

# APRENDER

CADERNO DE ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

1º Ano de Escolaridade  
Trabalhando com a Matemática

Prefeito  
**José Camilo Zito dos Santos Filho**

Vice-prefeito  
**Jorge da Silva Amorelli**

Secretária Municipal de Educação  
**Roseli Ramos Duarte Fernandes**

Assessoria Especial  
**Ângela Regina Figueiredo da Silva Lomeu**

Subsecretária de Administração e Gestão de Pessoal  
**Sônia Pegoral Silva**

Subsecretária de Planejamento Pedagógico  
**Myrian Medeiros da Silva**

Departamento de Educação Básica  
**Mariângela da Silva Monteiro**

Divisão de Educação Infante-Juvenil  
**Heloísa Helena Pereira**

Consultoria

**Júlia Yolanda Paes Mendes**

Professora, membro da Coordenadoria de Educação da Secretaria Municipal da Cidade do Rio de Janeiro e Professora da Rede Municipal de Duque de Caxias

**Maria Lúcia Sousa e Mello**

Professora Doutora em Educação, membro da Coordenadoria de Educação da Secretaria Municipal da Cidade do Rio de Janeiro

Elaboração das atividades e Formatação

**Fabiana Rodrigues Reis Pacheco**

Revisão

**Luciana Gomes de Lima**





# Além do papel...

Caro (a) Professor (a),

Este material que chega às suas mãos foi produzido com a intenção de ajudá-lo a construir boas atividades para o ensino e a aprendizagem de matemática no 1º ano de escolaridade. Ele não deve ser utilizado como uma sequência didática, pois apesar de estarem de acordo com a Proposta Curricular da Secretaria Municipal de Educação de Duque de Caxias, estas fichas não dão conta de todas as situações de aprendizagem das quais seus alunos precisarão experimentar para se apropriarem dos conhecimentos elencados para este período.

Ao construirmos as fichas, pensamos em uma formatação adequada à faixa etária e em atividades que os nossos alunos se sentiriam estimulados a realizar. Algumas poderão, a primeira vista, parecer muito comuns. Entretanto, tivemos o cuidado de registrar algumas orientações que ajudarão na aplicação das fichas e justificarão a concepção de ensino na qual acreditamos.

A seguir, falaremos de algumas questões importantes que poderão fazê-lo refletir a cerca do trabalho com Matemática a ser desenvolvido com as crianças de 6 anos.

Esperamos que, enfim, este caderno pedagógico seja para você um incentivo capaz de despertar o desejo de ensinar aos pequenos com atividades prazerosas e experiências inesquecíveis.

Um grande abraço!

Equipe DEIJ.



# Além do papel...

## NÚMEROS E OPERAÇÕES

Este eixo envolverá atividades com números, quantidades e as idéias das operações. Escolhemos trabalhar na perspectiva de ensino da didática da Matemática, que propõe a interação com o conhecimento através da resolução de problemas.

**Problema** é toda a situação de aprendizagem que coloca a criança frente a um desafio e provoca uma tomada de decisão. Para ser um desafio, o ideal é que o aluno não tenha de antemão, todas as ferramentas necessárias à resolução do problema. A finalidade é incentivá-lo a reestruturar seus conhecimentos anteriores e buscar novas ferramentas para auxiliá-lo na resolução da situação-problema.

O que queremos fazer refletir é que, como já sabemos, nossos alunos trazem consigo experiências da vida diária na qual interagem com sistemas notacionais como: a língua escrita e o sistema de numeração decimal. Notações são sistemas externos de representação e são criados socialmente. Trocando em miúdos, nossos alunos desde que nascem pensam e constroem conhecimentos acerca das letras e dos números. A qualidade do conhecimento que possuem depende da quantidade e qualidade de experiências que tiveram com esses sistemas.

No início do ano, o ideal é que façamos um diagnóstico que nos auxilie na identificação dos conhecimentos que os pequenos já possuem. Eles sabem para que servem os números? Sabem onde encontrá-los? Contam oralmente até quanto?

### **Sobre os conhecimentos dos alunos**

#### **1. A recitação da sequência**

As crianças pequenas possuem conhecimentos sobre a sequência numérica oral. Mas eles não possuem o mesmo conhecimento, este difere na extensão do intervalo numérico. Alguns são capazes de recitar até 10, outros até 20 e há aqueles que recitam sem precisar ser ajudados ao chegar aos 20, 30, 40 etc.

Recitar não é contar. Mas saber até que número nossos alunos recitam, contribui no planejamento de boas atividades numéricas.

## **2. Contar**

Saber recitar a sequência numérica oral não garante que os alunos usem esse conhecimento para quantificar, quer dizer, nem todos usam o número como um instrumento de pensamento. Contar envolve muitos conhecimentos, para os quais não damos muito importância. Observe: 1. Ser capaz de distinguir um elemento do outro; 2. Escolher um primeiro elemento do conjunto para ser contado; 3. Enunciar a primeira palavra-número (um); 4. Determinar um sucessor no conjunto dos elementos ainda não-escolhidos para ser contado; 5. Atribuir uma palavra número (dois); 6. Conservar a memória das escolhas feitas; 7. Recomeçar os passos escolhendo outro elemento para ser contado, atribuindo uma palavra-número a ele e conservando a memória das escolhas realizadas até que se chegue ao último elemento.

Pode parecer uma perda de tempo falarmos sobre esses passos que parecem simples para quem já sabe contar. Porém, alguns de nossos alunos que não sabem contar, emperram em algum desses passos e para que possamos ajudá-los é preciso que tomemos conhecimento deles.

## **3. A numeração escrita**

A pesquisa realizada na Argentina por Delia Lerner e Patrícia Sadovsky (1994) vem sendo amplamente divulgada entre os educadores. As pesquisadoras se debruçaram sobre o conhecimento das crianças a respeito do nosso sistema de numeração e apresentaram duas certezas:

### **1ª As crianças constroem muito cedo hipóteses para produzir e interpretar as escritas numéricas.**

Como acontece com a língua escrita, as crianças também constroem ideias muito inteligentes a respeito dos números escritos. Uma das ideias é que o maior é quem manda. O que isso quer dizer? Que quanto mais algarismos o número possuir, maior ele é. Outra ideia é que o da frente é quem manda. Quer dizer que na comparação de dois números com a mesma quantidade de dígitos, o número da frente é quem diz qual é o maior.

### **2ª As crianças não constroem a escrita convencional dos números tal qual a ordem da série numérica.**

Isto é, eles não aprendem do 1 ao 10, para depois aprenderem do 11 ao 20... Na aprendizagem dos números alguns são privilegiados, os dígitos ( os algarismos) e os rasos (as dezenas inteiras, as centenas inteiras, etc). As crianças constroem as ideias sobre a escrita dos números usando o conhecimento que possuem a respeito da numeração falada e o conhecimento da escrita convencional dos números rasos.

## Sugestões de atividades

Caro (a) professor (a),

Boas situações de aprendizagem poderão ser planejadas a partir do diagnóstico do conhecimento matemático da turma.

### 1. A cartela numérica

Primeiramente, você precisará saber até qual intervalo seus alunos sabem recitar os números. Se for até 10, é preciso que você trabalhe com cartelas numéricas até 30. Se contarem até 30, trabalhe com cartelas até 50 e assim por diante (o modelo de cartela numérica estará em anexo). Por que trabalhar com cartelas numéricas? Apresentamos algumas ideias que as crianças têm a respeito da numeração escrita e falamos que a qualidade das experiências vividas pelo aluno garante a aprendizagem. Não é possível que construam o conhecimento a respeito das regularidades na escrita dos números, utilizando os intervalos isoladamente. Com o conhecimento dos algarismos de 0 a 9 e dos números rasos, como: 10, 20 e 30, os alunos serão capazes de ler e escrever números nesses intervalos. Um exemplo: Como escrever o número vinte e três? Se sei escrever 20 e também o 3, escrevo o 23 ou pelo menos terei um desafio que serei capaz de resolver com a mediação do professor.

Com a cartela podemos: **cobrir um número e desafiar que os alunos descubram qual é; propor que os alunos escrevam os números que estão faltando; pedir que pintem todos os números que terminam com zero e discutir a descoberta; pedir que pintem todos que iniciam com 3 e discutir a descoberta; pedir que completem uma coluna ou uma linha da tabela; descobrir o número intruso, etc.**

### 2. Comparação de quantidades

Para que os alunos pensem sobre quantidade é preciso que eles experimentem situações que o coloquem frente a um desafio, tal como: distribuir lápis para seus colegas, neste caso, o professor não dirá a quantidade, apenas pedirá que distribua um lápis para cada colega. No início, o aluno pegará um punhado de lápis e distribuirá e pegará mais um punhado até que todos ganhem. Em outra fase, pegará um e dará a um colega, pegará outro e dará a outro colega, fazendo assim uma correspondência um-a-um ou biunívoca. Mais adiante, será capaz de usar o número como objeto de pensamento e contará os colegas para saber de quantos lápis irá precisar. Para o desafio não ser impossível, não peça que entregue aos 25 colegas e sim para uma fileira de 6 ou para um grupo entre 5 e 10 crianças. De acordo com o alcance das metas, vá aumentando a quantidade com a qual será trabalhada.

Neste caderno você encontrará atividades de comparação de quantidades. Observe que sempre haverá mais figuras do que o necessário. O objetivo é que você observe em qual estágio seu aluno está e o ajude a usar o número como objeto de pensamento. Nas fichas trabalhamos com pequenas quantidades, será preciso que você construa outras com quantidades maiores.

### **3. Classificação de elementos de uma coleção**

A classificação é uma operação lógica que contribui na construção do conceito de número. Classificar é separar os elementos de uma coleção em classes de modo que: em cada classe os objetos possuam características comuns; ao reunir as classes, obtemos novamente a coleção inicial. Logo, podemos separar as classes a partir de características qualitativas como, por exemplo, os atributos dos objetos (cor, formato, etc.), o uso que fazemos dele (brinquedos de meninas e de meninos) ou até como os nomeamos (carrinhos, bonecas, etc.) ou quantitativas (coleções com 3 elementos ou 5 elementos, etc.)

Neste caderno você encontrará algumas atividades de classificação. O importante é que você proponha que os alunos separem de acordo com a sua própria vontade e discutam como cada um classificou. Sua intervenção será necessária para que os pequenos percebam características comuns nos elementos das coleções. Proponha atividades em que os alunos classifiquem objetos reais existentes na própria sala, a atividade no papel deverá sempre ser proposta depois.

### **4. Contagem**

A contagem, como discutido anteriormente, é uma ação muito importante no desenvolvimento do conhecimento numérico. Experimente criar coleções com seus alunos como de tampinhas de refrigerante, de botões, pedrinhas, figurinhas ou outro objeto acessível. Será uma boa oportunidade para os pequenos contarem e registrarem a quantidade com auxílio da cartela numérica.

Neste caderno você encontrará algumas atividades de contagem. Observe que em algumas delas, algumas personagens estimulam o aluno a contar usando os dedos. Não é um retrocesso. É apenas a valorização do melhor instrumento de contagem que possuímos e que a humanidade utilizou por muito tempo. Quando seus alunos forem craques na contagem, não precisarão mais usá-los sempre. Estimule-os a memorizar alguns cálculos com resultados até 10, mas sugerimos que permita que usem seus dedos. Na verdade, alguns autores nomeiam o uso dos dedos na contagem como um pensamento concreto, pois na verdade os dedos atuam como objetos substitutos. Um exemplo: quero contar quantas pessoas há na minha família. Conto nos dedos e digo 6. Meus dedos não são as pessoas da minha família, mas os substituem. Isto não é simples para uma criança e sim uma atitude altamente inteligente. Como dissemos anteriormente, construímos atividades com quantidades pequenas, porém você deverá propor outras com quantidades maiores. Lembre-se, proponha sempre um desafio!

Observe também que construímos atividades de contagem com elementos ordenados e outras com elementos desordenados. Este último exige que a ação de contar seja mais competente, pois é fácil esquecer os elementos que já foram contados.



## 5. Portadores numéricos e os números da nossa vida

Para que os alunos vivam boas experiências com o sistema de numeração é preciso que observem e interpretem os números no contexto onde aparecem. Por isso, justificam-se atividades em que interajam com todo tipo de material escrito ou objeto que carregue números. Para que servem nesse contexto? Nem sempre os números representam quantidade e esta informação é você, caro professor que trará para eles. Os números são usados como memória de quantidade (quantas crianças vieram a aula hoje?), como código ( a numeração do ônibus, o número da casa, a placa de um carro), como memória da posição (a numeração das páginas, senhas de atendimento) e para expressar grandezas (6 anos, 32 quilos, 140 centímetros).

Neste caderno você encontrará algumas atividades deste tipo como: o convite de aniversário e os números que expressam a idade, a altura, a massa e quanto calça o aluno.

## 6. Operações numéricas

Trabalhamos, neste caderno, com as idéias envolvidas nas operações de adição, subtração, multiplicação e divisão. As idéias estão expressas na proposta curricular e são: Adição (juntar e acrescentar); subtração (comparar, retirar e completar), multiplicação (proporcionalidade através da adição de parcelas iguais e a idéia de combinar) e divisão (repartir e medir).

Neste caderno você encontrará algumas sugestões de problemas que envolvem estas idéias. Sugerimos como ideal que as crianças tentem resolver cada uma do seu jeito e que depois socializem as estratégias. As crianças não utilizarão uma conta (provavelmente) nessa resolução. Isto é ótimo. É preciso que experimentem vários instrumentos como: a linguagem oral, a contagem, o desenho, a escrita de palitinhos ou bolinhas até que, enfim, bem sucedidos, aprendam por seu intermédio, uma maneira mais econômica e formal de resolver e representar uma solução: o algoritmo ou conta armada. Seguindo todos esses passos, os alunos não chegarão a perguntar no futuro: Essa conta é de mais ou de menos? Pois aprenderam que a conta não é a solução do problema, é apenas um dos caminhos a se escolher. Estimule-os também a usar o cálculo mental em cálculos que envolvam números de um dígito ou inteiros. É mais rápido e eficiente. Armar contas só se justifica com números grandes e que não conseguimos guardar na memória.

## 7. Jogos

Os jogos têm muito a contribuir com a aprendizagem dos alunos. Por si só já trazem um problema, um desafio. Exigem a socialização das idéias e estimulam o aprimoramento do conhecimento envolvido, pois todos querem ganhar. Colocamos em anexo alguns jogos que envolvem: contagem, leitura de números, regularidade do sistema de numeração, entre outros. Para que estes ou quaisquer outros se transformem em uma situação didática é preciso que haja intervenção do professor. Uma dica é congelar o jogo e perguntar: qual é a melhor decisão a tomar? Ou que número é preciso tirar nos dados para vencer? O aluno estará melhorando suas estratégias através do conhecimento matemático desenvolvido. Sugerimos também que simulem uma situação no jogo e estudem todos juntos uma boa estratégia de solução. É preferível que se trabalhe com um mesmo jogo até que todos aprendam e tirem boas conclusões com ele.



# Além do papel...

## ESPAÇO E FORMA

Este eixo envolverá atividades de uso do corpo para a localização e deslocamento no espaço, a identificação da localização e do posicionamento de objetos ou outras pessoas a partir de diferentes pontos de vista, entre eles o do próprio aluno e também o reconhecimento de figuras planas e de sólidos geométricos.

Neste caderno construímos apenas algumas sugestões com o reconhecimento de figuras planas e sólidos geométricos para a experimentação do aluno. Entretanto, o ideal é que os pequenos possam explorar o espaço físico e manipular objetos reais e identificar neles as características que os definem.

O eixo espaço e forma habitualmente não é valorizado dentre os outros em matemática no dia-a-dia da escola e por isso, planejar situações didáticas eficientes para o trabalho com os alunos não é tão fácil. As atividades apresentadas normalmente em coleções ou livros didáticos com o vocabulário usual em matemática para a lateralidade ou localização de objetos no espaço se referem quase sempre a envolver um brinquedo que está em cima da mesa, pintar o outro que está em baixo, riscar o bichinho que está na frente da casa, etc. Esses comandos além de serem questionáveis, por se tratarem de atividades realizadas no plano do papel, também não são adequados para os pequenos pois não considera de qual ponto de vista se fala. Há de se considerar que esse vocabulário, quando utilizado na vida real, envolve um objetivo: o de informar a localização de algo no espaço. Logo, devemos propor situações em que se comuniquem localizações e se confira se a mensagem foi eficiente.

### **Sugestões de atividades**

Sugerimos como uma atividade muito produtiva a respeito do uso do vocabulário e da localização no espaço a de **montar um cenário**, que poderá ser um parque, uma praça, uma fazenda, um quarto, etc. A turma poderá ser dividida em dois grupos, que chamaremos de A e B. Os dois grupos recebem brinquedinhos iguais como animais, casas, árvores, etc. Você pode oferecer também figuras como as colocadas em anexo e que os alunos possam colocar de pé. Os dois grupos serão separados por um biombo que poderá ser um papelão. O grupo A monta um cenário com os brinquedos e não poderá mais

trocá-los de lugar. Em seguida, as crianças desse mesmo grupo recebem a seguinte ordem: vocês deverão ajudar ao outro grupo a montar um cenário igualzinho ao de vocês. Ajude-os, falando uma coisa de cada vez. Assim, as crianças dirão ao grupo B como arrumar o cenário. O detalhe importante é que um grupo não pode ver o cenário do outro e a montagem de um cenário igual dependerá das informações dadas. As crianças pequenas normalmente não darão informações precisas e os cenários poderão até ficar parecidos, mas não ficarão iguais. Aí é que entra você, caro professor, ajudando-os a pensar em uma melhor forma de informar a localização dos brinquedos. Não dê respostas prontas. Incentive o progresso das crianças a cada vez que jogarem. Experimente! Surpreenda-se!



# Além do papel...

## **GRANDEZAS E MEDIDAS**

Este eixo envolverá atividades com medidas de grandezas como o tempo, comprimento, capacidade, massa, superfície, etc. e também com equivalência entre cédulas e moedas do Sistema Monetário Brasileiro.

Desde pequenas, as crianças se interessam pelas medições, sejam elas convencionais ou não. Utilizando réguas, fitas métricas, trena, palmos, passos, palitos ou caixinhas, os pequenos aprendem que medir é comparar o que se escolheu como unidade com aquilo que se quer medir. E todas as experiências as levarão a identificar que:

- Medir é eleger uma unidade e determinar quantas vezes esta cabe no objeto medido;
- Nem sempre é possível medir exatamente, a medição quase sempre é aproximada;
- O instrumento usado como medida deve ser adequado ao tamanho do que se quer medir. Por exemplo: não é adequado medir uma sala usando caixinhas de fósforo.

Neste caderno, você encontrará algumas atividades que envolvem a medida de comprimento, capacidade, massa e superfície. Todas contextualizadas com o dia a dia dos alunos. Porém, não há atividades que envolvam a medida de tempo, pois acreditamos ser mais adequado o uso social de diferentes registros de tempo como o calendário.

Sugerimos que você proponha situações didáticas nas quais as medidas se façam necessárias. Aproveite para construir cartazes informativos com as medidas dos alunos: altura e massa. Inclua também outros números neste contexto como a idade e o número do calçado dos pequenos.

Experimente propor a utilização de unidades de medida não convencionais como os palmos, os pés, o lápis, uma caixinha, dentre outros. Depois reflita com os alunos se alcançamos os mesmos resultados. Será que a palma da minha mão mede a mesma coisa que a palma da mão do meu colega?

O trabalho com as cédulas e moedas do nosso Sistema Monetário também é muito produtivo. Além de refletirem sobre as convenções, os pequenos aprendem sobre a composição aditiva do número e sobre algumas características do sistema de numeração decimal como o valor posicional dos algarismos.

Neste caderno, você encontrará algumas sugestões que poderão ser exploradas em outros contextos. A divisão de valores em dinheiro que envolve cédulas de valores diferentes contribui para a aprendizagem das representações numéricas e da composição aditiva. Comparar quanto cada criança possui em dinheiro e estabelecer quem tem mais estimula os alunos a identificar que o valor não tem a ver com a quantidade de cédulas ou moedas e sim com os números ali representados. Experimente também montar um mercadinho com sucatas e propor situações em que as crianças comprem ou vendam os produtos utilizando o dinheirinho de brinquedo.

Como você, caro professor, já percebeu, nossa intenção será propor sempre situações didáticas em que as crianças experimentem o objeto de aprendizagem e em que o professor é um mediador, um informante experiente que os estimula a avançar, mas não vem com as respostas prontas. Afinal, o que move o mundo não são as respostas e sim as perguntas. Você concorda?



# Além do papel...

## TRATAMENTO DA INFORMAÇÃO

Este eixo envolverá atividades contextualizadas em que se faz necessário registrar ou comunicar informações coletadas ou que se pretende conhecer.

O uso de gráficos e tabelas pode parecer complicado para alguns professores. Entretanto, quando as informações registradas ou lidas são do campo de experiências dos alunos, estes se apresentam capazes de compreender e interagir com as mesmas.

Neste caderno, você encontrará sugestões simples e eficazes de uso desses instrumentos. Planeje outras situações em que esses registros tornem-se necessários e importantes. Faça com eles cada etapa. Que tal eleger a sobremesa favorita? E o animal de estimação mais frequente nas casas das crianças? O brinquedo mais utilizado? A atividade escolar da qual mais gostam? Use sua criatividade e não se esqueça de registrar e comunicar as informações.



# Além do papel...

## **BIBLIOGRAFIA**

Para o estudo dos assuntos tratados neste caderno, sugerimos a leitura dos títulos a seguir:

Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: matemática** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.

Cadernos Pedagógicos – **Matemática. SME** – Prefeitura Municipal do Rio de Janeiro, 2011.

Curitiba. Prefeitura Municipal de Educação – **Caderno Pedagógico: Matemática**. Curitiba – SME, 2008.

Kamii, Constance. **A criança e o número: Implicações educacionais da teoria de Piaget para a atuação junto a escolares de 4 a 6 anos** / Constance Kamii; tradução: Regina A. de Assis. – 11ª Ed. – Campinas, SP: Papirus, 1990.

Kamii, Constance. **Crianças pequenas reinventam a aritmética: implicações da teoria de Piaget** / Constance Kamii e Leslie Baker Housman; trad. Cristina Monteiro. – 2.ed. – Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

Nunes, Terezinha [ET AL.] **Educação Matemática 1: números e operações numéricas** / Terezinha Nunes. – 2 ed. – São Paulo: Cortez, 2009.

Panizza, Mabel. **Ensinar matemática na educação infantil e nas séries iniciais: análise e propostas** / Mabel Panizza; tradução Antonio Feltrin. – Porto Alegre: Artmed, 2006.

Parra, Cecilia. **Didática da Matemática: reflexões psicopedagógicas** / Cecilia Parra, Irma Saiz [ET. AL.]; tradução Juan Acuña Llorens. – Porto Alegre: Artmed, 1996.

Pró-Letramento: **Programa de Formação Continuada de Professores dos Anos/ Série Iniciais do Ensino Fundamental: Matemática**.- ed. rev. e ampl./ Secretaria de Educação Básica, 2008 308p.



# Além do papel...

## BIBLIOGRAFIA-continuação

Secretaria Municipal de Educação de Duque de Caxias. **Proposta Curricular (Anos Iniciais)** / Secretaria Municipal de Educação.- Duque de Caxias: 2011.

Secretaria Municipal de Educação de São Paulo. **PIC – Projeto Intensivo no Ciclo I – 3º ano**

Smole, Kátia Stocco. **Coleção matemática de o a 6** / organizado por Kátia Stocco Smole, Maria Ignez Diniz e Patrícia Cândido. – Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

Smole, Kátia Stocco. **Jogos de matemática de 1º a 5º ano** / Kátia Stocco Smole, Maria Ignez Diniz, Patrícia Cândido. – Porto Alegre: Artmed, 2007.

Toledo, Marília Barros de Almeida. **Teoria e prática de matemática: como dois e dois**, volume único: livro do professor / Marília Barros de Almeida Toledo, Mauro de Almeida Toledo. – 1 ed. – São Paulo: FTD, 2009.

Tosatto, Carla Cristina. **Hoje é dia de matemática: 1º ano** / Carla Cristina Tosatto, Cláudia Miriam Tosatto, Edilaine do Pilar F. Peracchi; ilustrações Carina Stalchmidt ... [ET AL.]. – Curitiba: Ed. Positivo; 2007.





