

Copie o Padrão

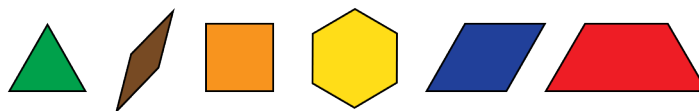
Jogadores 2-6 Idades 2+ 5-10 min

OBJETIVO

Reconhecer um padrão de formas e copiá-lo.

MATERIAIS

Blocos geométricos ou recortes geométricos de papel



Qualquer modelo de padrão



VOCABULÁRIO

Padrão
Repetir
Quadrado
Triângulo

PERGUNTAS

Você vê um padrão?
Que padrão você vê?
Que parte do padrão se repete?

COMO JOGAR

1. Escolha um padrão ou crie seu próprio padrão de repetição simples (por exemplo, círculo, quadrado, círculo, quadrado).
2. Coloque em uma pilha o resto dos blocos geométricos ou outros materiais que você está usando.

3. Coloque seu padrão na frente das crianças. Se necessário, prenda o padrão ou as peças do padrão em uma superfície para evitar escorregar.

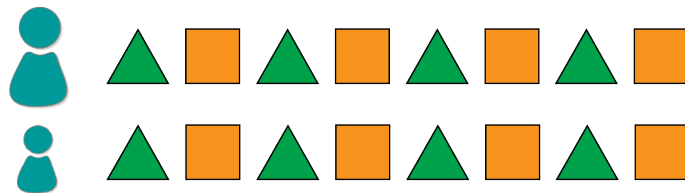
Diga: “Aqui está o meu padrão! Vamos falar o padrão juntos.”



Juntos, digam “triângulo, quadrado, triângulo, quadrado, triângulo, quadrado, triângulo, quadrado”. Aponte para cada forma ao dizer seu nome.

Diga: “Agora é a sua vez. Você pode copiar meu padrão? Use esta pilha de formas para copiar meu padrão.”

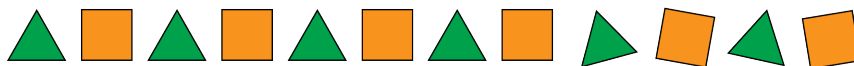
Espera que as crianças copiem seu padrão. Se necessário, permita que coloquem o padrão delas diretamente abaixo do seu, combinando as formas com correspondência 1 a 1.



Diga: “Sim, você copiou meu padrão!” Digam o padrão juntos, apontando para cada forma e dizendo o nome ao mesmo tempo.

Continue jogando com padrões diferentes. Quando as crianças estiverem prontas, peça a elas que escolham um padrão ou que façam seu próprio padrão para outras pessoas copiarem.

Varição: peça às crianças que aumentem o seu padrão! Permita que mudem o seu padrão em vez de copiá-lo:



DICAS PARA JOGAR

- Muitas histórias, danças e cantos seguem um padrão previsível. “Cinco Macaquinhos” (“Five Little Monkeys”) segue um padrão em que as palavras se repetem, mas o número de macacos diminui um a cada vez. “Cabeça, ombro, joelho e pé” segue um padrão que acelera conforme você avança. A dança ou os padrões de movimento, como “bata palmas, bata palmas, pise, bata palmas, bata palmas, pise” também ajudam as crianças a construir uma compreensão do padrão por meio do movimento. Ao envolver as crianças nessas atividades cotidianas, ajude-as a perceber o padrão e a descrevê-lo em palavras.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- As crianças podem começar a entender que os padrões são compostos de unidades repetidas, mas pode levar mais tempo para que sejam capazes de identificar consistentemente a unidade repetida ou de criar seus próprios padrões. Com o tempo e experiência, as crianças serão capazes de ver a estrutura matemática subjacente nos padrões e usar símbolos como letras para representar a estrutura do padrão.
- Observe se as crianças usam a mesma unidade repetida em todo o padrão. Se elas mudarem o padrão no meio do caminho, você pode dizer que percebeu que elas começaram um novo padrão e falar sobre como ele é diferente.

