

JOGO EDUCATIVO

Destinado ao 5º ano do EF.
Conteúdo adequado à BNCC.



Autora: Danielle Rimolo Rossi
Capa: Renato Cunha
www.oficinacaminhosdosaber.com.br

Ka-1000

CARTELA ROBÔ

Desenvolvemos jogos
educativos sob medida.



Jogo criado pela **Oficina Caminhos do Saber**.
Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
Siga-nos no Facebook: <https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber>

Instruções

Nome do Jogo: Ka-1000

Faixa etária: de 10 a 11 anos.

Número de jogadores: a partir de 2.

Utilização:

Alunos e professores do 5º ano do Ensino Fundamental para revisar a habilidade EF05MA01 da BNCC¹.

Temática: A fábrica Inovações Robóticas inventou o Ka-1000, um pequeno robô, cuja função é auxiliar as pessoas nas tarefas do dia a dia. Você e seus colegas farão parte da linha de produção da empresa e terão que montar um dos robôs. Estão prontos? Então, mãos à obra!

Objetivo: O jogo é cooperativo e tem como meta encontrar as peças corretas para montar o robô Ka-1000. Utilizando um celular ou *tablet*, escaneie os QR Codes, responda as perguntas e encaixe as peças necessárias para a montagem.

Como jogar:

01) Coloque, sobre a mesa ou no chão, a cartela “Robô”, alguns lápis, folhas de papel e um celular ou *tablet*.

02) Em seguida, espalhe ao redor da cartela as cartas “QR Code” com os lados das imagens virados para baixo.

03) Logo após, divida os jogadores em duplas e solicite que formem um círculo ao redor do jogo. A seguir, defina a ordem de participação das duplas no jogo.

04) Após, a primeira dupla deverá pegar o dispositivo móvel, escolher uma das cartas “QR Code” e escaneá-la².

05) Após o escaneamento, uma pergunta aparecerá na tela do dispositivo e deverá ser respondida pela dupla.

a) Caso os jogadores acertem, poderão desvirar a carta “QR Code”, verificar se a figura no verso faz parte da imagem contida na cartela “Robô” e, caso positivo, deverão posicionar a peça sobre a parte correspondente à imagem na cartela “Robô”.

b) Se a dupla errar ou a figura não fizer parte da imagem da cartela “Robô”, os participantes deverão embaralhar as cartas “QR Code” e passar a vez para a próxima dupla.

06) E, assim, segue o jogo até que todas as peças para a montagem do robô tenham sido encontradas e colocadas de forma correta na cartela.

1. “Ler, escrever e ordenar números naturais até a ordem das centenas de milhar com compreensão das principais características do sistema de numeração decimal.” (p. 293 da BNCC/20017)

2. Existem diversos leitores de QR Code gratuitos que podem ser baixados no celular ou *tablet*. Antes de levar o jogo para a sala de aula, escolha um deles e deixe instalado no dispositivo que será usado durante o jogo. **IMPORTANTE:** (a) Alguns leitores têm limitações quanto à exibição de acentos e do número de caracteres que serão mostrados na tela do dispositivo. Teste os leitores nas perguntas antes de optar por um deles. (b) O tamanho da tela de alguns dispositivos também pode afetar a exibição do texto ocultando parte da pergunta. Se isso acontecer, procure usar um celular com uma tela maior ou um *tablet*.

Orientações para a impressão do jogo:

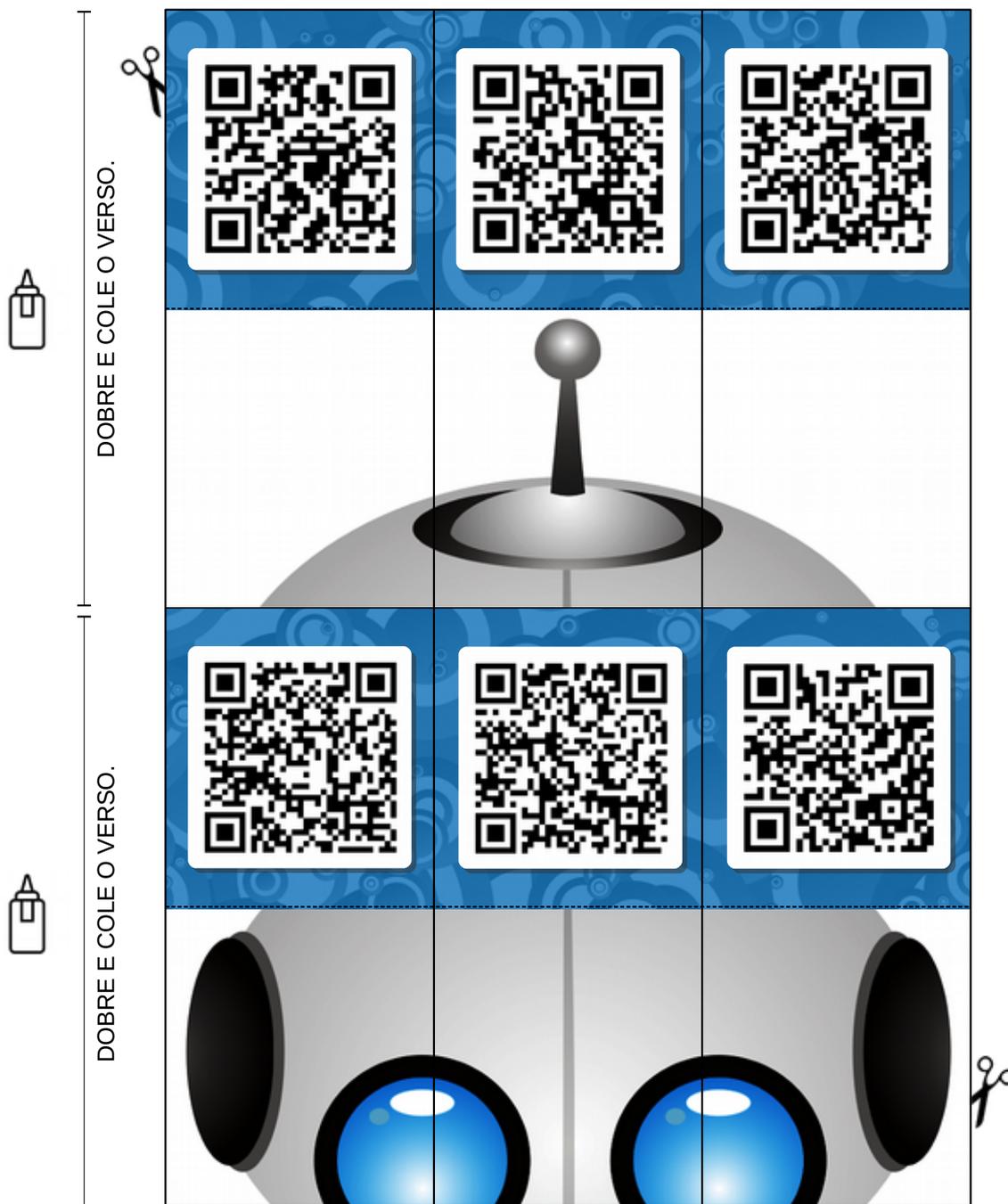
Imprima as folhas a seguir num papel com gramatura entre 120g a 180g, ou, então, cole as folhas em uma cartolina. Caso deseje um melhor acabamento, você poderá imprimir em papel fotográfico.

Aviso legal: Este arquivo é destinado à distribuição gratuita. É expressamente proibida a cópia ou distribuição, por meio físico ou digital, para fins comerciais, sem autorização, por escrito, da autora e da editora conforme Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Para informações sobre o licenciamento de nossos jogos para fins comerciais, entre em contato pelo nosso site. Os textos, atividades, mecânica do jogo e todos os elementos contidos neste arquivo são de propriedade exclusiva da Oficina Caminhos do Saber, não sendo permitida sua reprodução total e/ou parcial. É permitido o compartilhamento deste arquivo por via digital ou física, sem fins comerciais, desde que citada a fonte.



Jogo criado pela **Oficina Caminhos do Saber**.
 Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
 Siga-nos no Facebook: <https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber>

Estas são as cartas “QR Code”. Imprima, recorte, dobre nas linhas tracejadas e cole nos locais indicados.

