



$1+1=2$

$5 \times 2 = 10$

**# ESCOLA SEM MUROS:
EM CASA TAMBÉM SE
APRENDE !
BEM VINDO
A MATEMÁTICA DO
FUNDAMENTAL I**

MATEMÁTICA

3º ANO



Querida família

Estamos vivendo novas experiências com a aprendizagem de nossos filhos. Como não podemos estar na escola neste momento, a escola está chegando em sua casa.

Vamos aproveitar e criar com nossas crianças atividades diferenciadas e que levem ao desenvolvimento de habilidades essenciais para o aprendizado. Esta semana iremos desenvolver habilidades de **Números e **Grandezas e Medidas**.**

Bons estudos



A Habilidade que iremos desenvolver em **Números** é:

(EF03MA05) Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito para resolver problemas significativos envolvendo adição e subtração com números naturais.



Desenvolvimento dos jogos

A atividade tem início com a construção dos jogos junto com os familiares. É um momento muito rico estar interagindo com nossas crianças para confeccionar .

A participação dos responsáveis por eles é fundamental para o processo de aprendizagem , estimulando e motivando a cooperação através dos jogos.

É um momento interativo com toda a família , pois ela desempenha um papel fundamental no desenvolvimento. O lúdico acompanha nossas vidas desde o nascimento. “Brincar Faz bem”.

Com isso proponho atividades lúdicas como um forte elemento de integração entre todas os familiares.

Vamos brincar com nossas crianças e trazer o desenvolvimento de habilidades necessárias.

Chegou a hora da diversão. Brincando também
estamos aprendendo

Jogo de trilha da adição e subtração

O jogo de trilha da adição e subtração desenvolve o cálculo mental e escrito da operação de adição e subtração.

OBJETIVOS

- ❖ Desenvolver o raciocínio lógico matemático;
- ❖ Conhecer e respeitar as regras do jogo;
- ❖ Desenvolver a interação com os participantes do jogo;
- ❖ Agilidade no raciocínio.

Vamos precisar de:

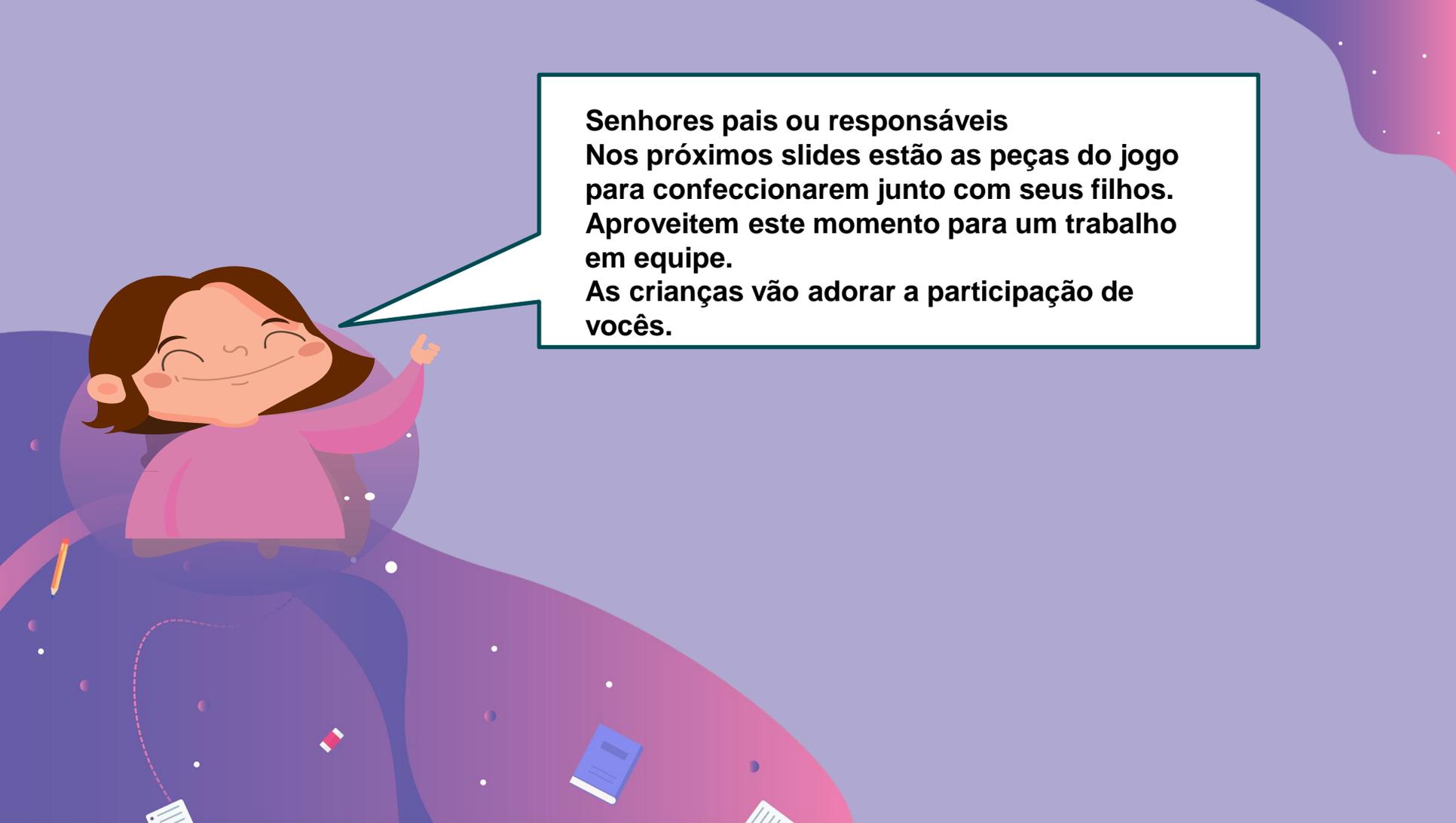
- ❖ Papelão, 1 folha de sulfite ou outro papel para fazer o tabuleiro da Trilha;
- ❖ Tesoura sem ponta;
- ❖ Cola;
- ❖ Régua;
- ❖ Dado ;
- ❖ Lápis de cor ou canetinha para fazer os números do dado;
- ❖ Marcadores para cada participante do jogo;
- ❖ Cartas para o jogo,
- ❖ Folha para realizar os cálculos.

