

MEDIDAS E COMPARAÇÃO DE TAMANHOS

NOME: _____ DATA: _____



Podemos comparar objetos observando seu tamanho, sua altura, seu comprimento, sua largura e sua espessura.

1 GRANDE e PEQUENO



GRANDE



PEQUENO

2 MAIOR e MENOR

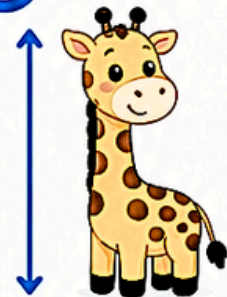


MAIOR

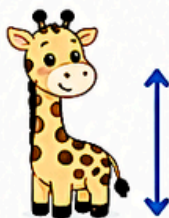


MENOR

3 ALTO e BAIXO



ALTO



BAIXO

4 COMPRIDO e CURTO



COMPRIDO



CURTO

5 LARGO e ESTREITO



LARGO



ESTREITO

6 GROSSO e FINO



GROSSO



FINO



Para comparar, observe as características dos objetos.

POSIÇÃO E LOCALIZAÇÃO

NOME: _____ DATA: _____



Usamos palavras especiais para indicar onde pessoas e objetos estão localizados.

1 EM CIMA e EMBAIXO



← EM CIMA

← EMBAIXO

2 DENTRO e FORA



↑
DENTRO



↑
FORA

3 NA FRENTE e ATRÁS



4 PERTO e LONGE



5 À DIREITA e À ESQUERDA



↑
À ESQUERDA



↑
À DIREITA

6 ENTRE



↑
ENTRE

7 AO LADO



AO LADO

8 Observe de onde estamos olhando!



A posição depende do lugar de onde estamos observando.

SEQUÊNCIA E COMPARAÇÃO ATÉ 10

NOME: _____ DATA: _____



Na sequência crescente, os números aumentam de um em um.

1

SEQUÊNCIA NUMÉRICA



2

ANTES, DEPOIS E ENTRE

Antes de 5 vem 4.



Depois de 5 vem 6.



Entre 4 e 6 está o 5.



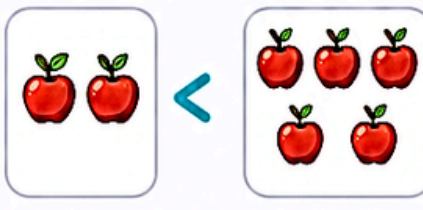
3

COMPARANDO QUANTIDADES

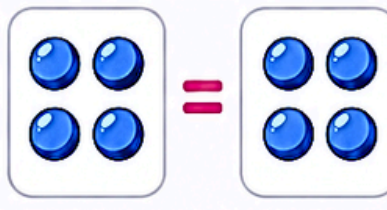
MAIOR QUANTIDADE



MENOR QUANTIDADE



MESMA QUANTIDADE



4

SÍMBOLOS

$>$ $7 > 4$



$<$ $2 < 5$



$=$ $3 = 3$



Quanto mais elementos, maior é a quantidade.

NÚMEROS NOS JOGOS E NAS BRINCADEIRAS

NOME: _____ DATA: _____



Os números podem indicar pontos, casas, rodadas, jogadores, posições e resultados.

1

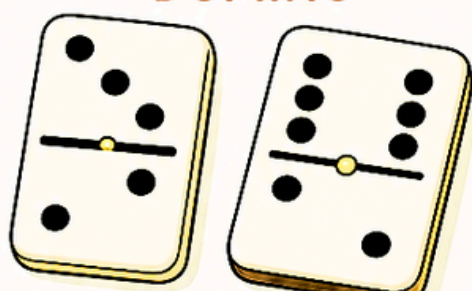
DADO



No dado, os pontos mostram quantidades de 1 a 6.

2

DOMINÓ



No dominó, os números ou pontos ajudam a formar pares.

3

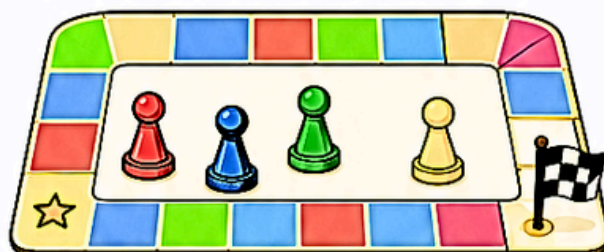
AMARELINHA



Na amarelinha, os números mostram as casas.

4

JOGO DE TABULEIRO



No tabuleiro, contamos casas e rodadas.

5

BOLICHE



No boliche, podemos contar os pinos derrubados.

6

PLACAR



O placar registra os pontos e os resultados.



Os números ajudam a seguir regras e registrar resultados.



Nos jogos, contamos, comparamos e registramos números.

DINHEIRO BRASILEIRO

NOME: _____ DATA: _____



Usamos dinheiro para comprar produtos e pagar serviços.

1



A moeda brasileira chama-se real.

2

MOEDAS



5 centavos



10 centavos



25 centavos



50 centavos



1 real

3

CÉDULAS



2 reais



5 reais



10 reais



20 reais



50 reais



100 reais



200 reais

4

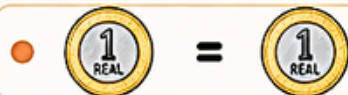
COMPOSIÇÃO DE VALORES



50 centavos + 50 centavos = 1 real



1 real = 100 centavos



2 reais = 1 real + 1 real



5 reais = 2 reais + 2 reais + 1 real



100 centavos formam 1 real.



OS NÚMEROS NO COTIDIANO

NOME: _____

DATA: _____



Os números aparecem em muitos lugares e podem indicar quantidade, ordem, identificação, medida ou informação.

