

12ª Delegacia de Educação  
Treinamento de Ciências - 1ª à 3ª série

Sistema de Numeração

Sequência didática

A 1ª etapa do trabalho do 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.

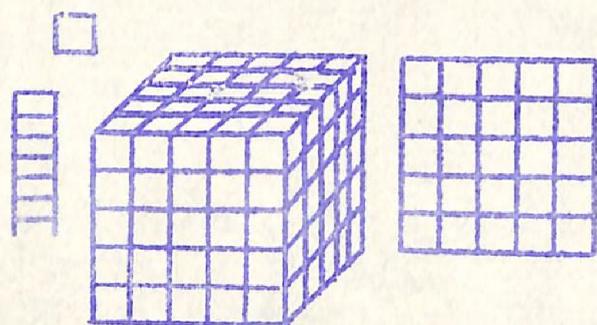
Após o jogo livre passa-se para a 1ª atividade dirigida "Jogo da Fábrica" seguindo as etapas nela previstas.

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

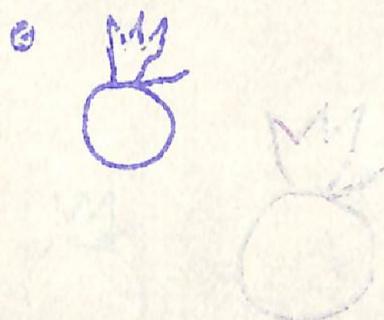
Obs.: Os jogos propostos podem ser jogados com os diversos materiais, sendo que o nº 2 e 3 devem ser previamente estruturados.

Materiais

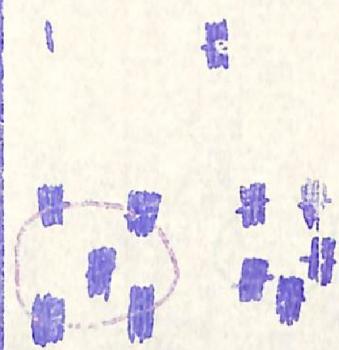
Nº 1 - Multibase



Nº 2 - Saquinhos e fichas



Nº 3 - Palitos e atilhos



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 numerais correspondentes a base. Ex: base 5 (0, 1, 2, 3, 4.)

A 1ª criança joga o cubo e tem direito de pegar tantos cubinhos quantos o dado assinalar. As outras crianças jogam o dado e pegam os cubinhos correspondentes ao que lhes aparece na face de cima do dado.

A 2ª rodada dá direito a pegar colunas, a terceira dá direito a pegar placas e a quarta dá direito a pegar dadões.

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, poderão anotar numa ficha registro o resultado de cada jogada, verificando quem é o vencedor através dos resultados expressos em numerais.

12ª DELEGACIA DE EDUCAÇÃO  
TREINAMENTO DE CIÊNCIAS - 1ª a 3ª SÉRIES

SISTEMA DE NUMERAÇÃO

JOGO DO BANCO

Consiste em realizar trocas com o material Multibase como se as peças fossem dinheiro. Troca-se levando em conta as equivalências entre as quantidades de cubinhos nas mais diversas configurações de peças.

Inicialmente as crianças fazem somente Trocas. Mais tarde, em outra etapa, podem registrar o que acontece antes e depois das Trocas. O registro pode ser do desenho das peças. Numa 2ª etapa, além do desenho, registra-se o numeral.

Desenvolvimento do jogo:

- a) banqueiro: propõe e realiza Trocas
- b) outros alunos: trocam suas peças por cubinhos.

Atividades do prof: a) escolhe o banqueiro, b) estimula, revisa e confere as Trocas realizadas.

*REGISTRO*

<i>ANTES DA TROCA</i>			
10000	10000	10000	10000
10000	10000	10000	10000
<i>DEPOIS DA TROCA</i>			
10000	10000	10000	10000
<i>NUMERAL</i>			
1	2	2	2

JOGO DO ARMAZÉM

O jogo consiste em decodificar o numeral e buscar no material Multibase peças correspondentes ao numeral dado, como se as peças fossem mercadorias.

As crianças organizam-se em pequenos grupos, uns serão donos dos armazéns (ficam com o material) e outros serão os fregueses.

Os fregueses devem organizar listas de comprar e levá-los ao armazém.

No armazém o balconista entrega a mercadoria que poderá ser conferida pelo dono do armazém.

base	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;"><i>LISTA DE COMPRA</i></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">10000</td> <td style="text-align: center;">10000</td> <td style="text-align: center;">10000</td> <td style="text-align: center;">10000</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">0</td> </tr> </table>	<i>LISTA DE COMPRA</i>				10000	10000	10000	10000	1	2	3	2	2	0	4	0
<i>LISTA DE COMPRA</i>																	
10000	10000	10000	10000														
1	2	3	2														
2	0	4	0														
5																	
L >																	

O jogo pode ser realizado nas diversas bases, neste caso a ficha deve conter, digo, deve indicar a base.