

Resolução das Atividades Complementares - MAT2_01NUM04

Atividade Complementar 01

A resolução vai depender do que cada aluno escolher dos folhetos.

Orientações:

1. Entregar para cada aluno a folha da atividade, um folheto de supermercado, cola e tesoura.
2. Garanta que os folhetos tenham valores com três algarismos.
3. Cada aluno deverá procurar 5 produtos com valores com 3 algarismos (na casa dos reais pois não trabalharemos aqui os valores pós vírgula).
4. Na folha da atividade, o aluno deverá colar os preços achados em ordem crescente, ou seja, do menor para o maior.
5. Esta atividade pode ser uma lição de casa.

Atividade Complementar 02

Quem tem menos?

Em dupla cada aluno vira uma carta do seu monte. Fica com as cartas da mesa o aluno com a carta de menor valor. Por exemplo: na situação abaixo ganha o aluno com a carta **665**.



Orientações:

1. Imprimir as cartas da atividade: uma folha para cada dupla. Para que durem mais, o professor pode imprimir em cartolina e depois proteger com papel contact (adesivo transparente).

2. Cada dupla pegará seu monte de cartas e dividirá entre ambos com as cartas viradas para baixo para que ninguém veja os valores.
3. Ao mesmo tempo cada jogador vira a primeira carta do seu monte. Quem tiver a carta de menor valor fica com as duas cartas e assim por diante.
4. Ganha aquele, que ao final do jogo, estiver com mais cartas.

Atividade Complementar 03 - Desafio

Adivinhe o valor

Quando um dos alunos que pegar uma carta, por exemplo a do fogão, ele dirá:

Qual é o preço do fogão?

Os demais alunos do grupo dirão preços e quem chegar mais próximo ganha a carta. Exemplo:



MARIA	R\$ 500,00
JOAQUIM	R\$ 100,00
NADIA	R\$ 300,00

Orientações:

1. Imprimir para cada grupo de 4 a 6 jogadores um conjunto de cartas da atividade.
2. O ideal é colar cada valor (carta) num papel cartão para durabilidade das mesmas.
3. Em cada grupo de alunos eles devem escolher quem será o leitor das cartas.
4. O leitor pega uma das cartas e pergunta qual o valor dela.

5. Cada aluno desse grupo dirá um valor tentando chegar o mais próximo possível do valor que se encontra na carta.
6. O aluno que acertar o valor ou chegar mais próximo ganha a carta com o produto.
7. Ganha o jogo quem ao final tiver mais cartas.
8. É preciso lembrar para os alunos que todos os valores são de 3 algarismos.