



ESCOLA SEM MUROS:

EM CASA TAMBÉM SE APRENDE!

EDUCAÇÃO INFANTIL – 2º ETAPA



NÍVEL: 2ª ETAPA

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: ET-ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES /EO – O EU, O OUTRO E O NÓS.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: COMUNICAR ORALMENTE SUAS IDEIAS, SUAS HIPÓTESES E ESTRATÉGIAS UTILIZADAS EM CONTEXTOS DE RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS. BRINCAR E CONVIVER COM PESSOAS QUE POSSUEM DIFERENTES HABILIDADES E CARACTERÍSTICAS.

ATIVIDADE: SOMA DOS DADOS

MATERIAIS NECESSÁRIOS: FOLHA DE SULFITE OU DE CADERNO, LÁPIS, RÉGUA, 2 DADOS, LÁPIS DE COR OU GIZ DE CERA.

1º PASSO: O ADULTO DEVERÁ ORGANIZAR O LOCAL QUE A BRINCADEIRA SERÁ REALIZADA. EM SEGUIDA, FAZER UMA TABELA COM A QUANTIDADE DE RODADAS QUE PRETENDEM JOGAR E COM O NOME DE TODOS OS PARTICIPANTES.

NOME DO JOGADOR	RODADA 1	RODADA 2	RODADA 3	RODADA 4

2º PASSO: O ADULTO EXPLICARÁ A REGRA DO JOGO. CADA PARTICIPANTE JOGA OS DOIS DADOS, SOMA OS PONTOS OBTIDOS, E ANOTA O VALOR NA TABELA. VENCE A RODADA QUEM OBTIVER O MAIOR NÚMERO DE PONTOS.

3º PASSO: O VENCEDOR DA RODADA, PINTA COM LÁPIS DE COR, O QUADRADINHO DOS SEUS PONTOS. VENCE, O JOGO, QUEM TIVER MAIS QUADRADINHOS PINTADOS.

ORIENTAÇÕES: CASO VOCÊ NÃO TENHA UM DADO, VOCÊ PODE USAR UMA CAIXA NO FORMATO DE UM QUADRADO, ESCRREVENDO OS NÚMEROS EM CADA UM DOS SEUS LADOS.

