

I.E. General Flores da Cunha - Escola Estadual de 1º e 2º Graus
Laboratório de Matemática
Equipe de Metodologia da Matemática do 2º Grau

Sistema de Numeração

Seqüência didática

A 1ª etapa do Trabalho é o jogo livre com os materiais, para que a criança conheça os atributos dos mesmos.

As crianças devem jogar com os materiais até que identifiquem os atributos dos mesmos e sejam capazes de estabelecer relações significativas.

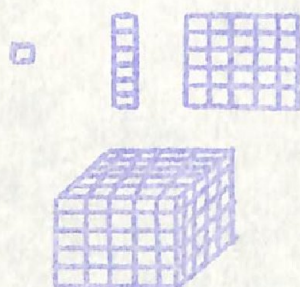
Após o jogo livre passa-se para 1ª atividade dirigida "Jogo da Fábrica" seguindo as etapas nela previstas.

Após, podem ser realizados outros jogos tais como: jogo do banco, jogo do dado, jogo do armazém.

OBS: Os jogos propostos podem ser jogados com os diversos materiais, sendo que o nº 2 e 3 devem ser previamente estruturados.

Materiais

Nº 1 - Multibase



Nº 2 - Saquinhas e fichas



Nº 3 - Palitos e alfinetes



Jogo do dado

Este jogo pode ser jogado em qualquer base, por um grupo de 4 crianças. Toma-se um cubo e escreve-se nas suas seis faces os numerals correspondentes a base. Ex: base 5 (0, 1, 2, 3, 4).

A primeira criança joga o cubo e tem direito de pegar tantos cubinhos quantos a dada assinalar. As outras crianças jogam o dado e pegam os cubinhos correspondentes ao que lhes aparece na face de cima do dado.

A segunda rodada dá direito a pegar colunas, a terceira dá direito a pegar placas e a quarta dá direito a pegar dados.

Após todas as crianças terem jogado, cada uma empilha as peças obtidas nas 4 jogadas e é vencedor quem tiver obtido mais unidades.

Numa etapa posterior, poderá existir uma ficha registando o resultado de cada jogada, verificando quem das crianças obtiver o melhor resultado.

I. E. Gen. Flores da Cunha - Escola Estadual de 1º e 2º Graus
 Curso de Atualização sobre o Ensino da Matemática
 Laboratório de Matemática

SISTEMA DE NUMERAÇÃO

Elaboração - Marlene Leite

CONTÉUDO - CONCEITO DE CENTENA

Após serem realizadas as atividades que levaram os alunos a construir os conceitos de UNIDADE e DEZENA o professor pode iniciar atividades para a construção do conceito de CENTENA. O primeiro recurso consiste em realizar o Jogo da Fábrica, oferecendo a cada grupo material suficiente para que os alunos realizem o segundo agrupamento (empacotamento) de acordo com a regra estabelecida ou seja a utilização de base dez. O professor pode utilizar o mesmo material (palitos e alfinetes de duas cores) as mesmas atividades e, trabalhando em pequenos grupos seguir as etapas do plano anterior. As cores dos alfinetes serão usadas de acordo com o código estabelecido, por ex: verde para dezena e vermelha para a centena.

Resta lembrar que a análise dos empacotamentos ou Tabela de codificação é de extrema importância, por exemplo:

Grupo	Ma	Dz	Un
A	1	2	3
B	1	0	0
C	2	0	5

Para o G.A - Quantas unidades saltos? Por
 quê? Quantas dezenas saltos? Quantas centenas?
 Quantos pirulitos (unidades) no pacote centena?
 Quantos pirulitos (unidades) no pacote dezena?

Quantos pirulitos nas dezenas saltos? Quantas dezenas no pacote centena? Quantos pacotes dezenas para formar mais uma centena? Por quê?

Obs: Analisar os zeros como ausência de unidades saltos ou dezenas saltos.

Agrupa os elementos de acordo com as bases.

Coloca o numeral na grade.