1. ONDE ENCONTRAMOS NÚMEROS?

1 CASA



2 IDADE



3 TELEFONE



4 PÁGINA



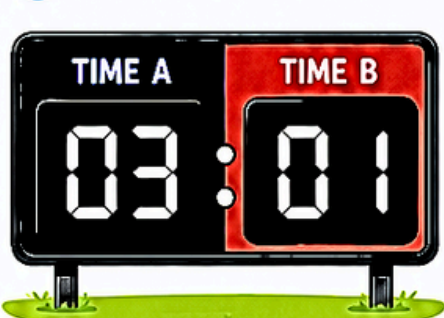
5 PREÇO



6 CALENDÁRIO



7 PLACAR



2. NÚMEROS E SEUS NOMES

0

zero

1

um

2

dois

3

três

4

quatro

5

cinco

6

seis

7

sete

8

oito

9

nove

10

dez



Nem sempre um número representa uma quantidade.



Os números nos ajudam a organizar e compreender o mundo.

CONTAGEM ATÉ 10

NOME: _____

DATA: _____



Contar é descobrir quantos elementos existem em um grupo.

0

0

ZERO =
NENHUMA
QUANTIDADE

1

1



2

2



3

3



4

4



5

5



6

6



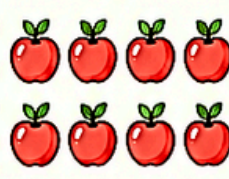
7

7



8

8



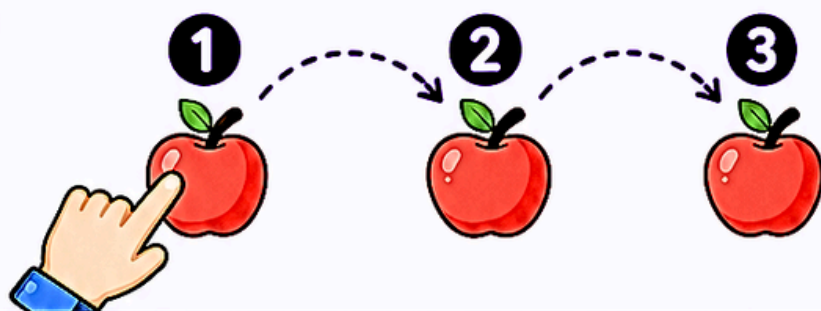
10

10



CORRESPONDÊNCIA

Ao contar, tocamos
ou marcamos cada
elemento apenas
uma vez.



O último número falado mostra a quantidade total.

ESTRATÉGIAS PARA SUBTRAIR



NOME: _____

DATA: _____



Podemos resolver uma subtração de diferentes maneiras: retirando, comparando ou contando para trás.



1 MANEIRAS DE SUBTRAIR

RETIRAR OBJETOS



Tire alguns objetos para descobrir quantos restam.

RISCAR DESENHOS



Riscar os desenhos que serão retirados para contar os que restam.

CONTAR PARA TRÁS



Conte de um número até chegar ao resultado.

USAR OS DEDOS



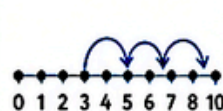
Use os dedos para tirar e contar quantos ficam.

UTILIZAR PALITOS



Retire os palitos e conte os que ficaram.

VOLTAR NA RETA NUMÉRICA



Volte na reta numérica para descobrir o resultado.

2 EXEMPLOS

$$9 - 2 = 7$$



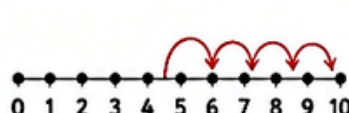
Usei os objetos (ou os dedos).

$$8 - 3 = 5$$



Risquei 3 desenhos e restaram 5.

$$10 - 4 = 6$$



Voltei 4 números na reta numérica e cheguei ao 6.

$$7 - 5 = 2$$



Retirei 5 palitos e ficaram 2.

3 PROBLEMA DO COTIDIANO



Havia 8 biscoitos. João comeu 3. Quantos biscoitos restaram?

1. PRIMEIRO

Havia 8 biscoitos.



2. DEPOIS

3 foram retirados.



3. CONTA

$$8 - 3 = 5$$

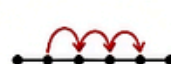
4. RESPOSTA

Restaram 5 biscoitos.



4 IMPORTANTE

Podemos escolher a estratégia mais fácil para resolver!



Podemos retirar, comparar ou contar para trás para resolver uma subtração.



IDEIAS DA SUBTRAÇÃO



NOME: _____

DATA: _____



Subtrair pode significar retirar, diminuir, separar, comparar ou descobrir quanto falta.



1 O QUE É SUBTRAÇÃO?



Retirar: tirar algo de um grupo.



Diminuir: ficar com menos.



Separar: dividir entre partes.



Comparar: saber qual é a diferença.



Descobrir quanto falta: saber o que falta para completar.

2 SÍMBOLOS DA SUBTRAÇÃO



“-” significa tirar, diminuir ou retirar.



“=” mostra o resultado.

3 EXEMPLO

Tínhamos 7 balinhas.



Retiramos 3 balinhas.



Restaram 4 balinhas.



$$7 - 3 = 4$$

4 OUTROS EXEMPLOS

$$5 \text{ maçãs} - 2 \text{ maçãs} = 3 \text{ maçãs}$$



$$5 - 2 = 3$$

$$8 \text{ bolinhas} - 1 \text{ bolinha} = 7 \text{ bolinhas}$$



$$8 - 1 = 7$$

$$6 \text{ lápis} - 4 \text{ lápis} = 2 \text{ lápis}$$



$$6 - 4 = 2$$



5 SUBTRAIR É...



retirar



diminuir



separar



comparar



descobrir quanto falta



Na subtração, descobrimos quanto resta ou qual é a diferença.



ESTRATÉGIAS PARA ADICIONAR



NOME: _____

DATA: _____



Podemos resolver uma adição de diferentes maneiras.
Todas as estratégias podem levar ao mesmo resultado!



