

Planos de aula / Educação Infantil / Crianças pequenas (4 anos a 6 anos e 2 meses)

Feche a caixa: um jogo de raciocínio com dados

Por: Lisa Lea Barki Minkovicius / 17 de Novembro de 2018

Código: **EDI3_23UND03**

Sobre o Plano

Este plano de atividade foi elaborado pelo Time de Autores NOVA ESCOLA

Autor: Lisa Barki Minkovicius

Mentora: Camila Bon

Especialista do subgrupo etário: Monica Samia

Campos de Experiência: Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações e

O eu, o outro e o nós

Objetivos e códigos da Base

(EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.

(EI03EO02) Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações.

Abordagem didática: Os jogos promovem aprendizagens de diferentes naturezas, como as relativas à linguagem matemática, porque promovem desafios a cada jogada. Por meio deles, as crianças vivenciam seguidas situações problematizadoras e ativam seus conhecimentos, assim como aprendem com base nas estratégias usadas pelos parceiros de jogo. Os pequenos também aprendem a seguir regras, a conviver e a se autoconhecer – conhecimentos fundamentais para as interações sociais.

Resumo

Nesse jogo, as crianças são convidadas a refletir sobre os números e as quantidades por ele representadas



O que fazer antes?

Contextos prévios:

O jogo Feche a Caixa tem como objetivo cobrir todos os números do tabuleiro. Nele, lança-se dois dados e a criança poderá escolher se cobrirá o número que representa os dois dados juntos ou cobrir dois números, um de cada dado. Portanto, para realizar essa atividade, faz-se necessário que as crianças já tenham tido a vivência com dados. É importante que o professor se aproprie das regras do jogo e que jogue várias vezes antes de apresentá-lo para as crianças.

Materiais:

Um tabuleiro de Feche a Caixa para cada criança que poderá ser impresso, conforme o modelo, e colado em papel cartão. Dois dados para cada dupla e 9 tampinhas ou botões por criança. Uma folha de registro de partidas por criança, conforme o modelo, e lápis de cor.

Modelo tabela de registro:

<https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/52PAkAtpunsv3AysRShguvcSvqqMu7MdcbthpMP7aybBEWv7R2qdPsYcuPY/atividade-para-impresao-registro-de-partida-edi3-23und03.pdf>

Modelo tabuleiro:

<https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/GfSbySX3p8VV7uDZqpYTHhNwsrewVQttXqrFdyCjG8hG8vtWrgMxdJmjskj/atividade-para-impresao-feche-caixa-edi3-23und03.pdf>

Espaços:

A atividade começará com o **grande grupo** reunido em roda. Depois, as crianças serão divididas em **duplas** e acomodadas nas mesas. Por fim, todos retornam para roda.

Para compor as duplas, considere a diversidade dos conhecimentos relativos à contagem e identificação número/quantidade entre as crianças.

Preveja organizar as duplas, considerando as que têm mais autonomia com contagem numérica com aquelas que necessitam de mais apoio. Assim,

Feche a caixa: um jogo de raciocínio com dados

uma criança poderá ajudar a outra.

Tempo sugerido:

Aproximadamente 40 minutos.

Perguntas para guiar suas observações:

1. As crianças conseguem relacionar a quantidade do dado com os números que têm que tampar? Contam os dois dados juntos?
2. Quais estratégias utilizam para tampar os números? Refletem sobre as diferentes possibilidades?
3. Como estão os registros no final das partidas? Com numerais? Com ícones?

Para incluir todos:

Identifique barreiras físicas, comunicacionais ou relacionais que podem impedir que uma criança ou o grupo participe e aprenda. Reflita e proponha apoios para atender as necessidades e diferenças de cada criança ou do grupo. Deixe fixada na parede uma reta numérica para as crianças consultarem quando sentirem necessidade. Contextualize a proposta, tendo em vista um momento de diversão em um espaço em que as crianças sintam liberdade para apoiarem-se umas às outras.

O que fazer durante?

1

Convide as crianças para sentar em roda com você. Conte que elas vivenciarão um momento em que irão jogar o Feche a Caixa. Sonde se algumas crianças conhecem o jogo ou já ouviram falar sobre ele.

2

Após ouvir as crianças, diga que o Feche a Caixa foi criado há muitos anos atrás, por marinheiros que jogavam nos portos para se distraírem entre uma viagem e outra. Mostre o jogo e todos os seus elementos para as crianças.

Possíveis fala do professor neste momento: Vejam, esse é o tabuleiro do jogo. Que números têm? Para jogar vamos precisar de dois dados e também de tampinhas.

