



INICIATIVA



FUNDAÇÃO
VALE

PARCEIRO



roda
educativa

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

1º AO 3º ANO



SOMA 10 SOMA 100

TRILHOS DA ALFABETIZAÇÃO







ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS APRESENTAÇÃO

**SOMA 10
SOMA 100**

Esta proposta é parte integrante do *Programa de Saúde e Educação* da Fundação Vale, que tem como objetivo contribuir com o desenvolvimento profissional das equipes que atuam na educação do município.

As orientações didáticas foram elaboradas para apoiar as professoras, os professores, as coordenadoras pedagógicas e os coordenadores pedagógicos no uso dos jogos **Soma 10** e **Soma 100**. Trata-se de um material amplo que, aliado aos encontros de formação, tem a intenção de convidar à reflexão sobre o ensino e a aprendizagem da Matemática.

Os materiais são semelhantes aos encontrados em jogos comuns. Contudo, para ser um recurso didático promotor de aprendizagens, é necessário estabelecer uma intencionalidade didática. Assim, você poderá apoiar-se neste guia para planejar ações e organizar uma sequência de trabalho visando ensinar um conteúdo específico.

Este material apresenta o jogo e propõe uma sequência didática com possíveis diversificações, apenas como referência para você planejar e realizar a sua aula. Ele não é um manual prescritivo, ao contrário, traz ideias e referências para embasar as decisões e reflexões sobre o uso, em sala de aula, tanto desse jogo quanto de outros que buscam promover a ampliação das estratégias de cálculo e dos conhecimentos sobre as propriedades das operações.



3





SOMA 10 SOMA 100 - 1º ao 3º ano

Para colaborar com as decisões de planejamento, há, aqui, possibilidades de variação no jogo, critérios para análise e sugestões de questões a serem levantadas para as crianças.

As atividades propostas não são isoladas. Elas exigem o trabalho contínuo em algumas aulas (pelo menos cinco), próximas umas das outras, para que as estudantes e os estudantes avancem na aprendizagem – isso se justifica quando se considera o percurso necessário para aprender uma ideia matemática ou um conceito. Você perceberá que as propostas permitem às crianças elaborar estratégias, organizá-las, testá-las e abandonar as que forem erradas ou insuficientes. Ou seja, é necessário jogar, refletir, voltar a jogar e sistematizar ideias.

Os jogos **Soma 10** e **Soma 100** favorecem a construção e a ampliação de um repertório de cálculos aditivos. Ao longo do processo de ensino, é interessante que as estudantes e os estudantes disponham de um repertório de memória. É importante ressaltar que não se trata de decorar alguns resultados, mas de tomar consciência dos cálculos que todas e todos já sabem de cor.

As atividades sugeridas colocam eles e elas na posição de pensar sobre o que sabem, pois o conjunto de resultados memorizados será o ponto de partida para a elaboração de estratégias distintas de cálculo. Vale destacar que o trabalho sistemático com os cálculos memorizáveis é uma face importante para o avanço das crianças nas habilidades relacionadas ao cálculo.

As habilidades de cálculo geralmente são associadas a destrezas especiais. Porém, quando se considera que essa tarefa está relacionada à compreensão das relações envolvidas, às características e propriedades das operações e ao sistema de numeração, percebe-se que esse é um conteúdo escolar prioritário – e que,





portanto, todas e todos precisam desenvolvê-lo e têm capacidade para isso. Ao desvendar algumas características do cálculo mental, Parra (1996) defende que ele deve ser objeto de ensino na Educação Básica, pois influi na capacidade de resolver problemas, aumenta o conhecimento do campo numérico e habilita para uma maneira de construção de conhecimento que favorece uma melhor relação da turma com a Matemática. Assim, esta sequência didática aborda esses aspectos no ensino do cálculo na escola com o uso do jogo como um recurso didático.

Referências

BROITMAN, C. *As operações matemáticas no Ensino Fundamental I: contribuições para o trabalho em sala de aula*. São Paulo: Ática, 2011.

PARRA, C. Cálculo Mental na escola primária. In: PARRA, C; SAIZ, I. (Org.). *Didática da Matemática: reflexões psicopedagógicas*. 1. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

STAREPRAVO, A. R. *Mundo das ideias: jogando com a Matemática, números e operações*. Curitiba: Aymar, 2009.





SOMA 10 SOMA 100

Número de participantes

4 (quatro).

Material

- Baralho para **Soma 10** – três conjuntos de cartas de 1 a 9 por grupo, com duas cartas coringa por conjunto (nestes jogos, os coringas são pássaros da Mata Atlântica).
- Baralho para **Soma 100** – três conjuntos de cartas de 10 a 90, com duas cartas coringa por conjunto.

Como jogar

- Distribuir três cartas para cada estudante e deixar quatro cartas com a face para cima sobre a mesa.
- Cada jogadora ou cada jogador, na sua vez, escolhe uma das cartas que tem em mãos para combinar com uma das cartas abertas na mesa, a fim de formar 10 ou 100, conforme o jogo escolhido.
- As cartas coringa terão o valor atribuído pela jogadora ou pelo jogador, conforme a sua necessidade de completar 10 ou 100 na sua vez de jogar.
- A jogadora ou o jogador deve juntar o par de cartas que somam 10, ou 100, e guardá-las em um monte (o seu “tesouro”).
- Caso não haja nenhuma carta na mesa que, em par com uma carta de sua mão, forme 10, ou 100, a jogadora ou o jogador precisa se desfazer uma de suas cartas, que passa a fazer parte da mesa.
- Se a mesa ficar vazia, deve-se pegar mais quatro cartas do monte e abri-las.
- Se pegar uma ou mais cartas coringa, a jogadora, ou o jogador, da vez pode





**SOMA 10
SOMA 100**

escolher o valor da ficha que melhor lhe convier, tentando totalizar dez ou cem.

- Se uma jogadora ou um jogador ficar sem cartas, pega três do monte para tê-las em mãos e participa da rodada.
- A rodada termina quando acabarem as cartas do monte.
- Vence quem obtiver o maior número de cartas com pares que formam 10 ou 100, conforme o jogo escolhido.

Escolha do baralho

Observando as situações de jogo, você conseguirá identificar o repertório aditivo (coleção de somas e subtrações aprendidas progressivamente e que ficam disponíveis de memória, servindo como apoio para realizar outros cálculos) de cada estudante. Preste atenção nos cálculos, que ainda precisam de um trabalho específico para que todas e todos operem com maior eficiência e autonomia.

Reconhecendo o nível de aprendizagem, ofereça o baralho (**Soma 10** ou **Soma 100**) que mais desafie o grupo a avançar em relação a esses conhecimentos.

Lembre-se de que é possível modificar o baralho ao longo das aulas, conforme os avanços dos grupos, ou oferecer baralhos diferentes para cada agrupamento de uma turma. Mais adiante, em **Propostas de Diversificação**, são sugeridas algumas possibilidades.

A ideia é que as turmas de 1º ano iniciem com o **Soma 10** e as de 2º e 3º anos com o **Soma 100**.





Objetivos de aprendizagem

O jogo é simples e tem como objetivo levar as estudantes e os estudantes a fazer cálculos aditivos com dois números menores ou iguais a 10 ou 100, utilizando, preferencialmente, o cálculo mental, estratégia que favorece a construção de relações entre as propriedades do sistema de numeração decimal e as propriedades das operações.

Os conteúdos trabalhados encontram-se no eixo temático **Números**, proposto pela Base Nacional Comum Curricular, e relacionam-se às seguintes habilidades:

- **(EF01MA06)** Construir fatos fundamentais da adição e utilizá-los em procedimentos de cálculo para resolver problemas.
- **(EF01MA07)** Compor e decompor número de até duas ordens, por meio de diferentes adições, com o suporte de material manipulável, contribuindo para a compreensão de características do sistema de numeração decimal e o desenvolvimento de estratégias de cálculo.
- **(EF01MA08)** Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.
- **(EF02MA04)** Compor e decompor números naturais de até três ordens, com suporte de material manipulável, por meio de diferentes adições.
- **(EF02MA05)** Construir fatos básicos da adição e subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito.
- **(EF02MA06)** Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, utilizando estratégias pessoais ou convencionais.





- **(EF03MA03)** Construir e utilizar fatos básicos da adição e da multiplicação para o cálculo mental ou escrito.
- **(EF03MA05)** Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito para resolver problemas significativos envolvendo adição e subtração com números naturais.
- **(EF03MA06)** Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades, utilizando diferentes estratégias de cálculo, incluindo cálculo mental e estimativa.

