

# ATIVIDADES DE MATEMÁTICA



ANA LUIZA CARDOZO

## 2ª ETAPA

ESCOLA: \_\_\_\_\_ ANO: 2017

ALUNO: \_\_\_\_\_ PROFESSOR: \_\_\_\_\_

## **ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR- ATIVIDADES DE MATEMÁTICA**

### **Calendário**

O professor deve fazer uso do calendário como forma social de organização do tempo permitindo que a criança identifique e antecipe as atividades que realizará.

O calendário faz parte do momento inicial da roda, sua construção diária é o que integra noções de números e de medidas.

O calendário pode ser utilizado para aprender sobre o tempo, mas também como fonte de informação e pesquisa para a leitura e registro de números.

Há diferentes tipos de calendários utilizados socialmente (folhinhas anuais, mensais, semanais) que podem ser utilizados com diferentes funções na escola.

#### **O que fazer...**

- Trabalhar diariamente com calendário para posteriormente registrar informações de tempo, dia, semana, mês e ano.
- Apresentar o calendário: localização da data.
- Levar um calendário tipo folhinha para a roda do grupo. Pergunte quem tem um calendário parecido com esse em casa e como é utilizado. Explique que poderão consultá-lo em diferentes momentos: para colocar a data em alguma tarefa, para saber a data do aniversário dos colegas, do passeio que a turma realizará ou ainda quando precisarem escrever algum número que não conheça.
- Apresentar os diferentes tipos de calendário.
- Solicitar ao ajudante do dia para localizar a data no calendário e escrevê-la na lousa para que seus colegas possam anotá-la em seus trabalhos. Inicialmente, é provável que você precise ajudar as crianças nessa tarefa, porém, é importante que progressivamente passem a realizar essa tarefa sozinhas, ganhando autonomia.
- Levar o calendário para o centro da roda e junto com as crianças marcar a data de aniversário de cada uma. (Antes dessa atividade é importante fazer o levantamento das datas de aniversário de cada criança, pois é possível que nem todas as crianças saibam a data certa do aniversário).
- Montar um quadro de aniversariantes da sua classe: coloque o nome, a data do aniversário e a idade de cada um.

### **Atividades com traçado dos números/ Notações e escrita numéricas**

Ao se deparar com números em diferentes contextos, a criança é desafiada a aprender, a desenvolver o seu próprio pensamento e a produzir conhecimentos a respeito. Nem sempre um mesmo número representa a mesma coisa, pois depende do contexto em que está. Ele pode representar uma ordem, um código etc.

Ler os números, compará-los e ordená-los são procedimentos indispensáveis para a compreensão do significado da notação numérica.

### **O que fazer...**

- Pesquisar os diferentes lugares em que os números se encontram: telefones, placas de carro, número de residência, número do calçado da criança etc.
- Ler o índice e a numeração das páginas ao ler uma história (possibilidade da criança observar as regularidades do sistema).
- Proporcionar momentos em que as crianças possam registrar números (idade, nº do calçado, número da casa, do telefone).
- Usar os números para organizar a rotina na lousa.
- Trabalhar com coleções do cotidiano (tampinhas, brinquedos, figurinhas, imãs).
- Pesquisar informações numéricas de cada membro de seu grupo (idade, número do sapato, número da roupa, altura, peso etc.).
- Pesquisar idade dos familiares, idades das pessoas que trabalham na instituição.
  - Jogos: baralho (batalha, rouba monte), boliche com registro, trilha (contendo números), bingo dos números, jogo do número oculto (esconde uma ficha e as crianças tentam adivinhar qual é o número, o professor dá pistas dizendo se é maior ou menor do que o número que as crianças estão falando).
- Atividades de registro em folhas: liga pontos, representação de quantidade com números (2ª etapa). As crianças da 1ª etapa poderão fazer registro com representações não convencionais (desenhos, símbolos).

### **Espaço e Forma**

O pensamento geométrico compreende as relações e representações espaciais que as crianças desenvolvem, desde muito pequenas, inicialmente, pela exploração sensorial dos objetos, das ações e deslocamentos que realizam no meio ambiente, da resolução de problemas. Cada criança constrói um modo particular de conceber o espaço por meio das suas percepções, do contato com a realidade e das soluções que encontra para os problemas.

As crianças exploram o espaço ao seu redor e, progressivamente, por meio da percepção e da maior coordenação de movimentos, descobrem profundidades, analisam objetos, formas, dimensões, organizam mentalmente seus deslocamentos.

### **O que fazer...**

- Tornar observável as formas geométricas contidas nas obras de arte, artesanato, construções de arquitetura, pisos, mosaicos, vitrais de igrejas, ou ainda de formas encontradas na natureza, como por exemplo: flores, folhas, casas de abelha, teias de aranha etc.
- Oferecer figuras planas com diversas formas geométricas para que as crianças possam fazer suas construções e criações.
- Propor brincadeiras envolvendo o movimento em espaços externos, onde as crianças desenvolvem noções de orientação, como proximidade, distância, favorecendo a percepção do espaço.
- Oferecer atividades com: descrição ou desenhos de trajetos envolvendo deslocamento, como por exemplo: desenho do caminho percorrido diariamente pela criança da sua casa até a escola, ou então de um passeio realizado nos arredores da escola etc.

- Propor atividades com desenho de objetos a partir de diferentes ângulos de visão, como é visto de lado, de cima, de baixo, e propor situações que propiciem a troca de ideias sobre as representações.
- Utilizar de representações tridimensionais, tais como: construções com blocos de madeira, de maquetes, painéis etc. Alguns recursos materiais que poderão ser utilizados: massa de modelar, argila, areia, pedras e folhas, blocos geométricos de diversas espessuras, formas, volumes e tamanhos; blocos imitando tijolos, blocos de plástico contendo estruturas de encaixe, dentre outros.

## Gráficos

Propor várias situações que envolvam a construção coletiva de gráficos e que estejam relacionadas ao cotidiano dos alunos. Sugere-se a socialização dos resultados.

### O que fazer...

- Organizar gráficos simples a partir de:
  - ❖ Quantidade de meninos e meninas da classe.
  - ❖ Brinquedos preferidos da turma.
  - ❖ Frutas preferidas.
  - ❖ Time de futebol.
- Construir cartaz com os dados para apreciação do grupo.
- Propor atividade de escrita coletiva sendo o professor escreva das perguntas para elaboração de um gráfico.
- Realizar pesquisa com as famílias para construção de gráfico.
- Trabalhar as medidas das crianças (utilizar barbante para fazer comparações de tamanhos, fita métrica).

## Jogos

O jogo é uma atividade presente o tempo todo no universo infantil. Cabe ao professor interpretar o jogo como uma situação de aprendizagem, planejando intervenções adequadas, produzindo material específico, organizando agrupamentos produtivos e estabelecendo na classe um clima em que o jogo pode ser visto muito mais do que uma simples diversão.

É importante ressaltar que para jogar deve haver um propósito para aquisição do conhecimento matemático.

### O que fazer...

**Antes do jogo:** Em roda, o professor explora os materiais, propõe questões sobre o jogo, faz levantamento das hipóteses das crianças. Logo após, o professor, como jogador experiente, joga com as crianças, explicando as regras do jogo.

- **Durante o jogo:** O professor realiza intervenções esclarecendo alguma regra não compreendida ou dúvidas que possam surgir. Ele também media conflitos entre os jogadores, promovendo um clima desafiador para o jogo.

- **Após o jogo:** Essa etapa é muito importante, pois é nesse momento que o professor problematiza os registros de pontuação feitos pelas crianças e realiza a socialização dos

resultados. Além disso, o professor pode propor a criança pensarem em outras regras para o jogo.

Para melhor aproveitamento no momento do jogo, devem ser feitos agrupamentos das crianças em duplas, trios ou pequenos grupos, dependendo das regras ou do objetivo que se deseja alcançar. Se o professor tem intenção de observar cada aluno em suas estratégias, é conveniente que ele selecione jogos em dupla ou grupos menores.

### **Liga pontos/ Atividades Quantificações/ Atividades Sequencias numéricas**

Para realizar a atividade de liga pontos dos números é importante que a criança reconheça os signos numéricos.

A recitação oral da sucessão de números é uma forma importante de aproximação com o sistema numérico, porém para evitar a mecanização é necessário que as crianças compreendam o sentido do que se está fazendo e para isso os números podem ser trabalhados dentro de um contexto com significado social para a criança.

#### **O que fazer...**

- Contar os alunos presentes e ausentes e registrar.
  - Contar as folhas necessárias para distribuí-las aos amigos.
  - Aproveitar os textos escritos que contenham contagens: cantigas, parlendas.
  - Ler e cantar músicas que envolvam números.
  - Oportunizar o preparo de receita culinária: contagem dos ingredientes para realizar a receita, medidas.
  - Propor a organização de materiais através de: coleções (ímãs de geladeira, chaveiros, figurinhas, pedras, sementes etc.).
  - Propiciar momento de contagens através de brincadeiras livres: Jogos de esconder ou de pegar, nos quais um dos participantes deve contar, enquanto os outros se posicionam.
  - Utilizar jogos de tabuleiro com o propósito de contagem:
- ❖ Jogo das 30 casas: tabuleiro quadriculado onde as crianças vão preenchendo as "casas" com tampinhas de acordo com o nº do dado sorteado. Ganha quem preencher primeiro a sua cartela.
  - ❖ Boliche: contagem do número de garrafas derrubadas e registro.
  - ❖ Jogos de trilha: as trilhas podem ser confeccionadas em forma de caracol, jacaré, centopeia, ou simplesmente um percurso onde o personagem precisa chegar a um destino, como por exemplo, a Chapeuzinho Vermelho precisa percorrer a trilha até chegar na casa da vovó. Ganha o jogo quem chegar primeiro ao término da trilha. Para aumentar o desafio do jogo, podem ser colocados alguns atalhos, como por exemplo: fique uma vez sem jogar, volte duas casas, avance 5 casas.
  - ❖ Bingo de números.
- Expor o quadro numérico na sala.
  - Socializar coletivamente e oralmente a sequência numérica.

## **Atividades Grandezas e Medidas**

A compreensão dos números, bem como de muitas noções relativas ao espaço e às formas, é possível graças às medidas.

As medidas estão presentes em grande parte das atividades cotidianas e as crianças, desde muito cedo, têm contato com certos aspectos das medidas. O fato de que as coisas têm tamanhos, pesos, volumes, temperaturas diferentes e que tais diferenças frequentemente são assinaladas pelos outros (está longe, está perto, é mais baixo, é mais alto, mais velho, mais novo, pesa 20 quilos, mede 1 metro, a velocidade é de 80 quilômetros por hora etc.) permite que as crianças informalmente estabeleçam esse contato, fazendo comparações, estabelecendo relações, construindo representações, atribuindo significado, e fazendo uso das expressões que costuma ouvir.

O professor deve partir dessas práticas para propor situações problemas em que a criança possa ampliar, aprofundar e construir novos conhecimentos.

### **O que fazer...**

- Propor atividades que envolvam esse eixo da matemática, tais como: culinária que envolve um trabalho com diferentes unidades de medida, como o tempo de cozimento e a quantidade dos ingredientes (litro, quilograma, colher, xícara, pitada etc).
- Elaborar cartaz coletivo, destacando ingredientes e modo de preparo.
- Utilizar do dinheiro (cédula e moeda) com finalidade didática, como contar, fazer trocas, comparar valores, fazer operações, resolver problemas. Os cantos temáticos: supermercado e escritório são excelentes oportunidades envolvendo o uso do dinheiro.
- Usar o calendário para observação de suas características e regularidades (7 dias por semana, quantidade de dias em cada mês etc.), permitem marcar o tempo que falta para um passeio, um aniversário etc.
- Ações de medir com o uso de medidas não convencionais (passos, barbantes etc.) em situações nas quais necessitem comparar distâncias e alturas (medir suas alturas, o comprimento da sala etc.).
- Ações de medir com instrumentos convencionais (régua, fita métrica, balança etc.) para resolver problemas.

### **Quadro numérico**

Por meio do quadro numérico os alunos podem identificar algumas características e regularidades como: a sequência numérica, o sistema de numeração decimal (10 em 10), colunas e linhas. Essas e outras conclusões são mediadas pelo professor.

A exploração do quadro numérico é um momento significativo para o professor avaliar as diferentes notações dos números apresentadas pelas crianças, pois a partir daí é possível identificar se os alunos fazem um traço para representar o número, se escrevem letras e números, se não sabem escrever o algarismo, mas tentam o registro aproximado ou escrevem espelhado.

É fundamental que o professor proponha uma discussão sobre os registros feitos pelos alunos, propondo a comparação com o quadro numérico.

### **O que fazer...**

- Explorar a sequência numérica (oralmente ou por escrito).
- Completar o quadro numérico com os números que estão faltando.
- Circular os números ditados pelo professor.
- Fazer contagem oral do quadro numérico (atividade permanente e diária).
- Identificar no quadro numérico os números correspondentes à símbolos feitos no registro não convencional.

### **Atividades Situações - problemas ou Operações Matemáticas**

O cálculo é aprendido em situações de uso em jogos e situações- problema a partir do cotidiano.

As crianças calculam com o apoio dos dedos ou materiais diversos, como: tampinhas, dados, feijões, bolinhas, através de cálculos mentais ou estimativas.

Pode-se propor para as crianças de 4 e 5 anos situações em que tenham que resolver problemas aritméticos, contribuindo para a descoberta de estratégias e procedimentos próprios e originais. As soluções podem ser informadas pela linguagem informal ou por desenhos (representações não convencionais). Sugere-se a socialização dos resultados.

### **O que fazer...**

- Propor situações- problemas do cotidiano e pedir que calculem com o apoio de materiais, cálculo mental ou estimativas.
- Propor a resolução de problemas através de registro em folhas. A representação poderá ser não convencional (desenhos) ou convencional (números).
- Jogos: trilha com dois dados (soma), boliche com registro (soma e comparação dos resultados) etc.
- Socializar estratégias utilizadas pelas crianças.
- Explorar os conhecimentos prévios das crianças com perguntas.
- Questionar sobre o resultado e como chegaram nele.
- Compartilhar as diferentes estratégias utilizadas pela turma (desenho, contagem, quadro numérico, utilização dos dedos ou outros instrumentos).

## ÍNDICE

<b>ATIVIDADES DE MATEMÁTICA</b>	<b>PÁGINA</b>
- CALENDÁRIO.....	1
- ATIVIDADE: DESENHAR.....	4
- ATIVIDADE: PINTAR.....	7
- ATIVIDADE: LIGAR.....	8
- ESPAÇO E FORMA.....	9
- GRÁFICO.....	12
- GEOMETRIA.....	14
- ATIVIDADE: NÚMERO DE ANIMAIS.....	15
- JOGOS.....	16
- LIGA PONTOS.....	19
- QUADRO NUMÉRICO.....	27
- QUANTIFICAÇÃO.....	33
- SEQUÊNCIA NUMÉRICA.....	50
- SITUAÇÕES PROBLEMA.....	53
- 7 ERROS.....	59
- UNIDADES DE MEDIDA.....	60
- RECEITAS.....	63



**DATA:** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**CALENDÁRIO DO MÊS DE MAIO.**

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
			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	

**PINTE NO CALENDÁRIO O ANIVERSÁRIO DA CIDADE.**

**IDENTIFIQUE NO CALENDÁRIO E REGISTRE AQUI O DIA DAS MÃES.**

\_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

ESCREVA O CALENDÁRIO DO MÊS DE OUTUBRO.

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO

IDENTIFIQUE NO CALENDÁRIO O DIA DAS CRIANÇAS.

QUEM SÃO OS ANIVERSARIANTES DO MÊS?

---

---

---

---

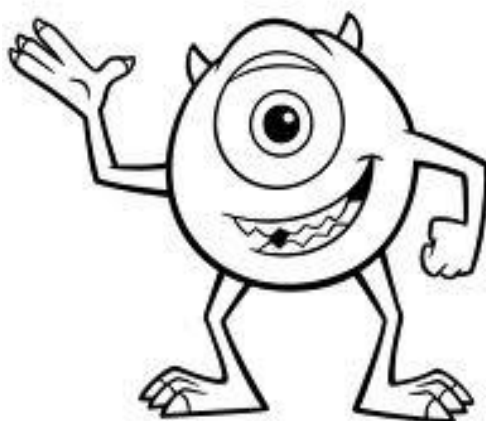
---

---

---

DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

GODOFREDO É UM MONSTRINHO MUITO ATRAPALHADO.  
TODOS OS FINAIS DE SEMANA ELE ADORA ASSUSTAR AS CRIANÇAS.



PINTE NO CALENDÁRIO OS DIAS EM QUE ELE ASSUSTA AS CRIANÇAS.

