


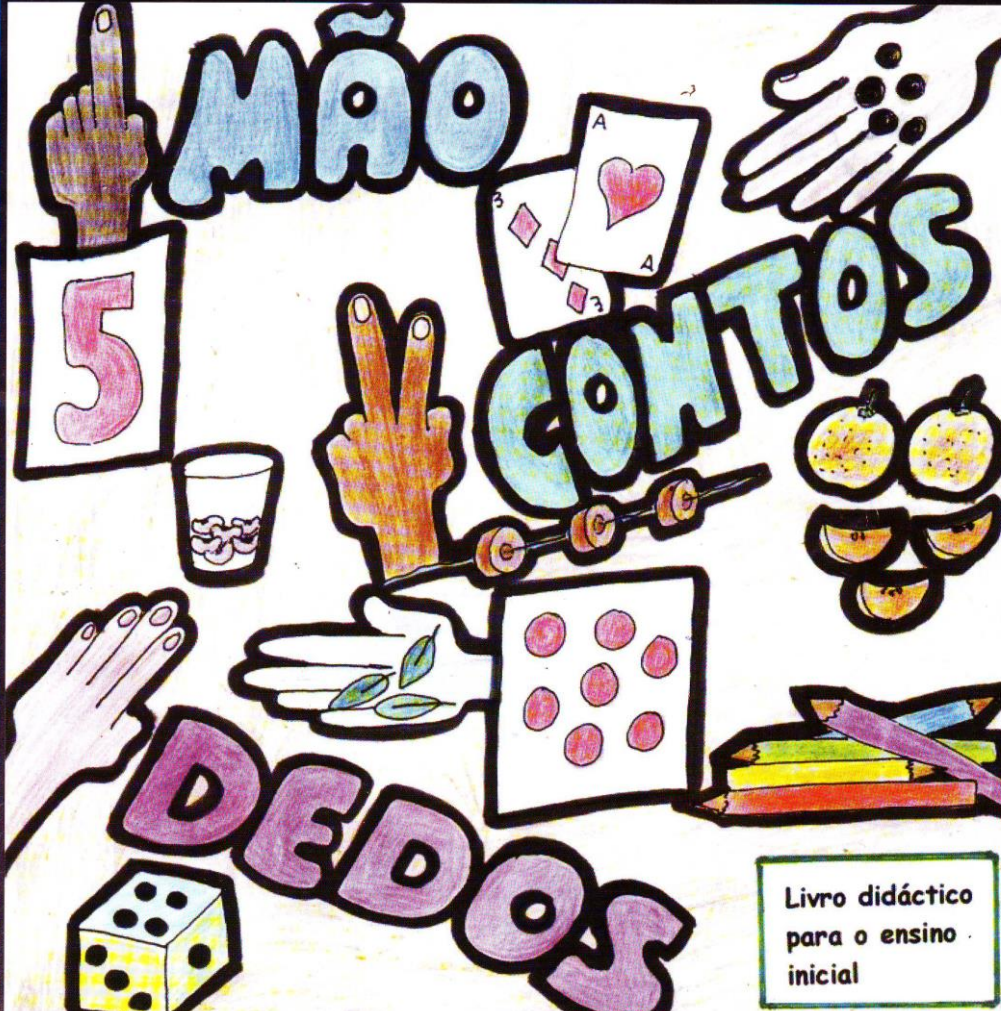
VAMOS CONTAR

An illustration featuring two rabbits, one on the left and one on the right, both facing towards the center. Between them are two white hands, palms facing each other, with fingers spread.

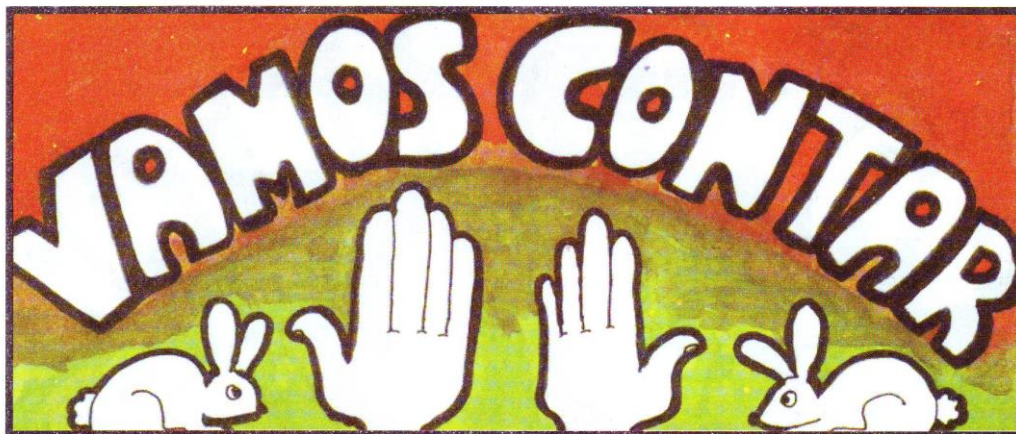
MÃO

CONTOS

DEDOS

A central illustration filled with various objects used for counting. At the top left, a hand shows five fingers, with a pink number '5' on a white card below it. Next to it is a small glass filled with pink beads. In the center, a hand shows two fingers, with a string of three beads below it. To the right, a hand shows three fingers, with a string of three beads below it. Further right, a hand shows four fingers, with a string of four beads below it. At the bottom left, a hand shows one finger, with a die showing the number 5 below it. In the center, a hand holds a card with five red dots. To the right, a hand holds a card with three red dots. At the bottom right, there are several colored pencils. The words 'MÃO', 'CONTOS', and 'DEDOS' are written in large, stylized letters in blue, green, and purple respectively.

Livro didáctico
para o ensino
inicial



Livro didático
Para o ensino
Inicial

1ª PARTE

O CONTO

Da página 3 á pág. 21

2ª PARTE

Fichas de apoio com ideias e

Sugestões

Da pág. 22á pág. 36



Autor: Angelina Neves

Arranjos gráficos: Hermenegildo Ćiriacu

Editor: Coopimagem

N^o de exemplares 5000

N^o de registo: 4002/RLINLD / 03

Livros consultados de onde se tiraram as ideias para este livro:

- * Como as crianas aprendem a calcular
- R ni Brissiaud
- * How to teach your baby math
- Glenn Doman e Janet Doman
- * Supporting mathematical development
in the early years - Linda Pound