Base 2

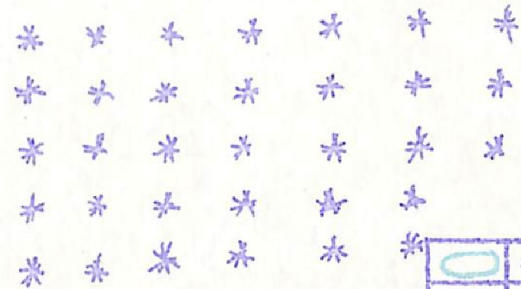


			X

Base 2

			X

Base 5

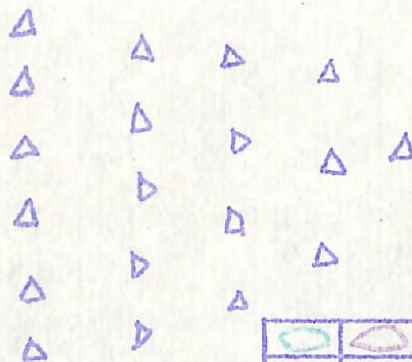


			X

Base 5

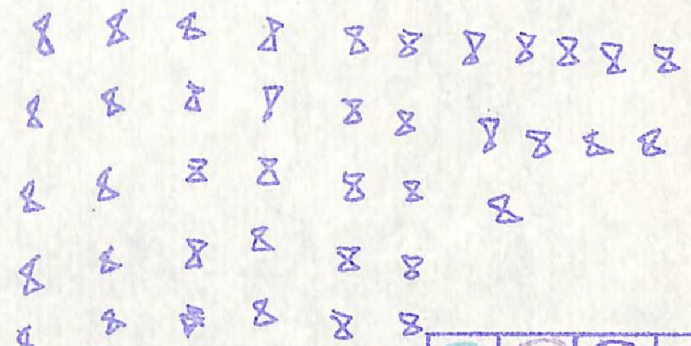
			X

Escreve os numerais, correspondentes, nas grades.



Base 10

			X



Base 10

			X

Representa conjuntos que possuam os números de elementos representados nos quadros.

Base 2

			X

Base 5

			X

Base 10

			X

Representa o numeral dos quadras com desenhos:

Base 2

		0	x
1	1	1	0

Base 5

		0	x
	1	2	4

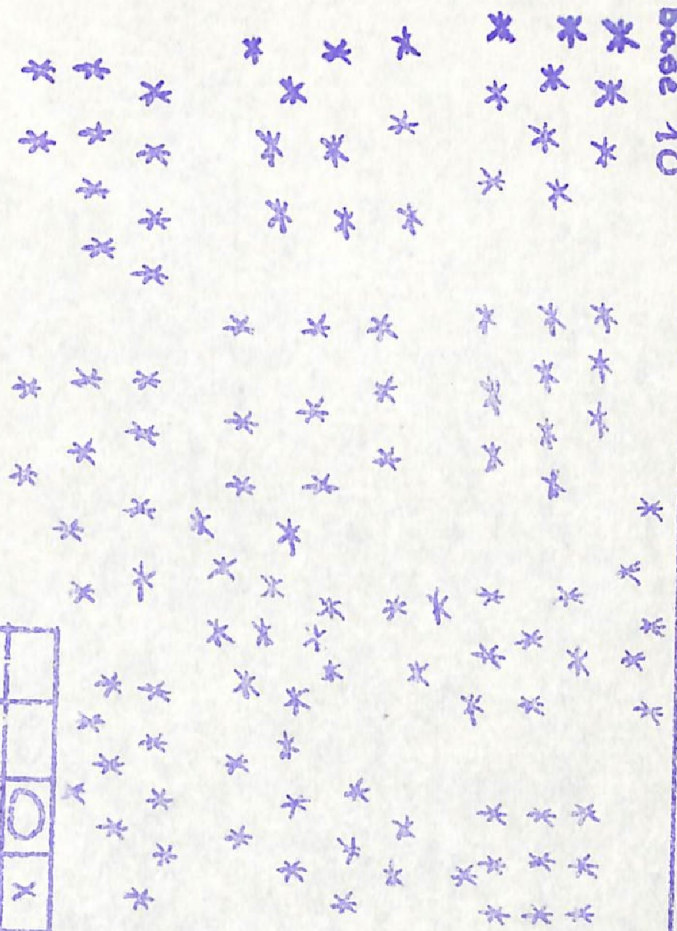
Base 2

		0	x
1	0	0	1

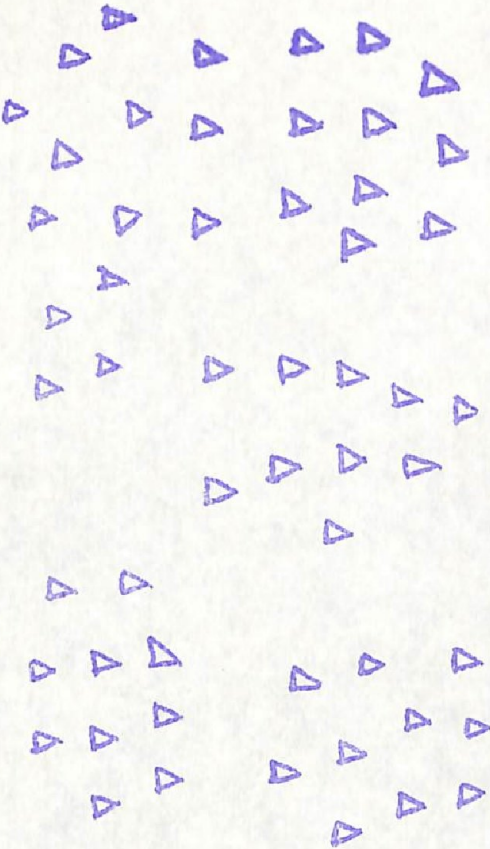
Base 5

		0	x
	1	3	2

Base 10



Base 10



	○
	x

	○
	x

	○
	x

	○
	x