

**ATIVIDADES**

# Tabela numérica

**1º ANO**

**CONTEÚDOS**

- Ordem de grandeza e regularidade do sistema de numeração
- Leitura e escrita numérica

**ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS**

Um cartaz como o modelo acima, que vá até 100, deve ser afixado na classe para servir de “dicionário” e ser consultado pelas crianças. Faça algarismos simples, sem desenhos e bem separados uns dos outros. Providencie uma cópia menor para cada aluno e objetos com seqüência numérica (fita métrica, calendário ou volantes da Mega Sena). As primeiras tabelas apresentadas devem começar com 1 e não com 0, pois muitos alunos se apóiam na contagem para encontrar as escritas que não conhecem. Organize a série de 10 em 10 para a identificação das regularidades.

**! IMPORTANTE**  
Estas são atividades permanentes e devem ser realizadas durante todo o ano.

	1	2	3	4
10	11	12	13	14
20	21	22	23	24
30	31	32	33	34

**INTERAÇÃO DAS CRIANÇAS COM A ATIVIDADE**



**INTERVENÇÃO DO PROFESSOR**

Aos alunos que ainda fazem a escrita invertida, mostre a seqüência na parede ou na fita métrica, no calendário etc. Apenas corrigir ou fazê-los copiar várias vezes não resolve o problema.

**ATIVIDADES COMPLEMENTARES**

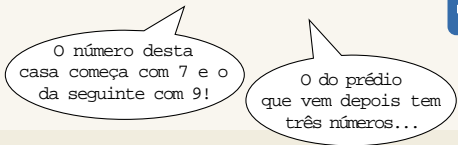
**Passeio no bairro** Leve os alunos para dar uma volta e peça que anotem a numeração dos prédios de um trecho da rua. Na classe, proponha que comparem os números, verificando o que muda de um para o outro e se há regularidade.

**Memória da cidade** Organize fotos de uma mesma região, mas de diferentes épocas, e anote no verso a data em que foram tiradas. A turma terá de descobrir a mais antiga e a mais recente.

**Onde está o conto?** Ensine os alunos a encontrar em um livro a história que pretendem ler usando o índice.

**Quem é o mais velho?** Peça que os pequenos pesquisem em casa a idade de seus familiares e depois, em sala, ordenem os números para determinar quem tem o pai mais velho e mais novo.

**+ ATIVIDADES**  
Você encontra outros exercícios sobre este conteúdo em [www.novaescola.org.br](http://www.novaescola.org.br)



RECORTE E COLEIONE

© CÉLLUS

# Cartões

**1º E 2º ANOS**

**CONTEÚDO**

- Ordenação

**ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS**

Você deve trabalhar os critérios fundamentais de ordenação dos números (maior/menor). A tabela usada na atividade anterior vai ajudar na tarefa.

**MATERIAL NECESSÁRIO**

- Para cada dupla de alunos:
- 3 cartões de 7 x 10 cm, com algarismos diferentes (por exemplo: 5, 8 e 1).
- 12 cartões em branco.

**DESENVOLVIMENTO**

Distribua os cartões e peça que as crianças façam a maior variação possível de combinações (elas devem chegar a 12 no total) com duas ou três peças e anotem cada uma delas em um cartão em branco.

**INTERAÇÃO DOS ALUNOS COM A ATIVIDADE**

■ É possível que as crianças comecem as combinações pelos números de dois algarismos (acima) e depois parem, achando que as possibilidades estão esgotadas.



■ No fim, elas poderão observar que cada algarismo aparecerá como primeiro apenas quatro vezes.

**INTERVENÇÃO DO PROFESSOR**

Se o aluno tiver dificuldade para montar as 12 combinações, peça que observe as já formadas e perceba qual posição cada algarismo ainda não ocupou.

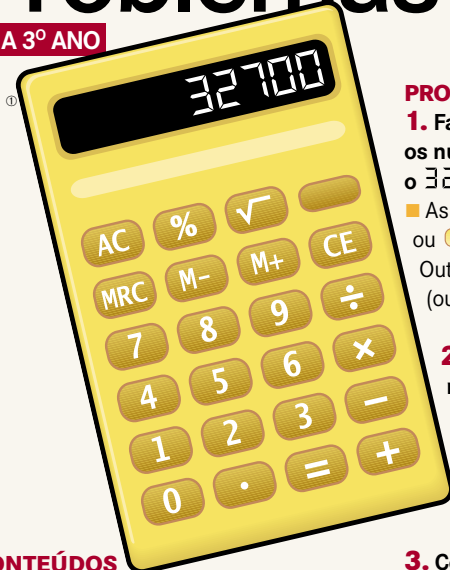
**ATIVIDADES COMPLEMENTARES**

Escreva no quadro um número de dois algarismos (35). Depois, escolha outro (o 4) e pergunte em que posição em relação ao 35 ele deve ser colocado para formar o número maior possível. Se for à esquerda, ficará 435, e se for à direita, 354.



