

# EDUCA JUNTOS

ESTADO E MUNICÍPIOS JUNTOS PELA EDUCAÇÃO

## MATEMÁTICA

CADERNO DE ATIVIDADES DO ESTUDANTE

VOLUME 1



**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 1**

**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	<p>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. 102 p. ; il. (Caderno de atividades do estudante, v.1)</p> <p>ISBN 978-85-8015-111-4 Inclui bibliografia 89.300 Kb ; PDF</p> <p>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.</p> <p style="text-align: right;">CDD 372.7 CDU 510 (816.2)</p>
------	---

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](http://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(AS) 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 6 DE OUROS .....	9
TIRA NUMÉRICA .....	19
JOGO DO REPARTIR .....	31
QUADRO DOS NÚMEROS .....	45
JOGO JUNTANDO 100 REAIS.....	61
JOGO DOS DADOS .....	87
REFERÊNCIAS .....	99







# JOGO 6 DE OUROS



# JOGO DO 6 DE OUROS

## REGRAS DO JOGO

### MATERIAIS

- UM BARALHO COMUM (RETIRAR AS CARTAS FIGURADAS: J, Q, K)

ATENÇÃO: O ÁS VALE 1

### NÚMERO DE PARTICIPANTES

- DOIS (2) A QUATRO (4) JOGADORES(AS)

### PREPARAÇÃO

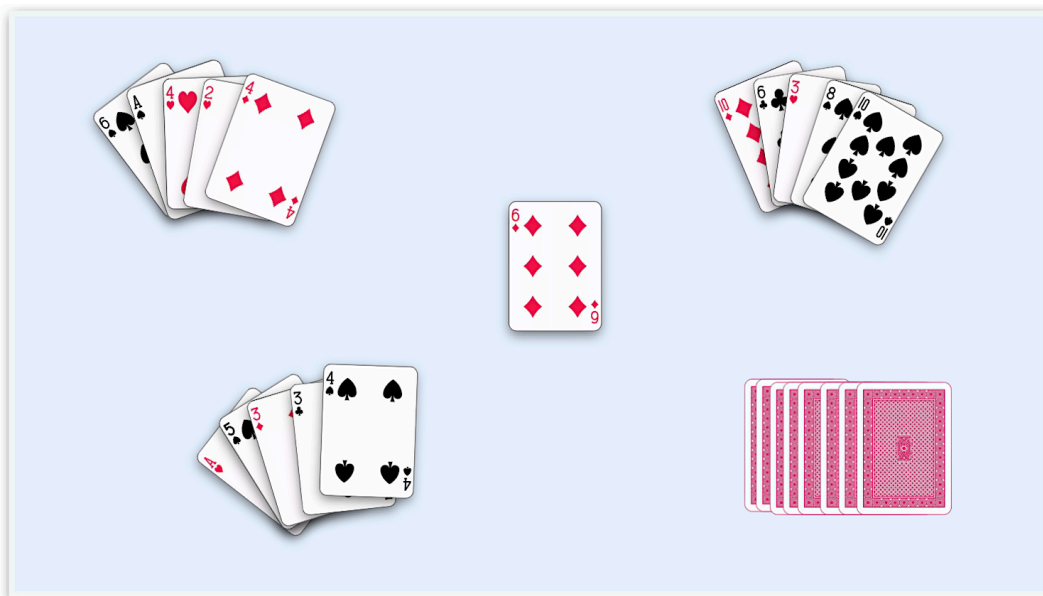
- SEPARAR O **6 DE OUROS** E COLOCÁ-LO NO CENTRO DA MESA.

### OBJETIVO

- SER O(A) PRIMEIRO(A) JOGADOR(A) A BAIXAR TODAS AS SUAS CARTAS.

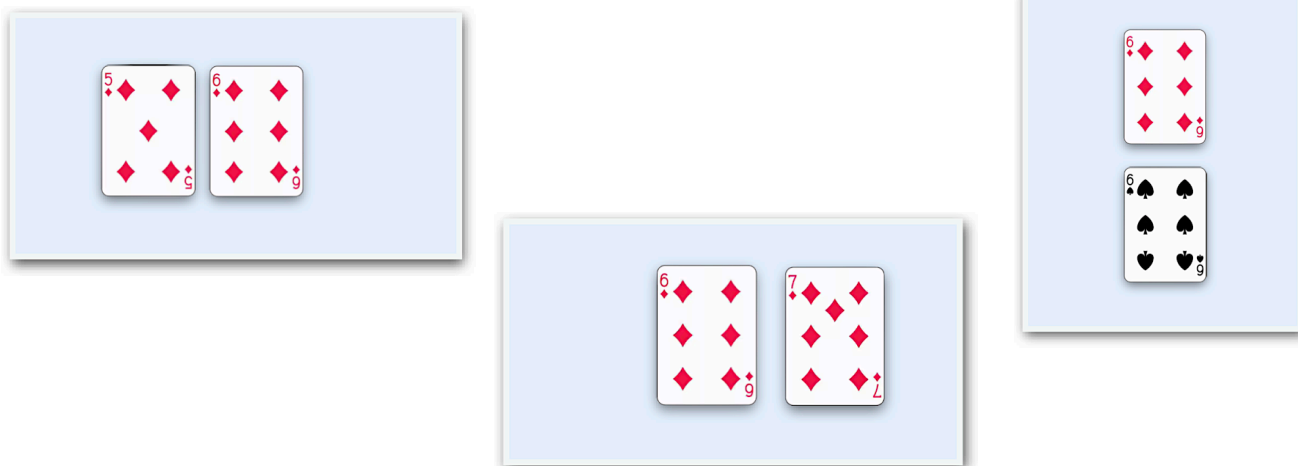
### MODO DE JOGAR

- EMBARALHAR AS CARTAS E DISTRIBUÍ-LAS: **5 PARA CADA JOGADOR(A)**.
- DEIXAR O RESTANTE DAS CARTAS NUM MONTE À PARTE, COM AS FACES NUMERADAS PARA BAIXO.



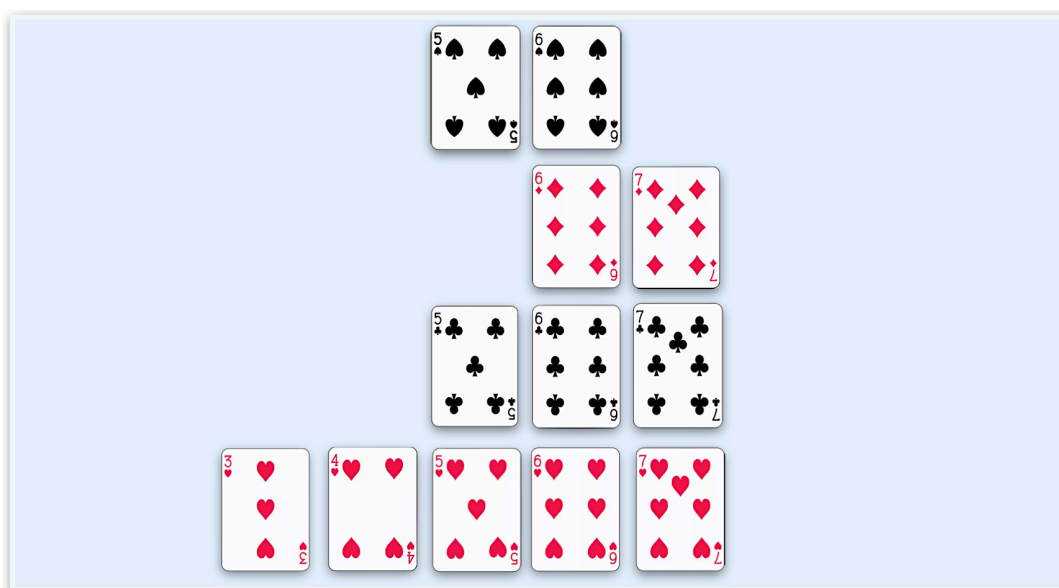
- O(A) PRIMEIRO(A) JOGADOR(A) DEVE BAIXAR UM **5 DE OUROS** OU UM **7 DE OUROS** AO LADO DO **6** QUE JÁ ESTÁ SOBRE A MESA.

- OUTRA OPÇÃO É ABRIR UMA NOVA SEQUÊNCIA, COLOCANDO UM 6 DE OUTRO NAIPE ABAIXO OU ACIMA DO SEIS DE OUROS.
- CASO NÃO TENHA NENHUMA DAS CARTAS, PRECISA COMPRAR DO MONTE ATÉ CONSEGUIR UMA QUE POSSA SER BAIXADA.



- CADA JOGADOR(A), NA SUA VEZ, PRECISA BAIXAR UMA CARTA PARA CONTINUAR AS SEQUÊNCIAS JÁ INICIADAS OU COMEÇAR UMA NOVA SEQUÊNCIA, BAIXANDO OUTRO 6 NA MESA.
- QUANDO UM(A) JOGADOR(A) NÃO TIVER UMA CARTA PARA BAIXAR, PRECISA COMPRAR DO MONTE E, QUANDO AS CARTAS DO MONTE ACABAREM, DEVE PASSAR A VEZ.

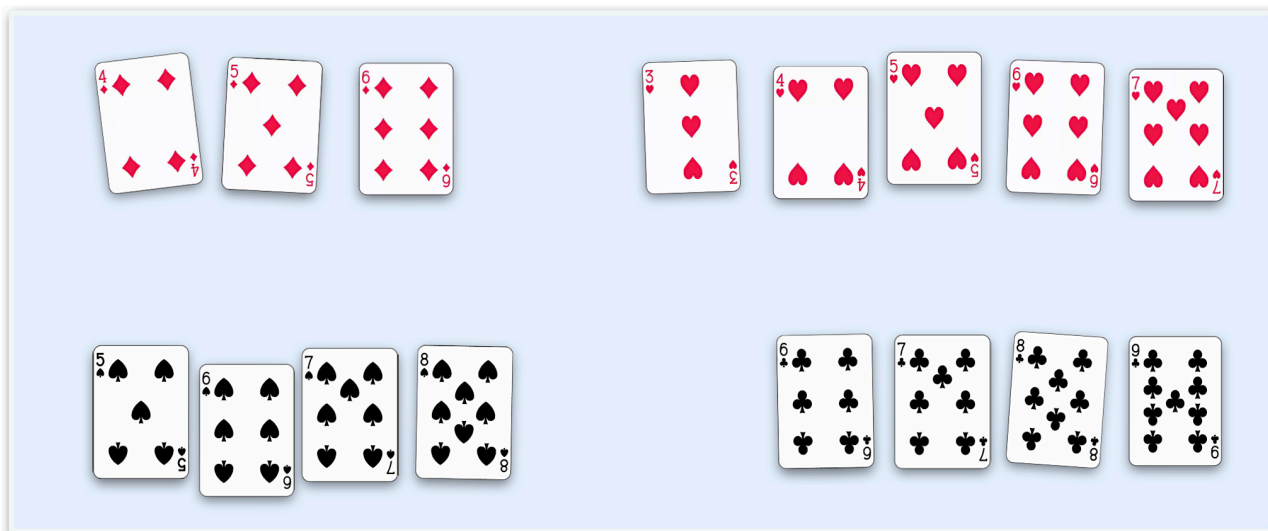
VEJA UM EXEMPLO DE COMO AS SEQUÊNCIAS VÃO SE FORMANDO:



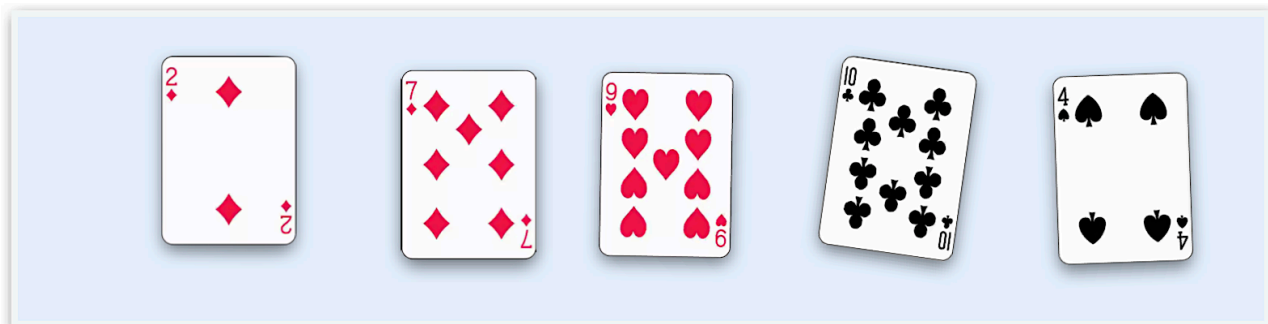
VENCE O JOGO QUEM CONSEGUIR BAIXAR TODAS AS SUAS CARTAS PRIMEIRO.

## PENSANDO SOBRE O JOGO

1. IMAGINE QUE É A SUA VEZ DE JOGAR. ESSAS SÃO AS CARTAS JÁ BAIXADAS:



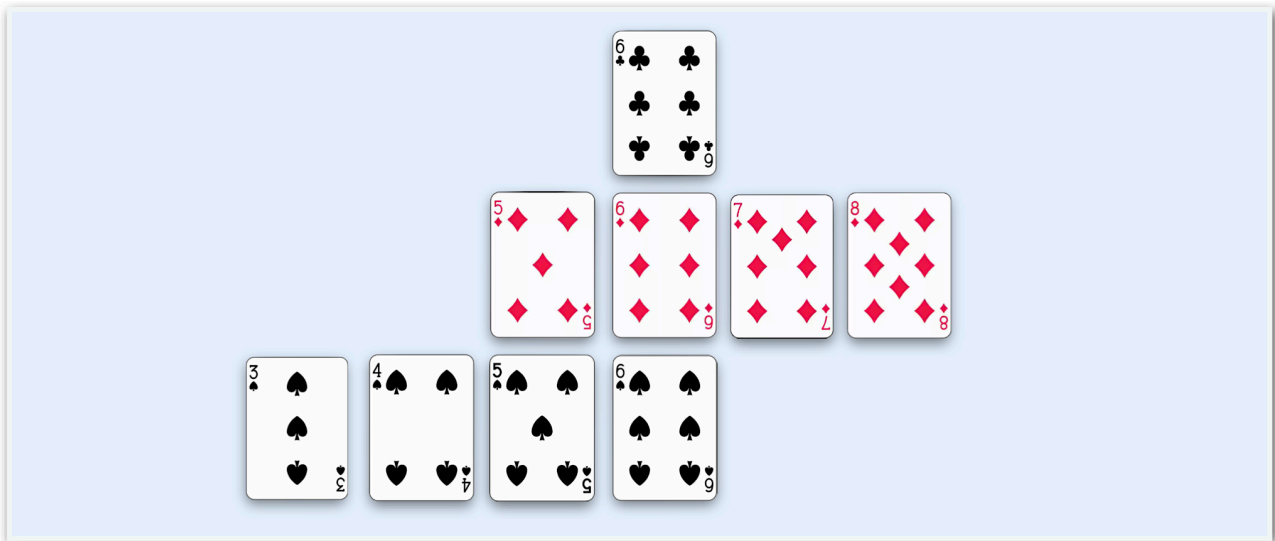
A. MARQUE COM UM X AS CARTAS QUE VOCÊ PODERIA BAIXAR, DE ACORDO COM AS REGRAS DO JOGO.



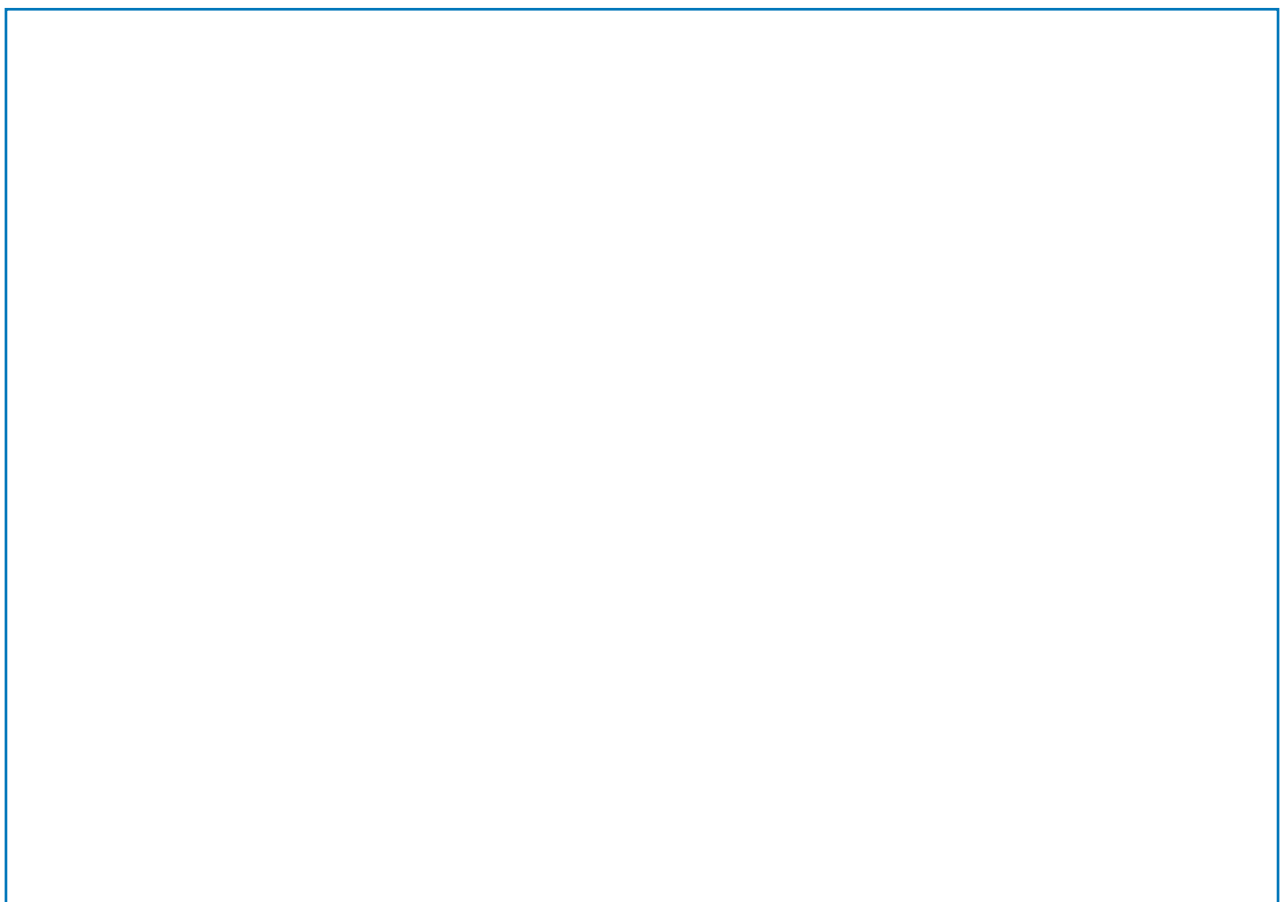
B. PINTE A CARTA QUE TEM O MENOR NÚMERO.



**2. VEJA AS CARTAS QUE ESTAVAM SOBRE A MESA NUMA PARTIDA DO JOGO DO 6 DE OUROS:**



DESENHE, NO QUADRO A SEGUIR, 3 CARTAS DIFERENTES QUE PODERIAM SER BAIXADAS NESSA JOGADA.

