



REGISTRO CRIATIVO

Curso: Licenciatura em Pedagogia	Semestre/ano: 6º semestre/2023
Componente Curricular: Abordagens Teórico Metodológicas de Matemática II	
Professora: Adriana Ferreira Boeira	
Estudante(s): Edilce de Fátima Boeira Camargo, Karoline Nunes de Oliveira, Luca Luz Lima, Maristela de Fátima Barboza, Marta da Conceição Sousa, Renata Serpa Soares, Silmara de Andrade Rodrigues e Volmir Boeira Tessaro.	

CÓDIGO DE IDENTIFICAÇÃO: J003073123-56
TÍTULO DO MATERIAL: Jogo Indígena- Jogo do Buso
PÚBLICO (Ano/Série/Faixa etária): 3º a 5º ano do Ensino Fundamental I
HABILIDADE(S)/OBJETIVO(S): (EF04MA05) Utilizar as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo. (EF02MA12) Identificar e registrar, em linguagem verbal ou não verbal, a localização e os deslocamentos de pessoas e de objetos no espaço, considerando mais de um ponto de referência, e indicar as mudanças de direção e de sentido. (EF05MA23) Determinar a probabilidade de ocorrência de um resultado em eventos aleatórios, quando todos os resultados possíveis têm a mesma chance de ocorrer (equiprováveis). (EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas. EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais. (EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.

INSTRUÇÕES PARA PRODUZIR O MATERIAL:

Originalmente, neste jogo utiliza-se sementes, para adaptação, serão utilizadas tampinhas brancas do mesmo modelo;

Para guardar as tampinhas, use uma caixa pequena, de preferência, forre a caixa por fora com papel pardo;

Recorte pequenos círculos de EVA colorido e cole na parte de dentro de apenas 7 das 67 tampinhas.

Depois de pronto guarde todas as tampinhas na mesma caixa.

INSTRUÇÕES PARA UTILIZAR O MATERIAL:

Abra a caixa, despeje todas as tampinhas em uma superfície lisa e encontre as sete tampinhas que estão marcadas em uma das faces.

Guarde as tampinhas que não estão marcadas no pote. Elas formarão a “banca”.

Cada jogador, na sua vez, lança as tampinhas marcadas.

A quantidade de tampinhas que cair com a face marcada para cima definirá a quantidade de tampinhas sem marcas que o participante deverá recolher da banca e guardar consigo.

O jogo termina quando as peças da banca acabarem.

Vence quem tiver acumulado o maior número de tampinhas sem marca.

COMPOSIÇÃO DO MATERIAL:

Caixa, 60 tampinhas normais e 7 tampinhas marcadas.

RECURSOS:

Caixas, tampinhas brancas, EVA, cola quente.

REFERÊNCIAS:

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 30 mai. 2023.

<https://docs.google.com/document/d/1q1DEhSSiFR0z-MFNIGqPfGczvyvgkZMu/edit#>

ANEXO A:



ANEXO B:

