

Resolução da atividade principal - MAT1_05NUM06

Caro professor,

Providencie antecipadamente todo o material necessário que os alunos usarão:

- a) uma Roleta de brinquedos para cada grupo com 30 cm de diâmetro.
Confeccione a roleta com material adequado para uso;
- b) um prato de isopor;
- c) 10 réplicas de moedas de um real para cada aluno;
- d) um marcador de cor diferente para cada aluno;
- e) a tabela de registro das compras, sendo uma para cada aluno;
- f) as fichas numeradas de 3 a 10 para cada grupo.

Organize a turma em grupos de 4 alunos para a realização da atividade. Projete o slide (veja [aqui](#)) ou confeccione outra roleta em tamanho maior que a roleta que será usada pelos alunos para fixá-la no quadro da sala de aula. Aponte na roleta que será projetada ou fixada no quadro, os brinquedos para que os alunos possam nomeá-los, garantindo assim que todos saibam quais brinquedos estão na roleta. Leia também o valor de cada brinquedo. Apresente em tamanho maior, seja projetada no quadro ou feita por você, a tabela na qual os alunos farão o registro das compras. Leia e explique o procedimento de registro para os alunos. Esclareça que todos começam com 10 reais e que após a compra de um brinquedo eles escrevem o valor pago e a quantidade que sobrou, em lugar próprio na tabela. Veja uma possível situação de compra com o registro e como deve ser feito:

Um aluno retirou da pilha de fichas numeradas, já embaralhadas e viradas para baixo, a que contém o número 3. Com esse valor, ele pode comprar as bolas de gude. Então, ele preencherá a tabela assim:

QUANTO EU TINHA?	QUANTO CUSTOU O BRINQUEDO?	COM QUANTO FIQUEI?
10	3	7
7		

O valor referente ao “Com quanto fiquei?” foi repetido na segunda linha da primeira coluna, pois, o aluno poderá fazer uma nova compra depois que todos os colegas tiverem comprado seu primeiro brinquedo.

Leia as orientações para comprar na Roleta dos brinquedos. Certifique-se de que os alunos entenderam como funciona a compra e como devem fazer o registro na tabela.

Enquanto os alunos trabalham em grupo, passe pelas mesas, observando estratégias de contagem e de cálculo, as interações estabelecidas entre as crianças.

Você pode estimular os alunos a analisarem as possibilidades de compra questionando:

- a) Ganha quem compra mais. Como vocês vão descobrir que brinquedo será melhor comprar?
- b) Se alguém tirar duas vezes a carta com o número 4, será que vai dar para comprar mais um depois deste segundo valor (4)?
- c) Alguém tirou o número 5. Que brinquedo pode comprar? Vai sobrar dinheiro? Se sobrar, poderá comprar outro brinquedo? Qual?

Esteja atento às possibilidades surgidas na sala. Observe com atenção os procedimentos empregados, ouça as explicações orais, faça anotações que julgue importantes para o momento da discussão coletiva das soluções.

Dentre as possibilidades de compra, pode ser que se façam as seguintes compras:

- a) dois conjuntos de bolas de gude e um cavalo;
- b) um cubo mágico e um cavalo;
- c) uma bola ou uma moto ou um cofre de porquinho etc.

Verifique junto aos alunos que outras compras conseguiram fazer. Explore-as.

Caso queira, você pode fazer a impressão das orientações ou projetar o slide onde aparecem.

Veja logo mais abaixo as orientações para comprar na Roleta dos brinquedos.

ORIENTAÇÕES PARA COMPRAR NA ROLETA DOS BRINQUEDOS

- EMBARALHA-SE AS FICHAS NUMERADAS, DEIXANDO-AS COM OS NÚMEROS VIRADOS PARA BAIXO;
- CADA ALUNO ENTÃO, ESCOLHE UM MARCADOR DE COR DIFERENTE;
- MEDIANTE SORTEIO.
- CADA ALUNO, EM SUA VEZ, PEGA A FICHA NUMERADA E DESCOBRE QUANTO CUSTA SEU BRINQUEDO;
- FAZ O REGISTRO DA PRIMEIRA COMPRA E COLOCA SEU MARCADOR SOBRE O BRINQUEDO NA ROLETA;
- CONTA DO SEU DINHEIRO QUANTO TEM QUE TIRAR PARA PAGAR PELO BRINQUEDO E COLOCA AS MOEDAS NO PRATO DE ISOPOR;
- REGISTRA EM FOLHA PRÓPRIA QUANTO VAI TIRANDO PARA PAGAR POR CADA BRINQUEDO;
- DEPOIS QUE TODOS FIZEREM SUA PRIMEIRA COMPRA, EMBARALHA-SE AS FICHAS NOVAMENTE E RECOMEÇA-SE UMA NOVA JOGADA;
- VENCE QUEM CONSEGUIR COMPRAR MAIS BRINQUEDOS.