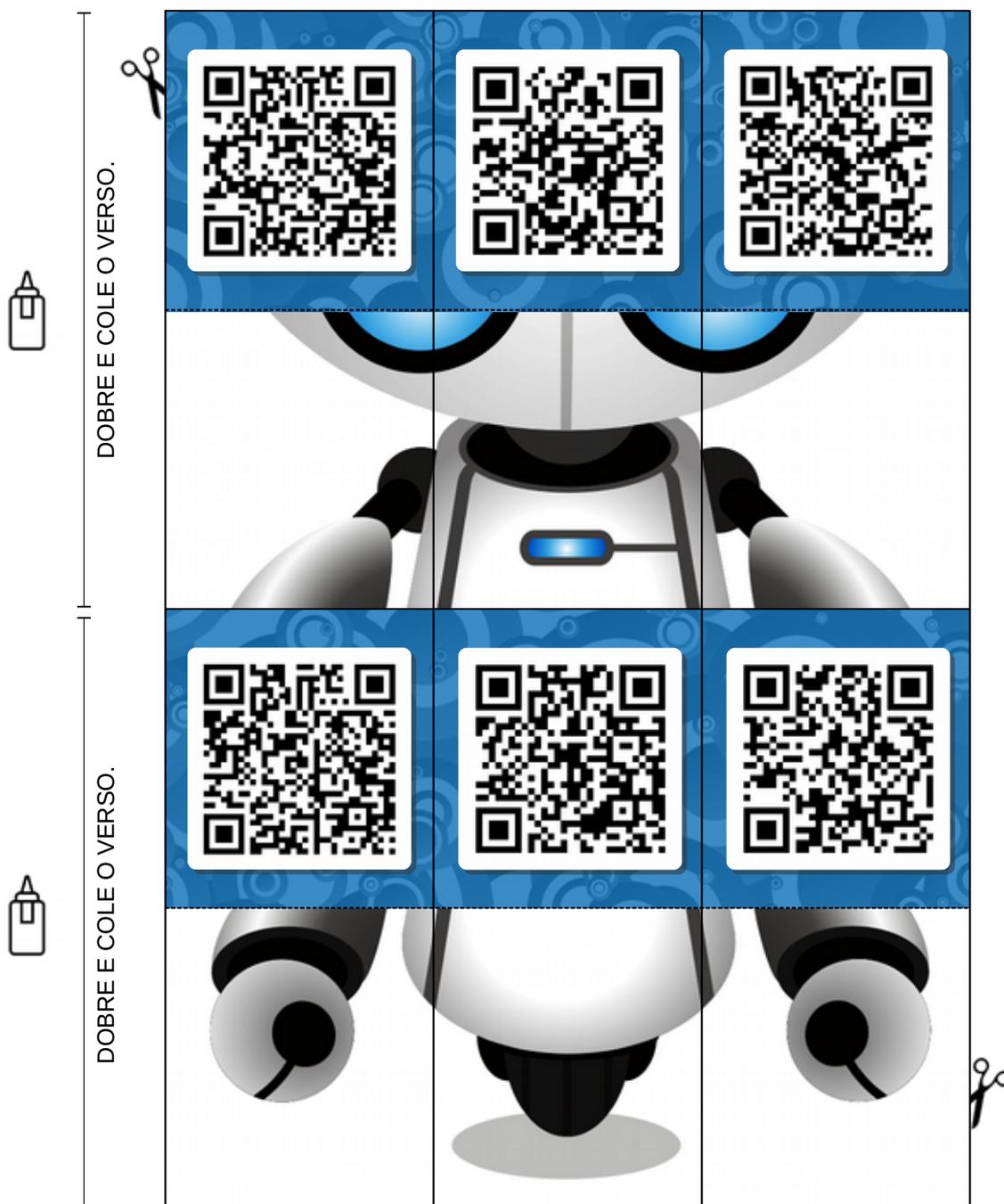


Perguntas contidas nas cartas “QR Code” e suas respectivas respostas.

01. Escreva com algarismos o número oito mil. **Resposta:** 8.000
02. Escreva por extenso o número 25.867. **Resposta:** vinte e cinco mil, oitocentos e sessenta e sete
03. Leia oralmente o seguinte número: 641.952. **Resposta:** Lemos: seiscentos e quarenta e um mil, novecentos e cinquenta e dois
04. Coloque os números 8298, 8295 e 8394 em ordem crescente. **Resposta:** 8295, 8298 e 8394.
05. Coloque os números 8298, 8295 e 8394 em ordem decrescente. **Resposta:** 8394, 8298 e 8295.
06. Quantas ordens tem o número 4320? **Resposta:** 4 ordens.



Jogo criado pela **Oficina Caminhos do Saber**.
 Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
 Siga-nos no Facebook: <https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber>

