

ATIVIDADES NUMÉRICAS



ATIVIDADES

PRÉ

ESCOLAR

INTRODUÇÃO

A criança é um ser em constante crescimento e formação, devendo-se proporcionar a ela todos os meios necessários à estimulação e desenvolvimento harmônico. Na educação pré-escolar é essencial o constante e planejado envolvimento com as noções numéricas em diferentes contextos e de forma progressiva e integrada. Isto porque as crianças necessitam de um tempo considerável para desenvolver os conceitos, ideias e linguagem dessas atividades.

A aprendizagem possui um caráter dinâmico, exigindo que o ensino se direcione para os alunos, em ordem ao aprofundamento dos significados que elaboram perante as suas participações nas atividades de ensino e de aprendizagem. As atividades numéricas devem, no pré-escolar, fazer parte do universo da criança, utilizando e desenvolvendo recursos próprios de contagem, de problemas e de operações simples. Para garantir a continuidade dessa aprendizagem, os educadores devem organizar informações e estratégias, proporcionando condições para a exploração continuada dos saberes matemáticos. A matemática garante à criança o desenvolvimento do seu raciocínio lógico, da sua capacidade para pensar logicamente e resolver situações problemáticas, estimulando, consequentemente, a sua criatividade. Permite-se, ainda, que a criança usufrua de um contato contínuo com as formas, as grandezas, os números e as medidas.

O jogo e atividade prática propiciam à criança a participação constante e ativa, de uma forma lúdica, eficaz e prazerosa. Mas, estas atividades numéricas não devem ser consideradas como um simples passatempo "para distrair e ocupar o tempo das crianças", ao contrário, correspondem a uma atividade com exigência intelectual e ocupam um lugar de extraordinária importância na educação.

Existem múltiplas formas para a exploração dessas atividades, tendo em conta as implicações pedagógicas pretendidas, cabendo a cada educador providenciar a interação e o envolvimento dos alunos com as diferentes propostas.

Há que salientar que a educação da matemática no pré-escolar não se deve resumir a uma simples pedagogia de atividades numéricas, pois seria descontextualizada e infrutífera enquanto área integradora e transversal. Enquanto brinca, enquanto joga e enquanto explora, a criança pode ser incentivada a realizar contagens, comparação de quantidades, identificar algoritmos, representar ideias, adicionar pontos que fez durante um jogo, perceber os intervalos numéricos, isto é, iniciar a aprendizagem de conteúdos relacionados com o desenvolvimento do pensar aritmético.

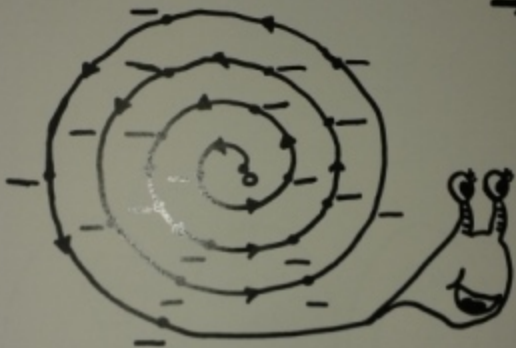
Complete os números que faltam no
Caracol.



Nome _____

Completa o Casacol de números segundo o valor da seta.

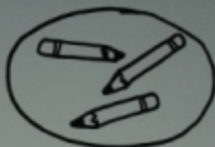
+1
→



Nome _____

Ligue Cada número ao Conjunto Correspondente

1



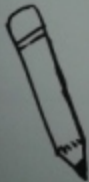
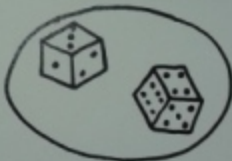
2



3

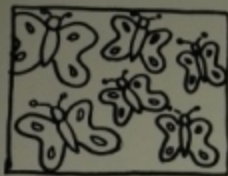


4

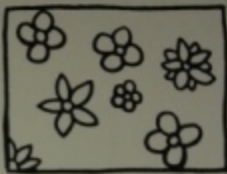


Nome _____

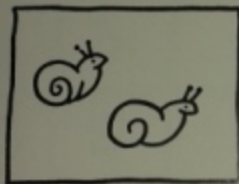
Ligue cada conjunto de figuras ao número correspondente e, depois, pinta o conjunto em que há mais elementos.