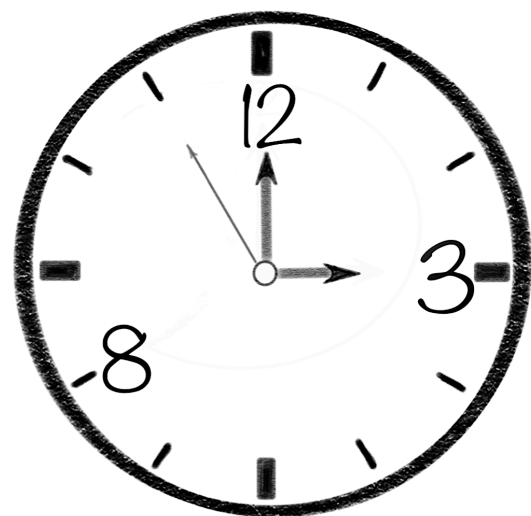


## ATIVIDADES COMPLEMENTARES:

1. ENCONTRE OS NÚMEROS ESCONDIDOS NO QUADRO ABAIXO E PINTE-OS:



2. COMPLETE AS ILUSTRAÇÕES COM OS NÚMEROS QUE ESTÃO FALTANDO:



3. VEJA AS VELAS DE ANIVERSÁRIO ABAIXO:



Fonte: Adaptação da autora, 2022

**A.** CIRCULE AQUELA QUE MOSTRA SUA IDADE ATUAL.

**B.** MARQUE COM UM **X** TODAS AQUELAS QUE INDICAM OS ANOS DE VIDA QUE VOCÊ JÁ COMPLETOU ATÉ AGORA.

4. VOCÊ JÁ VIU UM BOLO DE ANIVERSÁRIO COM UMA VELA COMO ESTA MOSTRADA ABAIXO?



**A.** QUANTOS ANOS UMA PESSOA PODE ESTAR FAZENDO PARA USAR UMA VELA COMO ESSA EM SEU BOLO?

**B.** CONVERSE SOBRE ESSA QUESTÃO COM SEUS COLEGAS E O(A) PROFESSOR(A). REGISTRE O QUE VOCÊS DESCOBRIRAM.



## JOGO DA MEMÓRIA

VOCÊ CONHECE O JOGO DA MEMÓRIA?

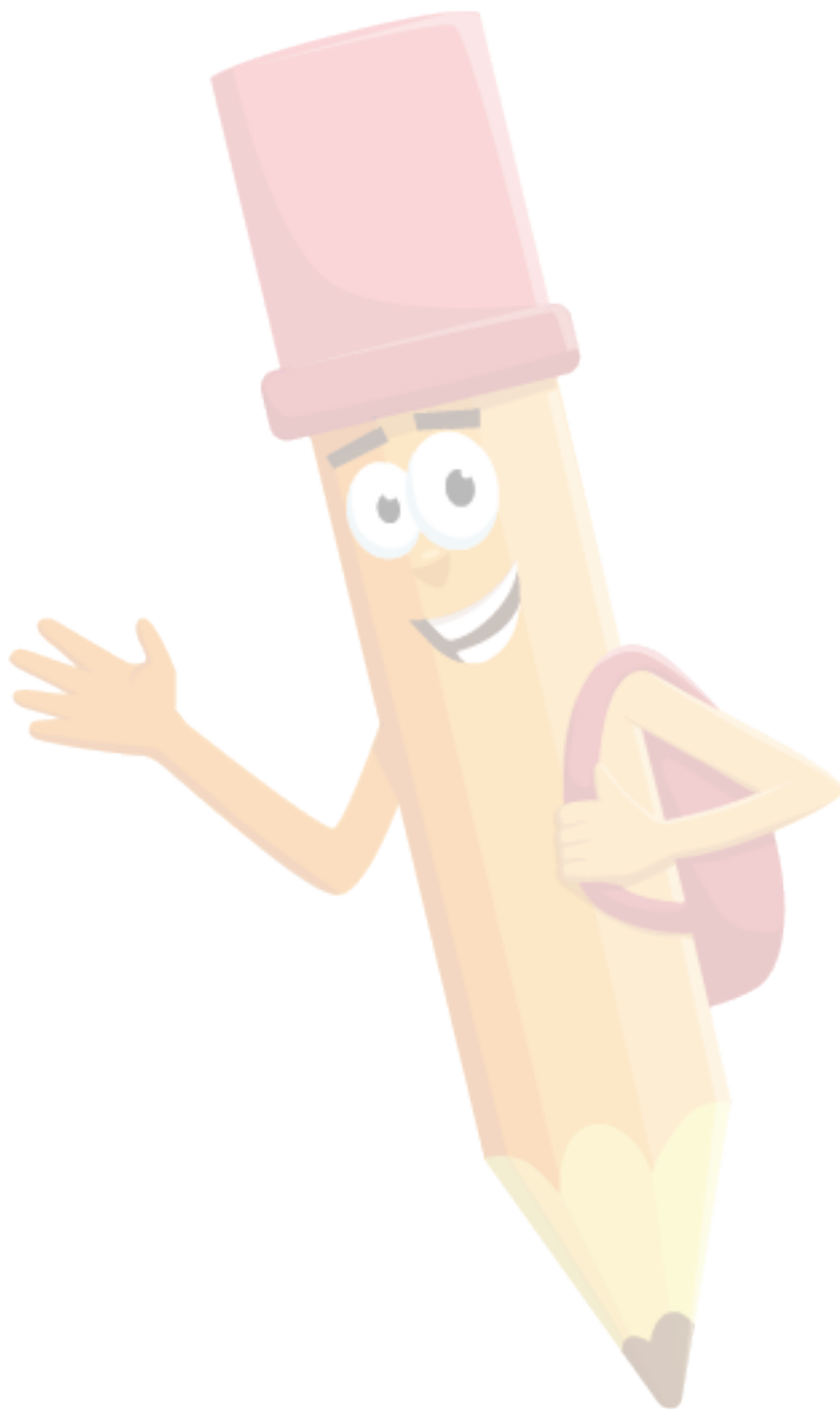
O(A) PROFESSOR(A) IRÁ EXPLICAR AS REGRAS.

RECORTE AS CARTAS DA PRÓXIMA PÁGINA E CHAME UM(A) COLEGA PARA JOGAR COM VOCÊ.









# TIRA NUMÉRICA



1. USE LÁPIS COLORIDOS PARA MARCAR, NA TIRA AO LADO, OS NÚMEROS QUE INDICAM:



ESTUDANTES DA MINHA TURMA



ESTUDANTES QUE SÃO MENINOS



ESTUDANTES QUE SÃO MENINAS

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




# PARA RECORTAR

## TIRA NUMÉRICA

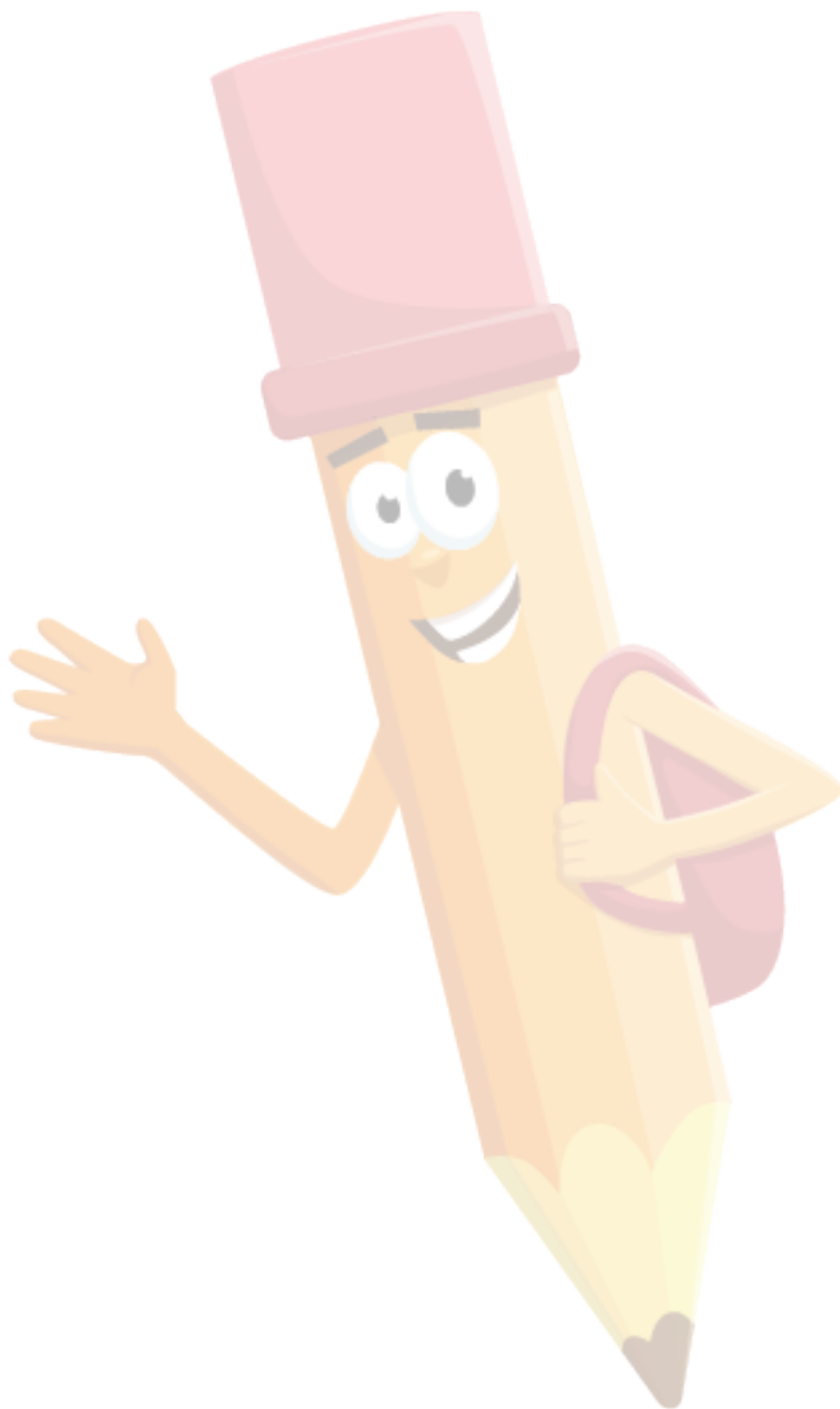
2. RECORTE CADA PEDAÇO DA TIRA, DEPOIS COLE NO LOCAL INDICADO.

18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	--



COLAR																	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	

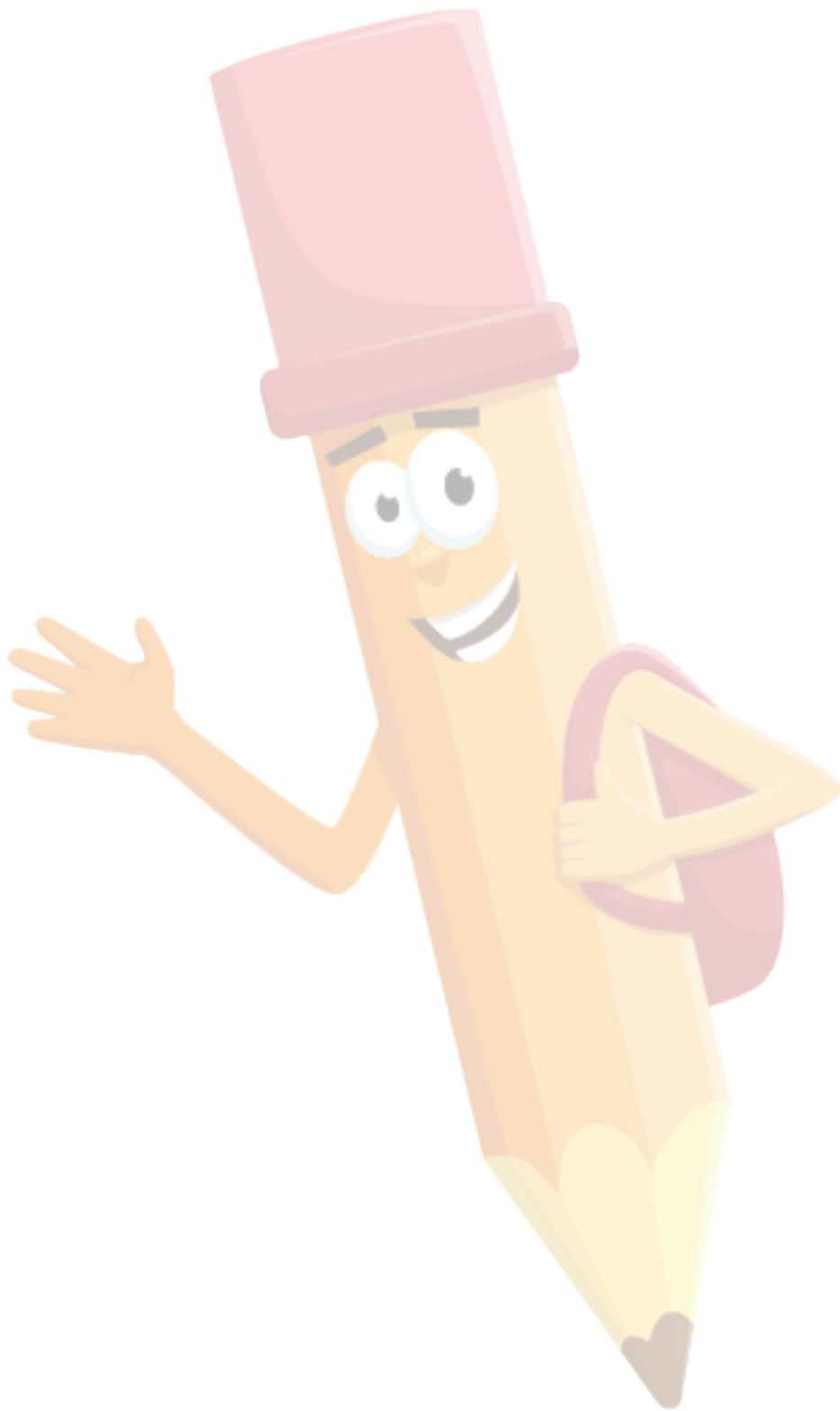




3. USANDO RECORTE E COLAGEM, MONTE UMA ÚNICA TIRA A PARTIR DOS PEDAÇOS A SEGUIR, SEM A REPETIÇÃO DE NÚMEROS.

19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

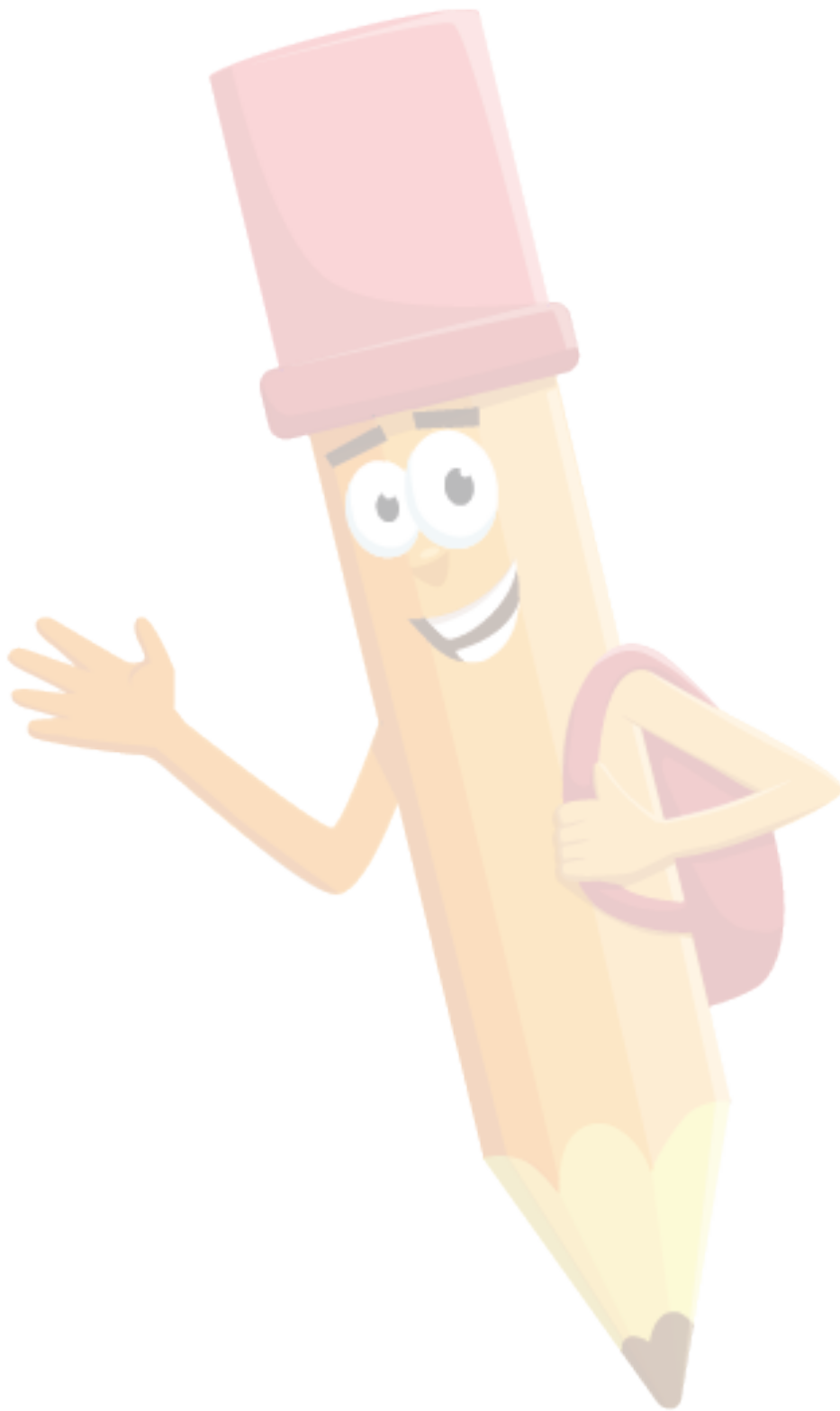






55	89	43	8	69
56	90	44	9	70
57	91	45	10	71
58	92	46	11	72
59	93	47	12	73
60	94	48	13	74
61	95	49	14	75
62	96	50	15	76
63	97	51	16	77
64	98	52	17	78
65	99	53	18	79
66	100	54	19	80
67	101	55	20	81
68	102	56	21	82
69	103	57	22	83





4. EM CADA PEDAÇO DE TIRA ABAIXO, COMPLETE AS CASAS EM BRANCO:

		13	14		16	17	18	19		21	
--	--	----	----	--	----	----	----	----	--	----	--

50	51	52	53			56			59
----	----	----	----	--	--	----	--	--	----

42	41		39	38		36	35	
----	----	--	----	----	--	----	----	--

23	24		26	27	28			31	32	33
----	----	--	----	----	----	--	--	----	----	----

71	72					77		79		81
----	----	--	--	--	--	----	--	----	--	----

57	56		54	53	52			49	48		
----	----	--	----	----	----	--	--	----	----	--	--



# JOGO TRILHA DO ARCO-ÍRIS

## REGRAS DO JOGO

### MATERIAIS

- UM DADO NUMERADO
- TAMPINHAS DE PLÁSTICO DE CORES DIFERENTES - UMA PARA CADA JOGADOR(A)
- TABULEIRO COM A TRILHA (MODELO NA PRÓXIMA PÁGINA)

### NÚMERO DE PARTICIPANTES

- 2 A 4 JOGADORES(AS).