# Problemas na calculadora

1º A 3º ANO



## PROBLEMAS E INTERAÇÃO DOS ALUNOS COM A ATIVIDADE

**1.** Faça aparecer no visor da calculadora o número 32700, usando apenas os números 1 e 0 e o símbolo +. Como conseguir, do mesmo modo, o 32007 e o 30027?

■ As crianças podem começar a fazer  $1 + 1 + 1 + 1 \dots$ , ou  $10 + 10 + 10 + 10 \dots$  ou ainda  $100 + 100 + 100 \dots$ . Outros ainda podem tentar  $30000 + 2000 + 700$  (ou na ordem inversa), o que não é permitido pelo enunciado.

**2.** Neste problema só pode ser usada uma operação em cada etapa. Escreva na calculadora 7863. Depois, sem apagá-lo, faça surgir o 863.

Em seguida, tente chegar ao 63. E agora, como obter o 0?

■ Alguns alunos podem digitar  $-7$  e verificar que o 863 não aparecerá no visor. Talvez tentem ainda o  $-70$  ou o  $-700$ , num jogo de antecipação e verificação.

**3.** Com apenas um cálculo por vez, digite na calculadora o 5468. Transforme-o em 9068 e, na seqüência, em 1008. Com ele no visor, busque o 4007.

■ Os estudantes podem começar teclando  $+4000$  (ou outros números) e ajustar a hipótese ( $5468 + 4000$ ;  $9468 - 8000$ ).

**4.** Escreva na calculadora um número de três algarismos menor que 180. Subtraia 10 tantas vezes quantas forem possíveis. Quem escolher um número inicial que depois de sucessivas subtrações chegue ao 0 ganhará um ponto. Há alguma forma de estar seguro de que se vai ganhar antes de começar a subtrair?

**5.** Escreva na calculadora um número com quatro algarismos menor que 2000. Subtraia 100 tantas vezes quantas forem possíveis. Quem escolher um número inicial que depois de sucessivas subtrações chegue ao zero ganhará um ponto. Há alguma forma de estar seguro de que se vai ganhar antes de começar a subtrair?

■ Nos problemas 4 e 5, espera-se que as crianças concluam coisas do tipo: "Vence quem colocar um número que termine em 0" ou "Vence quem colocar um número divisível por 10", no item 4, ou "divisível por 100", num nível mais avançado, no 5.

## CONTEÚDOS

- Análise das escritas numéricas
- Explicitação das relações aritméticas intrínsecas a um número
- Relação entre a multiplicação, a adição e a subtração

## ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Cada aluno ou dupla precisa ter uma calculadora em mãos. Ensine a trabalhar com ela com atividades exploratórias. Exemplo: peça que os alunos apertem a tecla 1 da calculadora. Em seguida, pergunte o que aparecerá se eles marcarem o 6 (alguns podem responder 61). Depois peça que digitem o 6 e discuta com todos o resultado. Proponha outras escritas.

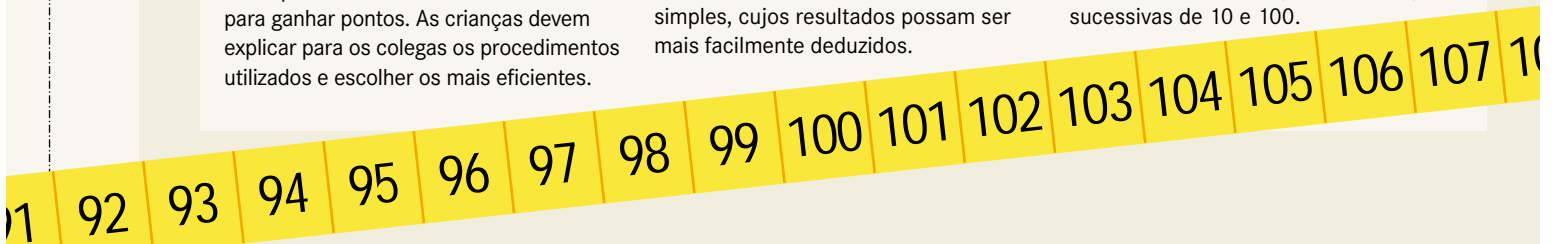
## DESENVOLVIMENTO

Antes de iniciar a resolução, os alunos devem escrever os resultados e conversar com um colega sobre como chegaram a eles e somente depois comprová-los com a calculadora. Os problemas de 1 a 3 exploram os aspectos posicionais das escritas numéricas e as decomposições aditivas do número. Os 4 e 5 relacionam a multiplicação com a adição e a subtração, mostrando que é preciso antecipar características de um número para ganhar pontos. As crianças devem explicar para os colegas os procedimentos utilizados e escolher os mais eficientes.

