

ESCOLA SEM MUROS
em casa também se aprende

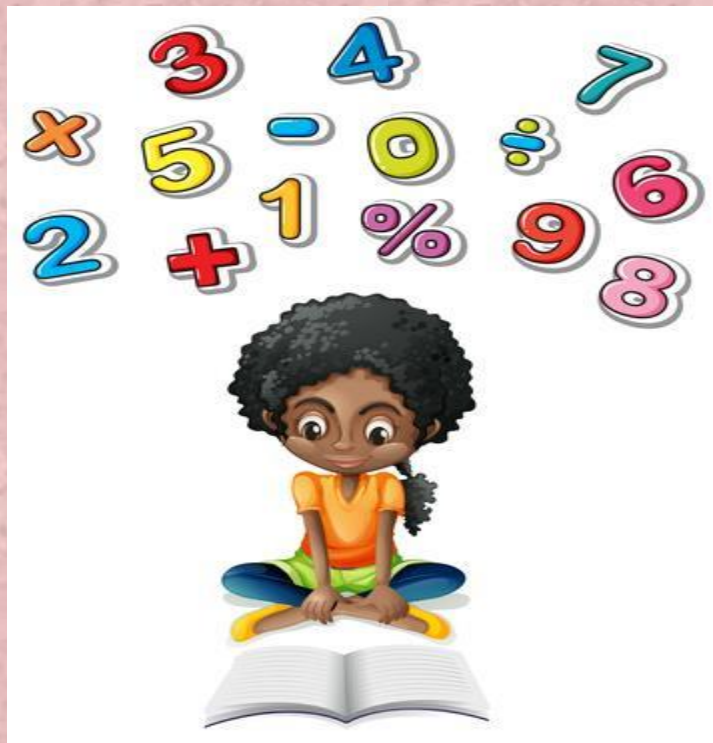
ESTUDOS

ENSINO FUNDAMENTAL - ETAPA II
alunos de 9 a 11 anos

INTEGRAL



ESTUDOS



ATIVIDADE DO DIA:

JOGO DA VELHA MATEMÁTICO



EDUCADOR: CRISTIANE APARECIDA DOS SANTOS
UNIDADE ESCOLAR: EMEF Prof. Ernani Giannico
SUPERVISOR PEDAGÓGICO: Camila Lima

Esta atividade foi preparada pelo educador, com apoio, orientação e revisão da equipe de Coordenação do Programa de Ensino Integral.

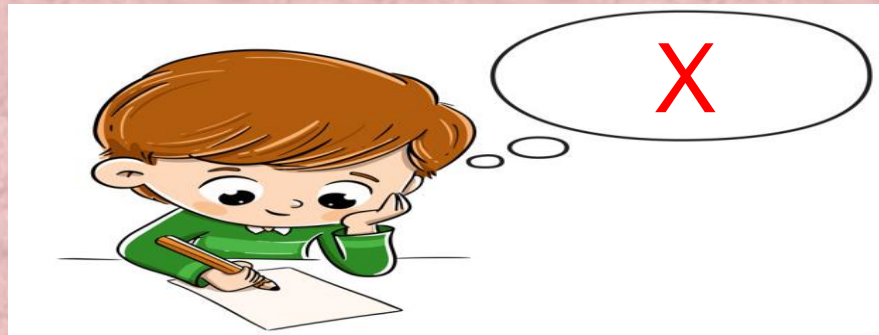
ATIVIDADE DO DIA:

Vocês se lembram como se joga o Jogo da Velha?

Dois **jogadores** escolhem uma marcação cada um, geralmente um círculo (O) e um xis (X). Os **jogadores** jogam alternadamente, uma marcação por vez, numa lacuna que esteja vazia. Quando um jogador conquista o objetivo, costuma-se riscar os três símbolos, no nosso caso, colocaremos os resultados das contas com canetas de cores diferentes.



Agora lembraram? É um jogo bem divertido e ficará melhor ainda com a nossa MULTIPLICAÇÃO!!!



Onde posso colocar o resultado?

Para essa atividade, convide dois adultos para participar, assim vocês podem fazer uma competição e ver quem é mais esperto na multiplicação.

Precisaremos também de alguns materiais:

***Apontador;**

***Borracha;**

***Canetas de cores diferentes (2 cores);**

***Folhas de sulfite;**

***Lápis de escrever;**

***Régua;**

***Tesoura sem ponta.**

Primeiro iremos montar o nosso jogo:

1. Vocês deverão escrever na folha de sulfite dois grupos com os numerais de 0 a 10, de forma espaçada para que possam cortá-los depois, deixe-os separados em montes diferentes e embaralhados;

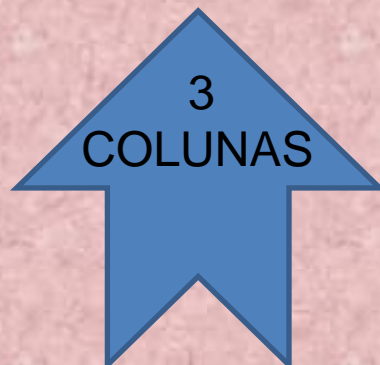
0	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	0
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10		

MONTE DE
0 A 10

MONTE DE
0 A 10

2. Agora iremos montar a folha do jogo cortando uma outra folha de sulfite ao meio, marcando a folha dessa maneira e formando uma tabela para 9 resultados de **MULTIPLICAÇÃO**:





Tudo pronto... Agora é a hora do JOGO DA VELHA!!!

1. Para começar o jogo, se faz necessário que os participantes tirem PAR ou ÍMPAR;



2. Um adulto irá sortear um número de cada monte e deverá falar em voz alta para que o participante possa fazer a conta de MULTIPLICAÇÃO;



3. O resultado deverá ser colocado em qualquer lugar da tabela, não se esquecendo que os resultados da mesma cor de caneta, na mesma linha, coluna ou na diagonal, ganhará o jogo;

4. Para acertar o resultado, o participante poderá fazer a conta até 3 vezes, se o resultado estiver correto, poderá colocá-lo na tabela e passa a vez. Caso erre, passa a vez e não preenche a cartela.

	8	

Então, gostou do nosso Jogo da Velha?



Dá para fazer várias vezes, assim a disputa fica mais divertida para ver quem ganha, se é você ou o adulto da sua casa.



**E por falar em Jogo da Velha, vocês conhecem a música “A velha fiar”?
Eu adoro essa música, por isso vou deixar o link dela abaixo, espero que gostem também...**

<https://www.youtube.com/watch?v=OMSN3I0dlbA>

Nessa música também há uma palavra diferente FIAR, o que será que significa? Descubra o significado dessa palavra com a sua família.

Espero que vocês tenham se divertido... Até a próxima e bons estudos!!!

ESCOLA SEM MUROS

A Secretaria de Educação ainda promove outras atividades para serem feitas em casa, com apoio e participação da família por meio da página Escola Sem Muros.

taubate.sp.gov.br/escolasemmuros

