



Brincando com operações de adição e subtração; unidade, dezena e centena; horas; números pares e ímpares e sequência numérica

Maria Madalena Dullius
Adriana Belmonte Bergmann
Fernanda Eloisa Schmitt
Gabriele Born Marques
Geovana Luiza Kliemann
Marli Teresinha Quartieri
Neiva Althaus
Patrícia Inês Zwirtes
Teresinha Aparecida Faccio Padilha

Contextualização

Neste material desenvolveremos uma proposta de atividades envolvendo operações de adição e subtração; unidade, dezena e centena; horas; números pares e ímpares; e sequência numérica. Estas atividades são destinadas para alunos do 3º ano da Educação Básica e elaboradas a partir de jogos disponíveis on-line, de livre acesso.

As atividades desenvolvidas fazem parte do Projeto de Extensão “Explorando *Softwares* Matemáticos com Alunos da Educação Básica” que visa a proporcionar aos discentes a sua inserção no contexto tecnológico. Importante destacar que o conteúdo a ser explorado é pré-determinado pela professora titular da turma de acordo com o que ela está trabalhando em sala de aula.

Objetivos

- Proporcionar o contato dos alunos das escolas de Educação Básica com o uso de recursos computacionais como ferramenta de aprendizagem da Matemática;
- Buscar e explorar *softwares* de Matemática, preferencialmente de domínio público;
- Explorar diferentes possibilidades da utilização do computador;
- Proporcionar possibilidades de abordar conteúdos matemáticos utilizando a tecnologia para propiciar a construção ou consolidação do conhecimento;
- Instigar os professores a usar das tecnologias no seu fazer pedagógico.

Detalhamento das atividades

Os *softwares* e jogos utilizados foram selecionados pela equipe do projeto de extensão de forma criteriosa, objetivando auxiliar de modo construtivo no desenvolvimento do raciocínio lógico dos alunos acerca dos conteúdos a serem explorados.

As atividades realizadas possibilitam uma intervenção qualitativa entre aluno, conhecimento e *software*. Elaboramos questões nas quais os alunos podem fazer seus registros a partir dos jogos. Assim, ao final, é possível fazer uma reflexão dos resultados obtidos, estimulando os alunos a repensar sobre as operações realizadas, possibilitando a construção do conhecimento.

Para iniciar, propomos um jogo de adição muito simples, no qual o aluno deverá resolver as contas para descobrir a imagem. Esse, pode ser encontrado no *link*: <http://miriamjuss.meusjogosonline.com/jogar.asp?id=1642996&jogo=jogar+Matem%E1tica+-+Adi%E7%E3o+online>.

FUNNY LEARN MATH PICTURE PUZZLE			
Solve math questions to reveal the puzzle picture			
$4 + 2$	$4 + 0$	$7 + 8$	$1 + 0$
$4 + 1$	$7 + 7$	$13 + 3$	$1 + 1$
$4 + 6$	$4 + 9$	$1 + 8$	$11 + 1$
$2 + 5$	$6 + 2$	$9 + 2$	$2 + 1$

1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	16

FUNNY LEARN

O segundo jogo a ser explorado, que se encontra no *link* <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=256>, exige um pouco mais do aluno. O objetivo do jogo é a utilização de cinco números (de 1 a 9, sendo que eles poderão se repetir), para construir a ponte e chegar no resultado pré-determinado. Para isso, os alunos podem arrastar os números e o sinal de adição até os espaços determinados. Em seguida, deverão anotar os valores utilizados e o resultado, e depois, escolher outros cinco números que resultem no mesmo valor.

Na sequência, principiamos a subtração a partir do jogo do macaco que é encontrado no seguinte link: <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=251>.

Os alunos terão que clicar na opção SUBTRACTION e depois em MEDIUM (sugestão).



Para auxiliar na resolução dos cálculos, os alunos poderão anotar os dados, conforme segue.

Obs.: Serão sete contas.

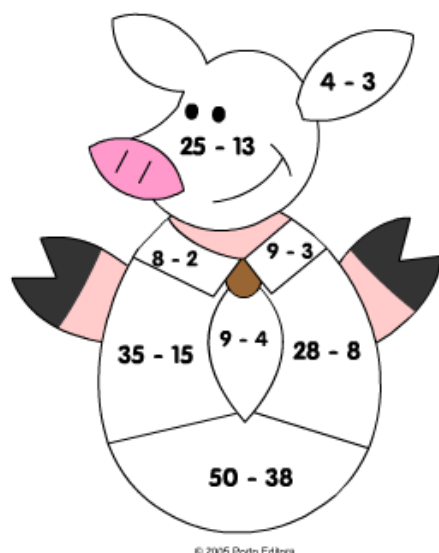
Conta	Resultado
$19 - 7 =$	12

Atividade sugerida

Utilize o quadro abaixo para lhe auxiliar na montagem das contas de subtração do jogo do macaco:

Conta	Resultado

Para descontrair, os alunos poderão acessar o *link* <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=307>, e resolver as contas de subtração para pintar a imagem.