1 ESTRATÉGIAS

USAR OS DEDOS



$$5 + 2 = 7$$

CONTAR OBJETOS



$$5 + 2 = 7$$

UTILIZAR PALITOS



$$5 + 2 = 7$$

FAZER DESENHOS



$$5 + 2 = 7$$

AVANÇAR NA
RETA NUMÉRICA



$$5 + 2 = 7$$

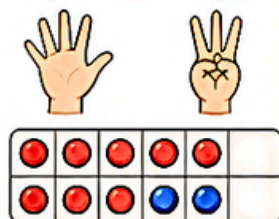
CONTAR A PARTIR
DO MAIOR NÚMERO

7, 8, 9

$$7 + 2 = 9$$

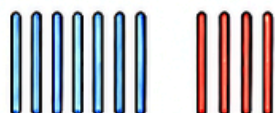
2 EXEMPLOS

$$7 + 3 = 10$$



Usando os dedos
ou objetos.

$$8 + 4 = 12$$



Utilizando palitos.

$$9 + 5 = 14$$



Avançando na
reta numérica.

$$12 + 3 = 15$$

12, 13, 14, 15

Contando a partir
do maior número.

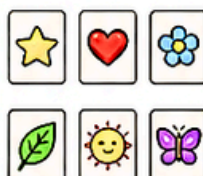
3 PROBLEMA DO COTIDIANO



Ana tinha 6 figurinhas
e ganhou mais 4.
Quantas figurinhas
ela tem agora?

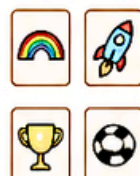
1. PRIMEIRO

Quantidade inicial:
6 figurinhas.



2. DEPOIS

Ganhou mais
4 figurinhas.



3. CONTA

$$6 + 4 = 10$$



4. RESPOSTA

Ana tem
10 figurinhas.



4 IMPORTANTE



Você pode escolher a estratégia que achar mais fácil!
O importante é entender e chegar ao resultado certo.



Podemos usar diferentes estratégias para chegar ao mesmo resultado.



IDEIAS DA ADIÇÃO



NOME: _____

DATA: _____



Adicionar significa juntar, acrescentar ou descobrir o total de quantidades.

$$2 + 3 = 5$$



1 O QUE É ADIÇÃO?

Adição é juntar quantidades para formar um total.



2 SÍMBOLOS DA ADIÇÃO



“+” significa juntar ou acrescentar.

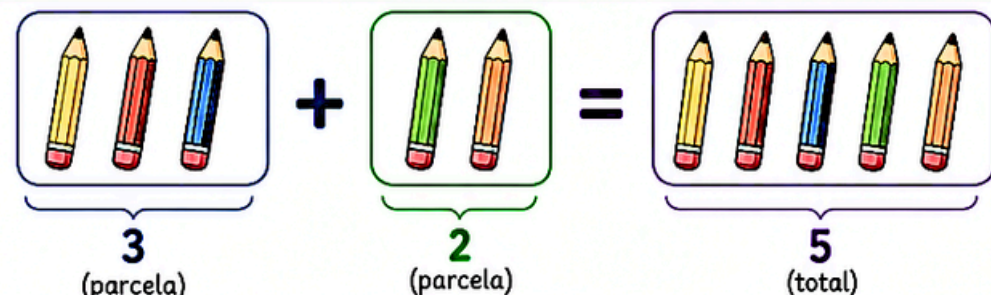
PARCELAS:
os números que são juntados.



“=” mostra o resultado.

TOTAL:
o resultado da adição.

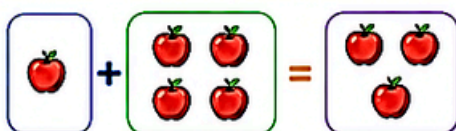
3 EXEMPLO



$$3 + 2 = 5$$

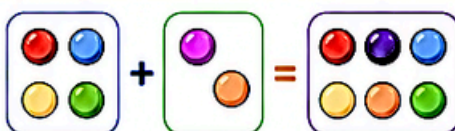
3 e 2 são parcelas.
5 é o total.

4 OUTROS EXEMPLOS



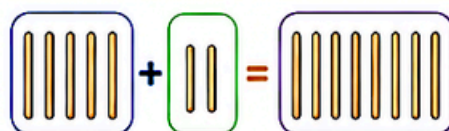
$$1 + 4 = 5$$

1 maçã + 4 maçãs = 5 maçãs.



$$4 + 3 = 7$$

4 bolinhas + 3 bolinhas = 7 bolinhas.



$$6 + 2 = 8$$

6 palitos + 2 palitos = 8 palitos.

5 ADICIONAR É...



juntar



acrescentar



somar



descobrir o total



Na adição, juntamos quantidades para encontrar o total.



REVISANDO FORMAS, SEQUÊNCIAS E CLASSIFICAÇÃO



NOME: _____

DATA: _____



Podemos observar formas, sólidos, cores, tamanhos e sequências para organizar e comparar elementos do nosso dia a dia.

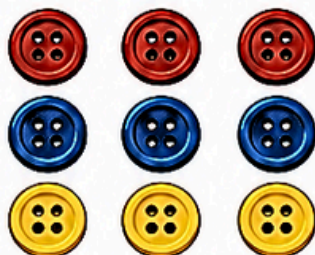


1 FIGURAS PLANAS E SÓLIDOS GEOMÉTRICOS

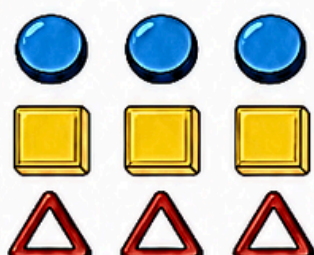
Figuras planas				Sólidos geométricos			
	Círculo		Relógio		Esfera		Bola
	Quadrado		Janela		Cubo		Caixa de presente
	Triângulo		Fatia de pizza		Cilindro		Lata
	Retângulo		Livro / Cartaz		Cone		Chapéu de festa

2 CLASSIFICAÇÃO

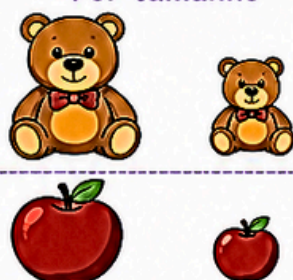
Por cor



Por forma



Por tamanho



3 SEQUÊNCIAS VISUAIS

Sequência 1



Regra:
Repete de 2 em 2.