### OBJETIVO






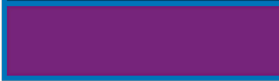
- DESLOCAR A TAMPINHA ATÉ O ARCO-ÍRIS, DE ACORDO COM O DADO.

### PREPARAÇÃO

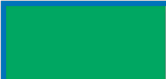
- CADA JOGADOR(A) DEVE ESCOLHER UMA TAMPINHA E COLOCÁ-LA SOBRE A NUVEM QUE MARCA A **LARGADA**.

### MODO DE JOGAR

- CADA JOGADOR(A), NA SUA VEZ, DEVE LANÇAR O DADO E DESLOCAR SUA TAMPINHA NO TABULEIRO, CONFORME O NÚMERO OBTIDO.
- AO CAIR NUMA CASA COLORIDA, PRECISA SEGUIR AS INSTRUÇÕES DOS QUADROS ABAIXO:

SE CAIR AQUI, VOCÊ <b>AVANÇA</b>		SE CAIR AQUI, VOCÊ <b>VOLTA</b>	
	3 CASAS		2 CASAS
	2 CASAS		1 CASA
	5 CASAS		4 CASAS

	SE CAIR AQUI, VOCÊ JOGA OUTRA VEZ
---	-----------------------------------

- VENCE O JOGO AQUELE(A) QUE CONSEGUIR COLOCAR SUA TAMPINHA DENTRO DO ARCO-ÍRIS ANTES DOS(AS) OUTROS(AS).



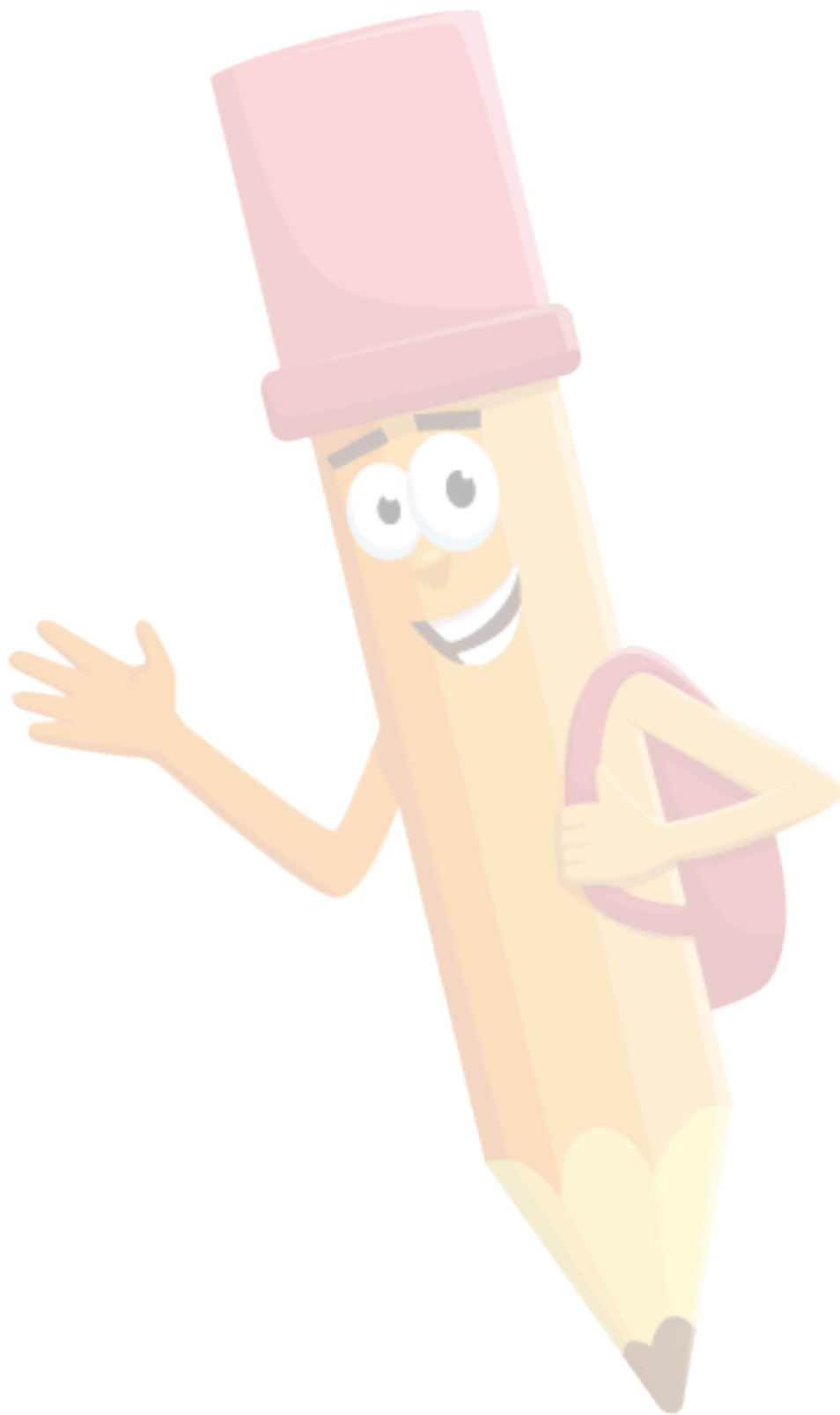
# TRILHA DO ARCO-ÍRIS

The number path is shaped like a rainbow and consists of the following segments and numbers:

- Segment 1: 1 (pink)
- Segment 2: 2 (white)
- Segment 3: 3 (white)
- Segment 4: 4 (white)
- Segment 5: 5 (white)
- Segment 6: 6 (white)
- Segment 7: 7 (white)
- Segment 8: 8 (white)
- Segment 9: 9 (white)
- Segment 10: 10 (white)
- Segment 11: 11 (white)
- Segment 12: 12 (white)
- Segment 13: 13 (white)
- Segment 14: 14 (white)
- Segment 15: 15 (white)
- Segment 16: 16 (white)
- Segment 17: 17 (white)
- Segment 18: 18 (white)
- Segment 19: 19 (white)
- Segment 20: 20 (white)
- Segment 21: 21 (white)
- Segment 22: 22 (white)
- Segment 23: 23 (white)
- Segment 24: 24 (white)
- Segment 25: 25 (white)
- Segment 26: 26 (white)
- Segment 27: 27 (white)
- Segment 28: 28 (white)
- Segment 29: 29 (white)
- Segment 30: 30 (white)
- Segment 31: 31 (white)
- Segment 32: 32 (white)
- Segment 33: 33 (white)
- Segment 34: 34 (white)
- Segment 35: 35 (white)
- Segment 36: 36 (white)
- Segment 37: 37 (white)
- Segment 38: 38 (white)
- Segment 39: 39 (white)
- Segment 40: 40 (white)
- Segment 41: 41 (white)
- Segment 42: 42 (white)
- Segment 43: 43 (white)
- Segment 44: 44 (white)
- Segment 45: 45 (white)
- Segment 46: 46 (white)
- Segment 47: 47 (white)
- Segment 48: 48 (white)
- Segment 49: 49 (white)
- Segment 50: 50 (white)

A cloud icon with the word **LARGADA** and a blue arrow points to the start of the path.

Fonte: Matemática: fazer e aprender (STAREPRAVO, 2008)





# JOGO DO REPARTIR



# JOGO DO REPARTIR

## REGRAS DO JOGO

### MATERIAIS

- GRÃOS DE FEIJÃO
- UM PRATO DE PAPELÃO OU PLÁSTICO (GRANDE)
- SEIS PRATINHOS (PEQUENOS)
- UM DADO NUMERADO
- TABELAS PARA REGISTRO DAS JOGADAS (ANEXO)
- TABELAS PARA REGISTRO DO RESTO (ANEXO)

### NÚMERO DE PARTICIPANTES

- DOIS (2) OU TRÊS (3) JOGADORES(AS) POR EQUIPE.

### PREPARAÇÃO

- COLOCAR OS FEIJÕES NO PRATO GRANDE.
- DEIXAR OS PRATOS PEQUENOS EMPILHADOS NO CENTRO DA MESA.
- ANTES DE INICIAR A PRIMEIRA RODADA, CADA JOGADOR(A) DEVERÁ PEGAR UM PUNHADO DE FEIJÃO DO PRATO GRANDE E COLOCÁ-LO À SUA FRENTE, NA MESA.

### OBJETIVO

- APÓS 5 RODADAS, FINALIZAR O JOGO COM UM RESTO MAIOR DO QUE OS(AS) DEMAIS JOGADORES(AS).

### MODO DE JOGAR

- O(A) PRIMEIRO(A) JOGADOR(A) DEVE LANÇAR O DADO (SE CAIR O NÚMERO 1, PODE JOGAR NOVAMENTE ATÉ OBTER OUTRO NÚMERO).
- PEGAR A QUANTIDADE DE PRATINHOS CORRESPONDENTE AO NÚMERO INDICADO NO DADO.
- DISTRIBUIR OS FEIJÕES DO SEU PUNHADO NESSES PRATINHOS, RESPEITANDO AS SEGUINTE REGRAS:

1. TODOS OS PRATINHOS DEVEM SER USADOS;





2. TODOS OS PRATINHOS DEVEM TER A MESMA QUANTIDADE DE GRÃOS;
  3. DEVE-SE DISTRIBUIR O MAIOR NÚMERO POSSÍVEL DE GRÃOS;
- PREENCHER A TABELA COM OS DADOS RELATIVOS À JOGADA, COMO NO EXEMPLO A SEGUIR:



Fonte: Acervo da autora, 2022

- COLOCAR OS FEIJÕES NOVAMENTE NO PRATO GRANDE.

OS(AS) DEMAIS JOGADORES(AS), CADA UM(A) NA SUA VEZ, REPETEM OS MESMOS PROCEDIMENTOS.

**ATENÇÃO: ANTES DE INICIAR UMA NOVA RODADA, TODOS(AS) DEVEM PEGAR UM NOVO PUNHADO DE FEIJÕES.**

- O JOGO TERMINA QUANDO TODOS(AS) TIVEREM COMPLETADO AS CINCO RODADAS.
- CADA JOGADOR(A) VERIFICA O NÚMERO TOTAL DE GRÃOS QUE OBTVEU COMO RESTO DURANTE A PARTIDA.
- OS(AS) JOGADORES(AS) PREENCHEM JUNTOS A TABELA QUE INDICA O RESTO TOTAL DE CADA UM(A).

VENCE AQUELE(A) QUE TIVER O MAIOR RESTO.

## PENSANDO SOBRE O JOGO

1. VEJA A JOGADA MOSTRADA NA IMAGEM A SEGUIR:



PREENCHA A TABELA DE ACORDO COM ESSA JOGADA.

RODADA	PRATINHOS	GRÃOS EM CADA PRATINHO	RESTO	TOTAL DE GRÃOS
1ª				

2. OBSERVE AGORA A JOGADA REGISTRADA NA TABELA DO JOGO:

RODADA	PRATINHOS	GRÃOS EM CADA PRATINHO	RESTO	TOTAL DE GRÃOS
1ª	5	3	4	19

MOSTRE, ATRAVÉS DE UM DESENHO, A DISTRIBUIÇÃO REGISTRADA NA TABELA:

3. AGORA VEJA UM OUTRO REGISTRO FEITO DURANTE UMA PARTIDA DO JOGO DO REPARTIR:

RODADA	PRATINHOS	GRÃOS EM CADA PRATINHO	RESTO	TOTAL DE GRÃOS
3ª	6	3	1	18

O REGISTRO ESTÁ CORRETO, DE ACORDO COM AS REGRAS DO JOGO?

( ) SIM

( ) NÃO

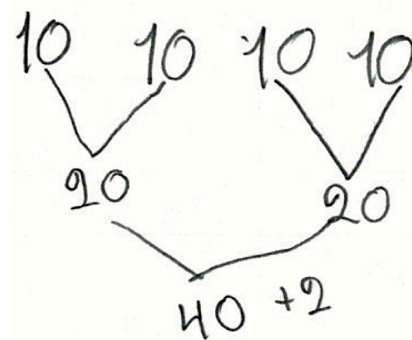
POR QUÊ?

---



---

4. LARA FEZ O SEGUINTE CÁLCULO PARA DESCOBRIR O TOTAL DE GRÃOS NA PRIMEIRA RODADA DO JOGO:

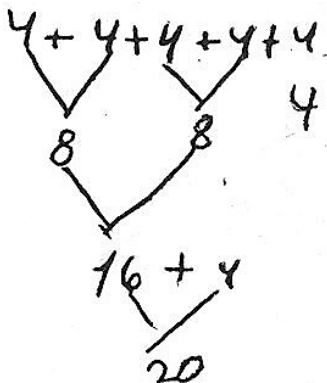


MOSTRE COMO FICOU O REGISTRO DESSA JOGADA NA TABELA:

RODADA	PRATINHOS	GRÃOS EM CADA PRATINHO	RESTO	TOTAL DE GRÃOS
1ª				

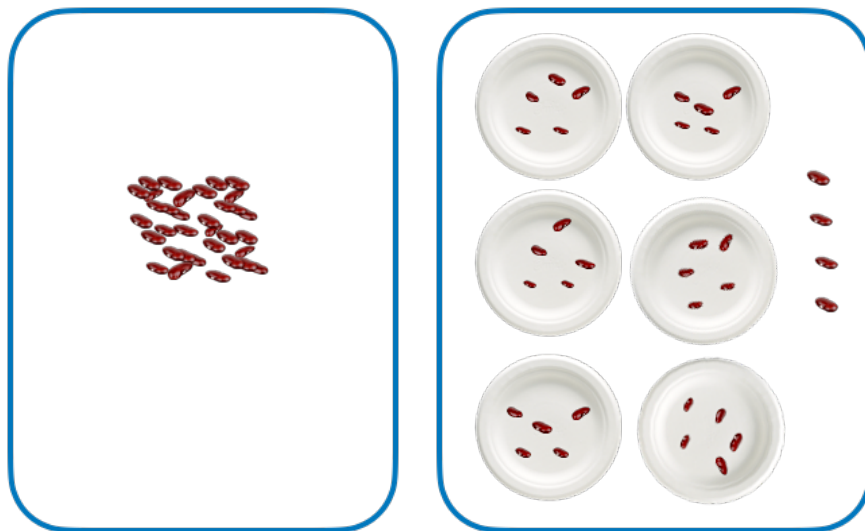


5. AGORA VEJA COMO LARA CALCULOU O TOTAL DE GRÃOS NA SEGUNDA RODADA, DEPOIS PREENCHA A TABELA DE ACORDO COM O REGISTRO MOSTRADO:



RODADA	PRATINHOS	GRÃOS EM CADA PRATINHO	RESTO	TOTAL DE GRÃOS
2ª				

6. VEJA OS FEIJÕES QUE A LARA TINHA NA TERCEIRA RODADA, **ANTES** E **DEPOIS** DE REPARTI-LOS NOS PRATINHOS:



QUAL DAS IMAGENS É MELHOR PARA FAZER UMA ESTIMATIVA DO TOTAL DE FEIJÕES? POR QUÊ?

---



---

7. MOSTRE OS CÁLCULOS QUE PODERIAM SER FEITOS PARA DETERMINAR O TOTAL DE GRÃOS EM CADA CASO, SEM USAR A CONTAGEM UM A UM:



## 8. PARA DISCUTIR COM OS(AS) COLEGAS E O(A) PROFESSOR(A).

VEJA NAS TABELAS ABAIXO OS REGISTROS FEITOS POR DUAS CRIANÇAS:

### JOÃO

RODADA	PRATINHOS	GRÃOS EM CADA PRATINHO	RESTO	TOTAL DE GRÃOS
1ª	5		0	15

### ENZO

RODADA	PRATINHOS	GRÃOS EM CADA PRATINHO	RESTO	TOTAL DE GRÃOS
1ª	3		0	15

OS DOIS TINHAM **15 FEIJÕES NO TOTAL**, CERTO? A QUANTIDADE DE GRÃOS NOS PRATINHOS DOS DOIS TAMBÉM FOI A MESMA? COMO PODEMOS SABER ISSO?

### DESAFIO

9. ESSES FORAM OS REGISTROS FEITOS POR CAMILE PARA CALCULAR O TOTAL DE FEIJÕES NUMA RODADA DO JOGO DO REPARTIR:

$$5^a \quad 4 \times 3 = 12$$
$$\begin{array}{r} 12 \\ + 3 \\ \hline 15 \end{array}$$

USE AS INFORMAÇÕES APRESENTADAS NESSE REGISTRO, PARA PREENCHER, NA TABELA, OS DADOS REFERENTES A ESSA JOGADA:

RODADA	PRATINHOS	GRÃOS EM CADA PRATINHO	RESTO	TOTAL DE GRÃOS
5ª				



**10.** A TABELA ABAIXO FOI PREENCHIDA EM UMA PARTIDA DO JOGO DO REPARTIR, MAS ALGUNS NÚMEROS FORAM APAGADOS. REGISTRE OS NÚMEROS QUE ESTÃO FALTANDO EM CADA LINHA:

RODADA	PRATINHOS	GRÃOS EM CADA PRATINHO	RESTO	TOTAL DE GRÃOS
1ª	6	4	5	
2ª	5		2	22
3ª		7	1	36
4ª	4	9		39
5ª	3		2	41

### ATIVIDADE COMPLEMENTAR:

**1.** OBSERVE A ILUSTRAÇÃO ABAIXO, CONVERSE SOBRE ELA COM OS(AS) COLEGAS E O(A) PROFESSOR(A) E DEPOIS RESPONDA ÀS QUESTÕES:



Fonte: Matemática: fazer e aprender (STAREPRAVO, 2008)



**A)** CADA MENINO PODERÁ COMER UMA LARANJA? POR QUÊ?

---

---

**B)** O QUE ELES PODEM FAZER PARA QUE TODOS COMAM LARANJA?

---

---

**C)** COMO ELES PODEM DIVIDIR DUAS LARANJAS PARA QUE TODOS GANHEM A MESMA QUANTIDADE? NESSE CASO, QUANTO CADA UM GANHARÁ?

---

---

---

**D)** E SE ELES TIVESSEM **APENAS UMA LARANJA**, COMO PODERIAM DIVIDI-LA IGUALMENTE ENTRE OS QUATRO MENINOS? QUANTO CADA UM RECEBERIA?