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SABADO
		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			

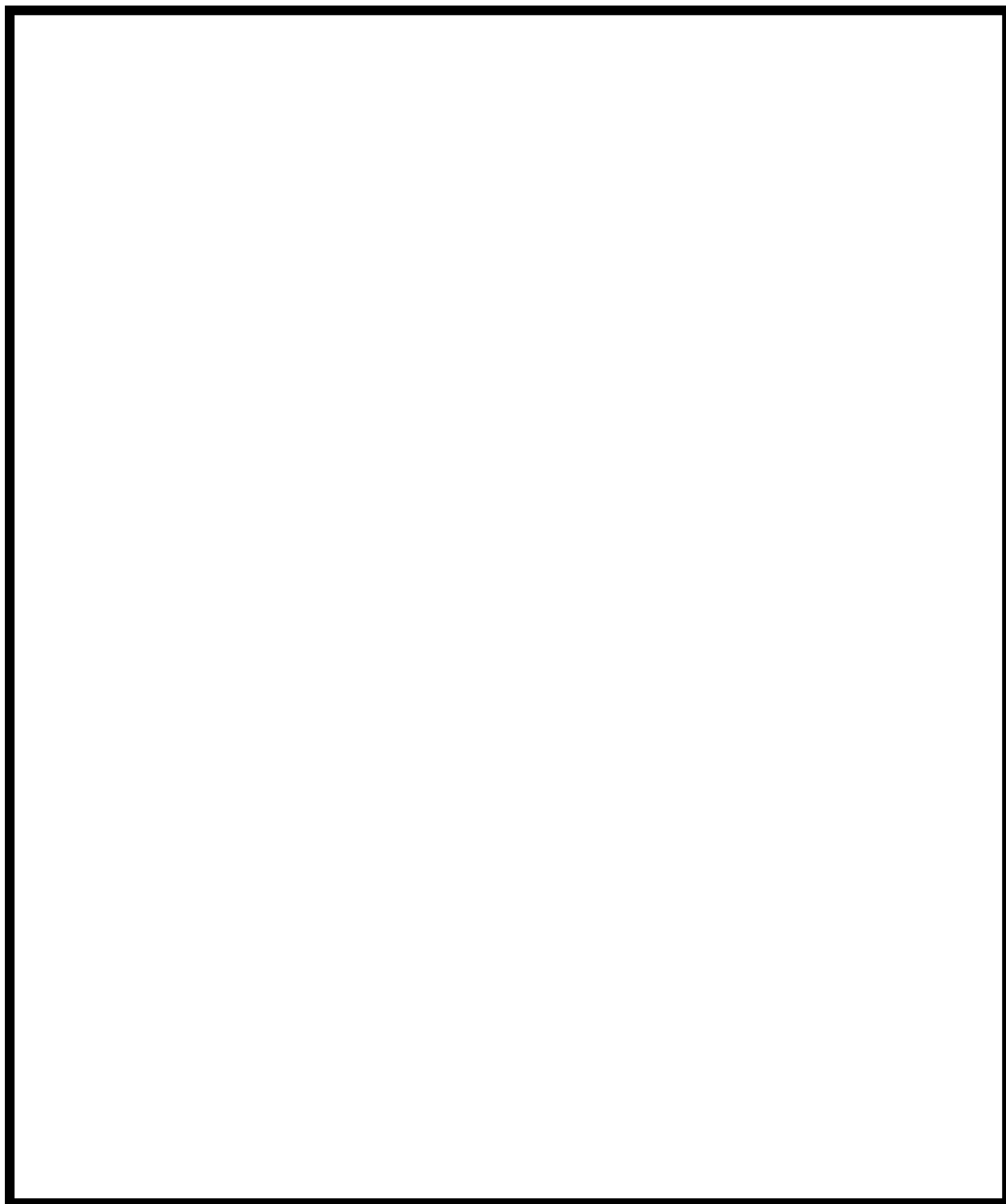
RESPONDA:

QUANTOS DIAS NO MÊS ELE ASSUSTA AS CRIANÇAS?

---

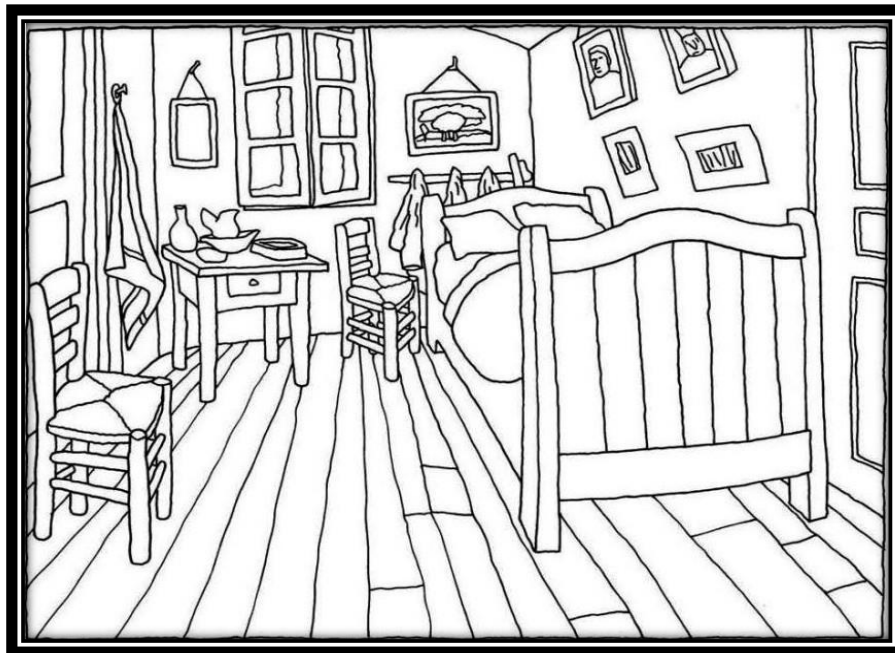
**DATA:** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**DESENHE O TRAJETO QUE VOCÊ FAZ DA SUA SALA DE  
AULA ATÉ O PARQUE DA ESCOLA.**



DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

QUARTO DE VAN GOGH EM ARLES, 1880,

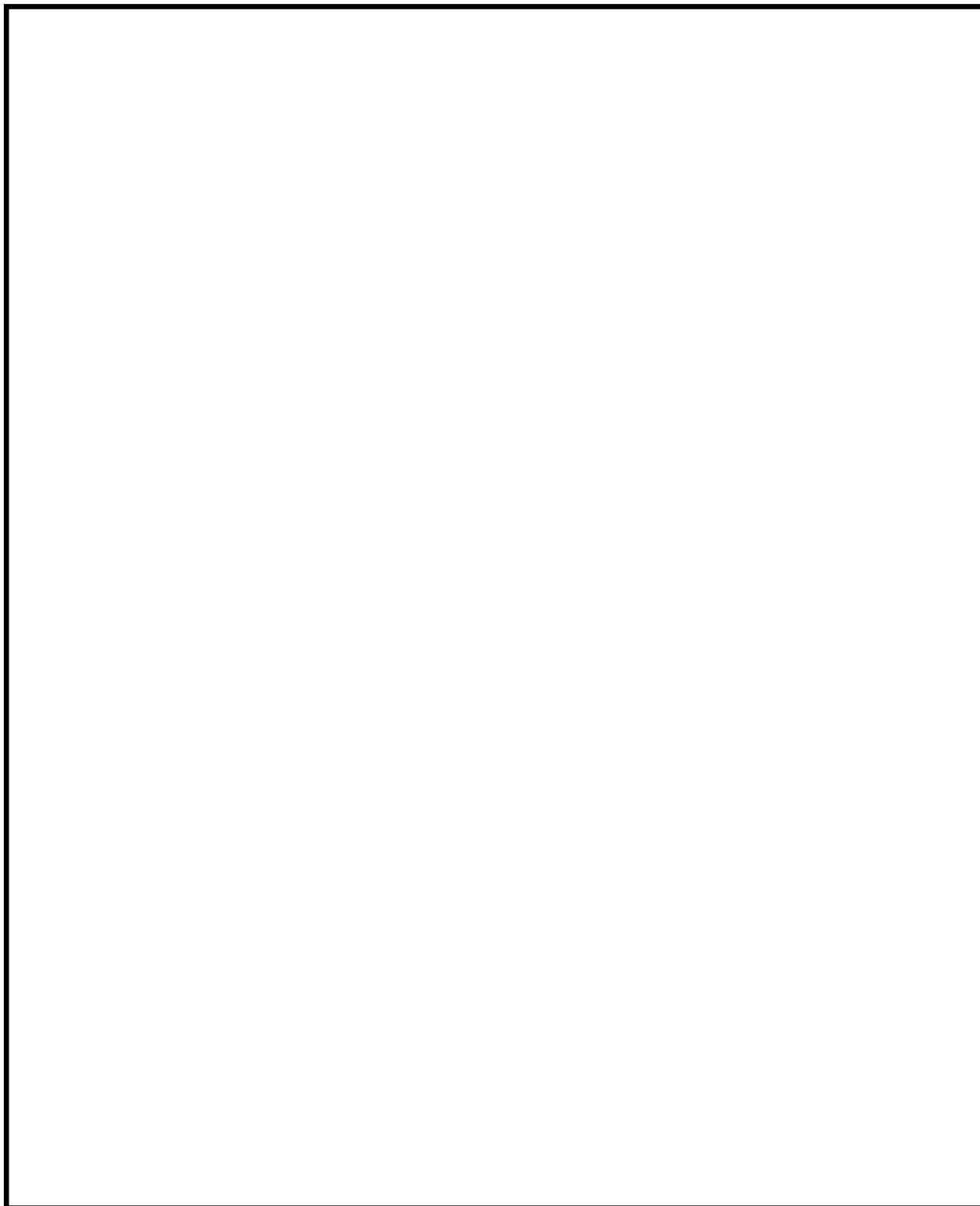


AGORA, DESENHE SEU QUARTO.



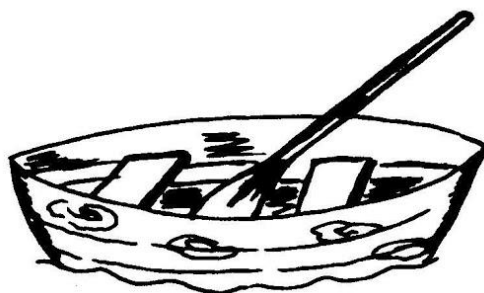
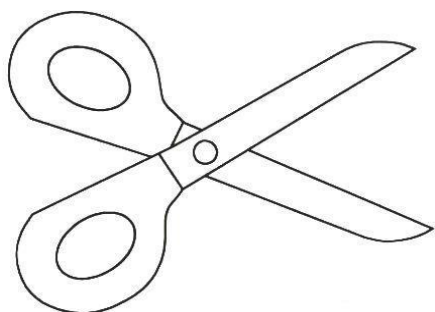
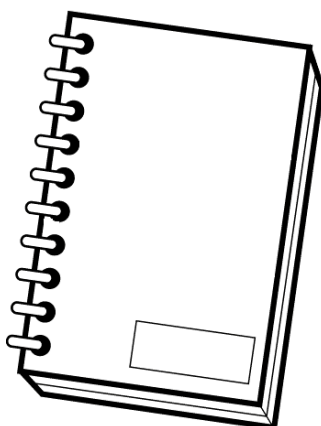
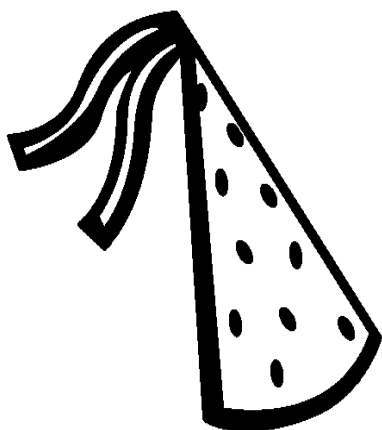
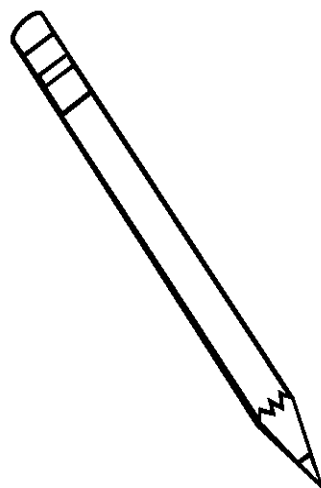
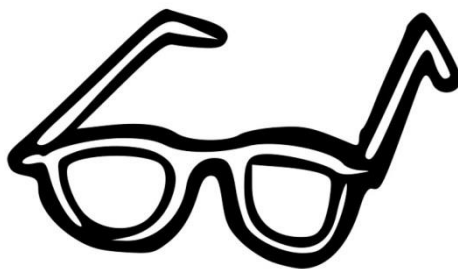
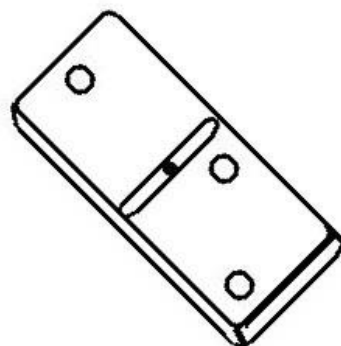
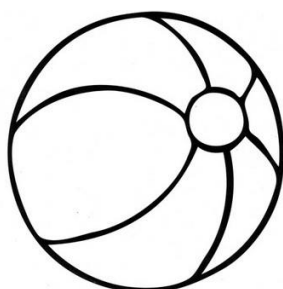
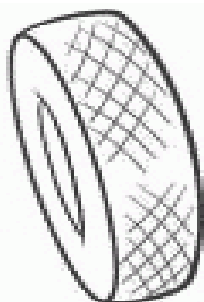
**DATA:**\_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

DESENHE SUA SALA.

A large, empty rectangular box with a black border, intended for a child to draw their room. It occupies the central portion of the page, below the drawing instruction.

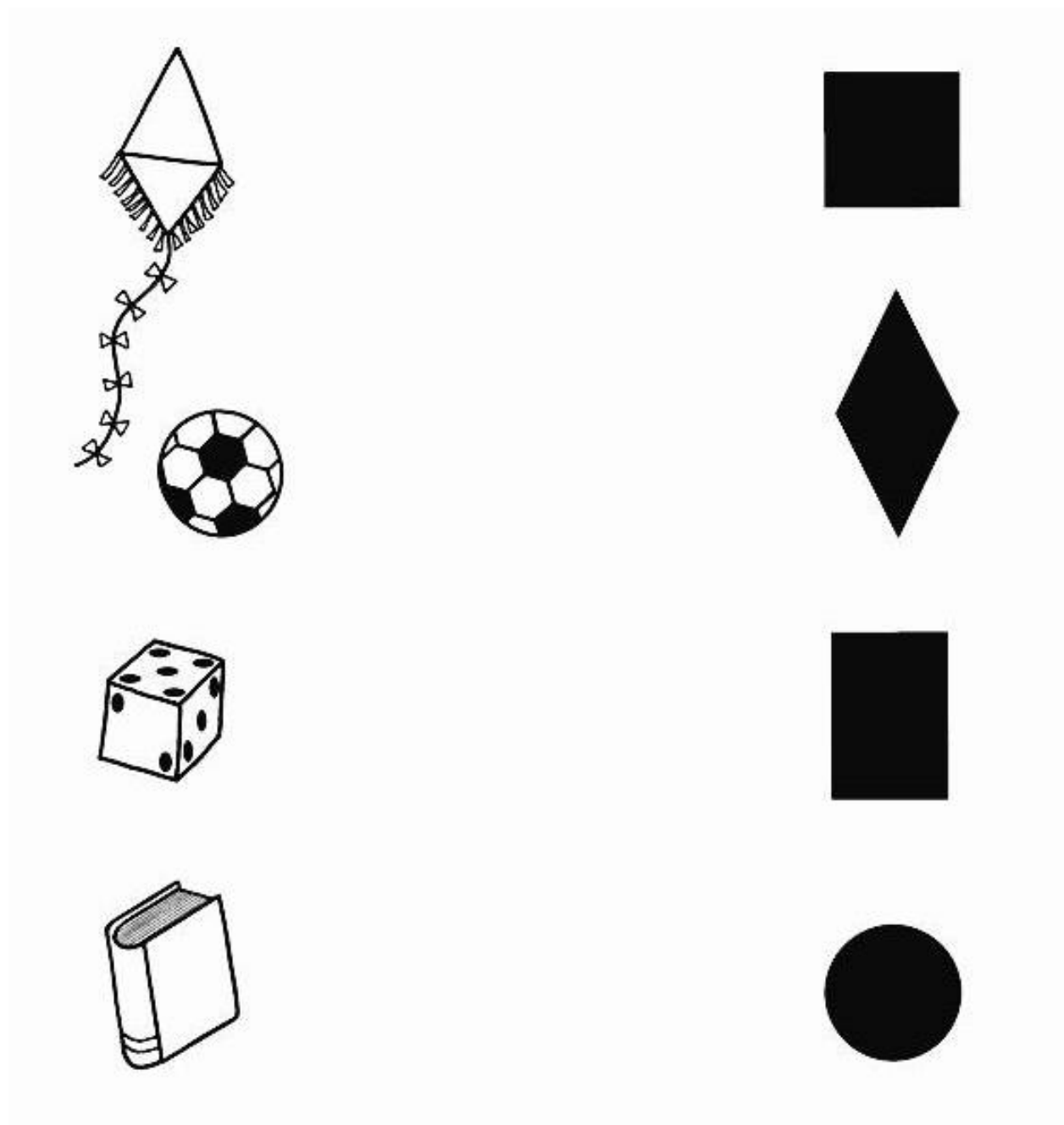
DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

