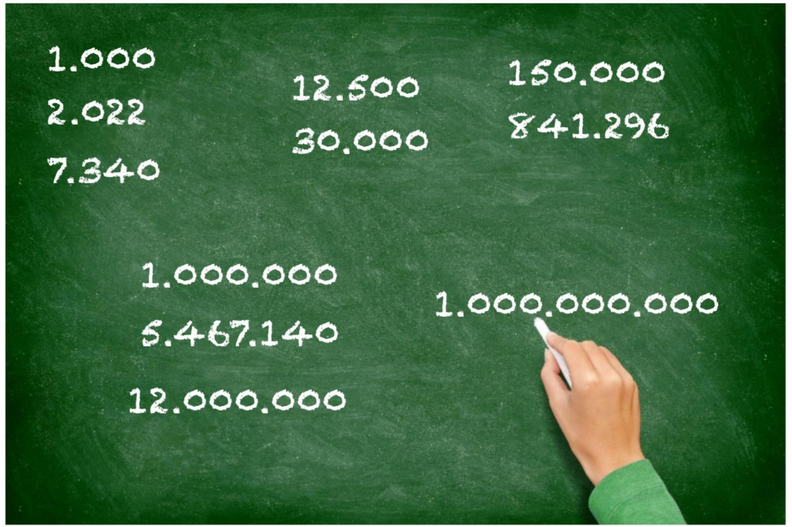
Na SD **Tira Numérica** (Caderno de atividades 1) você encontrará uma descrição detalhada a respeito desse recurso, bem como objetivos de aprendizagem a ele relacionados e várias sugestões de problemas a serem propostos a partir dessa tira.

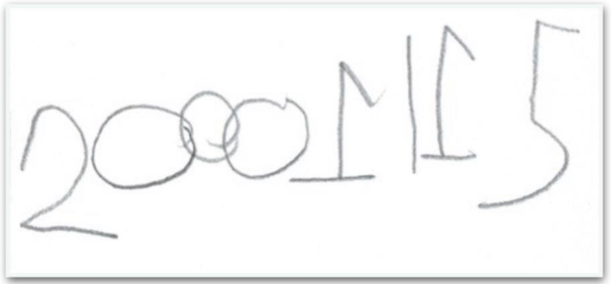
no seu dia-a-dia. Você pode, de tempos em tempos, promover uma roda de conversa com mas crianças sobre o que elas já sabem a respeito do relógio (o mesmo vale para outros instrumentos de medida).

É interessante colocar também um relógio digital na sala e permitir que as crianças comparem os dois instrumentos, que falem sobre o que há em comum entre eles e o que há de diferente. Podemos chamar atenção para os números que marcam as horas em um relógio digital (que podem ir até 24) e os números que marcam as horas em um relógio de ponteiros (que vai até 12). A partir dessa observação você pode propor a seguinte questão:

sempre haverá 3 algarismos (lembrando que elas podem, nesse momento se referir aos algarismos com expressões como números; dígitos ou símbolos).



Ressaltamos mais uma vez que não temos expectativa de que as crianças aprendam a ler esses números, mas que possam observar características importantes a respeito da forma como escrevemos os números em geral e - nesse caso específico



Note que ele escreve o número 2, agrega o 1.000 (registro espelhado) seguido de um traço e o número 15. Quando questionado sobre o uso do traço, ele explica:

Não é um traço... é a letra i, porque dizemos ***dois mil i quinze!***

Mais especificamente, tem-se como objetivo trabalhar com a escrita dos números em uma situação de uso social e muito conhecida das crianças. O fato de emergirem dessa situação números com vírgulas, não deve ser um impeditivo para que as crianças trabalhem com números nesse contexto tão rico.

Lembra da citação apresentada no bloco 1 - item 1.11 - quando usamos o exemplo da compreensão do fenômeno físico do arco-íris? Apoiados na perspectiva piagetiana (e também pós-piagetiana) entendemos que os fenômenos, em princípio - e independente complexidade com a qual possam ser explicados - não estão

Quanto mais variados os instrumentos de medida disponíveis para as crianças (relógios de ponteiros, réguas, fitas métricas, calendários), mais oportunidades ela terá de perceber que a mesma série numérica se repete em diferentes situações e que ela é muito maior do que aquele “recorte" com o qual vamos trabalhar de forma mais sistemática nessa SD.

Ao apresentar as regras do jogo você pode fazer perguntas para envolver as crianças e fazê-las pensar. Veja algumas sugestões de questões que podem colocar as crianças em situação de resolução de problemas:

Pergunta/ questão provocadora	Observações e comentários
Nesse jogo usamos cartas do 1 ao 10. Como podemos jogar se o baralho não tem nenhuma carta com o número 1?	É possível que as crianças sugiram usar uma das cartas que não são numeradas para substituir o 1. Em geral elas mesmas sugerem o Ás. Caso não o façam, sugira você essa carta, através da questão que é apresentada na linha abaixo.

[3] A sucessão numérica oral, a importância de explorar "números grandes" e o trabalho com instrumentos de medidas são temas explorados no Bloco 2 do caderno de Orientações Gerais.