Esta ediu foi financiada pela Fundau Bernard
Van Leer

impressu: CEGRAF

Maputo, Fevereiro 2003



1ª Parte
O Conto



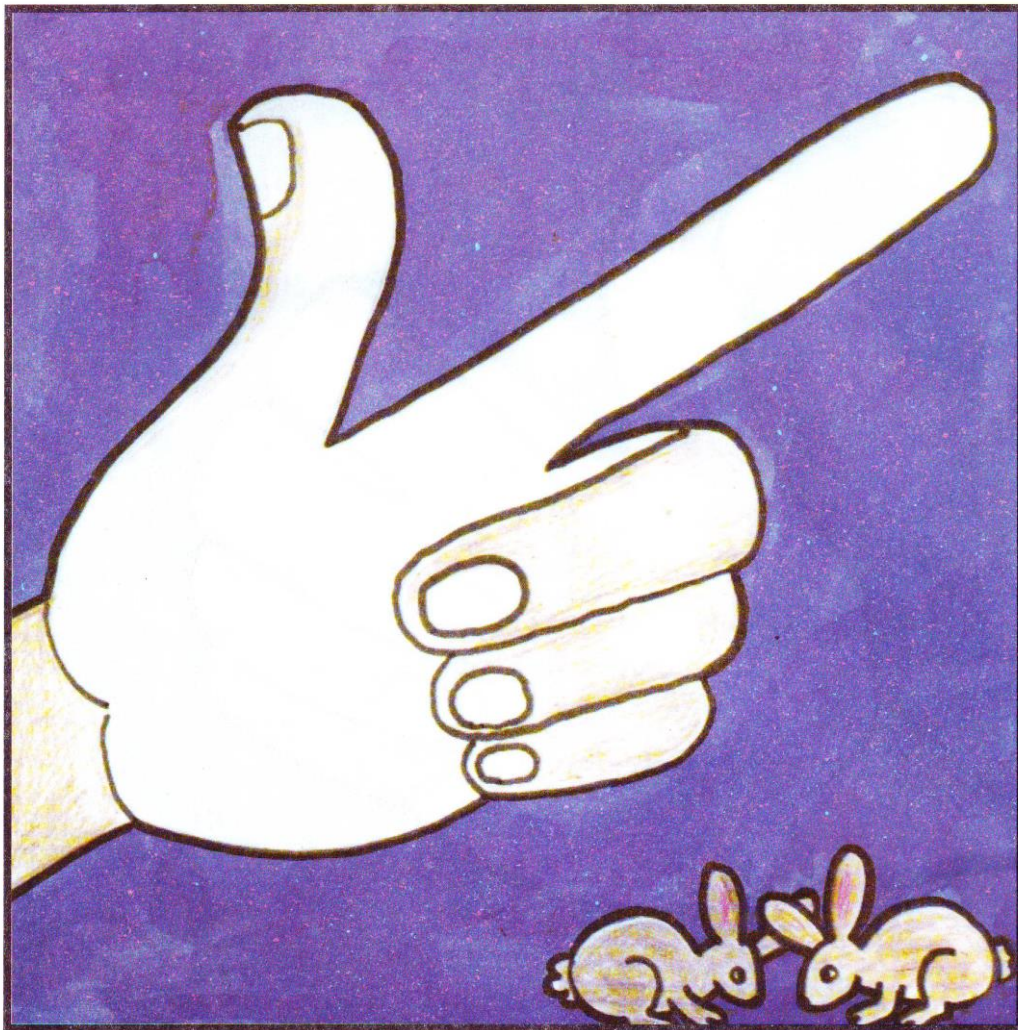
- Eu sei uma história que se conta com as mãos - disse a Marta.
- Conta - pediram a Lídia e o Marito.
- Vou contar. Olhem para os meus dedos e façam como eu!
- avisou a Marta.



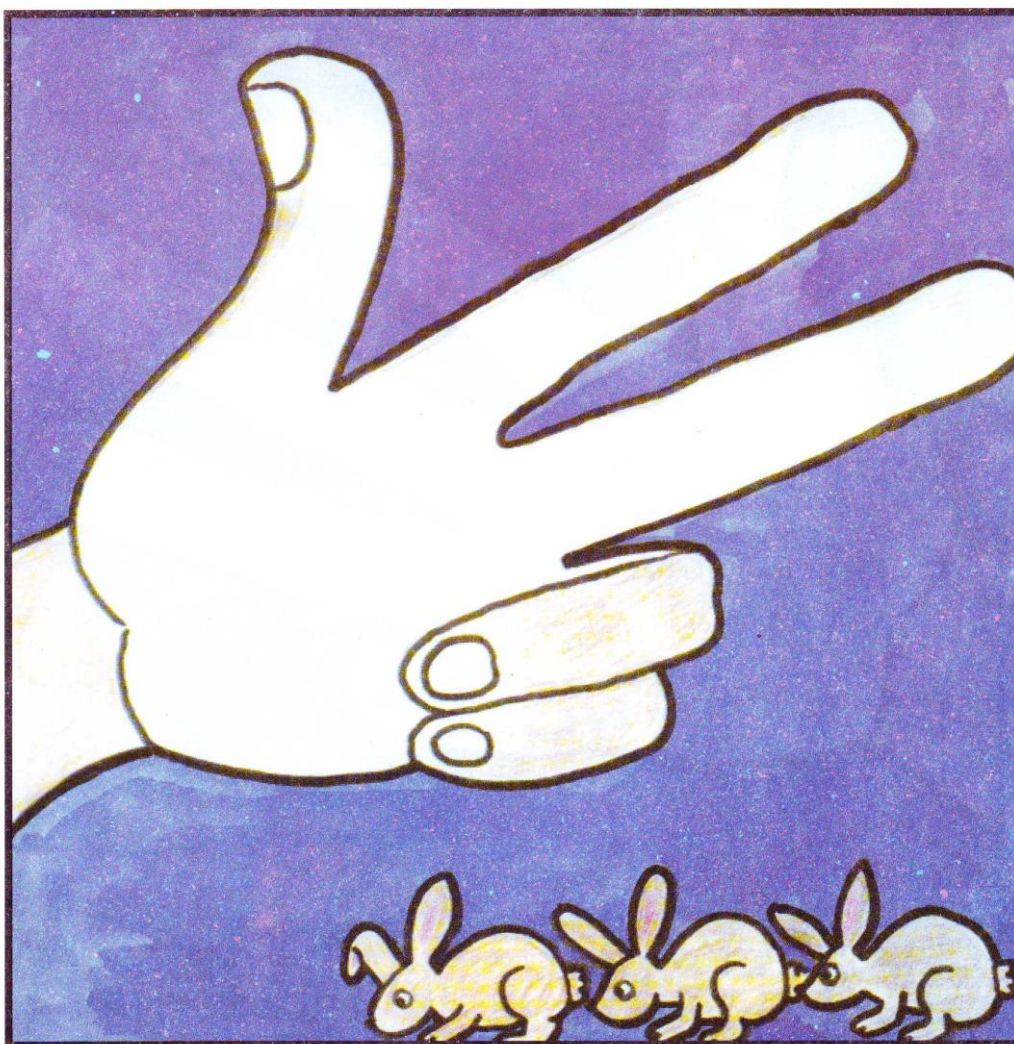
Os Coelhoinhos

Um coelhinho estava sozinho.

Foi passear e encontrou...



...Outro coelhinho!
Os dois coelhinhos ficaram amigos e
começaram a brincar.
Então apareceu...



...Outro coelhinho!

Os três coelhos ficaram amigos.

Correram até ao rio. No caminho chocaram
com...



...Outro coelhinho!

Os quatro coelhinhos ficaram amigos e
começaram a saltar.

Nisto apareceu...



...Outro coelhinho!

Os cinco coelhinhos ficaram amigos e começaram a cantar:

- Somos cinco coelhinhos muito bonitinhos!

