

REGISTRO CRIATIVO - JOGO

Curso: Licenciatura em Pedagogia	Semestre/ano: 2º semestre/2020
Componente(s) Curricular(es): Projeto de Pesquisa e Extensão Ateliê dos Números	
Professor(es): Ingrid Junkes Dal Molin	
Estudante(s): Karoline Nunes de Oliveira	

Identificação: J002062222-26
TÍTULO DO JOGO: Máquina de Somar
PÚBLICO (Ano/Série): 1º ano, 2º ano e 3º ano do Ensino Fundamental
OBJETIVO DIDÁTICO DO JOGO/MATERIAL: Realizar cálculos de adição com unidades e dezenas.
OBJETOS DO CONHECIMENTO e/ou HABILIDADE(S): • Construção de fatos básicos da adição; • Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar) (EF01MA07) Compor e decompor número de até duas ordens, por meio de diferentes adições, com o suporte de material manipulável, contribuindo para a compreensão de características do sistema de numeração decimal e o desenvolvimento de estratégias de cálculo. (EF01MA08) Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.

COMPOSIÇÃO DO JOGO:

Uma máquina de somar, tampinhas de garrafa pet, números para a indicação das parcelas e do resultado.

INSTRUÇÕES DE COMO JOGAR:

O mediador deverá elaborar um cálculo para que a criança resolva, cada parcela ficará presa por um prendedor na máquina. A criança colocará na máquina o número de tampinhas de acordo com cada parcela, por exemplo (10+5). A criança colocará 10 tampinhas no tubo que estará fixado o número 10 e depois mais 5 tampinhas no tubo que estará fixado o número 5, contará quantas tampinhas tem no total e registrará o resultado no espaço destinado para isso na máquina. Poderá ser feita uma competição com 2 ou mais crianças, os acertos deverão ser anotados e aquela que tiver mais acertos será a ganhadora.

OBSERVAÇÃO:

Cada parcela deve ser igual ou menor que 10.

RECURSOS:

Tesoura, rolo de papel higiênico, cola quente, perfurador, contact, folhas coloridas, E.V.A, papelão.

REFERÊNCIAS:

SILVIA TERESINHA FRIZZARINI (Santa Catarina). Udesc. Ação 1- "Matemática na Educação Infantil". 2014. Disponível em:

<https://www.udesc.br/cct/playgrounddamatematica>. Acesso em: 20 out. 2020.

BRASIL, Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC, 2018. Disponível em:

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 24 set. 2020.

ANEXO A:

1

6

2

7

3

8

4

9

5

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

ANEXO B:

MAQUINA DE SOMAR

10

5

=

15

20



9

10