



Números Pares e Ímpares (Jogo)

DISCIPLINA

Matemática

TEMPO SUGERIDO

Avalie se a turma tem domínio básico dos conceitos de número par e de número ímpar.

- ▶ Se não tiver, sugerimos desenvolver as atividades em 3 aulas (aulas 1 a 3).
- ▶ Se tiver o domínio desses conceitos, sugerimos desenvolver a atividade em 2 aulas (aulas 2 e 3 apenas).

RECURSOS DIDÁTICOS¹

- ▶ *Jogo Números Pares e Ímpares*.
- ▶ 1 cartolina branca para cada grupo.
- ▶ 1 caneta hidrocor (ou lápis) azul e 1 caneta hidrocor (ou lápis) vermelha para cada grupo².
- ▶ 1 rolo de fita adesiva.
- ▶ 1 etiqueta adesiva para cada aluno (poderá ser substituída por fita adesiva branca).

CONTEÚDO

- ▶ Números pares e números ímpares.

OBJETIVOS

- ▶ Conceituar e reconhecer números pares e números ímpares.
- ▶ Ordenar uma sequência de números pares e uma sequência de números ímpares.

PROCEDIMENTO

Familiarização com o jogo *Números Pares e Ímpares*

Conheça previamente o jogo *Números Pares e Ímpares*. Jogue pelo menos uma vez em cada um dos dois níveis de dificuldade. Essa familiaridade permitirá que você auxilie os alunos em uma eventual dificuldade operacional.

ORGANIZAÇÃO EM SALA DE AULA

Apenas a aula 3 deve ser, necessariamente, no laboratório de informática. As características do jogo *Números Pares e Ímpares* permite que sejam distribuídos, satisfatoriamente, dois alunos por computador: um aluno jogará com os números pares e outro com os ímpares, no nível de dificuldade “Fácil”. Ao avançar para o nível “Difícil”, quem jogou com os números pares passa para os ímpares e vice-versa.

¹ Grupos de 3 a 5 alunos, segundo seja mais adequado ao tamanho da turma e/ou o espaço físico

² Se não for possível dispor das cartolinas e das canetas, as anotações poderão ser feitas na lousa, usando giz de duas cores diferentes.

Par ou ímpar?**Conceituando par e ímpar**

Diga à turma que você precisa formar 2 equipes com o mesmo número de pessoas. Pergunte: *Com 1 pessoa, podemos formar 2 equipes iguais?* Analise com a turma as repostas dadas.

Continue questionando e analisando: *Com 2 pessoas podemos formar 2 equipes iguais?*; *Com 3 pessoas podemos...* e assim sucessivamente, até **10** pessoas. Se a turma tiver muita dificuldade para responder, convide 1 aluno à frente, depois 2, depois 3, até 10 alunos e demonstre, caso a caso, se é possível ou não formar equipes com o mesmo número de membros com essas quantidades de pessoas.

À medida que perguntar, anote na lousa os respectivos números de quantidades de pessoas: *1, 2, 3, ... , 9, 10*. Dos números anotados, constatem juntos quais foram divisíveis por 2 e quais não foram. Conceitue então números **pares** como os que são divisíveis por 2 e números **ímpares** como os que não são divisíveis por 2.

Reconhecendo números pares e números ímpares

Divida a turma em grupos. Deixe uma cartolina e duas canetas (uma de cada cor) com cada grupo. Peça a cada grupo que escreva na cartolina uma determinada sequência numérica. Por exemplo:

1º grupo	1 a 10
2º grupo	11 a 20
3º grupo	21 a 30
etc.	

Oriente os alunos para que, ao anotarem os números, comecem com a cor azul; o número seguinte será vermelho; o próximo azul; e assim por diante. O resultado será:

1º grupo	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
2º grupo	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
3º grupo	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30
etc.	

Com fita adesiva, peça que cada grupo afixe seu cartaz na frente da sala, dispostos em ordem crescente (1º grupo, 2º grupo, 3º grupo etc.).

Com os cartazes afixados, conduza a turma de forma a inferirem que:

- ▶ os números ímpares estão representados em vermelho;
- ▶ os números pares estão representados em azul;
- ▶ na sequência numérica, alternam-se ímpares e pares;
- ▶ não ocorre repetição consecutiva de dois números ímpares ou dois números pares.

Se tiverem dificuldade em identificar se os números representados por dois algarismos (ou dois dígitos) são pares ou ímpares, ajude-os a inferirem que basta verificar se o último algarismo é par ou ímpar para definir se um número com dois ou mais algarismos é par ou ímpar. Explique que os números de dois ou mais algarismos (ou dígitos) terminados em 0 (zero) também são pares.

Por fim, peça que contem apenas a sequência de números ímpares:

1, 3, 5, 7, 9, 11...

Depois, apenas a sequência de pares:

2, 4, 6, 8, 10, 12...

AULA 2

Sou par ou ímpar?

Afixe em lugar visível, para toda a turma, uma lista alfabética contendo os nomes de todos os alunos da sala. Na frente de cada nome deve haver uma numeração sequencial a partir do 1. Exemplo:

1. Ana
 2. André
 3. Beatriz
 4. Carlos Eduardo
- etc.

Distribua uma etiqueta adesiva para cada aluno. Peça que cada um anote o seu número (o que aparece na lista), com letra grande e legível, na etiqueta. Se preciso, dite em voz alta o número de cada um. Anotado o número, cada aluno colará o adesivo no peito, de forma bem visível.

Peça aos alunos que formem grupos de 4 ou 5 membros, de forma que todos estejam em um grupo.

Chame um grupo por vez à frente da sala. Se a turma estiver reunida em disposição circular, peça que o grupo fique no centro do círculo. Aponte para cada membro e pergunte à turma se o aluno apontado é par ou ímpar.

Em seguida, peça que o grupo se organize de forma crescente, do menor para o maior. Peça à turma que os ajude nessa organização. Repitam, em voz alta, a sequência formada, dizendo também se cada membro é par ou ímpar.

Chame cada um dos demais grupos e repita o procedimento: verificarem se cada membro é par ou ímpar; organizarem-se de forma crescente; dizerem se, na sequência, o membro é par ou ímpar.

AULA 3

Explorando o *Números Pares e Ímpares*

Na tela inicial, em que aparece o título *Números Pares e Ímpares*, peça aos alunos que cliquem em “Iniciar”.

Na tela seguinte, a do comando “Escolha o nível de dificuldade”, comece pelo nível mais acessível. Para isso, solicite que os alunos cliquem com o *mouse* sobre a tabuleta “Fácil”.

Nível “Fácil”

Nesse nível, há duas opções de jogo: com os números pares e com os ímpares, ambos com igual grau de dificuldade. Sugerimos solicitar aos alunos que cliquem sobre a tabuleta “Pares”. Aparecerá um aviso orientando que o jogador deverá colher *apenas* as frutas de números pares e deve evitar as frutas de números ímpares.

Peça que cliquem na tabuleta “Próximo” para irem para a tela seguinte. Outra tela avisará que a cada fruta colhida *corretamente* (no caso, as frutas pares), o jogador receberá um ponto.

Clicando mais uma vez na tabuleta “Próximo”, será informado que a cada fruta colhida *incorretamente* (no caso, as frutas ímpares), o jogador perderá um ponto.

Após clicar em “Jogar”, o jogador terá 1 minuto para colher o maior número possível de frutas pares. A cada fruta par colhida, ao placar será acrescido um ponto. Da mesma forma, se alguma fruta ímpar for colhida, do placar será diminuído um ponto por fruta.

