

SEQUÊNCIA DE ENSINO - Nº 02

ANO: 1º ano

UNIDADE TEMÁTICA: Números

OBJETO DO CONHECIMENTO: Resolver os algoritmos da adição

CARGA HORÁRIA: 2h

1. HABILIDADES

(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.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Compreender a importância das regras do jogo e sua intencionalidade.

2.2 Objetivos Específicos

- Entender as regras do jogo de tabuleiro;
- Resolver os algoritmos da adição;
- Comparar e validar procedimentos de resolução.

3. METODOLOGIA

No primeiro momento o professor pode realizar a apresentação das regras do jogo de tabuleiro e sua composição.

No segundo momento será apresentado a intencionalidade do jogo.

No terceiro momento os alunos serão divididos em duplas ou trios para jogarem. (a divisão vai de acordo com o material disponível e quantidade de alunos)

4. RECURSOS

Cinco jogos de tabuleiro adaptados, impressos em folha tamanho A4, coladas em papelão e plastificados para maior durabilidade.



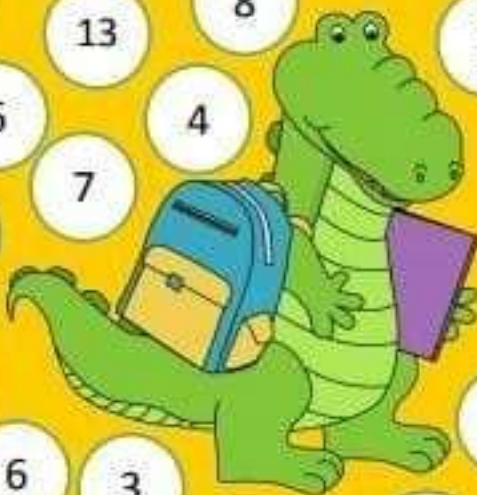





Observação: os dados podem ser comprados em loja de materiais escolares.

Cinco dados confeccionados a partir de cubos de isopor e decorados E.V.A coloridos e 15 pinos usados no xadrez.

Observação: podem ser usados outros materiais para trocar pelos pinos, como tampa de garrafa pet).

5. AVALIAÇÃO

A avaliação será realizada através da observação e participação das crianças enquanto jogam, através dos erros e acertos na atividade proposta.

	2+1	4+2	6+1		8+2	1+2	3+1			
1+3							11+1			
4+2	7	13	8				1+5			
11+2	6	4	6				8			
	2	7	7				7	2+4		
6+1	11	12	7				3+2			
7+2	6	3	12				9+2			
1+4	5	6	3				10	4	8	2+7
	9	4	5				11	9	7	2+2
2+6	5	9	6				12	6	8	1+8
10+2										
7+1							10+1			
6+2	4+2		1+6	1+1	2+6	5+2	4+1			