Tempo previsto

De cinco a oito aulas.





Orientações gerais

As atividades propostas favorecem a construção de um repertório de cálculos memorizados de forma contextualizada, uma vez que provocam reflexões em ação (enquanto jogam) e depois do jogo (com base nas situações ligadas a ele). Esse aspecto é fundamental nesta concepção de ensino, que é contrária à ideia de memorizar pela repetição.

Possuir um repertório memorizado de cálculos é fundamental para que as estudantes e os estudantes abandonem a contagem de um em um e desenvolvam agilidade no cálculo mental, sem necessitar do apoio de contas armadas.

Para que esses conhecimentos sejam progressivamente explicitados e colocados em uso, é preciso assegurar, em sala de aula, situações de comunicação e discussão que envolvam a forma como eles e elas calcularam e fizeram escolhas para chegar à solução – e não apenas o resultado.

A sequência é constituída por um jogo e atividades coletivas e individuais, planejadas para ampliar e aprofundar os conhecimentos construídos sobre as somas que dão 10 e somas que dão 100. Ora as jogadoras e os jogadores terão de somar dois números para obter 10, ora, tendo uma parcela, precisarão procurar o complemento para formar 10 – o mesmo para somas que dão 100.

Por serem intencionais, as situações de reflexão após o jogo são fundamentais para as aprendizagens esperadas, deixando evidente que “apenas jogar” não é suficiente para atingir os objetivos propostos.

Assim, aqui estão propostas seis etapas para encaminhamento.





Etapas 1 – Familiarização com as regras do jogo

Uma possibilidade para a exploração do jogo é fazer uma simulação, com orientação e esclarecimento de dúvidas ao longo das jogadas. Para isso, convide três estudantes para jogar com você. Apresente as regras para o grupo e faça uma rodada, que pode ser mais curta. Por exemplo: quem formar 10 ou 100 três vezes, ganha. Em seguida, se for necessário, convide mais três estudantes para participar de outra jogada com você.

Depois disso, organize a turma em quartetos, retome as regras e proponha que joguem sozinhos. Organize antecipadamente os grupos, garantindo a presença de estudantes com diferentes saberes, incluindo quem já usa o cálculo mental e quem tem essa competência menos desenvolvida. Nesse momento, escolha um baralho menos desafiador para que essas crianças tenham foco no “como jogar”.

Se notar que há estudantes com dificuldades em realizar somas utilizando o cálculo mental, ofereça folhas de sulfite para que se apoiem no cálculo escrito. O mais importante, nesta etapa, é a familiaridade com o material e com as regras.

Durante a partida, circule pelos grupos para identificar como estão jogando e suas principais dúvidas. Avalie quantas rodadas serão necessárias até que todas e todos estejam familiarizados com as regras antes de seguir para a próxima etapa. As atividades de compreensão das regras do jogo, que estão no **Anexo A**, foram planejadas para estes momentos.

Possivelmente, ao iniciar esta sequência, algumas estudantes e alguns estudantes ainda não terão um repertório de cálculo mental consolidado. Por isso, é provável que tenham dúvidas ou demorem um pouco para formar 10 ou 100.





SOMA 10 SOMA 100 - 1º ao 3º ano

Se identificar casos assim, sugira o uso de portadores numéricos (reta numerada e quadro numérico) para consulta, pois essas ferramentas serão úteis na realização dos cálculos aditivos. A calculadora também pode ser usada para conferir os resultados.

As etapas de problematização podem favorecer o avanço das estudantes e dos estudantes, que poderão jogar as próximas partidas com maior desenvoltura.

Etapas 2 – Encaminhamento do jogo, problematização e registro dos desafios

É recomendável que as estudantes e os estudantes joguem várias partidas, em dias diferentes, para que coloquem em jogo as estratégias de cálculo que forem construindo gradativamente.

Entre essas rodadas, é desejável que você, intencionalmente, acompanhe os grupos, observando seus procedimentos (na pauta de observação, no **Anexo B**, há alguns procedimentos que podem ser antecipados). Quando já tiverem se apropriado da dinâmica do jogo, converse com a turma sobre as estratégias que estão usando, mas sem interferir demais, para não quebrar o ritmo das partidas).

