

APRENDER

CADERNO DE ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

2º 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

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

Subsecretária de Planejamento Pedagógico

Myrian Medeiros da Silva

Departamento de Educação Básica

Mariângela da Silva Monteiro

Maria Lúcia Sousa e Mello

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

Divisão de Educação Infante-Juvenil

Heloísa Helena Pereira

Elaboração das atividades e Formatação

Fabiana Rodrigues Reis Pacheco

Revisão

Luciana Gomes



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 2º 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 7 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 30, é preciso que você trabalhe com cartelas numéricas até 50. Se contarem até 50, trabalhe com cartelas até 70 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 sessenta e três? Se sei escrever 60 e também o 3, escrevo o 63 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 os alunos a descobrirem 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. Deixe seus alunos contarem nos dedos se sentirem necessidade. 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, tais como: o trabalho com a certidão de nascimento (que poderá ser pedida antecipadamente na secretaria da escola), os números que expressam 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 situações-problema 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 uma situação-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.



Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

1) LEIA O TEXTO ABAIXO:

TODAS AS COISAS TÊM NOME
CASA, JANELA E JARDIM
COISAS NÃO TÊM SOBRENOME
MAS A GENTE SIM

<http://www.vagalume.com.br/toquinho/gente-tem-sobrenome.html#ixzz1OLYWhNXH>

VOCÊ SABE O QUE
É SOBRENOME?

QUE TAL FAZER
UMA PESQUISA?



USE A SUA
CERTIDÃO DE
NASCIMENTO.

ouiaaratisbloa.com

REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL

CARTÓRIO DO REGISTRO CIVIL

CERTIDÃO DE NASCIMENTO

Nº Fis

CERTIFICO que no livro nº de registro de nascimentos,
foi feito o assento de
nascid.... no dia de de
..... às horas e minutos,
em do sexo

filh.... de

e de

São avós paternos

e

e maternos

O referido é verdade e dou fé.

O ESCRIVÃO

2) COPIE SEU NOME COMPLETO:



PINTE DE VERMELHO SEU NOME



PINTE DE AZUL SEU SOBRENOME

3) COPIE SUA DATA DE NASCIMENTO:



PINTE DE AMARELO O DIA EM QUE VOCÊ NASCEU



PINTE DE VERDE O MÊS EM QUE VOCÊ NASCEU



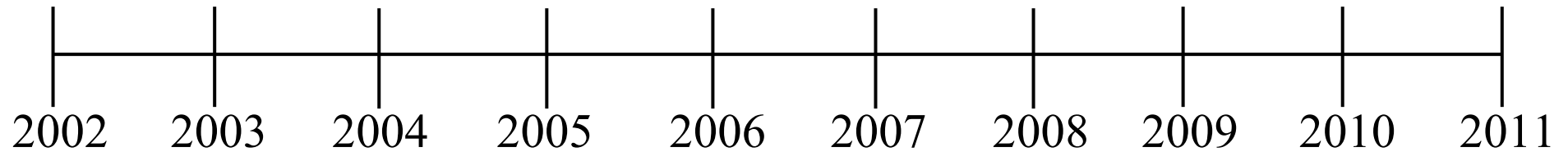
PINTE DE LARANJA O ANO EM QUE VOCÊ NASCEU





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

ENVOLVA NA RETA NUMERICA O ANO DO SEU NASCIMENTO:



VEJA A TABELA AO LADO. ELA APRESENTA A QUANTIDADE DE CRIANÇAS DA SUA TURMA QUE NASCEU EM CADA ANO.

PREENCHA COLETIVAMENTE COM AJUDA DO PROFESSOR, FAZENDO UMA MARCA PARA CADA CRIANÇA QUE PARTICIPAR.



ANO DE NASCIMENTO	QUANTIDADE DE CRIANÇAS
2002	
2003	
2004	
2005	





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

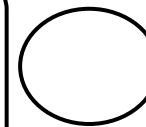
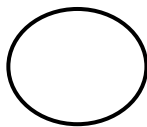
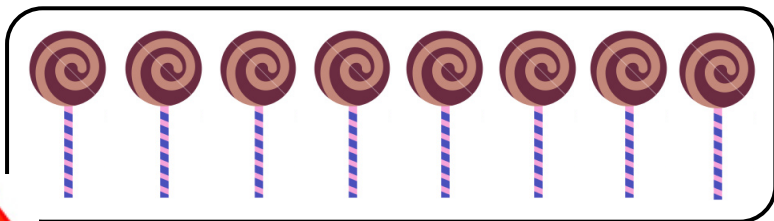
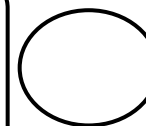
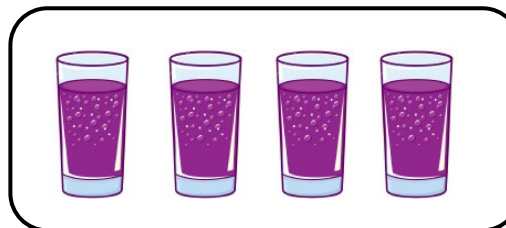
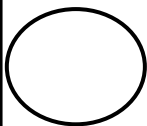
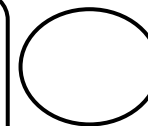
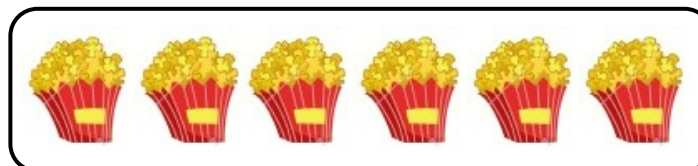
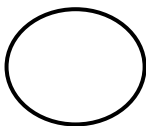
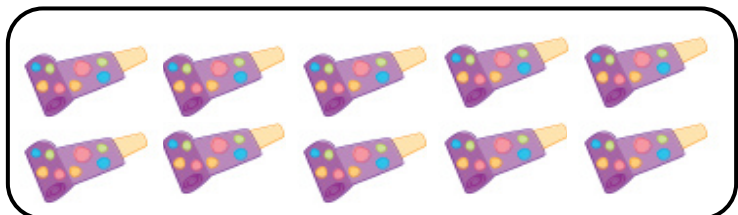
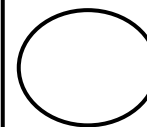
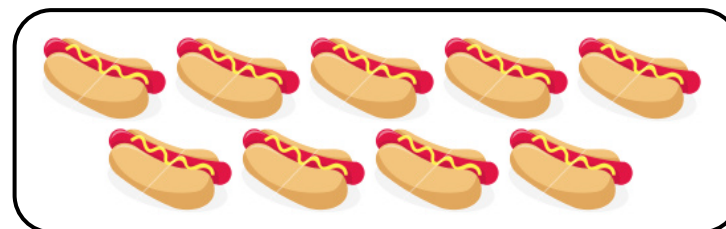
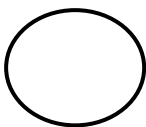
ESTE É O BOLO DO SEU PRÓXIMO ANIVERSÁRIO. VOCÊ COMPLETARÁ QUANTOS ANOS? RECORTE E COLE NO BOLO A VELA QUE REPRESENTARÁ A SUA IDADE.





Meu nome é _____ Hoje é dia ____/____/____.

VEJA ALGUMAS COISAS ENCONTRADAS EM FESTAS DE ANIVERSÁRIO. CONTE CADA UMA DELAS E ESCREVA O TOTAL AO LADO.





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

PEDRO GANHOU MUITOS PRESENTES. AJUDE ELE A ARRUMAR TUDO, SEPARANDO EM DOIS GRUPOS. NÃO SE ESQUEÇA DAS ETIQUETAS.



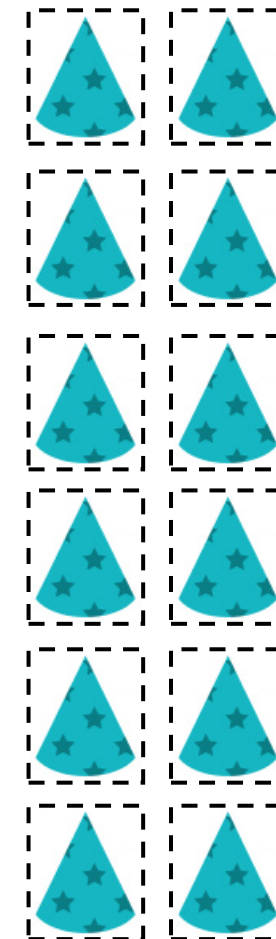
PEDRO






Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

CADA UMA DESTAS CRIANÇAS DEVE GANHAR UM CHAPÉU DE ANIVERSÁRIO. ANTES DE DISTRIBUIR, PENSE E RESPONDA: DE QUANTOS CHAPÉUS VAMOS PRECISAR?





Meu nome é _____ Hoje é dia ____/____/____.

PEDRO TINHA 10 CARRINHOS DE BRINQUEDO. NO SEU ANIVERSÁRIO GANHOU MAIS 5.
QUANTOS CARRINHOS PEDRO TEM AGORA? REGISTRE E MOSTRE PARA A TURMA COMO
VOCÊ DESCOBRIU.



PEDRO





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

PREENCHA A FICHA ABAIXO COM OS SEUS NÚMEROS:

MINHA ALTURA É: _____ CENTÍMETROS.



DESCUBRA SEUS NÚMEROS COM AJUDA DO PROFESSOR.

MINHA MASSA É: _____ QUILOGRAMAS.



DESCUBRA OUTROS NÚMEROS, COMO O COMPRIMENTO DOS CABELOS, DOS BRAÇOS, DAS PERNAS... O TAMANHO DE SUAS ROUPAS...



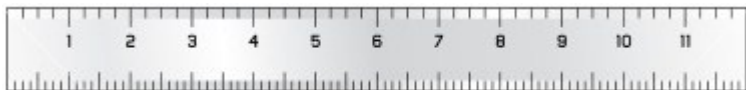
O NÚMERO DO MEU CALÇADO É: _____





Meu nome é _____ Hoje é dia ____/____/____.

QUAL DESTES OBJETOS É O MAIS EFICIENTE QUANDO PRECISAMOS MEDIR A NOSSA ALTURA? ENVOLVA E CONVERSE COM SEUS AMIGOS SOBRE ISSO.



ESCOLHA UM OBJETO DA SALA PARA MEDIR. DESENHE ELE AQUI ABAIXO. DEPOIS, ANOTE A MEDIDA QUE VOCÊ ENCONTROU.

DESENHE AQUI O OBJETO:

VOCÊ DEVE TER ENVOLVIDO
A FITA MÉTRICA.

USAMOS ESTA FITA PARA
MEDIR O COMPRIMENTO DAS
COISAS.

ANOTE AQUI A MEDIDA QUE
VOCÊ ENCONTROU:





Meu nome é _____ Hoje é dia ___/___/___.

VAMOS USAR A RÉGUA? EXPERIMENTE MEDIR AS IMAGENS DESTES LÁPIS AQUI ABAIXO.
DEPOIS ANOTE A MEDIDA QUE VOCÊ ENCONTROU PARA CADA UM.



CENTÍMETROS



CENTÍMETROS



CENTÍMETROS





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

ESTAS CRIANÇAS SUBIRAM NA BALANÇA PARA SABER QUAL A MASSA DELES. PREENCHA OS SEUS DADOS E RESPONDA ÀS PERGUNTAS RESOLVENDO DO SEU JEITO:

QUEM TEM A MAIOR MASSA?

E A MENOR MASSA?

QUANTOS KG FALTAM PARA A LUANA TER A MESMA MASSA DO DOUGLAS?

_____ KG



MASSA
_____ KG



VOCÊ

MASSA
28 KG



LUANA



MASSA
36 KG



DOUGLAS





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

USANDO UMA FITA MÉTRICA, OLHE OS NÚMEROS QUE ESTÃO NELA. DEPOIS:

- COPIE OS NÚMEROS QUE TERMINAM COM **0**

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



AGORA, PINTE NA TABELA NUMÉRICA OS NÚMEROS TERMINADOS EM **0**:

O QUE VOCÊ
DESCOBRIU?

ESSES NÚMEROS
REPRESENTAM
GRUPOS DE 10.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	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	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

VOCÊ JÁ SABE QUAL O NÚMERO DO SEU CALÇADO. ENTÃO, VAMOS ÀS COMPRAS. ESCOLHA UM PAR DE TÊNIS E ENVOLVA-O. DEPOIS OBSERVE O SEU PREÇO.

QUALQUER PAR DE TÊNIS
POR APENAS
20 REAIS.



AGORA, RISQUE AS NOTAS QUE VOCÊ PODE USAR PARA PAGAR PELO TÊNIS.



SE VOCÊ FOSSE PAGAR USANDO MOEDAS DE 1 REAL. DE QUANTAS MOEDAS PRECISARIA? REGISTRE . DEPOIS, FALE PARA A SUA TURMA COMO VOCÊ DESCOBRIU.

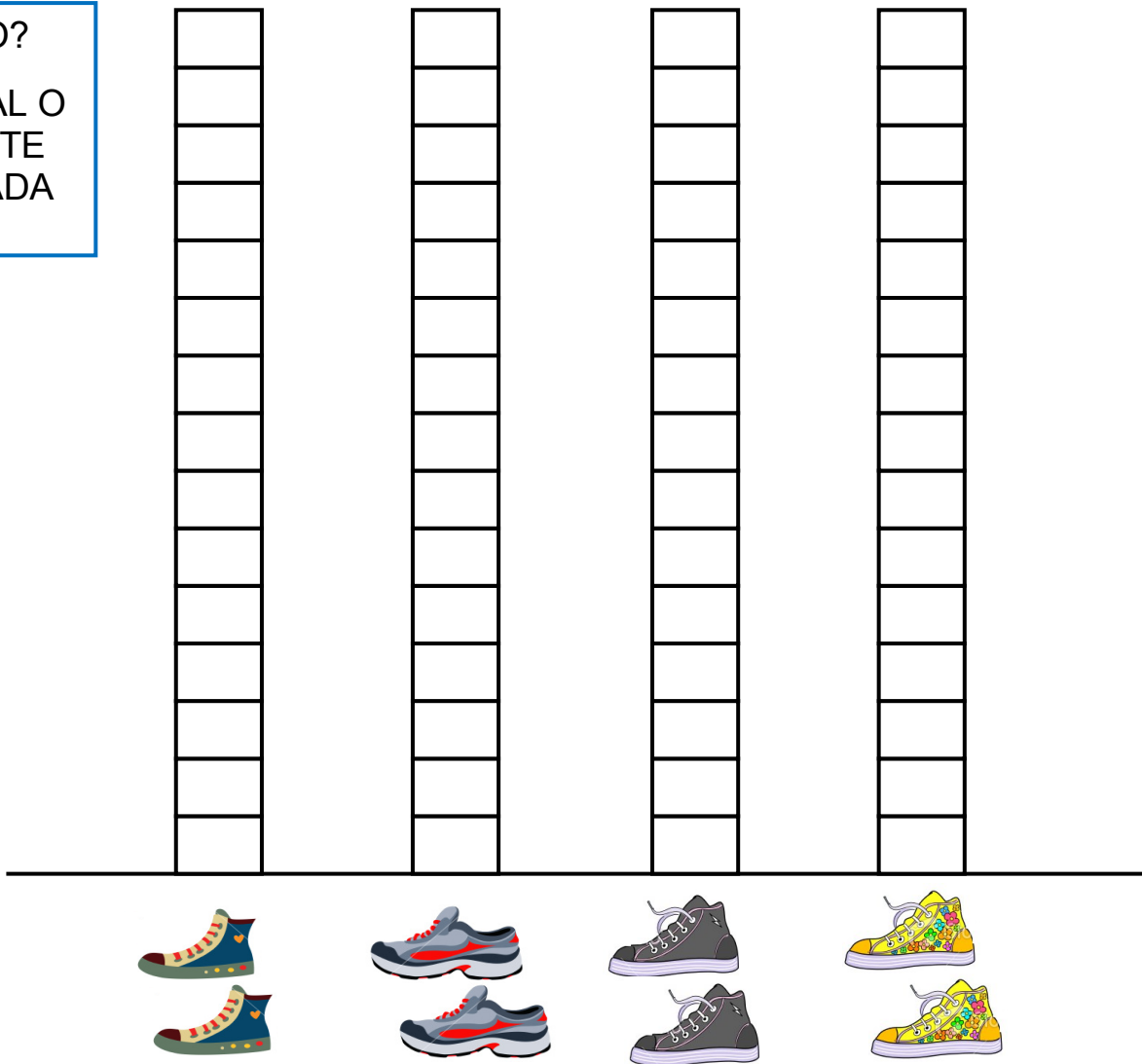




Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

VAMOS CONSTRUIR UM GRÁFICO?
PERGUNTE A CADA COLEGA QUAL O
TÊNIS QUE ELE ESCOLHEU E PINTE
UM RETÂNGULO PARA CADA
ESCOLHA.

ENVOLVA O TÊNIS
MAIS ESCOLHIDO
PELA TURMA E
RISQUE O TÊNIS
MENOS ESCOLHIDO.





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

NA LOJA DE DOCES



ESCREVA O TOTAL
DE BALAS USANDO
UM NÚMERO!!!



EM CADA PACOTE DE PAPEL FORAM COLOCADAS 10 BALAS. DESENHE A QUANTIDADE DE BALAS QUE HÁ EM:

1 PACOTE



QUANTIDADE TOTAL DE BALAS

2 PACOTES



QUANTIDADE TOTAL DE BALAS



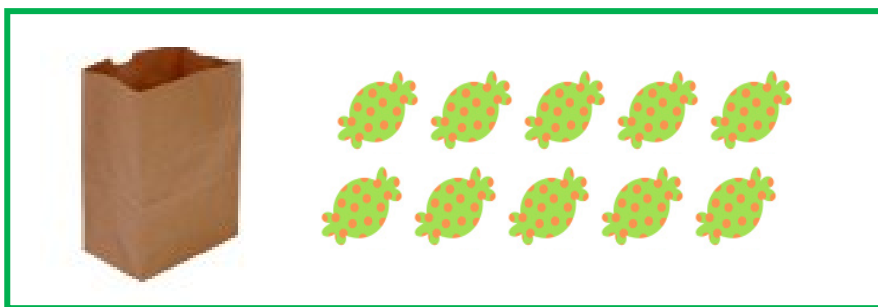
12345678910



Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

LEMBRA DA LOJA DE DOCES?

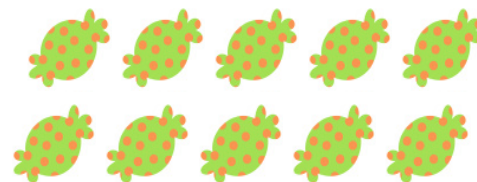
EM CADA PACOTE DE PAPEL HÁ **10** BALAS.



CADA BALA  É UMA **UNIDADE**.

A CADA GRUPO DE **10 UNIDADES** DAMOS O NOME DE **DEZENA**.

QUANTAS UNIDADES DE BALAS HÁ NO PACOTE?



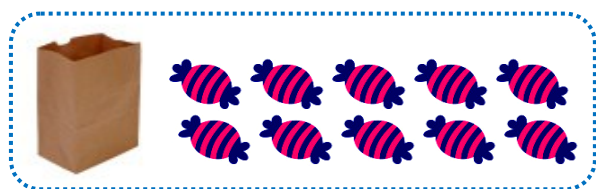
QUANTAS DEZENAS DE BALAS HÁ NO PACOTE?



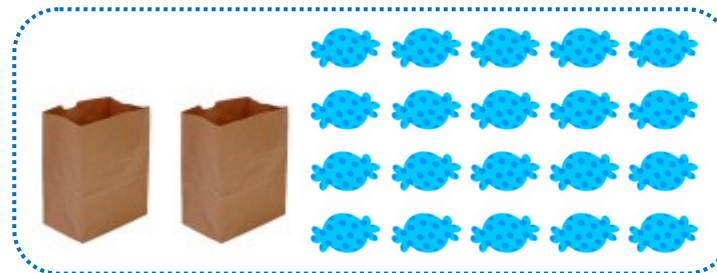


Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

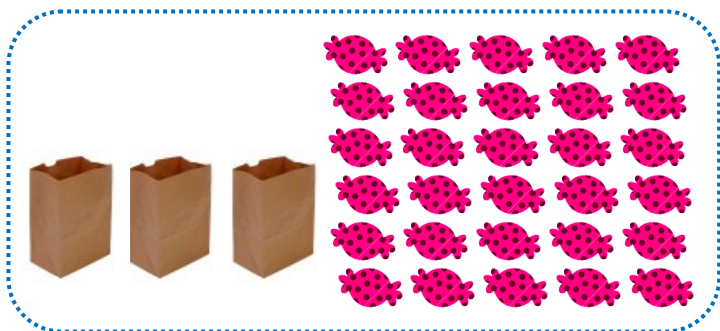
ENVOLVA AS BALAS DE 10 EM 10. DEPOIS, ESCREVA A QUANTIDADE TOTAL DE BALAS E O TOTAL DE DEZENAS DE CADA GRUPO:



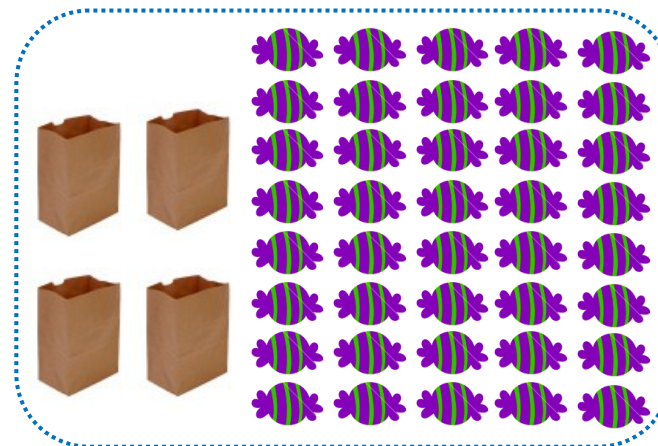
10
↓
1 DEZENA



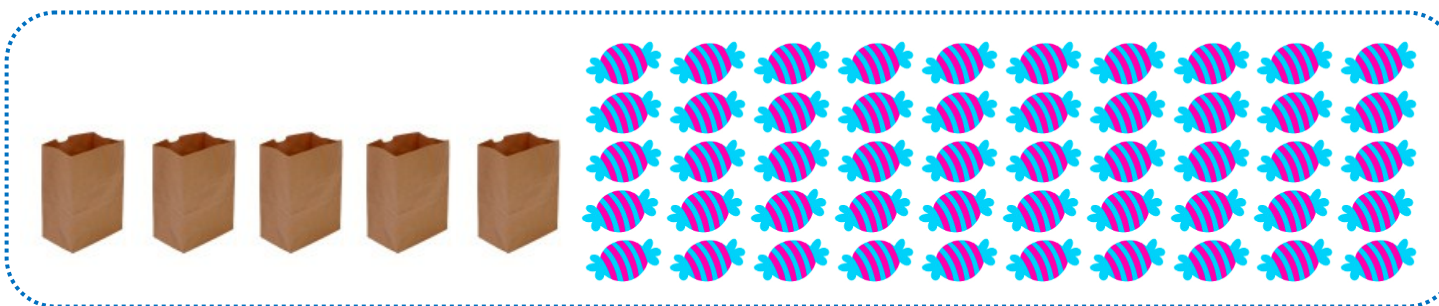
↓
___ **DEZENAS**



↓
___ **DEZENAS**



↓
___ **DEZENAS**



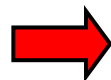
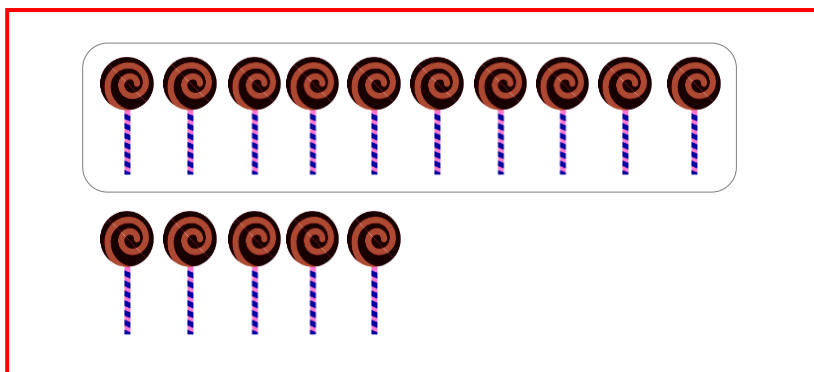
↓
___ **DEZENAS**





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

CONHECENDO O QUADRO VALOR DE LUGAR

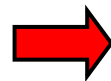
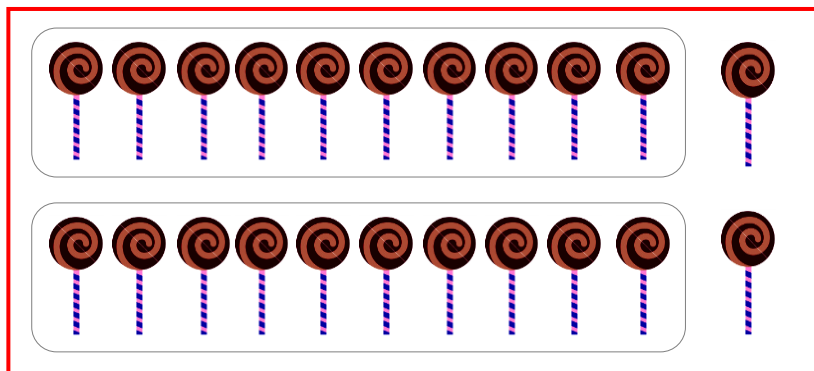


TOTAL DE
PIRULITOS

15



DEZENA	UNIDADE
1	5



TOTAL DE
PIRULITOS



DEZENA	UNIDADE



VOCÊ CONSEGUIU
DESCOBRIR O
SEGREDO?

NO NÚMERO 15
O 1 REPRESENTA
A DEZENA E O 5 AS
UNIDADES!





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

DITADO DE NÚMEROS



DICA 1: TENHO DUAS DEZENAS E 4 UNIDADES.

DICA 2: SOU IGUAL A 10 MAIS 7.

DICA 3: TENHO DOIS ALGARISMOS. COMEÇO COM 3 E TERMINO COM 0.

1

2

3

4

5

6

DICA 4: TENHO UMA DEZENA A MAIS QUE 40.

DICA 5: TENHO 4 DEZENAS E 2 UNIDADES.

DICA 6: TENHO 38 UNIDADES.





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

COMPLETE O QUADRO NUMÉRICO E ESCREVA COM OS SEUS COLEGAS SOBRE SUAS DESCOBERTAS.

1		3	4	5	6	7	8	9	10
11		13	14	15	16	17	18	19	20
21		23	24	25	26	27	28	29	30
31		33	34	35	36	37	38	39	40
41		43	44	45	46	47	48	49	50
61		63	64	65	66	67	68	69	70
71		73	74	75	76	77	78	79	80
81		83	84	85	86	87	88	89	90
91		93	94	95	96	97	98	99	100





Meu nome é _____ Hoje é dia ___ / ___ / ___.

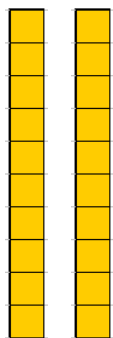
CONHECENDO O MATERIAL DOURADO



= 1 DEZENA



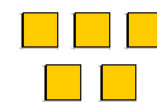
= 1 UNIDADE



= 23

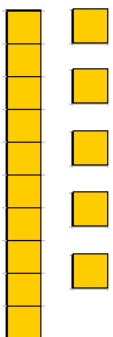


= 10

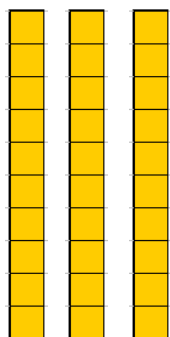


= 5

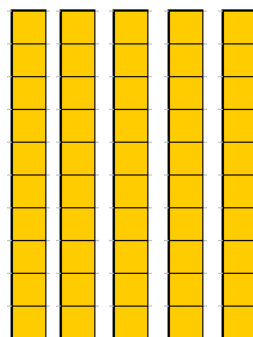
AGORA, É COM VOCÊ!



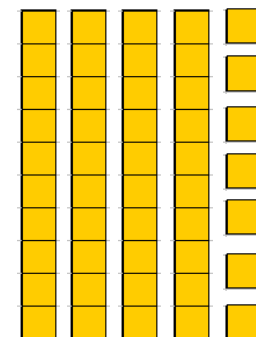
=



=



=



=



=



=



=





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

REPRESENTE AS QUANTIDADES COM O MATERIAL DOURADO:



15 =

43 =

33 =

20 =

4 tens rods (each 10 units) and 3 ones units.





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

DONA ALICE É DOCEIRA. ELA VENDE DELICIOSOS BOLINHOS NA SUA BARRAQUINHA.
VEJA NA TABELA QUANTOS BOLINHOS DE CADA SABOR ELA VENDEU NO ÚLTIMO SÁBADO
E CALCULE O TOTAL DE VENDAS.



20	15





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

HIGIENE DAS MÃOS

VOCÊ SABE O QUE É HIGIENE? PROCURE NO DICIONÁRIO E COPIE AQUI.

PROCURE E RECORTE DE ENCARTES, UM PRODUTO QUE USAMOS PARA LAVAR AS MÃOS. RECORTE TAMBÉM O SEU PREÇO.

O PRODUTO
CUSTA MAIS
OU MENOS
QUE 1 REAL?



suvisama.blogspot.com/2010/05/dia-5-de-maio-e...

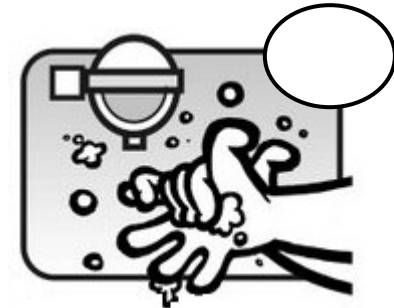




Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

LAVANDO AS MÃOS

COLOQUE AS AÇÕES EM ORDEM DE ACORDO COM AS DICAS:



- 1ª MOLHE AS MÃOS E OS ANTEBRAÇOS.
- 2ª ENSABOE POR 15 SEGUNDOS.
- 3ª ENXAGUE BEM AS MÃOS E OS ANTEBRAÇOS.
- 4ª SEQUE AS MÃOS COM PAPEL TOALHA.

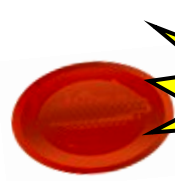




Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

MERCADINHO

PROMOÇÃO
HIGIENE



R\$ 1,00



R\$ 3,00



R\$ 4,00



R\$ 3,00



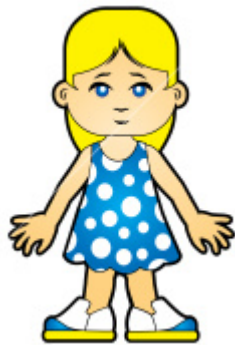
R\$ 2,00

CAROLINE COMPROU DOIS
PRODUTOS DIFERENTES E
PAGOU COM



SEM RECEBER TROCO.

QUAIS PRODUTOS ELA
COMPROU?

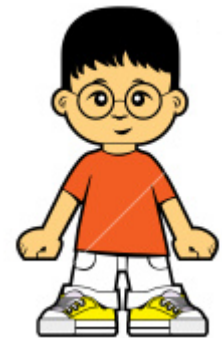


GABRIEL COMPROU DOIS
PRODUTOS DIFERENTES E
PAGOU COM



SEM RECEBER TROCO.

QUAIS PRODUTOS ELE
COMPROU?





Meu nome é _____ Hoje é dia ____/____/____.

DESCUBRA O TOTAL EM DINHEIRO QUE CADA CRIANÇA POSSUI CONTANDO DE 10 EM 10.



2 NOTAS DE R\$ 10 = R\$ _____



1 NOTA DE R\$ 10 = R\$ _____



6 NOTAS DE R\$ 10 = R\$ _____



3 NOTAS DE R\$ 10 = R\$ _____



4 NOTAS DE R\$ 10 = R\$ _____



7 NOTAS DE R\$ 10 = R\$ _____



5 NOTAS DE R\$ 10 = R\$ _____

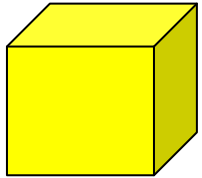
USE AS NOTAS DE
10 REAIS EM
ANEXO.



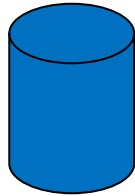


Meu nome é _____ Hoje é dia ____/____/____.

PEGUE UMA CAIXA VAZIA DE CREME DENTAL E OBSERVE. COM QUAL SÓLIDO GEOMÉTRICO ELA SE PARECE? ENVOLVA-O.



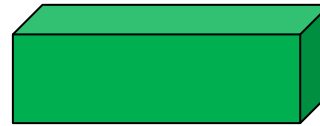
CUBO



CILINDRO



PIRÂMIDE



PARALELEPÍPEDO



ESFERA



CONE

QUE OUTRAS COISAS NA SUA ESCOLA SE PARECEM COM ESTE SÓLIDO? DESENHE.





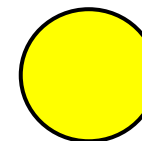
Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

IDENTIFICANDO AS FORMAS

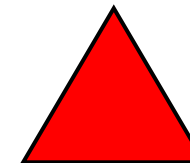
VAMOS PEGAR SUA CAIXA DE CREME DENTAL E RECORTA-LA NAS DOBRAS, SEPARANDO AS SUAS PARTES. COLE NESTA FOLHA. DEPOIS, MARQUE COM A SUA TURMA AS FIGURAS QUE VOCÊ IDENTIFICOU NELA.



RETÂNGULO



CÍRCULO



TRIÂNGULO



QUADRADO





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

DECOMPOSIÇÃO DE NÚMEROS

$$12 = 10 + 2$$

$$47 = \square$$

$$16 = \square$$

$$51 = \square$$

$$24 = \square$$

$$68 = \square$$

$$39 = \square$$

$$73 = \square$$





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

VALOR POSICIONAL

VEJA OS ALGARISMOS ENVOLVIDOS E ESCREVA AO LADO O SEU VALOR NO NÚMERO.

① 8 →

8 ① →

③ 2 →

2 ③ →

⑤ 7 →

7 ⑤ →

② 9 →

9 ② →

VOCÊ DESCOBRIU O
SEGREDO?
OS ALGARISMOS TÊM
VALORES DIFERENTES
DE ACORDO COM A
POSIÇÃO QUE
OCUPAM!


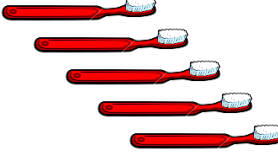



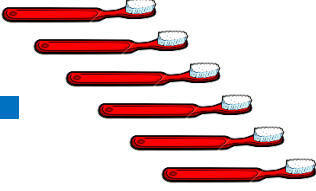



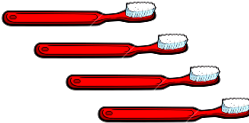
Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.



QUANTO TEM NA CAIXA?



DESCUBRA A QUANTIDADE DE ESCOVAS DE DENTE QUE TEM DENTRO DE CADA CAIXA.
NÃO SE ESQUEÇA DE OBSERVAR AS QUE ESTÃO DO LADO DE FORA.
O TOTAL SERÁ SEMPRE 10.



NA CAIXA  + 

NA CAIXA  + 

NA CAIXA  + 

NA CAIXA  + 

NA CAIXA  + 

NA CAIXA  + 





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

RECEITA

XAMPU ANTI-PIOLHO

INGREDIENTES:



UM PUNHADO DE ARRUDA

15 FOLHAS DE BOLDO

UM PUNHADO DE LOSNA

UM PUNHADO DE ALECRIM

UM LITRO DE ÁGUA FERVENTE

MEIA BARRA DE SABÃO DE COCO
RALADO OU 1 SABONETE

MODO DE FAZER:

FAZER UM CHÁ BEM FORTE COM A
ÁGUA FERVENTE E AS ERVAS.
ACRESCENTAR O SABÃO DE COCO
RALADO. ESPERAR ESFRIAR UM
POUCO E COLOCAR EM
GARRAFINHAS.

Você já leu outras receitas, não é? Quais? Escreva o título de uma delas:

A receita ao lado é de que? Escreva aqui o título:

Como você pôde ver, esta receita não ensina a preparar um alimento. Há receitas de todo o tipo, elas nos ensinam passo a passo a fazer várias coisas.

Agora, observe a lista de ingredientes.

Escreva os instrumentos de medida utilizados na receita:





Meu nome é _____ Hoje é dia ____/____/____.

Desenhe neste espaço os instrumentos de medida utilizados na receita de xampu anti-piolho:

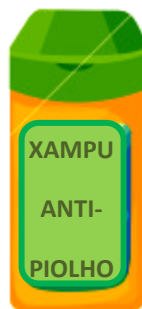
Converse com a sua turma e o professor sobre as seguintes questões:

1. Quais as medidas que podem variar de acordo com a pessoa que medir?

2. Quais as medidas que não irão variar?

3. Você acha que faz diferença no resultado de uma receita, usar uma medida que possa variar?

4. No caso do xampu, a variação na medida de alguns ingredientes poderá mudar o resultado final?



As medidas que não variam mesmo quando realizadas por pessoas diferentes são chamadas medidas PADRÃO. Exemplo: um **litro** de água fervente. Que outras medidas padrão você conhece?





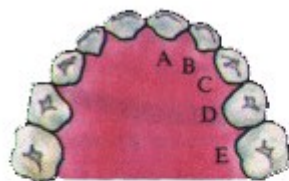
Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

OS DENTES

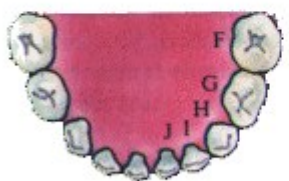
Você sabe o que são **dentes de leite**? Converse com a sua turma sobre o assunto.

Os dentes de leite começam a “nascer” aproximadamente a partir dos 6 meses de idade.

Aos três anos, a criança já tem todos os dentes de leite, como ilustrado abaixo:



- A.) Incisivo Central Superior
- B.) Incisivo Lateral Superior
- C.) Canino Superior
- D.) Primeiro Molar Superior
- E.) Segundo Molar Superior



- F.) Segundo Molar Inferior
- G.) Primeiro Molar Inferior
- H.) Canino Inferior
- I.) Incisivo Lateral Inferior
- J.) Incisivo Central Inferior

Os dentes de leite são importantes para a mastigação, ajudam na pronuncia de algumas palavras e na posição correta da língua, contribuem para um sorriso bonito e guardam lugar para os dentes permanentes.



Por que você acha que os dentes são chamados DENTES DE LEITE?



Quantos são os dentes de leite?

□

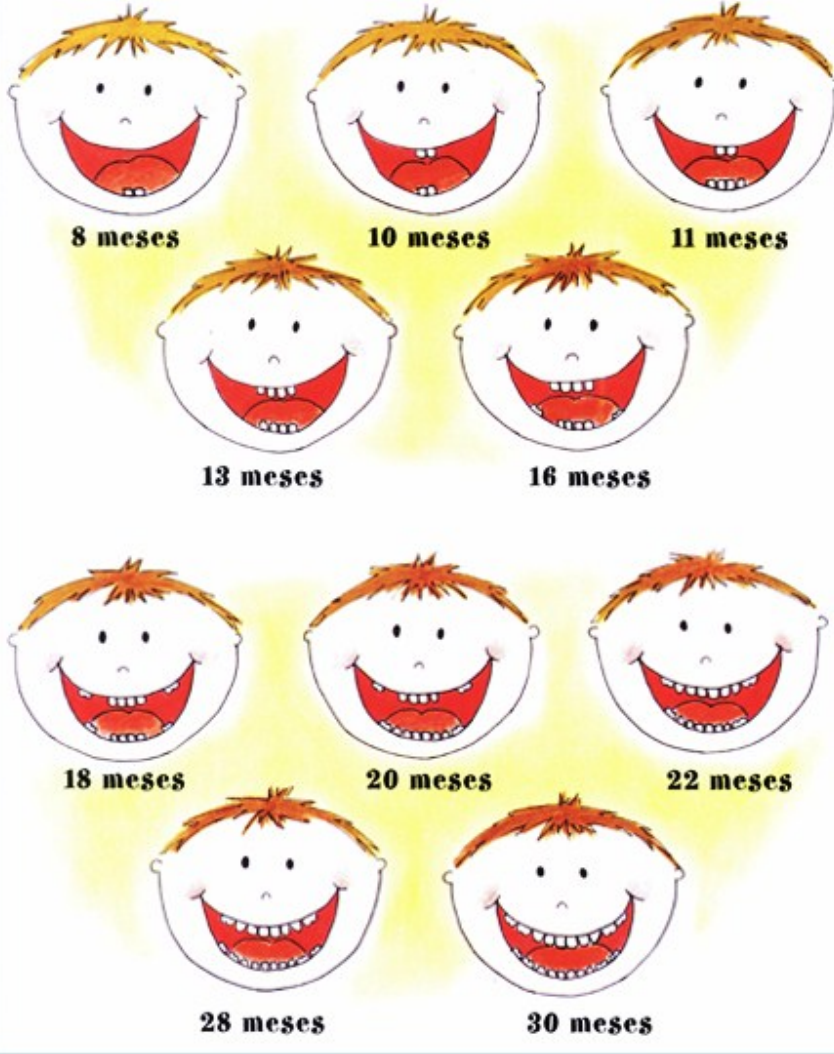
Pergunte a alguém da sua família a idade aproximada que você tinha quando nasceu seu primeiro dentinho e registre aqui:





Meu nome é _____ Hoje é dia ____/____/____.

FASES DE ERUPÇÃO DA DENTADURA DECÍDUA



Aqui ao lado, você pode ver um cartaz que mostra as “FASES DE ERUPÇÃO DA DENTADURA DECÍDUA”.

Afinal, qual o assunto do cartaz? Converse com seu professor e registre aqui.

No cartaz, o tempo é medido por MESES.

Você sabe quantos meses tem 1 ano?

Quais as idades no cartaz que se aproximam de 1 ano?

Então, quantos dentes de leite uma criança de 1 ano deverá ter aproximadamente:

Ao completar a sua dentição de leite, uma criança terá em média **30 meses**. Isso é o mesmo que:

_____ anos e _____ meses.





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

PARA PENSAR...

Este é o Pedrinho. Ele tem 10 meses de idade e 4 dentinhos. Quantos dentes ainda vão nascer até que o Pedrinho tenha todos os 20 dentes de leite?



54





Meu nome é _____ Hoje é dia ___/___/___.

ADIÇÃO

Vamos aprender agora uma forma de juntar quantidades. Podemos fazer isso através de uma conta:

DEZENA	UNIDADE
1	5
+	1 3
<hr/>	
2	8

PARA JUNTAR 15 COM 13, EU ARMEI ESTA CONTA AO LADO. É PRECISO SEMPRE COLOCAR OS ALGARISMOS ORGANIZADOS E COMEÇAR OS CÁLCULOS PELO LADO DIREITO.

Início

SÓ FAZEMOS CONTAS COM NÚMEROS GRANDES, COM DOIS OU MAIS ALGARISMOS. NÚMEROS MENORES PODEMOS ADICIONAR "DE CABEÇA" OU CONTANDO NOS DEDOS.



AGORA É A SUA VEZ!!!

DEZENA	UNIDADE
2	7
+	1 1
<hr/>	

DEZENA	UNIDADE
4	0
+	8
<hr/>	

DEZENA	UNIDADE
5	1
+	4 6
<hr/>	

DEZENA	UNIDADE
3	2
+	3 1
<hr/>	





Meu nome é _____ Hoje é dia ___ / ___ / ___.

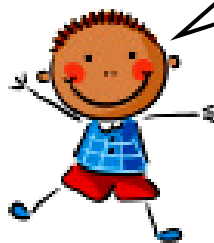
Vamos conhecer outra maneira de juntar quantidades. É só decompor os números!



Preciso juntar **23** com **15**.
Veja como vou fazer:

Eu separei as
dezenas e as
unidades para
somar.

$$\begin{array}{r} 20 + 3 \\ + 10 + 5 \\ \hline 30 + 8 \\ 38 \end{array}$$



Preciso juntar **52** com **24**.
Ajude-me a continuar:

$$50 + 2$$



Preciso juntar **37** com **21**.
Ajude-me :



Preciso juntar **45** com **44**.
Ajude-me :





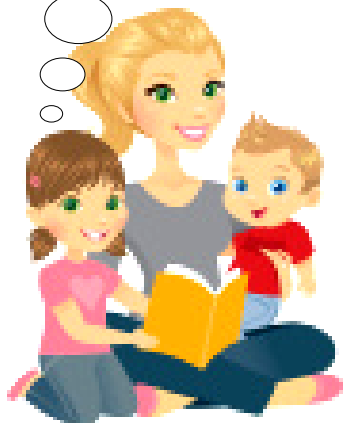
Meu nome é _____ Hoje é dia ____/____/____.

Colocando em ordem

Maria ganhou de sua mãe uma coleção de Clássicos da Literatura Infantil. Ela guarda todos eles em uma prateleira.



Eu queria colocar os meus livros em ordem, mas não sei como fazer...



Utilizando os números dos livros, podemos colocá-los em ordem de duas maneiras:

- 1. **Ordem crescente** (organizando os números do menor para o maior)

Escreva como ficariam os números dos livros desta maneira:

- 2. **Ordem decrescente** (organizando os números do maior para o menor)

Escreva como ficariam os números dos livros desta maneira:





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

Como é o seu dia?



Converse com a sua turma sobre a sua rotina diária. Você sabe o que quer dizer a palavra rotina? Pesquise com seu professor. Depois, recorte as imagens e cole-as na ordem em que você as realiza.

1ª	2ª	3ª	4ª



Compare a sua rotina com as dos seus amigos. A ordem das atividades é a mesma?

Escreva aqui ao lado qual é a sua atividade diária preferida.

EU ADORO...





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

Os nomes dos números

Leia e complete a parlenda abaixo com os nomes dos números. Utilize o banco de palavras.

A GALINHA DO VIZINHO

BOTA OVO AMARELINHO

BOTA 1 _____,

BOTA 2 _____,

BOTA 3 _____,

BOTA 4 _____,

BOTA 5 _____,

BOTA 6 _____,

BOTA 7 _____,

BOTA 8 _____,

BOTA 9 _____,

BOTA 10 _____ !



DEZ	CINCO	TRÊS
OITO	DOIS	SEIS
UM	SETE	QUATRO
NOVE		

Responda rápido, usando os nomes dos números:

Quantos anos você tem?

Que dia é hoje?

Brinque de roda com a sua turma recitando a parlenda.





Meu nome é _____ Hoje é dia ____/____/____.

Leia o texto abaixo e envolva os números que aparecem nele:

Você Sabia...



Os cães adultos têm 42 dentes. Já os filhotes têm 29, que amolecem e caem para serem substituídos pela dentição permanente. Eles podem ter cáries. Uma das formas de prevenir é escovar os dentes do cão, o que só deve ser feito pelo veterinário.

http://recreionline.abril.com.br/fique_dentro/ciencia/bichos/conteudo_72484.shtml?vc_sabia/voce_sabia_72485.shtml

Agora, escreva os números que você encontrou por extenso. Lembre-se: a escrita dos números por extenso é o mesmo que escrever os nomes dos números.

Desafio:

Hoje é dia...





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

Alimentação

As vitaminas

Muita gente pensa que as vitaminas são remédios, porque são vendidas nas farmácias.

Na verdade, as **vitaminas** são substâncias encontradas nos alimentos naturais e elas são necessárias para o nosso desenvolvimento saudável e para prevenir contra doenças. Por isso, é importante ter uma alimentação variada e rica em nutrientes.

Fragmento retirado de http://recreionline.abril.com.br/fique_dentro/ciencia/corpo humano/conteudo_260853.shtml



O cardápio da merenda da sua escola é planejado por especialistas em nutrição. Eles procuram alimentos que tenham as vitaminas e os sais minerais de que os alunos precisam consumir diariamente. Além disso, é importante que os alimentos sejam saborosos. Você não acha?



Qual a refeição feita na sua escola que você mais gosta?

Construa um gráfico com a sua turma apresentando as preferências.





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

Na feira

Você Sabia...

VITAMINA C

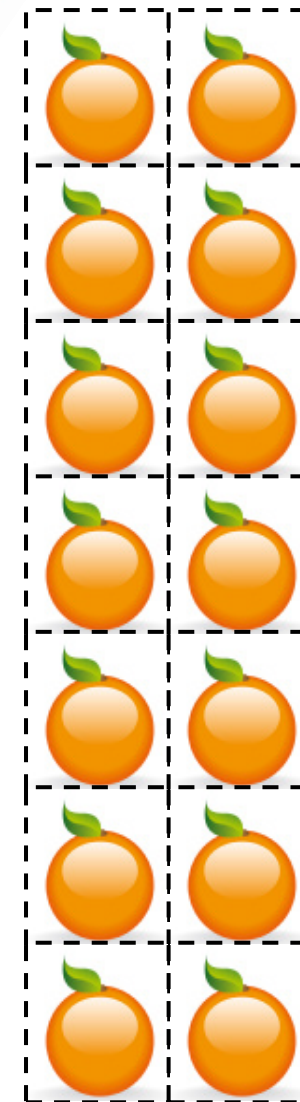
Importante para: dar energia e resistência.

Alimentos: frutas cítricas (limão, laranja...), goiaba, morango, acerola, batata e brócolis.

http://recreionline.abril.com.br/fique_dentro/ciencia/corpohumano/conteudo_260853.shtml?/vc_sabia/vocesabia_260854.shtml

Na feira podemos comprar muitos alimentos naturais. Um deles é a laranja, que compramos normalmente à dúzia. UMA DÚZIA REPRESENTA 12 UNIDADES.

Agora, vamos às compras. Recorte e cole uma dúzia de laranjas na cesta.



12345678910



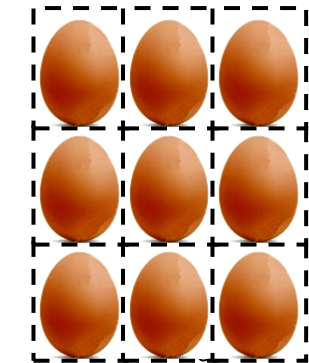
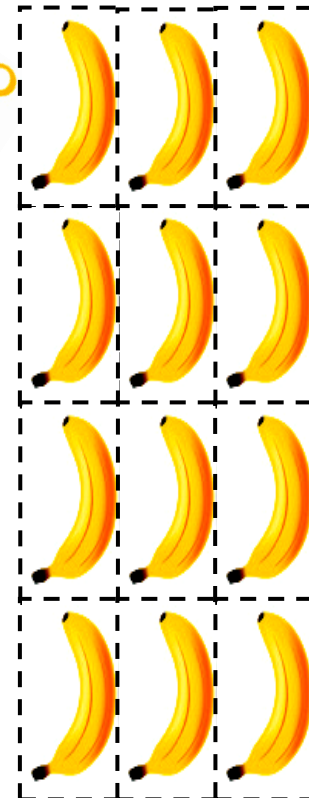


Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

Dona Janete vai comprar dois ingredientes que faltam para fazer uma torta de banana. Preste atenção no que ela diz e ajude a pegar a quantidade certa.

Meia dúzia é igual a unidades.

Preciso comprar meia dúzia de bananas e 6 ovos...



12345678910





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

No mercado

Alguns alimentos são vendidos a quilo. Veja abaixo:



feijão



arroz



açúcar



carne



cenoura

Todos estes produtos juntos custam vinte reais. Risque as notas que você poderá usar para pagar por eles:



www.bibabo.com.br/loja/popup_image.php?pid=62...
www.podeacucar.com.br/detalhe.asp?categoria=...
shopping.tray.com.br/.../id:422914
correiobraziliense.com.br
corpoacorporo.net



Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

O leite é um importante alimento para o desenvolvimento das crianças. Ele pode ser vendido na sua forma líquida em caixinhas de 1 litro.

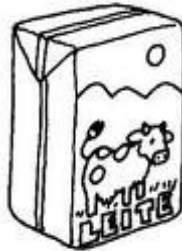
Você Sabia...

VITAMINA D

Importante para: a formação e a saúde dos ossos e para evitar o raquitismo.

Fontes: é produzida naturalmente pela pele depois que tomamos sol e encontrada no leite e seus derivados.

http://recreionline.abril.com.br/fique_dentro/ciencia/corpohumano/conteudo_260853.shtml?vc_sabia/vocesabia_260854.shtml



DESAFIO:

Na despensa de uma escola tinha 25 caixas de leite. A cozinheira usou 16 caixas para fazer um mingau para os alunos. Quantas caixas de leite têm agora na despensa?





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

"MARAVILHOSOS PEIXINHOS"

Antonio Hugo

Ah! Este domingo de sol!
de mar calmo céu anil...
peguei uma vara e um anzol
enchi de água o cantil.

Vou pescar em alto mar
sentir a brisa no rosto,
ver as gaivotas cantar
voltar após o sol posto.

Jogo o anzol com carinho
fisco o peixe, vem tristeza,
sinto pena do peixinho...
nunca vi tanta beleza.

Jogo o anzol com firmeza
fisco um peixe multicolor,
não posso levar pra mesa
eu sou um mal pescador.

Mandava todos de volta
um mais bonito que o outro,
vi que pra mim só importa
ver todos os peixinhos soltos.

<http://sitedepoesias.com/boesias/13638>

PARA PENSAR...

Antônio é pescador. Ele resolveu ensinar a sua filha a pescar. Ao final do dia, Antônio tinha pescado 18 peixes e sua filha 7.

Quantos peixes o Antônio conseguiu pescar a mais que sua filha?

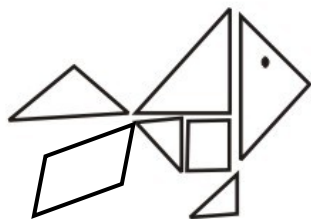




Meu nome é _____ Hoje é dia ____/____/____.

Tangram

Que tal montar este peixe utilizando as peças do tangram?



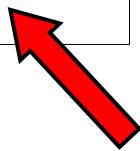


Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

SUBTRAÇÃO

Vamos aprender agora uma forma de **retirar** uma quantidade da outra. Podemos fazer isso através de uma conta:

DEZENA	UNIDADE
5	8
- 1	3
<hr/>	
4	5



Início

PARA TIRAR 13 DE 58, EU ARMEI ESTA CONTA AO LADO. É PRECISO SEMPRE COLOCAR OS ALGARISMOS ORGANIZADOS E COMEÇAR OS CÁLCULOS PELO LADO DIREITO.



COMECE PELAS UNIDADES: 8 - 3 E COLOQUE O RESTO EMBAIXO (5). DEPOIS FAÇA O MESMO COM AS DEZENAS: 5 - 1 E COLOQUE O RESTO EMBAIXO (4).

AGORA É A SUA VEZ!!!

DEZENA	UNIDADE
2	4
- 1	2
<hr/>	

DEZENA	UNIDADE
4	9
-	7
<hr/>	

DEZENA	UNIDADE
5	8
- 2	6
<hr/>	

DEZENA	UNIDADE
3	2
- 3	1
<hr/>	





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

Vamos conhecer outra maneira de tirar uma quantidade da outra. É só decompor os números!



Preciso calcular $23 - 12$.

Veja como vou fazer:

$$20 + 3$$

$$- 10 + 2$$

$$10 + 1$$

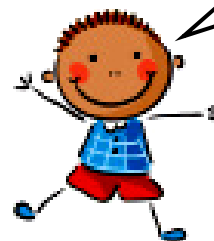
$$11$$

Eu separei as
dezenas e as
unidades para
subtrair.

Preciso calcular $56 - 24$.

Ajude-me a continuar:

$$50 + 6$$



Preciso calcular $37 - 21$.

Ajude-me :



Preciso calcular $45 - 44$.

Ajude-me :





Meu nome é _____ Hoje é dia ____/____/____.

Resolva estes cálculos do seu jeito:

$5 - 2 =$

$6 - 3 =$

$7 - 4 =$

$9 - 5 =$

$8 - 2 =$

$4 - 2 =$

$5 - 3 =$

$6 - 4 =$

$7 - 5 =$

$8 - 4 =$

$9 - 6 =$

$9 - 4 =$





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

Par ou ímpar?

Você já brincou de par ou ímpar? Ajude a descobrir qual a criança que ganhou em cada rodada, colocando um traço ao lado do nome do vencedor:



LUANA

PAR !

1ª		
2ª		
3ª		

ÍMPAR !



JOÃO





Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

Vamos estudar algumas possibilidades desta brincadeira de par ou ímpar:

	TOTAL	→	PAR ÍMPAR		TOTAL	→	PAR ÍMPAR
	TOTAL	→	PAR ÍMPAR		TOTAL	→	PAR ÍMPAR
	TOTAL	→	PAR ÍMPAR		TOTAL	→	PAR ÍMPAR
	TOTAL	→	PAR ÍMPAR		TOTAL	→	PAR ÍMPAR
	TOTAL	→	PAR ÍMPAR		TOTAL	→	PAR ÍMPAR

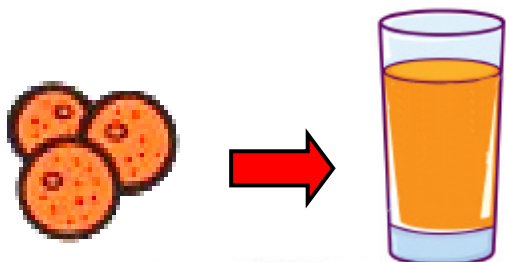




Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

Suco de laranja

José tem uma loja de sucos. Ele usa três laranjas para fazer um copo de suco. De quantas laranjas ele precisará para fazer 3 copos de suco?

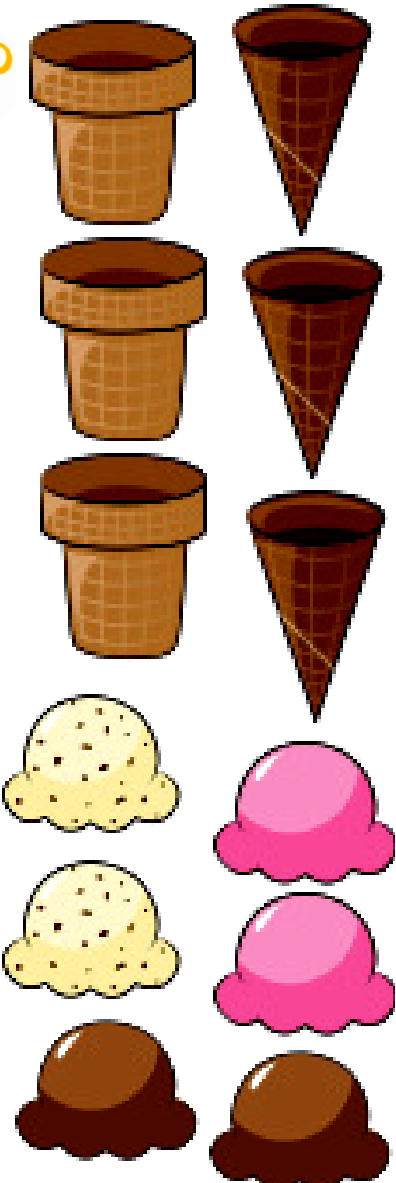




Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

Na sorveteria

Você é o sorveteiro! Recorte e monte sorvetes diferentes, utilizando as duas casquinhas e os três sabores de sorvete:



12345678910

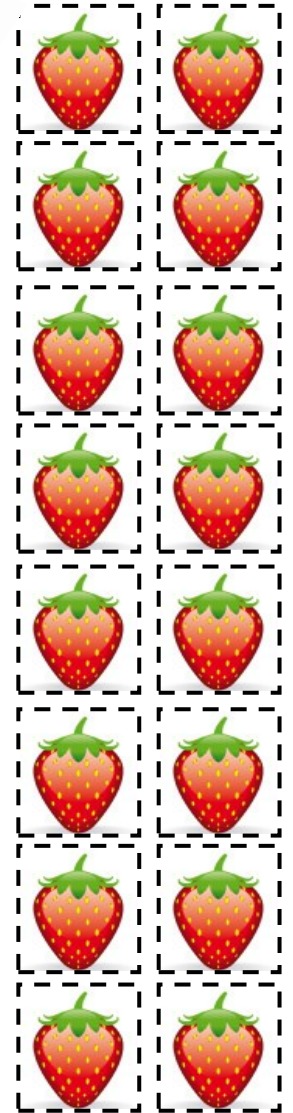




Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

Dividindo igualmente

Divida igualmente os morangos entre as crianças:

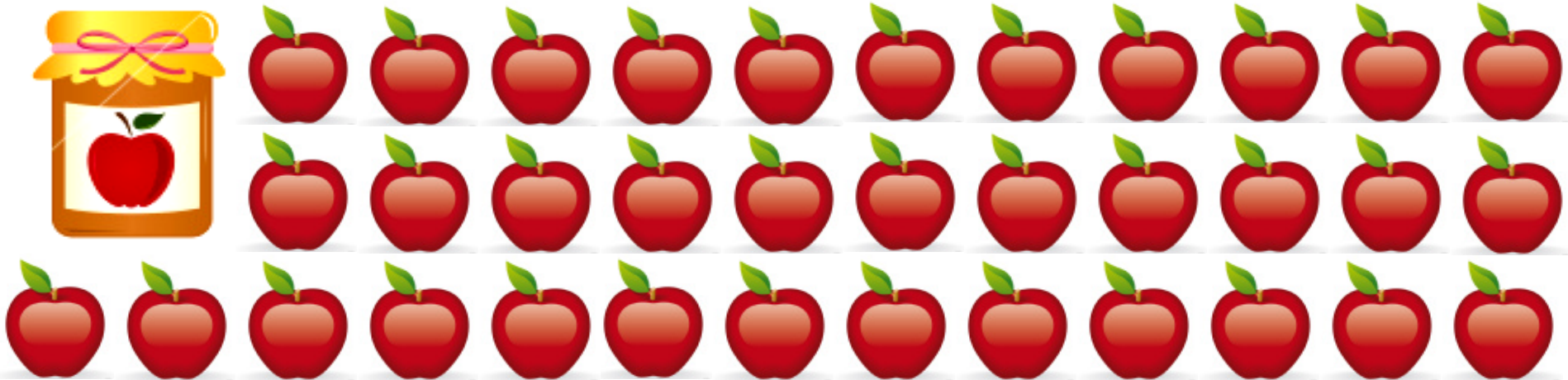




Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

Geléia de maçã

Para fazer um pote de geléia de maçã, Dona Sueli utiliza 5 maçãs. Envolve as maçãs de 5 em 5 e descubra quantos potes de geléia dá para fazer com as maçãs abaixo:

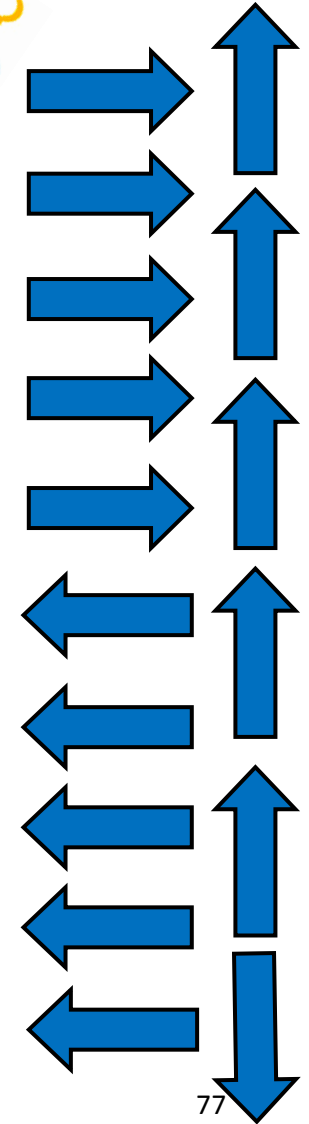




Meu nome é _____ Hoje é dia ____ / ____ / ____.

Caminho para o parquinho

Usando as setas, leve o menino da sua casa até o parquinho. Ele quer brincar com seus amigos.



77



ANEXO 1

(CARTELA NUMÉRICA)

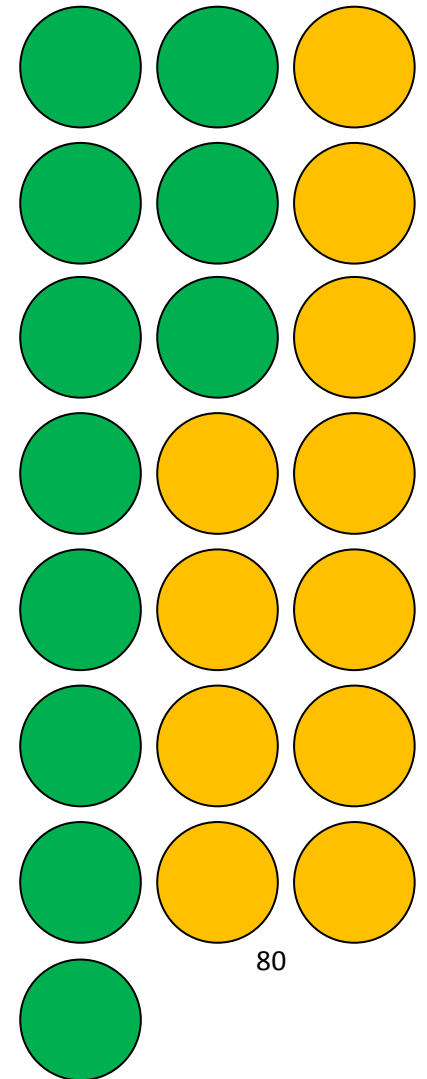


1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

ANEXO 2

Tabuleiro do jogo Cubra e descubra

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



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 3
ALGARISMOS MÓVEIS

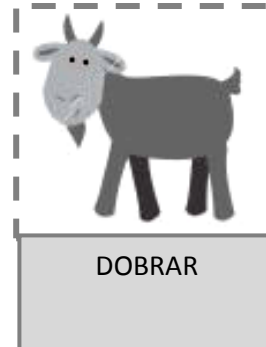
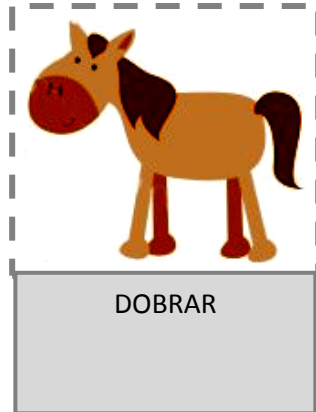
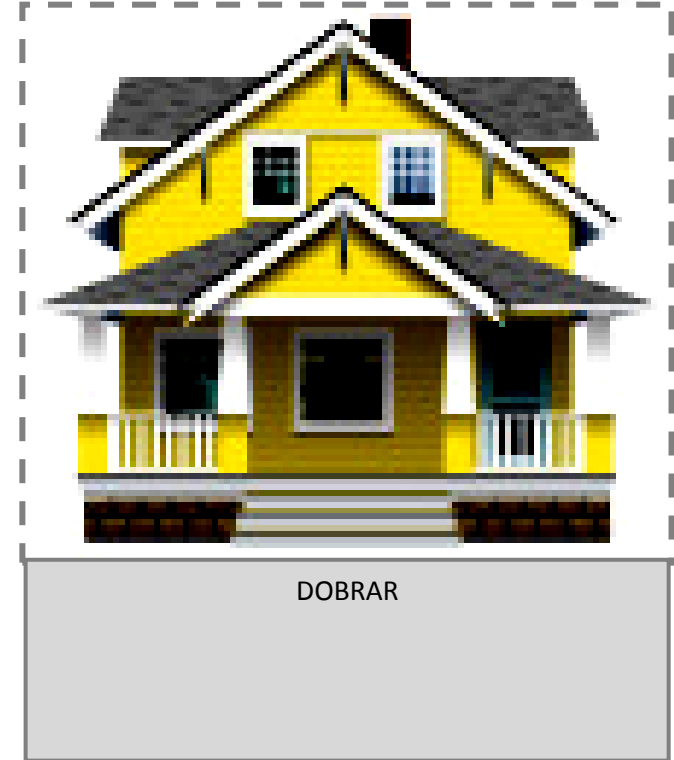
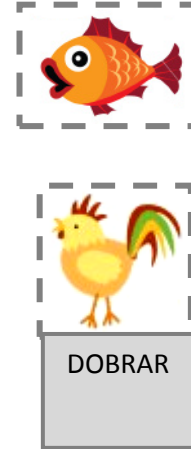
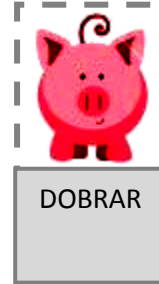
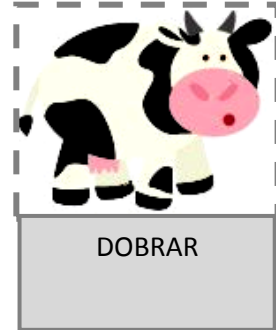
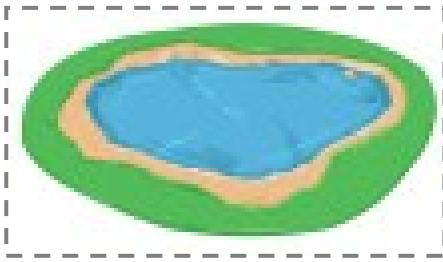


0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	5
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	6
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	2	7
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	3	8
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	4	9

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

ANEXO 4

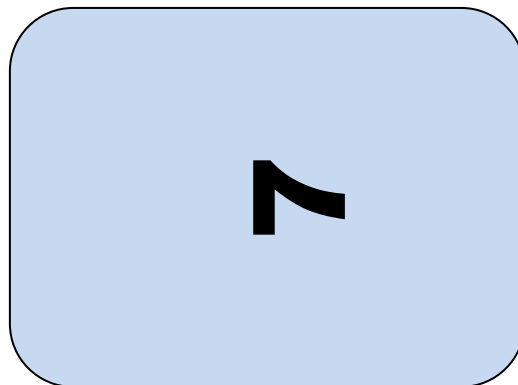
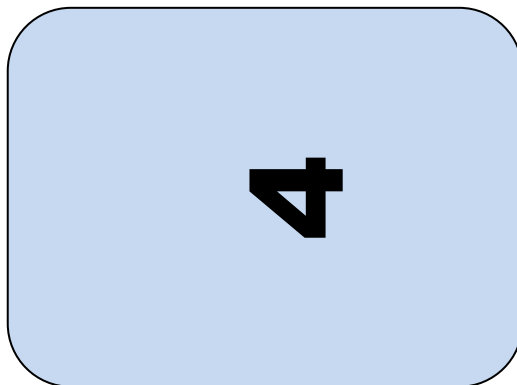
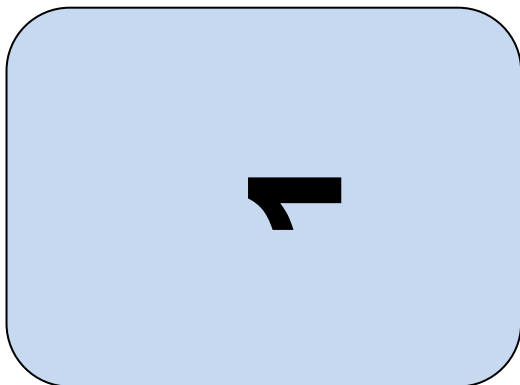
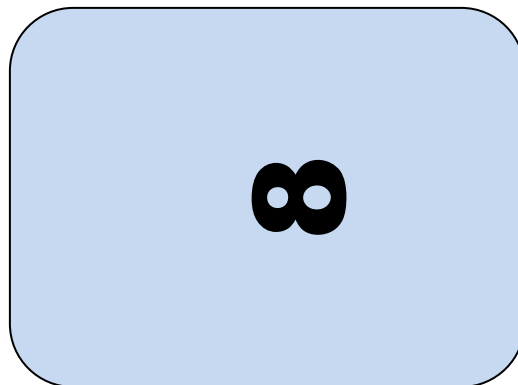
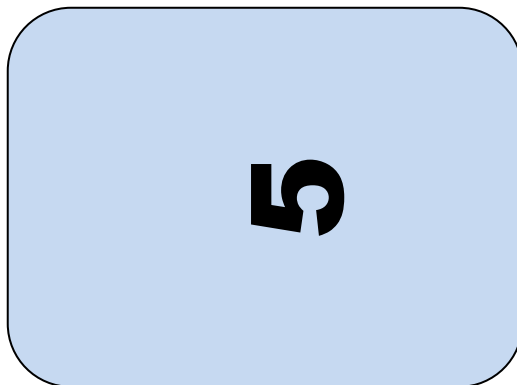
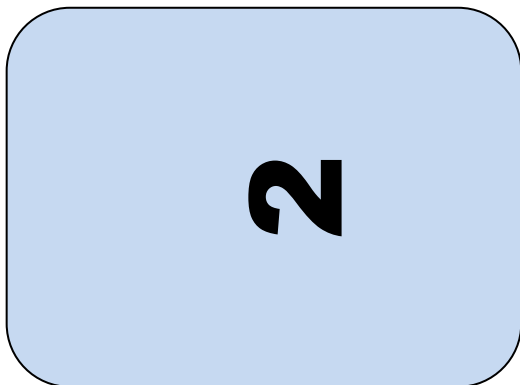
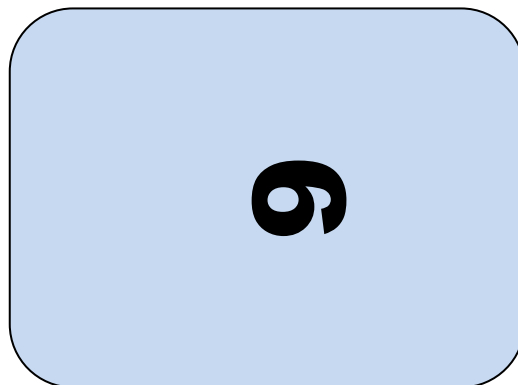
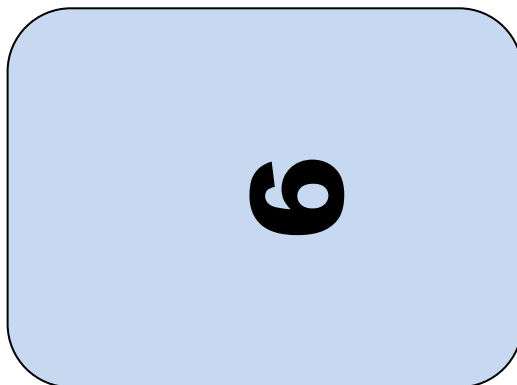
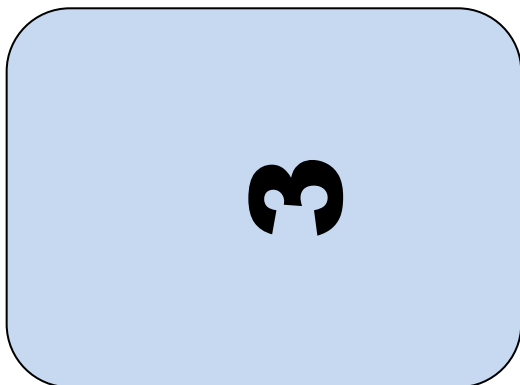
FIGURAS PARA O CENÁRIO



Atividade sugerida nas Orientações Iniciais deste caderno.
86

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

ANEXO 5



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

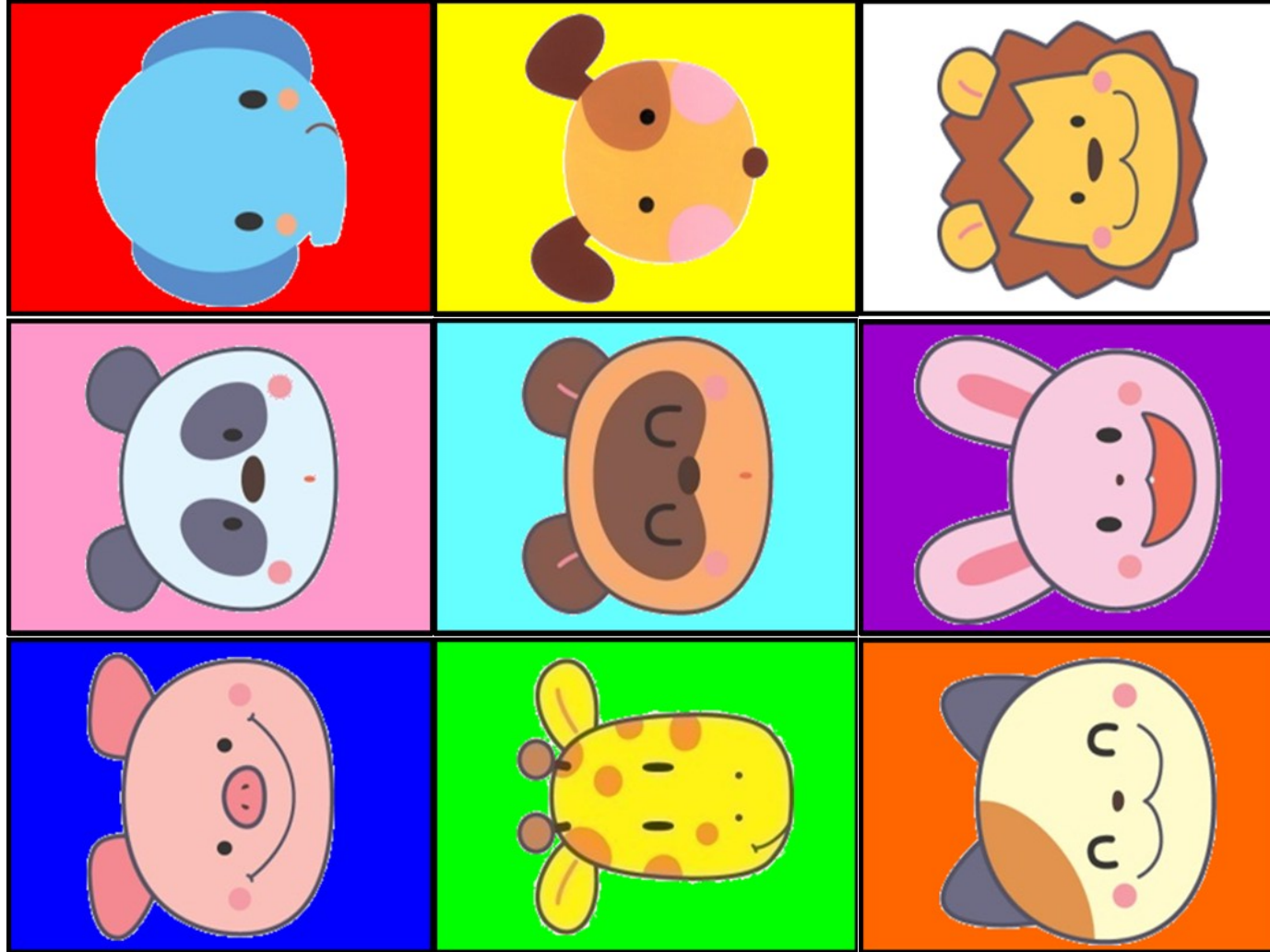
1. Todas as cartas são distribuídas aos jogadores;
2. Sem olhar, cada jogador forma uma pilha na sua frente com as suas cartas viradas para baixo;
3. A um sinal combinado, os dois jogadores simultaneamente viram as primeiras cartas de suas respectivas pilhas. O jogador que virar a carta maior leva as 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 6

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.

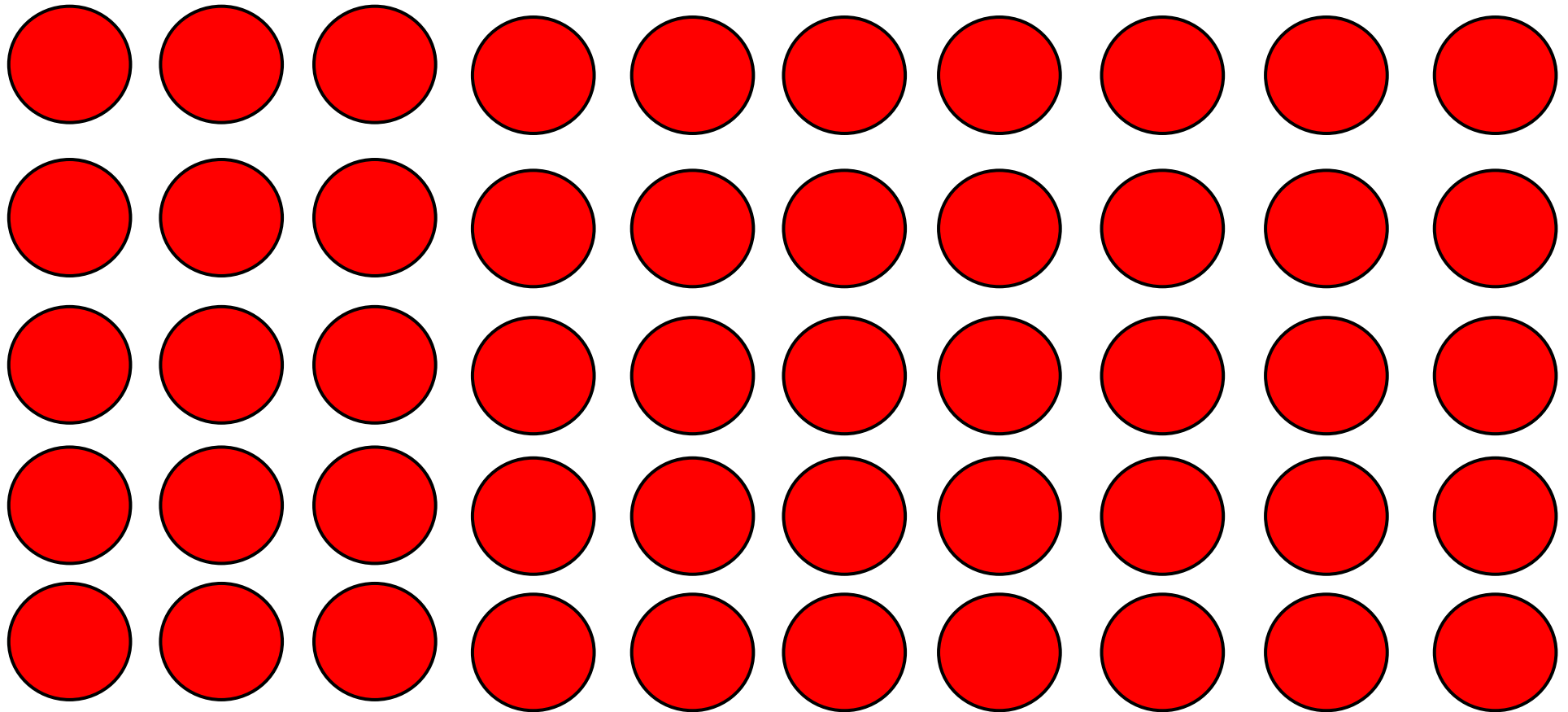
Caro professor, se for necessário ofereça aos alunos uma versão mais simples:

- 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 8

FICHAS DO JOGO: CINQUENTA FICHAS



Regras do jogo: CINQUENTA FICHAS

Materiais: Uma cartela para cada jogador, 50 fichas para cada jogador, dois dados.

Jogo: Os jogadores se revezam lançando os dados 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).

ANEXO 9

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 10

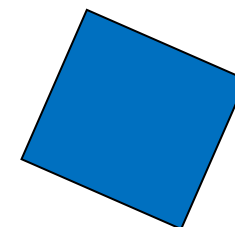
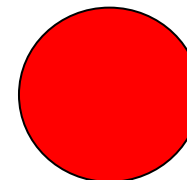
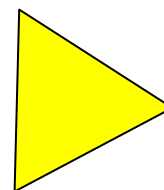
ATIVIDADE: SOPA DE PEDRAS (BLOCOS LÓGICOS).

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 11

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:

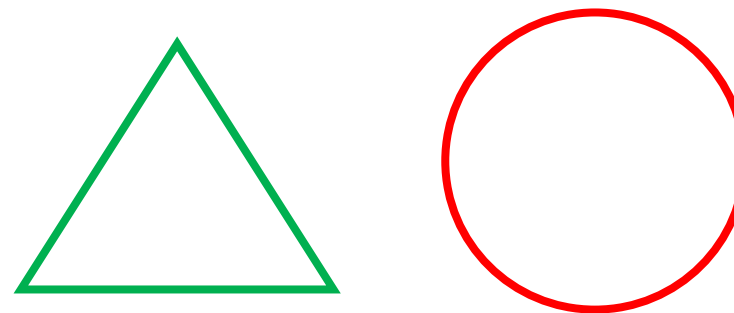
- _ Quem sabe o nome dessas figuras?
- _ Como vocês sabem que é um triângulo?
- _ Por que essa figura (retângulo) não pode ser chamada de quadrado?

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 realidade 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 12

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 13

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.

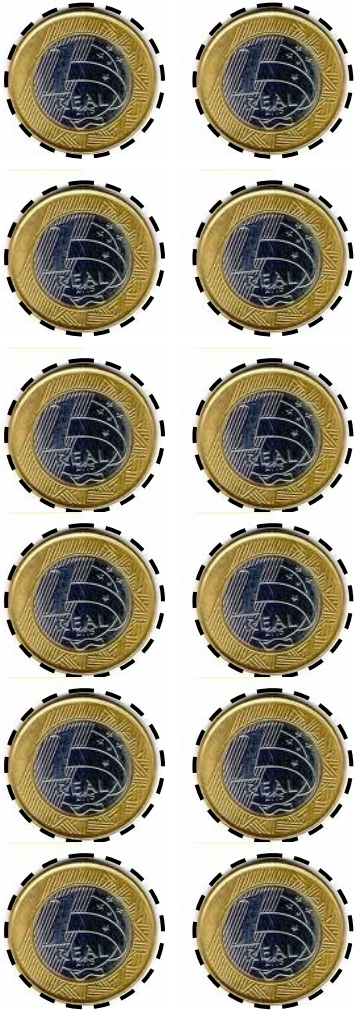
O professor conversa com a turma, pedindo que cada um diga quais as formas que encontrou em sua caixa, e organiza uma tabela na qual apareça o uso da caixa e as respectivas figuras que a compõem:



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

ANEXO 14

CÉDULAS E MOEDAS DO REAL





ANEXO 15

MATERIAL DOURADO

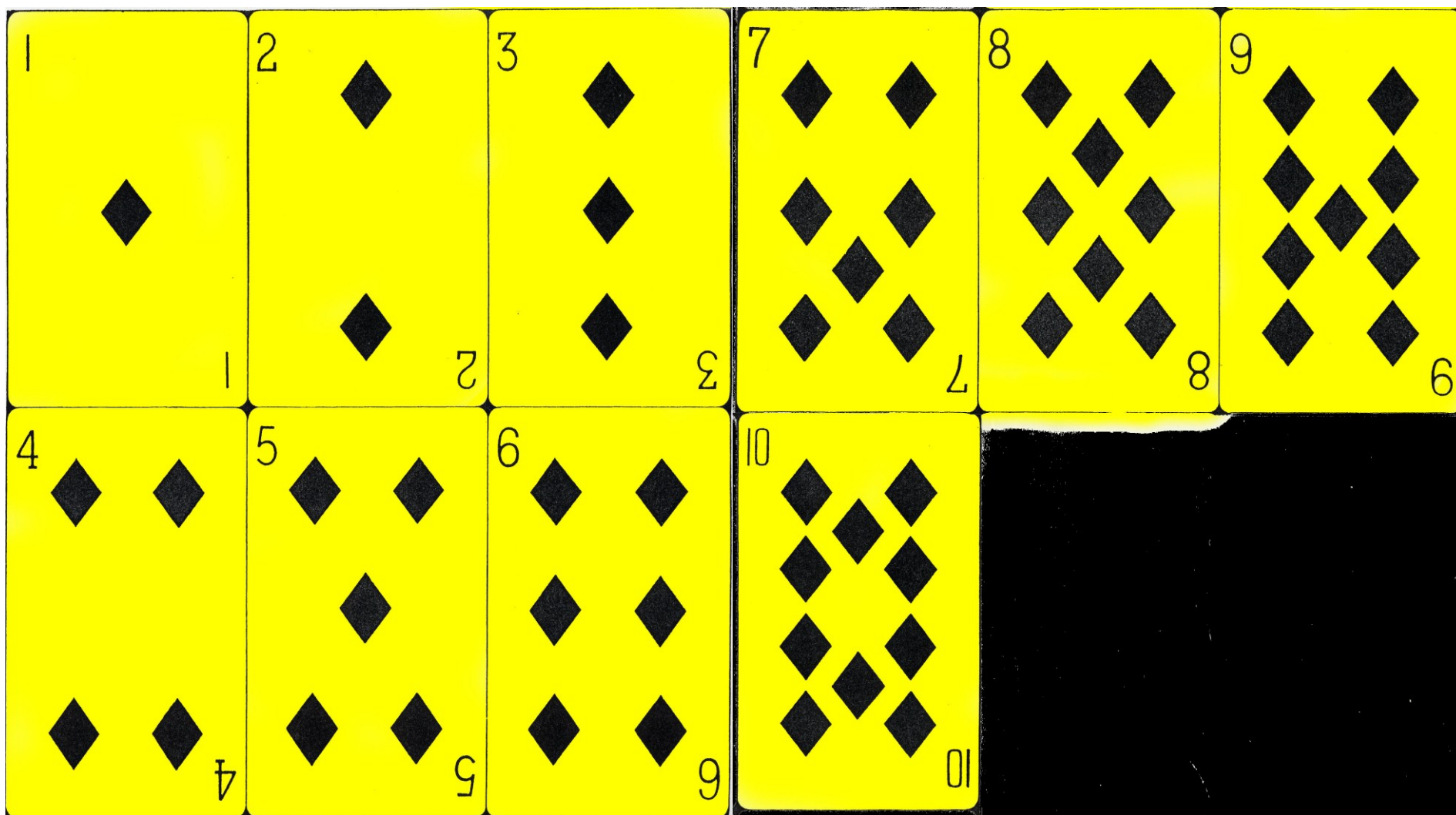


A collection of yellow geometric shapes for cutting, arranged in two rows. The top row features a large 10x10 square grid on the left, followed by ten vertical bars of 10x1 units each, and a 5x5 grid of small squares on the right. The bottom row features an identical 10x10 square grid on the left, followed by ten vertical bars of 10x1 units each, and a 5x5 grid of small squares on the right. A dashed horizontal line runs above the shapes.

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

ANEXO 16

Cartas para o jogo: Dez com nove cartas



Regras do jogo: Dez com nove cartas

Materiais: 36 cartas de jogar indo até 9.

Jogo: As primeiras nove cartas do baralho são arranjadas como mostra o exemplo na figura abaixo. O objetivo do jogo é encontrar todos os pares de cartas que fazem 10, como 9 e 1, 3 e 7 e dois 5 nesse exemplo. Após fazer todos os pares possíveis, o primeiro jogador preenche os espaços vazios com cartas do baralho, e a vez passa para o jogador seguinte.

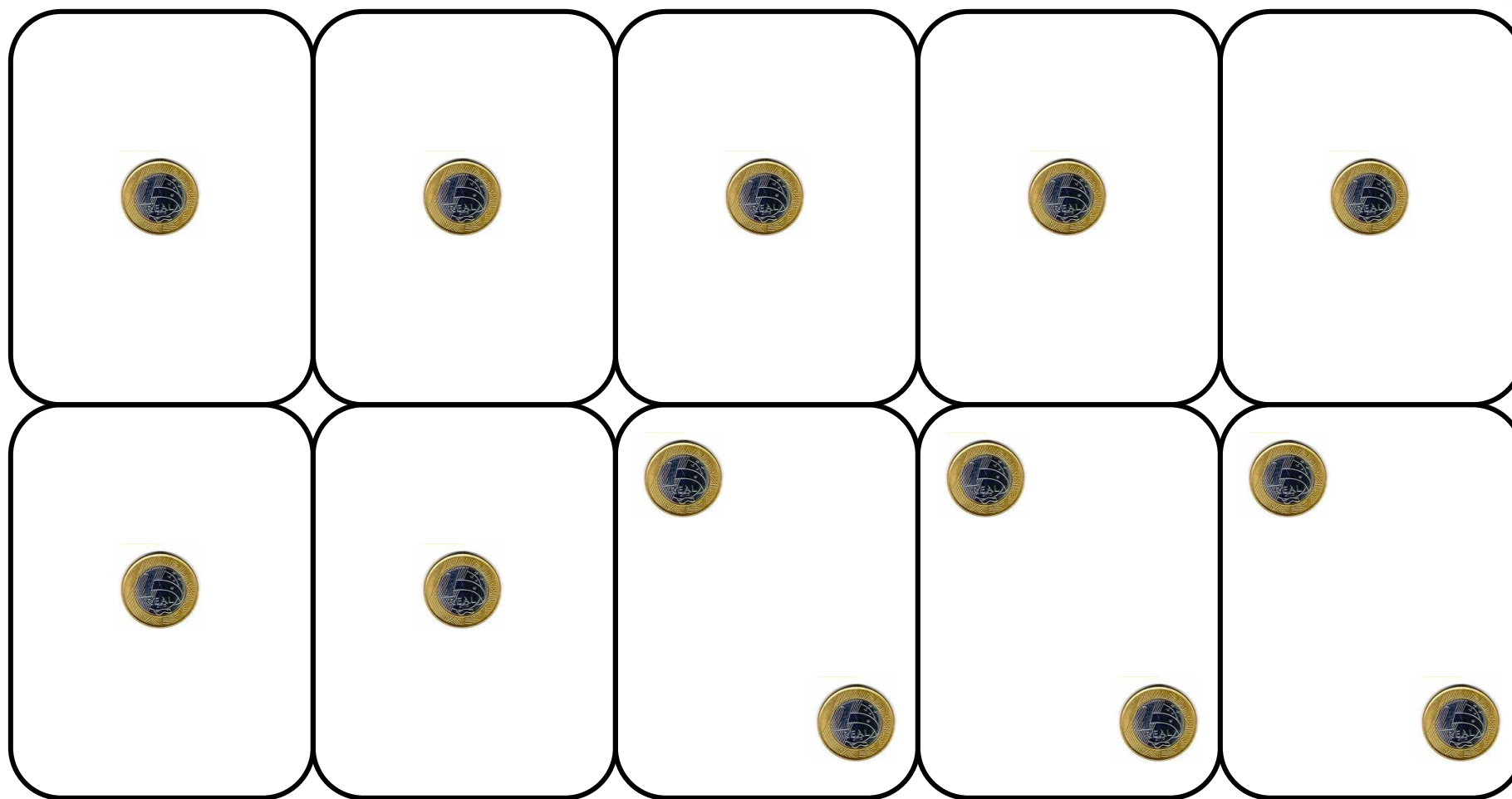
O mesmo jogo pode ser dificultado arranjando-se todas as cartas com as faces para baixo e mudando o jogo para Memória de Dez.

6	5	9
3	3	6
5	1	7














































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

ANEXO 17











































CARTAS DO JOGO: COFRINHO DE POUPANÇA









A 3x5 grid of 15 rounded rectangular boxes, each containing a different arrangement of 12 gold coins with a sailboat design. The boxes are arranged in three rows and five columns. The top row contains 12 coins in a 3x4 grid, 12 coins in a 3x4 grid with one coin missing from the top row, 12 coins in a 3x4 grid with one coin missing from the top row, 12 coins in a 3x4 grid with one coin missing from the top row, and 12 coins in a 3x4 grid with one coin missing from the top row. The middle row contains 12 coins in a 3x4 grid with one coin missing from the top row, 12 coins in a 3x4 grid with one coin missing from the top row, 12 coins in a 3x4 grid with one coin missing from the top row, 12 coins in a 3x4 grid with one coin missing from the top row, and 12 coins in a 3x4 grid with one coin missing from the top row. The bottom row contains 12 coins in a 3x4 grid, 12 coins in a 3x4 grid, 12 coins in a 3x4 grid, 12 coins in a 3x4 grid, and 12 coins in a 3x4 grid.



A grid of 15 rounded rectangular boxes, arranged in three rows and five columns. Each box contains a set of 12 gold coins with a sailboat design. The coins are arranged in two columns of six. In each box, one coin is missing from the second column, leaving a gap. The missing coin is located at the following positions (row, column):

- Row 1: (1, 2), (2, 2), (3, 2), (4, 2)
- Row 2: (1, 2), (2, 2), (3, 2), (4, 2)
- Row 3: (1, 2), (2, 2), (3, 2), (4, 2)

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 10 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 10 Reais. Se o segundo jogador virar um 3 e vir um 7 na mesa, ele pode pegar o dois e depositar 10 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).

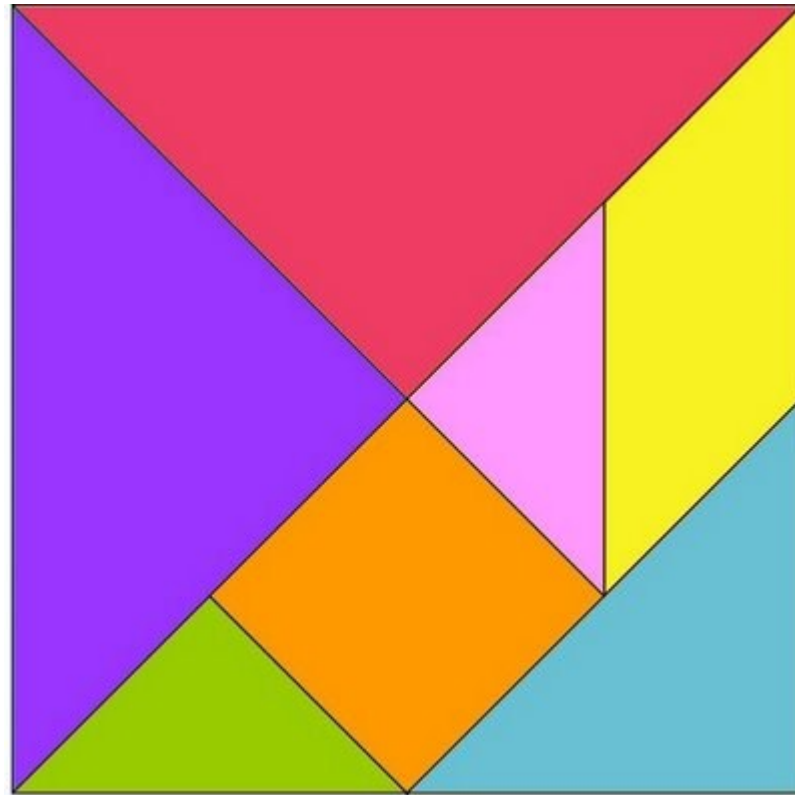
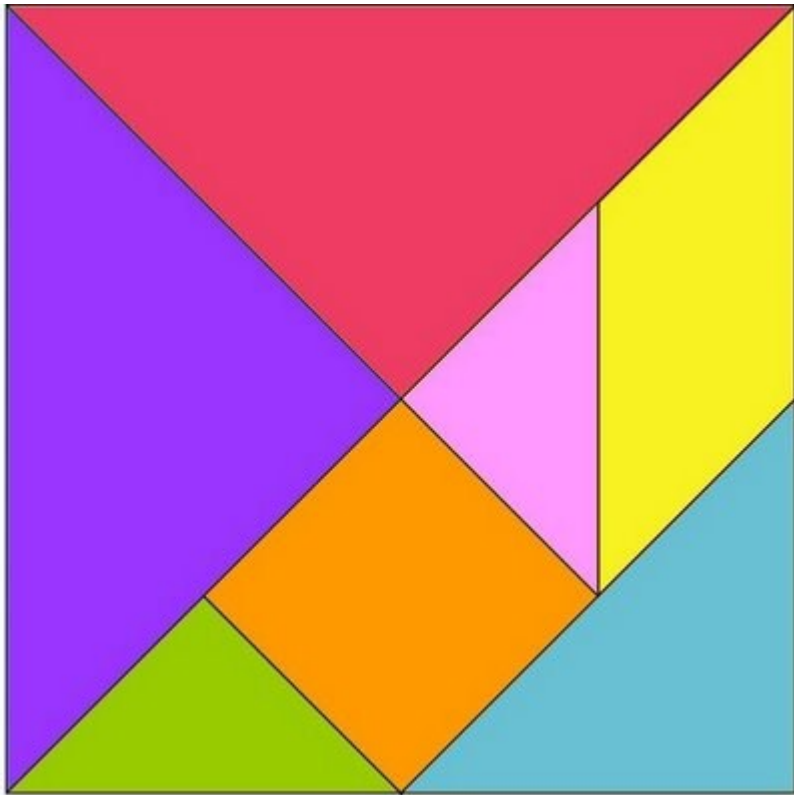
Este jogo contribui na construção de 10 com dois números. O aluno, desta forma, em vez de decorar as somas, ele constrói relações entre os números.



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



ANEXO 18
TANGRAM



casadamatematica.blogspot.com/.../tangram.html