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Padrões e estrutura

Classificação e atributos

Formas e geometria

VÍDEO



Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar Copie o Padrão, leia o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.

Padrões Dançantes

Jogadores 2-6 : Idades 3+ : 5-10 min

OBJETIVO

Reconhecer um padrão e prever o que vem a seguir.

MATERIAIS

Próprio corpo



VOCABULÁRIO

Padrão
Repetir
Antes
Depois

PERGUNTAS

Qual foi o padrão que fiz?
Como você soube o que veio a seguir?

COMO JOGAR

1. Escolha uma área onde as crianças possam se movimentar livremente.
2. Comece fazendo um padrão de movimento simples, como: pise, bata palmas, pise, bata palmas, pise, bata palmas.



Peça às crianças que façam os movimentos assim que reconhecerem o padrão.

Assim que a maioria das crianças tiver aderido à brincadeira, diga “pare!” e faça as crianças congelarem no lugar.

Pergunte: “Qual movimento vem a seguir?” Espere que as crianças digam ou demonstrem o próximo movimento do padrão.

Continue a brincar usando diferentes padrões de movimento. Você pode incluir: tocar os dedos dos pés, tocar a cabeça, estender as mãos no ar, colocar as mãos nos quadris e pular com um ou dois pés!

DICAS PARA JOGAR

- Para um desafio maior, cometa um “erro” (por exemplo, "pise, bata palmas, pise, bata palmas, pise, pise"). Veja se as crianças percebem o seu erro e peça-lhes para te corrigir!

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- Este jogo é uma ótima maneira para as crianças se levantarem, se moverem e experimentarem padrões visuais, sonoros e táteis!
- Quando você pergunta “o que vem a seguir?”, você está ajudando as crianças a reconhecer a unidade repetida de um padrão. Por exemplo, se eles disserem que ‘bata palmas’ vem a seguir porque o padrão é “pise, bata palmas, pise, bata palmas, pise, bata palmas”, eles reconheceram que a unidade repetida do padrão é “pise, bata palmas”.

MATH TOPICS

Padrões e estrutura

Classificação e atributos

VÍDEO



Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar Padrões Dançantes, leia o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.

Lagartas e Artesanato

Jogadores 2-6 Idades 4+ 10-15 min

OBJETIVO

Criar um padrão.

MATERIAIS

Miçangas



Barbante, cordão, fio



VOCABULÁRIO

Padrão

Ao lado

Entre

Loja

Repetir

PERGUNTAS

Que padrão você vê?

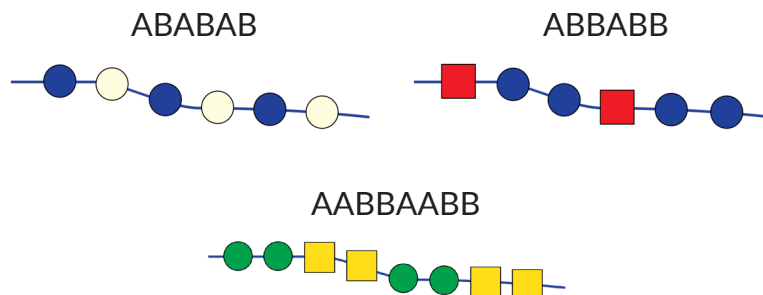
O que vem depois? Como você sabe?

Você pode me falar sobre o padrão que você fez?

COMO JOGAR

1. Monte uma “Loja de Lagartas e Artesanato” colocando todos os materiais numa mesa ou outra superfície plana.
2. Usando as miçangas e os cordões, fios ou barbante, faça vários exemplos de padrões AB, ABB e AABB para as crianças copiarem. Faça padrões mais complexos quando as crianças estiverem prontas.
3. Diga: “Vamos fazer lagartas e artesanato para vender aos

nossos clientes na nossa loja!" Mostre às crianças os padrões AB, ABB e AABB que você fez.



Peça às crianças que façam novos artesanatos copiando os padrões. Quando as crianças estiverem prontas, peça-lhes que criem seus próprios padrões de miçangas para vender aos clientes na Loja de Lagartas e Artesanato.

