



Jogo dos Totais

1º e 2º anos

Introdução

Esta atividade é uma forma divertida de desenvolver a compreensão sobre quantidades e maneiras de perfazer um total de 10. Nela, os alunos terão a oportunidade de contar, adicionar, monitorar os totais, e usar representações visuais para ver a soma. Eles devem considerar as quantidades de que necessitam para alcançar um total de 10, e também criar uma estratégia para atingi-lo antes de seu parceiro.

Vídeo

Os Erros São Poderosos: <https://www.youcubed.org/weeks/week-3-grade-1-2/>

Programa da atividade:

Atividade	Tempo	Descrição	Materiais
Mensagem de mentalidade	5 min	Exiba o vídeo de mentalidade: <i>Os erros São Poderosos</i> , https://www.youcubed.org/weeks/week-3-grade-1-2/	<ul style="list-style-type: none">Vídeo de mentalidade do 5º dia: <i>Os Erros São Poderosos</i>.
Jogar o Jogo dos Totais	10 min	<ul style="list-style-type: none">Apresente o Jogo dos Totais jogando-o uma vez com os alunos. Estimule-os a refletir sobre quais estratégias estão usando para chegar a 10 primeiro.Convide os alunos a jogar o jogo em duplas algumas vezes.Os alunos devem discutir a estratégia com sua dupla.	<ul style="list-style-type: none">Peões (tampinhas, moedas, feijões, os dedos, etc.)Ficha das RegrasFicha de Registros
Conversa com toda a turma	5 min	Discutam: <ul style="list-style-type: none">Quem geralmente vence, o jogador 1 ou 2?	

REALIZADOR



APOIADOR



		<ul style="list-style-type: none"> • Existe uma maneira de o jogador sempre ganhar? 	
Jogue o Jogo dos Totais com dedos numerados	10 min	<ul style="list-style-type: none"> • Apresente aos alunos o aspecto do desenvolvimento da percepção dos dedos do jogo. • Após discutirem estratégias usando o aspecto do desenvolvimento da percepção dos dedos, eles jogam o jogo mais uma vez. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha das mãos
Conclusão da Mensagem de Mentalidade	5 min	Os erros são poderosos: Os alunos devem refletir sobre o vídeo a que assistiram e sobre o valor das dificuldades que tiveram, ou dos erros que cometeram. Caso sintam dificuldades ou cometam erros nesta aula, mostre que seus cérebros provavelmente cresceram e formaram novas rotas!	

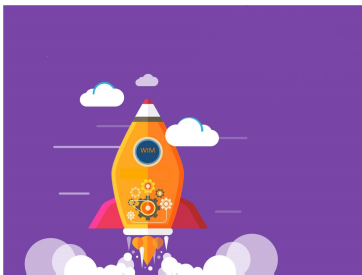
REALIZADOR



Sidarta

APOIADOR





Atividade

Jogue o jogo uma vez, como exemplo, e estimule os alunos a usar peões. Como justificativa, diga que o uso de materiais manipulativos e modelos favorece as conexões do cérebro; faz bem ao aluno ver representações visuais das quantidades, contá-las e movimentar os peões com os dedos. Você também pode distribuir a tabela no cartão de atividade, que contém os números que eles poderão usar no jogo, ou pedir que os escrevam numa folha de rascunho. Convide-os a colocar os peões ao lado dos números para que constantemente associem o número com a quantidade.

Também distribua a Ficha de Registros. Cada integrante da dupla deve usar um lápis/caneta de cor diferente. Enquanto jogam o jogo, eles devem criar representações visuais de suas quantidades, assim como números (Por exemplo: Se eu escolho o 3, posso desenhar três X's e escrever $3 + \underline{\quad}$). Deixe os alunos escolherem como desejam registrar suas representações visuais (Organização e Forma: Círculos, faces, X's). Enquanto apresenta o jogo, você também pode conversar com eles sobre as possíveis formas diferentes de registrar seus totais de maneira visual. Também mostre como registrar os números, e ressalte que cada aluno deve registrar o número escolhido numa cor diferente da do outro jogador.

Este é um jogo para dois jogadores. Eis as regras:

- O primeiro jogador escolhe um dos números 1, 2 ou 3, e coloca a quantidade correspondente de peões na tabela. O jogador também registra a quantidade em forma visual e numérica.
- O segundo jogador escolhe um número do mesmo conjunto, e o adiciona ao número de peões do primeiro jogador. Depois, registra a quantidade em forma visual e numérica, numa cor diferente.
- Os jogadores continuam a se revezar na escolha de um número do conjunto e a adicioná-lo ao total anterior.
- O jogador que conseguir chegar ao total de 10 é o ganhador!

Tente jogar o jogo com um amigo algumas vezes.

Peça que os alunos analisem e discutam com toda a turma:

REALIZADOR



APOIADOR



- Quem geralmente ganha, o jogador 1 ou 2?
- Existe uma maneira de o mesmo jogador sempre ganhar?

Discuta essas questões com toda a turma. Após os alunos compartilharem opiniões e estratégias, convide-os a jogar o jogo novamente. Dessa vez, eles podem usar um total diferente e escolher entre números diferentes também. Será que a estratégia muda?

Copyright © youcubed, 2017. Todos os direitos reservados.