Sequência 2



Regra:
Repete azul, azul, vermelha.



LEMBRE-SE

Classificar é separar objetos por características parecidas, como cor, forma ou tamanho.



Observar características ajuda a organizar e comparar elementos.



JOGOS, DADOS E POSSIBILIDADES



NOME:

DATA:



Ao lançar um dado comum, podem aparecer os números de 1 a 6. Não sabemos antes qual face ficará virada para cima.

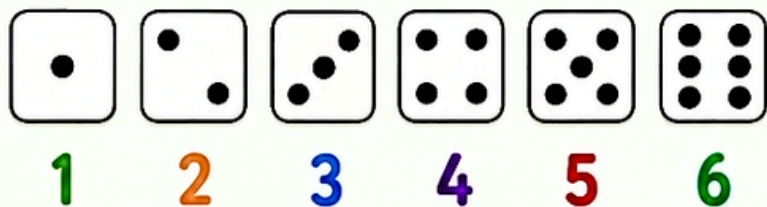


1 O DADO COMUM



Um dado comum tem 6 faces.

2 FACES E QUANTIDADES



3 PODE ACONTECER?



POSSÍVEL

Sair um número de 1 a 6 é possível.



IMPOSSÍVEL

Sair o número 8 em um dado comum é impossível.

8



CERTO

Ao lançar um dado comum, é certo que sairá um número de 1 a 6.



1 2 3
4 5 6

4 NÃO SABEMOS ANTES



Antes de jogar, não sabemos qual face ficará para cima.



Alguns acontecimentos podem ocorrer, e outros não.





PESQUISAS, TABELAS E GRÁFICOS

NOME: _____ DATA: ____/____/____



Uma pesquisa serve para coletar informações. Depois, os resultados podem ser organizados em tabelas e gráficos.



1 O QUE É UMA PESQUISA?

Podemos perguntar a opinião das pessoas sobre algo, como frutas, cores ou brincadeiras.

Exemplo: pesquisa sobre frutas preferidas.



Maçã



Banana



Uva



Melancia

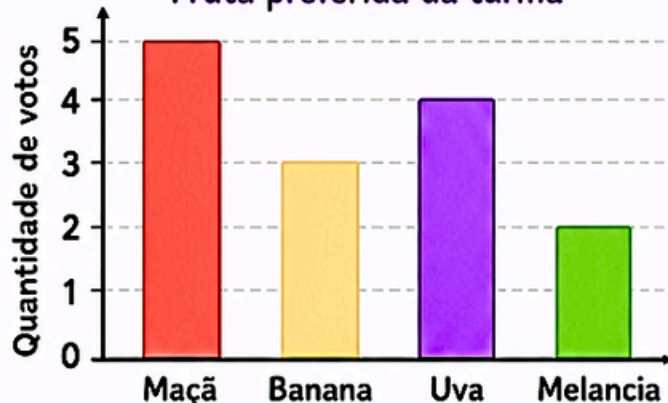
2 TABELA DE DADOS

Fruta preferida da turma

Fruta	Votos
 Maçã	5
 Banana	3
 Uva	4
 Melancia	2

3 GRÁFICO DE COLUNAS

Fruta preferida da turma



4 ELEMENTOS IMPORTANTES



Título: mostra sobre o que é a pesquisa.



Categorias: são as opções pesquisadas.



Quantidades: mostram quantos votos cada opção recebeu.

5 PERGUNTAS QUE PODEMOS FAZER



Qual opção recebeu mais votos?



Qual opção recebeu menos votos?



Quantos votos a banana recebeu?



Quantos votos a maçã recebeu a mais que a melancia?



Tabelas e gráficos facilitam a leitura das informações.

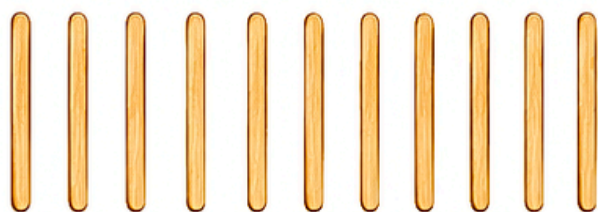


A DEZENA

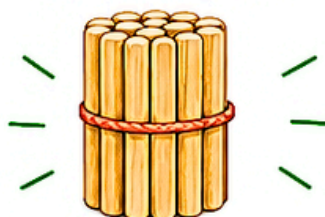
Uma dezena é um grupo formado por 10 unidades.
Quando juntamos 10 unidades, formamos 1 dezena.

1. AGRUPANDO 10 UNIDADES

10 palitos soltos (unidades)



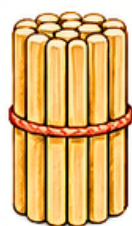
Agrupados e amarrados
formam 1 dezena.



10 unidades = 1 dezena

2. DEZENA E UNIDADES

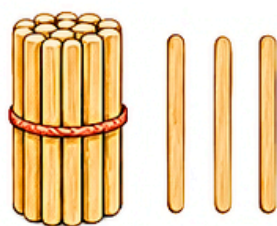
Podemos ter 1 dezena e algumas unidades.



+



=



1 dezena

3 unidades

1 dezena e 3 unidades
formam o número **13**.