PINTE OS CORPOS QUE ROLAM:



DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

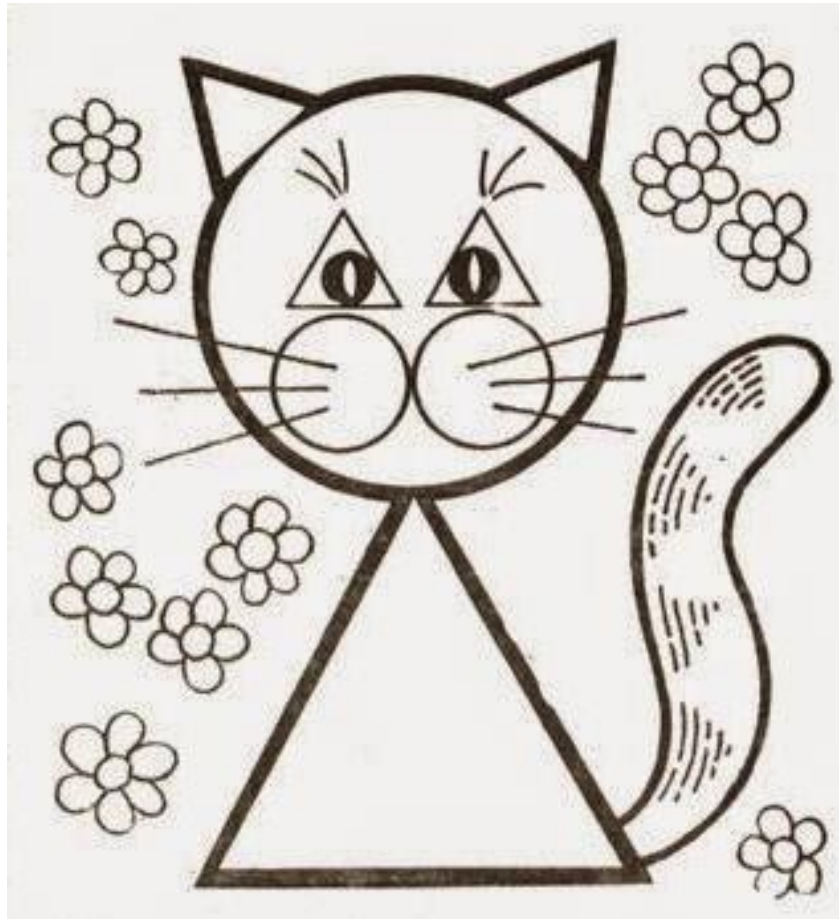
LIGUE A FIGURA A SUA FORMA.





DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

OBSERVE A FIGURA.



RESPONDA:

- QUANTOS CÍRCULOS HÁ NA FIGURA DO GATO?

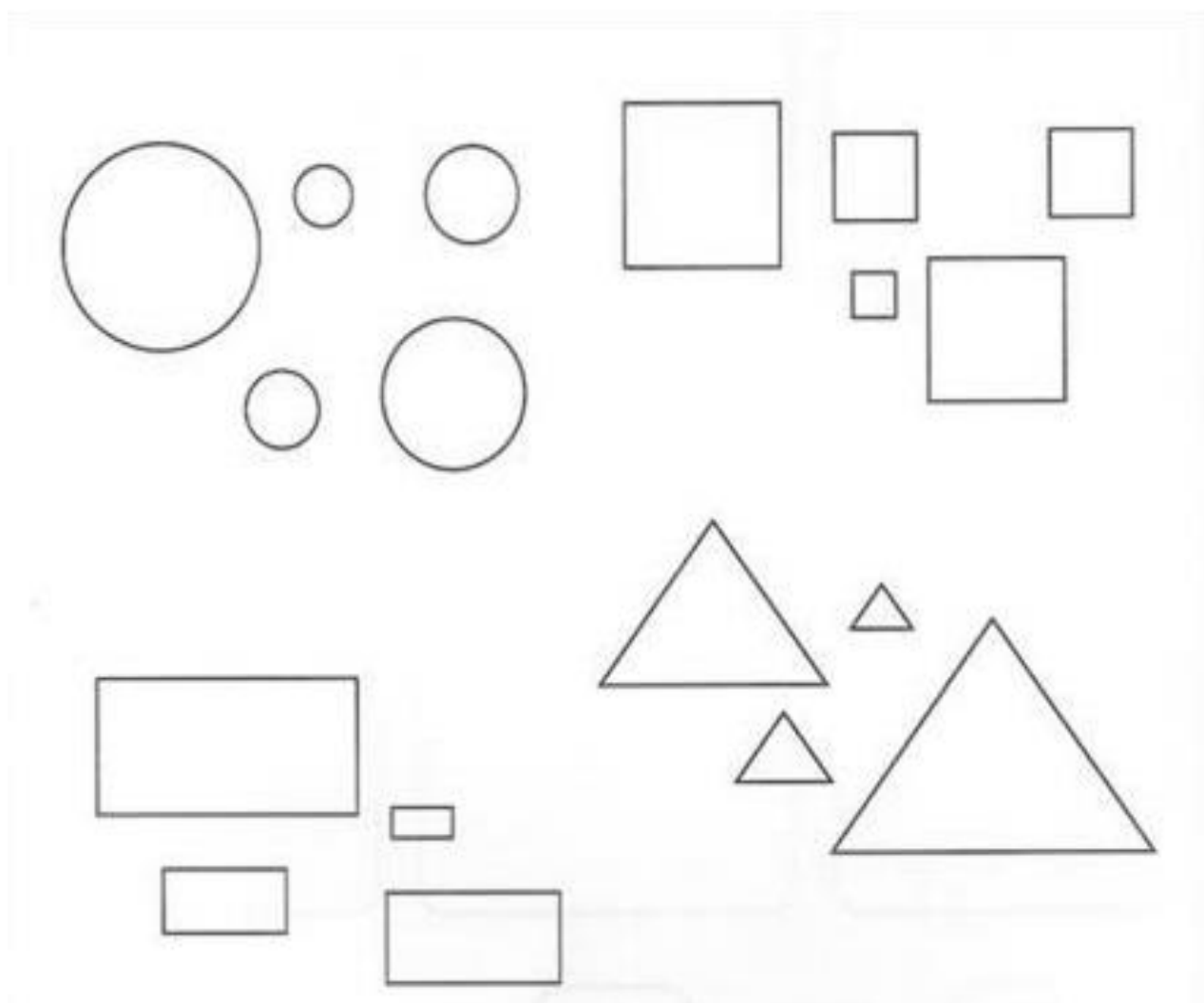
- QUANTOS TRIÂNGULOS?

DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

CIRCULE O GRUPO DOS QUADRADOS.

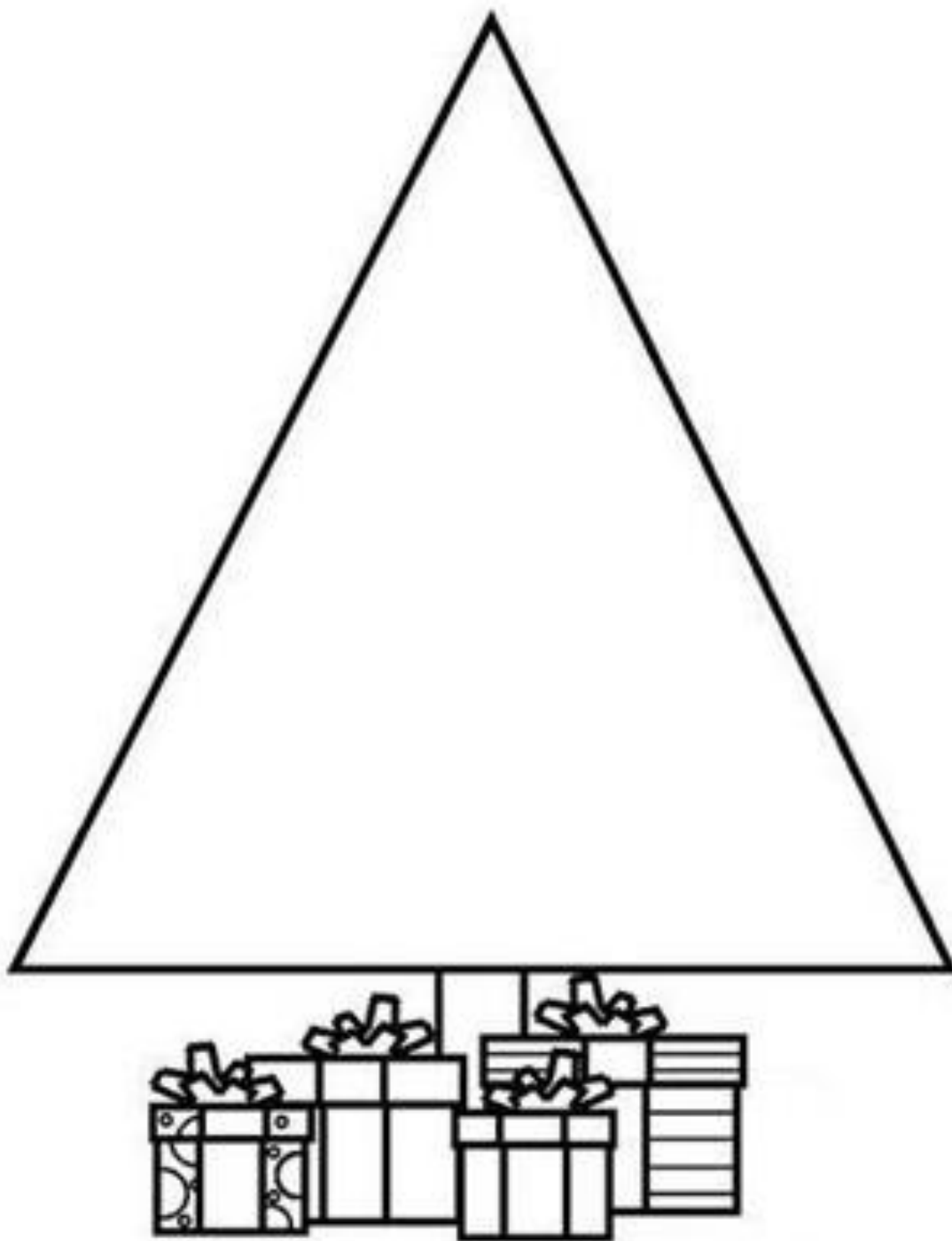
FAÇA UM X NOS CÍRCULOS.

PINTE OS RETÂNGULOS DE AMARELO E OS TRIÂNGULOS DE VERMELHO.



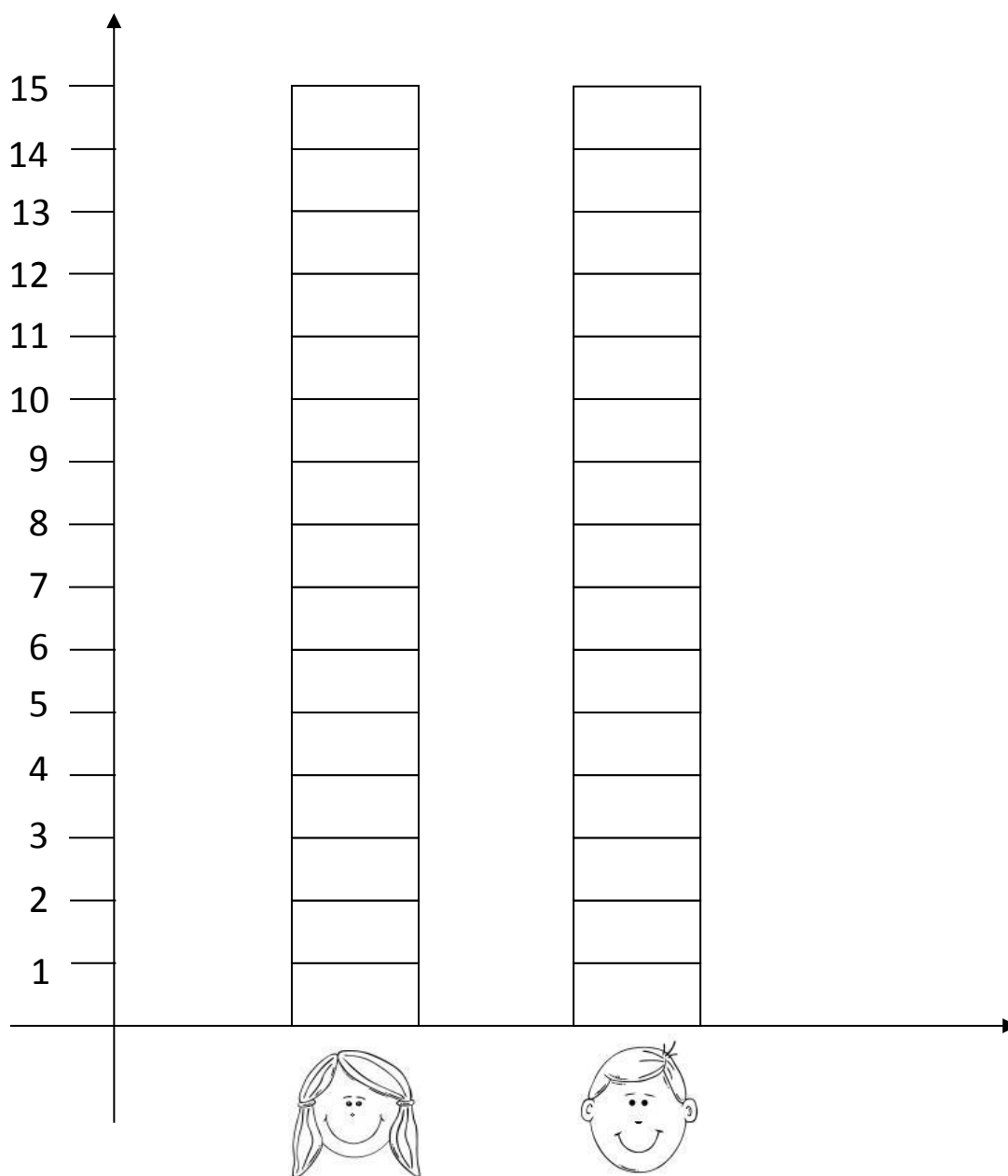
DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

O NATAL ESTÁ CHEGANDO E AS ÁRVORES COMEÇAM A SER MONTADAS. DE QUE FORMA É ESTA ÁRVORE? E OS PRESENTES? VAMOS DESENHAR AS BOLINHAS E DEIXÁ-LA BEM BONITA? QUAL AS FORMAS DAS BOLINHAS?



DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

### GRÁFICO DO NÚMERO DE ALUNOS.



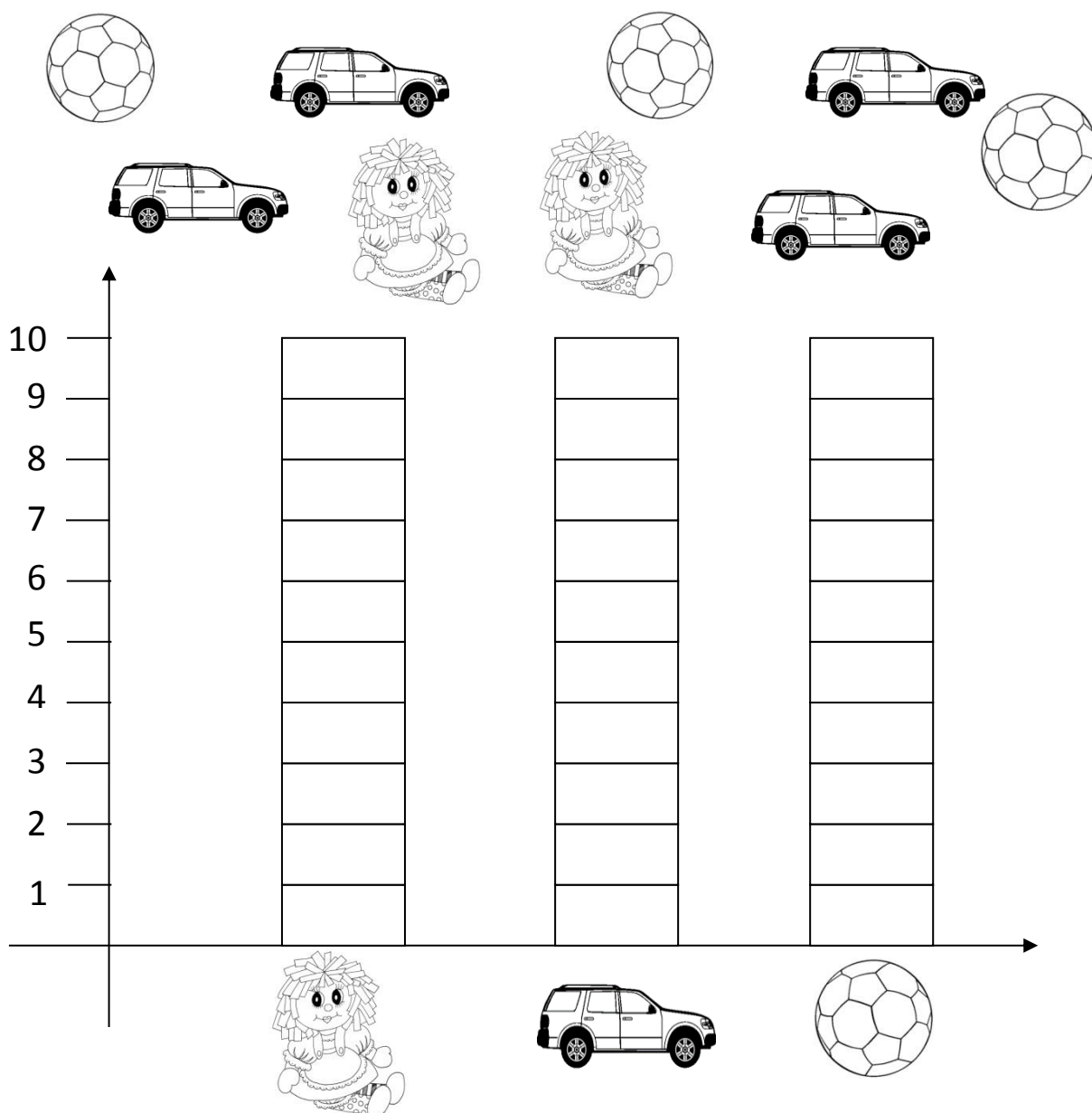
OBSERVE O GRÁFICO E RESPONDA:

HÁ MAIS MENINOS OU MENINAS?

\_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

OBSERVE A CENA E DEPOIS PINTE A QUANTIDADE DE CADA BRINQUEDO NO GRÁFICO.

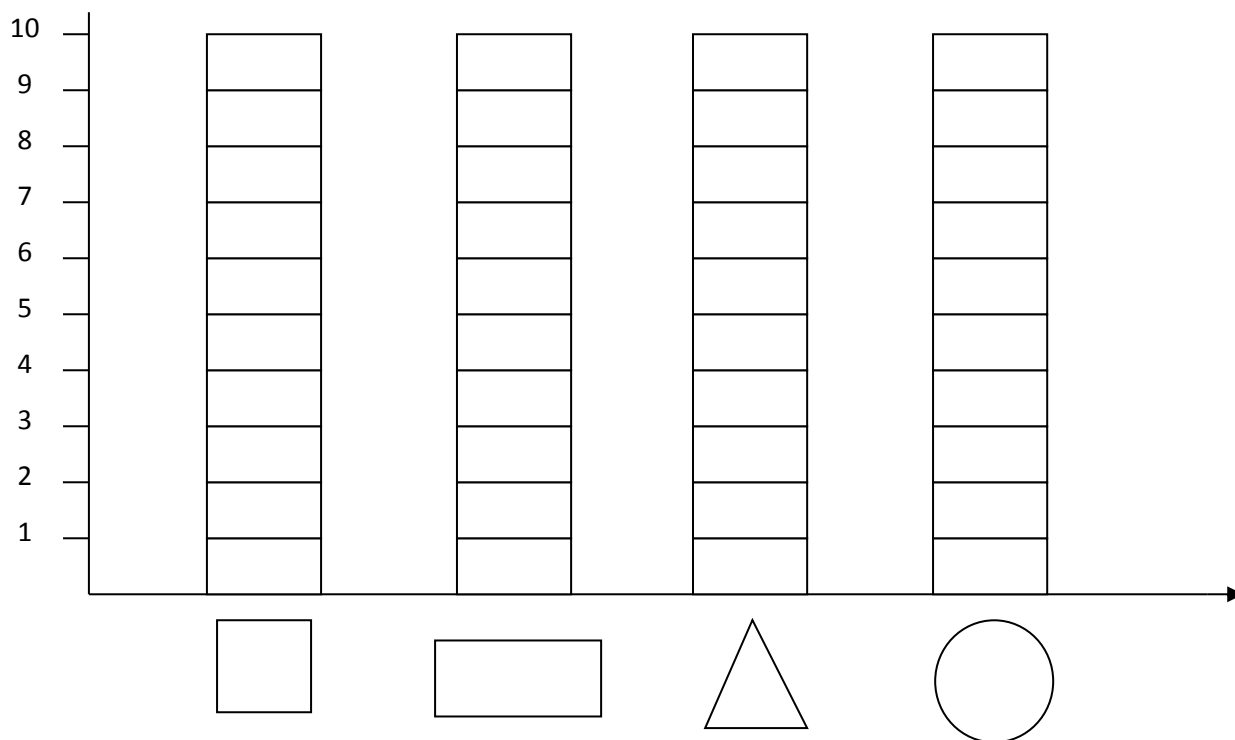
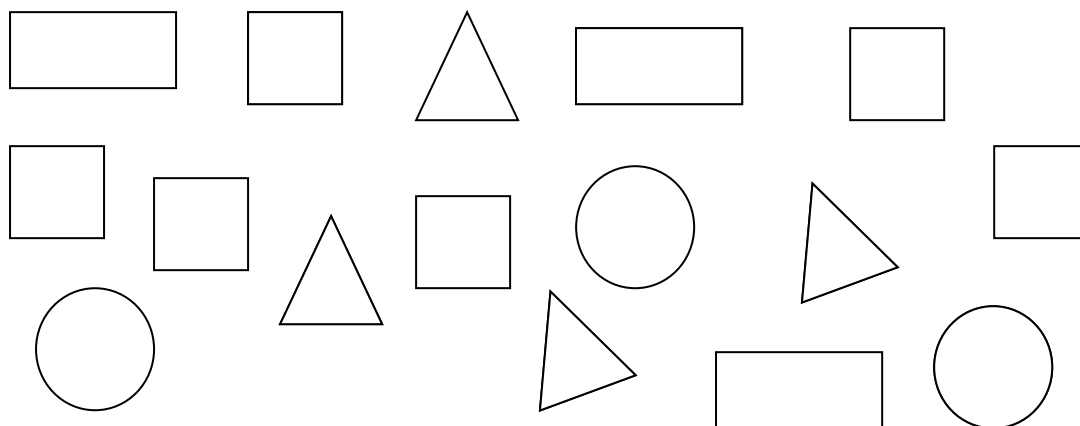


OBSERVE O GRÁFICO E RESPONDA:

QUAL O BRINQUEDO QUE TEM MAIS?

DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

PINTE NO GRÁFICO A QUANTIDADE DE FIGURAS GEOMÉTRICAS.



OBSERVE O GRÁFICO E RESPONDA:
























































HÁ QUANTOS CÍRCULOS? \_\_\_\_\_

HÁ QUANTOS TRIÂNGULOS? \_\_\_\_\_

QUANTAS FIGURAS GEOMÉTRICAS? \_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

OBSERVE:

									
									
									
									
									
									
									
									
									
									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

OLHE O QUADRO PARA RESPONDER:

A) QUAL É O ANIMAL QUE APARECEU MAIS VEZES?

\_\_\_\_\_

B) QUE ANIMAL APARECEU MENOS VEZES?

\_\_\_\_\_

C) HÁ MAIS COELHOS OU GALINHAS?

\_\_\_\_\_

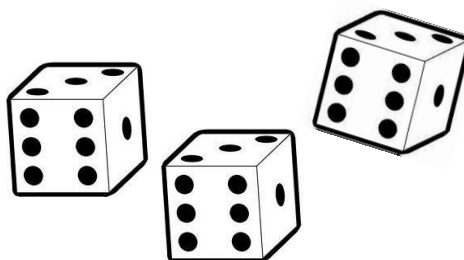
D) HÁ MENOS CAVALOS OU SAPOS?

\_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

PARA JOGAR COM UM COLEGA.

JOQUE O DADO E REGISTRE A QUANTIDADE PINTANDO OS QUADRINHOS.

QUEM GANHOU O JOGO? \_\_\_\_\_



**DATA:** \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

**VAMOS JOGAR DADOS.**

NOME DO ALUNO	1º RODADA	2º RODADA	3º RODADA

**QUEM FEZ MAIS PONTOS?**

---

**QUEM FEZ MENOS PONTOS?**

---

**DATA:** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**VAMOS BRINCAR DE COELHINHO SAI DA TOCA?**

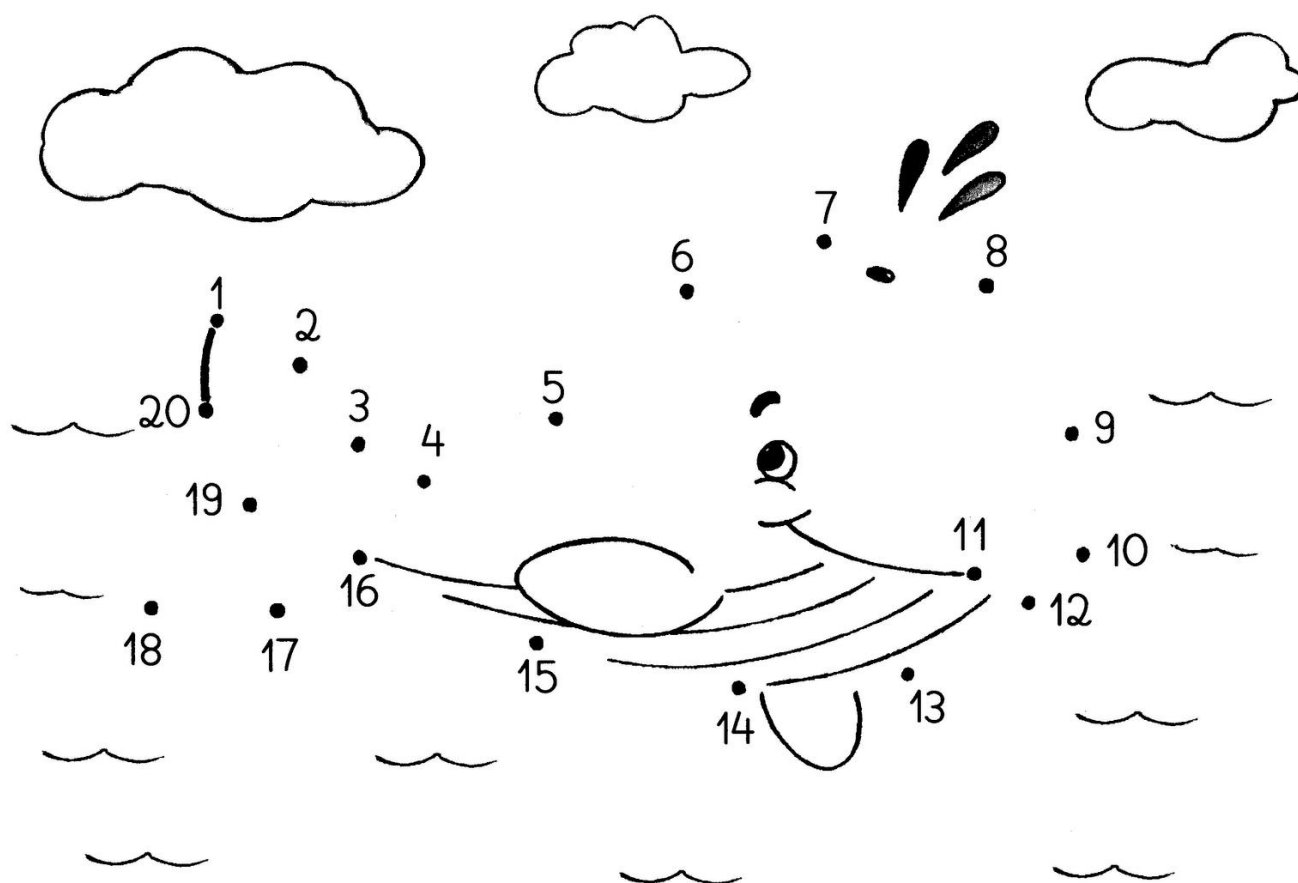
**REGRA:**

DESENHE CÍRCULOS NO CHÃO NA QUANTIDADE DAS CRIANÇAS QUE ESTÃO PARTICIPANDO, MENOS UM (QUE SERÁ O COELHINHO SEM TOCA). CADA CRIANÇA DEVERÁ FICAR DENTRO DE UMA TOCA AGUARDANDO O SINAL DA PROFESSORA: “COELHINHO SAI DA TOCA 1 - 2 – 3” PARA SAIR E TROCAR DE TOCA. A CRIANÇA QUE ESTAVA SEM TOCA DEVERÁ ENCONTRAR UMA PARA SI. AQUELA QUE FICAR PARA FORA SERÁ O COELHINHO SEM TOCA.

DEPOIS DE BRINCAR COM SEUS COLEGAS, DESENHE A BRINCADEIRA.

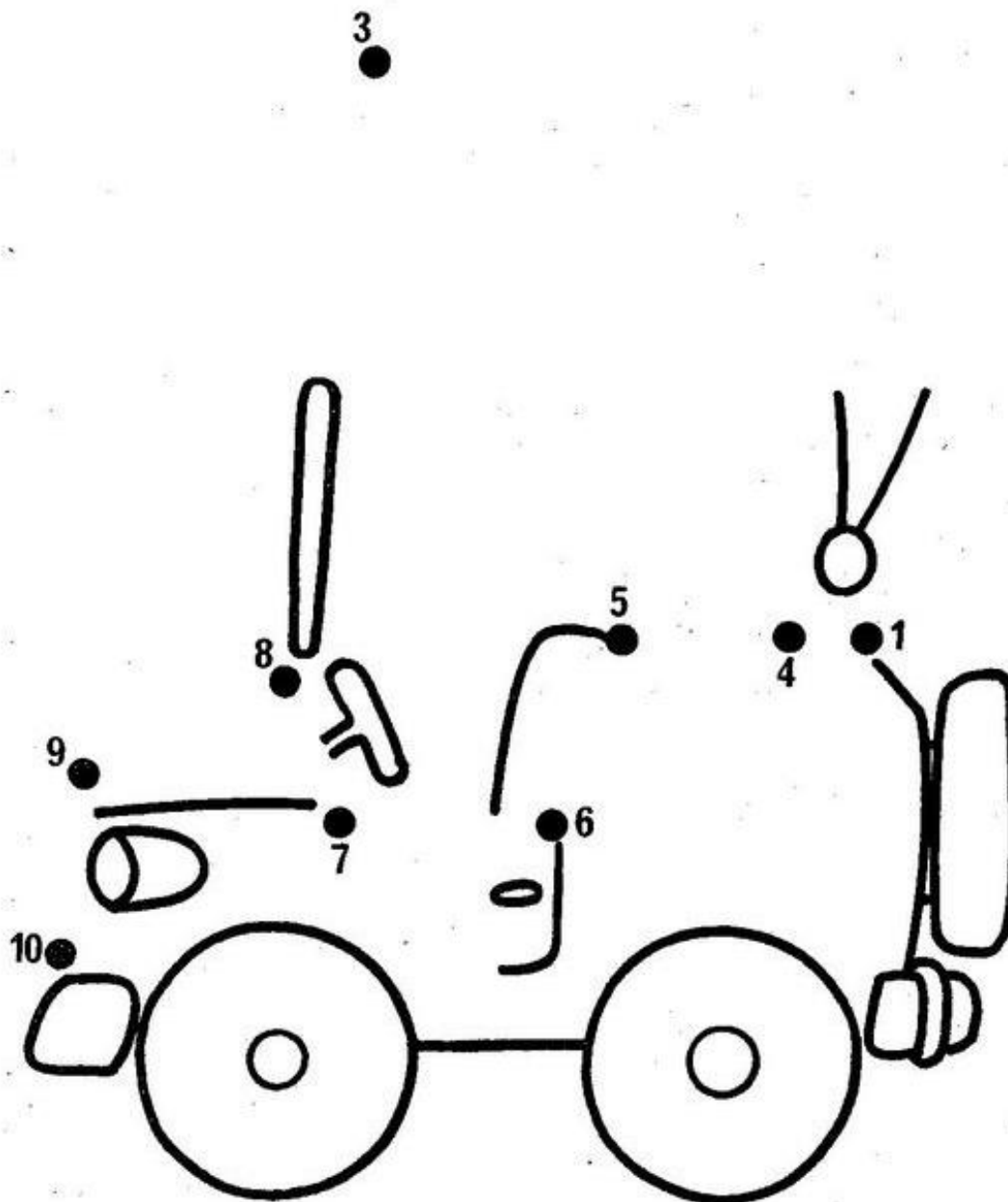


LIGUE OS PONTOS ATÉ O NÚMERO 20:



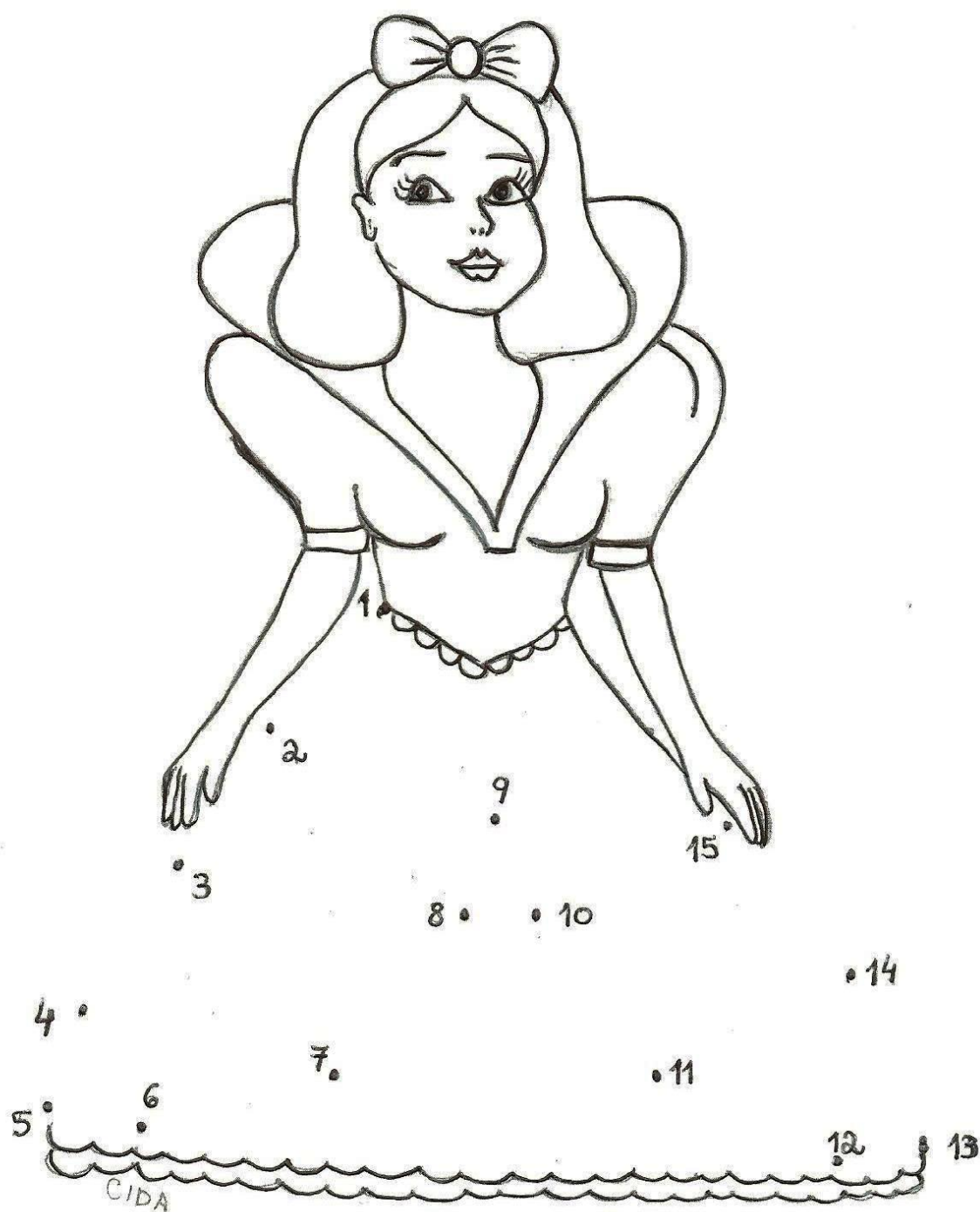
DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

LIGUE OS PONTOS ATÉ O NÚMERO 10:



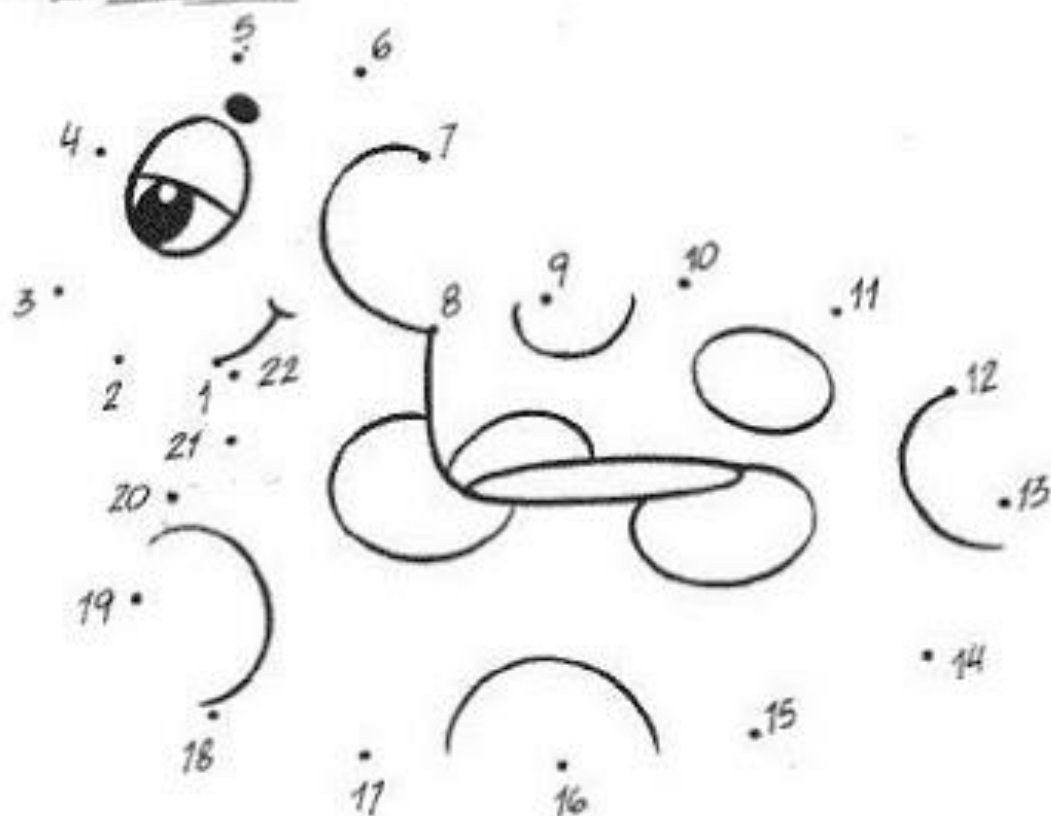
DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

LIGUE OS PONTOS ATÉ O NÚMERO 15.



DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

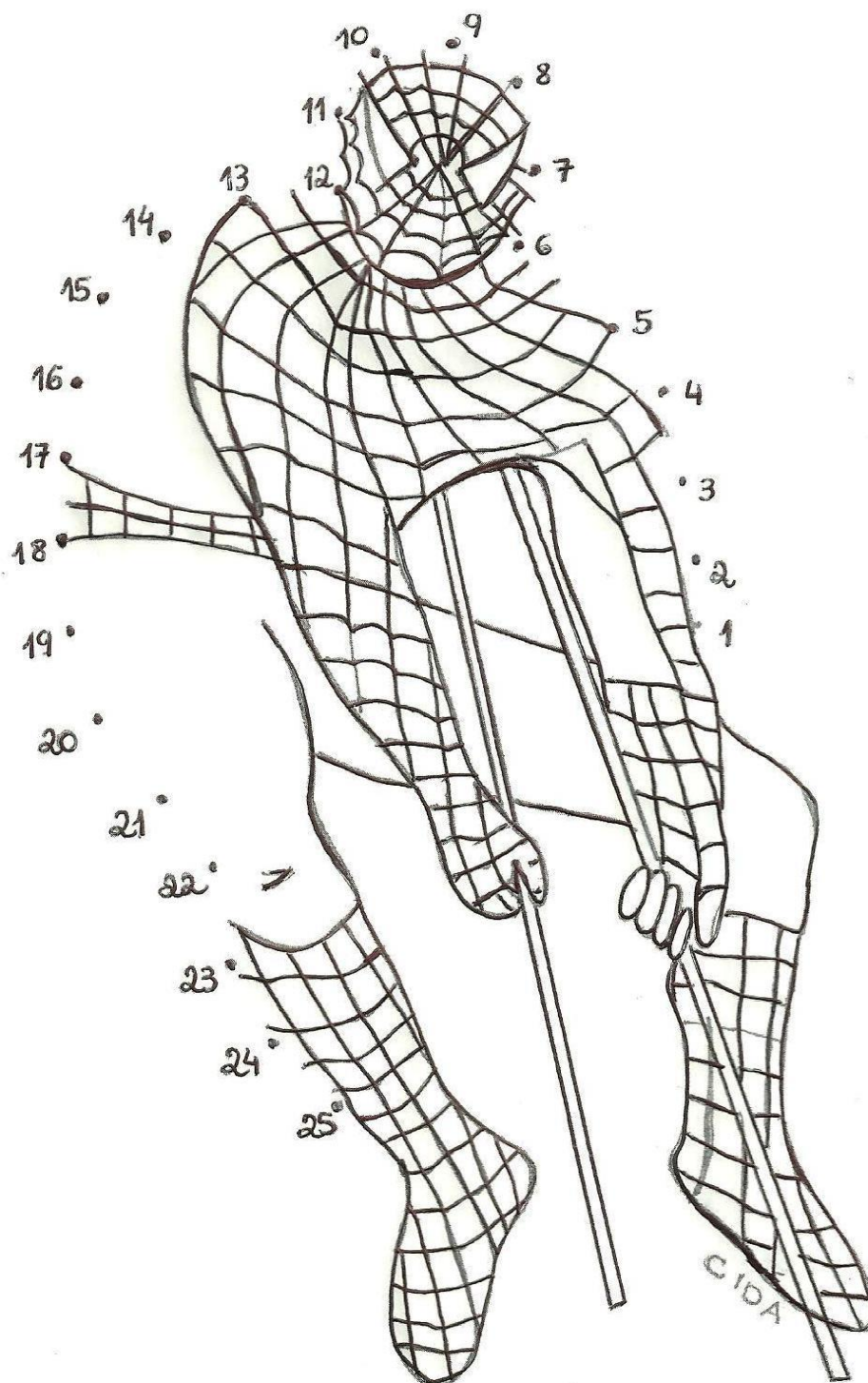
LIGUE OS PONTOS ATÉ O NÚMERO 22:



MAURICIO

DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

LIGUE OS PONTOS ATÉ O NÚMERO 25.



DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

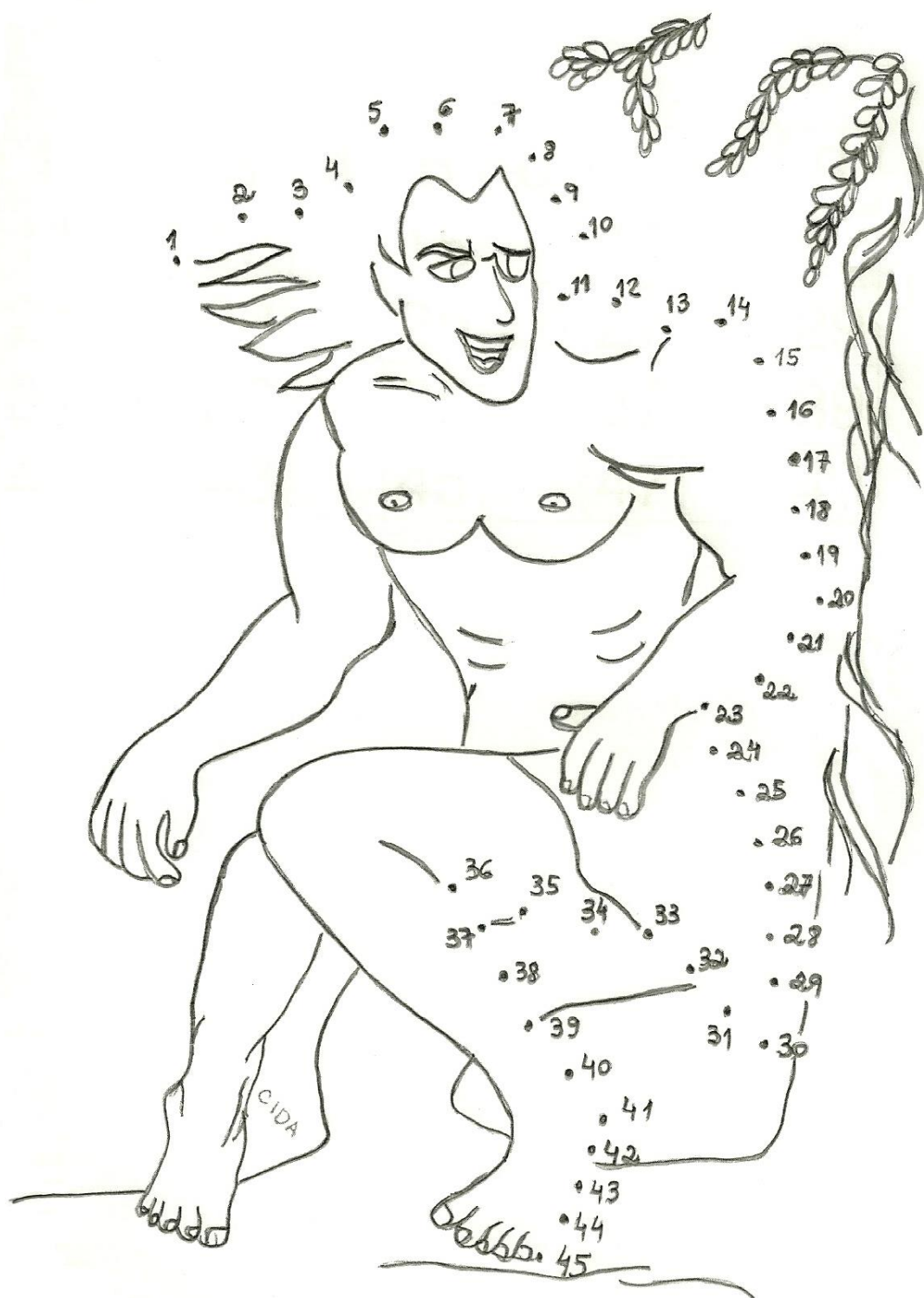
LIGUE OS PONTOS ATÉ O NÚMERO 30.





DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

LIGUE OS PONTOS ATÉ O NÚMERO 45



LIGUE OS PONTOS ATÉ O NUMERO 50:



DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

LEIA O QUADRO E PINTE OS NÚMEROS QUE A PROFESSORA IRÁ DITAR:

	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									

DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

COMPLETE O QUADRO NUMÉRICO

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>		<b>5</b>			<b>8</b>	<b>9</b>
			<b>14</b>			<b>16</b>			
<b>20</b>		<b>22</b>		<b>24</b>	<b>25</b>		<b>27</b>		<b>29</b>
		<b>32</b>						<b>38</b>	
<b>40</b>	<b>41</b>					<b>46</b>			

DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

COMPLETE O QUADRO NUMÉRICO

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
40									

DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

COMPLETE O QUADRO NUMÉRICO COM OS NÚMEROS QUE ESTÃO FALTANDO.

10		2	3		5		7		9
	11		13	14	15			18	19
			23			26	27		29
30	31		33	34	35		37	38	
	41	42			45		47	48	49

AGORA, OBSERVE O QUADRO PARA RESPONDER:

- QUAL É O NÚMERO QUE VEM DEPOIS DO 27?

- QUAL O NÚMERO QUE VEM ANTES DO 43?

- NA SEGUNDA LINHA QUAIS OS NÚMEROS QUE ESTÃO ENTRE O 12 E O 16?

\_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

COMPLETE O QUADRO NUMÉRICO COM OS NÚMEROS QUE FALTAM.

	1				5			8	
10		12				16			

AGORA, DE ACORDO COM O QUADRO PENSE E RESPONDA:

- QUAL É O NÚMERO MAIOR: 17 OU 19?

- QUAL O NÚMERO QUE VEM ANTES DO 15?

- QUAIS OS NÚMEROS QUE ESTÃO NA 4ª COLUNA?

\_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

COMPLETE O QUADRO COM OS NÚMEROS QUE ESTÃO FALTANDO.

	1		3		5		7		9
10		12		14		16		18	
	21		23		25		27		29
30		32		34		36		38	
			43		45		47		49
50									

AGORA, OBSERVE O QUADRO E RESPONDA:

- QUAL É O NÚMERO QUE VEM ENTRE O 45 E O 47?

- QUAL É O MENOR NÚMERO NA QUARTA LINHA?



DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

REPRESENTE AS QUANTIDADES PINTANDO OS QUADRINHOS.