---

---

---



## PARA RECORTAR: TABELA JOGO DO REPARTIR - INDIVIDUAL



RODADA	PRATINHOS	GRÃOS EM CADA PRATINHO	RESTO	TOTAL DE GRÃOS
1ª				
2ª				
3ª				
4ª				
5ª				

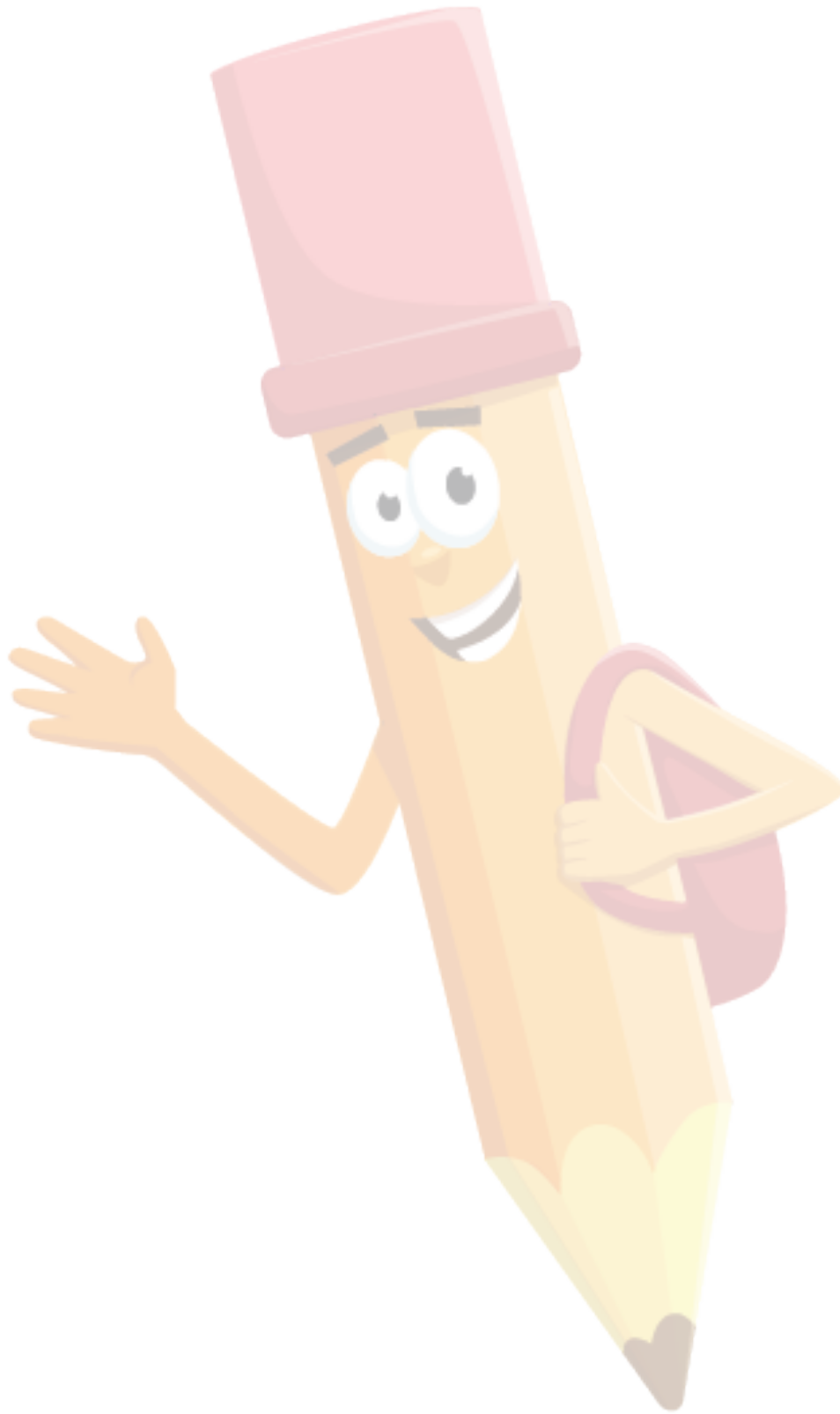


RODADA	PRATINHOS	GRÃOS EM CADA PRATINHO	RESTO	TOTAL DE GRÃOS
1ª				
2ª				
3ª				
4ª				
5ª				



RODADA	PRATINHOS	GRÃOS EM CADA PRATINHO	RESTO	TOTAL DE GRÃOS
1ª				
2ª				
3ª				
4ª				
5ª				





## PARA RECORTAR

TABELA JOGO DO REPARTIR - EQUIPE

JOGADOR(A)	RESTO TOTAL

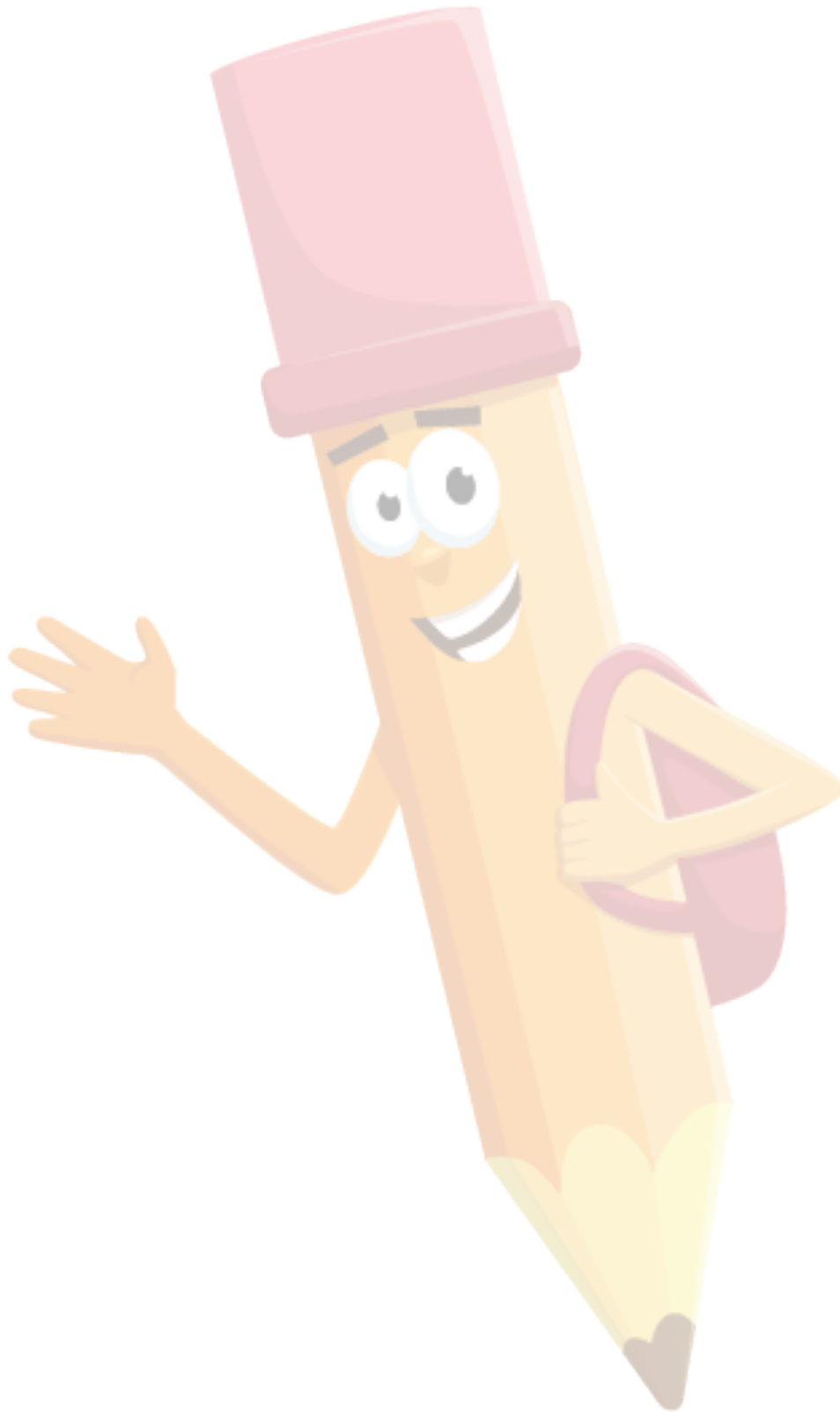


JOGADOR(A)	RESTO TOTAL



JOGADOR(A)	RESTO TOTAL







# QUADRO DOS NÚMEROS



## QUADRO DOS NÚMEROS

1. COMPLETE O QUADRO COM OS NÚMEROS QUE ESTÃO FALTANDO:

0	1	2	3	4		6	7	8	9
10	11	12		14	15	16	17	18	
20	21	22	23	24	25		27		29
	31	32	33	34		36	37	38	39
40		42		44	45	46		48	49
50	51		53		55	56	57	58	59
60	61	62	63	64		66	67	68	
	71	72	73	74	75		77	78	79
80		82	83		85	86		88	89
90	91		93	94	95	96	97	98	

2. VEJA COMO ESCRREVEMOS O NOME DOS NÚMEROS DA TERCEIRA LINHA DO QUADRO:

**21** VINTE E UM

**22** VINTE E DOIS

**23** VINTE E TRÊS

**24** VINTE E QUATRO

**25** VINTE E CINCO

**26** VINTE E SEIS

**27** VINTE E SETE

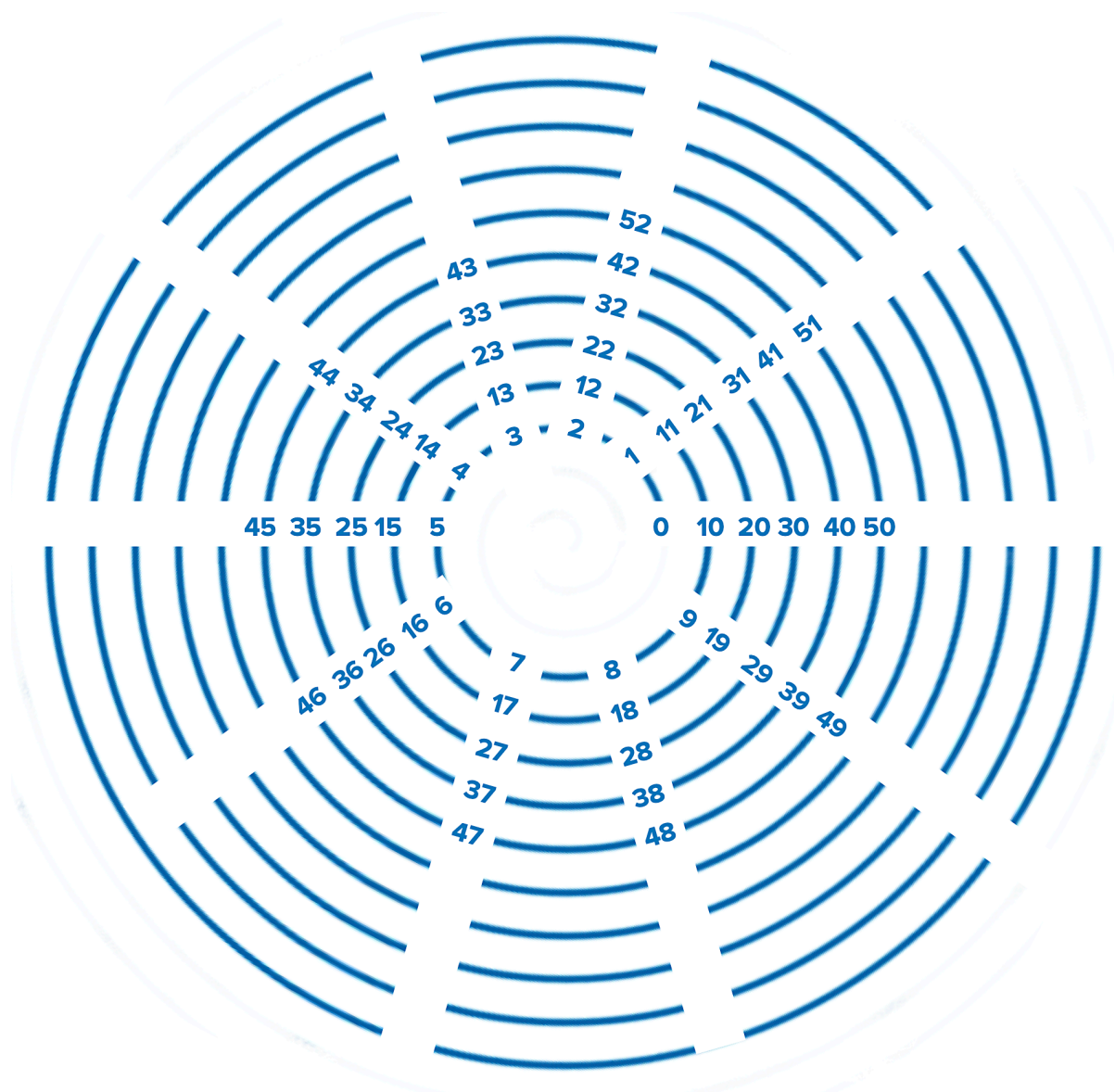
**28** VINTE E OITO

**29** VINTE E NOVE

QUAL A PALAVRA QUE SE REPETE NA ESCRITA DE TODOS OS NÚMEROS?  
PINTE-A COM LÁPIS COLORIDO.



3. OBSERVE A IMAGEM DE UMA ESPIRAL DOS NÚMEROS:



LOCALIZE A SEGUINTE SEQUÊNCIA NA ESPIRAL: **0, 10, 20, 30, 40, 50.**

**A.** REGISTRE AQUI OS NÚMEROS QUE COMPLETARIAM ESSA SEQUÊNCIA NA FIGURA.

---

**B.** ESCOLHA OUTRA SEQUÊNCIA EM LINHA RETA DA ESPIRAL. COPIE AQUI E COMPLETE-A.

---



4. PREENCHA CADA UM DOS PEDAÇOS DO QUADRO COM OS NÚMEROS QUE ESTÃO FALTANDO.

A.

	17	18	19
26	27	28	
36		38	39
46	47		49

B.

55		57	58	59
65	66		68	69
75	76	77	78	

C.

51	52	53
61		63
71		73
81		83
91		93

5. NESSE QUADRO HÁ SETE NÚMEROS POSICIONADOS EM LUGARES INDEVIDOS. ENCONTRE-OS E MARQUE CADA UM DELES COM UM X.

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	92
30	31	32	33	43	35	36	37	38	39
40	41	42	34	44	45	46	47	48	49
50	51	25	53	54	55	65	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	18	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
100	101	102	103	104	150	106	107	108	109





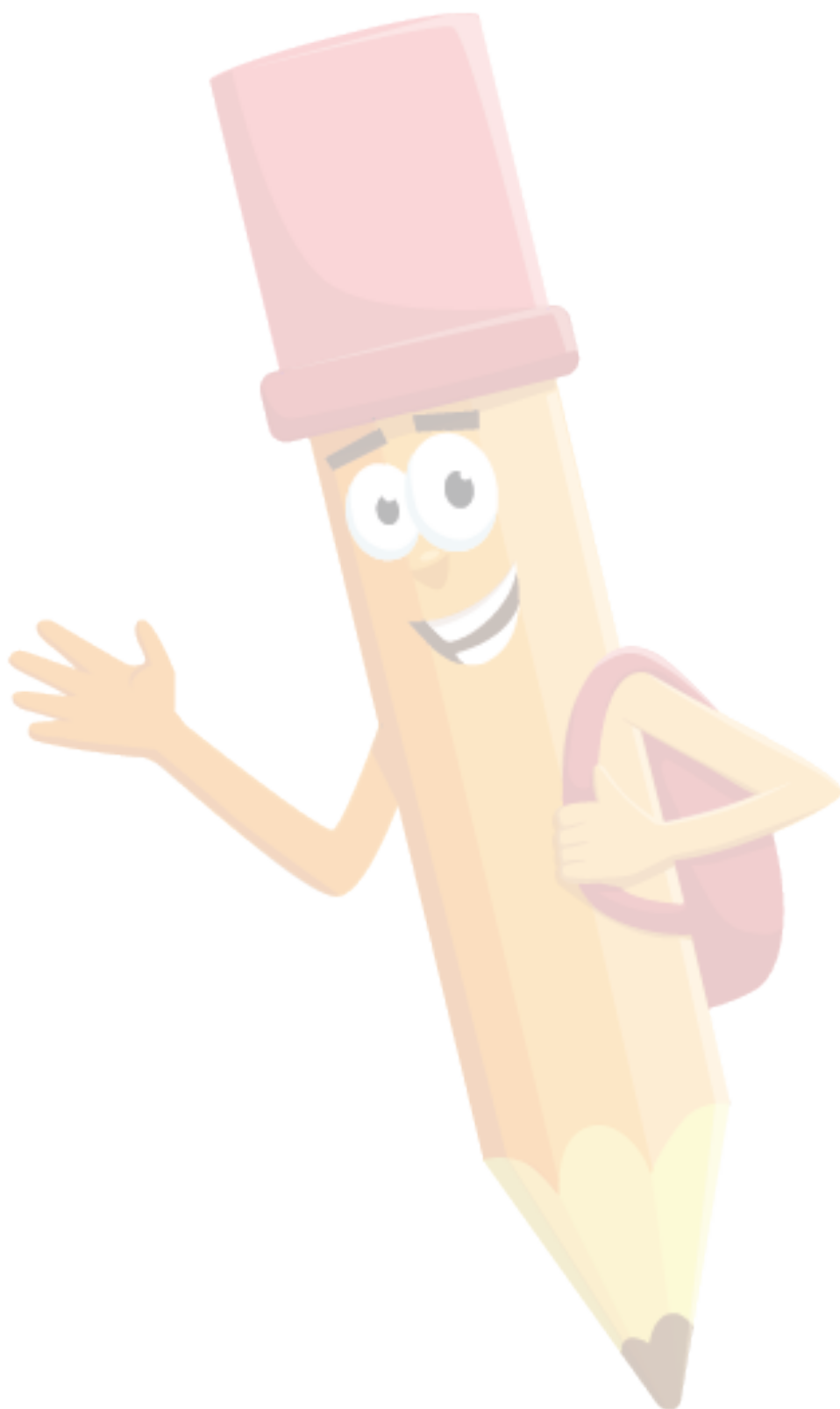
## PARA RECORTAR

ESTE É O QUADRO DOS NÚMEROS PARA VOCÊ RECORTAR E USAR SEMPRE QUE NECESSÁRIO.