QUADRO DE VALOR POSICIONAL

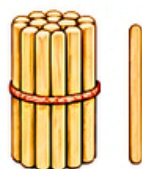
D	U
DEZENAS	UNIDADES
1	3

1 dezena
(10)

3 unidades

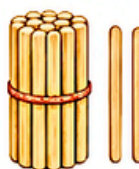
EXEMPLOS

1 dezena e 1 unidade
formam o número **11**.



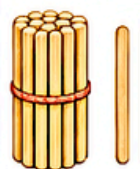
D	U
1	1
↓	↓
10	1

1 dezena e 5 unidades
formam o número **15**.



D	U
1	5
↓	↓
10	5

1 dezena e 8 unidades
formam o número **18**.



D	U
1	8
↓	↓
10	8

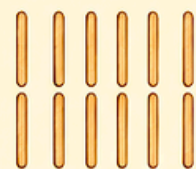
PARA LEMBRAR



A cada grupo de 10 unidades,
formamos uma **dezena**.



=



NOME: _____

DATA: ____/____/____

COMPOSIÇÃO E DECOMPOSIÇÃO

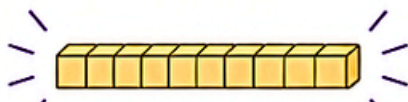


O material dourado representa unidades e dezenas.
O cubinho é 1 **unidade** e a barrinha é 1 **dezena** (10 unidades).

1. CONHECENDO O MATERIAL DOURADO



1 unidade



1 dezena



10 unidades = 1 dezena

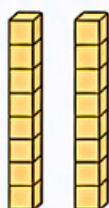
2. COMPOSIÇÃO E DECOMPOSIÇÃO

Compor é formar um número juntando dezenas e unidades.

Decompor é separar um número em dezenas e unidades.

$$24 = 2 \text{ dezenas e } 4 \text{ unidades} = 20 + 4$$

2 dezenas



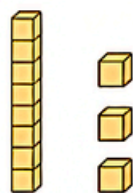
4 unidades

QUADRO DE VALOR POSICIONAL

D	U
DEZENAS	UNIDADES
2	4
↓ 2 dezenas (20)	↓ 4 unidades

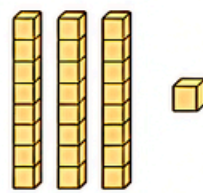
3. MAIS EXEMPLOS (ATÉ 50)

$$13 = 1 \text{ dezena e } 3 \text{ unidades} = 10 + 3$$



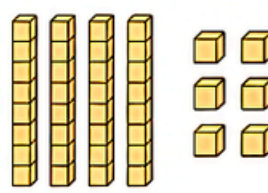
D	U
1	3
↓ 10	↓ 3

$$31 = 3 \text{ dezenas e } 1 \text{ unidade} = 30 + 1$$



D	U
3	1
↓ 30	↓ 1

$$45 = 4 \text{ dezenas e } 5 \text{ unidades} = 40 + 5$$



D	U
4	5
↓ 40	↓ 5

4. VAMOS PRATICAR? (REFERÊNCIA RÁPIDA)

DECOMPOSIÇÃO (SEPARAR)

28

=



2 dezenas

+

8 unidades

=

20 + 8

COMPOSIÇÃO (FORMAR)

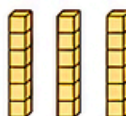
3 dezenas

+

2 unidades

=

32



Compor é formar um número; **decompor** é separar suas partes.

NOME: _____

DATA: ____/____/____

NÚMEROS ATÉ 50



A tabela numérica nos ajuda a observar a sequência e os padrões dos números até 50.

1. TABELA NUMÉRICA DE 0 A 50

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									

2. REGULARIDADES

Na **horizontal**, os números aumentam de 1 em 1.

12 → 13 → 14

Na **vertical**, os números aumentam de 10 em 10.

7
↓
17
↓
27
↓
47

3. ANTERIOR, POSTERIOR E ENTRE

O **anterior** de 18 é 17.

17 ← 18

O **posterior** de 18 é 19.

18 → 19

Entre 22 e 24 está o 23.

22 → 23 → 24

4. SEQUÊNCIAS

Sequência **crescente** (aumenta).

5 → 6 → 7 → 8 → 9

Sequência **decrescente** (diminui).

15 → 14 → 13 → 12 → 11



⇒ **Dica!** ⇐

As dezenas exatas são:
10, 20, 30, 40 e 50.



Na sequência **crescente**,
os números **aumentam**;
na **decrescente**, **diminuem**.

COMPRA, VENDA E TROCO



NOME: _____

DATA: ____ / ____ / ____



Produtos têm preços e usamos reais e centavos para fazer compras.
Podemos pagar usando moedas e cédulas.
Às vezes, recebemos troco.



1 O QUE USAMOS PARA COMPRAR?

Usamos reais (R\$) e centavos (¢) nas compras.

R\$



R\$ 0,50



R\$ 1,00



R\$ 2



R\$ 5



R\$ 10

2 PREÇO DOS PRODUTOS

Cada produto tem um preço.

BOLA



R\$ 4

LÁPIS



R\$ 7

CADERNO



R\$ 10

3 FORMAS DE PAGAR

Podemos formar o mesmo valor de diferentes maneiras.

R\$ 10

=



+



R\$ 10 = R\$ 5 + R\$ 5

R\$ 6

=



+



R\$ 6 = R\$ 5 + R\$ 1

R\$ 4

=



+



R\$ 4 = R\$ 2 + R\$ 2

4 COMPRA E TROCO

O caderno custa:



R\$ 7

Você paga com:



R\$ 10



Você recebe de troco:



R\$ 3

A conta é:

R\$ 10 - R\$ 7 = R\$ 3

O troco é o valor que volta para você.



LEMBRE-SE



O troco é a diferença entre o valor pago e o preço do produto.



