



REGISTRO CRIATIVO - JOGO

Curso: Licenciatura em Pedagogia	Semestre/ano: 1º Semestre/2019
Componente(s) Curricular(es): Educação e Cultura Digital - Curso "Mãos na Massa: Aprendizagem Significativa da Matemática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental"	
Professores: Adriana Ferreira Boeira e Ingrid Junkes Dal Molin	
Estudante(s): Alessandra Almeida, Daniela Padilha e Vinícius Vieira	

IDENTIFICAÇÃO: J001112719-21
TÍTULO DO JOGO: Adição divertida.
PÚBLICO (Ano): 1º e 2º Ano do Ensino Fundamental
NECESSIDADES: A adição e a subtração são as primeiras operações básicas apresentadas para as crianças no Ensino Fundamental. Há diversas formas de trabalhá-las para torná-las menos abstratas e contextualizando-as, mostrando para as crianças que diariamente utilizamos essas operações para diversas coisas, desde as mais simples até as mais complexas. Crianças apresentam necessidades diferentes das nossas e pensando nisso desenvolvemos esse jogo a fim de tornar essa aprendizagem mais prazerosa, que além de trazer em sua essência uma maneira mais divertida de aprender, conta com material diferente ao convencionalmente utilizado em sala de aula, possibilitando inúmeras possibilidades para a criança.
OBJETIVO DO JOGO: Criar possibilidades matemáticas utilizando a operação da adição chegando aos resultados corretos. Ao final do jogo o estudante deverá ser capaz de compreender as inúmeras maneiras de somar os algarismos e compreender que um número pode ser resultado de diferentes adições.

CONTEÚDO (S):

- Números;
- Adição;
- Cooperação;
- Interação;
- Manuseio de diferentes materiais e texturas;
- Raciocínio lógico;
- Coordenação motora fina;
- Contagem;
- Operações matemáticas.

INSTRUÇÕES DE COMO JOGAR:

A turma deve ser dividida em dois grupos. Dois estudantes são escolhidos para representar o grupo em cada rodada. Um estudante por vez deverá jogar os dados. Para cada par de mãos devem ser jogados dois dados. O resultado da soma dos dois dados deverá ser o número indicado nas mãos que estão dispostas na parte superior do cartaz de jogo, onde os dedos que não fazem parte do resultado devem ser baixados e colados no velcro, disposto no centro da mão. (Caso a soma obtida com o lançamento dos dados passe de 10, deve-se jogar novamente). O mesmo procedimento deve ocorrer no segundo par de mãos que está ao lado da primeira. De acordo com os números indicados nas mãos, o estudante deverá organizar os algarismos, distribuindo -os abaixo de cada uma das mãos, retirando do segundo velcro que está disposto na barra do cartaz de jogo. A soma indicada pelas mãos e pelos números representados deverá obter um resultado, que deve ser representado também com uma ficha que estará colada no velcro na barra do cartaz. O procedimento deve ser realizado novamente com o estudante que representa a outra equipe. Se a organização dos números representados nas mãos estiverem conforme a soma dos dados, a representação de cada uma das parcelas indicadas pelas mãos e os resultados forem corretos a equipe marca ponto. Vence a equipe que obtiver mais pontos ao final do jogo.

COMPOSIÇÃO DO JOGO:

- 2 dados;
- 1 cartaz confeccionado de EVA;
- Fichas coloridas com números de 1 a 20.

RECURSOS:

- EVA;
- Velcro;
- Folha A3;
- Papel contact;
- Cola quente;
- Molde de mãos, sinal de adição e sinal de igual;
- Fichas coloridas numeradas de 1 a 20.

REFERÊNCIAS:

MONTEIRO, Liliane. Jogo pedagógico-Jogar, contar e somar. Disponível em:

<<http://www.aartedeensinareaprender.com/2018/04/jogo-pedagogico-jogar-contar-e-somar.html>>. Acesso em 19 out. 2019.

ANEXO B:

Disponível na folha seguinte.

