EDUCA JUNTOS

ESTADO E MUNICÍPIOS JUNTOS PELA EDUCAÇÃO

MATEMÁTICA

CADERNO DE ATIVIDADES DO ESTUDANTE

VOLUME 2

PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO
E DO ESPORTE

ALUNO (A): _____

TURMA: _____

PROFESSOR (A): _____

ESCOLA: _____

_____

MUNICÍPIO: _____

ANA RUTH STAREPRAVO

EDUCA JUNTOS: MATEMÁTICA

CADERNO DE ATIVIDADES
DO ESTUDANTE
Volume 2

CURITIBA
SEED/PR
2022

Depósito legal na Fundação Biblioteca Nacional, conforme Lei n. 10.994, de 14 de dezembro de 2004.

É permitida a reprodução total ou parcial desta obra, desde que citada a fonte.

Educa Juntos, Matemática, Caderno de Orientações Gerais.
Educa Juntos, Matemática, Caderno de Atividades do Professor - v. 1 - 4.
Educa Juntos, Matemática, Caderno de Atividades do Estudante - v. 1 - 4.

CATALOGAÇÃO NA FONTE

Dados internacionais de catalogação na publicação
Bibliotecário responsável: Bruno José Leonardi - CRB-9/1617

S795

Starepravo, Ana Ruth.
Educa juntos : matemática [recurso eletrônico] / texto de Ana Ruth Starepravo ; organizado por Maria Fernanda Girardi, Michelle Moreira dos Santos e Silvia Regina Darronqui. - Curitiba, PR : SEED, 2022.
98 p. ; il. (Caderno de atividades do estudante, v.2)

ISBN 978-85-8015-115-2
Inclui bibliografia
33.415 Kb ; PDF

1. Ensino fundamental - Anos iniciais - Paraná. 2. Matemática (Ensino fundamental) - Estudo e ensino. - Paraná. 3. Anos iniciais - Ensino fundamental. - Municípios. 4. Matemática. 5. Ensino fundamental - Currículo - Paraná. 6. Organização do trabalho pedagógico. I. Paraná. Secretaria de Estado da Educação e do Esporte. II. Diretoria de Educação - Paraná. III. Núcleo de Cooperação Pedagógica com Municípios. IV. Secretarias Municipais de Educação - Paraná. V. Girardi, Maria Fernanda. VI. Santos, Michelle Moreira dos. VII. Darronqui, Silvia Regina. VIII. Título.

CDD 372.7
CDU 510 (816.2)

Secretaria de Estado da Educação e do Esporte
Av. Água Verde, 2140 - Vila Izabel
80.240-900 - Curitiba - Paraná
Telefone: (41) 3340-1500
www.educacao.pr.gov.br

Governador do Estado do Paraná
Carlos Massa Ratinho Junior

Secretário de Estado da Educação e do Esporte
Renato Feder

Diretor Geral
Vinícius Mendonça Vieira

Diretor de Educação
Roni Miranda Vieira

Núcleo de Cooperação Pedagógica com Municípios
Eliane Alves Bernardi Benatto

DISTRIBUIÇÃO GRATUITA

2022

FICHA TÉCNICA

AUTORIA
Ana Ruth Starepravo

ORGANIZADORES
Maria Fernanda Girardi
Michelle Moreira dos Santos (SEED)
Silvia Regina Darronqui (SEED)

REVISÃO TEXTUAL
Maria de Fátima Silveira Jardim

NORMALIZAÇÃO BIBLIOGRÁFICA
Ricardo Hasper (SEED)

DIAGRAMAÇÃO
Marcos André Stamm Borges

PROJETO GRÁFICO E CAPA
Fernanda Serrer (SEED)
Jocelin Vianna (SEED)

REVISÃO FINAL
Núcleo de Cooperação Pedagógica com Municípios (SEED)

Eliane Alves Bernardi Benatto (Coord.)
Ana Carolina Camargo Morello
Ana Paula Mehret
Cleusa Salete dos Santos Curcel
Késiene do Amaral Toledo
Mauricio Pastor dos Santos
Michelle Moreira dos Santos
Michely Torquato Busatta
Renata Aparecida Quani
Ricardo Hasper
Silvia Regina Darronqui

COOPERAÇÃO TÉCNICA INTERNACIONAL - SEED / UNESCO
Denise Estorilho Baganha (SEED)
Meryna Therezinha Juliano Rosa (SEED)

COOPERAÇÃO TÉCNICA

Esta publicação tem a cooperação entre a UNESCO e a Secretaria de Estado da Educação e do Esporte do Paraná no âmbito da parceria PRODOC 914BRZ1091, cujo objetivo é trazer soluções inovadoras de gestão da rede pública estadual de educação do Paraná para a melhoria da aprendizagem dos alunos. As indicações de nomes e a apresentação do material ao longo desta publicação não implicam a manifestação de qualquer opinião por parte da UNESCO a respeito da condição jurídica de qualquer país, território, cidade, região ou de suas autoridades, tampouco da delimitação de suas fronteiras ou limites. As ideias e opiniões expressas nesta publicação são as dos autores e não refletem obrigatoriamente as da UNESCO nem comprometem a organização.

OLÁ AMIGUINHO(A)!

EU SOU O EDUQUINHA!

ESTE MATERIAL FOI FEITO ESPECIALMENTE PARA VOCÊ! PREPARE-SE PARA MOMENTOS DE DIVERSÃO E APRENDIZADO ATRAVÉS DE JOGOS, BRINCADEIRAS E DASAFIOS MATEMÁTICOS.

APROVEITE AO MÁXIMO CADA PROPOSTA. COMPARTILHE IDEIAS E CONHECIMENTOS COM O(A) PROFESSOR(A) E COM SEUS(SUAS) COLEGAS. JUNTOS VOCÊS IRÃO DESCOBRIR COISAS NOVAS E IRÃO APRENDER COMO A MATEMÁTICA PODE SER BEM DIVERTIDA!

ESTE CADERNO É SEU, CUIDE BEM DELE E FAÇA AS ATIVIDADES COM MUITO CARINHO E DEDICAÇÃO.

BONS ESTUDOS!

SUMÁRIO

JOGO DOS PRATINHOS 9

JOGO FECHE A CAIXA 21

BRINCANDO COM A CALCULADORA 37

JOGO COMPLETANDO O QUADRO DOS NÚMEROS 43

JOGO DO ZERO 73

INTERPRETANDO NÚMEROS 87

REFERÊNCIAS 95

JOGO DOS PRATINHOS

JOGO DOS PRATINHOS 1

REGRAS DO JOGO

MATERIAIS

- 5 PRATINHOS DE PAPELÃO
- 15 FICHAS DE EVA
- 1 DADO

NÚMERO DE PARTICIPANTES

- 2 OU 3 JOGADORES(AS)

PREPARAÇÃO

- DISTRIBUIR AS FICHAS NOS PRATINHOS, CONFORME A ILUSTRAÇÃO A SEGUIR:

Fonte: Acervo da Autora, 2022.

- EMPILHAR OS PRATINHOS - SEM ORDENAR AS QUANTIDADES.

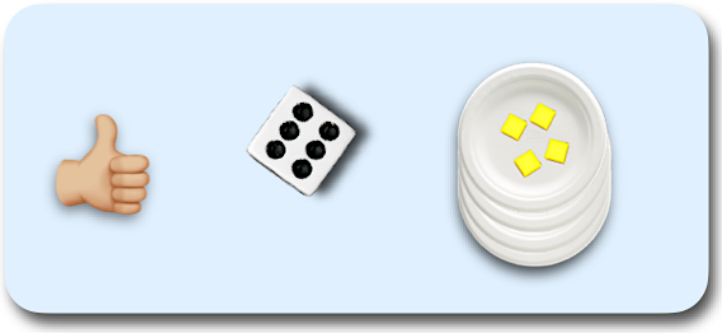
OBJETIVO

- FICAR COM O MAIOR NÚMERO DE FICHAS AO FINAL DO JOGO.

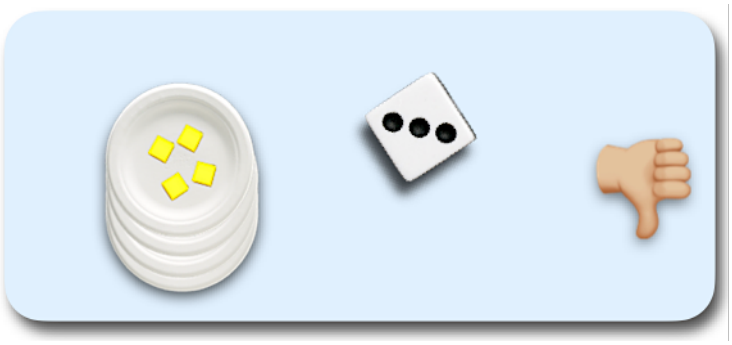
COMO JOGAR

- ESCOLHER QUEM SERÁ O(A) PRIMEIRO(A) A JOGAR.
- CADA JOGADOR(A), NA SUA VEZ, DEVE:
    1. LANÇAR O DADO;
    2. COMPARAR O NÚMERO OBTIDO NO DADO COM O NÚMERO DE FICHAS DO PRATINHO DE CIMA DA PILHA.

- QUANDO O NÚMERO DO DADO FOR **MAIOR** QUE O NÚMERO DE FICHAS DO PRATINHO DE CIMA, O(A) JOGADOR(A) PODERÁ TIRÁ-LO DA PILHA E FICAR COM TODAS AS FICHAS DELE. DEPOIS DEVERÁ PASSAR A VEZ PARA O(A) PRÓXIMO(A).



- QUANDO O NÚMERO DO DADO FOR **MENOR** QUE O NÚMERO DE FICHAS DESSE PRATINHO, O(A) JOGADOR(A) NÃO PODERÁ PEGÁ-LAS E DEVERÁ PASSAR A VEZ PARA O(A) PRÓXIMO(A).



- O JOGO TERMINA QUANDO TODOS OS PRATINHOS FOREM RETIRADOS DA PILHA. VENCE A PARTIDA O(A) JOGADOR(A) QUE TIVER **MAIS FICHAS**.

PENSANDO SOBRE O JOGO

1. DEPOIS DE JOGAR COM SEUS(SUAS) COLEGAS, PREENCHA A TABELA, DE ACORDO COM A PARTIDA REALIZADA:

JOGADOR(A) 👩🏽👧🏻	FICHAS

- QUEM VENCEU A PARTIDA? MARQUE COM UM **X.**
- CIRCULE O NOME DO(A) JOGADOR(A) QUE GANHOU O **MENOR NÚMERO** DE FICHAS.

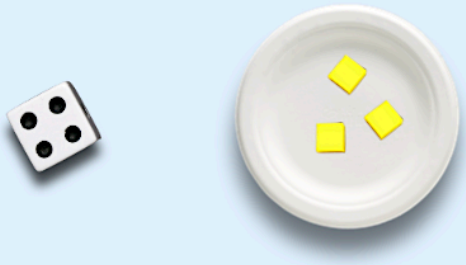
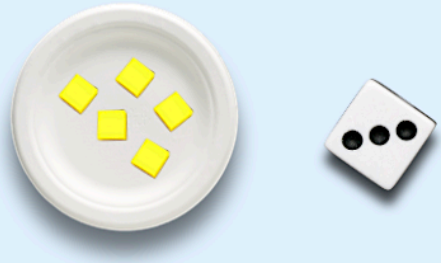
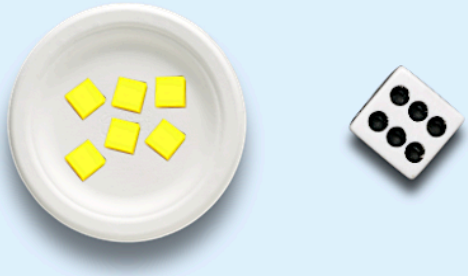
2. LUANA PEGOU O SEGUINTE PRATINHO NA SUA VEZ DE JOGAR:

- QUE NÚMEROS ELA PODE TER TIRADO NO DADO? MOSTRE COM UM DESENHO.

3. USE AS CARINHAS ABAIXO PARA COMPLETAR A TABELA, CONFORME AS REGRAS DO JOGO.

PODE PEGAR FICHAS

NÃO PODE PEGAR FICHAS

JOGADA	
	
	
	

4. LEIA AS REGRAS DO JOGO A SEGUIR COM O AUXÍLIO DO(A) PROFESSOR(A):

JOGO DOS PRATINHOS 2

REGRAS DO JOGO

MATERIAIS

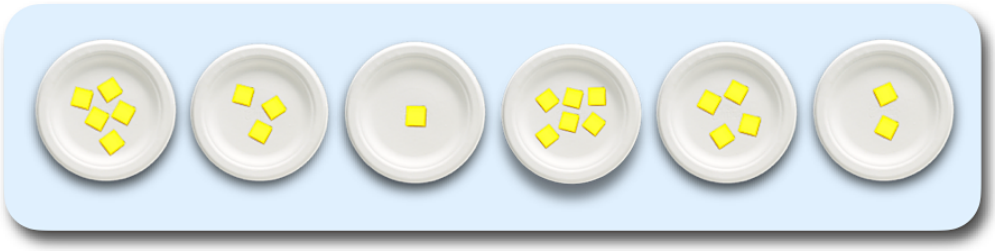
- 6 PRATINHOS DE PAPELÃO
- 21 FICHAS
- 1 DADO

NÚMERO DE PARTICIPANTES

- 2 OU 3 JOGADORES(AS).

PREPARAÇÃO

- DISTRIBUIR AS FICHAS NOS PRATINHOS, CONFORME A ILUSTRAÇÃO.
- DEIXAR OS PRATINHOS ALINHADOS, SEM ORDENAR AS QUANTIDADES (ORDEM CRESCENTE E/OU DECRESCENTE).



OBJETIVO

- FICAR COM O MAIOR NÚMERO DE FICHAS AO FINAL DO JOGO.

COMO JOGAR

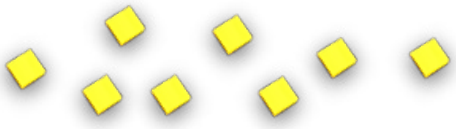
- CADA JOGADOR(A), NA SUA VEZ, DEVE:
    1. LANÇAR O DADO;
    2. COMPARAR O NÚMERO OBTIDO NO DADO COM O NÚMERO DE FICHAS NOS PRATINHOS.
- O(A) JOGADOR(A) PODE ESCOLHER QUALQUER UM DOS PRATINHOS E PEGÁ-LO, DESDE QUE **O NÚMERO DE FICHAS SEJA MENOR QUE O NÚMERO DO DADO.** DEPOIS DEVERÁ PASSAR A VEZ PARA O(A) PRÓXIMO(A).

- QUANDO NENHUM PRATINHO TIVER MENOS FICHAS DO QUE O NÚMERO OBTIDO NO DADO, O(A)) PASSARÁ A VEZ PARA O(A) PRÓXIMO(A).
- O JOGO TERMINA QUANDO NÃO FOR MAIS POSSÍVEL RETIRAR PRATINHOS. VENCE QUEM TIVER MAIS FICHAS.

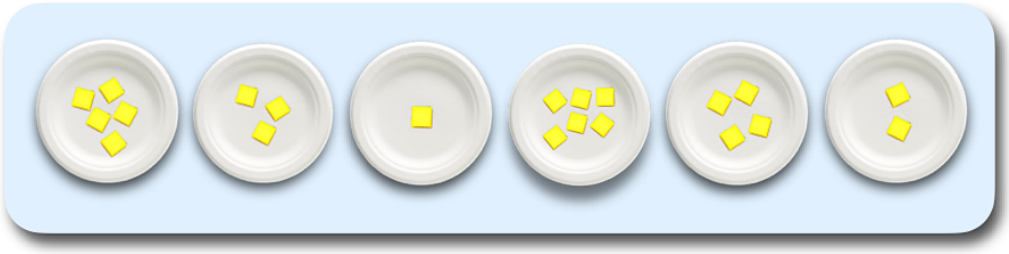
5. DEPOIS DE JOGAR UMA PARTIDA COM SEUS(SUAS) COLEGAS, MOSTRE NO QUADRO ABAIXO, A QUANTIDADE DE FICHAS QUE VOCÊ GANHOU.

6. EM CADA QUADRO, MARQUE COM UM **X** OS PRATINHOS QUE VOCÊ PODERIA PEGAR, DE ACORDO COM O NÚMERO DO DADO:

7. EM UMA PARTIDA MARINA OBTEVE AS FICHAS ABAIXO:



MARQUE COM UM **X** OS PRATINHOS QUE ELA PODE TER ESCOLHIDO:



8. AGORA AS FICHAS FORAM COLOCADAS DENTRO DE SACOS DE PAPEL COM O REGISTRO DAS QUANTIDADES.

EM CADA QUADRO, MARQUE COM UM **X** OS PRATINHOS QUE VOCÊ PODERIA PEGAR, DE ACORDO COM O NÚMERO DO DADO.

9. NA SUA VEZ DE JOGAR, LUANA PEGOU O PRATINHO MOSTRADO NA IMAGEM AO LADO:

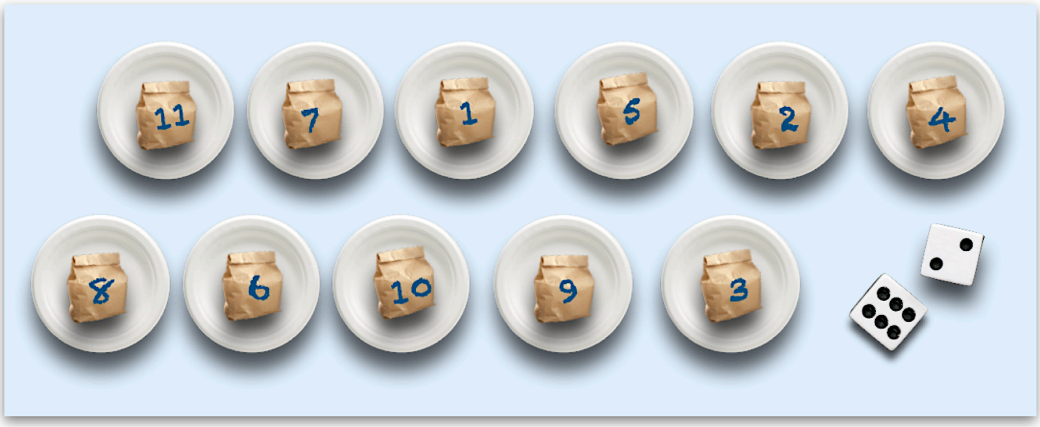
QUAIS PODEM SER OS NÚMEROS OBTIDOS NO LANÇAMENTO DO DADO? MOSTRE NO ESPAÇO ABAIXO:

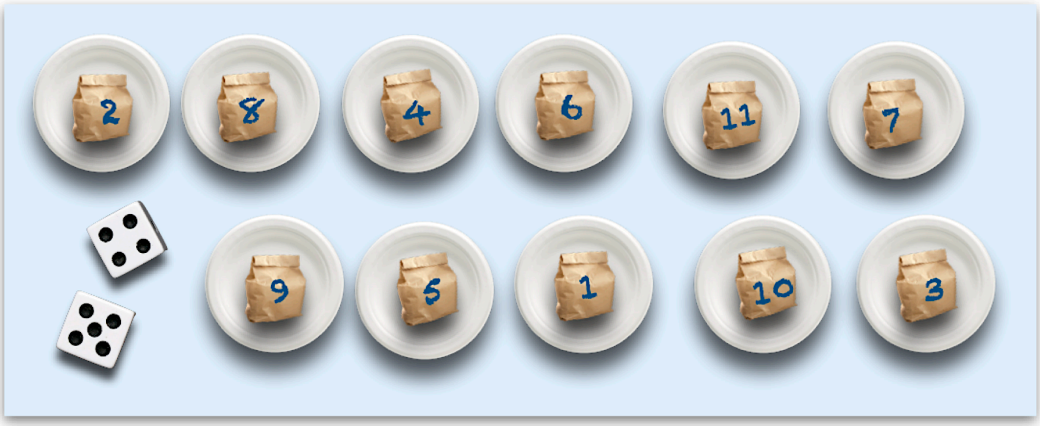
10. VEJA O QUE MUDOU EM OUTRA VERSÃO DO MESMO JOGO:

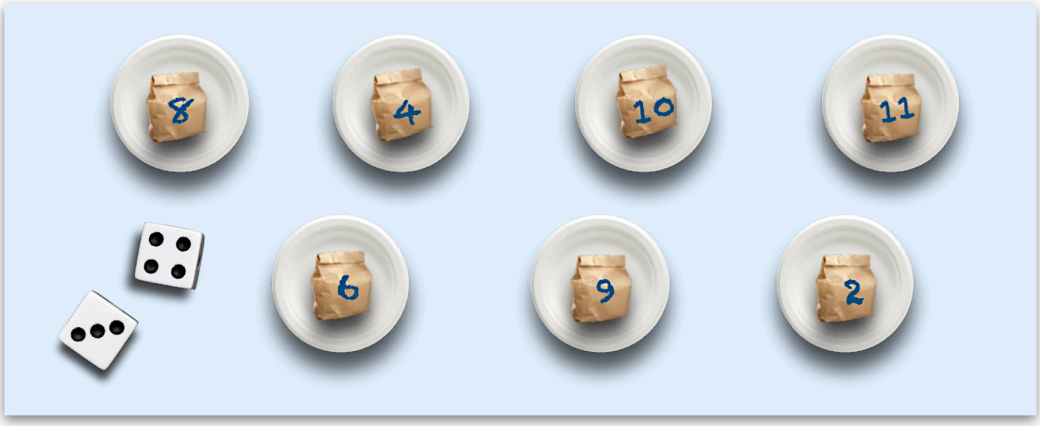
- 11 PRATINHOS NO TOTAL;
- FICHAS DENTRO DE SACOS NUMERADOS;
- 2 DADOS.

REGRA PARA PEGAR FICHAS: O PRATINHO DEVE TER **MENOS FICHAS QUE A SOMA DOS DADOS.**

NESSA VERSÃO, QUAIS PRATINHOS PODERIAM SER RETIRADOS EM CADA JOGADA? MARQUE-OS COM UM **X**.

