



Guião de planificação de atividade

1. Ano de Escolaridade

1.º ano

2. Título da atividade:

Roda, Conta e Calcula

3. Disciplina(as) envolvida(s)

Matemática

4. Descrição geral

No Modelo de Rotação por Estações, proposto por Christensen et al. (2013), o/a docente organiza a sala de aula em diferentes espaços – Estações – de modo a criar tarefas diversificadas, nos diferentes espaços e tempos, organizando os alunos por grupos, cada um com uma tarefa distinta, de acordo com os seus objetivos. A ideia subjacente a este modelo é que cada grupo “rode”, daí a designação de Rotação, passando por todas as tarefas.

Planificou-se trabalho para 6 estações, podendo estar, em cada uma, 4 crianças em simultâneo (em algumas estações o trabalho será desenvolvido a pares).

Sugere-se que as tarefas de cada estação sejam exploradas com a turma, de forma antecipada e repetida, para que no momento de exploração em estações, as crianças conheçam as tarefas e os respetivos materiais de registo e trabalhem de forma autónoma.

Aspetos a ter em consideração:

- alguns aspetos das folhas de registo podem ser simplificados ou substituídos por folhas brancas, de registo livre;

Autoria: Comunidade de Prática de Professores do 1.º Ciclo





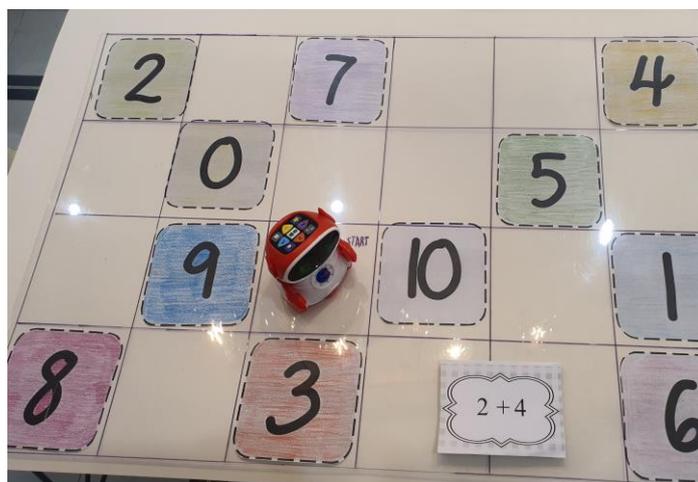
- nem sempre é possível garantir a sincronização do tempo entre as estações (podem existir estações de recurso, ou seja, mais estações além das sugeridas nesta planificação);
- os recursos necessários podem ser simplificados/adaptados.

Estação 1 - Adição com Robô Super Doc

Material necessário:

- tabuleiro adaptado (com as somas das adições);
- cartões de jogo (adições);
- folhas de registo Estação 1;
- lápis de carvão, afia e borrachas.

Na sua vez, cada criança tira um cartão com uma adição e deve dirigir o robô até à soma correta no tabuleiro, registando na folha de registo as parcelas e a soma, usando os sinais adequados. Para facilitar a definição da ordem de jogo, pode usar-se como critério a ordem alfabética dos nomes dos jogadores ou um dado.



Autoria: Comunidade de Prática de Professores do 1.º Ciclo





Estação 2 - Jogo “Subitizing Seeds”

Material necessário:

- pelo menos, dois computadores com ligação à internet.

Nesta estação, podem ser usados 2 ou 4 computadores, de acordo com as possibilidades de cada contexto.

Cada par deve usar um computador para explorar o jogo “Subitizing seeds”. As crianças, de cada par, devem jogar alternadamente. Antes da rotação para a estação seguinte, deve ser guardado numa pasta partilhada com o/a docente um *printscreen* do trabalho realizado, colocando o nome dos jogadores no nome do ficheiro. Assim, o/a docente pode usar este registo para partilhar com a turma os trabalhos realizados no final e/ou para aferir a qualidade do trabalho realizado nesta estação.