**3**

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

**5**

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

**1**

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

**2**

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

**4**

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

**8**

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

**10**

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

**7**

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

**9**

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

**6**

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

**DATA:** \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

A GALINHA DO VIZINHO

BOTA OVO AMARELINHO

BOTA 1

BOTA 2

BOTA 3

BOTA 4

BOTA 5

BOTA 6

BOTA 7

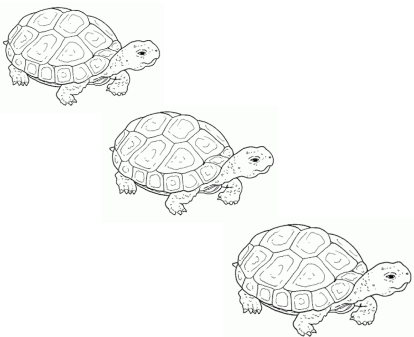
BOTA 8

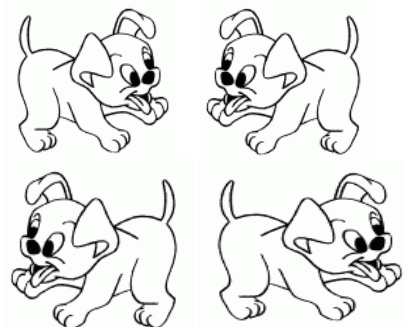
BOTA 9

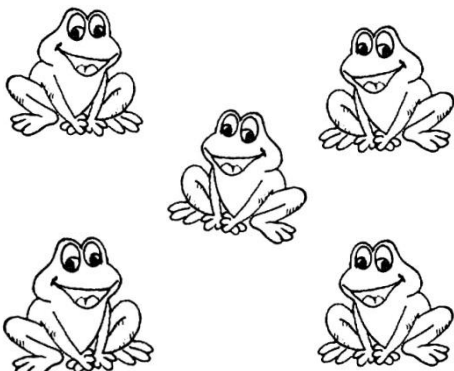
BOTA 10


DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

PINTE O QUADRINHO QUE CORRESPONDE À  
QUANTIDADE CORRETA.

		
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>

		
<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>

		
<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>

		
<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>

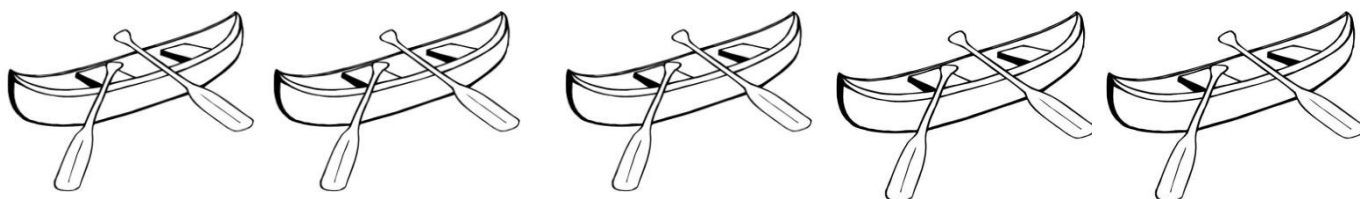
DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

## INDIOZINHOS

UM, DOIS, TRÊS INDIOZINHOS  
QUATRO, CINCO, SEIS INDIOZINHOS  
SETE, OITO, NOVE INDIOZINHOS  
DEZ NUM PEQUENO BOTE.

IAM NAVEGANDO PELO RIO ABAIXO  
QUANDO O JACARÉ SE APROXIMOU  
E O BOTE DOS DEZ INDIOZINHOS  
QUASE, QUASE, VIROU!

OBSERVE O DESENHO E RESPONDA:



HÁ QUANTOS INDIOZINHOS?

\_\_\_\_\_

QUANTOS BOTES?

\_\_\_\_\_

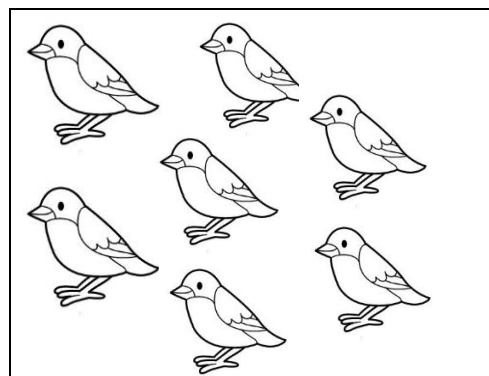
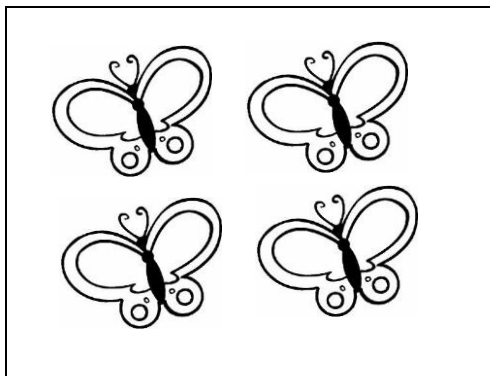
HÁ MAIS INDIOZINHOS OU BOTES?

\_\_\_\_\_

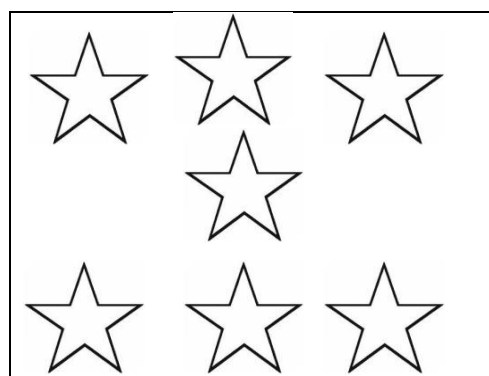
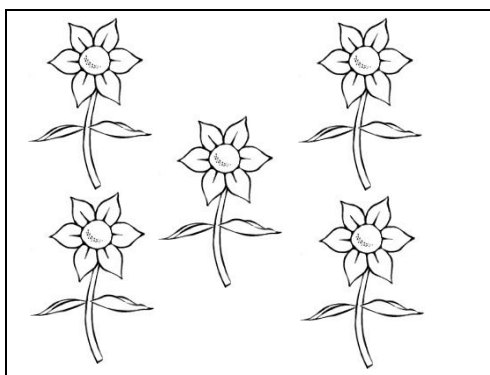
DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

OBSERVE AS FIGURAS E MARQUE COM UM X:

ONDE TEM MAIS?

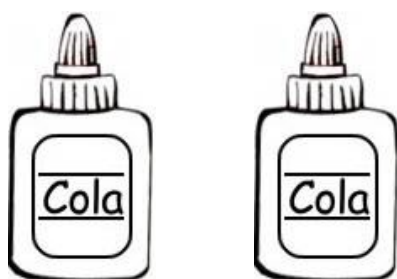
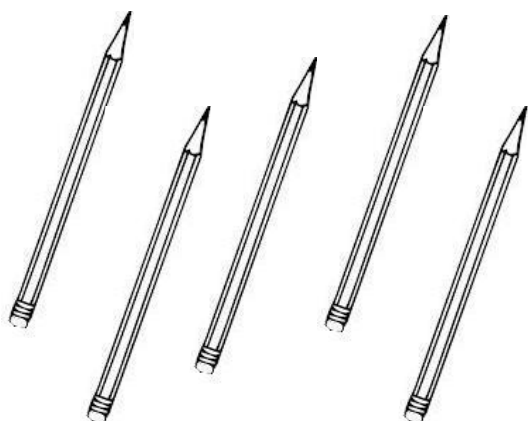
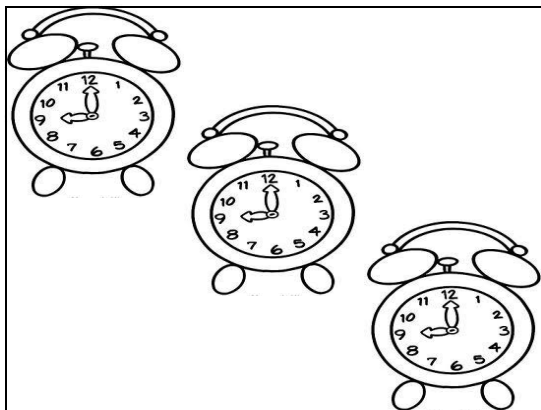


O QUE TEM MENOS?



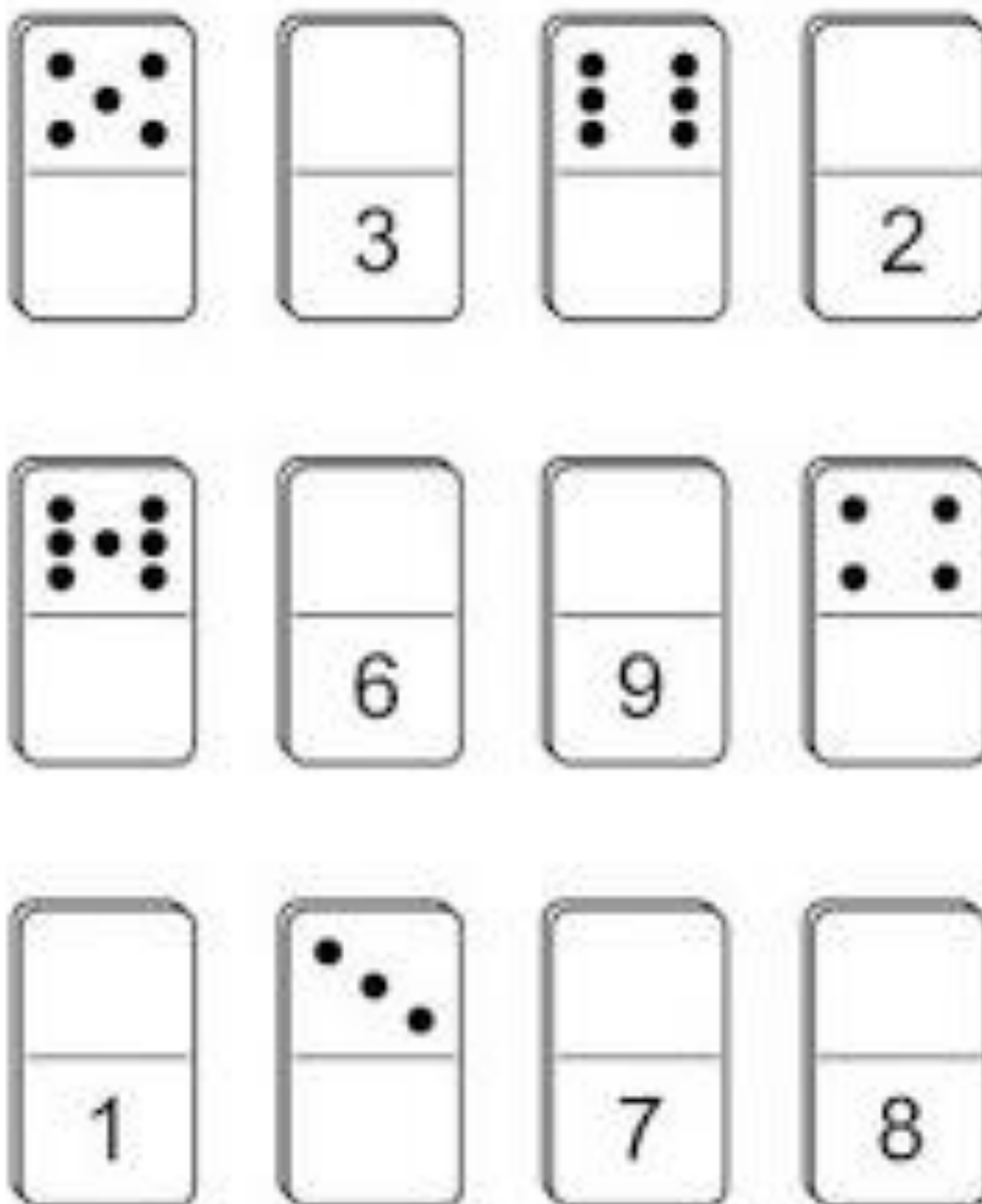
DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

VAMOS QUANTIFICAR?



DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

COMPLETE O DOMINÓ.





DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

OBSERVE A CENA E RESPONDA:



A) QUANTAS ÁRVORES?

D) QUANTOS MENINOS?

B) QUANTOS GATOS?

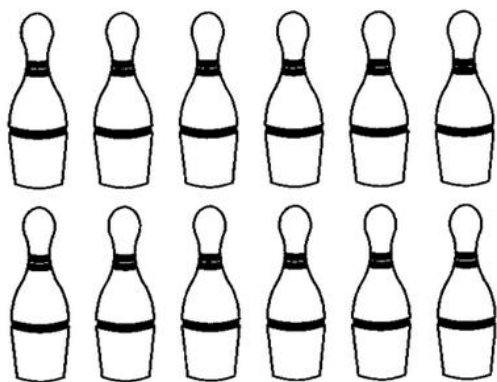
E) QUANTAS MENINAS?

C) QUANTAS CRIANÇAS?

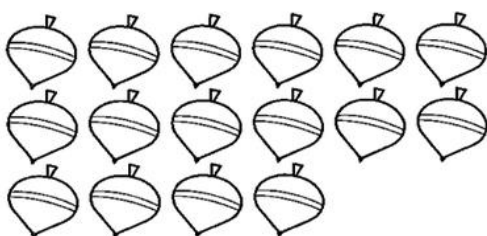
F) QUANTOS CACHORROS?

DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

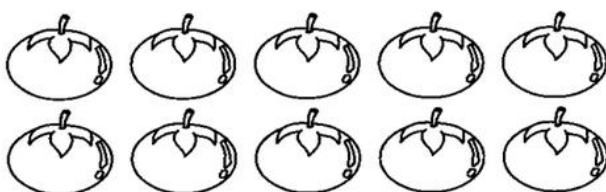
CONTE E LIGUE AO NÚMERO.



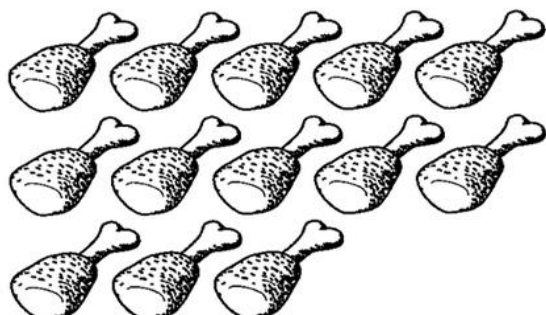
16



10



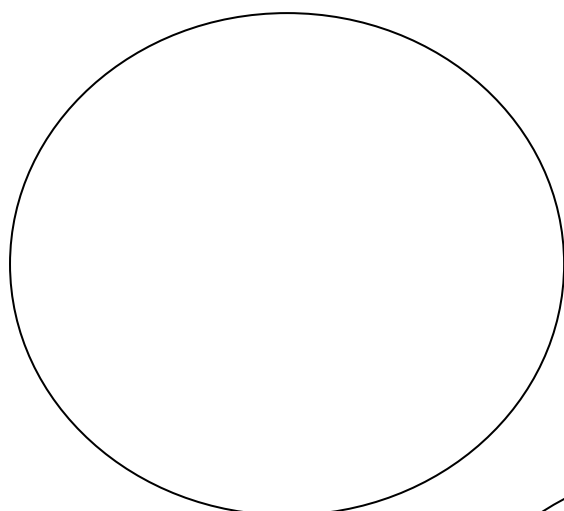
12



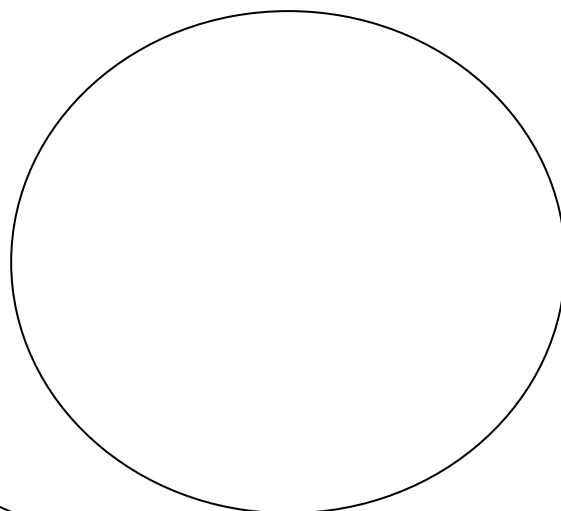
13

DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

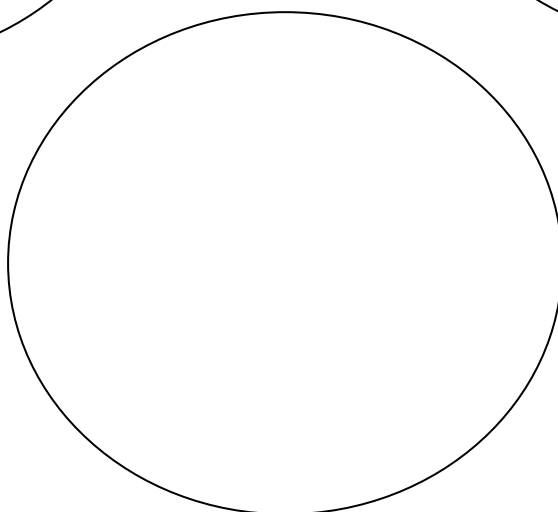
DESENHE OBJETOS DE ACORDO COM A QUANTIDADE INDICADA.