MASSA E CAPACIDADE

NOME: _____

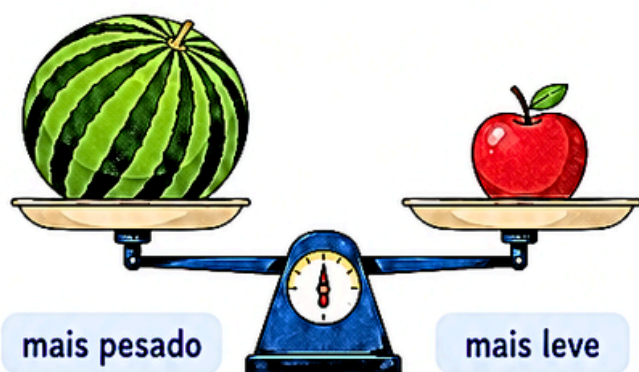
DATA: ____/____/____



RESUMO: Massa indica quanto um objeto pesa. Capacidade indica quanto cabe em um recipiente.

1 MASSA

A massa mostra se um objeto é mais pesado ou mais leve.



Instrumento:
balança

2 CAPACIDADE

A capacidade mostra quanto cabe dentro de um recipiente.



cabe mais



cabe menos

cheio



vazio



Instrumento:
recipientes graduados

3 UNIDADES



quilograma (kg)
usado para
massas maiores



grama (g)
usada para
massas menores



litro (L)
usado para
capacidades maiores



mililitro (mL)
usado para
capacidades menores

4 EXEMPLOS



>



A melancia é
mais pesada
que a maçã.



>



A garrafa cabe
mais que o copo.



cheio



vazio

O copo está cheio.
A jarra está vazia.



A balança mede a massa, e os recipientes ajudam a comparar capacidades.

MEDIDAS DE COMPRIMENTO

NOME: _____

DATA: ____/____/____



RESUMO: Comprimento é o tamanho de um objeto ou a distância entre dois pontos.

1 MEDIDAS NÃO PADRONIZADAS

Podemos medir usando o corpo ou objetos do dia a dia.

palmas



passos



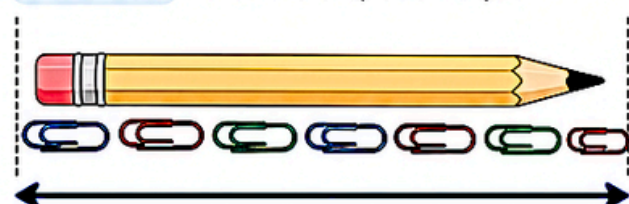
pés



clipes



EXEMPLO: Medindo o lápis com clipes.



O comprimento do lápis é de 8 clipes.

2 INSTRUMENTOS PADRONIZADOS

Também usamos instrumentos próprios para medir.

régua



fita métrica



trena



3 UNIDADES DE MEDIDA

As medidas mais usadas aqui são:

cm

centímetro
(cm)

usado para
medir objetos
menores



m

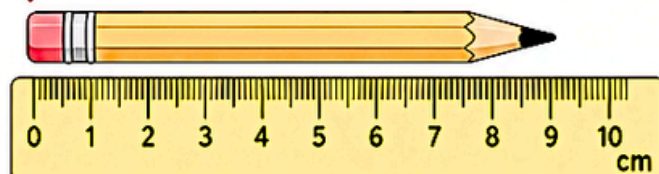
metro
(m)

usado para
medir objetos
maiores



4 COMEÇAR NO ZERO

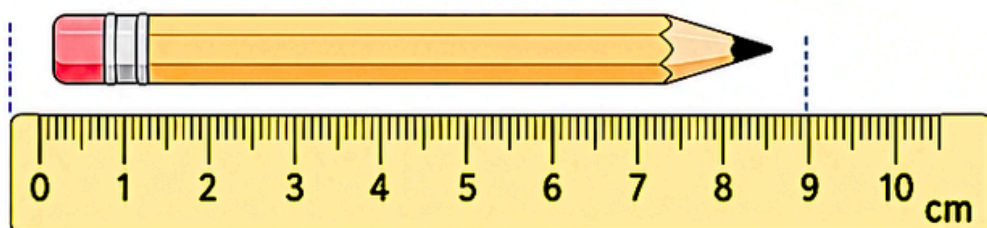
Ao medir com a régua, o instrumento deve começar no ponto zero.



O zero é o ponto de início da medida.

5 EXEMPLO

O lápis
mede 8 cm.



Para comparar medidas corretamente, usamos a mesma unidade.

ORGANIZANDO INFORMAÇÕES

NOME: _____

DATA: ____/____/____



RESUMO: Os dados podem ser organizados para facilitar a leitura e a comparação.

1 COMO PODEMOS ORGANIZAR

Existem diferentes formas de organizar as informações.



lista

- Maçã = 4
- Banana = 2
- Uva = 3
- Laranja = 1



tabela

Fruta	Quantidade
...	...



gráfico de colunas



gráfico com figuras



2 DADOS DO EXEMPLO

Frutas preferidas da turma:



Maçã = 4



Banana = 2



Uva = 3



Laranja = 1

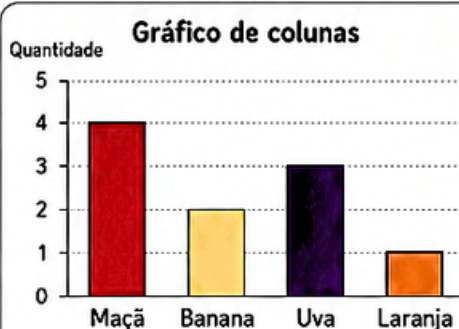
3 TABELA

Os dados organizados em tabela.

Fruta	Quantidade
Maçã	4
Banana	2
Uva	3
Laranja	1

4 GRÁFICO

Os mesmos dados em gráficos.



5 ELEMENTOS IMPORTANTES

Em todo gráfico e tabela, observe:

título

Indica do que os dados estão falando.

categorias

São os nomes dos grupos (ex.: frutas).

quantidades

Mostram quanto existe de cada grupo.

legenda

Explica o que cada figura ou cor representa.

fonte dos dados

Diz de onde vieram as informações.