Como jogar

Senhores pais ou responsáveis , leia a regra do jogo para seus filhos e incentivem a brincadeira.

Regras para o jogo da Trilha

- ❖ Este jogo pode ser realizado com 2 até 4 participantes;
- ❖ O jogo contém 24 cartas, 1 dado e 4 marcadores;
- ❖ Cada jogador escolhe a peça de sua preferência que deverá ser colocada na casa da saída do jogo;
- ❖ Os jogadores decidem quem vai começar o jogo;
- ❖ Cada jogador na sua vez joga o dado e anda o número de casas correspondentes;
- ❖ Retire uma carta do monte e resolva a operação que está indicada a ser feita, adição ou subtração;
- ❖ O jogador que tirar a carta coringa pode pedir auxílio dos pais para resolver a operação;
- ❖ As contas podem ser feitas mentalmente ou realizar em folha própria para o cálculo;
- ❖ Se acertar a conta continua a jogar;
- ❖ Errando a conta passa a vez para o próximo participante do jogo;
- ❖ Tendo instrução na casa que parar deve segui-la;
- ❖ Ganha quem chegar primeiro ao final do tabuleiro.



Senhores pais ou responsáveis

Nos próximos slides estão as peças do jogo para confeccionarem junto com seus filhos.

Aproveitem este momento para um trabalho em equipe.

As crianças vão adorar a participação de vocês.

Jogo de trilha da adição e subtração

SAÍDA	1	2	VOLTE 2 CASAS	4	DESAFIO A VISTA AVANCE 2 CASAS	6	7	8	PASSE A VEZ
									10
									ACERTE A CONTA E AVANCE 3 CASAS
									12
	19	FIQUE 1 VEZ SEM JOGAR	17	16	RETORNE 3 CASAS	14	13		
	ESTÁ QUASE LÁ!!								
	21	AVANCE 1 CASA	CHEGADA						