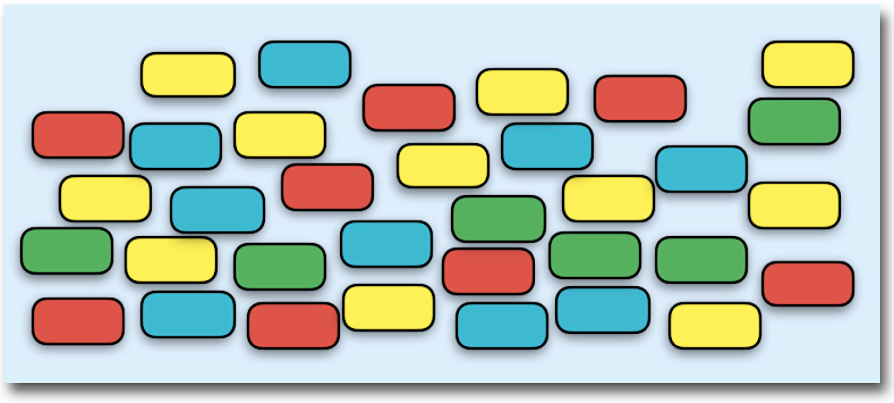




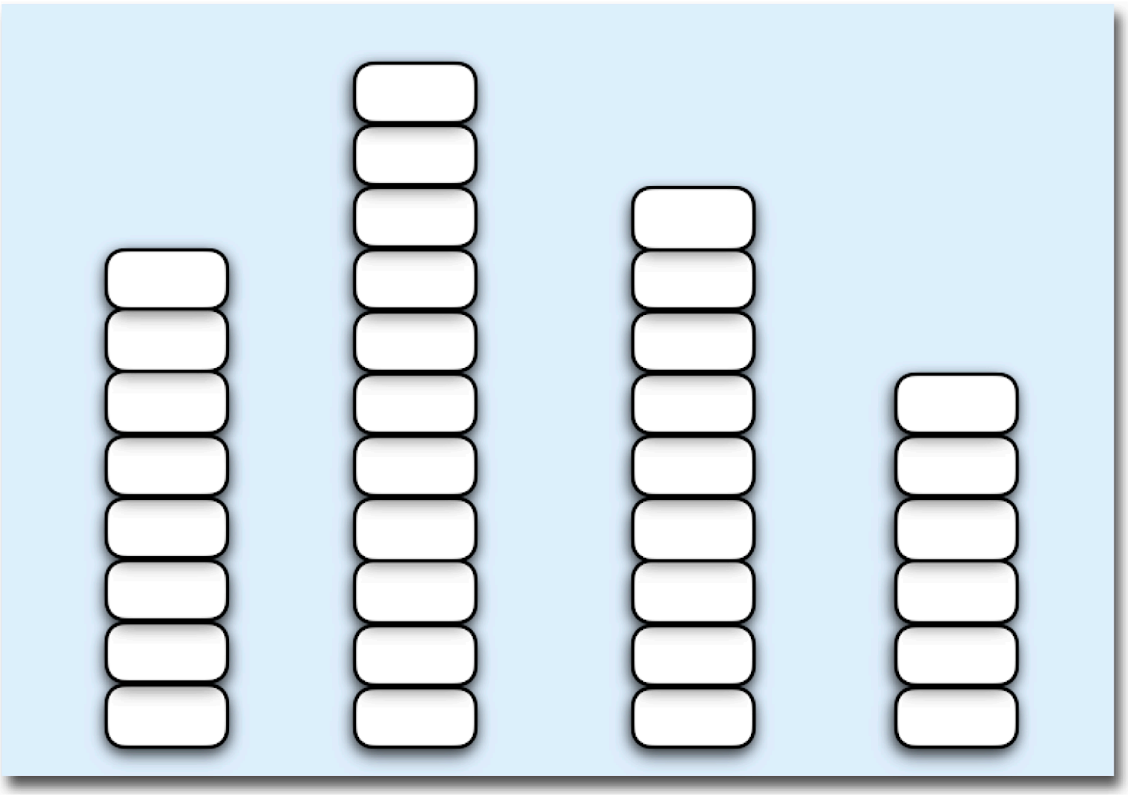


ATIVIDADES COMPLEMENTARES

1. ESTES SÃO ALGUNS BLOCOS DE UM JOGO DE MONTAR:

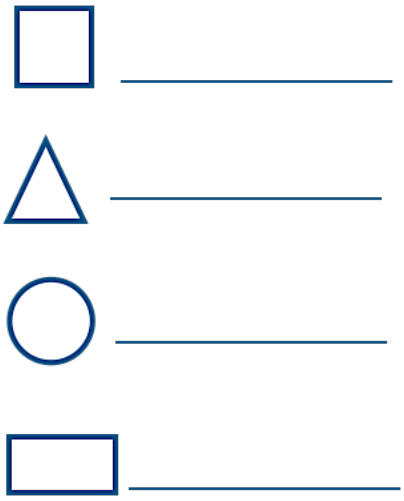


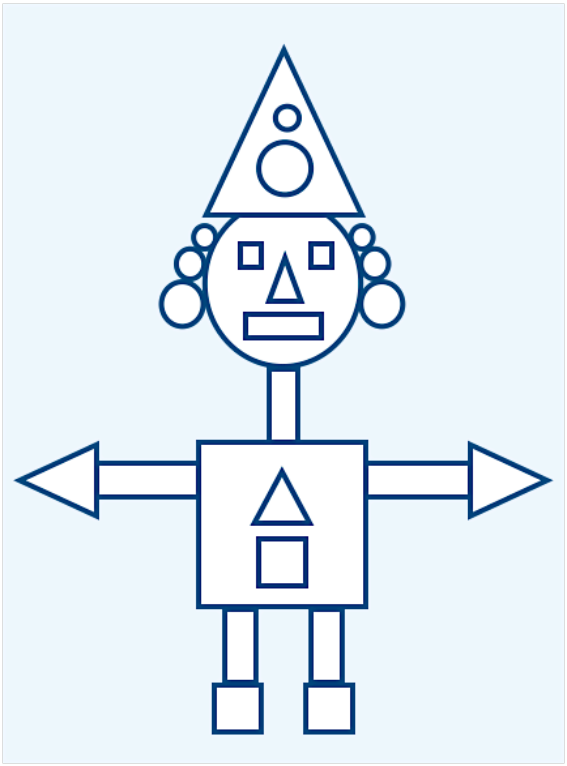
USANDO TODOS ELES, LARA CONSTRUIU DIFERENTES TORRES, CADA UMA COM BLOCOS DE UMA COR DIFERENTE: **AZUL; VERMELHO; VERDE; AMARELO.**



- OBSERVE AS TORRES ACIMA E DESCUBRA QUAL A COR DE CADA UMA.
- CONVERSE COM OS(AS) COLEGAS E O(A) PROFESSOR(A) E CONTE COMO VOCÊ PENSOU PARA DESCOBRIR AS CORES DAS TORRES.
- DEPOIS USE LÁPIS DE COR PARA PINTAR CADA UMA NA COR CORRESPONDENTE.

2. QUANTAS FIGURAS DE CADA TIPO FORAM USADAS PARA DESENHAR O BONECO AO LADO? REGISTRE:



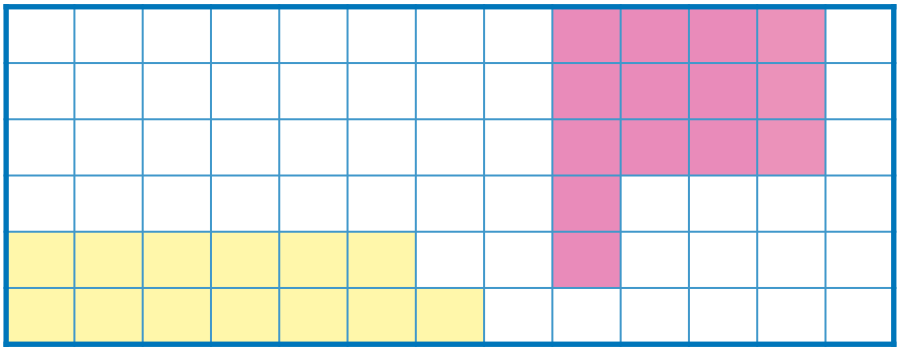


- PINTE O BONECO DE ACORDO COM A REGRA: **MESMA FORMA, COR IGUAL.**

3. CADA CRIANÇA PINTOU, NO TABULEIRO, O NÚMERO DE QUADRADINHOS CORRESPONDENTES ÀQUELES OBTIDOS NOS DADOS. VEJA OS LANÇAMENTOS DAS DUAS MENINAS:

ANA

LÚCIA



- QUE COR VOCÊ ACHA QUE **LÚCIA** ESCOLHEU PARA PINTAR O TABULEIRO?

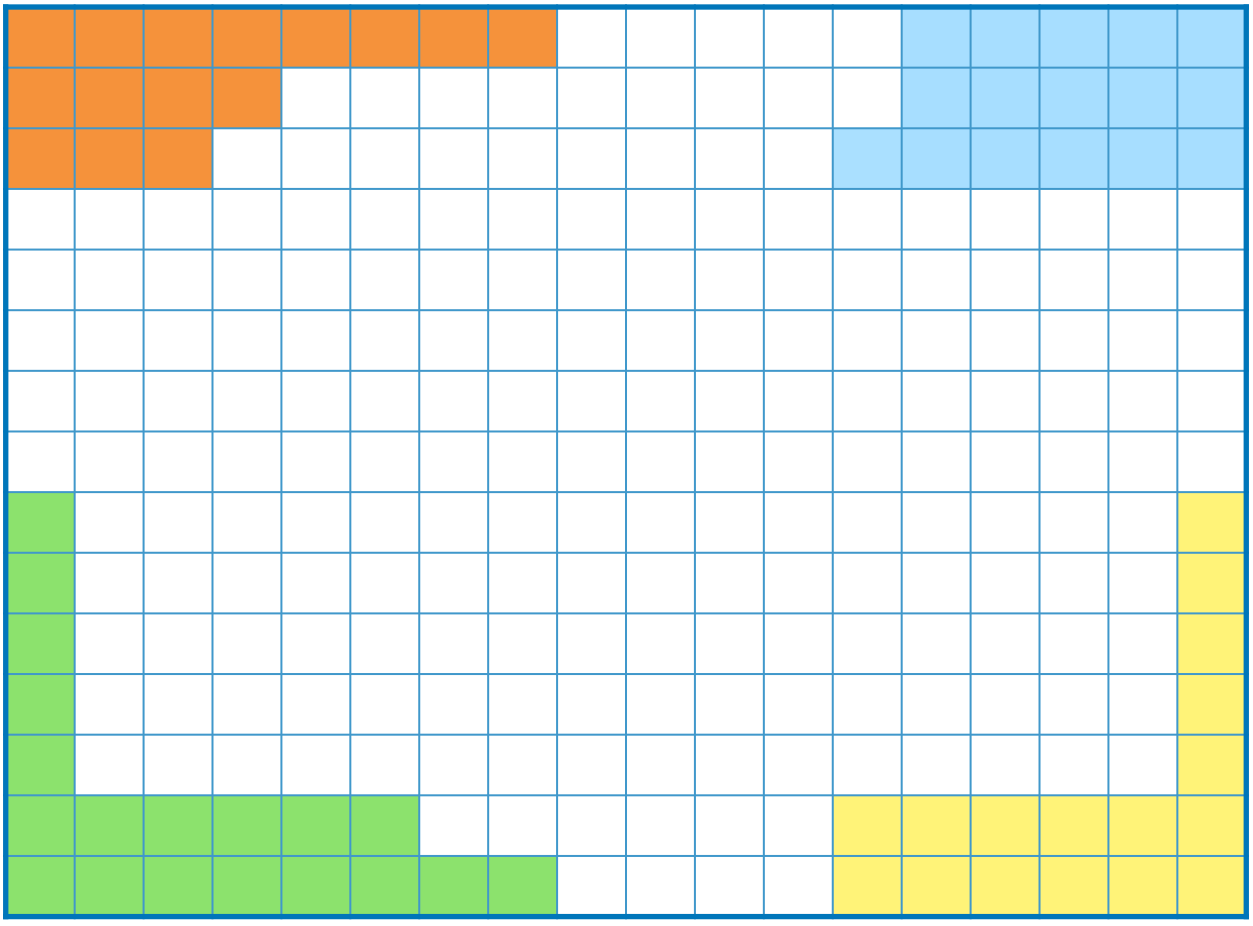
  ( ) AMARELA ( ) ROSA

EXPLIQUE PARA OS(AS) COLEGAS E O(A) PROFESSOR(A) COMO VOCÊ PENSOU.

4. VEJA, NO QUADRO, OS NÚMEROS OBTIDOS EM 5 LANCES, POR QUATRO JOGADORES(AS).

JOGADOR(A)	COR	DADO 1	DADO 2	DADO 3	DADO 4	DADO 5
PEDRO		3	2	4	1	6
CECÍLIA		6	4	2	2	3
MARCELA		5	3	1	5	5
JOÃO		4	2	2	4	3

AGORA OBSERVE O TABULEIRO PARA DESCOBRIR QUAL FOI A COR ESCOLHIDA PELOS(AS) JOGADORES(AS).



- PINTE A SEGUNDA COLUNA DO QUADRO COM A COR QUE CADA JOGADOR(A) ESCOLHEU.

JOGO FECHE A CAIXA

JOGO FECHE A CAIXA

REGRAS DO JOGO

MATERIAIS

- UM CONJUNTO DE CARTAS DE BARALHO DO **ÁS** AO **9**
- 2 DADOS
- TABELA PARA REGISTRO DA PONTUAÇÃO (OPCIONAL)

NÚMERO DE PARTICIPANTES

- 2 OU 3 JOGADORES(AS).

PREPARAÇÃO

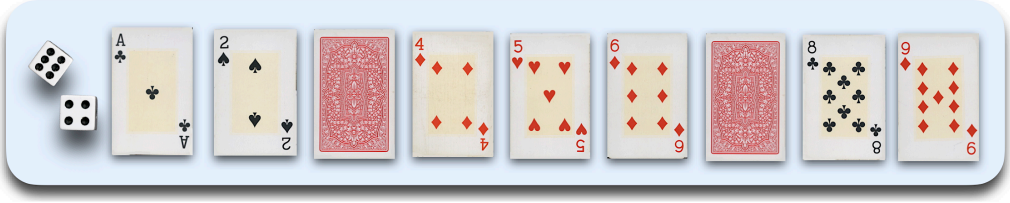
- COLOCAR AS CARTAS ENFILEIRADAS, NA SEQUÊNCIA DO ÁS AO 9, UMA AO LADO DA OUTRA, COM AS FACES NUMERADAS PARA CIMA. **O ÁS TERÁ VALOR DE 1.**
- SEPARAR 2 DADOS.
- RECORTAR A TABELA DE MARCAÇÃO DOS PONTOS DA PARTIDA (OPCIONAL).

OBJETIVO

- "FECHAR" O MAIOR VALOR NUMÉRICO NAS CARTAS PARA FICAR COM A MENOR PONTUAÇÃO FINAL.

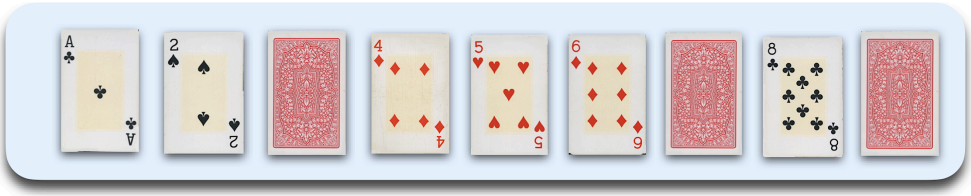
COMO JOGAR

- O(A) PRIMEIRO(A) JOGADOR(A) DEVE PROCEDER DA SEGUINTE FORMA:
    1. LANÇAR OS 2 DADOS REPETIDAS VEZES;
    2. A CADA VEZ, DEVERÁ VERIFICAR O VALOR TOTAL OBTIDO;
    3. EM CADA LANÇAMENTO DEVERÁ VIRAR CARTAS DA MESA COM O VALOR TOTAL CORRESPONDENTE À SOMA DOS DADOS.
- **EXEMPLIFICANDO:** EM UM PRIMEIRO LANÇAMENTO COM **6** E **4** NOS DADOS, O(A) JOGADOR(A) PRECISARÁ VIRAR CARTAS QUE TENHAM O VALOR CORRESPONDENTE À SOMA **10,** COMO NA IMAGEM A SEGUIR:

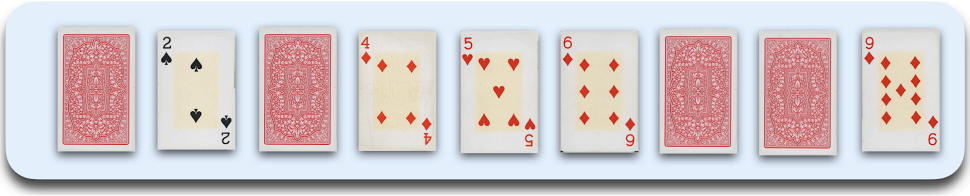


- É PERMITIDO VIRAR **UMA OU MAIS CARTAS**, DE ACORDO COM A ESCOLHA DO(A) JOGADOR(A) E/OU AS POSSIBILIDADES OFERECIDAS PELAS CARTAS ABERTAS. NO CASO DO TOTAL 10, NÃO HÁ COMO VIRAR UMA ÚNICA CARTA.
- EM UM SEGUNDO LANÇAMENTO, JOGANDO OS DADOS NOVAMENTE E OBTENDO **SOMA 9,** POR EXEMPLO, PODE ESCOLHER ENTRE AS SEGUINTES POSSIBILIDADES:

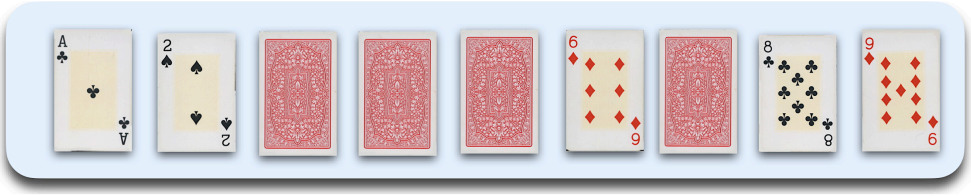
VIRAR SOMENTE A CARTA DE VALOR **9**:



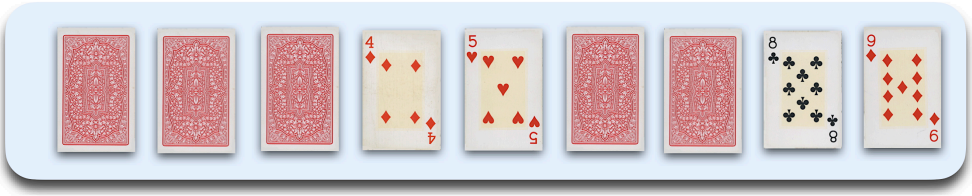
OU VIRAR AS CARTAS DE VALOR **8** E **1**:



OU VIRAR AS CARTAS DE VALOR **4** E **5**:

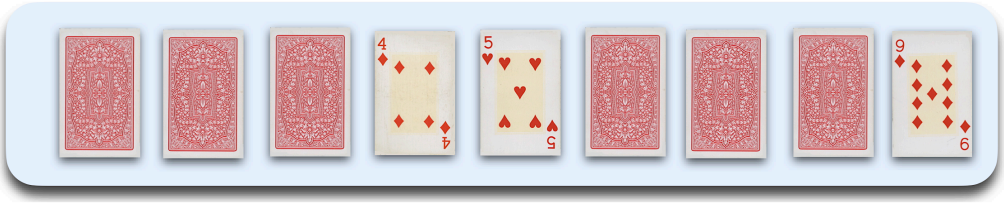


OU VIRAR AS CARTAS DE VALOR **6, 2** E **1:**:

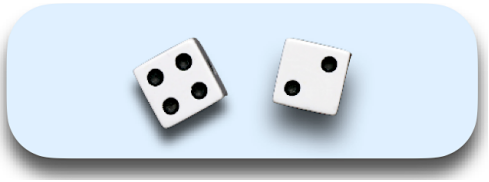


- É NECESSÁRIO **ESCOLHER APENAS UMA POSSIBILIDADE** PARA COMPOR, NAS CARTAS, O TOTAL OBTIDO A CADA LANÇAMENTO DOS DADOS.
- ESSE(A) JOGADOR(A) **CONTINUARÁ LANÇANDO OS DADOS ATÉ QUE TODAS AS POSSIBILIDADES SE ESGOTEM**. PORTANTO, A RODADA SÓ ACABA PARA ELE(A) QUANDO NÃO FOR MAIS POSSÍVEL VIRAR CARTAS COM VALORES CORRESPONDENTES À SOMA DOS DADOS.

- **EXEMPLIFICANDO:** APÓS O TERCEIRO LANCE, CUJO TOTAL OBTIDO NOS DADOS FOI **8**, ASSIM ESTÃO AS CARTAS DA MESA:



- LANÇANDO NOVAMENTE OS DADOS E OBTENDO-SE OS NÚMEROS A SEGUIR, O(A) JOGADOR(A) NÃO TERÁ NENHUMA POSSIBILIDADE DE COMPOR O VALOR CORRESPONDENTE À SOMA DOS DADOS.



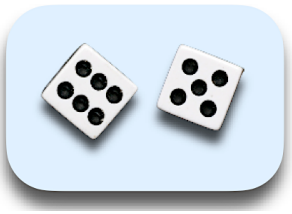
- NESSE CASO DEVERÁ REGISTRAR, EM SUA TABELA, OS VALORES DAS CARTAS QUE FICARAM ABERTAS, BEM COMO A SOMA DESSES VALORES, COMO MOSTRADO NA IMAGEM A SEGUIR:

JOGO FECHE A CAIXA		
RODADA	**NÚMEROS QUE NÃO FORAM FECHADOS**	**SOMA DESSES NÚMEROS**
1ª	4 5 9	18

- O(A) JOGADOR(A) SEGUINTE DEVERÁ DESVIRAR AS CARTAS, DEIXANDO-AS TODAS ABERTAS, ANTES DE INICIAR A SUA RODADA.
- CADA JOGADOR(A), NA SUA VEZ, REPETIRÁ OS MESMOS PROCEDIMENTOS DESCRITOS ANTERIORMENTE, LANÇANDO OS DADOS REPETIDAS VEZES, ATÉ QUE NÃO SEJA MAIS POSSÍVEL VIRAR CARTAS.
- VENCE A PARTIDA O(A) JOGADOR(A) QUE FIZER A MENOR QUANTIDADE DE PONTOS NAS 5 RODADAS, OU SEJA, AQUELE(A) QUE CONSEGUIR "FECHAR" O MAIOR NÚMERO DE CARTAS E, CONSEQUENTEMENTE, TOTALIZAR MENOS PONTOS.

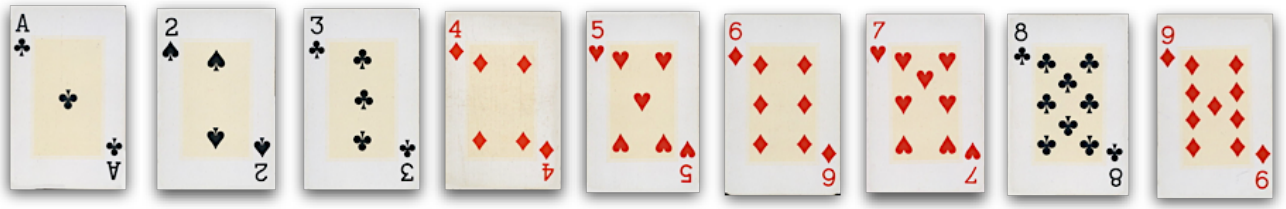
ATENÇÃO: QUANDO UM(A) JOGADOR(A), NA SUA VEZ, CONSEGUIR VIRAR AS CARTAS COM OS NÚMEROS **7**, **8** E **9,** ELE(A) PODERÁ OPTAR POR **APENAS UM DADO** NAS PRÓXIMAS JOGADAS DAQUELA RODADA.