[Jogo "Subitizing Seeds"](#)

Autoria: Comunidade de Prática de Professores do 1.º Ciclo



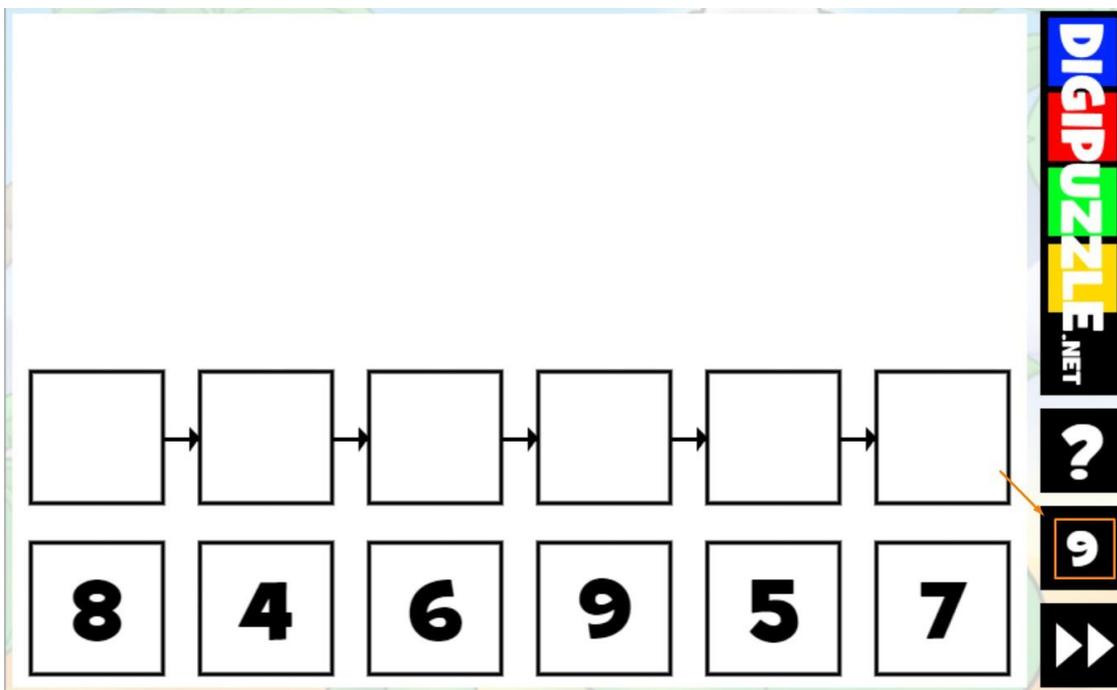


Estação 3 - Jogo “Ordena a sequência numérica”

Material necessário:

- pelo menos, dois computadores com ligação à internet.
- folhas de registo Estação 3;
- lápis de carvão, afia e borrachas.

Cada par deve usar um computador para explorar o jogo “Ordena a sequência numérica”. As crianças, de cada par, devem jogar alternadamente. No final, cada par deve registar a sua pontuação na tabela disponível nesta estação, registando também o nome dos jogadores e o número total de sequências que conseguiram ordenar com sucesso.



[Jogo "Ordena a sequência numérica"](#)

Autoria: Comunidade de Prática de Professores do 1.º Ciclo





Estação 4 - Jogo com dados “Quem tem mais pintas?”

Material necessário:

- um dado para cada par;
- folhas de registo Estação 4;
- lápis de carvão, afia e borrachas.

Nesta estação, as crianças jogam a pares. Cada jogador deve registar o seu nome na folha de registo antes de começar a jogar (Jogador 1 ou Jogador 2).

O primeiro jogador lança o dado e regista o número de pintas (pictórico/pintas e simbólico/algarismos) na sua coluna da tabela de pontuação. De seguida, o segundo jogador repete este procedimento. No final de cada jogada, devem rodear o valor que indica o maior número de pintas.

Estação 5 - Adição com dominó

Material necessário:

- um jogo de dominó para cada par;
- folhas de registo Estação 5;
- um lápis de cor, lápis de carvão, afia e borrachas.

Nesta estação as crianças jogam a pares. Cada jogador deve registar o seu nome na folha de registo antes de começar a jogar. Em cada jogada, cada jogador do par tira uma peça de dominó e deve adicionar o mais rapidamente possível o número total de pintas da sua peça. Se for o mais rápido a calcular a soma, deve pintar uma carinha. Em caso de resposta simultânea, é considerado empate e os dois jogadores pintam uma carinha na respetiva folha de registo. Depois, cada jogador, regista na sua folha a adição e a soma da jogada.

Autoria: Comunidade de Prática de Professores do 1.º Ciclo





Estação 6 - Decomposição do 5 com o Cuisenaire

Material necessário:

- uma caixa de Cuisenaire;
- folhas de registo Estação 6;
- lápis de cor (vermelho, verde claro e rosa), lápis de carvão, afia e borrachas.

Nesta estação, as crianças jogam a pares, Cada jogador deve registar o seu nome na folha de registo antes de começar a jogar.