Cartas de adição

$342 + 123$

$236 + 64$

$80 + 125$

$164 + 98$

$45 + 12$

$35 + 25$

$57 + 28$

$45 + 21$

$125 + 36$

$63 + 27$

$45 + 18$

Carta
coringa

Cartas de subtração

$54 - 23$

$145 - 134$

$154 - 22$

$78 - 64$

$189 - 35$

$136 - 112$

$68 - 27$

$73 - 51$

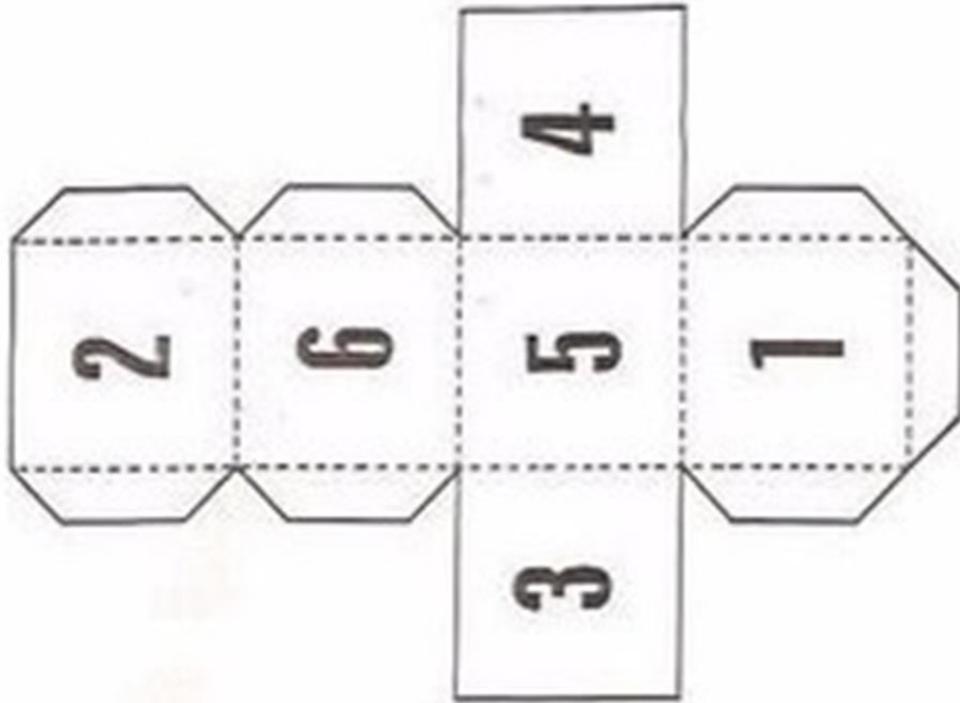
$245 - 131$

$97 - 36$

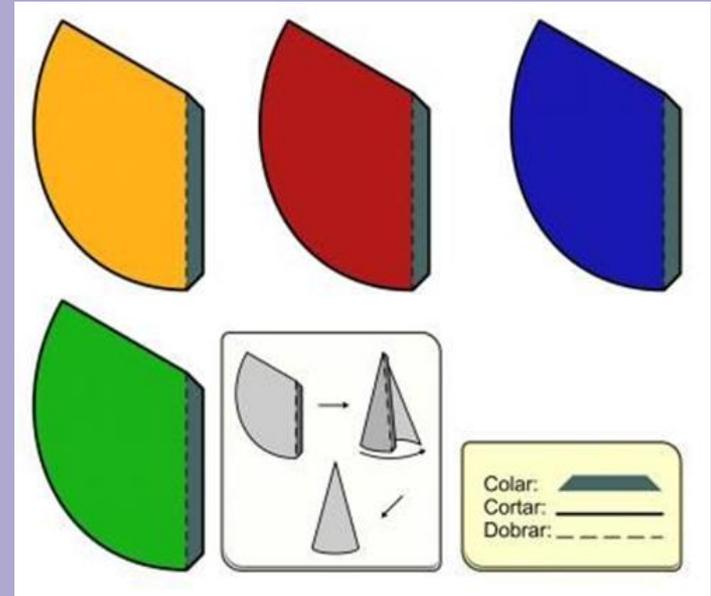
$18 - 2$

Carta
coringa

Modelo do dado para o jogo



Modelo dos marcadores para o jogo



A Habilidade que iremos desenvolver em Grandezas e medidas é:
(EF02MA24) Resolver e elaborar problemas que envolvam a comparação e a equivalência de valores monetários do sistema brasileiro em situações de compra, venda e troca.



Jogo “Qual é o troco”



O jogo Qual é o troco, desenvolve nos alunos a ampliação do conhecimento do sistema monetário e a equivalência de um mesmo valor na utilização de diferentes cédulas e moedas.

OBJETIVOS

- ❖ Conhecer o sistema monetário brasileiro;
- ❖ Aprender a utilizar o dinheiro para realizar compras e conferir o troco;
- ❖ Resolver situações- problema;
- ❖ Compreender que utilizamos subtração para encontrar o troco;
- ❖ Representar a quantia do troco com dinheiro.

