

The background features a complex geometric pattern of overlapping circles and lines in shades of yellow, red, and dark teal. Various numbers are scattered throughout the design, including 6, 3, 5, 2, 1, and 0. Two bright pink rectangular boxes are positioned in the upper left quadrant, containing the text 'nova' and 'escola' respectively.

nova
escola

Boliche e Bingo na aula de Matemática

Veja aqui quatro jogos com explicações de regras e comentários das professoras para você usar em sua aula

Boliche e bingo na aula de Matemática

Veja aqui quatro jogos com explicações de regras e comentários de professores para você usar em sua aula:

Que tal conhecer jogos para usar em sua aula de Matemática que abordam diferentes habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC)? Professoras de Simão Dias (SE), São Paulo (SP) e Estância (SE) explicam quais os materiais necessários, como jogar e a importância desses jogos no aprendizado.

Boliche Matemático

MATERIAIS E AMBIENTE

Você vai precisar de pinos de boliche – entre 6 e 10 – e uma bola. Os pinos podem ser feitos com garrafas. Preencher um pouco da garrafa com algum material, como areia ou água, pode ajudar a dar um pouco mais estabilidade ao material. Os pinos podem ser numerados de diversas formas: todos o mesmo número ou com valores diferentes, de acordo com a habilidade da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que o professor decidir abordar.

Para organizar o espaço, posicione os pinos em um ponto e, a uma distância determinada, desenhe uma linha que mostre o máximo que as crianças poderão se aproximar para lançar a bola.

REGRAS DO JOGO

1. Cada aluno deverá lançar a bola da distância marcada no chão.
2. A contagem de pontos pode ser feita de diversas maneiras:

Para abordar o sistema de numeração: atribua números sequenciais para os pinos e, ao derrubar, os estudantes devem marcar quais pinos derrubaram.

Para abordar contagem: cada pino derrubado vale 1 ponto. A pontuação final é igual ao total de pinos derrubados

Para abordar as operações do campo aditivo (soma): cada pino recebe um valor diferente e a pontuação final é a soma dos valores de cada pino. A dificuldade também varia de acordo

com os valores: números maiores são mais difíceis, números “quebrados” também, e assim por diante.

Para abordar as operações do campo multiplicativo (multiplicação): os pinos recebem o mesmo valor. Para chegar a pontuação final, os alunos devem somar parcelas iguais ou multiplicar o número de pinos pelo valor individual de cada um.

DICAS PARA APLICAÇÃO

Divida a turma em grupos pequenos e peça que, ao jogar, eles pensem em maneiras de registrar os resultados para compartilhar com a turma. Discuta os registros e as estratégias matemáticas apresentadas pelos alunos.



“

“Gosto desse jogo porque não precisamos comprá-lo e conseguimos tratar de diversos temas com ele e os alunos sempre se divertem, mesmo que mudemos as regras!”

ADENIA SANTA ROSA SANTANA
PROFESSORA DE 5º ANO EM SIMÃO DIAS (SE)

Bingo da Tabuada

MATERIAIS E AMBIENTE

Elabore fichas de bingo da seguinte maneira: forme duas colunas com operações da tabuada (veja exemplo na página 8). Misture as operações de modo que, em algumas linhas, as operações das duas colunas deem o mesmo resultado. Anote os resultados para você “cantar” os resultados na hora do jogo. O jogo pode ser feito individualmente (cada aluno com sua ficha) ou em pequenos grupos, de duplas ou trios (cada agrupamento com uma ficha).

- Para trabalhar a tabuada, deixe um espaço para que os alunos registrem os resultados das multiplicações.
- Para abordar o cálculo mental, não deixe espaço para o registro dos resultados.

REGRAS DO JOGO

A professora irá falar os resultados das operações. Cada jogador ou time deve marcar, em sua cartela, a operação correspondente a esse resultado.

2. O primeiro aluno a marcar treze resultados ganha o jogo.

DICAS PARA APLICAÇÃO

Discuta as estratégias ou dicas para ganhar o jogo. As crianças irão compartilhar algumas regularidades ligadas a tabuada, como: toda multiplicação por número par sempre resulta em um número par ou a soma dos algarismos dos resultados da tabuada do 9 é sempre igual a 9.

6×4	8×8
7×6	4×9
9×5	2×8
2×11	10×4
2×6	1×12
9×4	2×8
6×9	2×12
7×2	2×7
5×6	2×9
6×6	4×6
2×7	14×1
5×9	10×6
8×8	7×9



2×11	10
2×6	1
9×4	2
6×9	2
7×2	2
5×6	2
6×6	4
2×7	14
5×9	10
8×8	7

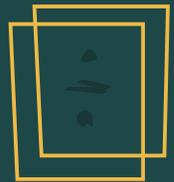
“

“Aprendi esse jogo em uma formação e, aos poucos, fui fazendo modificações junto com as outras professoras com quem trabalho. A adição de espaços para que os alunos anotem os resultados, por exemplo, foi uma sugestão pensada com base na dificuldade que alguns alunos tinham para acompanhar o ritmo do bingo quando ainda estão começando a se apropriar da tabuada.”

FLÁVIA CURY

PROFESSORA DE 4º ANO E ACESSORA DE MATEMÁTICA PARA ANOS INICIAIS NO COLÉGIO VITAL BRAZIL, EM SÃO PAULO.

8×8	
4×9	
2×8	
10×4	
1×12	
2×8	
2×12	
2×7	
2×9	
4×6	



Vamos fazer mais um jogo?