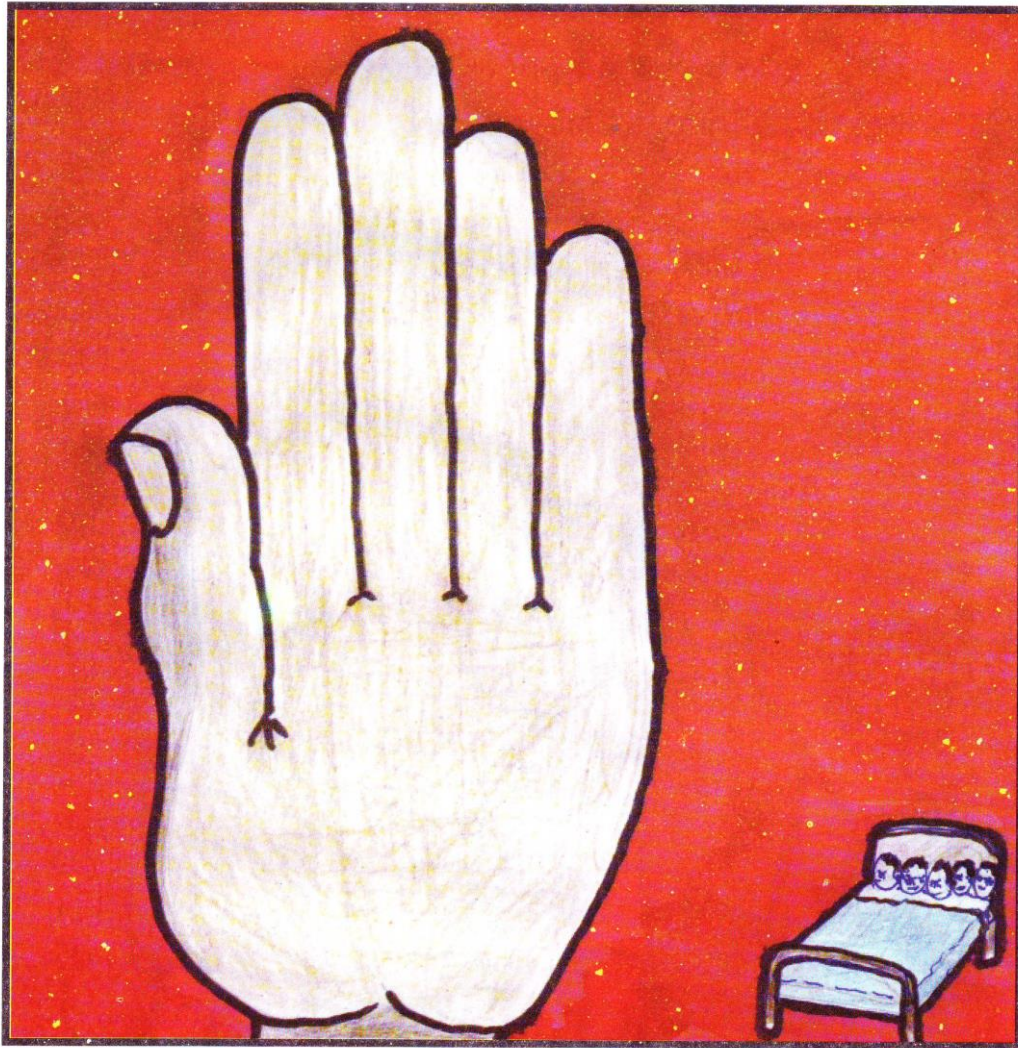


Eu também tenho 5 dedos para contar os coelhinhos - disse a Lídia.

- Eu também sei uma história que se conta com os dedos!
- informou o Marito...

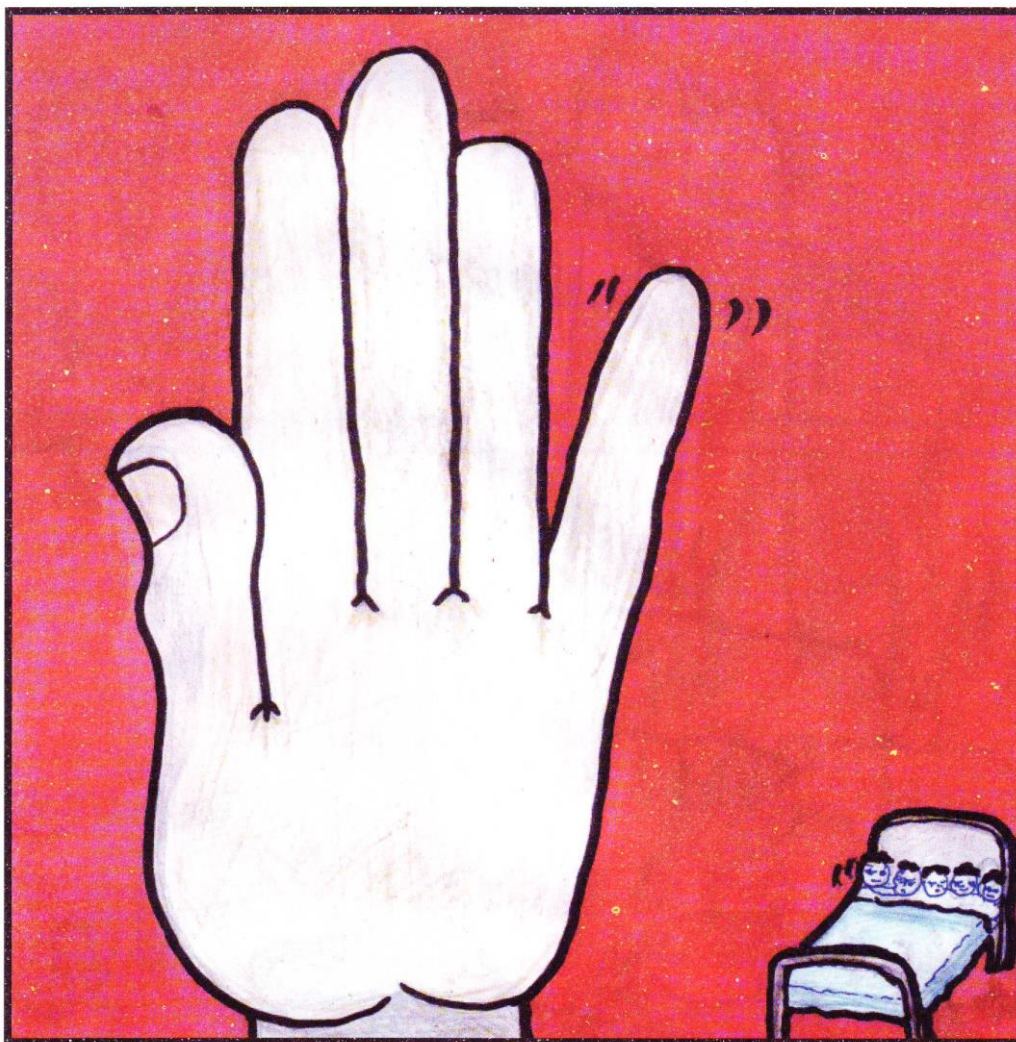


Conta lá - pediram a Marta e a Lídia.
- Esta minha história é ao contrário: Começa com cinco dedos e acaba com um dedo.
- explicou o Carlitos.