Varição: faça padrões crescentes e padrões simétricos para as crianças copiarem. Para saber mais sobre os padrões, assista ao vídeo de introdução aos padrões, disponível usando o código QR na próxima página ou visitando www.ym.edc.org.

DICAS PARA JOGAR

- Muitas histórias, danças e cantos seguem um padrão previsível. “Cinco Macaquinhos” (“Five Little Monkeys”) segue um padrão em que as palavras se repetem, mas o número de macacos diminui um a cada vez. “Cabeça, ombro, joelho e pé” segue um padrão que acelera conforme você avança. A dança ou os padrões de movimento, como “bata palma, bata palma, pise, bata palma, bata palma, pise” também ajudam as crianças a construir uma compreensão do padrão por meio do movimento. Ao envolver as crianças nessas atividades cotidianas, ajude-as a perceber o padrão e a descrevê-lo em palavras.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- Copiar padrões ajuda as crianças a entender o que são padrões. Também os ajuda a identificar e compreender a unidade repetida de um padrão.

- As crianças podem começar a entender que os padrões são compostos de unidades repetidas, mas pode levar mais tempo para que sejam capazes de identificar consistentemente a unidade repetida de um padrão ou de criar seus próprios padrões. Com o tempo e experiência, as crianças serão capazes de ver a estrutura matemática subjacente nos padrões. Por exemplo, com ajuda, eles começarão a ver que uma lagarta com “azul, vermelho, verde, azul, vermelho, verde” é como o padrão de uma pulseira de “roxo, amarelo, preto, roxo, amarelo, preto”, porque ambos podem ser rotulados como padrões ABC.

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Padrões e estrutura

Classificação e atributos

VÍDEO

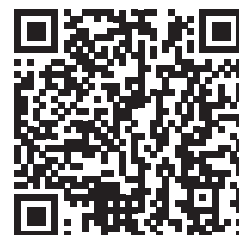


Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar Lagartas e Artesanato, leia o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.

Assistir ao vídeo de Introdução aos Padrões

Leia o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone para assistir a um vídeo com mais informações sobre como brincar com padrões.



O Que Está Faltando?

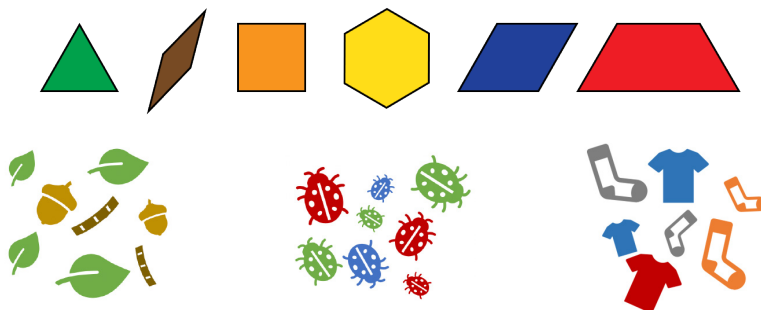
Jogadores 1-4 Idades 4+ 5-10 min

OBJETIVO

Preencher o pedaço que falta em um padrão.

MATERIAIS

Quaisquer materiais de que você tenha em quantidade suficiente para formar um padrão.



VOCABULÁRIO

Padrão: um código que se repete de maneira previsível, de modo que você sabe o que vem em seguida

Faltando

Repetir

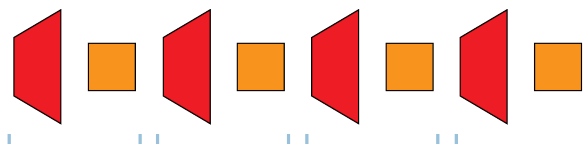
PERGUNTAS

O que está se repetindo neste padrão?

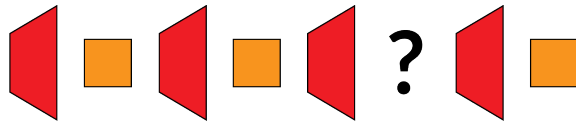
Como você sabia o que estava faltando?