Fonte: pesquisa da turma

6 LEITURA DOS DADOS

Observe os dados e responda:



Maior quantidade:

maçã



Menor quantidade:

laranja



Diferença entre maçã e banana:

2



Total:

10



Organizar os dados ajuda a encontrar respostas com mais facilidade.

ESTRATÉGIAS DE CÁLCULO MENTAL

NOME: _____

DATA: ____/____/____



RESUMO: Cálculo mental é pensar em maneiras simples de resolver contas sem escrever todas as etapas.

1 CONTAR PARA FRENTE E PARA TRÁS

$6 + 3$: conte para frente: 7, 8, 9.



$12 - 2$: conte para trás: 11, 10.



2 COMPLETAR 10

Algumas contas ficam mais fáceis quando chegamos ao 10.

●●●●●●○○ $8 + 2 = 10$

●●●●●●●○ $9 + 1 = 10$

3 USAR DOBROS

Dobros ajudam a calcular mais rápido.



$5 + 5 = 10$



$4 + 4 = 8$

4 ACRESCENTAR 1 E RETIRAR 1



$7 + 1 = 8$



$9 - 1 = 8$

5 DECOMPOR NÚMEROS

Podemos pensar o número em partes.

$7 + 5 = 7 + 3 + 2 = 12$



Primeiro
complete 10.

6 IDEIA IMPORTANTE

Podemos escolher a estratégia mais fácil para cada cálculo.

$12 - 2 = 10$



Pensar em partes conhecidas torna o cálculo mais rápido.

COMPARANDO NÚMEROS ATÉ 99

NOME: _____

DATA: ____/____/____



RESUMO: Para comparar números de dois algarismos, observamos primeiro as dezenas e depois as unidades.

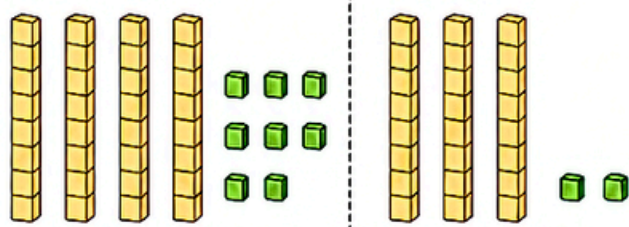
1 COMO COMPARAR

Primeiro compare as dezenas.
Se elas forem iguais, compare as unidades.

47

e

32



47 é maior porque
tem 4 dezenas.
32 tem 3 dezenas.

2 SÍMBOLOS

>

maior que

58 > 41

<

menor que

23 < 45

=

igual a

36 = 36

3 SEQUÊNCIAS

De 1 em 1: 21, 22, 23, 24, 25

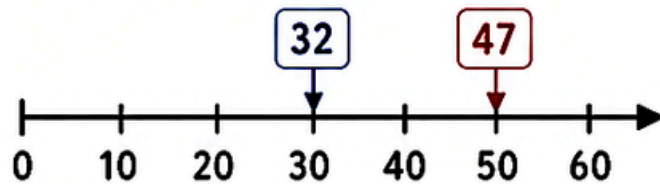
De 2 em 2: 10, 12, 14, 16, 18

De 5 em 5: 5, 10, 15, 20, 25

De 10 em 10: 10, 20, 30, 40, 50

4 RETA NUMÉRICA

Na reta numérica, o número que
está mais à direita é maior.



32 está mais à esquerda.
47 está mais à direita.

5 EXEMPLOS

62 > 59

34 < 40

28 = 28



Compare primeiro as dezenas e depois as unidades.

DEZENAS EXATAS E NÚMEROS ATÉ 100

NOME: _____

DATA: ____/____/____



RESUMO: As dezenas exatas são formadas por dezenas completas e zero unidades.

1 DEZENAS EXATAS

**10, 20, 30, 40, 50,
60, 70, 80, 90 e 100**

Todas terminam em zero.

2 AGRUPANDO DE 10 EM 10

 = **10** = 1 dezena

 = **20** = 2 dezenas

 = **30** = 3 dezenas

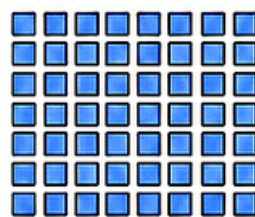
 = **100** = 10 dezenas

4 VALOR POSICIONAL

	D	U	
40	4	0	= 4 dezenas e 0 unidades
70	7	0	= 7 dezenas e 0 unidades
100	10	0	= 10 dezenas e 0 unidades

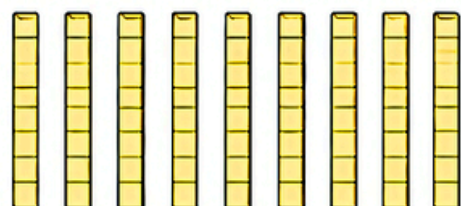
5 IDEIA IMPORTANTE

**100 unidades
formam 10 dezenas.**



100 unidades

=



10 dezenas



As dezenas exatas terminam em zero.



REVISANDO OS NÚMEROS ATÉ 10



NOME: _____

DATA: ____/____/____



Os números de 0 a 10 ajudam a contar, comparar, ordenar e representar quantidades do dia a dia.

NUMERAL	NOME	QUANTIDADE
0	zero	—
1	um	
2	dois	 
3	três	  
4	quatro	   
5	cinco	    
6	seis	     
7	sete	      
8	oito	       
9	nove	        
10	dez	         

2. SEQUÊNCIA

Crescente (do menor para o maior):

0 → 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7 → 8 → 9 → 10

Decrescente (do maior para o menor):

10 → 9 → 8 → 7 → 6 → 5 → 4 → 3 → 2 → 1 → 0

3. ANTERIOR E POSTERIOR

O anterior é o que vem antes.