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





PARA RECORTAR

**DOZE**



**DEZESSEIS**



**QUATORZE**

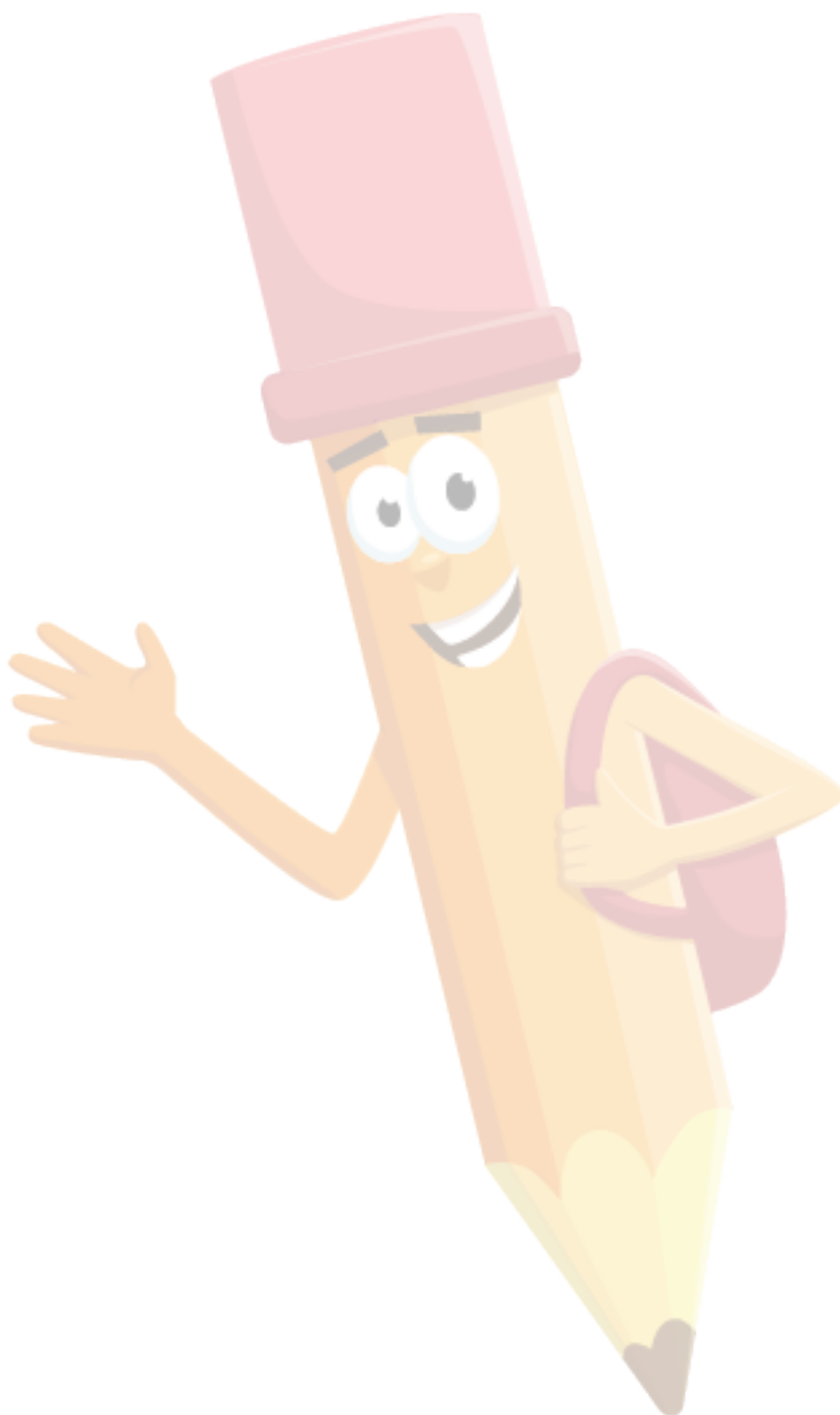


**TREZE**



**DEZOITO**







**DEZESSETE**



**ONZE**



**DEZENOVE**

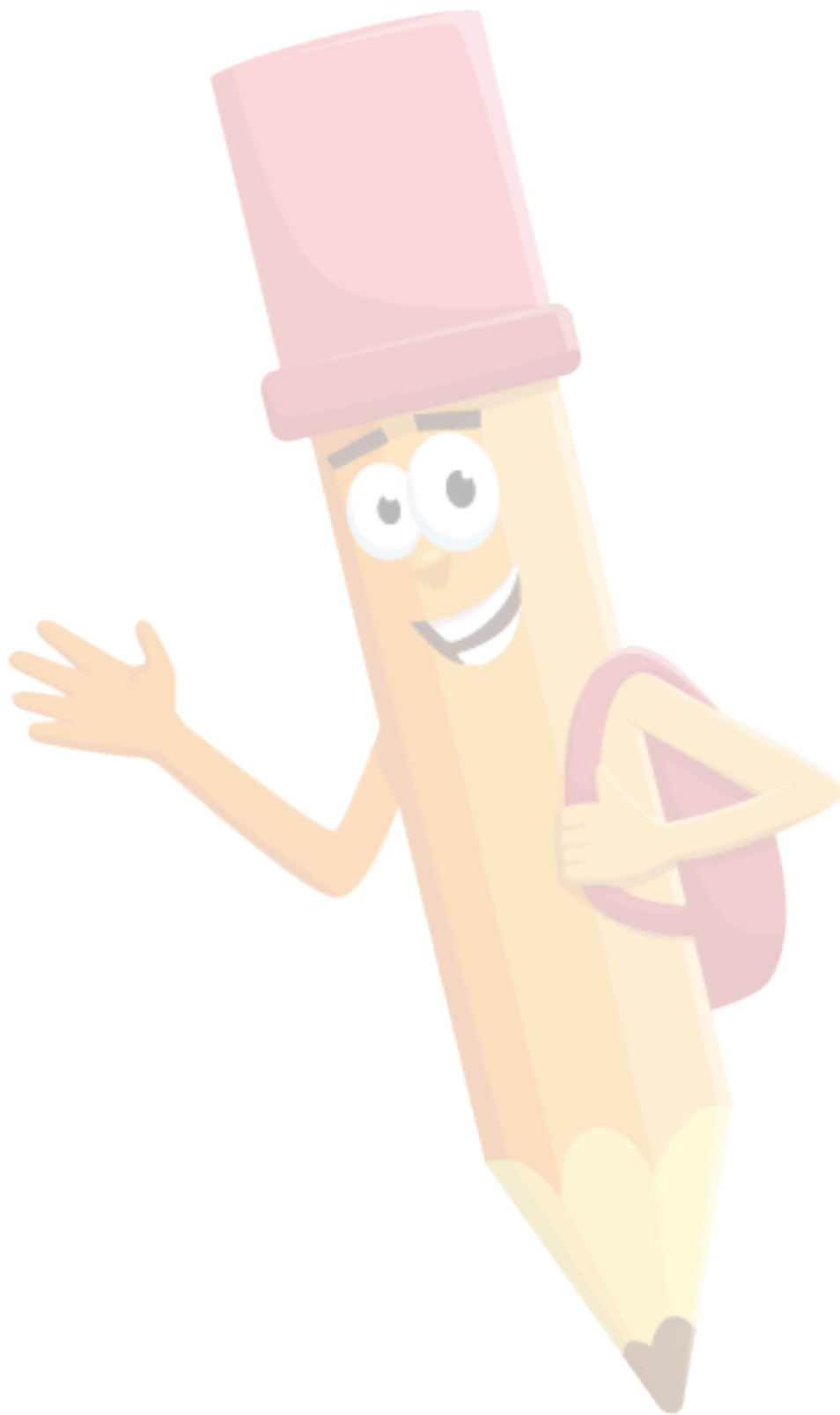


**QUINZE**



**DEZ**





# PARA RECORTAR

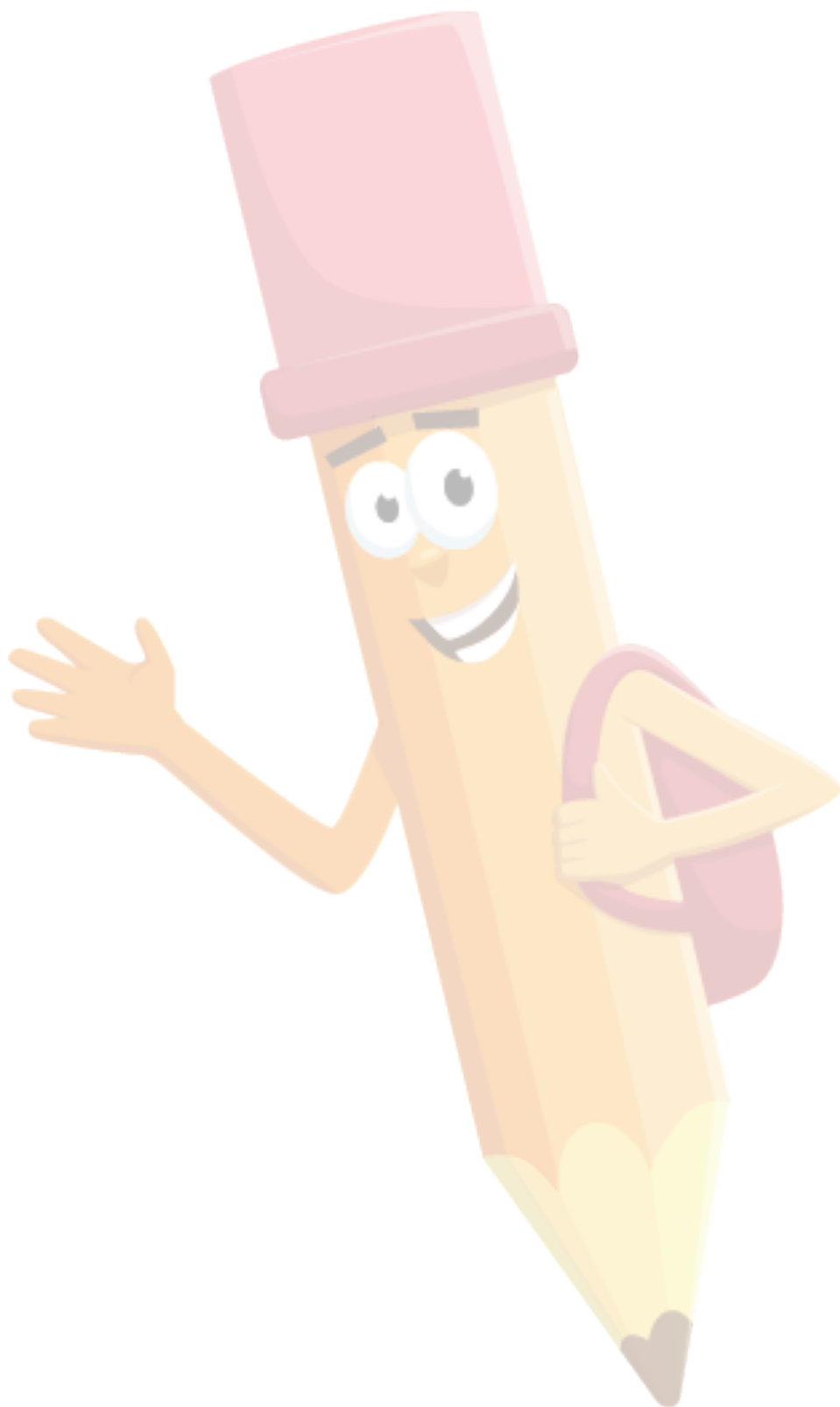
## QUEBRA-CABEÇA - QUADRO DOS NÚMEROS

RECORTE CADA UM DOS PEDAÇOS, DESTA E DAS PRÓXIMAS PÁGINAS, PARA MONTAR UM ÚNICO QUADRO DOS NÚMEROS.

The puzzle consists of the following pieces:

- A 5x2 grid containing numbers 0, 1, 10, 11, 20, 21, 30, 31, 40, 41.
- A 2x3 grid containing numbers 25, 26, 27, 35, 36, 37.
- A 2x2 grid containing numbers 4, 5, 14, 15.
- A 3x2 grid containing numbers 2, 3, 12, 13, 22, 23, 24.
- A 1x5 grid containing numbers 45, 46, 47, 48, 49.







32	33	34
42	43	
52		

56	57	58
66	67	
76		
86		

82	83	84
----	----	----

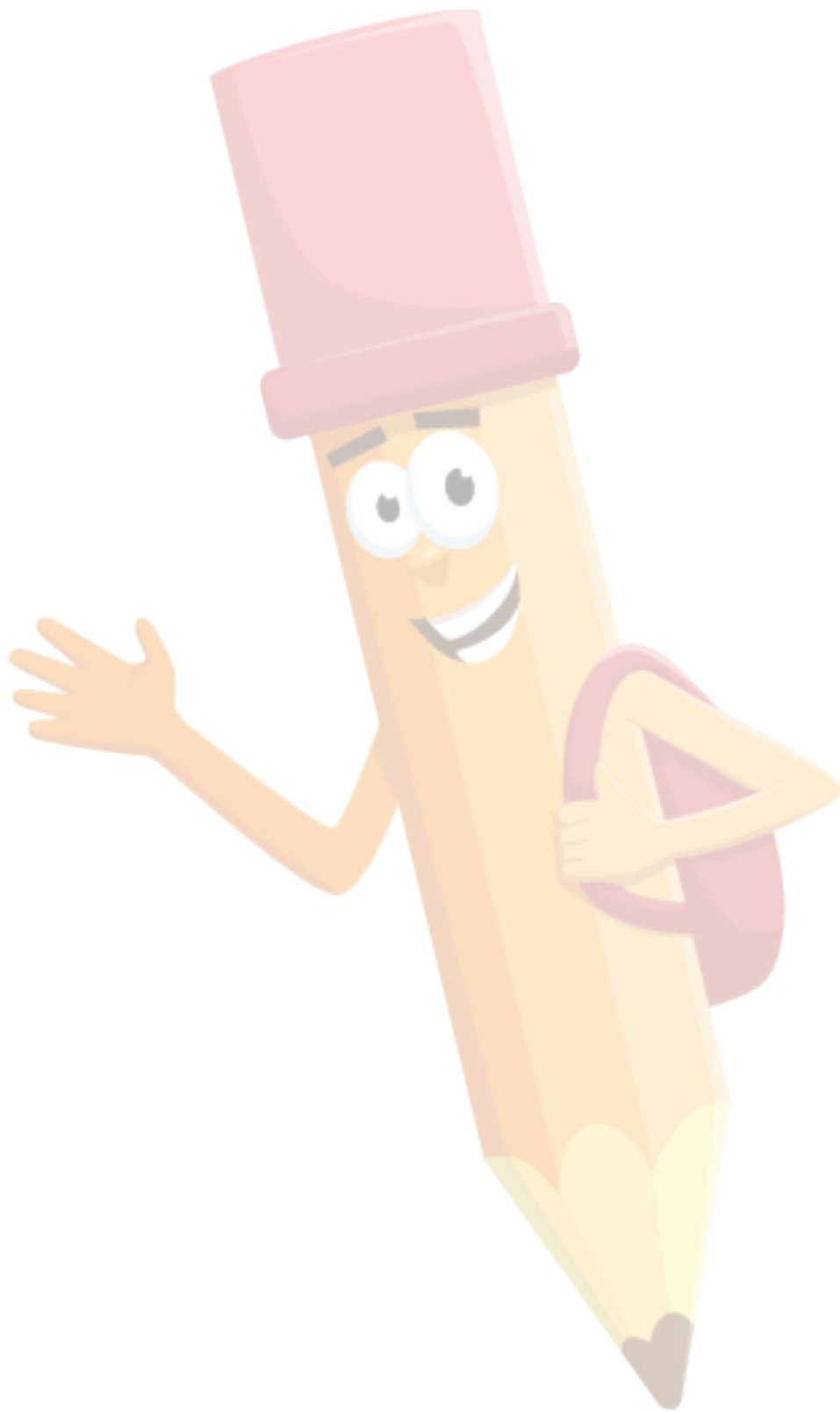
62
72

50	51
60	61
70	71
80	81
90	91

18
28
38

44	
53	54
63	64
73	74





29  
39

8 9  
19

55  
65  
75  
85  
94 95

92 93

6 7  
16 17

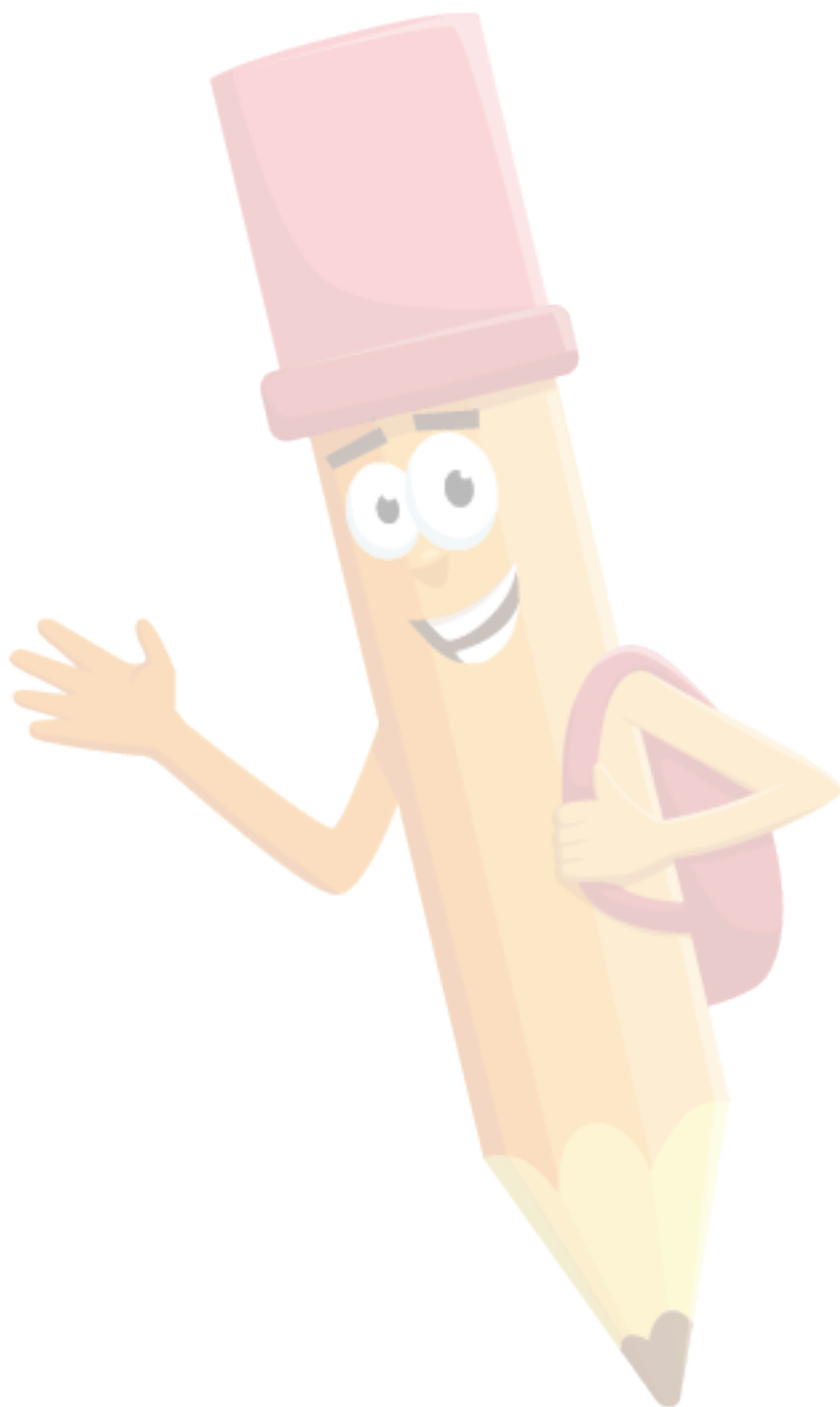
59  
69  
79

87 88 89

68  
77 78

96 97 98 99





# JOGO JUNTANDO 100 REAIS



# JOGO JUNTANDO 100 REAIS

## REGRAS DO JOGO

### MATERIAIS

- 3 DADOS NUMERADOS
- 6 PRATINHOS DE PAPELÃO
- LÁPIS E PAPEL PARA REGISTRAR O VALOR OBTIDO EM CADA JOGADA
- CÉDULAS E MOEDAS DE REAL NAS SEGUINTE QUANTIDADES:

2 JOGADORES(AS)	
VALOR	QUANTIDADE
1 real	6
2 reais	5
5 reais	4
10 reais	5
20 reais	4
50 reais	2
100 reais	1

3 JOGADORES(AS)	
VALOR	QUANTIDADE
1 real	7
2 reais	6
5 reais	5
10 reais	6
20 reais	5
50 reais	3
100 reais	1

4 JOGADORES(AS)	
VALOR	QUANTIDADE
1 real	8
2 reais	7
5 reais	6
10 reais	7
20 reais	6
50 reais	4
100 reais	1

### OBJETIVO

- SER O(A) PRIMEIRO(A) A CONQUISTAR UMA NOTA DE 100 REAIS.

### PREPARAÇÃO

- SEPARAR AS NOTAS E MOEDAS, COLOCANDO-AS NOS PRATINHOS, DE ACORDO COM O SEU VALOR. A NOTA DE 100 REAIS PODE FICAR DE FORA.



Fonte: Acervo da autora, 2022



## MODO DE JOGAR

- CADA JOGADOR(A), NA SUA VEZ, DEVE:
  1. LANÇAR OS TRÊS DADOS E SOMAR OS VALORES OBTIDOS;
  2. PEGAR, NOS PRATINHOS, O VALOR CORRESPONDENTE AO TOTAL OBTIDO;
  3. REGISTRAR O VALOR OBTIDO NA JOGADA.