COMO JOGAR

1. Crie um padrão que seja longo o suficiente para ter ao menos três unidades repetidas.



2. Juntos, digam em voz alta os nomes dos itens, apontando para cada item conforme você pronuncia o nome.
3. Diga: “Feche os olhos. Vou fazer uma pequena mudança no padrão.” Em seguida, cubra ou remova uma das peças do padrão.



4. “Agora, abra os olhos. Você pode encontrar o que está faltando no meu padrão?”
5. Assim que as crianças identificarem a peça que faltava, você pode perguntar: “Como você sabia que era a peça que faltava?”

DICAS PARA JOGAR

- Faça seu padrão longo o suficiente para que as crianças possam reconhecer a unidade repetida do padrão. Cerca de três unidades repetidas são suficientes, mas fique à vontade para torná-las mais longas.
- Para um desafio maior, você pode remover mais de uma peça do padrão. Por exemplo, você pode remover o segundo trapézio e o terceiro quadrado. Quando as crianças precisam descobrir várias peças que faltam, elas estão adquirindo mais prática em perceber a estrutura subjacente de um padrão.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- Perguntar às crianças como descobriram as peças que faltam ajuda a aprender sobre as estratégias que estão usando e como estão começando a entender como os padrões se estruturam.
- Peça as crianças que não apenas resolvam um problema, mas também que expliquem como o resolveram. Isso as ajuda a praticar seu pensamento matemático e a desenvolver suas habilidades de comunicação.

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Padrões e estrutura

Classificação e atributos

VÍDEO



Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar O Que Está Faltando, leia o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.

Estenda o Padrão

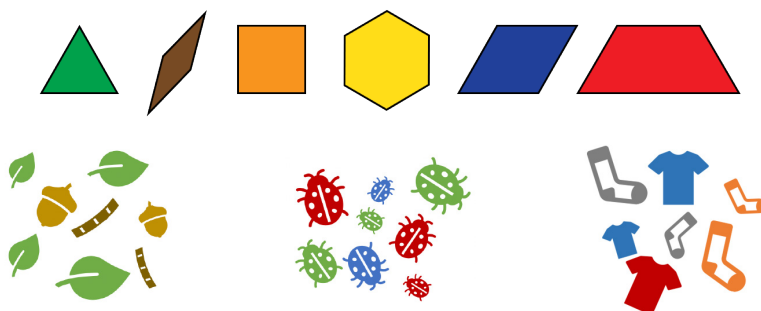
Jogadores 1-4 Idades 4+ 5-10 min

OBJETIVO

Estender um padrão.

MATERIAIS

Quaisquer materiais que você tenha em quantidade suficiente para montar um padrão



VOCABULÁRIO

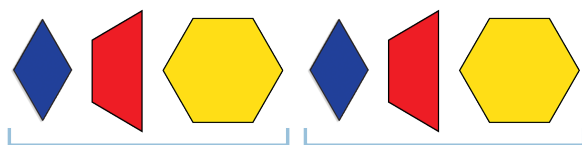
Padrão: um código ou combinação que se repete de maneira previsível, de modo que você saiba o que vem a seguir.

PERGUNTAS

Como você sabe o que vem em seguida?
O que está sendo repetido nesse padrão?

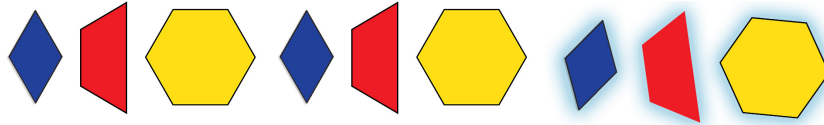
COMO JOGAR

1. Crie um padrão com pelo menos duas unidades repetidas.



2. Então diga: “Eu comecei este padrão. Você pode continuar? Você pode estender o padrão?” E veja se as crianças são capazes de descobrir o que vem a seguir.

3. Às vezes é útil falar o padrão em voz alta. Por exemplo, “Azul, vermelho, amarelo, azul, vermelho, amarelo, azul... vermelho! Amarelo!” ou “Losango, trapézio, hexágono, losango, trapézio, hexágono, losango... trapézio! Hexágono!”