## INTERVENÇÃO DO PROFESSOR

- Coloque sempre no quadro o número que as crianças devem digitar na calculadora.
- Caso algum aluno não consiga antecipar o resultado sem usar a calculadora, promova uma reflexão para aproveitar o resultado da exploração dele. Antes da atividade seguinte, peça que ele registre o procedimento utilizado. Elabore problemas com números mais simples, cujos resultados possam ser mais facilmente deduzidos.

- No problema 1, compare os procedimentos utilizados, analisando os válidos (vale somar  $1 + 1 + 1 \dots$ , mas é demorado) e os mais econômicos.
- Nos problemas 2 e 3, algumas crianças podem utilizar mais de uma operação para encontrar o número desejado. Nesse caso, é importante que você retome as regras.
- Nos problemas 4 e 5, deixe explícita a relação entre a expressão multiplicativa e as adições e subtrações sucessivas de 10 e 100.



# Mais-mais

1º ANO

INTERAÇÃO DOS  
ALUNOS COM A ATIVIDADE

**CONTEÚDOS**

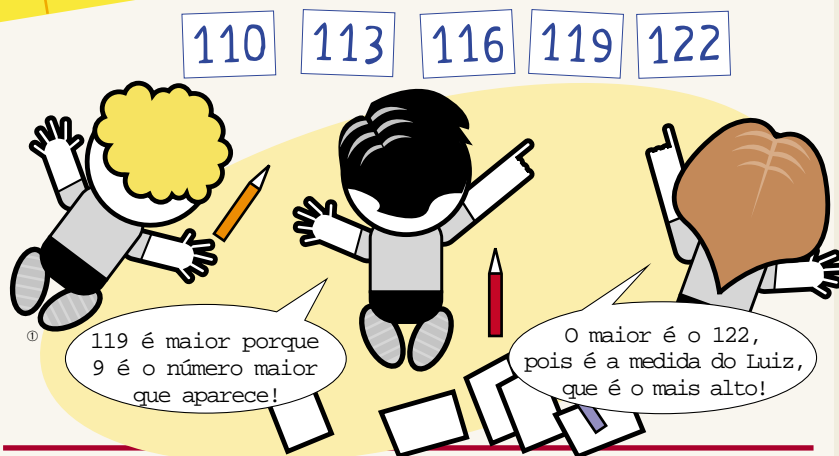
- Ordem de grandeza
- Regularidade do sistema de numeração

**CONDIÇÕES DIDÁTICAS**

Os alunos precisam conhecer o nome dos algarismos, adquirir noções de maior e menor e ter fita métrica, régua ou trena.

**DESENVOLVIMENTO**

O jogo consiste em descobrir quem é mais alto e mais baixo. Chame voluntários de tamanhos parecidos, de maneira que seja difícil saber a resposta só de olhar. Pergunte aos alunos se eles já mediram alguma coisa. Sugira então que descubram o comprimento de canetas, pés de mesa, armário etc. Com a fita métrica ou similar, peça que registrem o nome e a medida do colega e distribuam as folhas no chão para comentar.



**INTERVENÇÃO DO PROFESSOR**

Estique a fita métrica e peça que os alunos identifiquem o maior e o menor números surgidos da medição. O apoio da reta numérica é fundamental para que eles concluam que o último é maior porque vem depois na escala.

**ATIVIDADES COMPLEMENTARES**

A fita métrica vai mostrar a regularidade do sistema de numeração. Peça que as crianças marquem nela os números terminados em 9 e depois observem qual é o algarismo final dos números anterior e posterior (o 0 e o 8 sempre se repetem).

# De olho na dengue

3º E 4º ANOS

Qual o estado com o maior número de casos?