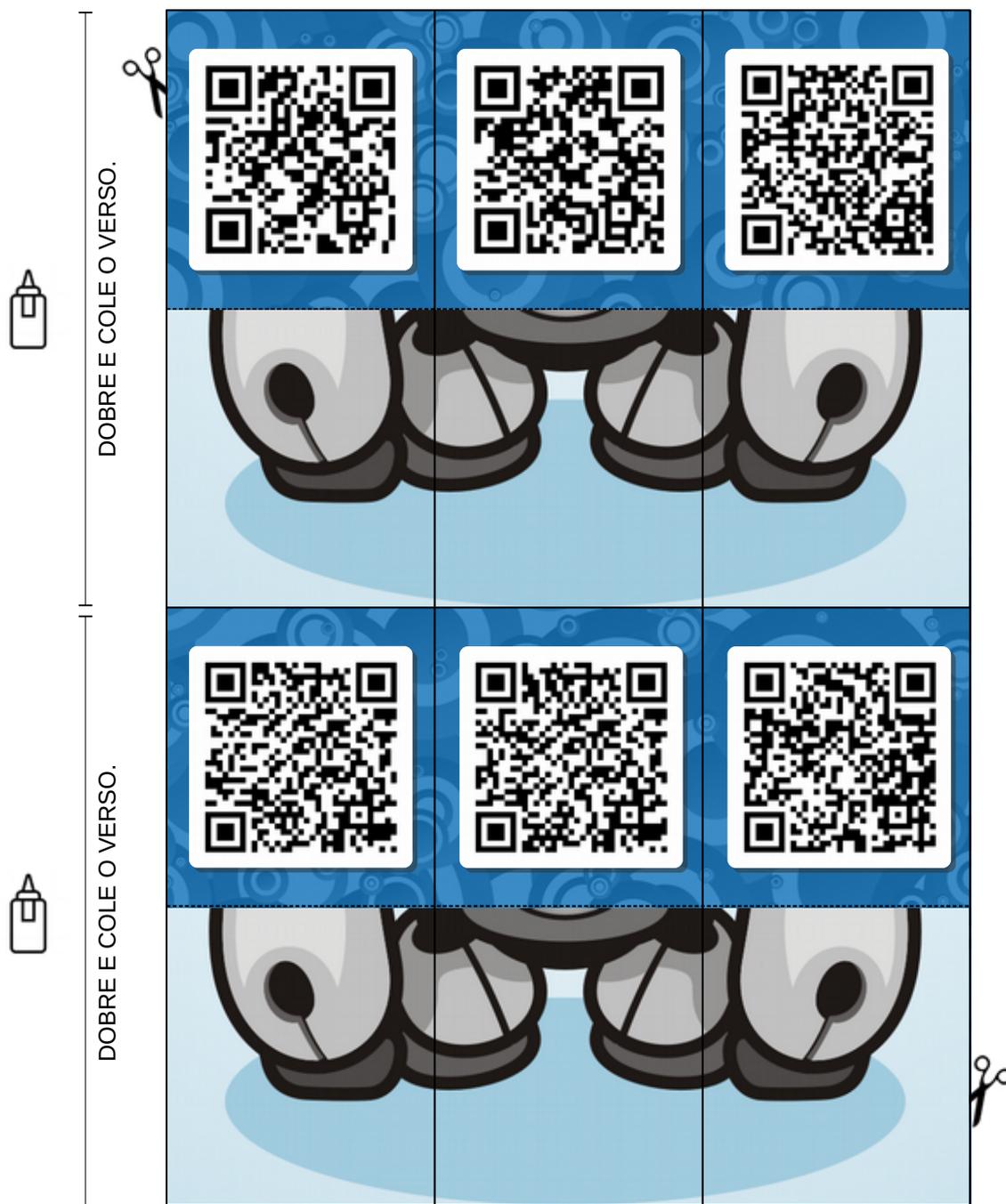


Perguntas contidas nas cartas “QR Code” e suas respectivas respostas.

- 07. Diga um número maior do que 955.801 e menor do que 955.804. **Resposta:** Poderá ser 955.802 ou 955.803.
- 08. Escreva com algarismos o número vinte mil. **Resposta:** 20.000
- 09. Qual dos números representa 127 mil? 12700, 127000 ou 1270000? **Resposta:** 127000
- 10. Diga um número maior do que 523.279 e menor do que 523.282. **Resposta:** Poderá ser 523.280 ou 523.281.
- 11. Escreva por extenso o número 310.091. **Resposta:** trezentos e dez mil e noventa e um
- 12. Escreva por extenso o número 149.807. **Resposta:** cento e quarenta e nove mil, oitocentos e sete



Jogo criado pela **Oficina Caminhos do Saber**.
 Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
 Siga-nos no Facebook: <https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber>



