

PLANO DE AULA CEMAC

PROFESSOR			DISCIPLINA	
			Matemática	
DATA	AULA N°	TEMPO PREVISTO	TURMA	SÉRIE
	02	100 min		6° Ano

1 – CONTEÚDO:

- ❖ Adição e subtração entre números naturais.

OBJETIVOS:**Acadêmicos:**

- ❖ Usar as operações de adição e subtração para resolver problemas com números naturais;
- ❖ Investigar padrões, regularidades e modelos nos problemas apresentados em discussões.

Extra acadêmicos:

- ❖ Praticar as competências de comunicação;
- ❖ Ajuda mútua;
- ❖ Constituição do espírito de grupo;
- ❖ Consolidação da aprendizagem.

CONTRATO DE COOPERAÇÃO**TEMPO: 5 a 10 min**

1. O que não vamos fazer na aula de hoje que dificulte o grupo?

2. O que nos comprometemos a fazer de bom para o sucesso do grupo?

EXPOSIÇÃO INICIAL

- ❖ Explicar como utilizar as operações de adição e subtração para resolver problemas com números naturais.

Tempo: 5 a 10 min**METODOLOGIA**

- ✓ Jogo Boliche Matemático

MATERIAL NECESSÁRIO

- ✓ Precisa de 9 garrafas pet, folhas de papel ofício para numerá-las de 1 a 9, canetinha, tesoura, fita adesiva e uma bola.



Figura 1 – Foto do jogo

DIVISÃO DOS GRUPOS

TEMPO: 50 a 60 min

Procedimento:

1. O Facilitador explica que os exercícios para fixar o conhecimento serão realizados através de um jogo chamado Boliche Matemático.
2. Os alunos são divididos em dois grupos com a mesma quantidade de membros.

Confeção do jogo:

3. Uma equipe fica responsável por recortar 9 tiras de papel e com canetinha, numerá-las de 1 a 9. A outra equipe se encarrega de colar as tiras nas garrafas pet com o auxílio da fita adesiva.

Como jogar:

4. Cada equipe tem direito a cinco jogadas. A marcação dos pontos corresponde à soma dos pinos derrubados em cada jogada, que deve ser registrada em uma tabela a ser desenhada na lousa para facilitar a visualização da soma dos pontos pelo grupo inteiro (igual a tabela abaixo). Para validar os pontos de cada rodada, a equipe deve acertar um problema da lista do Anexo 01 (O Facilitador deve entregar cópias dessa lista a cada grupo). A equipe que começar a jogar ficará responsável por resolver os exercícios ímpares e a outra equipe resolverá os pares. Cada equipe tem 5 minutos para resolver o problema após sua jogada e pode consultar o material de apoio. Vence a equipe que tiver maior pontuação.

Tabela para registro de pontos

Jogadas	Nº de pontos da equipe A	Nº de pontos da equipe B
1º		
2º		
3º		
4º		
5º		
Soma das rodadas:		

FECHAMENTO DA AULA

TEMPO: 15 a 20 min

Perguntas sugeridas:

- ✓ O jogo auxiliou na compreensão da matéria?
- ✓ Uma aula sobre esse conteúdo é suficiente para consolidar o aprendizado?
- ✓ Resta alguma dúvida sobre o assunto?

PROCESSAMENTO DE GRUPO

TEMPO: 5 a 10 min



Peça para que os alunos reflitam sobre como foi o trabalho;

Perguntas sugeridas:

1. Há algum item do contrato de cooperação que não foi cumprido?
2. Há algum sucesso que o grupo deseja celebrar?
3. Que aprendizado sobre o trabalho em grupo cada um está levando para o próximo grupo?

REFERÊNCIAS

- ❖ LOPES, J.; SILVA, H, S. Aprendizagem Cooperativa em sala de aula: um guia prático para o professor. Lisboa: Lidel, 2009.
- ❖ ANDRINI, A. Praticando a Matemática. Álvaro Andrini, Maria José Vasconcellos – 3. ed. Renovada. – São Paulo: Editora do Brasil, 2012. – (Coleção Praticando a Matemática), 6º ano.
- ❖ Brincando e aprendendo matemática / Maria Madalena Dullius (Org.) - Lajeado: Ed. da Univates, 2015.