Pergunte:

- *Como você está fazendo para formar 10?*
- *Por que você está escolhendo essa carta sem contar? Como sabe que vai formar 10?*

Organize momentos de discussão coletiva ao final das rodadas, problematizando:

- *Quem conseguiu formar 10 pode explicar como fez?*
- *Quais são as estratégias que vocês usaram para ganhar o jogo?*





A ideia é propor uma lista de dicas que auxiliem a turma a fazer cálculos aditivos de memória, possibilitando a formação de 10 ou 100 para que todas e todos possam vencer as rodadas. Você, nessa hora, atua como escriba das dicas da turma. Entre uma partida e outra, registre em um cartaz os cálculos que a turma já sabe de cor e as estratégias utilizadas. Esses registros tornam-se memória das aprendizagens, servindo de material de consulta durante as partidas, favorecendo quem precisa de mais ajuda.

Etapa 3 – Nova situação de jogo

É importante observar que a etapa anterior tinha por objetivo inserir mais estudantes nas reflexões sobre o jogo. Agora é o momento de enfrentar uma nova situação, considerando as discussões realizadas e os problemas a serem investigados pelo grupo.

Antes de iniciar a próxima partida, é desejável fazer outras propostas, como:

- *Vamos relembrar as estratégias que podem ser usadas durante o jogo. Quem pode comentar?*
- *Se lembrarem de mais alguma, podemos discuti-la no final para que todos possam pensar sobre elas.*

Essas questões visam incentivar o uso das estratégias discutidas e a busca de outras.

Nessa etapa, circule entre os grupos, solicitando o registro das descobertas com base nos problemas levantados coletivamente. Depois leve-as para compor o mural.





SOMA 10 SOMA 100 - 1º ao 3º ano

Observe o desempenho das estudantes e dos estudantes em relação aos seguintes aspectos:

- *Jogam com autonomia?*
- *Ajudam colegas com dificuldades, dando dicas sobre como chegar às somas ou descobrir o ganhador da partida?*
- *Utilizam o cálculo mental?*
- *Conseguem explicitar as estratégias utilizadas?*
- *Utilizam estratégias discutidas pelo grupo?*

Aliadas aos registros do processo, as perguntas acima vão oferecer bons indicativos dos avanços da turma. Dedique um tempo maior a estudantes que não realizaram as conquistas esperadas, oferecendo outros momentos para que entrem em contato com o conteúdo, sempre contando com sua mediação.





Etapas 4 – Resolução de problemas com base no jogo

Este é o momento de provocar a turma na análise das jogadas, com observações suas (previsão de jogo, levantamento de possíveis jogadas, constatação de jogadas erradas realizadas anteriormente etc.). A atenção volta-se para os procedimentos criados pela turma na resolução de problemas, relacionando esse processo à conceitualização matemática.

A sugestão é propor as atividades que estão no **Anexo A**. Elas envolvem somas com o objetivo de colocar em jogo as estratégias pessoais de cálculo mental. À medida que forem realizando as atividades, promova discussões sempre que perceber alguma dúvida ou dificuldade. Circular entre os grupos é uma ótima oportunidade para observar os problemas que enfrentam, propor desafios ajustados e separar algumas situações para discussão.

Assim, se uma estudante ou um estudante, ao somar $6 + 4$, representar as duas quantidades com risquinhos ou pauzinhos, proponha a realização do mesmo cálculo utilizando números. Nas turmas de 2º ano, já é esperado que as crianças abandonem a estratégia do desenho para utilizar outras que envolvam a escrita de números, a contagem, a sobrecontagem e o uso de cálculos memorizados, entre outras. Um estudante que utiliza a sobrecontagem, no caso da soma $6 + 4$, “guarda” o 6 na memória e acrescenta quatro, contando o restante, por exemplo, nos dedos.

Selecione estratégias (ainda que erradas ou pouco econômicas) para serem discutidas e socializadas, observando eventuais explicações que surgirem inicialmente, ao calcularem $6 + 4$:





SOMA 10 SOMA 100 - 1º ao 3º ano

- *Fiz de cabeça.*
- *Fiz 6 risquinhos e depois mais 4 risquinhos, contei tudo e deu 10.*
- *Contei nos dedos.*
- *Escrevi 6, coloquei 4 risquinhos e fui contando: 6, 7, 8, 9, 10.*

Caso alguém justifique sua estratégia dizendo “fiz de cabeça”, a recomendação é explicar como foi que pensou “de cabeça”. Não é fácil explicar os procedimentos utilizados no cálculo mental. Por isso, é importante ajudar a encontrar uma forma de explicitar o pensamento.