Jogo da Tabuada

Recursos necessários: lápis e a tabela abaixo

	6×4		8×8	
	7×6		4×9	
	5×5		3×8	
	3×11		10×4	
	2×6		1×12	
	4×4		2×8	
	6×9		3×12	
	7×3		3×7	
	5×4		2×9	
	6×6		4×6	
	2×7		14×1	
	5×9		10×6	
	8×8		7×9	

Objetivo: Relacionar um resultado da multiplicação a sua operação

Regras:

- Ditar um resultado (professora) e o jogador (aluno) escolhe qual coluna marcará, ou seja, aquela que corresponda a operação
- Quando o número ditado for, por exemplo, o 24, nesta linha há duas operações que se relacionam ao resultado, então o jogador (aluno) deve assinalar com um "x" a coluna do meio

	3×8	X	4×6	
--	--------------	---	--------------	--

- Quando o número ditado for, por exemplo, 32, neste caso o jogador (aluno) deve assinalar a primeira coluna que corresponde ao resultado da tabuada

X	4×8		5×6	
---	--------------	--	--------------	--

- Já na linha seguinte, foi ditado o número 49. Neste caso, deverá ser registrado na segunda coluna

	3×7		7×7	X
--	--------------	--	--------------	---

- O jogador (aluno) que conseguir primeiro treze resultados das tabuadas que foram ditadas pela professora será o vencedor

Fidget Spinner e a Tabuada

MATERIAIS E AMBIENTE

Crie duas roleta com os números de um a nove. É possível fazer isso imprimindo duas cartelas circulares com os algarismos distribuídos e fidget spinners. Faça uma marcação em uma das três pontas do brinquedo, delimitando qual será a ponta que indica o número sorteado. Você pode substituí-lo por um lápis, garrafa ou outro objeto que possa rodar. A ideia é formar duas roletas.

REGRAS DO JOGO

1. Determine o número de rodadas que o jogo terá.
2. A cada rodada, cada jogador gira as duas roletas ao mesmo tempo. Quando a roleta parar, ele deve resolver a multiplicação apresentada. Depois, o seu oponente joga.
3. Ganha quem, ao final do número de rodadas determinado, tiver mais acertos.

DICAS PARA APLICAÇÃO

Nas discussões após o jogo, levante com alunos dicas para que eles consigam resolver mais rápido as multiplicações – e com mais certeza. Novamente, regularidades ligadas à tabuada irão aparecer.



“

“Criei esse jogo como uma forma de levar para as aulas um brinquedo que muitos professores transformaram em inimigo. Como resultado, vi um grande empenho das crianças em aprender a tabuada. Foi muito legal mesmo!”

ADENIA SANTA ROSA SANTANA
PROFESSORA DE 5º ANO EM SIMÃO DIAS (SE)

Trunfo dos Dinossauros

MATERIAIS E AMBIENTE

Os jogos de Super Trunfo são conhecidos e tradicionais. Mas é possível adaptá-los para incluir desafios relacionados a habilidades do currículo de Matemática. Elabore cartas sobre diferentes dinossauros, e inclua informações como peso, tamanho, período em que viveu, etc. Garanta o uso de diferentes unidades de medida: quilos e toneladas, centímetros e metros, assim por diante. Em uma perspectiva interdisciplinar, é possível convidar os próprios alunos a elaborarem o jogo, realizando pesquisas sobre seus dinos – ou animais – favoritos e montando as cartas.

REGRAS DO JOGO

1. As cartas são embaralhadas e distribuídas igualmente entre os jogadores (normalmente, esse jogo é realizado em duplas).
2. Um jogador seleciona uma característica específica (tamanho, por exemplo).
3. Ambos jogadores selecionam uma carta do seu conjunto e comparam com a do oponente.
4. Ganha quem tiver o valor mais alto (o maior animal, no caso). É possível fazer variações, estabelecendo que ganha o jogador com a carta com valor mais baixo, por exemplo.

DICAS PARA APLICAÇÃO

Ao comparar às cartas, os jogadores se deparam com a necessidade de comparar grandezas e medidas. Uma carta pode estar em toneladas e a outra em quilos, por exemplo. Para solucionar impasses desse tipo, os estudantes terão que acessar conhecimentos sobre as diferentes unidades de medida usadas e as relações entre elas. Você, pode deixar que eles busquem essas soluções sozinhos -- conversando com colegas -- ou usar essa discussão como gancho para iniciar a abordagem do tema.

“

“O tema dos dinossauros já chama a atenção dos estudantes por si só. Mas é muito interessante ver como as unidades de medida se tornam importantes para eles. Afinal, todo mundo quer vencer!”

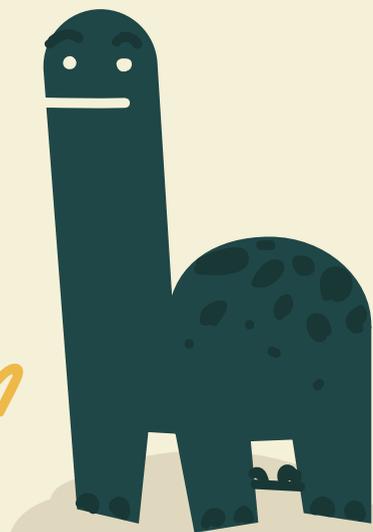
PATRÍCIA ALVES

PROFESSORA DE 3º ANO EM ESTÂNCIA (SE)

+3



-5



nova

escola

Reportagem

WELLINGTON SOARES

Edição

FLAVIA NOGUEIRA

Ilustrações

DUDA OLIVA

Revisão

ALI ONAISSI