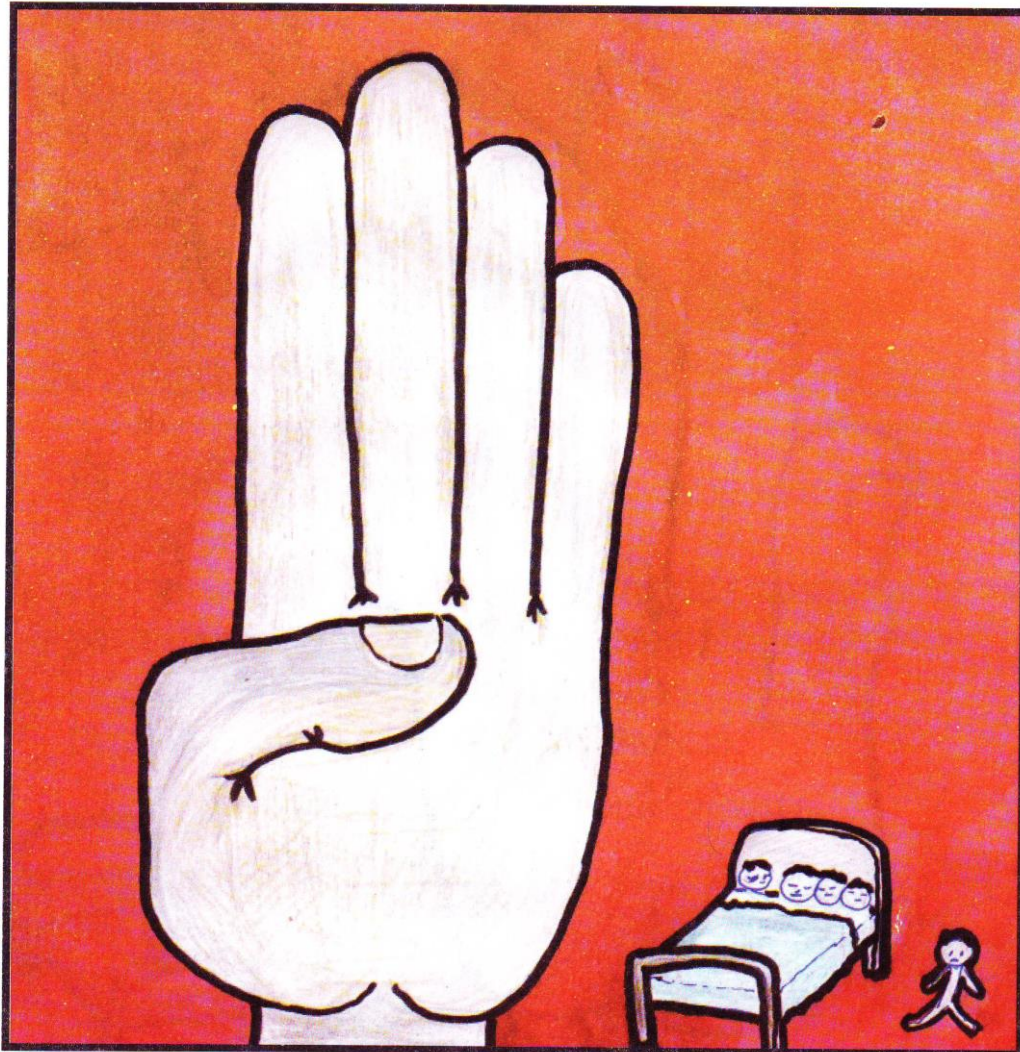


Os cinco irmãos

Os cinco irmãos estavam a dormir muito
juntinhos na mesma cama...

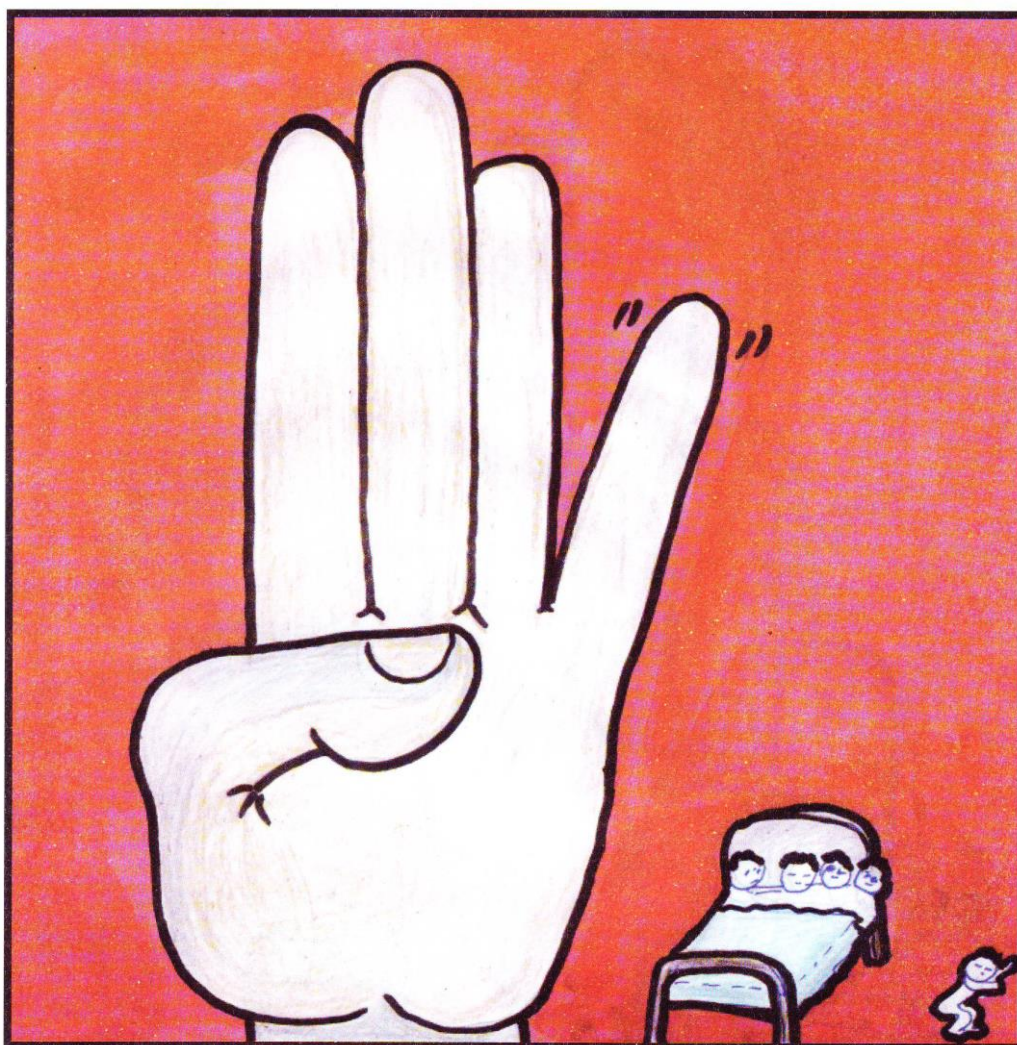


O mais pequenino
empurra os irmãos...
empurra os irmãos...



Cai da cama o Polegar.

Os quatro irmãos estavam a dormir juntinhos
na mesma cama.

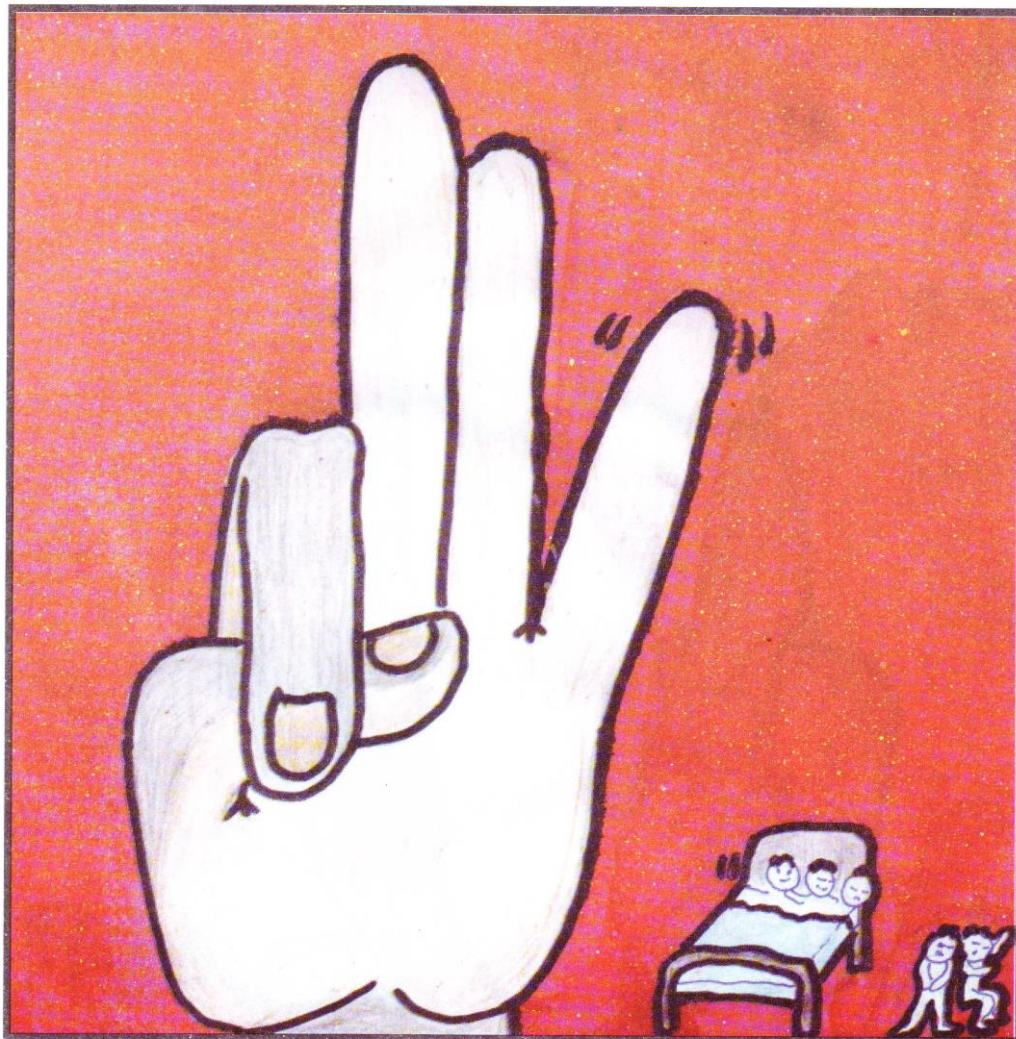


O mais pequenino
empurra os irmãos...
empurra os irmãos...

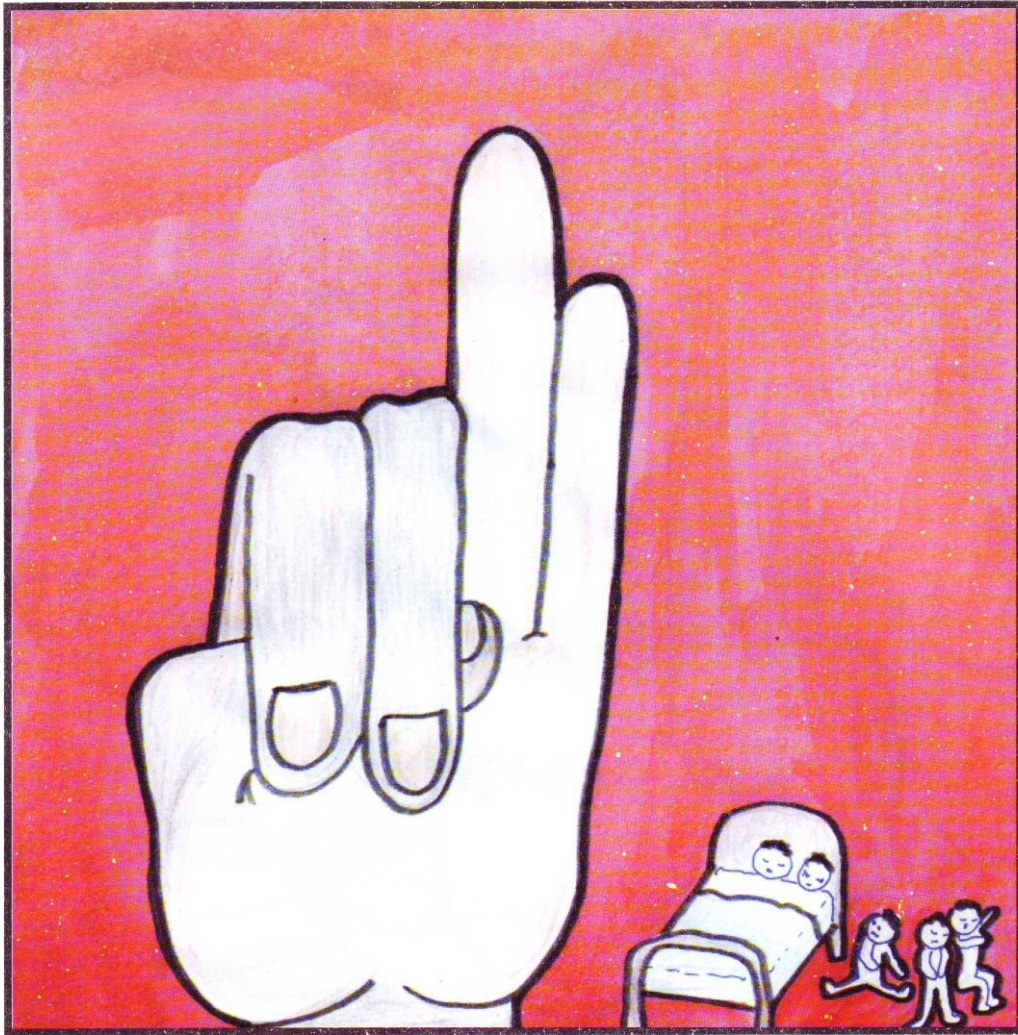


Cai da cama o Indicador.

Os três irmãos estavam a dormir juntinhos na
mesma Cama.



O mais pequenino
empurra os irmãos...
empurra os irmãos...