Lance algumas perguntas como: “Você começou a somar com qual dos dois números?”. Observe a resposta e procure ajudar nas explicações.

Algumas estratégias podem ser explicadas da seguinte forma (considere a soma $6+4$):

- *Eu já sei que $6 + 4$ ou $4 + 6$ são 10.*
- *Eu sei que $5 + 5$ são 10, então peguei o 5 do 6 e juntei o que sobrou do 6 com o 4. E deu 10.*

No caso da primeira resposta, é possível que a estudante ou o estudante tenha usado um cálculo memorizado. Caso isso aconteça, será difícil explicar a estratégia. No segundo caso, também foi utilizado um cálculo que já estava na memória ($5 + 5$); com isso, foi possível, com base nele, finalizar a conta, somando ao 4 o 1 que subtraíu do 6.

Caso essas estratégias não apareçam espontaneamente, apresente-as e coloque-as em discussão, dizendo que estudantes de outra turma as utilizaram. Essa é uma maneira de convidar o grupo a conhecê-las e compreendê-las.





Uma sugestão é escrever no quadro as explicações que surgirem e lê-las, uma a uma, solicitando a explicação de como foram pensadas.

Proponha uma rodada do jogo para observar quantas crianças se apoiam em estratégias de cálculo mental como a sobrecontagem, o uso de cálculos memorizados etc., e quantas utilizam cálculos escritos e desenhos (risquinhos, bolinhas).

Se perceber que o número de alunos que estão usando o cálculo mental aumentou, prossiga para a realização das atividades do **Anexo A**. Elas reproduzem situações de jogo, podendo ser uma boa justificativa para socializar as estratégias pessoais praticadas durante as partidas.

Jogar e pensar sobre o jogo faz com que as estudantes e os estudantes coloquem em prática diferentes saberes. Esta etapa foi pensada para a elaboração e comparação de diferentes procedimentos para formar 10 ou 100.

$$10 + 90$$





Etapas 5 – Passagem do Soma 10 para o Soma 100

Nesta etapa, será utilizado o baralho com a numeração de 10 a 90. Informe a turma que as regras são as mesmas – a intenção é continuar a usar o cálculo mental como estratégia prioritária. Jogar com três estudantes e fazer registros no quadro enquanto os demais observam pode ser interessante para esclarecer dúvidas.

Circule por entre os grupos enquanto jogam para observar as dificuldades e ajudar a solucionar conflitos ou dúvidas. São valiosas as conversas entre eles e elas, considerando os cálculos realizados, as dificuldades enfrentadas ao somar números maiores e as estratégias que estão utilizando – é possível que apareçam estratégias usadas nas etapas anteriores.





Depois de três rodadas com o baralho de 10 a 90, proponha uma conversa sobre as dificuldades ou facilidades encontradas, encaminhando a discussão de tal forma que a turma perceba que pode recorrer a estratégias anteriores – com questões como:

- *Saber calcular $2 + 8$ ajuda a calcular $20 + 80$? Como?*
- *Saber calcular $5 + 5$ ajuda a calcular $50 + 50$? Como?*

Essa discussão é válida para que as estudantes e os estudantes percebam que podem utilizar cálculos que já sabem de memória e outras estratégias para somar números “cheios”. Para uma soma como $40 + 60$, é possível que apareçam explicações como:

- *Fiz $4 + 6$ e depois $40 + 60$.*
- *Tirei o 0 e fiz $4 + 6$.*

É um momento especial para fazer circular os procedimentos das estudantes e dos estudantes acerca de como fazer cálculos com números terminados em zero, ajudando a perceber as relações entre as duas propostas: cálculos com números de um algarismo e com números de dois ou mais algarismos terminados em zero.

- *É possível utilizar as estratégias empregadas no **Soma 10** ao jogar o **Soma 100**?*

Quando eles e elas percebem essas relações, conseguem fazer generalizações rapidamente. Após essa discussão, proponha rodadas com o baralho de 10 a 100.





Etapas 6 – Sistematização dos conhecimentos e autoavaliação

Após terminar as atividades aqui descritas, é recomendável fazer uma roda de conversa sobre o que foi aprendido a respeito de somas que dão 10, das somas que dão 100 e dos números que “formam” 10 ou 100.