PENSANDO SOBRE O JOGO



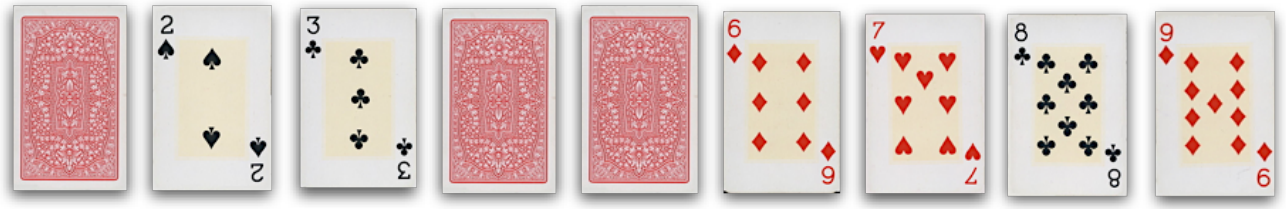
1. EM SEU PRIMEIRO LANÇAMENTO, IGOR OBTEVE OS SEGUINTES NÚMEROS NOS DADOS:

QUE CARTAS ELE PODE VIRAR?



- MOSTRE TRÊS POSSIBILIDADES DIFERENTES:

2. VEJA AS CARTAS VIRADAS POR JOANA EM SUA PRIMEIRA JOGADA:

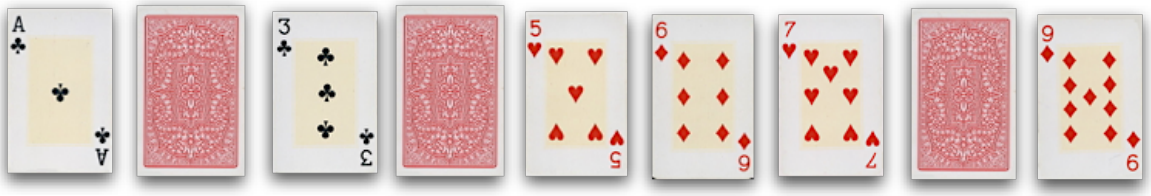


- QUE NÚMEROS ELA PODE TER TIRADO NOS DADOS? MOSTRE POR MEIO DE DESENHOS.

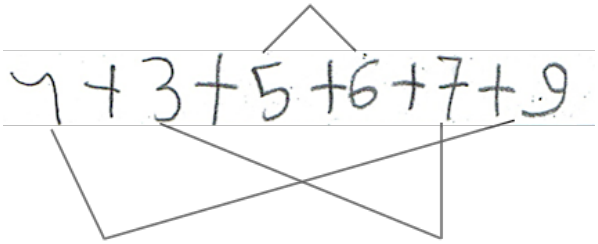
3. AO FINAL DA SEGUNDA RODADA DO JOGO, MARCELA FICOU COM **18 PONTOS**. QUAIS PODEM TER SIDO AS CARTAS QUE ELA NÃO CONSEGUIU VIRAR?

- MOSTRE TRÊS POSSIBILIDADES DIFERENTES:

4. VEJA AS CARTAS QUE ANA CAROLINA **NÃO CONSEGUIU FECHAR** NA SEGUNDA RODADA DO JOGO:



PARA CALCULAR A PONTUAÇÃO TOTAL DA RODADA, EM VEZ DE SOMAR OS NÚMEROS NA ORDEM EM QUE FORAM REGISTRADOS, ELA OS AGRUPOU DA SEGUINTE FORMA:



- VOCÊ ACHA QUE ESSA É UMA BOA FORMA DE CALCULAR? POR QUÊ?

CONVERSE COM OS(AS) COLEGAS E O(A) PROFESSOR(A) SOBRE ESSA FORMA DE CALCULAR E DEPOIS REGISTRE A PONTUAÇÃO TOTAL OBTIDA POR ANA CAROLINA.

5. VEJA OS REGISTROS FEITOS POR GABRIEL EM UMA PARTIDA DO JOGO FECHE A CAIXA:

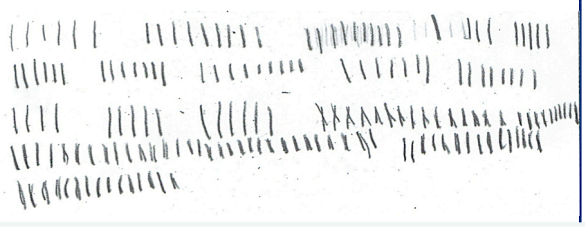
JOGO FECHE A CAIXA		
RODADA	**NÚMEROS QUE NÃO FORAM FECHADOS**	**SOMA DESSES NÚMEROS**
1ª	2 6 8	
2ª	1 3 9	
3ª	4	
4ª	7 8	
5ª	347	
TOTAL NÚMEROS NÃO FECHADOS:		

A. USE OS RESULTADOS QUE VOCÊ JÁ SABE DE MEMÓRIA PARA CALCULAR A SOMA OBTIDA EM CADA RODADA. REGISTRE-AS NA TABELA.

B. CALCULE A PONTUAÇÃO TOTAL FEITA POR GABRIEL NESSA PARTIDA. USE O ESPAÇO ABAIXO PARA REGISTRAR SUAS IDEIAS, DEPOIS COMPARE SEUS REGISTROS COM OS DE SEUS(SUAS) COLEGAS.

6. VEJA COMO GIOVANA PROCEDEU PARA CALCULAR A SUA PONTUAÇÃO TOTAL:

JOGO FECHE A CAIXA		
RODADA	**NÚMEROS QUE NÃO FORAM FECHADOS**	**SOMA DESSES NÚMEROS**
1ª	6 + 9	15
2ª	1 + 9	10
3ª	1 + 3 + 5 + 6 + 7 + 9	31
4ª	7 + 8	15
5ª	4 5 + 6	15
TOTAL NÚMEROS NÃO FECHADOS:	100	
REGISTRE AQUI OS SEUS CÁLCULOS		

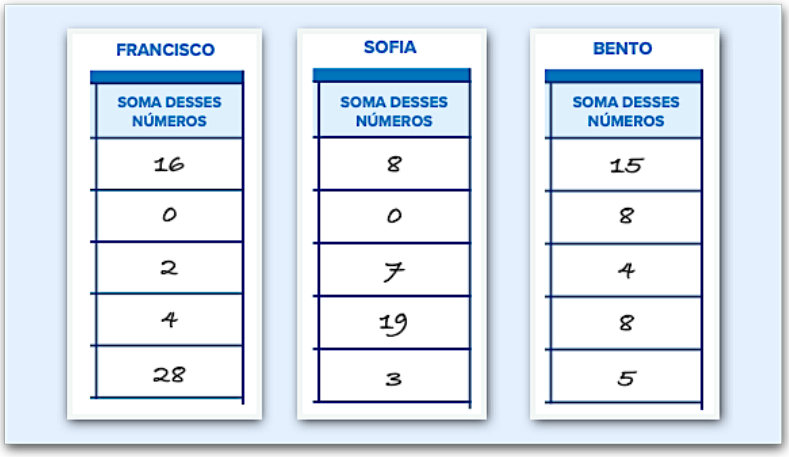


A. CONVERSE COM O(A) PROFESSOR(A) E OS(AS) COLEGAS SOBRE OS REGISTROS APRESENTADOS: **COMO ELA PROCEDEU PARA DESCOBRIR A PONTUAÇÃO FEITA EM CADA RODADA?**

B. OS RESULTADOS REGISTRADOS ESTÃO TODOS CORRETOS? USE O CÁLCULO PARA CONFERIR. VOCÊ PODE FAZER SEUS REGISTROS NO ESPAÇO ABAIXO.

DESAFIO

7. VEJA A PONTUAÇÃO FEITA PELAS TRÊS CRIANÇAS EM CADA RODADA DO JOGO FECHE A CAIXA:



FRANCISCO	SOFIA	BENTO
SOMA DESSES NÚMEROS	SOMA DESSES NÚMEROS	SOMA DESSES NÚMEROS
16	8	15
0	0	8
2	7	4
4	19	8
28	3	5

A. SEM CALCULAR A PONTUAÇÃO EXATA DE CADA JOGADOR(A), **FAZENDO APENAS UMA ESTIMATIVA**, QUEM VOCÊ ACHA QUE VENCEU A PARTIDA?

_____

COMPARE SUA RESPOSTA COM AS DOS(AS) COLEGAS E EXPLIQUE SEU PALPITE.

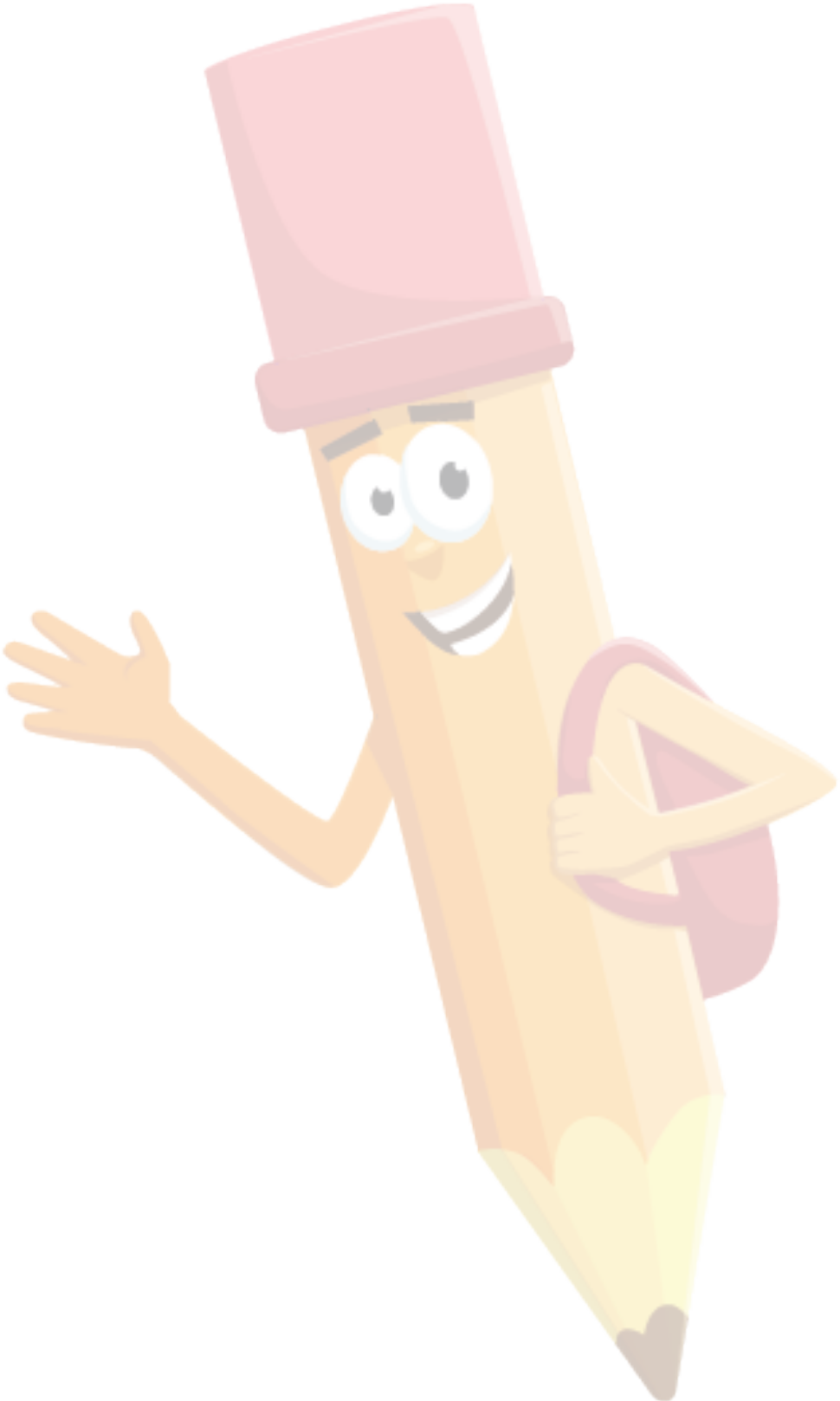
B. CALCULE A PONTUAÇÃO EXATA DE CADA JOGADOR(A) E CONFIRA SUA ESTIMATIVA.

- DEPOIS COMPARE SUAS ESTRATÉGIAS DE CÁLCULO COM AQUELAS USADAS POR SEUS(SUAS) COLEGAS.

PARA RECORTAR

ESSA É A TABELA PARA REGISTRAR A PONTUAÇÃO DO JOGO FECHE A CAIXA. RECORTE E USE-A PARA JOGAR.

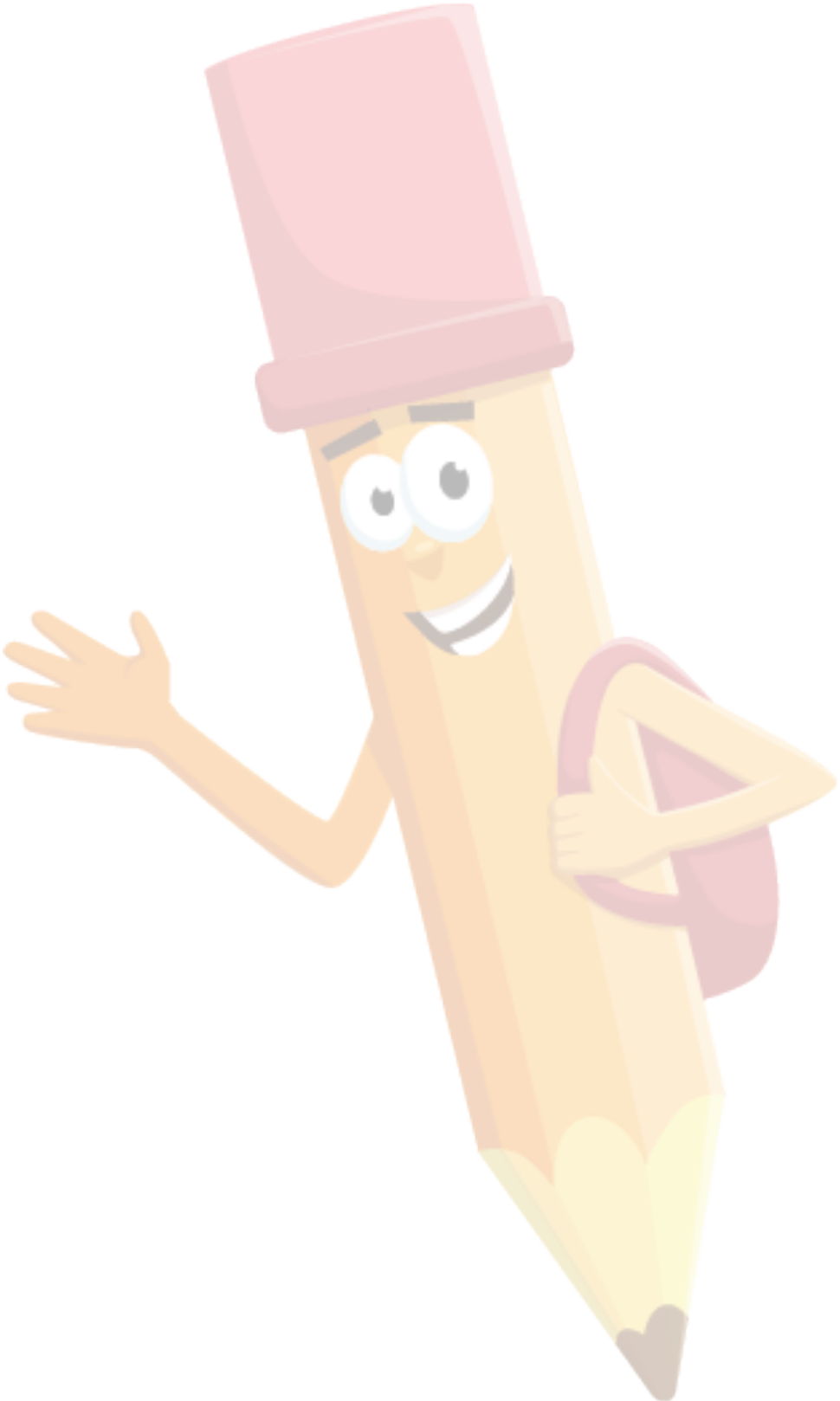
JOGO FECHE A CAIXA		
RODADA	**NÚMEROS QUE NÃO FORAM FECHADOS**	**SOMA DESSES NÚMEROS**
1ª		
2ª		
3ª		
4ª		
5ª		
TOTAL NÚMEROS NÃO FECHADOS:		
REGISTRE AQUI OS SEUS CÁLCULOS		



PARA RECORTAR

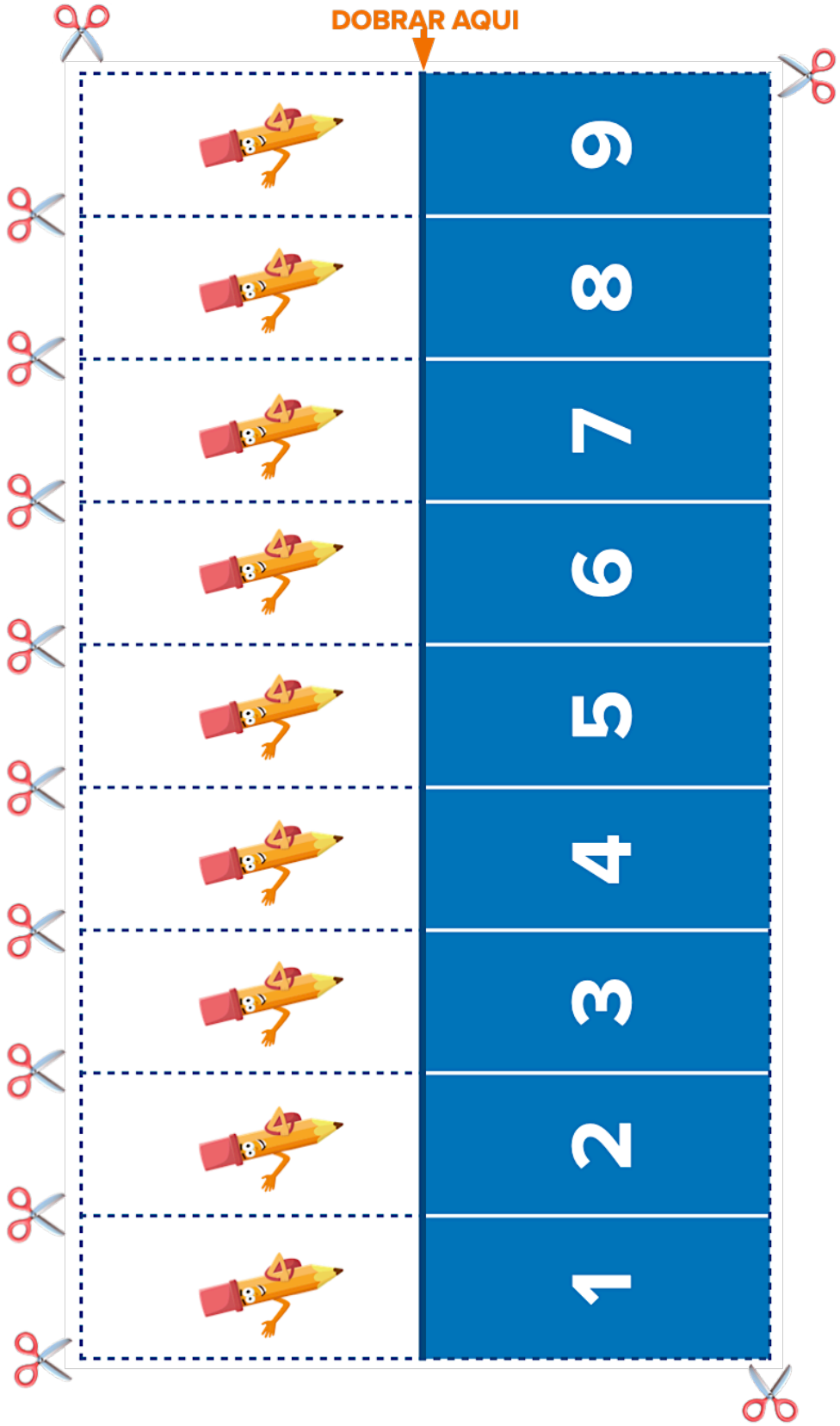
ESSA É A TABELA PARA REGISTRAR A PONTUAÇÃO DO JOGO FECHE A CAIXA. RECORTE E USE-A PARA JOGAR.

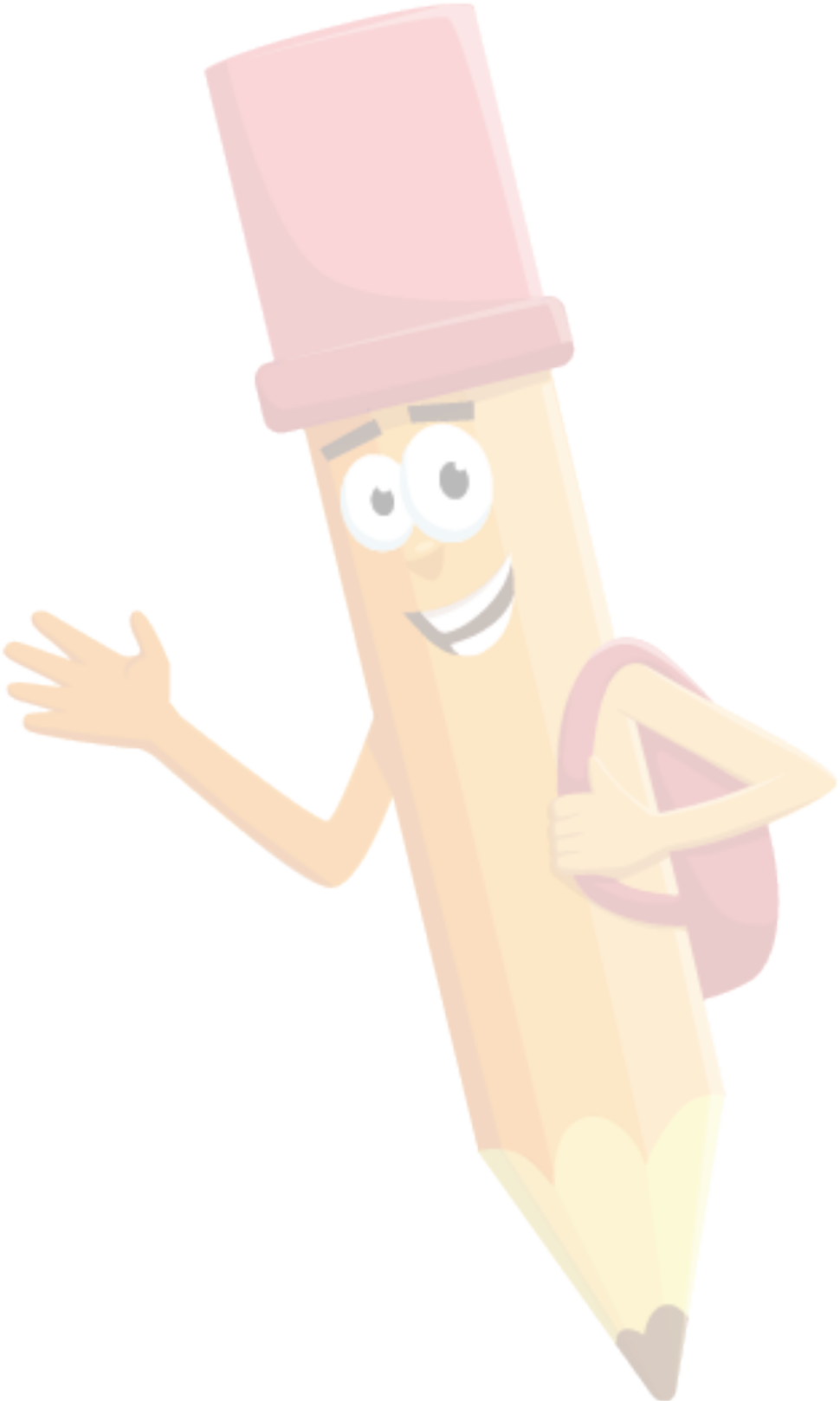
JOGO FECHE A CAIXA		
RODADA	**NÚMEROS QUE NÃO FORAM FECHADOS**	**SOMA DESSES NÚMEROS**
1ª		
2ª		
3ª		
4ª		
5ª		
TOTAL NÚMEROS NÃO FECHADOS:		
REGISTRE AQUI OS SEUS CÁLCULOS		



PARA RECORTAR

ESSE É O TABULEIRO DO JOGO FECHE A CAIXA. RECORTE-O, DOBRE NO LOCAL INDICADO E USE-O PARA JOGAR COM OS(AS) COLEGAS E FAMILIARES.