## QUANTOS ANOS VOCÊ TEM?

- MOSTRE COM OS DEDOS PARA SUA PROFESSORA E SEUS AMIGOS.
- DEPOIS DESENHE BOLINHAS PARA MOSTRAR SUA IDADE:

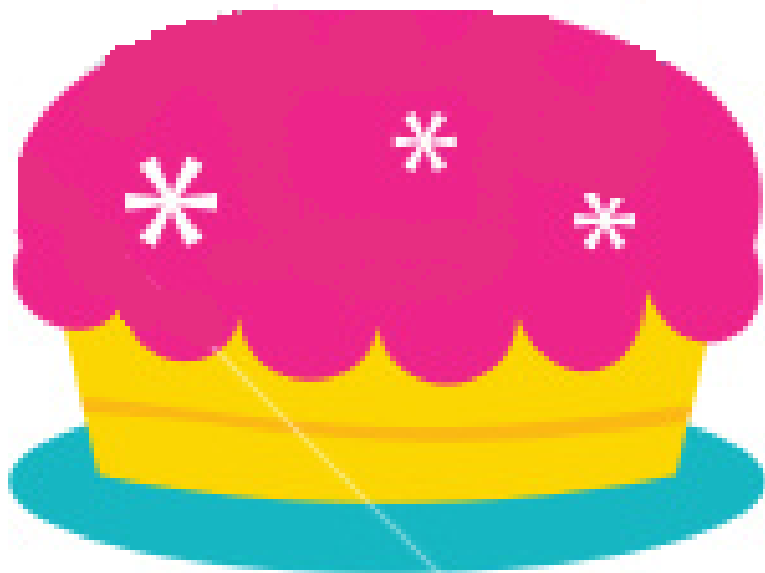





- AGORA ESCREVA A SUA IDADE USANDO UM NÚMERO:

**MEU BOLO DE ANIVERSÁRIO**

ESTE É UM BOLO DE ANIVERSÁRIO. COLE NELE A QUANTIDADE DE VELAS QUE CORRESPONDE À SUA IDADE:

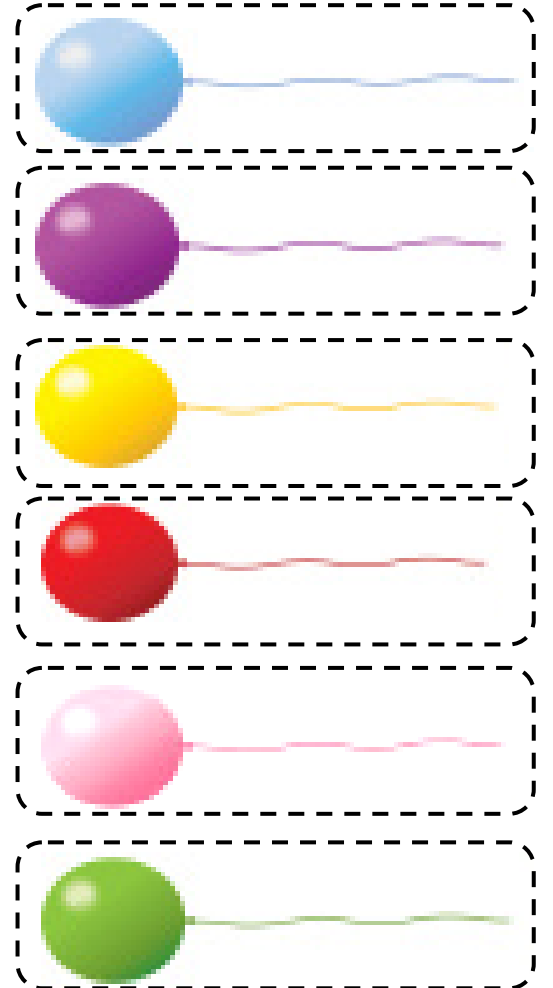








## DISTRIBUINDO AS BOLAS

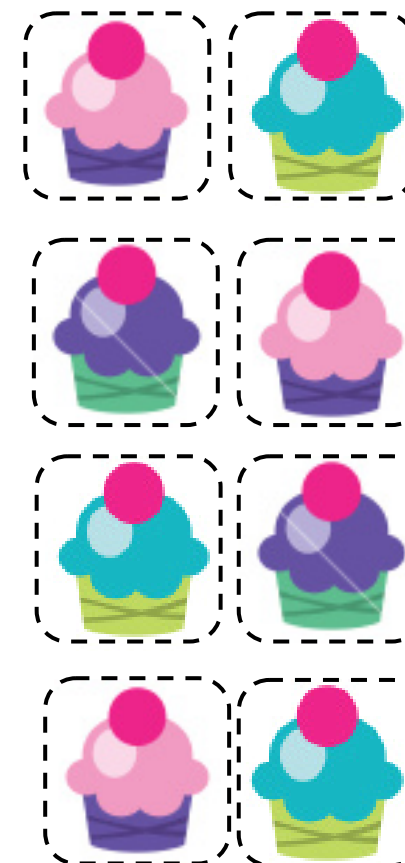
DISTRIBUA BOLAS PARA AS CRIANÇAS. TODAS DEVEM GANHAR APENAS UMA.





## DISTRIBUINDO OS BOLINHOS

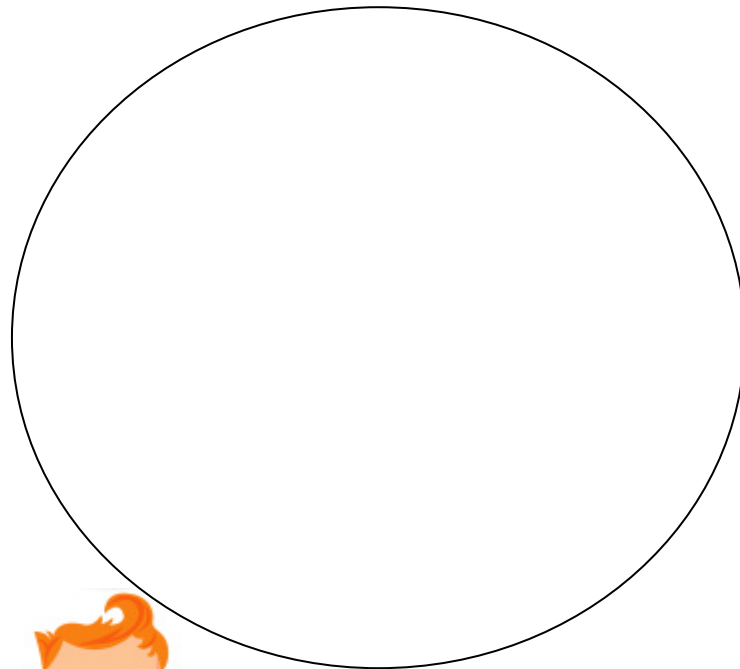
AJUDE A DISTRIBUIR OS BOLINHOS PARA OS CONVIDADOS  
COLOCANDO UM EM CADA PRATO.





### OS PRESENTES DE LUCAS

ESTAS CRIANÇAS FORAM AO ANIVERSÁRIO DE LUCAS. CADA UMA DELAS  
TROUXE UM PRESENTE PARA ELE. COLE NO BALÃO OS PRESENTES QUE  
LUCAS GANHOU:



LUCAS





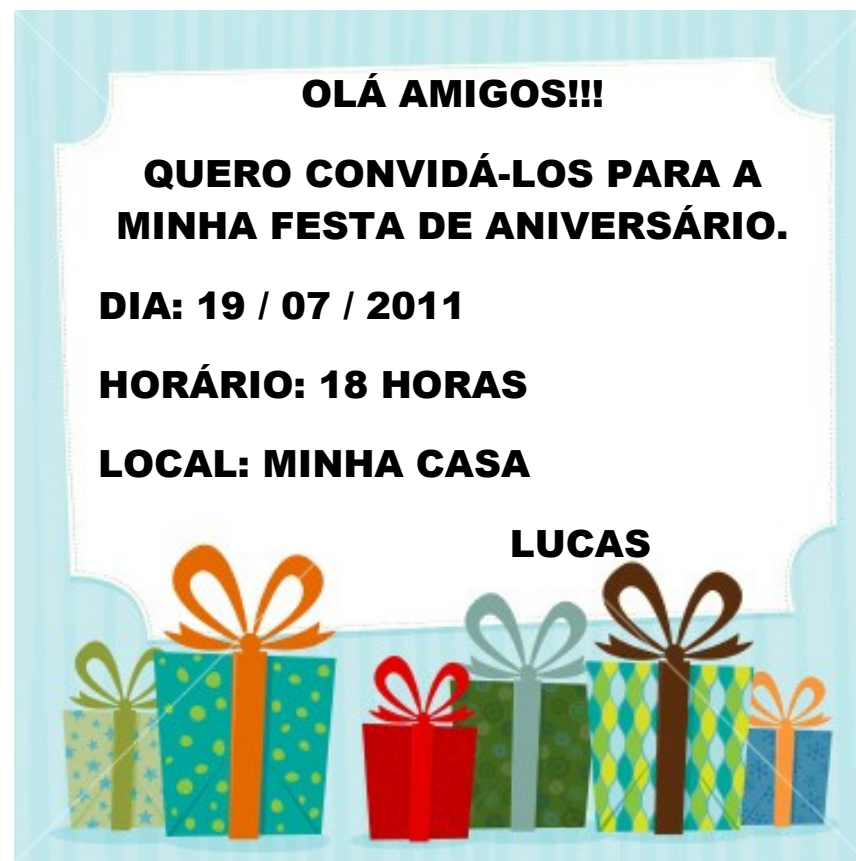
## O CONVITE DE ANIVERSÁRIO

ESTE É O CONVITE DE ANIVERSÁRIO DE LUCAS:

- PINTE TODOS OS NÚMEROS QUE VOCÊ VÊ.
- AGORA, COM AJUDA DA PROFESSORA, COPIE OS NÚMEROS QUE INFORMAM:

O DIA DA FESTA:

O HORÁRIO DA FESTA:



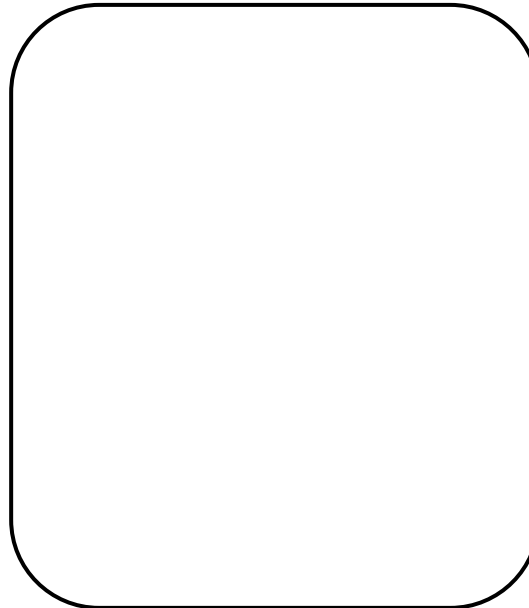


### QUANTOS CARRINHOS?

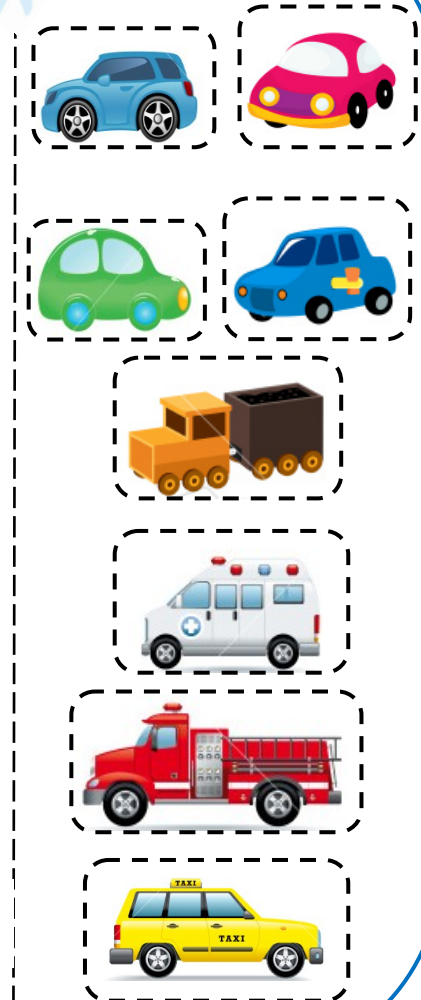
LUCAS E JOÃO TÊM A MESMA QUANTIDADE DE CARRINHOS.  
CONTE OS CARRINHOS DE LUCAS E DÊ A MESMA QUANTIDADE  
PARA O JOÃO:



LUCAS



JOÃO





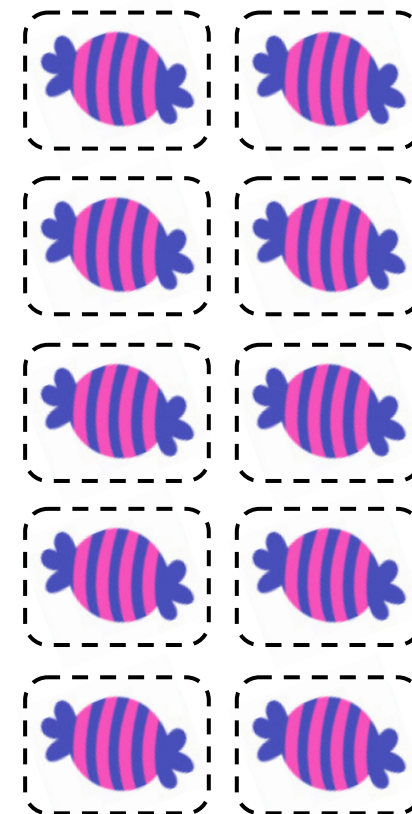
## DIVIDINDO OS BOMBONS

BIA E MARIANA GANHARAM BOMBONS DA PROFESSORA.  
AJUDE A DIVIDIR OS BOMBONS DE MODO QUE ELAS FIQUEM COM  
A MESMA QUANTIDADE.

BIA



MARIANA

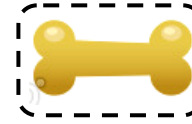
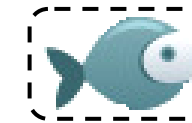
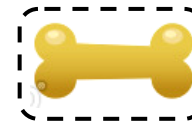
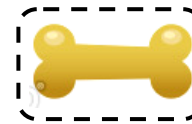
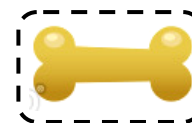
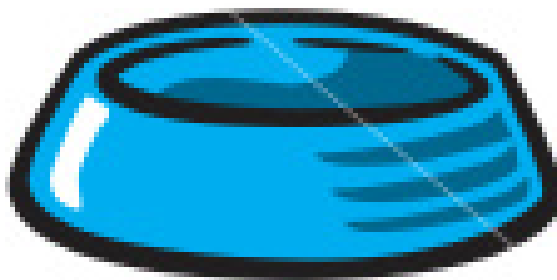






### BICHINHOS DE ESTIMAÇÃO

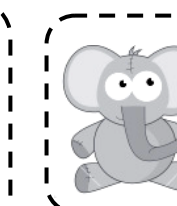
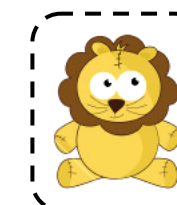
ESTES BICHINHOS COMEM RAÇÃO. DESCUBRA QUAL É A RAÇÃO DE CADA UM E SEPRE NOS PRATINHOS.





## AGRUPANDO OS BRINQUEDOS

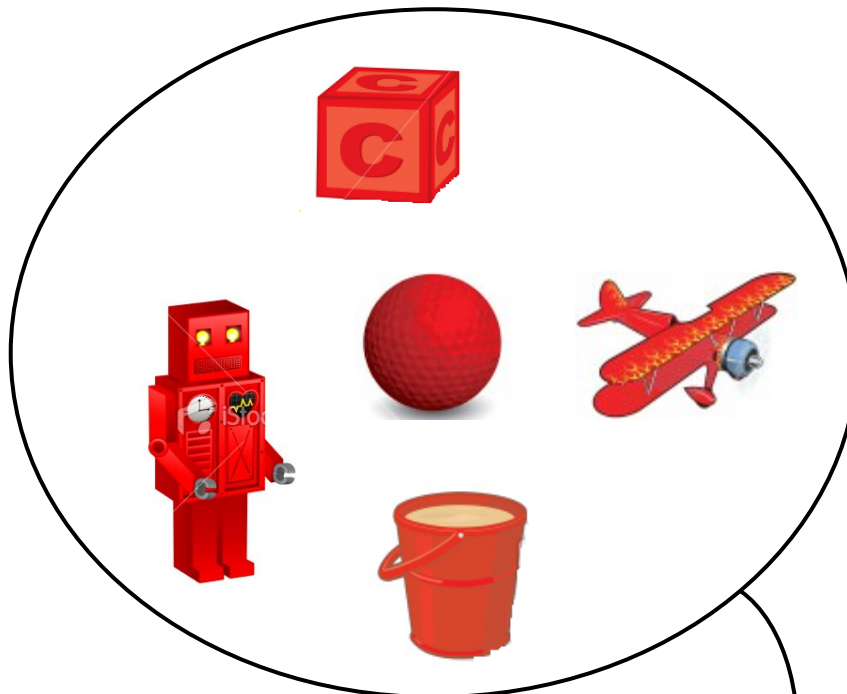
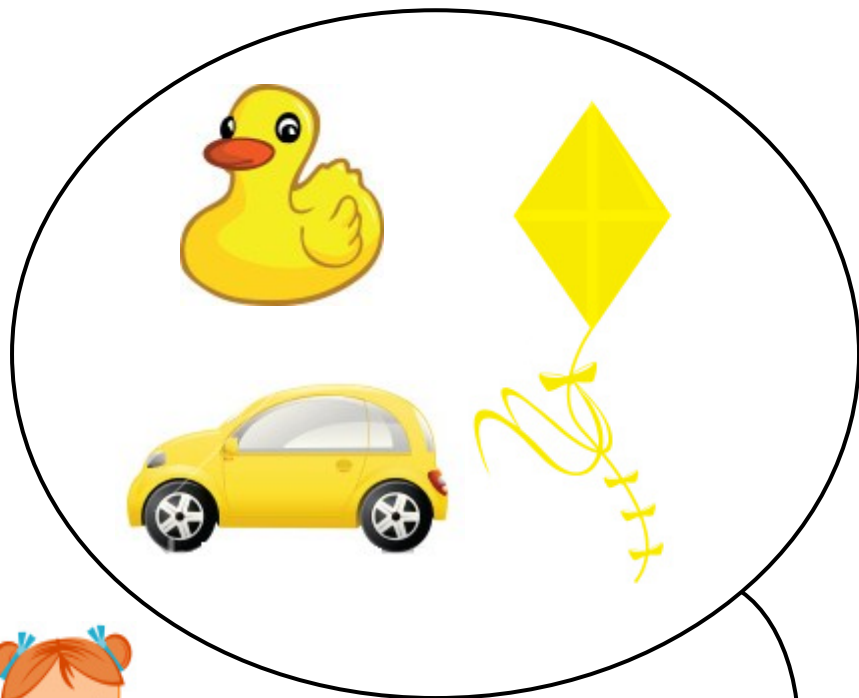
ALGUMAS CRIANÇAS QUEREM ARRUMAR ESTES BRINQUEDOS  
EM DOIS GRUPOS. VAMOS AJUDAR? EXPLIQUE COMO VOCÊ FEZ.





### DESCOBRINDO O SEGREDO

VEJA COMO BIA ARRUMOU OS BRINQUEDOS E FAÇA AS ETIQUETAS:



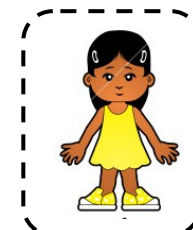
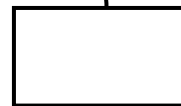
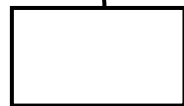
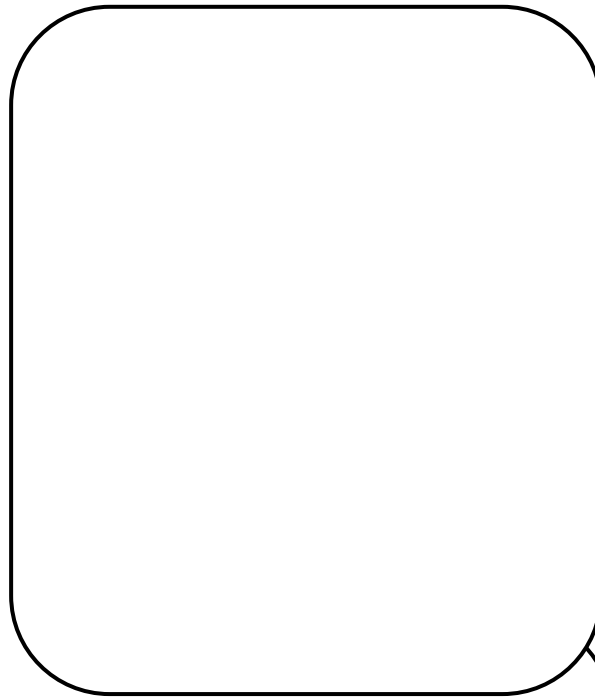
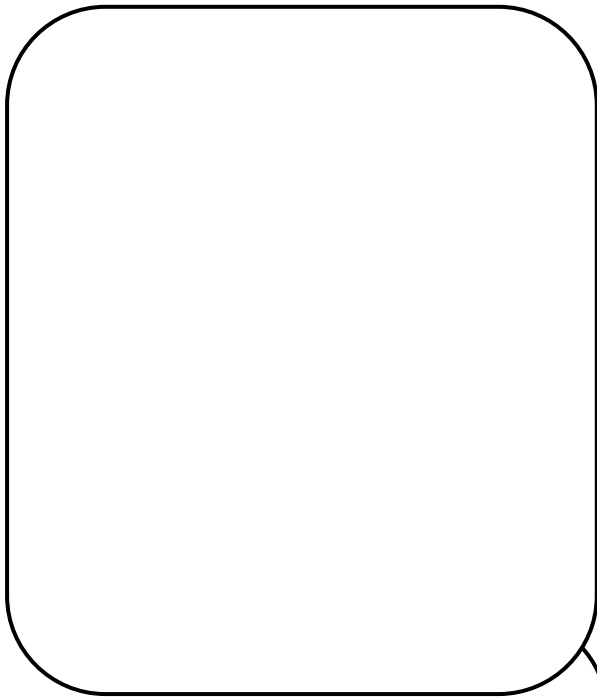
BIA





## GRUPOS DE CRIANÇAS

FORME DOIS GRUPOS COM AS CRIANÇAS. VEJA COMO SEUS COLEGAS FORMARAM E COLE DE ACORDO COM A IDEIA DE QUE VOCÊ MAIS GOSTOU. NÃO ESQUEÇA AS ETIQUETAS.





TODA **FAMÍLIA** É FORMADA PELAS PESSOAS QUE MORAM NA NOSSA CASA E TAMBÉM POR AQUELAS QUE CUIDAM DA GENTE. UMA FAMÍLIA PODE TER PAI, MÃE, IRMÃOS, AVÓS, TIOS OU OUTRAS PESSOAS QUE AMAMOS. LEIA COM A SUA PROFESSORA O TEXTO ABAIXO.

### A MINHA FAMÍLIA

PEDRO BANDEIRA

EU GOSTO  
DA MINHA MÃE,  
DO MEU PAI  
E DO MEU IRMÃO.  
NEM SEI COMO  
TANTA GENTE  
CABE NO  
MEU CORAÇÃO.



### MINHA FAMÍLIA





CONTE COM SEUS DEDINHOS QUANTAS PESSOAS HÁ NA SUA FAMÍLIA.  
PINTE UM QUADRADINHO PARA CADA PESSOA:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

AGORA, ESCREVA A QUANTIDADE DE PESSOAS DA SUA FAMÍLIA COM UM NÚMERO:



COMPARE ESTE NÚMERO COM O DOS SEUS AMIGUINHOS. REGISTRE ABAIXO:

**FAMÍLIA COM MAIOR  
NÚMERO DE PESSOAS**


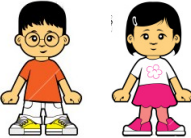
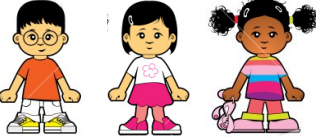
**FAMÍLIA COM MENOR  
NÚMERO DE PESSOAS**





### VOCÊ TEM IRMÃOS?

FAÇA UMA PESQUISA NA SUA TURMA E REGISTRE COM A AJUDA DA PROFESSORA.  
FAÇA UM PALITINHO PARA MARCAR CADA RESPOSTA.

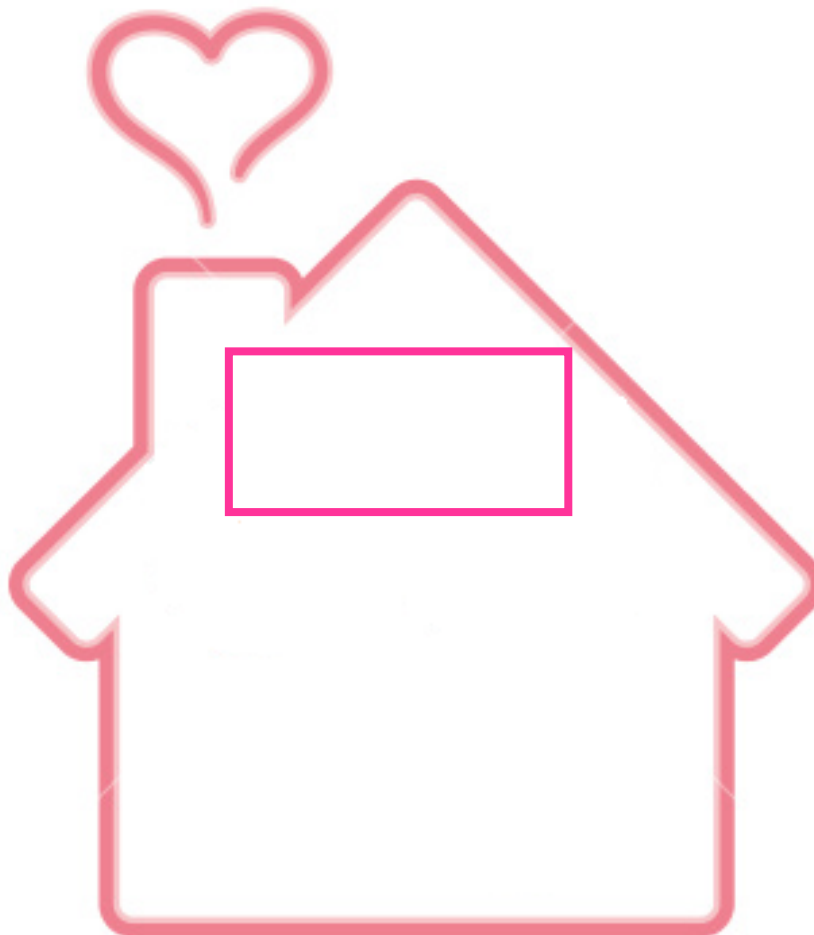
<b>UM IRMÃO</b> 	
<b>DOIS IRMÃOS</b> 	
<b>TRÊS IRMÃOS</b> 	
<b>MAIS DE TRÊS IRMÃOS</b>	





## TODA CASA TEM NÚMERO

ESCREVA O NÚMERO DA SUA CASA NA PLACA:



QUE TAL  
DESENHAR  
A PORTA E  
A JANELA?

ANOTE NESTA  
OUTRA PLACA O  
NÚMERO DA CASA  
DE UM AMIGO

QUAL É O NÚMERO  
MAIOR? PINTE.  
EXPLIQUE COMO  
VOCÊ DESCOBRIU.







MARIANA MORA NA CASA DE NÚMERO DEZ. FAÇA UMA LINHA LEVANDO A MENINA ATÉ A PORTA DE SUA CASA. EXPLIQUE COMO VOCÊ DESCOBRIU.



MARIANA





VOCÊ GOSTA DE ASSISTIR A DESENHOS ANIMADOS NA TV? DESENHE NESTA TV O SEU DESENHO PREFERIDO.



**NOME DO DESENHO:**

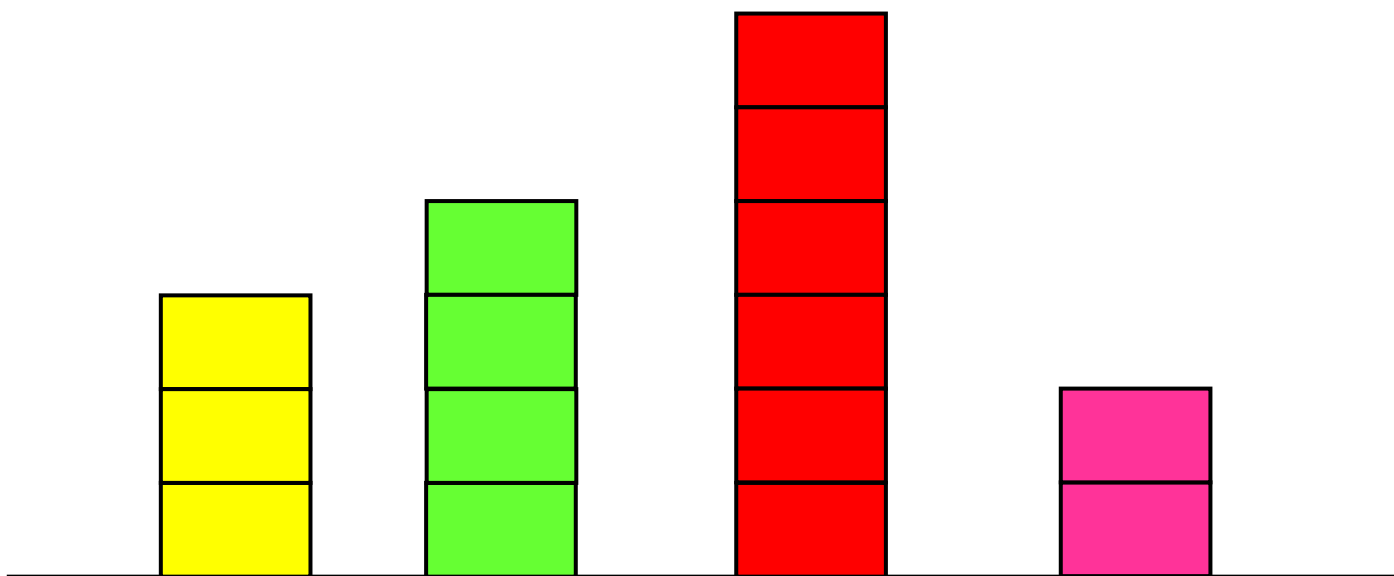
\_\_\_\_\_

**NÚMERO DO CANAL:**





ESTES SÃO OS DESENHOS PREFERIDOS DA TURMA DE MARIANA. CADA CRIANÇA COLOU UMA FICHA NO DESENHO DE QUE MAIS GOSTA. VOCÊ CONSEGUE DESCOBRIR QUAL É O PREFERIDO DA TURMA? ENVOLVA O NOME DO DESENHO.



**BOB ESPONJA**



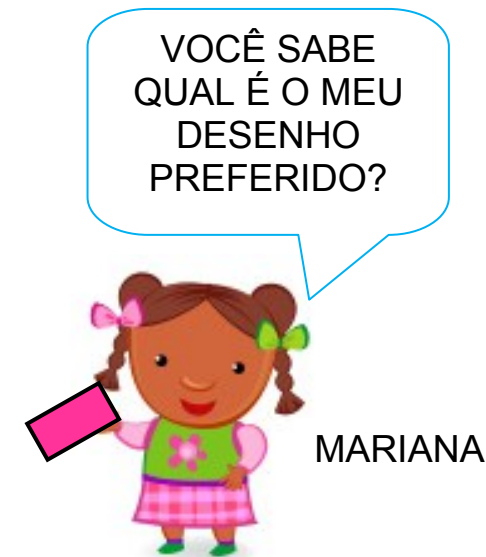
**BEN 10**



**PICA-PAU**



**OS PADRINHOS MÁGICOS**



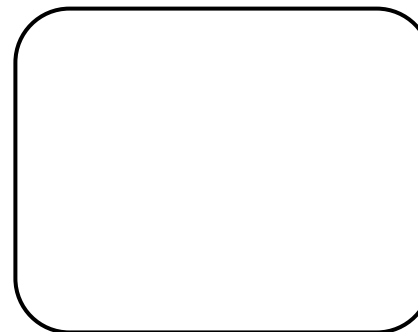
MARIANA





## QUAL O NÚMERO DO SEU CALÇADO?

VOCÊ SABE  
O NOME  
DESSE  
NÚMERO?



ESCREVA NA LINHA ABAIXO OS NÚMEROS DOS CALÇADOS DOS SEUS AMIGOS, SEM REPETIR:

---

TENTE ESCREVÊ-LOS NOVAMENTE DO MENOR PARA O MAIOR. VOCÊ CONSEGUE!!!

---



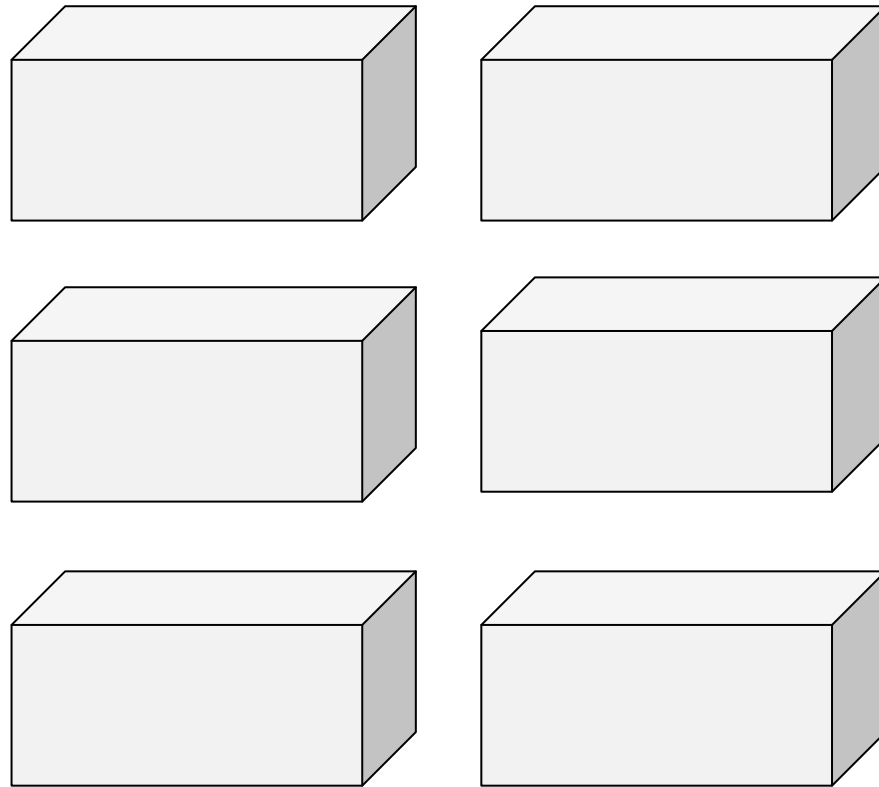


## NA LOJA DE CALÇADOS

OS CALÇADOS SÃO VENDIDOS AOS PARES. CADA **PAR** TEM **2** CALÇADOS, UM PARA CADA PÉ. AJUDE AO VENDEDOR A GUARDAR OS PARES DE CALÇADOS NAS CAIXAS.

LEMBRE-SE:

CADA PAR  
TEM DOIS  
CALÇADOS  
IGUAIS!!!

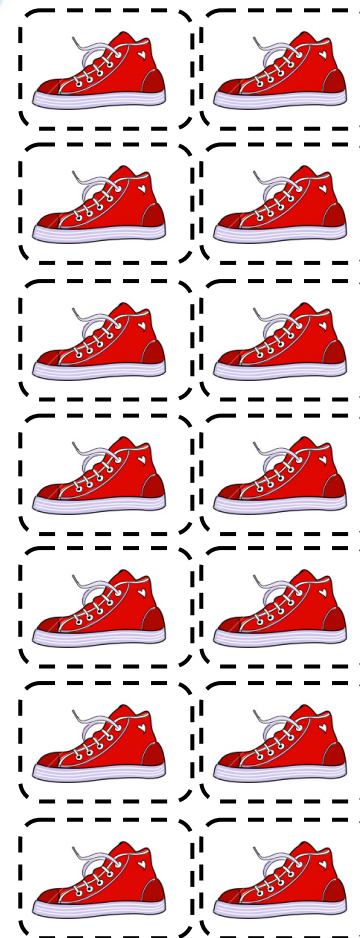
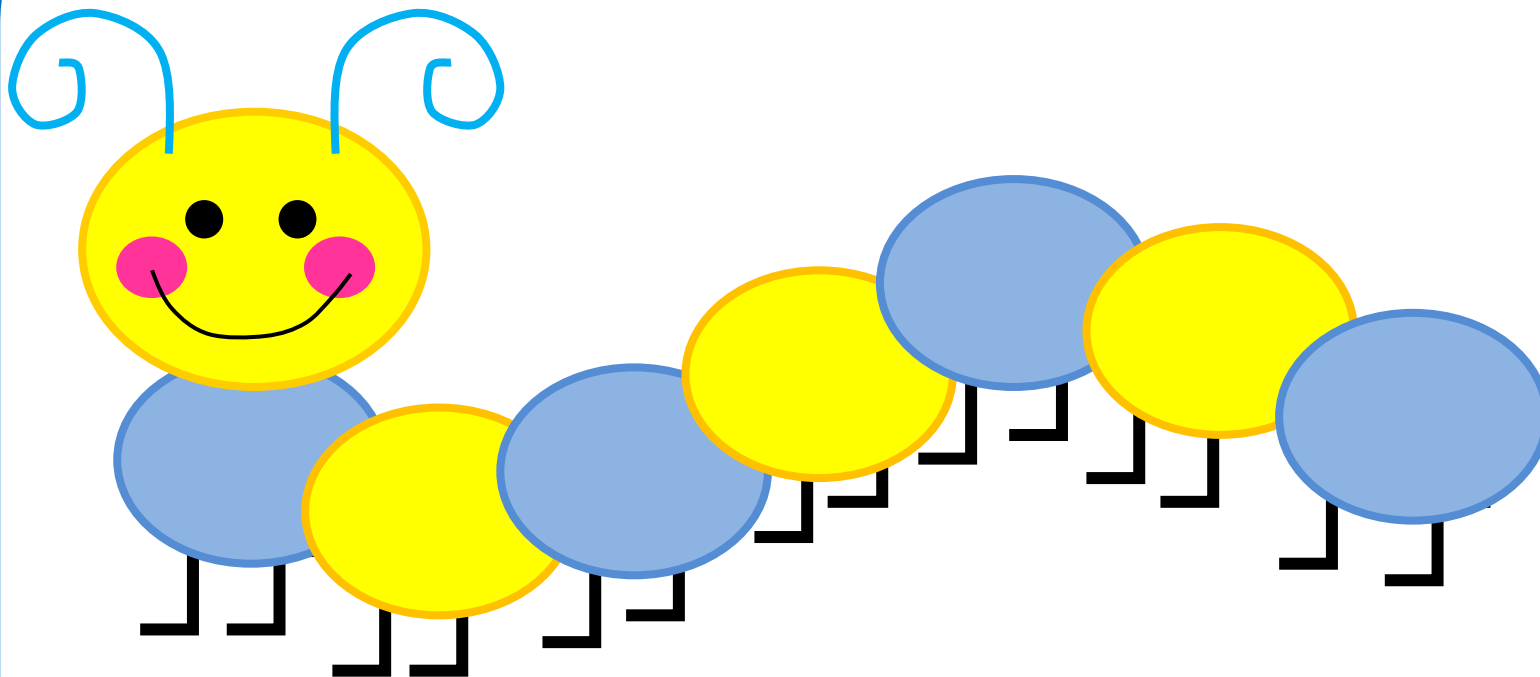




## AS CENTOPÉIAS E SEUS SAPATINHOS



AJUDE A DONA JOANINHA A COLOCAR OS SAPATOS NA CENTOPEINHA:



DE QUANTOS PARES DE CALÇADO ELA PRECISOU?





## MEU CORPO

ESTA É A JÚLIA. OLHE PARA O CORPINHO DELA E MARQUE TODAS AS PARTES QUE ELA TEM EM **PAR**:



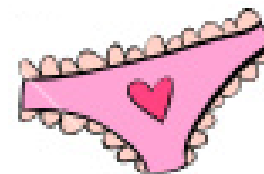
DESENHE AQUI O QUE VOCÊ DESCOBRIU:





## FORMANDO PARES

ENVOLVA TODAS AS COISAS QUE JÚLIA DEVE USAR AOS PARES:



CADA UM DESSES PARES TEM  ELEMENTOS.

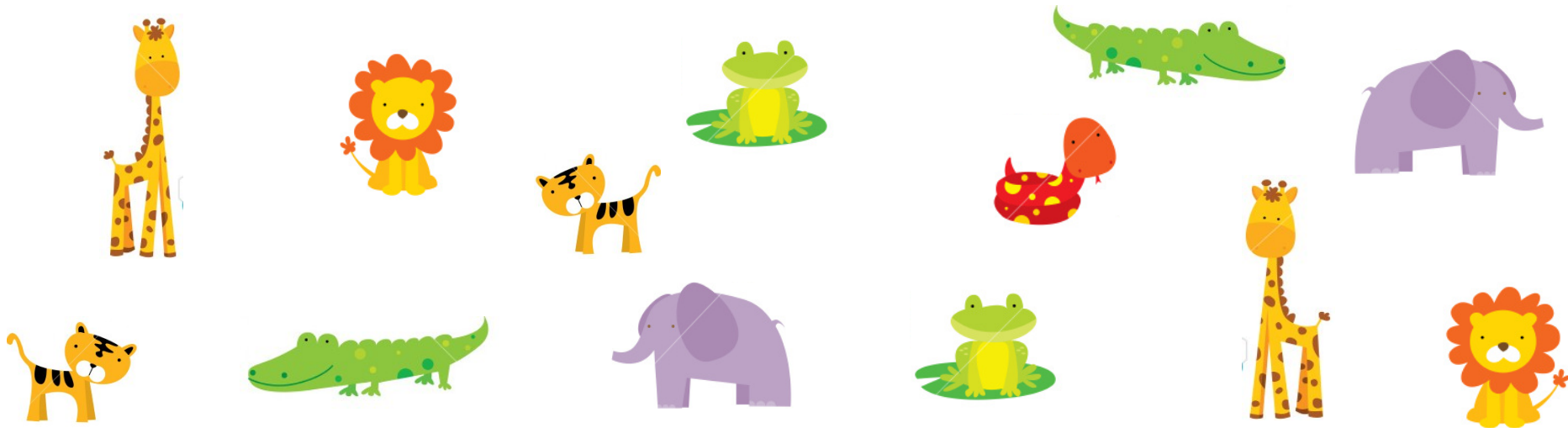






## A ARCA DE NOÉ

VOCÊ CONHECE A HISTÓRIA DE NOÉ? DEUS MANDOU QUE ELE LEVASSE UM PAR DE CADA ANIMAL PARA UMA ARCA: UMA FÊMEA E UM MACHO. ENCONTRE OS PARES DE ANIMAIS E LIGUE:



TEM ALGUM ANIMAL SEM PAR? QUAL? \_\_\_\_\_

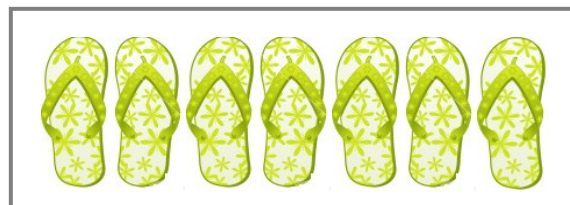
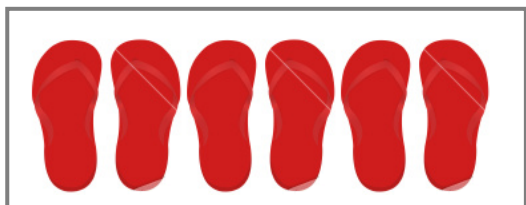
O NÚMERO **1** É ÍMPAR PORQUE NÃO FORMA UM PAR.





### PAR OU ÍMPAR?

ENVOLVA DE DOIS EM DOIS, REGISTRE A QUANTIDADE E DESCUBRA SE O NÚMERO É PAR OU ÍMPAR:



VOCÊ  
DESCOBRIU  
QUAIS SÃO  
OS NÚMEROS  
PARES?





## PESO OU MASSA?

QUANDO SUBIMOS NA BALANÇA COSTUMAMOS DIZER QUE MEDIMOS NOSSO PESO CORPORAL, MAS É MAIS CORRETO DIZER QUE MEDIMOS A NOSSA MASSA.

VOCÊ SABE QUAL É A SUA MASSA CORPORAL? A SUA PROFESSORA IRÁ AFERIR COM UMA BALANÇA E VOCÊ DEVERÁ ANOTAR.

QUILOS

AJUDE A PROFESSORA A CONSTRUIR UMA TABELA PARA ANOTAR A MASSA CORPORAL DE TODA A TURMA. COMPAREM OS NÚMEROS. QUAL É A MENOR MASSA? ANOTE AQUI.

QUILOS

PRECISO ME ALIMENTAR MELHOR!





## O QUE COMPRAMOS A QUILO (KG) ?

TRAGA UMA EMBALAGEM DE ALIMENTO QUE COMPRAMOS A QUILO E COLE AQUI. VEJA ONDE ESTÁ ESCRITO A MASSA E ANOTE AO LADO. TROQUE AS INFORMAÇÕES COLETADAS COM OS COLEGAS.

MASSA DO  
ALIMENTO





## O METRO

VOCÊ SABE MEDIR O COMPRIMENTO DA SUA MESA? QUE MATERIAL VOCÊ PODERÁ USAR PARA MEDI-LA? QUE TAL EXPERIMENTAR MEDIR COM ESTES INSTRUMENTOS? ANOTE A QUANTIDADE DE VEZES QUE PRECISOU UTILIZAR CADA UM.

MINHA MESA MEDE \_\_\_\_\_



MINHA MESA MEDE \_\_\_\_\_



MINHA MESA MEDE \_\_\_\_\_



AGORA, TENDE USAR A FITA MÉTRICA COM A AJUDA DA PROFESSORA.

ANOTE A MEDIDA USANDO NÚMEROS.





## A MINHA ALTURA

QUAL É A SUA ALTURA? A PROFESSORA IRÁ MEDIR USANDO A FITA MÉTRICA E VOCÊ IRÁ ANOTAR AQUI.

CENTÍMETROS



COMPARE A ALTURA DE TODOS OS SEUS COLEGAS. ANOTE AQUI A MENOR E A MAIOR DELAS.

MAIOR

CENTÍMETROS

MENOR

CENTÍMETROS





## CONTAGEM

SYLVIA ORTHOF

VOCÊ JÁ CONTOU ESTRELAS?  
E NUVENS? E PASSARINHOS?  
JÁ CONTOU QUANTOS DEDINHOS  
TÊM OS PÉS DA CENTOPÉIA?  
JÁ CONTOU QUANTAS HISTÓRIAS  
CABEM DENTRO DAS IDÉIAS?  
JÁ PENSOU QUANTAS BESTAGENS  
PODEM SER INTELIGENTES?  
JÁ CONTOU QUANTOS GEMIDOS  
CABEM NUMA DOR DE DENTE?  
JÁ PENSOU QUANTAS MENTIRAS  
ESCONDEM CERTA VERDADE?  
QUANTAS GRADES E GAIOLAS  
TRANCAM NOSSA LIBERDADE?

<http://beija-flor-beija-flor.blogspot.com/2009/10/sylvia-orthof.html>





**VAMOS CONTAR?**

CONTE AS IMAGENS COM O DEDINHO E REGISTRE AS QUANTIDADES USANDO UM NÚMERO:



1 2 3 4 5







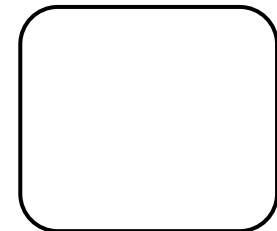
## OS DEDOS

COLOQUE UMA MÃO POR CIMA DESTA FOLHA E DESENHE  
O SEU CONTORNO COM O LÁPIS:

DEDO MINDINHO,  
SEU VIZINHO,  
PAI DE TODOS,  
FURA BOLO,  
MATA PIOLHO..

POPULAR

QUANTOS  
DEDOS TEM A  
SUA MÃO?



49

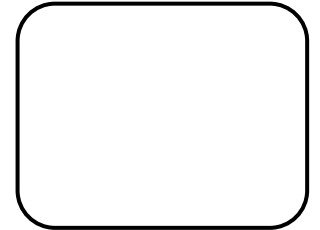




## MINHAS MÃOS

CARIMBE SUAS DUAS MÃOS COM TINTA NESTA FOLHA.

AGORA, CONTE  
QUANTOS  
DEDOS TEM AS  
DUAS MÃOS.





## EU QUERO SER... MARUJO

MARINHEIRO PEQUENINO  
BEBEU ÁGUA AO SE DEITAR.  
ACORDOU DE MADRUGADA:  
A SUA CAMA ERA UM MAR.

FRAGMENTO DE PROFISSÕES. JOSÉ PAULO PAES

OLÁ! MEU NOME É  
JOÃO. QUANDO  
CRESCER, QUERO  
SER UM MARINHEIRO.  
AJUDE-ME A CONTAR  
AS CONCHAS?

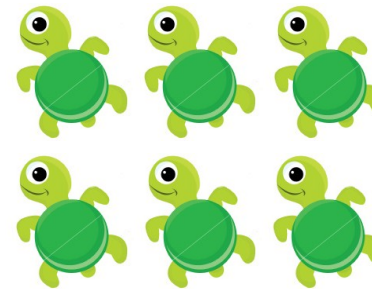
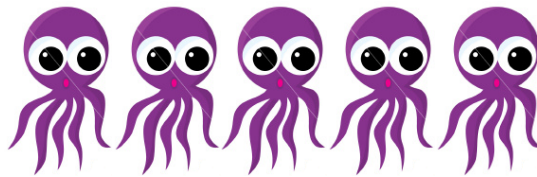




### CONTANDO OS ANIMAIS DO MAR

AJUDE AO JOÃO A CONTAR OS ANIMAIS QUE VIVEM NO MAR:

ADORO  
OBSERVAR OS  
ANIMAIS DO  
MAR!



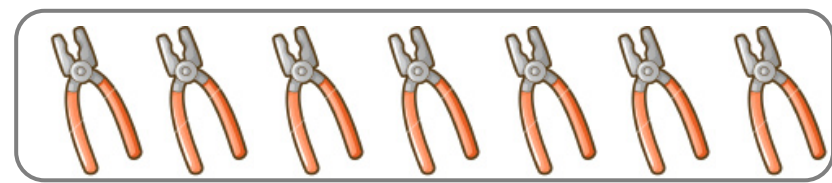
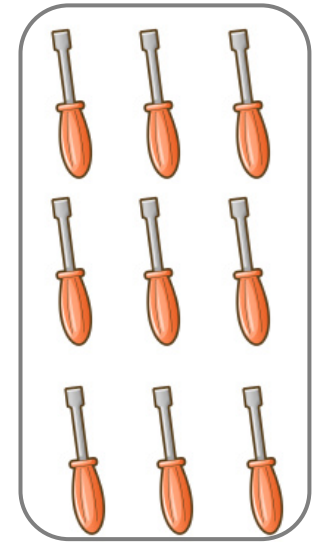
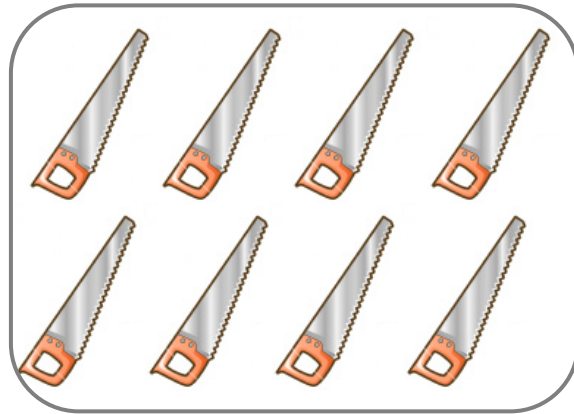
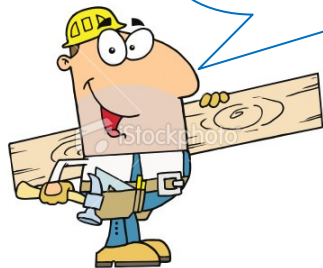


### EU QUERO SER... CARPINTEIRO

BATE BATE MARTELINHO  
MAS NÃO BATA FEITO CEGO.  
CUIDADO COM O MEU DEDO  
QUE O MEU DEDO NÃO É PREGO.

FRAGMENTO DE *PROFISSÕES*. JOSÉ PAULO PAES

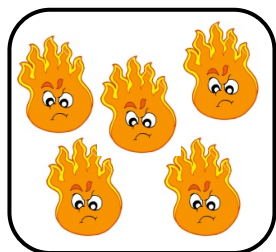
EU SOU UM  
CARPINTEIRO. MINHA  
ESPECIALIDADE É  
MADEIRA. CONHEÇA E  
CONTE AS MINHAS  
FERRAMENTAS.



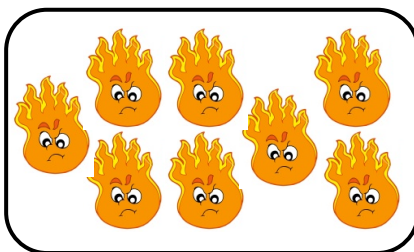


## EU QUERO SER... BOMBEIRO

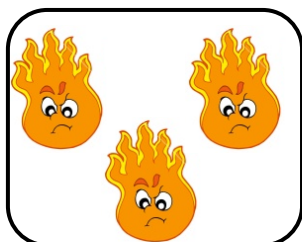
O BOMBEIRO JÁ APAGOU MUITAS CHAMAS. CONTE E  
RISQUE O NÚMERO QUE MOSTRA A QUANTIDADE:



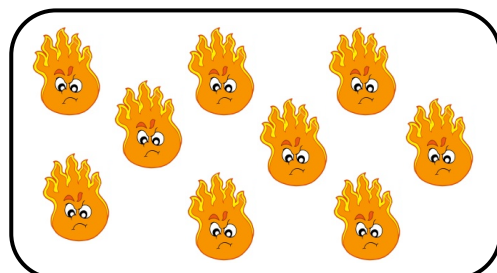
1	2	3	4	5
---	---	---	---	---



6	7	8	9	10
---	---	---	---	----



1	2	3	4	5
---	---	---	---	---



6	7	8	9	10
---	---	---	---	----

BLEN BLEN BLEN BLEN  
QUEM VEM? QUEM VEM?  
É O BOMBEIRO E VEM LIGEIRO.  
ALGUÉM O CHAMA  
PARA APAGAR A CHAMA.  
ELE VEM QUE VEM  
BLEN BLEN BLEN BLEN.

FRAGMENTO DE *PROFISSÕES*. JOSÉ PAULO PAES

SEMPRE QUE  
ESTIVER EM  
PERIGO, CHAME  
UM BOMBEIRO.





### CASCÃO E OS BRINQUEDOS

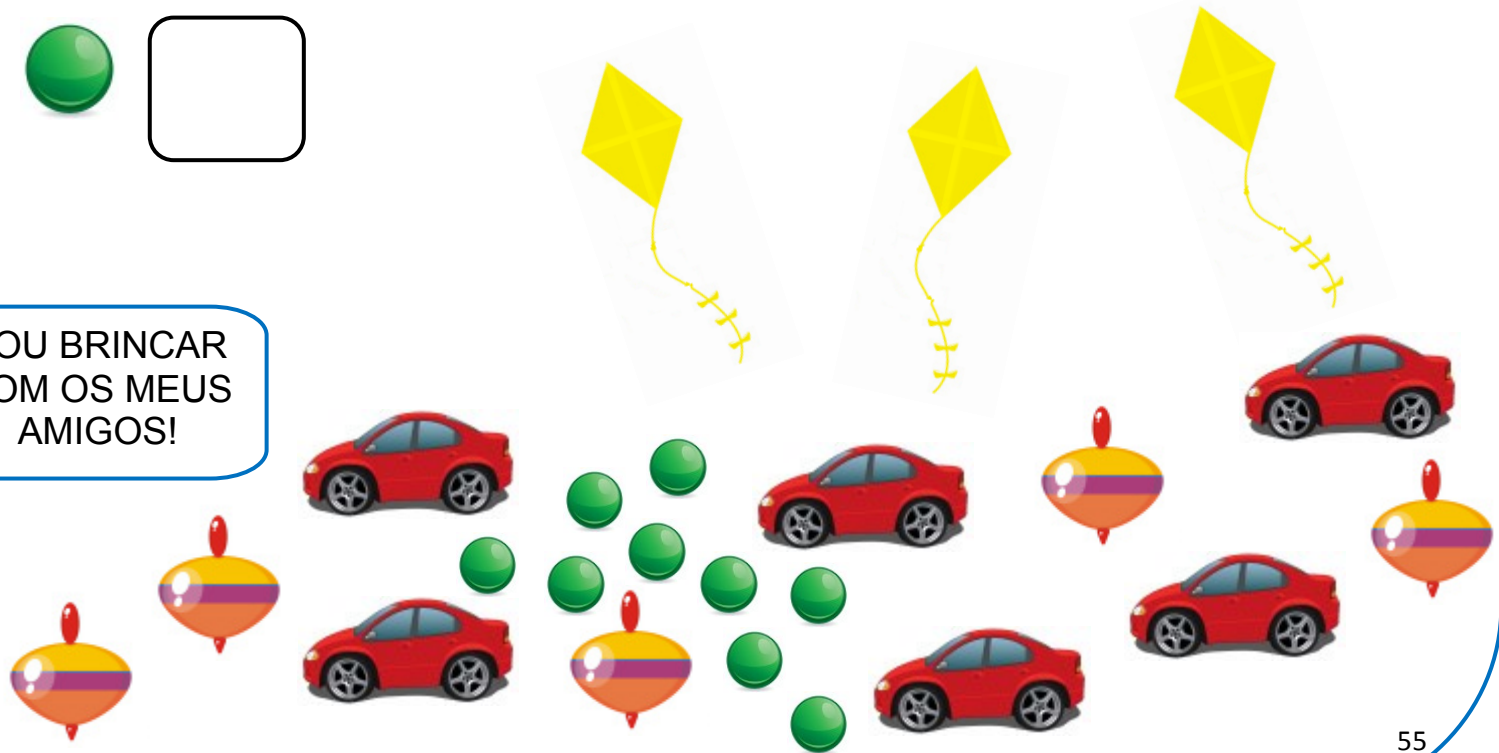
QUANTOS BRINQUEDOS VOCÊ VÊ?



1 2 3 4 5 6 7 8 9



VOU BRINCAR  
COM OS MEUS  
AMIGOS!





### VITAMINA DE FRUTAS

#### INGREDIENTES:

**4** BANANAS

**2** MAÇAS

**1** MAMÃO

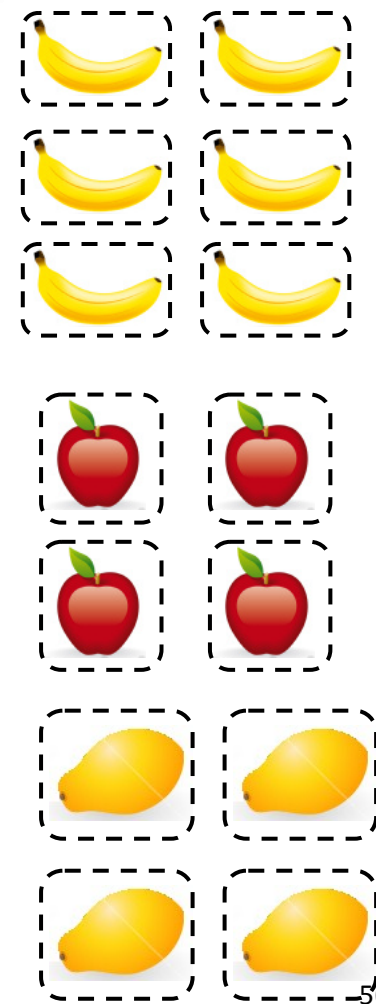
**1** LITRO DE LEITE

#### MODO DE FAZER:

1. EM UM LIQUIDIFICADOR MISTURE AS BANANAS, AS MAÇÃS SEM CASCA E O MAMÃO
2. DEPOIS ACRESCENTE O LEITE E BATA POR 3 MINUTOS PARA FICAR MAIS CREMOSO

<http://tudogostoso.uol.com.br/receita/49960-vitamina-de-frutas-tete-de-crianca.html>

AJUDE A PREPARAR A RECEITA.  
RECORTE AS FRUTAS E COLOQUE-AS  
NO LIQUIDIFICADOR.







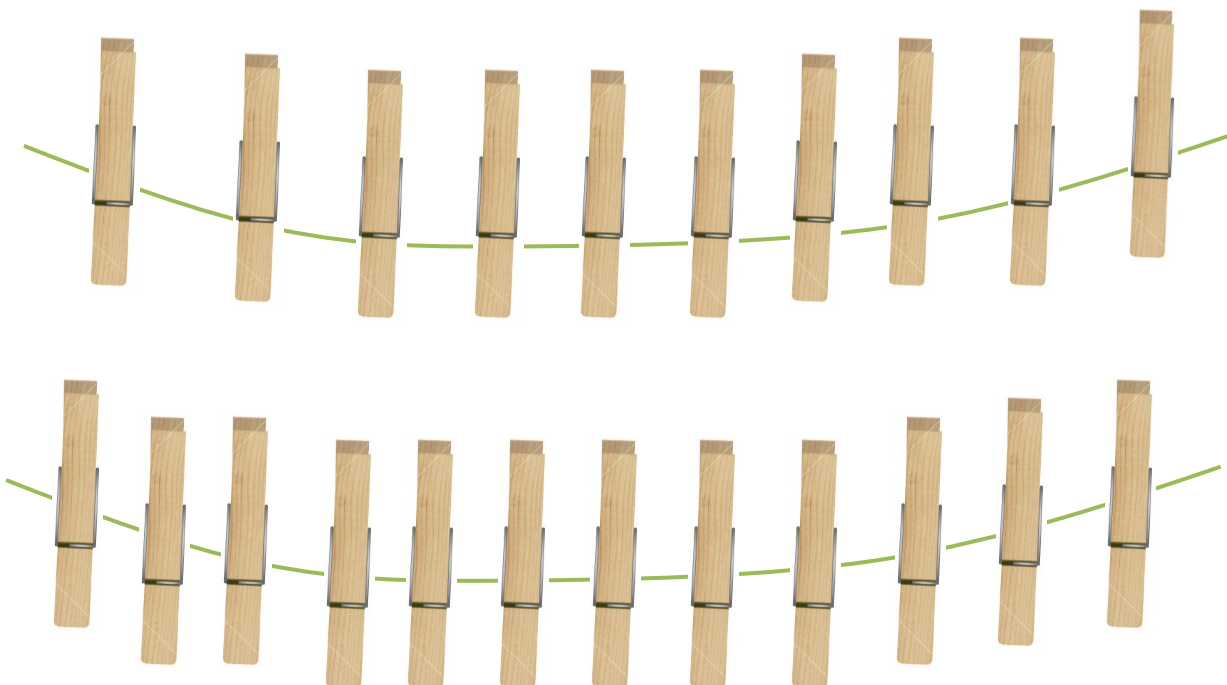
## VAMOS À FEIRA?





## VARAL DE ROUPAS

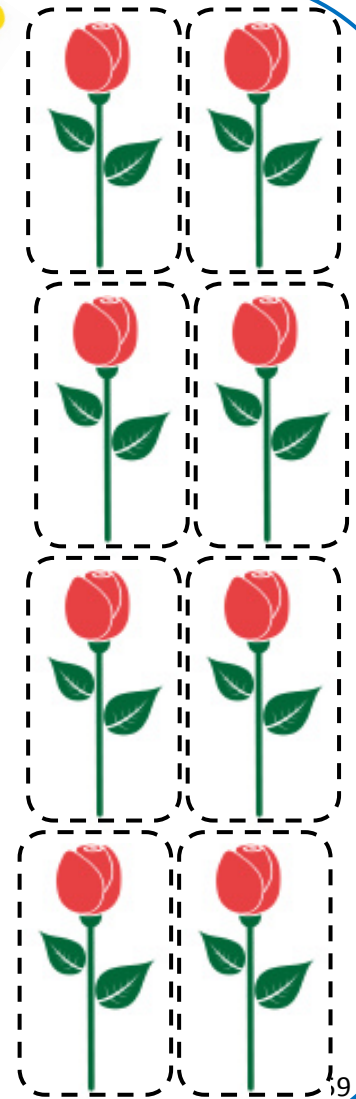
MARIA AJUDA A SUA MÃE A ESTENDER AS ROUPAS NA CORDA.  
ELA PRENDE AS ROUPAS COM PREGADORES.  
DESCUBRA QUAL O VARAL QUE CONTÉM UMA DÚZIA DELES E ENFEITE-OS.





## FLORES

HELOISA ADORA FLORES. A SUA PREFERIDA É A ROSA VERMELHA.  
COLE MEIA DÚZIA DE ROSAS NO VASO.  
MEIA DÚZIA REPRESENTA A METADE DE UMA DÚZIA.





## LITRO

NÓS USAMOS 1 LITRO DE LEITE NA RECEITA DE VITAMINA DE FRUTAS.

O LITRO É UMA MANEIRA DE MEDIR O VOLUME QUE CABE EM CADA RECIPIENTE.

PESQUISE EM ENCARTES OUTROS PRODUTOS QUE USAMOS NO DIA A DIA QUE SÃO VENDIDOS A LITRO E ANOTE A MEDIDA DE CADA UM. VOCÊ CONSEGUE DESCOBRIR QUAL DELES TEM MAIOR VOLUME?



1 LITRO





## DESCOBRINDO AS MEDIDAS

VEJA A GARRAFA ABAIXO, ELA É DE UM REFRIGERANTE QUE CONHECEMOS E TEM A CAPACIDADE DE 2 LITROS. VOCÊ SABE QUANTOS COPOS DÁ PARA ENCHER COM O LÍQUIDO DA GARRAFA? FAÇA UM EXPERIMENTO. TRAGA UMA GARRAFA VAZIA, ENCHA-A DE ÁGUA E DISTRIBUA EM COPOS. DESENHE A SUA DESCOBERTA.



melhorconveniencia.com.br

SERÁ QUE A  
QUANTIDADE DE  
COPOS DEPENDE  
DO TAMANHO DO  
COPO?



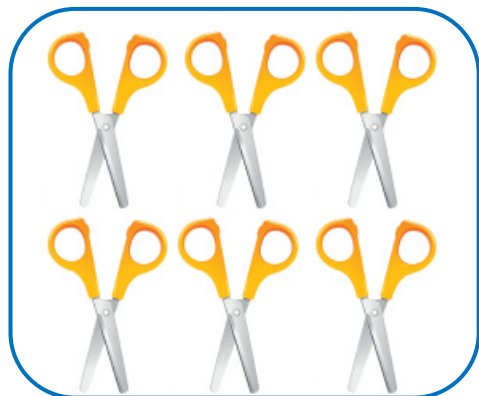
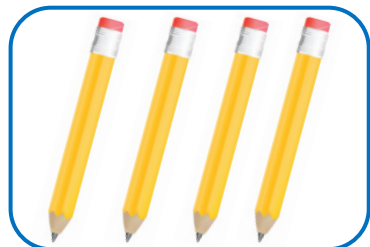
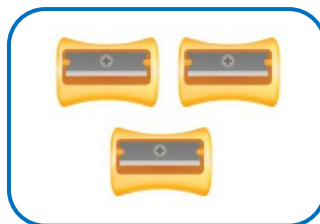
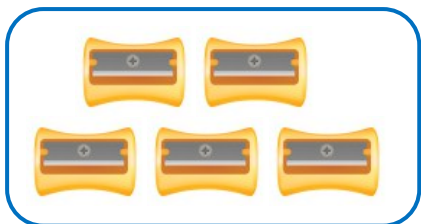
61





### NOSSOS MATERIAIS

AJUDE O LUCAS A DESCOBRIR O TOTAL DE CADA MATERIAL. REGISTRE USANDO UM NÚMERO:



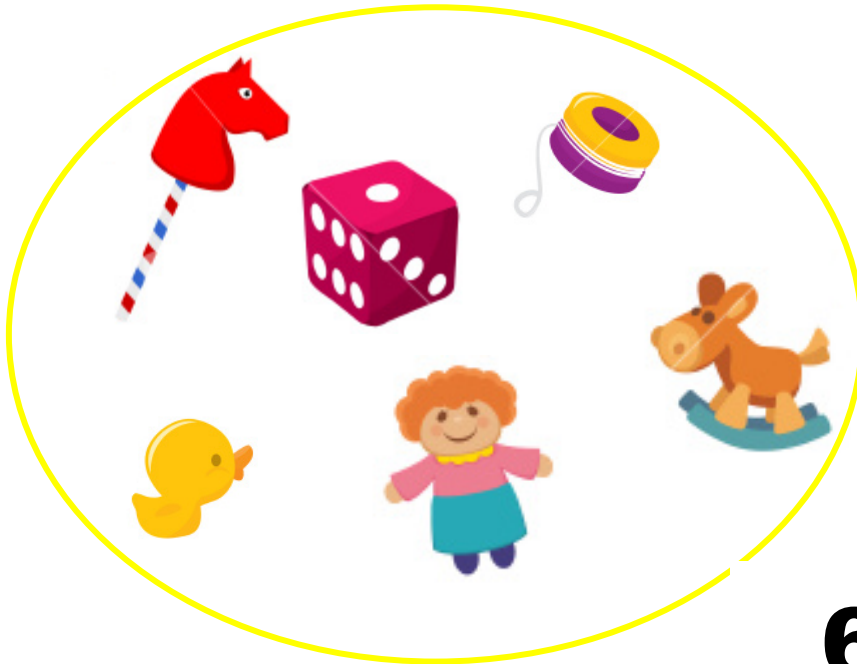
CONTE USANDO OS DEDINHOS.





## OS BRINQUEDOS DE MARIANA

MARIANA TINHA **6** BRINQUEDOS. NO SEU ANIVERSÁRIO GANHOU MAIS **2**.  
QUANTOS BRINQUEDOS ELA TEM AGORA?



MARIANA

$$6 + 2 =$$





### CÁLCULO MENTAL

RESOLVA  
ESTES  
CÁLCULOS  
USANDO OS  
DEDINHOS.



DEPOIS  
RISQUE A  
QUANTIDADE  
ENCONTRADA.

$$5 + 1 = \square$$



$$4 + 3 = \square$$



$$2 + 1 = \square$$



$$5 + 5 = \square$$







### NA LOJA DE BRINQUEDOS

UMA LOJA VENDE BRINQUEDOS. VEJA QUANTOS JÁ FORAM VENDIDOS E CALCULE QUANTOS SOBRARAM:



$$\underline{\quad\quad\quad} - \underline{\quad\quad\quad} = \underline{\quad\quad\quad}$$



$$\underline{\quad\quad\quad} - \underline{\quad\quad\quad} = \underline{\quad\quad\quad}$$



$$\underline{\quad\quad\quad} - \underline{\quad\quad\quad} = \underline{\quad\quad\quad}$$

EU QUERO COMPRAR UM URSINHO DE PELÚCIA!





## JOGANDO BOLINHAS DE GUDE

LUCAS E JOÃO BRINCAM DE BOLINHAS DE GUDE JUNTOS. DESSA VEZ, LUCAS TROUXE 8 BOLINHAS E JOÃO 5. DESENHE AS BOLINHAS DE CADA UM. AGORA, DESCUBRA QUANTAS BOLINHAS JOÃO PRECISA GANHAR PARA TER A MESMA QUANTIDADE DE LUCAS.



LUCAS



JOÃO

JOÃO PRECISA GANHAR \_\_\_\_\_ BOLINHAS.





### CÁLCULO MENTAL



RESOLVA ESTES CÁLCULOS DO SEU JEITO. VOCÊ PODE USAR OS DEDOS OU ALGUM MATERIAL DE CONTAGEM.

$$5 - 3 = \boxed{\phantom{00}}$$

$$4 - 1 = \boxed{\phantom{00}}$$

$$6 - 5 = \boxed{\phantom{00}}$$

$$8 - 4 = \boxed{\phantom{00}}$$



2	5
6	4
3	7
8	1





## NOSSO DINHEIRO

JÚLIA QUER COMPRAR UM URSINHO. VEJA O PREÇO NA ETIQUETA E RECORTE AS MOEDAS QUE ELA DEVERÁ USAR PARA PAGAR POR ELE:



R\$ 5,00





## DIVIDINDO DINHEIRO

CARLA E CLÁUDIO SÃO IRMÃOS GÊMEOS. ELES FIZERAM ANIVERSÁRIO E GANHARAM DINHEIRO DA VOVÓ. ELES RESOLVERAM DIVIDI-LO. AJUDE OS IRMÃOS NESTA TAREFA, MAS NÃO SE ESQUEÇA DE UM DETALHE: CARLA SÓ QUER NOTAS DE 1 REAL E CLÁUDIO AS DE 2 REAIS. ELES DEVEM GANHAR O MESMO VALOR EM DINHEIRO:





## QUEM TEM MAIS DINHEIRO?

ESCREVA QUANTO CADA CRIANÇA TEM EM DINHEIRO E ENVOLVA A QUE TEM O MAIOR VALOR:



R\$



R\$





## QUANTAS RODAS HÁ?



UMA MOTO TEM \_\_\_\_\_ RODAS.

CONTE PARA OS SEUS COLEGAS COMO VOCÊ RESOLVEU A TAREFA.



DUAS MOTOS TÊM \_\_\_\_\_ RODAS.



TRÊS MOTOS TÊM \_\_\_\_\_ RODAS.



QUATRO MOTOS TÊM \_\_\_\_\_ RODAS.



CINCO MOTOS TÊM \_\_\_\_\_ RODAS.



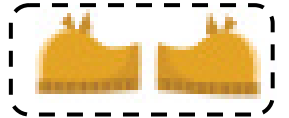


## VESTINDO A COELHINHA

ESTA É A COELHINHA LILI. ELA TEM 2 VESTIDOS E 3 PARES DE SAPATOS. AJUDE-A A COMBINAR OS VESTIDOS COM OS SAPATOS DE VÁRIAS FORMAS DIFERENTES. DEPOIS, MOSTRE AOS SEUS COLEGAS.



MEU VESTIDO  
PREFERIDO É  
O VERMELHO.



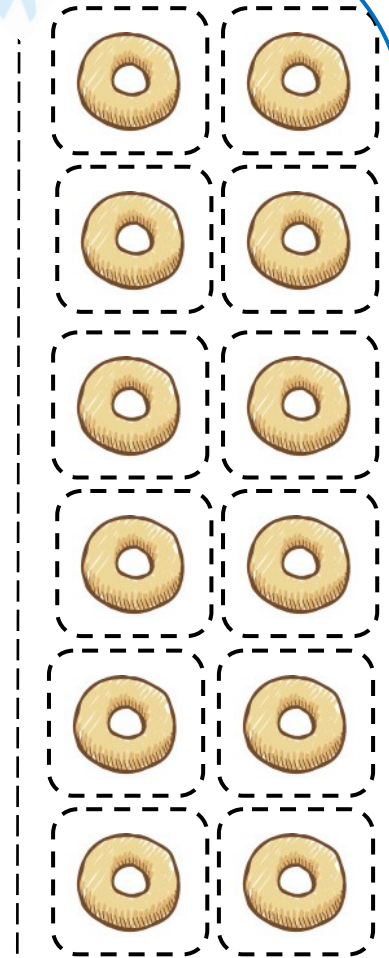
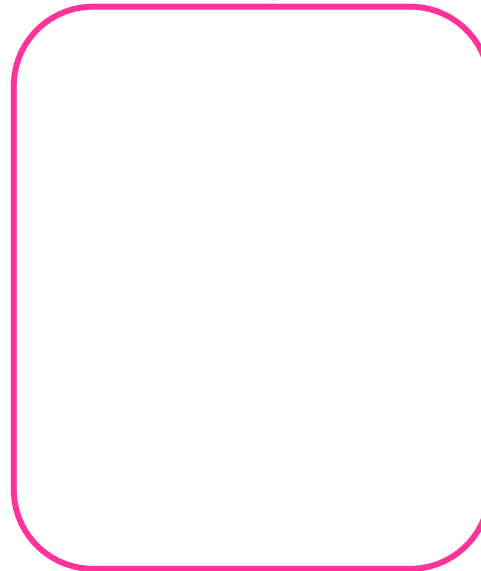
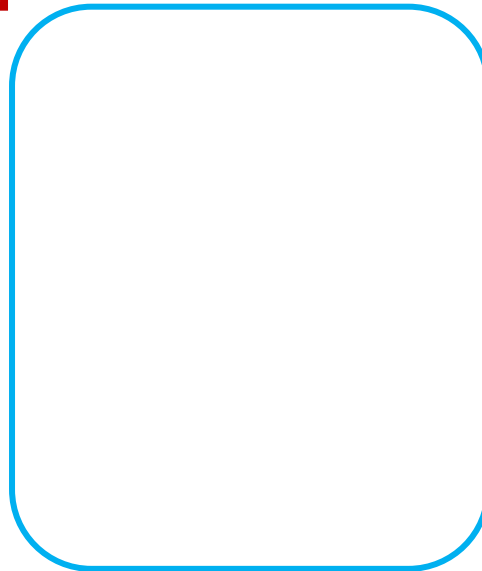




## DIVIDINDO AS ROSQUINHAS



ESTES IRMÃOS ADORAM  
COMER ROSQUINHAS MABEL  
NA HORA DO LANCHE.  
AJUDE-OS A DIVIDIR AS  
ROSQUINHAS DE FORMA  
QUE FIQUEM COM A MESMA  
QUANTIDADE.



<http://www.mabel.com.br/produtos/rosca-de-coco-mini-atacado?locale=pt>

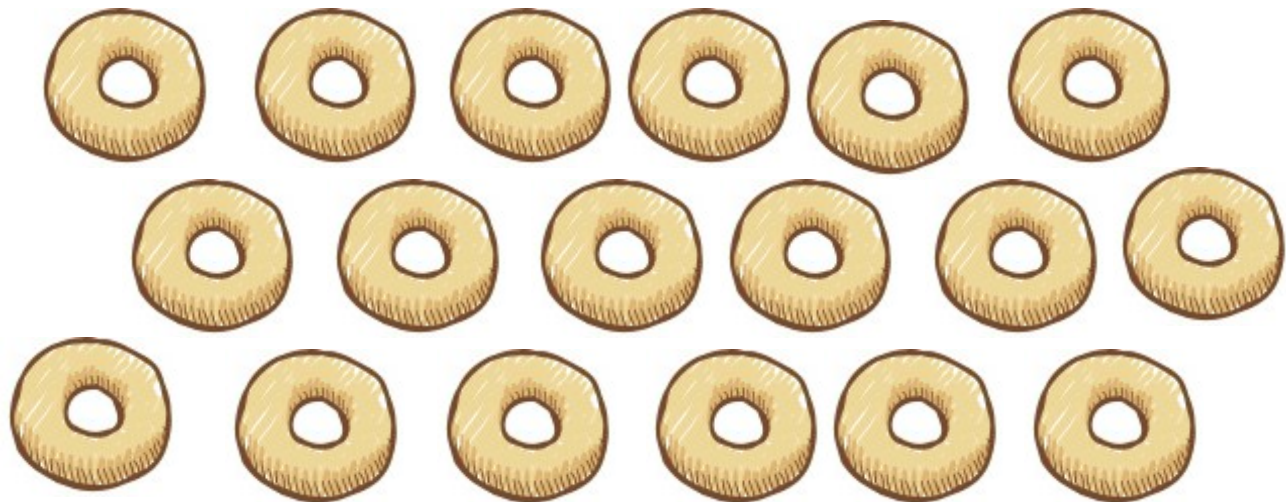
TOTAL DE ROSQUINHAS: \_\_\_\_\_ CADA CRIANÇA RECEBEU: \_\_\_\_\_





## QUANTAS CRIANÇAS VÃO COMER ROSQUINHAS?

UMA PROFESSORA QUER DAR **3** ROSQUINHAS PARA CADA CRIANÇA. ENVOLVA AS ROSQUINHAS EM GRUPOS DE TRÊS E EM SEGUIDA, DESCUBRA QUANTAS CRIANÇAS RECEBERÃO AS ROSQUINHAS?



DESENHE AS CRIANÇAS AQUI!



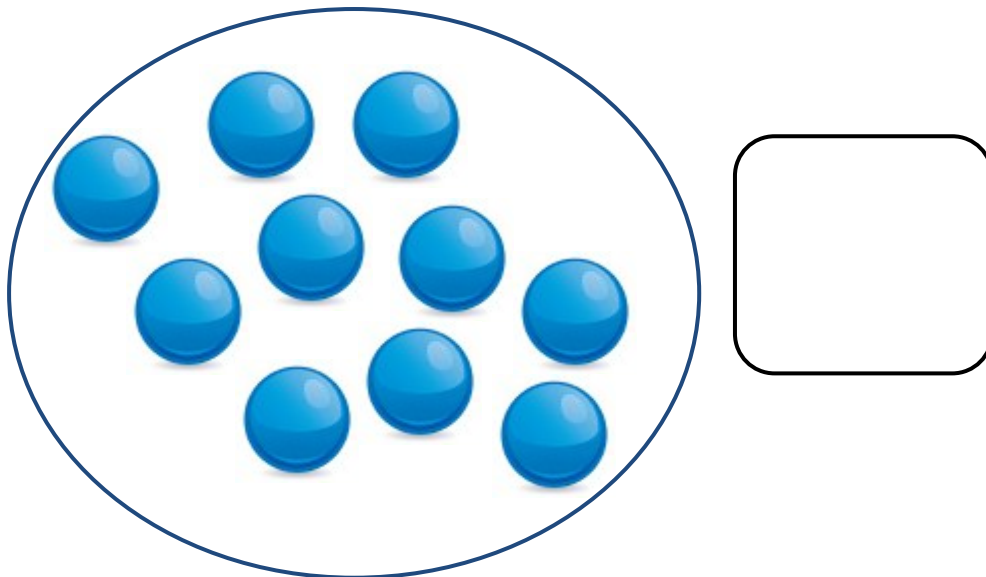
TOTAL DE ROSQUINHAS: \_\_\_\_\_ QUANTAS CRIANÇAS ? \_\_\_\_\_





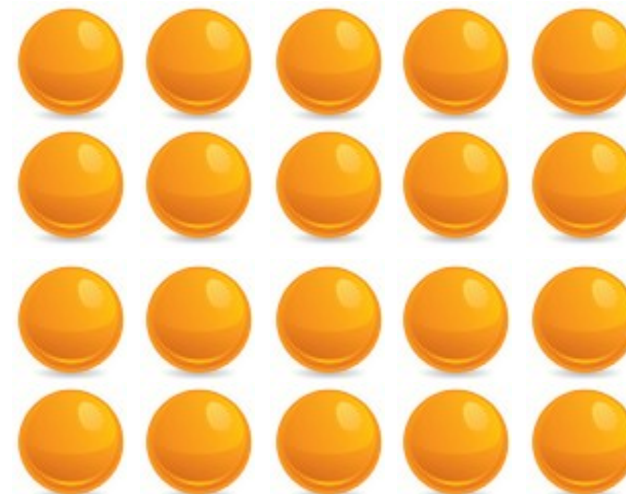
## AGRUPANDO DEZENAS

QUANTAS BOLAS DE GUDE HÁ NESTA COLEÇÃO?



A QUANTIDADE **10** É CHAMADA DE **DEZENA**.

AGORA ENVOLVA AS BOLINHAS EM GRUPOS DE 10.



TOTAL DE BOLINHAS: \_\_\_\_\_

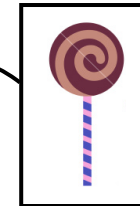
DEZENAS: \_\_\_\_\_





## COLEÇÕES DE 10

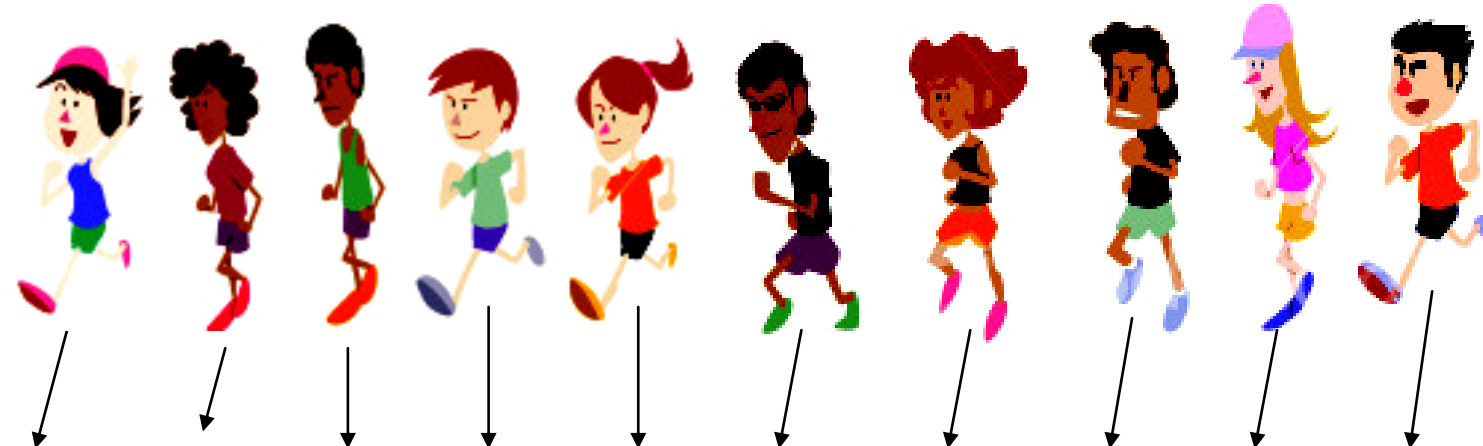
DESENHE UMA DEZENA DE CADA DOCE:





## NÚMEROS ORDINAIS

VEJA ESTA CORRIDA. COM AJUDA DA PROFESSORA CONTINUE ESCREVENDO O NÚMERO DA ORDEM DE CHEGADA:



Below the runners are ten boxes for ranking. The first two are labeled 1º and 2º, and the remaining eight are empty.

1º	2º								
----	----	--	--	--	--	--	--	--	--

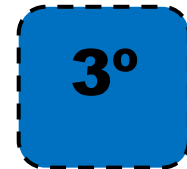
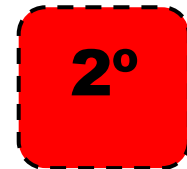
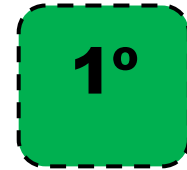
QUEM GANHOU O TROFÉU? CIRCULE.





## O ÚLTIMO LUGAR

VEJA ESTA CORRIDA DE CARROS. QUEM IRÁ CHEGAR EM ÚLTIMO LUGAR?  
FAÇA UM **X**. DEPOIS, RECORTE E COLE A COLOCAÇÃO DE CADA CARRO:



Four empty boxes with arrows pointing up to the cars above them, for labeling the finishing order.

O ÚLTIMO CHEGOU EM \_\_\_\_\_ LUGAR.

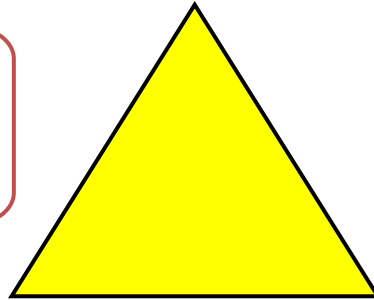




## FIGURAS PLANAS



VEJA AS  
FIGURAS  
QUE  
DESENHEI !



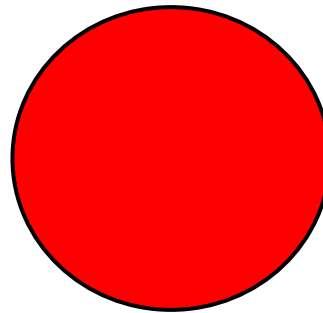
TRIÂNGULO



QUADRADO



RETÂNGULO



CÍRCULO

VOCÊ CONHECE ESTAS FIGURAS?

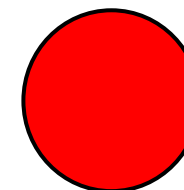
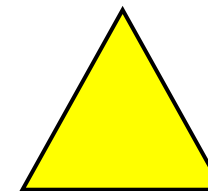
FAÇA UM DESENHO NA PÁGINA  
SEGUINTE USANDO TODAS ESTAS  
FIGURAS. NÃO SE ESQUEÇA DE  
PINTAR. USE SUA CRIATIVIDADE.

MOSTRE AOS SEUS COLEGAS!





## DESENHANDO COM FIGURAS

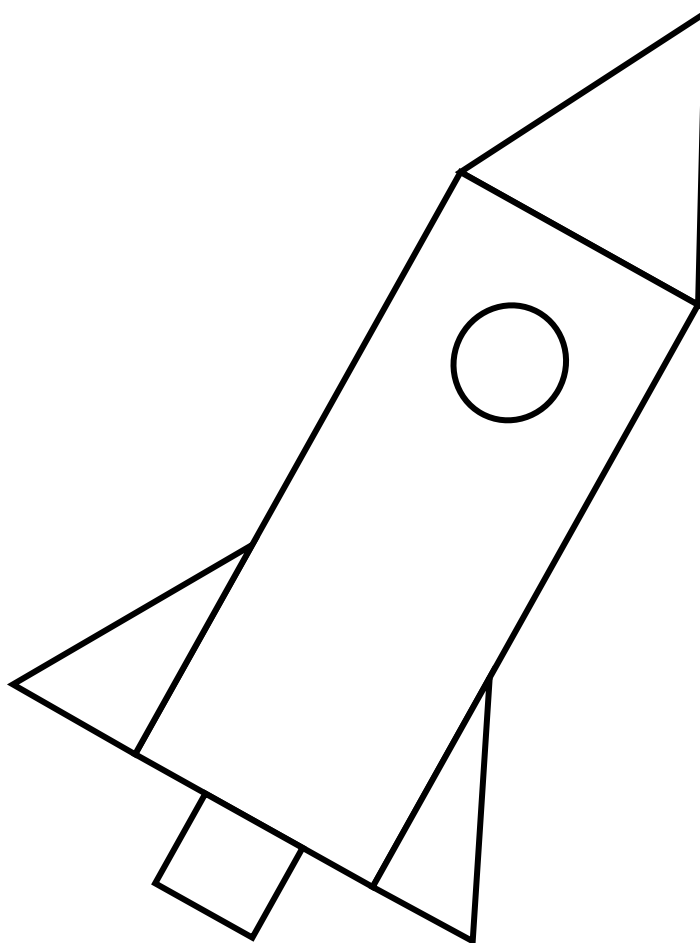




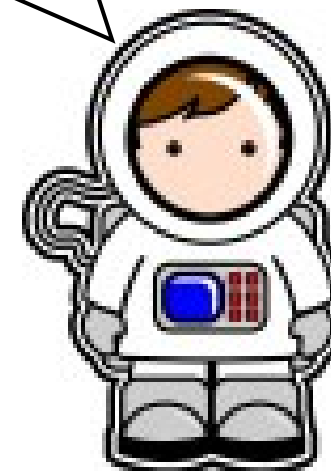


## PINTANDO AS FIGURAS

PINTE O FOGUETE E DESENHE ESTRELINHAS:

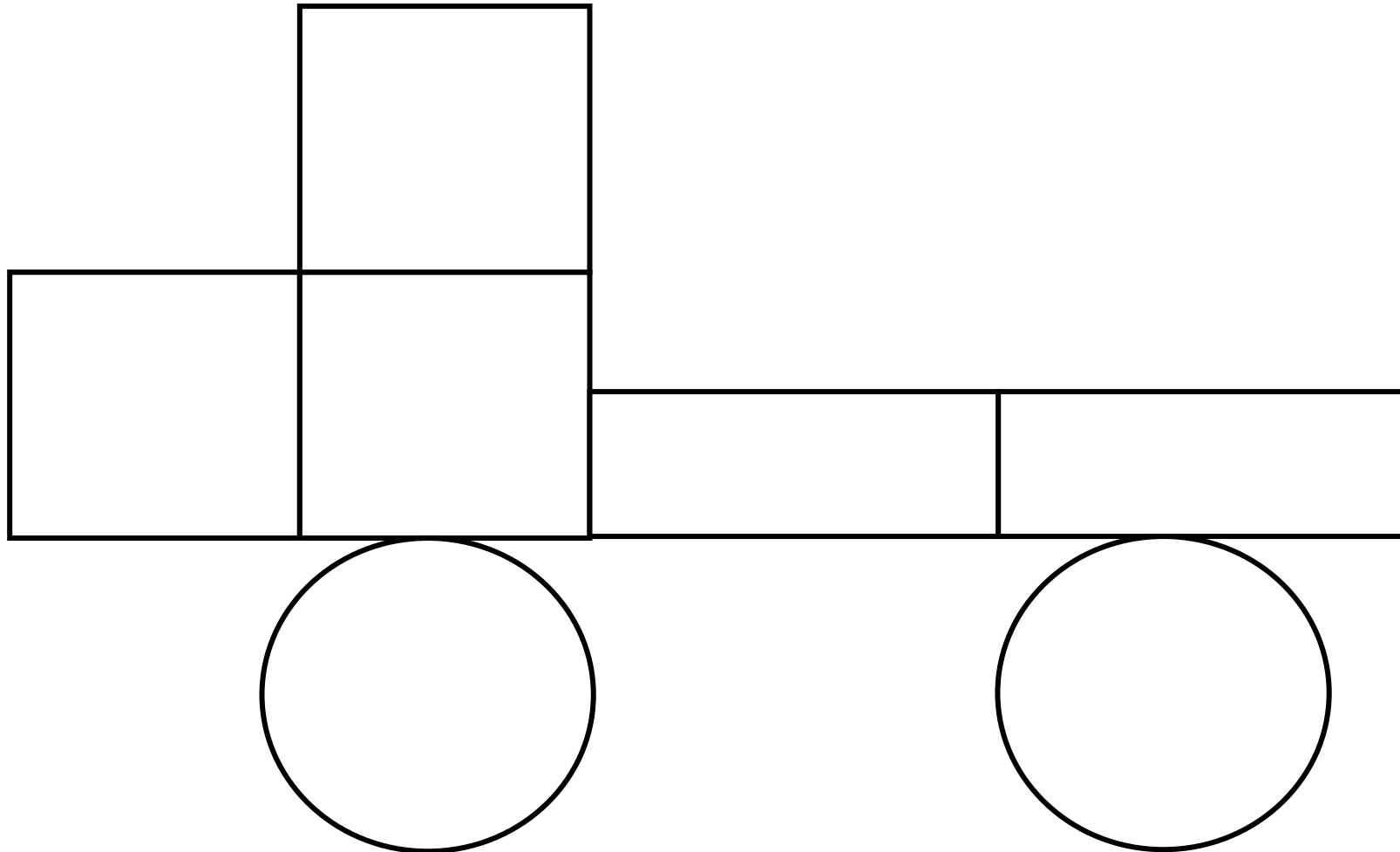


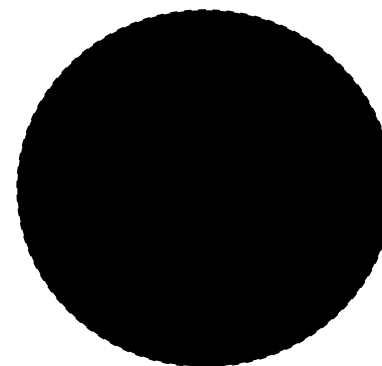
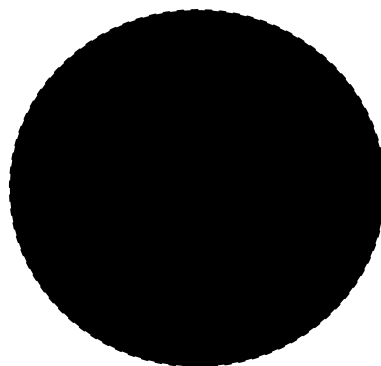
OLÁ, SOU UM  
ASTRONAUTA.  
VOCÊ  
CONSEGUE  
IDENTIFICAR AS  
FIGURAS NESTE  
MEU FOGUETE?





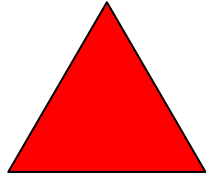
FORME ESTE CAMINHÃO USANDO AS FIGURAS DA PRÓXIMA FOLHA.



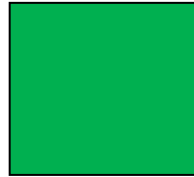




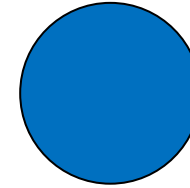
DESENHE AQUI TUDO O QUE VOCÊ ACHOU E QUE SE PARECE COM UM:



TRIÂNGULO



QUADRADO

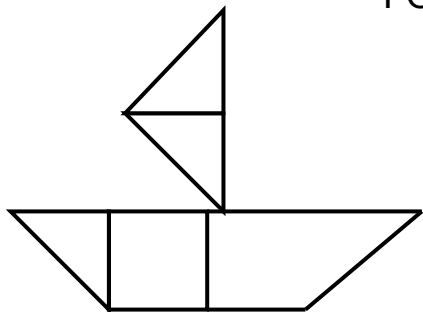


CÍRCULO





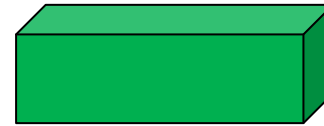
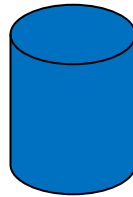
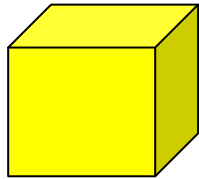
FORME COM O SEU MELI-MELÔ ESTE BARQUINHO:





## SÓLIDOS GEOMÉTRICOS

VEJA ESTES SÓLIDOS. ELES SE PARECEM COM MUITAS COISAS QUE USAMOS NO DIA A DIA.  
LIGUE OS OBJETOS QUE TEM A MESMA FORMA.



[brancacastaseflores.com.br](http://brancacastaseflores.com.br)



[http://portuguesbrasileiro.istockphoto.com/search/text/CHAP%C3%89U/filetypes/\(7\)/source/basic/](http://portuguesbrasileiro.istockphoto.com/search/text/CHAP%C3%89U/filetypes/(7)/source/basic/)



[papeldeparede.etc.br](http://papeldeparede.etc.br)



[peadcleidesilva.pbworks.com](http://peadcleidesilva.pbworks.com)



[alemadorebanho.blogspot.com](http://alemadorebanho.blogspot.com)



[www.atleeresina.com](http://www.atleeresina.com)





## O QUE APARECE?

COLOQUE UMA CAIXA SOBRE ESTA FOLHA. SEGURE BEM FIRME. PEGUE UM LÁPIS E FAÇA UMA LINHA CONTORNANDO A CAIXA. VEJA COMO FICOU.

DISCUTA COM SEUS COLEGAS A SUA DESCOBERTA.

O DESENHO  
QUE VOCÊ FEZ  
É UMA FIGURA  
E A CAIXA UM  
SÓLIDO!!!







# ANEXO 1

(CARTELA NUMÉRICA)



---

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>
<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>
<b>31</b>	<b>32</b>	<b>33</b>	<b>34</b>	<b>35</b>	<b>36</b>	<b>37</b>	<b>38</b>	<b>39</b>	<b>40</b>
<b>41</b>	<b>42</b>	<b>43</b>	<b>44</b>	<b>45</b>	<b>46</b>	<b>47</b>	<b>48</b>	<b>49</b>	<b>50</b>
<b>51</b>	<b>52</b>	<b>53</b>	<b>54</b>	<b>55</b>	<b>56</b>	<b>57</b>	<b>58</b>	<b>59</b>	<b>60</b>
<b>61</b>	<b>62</b>	<b>63</b>	<b>64</b>	<b>65</b>	<b>66</b>	<b>67</b>	<b>68</b>	<b>69</b>	<b>70</b>
<b>71</b>	<b>72</b>	<b>73</b>	<b>74</b>	<b>75</b>	<b>76</b>	<b>77</b>	<b>78</b>	<b>79</b>	<b>80</b>
<b>81</b>	<b>82</b>	<b>83</b>	<b>84</b>	<b>85</b>	<b>86</b>	<b>87</b>	<b>88</b>	<b>89</b>	<b>90</b>
<b>91</b>	<b>92</b>	<b>93</b>	<b>94</b>	<b>95</b>	<b>96</b>	<b>97</b>	<b>98</b>	<b>99</b>	<b>100</b>

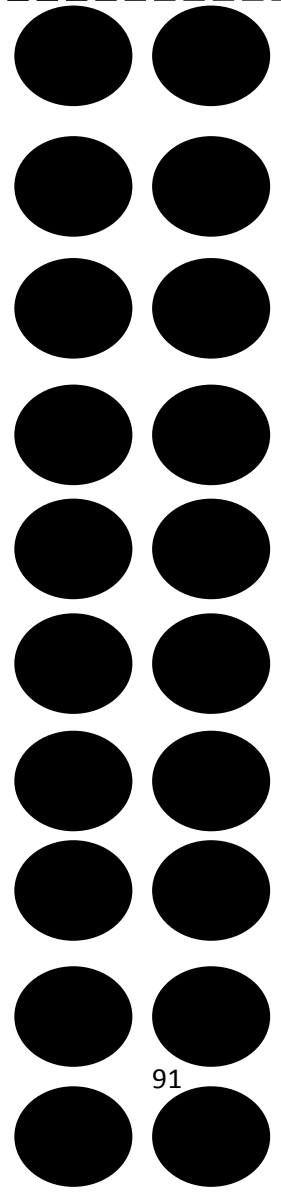
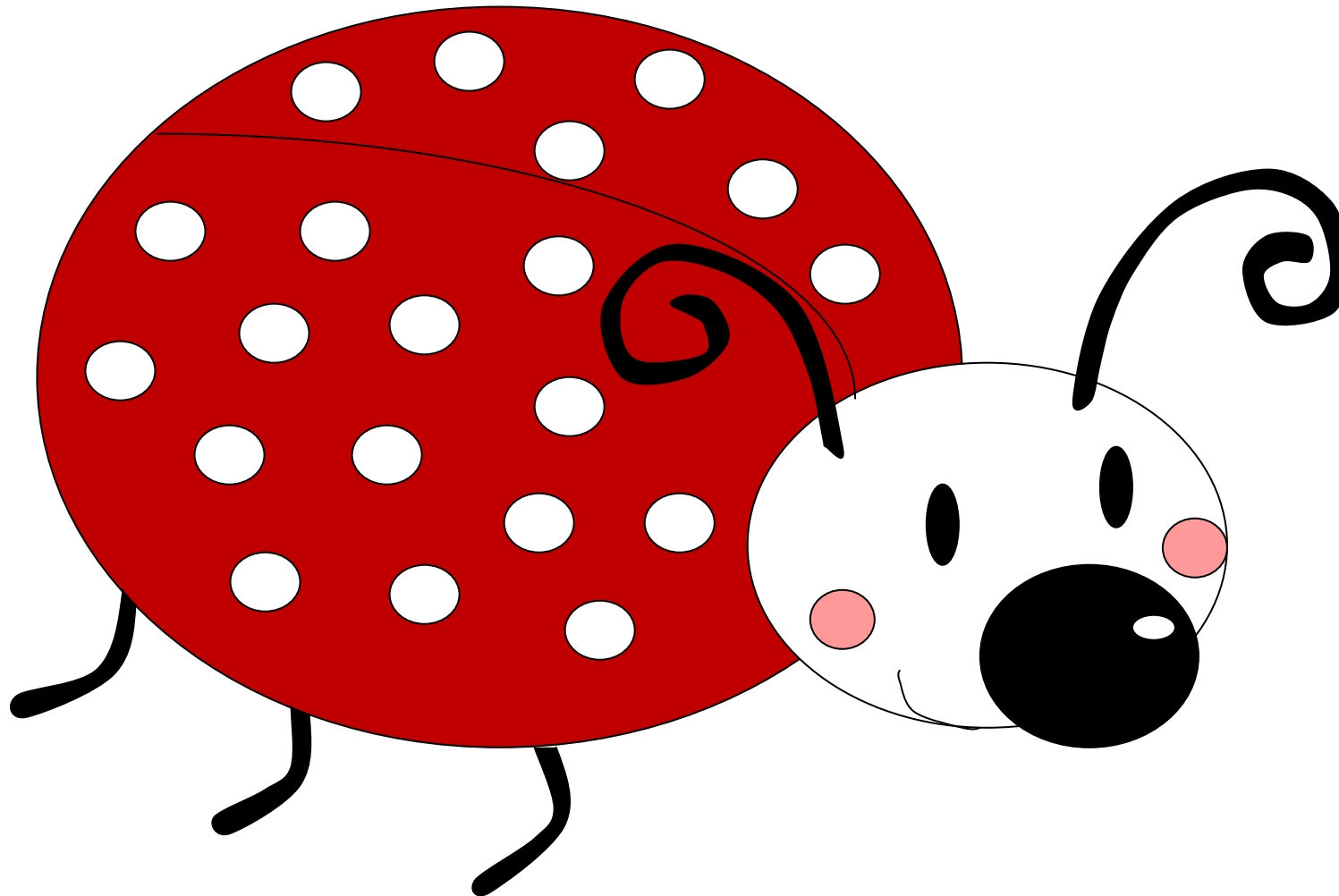




**ANEXO 2**

Retirado de: Hoje é dia de matemática : 1º ano / Carla Cristina Tosatto,  
Claudia Miriam Tosatto, Edilaine do Pilar F. Perachi. Ed. Positivo, 2007.

**AS PINTAS DA JOANINHA**



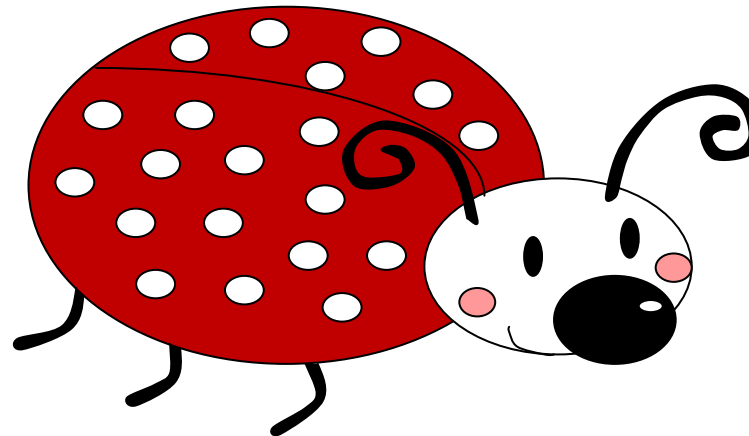


## REGRAS DO JOGO:

### AS PINTAS DA JOANINHA

Organização: duplas

1. Cada jogador lança seus dados ao mesmo tempo e aquele que obtiver a maior quantidade pega essa quantidade de pintas e coloca sobre as pintas da joaninha.
2. Se a quantidade sorteada for a mesma para os dois jogadores, os dados devem ser lançados novamente.
3. O objetivo do jogo é ser o primeiro a cobrir todas as pintas da sua joaninha. Mas, atenção! No final, é preciso tirar no dado a quantidade exata de pintas que ainda não foram cobertas. Por exemplo, se faltar apenas uma pinta, é preciso, tirar a quantidade 1 no dado.

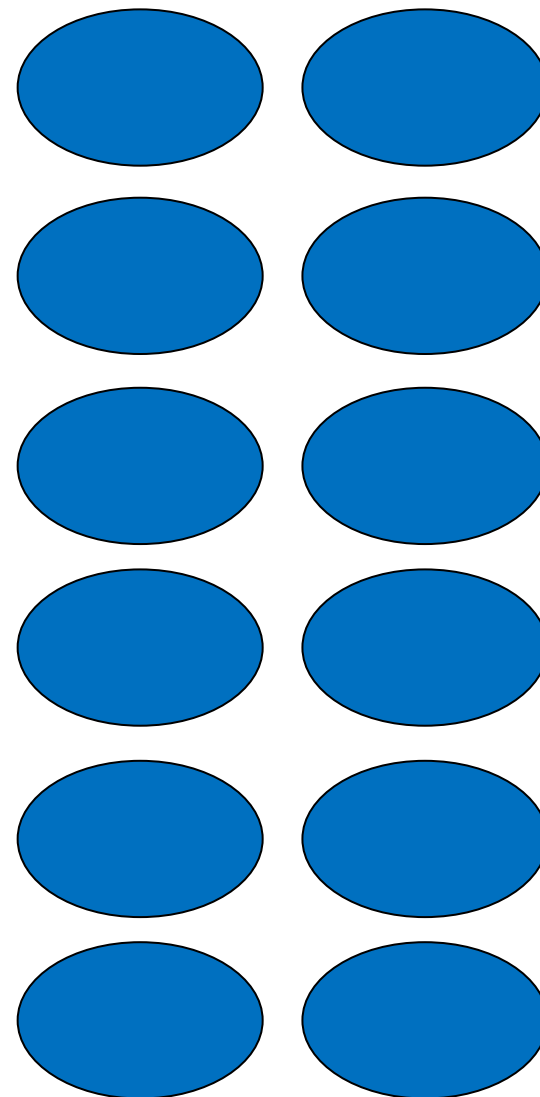
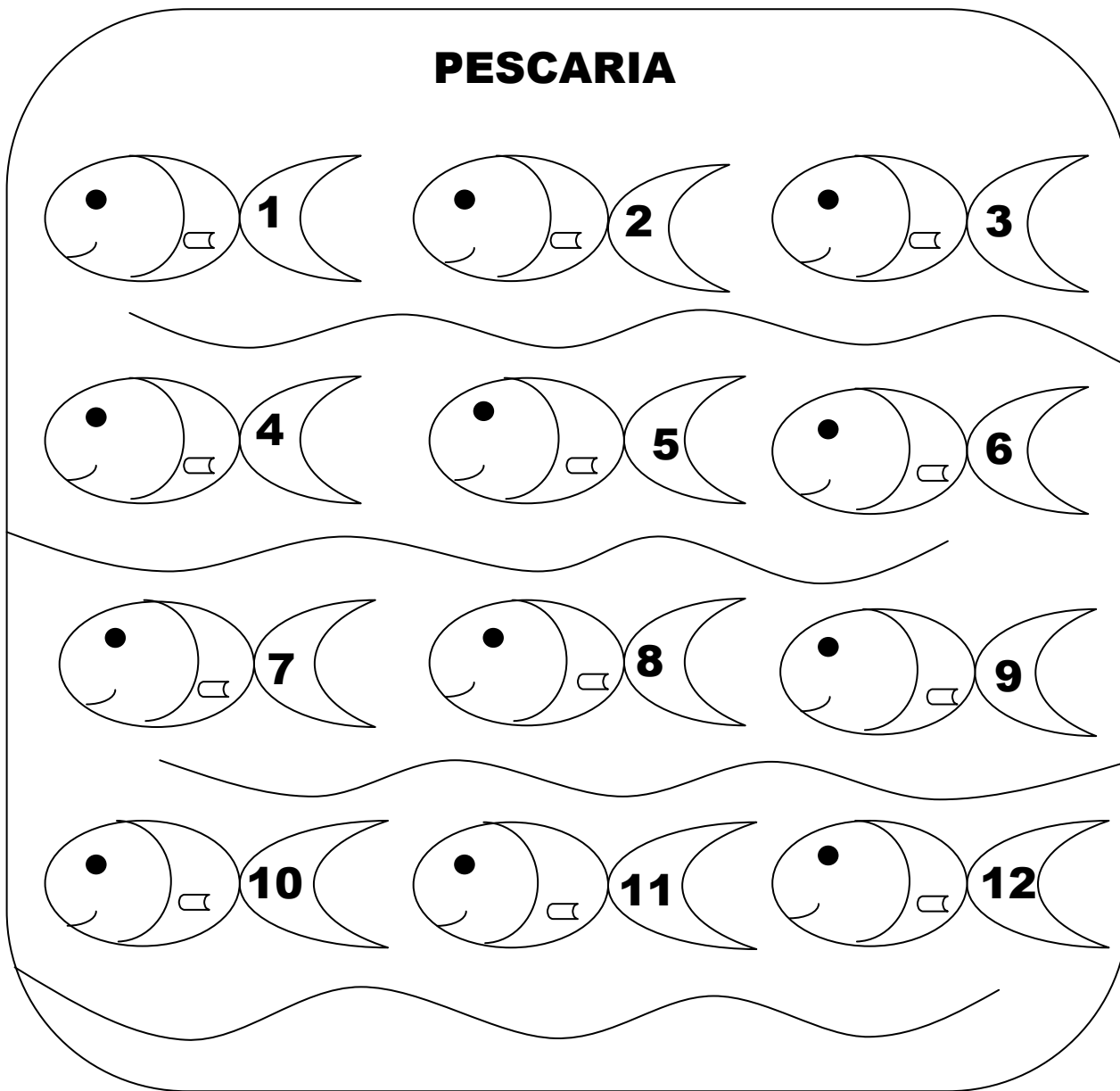


Este jogo é um bom desafio de comparação de quantidades e contagem.





# PESCARIA







## Regras do jogo: Pescaria

Organização: Duplas

1. Utilizando os marcadores, cubra todos os peixes do seu tabuleiro. Deixe apenas os números visíveis.
2. Cada jogador, na sua vez, lança um ou dois dados.
3. O objetivo é retirar os marcadores de cima dos peixes. Isso pode ser feito de duas maneiras:
  - Jogando dois dados, juntando os pontos obtidos e retirando o marcador de cima do peixe que contém o resultado.
  - Jogando apenas um dado e retirando o marcador de cima do peixe que contém o número obtido.
4. Cada vez que o jogador retirar um marcador de cima de um peixe, significa que o peixe foi pescado.
5. Se o jogador obtiver como resultado um número que já obteve anteriormente (o marcador de cima do peixe já foi retirado), deverá passar a vez.
6. O objetivo do jogo é ser o primeiro a pescar todos os peixes de seu tabuleiro, ou seja, retirar de cima deles todos os marcadores.

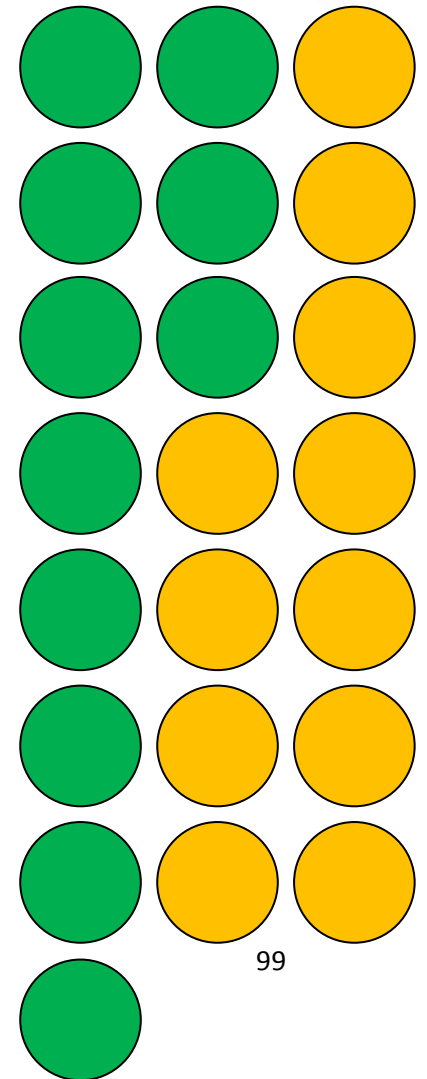
Este jogo é um bom desafio que envolve a ideia de juntar (adição) e também articula boas estratégias lógico-matemáticas, pois o aluno deve decidir utilizar um ou dois dados para conseguir o número do peixe ainda não pescado.



**ANEXO 4**

**Tabuleiro do jogo Cubra e descubra**

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
CUBRA E DESCUBRA										
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1





## **Regras do jogo: Cubra e descubra**

**Recursos necessários:** Um tabuleiro (como o do modelo), 22 fichas (sendo 11 de cada cor) e 2 dados.

**Meta:** Conseguir tirar todas as fichas do seu lado do tabuleiro.

### **Regras:**

- 1- Cada jogador coloca todas as fichas no seu lado do tabuleiro, de modo a cobrir todos os números que nele aparecem.
- 2- Na sua vez, o jogador lança os dois dados, adiciona os pontos que saírem nos dados e tira do tabuleiro a ficha que cobre a soma.
- 3- O vencedor será aquele que primeiro tirar todas as fichas do seu lado do tabuleiro.

Este jogo é um bom desafio envolvendo a ideia de juntar (adição) e com utilização da sequência numérica.



**ANEXO 5**  
**ALGARISMOS MÓVEIS**



<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>5</b>
<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>1</b>	<b>6</b>
<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>7</b>
<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>8</b>
<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>9</b>

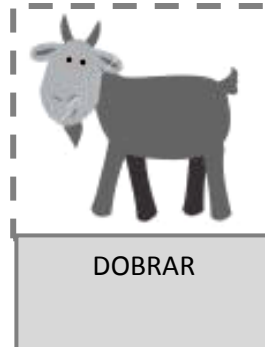
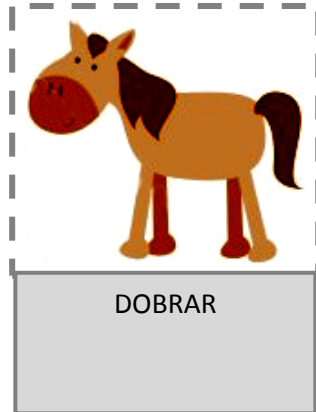
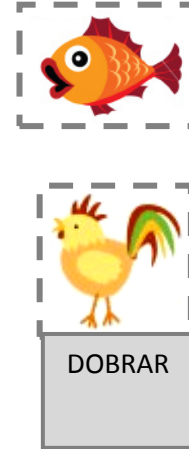
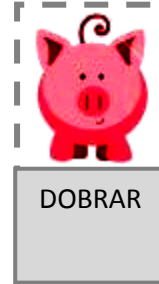
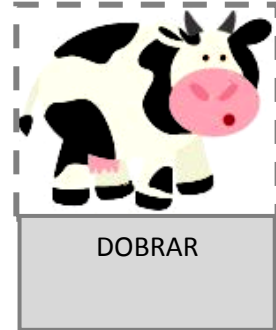
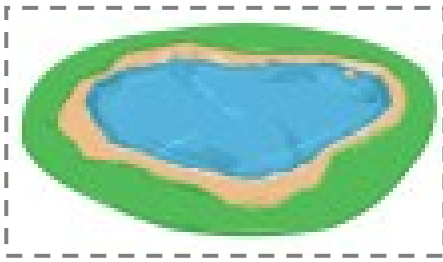
Para utilização em atividades de escrita de números considerando as hipóteses dos alunos.





## ANEXO 6

### FIGURAS PARA O CENÁRIO





Adaptado de: Jogos de Matemática de 1º a 5º ano / Katia Stocco Smole,  
Maria Ignez Diniz, Patrícia Cândido, - Porto Alegre: Artmed, 2007.

## ANEXO 7



3

6

9

2

5

8

1

4

7



**10**

**11**

**12**

**13**

**14**

**15**

**16**

**17**

**18**





**19**

**20**

**21**

**22**

**23**

**24**

**25**

**26**

**27**







**28**

**29**

**30**

**31**

**32**

**33**

**34**

**35**

**36**







**39**

**42**

**45**

**38**

**41**

**44**

**37**

**40**

**43**





48

47

46

50

49

### REGRAS DO JOGO: A MAIOR VENCE

Organização: Duplas

1. Todas as cartas são distribuídas aos jogadores;
2. Sem olhar, cada jogador forma uma pilha na sua frente com as suas cartas viradas para baixo;
3. A um sinal combinado, os dois jogadores simultaneamente viram as primeiras cartas de suas respectivas pilhas. O jogador que virar a carta maior leva as duas.
4. O jogo acaba quando as cartas acabarem;
5. O jogador que tiver o maior número de cartas no final do jogo será o vencedor.

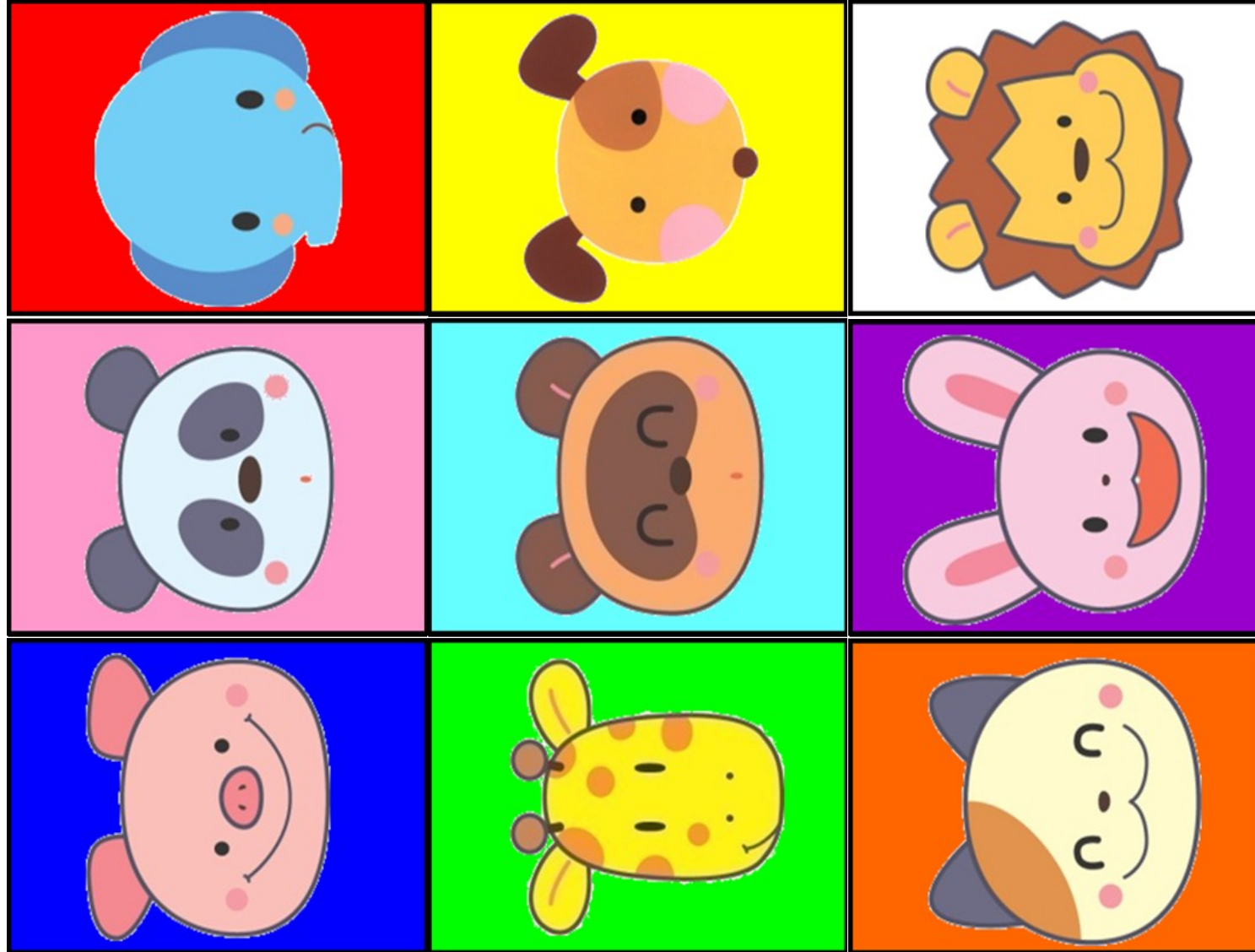
Este jogo é um bom desafio de comparação de números. Os alunos não deverão conhecer todos os números e utilizarão o conhecimento que possuem para descobrir qual é o número maior.

Para saber mais veja nas orientações iniciais sobre as hipóteses que os pequenos constroem na interação com os números.



## ANEXO 8

### Cartas do jogo: Buraco de animais



<http://sites.google.com/site/constancekamii/materials-for-the-classroom>







## Regras do jogo: Buraco de animais

**Número de jogadores:** três é o número ideal para trabalhar com esse tipo de jogo na faixa de 6 anos, uma vez que, quanto mais crianças, maior o tempo de espera e de inatividade física e mental, o que costuma gerar desinteresse e dispersão.

Material: 36 cartas, sendo quatro de cada, de nove tipos diferentes (p. ex: porco, elefante, panda, etc).

Objetivo do jogo: formar dois trios de cartas iguais (com o mesmo animal).

Modo de jogar:

- Sete cartas são distribuídas para cada jogador. As cartas restantes devem ser empilhadas e colocadas no meio da mesa, viradas para baixo, formando o monte para compras. A carta do topo do monte deve ser virada para cima e colocada ao lado do monte para dar início à pilha de descarte.
- Todos os jogadores colocam suas sete cartas alinhadas à sua frente, viradas para cima, de modo que os outros também possam vê-las.
- O grupo decide quem vai começar a partida. O primeiro jogador escolhe entre a primeira carta do monte para compras, virada para baixo, ou a primeira da pilha de descarte, aberta, e a pega para si. Então ele descarta uma de suas cartas sobre essa segunda pilha, virada para cima (ficando com sete cartas novamente) e passa a vez ao jogador à sua esquerda.
- O primeiro a formar dois grupos de três cartas iguais é o vencedor.

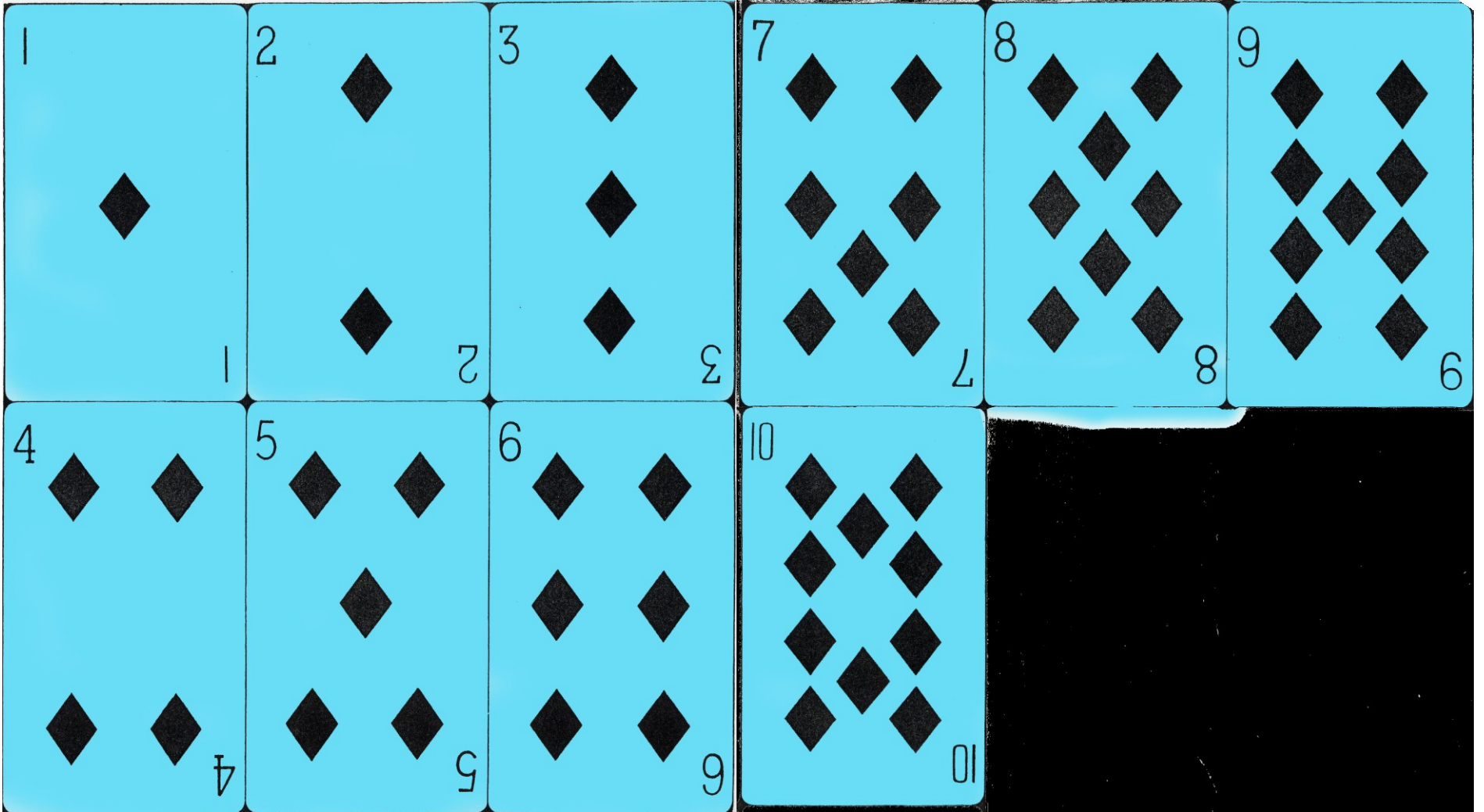
Caro professor, se for necessário ofereça aos alunos uma versão mais simples:

- Usar 28 cartas (quatro de cada tipo, sendo sete tipos diferentes) em vez de 36;
- Distribuir apenas quatro cartas para cada jogador;
- Mudar a última regra: “vence quem fizer um grupo de três cartas iguais primeiro”.

Este jogo possibilita o desenvolvimento do conhecimento lógico-matemático dos pequenos ( classificação, seriação, número, relações espaciais e temporais).



**ANEXO 9**  
**DOMINÓ DE CARTAS**



<http://sites.google.com/site/constancekamii/materials-for-the-classroom>



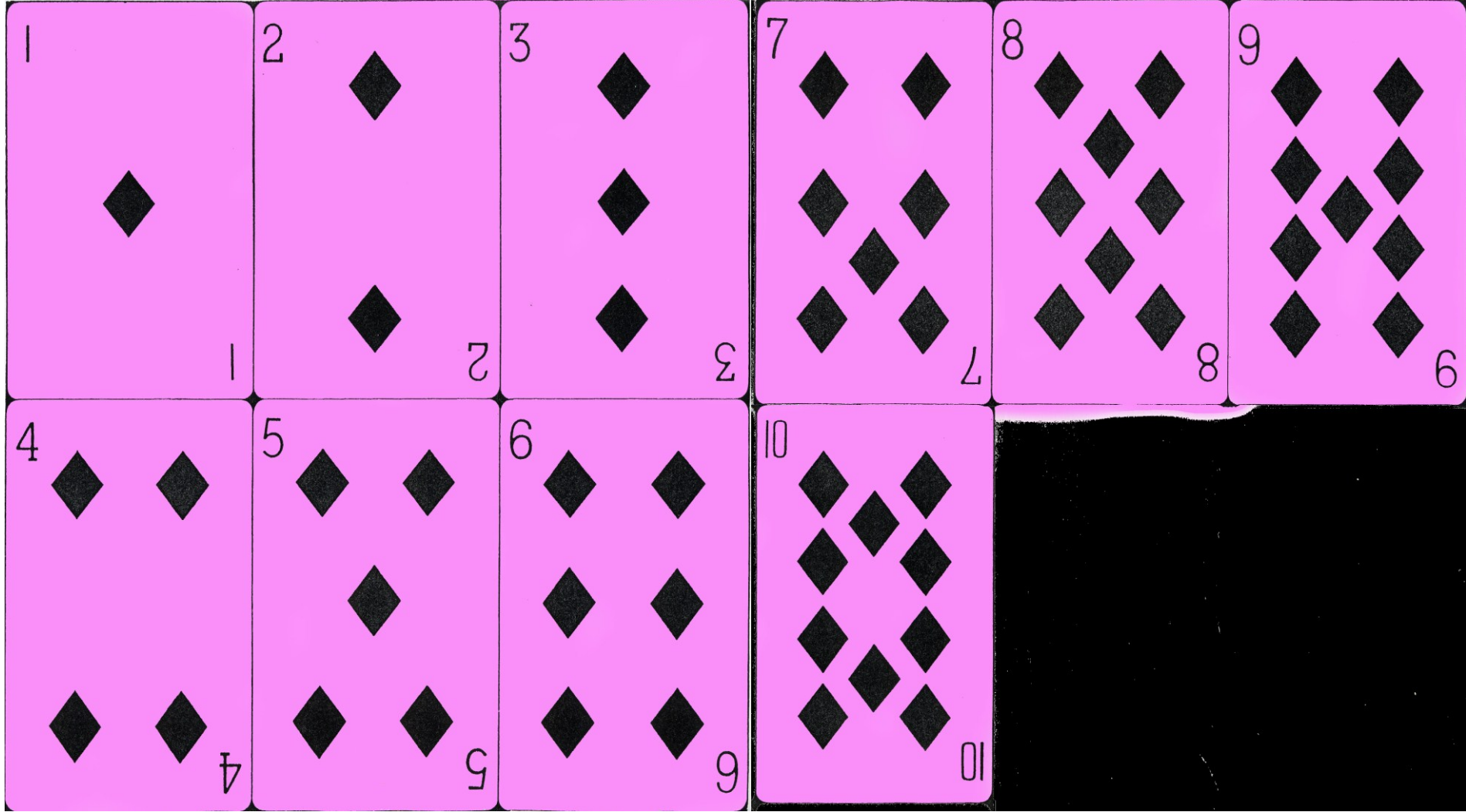


---

1 1	2 2	3 3	7 7	8 8	9 9
4 4	5 5	6 6	10 10		

A grid of ten green cards, each representing a number from 1 to 10. Each card is a square with a black diamond shape in the center. The number of diamonds on each card corresponds to the number in the top-left corner. The cards are arranged in two rows: the first row contains cards 1 through 9, and the second row contains cards 4 through 10. The card for the number 10 is the only one in the second row that is not a square, being wider than it is tall. The numbers 1 through 10 are printed in the top-left corner of each card, and the same number is printed in the bottom-right corner of each card. The cards are separated by thin black lines. A dashed horizontal line is drawn above the top row of cards.






















1  1	2  2	3  3	7  7	8  8	9  9
4  4	5  5	6  6	10  10		



## **Regras do jogo: DOMINÓ DE CARTAS**

As cartas são distribuídas a todos os jogadores. As crianças se revezam baixando uma carta de cada vez, tentando fazer uma matriz no meio da mesa consistindo de quatro carreiras (uma de cada cor) indo de 1 a 10 em ordem. Se o primeiro jogador baixa um 1 amarelo, por exemplo, o segundo jogador pode baixar um 2 amarelo ou um 1 verde. Se o segundo jogador baixa um 2 amarelo, o terceiro jogador pode baixar um 3 amarelo ou um 1 de qualquer outra cor. Todos os números têm de ser colocados em ordem dentro de cada naipe, sem pular nenhum.

Aquele que não tiver uma carta que possa ser jogada deve passar. O primeiro jogador a usar todas as suas cartas é o vencedor.

Este jogo pode ser modificado, começando-se com os 10 e prosseguindo em ordem decrescente. Uma outra modificação é começar com os 5 e ir para cima e para baixo. Este jogo também pode ser usado inicialmente com cartas indo até 5.

As crianças não têm de saber ler numerais jogando este jogo e muitas crianças aprendem a reconhecer numerais jogando este jogo.

Este jogo envolve a leitura de numerais e a construção da sequência numérica. Além disso, favorece a elaboração de estratégias na escolha do melhor momento para lançar as cartas.

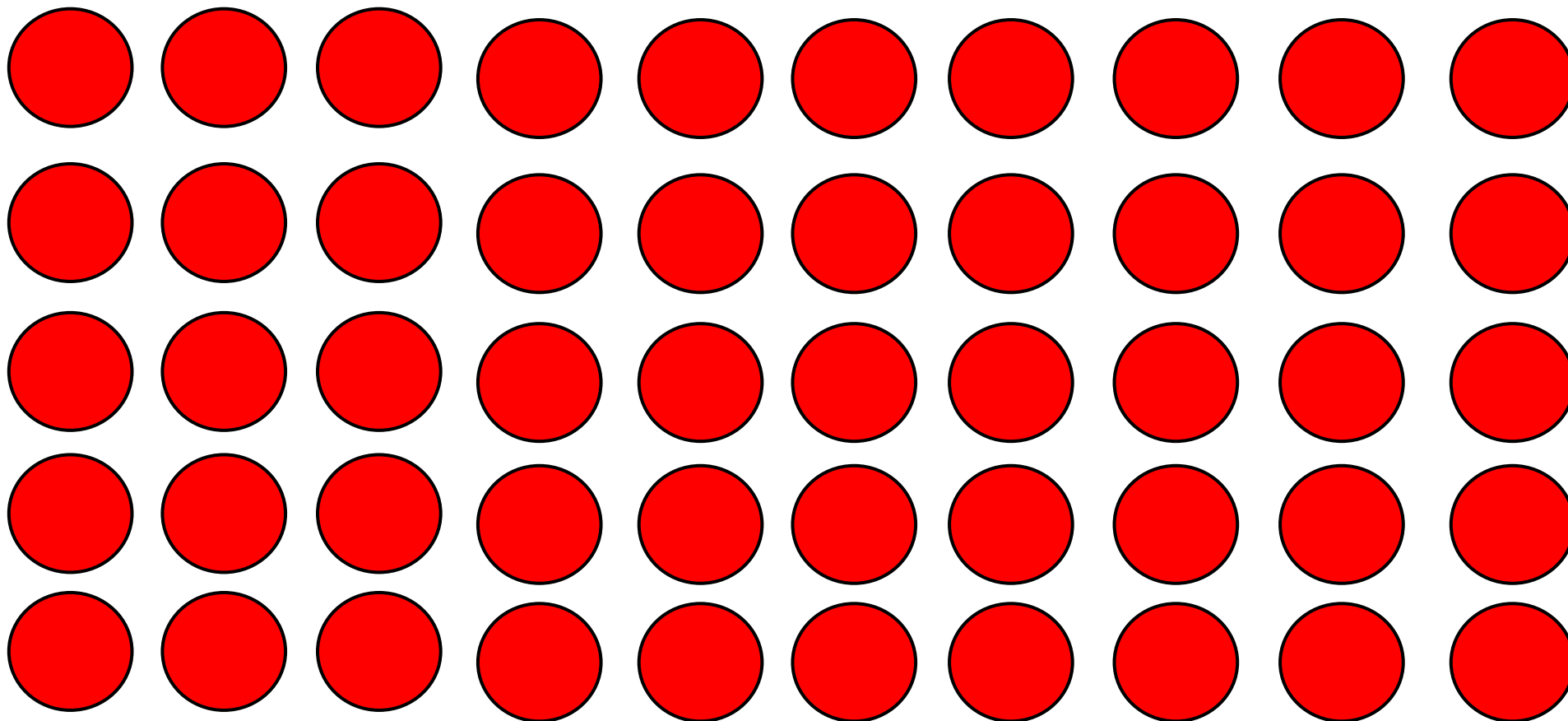






**ANEXO 11**

**FICHAS DO JOGO: CINQUENTA FICHAS**







### **Regras do jogo: CINQUENTA FICHAS**

Materiais: Uma cartela para cada jogador, 50 fichas para cada jogador, um dado.

Jogo: Os jogadores se revezam lançando o dado e colocando o número de fichas sobre suas cartelas. O vencedor é o primeiro que encher sua cartela.

Este jogo pode ser dificultado usando-se dois dados, em cujo caso ele se torna um jogo de adição. Algumas crianças sugerem que cada jogador tem de preencher e então esvaziar sua cartela.

Este jogo envolve organização espacial, contagem e até a ideia de juntar (adição).



Retirado de: Crianças pequenas reinventam a aritmética: implicações da teoria de Piaget / Constance Kamii e Leslie Baker Housman. Artmed, 2002.

**ANEXO 12**

**TABULEIRO DO JOGO: MAIS UM**

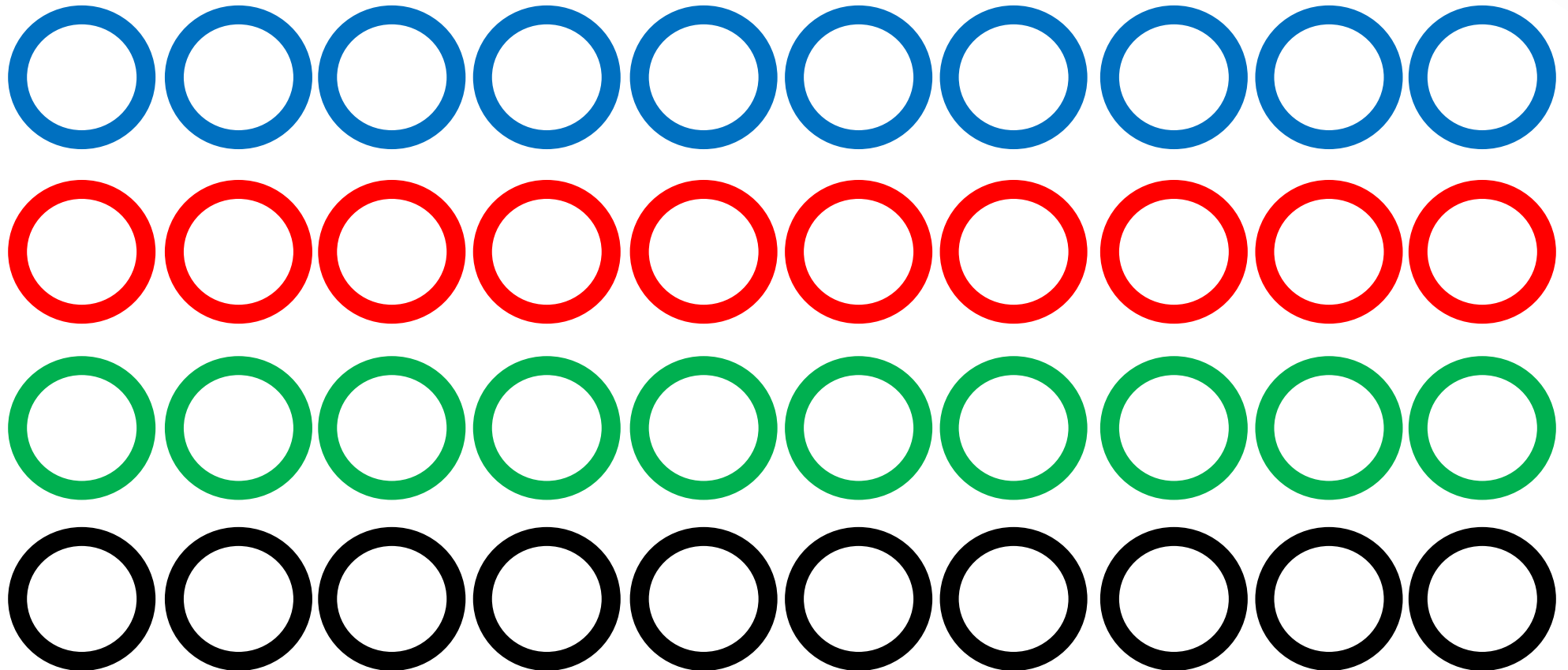


**MAIS UM**

<b>5</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>6</b>
<b>6</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>



**FICHAS VAZADAS PARA O JOGO: MAIS UM**





## Regras do jogo: MAIS UM

**Materiais:** Um tabuleiro, 1 dado, fichas vazadas de 4 cores.

**Jogo:** Este jogo é provavelmente o jogo mais fácil para crianças pequenas. Primeiro, cada jogador pega todas as fichas da mesma cor.

Os jogadores se revezam lançando o dado e colocando uma ficha no número tirado mais um, em qualquer lugar do tabuleiro. Por exemplo, se uma pessoa tira um 4, ela coloca uma ficha em um 5. O jogador que usar todas as suas fichas primeiro é o vencedor.

Este é um jogo melhor do que o Bingo, no qual as crianças têm cartelas individuais, porque quando as crianças têm seus próprios tabuleiros, elas têm menos probabilidade de supervisionar umas às outras. As fichas vazadas permitem que os jogadores vejam os números cobertos.

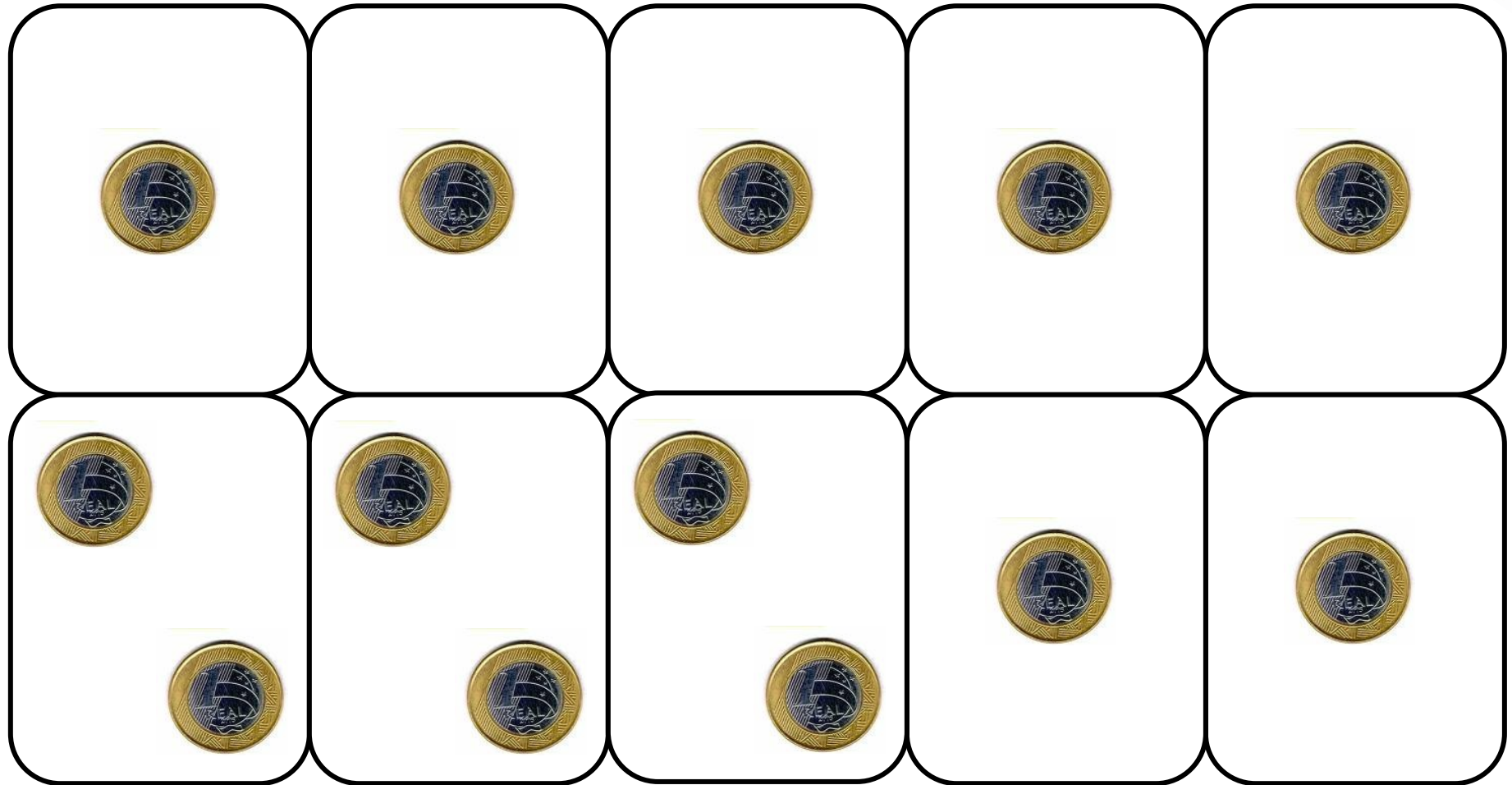
Este jogo auxilia na construção da ideia aditiva do número e na formação de redes de conhecimento numérico. Também envolve a leitura de numerais e a relação quantidade-símbolo.





## ANEXO 14
















### CARTAS DO JOGO: COFRINHO DE POUPANÇA



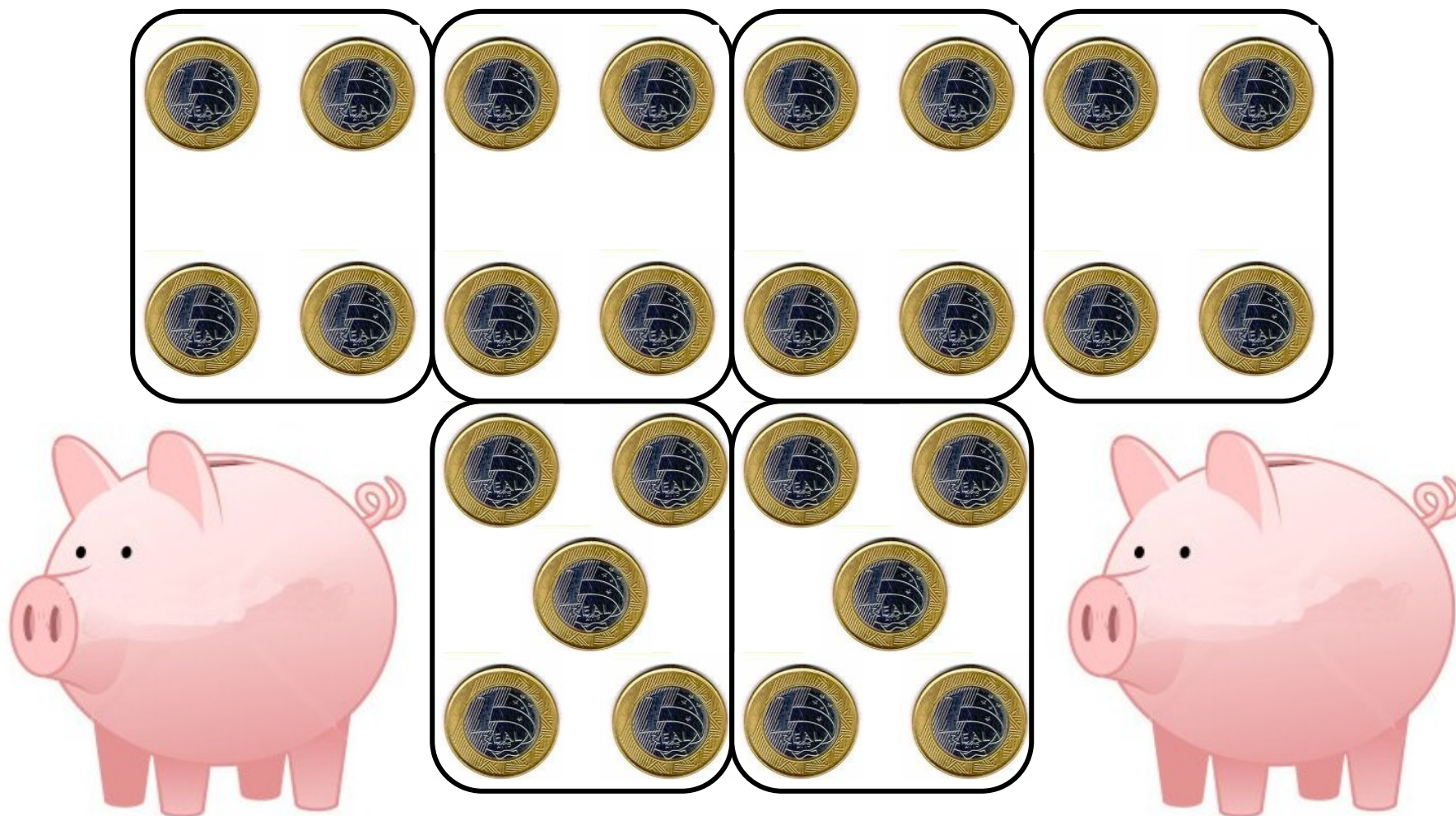
Retirado de: Crianças pequenas reinventam a aritmética: implicações da teoria de Piaget / Constance Kamii e Leslie Baker Housman. Artmed, 2002.









Forre caixinhas como às de sabonete e cole a figura do porquinho. Este será o cofrinho para guardar as cartas de cada jogador.



### **Regras do jogo: COFRINHO DE POUPANÇA**

Jogo: Todas as cartas são distribuídas, e cada jogador mantém todas as cartas recebidas em um monte, com as faces para baixo, sem olhar para elas. O jogo envolve os jogadores colocando dinheiro no cofrinho, mas isto pode ser feito apenas com duas cartas que fazem 5 Reais.

Quando o jogo começa, cada jogador na sua vez vira a carta de cima de seu monte. O primeiro jogador sempre tem que descartar esta carta no meio da mesa, com a face para cima, porque uma carta só não pode fazer 5 Reais. Se o segundo jogador virar um 3 e vir um 2 na mesa, ele pode pegar o dois e depositar 5 Reais no cofrinho. Se, por outro lado, o segundo jogador virar qualquer outro número, ele tem de descartá-lo no meio da mesa, com a face para cima.

O jogo continua até que todas as cartas tenham sido usadas. O vencedor é a pessoa que reuniu o maior número de cartas (ou depositou mais dinheiro).

Este jogo contribui na construção de 5 com dois números. O aluno, desta forma, em vez de decorar as somas, ele constrói relações entre os números.

## ANEXO 15

### ATIVIDADE: ONDE ESTOU?

Esta atividade permite ao aluno orientar-se em relação ao próprio corpo, aos objetos e a outras pessoas.

O professor faz aos alunos perguntas como:

- \_ Quem senta na frente de Pedro?
- \_ Quem senta entre Ana e Júlia?
- \_ Quem senta atrás de Paulo?

Os alunos devem responder às questões dando os nomes dos colegas que ocupam as posições em questão.

O professor também pode dar algumas informações e pedir aos alunos que digam se elas são verdadeiras ou falsas:

- \_ Juliana senta atrás de Carla.
- \_ Felipe senta ao lado de Paula.
- \_ Carol senta à esquerda de Juliana.

Em uma terceira etapa, o professor pede aos alunos que se localizem na classe – “Eu me chamo Luiz e sento na frente de Marcelo, atrás de Maria e à esquerda de Tiago.” – e que façam um desenho de sua localização.





## ANEXO 16

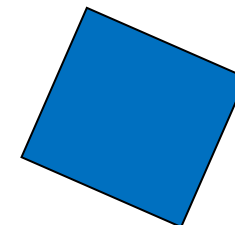
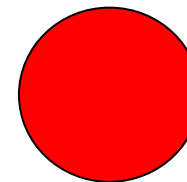
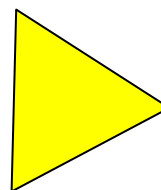
### ATIVIDADE: SOPA DE PEDRAS (BLOCOS LÓGICOS).

As crianças são dispostas em círculo, e uma delas é designada como “cozinheira”. O material é oferecido para explorarem livremente. Em seguida, o professor pede que coloquem as peças no chão, no meio da roda, e diz:

\_ Vamos fazer de conta que estas peças são pedras e que nós vamos fazer uma sopa com elas para um bicho muito esquisito que gosta de comê-las!

A criança “cozinheira” pede uma pedra para pôr na sopa, falando sobre uma das peças dos blocos. Ela deve levantar a maioria dos atributos da peça, se não mais de uma peça lhe será entregue, por exemplo: se a “cozinheira” falar vermelho, grosso, as crianças podem pegar qualquer forma, de qualquer tamanho.

Espera-se que as crianças percebam que todas as peças dos blocos lógicos são diferentes entre si e que, para determinar cada uma, é preciso falar de suas características.



## ANEXO 17

### ATIVIDADE: ANDANDO SOBRE FIGURAS.

Nesta atividade, o corpo é utilizado como elemento para a criança perceber na figura plana propriedades relativas a lados e ângulos, bem como para abordar noções de posição e sentido.

Com fita adesiva colorida, são construídas ou desenhadas no chão duas figuras grandes: no caso triângulo e retângulo. Discute-se com os alunos os nomes das figuras:

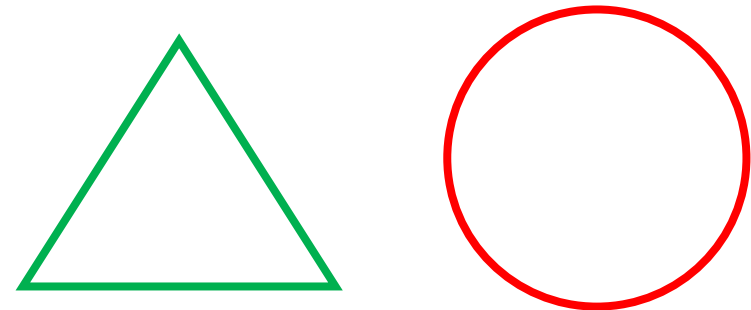
- \_ Quem sabe o nome dessas figuras?
- \_ Como vocês sabem que é um triângulo?
- \_ Por que essa figura (retângulo) não pode ser chamada de quadrado?

Tais questionamentos só podem ser feitos se o grupo de crianças já conhecer essas figuras. Caso isso não aconteça, é preciso pensar em outras atividades antes desta.

As crianças são convidadas para andar em dupla sobre os lados da figura desenhada no chão.

Durante a realização da atividade, perguntamos:

- \_ Quantos passos você deu em cada lado quando andou sobre o triângulo?
- \_ Quantos cantos (vértices) você encontrou?
- \_ O que acontece quando andamos no círculo?
- \_ O que acontece quando andamos sobre o triângulo?
- \_ E quando andamos sobre o círculo? É a mesma coisa?
- \_ O que eles têm de parecido? E de diferente?



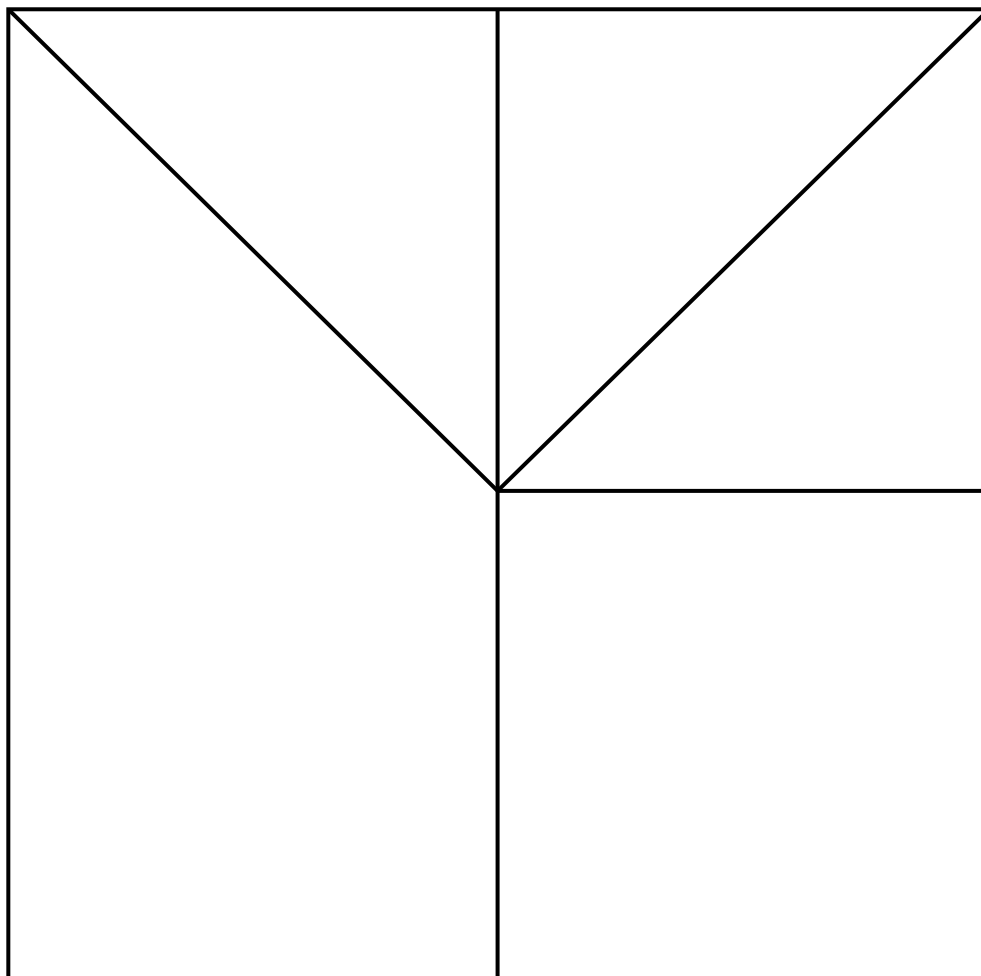
Outro aspecto a ser ressaltado durante a atividade é que, quando mudam de direção ao final de um lado, giram em um canto (ângulo) e então passam a andar ao longo de um novo lado. Isto pode ser feito através de questionamentos como:

- \_ O que você deve fazer quando chega em um canto? Por que?

No momento dos questionamentos, varie a linguagem – ora diga canto, ora diga ângulo- até que em certo momento use apenas ângulo.

## ANEXO 18

### QUEBRA-CABEÇA: MELI-MELÔ



Entre os quebra-cabeças geométricos que podemos explorar com os alunos, há alguns que são considerados clássicos, seja por serem antigos, seja por fazerem parte do ambiente escolar.

O Meli-melô foi criado originalmente como um brinquedo e é composto por cinco peças, conforme figura ao lado.

Cada criança poderá receber um quebra-cabeça feito em cartolina colorida. Após um período em que exploram livremente as peças, o professor pode propor duas atividades básicas: recobrir figuras e inventar figuras. As regras são simples: utilizar sempre as cinco peças e não sobrepor uma peça à outra.

Referência: Smole, Kátia Stocco. *Coleção Matemática de 0 a 6 – Figuras e formas*. Porto Alegre: Artmed, 2003.



## ANEXO 19

### ATIVIDADE: O QUE SE PARECE COM UMA ESFERA?

Para esta atividade, solicitamos aos alunos que tragam de casa objetos ou brinquedos que tenham a forma esférica (bola). Quando trouxerem os materiais, o professor organiza uma roda para que todos possam expor seus objetos, montando, se possível, uma exposição na classe com tudo o que foi trazido pelos alunos.

A turma elabora coletivamente uma lista com o título “O que se parece com uma esfera”, que pode ser ilustrada com recortes de objetos de revista ou com desenhos dos alunos. A lista pode ser fixada próxima à exposição de objetos e depois ficar à disposição dos alunos para que consultem sempre que for necessário.

Durante a conversa sobre o que foi trazido, o professor deve ficar atento para objetos que as crianças encontram que são redondos, mas que não têm a forma esférica. Isso ocorre porque, nessa faixa etária, os alunos identificam formas por seus aspectos visuais e não por suas propriedades; assim, é comum que tragam apenas a tampa de um pote, que é uma representação de círculo, ou um objeto oval simplesmente porque são redondos como a bola.

Se isso ocorrer, é preciso questionar os alunos e a melhor forma de propor a problematização é ter uma bola como modelo para que eles possam manusear e comparar com o objeto trazido, percebendo as diferenças entre essas formas.

O QUE SE PARECE COM UMA ESFERA?



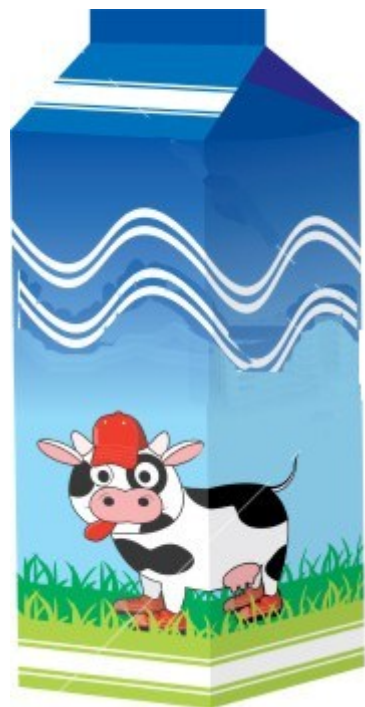
## ANEXO 20

### ATIVIDADE: RECORTANDO EMBALAGENS.

O professor pede aos alunos que tragam caixas de embalagens como: creme dental, sabonete, remédio, sabão em pó, etc. Na sala, cada criança deve recortar sua caixa nas dobras, de modo que nenhuma parte fique emendada na outra.

Feito isso, colam as partes da caixa em uma folha e um grande painel é organizado na classe com as colagens de todos os alunos.

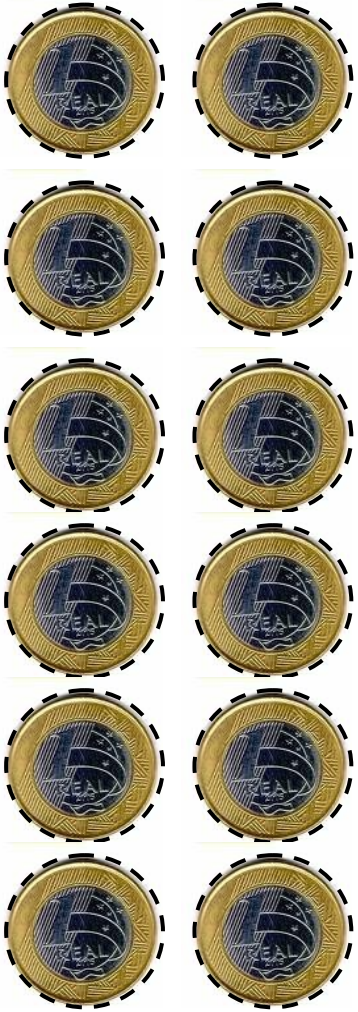
O professor conversa com a turma, pedindo que cada um diga quais as formas que encontrou em sua caixa, e organiza uma tabela na qual apareça o uso da caixa e as respectivas figuras que a compõem:



CAIXA	FIGURAS
REMÉDIO	QUADRADOS E RETÂNGULOS
SABONETE	RETÂNGULOS
LEITE	TRIÂNGULOS E RETÂNGULOS
CREME DENTAL	RETÂNGULOS

## ANEXO 21

### CÉDULAS E MOEDAS DO REAL

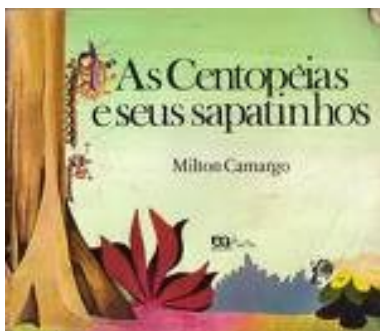






## ANEXO 22

### Sugestão de leitura: As centopéias e seus sapatinhos.



#### AS CENTOPÉIAS E SEUS SAPATINHOS

Naquela manhã, a Centopéia acordou mais cedo.

Era dia de comprar sapatos e ela gostava muito de fazer compras. Levantou, arrumou a sua caminha e foi para a sala tomar café.

Sua mãe já tinha arrumado a mesa.

O café estava quentinho e havia uns bolinhos de que ela gostava muito.

\_ Menina, ande logo, senão vamos chegar muito tarde, e não vai dar tempo de comprarmos todos os sapatos de que precisamos.

Dona Centopéia e sua filha pegaram os seus chapéus e suas sombrinhas, por que estava um sol muito forte e saíram.

Quando chegaram à loja, a Joaquina veio atendê-las: \_\_ Bom dia, Dona Centopéia! Como sua filha está bonita! Fazia muito tempo que a senhora não aparecia.

A Centopéia e sua mãe foram olhar os sapatos que estavam na vitrina.

A Centopéia pediu um vestido vermelho, muito bonitinho.

A Joaquina subiu e desceu a escada, subiu e desceu, subiu e desceu diversas vezes para trazer os pares de sapato para a menina.

A Joaquina colocou todos os sapatos na Centopéia e ela andou um pouco para ver se eles não apertavam os seus pezinhos.

\_ Dona Joaquina, estão muito apertados! Não tem nenhum número maior? \_ pediu a centopeinha.

E a Joaquina subiu e desceu novamente a escada subiu e desceu diversas vezes para buscar os sapatos maiores.

Quando acabou de colocar os sapatos nos pés da Centopéia, a Joaquina não tinha mais força para levantar.

Dona Centopéia, então, abriu a sua bolsinha: \_ Você, hoje, está muito cansada. Amanhã, eu volto para comprar os sapatos.

E a Joaquina desmaiou.

Do livro *As Centopéias e seus Sapatinhos* de Milton Camargo\_ Editora Ática.