Você pode ser o escriba, registrando em um cartaz o que a turma disser. Esse registro funcionará como memória das somas que dão 10 ou das que dão 100 e pode ser consultado sempre que necessário, como apoio para outras estratégias de cálculo.

Atividades de problematização

Algumas destas problematizações podem ser lançadas nos momentos de discussão coletiva com a turma:

- *Uma criança virou um 6 e na mesa estavam as cartas 1, 5, 7 e 3. Ela pode formar um 10?*
- *Uma criança viu na mesa as cartas 2, 4, 7 e 9. Quais ela teria de virar para conseguir formar um 10?*
- *Quais as possibilidades de formar 10 com duas cartas?*
- *Quais as possibilidades de formar 10 com três cartas?*

Veja mais sugestões de problematização no **Anexo A**.





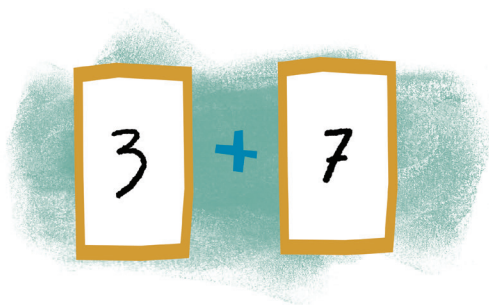
Propostas de diversificação

1. Para estudantes com mais dificuldades em somar, proponha o jogo em grupos de quatro jogadores, mas, em vez de jogar individualmente, jogar em duplas (uma dupla contra outra). Use o baralho do **Soma 10**, inserindo mais cartas de 1, 2 e 3.

Joga-se da mesma maneira, porém, em vez de formar 10 com duas cartas, é possível utilizar quantas quiser: 4, 2, 1, 1, 1, 1 ou 2, 2, 2, 2, 1, 1.

2. Para estudantes que já têm repertório de somas, sugira que, depois de jogar uma vez, experimentem formar 10 com três cartas – esta variação traz novos desafios de cálculo. Utilize uma quantidade maior de cartas com números menores de 5 e deixe apenas uma carta com o número 8 e uma com o 9.

3. Ampliando o desafio, confeccione com as estudantes e os estudantes cartas de 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 e 900 e lance o jogo **Soma 1000**.





Pauta de avaliação

Acompanhar e avaliar a produção das crianças é fundamental para planejar situações de ensino que possibilitem a construção do conhecimento, daí a importância de organizar um processo de avaliação que não se coloca apenas ao final, mas apresenta diversas instâncias durante o percurso. Como várias atividades da sequência podem ser usadas com esse intuito, propõe-se, aqui, uma pauta de observação.

Observe se as estudantes e os estudantes

- contam termo a termo, ou seja, de um em um (com os dedos, por exemplo), para calcular a adição nas duas cartas utilizadas para formar 10.
- apoiam-se na sobrecontagem mantendo a parcela menor e contando de um em um para chegar ao resultado.
- apoiam-se na sobrecontagem mantendo a parcela maior e contando de um em um para chegar ao resultado, aplicando a propriedade comutativa quando for o caso.
- têm memorizados os resultados da maioria dos cálculos que dão 10 ou 100.
- avançaram para o **Soma 100**.

A pauta de observação (**Anexo B**) ajudará você nesse registro.





ANEXO A ATIVIDADES DE PROBLEMATIZAÇÃO¹

**SOMA 10
SOMA 100**

Atividades de compreensão do jogo

A) Estes são alguns pares que Nico formou no jogo **Soma 10**. Veja se estão todos corretos. Circule os que estiverem errados.



Como você fez para encontrar os pares que formam 10? Converse com uma colega ou um colega sobre isso e registre.

¹ Todas as problematizações para o jogo **Soma 10** podem ser usadas no **Soma 100**, com a modificação da grandeza numérica e o acréscimo de um zero ao número apresentado na questão.





SOMA 10 SOMA 100 - 1º ao 3º ano

B) Quando distribuíram as cartas, Laura ficou com estas que estão a seguir. Ao lado de cada uma delas, desenhe a carta de que ela precisa para formar 10.