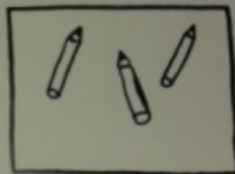
2



7



6



3

nome _____

Preencha a Tabela Como no exemplo

1	
2	••
3	
4	
5	

nome _____



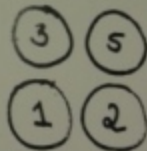
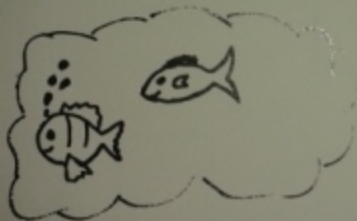
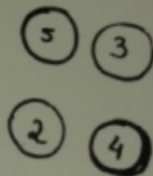
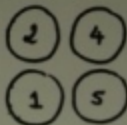
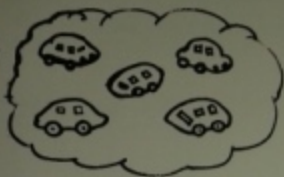
Ligue cada número ao seu respectivo nome

- 3
- 6
- 2
- 8
- 4
- 5
- 1
- 9
- 7

- Oito
- Três
- Dois
- Cinco
- Um
- Nove
- Seis
- Sete
- Quatro

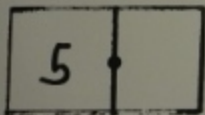
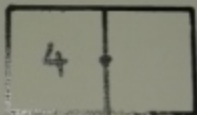
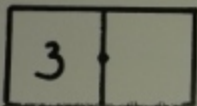
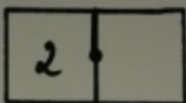
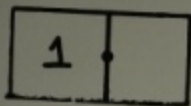
Nome _____

Pinte o círculo cujo número corresponde à quantidade de figuras de cada conjunto



Nome _____

Observe as peças de dominó. Desenhe as pintas correspondentes a cada número.



Nome _____

ATIVIDADES

1°

CICLO

INTRODUÇÃO

A Matemática influencia o desenvolvimento integral e a formação das crianças, assumindo uma posição de elevada importância no currículo do educando. A educação, num sentido amplo, é essencial para se obter um comportamento ético dos indivíduos, sendo que a matemática potencia o desenvolvimento da autonomia. A matemática pode colaborar para o desenvolvimento de novas competências, novos conhecimentos no desenvolvimento formativo dos alunos. O ensino da matemática deve, assim estar voltado para a necessidade que o aluno tem em construir a sua lógica operatória, e, conseqüentemente, as estruturas mentais dos números e das operações elementares. Assim, a matemática não deve ser entendida numa perspectiva de atividade descontextualizada, desintegrada e desligada da realidade mas como conhecimento vivo, dinâmico, produzido, sistematizado, organizado e integrado nas sociedades, atendendo às necessidades do indivíduo.

Ao professor compete a criação de situações escolares interessantes e que propiciem esta transversalidade da matemática, a reflexão das crianças nas ações desenvolvidas, e a compreensão dos conceitos explorados. Mas, não basta criar as situações e deixar que as crianças passem por elas como se fossem um ritual alheio à sua formação. Importa que estas situações possibilitem o desenvolvimento de um conhecimento vivo e experienciado e não uma atividade improdutivo. Ao planejar o seu trabalho, o professor deve ter em conta estas premissas nas suas práticas para que estas sejam bem-sucedidas no importante desenvolvimento do aluno. O professor tem de estar a par da importância da Matemática no século XXI e tem o dever de promover e criar situações onde a criança seja sujeita a experiências matemáticas ricas e diversificadas. O recurso às atividades numéricas poderá ser uma boa estratégia para a exploração de conceitos e operações. Utilizando as atividades numéricas de uma forma lúdica será muito mais fácil para o professor ensinar e para a criança construir caminhos para alcançar os resultados desejados.

A aprendizagem e a atividade dos indivíduos deverá ser o núcleo de toda a pedagogia, onde é necessário perceber os sujeitos como construtores de conhecimento e responsáveis pelo desenvolvimento pessoal e social. É extremamente importante que a criança seja colocada numa posição de protagonista do seu processo de aprendizagem, através de tarefas a que atribua significado e com que se identifique.

Apenas um ursinho aparece completo na ilustração. Encontre-o, resolva as operações e pinta o resultado em todas as operações com a respectiva cor.