VEJA UM EXEMPLO:



- A CADA RODADA OS(AS) JOGADORES(AS) VÃO JUNTANDO MAIS DINHEIRO E PODEM REALIZAR TROCAS PARA FICAR COM UM NÚMERO MENOR DE NOTAS.

AQUELE(A) QUE CONQUISTAR A NOTA DE 100 REAIS PRIMEIRO, VENCE A PARTIDA.



## PENSANDO SOBRE O JOGO

1. VEJA O DINHEIRO QUE LUCAS CONSEGUIU JUNTAR DURANTE AS TRÊS PRIMEIRAS RODADAS DO JOGO:



QUE TROCAS ELE PODERIA FAZER PARA FICAR COM MENOS CÉDULAS E MOEDAS, MANTENDO A MESMA QUANTIA EM DINHEIRO?

REGISTRE NO QUADRO ABAIXO:





**2.** NA SEGUNDA RODADA DO JOGO, LARA JÁ TINHA CONSEGUIDO JUNTAR **17 REAIS**. MOSTRE TRÊS POSSIBILIDADES DIFERENTES DE FORMAR ESSA QUANTIA USANDO CÉDULAS E MOEDAS DE REAL:

**3.** DESENHE AS CÉDULAS OU MOEDAS DE CADA VALOR QUE VOCÊ PRECISARIA JUNTAR PARA TROCAR POR UMA NOTA IGUAL A ESSA:



**SOMENTE MOEDAS DE 1 REAL**



**SOMENTE NOTAS DE 2 REAIS**

**SOMENTE NOTAS DE 5 REAIS**

**SOMENTE NOTAS DE 10 REAIS**



4. NA PRIMEIRA RODADA, ANA CONSEGUIU PEGAR A SEGUINTE QUANTIA DE DINHEIRO:



QUAIS PODERIAM SER OS NÚMEROS OBTIDOS POR ELA NOS **TRÊS DADOS?**

- MOSTRE PELO MENOS **3 POSSIBILIDADES DIFERENTES:**

5. VEJA OS PONTOS OBTIDOS POR PEDRO NOS DADOS:

ESSA FOI A NOTA QUE ELE PEGOU NOS PRATINHOS:



MARQUE COM UM X AS AFIRMATIVAS QUE ESTÃO CORRETAS:

- ( ) A NOTA **TEM O MESMO VALOR** QUE OS PONTOS DOS DADOS.
- ( ) A NOTA **VALE MAIS** DO QUE OS PONTOS DOS DADOS.
- ( ) A NOTA **VALE MENOS** DO QUE OS PONTOS DOS DADOS.
- ( ) PEDRO PEGOU **A QUANTIA CORRESPONDENTE** AOS PONTOS DOS DADOS.
- ( ) PEDRO PEGOU **UMA QUANTIA MAIOR** DO QUE A OBTIDA NOS DADOS.
- ( ) PEDRO PEGOU **UMA QUANTIA MENOR** DO QUE A OBTIDA NOS DADOS.



6. A TABELA ABAIXO MOSTRA AS JOGADAS DA VALENTINA DURANTE UMA PARTIDA, MAS ESTÃO FALTANDO ALGUMAS INFORMAÇÕES:

REGISTRE AS INFORMAÇÕES QUE ESTÃO FALTANDO PARA COMPLETAR A TABELA.

TOTAL DADOS	DINHEIRO QUE PEGOU NOS PRATINHOS	TROCO	VALOR DO TROCO
13		NÃO	X
18		SIM	
15			
15			
		SIM	
		NÃO	X
12		NÃO	X



## DESAFIOS

7. NA SEXTA RODADA DO JOGO, LUCAS JÁ TINHA CONSEGUIDO JUNTAR **76 REAIS**. QUE NOTAS ELE PODERIA TER?

MOSTRE DUAS POSSIBILIDADES DIFERENTES:

--	--

8. É A QUARTA RODADA DO JOGO E A ELISA JÁ TEM **48 REAIS**. QUANTO AINDA FALTA PARA ELA CONSEGUIR OS 100 REAIS? REGISTRE SUAS IDEIAS.



9. ANA QUER DISTRIBUIR O DINHEIRO QUE TEM ENTRE SEUS **TRÊS FILHOS**, DE FORMA QUE **TODOS RECEBAM O MESMO VALOR**. COMO ELA PODE FAZER ISSO? QUANTO CADA UM RECEBERÁ?



# ATIVIDADES COMPLEMENTARES

1. EM CADA LINHA MARQUE UM X NO QUADRO QUE TEM O MAIOR VALOR EM DINHEIRO:

A.



B.



C.



2. DESCUBRA O SEGREDO DE CADA SÉRIE NUMÉRICA E COMPLETE COM OS NÚMEROS QUE ESTÃO FALTANDO.

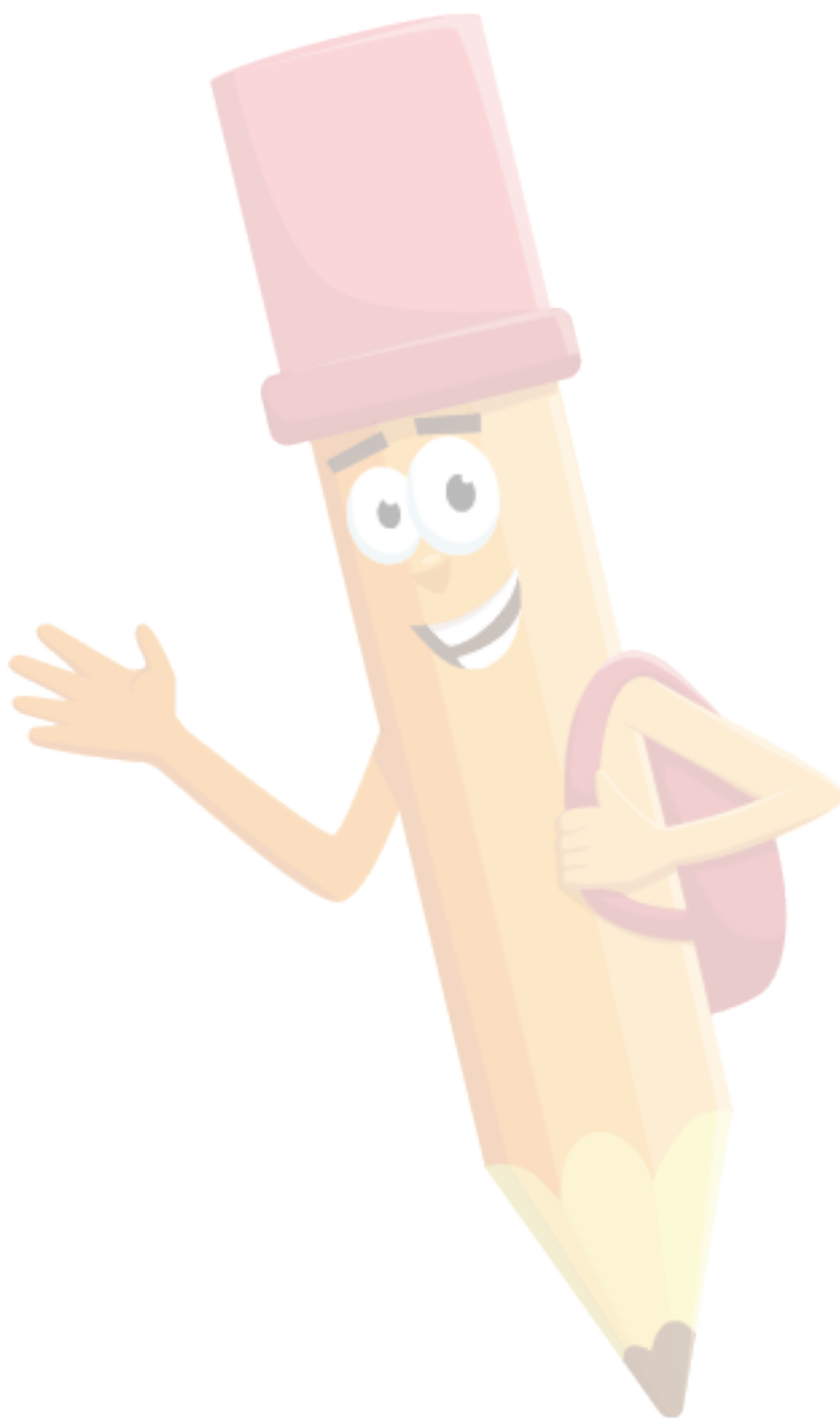




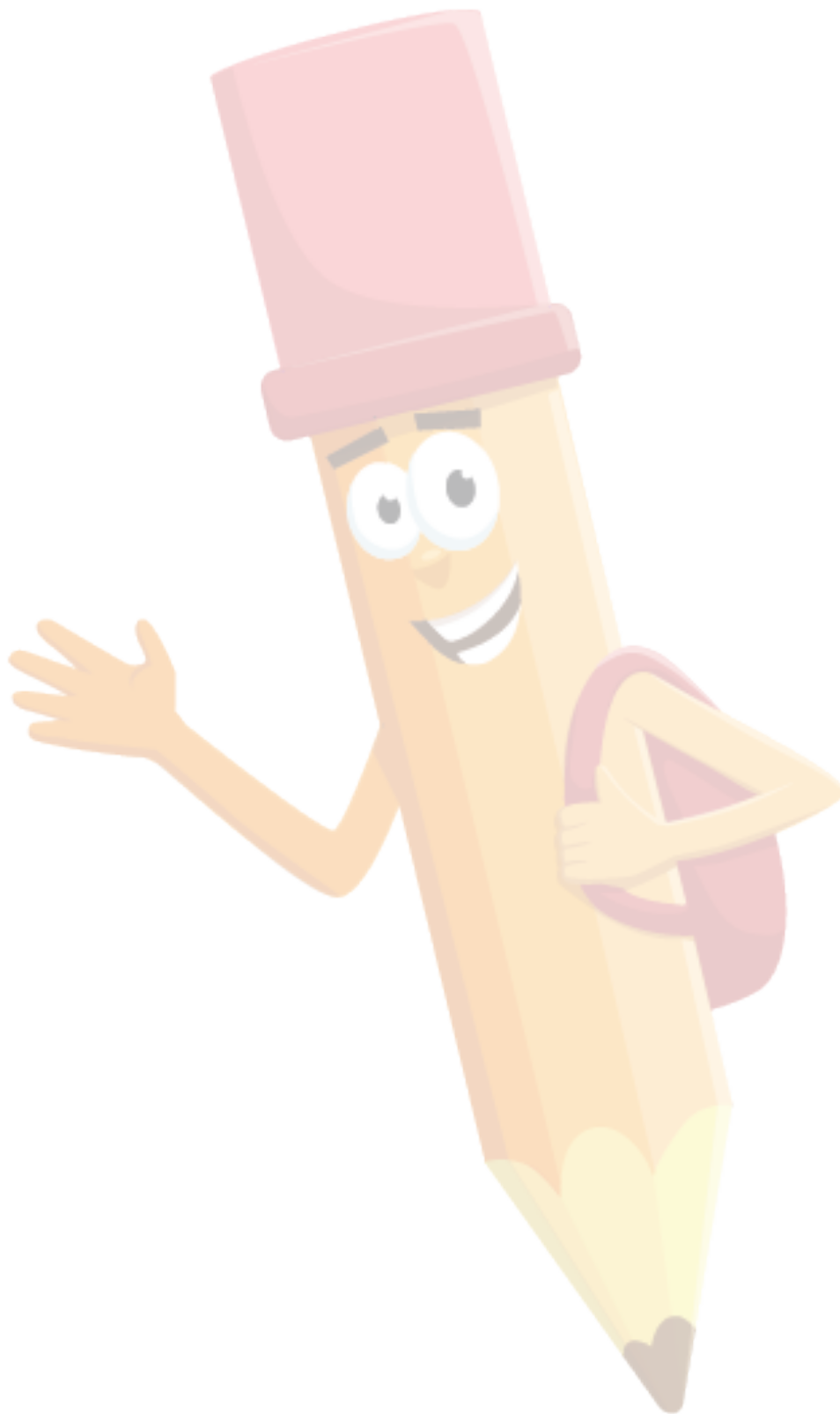
## PARA RECORTAR

AS CÉDULAS E MOEDAS A SEGUIR SÃO PARA VOCÊ RECORTAR, COLAR E BRINCAR.