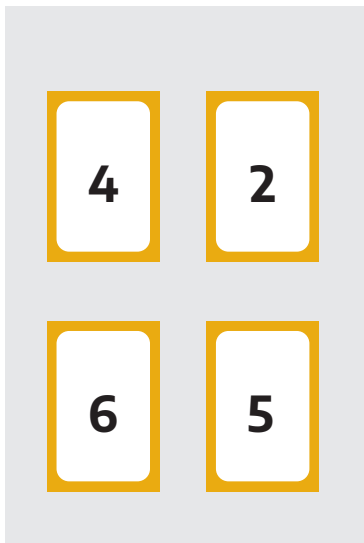
Como você fez para encontrar os pares que formam 10? Converse com uma amiga, ou um amigo, sobre isso e registre.



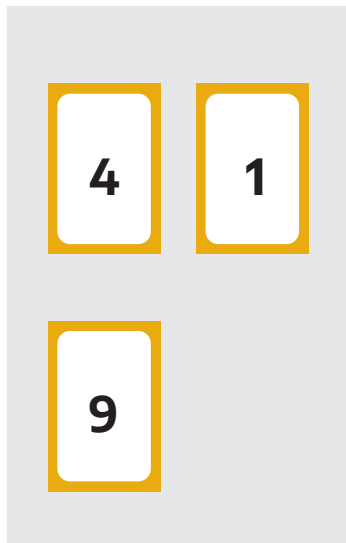


Atividades para problematizar as regularidades

A) Veja as cartas que estão na mesa e outras que estão na mão de João.



Cartas que estão na mesa



Cartas de João

Ele pode formar algum par com elas? Desenhe os pares que ele pode formar.





SOMA 10 SOMA 100 - 1º ao 3º ano

B) Em dupla, pense em como descobrir outros cálculos usando alguns dos que aprendemos com o jogo **Soma 10**.

Se nós já sabemos que $5 + 5 = 10$, podemos descobrir quanto é:

- $5 + 4$? Se sim, como? Registre.
- $5 + 6$? Se sim, como? Registre.
- $5 + 7$? Se sim, como? Registre.

Se já sabemos que $9 + 1 = 10$, posso descobrir quanto é:

- $9 + 2$? Se sim, como? Registre.
- $8 + 2$? Se sim, como? Registre.

Atividades para sistematizar e/ou avaliar conhecimentos construídos com base no jogo

A) Anote todos os pares que dão 10:

Que você já sabe de memória	Que você não sabe de memória e precisa calcular

B) Em dupla, pense em estratégias que possam ajudar a memorizar os cálculos que você ainda não sabe. Faça uma lista de dicas.





Anotações





ANEXO B

PAUTA DE OBSERVAÇÃO

Estudante	Conta termo a termo (de um em um, usando dedos, por exemplo), para calcular a adição das cartas utilizadas para formar 10, ou 100?	Apoia-se na sobrecontagem (mantém a parcela menor e conta de um em um) para encontrar o resultado?





SOMA 10 SOMA 100

Apoia-se na sobrecontagem para encontrar o resultado, aplicando a propriedade comutativa, quando é o caso?	Tem memorizados os resultados da maioria dos cálculos que dão 10, ou 100?	Avançou para o Soma 100?





SOMA 10 SOMA 100 - 1º ao 3º ano

Expediente

Fundação Vale

Conselho de curadores

Presidente

Maria Luiza Paiva

Diretoria

Presidente

Flavia Constant

Diretora-executiva

Pâmella De-Cnop

Equipe

Alice Natalizi
Andreia Prestes
Felipe de Faria
Fernanda Fingerl
Maykell Costa
Maria Alice Santos

Roda Educativa

Diretora-presidente

Tereza Perez

Diretoras Executivas

Pedagógico

Patrícia Diaz
Roberta Panico

Diretor Executivo

Administrativo-Financeiro

Ricardo Vilela

Coordenação pedagógica

Ana Clara Bin
Ana Elisa Zambon
Laís Oliveira
Priscilla de Giovani

Autoria

Nara Amaral

Revisão de texto

Fernanda Martinelli
Rafael Burgos

Edição

Paola Gentile
e Ricardo Falzetta
(RFPG Comunicação)

Direção de arte e diagramação

Camila Cogo
(Colabora Estúdio)

Ilustrações

Alessandra Cavalcanti

Agradecimentos

Agradecemos a todos os participantes do Projeto Trilhos da Alfabetização do município de Itaguaí.

2024







INICIATIVA



FUNDAÇÃO
VALE

PARCEIRO



roda
educativa

**SOMA 10
SOMA 100**