

Resolução do aquecimento - MAT1_02NUM03

VAMOS CRIAR UM TABULEIRO DE UM JOGO DE TRILHA. VOCÊ JÁ JOGOU UM JOGO DE TRILHA?

É BEM SIMPLES, VAMOS CRIAR UMA SEQUÊNCIA NUMÉRICA ATÉ O NÚMERO TRINTA.

PARA CRIAR O TABULEIRO, VAMOS CONTORNAR UMA TAMPINHA DE GARRAFA PET TRINTA VEZES, FAZENDO UM CÍRCULO AO LADO DO OUTRO.

FAREMOS ISSO TRINTA VEZES E DEPOIS ESCREVEREMOS OS NÚMEROS DENTRO.

ANTES DO NÚMERO 1, VAMOS ESCREVER “SAÍDA” E DEPOIS DO NÚMERO 30 ESCREVEREMOS “CHEGADA”.

AGORA VAMOS LÁ, HORA DE FAZER O TABULEIRO COM O SEU GRUPO.

Verifique as estratégias utilizadas pelos alunos para a montagem dos tabuleiros. Registre quais são as questões que surgem sobre a forma de grafar os números, observe também como cada grupo encontra uma solução. Esses registros podem ser úteis no momento da discussão da resolução.

Caso algum grupo escreva números a mais, ou omita algum número, leve essas questões para o grande grupo, estimule as crianças a encontrarem o equívoco e a entenderem porque ele foi cometido.

É muito importante quando uma criança comete um equívoco, compreender qual foi a lógica que a levou a cometer esse equívoco. Dessa maneira, você pode ajudar a criança, através de boas questões, a compreender o seu erro e a avançar em seu conhecimento.