

SEQUÊNCIA DE ENSINO - Nº 01

ANO: 4ª ano

UNIDADE TEMÁTICA: Álgebra

OBJETO DO CONHECIMENTO: Sequência numérica recursiva formada por números que deixam o mesmo resto ao ser divididos por um mesmo número natural diferente de zero

CARGA HORÁRIA: 1h

1. HABILIDADES

(EF04MA03) Resolver e elaborar problemas com números naturais envolvendo adição e subtração, utilizando estratégias diversas, como cálculo, cálculo mental e algoritmos, além de fazer estimativas do resultado.

(EF04MA04) Utilizar as relações entre adição e subtração, bem como entre multiplicação e divisão, para ampliar as estratégias de cálculo.

(EF04MA05) Utilizar as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo.

2. OBJETIVOS

Auxiliar na formulação do pensamento algébrico.

3. METODOLOGIA

Auxiliar na formação do pensamento algébrico, promovendo aos alunos o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas, cálculo mental, trabalho em grupo e montagem de equações algébricas. O jogo “O teu é meu” é uma atividade lúdica formada por uma dupla alunos, que envolve sorte e estratégias. O principal objetivo é colocar todas as suas fichas no tabuleiro, resolvendo corretamente os problemas.

Preparação:

1. Coloque o tabuleiro numerado de 1 a 47 no centro na mesa;
2. Embaralhe as 20 cartas com enunciados verbais e coloque as viradas para baixo em um monte sobre a mesa;
3. Distribua 10 fichas de cores distintas para cada jogador;
4. Tenha 2 dados numerados de 1 a 6 para uso;

Regras do Jogo:

1. Apresente as regras do jogo, todos os jogadores lançam um dado, o jogador com menor número do dado começa.
2. O primeiro jogador retira uma carta do monte e lê o enunciado em voz alta, o segundo jogador lança os dados e a soma obtida será a “quantidade dele”, o primeiro jogador deve então calcular “sua quantidade” baseada no enunciado da carta, considerando a soma dos dados do segundo jogador, por fim o resultado obtido pelo primeiro jogador deve ser colocado no tabuleiro utilizando uma de suas fichas.
3. A jogada segue para o próximo jogador, que retira uma nova carta e repete o processo.
4. Se o número obtido não está no tabuleiro ou se a casa já estiver ocupada, o jogador perde sua vez.
5. Se o outro jogador perceber que o resultado é incorreto, o jogador anula o ponto marcado e passa para o próximo fazer sua jogada.
6. O vencedor é o primeiro jogador que conseguir colocar todas as suas fichas no tabuleiro.

Os docentes deverão acompanhar, observar e registrar a interpretação dos estudantes nos enunciados verbais, a habilidade na resolução de cálculos mentais, o comportamento e discussão dos alunos ao validar os problemas.

A implementação do jogo “O Teu e o Meu” não reforça apenas os conceitos algébricos, mas também promove habilidades de pensamento crítico e colaborativo, fundamentais para o progresso educacional de quem participa e auxilia na construção de uma base matemática fundamentada nos Anos Iniciais.

4. RECURSOS

O TEU É MEU



Se eu der 5 ficaremos com a mesma quantidade	Tenho o dobro do seu mais 2	Se me tirar 1 ficarei com a mesma quantidade que você.
Tenho a mesma quantidade que você	Se eu te der 20 ficaremos com a mesma quantidade	Tenho a metade da sua quantidade
A diferença entre nossas quantidades é 15, porém eu tenho o maior	Tenho 2 a menos que 2 vezes a sua quantidade	A minha quantidade é o dobro da sua
Se acrescentar 6 a sua quantidade você terá o dobro da minha	Se acrescentar 2 a cada um, eu ficarei com o dobro da sua quantidade	Vá! A sua é a quarta parte da minha.



A soma das nossa quantidades é 47	A minha quantidade é o triplo da sua	Tenho o triplo do seu mais 20
Você tem 4 vezes menos que eu.	A diferença entre nossas quantidades é 25, porém eu tenho o maior	Três vezes a sua quantidade só chega a metade da minha



5. AVALIAÇÃO

A avaliação do jogo "O Teu é Meu" deve ser feita através da rubrica abaixo apresentada, ressaltando que a avaliação também é contínua envolvendo observações das duplas.

Critério	Excelente	Bom	Satisfatório	Insuficiente
<i>Compreensão dos enunciados</i>	<i>Interpretar todos os enunciados corretamente</i>	<i>Interpreta a maioria corretamente</i>	<i>Interpreta alguns corretamente</i>	<i>Tem dificuldades em interpretar</i>
<i>Cálculos Algébricos</i>	<i>Resolver todos os problemas com precisão</i>	<i>Resolve a maioria com precisão</i>	<i>Resolve alguns com precisão</i>	<i>Tem dificuldade em resolver</i>
<i>Participação e Colaboração</i>	<i>Participa ativamente e colabora sempre</i>	<i>Participa e colabora na maioria das vezes</i>	<i>Participa e colabora ocasionalmente</i>	<i>Participa pouco e colabora raramente</i>
<i>Pensamento Crítico</i>	<i>Demonstra pensamento crítico excelente</i>	<i>Demonstra bom pensamento crítico</i>	<i>Demonstra alguns pensamentos críticos</i>	<i>Demonstra pouco ou nenhum pensamento crítico</i>

6. REFERÊNCIAS

ARAUJO, Elizabeth Adorno. O jogo “O Teu é Meu” para auxiliar a formação do pensamento algébrico. Anais do VII ENEM - Comunicação Científica. PUC-Campinas, 2003.

Disponível em:

<https://www.sbemrasil.org.br/files/viii/pdf/02/CC86843931804.pdf>. Acesso em: 03/05/2024.