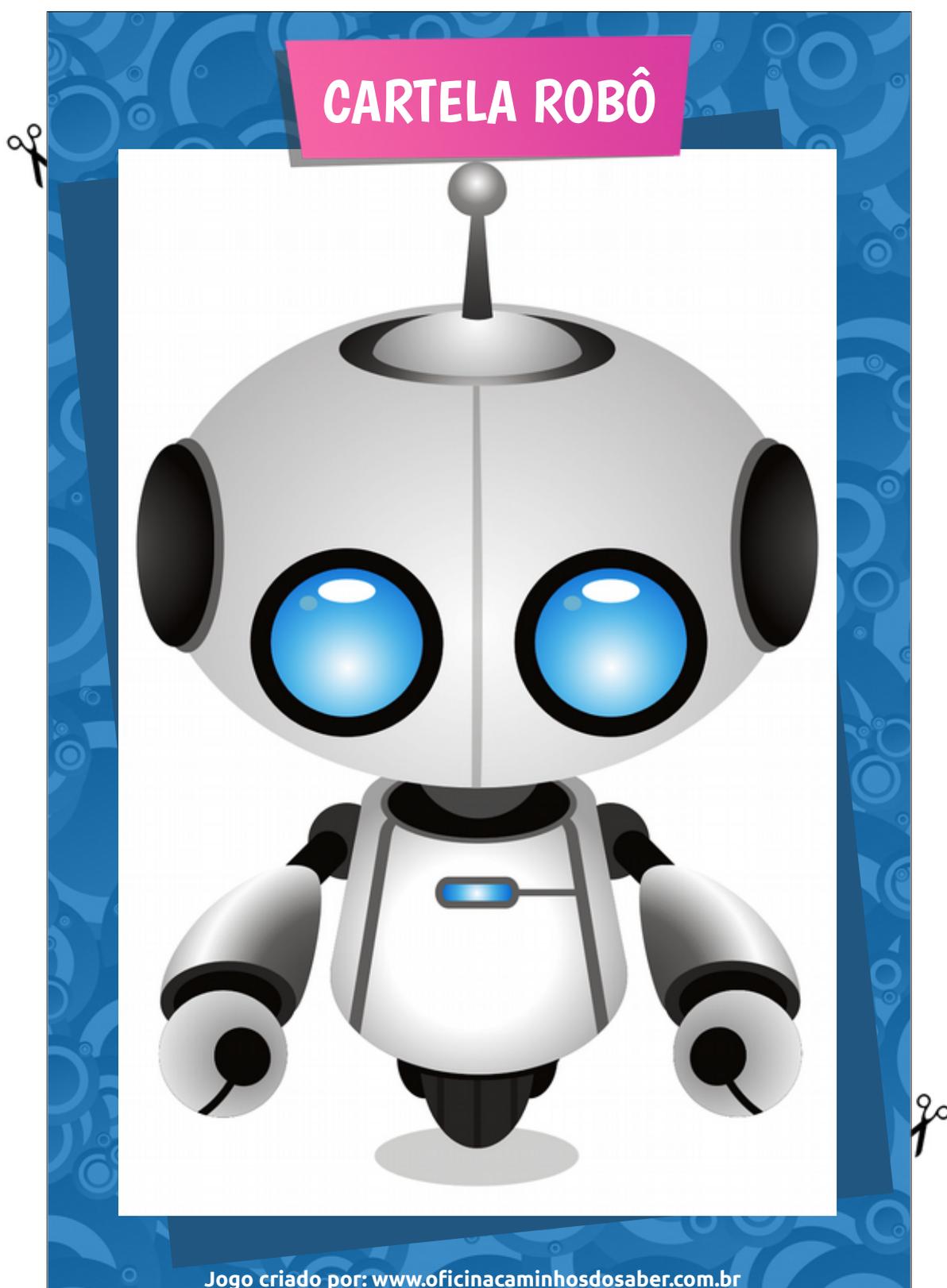
Perguntas contidas nas cartas “QR Code” e suas respectivas respostas.

- 13) Qual é o antecessor do número 600.000? **Resposta:** 599.999
- 14) Qual é o sucessor do número 600.000? **Resposta:** 600.001
- 15) Escreva com algarismos o número duzentos e um mil. **Resposta:** 201.000
- 16) Escreva uma sequência de 3 números com intervalos de 1.000. **Resposta pessoal.** Ex.: 2.000; 3.000; 4.000
- 17) Escreva uma sequência de 3 números com intervalos de 10.000. **Resposta pessoal.** Ex.: 12.000; 22.000; 32.000
- 18) Diga um número maior do que 7200 sem usar os algarismos 1 e 9. **Resposta pessoal.**



Jogo criado pela **Oficina Caminhos do Saber**.
 Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
 Siga-nos no Facebook: <https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber>

Esta é a cartela "Robô". Imprima e recorte nos locais indicados.



Jogo criado pela **Oficina Caminhos do Saber**.
Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
Siga-nos no Facebook: <https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber>