

- REVISITAR AS AULAS DA TV (Escola do futuro em casa: 09, 10 E 11 | números racionais e sistema monetário)
- Volume 17 da coleção Explorando o Ensino (mencionado no Slide 16 da apresentação):
 - Números Racionais (págs. 107 e 108)
 - As Frações (págs. 108 a 116);
 - Representação decimal de números racionais (págs. 116 a 118).

- **Para consulta no link:** Copie o link abaixo na sua página de busca da internet.

http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=7842-2011-matematica-capa-pdf&category_slug=abril-2011-pdf&Itemid=30192

- ARTIGO DO PROFESSOR GREGÓRIO GRISA SOBRE PAULO FREIRE
 - Título: “Por que Paulo Freire é Patrono da Educação Brasileira?”

- Copie o link abaixo na sua página de busca da internet.

Link: <https://medium.com/@gregoriogrisa/por-que-paulo-freire-%C3%A9-patrono-da-educa%C3%A7%C3%A3o-brasileira-def552b5dd0d>

- ARTIGO DOS PROFs. SÁ E JUCÁ

Título: O ENSINO DOS NÚMEROS DECIMAIS POR MEIO DE ATIVIDADES

Copie o link abaixo na sua página de busca da internet

<file:///C:/Users/Suporte/Downloads/ensino%20de%20decimais%20com%20calculadora.pdf>

Jogo de Cartas - Junta Quatro

Atividade 5

Jogo de Cartas - Junta Quatro

(Adaptado do jogo de cartas Mexe-Mexe. Disponível em: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Mexe-mexe>>. Acesso em 19 Ago. 2013)

Objetivos:

- Reconhecer as diferentes formas de representação dos Números Racionais e sua relação com a porcentagem.
- Estabelecer relação de igualdade nas diferentes formas de representação dos Números Racionais.
- Relacionar a forma fracionária e decimal com a porcentagem.

Material:

56 cartas

Regras do Jogo

1. Pode ser jogado com dois até oito jogadores.
2. O objetivo do jogo é formar conjunto de 4 cartas de valores correspondentes, quais sejam: **FORMA GRÁFICA** (a parte pintada representa a parte considerada em relação ao todo) – **FORMA FRACIONÁRIA** – **FORMA DECIMAL** – **PORCENTAGEM**.
3. Um jogador deverá dar cartas 7 cartas, uma a uma, para cada um dos jogadores. As cartas restantes deverão ficar ocultas (viradas para baixo) no centro da mesa. Será o monte para a compra.
4. O jogo deve ser iniciado pelo jogador que estiver à direita de quem distribuiu as cartas e este será o próximo a dar cartas na próxima vez.
5. Na sua vez, o jogador pode:
 - 5.1 Baixar cartas nos conjuntos já colocados na mesa, uma a uma, ou mais de uma.
 - 5.23 Baixar cartas da mão, desde que sejam pares correspondentes.

ou

 - 5.3 Baixar **uma** carta com representação gráfica (Somente esta carta pode ser baixada sozinha).
 - 5.4 Caso não tenha carta para baixar, deverá comprar uma carta do monte e não jogar.
6. Não é permitido deixar de baixar cartas quando isso é possível (*baixar trinca ou até mesmo as quatro cartas do conjunto de uma só vez caracterizam esconder o jogo*).
7. Os conjuntos de das quatro cartas correspondentes formados na mesa podem ser retiradas do jogo.
8. Será o vencedor aquele que primeiro baixar todas as suas cartas.

Fonte: OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE Produções Didático-Pedagógicas – 2013.

Versão Online: ISBN 978-85-8015-075-9. Cadernos PDE: Volume II – Paraná.