BRINCANDO COM A CALCULADORA

1. OBSERVE OS CÁLCULOS ABAIXO:

A.	**25 + 5**	**18 + 12**	**37 + 28**	**40 + 40**
B.	**10 + 10**	**49 - 10**	**100 + 20**	**28 + 16**
C.	**5 x 10**	**33 - 13**	**149 + 15**	**300 - 100**
D.	**2 x 30**	**250 - 50**	**15 ÷ 3**	**300 + 300**

SE VOCÊ TIVESSE DE RESOLVER TODOS ELES E **PUDESSE ESCOLHER SOMENTE UM CÁLCULO DE CADA QUADRO PARA REALIZAR NA CALCULADORA**, QUAL ESCOLHERIA? MARQUE-OS COM UM X.

- COMPARE OS CÁLCULOS QUE VOCÊ ESCOLHEU COM AQUELES ESCOLHIDOS POR SEUS(SUAS) COLEGAS.

2. FAÇA O QUE É PEDIDO EM CADA QUADRO, DEPOIS REGISTRE SUAS AÇÕES.

- ATENÇÃO: **NÃO VALE APAGAR O PRIMEIRO NÚMERO E DIGITAR O SEGUNDO!**

DIGITE O NÚMERO **25.** USE A CALCULADORA PARA TRANSFORMAR **25** EM **65**.

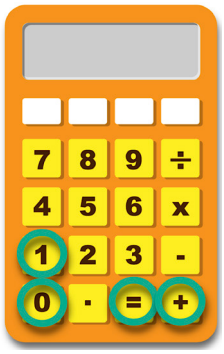
DIGITE O NÚMERO **83.** USE A CALCULADORA PARA TRANSFORMAR **83** EM **100**.

DIGITE O NÚMERO **128.** USE A CALCULADORA PARA TRANSFORMAR **128** EM **108**.

DIGITE O NÚMERO **500.** USE A CALCULADORA PARA TRANSFORMAR **500** EM **150**.

3. USE APENAS AS TECLAS DESTACADAS NA IMAGEM AO LADO PARA FAZER APARECER, EM SUA CALCULADORA, OS NÚMEROS DE CADA QUADRO.

- REGISTRE OS CÁLCULOS FEITOS:



56

243

567

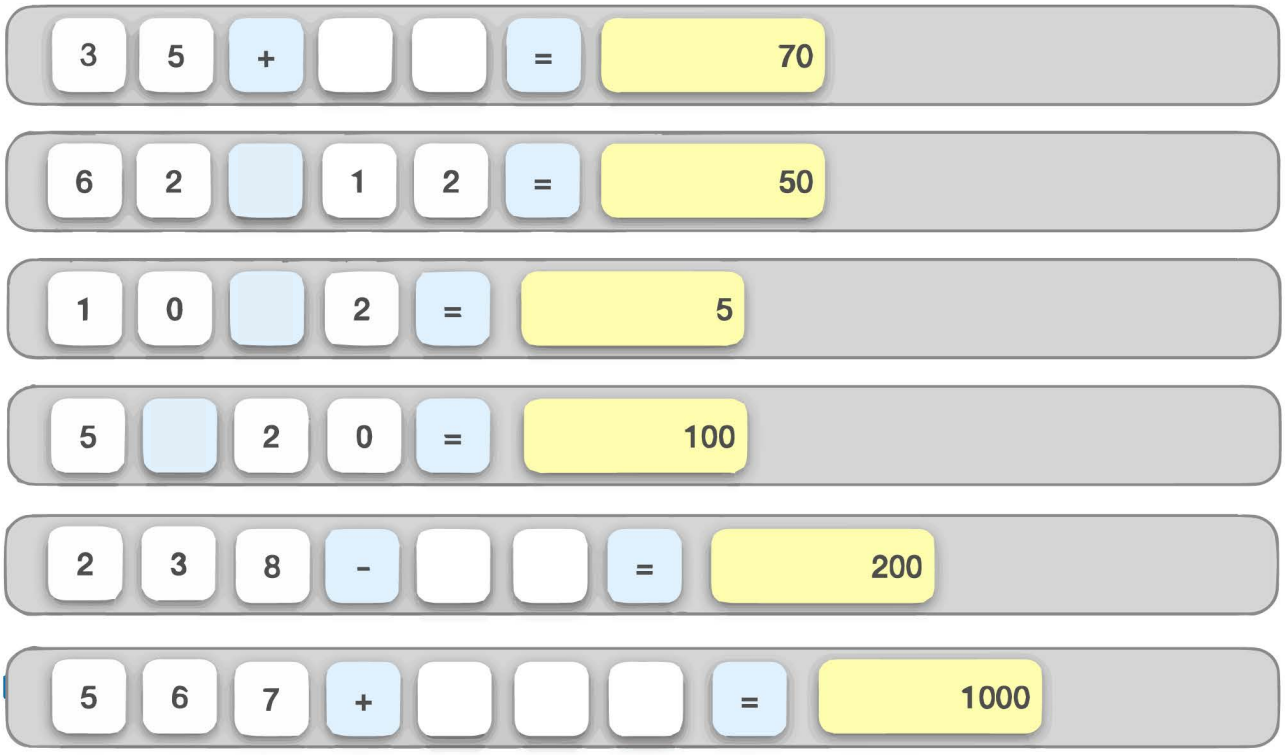
4. USE SUA CALCULADORA PARA DESCOBRIR DIFERENTES CÁLCULOS QUE RESULTAM NOS NÚMEROS DE CADA QUADRO.

- DEPOIS COMPARE SEUS REGISTROS COM AQUELES FEITOS POR SEUS(SUAS) COLEGAS.

50	100	598

5. CADA LINHA MOSTRA UMA SEQUÊNCIA DE TECLAS APERTADAS NA CALCULADORA E O RESULTADO CORRESPONDENTE.

- COMPLETE AS TECLAS VAZIAS COM NÚMEROS OU COM OS SINAIS MATEMÁTICOS QUE ESTÃO FALTANDO EM CADA LINHA.



6. DIGITE O NÚMERO **14** EM SUA CALCULADORA. DEPOIS APERTE AS SEGUINTES TECLAS:

- REGISTRE OS NÚMEROS QUE APARECERAM NO VISOR, A CADA VEZ QUE VOCÊ APERTOU A TECLA COM O SINAL DE IGUAL:

SE VOCÊ CONTINUASSE A APERTAR A TECLA COM O SINAL =, REPETIDAS VEZES, QUE NÚMEROS APARECERIAM?

- REGISTRE OS QUATRO PRÓXIMOS NÚMEROS DESSA SÉRIE, DESTA VEZ SEM USAR A CALCULADORA:

7. REPITA OS MESMOS PROCEDIMENTOS DO PROBLEMA ANTERIOR, MAS DESTA VEZ COMECE COM **218 + 10.**

- REGISTRE OS NÚMEROS QUE APARECERAM NO VISOR, A CADA VEZ QUE VOCÊ APERTA A TECLA COM O SINAL DE IGUAL:

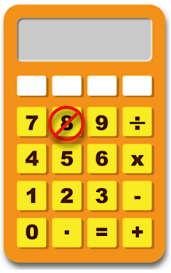
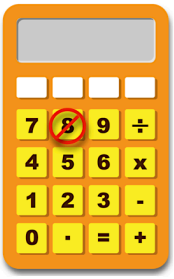
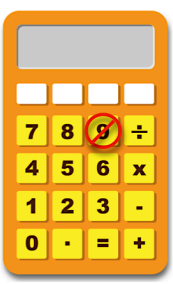
8. SEM USAR A CALCULADORA, PREENCHA A TABELA COM OS RESULTADOS DAS ADIÇÕES INDICADAS EM CADA COLUNA:

	+ 1	+ 10	+ 100
37			
58			
79			
100			
149			

- AGORA USE SUA CALCULADORA PARA CONFERIR OS RESULTADOS.

9. NO QUADRO A SEGUIR SÃO APRESENTADOS CÁLCULOS A SEREM RESOLVIDOS NA CALCULADORA. EM CADA UM DELES, UMA OU MAIS TECLAS **NÃO PODEM SER USADAS.**

- USE TODA SUA CRIATIVIDADE PARA ENCONTRAR UMA SOLUÇÃO.

DESAFIO	TECLAS PROIBIDAS	SOLUÇÃO
FAZER APARECER O NÚMERO **80**		
FAZER APARECER O NÚMERO **35**		
FAZER APARECER O NÚMERO **99**		
CALCULAR QUANTO É **125 + 28**		
CALCULAR QUANTO É **63 - 39**		

JOGO COMPLETANDO O QUADRO DOS NÚMEROS

JOGO COMPLETANDO O QUADRO DOS NÚMEROS (0 A 99)

REGRAS DO JOGO

MATERIAIS

- UM TABULEIRO QUADRICULADO (10 X 10)
- 100 FICHAS NUMERADAS DE 0 A 99 (PÁGINA DE RECORTES)

NÚMERO DE PARTICIPANTES

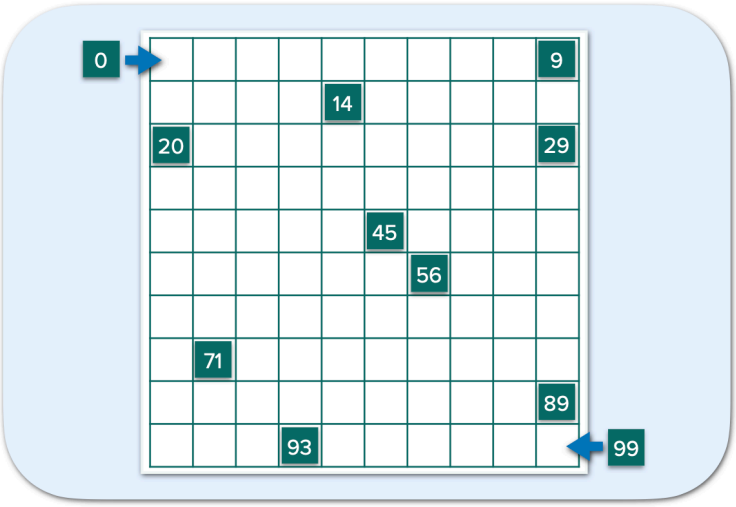
- 2 A 3 JOGADORES(AS).

OBJETIVO:

- SER O(A) PRIMEIRO(A) JOGADOR(A) A LIVRAR-SE DE TODAS AS SUAS FICHAS.

PREPARAÇÃO

- COLOCAR AS FICHAS EM UM SACO DE PANO OU PAPEL OPACO (PARA QUE OS NÚMEROS NÃO POSSAM SER VISUALIZADOS).
- CADA JOGADOR(A) DEVERÁ RETIRAR 3 FICHAS DO SACO E POSICIONÁ-LAS CORRETAMENTE NO TABULEIRO, CONSIDERANDO QUE O PRIMEIRO QUADRADINHO (CANTO SUPERIOR ESQUERDO) SERÁ OCUPADO PELO **ZERO,** E O ÚLTIMO (CANTO INFERIOR DIREITO) SERÁ OCUPADO PELO **99**, COMO NA IMAGEM A SEGUIR:

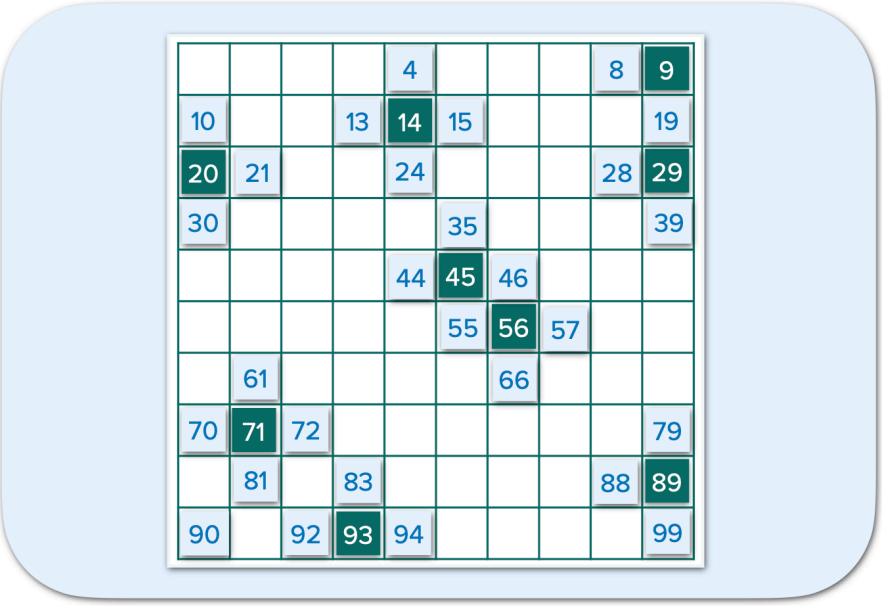


Fonte: Acervo da autora, 2022

COMO JOGAR

- COM O TABULEIRO PREPARADO, CADA JOGADOR(A) DEVERÁ RETIRAR MAIS 6 FICHAS DO SACO OPACO E COLOCÁ-LAS À SUA FRENTE, NA MESA, COM AS FACES NUMERADAS PARA CIMA.

- CADA UM(A), NA SUA VEZ, PODERÁ COLOCAR **UMA** DE SUAS FICHAS NO TABULEIRO, DESDE QUE CONTENHA UM NÚMERO QUE SEJA **1 A MAIS**, **1 A MENOS**, **10 A MAIS** OU **10 A MENOS** DO QUE QUALQUER OUTRO QUE JÁ ESTÁ ALI. NO CASO DO TABULEIRO MOSTRADO ANTERIORMENTE, PODERIAM SER COLOCADAS AS FICHAS COM OS SEGUINTES NÚMEROS:



- QUANDO O(A) JOGADOR(A) DA VEZ NÃO TIVER NENHUMA FICHA CONTENDO UM NÚMERO QUE ATENDA AO CRITÉRIO ESTABELECIDO, ELE(A) DEVERÁ PROCEDER DA SEGUINTE FORMA:

    1. RETIRAR UMA NOVA FICHA DO SACO;
    2. VERIFICAR SE CONTÉM UM NÚMERO QUE SEJA **1 A MAIS**, **1 A MENOS**, **10 A MAIS** OU **10 A MENOS** DO QUE QUALQUER OUTRO QUE JÁ FOI COLOCADO SOBRE O TABULEIRO;
    3. CASO ATENDA À REGRA, PODERÁ COLOCAR A FICHA SOBRE O QUADRO, ANTES DE PASSAR A VEZ PARA O(A) PRÓXIMO(A);
    4. CASO NÃO ATENDA À REGRA, DEVERÁ COLOCAR ESSA FICHA JUNTO COM AS SUAS OUTRAS FICHAS E PASSAR A VEZ PARA O(A) PRÓXIMO(A).

- O JOGO TERMINA QUANDO UM(A) DOS(AS) JOGADORES(AS) CONSEGUIR COLOCAR TODAS AS SUAS FICHAS NO TABULEIRO. ELE(A) SERÁ O(A) VENCEDOR(A) DA PARTIDA.

PENSANDO SOBRE O JOGO

1. VEJA O TABULEIRO PREENCHIDO DURANTE UMA PARTIDA:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10			13		15	16		18	
20				24					
30	31			34	35				
40							47		
50		52			55				
60					65				
70					75				79
80	81		83	84		86		88	89
90			93		95				

ESSAS ERAM AS FICHAS DE FELIPE. MARQUE COM UM **X** AQUELA(S) QUE ELE PODERIA COLOCAR NO TABULEIRO, DE ACORDO COM AS REGRAS DO JOGO:

36 22 68 72 73 97 25

2. COPIE OS NÚMEROS DAS FICHAS ACIMA, ORGANIZANDO-OS NOS QUADRADOS A SEGUIR, **DO MAIOR PARA O MENOR**:

3. COMPLETE OS ESPAÇOS EM BRANCO COM OS NÚMEROS QUE ESTÃO FALTANDO PARA COMPLETAR A SEQUÊNCIA:

4		24	34					84	

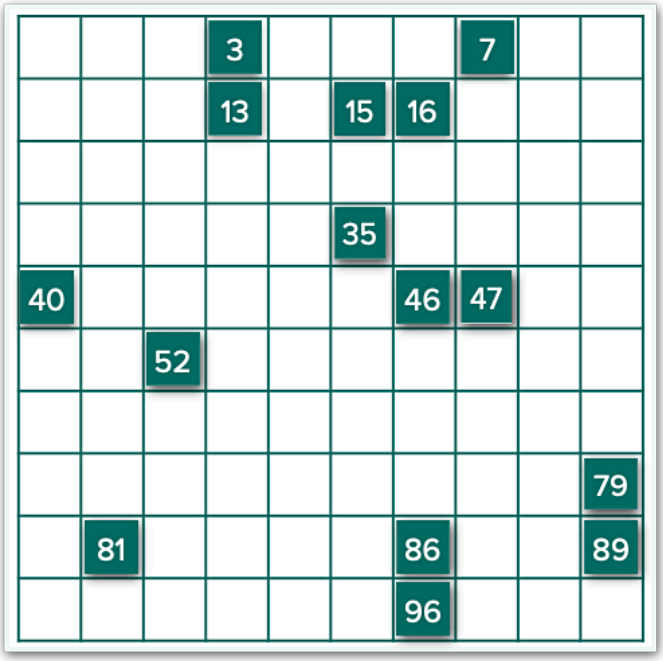
4. É A VEZ DE MAIA JOGAR. ELA SÓ TEM UMA FICHA:

- ELA VENCERÁ A PARTIDA?

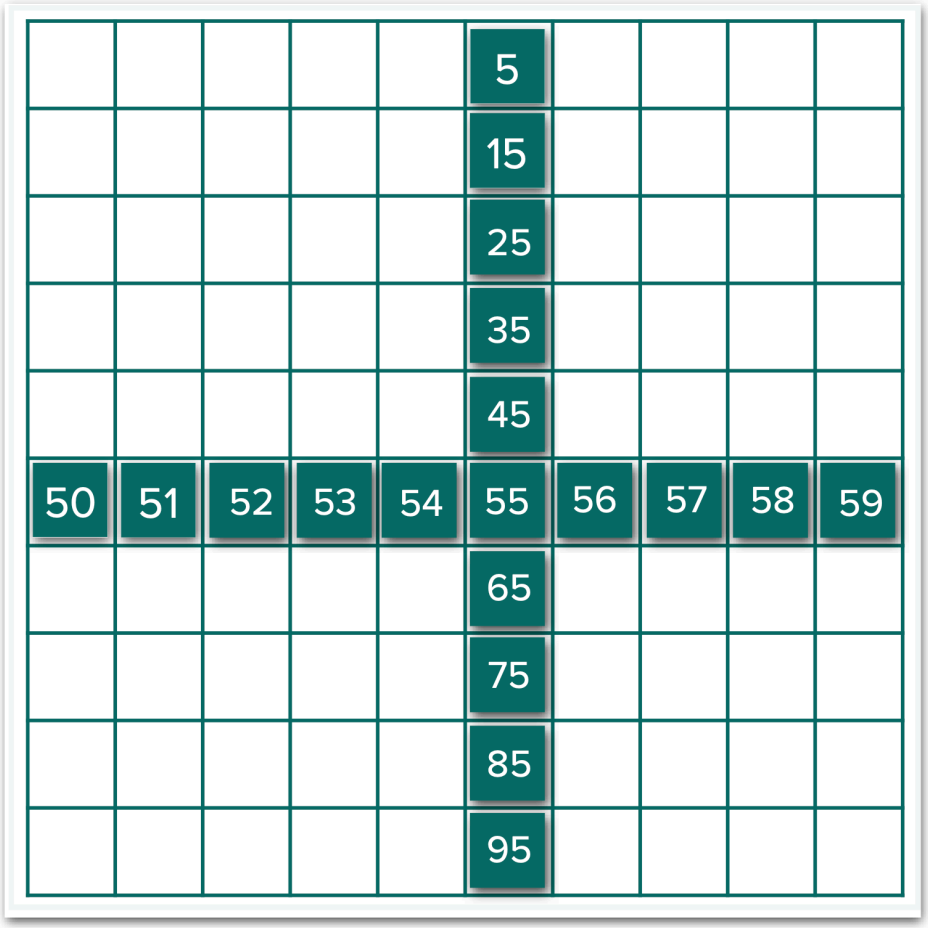
( ) SIM ( ) NÃO

- POR QUÊ?

- EXPLIQUE SUA RESPOSTA PARA OS(AS) COLEGAS E PARA O(A) PROFESSOR(A).