9

7

8

6

5

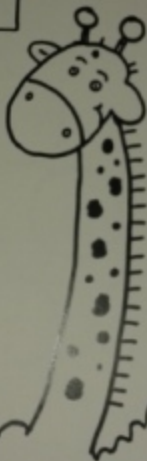


Nome _____

Complete o quadrado com os números em destaque, de modo que a soma de cada linha ou horizontal e na vertical seja igual a 45.

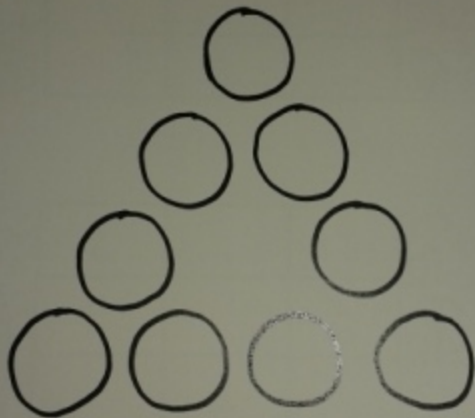
	9		20	1
17	22	11	10	15
14	3		8	18

5		12	
			4
	6		



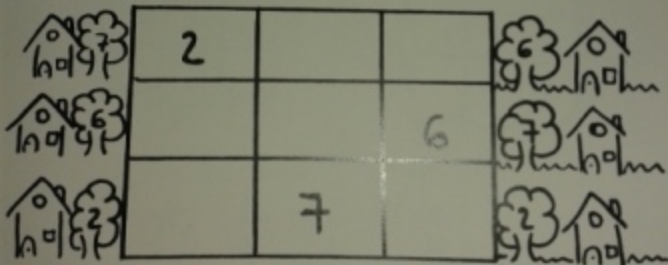
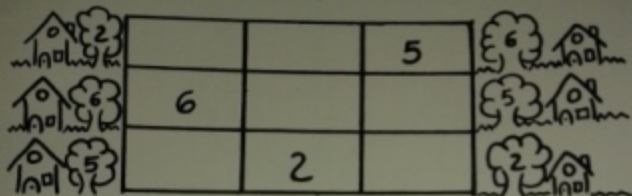
Nome _____

Complete o triângulo de forma que a soma de suas linhas resulte em 17.



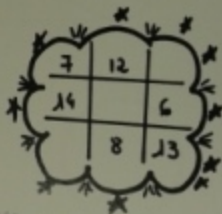
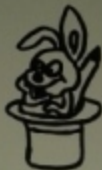
Nome _____

Encaixa os números para obter sempre a mesma soma na horizontal e na vertical.



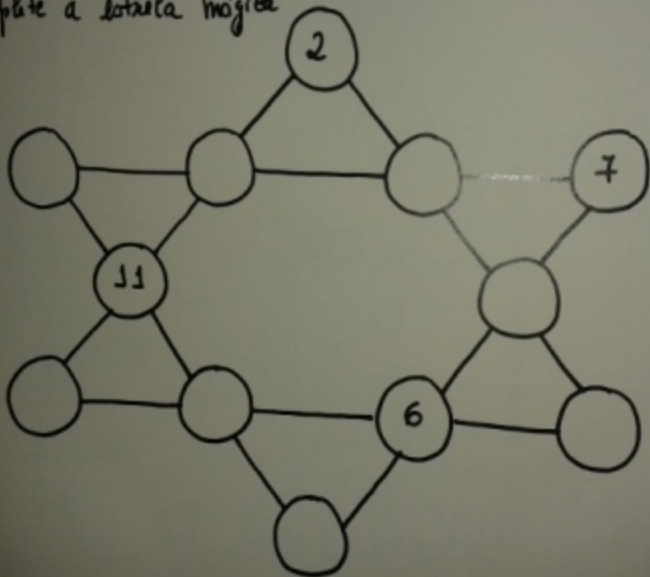
nome _____

Complete os quadrados mágicos



Nome _____

Complete a saturația migree

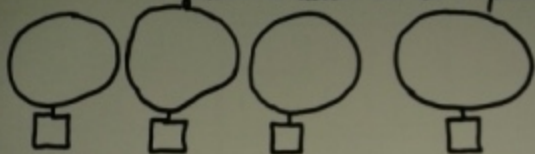


NAME _____

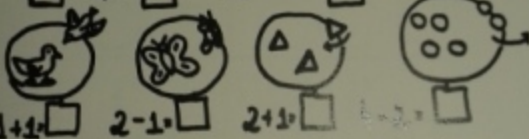
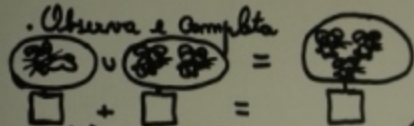
Nome:

Data:

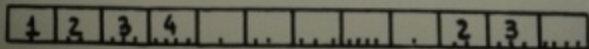
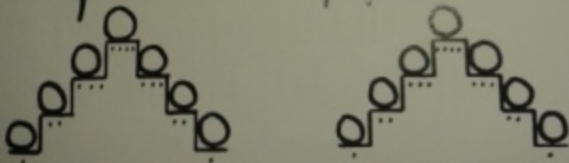
Desenha conjuntos de acordo com as etiquetas.