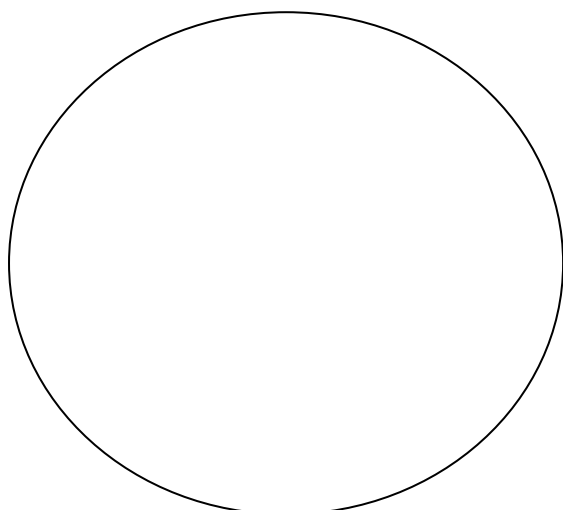
2



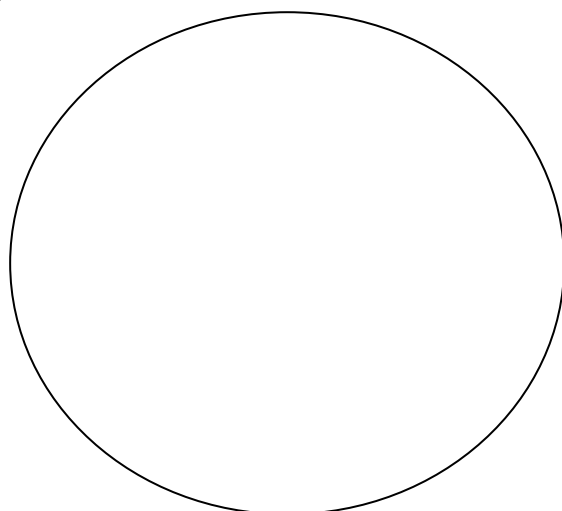
5



1



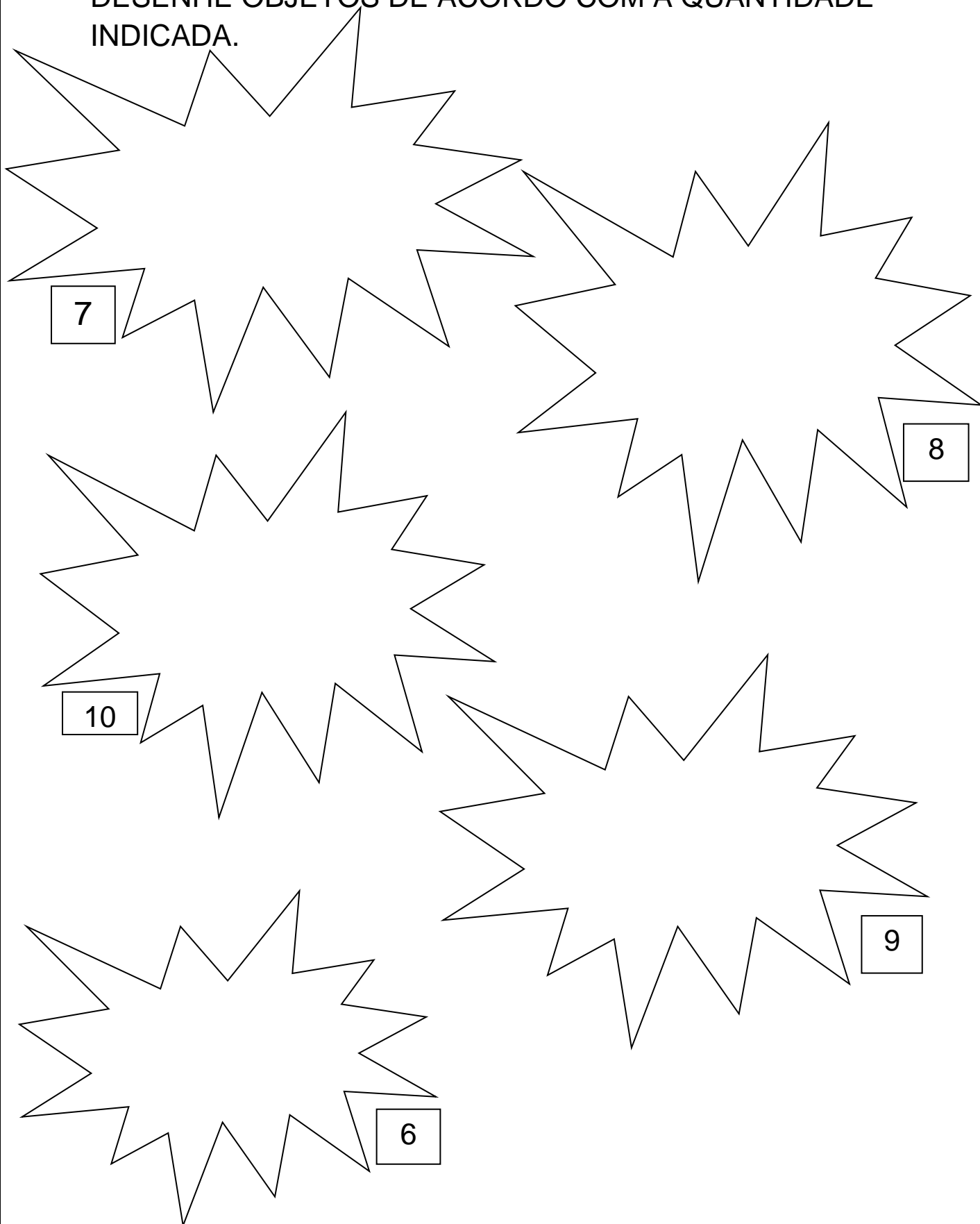
4



3








DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

DESENHE OBJETOS DE ACORDO COM A QUANTIDADE INDICADA.



DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

JOÃO ESTAVA COM TANTA FOME QUE QUANDO  
ENTROU NA CASA DA BRUXA ELE COMEU:

						
3	7	4	8	1	5	6

PINTE OS DESENHOS COM AS QUANTIDADES PEDIDAS.



DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

**PENSE, CONTE E DESCUBRA.**



A) QUANTOS GATOS?

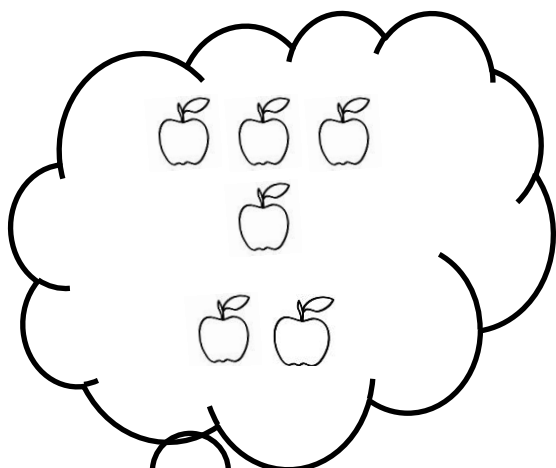
B) QUANTOS CACHORROS?

C) QUANTOS COELHOS?

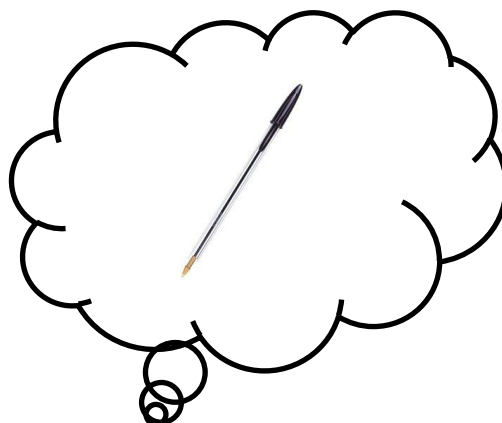
D) QUANTOS ANIMAIS?

DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

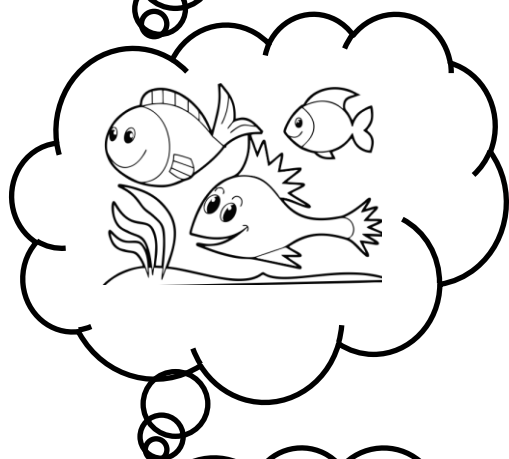
LIGUE OS NÚMEROS AO ALGARISMO CORRESPONDENTE:



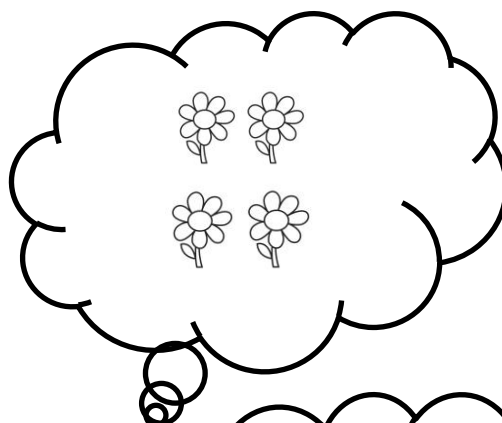
4



1



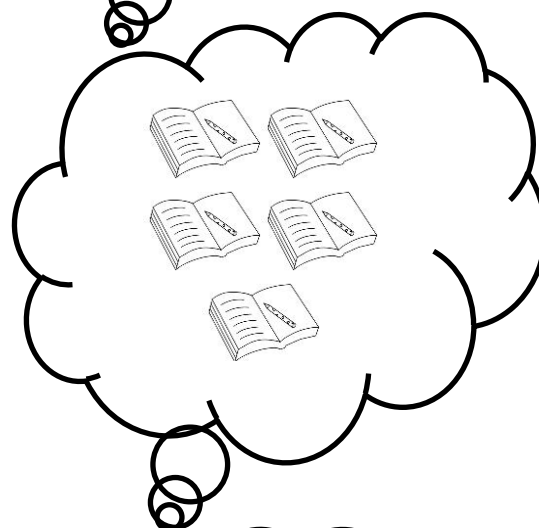
5



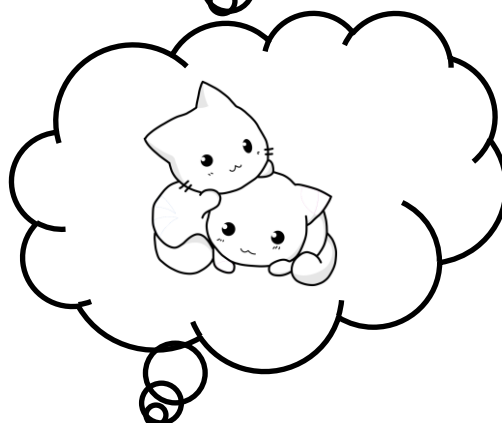
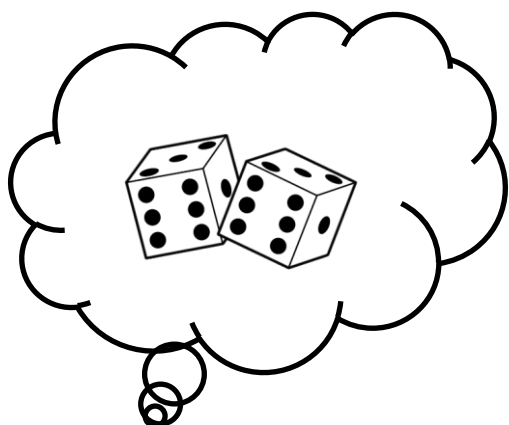
2



3

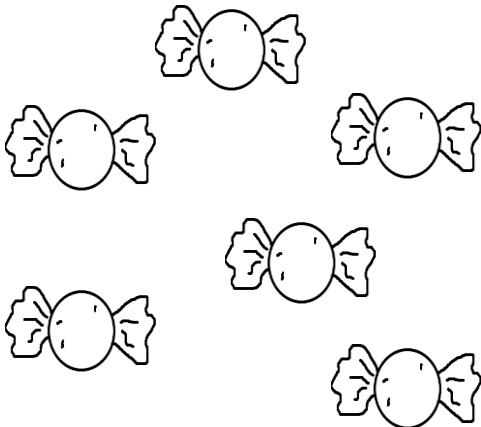
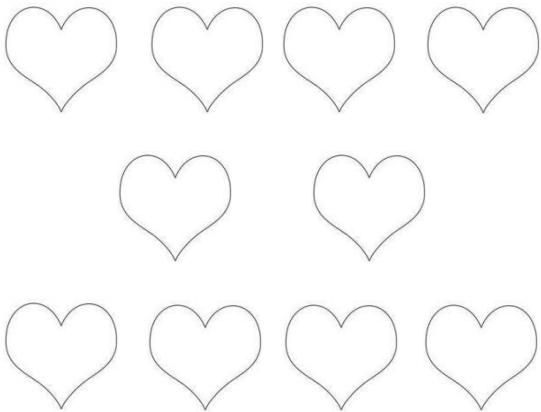
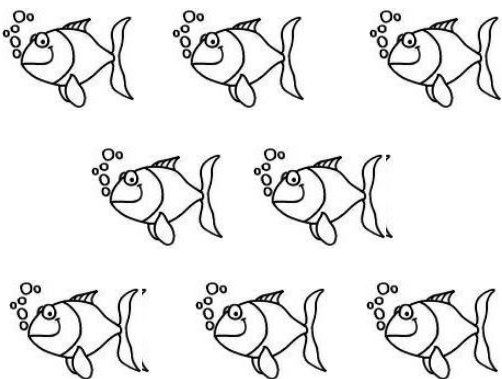


6



DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

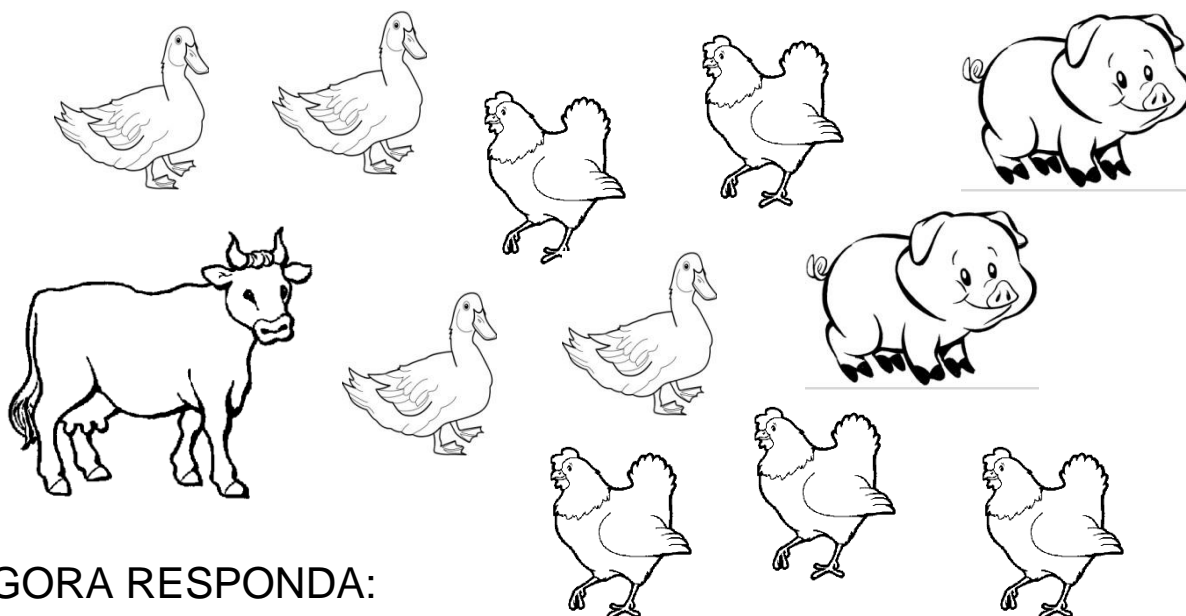
VAMOS QUANTIFICAR?

