



PREFEITURA MUNICIPAL DE TAUBATÉ

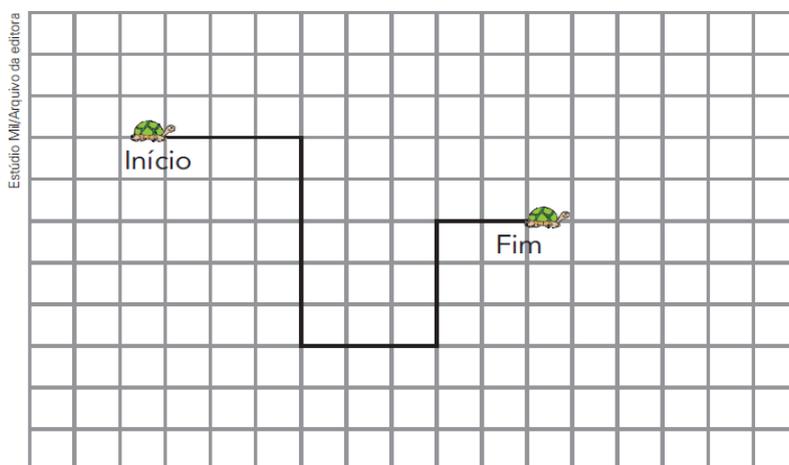
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

ESCOLA SEM MUROS: EM CASA TAMBÉM SE APRENDE!

MATEMÁTICA 4º ano

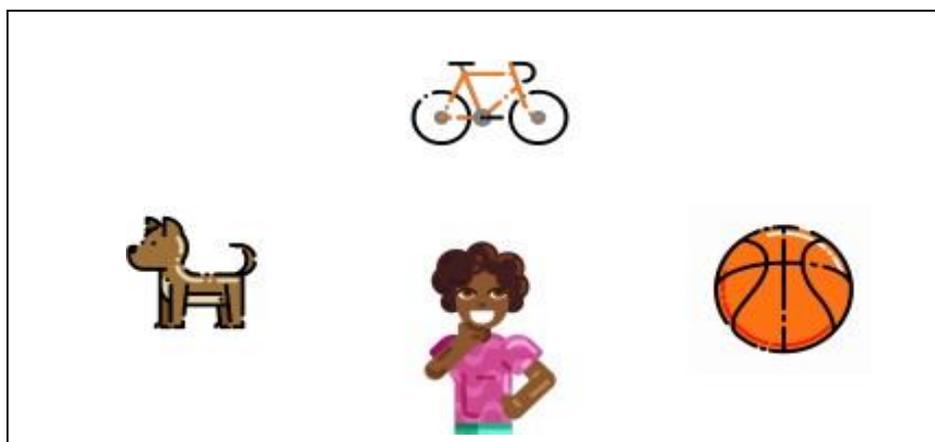
Atividade com a habilidade (EF04MA16) Descrever deslocamentos e localização de pessoas e de objetos no espaço, por meio de malhas quadriculadas e representações como desenhos, mapas, planta baixa e croquis, empregando termos como direita e esquerda, mudanças de direção e sentido, intersecção, transversais, paralelas e perpendiculares.

1. OBSERVE O CAMINHO DA TARTARUGA. DEPOIS ASSINALE A ALTERNATIVA QUE CORRESPONDE A ESSE CAMINHO.



- (a) 2→ 5↓ 2→ 3↑ 2→ (b)
3→ 5↓ 3→ 3↑ 2→ (c)
2→ 5↓ 3→ 2↑ 2→ (d)
3→ 5↓ 2→ 2↑ 2→

2. ANALISE A IMAGEM ABAIXO E, NA PROXIMA PÁGINA, MARQUE A RESPOSTA CORRETA:



Com relação à posição da menina, os objetos estão:

- (a) A bicicleta está acima da menina; a bola à sua direita e o cachorro à sua esquerda.
- (b) A bicicleta está em frente a menina; a bola à sua direita e o cachorro à sua esquerda.
- (c) A bicicleta está acima da menina; a bola à sua esquerda e o cachorro à sua direita.
- (d) A bicicleta está atrás da menina; a bola à direita e o cachorro à esquerda.

3. OBSERVE A LOCALIZAÇÃO DO CARRO E RESPONDA.



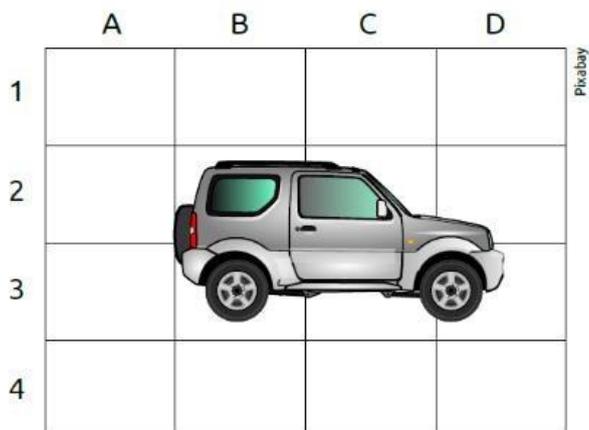
- Para chegar ao museu, o carro terá que virar à direita ou à esquerda na rua Acre?

- A entrada do museu fica na rua Goiás. Para o carro estacionar na frente do museu, deve virar à direita ou à esquerda?

- A resposta correta para o carro chegar ao museu seguindo a mesma direção que está, é:

- (a) Primeiro virar à direita e depois à esquerda.
- (b) Primeiro virar à esquerda e depois à direita.
- (c) Virar duas vezes para a direita.
- (d) Virar duas vezes para a esquerda.

4. OBSERVE A FIGURA ABAIXO. EM QUAL POSIÇÃO ESTÁ A RODA DE TRÁS DO CARRO?



A) D3

B) C3

C) B3

D) A3

5. HORA DE JOGAR!!

SISTEMA DE NUMERAÇÃO DECIMAL

JOGO: 1 A MAIS OU 1 A MENOS, 10 A MAIS OU 10 A MENOS

Atividade com a habilidade (EF04MA01) ler, escrever e ordenar números naturais até a ordem de dezenas de milhar.

Material:

- Tabuleiro quadriculado com cem espaços vazios;
- Cem fichas, numeradas de 1 a 100, do tamanho das quadrículas dos espaços vazios do tabuleiro. (Modelo do material abaixo)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Número de jogadores: mínimo 2

Recortar cada quadrinho da cartela de números. Serão as fichas numeradas.

REGRAS:

- As fichas misturadas ficam empilhadas sobre a mesa. Uma ficha é retirada do monte e colocada no tabuleiro (no lugar correspondente) para que tenha início o jogo;
- Cada jogador recebe oito fichas;
- Cada jogador só pode colocar no tabuleiro uma ficha que seja um a mais ou um a menos, dez a mais ou dez a menos dos números já colocados;
- Caso o jogador, na sua vez, não tenha uma ficha que possa ser colocada no tabuleiro, ele pega uma ficha da pilha sobre a mesa;
- Ganha quem for o primeiro a acabar com suas fichas.