



JOGO UNIDADE, DEZENA E CENTENA E JOGO DO BOLICHE

NÓS NA SALA DE AULA - MÓDULO: MATEMÁTICA 1º AO 3º ANO - UNIDADE 4

A atividade “Jogo, unidade, dezena e Centena” utiliza o material dourado e as representações gráficas e escritas dos números com o intuito de facilitar a visualização das trocas das ordens.

O “Jogo do Boliche” tem por objetivo trabalhar o algoritmo da adição com o cálculo mental e pode ser feito junto com a disciplina de arte.

PÚBLICO-ALVO:

3º ANO

DURAÇÃO:

5 AULAS



EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM

- Interpretar e resolver situações-problema, compreendendo significados da adição.
- Construir fatos básicos da adição a partir de situações-problema, para constituição de um repertório a ser utilizado no cálculo.



RECURSOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Laboratório de Informática com acesso à internet.
- Jogo digital: Unidade, dezena e centena.
- Jogo do Boliche – material necessário: 30 garrafas pets; folhas de jornal; fita adesiva; folha de sulfite e caneta.



APLICAÇÃO

AULA 1

Inicie a aula explicando aos alunos que eles realizaram um jogo sobre unidades, dezenas e centenas e que eles terão a oportunidade de colocar em prática o que aprenderam sobre soma e sobre a troca das ordens – unidades, dezenas e centenas.



JOGO UNIDADE, DEZENA E CENTENA E JOGO DO BOLICHE

NÓS NA SALA DE AULA - MÓDULO: MATEMÁTICA 1º AO 3º ANO - UNIDADE 4

Depois, conduza os alunos ao laboratório de informática. Você pode propor que os alunos realizem a atividade em dupla ou individualmente, de acordo com a quantidade de computadores disponíveis. Caso a atividade seja realizada em grupo, você pode dividir o tempo para que cada aluno faça o exercício individualmente ou pedir para que respondam conjuntamente.



Unidade, dezena e centena



Você deverá dar o tempo para que a dupla jogue, um de cada vez, porém eles podem refletir sobre o assunto e chegar a uma conclusão juntos.

No decorrer da atividade, esteja atento para esclarecer eventuais dúvidas e observe a compreensão e as principais dificuldades dos alunos.

AULAS 2 E 3

A proposta dessa aula é confeccionar o jogo de boliche que será utilizado nas próximas aulas. Providencie o material necessário e, se julgar oportuno, trabalhe juntamente com o professor de arte.

Organize os alunos em grupos, de acordo com a quantidade de crianças.

Distribua as garrafas pets vazias e peça para que as crianças numerem as garrafas:

- 10 garrafas devem ser numeradas de 0 a 9
- 15 garrafas devem conter números de 10 a 99, escolhidos previamente
- 5 garrafas devem conter números de 100 a 500, escolhidos previamente



De acordo com a disponibilidade, você pode orientar os alunos a montar rótulos com folha sulfite para escrever os números ou usar adesivos.

Depois que terminarem de montar os pinos, peça que os alunos montem as bolas do jogo com as folhas de jornal. Para maior durabilidade envolva a bola de jornal com fita adesiva.

AULA 4

Com a confecção dos pinos finalizada, proponha a primeira partida do jogo. Para essa etapa, serão usadas somente as garrafas numeradas de 0 a 9.

Divida a turma em grupos de, no máximo, 5 alunos e organize as garrafas de forma semelhante ao jogo de boliche habitual. Lembre-se de selecionar um local adequado para a realização da atividade, considerando que é preciso estipular uma distância entre os pinos e os jogadores.

Depois, explique o procedimento e as regras do jogo:

- Os alunos devem se organizar em fila para que cada componente jogue somente uma vez.
- O objetivo é derrubar os pinos com a bola.
- Após jogar a bola, o aluno deve anotar os valores das garrafas derrubadas no quadro e fazer a soma dos valores. Nessa fase o aluno poderá usar tanto o cálculo mental como o algoritmo, em caso de dúvida, o jogador poderá consultar a sua equipe para ver se o resultado da conta está correto.
- Depois que todos os alunos jogarem, eles irão somar todos os resultados obtidos pela equipe.
- Vence a equipe que obtiver maior resultado geral após a soma dos resultados individuais.

Se julgar adequado, peça para que cada grupo escolha um aluno para ficar encarregado de arrumar os pinos. Caso contrário, instrua o jogador da vez a arrumar os pinos após derrubá-los.

Aproveite a atividade e faça as intervenções necessárias para esclarecer as dúvidas e as principais dificuldades dos alunos.



AULA 5

Mantenha os mesmos grupos da aula anterior e repita o jogo, acrescentando as garrafas com as dezenas, para que os alunos trabalhem com as noções da troca dos valores nas casas decimais (valor posicional – unidades e dezenas).

Como na outra etapa, vence a equipe que obtiver mais pontos.

Utilize a atividade para observar o nível de compreensão dos alunos e esclareça as dúvidas.

AULA 6

Novamente, mantenha as mesmas equipes das aulas anteriores e, desta vez, acrescente os pinos da centena para que os alunos percebam a troca dos valores nas casas decimais – unidades, dezenas e centenas).

Como na outra etapa, vence a equipe que obtiver mais pontos.