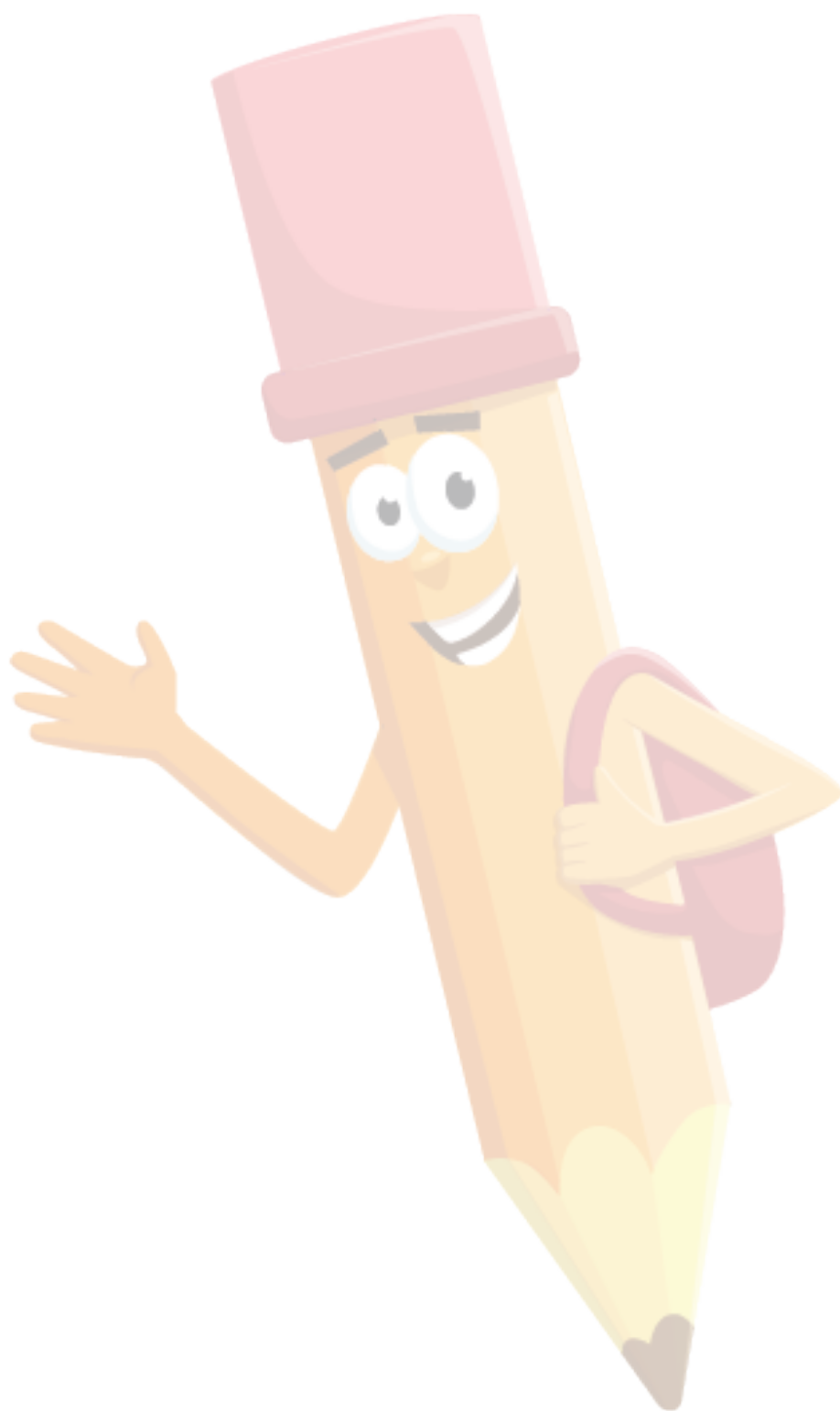




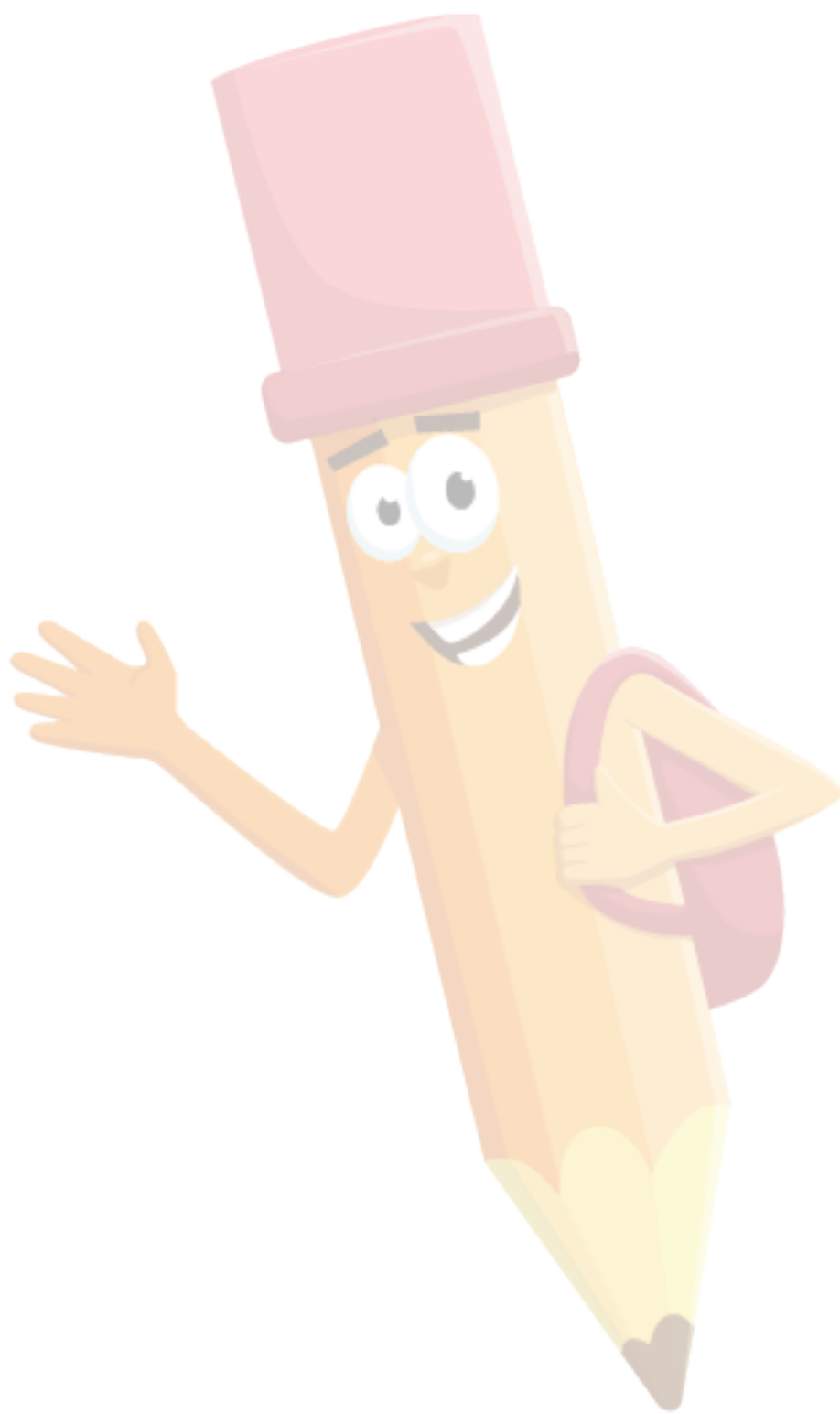






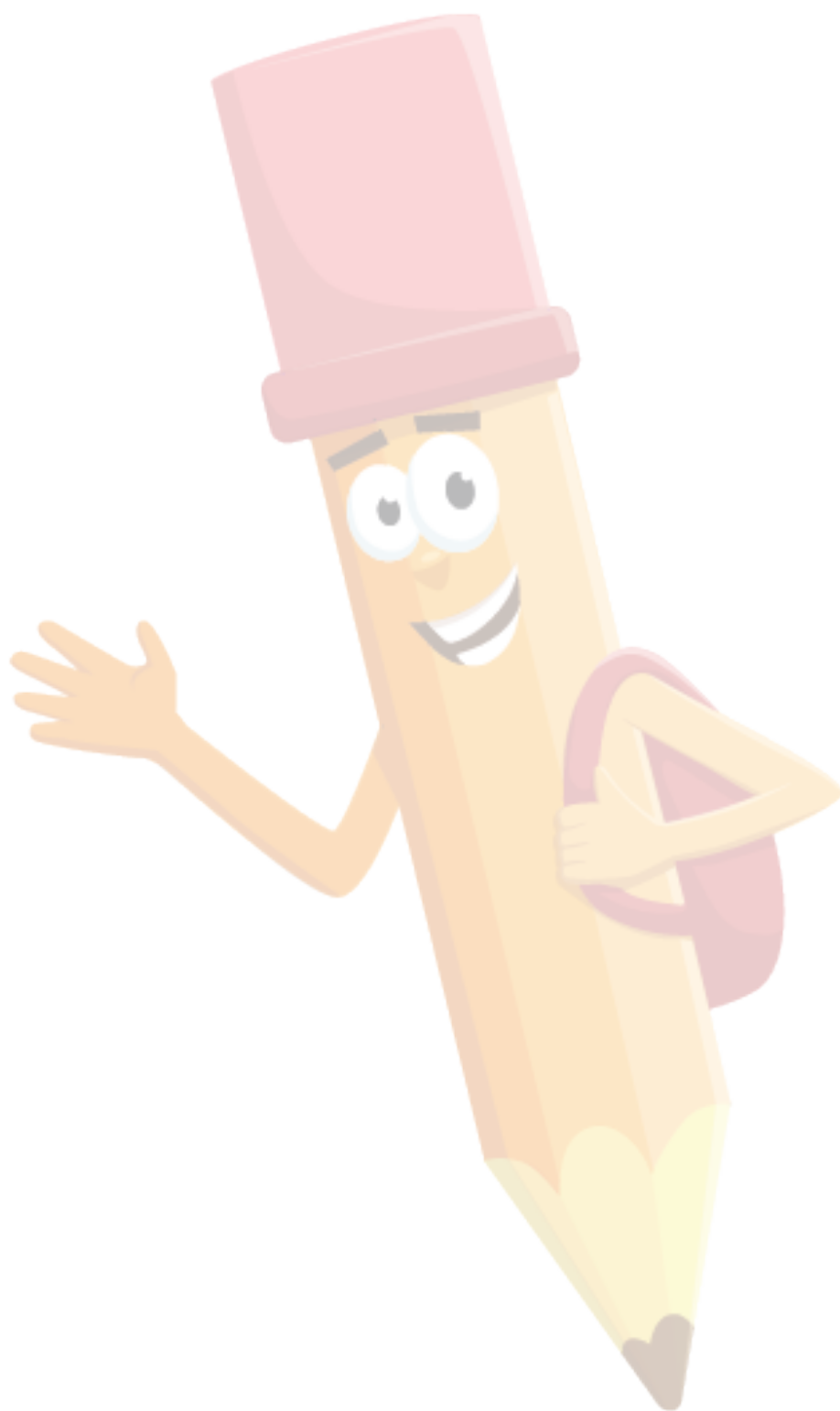




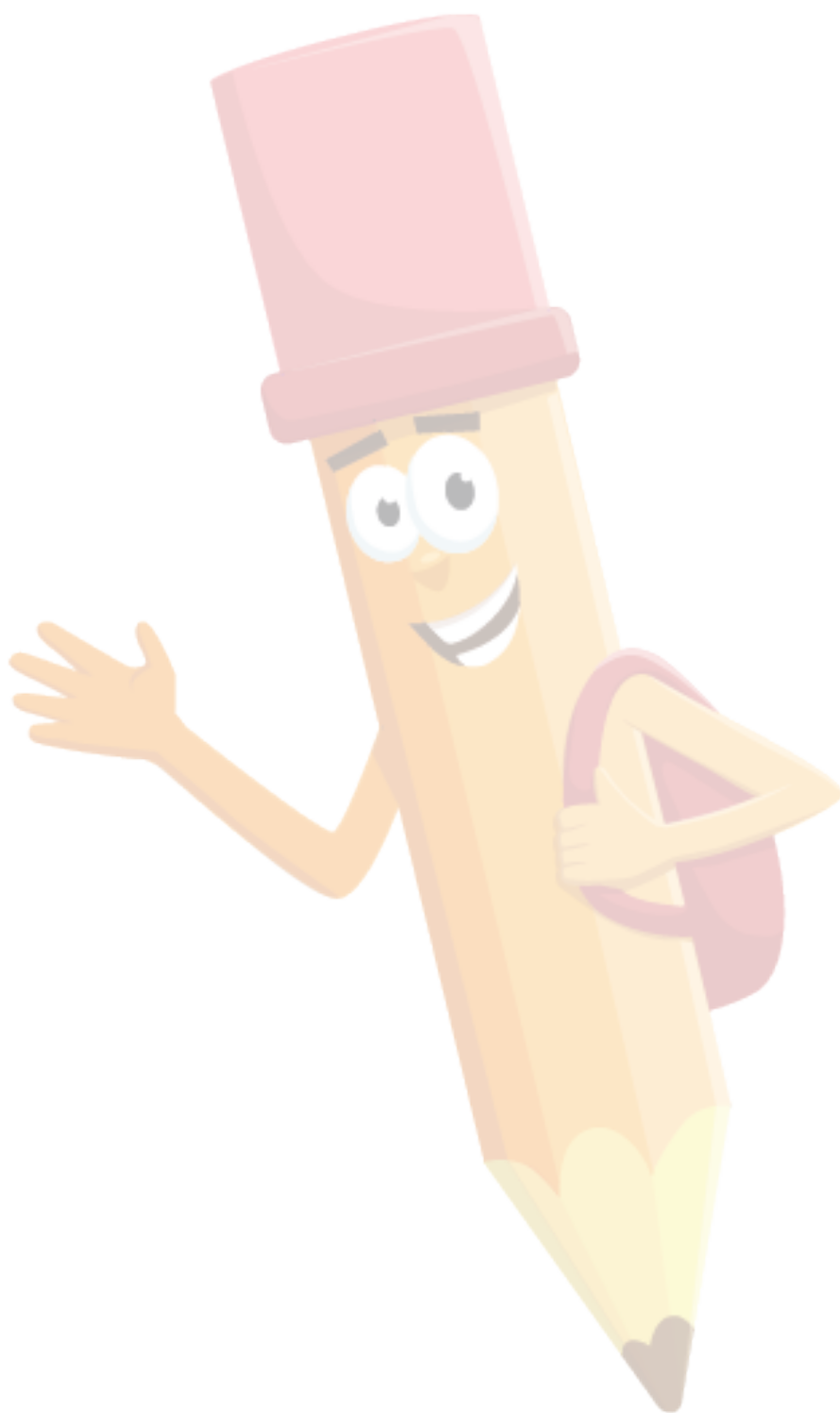






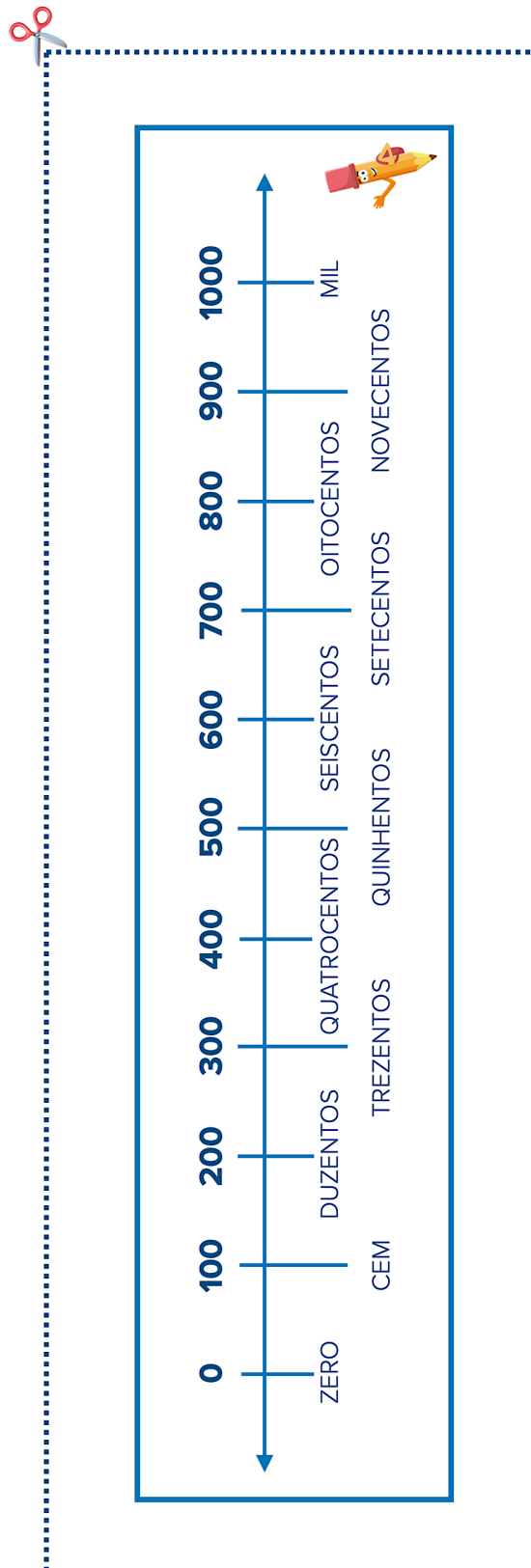
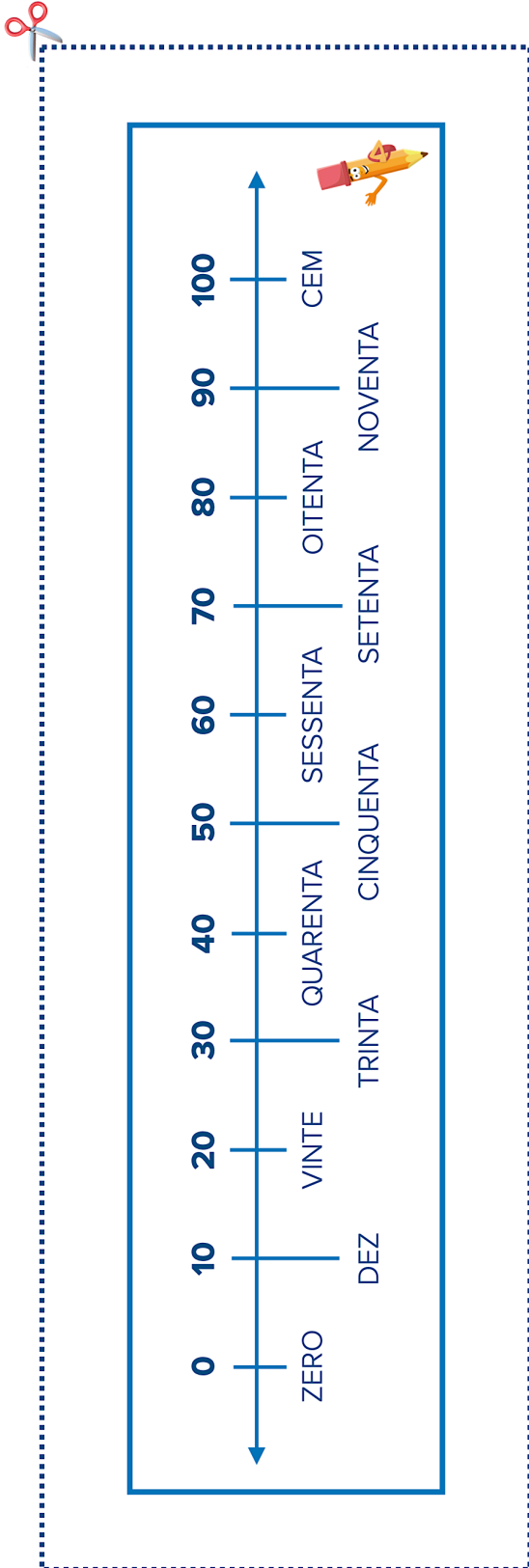


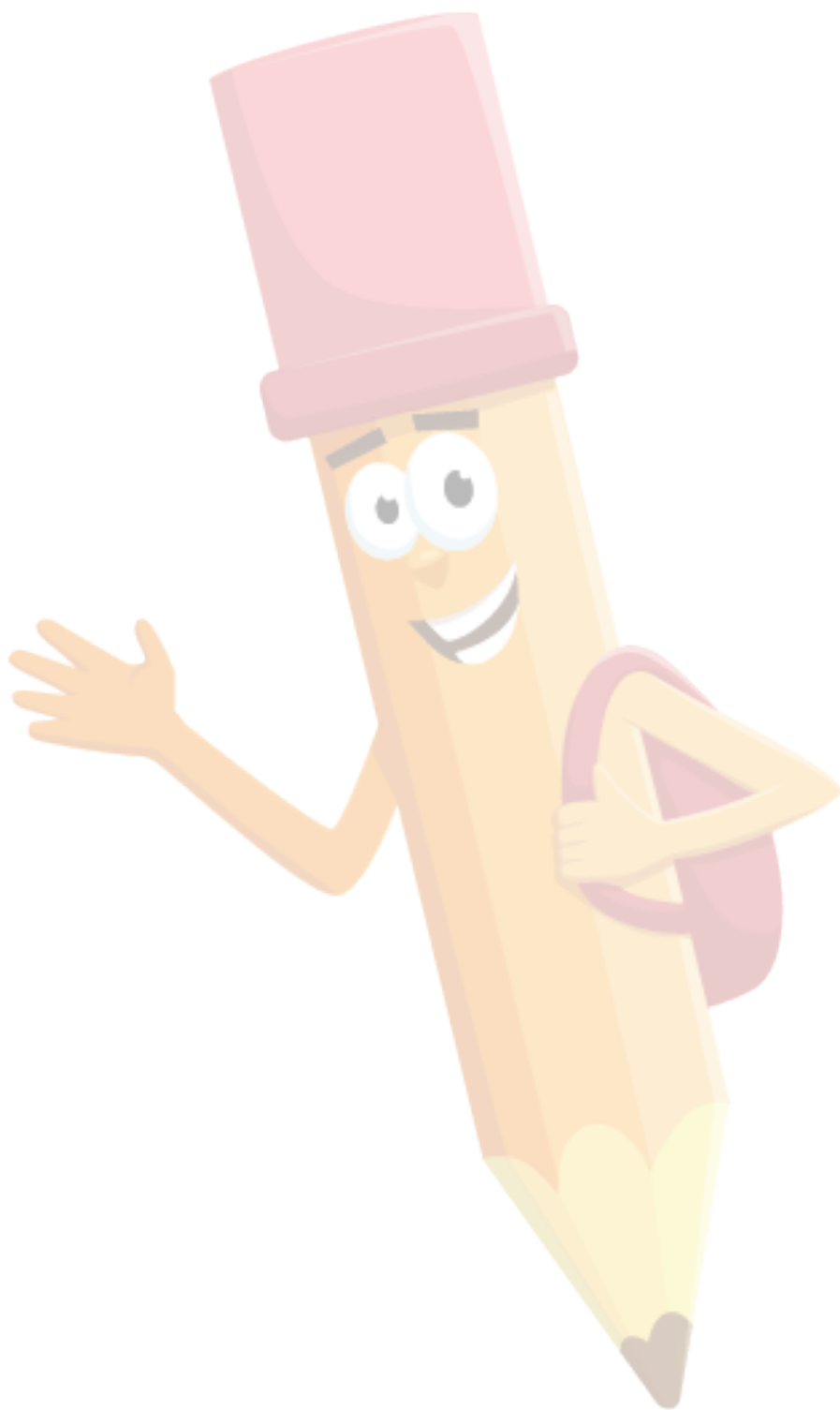




# RETAS NUMÉRICAS

RECORTE AS RETAS NUMÉRICAS A SEGUIR E, SE POSSÍVEL, PLASTIFIQUE-AS. ELAS SERÃO USADAS EM DIVERSAS ATIVIDADES DE MATEMÁTICA.







# JOGO DOS DADOS



# JOGO DOS DADOS

## REGRAS DO JOGO

### MATERIAIS

- 2 DADOS NUMERADOS
- TABELA PARA REGISTRO DAS JOGADAS (ANEXO)
- LÁPIS

### NÚMERO DE PARTICIPANTES


- 2 A 4 JOGADORES(AS).

### OBJETIVO

- OBTER EXATAMENTE **10 PONTOS**, O MAIOR NÚMERO DE VEZES, LANÇANDO DOIS OU TRÊS DADOS.

### MODO DE JOGAR

- O(A) PRIMEIRO(A) JOGADOR(A) DEVE LANÇAR DOIS DADOS E REGISTRAR NA TABELA A SOMA DOS NÚMEROS OBTIDOS.
- CASO O TOTAL SEJA **10**, REGISTRAR ESSE VALOR NOVAMENTE NA COLUNA "TOTAL" E MARCAR UM **X** NA COLUNA REFERENTE AO TERCEIRO DADO, COMO NO EXEMPLO A SEGUIR:



RODADA	SOMA 2 DADOS	3º DADO	TOTAL	FALTOU PARA 10? QUANTO?	PASSOU DE 10? QUANTO?
1º	10	X	10		

- PASSA-SE A VEZ PARA O(A) PRÓXIMO(A) JOGADOR(A), QUE REPETIRÁ OS MESMOS PROCEDIMENTOS;
- CASO A SOMA SEJA UM VALOR **DIFERENTE DE 10**, O(A) JOGADOR(A) DEVE **LANÇAR UM DOS DADOS NOVAMENTE** E REGISTRAR O NÚMERO OBTIDO, NA COLUNA "3º DADO";
- QUANDO A SOMA DOS DOIS PRIMEIROS DADOS FOR UM NÚMERO **MENOR QUE 10**, O(A) JOGADOR(A) IRÁ **ADICIONAR O VALOR DO TERCEIRO DADO À SOMA INICIAL** E REGISTRAR O RESULTADO NA COLUNA "TOTAL", COMO NO EXEMPLO:





3° DADO

RODADA	SOMA 2 DADOS	3° DADO	TOTAL	FALTOU PARA 10? QUANTO?	PASSOU DE 10? QUANTO?
1°	6	5	11		

6 + 5

UM DOS DADOS QUE FOI LANÇADO NOVAMENTE

- QUANDO A SOMA DOS DOIS PRIMEIROS DADOS FOR UM NÚMERO MAIOR QUE 10, O(A) JOGADOR(A) DEVERÁ **SUBTRAIR O VALOR DO TERCEIRO DADO DA SOMA INICIAL** E REGISTRAR O RESULTADO NA COLUNA “TOTAL”, COMO NO EXEMPLO:

RODADA	SOMA 2 DADOS	3° DADO	TOTAL	FALTOU PARA 10? QUANTO?	PASSOU DE 10? QUANTO?
1°	12				

A SOMA DEU UM NÚMERO MAIOR QUE 10

3° DADO

RODADA	SOMA 2 DADOS	3° DADO	TOTAL	FALTOU PARA 10? QUANTO?	PASSOU DE 10? QUANTO?
1°	12	3	9		

12 - 3

- TODAS AS VEZES QUE O(A) JOGADOR(A) **CONSEGUIR SOMAR EXATAMENTE 10 PONTOS**, COM A AJUDA DO TERCEIRO DADO, MARCA UM X NAS DUAS ÚLTIMAS COLUNAS DA TABELA, COMO NO EXEMPLO A SEGUIR:

RODADA	SOMA 2 DADOS	3º DADO	TOTAL	FALTOU PARA 10? QUANTO?	PASSOU DE 10? QUANTO?
1º	12	2	10	X	X

- CASO NÃO TENHA CONSEGUIDO FORMAR UM **TOTAL 10**, DEVERÁ REGISTRAR **QUANTO FALTOU** OU **QUANTO PASSOU** DESSE VALOR E COLOCAR UM X NA OUTRA COLUNA, COMO NO EXEMPLO:

RODADA	SOMA 2 DADOS	3º DADO	TOTAL	FALTOU PARA 10? QUANTO?	PASSOU DE 10? QUANTO?
1º	5	2	7	3	X

VENCE O(A) JOGADOR(A) QUE, AO FINAL DE 10 RODADAS, TIVER OBTIDO MAIS VEZES O **TOTAL 10**.