O quarto jogo a ser explorado é sobre unidade, dezena e centena e pode ser encontrado em <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=476>. Nesta atividade, o objetivo é formar o valor dado utilizando as figuras geométricas de acordo com o seu respectivo valor. Assim, deverá ser colocado na coluna da unidade, caso existir, o símbolo que a representa, na da dezena o símbolo que representa a dezena e assim com a centena.

CONJUNTOS

Cada figura geométrica tem um valor, arraste-as para formar o valor **11**

Centenas

Dezenas

Unidades

LIXEIRA

ACERTOS: 1
ERROS: 0

Legenda: ■ = 100 ● = 10 ▲ = 1

■ Centenas	● Dezenas	▲ Unidades
0	0	0
Total:		0

▶ Reiniciar Verificação

A mesma representação, os alunos terão que fazer no quadro abaixo:

Valor	Centenas	Dezenas	Unidades
11		○	▲
	Número de centenas	Número de dezenas	Número de unidades
	0	10	1

Atividade sugerida

A partir do jogo das unidades, dezenas e centenas, preencha o quadro abaixo de acordo com os valores fornecidos pelo jogo. Desenhe as unidades, dezenas e centenas e escreva as quantidades de cada uma que foram utilizadas:

Valor	Centenas	Dezenas	Unidades
	Número de centenas	Número de dezenas	Número de unidades
Valor	Centenas	Dezenas	Unidades
	Número de centenas	Número de dezenas	Número de unidades
Valor	Centenas	Dezenas	Unidades

	Número de centenas	Número de dezenas	Número de unidades

Em seguida, trazemos um jogo para o aluno aplicar seus conhecimentos sobre horas. O mesmo pode ser encontrado em: <http://www.escolagames.com.br/jogos/aprendendoHoras/>

O jogo mostra um horário e a criança deve marcar no relógio a hora correta, movimentando os ponteiros. Para ver se a resposta está correta, ela deve clicar em VERIFICAR.



Para o jogo sobre números pares e ímpares, os alunos terão que acessar <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=8004>. Neste jogo, eles precisarão selecionar os números que são pares ou ímpares, de acordo com o que é solicitado.



E por fim, o jogo sobre sequência numérica <http://www.escolagames.com.br/jogos/completandoNumeros/>. Sugerimos que os alunos cliquem no Nível fácil que traz cinco sequências. A cada sequência o aluno tem uma questão para responder.





Anote quais são os números pares e ímpares da terceira sequência no quadro abaixo. Em seguida coloque os números na ordem decrescente.

Números PARES da terceira sequência	Números ÍMPARES da terceira sequência
6, 12, 18, 24, 30	3, 9, 15, 21, 27
Ordene os números PARES na forma decrescente	Ordene os números ÍMPARES na forma decrescente
30, 24, 18, 12, 6	27, 21, 15, 9, 3

Atividade sugerida

A partir do jogo de sequência numérica, responda ou faça o que se pede:

a) A primeira sequência é crescente ou decrescente? _____

b) Os números da segunda sequência são pares ou ímpares? _____

c) Anote quais são os números pares e ímpares da terceira sequência no quadro abaixo. Em seguida coloque os números em ordem decrescente:

Números PARES da terceira sequência	Números ÍMPARES da terceira sequência
--	--

Ordene os números PARES na forma decrescente	Ordene os números ÍMPARES na forma decrescente

d) Escreva os números que estão faltando, da quarta sequência, e represente-os na forma de dezena e unidade:

Número	Dezena	Unidade

e) A última sequência é crescente ou decrescente? _____

Resultados obtidos

Dentro das ações do projeto anteriormente mencionado, as atividades foram desenvolvidas por bolsistas em uma turma de escola da região do Vale do Taquari, acompanhada pelo professor responsável.

Após o encontro, o professor relatou que as atividades desenvolvidas possibilitaram aos alunos experiências diferenciadas que enriqueceram o processo de aprendizagem, o que também pode ser observado por meio do envolvimento dos discentes que mostraram-se empolgados na realização das atividades. Cabe destacar a manifestação do professor no sentido de que esta oportunidade proporcionou a ele novas possibilidades no seu fazer pedagógico.

Leituras sugeridas

www.atividadeseducativas.com.br/

www.somatematica.com.br/