Pais ou responsáveis, para nosso jogo vamos precisar de:

- ❖ Cédulas e moedas que compõem o sistema monetário;
- ❖ Fichas com os itens que serão comprados;
- ❖ Folha para registro dos cálculos;
- ❖ Lápis;
- ❖ Borracha;
- ❖ Tesoura sem ponta;
- ❖ Caixa para colocar o dinheiro.



**Senhores pais ou responsáveis.
Auxiliem seus filhos para construir as
fichas que iremos utilizar no jogo, e a
recortar as cédulas e as moedas que
serão necessárias para fazerem as
compras.**

Bom jogo!!!

Como jogar

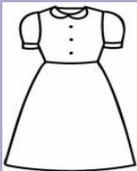
Senhores pais ou responsáveis , leia a regra do jogo para seus filhos e incentivem a brincadeira.

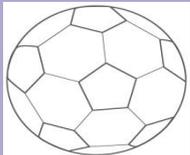
Regras para o jogo “Qual é o troco”

- ❖ Este jogo é para o mínimo de 3 participantes;
- ❖ Dois participante são os compradores, e um dos pais ou responsáveis irá conferir o cálculo do troco;
- ❖ O jogo contém 12 fichas para serem compradas;
- ❖ Os participantes dividem as fichas de compras igualmente entre eles;
- ❖ Em cada ficha tem o item a ser comprado, o valor a ser pago, quanto darei de dinheiro para pagar;
- ❖ No campo recebi de troco fica sem valor para que os participantes realizem o cálculo e encontrem o resultado do troco;
- ❖ O cálculo deverá ser feito em uma folha própria;
- ❖ Os pais ou responsáveis fazem a conferência da conta;
- ❖ O cálculo da compra estando correto com o resultado do troco, os participantes fazem a troca do algarismo pelo valor do sistema monetário;
- ❖ Quem acertar o maior número de fichas é o vencedor.

Fichas para compra

COMPREI	PREÇO	PAGUEI COM	RECEBI DE TROCO
	R\$ 25,00	Uma nota de R\$20,00 e uma nota de R\$10,00	

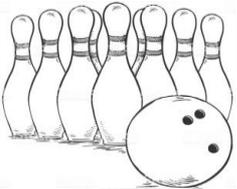
COMPREI	PREÇO	PAGUEI COM	RECEBI DE TROCO
	R\$30,00	Com duas notas de R\$20,00	

COMPREI	PREÇO	PAGUEI COM	RECEBI DE TROCO
	R\$8,50	Uma nota de R\$20,00	

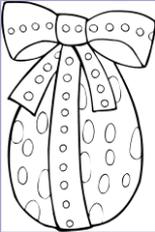
COMPREI	PREÇO	PAGUEI COM	RECEBI DE TROCO
	R\$23,00	Uma nota de R\$50,00	

COMPREI	PREÇO	PAGUEI COM	RECEBI DE TROCO
	R\$18,00	Uma nota de R\$20,00	

COMPREI	PREÇO	PAGUEI COM	RECEBI DE TROCO
	R\$ 12,00	Uma nota de R\$10,00 e uma nota de R\$5,00	

COMPREI	PREÇO	PAGUEI COM	RECEBI DE TROCO
	R\$28,00	Uma nota de R\$50,00	

COMPREI	PREÇO	PAGUEI COM	RECEBI DE TROCO
	R\$14,80	Uma nota de R\$10,00 e uma nota de R\$5,00	

COMPREI	PREÇO	PAGUEI COM	RECEBI DE TROCO
	R\$37,00	Uma nota de R\$100,00	

COMPREI	PREÇO	PAGUEI COM	RECEBI DE TROCO
	R\$15,00	Uma nota de 20,00	

COMPREI	PREÇO	PAGUEI COM	RECEBI DE TROCO
	R\$32,00	Duas notas de R\$20,00	

COMPREI	PREÇO	PAGUEI COM	RECEBI DE TROCO
	R\$ 17,00	Uma nota de R\$10,00, uma nota de R\$5,00 e uma nota de R\$2,00	

Dinheirinho para o jogo









Neste jogo aprendemos a utilizar o sistema monetário brasileiro, a fazer comparações de valor e receber troco.



Até a próxima com
novos jogos para
desenvolver com
sua família.
Foi muito bom
brincar com vocês.



Professora Valéria Aparecida de Araujo
Equipe de Práticas Pedagógicas / SEED / PMT



**Até a
próxima.**



PREFEITURA MUNICIPAL DE TAUBATÉ
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

EPP – Equipe de Práticas Pedagógicas

eppseed@gmail.com