

## Jogo do Dominó da Diferença



NÓS NA SALA DE AULA - MÓDULO: MATEMÁTICA 1º AO 3º ANO - UNIDADE 5

A atividade "Dominó da diferença" tem por objetivo trabalhar diferentes estratégias para o cálculo mental da subtração, sem usar o algoritmo propriamente dito.

#### **PÚBLICO-ALVO:**

2º ANO

#### **DURAÇÃO:**

2 AULAS



### **EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM**

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



## RECURSOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS

Dominó da diferença – fornecido



## **APLICAÇÃO**

### **PREPARAÇÃO**

Antes da aula, imprima cópias do jogo do dominó disponível ao final dessa proposta pedagógica. Vide anexo.

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

Como a atividade prevê a formação de grupos de 2 a 5 alunos, verifique a quantidade de dominós necessários, de acordo com o número de alunos da classe.



# Jogo do Dominó da Diferença



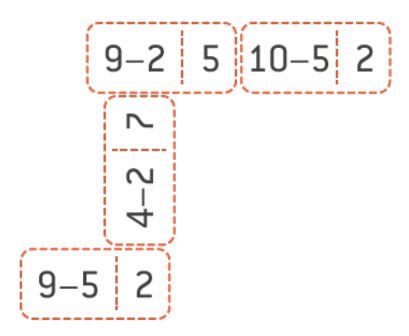
nós na sala de aula - módulo: matemática  $1^{\circ}$  ao  $3^{\circ}$  ano - unidade 5

### AULAS 1 E 2

Inicie a aula informando aos alunos que eles realizarão uma atividade cuja proposta é realizar cálculos de "cabeça", ou seja, sem o uso de algoritimos. Depois, forme grupos de 02 a 05 jogadores, distribua um conjunto completo de peças e apresente as regras do jogo.

- Cada aluno deverá pegar 07 peças e as restantes devem ser colocadas em um canto da mesa.
- Cada grupo deve indicar um jogador para começar a partida.
- O primeiro jogador colocará uma peça qualquer sobre a mesa.
- O próximo jogador deve colocar uma peça que deverá ter o resultado da subtração ou a subtração cujo resultado esteja numa das extremidades da peça que está sobre a mesa.
- Caso o aluno não tenha nenhum dos valores deverá comprar peças até achar uma que se encaixe. Acabando essas peças da mesa deverá passar a vez.
- Ganha o jogo quem ficar sem nenhuma peça na mão ou aquele que ficar com a menor quantidade de peças.

### Veja o exemplo:



Cabe a você aproveitar as ocasiões e estar sempre atento para apontar o avanço de cada aluno. Lembre-se você é o mediador, a sua intervenção é indispensável para o avanço do seu aluno. Por isso, no decorrer da atividade, aproveite para corrigir os erros e esclarecer eventuais dúvidas.

9–5	2	10-5	2	7–6	2
8–6	2	9–6	1	10-6	1
8–7	1	9–7	1	9–8	1
10-7	1	10–8	1	10–9	1
3–2	8	4–2	7	6–2	6
7–2	6	8–2	6	10-2	5

9–2	5	4–3	5	5–3	5
6–3	4	7–3	4	8-3	4
9–3	4	10-3	4	5–4	3
6–4	3	7–4	3	8–4	3
9–4	3	10-4	3	6–5	2
7–5	2	8–5	2	5–2	7