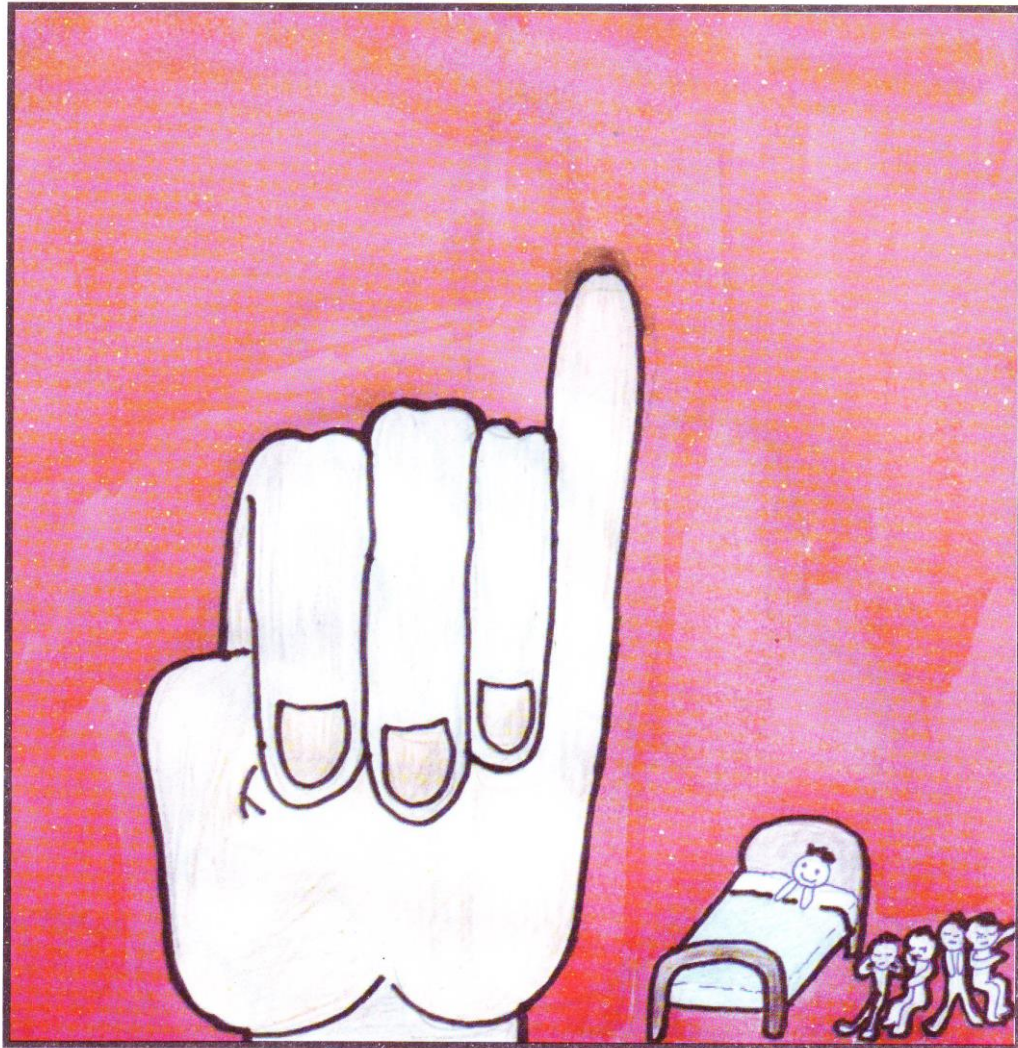


Cai da cama o Grande.

Ficaram os dois irmãos a dormir juntinhos na
mesma cama.



O mais pequenino
empurra o irmão...
empurra o irmão...



Cai da cama o Anelar.

Exclama o mais pequenino que se chama

Mindinho:

- Como é bom ficar na cama sozinho!



- Consegues contar esta história?
- perguntou o Marito.
 - Eu vou contar a dos coelhinhos!
informou a Lídia.
 - Eu vou contar a dos cinco irmãos!
 - disse a Marta.
 - E contaram as histórias muitas vezes!



Fichas de Apoio

TEMAS A DESENVOLVER

A - Noções de qualidade:

Contar - somar - diminuir

B - Representação em número

C - Contas e sinais:

Mais, Menos, Maior, Menor

D - Medidas

E - Sequências e outros jogos

A.

NOÇÕES DE QUANTIDADE

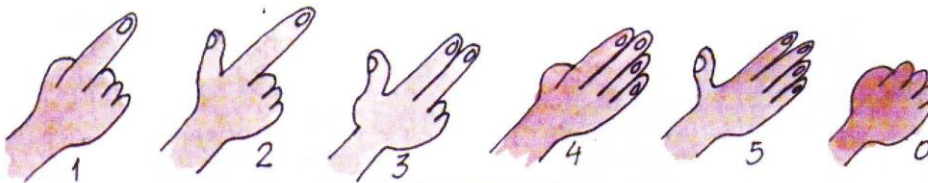
Através de jogos

1 .Crianças aos pares usando uma mão (para contagem até 10)

A criança esconde a mão atrás das costas e ao sinal ("um, dois, três!", por exemplo) mostra a mão com alguns dedos esticados.

Depois somam o número de dedos.

- Ganha a que somar mais rapidamente.



Nota: Quando for a introdução do vinte, podem ser utilizadas duas mãos ou quatro crianças. Conforme for aumentando a noção de qualidade pode-se fazer uma roda de crianças e somarem-se grandes quantidades.

- 2.** Com música - tambor ou qualquer outro instrumento (ou uma aparelhagem com cassette que se liga e desliga)
. As crianças dançam.



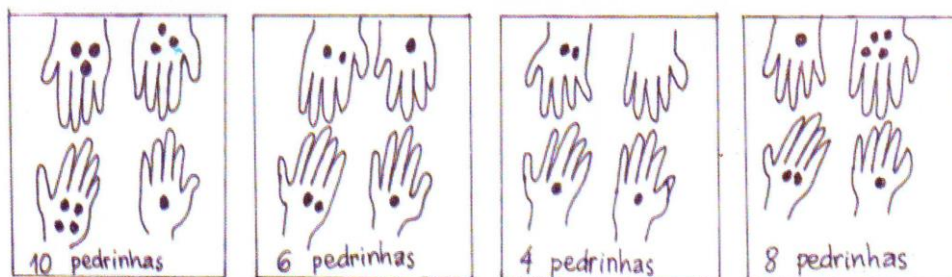
- . Quando pára a música a Educadora informa:-
Vão buscar as 3 pedrinhas (ou lápis, ou folhas, ou pauzinhos)
. Depois de apresentarem os objectos a música recomeça. Quando torna a parar há nova ordem:- Vão buscar 5 (ou 8, 4...) pedrinhas.

Nota: Também se pode pedir que as crianças se juntem em grupos de 3 (ou quatro ou oito)



3. Aos pares. Cada criança joga com 5 objectos pequenos (pedrinhas, fichas, bolinhas de papel, berlindes...)

- Escondem as mãos atrás das costas e metem um certo número de objecto nas mãos
- usam as duas mãos.
- Apresentam e somam objectos.
- Exemplos:



Nota: Conforme a noção de quantidade vai aumentando, vai-se aumentando o número de objectos (pedrinhas, berlindes, fichas) com que as crianças jogam. Também podem aumentar o número de crianças num grupo (3 ou 4)

Nota: ver jogo **7** a)



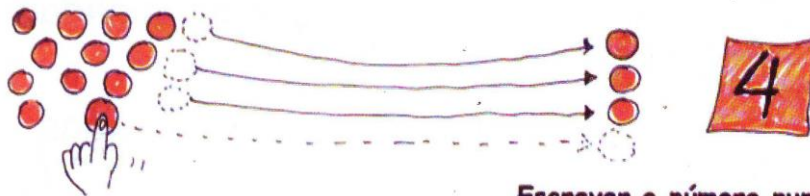


REPRESENTAÇÃO EM NÚMERO

Palavra - número

Através de **Jogos**

- 4** a) Com objectos deslocáveis (pedrinhas, fichas, lápis, cubos, bolinhas de barro...)