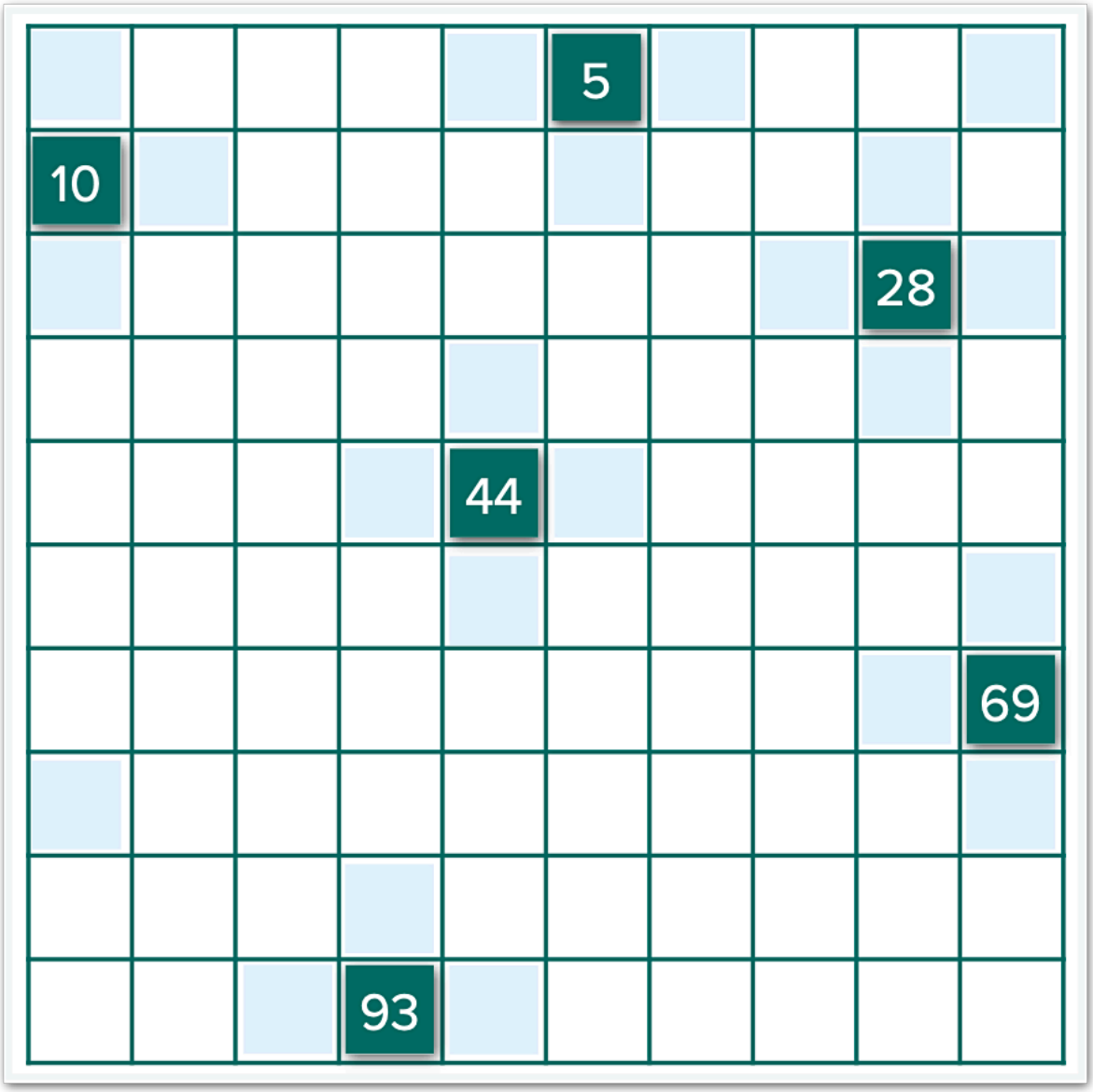


5. A IMAGEM ABAIXO MOSTRA UMA FORMA DIFERENTE DE PREPARAR UM TABULEIRO PARA O JOGO:



- REGISTRE, NO QUADRO, TODOS OS NÚMEROS QUE PODERIAM SER COLOCADOS NA PRIMEIRA JOGADA, DE ACORDO COM AS REGRAS DO JOGO.

6. NO TABULEIRO A SEGUIR, AS FICHAS AZUIS INDICAM OS NÚMEROS QUE PODERIAM SER BAIXADOS, DE ACORDO COM AQUELAS JÁ COLOCADAS NA ETAPA DE PREPARAÇÃO PARA JOGAR:



- PREENCHA AS FICHAS AZUIS COM OS NÚMEROS CORRESPONDENTES.

7. AS FICHAS ABAIXO FORAM RETIRADAS DE UM TABULEIRO AO FINAL DE UMA PARTIDA. MARQUE COM UM **X** AQUELAS QUE ESTAVAM EM UMA **MESMA LINHA** DO QUADRO:

38	43	26	70	41	57	47	97

8. LEIA AS REGRAS DE OUTRA VERSÃO DO JOGO COMPLETANDO O QUADRO DOS NÚMEROS, DEPOIS JOGUE-A COM SEUS(SUAS) COLEGAS:

JOGO COMPLETANDO O QUADRO DOS NÚMEROS (0 A 990)

MATERIAIS

- UM TABULEIRO QUADRICULADO (10 X 10)
- 100 FICHAS NUMERADAS DE 0 A 990 (PÁGINA DE RECORTES)

NÚMERO DE PARTICIPANTES

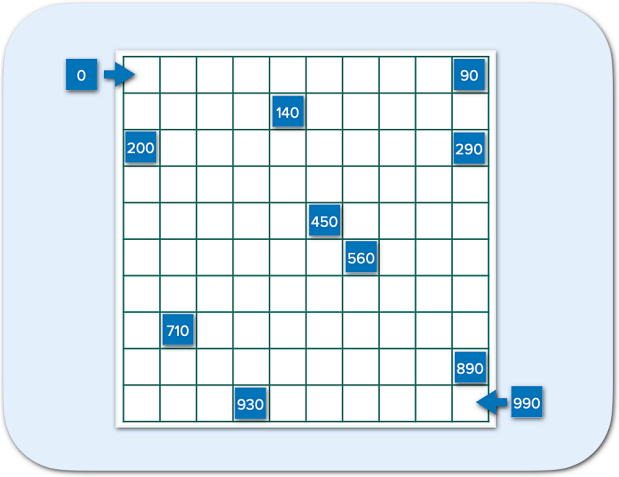
- 2 A 3 JOGADORES(AS).

OBJETIVO:

- SER O(A) PRIMEIRO(A) JOGADOR(A) A LIVRAR-SE DE TODAS AS SUAS FICHAS.

PREPARAÇÃO

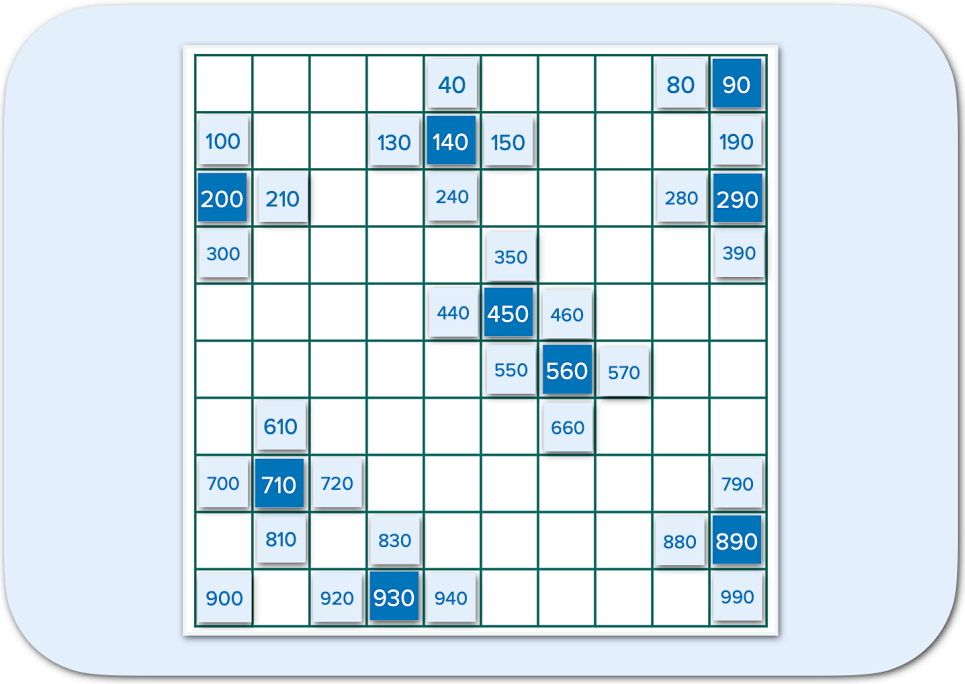
- COLOCAR AS FICHAS EM UM SACO DE PANO OU PAPEL OPACO (PARA QUE OS NÚMEROS NÃO POSSAM SER VISUALIZADOS).
- CADA JOGADOR(A) DEVERÁ RETIRAR 3 FICHAS DO SACO E POSICIONÁ-LAS CORRETAMENTE NO TABULEIRO, CONSIDERANDO QUE O PRIMEIRO QUADRADINHO (CANTO SUPERIOR ESQUERDO) SERÁ OCUPADO PELO **ZERO,** E O ÚLTIMO (CANTO INFERIOR DIREITO) SERÁ OCUPADO PELO **990**, COMO NA IMAGEM A SEGUIR:



COMO JOGAR

- COM O TABULEIRO PREPARADO, CADA JOGADOR(A) DEVERÁ RETIRAR MAIS 6 FICHAS DO SACO OPACO E COLOCÁ-LAS À SUA FRENTE, NA MESA, COM AS FACES NUMERADAS PARA CIMA.

- CADA UM(A), NA SUA VEZ, PODERÁ COLOCAR **UMA** DE SUAS FICHAS NO TABULEIRO, DESDE QUE CONTENHA UM NÚMERO QUE SEJA **10 A MAIS**, **10 A MENOS**, **100 A MAIS** OU **100 A MENOS** DO QUE QUALQUER OUTRA QUE JÁ ESTÁ ALI. NO CASO DO TABULEIRO MOSTRADO ANTERIORMENTE, PODERIAM SER COLOCADAS AS FICHAS COM OS SEGUINTES NÚMEROS:

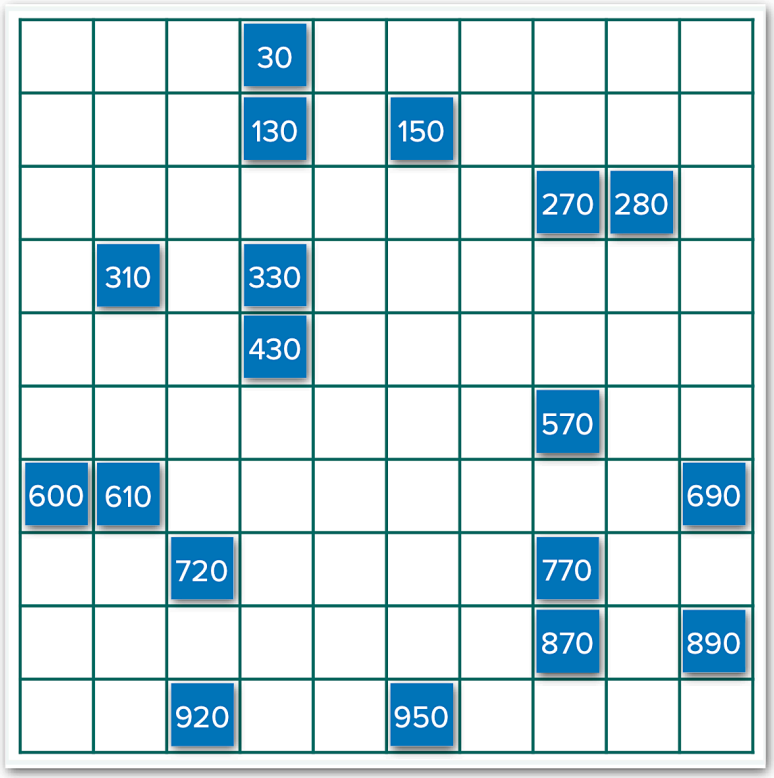


- QUANDO O(A) JOGADOR(A) DA VEZ NÃO TIVER NENHUMA FICHA CONTENDO UM NÚMERO QUE ATENDA AO CRITÉRIO ESTABELECIDO, ELE(A) DEVERÁ PROCEDER DA SEGUINTE FORMA:

    5. RETIRAR UMA NOVA FICHA DO SACO;
    6. VERIFICAR SE CONTÉM UM NÚMERO QUE SEJA **10 A MAIS**, **10 A MENOS**, **100 A MAIS** OU **100 A MENOS** DO QUE QUALQUER OUTRO QUE JÁ FOI COLOCADO SOBRE O TABULEIRO;
    7. CASO ATENDA À REGRA, PODERÁ COLOCAR A FICHA SOBRE O QUADRO, ANTES DE PASSAR A VEZ PARA O(A) PRÓXIMO(A);
    8. CASO NÃO ATENDA À REGRA, DEVERÁ COLOCAR ESSA FICHA JUNTO COM AS SUAS OUTRAS FICHAS E PASSAR A VEZ PARA O(A) PRÓXIMO(A).

- O JOGO TERMINA QUANDO UM(A) DOS(AS) JOGADORES(AS) CONSEGUIR COLOCAR TODAS AS SUAS FICHAS NO TABULEIRO. ELE(A) SERÁ O(A) VENCEDOR(A) DA PARTIDA.

9. EM UMA PARTIDA DO JOGO ATÉ **990**, O TABULEIRO ESTAVA COM AS SEGUINTES FICHAS:



VEJA AS FICHAS DE TRÊS JOGADORES DIFERENTES E MARQUE COM UM **X** TODAS AQUELAS QUE PODERIAM SER COLOCADAS NO TABULEIRO, DE ACORDO COM AS REGRAS DO JOGO.

MARTINA

480	640	10
170	810	160

RAFAEL

750	190	500
220	510	60

SOFIA

290	470	450
980	80	930

10. COPIE OS NÚMEROS DAS FICHAS ACIMA, ORGANIZANDO-OS A SEGUIR, **EM ORDEM CRESCENTE** (DO MENOR PARA O MAIOR)**:**

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

1. PREENCHA COM OS NÚMEROS QUE COMPLETAM AS COLUNAS DESTACADAS:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10				14	15				
20				24	25				
30				34	35				
40				44	45				
50				54	55				
60				64	65				
70				74	75				
80				84	85				
90				94	95				

2. USE OS RESULTADOS REGISTRADOS NO PRIMEIRO QUADRO PARA ENCONTRAR OS RESULTADOS DAS ADIÇÕES APRESENTADAS NO SEGUNDO E NO TERCEIRO QUADROS:

20 + 10 = 30	20 + 11 = _____	20 + 9 = _____
32 + 10 = 42	32 + 11 = _____	32 + 9 = _____
17 + 10 = 27	17 + 11 = _____	17 + 9 = _____
47 + 10 = 57	47 + 11 = _____	47 + 9 = _____
49 + 10 = 59	49 + 11 = _____	49 + 9 = _____

3. PREENCHA COM OS NÚMEROS QUE COMPLETAM AS COLUNAS DESTACADAS:

0	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100				140	150				
200				240	250				
300				340	350				
400				440	450				
500				540	550				
600				640	650				
700				740	750				
800				840	850				
900				940	950				

4. USE OS RESULTADOS REGISTRADOS NO PRIMEIRO QUADRO PARA ENCONTRAR OS RESULTADOS DAS ADIÇÕES APRESENTADAS NO SEGUNDO E NO TERCEIRO QUADROS:

200 + 100 = 300
320 + 100 = 420
170 + 100 = 270
470 + 100 = 570
490 + 100 = 590

200 + 110 = _____
320 + 110 = _____
170 + 110 = _____
470 + 110 = _____
490 + 110 = _____

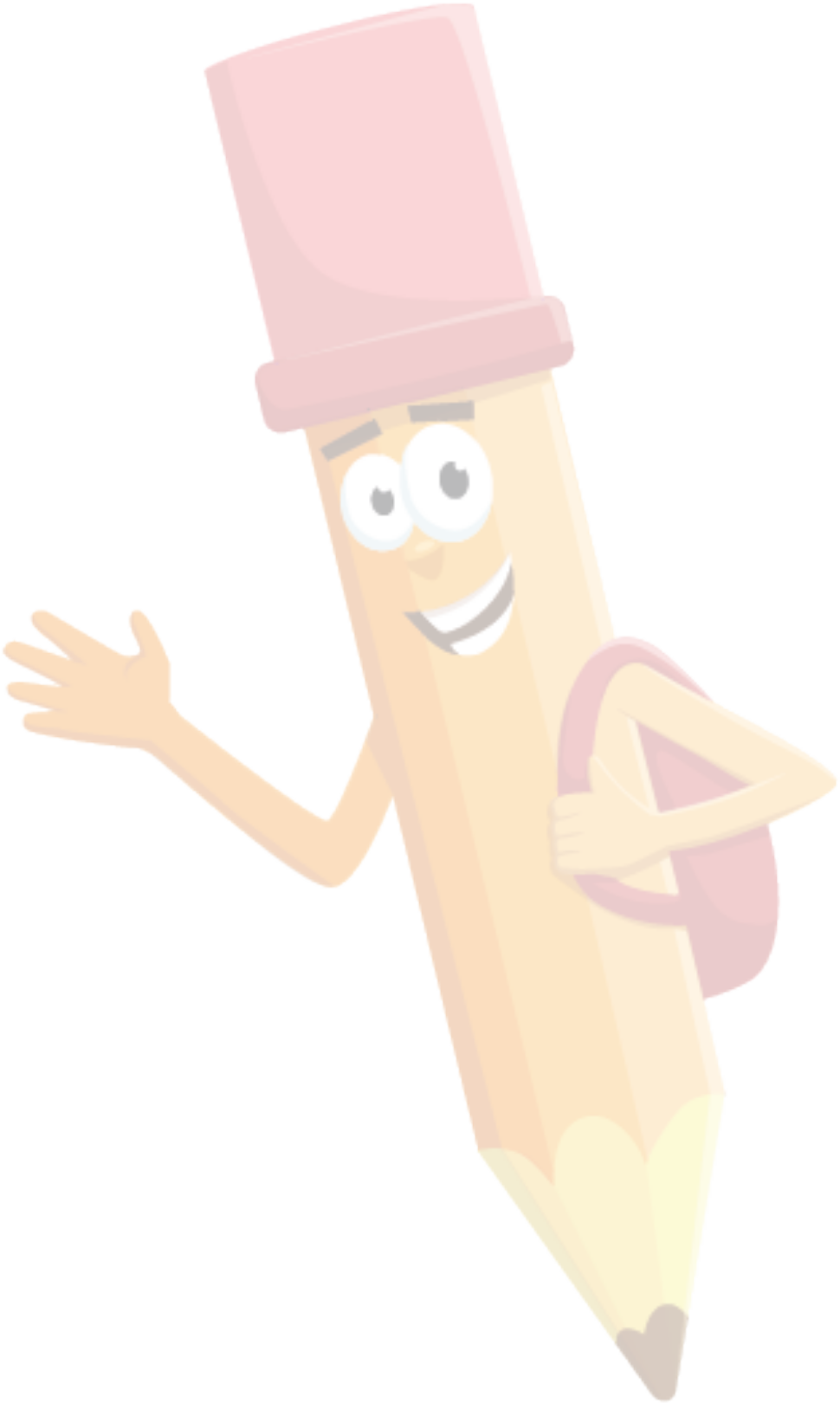
200 + 90 = _____
320 + 90 = _____
170 + 90 = _____
470 + 90 = _____
490 + 90 = _____

PARA RECORTAR

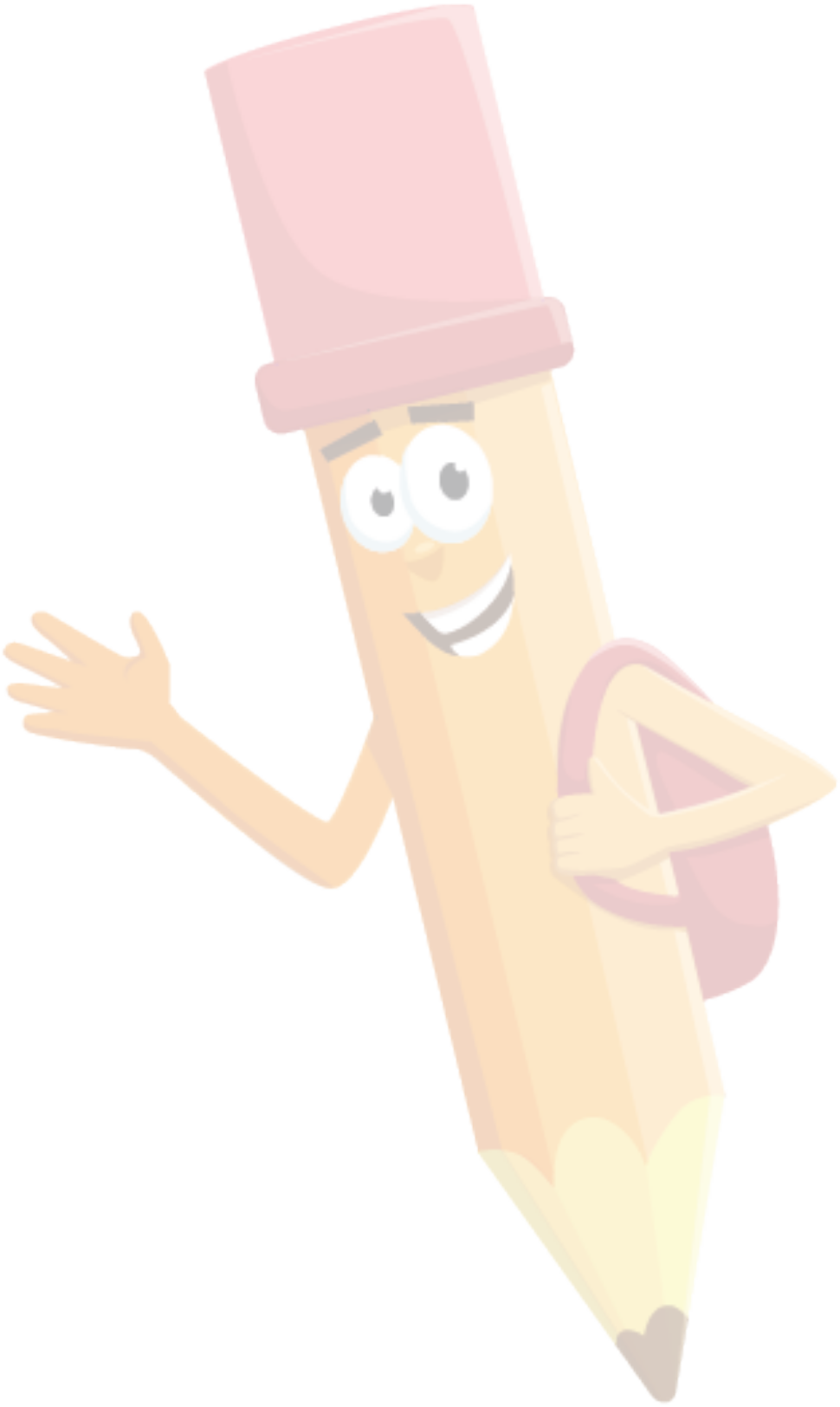
NAS PÁGINAS A SEGUIR VOCÊ ENCONTRARÁ QUADROS CONTENDO OS DOIS CONJUNTOS DE FICHAS, CADA UM CORRESPONDENTE A UMA VERSÃO DO JOGO.

RECORTE O QUADRO DE CADA PÁGINA, COLE-OS SOBRE CARTOLINA OU PAPEL CARTÃO, DEPOIS RECORTE AS FICHAS PARA JOGAR. PARA MAIOR DURABILIDADE, VOCÊ PODERÁ PLASTIFICAR AS FICHAS.