DICAS PARA JOGAR

- As crianças adoram fazer padrões muito, muito longos. Certifique-se de deixar espaço suficiente para que seus padrões cresçam mais!

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- À medida que as crianças continuam o padrão, observe se elas são capazes de reconhecer a unidade repetida do padrão. Isso mostra que elas estão descobrindo o que está se repetindo no padrão.

O que é uma unidade repetida? Os padrões se repetem de maneiras previsíveis. Um tipo de padrão é o padrão de listras “vermelho, branco” na bandeira dos Estados Unidos: vermelho, branco, vermelho, branco, vermelho, branco... Neste caso, a unidade repetida é “vermelho, branco”. Uma unidade repetida é a parte do padrão que se repete várias vezes.

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Padrões e estrutura

VÍDEO



Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar Estenda o Padrão, leia o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.

Mesma Regra, Coisas Diferentes

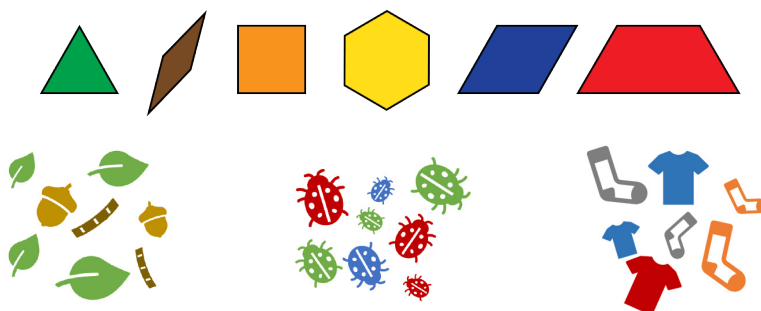
Jogadores 1-4 Idades 5+ 5-10 min

OBJETIVO

Copiar um padrão usando materiais diferentes.

MATERIAIS

Quaisquer materiais que você tenha em quantidade suficiente para fazer um padrão



VOCABULÁRIO

Padrão: um código ou combinação que se repete de maneira previsível, de modo que você saiba o que vem a seguir.

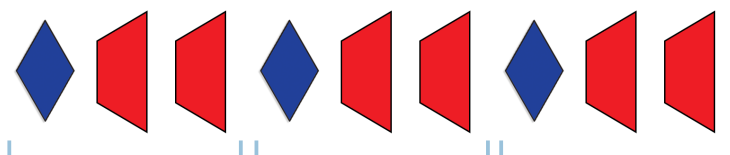
PERGUNTAS

Você consegue fazer o mesmo padrão que eu fiz, mas usando materiais diferentes?

O que está se repetindo nesse padrão?

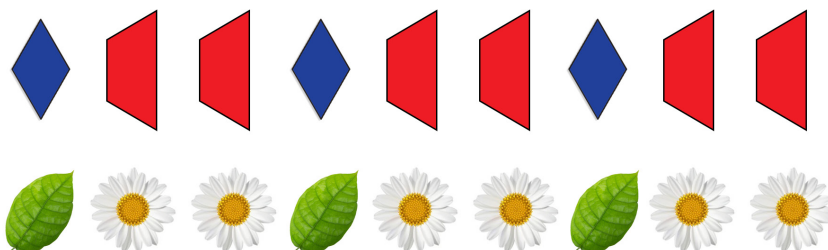
COMO JOGAR

1. Crie um padrão com pelo menos duas unidades repetidas.



O que é uma unidade repetida? Os padrões se repetem de maneiras previsíveis. Um tipo de padrão é o padrão de listras “vermelho, branco” na bandeira dos Estados Unidos: vermelho, branco, vermelho, branco, vermelho, branco... Neste caso, a unidade repetida é “vermelho, branco”. Uma unidade repetida é a parte do padrão que se repete várias vezes.

2. Pergunte: “Você consegue fazer um padrão como o meu, mas usando materiais diferentes?”
3. Pergunte às crianças: “O que está se repetindo nesse padrão?”



