

Matemática

Feche a caixa

novaescola

Objetivo(s)

- Memorizar progressivamente um conjunto de resultados numéricos referentes à adição.

Conteúdo(s)

- Diferentes possibilidades de adição para obter o mesmo resultado.
- Agrupamentos para adicionar mais de uma parcela.

Ano(s)

1º, 2º, 3º, 4º, 5º

Tempo estimado

Um bimestre.

Material necessário

Dois dados, um tabuleiro ou cartas de baralho do Ás ao 9.

Desenvolvimento**1ª etapa**

Apresente aos alunos as regras do jogo Feche a Caixa, que foi inventado pelos marinheiros normandos e levado a muitos países. Com todos os números expostos, o primeiro participante (no mínimo dois) lança os dados, soma os pontos e fecha as casas (ou vira as cartas) com o valor do total obtido.

Ele joga novamente os dados, repetindo o procedimento, mas dessa vez usando somente os números abertos. Quando o total de pontos não permitir fechar mais nenhuma casa ou carta, o jogador somará os valores que

continuam expostos. Abrem-se novamente as casas para a próxima jogada. Quem faz menos pontos ganha o jogo. Quando as caixas 7, 8 e 9 forem fechadas, joga-se apenas um dado.

2^a etapa

Proponha situações-problema "congelando" algum momento da partida. Utilize o resultado dos dados para discutir com a classe as diversas opções de casa que podem ser fechadas. Anote todas as combinações em um cartaz e fixe-o na sala: a consulta vai ajudar os pequenos na memorização dos resultados. Observe as estratégias usadas pelas crianças para calcular os pontos que fizeram ao terminar a rodada e incentive-as a fazer o registro desse cálculo.

As crianças podem contar os pontos dos dados de 1 em 1, fazer sobrecontagem (começar a contar a partir de um número conhecido) ou cálculo de memória. Para decidir quais casas ou cartas fechar, elas têm como opção virar as que são iguais aos pontos feitos nos dados, aquela igual ao resultado da soma dos dados ou buscar outras possíveis combinações.

Avaliação

Para diagnosticar o aprendizado da turma, utilize como contexto de referência o jogo e elabore uma atividade para sistematizar alguns conhecimentos construídos durante as partidas, como num jogo simulado. Organize uma discussão coletiva para que as crianças possam analisar os procedimentos possíveis para calcular o total de pontos no fim. Por exemplo: ao terminar uma partida de Feche a Caixa com a turma, ficaram abertas as seguintes casas: 1 2 3 7 8 9 Quantos pontos eu fiz? Registre como você calculou. Observe se elas utilizam os cálculos que conhecem de memória para resolver outros que ainda não conhecem. Nesse exemplo, se apoiam nas somas iguais a 10 para calcular o total. Registre as possibilidades em um cartaz para que os alunos possam consultá-lo quando necessário. Clique aqui para jogar a versão online do jogo "Feche a caixa".

Créditos: Priscila Monteiro Formação: Formadora do Projeto Matemática É D+