

# UNIDADE, DEZENA E CENTENA

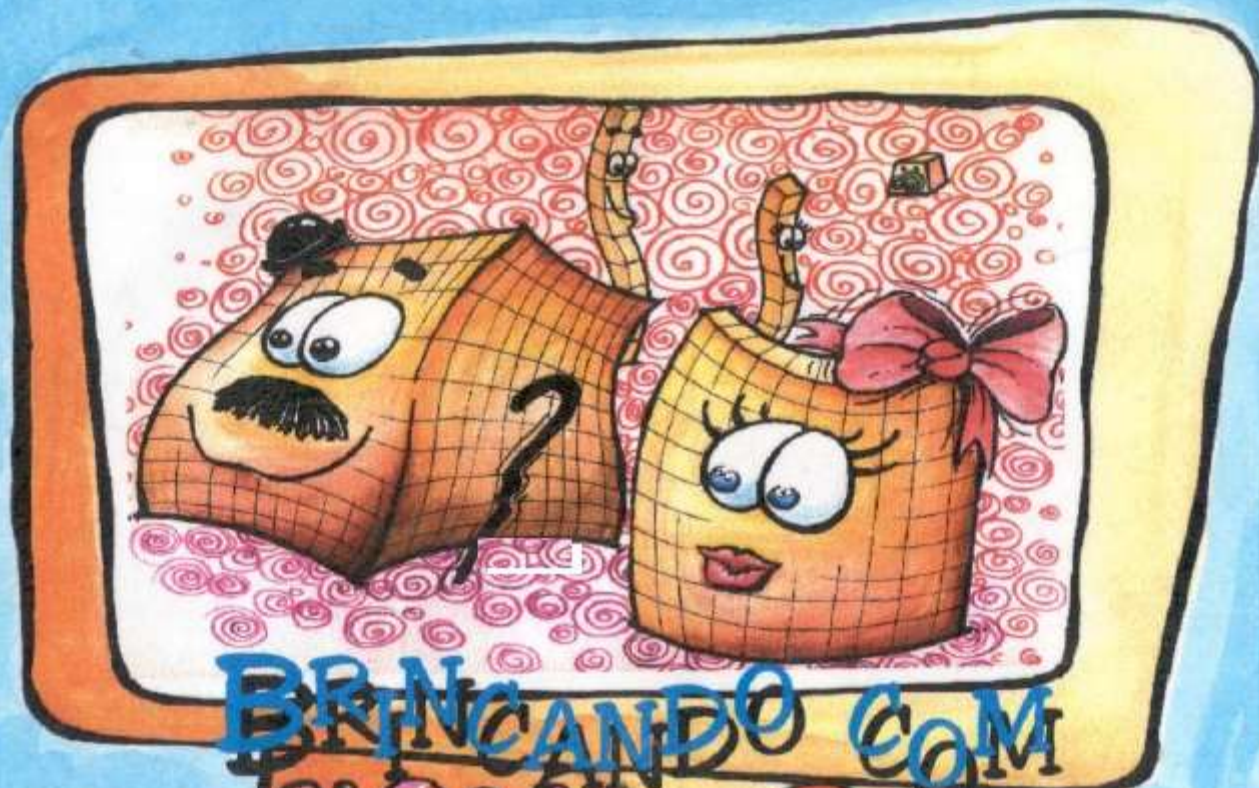


**Orientadora Aline Manzini**  
**PNAIC – Bertioga**  
**Setembro/2014**

# HISTÓRIAS



(A DESCOBERTA DE AGNALDO)



BRINCANDO COM  
MATERIAL DOURADO

# BRINCANDO COM MATERIAL DOURADO (A DESCOBERTA DE AGNALDO)

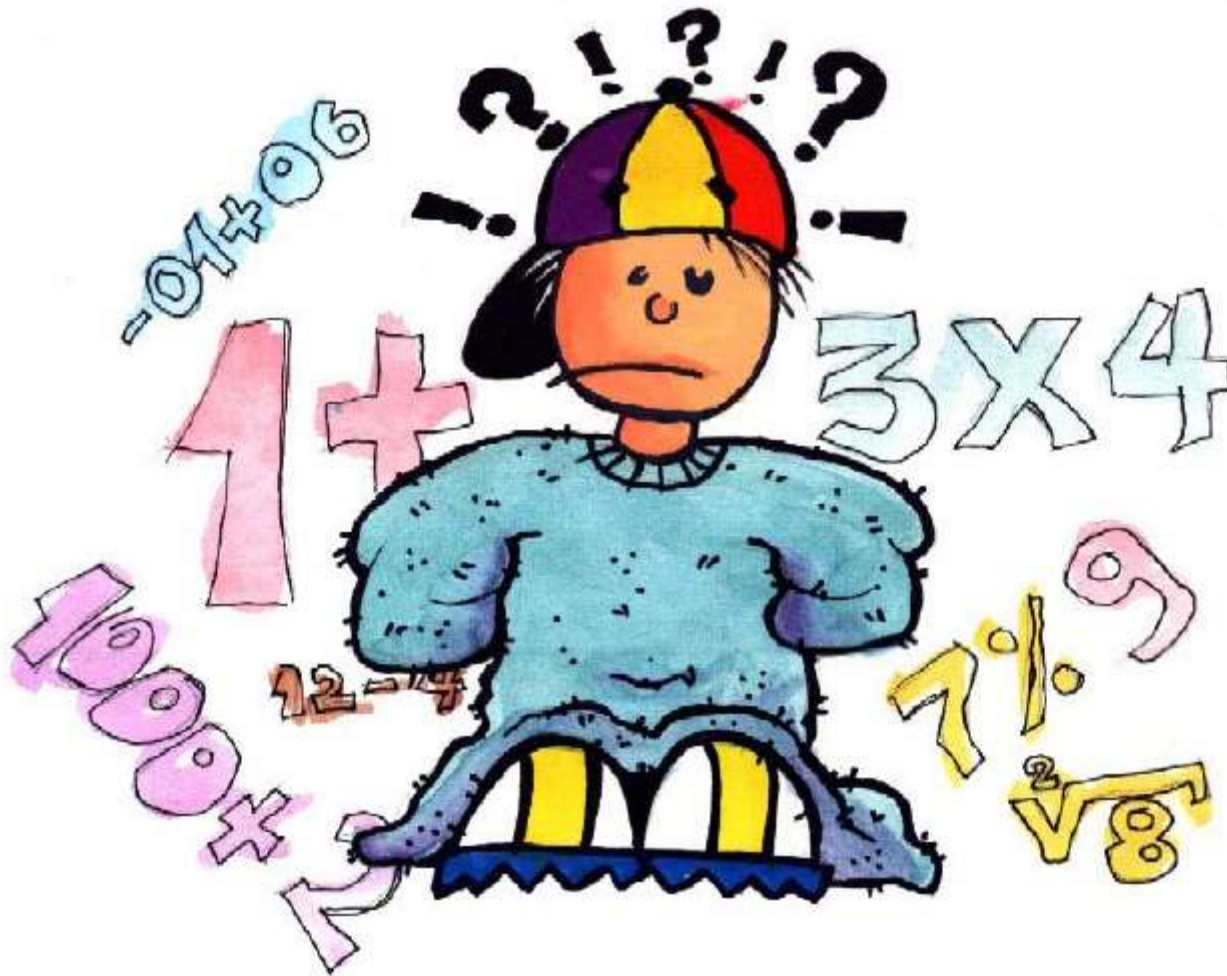


DEDICO ESTA OBRA AO PROFESSOR *AGNALDO P. RICIERY*  
QUE ME INSPIROU A ESCREVÊ-LA.

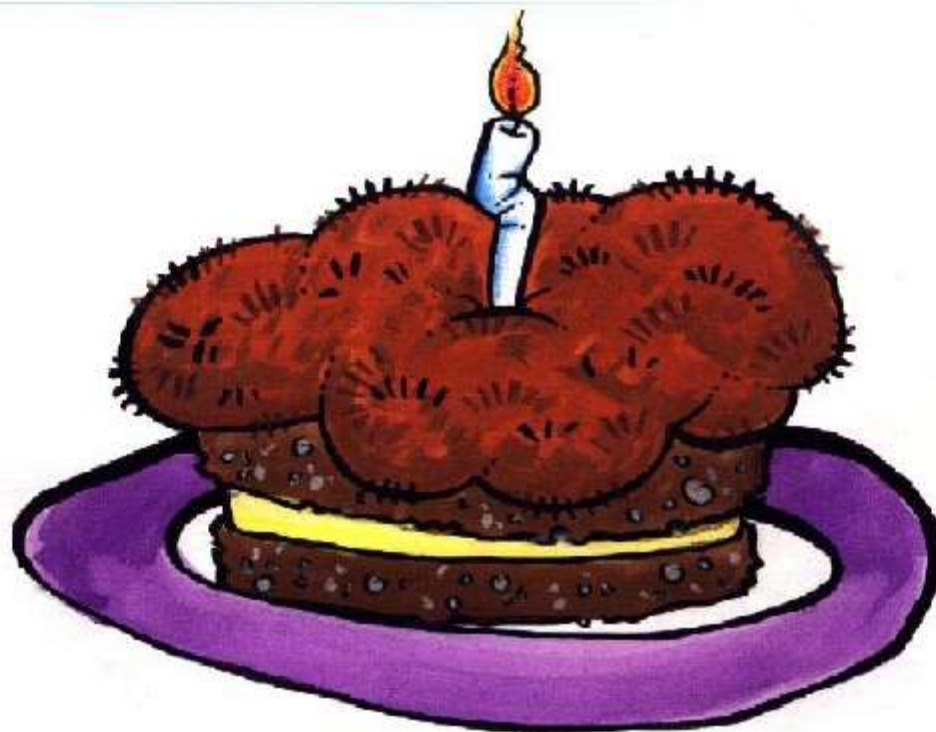
AGNALDO ERA UM MENINO ESPERTO E ARTEIRO  
QUE ADORAVA BRINCAR.



ELE REALMENTE AMAVA A VIDA MAS, ERA SÓ FALAR EM MATEMÁTICA E TODO SEU ENTUSIASMO DESAPARECIA.



CERTO DIA, AGNALDO VOLTOU ARRASADO DO COLÉGIO E TRANCOU-SE NO QUARTO PARA RESOLVER ALGUNS EXERCÍCIOS DE MATEMÁTICA. TODOS EM CASA PERCEBERAM MAS, ELE NÃO EXPLICOU O MOTIVO DE TANTA TRISTEZA. SUA MÃE TENTOU AGRADÁ-LO COM UM BOLO DE CHOCOLATE, O SEU FAVORITO. MAS, NEM ISSO CONSEGUIU ANIMÁ-LO.



ALGUM TEMPO DEPOIS, O AVÔ DE AGNALDO ENCONTROU-O CHORANDO BAIXINHO E TENTANDO DISTRAIR O MENINO, DISSE:

- VENHA, AGNALDO! VAMOS PASSEAR EM MINHA FÁBRICA DE BRINQUEDOS.

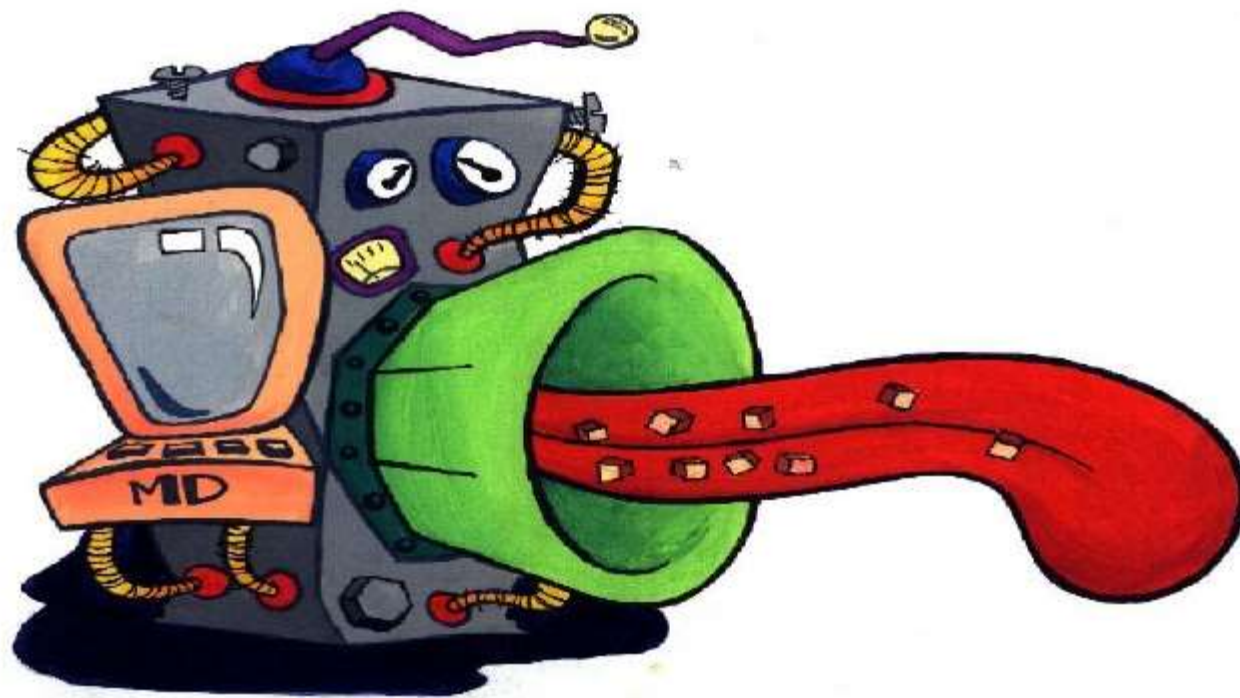




AGNALDO, MAIS QUE DEPRESSA, ACEITOU O CONVITE DO AVÔ E, DEPOIS DE PROMETER QUE IRIA SE COMPORTAR E NÃO MEXERIA EM NADA, FOI PASSAR A TARDE NA FÁBRICA DE BRINQUEDOS A QUAL NÃO VISITAVA HÁ MUITO TEMPO. FELIZMENTE, O CORAÇÃOZINHO DE AGNALDO FICOU ALEGRE NOVAMENTE.



ENFIM, AGNALDO E SEU AVÔ CHEGARAM À MARAVILHOSA FÁBRICA DE BRINQUEDOS, O LUGAR PREFERIDO DE AGNALDO. O MENINO JÁ FOI SE ALEGRANDO COM O MOVIMENTO DAQUELAS MÁQUINAS IMENSAS. UMA MÁQUINA NOVA, PORÉM, CHAMOU A ATENÇÃO DO GAROTO. DELA SAÍAM VÁRIOS CUBINHOS E ERAM CONTADOS PELO COMPUTADOR E REGISTRADOS EM SEU MONITOR.



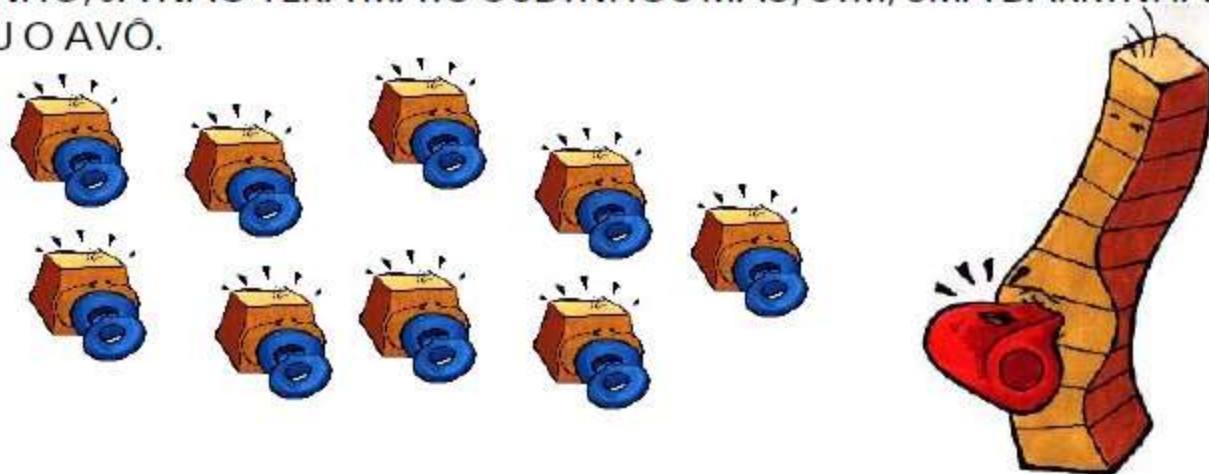
PARA SURPRESA DO AVÔ, AGNALDO ACOMPANHAVA TUDO PELA TELA DO COMPUTADOR PARA SABER A QUANTIDADE EXATA DE CUBINHOS PRODUZIDOS PELA MÁQUINA.

- AGNALDO, DISSE O AVÔ, APERTE ESTA TECLA ONDE ESTÁ DESENHADO O CUBINHO!

ASSIM FEZ AGNALDO E, ENTÃO, A MÁQUINA COMEÇOU A CORTAR PEQUENOS CUBOS. CORTOU UM, DOIS, TRÊS, QUATRO, CINCO, SEIS, SETE, OITO, NOVE E PIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII... APITOU DEMORADAMENTE.

- POR QUE ELA PAROU DE FAZER CUBINHOS? PERGUNTOU AGNALDO INTERESSADO.

- ORA, AGNALDO, A MÁQUINA FUNCIONA ASSIM! NUNCA DEZ. COMO NA MATEMÁTICA. TODA VEZ QUE A MÁQUINA PRODUZ O DÉCIMO CUBINHO, JÁ NÃO TERÁ MAIS CUBINHOS MAS, SIM, UMA BARRINHA. EXPLICOU O AVÔ.





- PODE DEIXAR VOVÔ. EU JÁ SEI QUAL TECLA DEVO APERTAR EM SEGUIDA! GRITOU AGNALDO CONFIANTE.

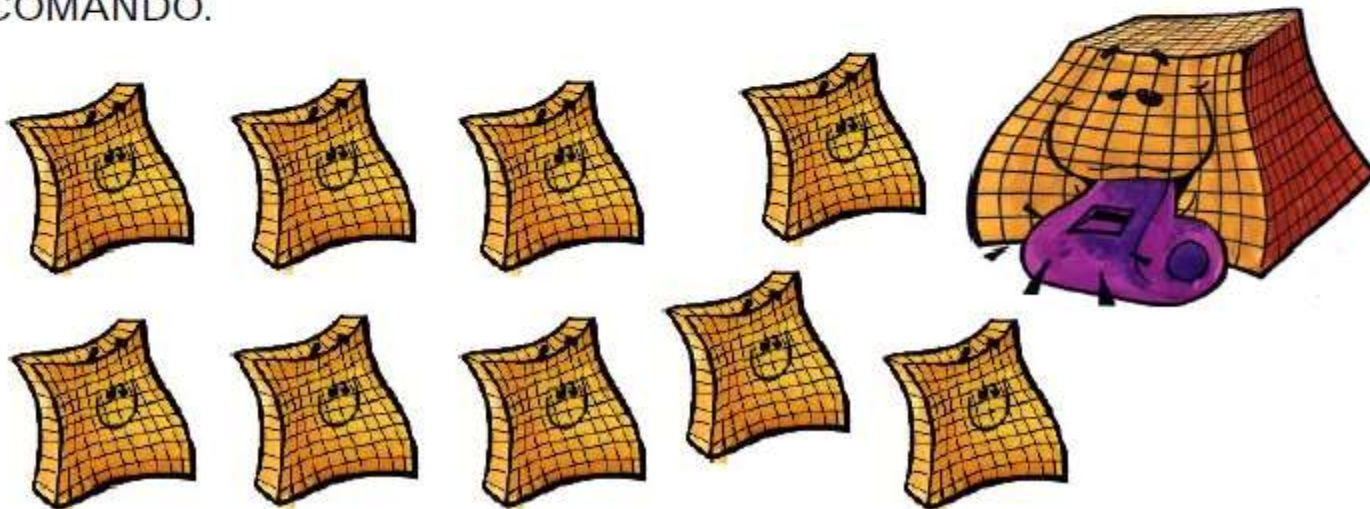
MAIS QUE DEPRESSA AGNALDO APERTOU O BOTÃO ONDE ESTAVA DESENHADA UMA PLACA.

- ORA, VIVA! JÁ ESTÁ SABENDO TUDO. LOGO PODERÁ ME SUBSTITUIR AQUI NA FÁBRICA. OBSERVOU O VOVÔ FELIZ.

IMEDIATAMENTE, A MÁQUINA COMEÇOU A FABRICAR PLACAS E VIA-SE PERFEITAMENTE QUE ERAM FORMADAS POR DEZ BARRINHAS.

- ESSA É A PLACA, VOVÔ! DISSE AGNALDO FELIZ.

- UMA, DUAS, TRÊS, QUATRO, CINCO, SEIS, SETE, OITO, NOVE E PIIIIIIIIIIIIIIIIII... CONTARAM JUNTOS AS PLACAS QUE CAÍAM SOBRE A ESTEIRA DA MÁQUINA A QUAL APITOU E PAROU ESPERANDO UM NOVO COMANDO.



-AGORA, É SÓ APERTAR A TECLA ONDE SE VÊ DESENHADO UM CUBÃO, AFIRMOU AGNALDO.

ENTÃO, O COMPUTADOR MOSTROU TAMBÉM QUE NAQUELE CUBÃO CABIAM DEZ PLACAS OU CEM BARRINHAS OU, AINDA, MIL CUBINHOS.



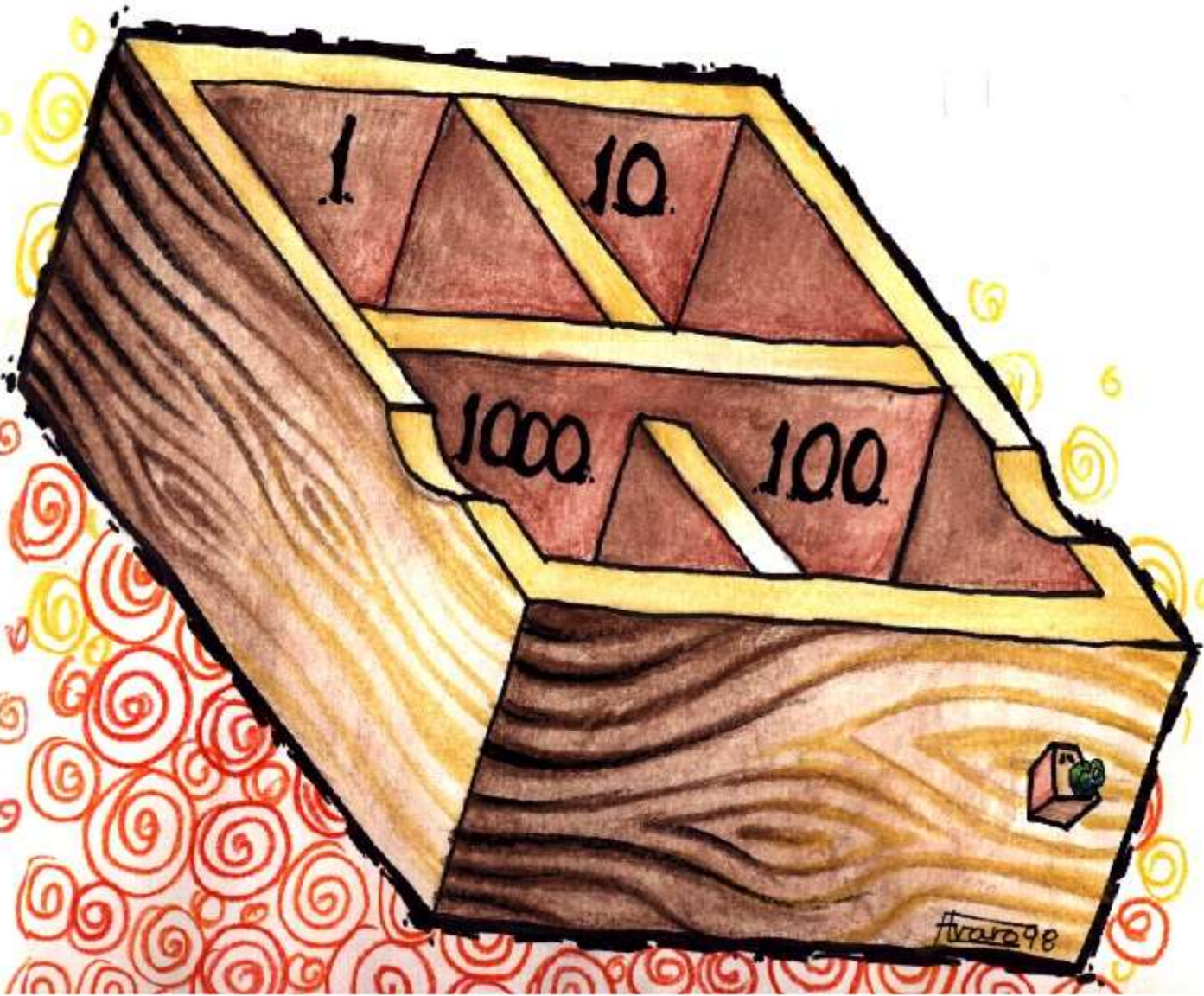
- AGNALDO, ESTÁ NA HORA DE FECHAR A FÁBRICA! ADVERTIU O VOVÔ.

- QUE PENA! DESABAFOU AGNALDO. FOI MUITO BOM FICAR AQUI COM VOCÊ. CONSEGUI COMPREENDER MELHOR O QUE A PROFESSORA EXPLICOU NA AULA.

- ENTÃO, FOI POR ISSO QUE VOCÊ CHEGOU TRISTE EM CASA? INDAGOU O AVÔ.

- FOI SIM. SÓ AGORA ESTOU COMEÇANDO A GOSTAR DE MATEMÁTICA. APRENDER AS-  
É MAIS FÁCIL E MUITO MAIS DIVER-  
TIDO! SIM







### SOBRE A AUTORA

*A PROF.<sup>a</sup> VANDA R. FERREIRA, (GRADUADA EM PEDAGOGIA E PÓS-GRADUADA EM MATEMÁTICA) TRABALHA NA ÁREA DE MATEMÁTICA E HÁ QUATORZE ANOS REALIZA CURSOS SOBRE MATERIAL DOURADO EM DIVERSAS ESCOLAS PARA ALUNOS DE PEDAGOGIA. A PARTIR DO INTERESSE DE PROFESSORES RECÉM FORMADOS, EM OBTER UM INSTRUMENTO PARADIDÁTICO COMO APOIO ÀS AULAS, A AUTORA DO LIVRO "A DESCOBERTA DE ÁGNALDO", INSPIROU-SE EM VIVÊNCIAS PESSOAIS E REGISTROU AS ETAPAS DA APRENDIZAGEM, DESSA FORMA, FACILITANDO O ENSINO DO SISTEMA DE NUMERAÇÃO DECIMAL.*

# Adelaide e Caio em **A dezena**

Adelaide e Caio eram pastores de cabras.



Eles viveram há muito, mas muito tempo. Naquela época os homens ainda não tinham inventado os números.

Caio, precisamos saber se todas as nossas cabras estão aqui.

Podemos separar gravetos, um para cada cabra.

Boa idéia, e você pode colocar os gravetos no cinto.



É, assim poderemos conferir as cabras quando quisermos.



Com o passar do tempo, mais cabras foram nascendo.

Caio, veja quantas cabras já temos!!

E olhe quantos gravetos!!



Naquela noite...

...Deixaram todos os gravetos caírem no chão.

Eram muitos gravetos, já não cabiam no cinto.





Hoje sabemos que, naquela noite, eles tinham 13 cabras.



Trecho adaptado do livro ...E eles queriam contar, de Lucia Fariaco Ramos Fari, Ática.

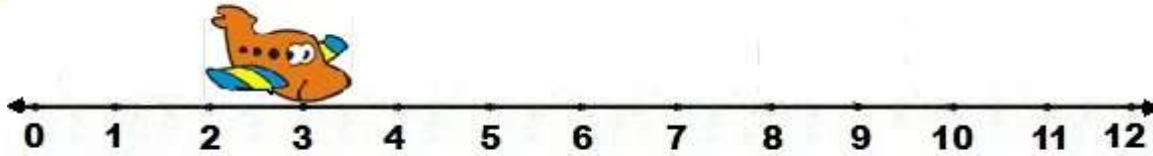
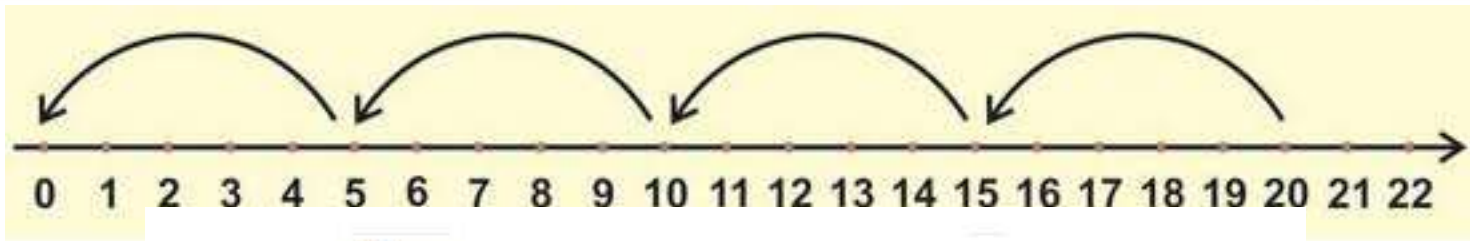
# RECURSOS



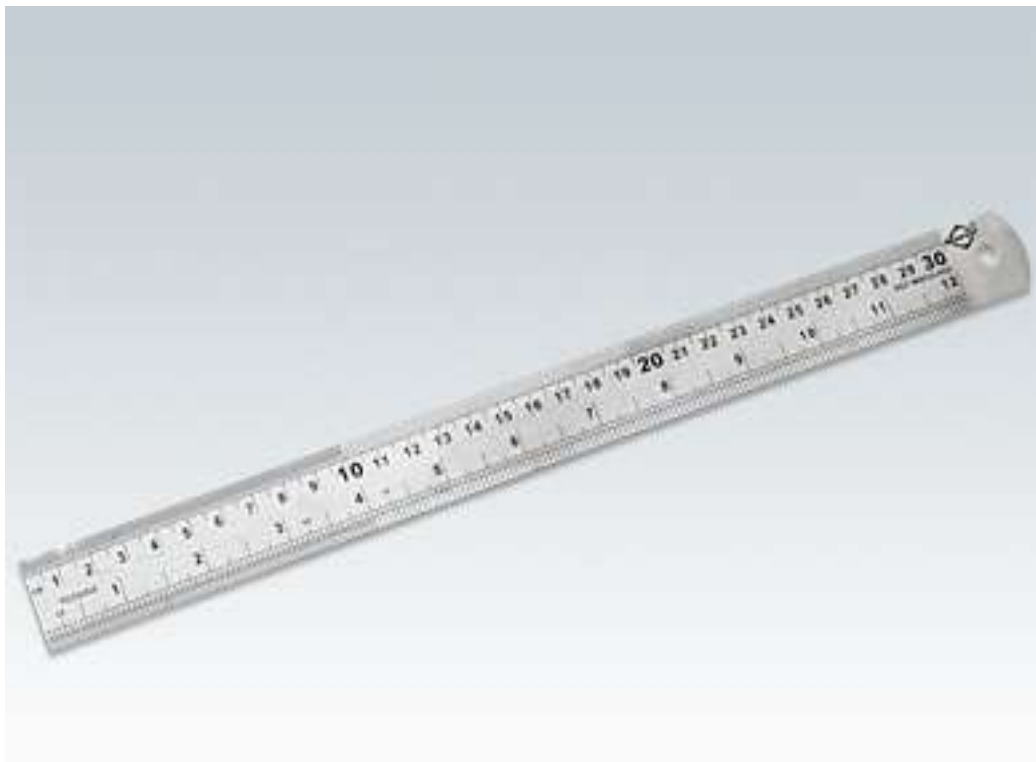
B<sup>2</sup> d<sup>10</sup> E<sup>z</sup> 5 N<sup>J</sup> 10 E<sup>z</sup> 2171 F<sup>8</sup> 71 F<sup>8</sup> v<sup>182</sup> A<sup>5</sup>

QUADRO NUMÉRICO

0	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									



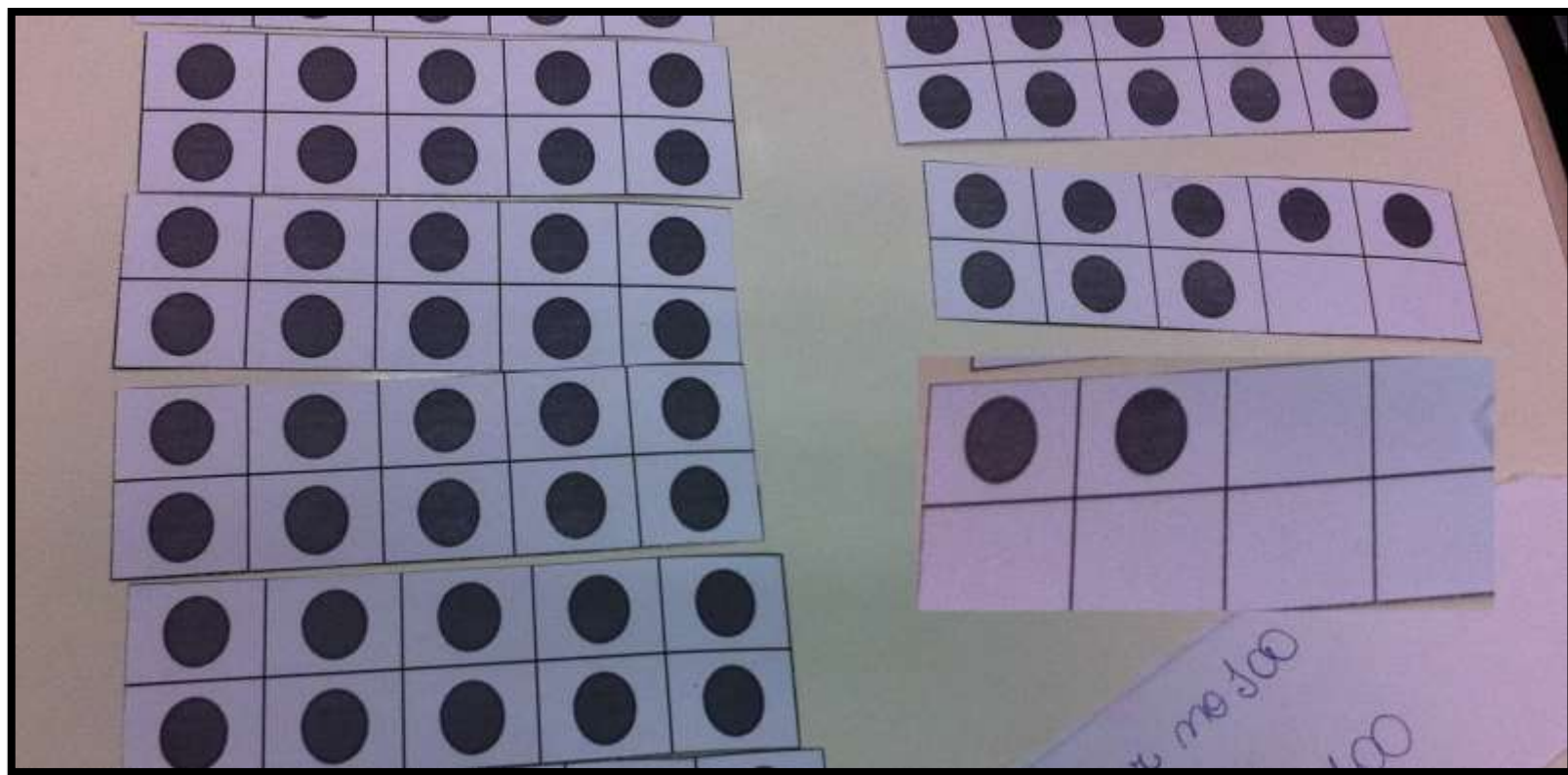
Quadro e reta numérica



Metro e réguas 30cm, 100 cm...



Fio de contas



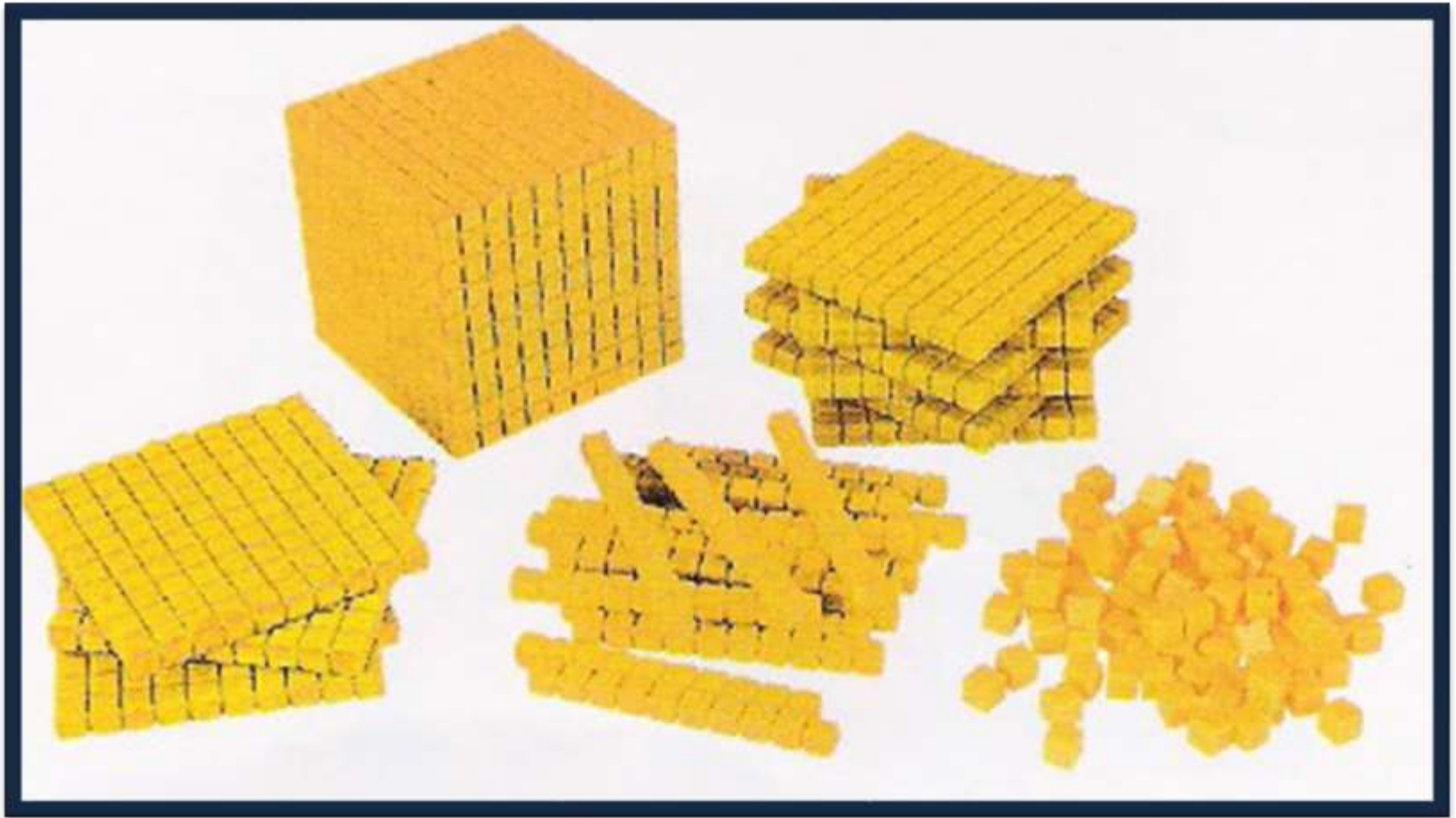
Fichas das dezenas



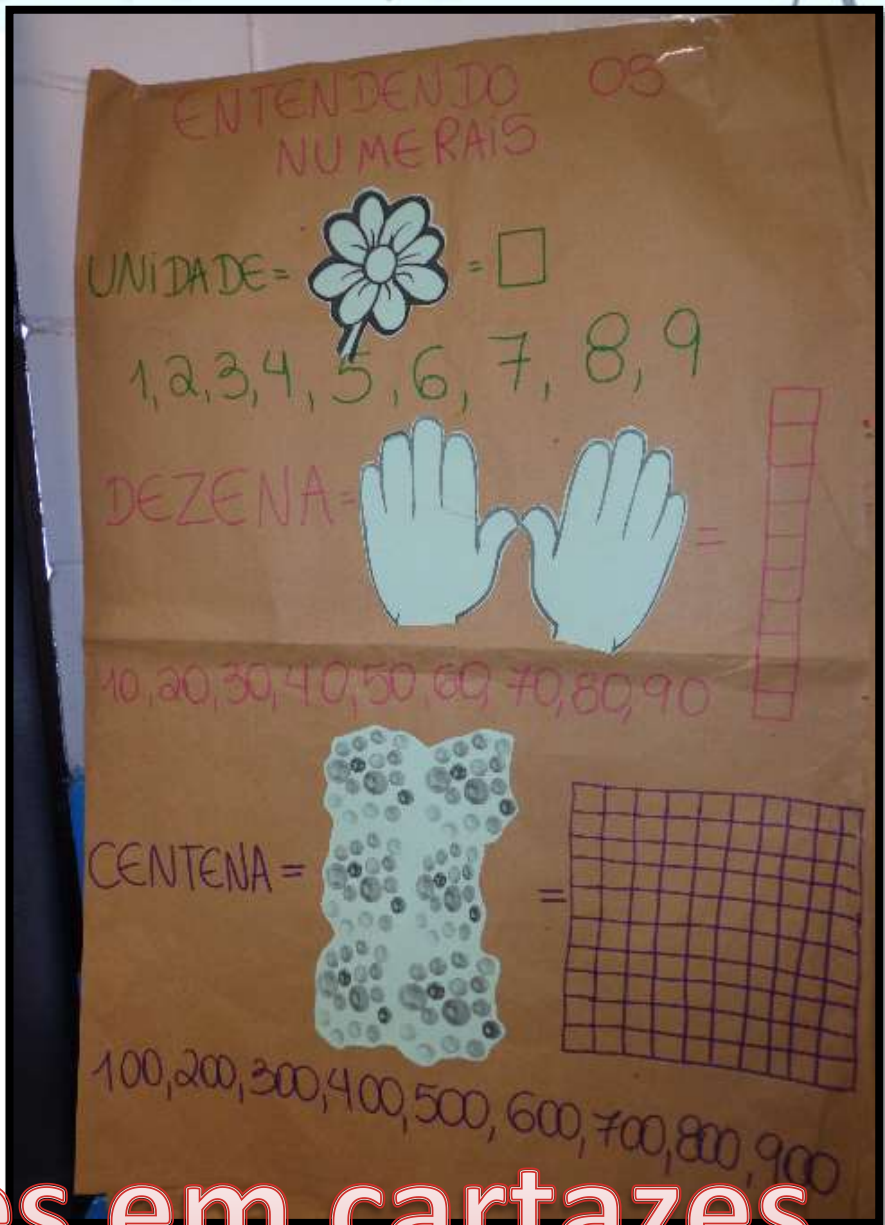
# Números com fósforo



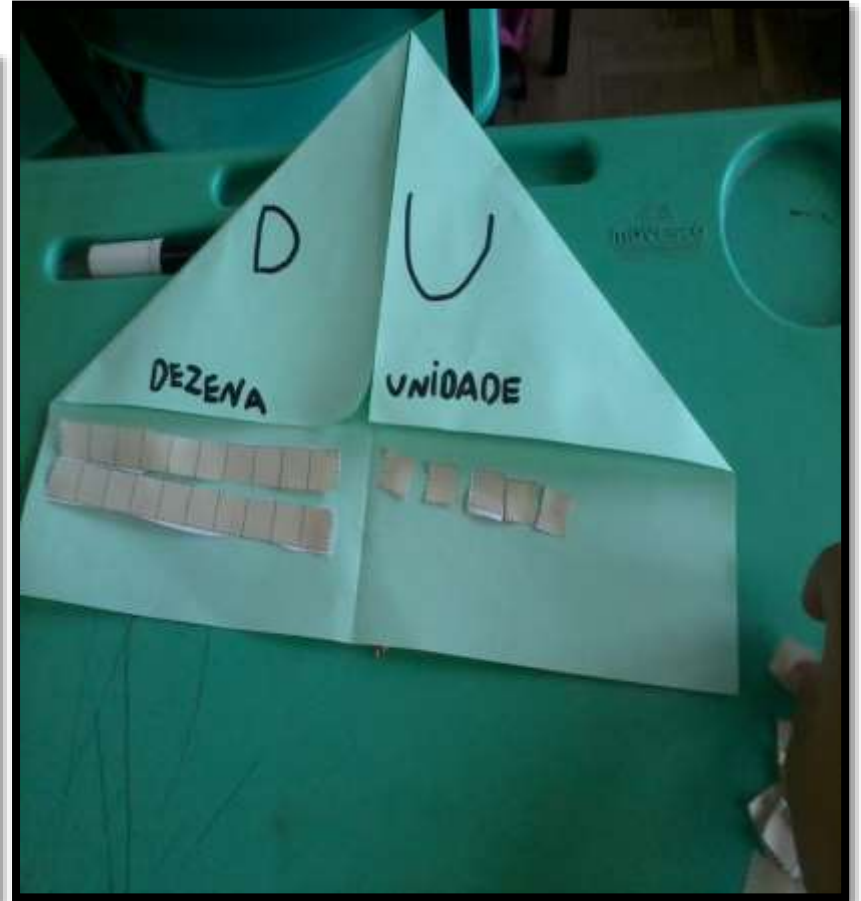
$B_{r0}^{21}$   $d_{10}^C$   $Ez^{15}$   $NJ_1^v$   $C_{10}^E$   $Z^{2171}$   $F_{71}^8$   $F_{71}^8$   $F_v^{182}$   $A^5$



Material dourado



Representações em cartazes



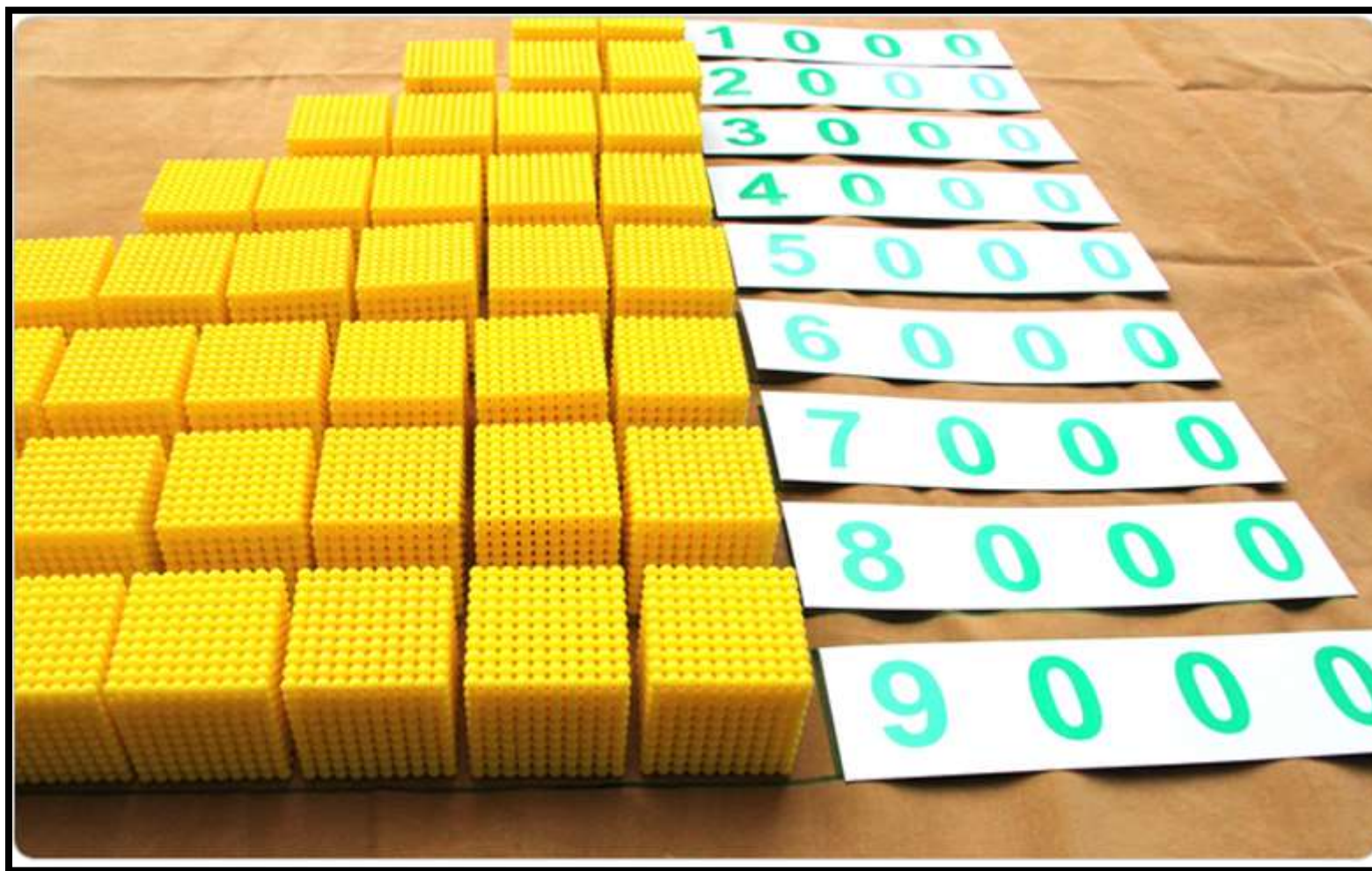
Representando números



Representação com pecinhas

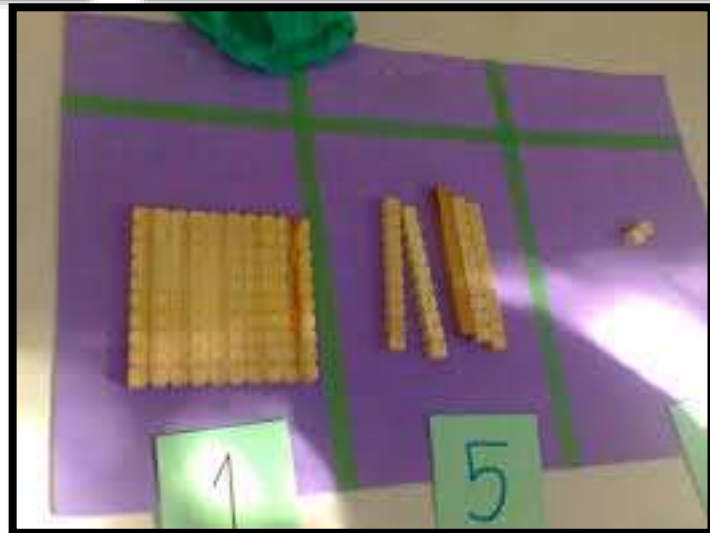


Representação concreta do numero



Representação concreta do numero

B<sup>2</sup>1 d<sup>10</sup> z<sup>5</sup> N<sup>1</sup> J<sup>v</sup> C<sup>10</sup> E<sup>z</sup> 5<sup>2</sup> F<sup>17</sup> 1<sup>8</sup> H<sup>7</sup> 1<sup>8</sup> F<sup>v</sup> 1<sup>18</sup> 2<sup>5</sup> A

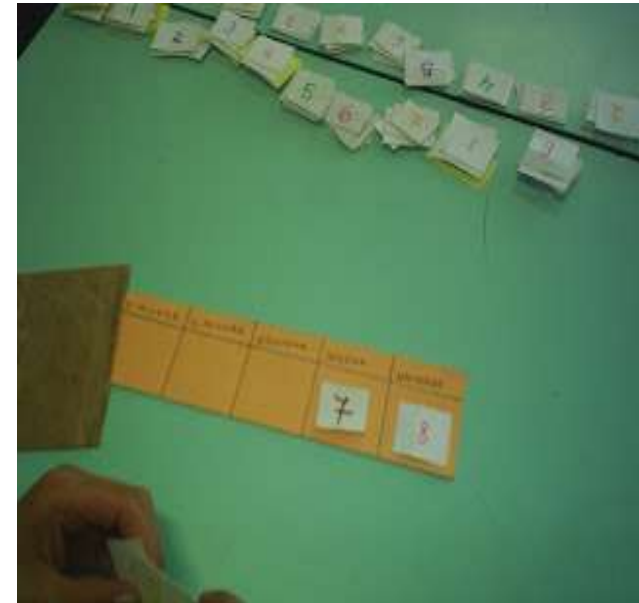


Tapetinho





# Quadro Valor Lugar (somente números)



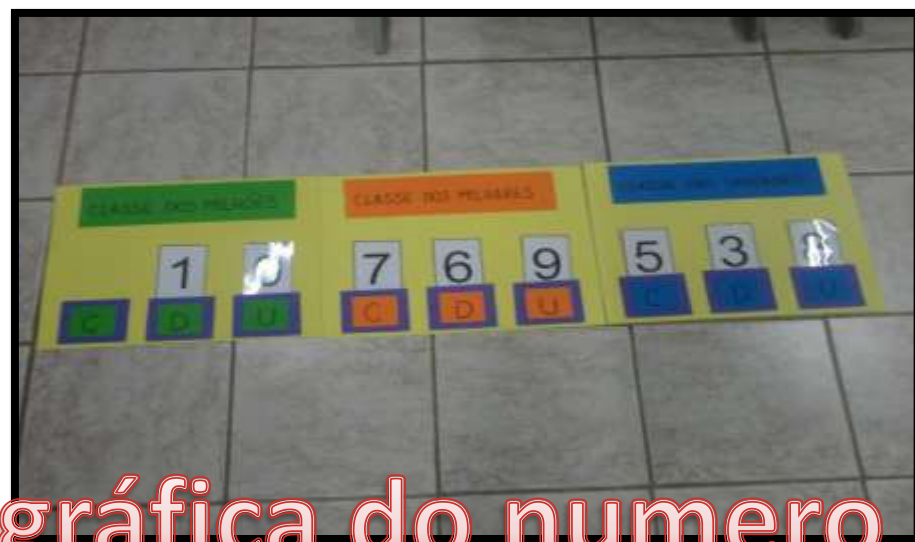


## Início da abstração do número

Uma peça para representar tanto unidade, quanto dezena ou centena

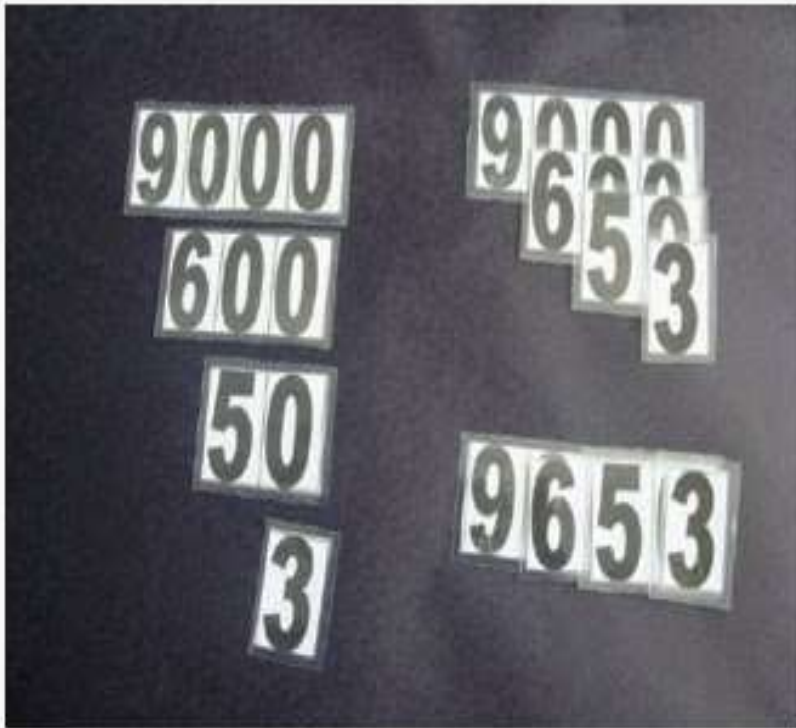
# Quadro valor lugar com pet





Representação gráfica do numero

# Fichas escalonadas



# JOGOS E ATIVIDADES



# JOGO DO COMPLETE

## JOGO DAS DEZENAS, QUADRO NUMÉRICO



- Os números de 0 a 100 embaralhados e distribuídos aos participantes.
- Na sua vez o jogador coloca um numero no lugar correto do quadro em branco respeitando a regra de ser um a mais ou um a menos; dez a mais ou dez a menos.





# JOGO DO COMPLETE COM TAMPINHAS



# GANHE O COLAR

- Um jogador lança o dado e separa no fio a quantidade de contas utilizando um mini pregador. O seu adversário realiza a mesma ação. Na próxima rodada eles acrescentarão a quantidade as contas que já foram separadas na primeira rodada, movendo o mini pregador de lugar.
- Ganha o jogo quem conseguir “conquistar” primeiro as 50 contas.

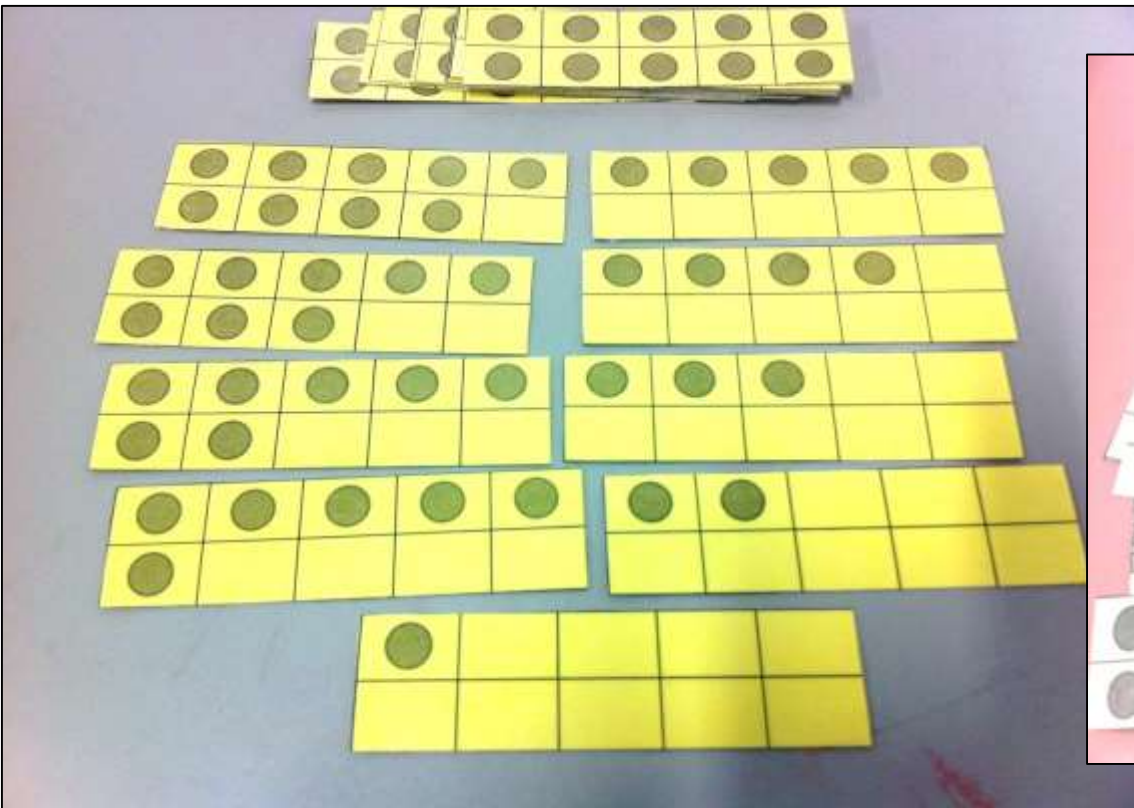


# FICHA DAS DEZENAS

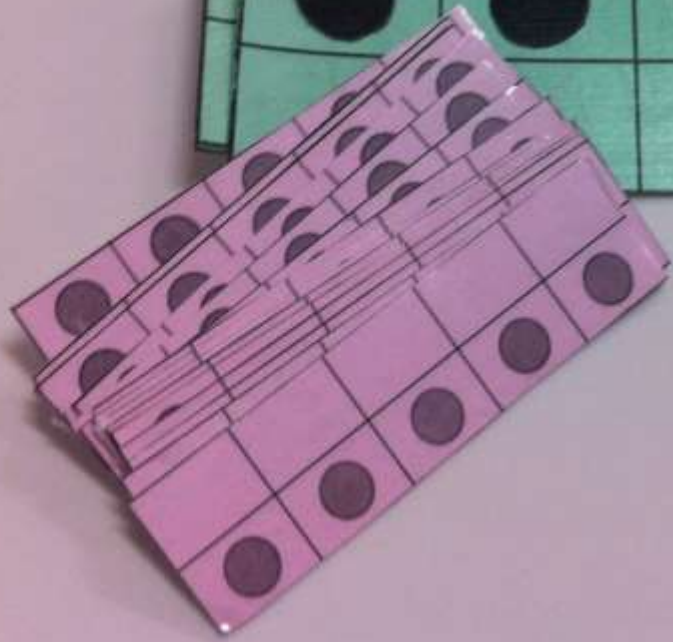
Cada criança recebe um jogo completo com as 20 fichas das dezenas.

As cartas numéricas devem estar embaralhadas e dispostas numa pilha.

Uma criança retira, aleatoriamente, uma carta da pilha e a vira na mesa para que todos juntos observem o numero sorteado. Todos os jogadores devem rapidamente montar com as fichas o numero em questão. O jogador que montar primeiro fica com a carta. Ganha o jogo quem obter mais cartas numéricas.



B 21 d C E Z 15 N I w C E Z 5 F 71 8 H 71 8 H v 182 A 5





Cartas  
numéricas

Pontuação





# MATERIAL DOURADO

## 1. JOGOS LIVRES

Objetivo: tomar contato com o material, de maneira livre, sem regras.

Durante algum tempo, os alunos brincam com o material, fazendo construções livres.

O material dourado é construído de maneira a representar um sistema de agrupamento. Sendo assim, muitas vezes, as crianças descobrem sozinhas relações entre as peças. Por exemplo, podemos encontrar alunos que concluem:

- Ah! A barra é formado por 10 cubinhos!
- E a placa é formada por 10 barras!
- Veja, o cubo é formado por 10 placas!



## • 2. MONTAGEM

Objetivo: perceber as relações que há entre as peças.

O professor sugere as seguintes montagens:

- uma barra
- uma placa feita de barras
- uma placa feita de cubinhos
- um bloco feito de barras
- um bloco feito de placas.

O professor estimula os alunos a obterem conclusões com perguntas como estas:

- Quantos cubinhos vão formar uma barra?
- E quantos formarão uma placa?
- Quantas barras preciso para formar uma placa?

Nesta atividade também é possível explorar conceitos geométricos, propondo desafios como estes:

- Vamos ver quem consegue montar um cubo com 8 cubinhos? É possível?
- E com 9? É possível?
- E com 27? É possível?



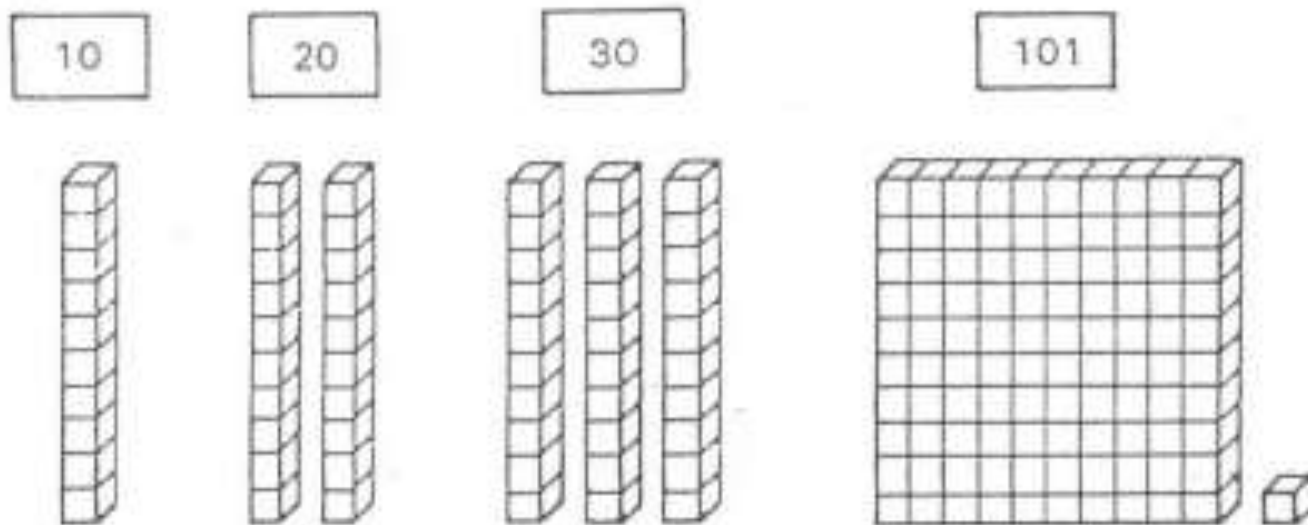


### 3. DITADO

Objetivo: relacionar cada grupo de peças ao seu valor numérico.

A professora mostra, um de cada vez, cartões com números. As crianças devem mostrar as peças correspondentes, utilizando a menor quantidade delas.

Exemplo:



Variação:

A professora mostra peças, uma de cada vez e os alunos escrevem a quantidade correspondente.

## 4. FAZENDO TROCAS

- Objetivos: – compreender as características do sistema decimal;
- fazer agrupamentos de dez em dez;
  - fazer reagrupamentos;
  - fazer trocas;
  - estimular o cálculo mental.

Para esta atividade, cada grupo deve ter um dado marcado de 4 a 9.

Cada criança do grupo, na sua vez de jogar, lança o dado e retira para si a quantidade de *cubinhos* correspondente ao número que sair no dado.

*Veja bem: o número que sai no dado dá direito a retirar somente cubinhos.*

Toda vez que uma criança juntar 10 cubinhos, ela deve trocar os 10 cubinhos por 1 barra. E aí ela tem direito de jogar novamente.

Da mesma maneira, quando tiver 10 barrinhas, pode trocar as 10 barrinhas por 1 placa e então jogar novamente.

O jogo termina, por exemplo, quando algum aluno consegue formar duas *placas*.

O professor então pergunta:

- Quem ganhou o jogo?
- Por quê?

Se houver dúvida, fazer as "destrocas":

O objetivo do jogo das trocas é a compreensão dos agrupamentos de dez em dez (dez unidades formam uma dezena, dez dezenas formam uma centena, etc.) característicos do sistema decimal.

A compreensão dos agrupamentos na base 10 é muito importante para o real entendimento das técnicas operatórias das operações fundamentais.

O fato de a troca ser premiada com o direito de jogar novamente aumenta a atenção da criança no jogo. Ao mesmo tempo, estimula seu cálculo mental. Ela começa a calcular mentalmente quanto falta para juntar 10, ou seja, quanto falta para que ela consiga fazer uma nova troca.

- cada placa será destrocada por 10 barras;
- cada barra será destrocada por 10 cubinhos.

Variações:





Pode-se jogar com dois dados e o aluno pega tantos cubinhos quanto for a soma dos números que tirar nos dados.

Pode-se utilizar também uma roleta indicando de 1 a 9.

## 5. PREENCHENDO TABELAS

- Objetivos: – os mesmos das atividades 3 e 4;
- preencher tabelas respeitando o valor posicional;
  - fazer comparação de números;
  - fazer ordenação de números.

As regras são as mesmas da atividade 4. Na apuração, cada criança escreve em uma tabela a quantidade conseguida.

				
Maisa		1	8	9
Gláucia		1	9	6
Lucília		2	0	0
outros				

- Olhando a tabela devem responder perguntas como estas:
  - Quem conseguiu a peça de maior valor?
  - E de menor valor?
  - Quantas barras Lucília tem mais que Gláucia?

Olhando na tabela à procura do vencedor, a criança compara os números e percebe o valor posicional de cada algarismo.

Por exemplo: na posição das dezenas, o 2 vale 20; na posição das centenas vale 200.

Ao tentar determinar os demais colocados (2º, 3º e 4º lugares) a criança começa a ordenar os números.

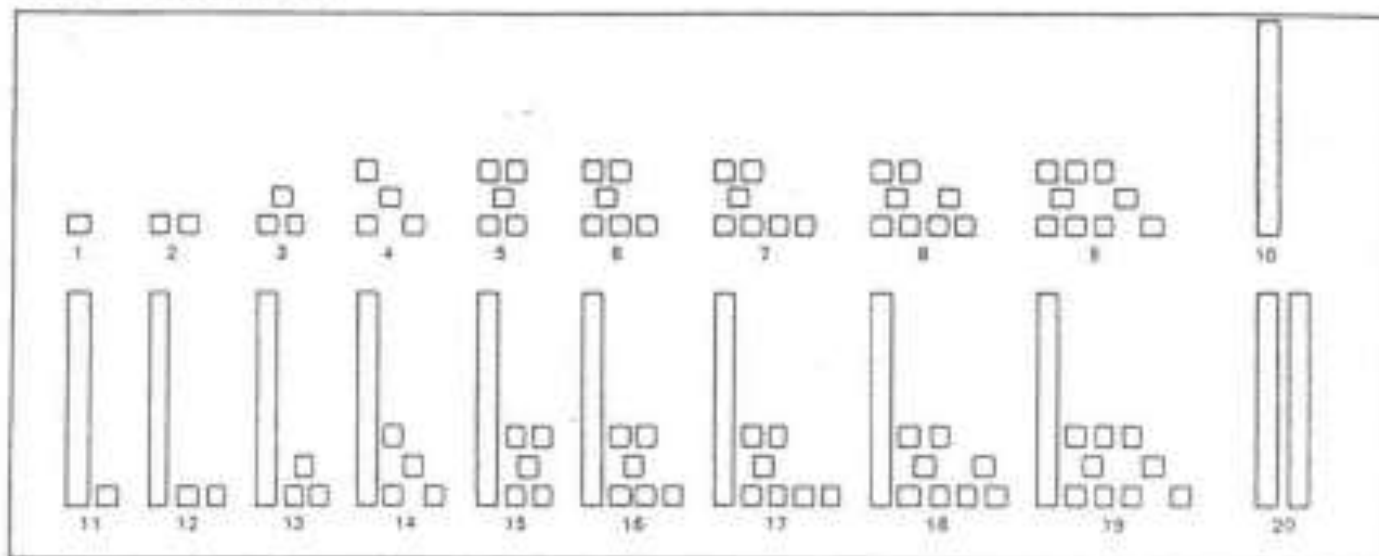
## 7. VAMOS FAZER UM TREM?

Objetivo: compreender que o  
na seqüência numérica.

é o que tem "1 a mais",

O professor combina com os alunos:

— Vamor fazer um trem. O primeiro vagão é um cubinho. O vagão seguinte terá *um cubinho a mais* que o anterior e assim por diante. O último vagão será formado por duas barras.



Quando as crianças terminam de montar o trem, recebem papeletas nas quais devem escrever o código de cada vagão.

Esta atividade leva à formação da idéia de sucessor. Fica claro para a criança o "mais um", na seqüência dos números.

Ela contribui também para melhor compreensão do valor posicional dos algarismos na escrita dos números.

## 8. UM TREM ESPECIAL

Objetivo: compreender que o antecessor é o que tem "1 a menos" na sequência numérica.

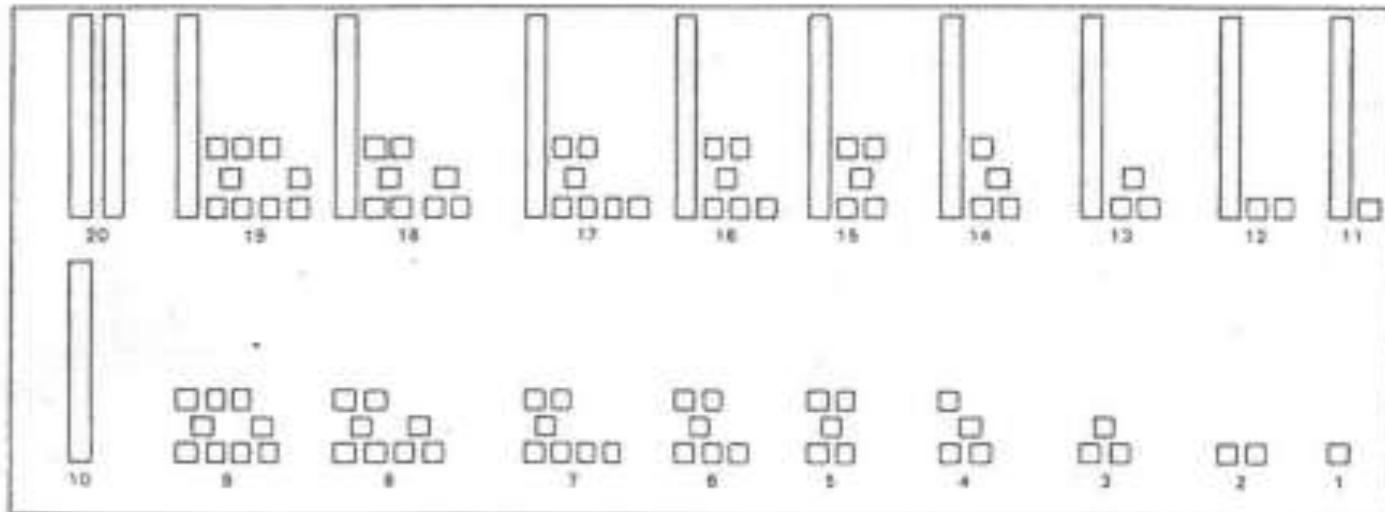
O professor combina com os alunos.

— Vamos fazer um trem especial.

O primeiro vagão é formado por duas barras.  
(desenha as barras na lousa)

O vagão seguinte tem um cubinho a menos e assim por diante.

O último vagão será um cubinho.  
(desenha o cubinho na lousa)

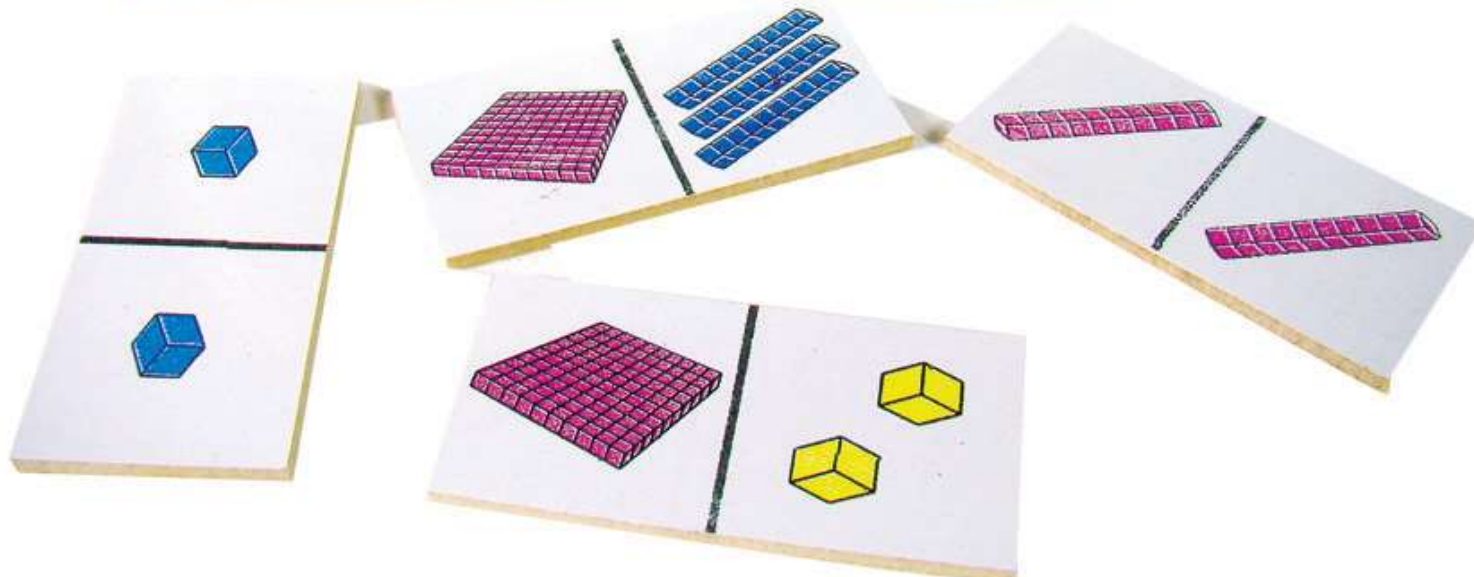


Quando as crianças terminam de montar o trem, recebem papeletas nas quais devem escrever o código de cada vagão.

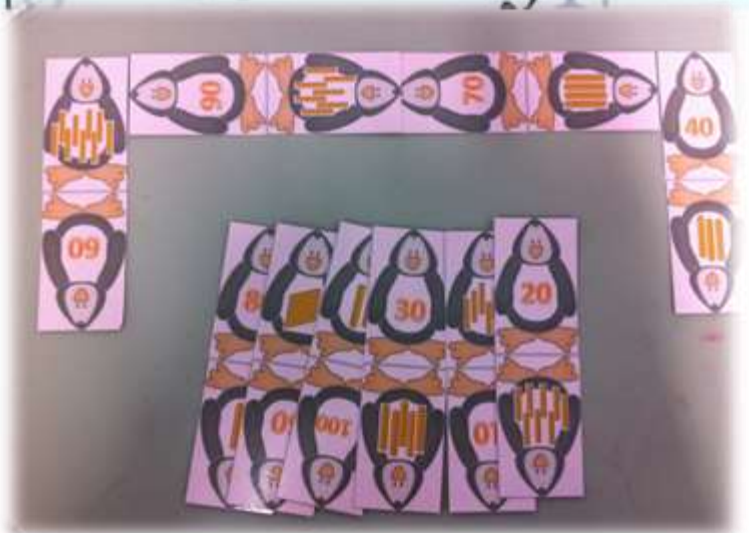
Esta atividade trabalha a idéia de antecessor. Fica claro para a criança o "menos um" na sequência dos números.

Ela contribui também para uma melhor compreensão do valor posicional dos algarismos na escrita dos números.

# Dominó do material dourado



B<sup>2</sup> 1 d 10<sup>C</sup> E z 5 N J<sup>v</sup> 10<sup>C</sup> E z 5 F 2 171<sup>8</sup> F 71<sup>8</sup> F<sup>v</sup> 182 A<sup>5</sup>





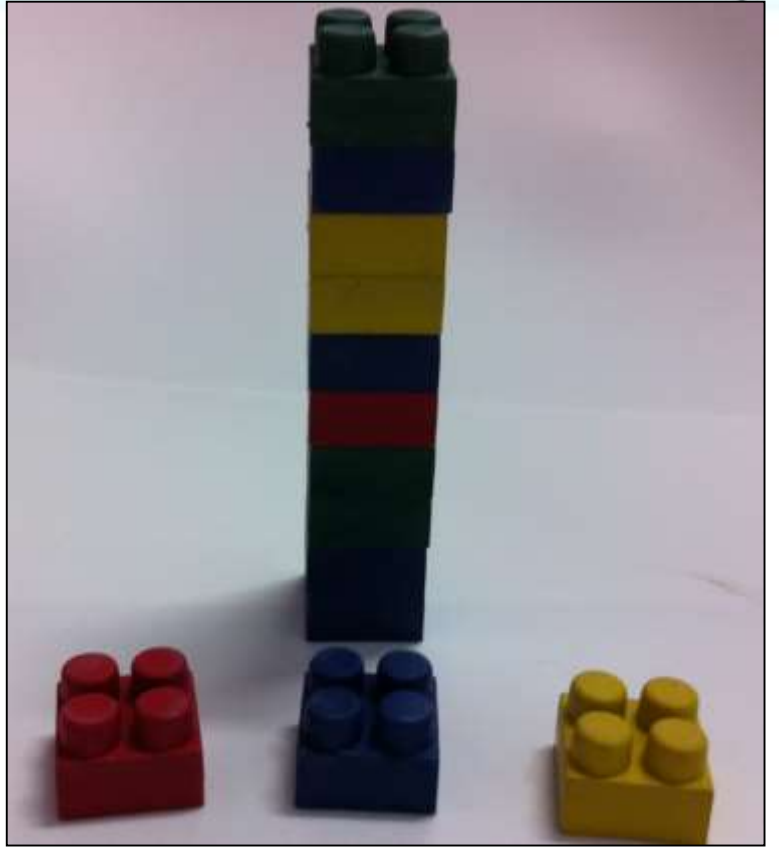
# CASAS E PRÉDIOS

O professor dita um numero. Cada grupo deve retirar da caixa a quantidade de pecinha.

Após sinal do professor, as crianças devem montar o máximo de prédios com 10 pecinhas (dezena) e deixar soltas as que não foram suficientes para formar um grupo de 10.

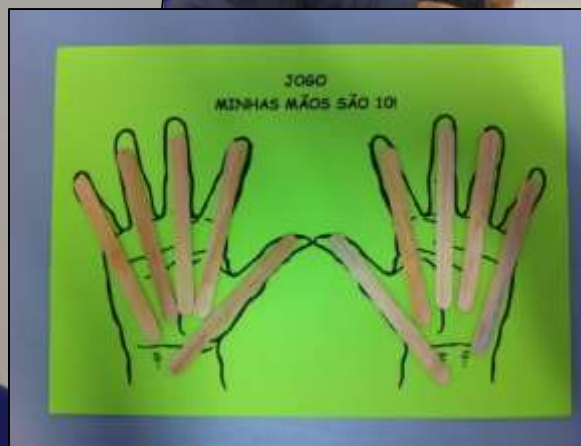


B<sup>21</sup> d<sup>10</sup> C<sup>10</sup> E<sup>z</sup> 15 N<sup>J</sup> 10<sup>v</sup> C<sup>10</sup> E<sup>z</sup> 171<sup>F</sup> 8<sup>H</sup> 71<sup>Δ</sup> 8<sup>H</sup> v<sup>182</sup> A<sup>5</sup>



# MINHAS MÃOS SÃO 10 (NUNCA 10)

Com apoio do desenho das mãos



# GANHA 100 / PERDE 100

Lançar dado e pegar ou devolver as quantidades , fazendo e desfazendo os agrupamentos de 10.



# PLACAR 100 / PLACAR 0

- Mesmos objetivos do jogo acima, porem neste há o acréscimo do quadro de valor lugar (tapetinho).



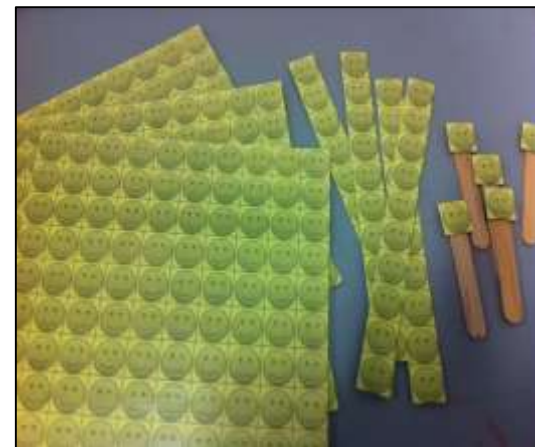
# BATALHA NUMÉRICA

- Um representante de cada grupo, cada um na sua vez, lança o dado que representa a unidade e separa a ficha que representa o valor sorteado. Realiza o mesmo procedimento com os dados que representarão a dezena e a centena. Com as três fichas na mão, monta o número sorteado. Registrar o número formado na tabela. Aguardar a jogada da outra equipe e comparar as quantidades. Marca ponto a equipe que conseguiu formar o maior número.



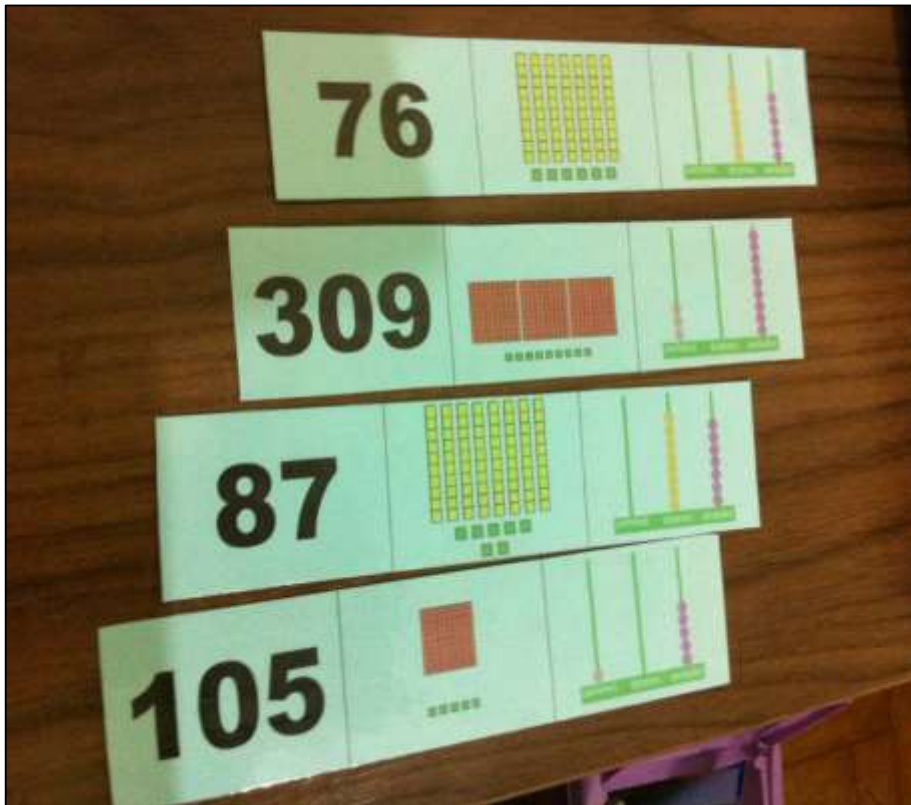
# CASA DOS NÚMEROS

A sala é dividida em grupos. Um representante de cada grupo fica num extremo da sala e tem que buscar no outro canto, o material concreto (material dourado em forma de carinhas) para representar o numero no QVL que está no pescoço de um colega de seu grupo.



# ACABEI PRIMEIRO

Sortear uma ficha com um numero e montar rapidamente este numero no material dourado e ábaco





## JOGO do TROCA-TROCA

- O primeiro jogador lança o dado e pega a quantidade de tampinhas azuis que foi sorteada. *Nas rodadas seguintes:* Vai se repetir a ordem da jogada até que um dos jogadores complete 10 tampinhas de cor azul. Ao completar, o jogador muda de nível. Isto significa que ele vai trocar 10 tampinhas azuis por uma vermelha. Assim, cada grupo de 10 representa uma mudança de nível.





# PEDRAS PRECIOSAS



Cada criança joga dado e retira a quantidade de esmeralda. Na próxima rodada se tiver mais de 10, troca por rubi. Ganha quem conquistar primeiro o diamante ou quem tiver mais diamantes. Ela deve fazer os agrupamentos e descobrir o valor que obteve.

Pode-se variar pedindo que as crianças acompanhem as trocas com cédulas e moedas.

**DIAMANTE**



**R\$ 100,00**

**RUBI**



**R\$ 10,00**

**ESMERALDA**



**R\$ 1,00**



# QUANTO VALE MEU SUSTO?

Cada jogador recebe cinco fichas. Em sua vez, lança-as aleatoriamente num monstro, sem saber se cada susto dele se refere à unidades, dezenas ou centenas, podem escolher lança-las apenas todas no mesmo pote ou espalha-las. Ao termino, o adversário vira os potes revelando qual tarja esta em cada monstro. Assim o jogador descobre quantos pontos fez na



# O MAIOR VENCE

Lançar três dados numéricos. Cada um equivale a dezena ou unidade ou centena. A criança os organiza de modo a formar o maior número possível. Registra isto utilizando sua ficha escalonada em formato de espiral.



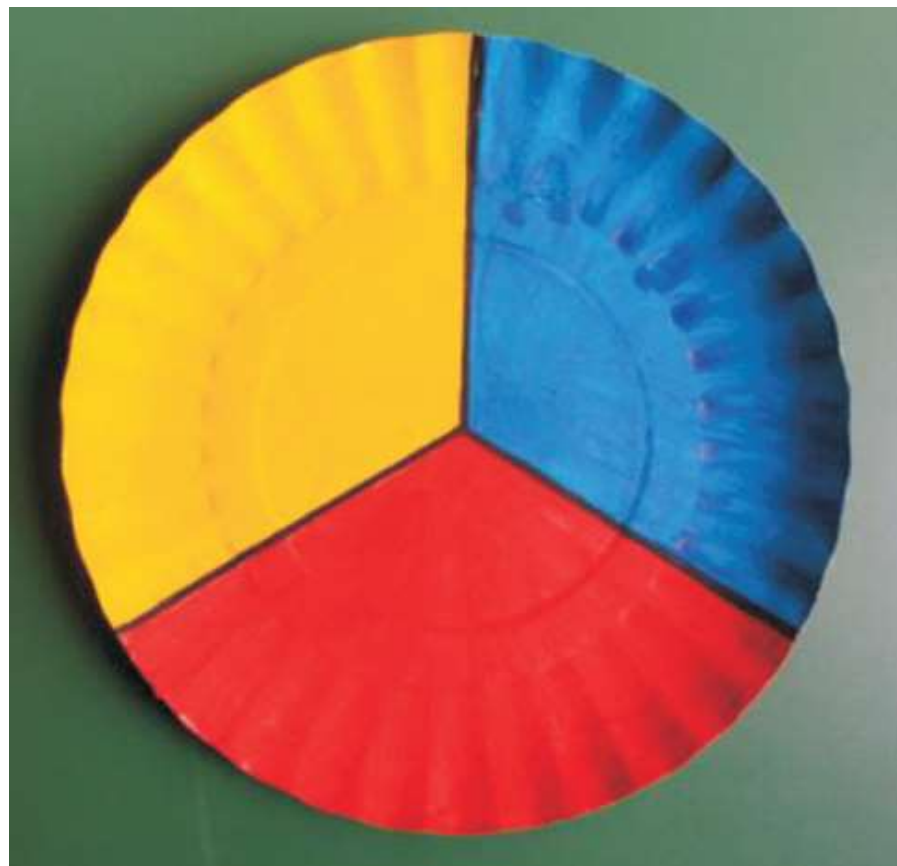
# COMPREI

- As cartas com os brinquedos devem formar uma pilha no centro da mesa.
- O bancário distribui no início do jogo, uma nota de R\$ 100,00 para cada jogador. Os mesmos a posicionam no Q.V.L. na casa das centenas.
- Em sua vez, o jogador retira uma carta e efetua o pagamento do brinquedo que acaba de adquirir. Logo na primeira rodada é necessário trocar com o bancário a nota de R\$ 100,00 por 10 de R\$ 10,00. Caso seja preciso o jogador pode também trocar uma de R\$ 10,00 por dez moedas de R\$ 1,00.



# BANCO MÁGICO

- Lançar fichas no pratinho. Cada cor equivale a um valor (R\$ 1,00, R\$ 10,00 e R\$ 100,00)



# PEIXUMERAIS

O fundo do mar de TNT e vários peixes com velcro. A sala de aula foi dividida em duas equipes. Um representante de cada, fica no fundo da sala de costa para o painel. A professora acrescenta os peixes e estas crianças tem de realizar as contas e descobrir o numeral formado realizando a soma do valor de cada peixe.



# JOGOS ONLINE



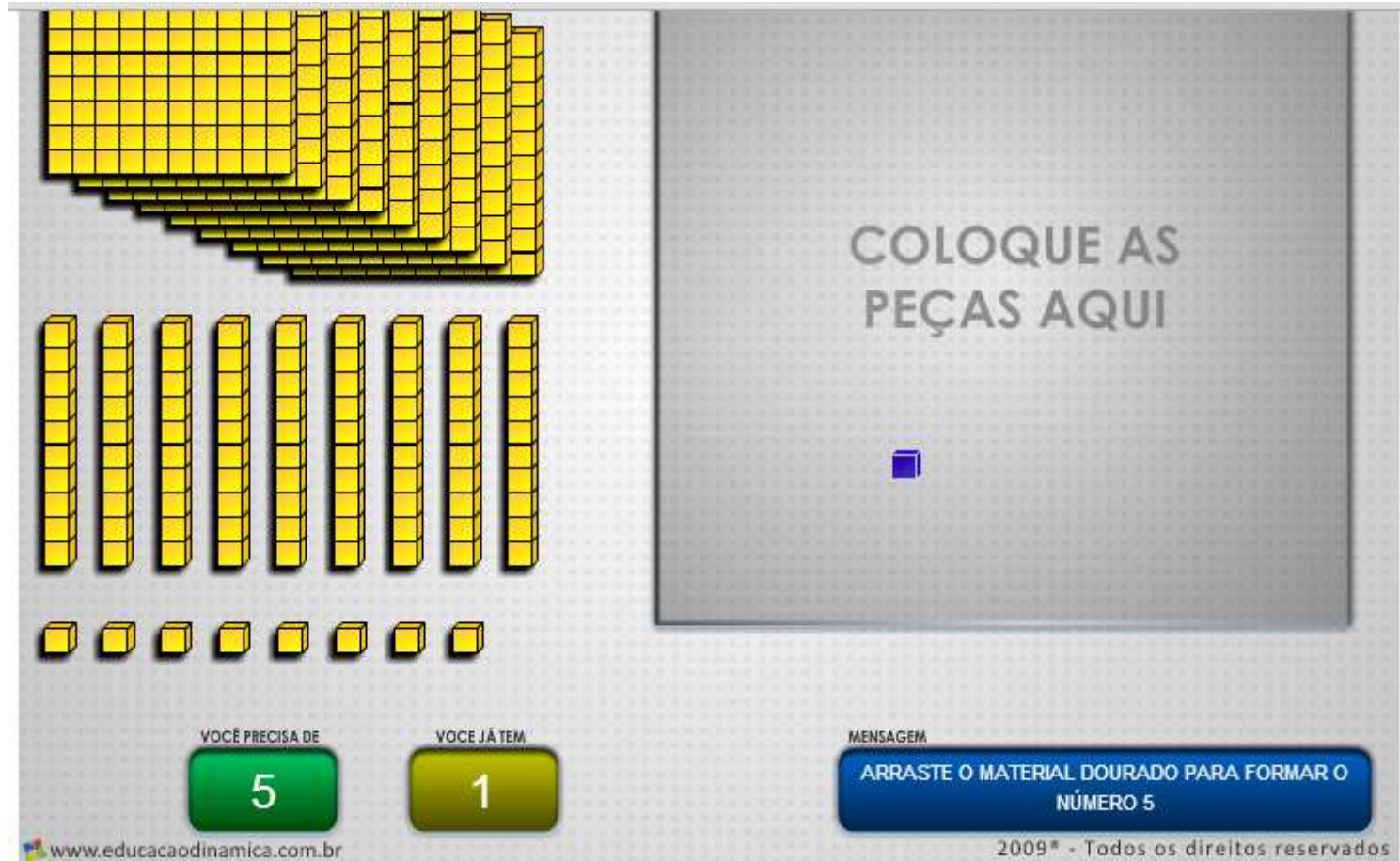


# Material dourado virtual



- [http://www.educacaodinamica.com.br/ed/views/game\\_educativo.php?id=13&jogo=Material%20Dourado%20Virtual](http://www.educacaodinamica.com.br/ed/views/game_educativo.php?id=13&jogo=Material%20Dourado%20Virtual)

# Jogo: Nunca 10 online



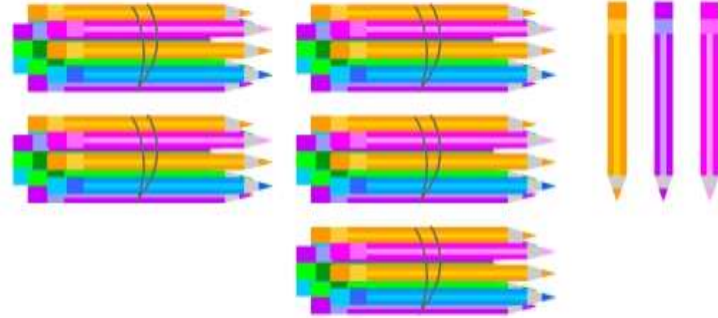
- [http://www.educacaodinamica.com.br/ed/views/game\\_educativo.php?id=1&jogo=Nunca10](http://www.educacaodinamica.com.br/ed/views/game_educativo.php?id=1&jogo=Nunca10)

DU

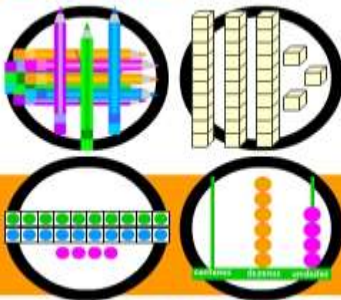
# Valor posicional

pontos

0



seleciona



check

next

Digita os números e verifica.

NOTA: O 1.º número pode estar errado. REESCREVE os dados.



- SITE COM OS JOGOS
- <http://www.ciamate.com.br/>
- UNIDADE E DEZENA
- [http://www.escolovar.org/mat\\_rainfores\\_numero\\_place-value\\_dez.e.unid.swf](http://www.escolovar.org/mat_rainfores_numero_place-value_dez.e.unid.swf)
- UNIDADE, DEZENA E CENTENA
- [http://www.escolovar.org/mat\\_rainfores\\_numero\\_place-value.swf](http://www.escolovar.org/mat_rainfores_numero_place-value.swf)

# Jogo que apresenta quantidades no material dourado e na reta numérica

Lê a ordem (ex.: Faz 23 blocos). Depois, arrasta os blocos necessários. Afasta o ponteiro do rato e ganhas pontos. Queres números maiores? Clica à esquerda.

1 1  
10 10  
100 100

$x =$  12

FAZ  $x =$  12 blocos ?

0 1 2

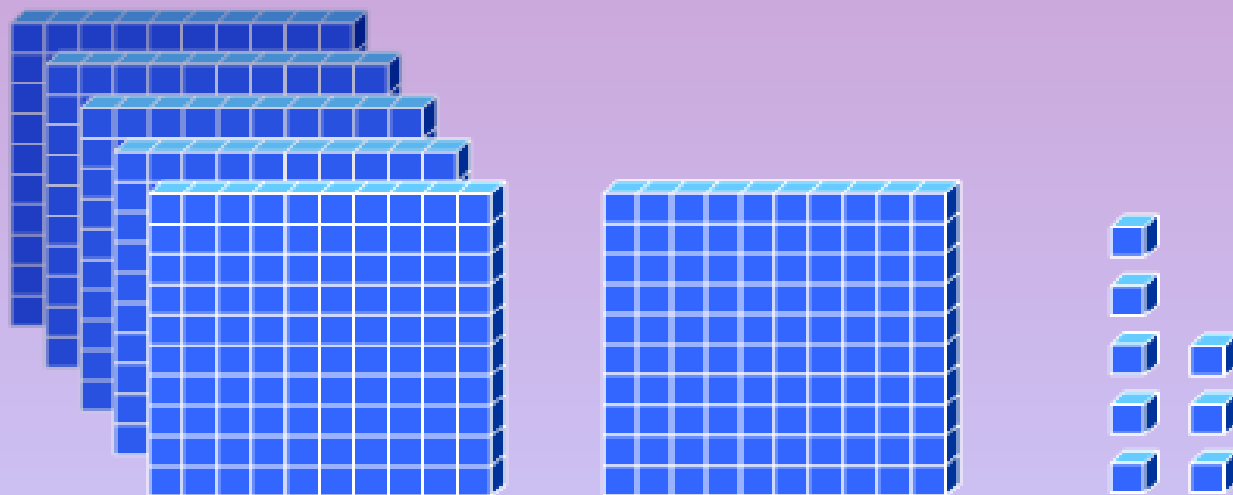
10 20 30 40 50 60 70 80 90 12

The image shows a digital game interface for learning base 10. On the left, there are three buttons labeled '1', '10', and '100' in circles. A hand cursor is pointing at the '1' button. In the center, a yellow scroll displays the instruction 'Lê a ordem (ex.: Faz 23 blocos). Depois, arrasta os blocos necessários. Afasta o ponteiro do rato e ganhas pontos. Queres números maiores? Clica à esquerda.' Below the scroll, the text 'x =' is followed by a vertical green rod representing 10 units and the number '12'. A hand cursor is pointing at the '12' in a small box labeled 'FAZ x = 12 blocos ?'. To the right, there are three representations of the number 12: a cluster of 12 small green cubes, a bundle of 12 green rods, and a 12x1 grid of green squares. At the bottom left, there are three cylindrical blocks labeled '0', '1', and '2'. At the bottom center, there is a ruler with markings from 10 to 90, and the number '12' is marked above it.

[http://www.hbschool.com/activity/numbers\\_to\\_1000/](http://www.hbschool.com/activity/numbers_to_1000/)


Type how many hundreds, tens, and ones. Then type the number and click check.

Check



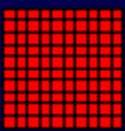

hundreds    tens    ones   =

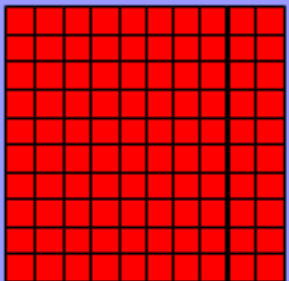
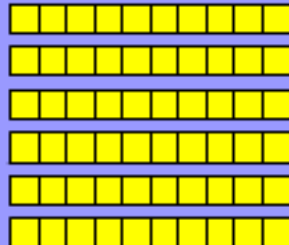

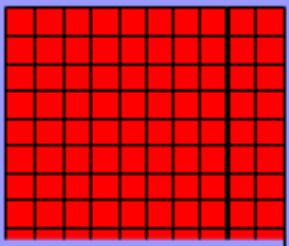
[http://nlvm.usu.edu/es/nav/frames\\_asid\\_152\\_g\\_3\\_t\\_1.html](http://nlvm.usu.edu/es/nav/frames_asid_152_g_3_t_1.html)


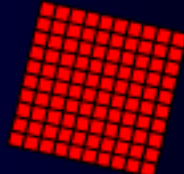


				Borrar
				<b>Usa bloques para representar 62.</b>
				Cifras Dec. = 0 
				Base = 10 
				Columnas = 4 
				







[http://www.escolovar.org/mat\\_numero\\_cuisenaire\\_placevalu.swf](http://www.escolovar.org/mat_numero_cuisenaire_placevalu.swf)

Check **263**  = 100 

H	T	U
		
		

A. Blundred max = 299



# Jogo das fichas coloridas com trocas

Jogar os dados e registrar no jogo online

