

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: J002062222-27
TÍTULO DO JOGO: Numerata
PÚBLICO (Ano/Série): Pré II, 1º ano, 2º ano e 3º ano do Ensino Fundamental.
OBJETIVO DIDÁTICO DO JOGO/MATERIAL: Reconhecer os números até 10, identificá-los e relacionar o símbolo com a quantidade equivalente.
OBJETOS DO CONHECIMENTO e/ou HABILIDADES(S): Quantificação de elementos de uma coleção: estimativas, contagem um a um, pareamento ou outros agrupamentos e comparação. (EF01MA02) Contar de maneira exata ou aproximada, utilizando diferentes estratégias como o pareamento e outros agrupamentos. (EF02MA05) Construir fatos básicos da adição e subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito. Números de 0 a 10. Relação do símbolo com a quantidade. Flexibilidade numérica relação entre as operações de adição e subtração e quantidade.

COMPOSIÇÃO DO JOGO:

Fichas com números de 0 a 10;

Fichas com cálculos de adição e subtração;

11 baratas com pontinhos nas asas (pontinhos que representam quantidades de 0 a 10);

Na barriga da barata estará o número para a conferência;

1 par de chinelos de E.V.A.

INSTRUÇÕES DE COMO JOGAR:

Dois participantes (cada um segura um chinelo);

As baratas devem estar espalhadas em uma mesa de forma que todas quantidades (pontinhos nas asas) fiquem visíveis, ou seja, asas viradas para cima;

No centro da mesa ficará o monte com as fichas que indicam os números que devem ser encontrados, as faces das fichas ficam voltadas para baixo;

Combinam aleatoriamente, qual será o jogador que vira a primeira ficha do monte;

Os jogadores deverão encontrar a barata que tem a indicação de quantidade (pontinhos) correspondente ao número contido na ficha e rapidamente devem bater o chinelo na barata;

Se for a barata com o número correto, a criança que bateu primeiro, captura a barata, e o jogo segue;

Quando todas as baratas forem capturadas, os jogadores devem contar suas baratas;

O vencedor será o jogador com o maior número de baratas.

SUGESTÃO PARA ADAPTAÇÃO:

As fichas podem indicar pequenas operações matemáticas como adição e subtração e as baratas devem conter a quantidade correspondente ao resultado da operação.

RECURSOS:

E.V.A, cola quente, caneta hidrocor permanente, tesoura, tinta 3D, velcro.

REFERÊNCIAS:

AGOSTINE, Taise. **JOGO: PEGA BARATA**. 2016. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=ehuAg7hu7LY>. Acesso em: 27 out. 2020.

Desconhecido. **Jogo mata barata para a alfabetização**. Disponível em:

<https://www.soescola.com/2017/04/jogo-mata-barata-para-alfabetizacao.html>.

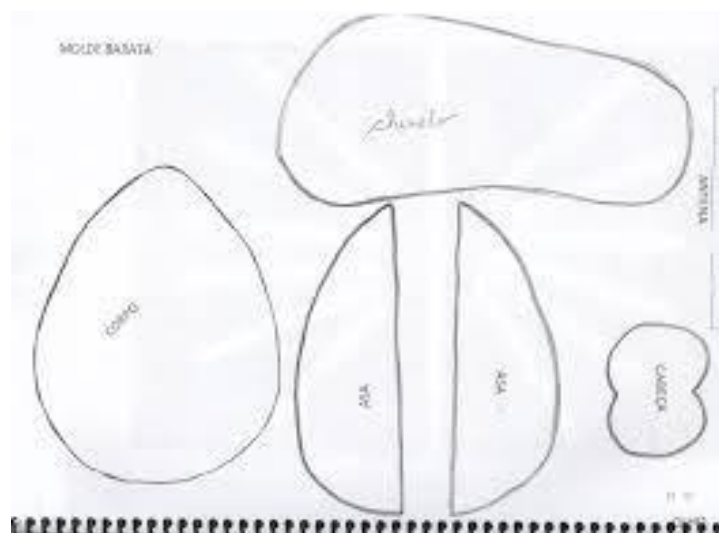
Acesso em: 27 out. 2020.

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:



ANEXO B:

$$2-2=$$

$$4-3=$$

$5-3=$

$10-3=$

$9-1=$

$10-1=$

$5-2=$

$10-6=$

$8-3=$

$0+1=$

$1+1=$

$1+2=$

$0+0=$

$4+1=$

$2+2=$

$4+3=$

$3+3=$

$6+2=$

$$5+5=$$

$$7+2=$$

ANEXO C:

Imagem do jogo.