Em cada jogada, os jogadores devem apresentar uma decomposição do 5 com o número de parcelas indicado, trabalham colaborativamente embora cada um faça o seu registo. Os jogadores são desafiados a encontrar e registar outras decomposições do 5, além das solicitadas na folha de registo, seguindo o exemplo.

5. Desenvolvimento da atividade de aprendizagem

5.1 Objetivos da atividade

Matemática

- Identificar números em contextos vários e reconhecer o seu significado como indicador de quantidade, medida, ordenação, identificação e localização.
- Ler e representar números, pelo menos até 10, usando uma diversidade de representações, nomeadamente a reta numérica.
- Comparar e ordenar números naturais, de forma crescente.
- Compor e decompor números naturais até ao 10, de diversas formas, usando diversos recursos e representações.
- Compreender e automatizar as possíveis combinações de pares de números naturais que podem ser adicionados para formar o 5 e o 10.

Autoria: Comunidade de Prática de Professores do 1.º Ciclo





- Interpretar e modelar situações com adição nos sentidos de acrescentar e juntar e resolver problemas associados.

5.2 Metodologias ativas propostas

Docente

Deve verificar a compreensão das instruções de cada estação por parte das crianças, disponibilizando tempo para ceder esclarecimentos antes de avançar com a rotação pelas estações. Sugere-se que as tarefas de cada estação sejam exploradas isoladamente, antes da realização em estações, em grande grupo. Assim, as crianças estarão preparadas para a realização autónoma das tarefas em cada estação, pois terão conhecimento prévio das regras e dos registos.

Deve acompanhar o trabalho desenvolvido, colocando questões que incentivem as crianças a desenvolver o sentido de número e as propriedades da adição de acordo com as tarefas planificadas para cada estação.

Estudantes

Devem realizar as tarefas definidas em cada estação, solicitando esclarecimentos caso surjam quaisquer dúvidas.

Devem mudar de estação de acordo com indicação do(a) docente.

5.3 Avaliação

Propõem-se algumas possibilidades de avaliação que podem ser aplicadas isoladamente ou em articulação entre si.

a) Avaliação dos registos produzidos pelas crianças em cada estação (folhas de registo de cada estação).

Autoria: Comunidade de Prática de Professores do 1.º Ciclo





b) Avaliação coletiva no final, em que o/a docente regista por escrito as aprendizagens mais significativas enunciadas oralmente pelas crianças.

c) Recolher informação sobre a estação em que cada criança mais gostou de trabalhar. A informação recolhida pode ser organizada num pictograma sobre o qual pode ser realizada outra tarefa com o objetivo de consolidar aprendizagens.

6. Recursos úteis

[Jogo "Ordena a sequência numérica"](#)

[Jogo "Subitizing Seeds"](#)

Anexos:

Estação 1 - Adição com Robô Super Doc

[Folha registo Estação 1 - Adição com Robô Super Doc](#)

[Cartões de jogo](#)

Estação 3 - Jogo "Ordena a sequência numérica"

[Folha registo Estação 3 - Jogo "Ordena a sequência numérica"](#)

Estação 4 - Jogo com dados "Quem tem mais pintas?"

[Folha registo Estação 4 - Jogo quem tem mais pintas](#)

Autoria: Comunidade de Prática de Professores do 1.º Ciclo





Estação 5 - Adição com dominó

[Folha registo Estação 5 - Adição com dominó](#)

Estação 6 - Decomposição do 5 com o Cuisenaire

[Folha registo Estação 6 - Decomposição do 5 com o Cuisenaire](#)

Referências:

Canavarro, A. P., Mestre, C., Gomes, D., Santos, E., Santos, L., Brunheira, L., Vicente, M., Gouveia, M. J., Correia, P., Marques, P. M., & Espadeiro, R. G. (2022). *Aprendizagens Essenciais / 1.º Ciclo / Matemática*. Ministério da Educação. <http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico>

Martins, G. d'Oliveira, Gomes, C. A. S., Brocardo, J. M. L., Pedroso, J. V., Carrilo, J. L. A., Silva, L. M. U., Encarnação, M. M. G. A. da, Horta, M. J. do V. C., Calçada, M. T. C. S., Nery, R. F. V., & Rodrigues, S. M. C. V. (2017). *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória* (J. V. Pedroso, Ed.). Ministério da Educação/Direção-Geral da Educação (DGE). https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_do_s_alunos.pdf

Autoria: Comunidade de Prática de Professores do 1.º Ciclo

