



Esse jogo tem por finalidade fazer com que os alunos consigam realizar a técnica operatória da subtração. O aluno será capaz de formar o número com as devidas ordens e montar a conta de subtração.

PÚBLICO-ALVO:

3º ANO

DURAÇÃO:

2 AULAS



EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM

- Reconhecer grandezas numéricas pela identificação dos algarismos e a posição que ocupa.
- Calcular a subtração entre dois números naturais utilizando a técnica convencional.



RECURSOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS

- 2 sacos para sorteio
- 2 conjuntos de cartas numeradas de zero a 9
- folha, lápis e borracha



APLICAÇÃO

PREPARAÇÃO

Imprima duas cópias da sequência de números disponível ao final dessa proposta pedagógica. Vide anexo.

Você pode imprimir cartas em papel sulfite ou usá-las como referência para confeccionar seu próprio material, utilizando um suporte mais resistente (cartolina, papel-cartão, EVA etc).

Providencie também três sacos para realizar os sorteios. Você deve identificá-los para que os alunos saibam qual será o das unidades e qual será o das dezenas. Para isso, você pode utilizar cores diferentes ou colar etiquetas com as letras “U” e “D”, por exemplo.



AULAS 1 E 2

Antes da chegada dos alunos, organize no quadro tabelas para que anotem os números sorteados. Siga o modelo:

D	U

Inicie a aula separando os alunos em quatro grupos. prossiga informando que farão um jogo diferente, pois desta vez, são eles que sortearão os números para montar as contas de subtração.

Mostre os sacos para sorteio com as cartas e explique como será a dinâmica da atividade:

Um representante do primeiro grupo deve sortear uma carta do saquinho das unidades e anotar o número na lousa em sua respectiva casa. Depois, o representante de outro grupo deve proceder da mesma maneira, sorteando o número da dezena para completar o primeiro número. Depois, os representantes dos outros dois grupos devem repetir o procedimento para formar o segundo número.

Os alunos que sortearam os números deverão voltar às carteiras e executar a conta de subtração. O restante do grupo poderá auxiliá-lo com estratégias, mas não com a resposta. O aluno que chegar primeiro até você com a resposta da conta correta ganha um ponto.

Quando as operações forem montadas, fique atento para orientar os alunos a construir a conta de modo que o número maior seja sempre o minuendo.

Após o resultado da rodada, devolva as cartas aos respectivos saquinhos e repita o sorteio com outros representantes do grupo. Tente garantir que todos os alunos realizem, pelo menos, um cálculo durante o jogo. Vence o grupo que fizer mais pontos.

No decorrer da atividade, aproveite as dúvidas e as dificuldades para intervir e, se julgar necessário, utilize o material dourado ou outro material de contagem, exemplificando os conceitos e as trocas das ordens.