DICAS PARA JOGAR

- Esta é uma habilidade de padronização avançada para crianças pequenas, então permita que a pratiquem bastante.
- Para um desafio maior, você pode mostrar às crianças apenas uma unidade repetida e pedir que construam um padrão repetindo essa unidade com materiais semelhantes ou diferentes.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- Para copiar uma estrutura de padrão usando materiais diferentes, as crianças precisam ser capazes de reconhecer a unidade repetida de um padrão. Por exemplo, se você tem “pedra, pau, pedra, pau”, você pode pensar nisso como “uma coisa, depois outra coisa, depois a primeira coisa novamente”. Se você pegar alguns outros materiais, como ursinhos coloridos, você pode transferir o padrão colocando “urso vermelho, urso azul, urso vermelho, urso azul”. O termo matemático para isso é transferência, porque se concentra na transferência da

estrutura de um padrão, não na cópia exata do padrão.

- Na escola primária, as crianças podem aprender a usar letras para representar um padrão repetido. Cada item único na unidade repetida do padrão pode receber uma letra. Um padrão de "triângulo, quadrado, quadrado", pode ser chamado de padrão ABB, onde o triângulo é representado por A e o quadrado é representado por B. Usar letras torna muito mais fácil falar sobre diferentes estruturas de padrões e descrevê-las para outras pessoas.

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Padrões e estrutura

Formas e geometria

VÍDEO



Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar Mesma Regra, Coisas Diferentes, leia o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.

Faça de Memória

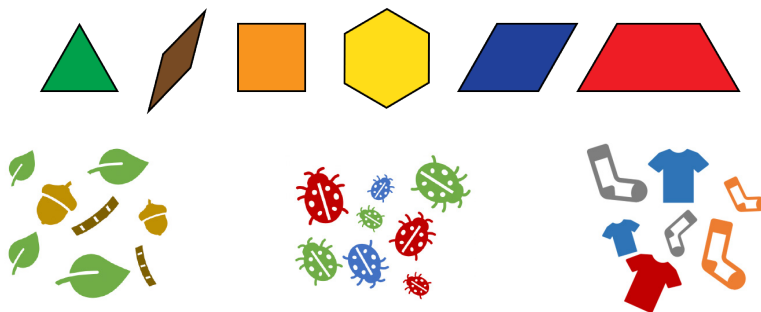
Jogadores 1-4 Idades 5+ 5-10 min

OBJETIVO

Copiar um padrão usando a memória.

MATERIAIS

Quaisquer materiais que você tenha em quantidade suficiente para fazer um padrão



1 pano, pedaço de papel ou outra coisa para cobrir



VOCABULÁRIO

Padrão: um código ou combinação que se repete de maneira previsível, de modo que você saiba o que vem a seguir.

Repetir

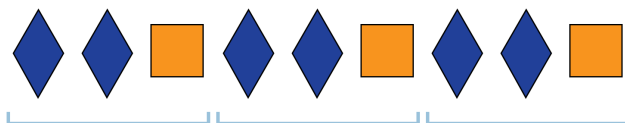
PERGUNTAS

Qual é a parte que se repete neste padrão?

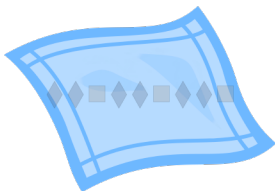
Como você se lembrou de como se faz o padrão?

COMO JOGAR

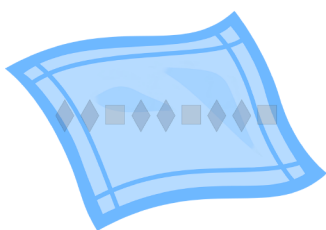
1. Crie um padrão com pelo menos duas unidades repetidas.



2. Faça um padrão e esconda-o debaixo de alguma coisa para que ninguém o veja.



3. Dê às crianças os mesmos materiais que você usou para fazer o padrão.
4. Diga: “Vou mostrar um padrão por um curto período de tempo, depois vou escondê-lo. Daí você pode tentar fazer o mesmo padrão de cor.”
5. Mostre o padrão por alguns segundos. Para as crianças que estão aprendendo, mostre por mais tempo. Você pode reduzir o tempo em que mostra o padrão à medida que as crianças praticam mais.
6. Dê tempo para as crianças fazerem o padrão.