 Six simple line drawings of round candies with bows on either side, arranged in a scattered pattern.	
 Eight simple line drawings of hearts, arranged in three rows: four in the top row, two in the middle row, and four in the bottom row.	
 Seven simple line drawings of fish, each with a small cluster of bubbles above its head. They are arranged in three rows: three in the top row, two in the middle row, and two in the bottom row.	



DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

NO SÍTIO DO SR. LOBATO HÁ MUITOS ANIMAIS.



AGORA RESPONDA:

QUANTOS PATOS?

---

QUANTAS GALINHAS?

---

QUANTOS PORCOS?

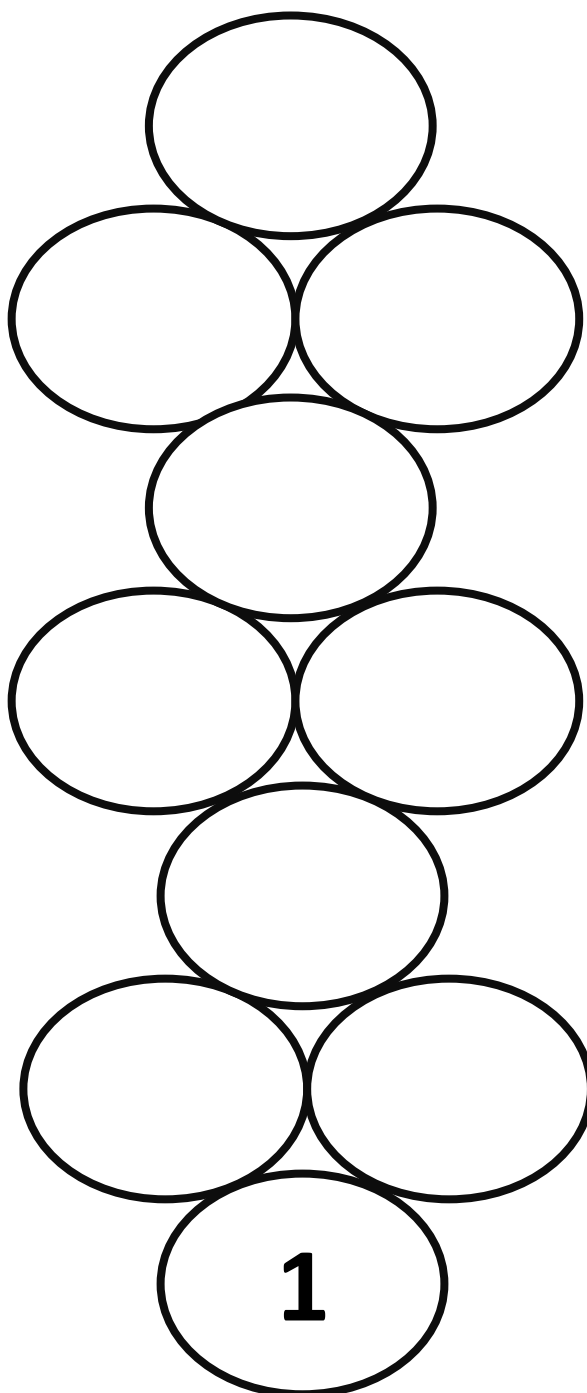
---

QUANTOS ANIMAIS?

---

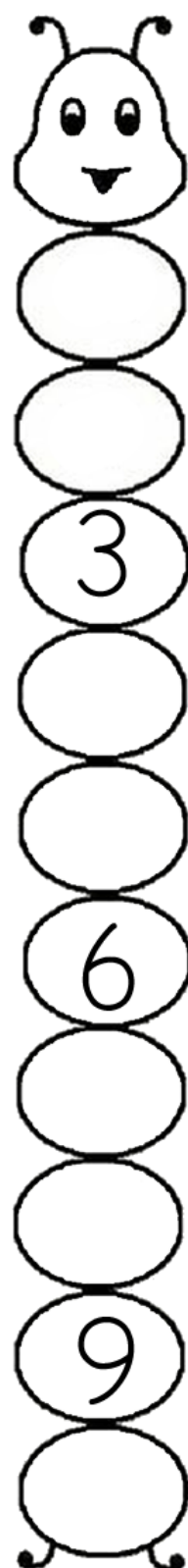
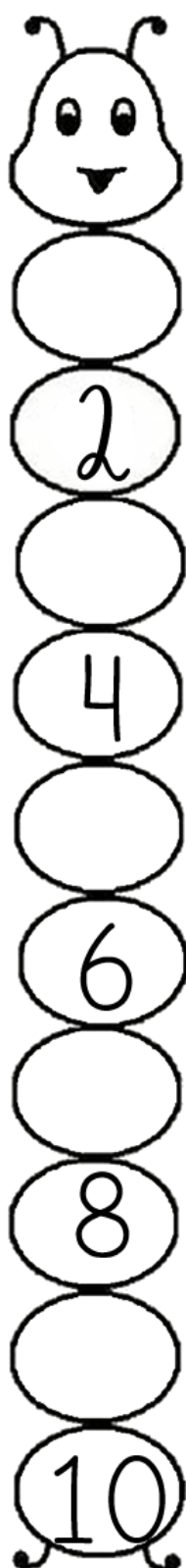
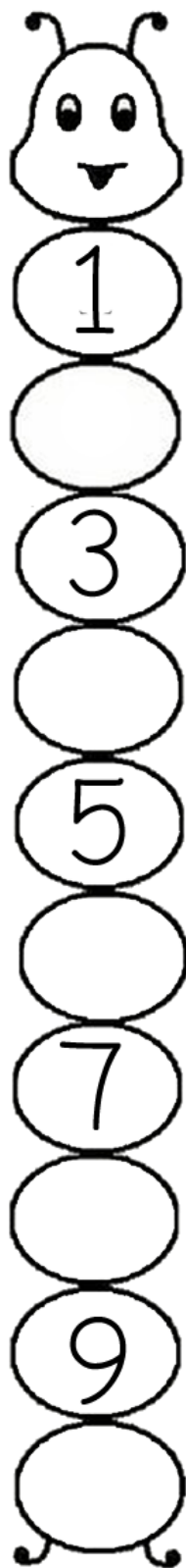
DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

COMPLETE A AMARELINHA ATÉ 10.



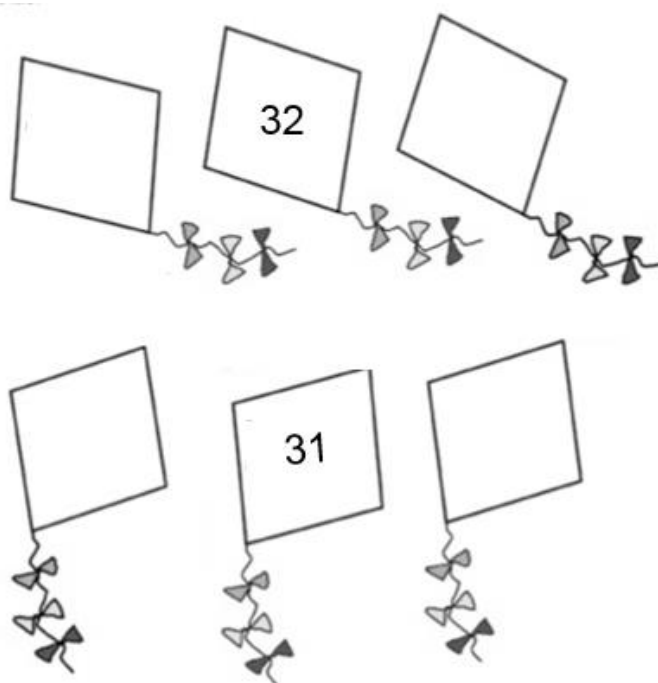
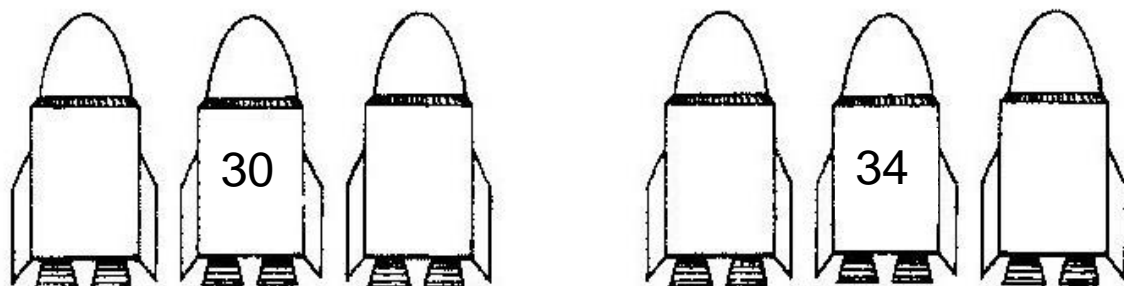
DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

COMPLETE A SEQUÊNCIA DOS NUMERAIS.



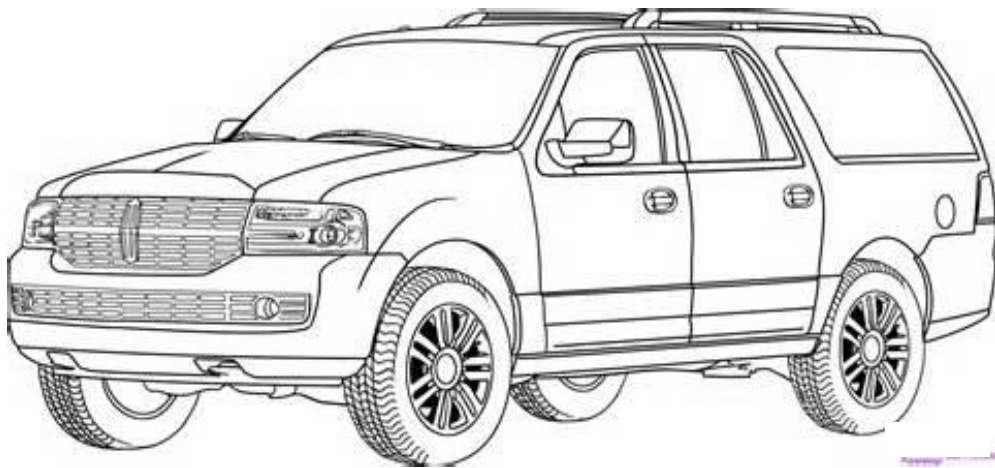
DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

COMPLETE COM OS NÚMEROS VIZINHOS.



DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

OBSERVE ESTE CARRO



QUANTAS RODAS HÁ NELE?

QUANTAS RODAS HAVERÁ EM 4 CARROS?

**DATA:** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

NUMA CAIXA TEM 5 CHOCOLATES.

QUANTOS CHOCOLATES HÁ EM 2 CAIXAS?

MARIA TEM 3 BONECAS E 4 URSINHOS.

QUANTOS BRINQUEDOS ELA TEM?

**DATA:** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

MAMÃE COMPROU 8 BEXIGAS PARA JULIA.  
ESTOURARAM 5. COM QUANTAS BEXIGAS JULIA  
FICOU?

JOÃO COMEU 5 MAÇÃS E 5 BANANAS.  
QUANTAS FRUTAS ELE COMEU?

**DATA:** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

QUERO DAR 8 BRINQUEDOS PARA 2 CRIANÇAS.

QUANTOS BRINQUEDOS RECEBERÁ CADA CRIANÇA?

EM UM AQUÁRIO TEM 4 PEIXINHOS.

QUANTOS PEIXINHOS TEM EM 2 AQUÁRIOS?



**DATA:** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

UMA ÁRVORE TEM 3 NINHOS.

EM CADA NINHO 2 OVINHOS.

VÃO NASCER OS PASSARINHOS.

QUANTOS PASSARINHOS VÃO NASCER?

VOVÓ MARIA TINHA 6 MAÇÃS NA SUA PRATELEIRA.

ELA DISTRIBUIU AS FRUTAS PARA SEUS NETOS  
ISABELA E CAIO. QUANTAS FRUTAS CADA CRIANÇA  
PODERÁ COMER?

**DATA:** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

HENRIQUE ADORA FAZER COLEÇÕES. ELE JÁ TEM 7  
FIGURINHAS E GANHOU MAIS 5.  
QUANTAS FIGURINHAS ELE TEM AO TODO?

DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

ENCONTRE AS SETE DIFERENÇAS E MARQUE UM X:

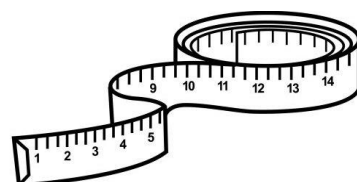


DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

PESQUISE:

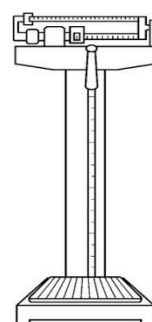
SUA ALTURA.

\_\_\_\_\_



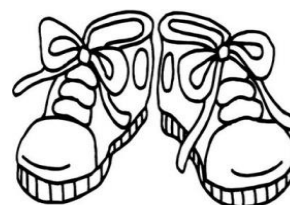
SEU PESO.

\_\_\_\_\_



SEU CALÇADO.

\_\_\_\_\_



SUA IDADE.

\_\_\_\_\_



**DATA:** \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

**ANOTE ABAIXO AS IDADES DE ALGUMAS PESSOAS DA SUA FAMÍLIA.**

NOME	IDADE

QUEM É A PESSOA MAIS VELHA?	QUAL A IDADE DELA?

**ORIENTAÇÃO AO PROFESSOR:**  
**ATIVIDADE PARA SER REALIZADA COM A FAMÍLIA.**

DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

COMPLETE A TABELA USANDO MEDIDAS NÃO CONVENCIONAIS.

	CADERNO	LÁPIS	PALMO
CARTEIRA			
LOUSA			
LIVRO			
PORTA			



**DATA:** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

## **RECEITA**

### **BOLACHA DE MAISENA**

#### **INGREDIENTES**

3 GEMAS

3 COLHERES (SOPA) DE MARGARINA

1 LATA DE LEITE CONDENSADO

1 COLHER (CHÁ) DE PÓ ROYAL

1 PITADA DE SAL

600 GR DE MAISENA

#### **MODO DE FAZER**

MISTURAR TODOS OS INGREDIENTES E SOVAR. FAÇA ROLINHOS COM A MASSA E CORTE EM PEDACINHOS. ASSAR POR ALGUNS MINUTOS.

**DATA:** \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

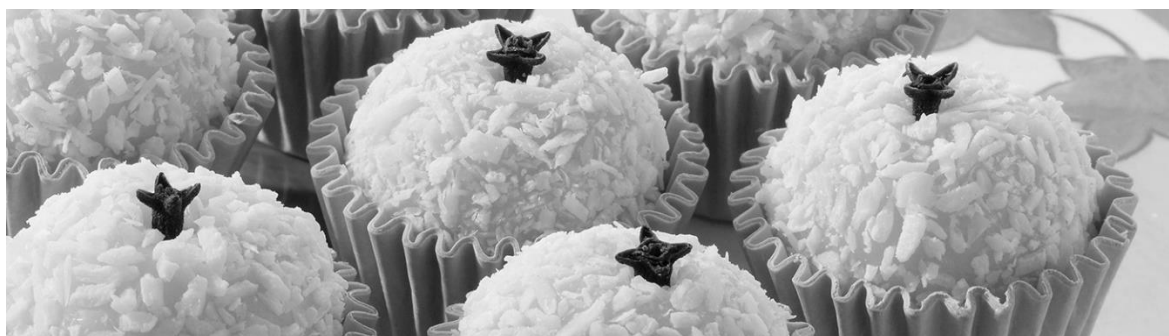
## **BEIJINHO**

### **INGREDIENTES**

- 2 LATAS DE LEITE CONDENSADO
- 2 COLHERES (SOPA) DE MANTEIGA
- 300 G DE COCO RALADO (FINO)
- AÇÚCAR CRISTAL
- CRAVOS-DA-ÍNDIA A GOSTO

### **MODO DE PREPARO:**

1. NUMA PANELA, MISTURE O LEITE CONDENSADO, A MANTEIGA E O COCO RALADO.
2. LEVE AO FOGO E MISTURE POR APROXIMADAMENTE 15 MINUTOS.
3. RETIRE A MISTURA DO FOGO E DEIXE AMORNAR.
4. MODELE A MASSA EM FORMATO DE BOLINHAS, PASSE PELO AÇÚCAR CRISTAL OU COCO RALADO E FINALIZE COM CRAVOS-DA-ÍNDIA.





DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

## VITAMINA DELICIOSA

### INGREDIENTES

- 300 ML DE LEITE GELADO
- 1 BANANA PICADA
- 1/2 MAÇÃ PICADA SEM CASCA
- 2 COLHERES (SOPA) DE AÇÚCAR

### MODO DE PREPARO:

1. BASTA COLOCAR TODOS OS INGREDIENTES NO LIQUIDIFICADOR E BATER POR CERCA DE 3 MINUTOS.
2. RENDE CERCA DE 500 ML DEVIDO A ESPUMA.

