tarefas e trabalha-se o capítulo *Tirando coisas*.

**4.** Lucas colecionava coisas: bolinhas de gude, figurinhas, camisas de times de futebol... Pergunte se algum aluno faz alguma coleção. Se for o caso, peça que apresentem essas coleções à turma. Aproveite os itens da

coleção e proponha pequenos problemas que envolvam contas de adição e subtração.

**5.** Às vezes, Lucas queria ser invisível, como o herói de seu desenho animado preferido. Pergunte aos alunos quem é o herói preferido de cada um. Qual é a maior habilidade desse herói? Proponha que façam desenhos mostrando como é essa personagem e alie essa atividade a uma de escrita. Peça que escrevam para esse herói cinco palavras que o descrevam (forte, ágil, veloz, esperto, honesto, invencível, etc). Se achar apropriado, explique que essas palavras são chamadas de *adjetivos*.

**6.** O autor se refere a várias brincadeiras. E os alunos? Do que costumam brincar no recreio? Que tal escrever as regras de um jogo do qual eles gostam? É um excelente exercício de escrita e pode ser feito coletivamente, com todos escrevendo na lousa. Depois, sendo possível, atribuam pontos às diversas etapas do jogo e continuem ativando o raciocínio matemático!

**7.** Com a ajuda do livro e do professor de Educação Física, estudem as regras do jogo de basquete. Organizem um jogo e aproveitem para fazer mais continhas!

**8.** Se julgar pertinente, proponha que os alunos assistam a um filme, chamado *O encantador de cavalos*, que conta a história de uma adolescente que perde uma perna em um acidente. Um especialista em cavalos vai ajudá-la a superar suas dificuldades. (*The Horse Whisperer*, 1998, EUA, direção de Robert Redford).

**9.** Lucas não podia andar. Que tipo de problema físico ele poderia ter? Teria nascido assim ou perdido os movimentos das pernas depois de um acidente? Peça ajuda ao professor de Ciências ou, caso algum aluno possua pai médico, convide-o para participar de uma aula, em que irá explicar aos alunos por que esses problemas físicos ocorrem.

**10.** O basquete em cadeira de rodas é uma das modalidades das Paraolimpíadas ou Jogos Paraolímpicos, que reúnem competições esportivas em várias modalidades para pessoas com necessidades especiais, entre elas a de locomoção. Se for possível, mostre à classe um vídeo de uma partida de basquete dessa competição, que começou em 1960, depois das Olimpíadas de Roma. Esses jogos reuniram 400 esportistas em cadeira de rodas de 23 países. Para saber mais sobre os Jogos Paraolímpicos, que continuam sendo disputados até hoje, proponha uma pesquisa coletiva em *sites* (ver sugestão a seguir). Organizem o resultado da pesquisa em uma mostra, com painéis com fotos, textos e vídeos. Convide os pais para participar, pois é importante que toda a sociedade se conscientize sobre as dificuldades enfrentadas pelos portadores de necessidades especiais.

### **Links de pesquisa na internet**

Sobre paraolimpíadas:

<http://www.olimpiadas.etc.br/paraolimpiadas>

Sobre saúde e esportes para portadores de necessidades especiais:

<http://www.webrun.com.br/home/>

### **Leituras sugeridas**

- CARUSO, Carla. *Almanaque dos sentidos*. São Paulo: Moderna, 2009. Com base em textos literários e científicos e em fotos, desenhos e pequenas brincan-
- deiras, a autora aborda a questão dos cinco sentidos e responde a perguntas e curiosidades de maneira interessante e nada convencional.
- DREGUER, Ricardo. *Perdidos na mata*. São Paulo: Moderna, 2011. Júlia é uma menina de sete anos que não enxerga, mas que aprendeu a utilizar os outros sentidos do corpo humano, para “ver”. Com seus amigos de escola, ela vai viver uma experiência repleta de aventura, que propõe descobertas sobre os cinco sentidos e explora o respeito às diferenças e o trabalho em equipe.