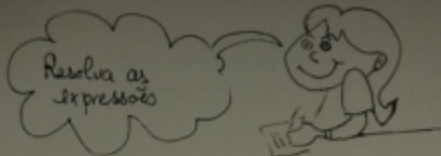


Observa e completa



Completa com os números que faltam.





$$A \rightarrow (45 + 26) - (15 + 13) =$$

$$B \rightarrow (13 + 22) - (18 - 12) =$$

$$C \rightarrow 58 - (29 - 6) + 42 =$$

$$D \rightarrow (69 - 28) + (14 - 9) =$$

$$E \rightarrow 100 - (52 + 15) - 27 =$$

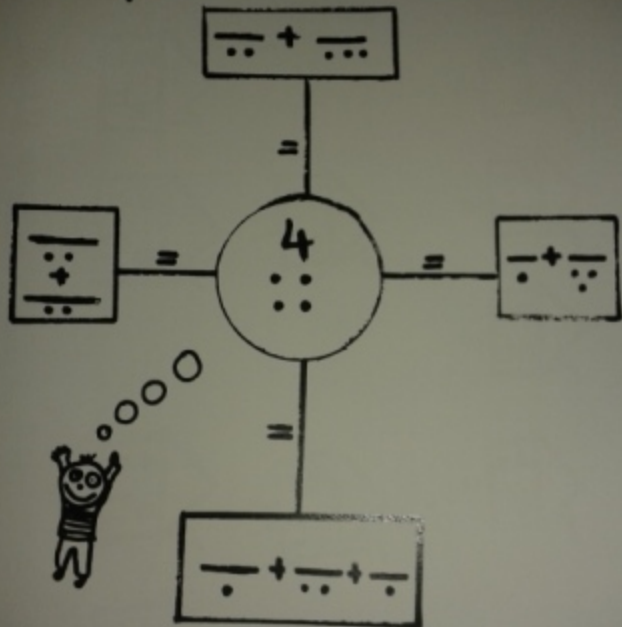
$$F \rightarrow 192 - (86 + 35) + 24 =$$

$$G \rightarrow 4 + (11 + 5) =$$

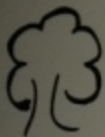
$$H \rightarrow (7 - 5) + 2 =$$

Nome _____

Complete:



Name _____



2



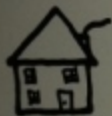
3



5



7



13



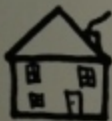
19



29



31



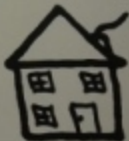
42



43



53



59

Complete os números fainos em falta

Nome:

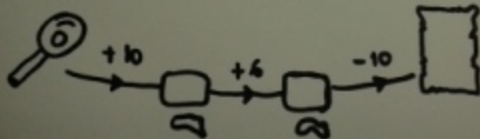
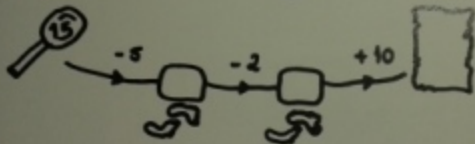
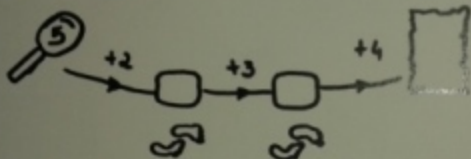
Liga os números ordinais à sua representação em português



- sétimo
- Primeiro
- segundo
- Terceiro
- décimo primeiro
- nono
- quarto
- quinto
- décimo
- sexto
- oitavo

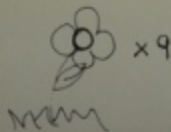
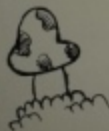
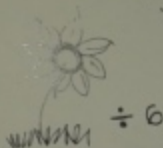
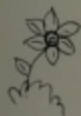
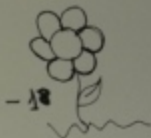
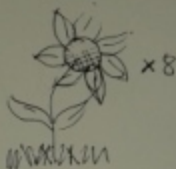
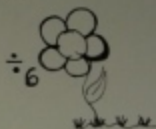
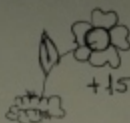
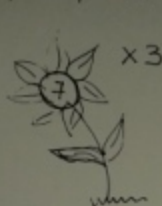
Nome _____

Segue as pistas e descubra os números secretos.