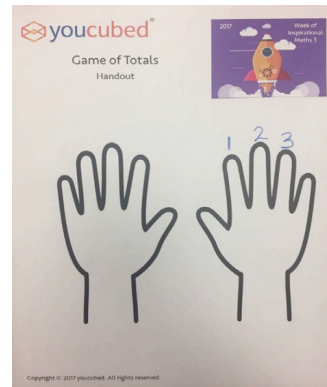
REALIZADOR



APOIADOR



Durante a rodada seguinte, também integre o desenvolvimento da percepção dos dedos. Distribua a Ficha da Mão. Cada aluno pode decidir quais dedos serão o peão 1, 2, e 3 (na mão esquerda ou direita) e deixar o registro na ficha. Esses são os dedos que eles vão usar para movimentar o 1º, o 2º e o 3º peões (dependendo do número que escolherem). As pesquisas mostram que a percepção dos dedos ativa a mesma parte do cérebro usada na aritmética. Além disso, estudos comprovaram que a melhora na percepção dos dedos garante resultados mais satisfatórios em testes de aritmética.



Mostre aos alunos como movimentar os peões com base nos dedos e lhes dê a chance de jogar o jogo novamente algumas vezes.

Peça que reflitam sobre o vídeo a que assistiram e sobre o valor das dificuldades que tiveram, ou dos erros que cometeram. Caso os alunos sintam dificuldades ou cometam erros nesta aula, mostre que seus cérebros provavelmente cresceram e formaram novas rotas!

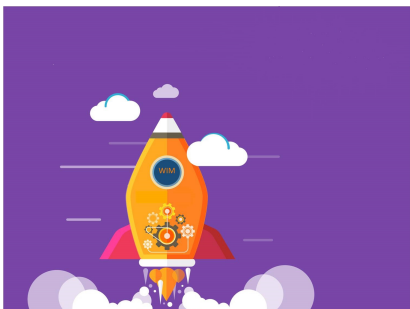
Extensões

- Tente um total diferente com opções de números diferentes.

Materiais

- Ficha da Mão
- Peões (tampinhas de plástico, moedas, feijões, os próprios dedos, etc.)
- Ficha das Regras
- Ficha de Registro

Copyright © youcubed, 2017. Todos os direitos reservados.



Jogo dos Totais

Ficha de Regras

Este é um jogo para dois jogadores. Eis as regras:

- O primeiro jogador escolhe um dos números 1, 2 ou 3 e coloca a quantidade correspondente de peões na tabela. O jogador também registra a quantidade em forma visual e numérica.
- O segundo jogador escolhe um número do mesmo conjunto, e o adiciona ao número de peões do primeiro jogador. Depois, registra a quantidade em forma visual e numérica, numa cor diferente.
- Os jogadores continuam a se revezar na escolha de um número do conjunto e a adicioná-lo ao total anterior.
- O jogador que conseguir chegar ao total de 10 é o ganhador!
Tente jogar o jogo com um amigo algumas vezes. Será que os jogadores 1 e 2 têm a mesma chance de ganhar? Existe um jeito de um jogador sempre ganhar?

Dê aos alunos os números abaixo para que se lembrem de quais números podem escolher para alcançar o total. Ou peça que os escrevam no papel. Eles também podem colocar peões nesses números para lembrar os números e a quantidade associada a cada um deles.

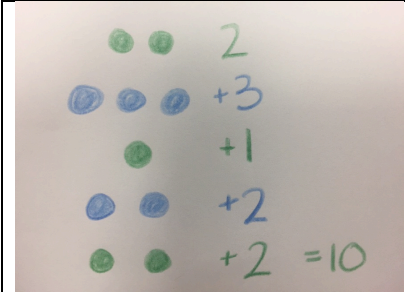
1	2	3
---	---	---

Copyright © youcubed, 2017. Todos os direitos reservados.



Jogo dos Totais

Ficha de Registros

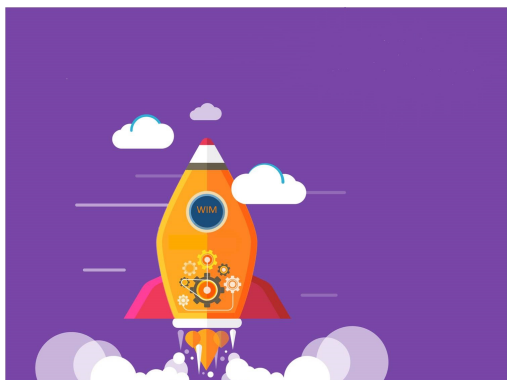
Registro Visual do Total (cada jogador usa uma cor diferente):	Registro Numérico (cada jogador usa uma cor diferente):
 <p>A hand-drawn visual record on a light background. It shows two columns of colored dots. The left column has 2 green dots, 3 blue dots, 1 green dot, 2 blue dots, and 2 green dots. To the right of each row of dots is a plus sign and a number: '+2' for the first row, '+3' for the second, '+1' for the third, '+2' for the fourth, and '+2' for the fifth. To the right of the last row is '=10'.</p>	$2 + 3 + 1 + 2 + 2 = 10$

REALIZADOR



APOIADOR





Jogo dos Totais
Ficha das Mãos



Copyright © youcubed, 2017. Todos os direitos reservados.