. Escrever o número num

. A criança deve tirar o número de objectos representados pelo número escrito no papel.

b) Aos pares:

- Uma criança escreve o número no papel.
- Outra criança dá-lhe o número pedido.
- Depois trocam.

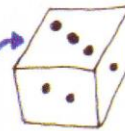
- 5** - As crianças podem contar folhas, lápis, pedrinhas...e colocar o número em grafismo:



. Podem fazer treinos como o acima para saberem escrever o número.

6 . Usando um dado:

- . A criança lança o dado
- . Depois pode procurar, numa tira de números em sequência, o número correspondente.

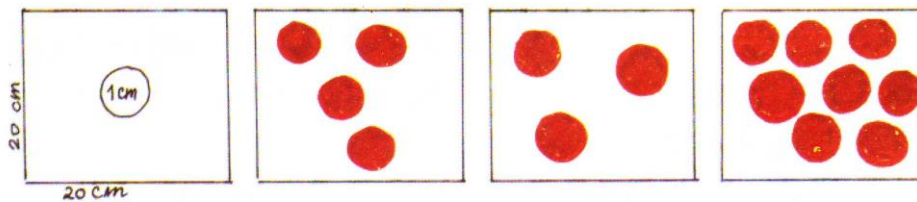


Nota:

- a) A criança pode depois começar ela a escrever o número
- b) Conforme aumentar a noção de quantidade, pode-se usar 2 ou mais dados

7 . Podem-se fazer cartões com bolinhas vermelhas desenhadas

- Exemplo: \pm 20 cm por 20 cm com bolas de 1cm



- Fazem-se vários com a mesma quantidade de bolas desenhadas em posições diferentes



Nota: O número de bolinhas desenhadas pode ir aumentando até 50 ou 100!

- Nessa altura o número de bolas pode ser escrito na parte de trás do cartão

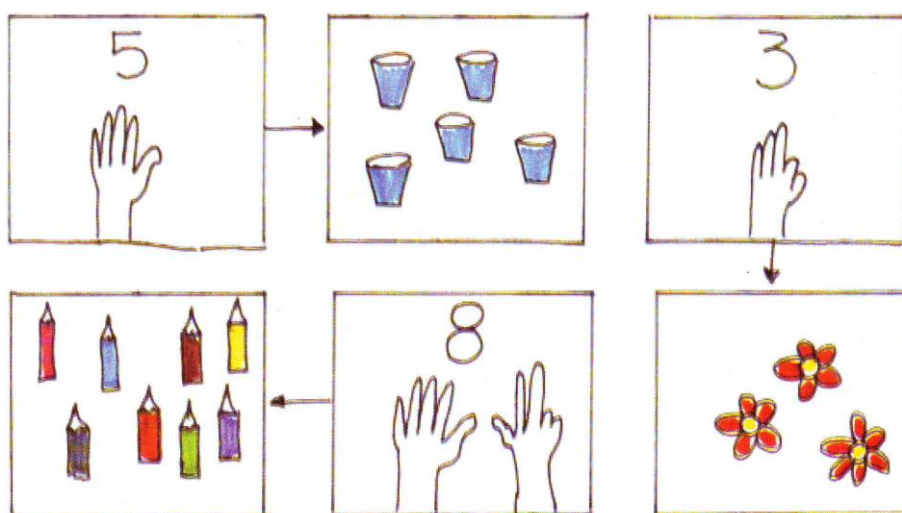
- a) Podem começar por ver qual o cartão que tem mais bolinhas (noção de quantidade)

b) Fazer outros cartões com números e que as crianças devem juntar:



8. Pode-se fazer o mesmo tipo de jogo com cartas e dominós.

- Podem-se fazer jogos tipo Loto



9. Uma criança escolhe um número e pede a outra criança esse número de bolinhas ou pedrinhas ou lápis...



CONTAS E SINAIS

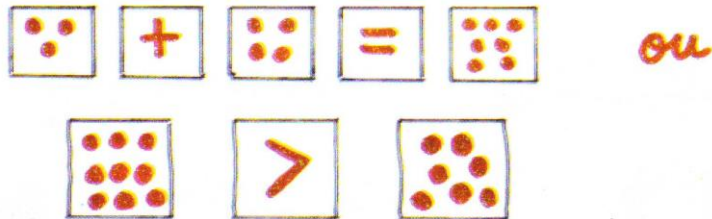
(mais, menos, maior, menor)

através de **jogos**

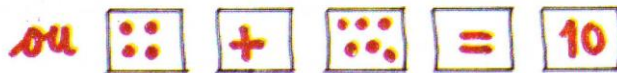
10 - Pode-se voltar aos jogos 1 e 3 e desenvolver utilizando a palavra **MAIS** e introduzindo o sinal $+$ e até escrever os números.

11 a) Voltando ao jogo dos cartões 7 b), introduzir mais cartões com os sinais $+$, $-$, $=$, $>$ e $<$ e fazerem contas.

Exemplo:



b) Podem depois substituir os pontos pelos números:



12 Com um baralho de cartas, utilizando do **Ás** ao **10** (retirando os reis, damas e valetes) podem fazer-se vários jogos.

a) Com as cartas voltadas para baixo: ver quem tira a carta com maior número de pontos.



b) Em pares: ver que par tem mais pontos
- Somando as cartinhas



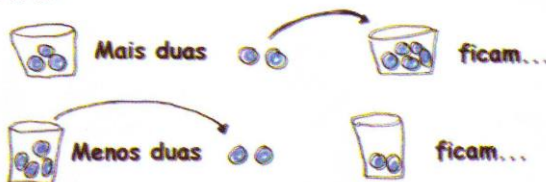
c) Com 3 cartas cada criança, cada uma tira uma carta da criança do seu lado direito.
- Depois vê-se quem ficou com menos ou mais do que anteriormente.



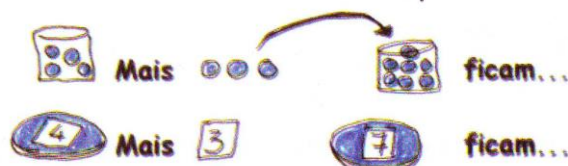
Nota: Ver também **18** b)

13 a) Pode-se arranjar objectos e fazerem-se várias contas, representado-as em números. Exemplo:
 $000 + 0 =$ três pedrinhas mais uma é igual a $3 + 1 = 4$

b) Com copinhos ou pratos ou qualquer outro recipiente:



c) Pode-se usar dois recipientes e num deles representar um número. Exemplo :



d) As crianças também podem escrever o número de pedrinhas/bolinhas:





14 . Introduzindo o zero pode-se fazer um dado em que não tenha nenhum ponto num dos lados e o 1,2,3,4,e 5



- As crianças podem ir lançando o dado e registrando os números que lhe saem num papel. Em simultâneo podem ir pondo pedrinhas (fichas, bolinhas) num copo (prato, recipiente)

Exemplo:

 +  +  +  = 6

(um) (dois) (zero) (três) (seis)



15 . Podem-se fazer jogos com "lojas" onde umas crianças vendem e outras compram,

como por exemplo :

- Lojas: Folhas, lápis, pedrinhas, laranjas abertas em gomos



- Dinheiro/cheques: com valores escritos (podem ser fichas feitas de barro!) "Notas" feitas de papel...
- Os compradores vão às lojas e fazem a troca de objectos pelo "dinheiro"

Ver também **16** d



MEDIDAS

com **Jogos**

16. Arranjando missangas grandes, contas, ou fazendo-as em barro e enfiando-as num fio, podem-se fazer séries de 10.

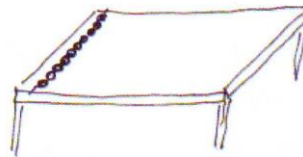
Exemplo:



E ter outras soltas



a) Medir: mesas, portas, janelas, pessoas...)



