CARINE CESCA

PROFESSORA ANOS INICIAIS

ESCOLA FELIPE DOS SANTOS

Relato

Fui convidada a participar do curso “BNCC: Discussões sobre o Ensino da Matemática”. Ele foi dividido em três módulos. Cada um deles haviam vídeos explicativos, textos e uma atividade avaliativa. No primeiro módulo havíamos que elaborar uma atividade, descrevendo a turma destinada, objetivos e os códigos contemplados por ela. No segundo, devíamos elaborar uma situação problema e realizar contribuições na atividade dos colegas. E no terceiro e último, descrever ou gravar um vídeo sobre o que foi aprendido. No final do segundo módulo, recebi um e-mail do coordenador do curso, avisando que minha atividade havia sido selecionada para ser postada no blog da empresa. Trava-se da atividade “Stop dos números”, um jogo simples, adaptado da conhecida brincadeira “Stop”. Tive a ideia deste jogo ainda no decorrer do ano de 2018, ano que ingressei na Prefeitura de Veranópolis, como professora do segundo ano. Apliquei ele também no ano anterior e sempre tive muito êxito. Os alunos divertiam-se a aprendiam ao mesmo tempo. Infelizmente, nesse ano ainda não consegui aplicá-lo em função do contexto. Resolvi compartilhar a ideia no curso, pois os jogos são grandes aliados do ensino, e na área da matemática, acabam também quebrado o paradigma de que as aulas são sempre desgastantes e maçantes. Podemos sim, aprender matemática e nos divertir ao mesmo tempo. Fiquei imensamente feliz com o convite. Espero que este jogo auxilie outros educadores em sua prática pedagógica.

JOGO “STOP DOS NÚMEROS”

Turma de aplicação sugerida: 2º ano (podendo também ser aplicado em outros níveis, apenas mudando as dificuldades).

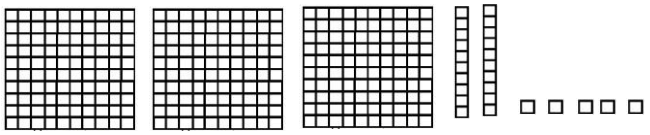
Habilidade:

- **EF02MA04-** Compor e decompor números naturais de até três ordens, com suporte de material manipulável, por meio de diferentes adições.
- **EF02MA05-** Construir fatos básicos da adição e subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito.
- **EF02MA06-** Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, utilizando estratégias pessoais.

Material:
- Peças do material dourado
- Caneta para quadro branco ou giz
- Cronômetro

Desenvolvimento:
- O objetivo do jogo é representar através das peças do material dourado o numeral que o professor escreverá no quadro utilizando os algarismos, dentro do tempo determinado;
- Cada aluno deverá receber uma determinada quantidade de peças do material dourado. Isso irá depender de quanto material a escola dispõe. Caso não há o material de madeira poderá ser confeccionado em folhas de papel ou E.V.A. O ideal seria que cada aluno recebesse:
  - 9 placas (centena)
  - 9 barras (dezena
  - 9 cubinhos (unidade)
- O professor deverá combinará antecipadamente o tempo que os alunos terão para representar o numeral escrito com as peças do material concreto. Inicialmente poderá estipular 30 segundos e no decorrer do jogo, conforme os alunos demonstrarem mais destreza, pode-se reduzir esse tempo;
- Os alunos deverão ficar com as mãos erguidas enquanto o professor escreve o número no quadro. Quando ele terminar de escrever, poderá dizer “VALENDO” e iniciar o tempo no cronômetro. Quando acabar o tempo, o professor deverá dizer: “STOP” e os alunos terão que erguer as mãos imediatamente, não podendo mais mexer no material;
- O professor deverá passar nas mesas e conferir se cada aluno representou certo ou não. Os que representaram corretamente marcarão 1 ponto;
- Pode-se listar no quadro o nome dos alunos, ou em um cartaz, para marcar os pontos de forma que fique visível para todos;
- Também pode-se estipular quantas rodadas serão(isso irá depender do tempo disponível para o jogo) como por exemplo: 10 rodadas;
- Representação de uma possível rodada:
  - O professor escreverá no quadro

  - Os alunos deverão representar da seguinte forma:



OBSERVAÇÕES:

- Na primeira vez que este jogo for aplicado, deve-se fazer algumas rodadas iniciais para teste, sem marcar o tempo e sem marcar ponto;
- O tempo sugerido é variável, deve-se avaliar o desempenho da turma;
- Pode-se aumentar a dificuldade do jogo, como por exemplo:
  - ✓ Dar uma folha de rascunho para que eles realizem cálculos e componham com o material o resultado da operação. Pode-se utilizar cálculos que eles possam resolver mentalmente como: 20 + 10, 45 + 1, 39 - 1... Os que não se sentirem seguros, podem resolver na folha;
  - ✓ Compor o número que fica entre, exemplo: 143- _____- 145;
  - ✓ Compor o antecessor, exemplo: ____- 417
  - ✓ Compor o sucessor, exemplo: 731 -_____