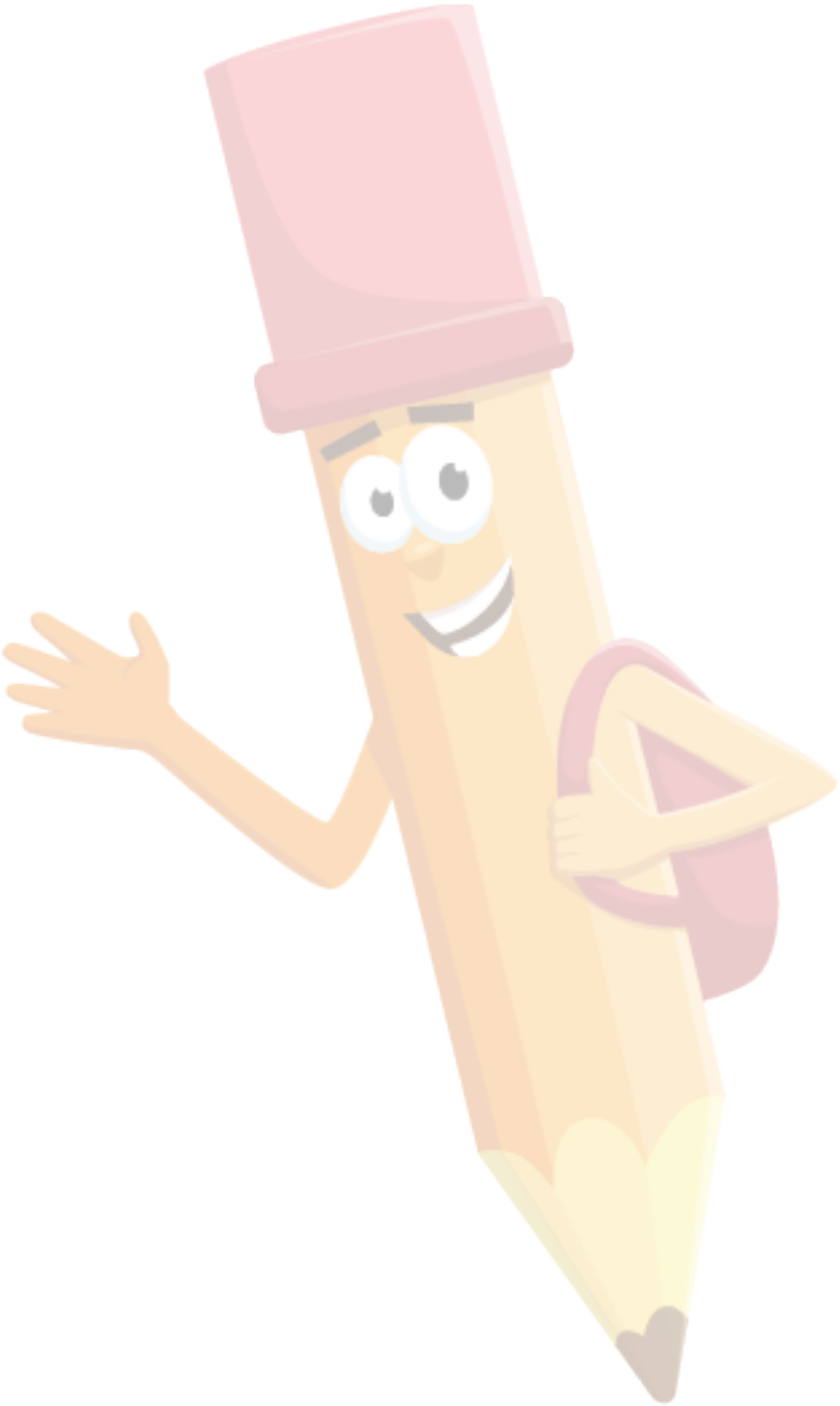
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
16	17	18	19
20	21	22	23



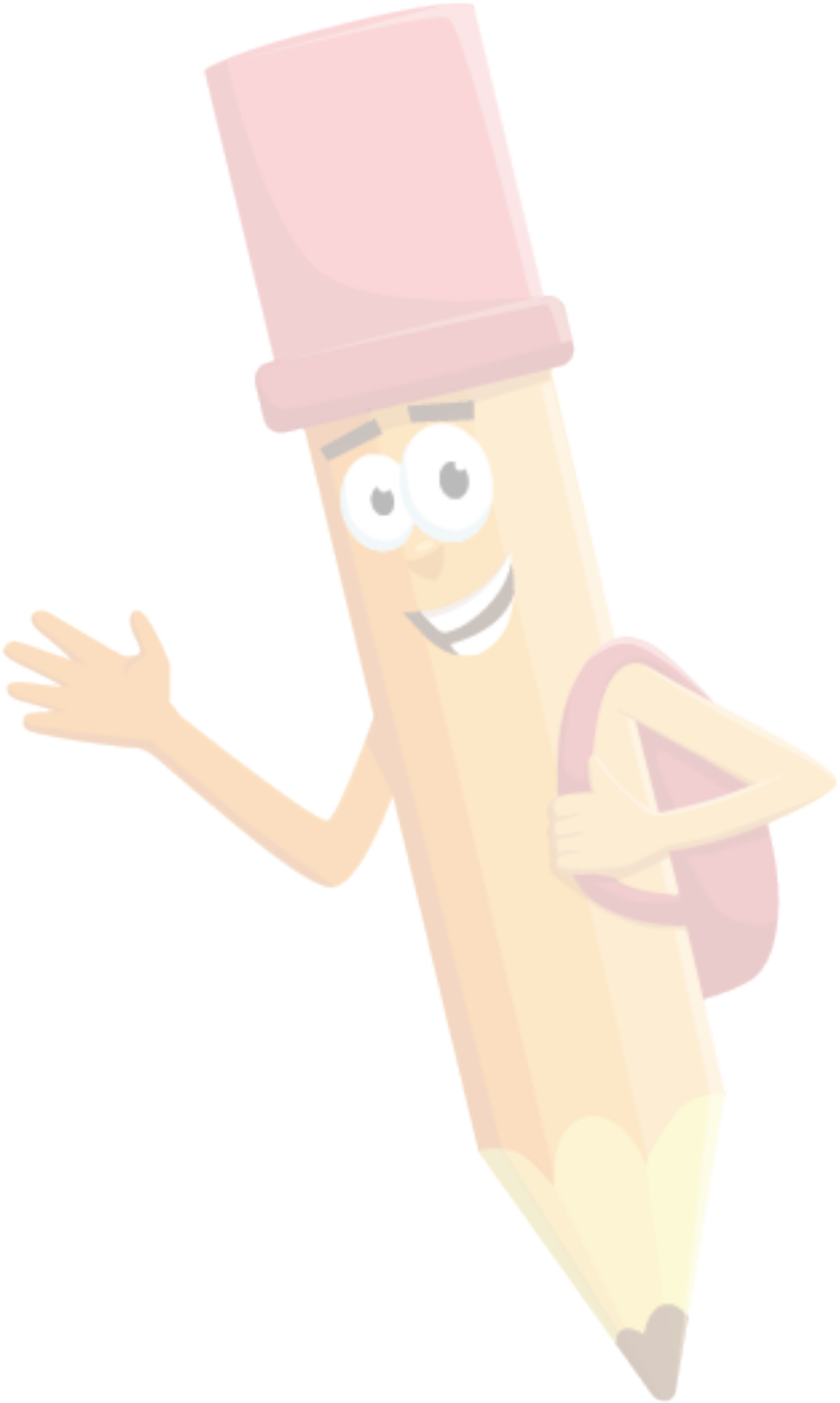
24	25	26	27
28	29	30	31
32	33	34	35
36	37	38	39
40	41	42	43
44	45	46	47



48	49	50	51
52	53	54	55
56	57	58	59
60	61	62	63
64	65	66	67
68	69	70	71

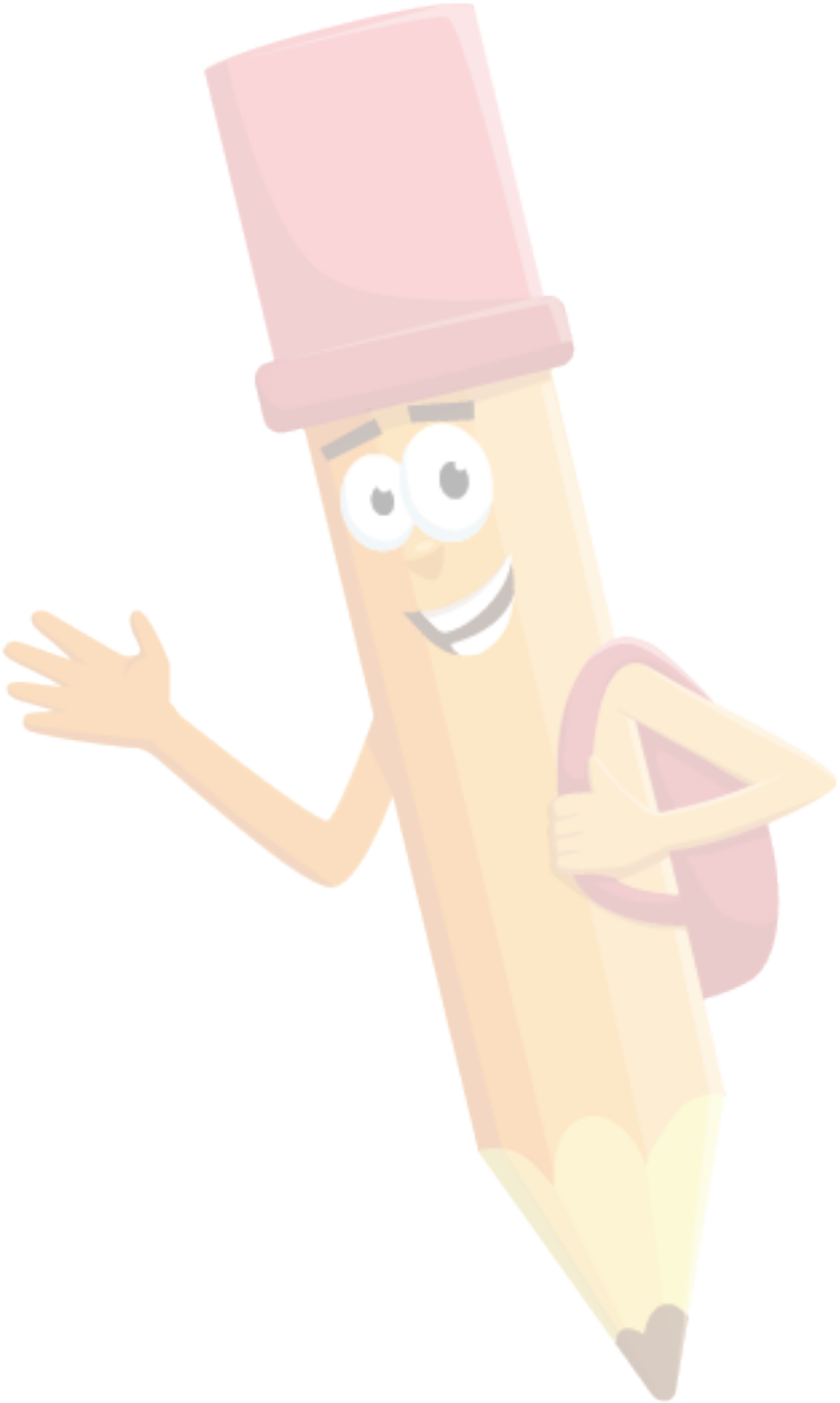


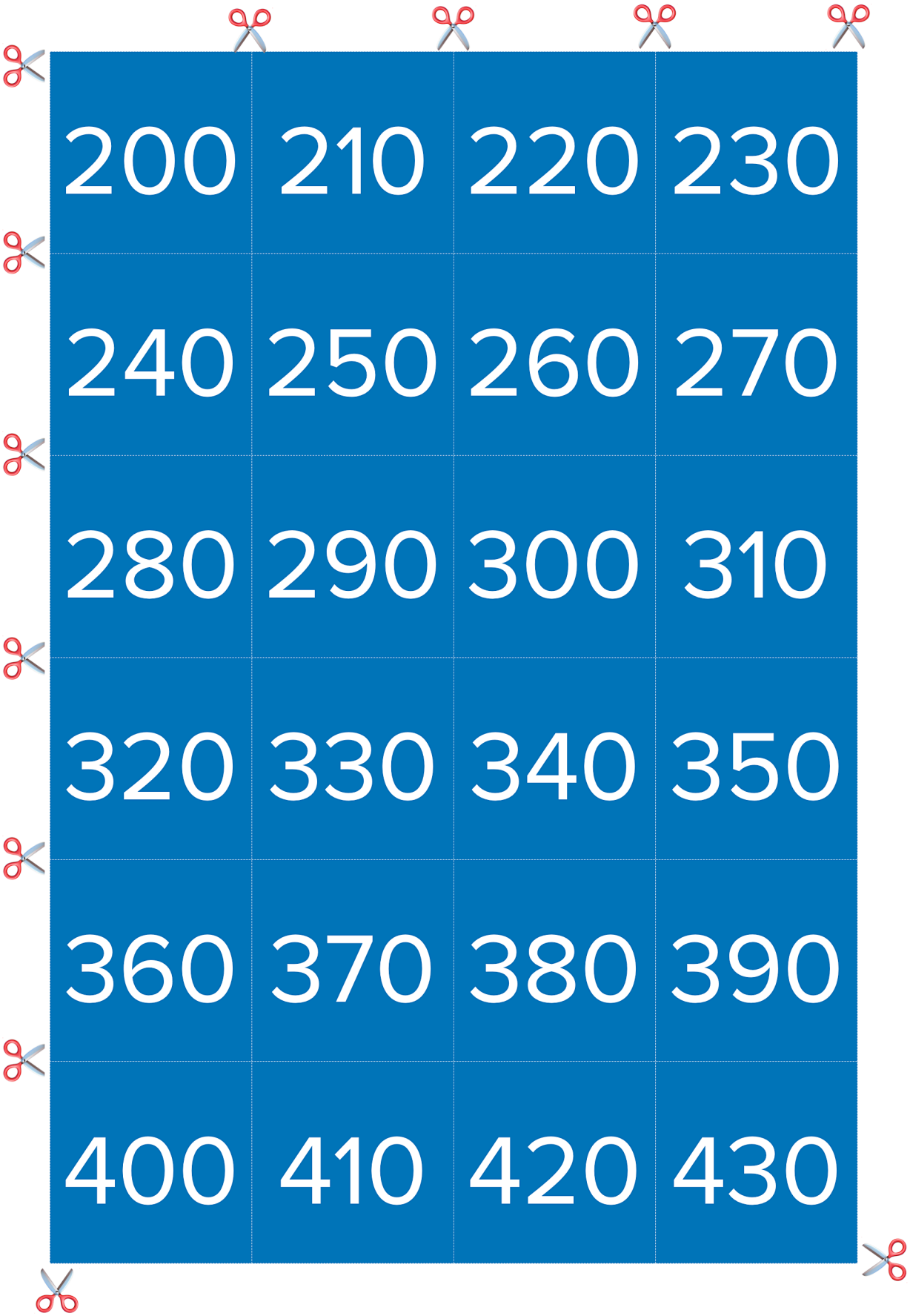
72	73	74	75
76	77	78	79
80	81	82	83
84	85	86	87
88	89	90	91
92	93	94	95

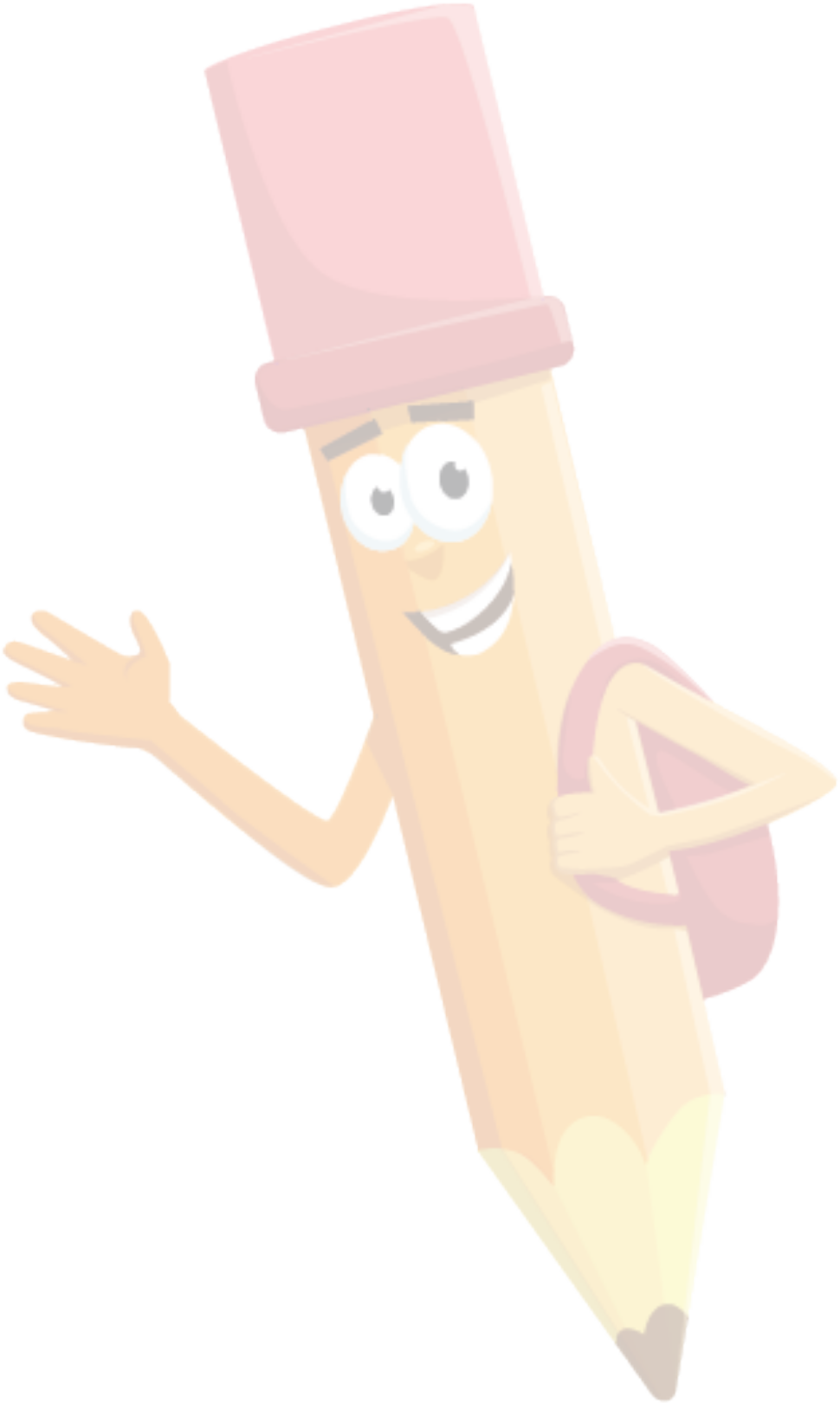


96	97	98	99

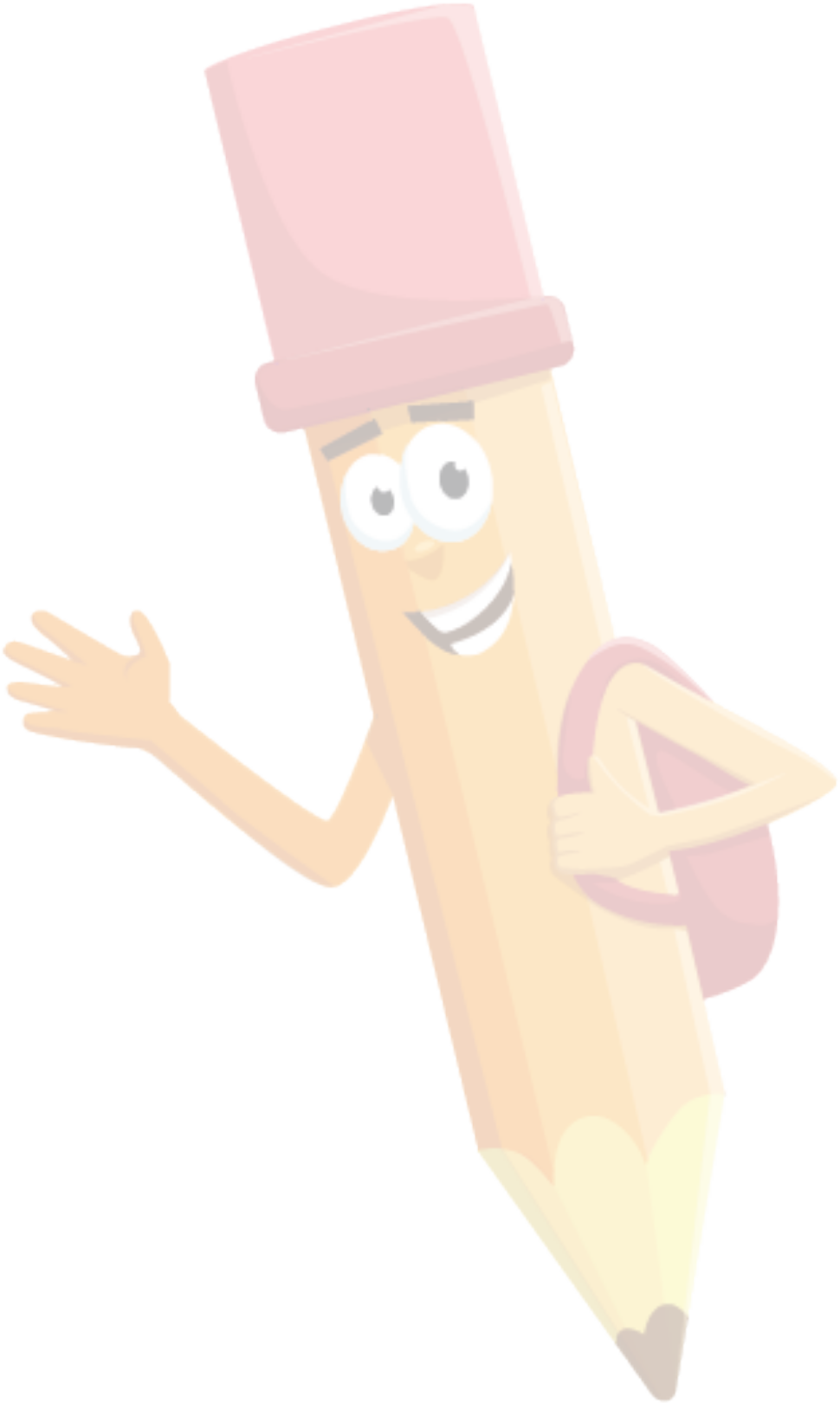
0	10	20	30
40	50	60	70
80	90	100	110
120	130	140	150
160	170	180	190



