



# PREFEITURA MUNICIPAL DE TAUBATÉ

## SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

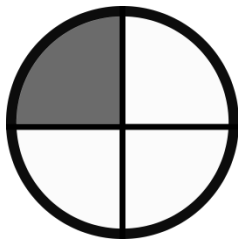
# ESCOLA SEM MUROS: EM CASA TAMBÉM SE APRENDE!

### Matemática - 5º ano (Atividade 10)

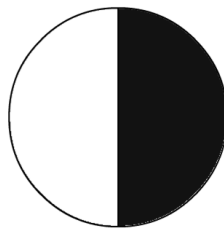
Atividades com a habilidade (EF05MA03), identificar e representar frações (menores e maiores que a unidade), associando-as ao resultado de uma divisão ou à ideia de parte de um todo, utilizando a reta numérica como recurso.

1. A fração  $\frac{1}{2}$  pode ser representada por qual figura abaixo:

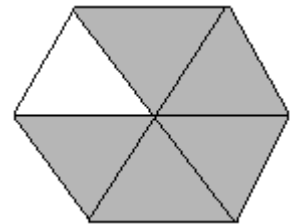
(a)



(b)

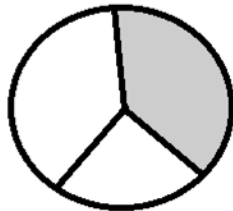


(c)



2. Como se lê a fração representada pela figura?

- (a) Três terços.
- (b) Um quinto.
- (c) Um terço.
- (d) Dois quintos.



3. Observe a figura e marque um x na fração que a representa.

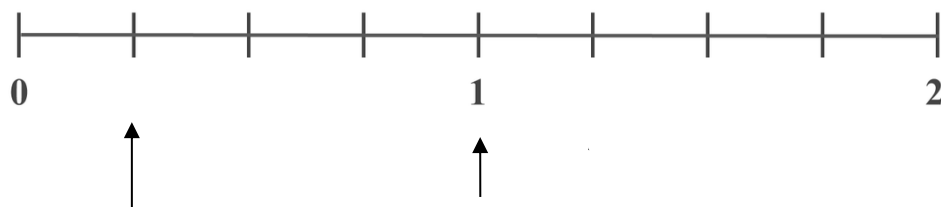
(a) $\frac{2}{4}$	(b) $\frac{3}{4}$
(c) $\frac{5}{6}$	(d) $\frac{3}{8}$



4. No jogo “Bingo das frações”, o professor de Lucas sorteou as seguintes frações:

$$\frac{4}{4} \quad \frac{1}{4}$$

Como Lucas deverá marcar na reta numerada essas frações? Demonstre:



(a)	$\frac{1}{4}$	e	$\frac{4}{4}$
(b)	$\frac{4}{4}$	e	$\frac{1}{4}$

## 5. Vamos jogar!

### Jogo do Dominó das Frações

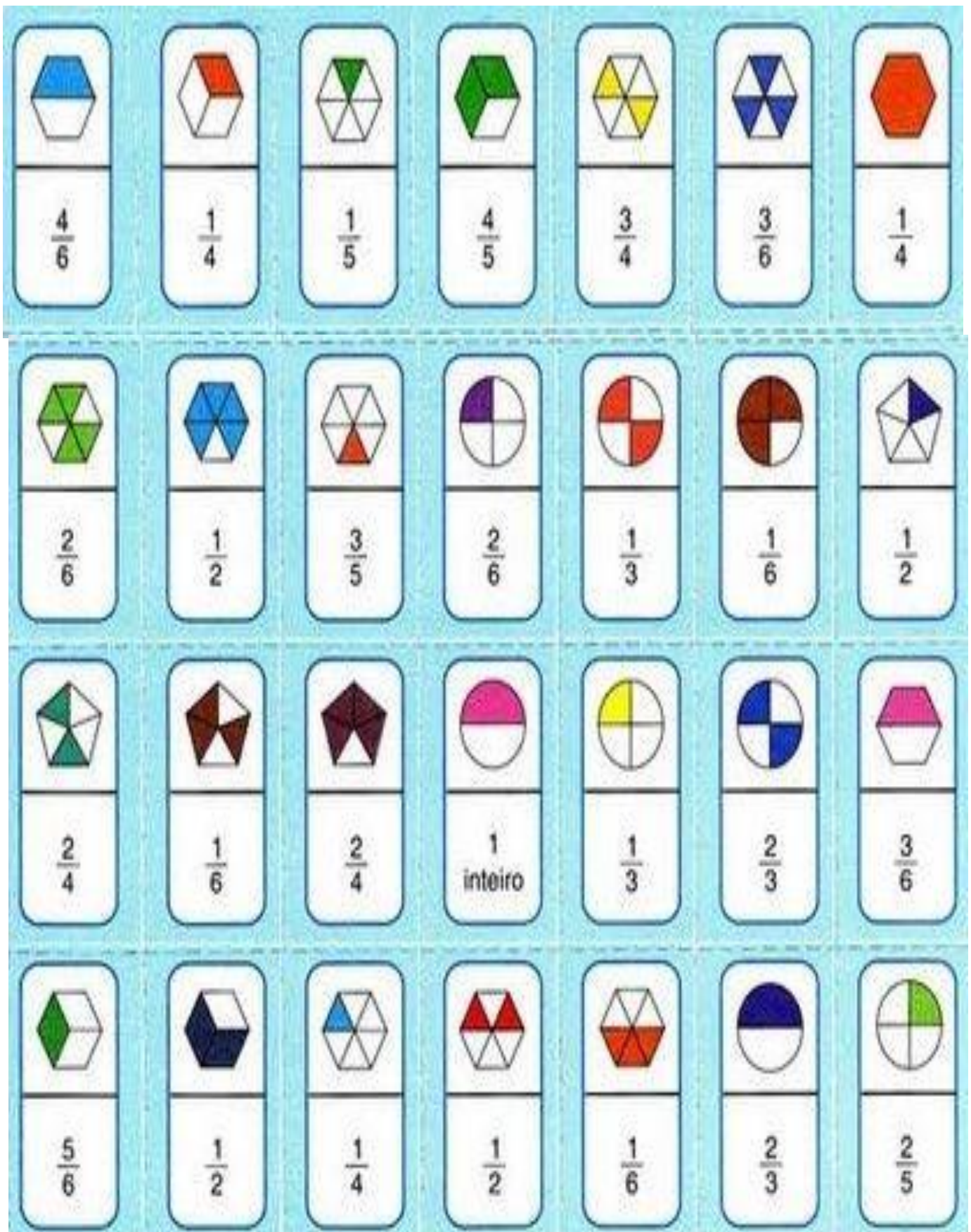
Objetivo: Melhorar as habilidades mentais e matemáticas, ampliar os conhecimentos de matemática e geometria sendo uma boa ferramenta para jogar em casa com a família.

Material necessário: 28 peças impressas.

#### Como jogar:

- Colocar as peças com a face virada para baixo e embaralhá-las.
- No caso de 2 jogadores, cada jogador pega 7 peças. No caso de 4 ou 5 jogadores cada um pega 5 peças. As peças restantes ficam em um canto da mesa, pois poderão ser utilizadas.
- Inicia o jogo quem tiver em mãos a peça casada 1 e 1. Caso ninguém tenha essa peça, inicia quem tiver a peça casada 1/2 e 1/2 e assim por diante.
- Cada jogador, na sua vez, coloca uma peça na mesa, de modo que as partes das peças que se encostam representem a mesma parte do todo considerado.
- Caso o jogador não tenha peça para continuar o jogo, ele compra novas peças da mesa, até que possa jogar.
- Caso não haja mais peças a serem compradas, o jogador passa a vez.
- Ganha o jogador que terminar com as peças da mão, antes do(s) adversário(s). Caso o jogo “tranque”, é possível “abrir”, retirando a peça de uma das pontas e colocando na outra até que um dos jogadores consiga continuar o jogo.

## Peças para imprimir



Professoras parceiras para a elaboração das atividades

Ana Beatriz Ramos, Joseane Aparecida Coelho Zachara, Bruna Pavret Gomes, Caroline Cristina O. Gonçalves, Alessandra Helena E. de Andrade, Leticia Antunes da S. Mariano, Maria Juliana Neves Araújo Maciel