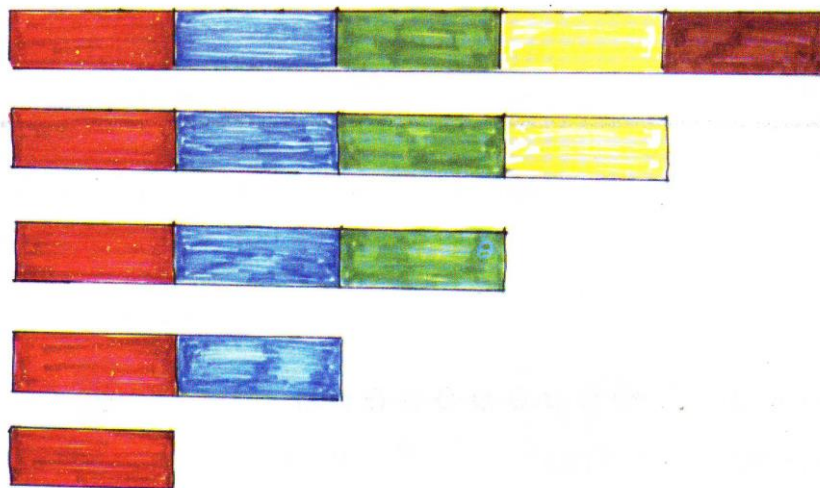
b) Com estas mesmas fiadas e soltas podem-se fazer contas de somar e diminuir

$$12 = \text{10 beads on a string} + \text{2 loose beads}$$

$$10 - 2 = \text{8 beads on a string} \quad (\text{troca uma fiada por 8 separados})$$

c) Pode-se também usar como "dinheiro" para compras

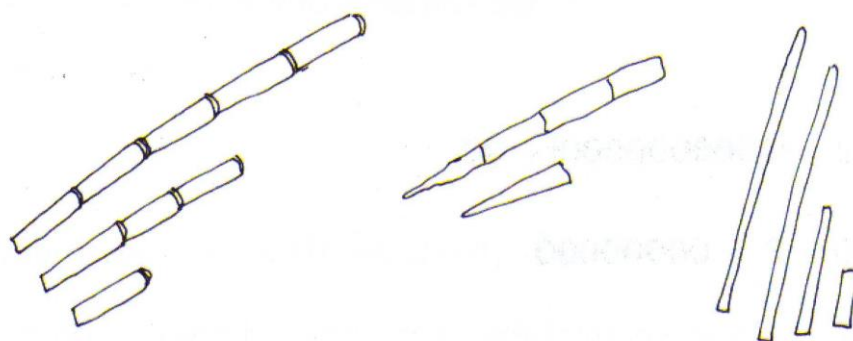
17 a) Podem-se fazer vários tipos de réguas com tabuinhas com tamanhos diferentes (marcadas por exemplo de 10 em 10cm)



.Se houver tinta pode-se pintar cada marca da sua cor (exemplo:vermelho, azul, verde, amarelo, castanho)

- Depois fazerem-se várias medidas.

c) também pode-se usar bambu, raízes de mulala, pauzinhos, varas, cartão!





SEQUÊNCIA E OUTROS JOGOS

18. Dar às crianças cartões numerados de 1 a 9 ou 10



a) Pedir que se coloquem em "ordem" de acordo com o número que têm!

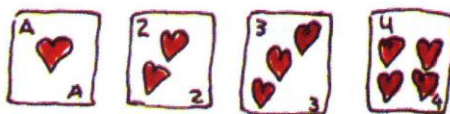
. Se houver 2 grupos ou mais:

"GANHA" o grupo que se organizar mais rapidamente.

b) Pode-se também pedir que se organizem por somas:

. Um grupo que some 9 pontos (ou 6 ou 3...)

19. **Com cartas**, em grupos de 4 crianças:

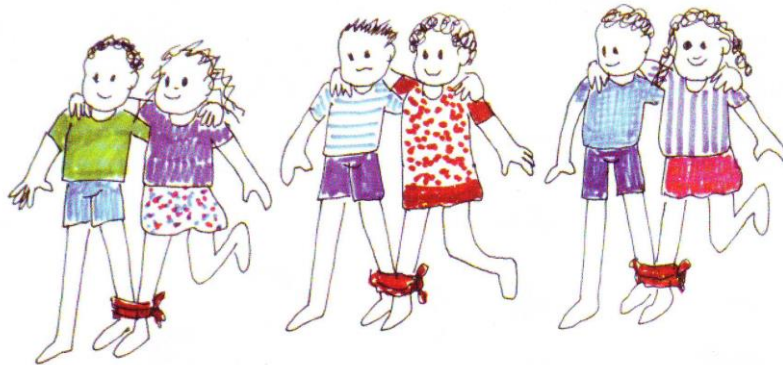


. Pedir que coloquem as cartas em sequência, cada um com o seu naipe

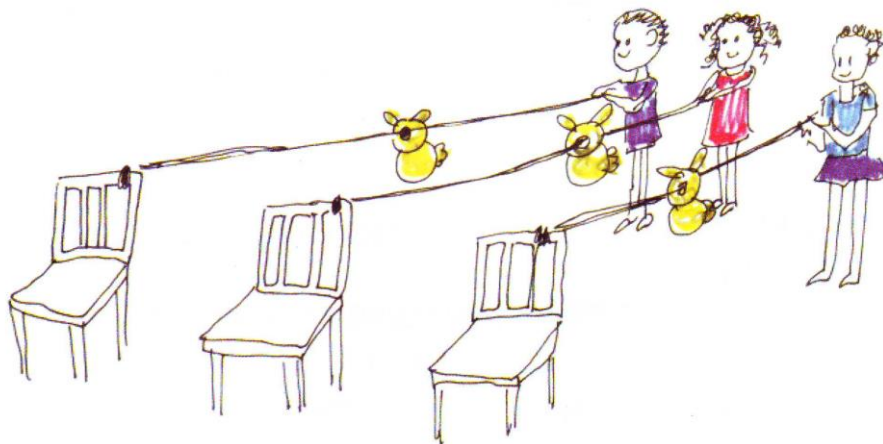
- Trocam as cartas entre elas.

20. Corridas aos pares (com uma perna amarrada ao companheiro)

- Ver quem chega 1º, 2º, 3º, 4º



21 Corrida de "coelhos"



.Fazer deslizar o "coelho" ao longo de uma linha.

- Ver qual coelho chega 1º, 2º, ...



Na mesma colecção

**A CAPULANA DE DONA FILOMENA
ERA UMA VEZ UMA ÁRVORE**

Livros didácticos para o ensino inicial

MABUKO



7469

PVP 40.000,00