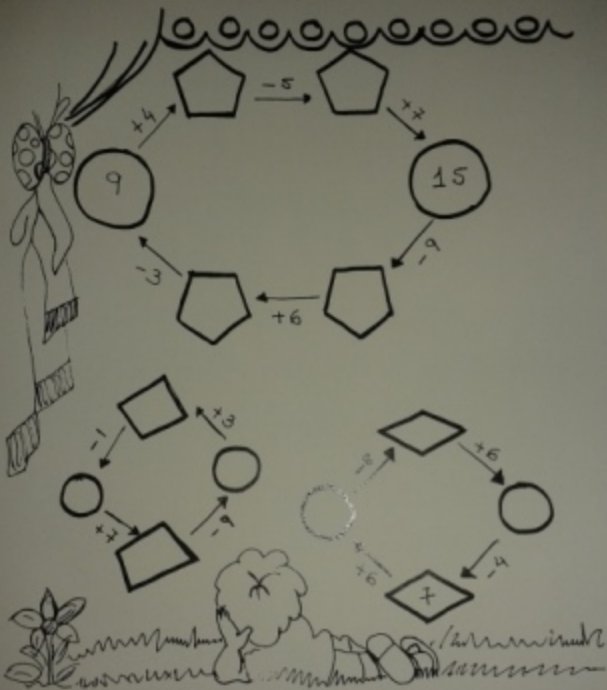
Nome _____

Ajude a Cecelita a passear nas flores, resolvendo as operações que estão no Caminho.



Nome _____

Complete resolvendo as operações



Nome _____

SUDOKU

KAKURO

MATHABLE

Sudoku

É um quebra-cabeças de origem latina que requer raciocínio lógico, principalmente para a colocação dos números.

Objetivo do jogo: Colocar os números de 1 a 9 em cada casa vazia. O diagrama já contém alguns números que são por si só pistas para a solução final. Cada coluna, linha e conjunto de 9 casas, num diagrama de 9×9 , ou conjunto de 6 casas, num diagrama de 6×6 , só poderá ter os números de 1 a 9, no diagrama de 9×9 e os números de 1 a 6, no diagrama de 6×6 , sem repetição.

	4		1
3			
			4

Nome:

	3	4	1
4	1	2	
3	2	1	
	4	3	2

Name :

3	2	1	4
1			2
2			1
4	1	2	3

Name :

		7	3			1		8
2	3	1	6			5	7	9
6	9							4
							3	5
	7		5		9		1	
3	1							
8							5	7
7	2	3			8	6	9	1
1		4			7	2		

Nome:

4					6			8
		3		1		4		6
8	6				5	7		
			5			8		7
5	4	8				2	3	9
3		6			2			
		7	2				8	1
1		4		3		9		
6			1					5

Name:

	7						6	
9	4				8	5	7	
8		2			7			4
4				2				
3	8		7	1	9		2	5
				8				3
5			2			9		8
	9	8	3				5	7
	2						1	

Nome:

			8		5	3		
3			1				2	
		9		6	3	7	8	
		3				5		9
	6		7		9		3	
5		1				4		
	5	2	3	7		1		
	3				4			7
		8	9					

Name:

3		2						7
9	8		5		1	6		
		6			3		9	
	6							
4	3		6		5		7	1
							5	
	4		9			7		
		1	4		2		6	8
8						5		4

Name:

			5			8		1
				6	1	9	5	
	1		9		4	7		
5	7	8						
		6		2		5		
						3	8	4
		1	6		7		3	
	3	2	8	9				
7		4						

Name:

4		5				9		
		2	4		1			
3					5	4	8	2
	8		3		2		4	
	5		7		4		1	
7	4	3	2					9
			6		9	3		
		6				8		5

Name :

1			6			5		8
	4	7	8				3	6
	2			7	5			1
	7					1		
	1		9	2	7		5	
		8					2	
3			4	9			1	
7	9				8	6	4	
4		2			1			5

