

Caro professor,

Conforme descrito na etapa do Aquecimento, providencie o material que será usado antecipadamente.

Providencie o cartaz com a tabela contendo o nome de todos os alunos, preferencialmente em ordem alfabética. Fixe-o em local adequado para que os alunos, por si só, façam o registro de sua jogada.

Tenha de reserva mais garrafas pet e outra bola caso haja algum problema: a bola murchou, alguma rachou etc.

O espaço onde acontecerá o jogo já deve estar organizado, indicando a posição dos alunos na fila, o local correto das garrafas e um "X" apontando onde o aluno precisa estar para fazer seu arremesso.

Sugestão: Para garantir que as garrafas não estarão mais perto ou mais longe do jogador, mais juntas ou mais afastadas entre si, faça marcações no chão usando giz ou fita crepe para que, após cada arremesso, elas sejam recolocadas na mesma posição. Solicite a ajuda de alguns alunos para essa tarefa.

Uma vez iniciado o jogo, fique atento aos gestos, falas e explicações dos alunos, pois fornecem pistas importantes da organização do pensamento matemático enquanto jogam.

Faça intervenções entre uma jogada e outra. Peça para algum aluno explicar o que faria se estivesse no lugar do colega para garantir que conseguirá derrubar mais garrafas e como saberá se alcançou esse objetivo.

Discuta com a turma:

- Esse colega contou as garrafas que ficou em pé para saber se vai marcar ponto. Tem outro jeito de fazer?

Aqui, estimule os alunos a perceberem que não há problema em contar as garrafas que ficaram em pé, mas estimule-os a fazer a comparação também pela contagem das garrafas derrubadas.

- Como fazer para saber se o colega contou correto?

Convide outro colega para fazer a checagem do resultado encontrado pelo jogador da vez. Peça que explique oralmente como pensou em fazer essa verificação.

- Marca ponto quem derrubar mais garrafas. E para ser o grande vencedor, é preciso fazer o quê?

A intenção é incentivar os alunos a pensarem sobre qual o resultado ideal para ser o grande vencedor. Mesmo que a marcação de pontos seja considerando o maior número de garrafas derrubadas, o grande vencedor do jogo será o que conseguir derrubar as 10 garrafas num único arremesso.

- Dois colegas estão contando as garrafas que cada um derrubou. Como vamos saber quem vai fazer ponto?

O propósito desse questionamento é levar os alunos a manifestarem possibilidades de comparação, evidenciando suas estratégias pessoais. Nesse caso, deixe que socializem as suas formas de pensar, valide essas formas, deixando claro que cada um pensou de um jeito e que não há um modo de fazer melhor que o outro, mas que são apenas diferentes.

- Como vocês estão pensando para descobrir o resultado?

Pode ser que durante a realização da atividade apareçam algumas formas de cálculo pessoal independente do registro na tabela. Por exemplo: contagem nos dedos, cálculo mental, realização da adição para descobrir quanto falta para o total etc. Aproveite todas as possibilidades surgidas. Socialize e valide as estratégias pessoais dos alunos.