## PENSANDO SOBRE O JOGO

1. VEJA OS VALORES OBTIDOS POR CAMILA AO LANÇAR OS DOIS DADOS EM CADA UMA DAS CINCO PRIMEIRAS RODADAS:

EM CADA RODADA, REGISTRE O NÚMERO QUE ELA PRECISARIA TIRAR NO TERCEIRO DADO PARA ATINGIR OS **10 PONTOS**.

RODADA	SOMA 2 DADOS	3º DADO
1º	6	
2ª	3	
3ª	5	
4ª	4	
5ª	8	

2. OBSERVE OS NÚMEROS QUE CAMILA OBTEVE, EM CADA RODADA, AO LANÇAR O TERCEIRO DADO E PREENCHA AS ÚLTIMAS COLUNAS DA TABELA:

RODADA	SOMA 2 DADOS	3º DADO	TOTAL	FALTOU PARA 10? QUANTO?	PASSOU DE 10? QUANTO?
1º	6	2			
2ª	3	5			
3ª	5	6			
4ª	4	3			
5ª	8	4			

3. DE QUANTAS FORMAS DIFERENTES É POSSÍVEL OBTER 10 PONTOS LANÇANDO 2 DADOS? REGISTRE-AS.



## ATIVIDADES COMPLEMENTARES

1. MOSTRE DIFERENTES FORMAS DE SE OBTER CADA VALOR ABAIXO, LANÇANDO APENAS **2 DADOS**:

7

8

9

2. MOSTRE DIFERENTES FORMAS DE SE OBTER CADA VALOR ABAIXO, LANÇANDO **3 DADOS**:

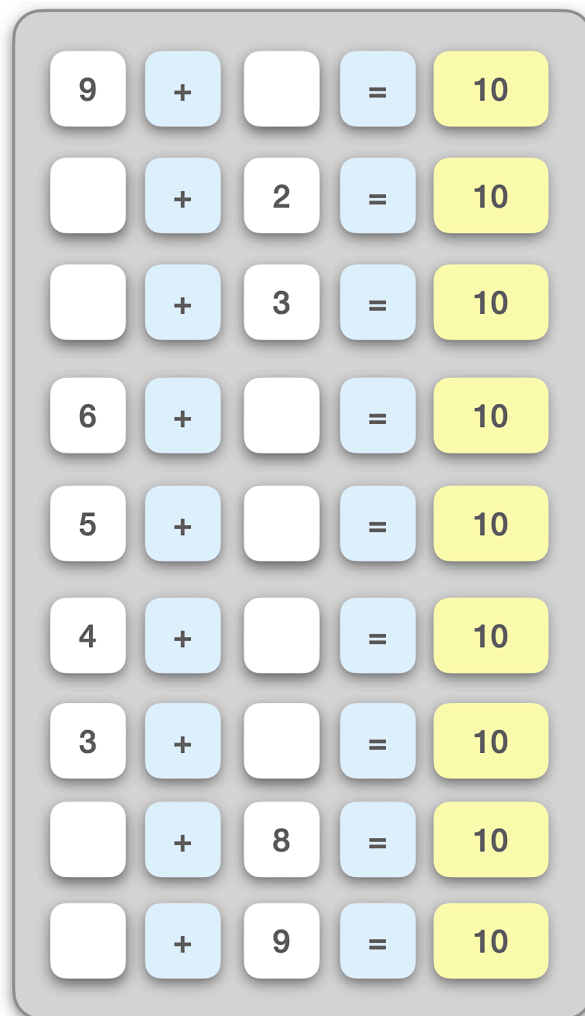
10

11

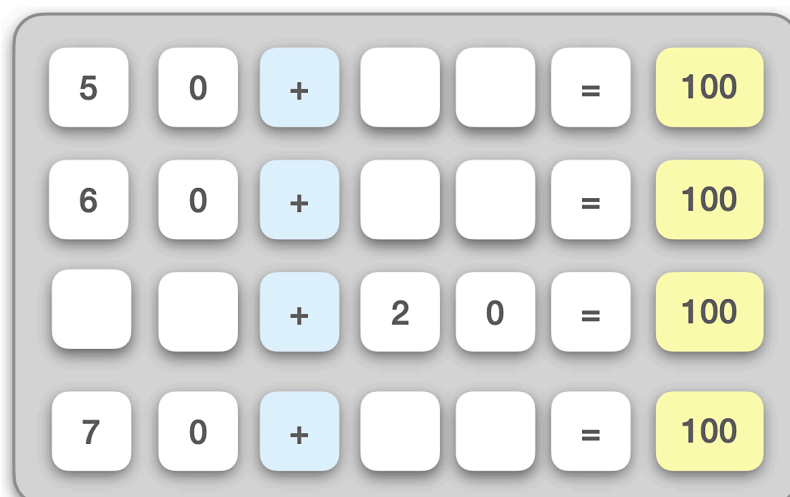
12

3. EM CADA LINHA HÁ UMA SEQUÊNCIA DE TECLAS APERTADAS NA CALCULADORA QUE RESULTAM EM 10.

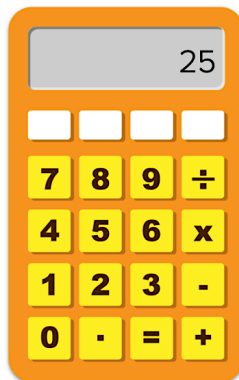
COMPLETE AS TECLAS EM BRANCO COM OS NÚMEROS QUE ESTÃO FALTANDO:



4. USE UMA CALCULADORA PARA DESCOBRIR QUAIS SÃO OS NÚMEROS QUE COMPLETAM AS ADIÇÕES ABAIXO:



5. ENZO DIGITOU O SEGUINTE NÚMERO EM SUA CALCULADORA:



QUE TECLAS ELE PODE DIGITAR, PARA TRANSFORMAR ESSE NÚMERO EM UM **10**?  
MAS LEMBRE-SE: **NÃO PODE APAGAR O 25 PARA DIGITAR O 10.**

USE UMA CALCULADORA, FAÇA SUAS TENTATIVAS E REGISTRE-AS NO QUADRO ABAIXO:

6. VEJA ALGUMAS **SUBTRAÇÕES** QUE RESULTAM EM 10:

$12 - 2 = 10$

$20 - 10 = 10$

$110 - 100 = 10$

USE A CALCULADORA PARA DESCOBRIR OUTRAS SUBTRAÇÕES QUE TAMBÉM TÊM O 10 COMO RESULTADO. REGISTRE - AS NO QUADRO ABAIXO:



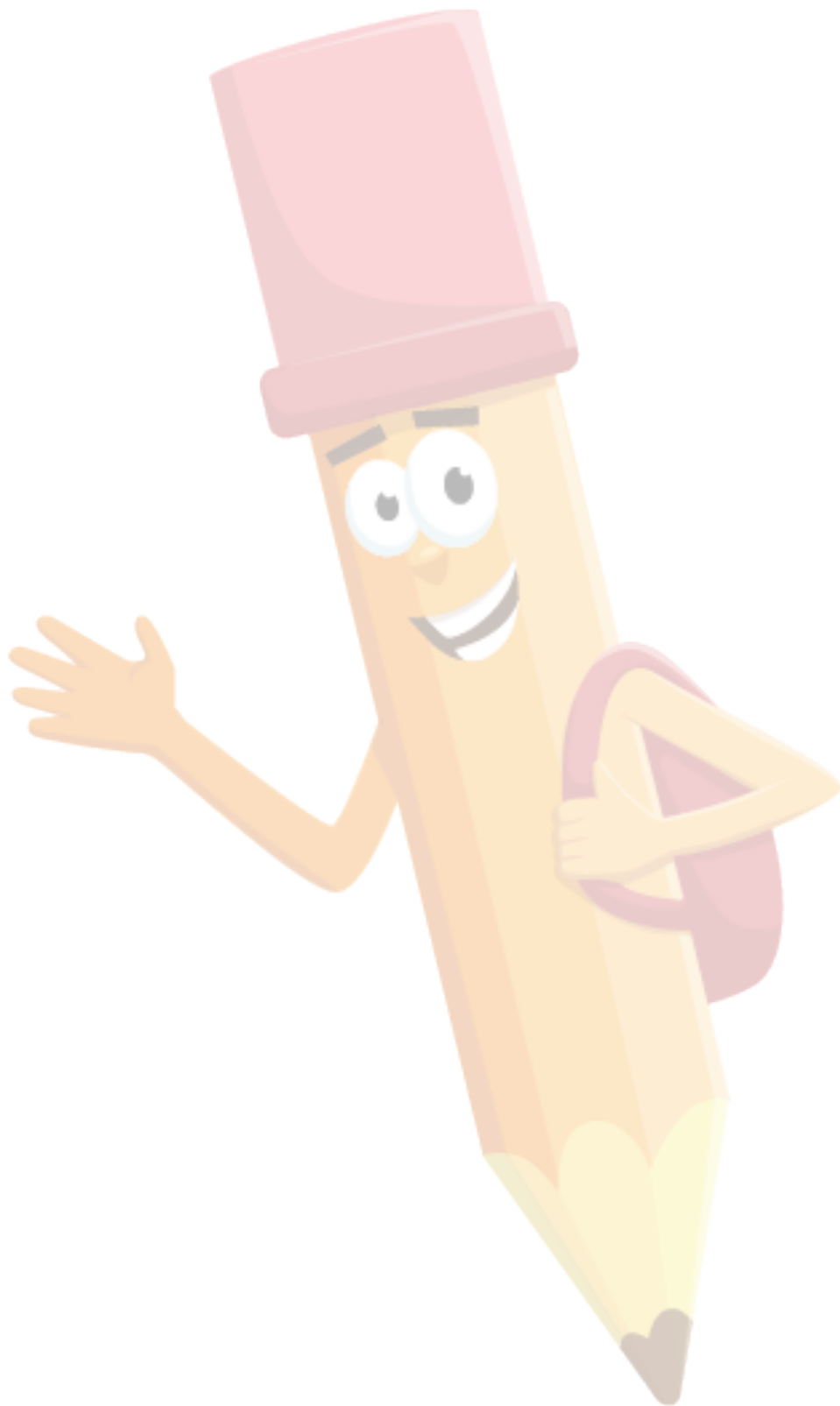
## PARA RECORTAR

ESSA É A TABELA DE REGISTROS DO JOGO DOS DADOS. RECORTE E USE-A PARA JOGAR COM SEUS(SUAS) COLEGAS.



JOGO DOS DADOS					
RODADA	SOMA 2 DADOS	3º DADO	TOTAL	FALTOU PARA 10? QUANTO?	PASSOU DE 10? QUANTO?
1º					
2ª					
3ª					
4ª					
5ª					
6ª					
7ª					
8ª					
9ª					
10ª					







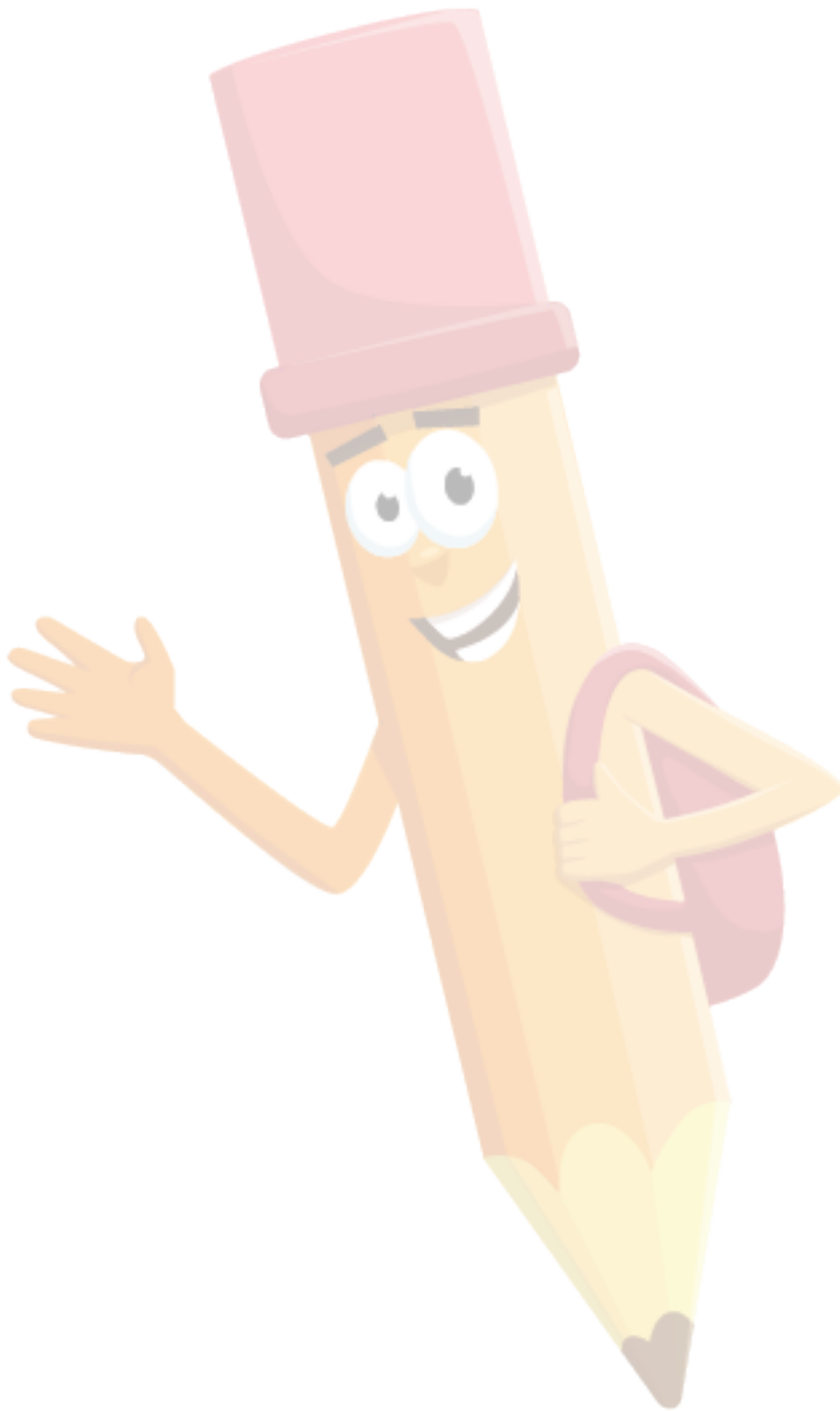
## PARA RECORTAR

ESSA É A TABELA DE REGISTROS DO JOGO DOS DADOS. RECORTE E USE-A PARA JOGAR COM SEUS(SUAS) COLEGAS.



JOGO DOS DADOS					
RODADA	SOMA 2 DADOS	3º DADO	TOTAL	FALTOU PARA 10? QUANTO?	PASSOU DE 10? QUANTO?
1º					
2ª					
3ª					
4ª					
5ª					
6ª					
7ª					
8ª					
9ª					
10ª					





## REFERÊNCIAS

CARRAHER, D. W.; CARRAHER, T. N.; SCHLIEMANN, A. D. **Na vida dez, na escola zero.** 10ª ed. São Paulo: Cortez, 1995.

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

FRANCHI, A. **Compreensão das situações multiplicativas elementares.** 1995. Tese (Doutorado em Educação). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo: São Paulo, 1995.

GEEMPA. **Por onde começar o ensino da matemática?** Caderno de Atividades. Porto Alegre, 2008.

KAMII, C. **A criança e o número.** 22ª ed. Campinas: Papyrus, 1996.

KAMII, C.; DEVRIES, R. **Jogos em Grupo na Educação Infantil:** implicações da teoria de Piaget. São Paulo: trajetória Cultural, 1991.

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

KAMII, C.; LIVINGSTON, S. J. **Desvendando a aritmética:** implicações da teoria de Piaget. 3ª ed. Campinas: Papyrus, 1995.

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.

MORENO, B. R. De. 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.

PANIZZA, M. Reflexões gerais sobre o ensino da matemática. PANIZZA, M. et al. **Ensinar matemática na educação infantil e nas séries iniciais:** análises e propostas. Porto Alegre: Artmed, 2006.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação e do Esporte. **Referencial Curricular do Paraná em Foco.** Curitiba, PR: SEED/PR, 2020.

SALVADOR. Secretaria Municipal de Educação. **Nossa Rede:** Cadernos de Matemática. Salvador: Instituto Chapada de Educação e Pesquisa, 2016. (Coleção em 40 volumes).

SCHLIEMANN, A. D.; SANTOS, C. M. dos; COSTA, S.C. da. Da compreensão do sistema decimal à construção de algoritmos. In: ALENCAR, E. S. de (org.). **Novas contribuições da psicologia aos processos de ensino e aprendizagem.** São Paulo: Cortez, 1995. p. 95-117.

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



STAREPRAVO, A. R. **Jogando com a matemática:** números e operações. Curitiba: Aymar, 2009. (Coleo Mundo das Ideias).

STAREPRAVO, A. R. **A multiplico na Escola Fundamental 1:** anlise de uma proposta de ensino. 2010. Tese (Doutorado em Educao). Universidade de So Paulo: So Paulo, 2010.

STAREPRAVO, A. R.; MACEDO, L. Contribuioes do jogo ao ensino e aprendizagem de matemtica: o caso da multiplico nos anos iniciais do Ensino Fundamental. In: BIANCHINI, L. G. B. (org.). **Psicopedagogia:** reflexoes sobre famlia e escola. Curitiba: CRV, 2015. Captulo 15: p. 207-226.

VERGNAUD, G. **A criana, a matemtica e a realidade:** problemas do ensino da matemtica na escola elementar. Curitiba: Editora da UFPR, 2014.







Em cooperação