Entre as cartas que não tem números, eu achei que a do Ás é a mais adequada para substituir o número 1. Vocês concordam comigo? Por que?	Algumas crianças podem alegar que o **1** é o primeiro número (quando contamos) e o **A** é a primeira letra do alfabeto. Podem também já conhecer outros jogos nos quais o Ás substitui o número 1.
Quantas séries de 1 até 10 será possível fazer com as cartas de um baralho? Como vocês sabem?	Observe se as crianças já antecipam que a quantidade de séries corresponde à quantidade de naipes diferentes das cartas. Como elas já exploraram livremente o baralho e já realizaram as atividades de classificação e seriação com essas cartas, elas podem antecipar que se tratam de 4 séries. Você pode também perguntar se é possível saber quantas séries poderiam ser feitas usando-se 2 baralhos; depois 3 baralhos, etc.

Enquanto apresenta as regras do jogo você pode ir exemplificando através da simulação de uma partida contando com a colaboração de duas ou três crianças (nesse momento elas não precisam ter em mãos o caderno do estudante com o texto das regras). Como estarão em uma roda, todas as crianças poderão acompanhar as jogadas e inclusive dar palpites sobre elas: *que carta o jogador da vez poderia baixar*, *se ele tem que comprar ou não*, etc.

3. VEJA AS VELAS DE ANIVERSÁRIO ABAIXO:

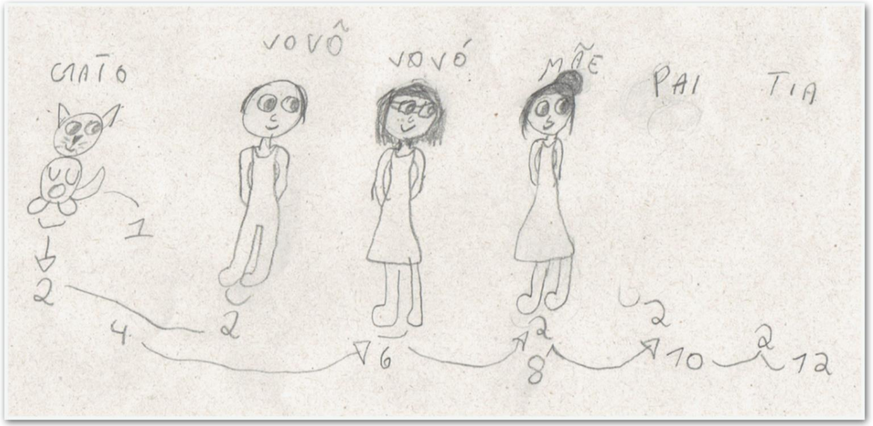
A. CIRCULE AQUELA QUE MOSTRA SUA IDADE ATUAL

B. MARQUE COM UM **X** TODAS AQUELAS QUE INDICAM OS ANOS DE VIDA QUE VOCÊ JÁ COMPLETOU ATÉ AGORA.

4. VOCÊ JÁ VIU UM BOLO DE ANIVERSÁRIO COM UMA VELA COMO ESTA MOSTRADA ABAIXO?

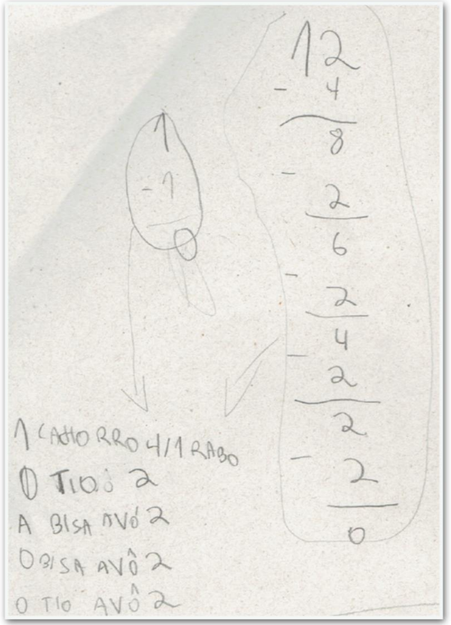
QUANTOS ANOS UMA PESSOA PODE ESTAR FAZENDO PARA USAR UMA VELA COMO ESSA EM SEU BOLO?

CONVERSE SOBRE ESSA QUESTÃO COM SEUS COLEGAS E A PROFESSORA. REGISTRE O QUE VOCÊS DESCOBRIRAM.



Ela constrói uma solução através de um desenho. Vemos que infere do enunciado que há um animal na casa (por causa do rabo) e depois de representá-lo ela desenha pessoas e vai contando seus pés. Embora tenha indicado haver 5 pessoas, representa apenas três delas por meio do desenho.

Na mesma turma, outra criança, resolve o problema de uma forma bem diferente, usando apenas números e efetuando repetidas subtrações.



EDUCA JUNTOS
ESTADO E MUNICÍPIOS JUNTOS PELA EDUCAÇÃO

PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO E DO ESPORTE