INTERAÇÃO DOS ALUNOS  
COM A ATIVIDADE

**CONTEÚDOS**

- Leitura, comparação e ordenação de números
- Identificação de regularidades

**DESENVOLVIMENTO**

Confeccione a tabela ao lado em papel craft ou cartolina e fixe-a num local visível na classe. Providencie cópias menores para cada dupla de alunos com as seguintes perguntas:

1. Qual o estado com o maior número de casos em 2000. E em 2001?
2. Qual o estado com o menor número de casos em 2000? E em 2001?
3. Quais estados tiveram redução de dengue de 2000 para 2001? Com as questões respondidas, proponha a troca de pares para que todos comparem e justifiquem as respostas.



DISTRIBUIÇÃO POR ESTADO DE CASOS DE DENGUE EM 2000 E 2001

Estado	2000	2001
Rio de Janeiro	4 281	68 438
São Paulo	15 445	51 177
Roraima	7 295	5 166
Distrito Federal	1 030	2 895
Rondônia	3 635	1 652

Fonte: Fundação Nacional de Saúde

**INTERVENÇÃO DO PROFESSOR**

Socialize as respostas e discuta os critérios utilizados para comparar e ordenar os números. Já que as crianças trabalham com hipóteses, evite dar a

resposta certa de imediato. Deixe que elas descubram, com a ajuda dos colegas, por comparação. Depois, anote no cartaz da sala as conclusões dos alunos para problematizá-las.

# Castelo

1º A 3º ANO

Que número é este?

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

## CONTEÚDOS

- Escrita e leitura numéricas em tabela com fileiras de dez
- Aspectos e valor posicionais
- Denominação das dezenas

## ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Desenhe no quadro um tabuleiro igual ao que será distribuído e jogue uma partida com toda a classe antes de iniciar a atividade para garantir que as crianças entendam as regras e joguem com autonomia. Organize a turma em grupos de no máximo cinco e dê uma tabela para cada um. Peça sempre que os alunos digam o nome dos números tapados, mesmo que algumas crianças ainda não dominem esse conhecimento.

## MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Uma tabela com números de 0 a 99 para cada grupo de cinco crianças
- Cartões (do tamanho da casa da tabela, com duas, três ou quatro estrelas no verso para pontuação)



### IMPORTANTE

Esta atividade pode ser retomada várias vezes ao longo do ano, podendo ser iniciada com uma série menor (50 ou 60 quartos).

## DESENVOLVIMENTO

Organize a turma em grupos de no máximo cinco crianças e dê uma tabela para cada um. Diga aos alunos que ela representa um castelo tão grande que os quartos precisaram ser numerados para poderem ser identificados. Mas a construção medieval é antiga e alguns números desapareceram da porta! A missão deles é descobri-los. Tampe algumas casas da tabela. Na sua vez de jogar, o aluno escolhe qual quarto deseja identificar e dá a resposta. Se estiver correto (todos os colegas precisam concordar), ele ganha os pontos marcados no verso do cartão.



## INTERAÇÃO DOS ALUNOS COM A ATIVIDADE

- A maneira como o aluno vai nomear o quarto dependerá do nível em que a aprendizagem se encontra. Para 34, alguns dirão o correto, enquanto outros podem confundir a dezena.
- Vários procedimentos podem ser utilizados pelas crianças, como observar a regularidade da linha; contar de 1 em 1 a partir do 0; observar a regularidade da coluna; observar a regularidade da linha e da coluna; contar de 10 em 10 e depois de 1 em 1; contar de 1 em 1 a partir de um número diferente de 0, mas conhecido dele.

## INTERVENÇÃO DO PROFESSOR

Quando surgir dificuldade para resolver:

- Peça que a criança observe a regularidade das colunas (todos os números terminam com o mesmo algarismo) e a posição do número em relação à primeira, com os números redondos. Você pode dizer apenas o nome da dezena e pedir que ela conclua.
- Incentive a fazer contagem oral, em alguns casos começando já na linha onde se encontra o quarto que deseja encontrar.
- Procure identificar os diferentes procedimentos utilizados pelos alunos para “adivinhar” o número e promova a circulação dessas informações entre todos, observando as aplicações e os limites de cada hipótese.

## ATIVIDADES COMPLEMENTARES

**Cadê o intruso?** Mostre pedaços da tabela com alguns números escritos no lugar errado. A turma deve descobrir quais são eles.

**Construindo a tabela** Entregue uma parte de uma tabela com um só número.

A criança deve completar as casas destacadas a partir dessa informação. Essa tarefa é mais difícil, pois as referências não são as mesmas usadas anteriormente.

24	25		30
			39
	45		

14			



### ATIVIDADES

Você encontra outros exercícios com esse conteúdo em [www.novaescola.org.br](http://www.novaescola.org.br)