7. Pergunte: “Como você lembrou como se faz o padrão?” Fale sobre como eles se lembraram.

DICAS PARA JOGAR

- Este jogo é desafiador! Certifique-se de que as crianças têm muita experiência com padrões antes de jogar.

- Deixe as crianças espiares se quiserem. Com o tempo, elas vão espiar cada vez menos.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- As crianças estão praticando suas habilidades de padronização e memória. Quanto mais complexo for um padrão, mais difícil será para lembrar-se dele! Quando as crianças forem capazes de recriar de cor padrões AB simples, como "vermelho-azul, vermelho-azul", desafie-as a tentar lembrar de cor padrões com outras estruturas, como ABC (vermelho-azul-verde) ou mesmo ABCA (quadrado-triângulo-círculo-quadrado)!
- Incentive as crianças a nomear a parte do padrão que está se repetindo. Quando as crianças estiverem prontas, você pode desafiar-las a copiar a mesma estrutura de padrão usando materiais diferentes. (Veja Mesma Regra, Coisas Diferentes para mais informações).

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Padrões e estrutura

Formas e geometria

VÍDEO



Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar Faça de Memória, leia o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.

Regra Misteriosa

Jogadores 2-4 Idades 5+ 10-15 min

OBJETIVO

As crianças determinam o atributo, ou a característica, comum entre um conjunto de objetos.

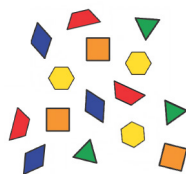
MATERIAIS



Objetos da natureza



Conjuntos de
objetos contáveis



Recortes geométricos
de papel



Roupas

VOCABULÁRIO

Igual (em comum)

Diferente

Regra de classificação

PERGUNTAS

Como você descobriu qual era a regra de classificação?

O que você olhou e percebeu?

Sobre o que você pensou?

COMO JOGAR

1. Escolha uma coleção de objetos e pense como gostaria de classificá-los. Classificar significa separar em grupos. Você pode classificar por atributos como tamanho, cor, forma ou como um objeto é usado.



2. Em seguida, coloque todos os objetos que seguem sua regra em um grupo e todos os objetos que não seguem sua regra em outro grupo.



3. Na sua vez, comece dizendo: “Usei uma regra de classificação misteriosa para separar esses objetos do resto da pilha. Você pode olhar os objetos e me dizer qual foi minha regra de classificação? O que todos esses objetos têm em comum? O que tem de igual nesses objetos?”

Algumas crianças podem saber qual é a regra de classificação imediatamente (“Você separou tudo que é laranja”). Você pode responder dizendo: “Sim, fiz um grupo com todas as roupas laranjas!”

Outros podem precisar de mais tempo e experiência. Faça perguntas para chamar a atenção das crianças para a regra de classificação.



“Estes objetos são do mesmo tamanho ou tamanhos diferentes?”
“Eles são da mesma cor?”
“São todos o mesmo tipo de roupa?”

4. Converse com as crianças sobre como elas descobriram a regra. Não se surpreenda se eles vierem com uma regra diferente da que você imaginou. É divertido falar sobre como mais de uma regra pode valer.
5. Quando estiver pronto(a), brinque novamente ou, desta vez, peça à criança que escolha sua própria regra misteriosa de classificação para que as outras descubram.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- Muitas crianças adoram classificar e organizar grupos de objetos. Este processo de classificação é uma prática importante em ciências e matemática. Atividades como essa ajudam as crianças a se concentrarem nos atributos dos objetos e a pensar sobre o que torna as coisas iguais e diferentes.

- Para resolver a regra misteriosa de classificação, as crianças precisam ignorar as diferenças entre os objetos no conjunto (por exemplo, que as roupas laranja incluem diferentes tipos de roupa), a fim de determinar o que os objetos têm em comum (são todos laranja). Isso ajuda as crianças a desenvolver suas habilidades de classificação e de transferência de atenção.