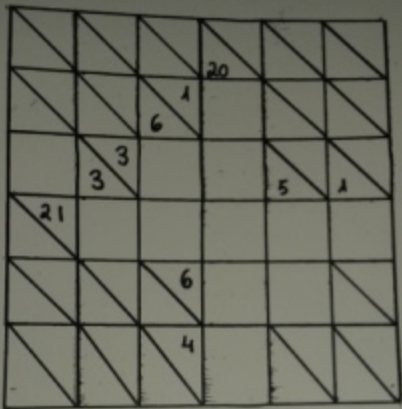
Some:

Kakuro

Kakuro é um jogo de raciocínio lógico de origem japonesa, constituído por uma tabela contendo números naturais de 1 a 9, cujo objetivo é fazer com que a soma de cada linha seja igual ao número mostrado à esquerda e a soma de cada coluna seja igual ao número mostrado no topo.

Objetivo do jogo: colocar os números de 1 a 9 em cada uma das células de tal maneira que a soma de todos os números em cada entrada se iguale ao número da dica associada a ela e que nenhum número esteja repetido em cada entrada. Esta restrição faz com que o Kakuro tenha uma única solução possível.

Este jogo exige lógica e conhecimento matemático podendo assim ser utilizado em contexto de sala de aula, adaptado a crianças com diferentes idades, estabelecendo o mesmo objetivo: o raciocínio lógico, a noção de soma e combinações de números.



Name:



Name:

		30	16		
	13			30	
25	4				3
11			4	10	
	20				
		8			

Nome:

		13	17	
	10			10
17				
19				
	6			

Name:

		29	17		
	13			11	17
	26				
	5				
11			12		
15			12		
		14			

Nome:

Mathable chrono

É um jogo de números cruzados. Requer raciocínio lógico e conhecimento das operações matemáticas.

Objetivo do jogo: Com o número que se encontra colorido num dos quadrados, deverá ligar os 25 números do diagrama com uma única linha que passe por cada casa uma única vez.

Regras do jogo: Utiliza dois números horizontais, verticais ou diagonais adjacentes para realizar uma operação matemática (soma, subtração, multiplicação e divisão) e o terceiro número será o resultado da operação, precisando a ser o primeiro número para a nova operação e assim sucessivamente.

9	9	27	6	7
18	3	6	2	42
4	2	54	12	2
4	16	8	2	40
8	32	24	4	10

Name:

5	8	13	36	4
4	3	2	9	2
7	20	16	18	1
3	10	2	19	20
8	24	5	8	12

name _____

11	3	8	3	24
4	6	12	4	2
2	15	7	6	48
5	30	18	13	15
1	5	6	3	2

name _____

2	36	3	6	2
7	72	2	24	12
9	8	64	8	36
1	8	49	2	10
7	8	15	3	18

Name _____

Mathable Solo

É um jogo de números cruzados. Requer raciocínio lógico e conhecimento das operações matemáticas.

Objetivo do jogo: No centro do diagrama encontra-se o solo, que corresponde aos quatro números colocados nas casas centrais coloridas. Utilizam-se os 7 números que aparecem no retângulo no final da página do jogo para realizar as operações.

Regras do jogo: Realizar uma operação matemática como a soma, a subtração, a multiplicação e a divisão, utilizando dois números na horizontal ou na vertical adjacentes no diagrama. Deve-se escrever o resultado correspondente numa casa vazia do lado esquerdo ou direito, em cima ou em baixo, mas nunca na diagonal ou entre dois números. Cada número que se encontra no retângulo abaixo só deve ser utilizado uma vez na mesma operação, podendo este ser utilizado uma segunda vez numa nova operação matemática. Os números que são os resultados das operações efetuadas com os números do solo podem ser reutilizados noutras operações matemáticas.

				30	○	○	40
	○	○	○	10	○		
	3	45	48	3	5		
	○	4	3	7	4		
			16	4	20		

21	70	49	7	7	5	35
----	----	----	---	---	---	----

Name _____

			7				
	40	4	10	6			
			3	8	○	○	
		9	7	2	○	○	
		4	10	6	4	○	
				63	○	○	

13	9	11	36	16	27	5
----	---	----	----	----	----	---

June _____

	5	7					
6	3	2	6	8	14	6	
13	8	5	3	2	5	○	
		○	18		9	○	
		○	○	○	4	○	
		11					

7	24	4	28	16	6	10
---	----	---	----	----	---	----

Name _____