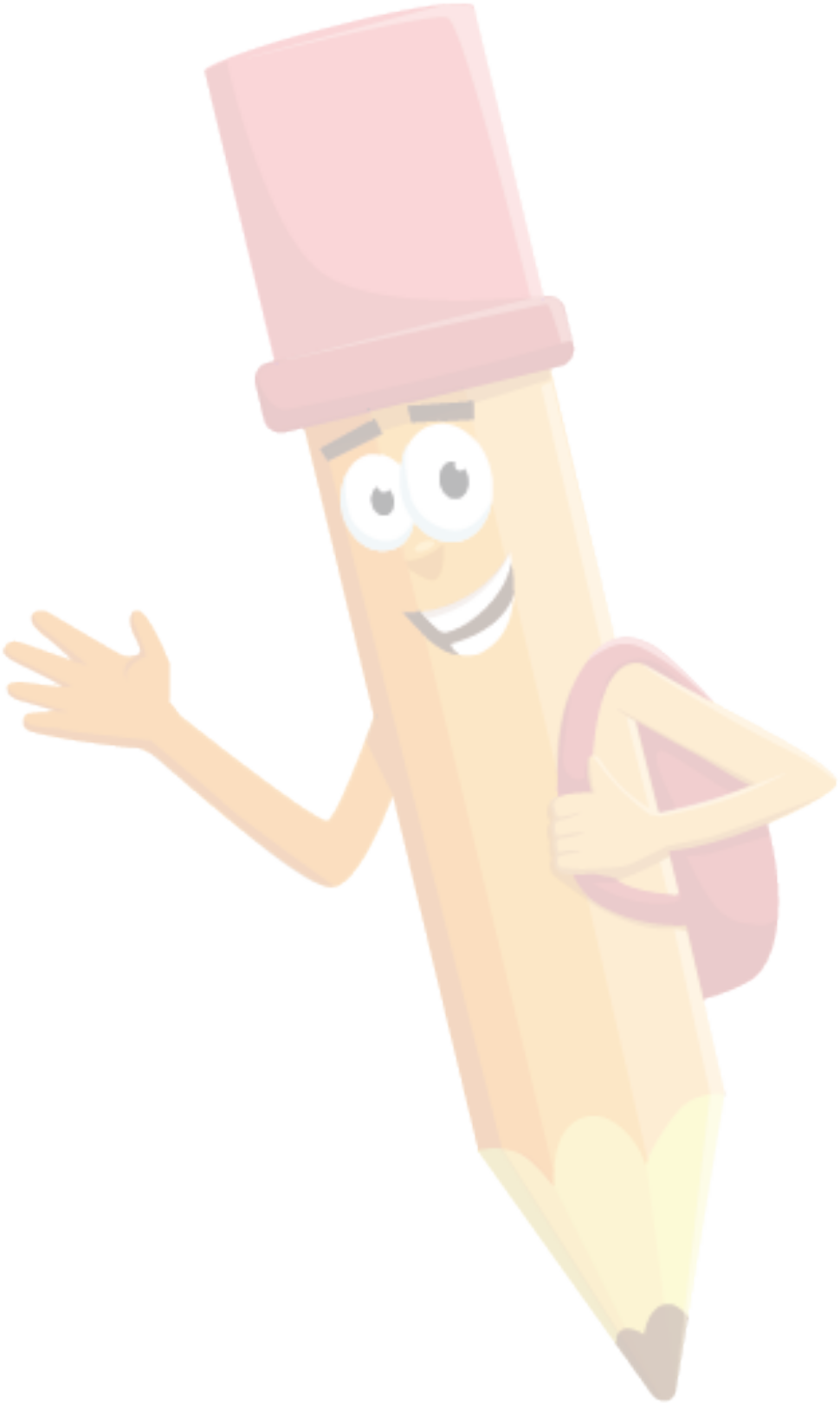

200 210 220 230
240 250 260 270
280 290 300 310
320 330 340 350
360 370 380 390
400 410 420 430

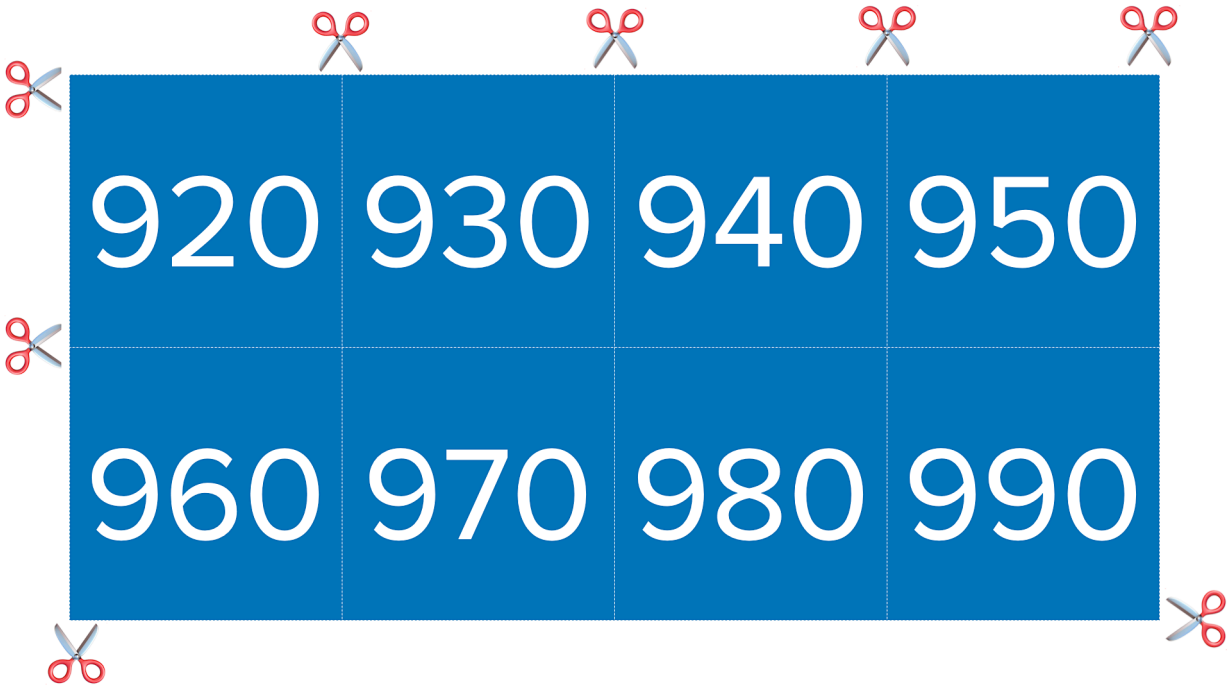


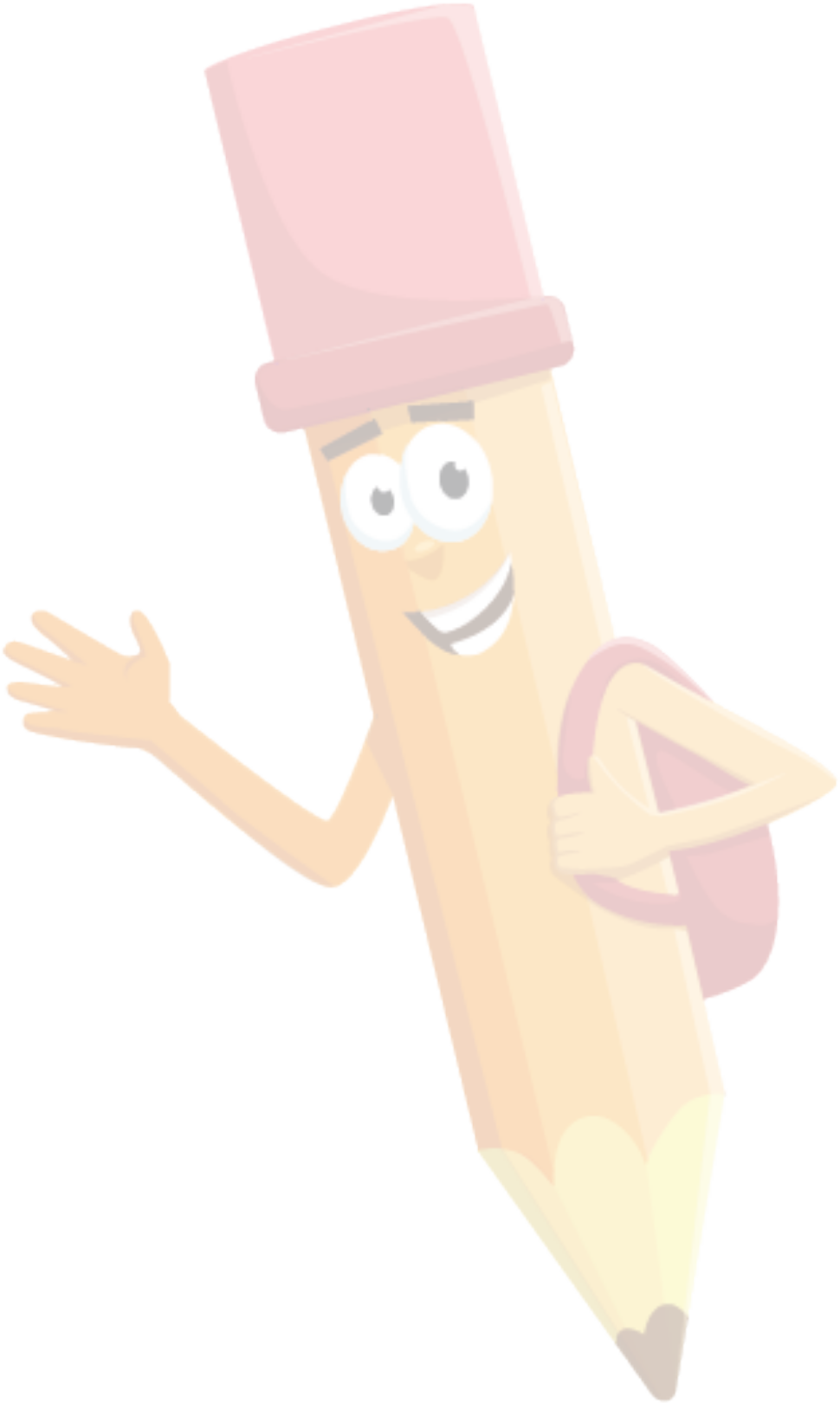
440	450	460	470
480	490	500	510
520	530	540	550
560	570	580	590
600	610	620	630
640	650	660	670



680	690	700	710
720	730	740	750
760	770	780	790
800	810	820	830
840	850	860	870
880	890	900	910




920 930 940 950
960 970 980 990



JOGO DO ZERO

JOGO DO ZERO

REGRAS DO JOGO

MATERIAIS

- UM BARALHO COMUM
- UMA FOLHA DE PAPEL CONTENDO O REGISTRO DO NÚMERO "DE ABERTURA" DO JOGO
- 20 FICHAS DE EVA (OU MATERIAL SIMILAR)

NÚMERO DE PARTICIPANTES

- 2 A 4 JOGADORES(AS).

OBJETIVO

- IMPEDIR QUE O VALOR DE ABERTURA DA PARTIDA SEJA ZERADO NA SUA VEZ DE JOGAR. QUANDO ISSO ACONTECE, O(A) JOGADOR(A) GANHA UMA FICHA, E O(A) VENCEDOR(A) SERÁ AQUELE(A) QUE TIVER O MENOR NÚMERO DE FICHAS.

PREPARAÇÃO

- RETIRAR DO BARALHO AS CARTAS FIGURADAS (J, Q, K) E AS CARTAS COM **NÚMEROS PARES DO NAIPE DE COPAS** .
- REGISTRAR, EM UMA FOLHA DE PAPEL, O NÚMERO DE ABERTURA DA PARTIDA. ESSE NÚMERO DEVE SER COMBINADO ENTRE OS(AS) JOGADORES(AS) E PODE VARIAR ENTRE 30 E 100 - SEMPRE UM NÚMERO REDONDO.
- EMBARALHAR AS CARTAS, DEPOIS DISTRIBUIR 3 PARA CADA JOGADOR(A). AS DEMAIS DEVERÃO FICAR EM UM MONTE, NO CENTRO DA MESA, COM AS FACES NUMERADAS PARA BAIXO.

Fonte: Acervo da autora, 2022

COMO JOGAR

- OS(AS) JOGADORES(AS) DEVERÃO SEGURAR AS CARTAS, DE MODO A IMPEDIR QUE OS(AS) DEMAIS VISUALIZEM OS NÚMEROS.
- O(A) PRIMEIRO(A) A JOGAR DEVERÁ PROCEDER DA SEGUINTE FORMA:
    1. ESCOLHER UMA DE SUAS CARTAS;
    2. COLOCÁ-LA SOBRE A FOLHA DE PAPEL DO CENTRO DA MESA, COM A FACE NUMERADA PARA CIMA;
    3. SUBTRAIR O VALOR DESSA CARTA DO VALOR DE ABERTURA DA PARTIDA;
    4. ANUNCIAR O RESULTADO DA SUBTRAÇÃO (RESTO);
    5. PEGAR UMA CARTA DO MONTE CENTRAL, PARA REPOR A QUE FOI USADA NA RODADA.
- EXEMPLIFICANDO: O NÚMERO DE ABERTURA DA PARTIDA É **30,** E O(A) JOGADOR(A) DESCARTA UMA CARTA DE VALOR **10**. O NÚMERO ANUNCIADO POR ELE(A) SERÁ **20:**

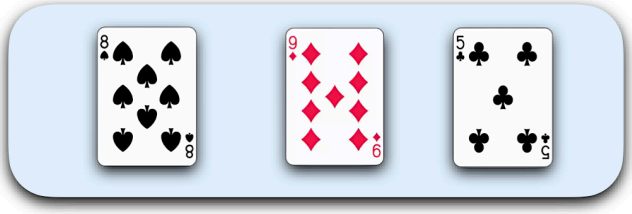
- O(A) PRÓXIMO(A) JOGADOR(A) DEVERÁ ESCOLHER UMA DE SUAS CARTAS PARA COLOCAR SOBRE A MESA E **SUBTRAIR O VALOR DESSA CARTA DAQUELE ANUNCIADO PELO(A) PRIMEIRO(A) JOGADOR(A).**
- EXEMPLIFICANDO: O(A) SEGUNDO(A) JOGADOR(A) DESCARTA UMA CARTA DE VALOR **5** E ANUNCIA O RESTO **15** (20 - 5 = 15):

- NA SUA VEZ, CADA JOGADOR(A) ESCOLHERÁ UMA DE SUAS CARTAS PARA BAIXAR, CUJO VALOR ELE(A) DEVERÁ SUBTRAIR DO RESTO ANUNCIADO PELO(A) ANTECESSOR(A).
- A CADA CARTA BAIXADA, O(A) JOGADOR(A) COMPRA OUTRA DO MONTE, FICANDO SEMPRE COM TRÊS CARTAS NAS MÃOS.
- **ATENÇÃO:** AS CARTAS DE COPAS FUNCIONAM COMO **CARTAS "DE MAIS"**, OU SEJA, AO SEREM COLOCADAS POR QUALQUER JOGADOR(A), O NÚMERO DEVERÁ SER ADICIONADO AO ÚLTIMO RESTO ANUNCIADO, E NÃO SUBTRAÍDO.
- EXEMPLIFICANDO: CASO O RESTO ESTEJA EM **6** E O(A) PRÓXIMO(A) A JOGAR BAIXE UM **5 DE COPAS**, A PONTUAÇÃO ANUNCIADA SERÁ **11** (6 + 5 = 11):

- A PARTIDA É ENCERRADA QUANDO UM(A) DOS(AS) JOGADORES(AS) **ZERAR A PONTUAÇÃO** DA MESA. RECOLHEM-SE TODAS AS CARTAS, QUE DEVERÃO SER EMBARALHADAS PARA INICIAR UMA NOVA PARTIDA.
- O(A) JOGADOR(A) QUE ZERAR A PONTUAÇÃO DEVERÁ GANHAR UMA FICHA. O JOGO TERMINA QUANDO UM(A) DOS(AS) JOGADORES(AS) TOTALIZAR 5 FICHAS. VENCE QUEM TIVER O MENOR NÚMERO DE FICHAS.
- NO CASO DE SE ESGOTAREM AS CARTAS DO MONTE ANTES DO TÉRMINO DA PARTIDA, AQUELAS JÁ BAIXADAS DEVERÃO SER EMBARALHADAS PARA FORMAR UM NOVO MONTE. O JOGO CONTINUA A PARTIR DO ÚLTIMO VALOR DE RESTO ENUNCIADO.

PENSANDO SOBRE O JOGO DO ZERO

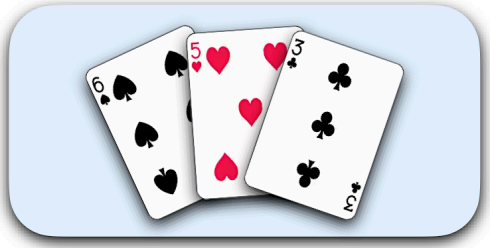
1. EM UMA PARTIDA DO JOGO DO ZERO, COM VALOR DE ABERTURA **30**, ESSAS FORAM AS 3 PRIMEIRAS CARTAS BAIXADAS PELOS(AS) JOGADORES(AS):



QUANTOS PONTOS AINDA RESTARAM APÓS ESSAS JOGADAS?

- USE O QUADRO ABAIXO PARA REGISTRAR SUAS IDEIAS:

2. É A VEZ DE CAUÊ JOGAR. A PONTUAÇÃO DA PARTIDA ESTÁ EM **5** E ELE TEM AS SEGUINTES CARTAS NAS MÃOS:



- NA SUA OPINIÃO, QUAL DAS CARTAS ELE DEVE BAIXAR? POR QUÊ?

3. O QUADRO ABAIXO MOSTRA A SEQUÊNCIA DE CARTAS BAIXADAS PELOS(AS) JOGADORES(AS) EM UMA PARTIDA DO JOGO DO ZERO:

VALOR DE ABERTURA DA PARTIDA: 30		
CARTA BAIXADA	**OPERAÇÃO REALIZADA**	**RESULTADO**
	30 - 10	

- PREENCHA A SEGUNDA E A TERCEIRA COLUNAS DO QUADRO, DE ACORDO COM AS REGRAS DO JOGO.

4. EM SUA VEZ DE JOGAR, JÉSSICA COLOCOU UM **6** SOBRE A MESA E ANUNCIOU O RESTO OBTIDO COM A SUA JOGADA:

QUAL ERA O VALOR DA PONTUAÇÃO DA PARTIDA, ANTES DE JÉSSICA COLOCAR A SUA CARTA?

_____

EXPLIQUE PARA OS(AS) COLEGAS E O(A) PROFESSOR(A) COMO VOCÊ PENSOU PARA DESCOBRIR ISSO.

5. EM UMA PARTIDA DO JOGO DO ZERO O VALOR DE ABERTURA É **50.**

- SE FOSSEM BAIXADAS APENAS CARTAS DE VALOR **10,** QUANTAS CARTAS PRECISARIAM SER BAIXADAS PARA ENCERRAR A PARTIDA?

  _____

- E SE FOSSEM BAIXADAS APENAS CARTAS DE VALOR **5,** QUANTAS PRECISARIAM SER BAIXADAS PARA ENCERRAR A PARTIDA?

  _____

6. NO QUADRO A SEGUIR, APRESENTA-SE UMA SEQUÊNCIA DE RESULTADOS ANUNCIADOS POR JOGADORES(AS) DE UMA PARTIDA A CADA CARTA BAIXADA:

VALOR DE ABERTURA DA PARTIDA: 40	
CARTA BAIXADA	**RESULTADO ANUNCIADO**
	TRINTA E TRÊS (**33**)
	VINTE E TRÊS (**23**)
	VINTE (**20**)
	QUINZE (**15**)
	OITO (**8**)
	DOIS (**2**)
	ONZE (**11**)
	UM (**1**)
	QUATRO (**4**)
	MENOS 1 (**-1**)

- PREENCHA A PRIMEIRA COLUNA DA TABELA, INDICANDO QUAL FOI O VALOR DE CADA CARTA BAIXADA.

JOGO DA DIFERENÇA - REGRAS DO JOGO

MATERIAIS

- 1 BARALHO COMUM

NÚMERO DE PARTICIPANTES

- 2 A 4 JOGADORES(AS).

OBJETIVO:

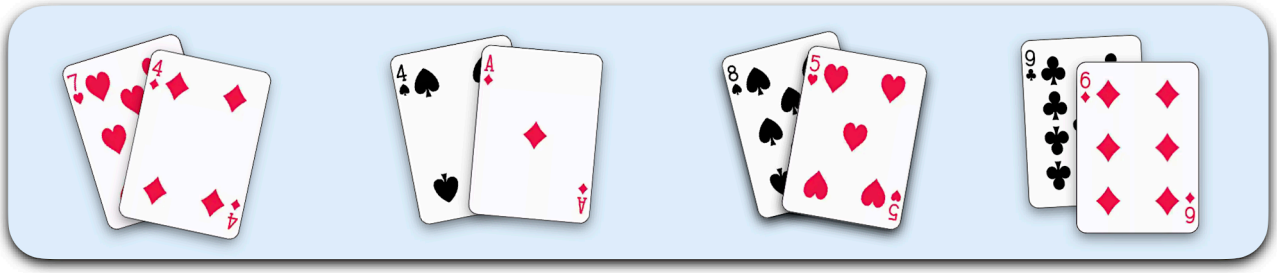
- SER O(A) PRIMEIRO(A) A BAIXAR TODAS AS CARTAS DA MÃO.

PREPARAÇÃO

- RETIRAR AS CARTAS FIGURADAS (J, Q, K). O ÁS PERMANECE COM VALOR DE 1.
- EMBARALHAR AS CARTAS E DISTRIBUI-LAS, TRÊS PARA CADA JOGADOR(A).
- DEIXAR O RESTANTE DAS CARTAS EM UM MONTE, NO CENTRO DA MESA, COM AS FACES NUMERADAS PARA BAIXO.