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Coleta e análise de dados

Classificação e atributos

Formas e geometria

VÍDEO



Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar Regra Misteriosa, visualize o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.

Classificação Sim ou Não

Jogadores 1-4 Idades 3+ 5-10 min

OBJETIVO

Classificar um grupo de objetos em duas pilhas (sim/não) de acordo com um atributo ou característica de classificação.

MATERIAIS

Qualquer coleção de objetos que podem ser classificados em pilhas de sim e não, de acordo com um atributo específico (um determinado tipo, tamanho, forma, cor, textura etc.). Exemplos:



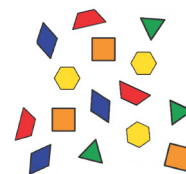
Objetos da natureza



Roupas



Objetos de cozinha



Blocos geométricos

VOCABULÁRIO

Comparar
Igual
Diferente

PERGUNTAS

Você pode me explicar a regra de classificação?
Qual é outra regra de classificação que podemos usar?

COMO JOGAR

1. Escolha uma coleção de objetos e coloque-os em uma pilha sobre uma mesa, ou no chão.
2. Escolha um atributo ou característica para as crianças classificarem os objetos em pilhas de “Sim” e “Não”. Exemplos:
 - Objetos da natureza: coisas que são marrons, coisas

que são macias

- Roupas: itens azuis, itens pequenos, sandálias
- Objetos de cozinha: colheres, frutas
- Blocos geométricos: triângulos, formas com quatro lados

3. Mostre os objetos às crianças. Por exemplo, mostre um cesto de roupa suja com roupas dentro. Em seguida, diga: “Vamos separar essas roupas em duas pilhas. Em uma pilha, coloque todas as roupas azuis. Em outra pilha, coloque todas as roupas que não sejam azuis.”
4. Segure uma peça de roupa da cesta e pergunte: “Isso é azul?”
5. Depois que a criança responder corretamente, pergunte: “Em que pilha devemos colocá-la? Na pilha azul ou a pilha de outras cores?”
6. Deixe a criança adicionar a peça de roupa à pilha correta.
7. Peça às crianças que continuem a separar as roupas nas pilhas de azul e não azul. Permita que elas façam classificações razoáveis à medida que avançam e faça perguntas para exercitar o raciocínio da criança. Por exemplo, se uma camisa tem listras azuis e amarelas, pergunte às crianças a qual pilha elas acham que a camisa pertence (por exemplo, “ela vai para a pilha azul porque tudo que tem um pouco de azul vai para a pilha azul”).
8. Assim que as crianças terminarem de classificar, faça perguntas de comparação:



“Qual pilha parece maior, a pilha azul ou a pilha de outras cores?”

“A pilha azul é maior. O que você acha que isso significa? Nós usamos muitas roupas azuis?”

“Quantas peças de roupa você acha que tem na pilha azul? Você pode contar e ver se você está certo?”

9. Tente expandir esta atividade colocando as peças de roupa de volta na cesta e escolhendo um novo atributo para as crianças classificarem a coleção em pilhas de sim/não. Por exemplo:

“Vamos separar as roupas em duas pilhas novamente. Desta vez, vamos colocar todas as roupas das crianças em uma pilha e as roupas dos adultos em outra pilha.”

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- Muitas crianças adoram separar e organizar seus brinquedos ou outros objetos pela casa ou na sala de aula. Este processo de classificação é uma prática importante em ciências e matemática. Atividades como essa ajudam as crianças a ganhar experiência em agrupar objetos por suas características e contar quantos tem em cada grupo. Posteriormente, eles usarão essas habilidades ao colher e analisar dados para resolver problemas.
- É importante entender que as habilidades verbais das crianças variam. Algumas serão capazes de verbalizar suas respostas às perguntas com mais facilidade do que outras. As crianças que demonstram habilidades emergentes de comunicação devem ter permissão para responder apontando para pilhas ou mostrando números com os dedos.

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Coleta e análise de dados

Classificação e atributos

Formas e geometria