3

Ainda em roda, conte para as crianças que o objetivo é cobrir o máximo de números possíveis com as tampinhas. Para isso, o jogador lança os dois dados para descobrir qual número irá cobrir. Ele pode somar o resultado das duas faces dos dados e cobrir o número que representa essa quantidade ou tampar os dois números que representa a quantidade de cada face dos dados. Faça algumas jogadas com as crianças para ilustrar o jogo.

Possíveis fala do professor neste momento: Vamos testar quais números saíram no dado? O que devo fazer? E agora, que o número 6 já está com a tampinha, tenho outra alternativa? (por exemplo, no caso de ter tirado 6 e 2).

4

Diga que agora irão jogar e que, ao final de cada partida, elas anotarão em uma folha quantos números conseguiram tampar. Mostre a folha.

Possíveis falas do professor neste momento: Aqui está a folha que vocês vão anotar quantos números conseguiram tampar em cada partida. Aqui, onde está escrito NOME (apontando), vocês escrevem o nome de vocês. Embaixo, em 1ª partida (apontando), vocês escrevem quantos números tamparam na primeira partida. Depois tem a 2ª (apontando) e a 3ª (apontando). No final, vamos ver quantos números foram tampados em cada partida.

5

Conte que cada um da dupla terá um tabuleiro, entretanto, irão revezar o uso dos dados nas jogadas. Diga que uma criança poderá ajudar a outra sempre que necessário.

6

Organize as crianças em duplas, chamando-as individualmente. Ao chamá-las, entregue os tabuleiros, os dados, as tampinhas e a folha de marcação. Peça que se acomodem nas mesas para iniciarem o jogo.

7

Circule pelas mesas e faça observações sobre como as crianças estão construindo estratégias para jogar. Você pode, por exemplo, observar como elas contam as bolinhas do dado, com os dedos ou mentalmente? Refletem sobre as diferentes possibilidades para tampar os números? Que estratégia utilizam? Como estão estabelecendo as trocas entre elas? Anote algumas estratégias que achou interessante para compartilhar na roda final.

Possíveis falas do professor neste momento: Nossa! Falta fechar o número 9 em seu tabuleiro. Que números você precisa tirar para conseguir fechá-lo?

8

Observe como as crianças estão registrando a quantidade de números que conseguiram tampar. As crianças escrevem os numerais ou representam com pauzinhos/bolinhas? O registro corresponde realmente ao que ocorreu na jogada?

9

Conforme as crianças vão terminando as três partidas, peça que entreguem os registros, guardem os tabuleiros, os dados e as tampinhas em um lugar pré determinado. Diga que, enquanto esperam os colegas terminarem de jogar, podem ler livros no espaço de leitura da sala.

Para finalizar: Quando todos terminarem de jogar, reúna as crianças em roda para compartilharem e compararem no grande grupo os registros feitos. Estimule a falarem o que acharam, se teve algum número que foi mais difícil de fechar e se alguém tem alguma dica para dar. Pergunte, por exemplo, se alguém fechou o número 7, como conseguiu e se existe outra forma de fechá-lo. Se, em alguma partida, conseguiram fechar todos os números e por

Feche a caixa: um jogo de raciocínio com dados

que elas acham que isso aconteceu. É importante que nesse momento você deixe alguns dados disponíveis na roda. Assim, será mais fácil se alguma criança sentir necessidade de mostrar como construiu sua estratégia. Após essa conversa, convide-as para a próxima atividade do dia.

Desdobramentos

O professor poderá disponibilizar várias vezes o jogo para as crianças se apropriarem das regras e para que elas criem estratégias. Com o jogo, as crianças irão pensar nas diversas possibilidades de decompor um número. Aproveite os dados e lance desafios para que descubram formas diferentes de compor um número.

Engajando as famílias

Escreva um bilhete contando que as crianças aprenderam o jogo Feche a Caixa, um jogo antigo com dados. Pergunte se eles conhecem outro jogo com dados que possam compartilhar.

Materiais complementares



Documento

atividade para impressão - registro de partida-EDI3_23UNDO3

<https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/52PAkAtpunsv3AysRShgucvSqvqqMu7MdcbthpMP7aybBEWv7R2qdPsYcuPY/atividade-para-impressao-registro-de-partida-edi3-23und03.pdf>



Documento

atividade para impressão -feche_caixa-EDI3_23UNDO3

<https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/GfSbySX3p8VV7uDZqpYTHhNwsrewVQttXqrFdyCjG8hG8vtWrqMxdJMjskj/atividade-para-impressao-feche-caixa-edi3-23und03.pdf>

Feche a caixa: um jogo de raciocínio com dados

Apoiador Técnico



NOME	
1ª PARTIDA	
2ª PARTIDA	
3ª PARTIDA	

1

2

3

4

5

6

7

8

9