



A atividade do “Nunca Dez” trabalhará com as trocas presentes no “algoritmo” da adição com reagrupamento, utilizando o material dourado. Caso não tenha material dourado para todos os alunos, utilize o material fornecido.

A atividade “Stop das Operações” irá favorecer a memorização de adições envolvendo números menores que dez.

PÚBLICO-ALVO:

2º E 3º ANOS

DURAÇÃO:

4 AULAS



EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM

- Interpretar e resolver situações-problema, compreendendo os significados da adição.
- Construir fatos básicos da adição a partir de situações-problema, para constituição de um repertório a ser utilizado no cálculo.
- Utilizar a decomposição das escritas numéricas para a realização de cálculos que envolvem a adição.
- Resolver situações-problema, compreendendo os significados da adição com a utilização de estratégias pessoais.
- Calcular a soma de números naturais, utilizando técnica convencional ou não.
- Utilizar estimativas para avaliar a adequação do resultado de uma adição.
- Aplicar a propriedade comutativa da adição.



RECURSOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Material dourado ou material disponibilizado ao final dessa proposta
- Dados (de acordo com a quantidade de alunos)
- Papel e lápis



APLICAÇÃO

PREPARAÇÃO

Caso não haja material dourado suficiente para todos os alunos, utilize os moldes disponibilizados ao final dessa proposta. Você pode imprimi-los em papel sulfite ou usá-los como referência para confeccionar seu próprio material, utilizando um suporte mais resistente (cartolina, papel-cartão, EVA etc). Vide anexo.

Antes de aplicar a atividade, caso precise de mais informações sobre como utilizar o material dourado, faça uma busca na internet e assista a filmes explicativos sobre o assunto.

AULAS 1 E 2

Proponha aos alunos o jogo “Nunca Dez”.

Forme grupos de 4 alunos e entregue para cada grupo unidades, barras de dezenas, quadrado de centena para contagem e dois dados. Depois, peça para que os alunos de cada grupo indiquem um juiz que será responsável pelas peças do material.

Explique que cada aluno, em sua vez, deverá jogar os dados e somar os resultados mentalmente. Depois, deve comunicar este valor ao juiz que entregará ao jogador unidades do material com a quantidade correspondente.

Toda vez que um jogador juntar 10 unidades, ele deve trocá-las por uma barra de dezenas.

Ganha o jogo aquele que juntar dez barras de dezenas e conseguir trocar por um quadrado de centena, ou seja, alcançar o número 100.

No decorrer do exercício, aproveite as principais dúvidas para trabalhar o conceito de adição. Se precisar interromper a atividade, peça para que os alunos anotem seus resultados para retomar o jogo na próxima aula.



AULAS 3 E 4

Inicie a aula perguntando se os alunos conhecem o jogo “Stop”. Caso eles não conheçam, explique que se trata de um jogo no qual é preciso escrever palavras, de acordo com as categorias e a letra inicial escolhidas.

Após a explicação, diga que na aula eles jogarão um tipo de stop diferente. Em vez de palavras, eles terão que escrever somas de duas parcelas cujo resultado é o número que está no topo da coluna.

Peça para que os alunos desenhem em seus cadernos uma tabela com 10 linhas e 4 colunas. Depois, dite os números que os alunos devem colocar no topo das colunas. Para trabalhar somente com números de 0 a 9, sugere-se que você não escolha números que ultrapassem 18. Veja o exemplo:

6	12	15	17

Solução possível:

6	12	15	17
5+1	6+6	8+7	9+8
1+5	9+3	7+8	8+9
4+2	8+4	6+9	
3+3	7+5		
2+4	5+7		
6+0			
0+6			



JOGO DO NUNCA DEZ E STOP DAS OPERAÇÕES

NÓS NA SALA DE AULA - MÓDULO: MATEMÁTICA 1º AO 3º ANO - UNIDADE 3

Quando os alunos terminarem de preparar as tabelas, dê início ao jogo e deixe que todos trabalhem no máximo 15 minutos. Depois, confira as soluções escritas pelos alunos e realize a contagem dos pontos:

- Soluções incorretas: zero pontos.
- Soluções corretas: 10 pontos.

Durante a contagem dos pontos, aproveite para corrigir os erros e esclarecer eventuais dúvidas.

A quantidade de rodadas com diferentes totais fica a seu critério.