COMO JOGAR

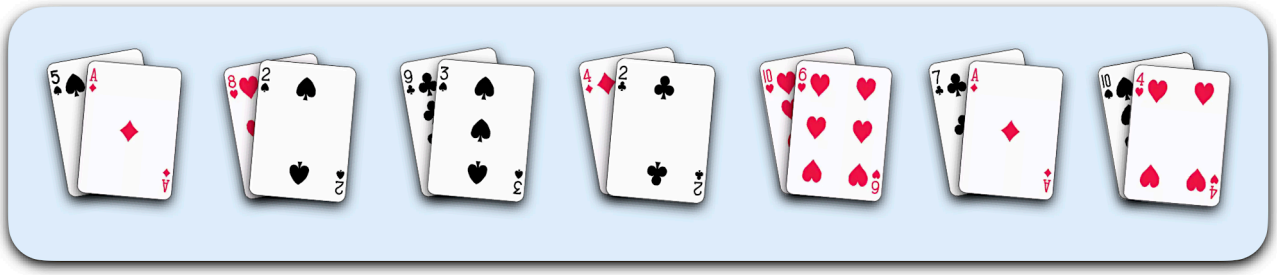
- CADA JOGADOR(A), NA SUA VEZ, DEVERÁ PEGAR UMA CARTA DO MONTE.
- QUANDO DUAS DAS CARTAS DE UM(A) JOGADOR(A) TIVEREM A **DIFERENÇA 3**, PODERÃO SER BAIXADAS SOBRE A MESA. NESSE CASO, ELE(A) PODERÁ JOGAR NOVAMENTE, COMPRANDO UMA NOVA CARTA. VEJA ALGUNS EXEMPLOS DE PARES QUE PODERIAM SER BAIXADOS:



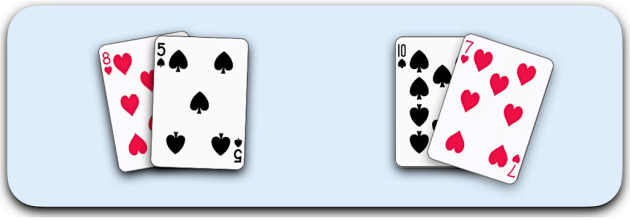
- QUANDO UM(A) JOGADOR(A) NÃO TIVER NENHUM PAR DE CARTAS QUE POSSA SER BAIXADO, DEVERÁ PASSAR A VEZ PARA O(A) PRÓXIMO(A).
- A PARTIDA TERMINA QUANDO UM(A) DOS(AS) JOGADORES(AS) FICAR SEM NENHUMA CARTA NAS MÃOS OU QUANDO SE ESGOTAREM AS CARTAS DO MONTE CENTRAL. O(A) VENCEDOR(A) SERÁ AQUELE(A) QUE SE LIVRAR DE TODAS AS CARTAS PRIMEIRO OU AQUELE(A) QUE TIVER A MENOR PONTUAÇÃO EM MÃOS, CASO NINGUÉM CONSIGA BAIXAR TODAS AS CARTAS.

PENSANDO SOBRE O JOGO DA DIFERENÇA

1. MARQUE COM UM **X** OS PARES DE CARTAS, CUJA DIFERENÇA É **6**:



2. LAURA BAIXOU OS SEGUINTES PARES DE CARTAS EM SUA JOGADA:



QUAL ERA A DIFERENÇA A SER BUSCADA NESSA PARTIDA?

_____

3. CADA QUADRO ABAIXO MOSTRA UM NÚMERO ESCOLHIDO PARA SER A DIFERENÇA BUSCADA NO JOGO.

2	4	5

- DESENHE EM CADA QUADRO **5 PARES DIFERENTES DE CARTAS,** CUJA DIFERENÇA SEJA O NÚMERO INDICADO NA PARTE DE CIMA.

DESAFIO DAS FICHAS ESCONDIDAS

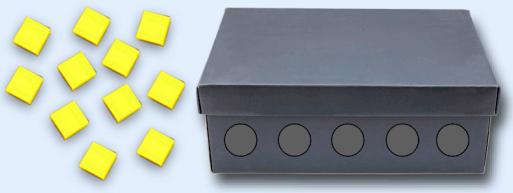
1. CADA IMAGEM ABAIXO MOSTRA O TOTAL DE FICHAS USADO NO DESAFIO E A QUANTIDADE QUE FICOU DO LADO DE FORA DA CAIXA.

- COM BASE NESSAS INFORMAÇÕES, DESCUBRA QUANTAS FICHAS ESTÃO ESCONDIDAS EM CADA CAIXA:

NÚMERO TOTAL DE FICHAS: **20**

QUANTAS ESTÃO DENTRO DA CAIXA?

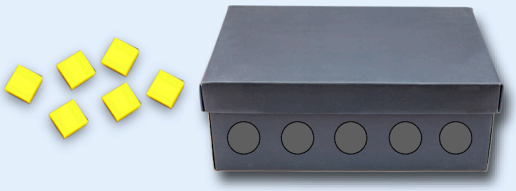
_____



NÚMERO TOTAL DE FICHAS: **20**

QUANTAS ESTÃO DENTRO DA CAIXA?

_____



NÚMERO TOTAL DE FICHAS: **30**

QUANTAS ESTÃO DENTRO DA CAIXA?

_____

NÚMERO TOTAL DE FICHAS: **45**

QUANTAS ESTÃO DENTRO DA CAIXA?

_____

2. LUCIANA PREPAROU UM DESAFIO, DEIXANDO 33 FICHAS DENTRO DA CAIXA E 17 DO LADO DE FORA. QUANTAS FICHAS ELA USOU NO TOTAL? REGISTRE NO QUADRO:

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

1. LEIA AS INFORMAÇÕES DE CADA QUADRO:

Fonte: Acervo da autora, 2022

ESSA É A
JÚLIA
ELA TEM
4 ANOS

Fonte: Acervo da autora, 2022

ESSE É O
GABRIEL
ELE TEM
12 ANOS

CONVERSE COM OS(AS) COLEGAS E O(A) PROFESSOR(A) SOBRE AS QUESTÕES ABAIXO:

- JÚLIA E GABRIEL NASCERAM NO MESMO ANO? COMO É POSSÍVEL SABER ISSO?
- QUAL DELES NASCEU ANTES?
- DE QUANTO É A DIFERENÇA DE IDADE ENTRE ELES?
- DAQUI A 5 ANOS, DE QUANTO SERÁ ESSA DIFERENÇA?

2. COMPARE SUA IDADE COM AS IDADES DE JÚLIA E DE GABRIEL, DEPOIS RESPONDA:

- QUANTOS ANOS VOCÊ TEM A MAIS DO QUE JÚLIA? _____
- QUANTOS ANOS VOCÊ TEM A MENOS DO QUE GABRIEL? _____

3. ESCOLHA QUATRO PESSOAS DE SUA FAMÍLIA. ANOTE O NOME E A IDADE DE CADA UMA. SEU NOME NÃO DEVE APARECER NESSA LISTA.

NOME	IDADE

4. QUEM É A PESSOA MAIS NOVA DA SUA LISTA? QUAL A DIFERENÇA DE IDADE ENTRE VOCÊS?

_____

5. QUEM É A PESSOA MAIS VELHA DA SUA LISTA? QUANTOS ANOS ESSA PESSOA TEM A MAIS DO QUE VOCÊ?

_____

DESAFIO DA DIFERENÇA

USANDO APENAS OS ALGARISMOS DAS FICHAS ABAIXO, FORAM CRIADAS TRÊS SUBTRAÇÕES DIFERENTES.

1	3	5	8

5 - 3

15 - 8

53 - 18

QUANTAS SUBTRAÇÕES DIFERENTES VOCÊ É CAPAZ DE CRIAR USANDO AS MESMAS FICHAS? REGISTRE-AS NO QUADRO ABAIXO:

TROQUE SEU CADERNO DE ATIVIDADES COM O DE UM(A) COLEGA E CALCULE A DIFERENÇA DE CADA SUBTRAÇÃO CRIADA POR ELE(A).

INTERPRETANDO NÚMEROS

1. CIRCULE OS NÚMEROS QUE PODERIAM RESPONDER ÀS PERGUNTAS APRESENTADAS EM CADA QUADRO:

EM QUE ANO OS JOGOS OLÍMPICOS FORAM REALIZADOS NO BRASIL?

25 **98** **561** **2016** **1 000 000** **2**

Fonte: Acervo da autora, 2022

QUAL A NUMERAÇÃO DESSE CALÇADO ?

146 **4** **32** **5430** **41** **677**

Fonte: Acervo da autora, 2022

QUANTOS ANOS O(A) ANIVERSARIANTE ESTÁ COMPLETANDO?

16 **400** **51** **1999** **7** **189**

Fonte: PNGWING, 2022

QUANTAS CRIANÇAS ESTUDAM NESSA SALA?

12 500 **29 801** **46** **1000** **5**

Fonte: Acervo da autora, 2022

2. QUANTOS NÚMEROS DIFERENTES É POSSÍVEL ESCREVER USANDO SEMPRE OS TRÊS ALGARISMOS A SEGUIR, E SEM REPETIR NENHUM DELES NO MESMO NÚMERO?

1

3

8

REGISTRE OS DIFERENTES NÚMEROS QUE VOCÊ CONSEGUIR FORMAR.

3. CADA FICHA ABAIXO CONTÉM NÚMEROS RELACIONADOS A UM CONTEXTO DIFERENTE:

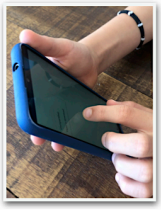
R$ 6, 50	**01/07/21**	**98877-4321**	**AEB 5031**	**5**	**824**

QUAL FICHA É A MAIS ADEQUADA PARA CADA SITUAÇÃO? REGISTRE SUAS IDEIAS, DEPOIS COMPARE-AS COM OS REGISTROS FEITOS PELOS(AS) COLEGAS:

DATA DA FESTA JUNINA

Fonte: Acervo da Autora, 2022

NÚMERO DE TELEFONE



Fonte: Acervo da Autora, 2022

Fonte: Acervo da Autora, 2022

IDADE DO ANIVERSARIANTE

Fonte: Acervo da Autora, 2022

PREÇO DO PICOLÉ

PLACA DO CARRO

Fonte: Acervo da Autora, 2022

Fonte: SEED, 2022

ESTUDANTES MATRICULADOS NA ESCOLA

4. OBSERVE OS NÚMEROS QUE APARECEM NA EMBALAGEM:

- O QUE ESSES NÚMEROS INDICAM?
- CONVERSE COM OS(AS) COLEGAS E O(A) PROFESSOR(A) SOBRE ESSA QUESTÃO.

Fonte: Criação e adaptação da autora, 2022

5. FAÇA UMA PESQUISA PARA REGISTRAR OS NÚMEROS A SEGUIR:

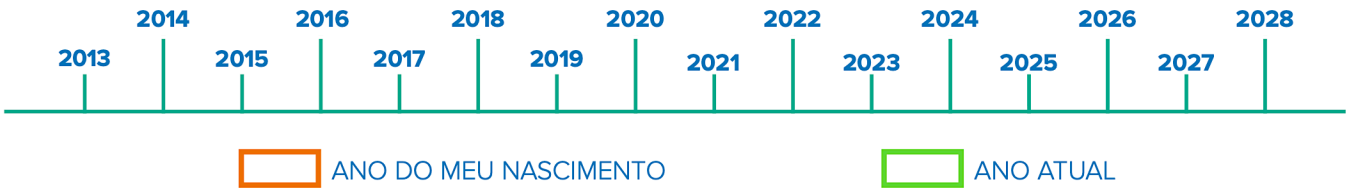
A. ANO DO SEU NASCIMENTO _____

B. NÚMERO DE PESSOAS QUE MORAM NA SUA CASA _____

C. IDADE DA PESSOA MAIS VELHA QUE VOCÊ CONHECE _____

D. NÚMERO DE HABITANTES DA CIDADE ONDE VIVE _____

6. A RETA NUMÉRICA ABAIXO PODE SER USADA COMO UMA LINHA DO TEMPO:



A. USE LÁPIS COLORIDO PARA DESTACAR, CONFORME A LEGENDA, O ANO ATUAL E O ANO DO SEU NASCIMENTO.

B. VOCÊ TEM ALGUM IRMÃO OU IRMÃ?

( ) SIM ( ) NÃO

C. SE SIM, REGISTRE A(S) IDADE(S) DE CADA UM(A) .

_____

_____

D. UMA CRIANÇA QUE HOJE TEM 5 ANOS NASCEU ANTES OU DEPOIS DE VOCÊ? EM QUAL ANO EXATAMENTE?

_____

_____

E. QUANTOS ANOS VOCÊ TERÁ NO ANO 2030?

_____

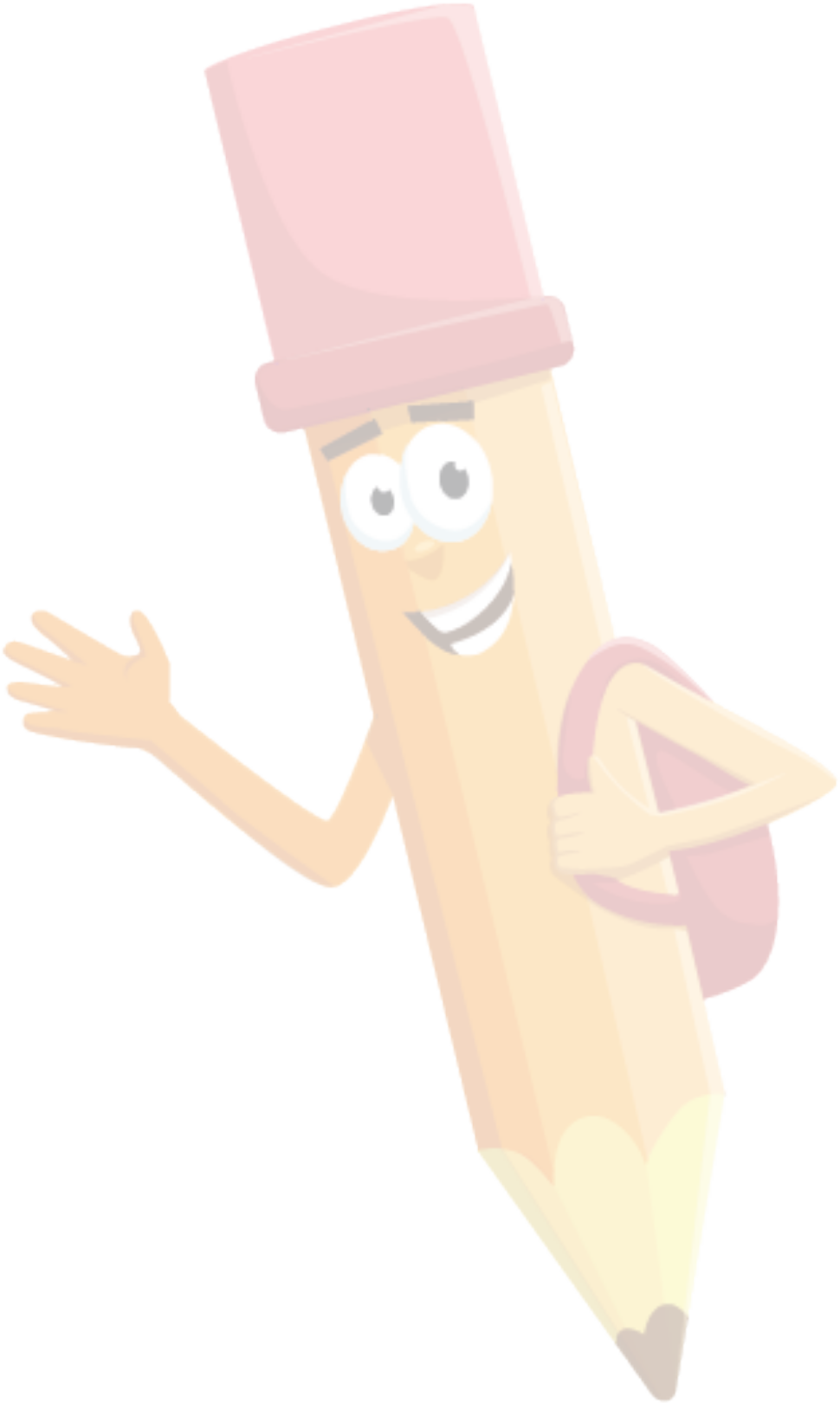
PARA RECORTAR

RECORTE AS FICHAS A SEGUIR E USE-AS PARA REALIZAR A ATIVIDADE QUE SERÁ PROPOSTA PELO(A) PROFESSOR(A).

258

1 000 000

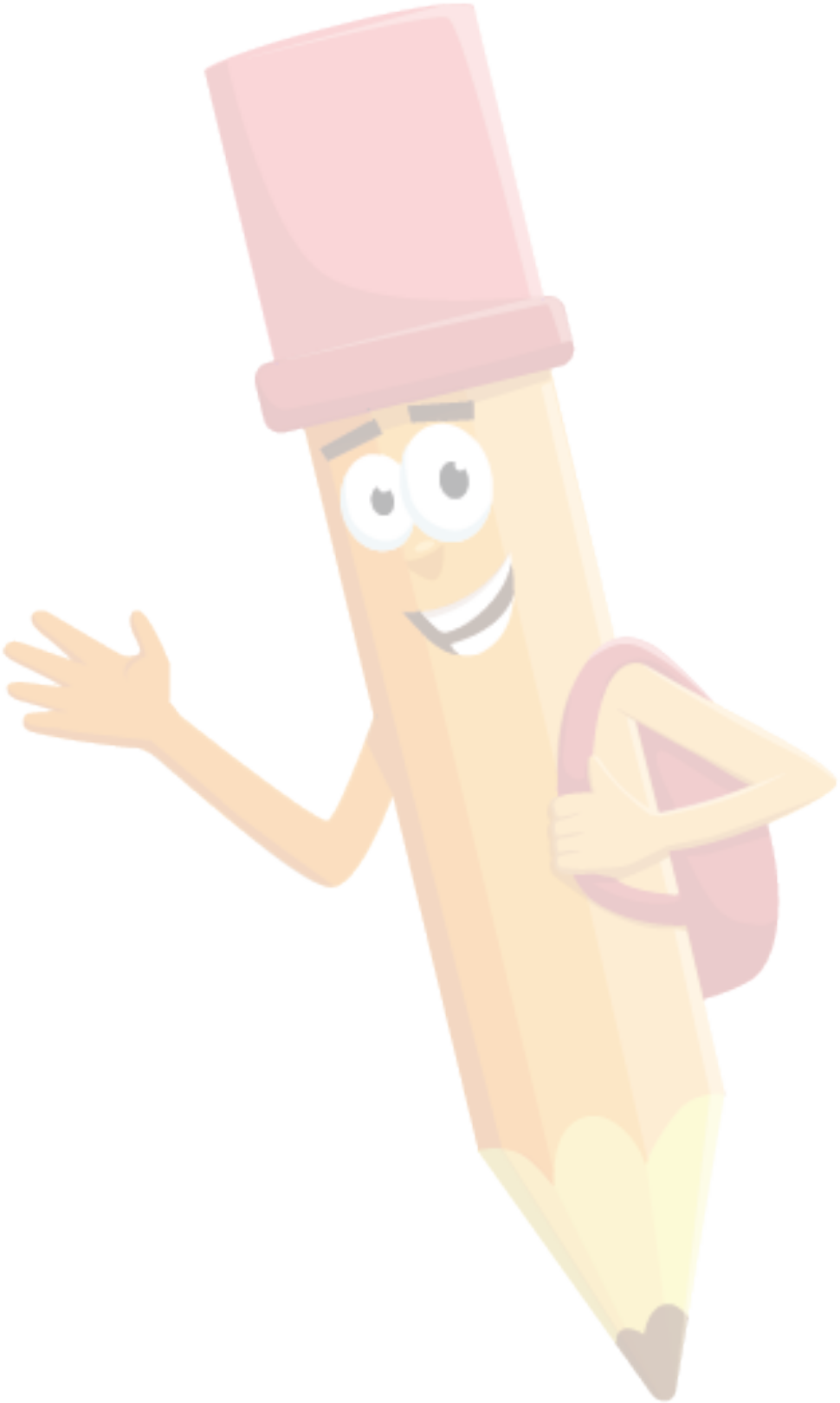
29



4

2020

77



REFERÊNCIAS

BROITMAN, C.; ITZCOVICH, H. **Matemática en primero:** libro del docente. Buenos Aires: Santillana, 2010.

BUENOS AIRES. Provincia. Dirección Provincial de Educación Primaria. **Orientaciones Didácticas para el trabajo con la calculadora en los tres ciclos de la EGB**. Documento nº 6. Año 2001. Disponível em: https://www.uepc.org.ar/conectate/wp-content/uploads/2012/06/Trabajo_con_calculadora.pdf. Acesso em: 19 maio 2022.

DUHALDE, M. E.; CUBERES, M. T. G. **Encontros iniciais com a matemática:** contribuições à Educação Infantil. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

ERMEL - INRP. **À descoberta dos números:** contar, cantar e calcular. Porto: Edições Asa, 1991. 365 p. (Coleção Perspectivas Actuais/Educação).

GELMAN, R.; GALLISTEL, C. R. **The child's understanding of number.** Cambridge, MA: Harvard, University Press, 1978.

KAMII, C.; HOUSMAN, L. B. **Crianças pequenas reinventam a aritmética:** implicações da teoria de Piaget. 2ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2002.

KAMII, C.; JOSEPH, L. L. **Aritmética:** novas perspectivas. Implicações da teoria de Piaget. Campinas: Papirus, 1995. 4ª ed.

LERNER, D.; SADOVSKY, P. O sistema de numeração: um problema didático. In: PARRA, C.; SAIZ, I. (org.). **Didática da matemática:** reflexões psicopedagógicas. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996. p. 73-155.

LIMA, L. de O. **Piaget para principiantes**. São Paulo: Summus, 1980.

MORENO, B. R. O ensino do número e do sistema de numeração na educação infantil e na 1a série. In: PANIZZA, M. **Ensinar matemática na educação infantil e nas séries iniciais:** análise e propostas. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 43-76.

NUNES, T. [et al]. **Educação Matemática 1:** números e operações numéricas. São Paulo: Cortez, 2005.

PANIZZA, M. et al. **Ensinar matemática na educação infantil e nas séries iniciais:** análises e propostas. Porto Alegre: Artmed, 2006.

PARRA, C. Cálculo mental na escola primária. PARRA, C.; SAIZ, I. (org.). **Didática da matemática:** reflexões psicopedagógicas. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996. p. 186-235.

PATILLA, P. **Subtração**. São Paulo: Companhia Melhoramentos, 1999. Série Matemática Divertida.

SINCLAIR, A. A notação numérica na criança. In: SINCLAIR, H. (Org.). **A produção de notações na criança:** linguagem, número, ritmo e melodias. São Paulo: Cortez, 1990. p. 71-96.

SPINILLO, A. O sentido de número e sua importância na Educação Matemática. In: BRITO, M. R. F. de. (org.). **Solução de problemas e a matemática escolar**. Campinas: Editora Alínea, 2006.

STAREPRAVO, A. R. **A multiplicação na Escola Fundamental 1:** análise de uma proposta de ensino. 2010. Tese (Doutorado em Educação). Universidade de São Paulo: São Paulo, 2010.

STAREPRAVO, A. R. **Matemática**: fazer e aprender. Curitiba: Aymará, 2008. (Coleção Matemática: fazer e aprender. 5 volumes).

VERGNAUD, G. **A criança, a matemática e a realidade:** problemas do ensino da matemática na escola elementar. Curitiba: Editora da UFPR, 2009.

VERGNAUD, G. O que é aprender? Por que Teoria dos Campos Conceituais? In: GROSSI, E. P. **O que é aprender?** Iceberg da Conceitualização. Teoria dos Campos conceituais TCC. Porto Alegre, GEEMPA, 2017. (Coleção Campos Conceituais). p. 15-53.

VERGNAUD, G. Multiplicative Structures. In: RESH, R. e LANDAU, M. (Eds.). **Acquisition of mathematics concepts and processes.** New York: Academic Press, 1983. p. 127-74.

Em cooperação

unesco

PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO
E DO ESPORTE