



Esta atividade tem por objetivo de levar o aluno a criar estratégias para decompor valores em soma de parcelas iguais.

PÚBLICO-ALVO:

3º ANO

DURAÇÃO:

3 AULAS



EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM

- Que o aluno saiba e compreenda a decomposição da soma de parcelas iguais.



RECURSOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Giz colorido
- Local sem mobília
- Saco de pano ou sacola plástica não transparente
- 01 dado grande
- 38 fichas numeradas (fornecidas)



APLICAÇÃO

PREPARAÇÃO

Imprima 3 cópias das fichas numeradas disponibilizadas ao final da proposta pedagógica. Vide anexo.

Se julgar necessário, cole as fichas em um material mais resistente (cartolina, EVA etc.)

Depois, coloque-as no saquinho para sorteio e leve-o no dia da aula.



Antes da aula, utilize a quadra da escola ou reorganize a mobília da sala de aula para abrir espaço. Com o giz colorido, crie o caminho que os alunos percorrerão durante a atividade. O número de colunas varia de acordo com a quantidade de alunos da sala. Faça colunas, cada uma com 15 casas numeradas, conforme modelo abaixo:

1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9
10	10	10	10
11	11	11	11
12	12	12	12
13	13	13	13
14	14	14	14
15	15	15	15

Como alternativa, você pode confeccionar as casas em papel sulfite e colá-las no chão.



AULAS 1 A 3

Separe os alunos em equipes iguais, cada uma representando uma cor. Organize as equipes em filas e coloque-os atrás das suas respectivas cores. Depois, explique o procedimento do jogo.

O jogador da primeira equipe deve lançar o dado e andar a quantidade de casas que saiu no dado.

Ao chegar na casa, o aluno deve sortear uma das fichas e ler o número que deverá ser decomposto com a soma de parcelas iguais. Avise que a soma de parcelas unitárias não será aceita, por exemplo:

Aceito: $4 = 2 + 2$

Não aceito: $1 + 1 + 1 + 1$.

Se o aluno acertar, avança mais uma casa. Caso ele erre, deve voltar duas casas.

Repita o procedimento com os primeiros jogadores das outras equipes.












O segundo aluno de cada equipe só poderá jogar quando o primeiro terminar o circuito (quando chegar à casa 15).

Ganha a equipe que levar seus jogadores até a casa 15.

No caso das fichas para sorteio acabarem sem que nenhuma equipe tenha vencido ainda, retorne as fichas sorteadas para o saco.

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 a decomposição.

ANEXO – DOMINÓ DA DIFERENÇA

						
	2	4	6	8	10	12
	14	16	18	20	9	15
	32	28	30	27	24	21
	36	40	25	35	45	50
	42	48	54	60	49	56
	63	70	64	72	80	81
	90	100				