O posterior é o que vem depois.



4. COMPARAÇÃO DE QUANTIDADES

MAIS QUE (>)



>

Tem mais.

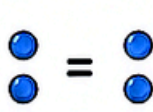
MENOS QUE (<)



<

Tem menos.

IGUAL (=)



=

Tem a mesma quantidade.

5. USO DOS NÚMEROS NO COTIDIANO

2

sapatos



3

lápiz



4

maçãs



1

bola



5

dedos



Cada número representa uma quantidade e ocupa um lugar na sequência.



MEDIDAS DE TEMPO

NOME: _____

DATA: ____/____/____



RESUMO: Usamos o tempo para organizar acontecimentos e atividades.

1 ORDEM DOS ACONTECIMENTOS

O tempo mostra a ordem das ações.
Observe: antes, durante e depois.

antes



Chegar
à escola.

durante



Estudar
na sala.

depois



Ir embora
da escola.

2 PARTES DO DIA

manhã



tarde



noite



ontem



hoje



amanhã



3 DIAS E MESES

Dias da semana:

DOM

domingo

SEG

segunda-
feira

TER

terça-
feira

QUA

quarta-
feira

QUI

quinta-
feira

SEX

sexta-
feira

SÁB

sábado

Meses do ano:

janeiro

fevereiro

março

abril

maio

junho

julho

agosto

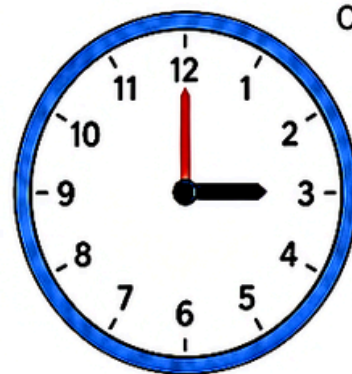
setembro

outubro

novembro

dezembro

4 RELÓGIO



O ponteiro pequeno
indica as horas.

3 horas
ou
3:00

5 ROTINA DIÁRIA

7:00



acordar

8:00



ir para a escola

12:00



almoçar

18:00



brincar

20:00



dormir



O relógio e o calendário ajudam a organizar o tempo.



SÍMBOLOS, CÓDIGOS E CLASSIFICAÇÃO



NOME: _____

DATA: ____/____/____



Símbolos e códigos transmitem informações.
Classificar é organizar objetos de acordo com características semelhantes.

1. O QUE SÃO SÍMBOLOS E CÓDIGOS?

Símbolos são sinais que representam ideias, lugares ou coisas.

Códigos são conjuntos de sinais ou números que combinam regras para transmitir informações.



amor



acessibilidade



saúde

123

números

2. O QUE É CLASSIFICAR?

Classificar é organizar objetos em grupos de acordo com uma característica em comum.

Podemos classificar por cor, tamanho, forma, espessura ou função.



3. EXEMPLOS DE CLASSIFICAÇÃO POR CARACTERÍSTICA



POR
COR



POR
TAMANHO



POR
FORMA



POR
ESPESSURA



POR
FUNÇÃO



para estudar



para cozinhar



para limpar

4. EXEMPLOS DE CÓDIGOS E SÍMBOLOS

SETAS (indicam direção)



seguir em frente

voltar

subir

descer

PLACAS (sinais de trânsito)



pare



velocidade
máxima



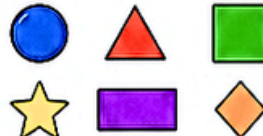
travessia de
pedestres

NÚMEROS (códigos)



usamos os números
para contar, identificar
e organizar.

FORMAS (símbolos)



as formas ajudam a
representar e organizar.



Para classificar,
precisamos escolher uma característica.





SEQUÊNCIAS E PADRÕES



NOME: _____ DATA: ____/____/____



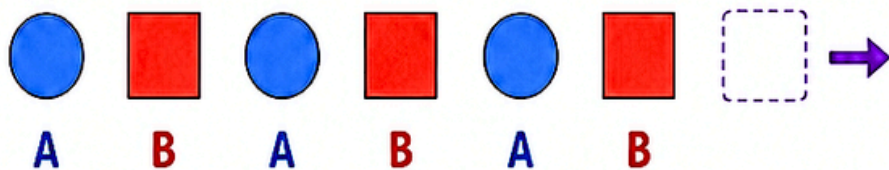
Uma **sequência** é uma organização de elementos que segue uma regra.

TIPOS DE PADRÕES E EXEMPLOS

AB

Dois elementos se repetem alternadamente.

Exemplo:



PRÓXIMO ELEMENTO:



AAB

Dois iguais e um diferente se repetem.

Exemplo:



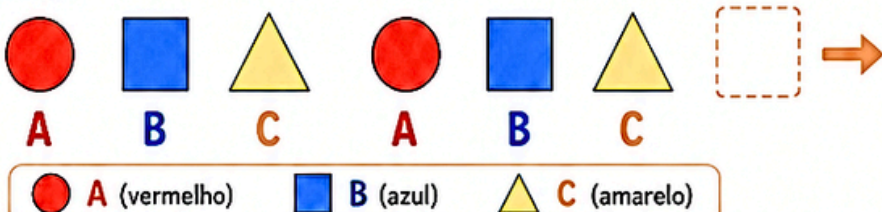
PRÓXIMO ELEMENTO:



ABC

Três elementos diferentes se repetem na mesma ordem.

Exemplo:



PRÓXIMO ELEMENTO:



CRESCENTE

Os elementos crescem de 1 em 1.

Exemplo:



PRÓXIMO ELEMENTO:



COMO DESCOBRIR O PRÓXIMO ELEMENTO?

1 Observe com atenção.



2 Descubra o que se repete.



3 Continue a regra até o final.



4 Preencha com o elemento que vem depois.



Para continuar uma sequência, descubra a regra do padrão.





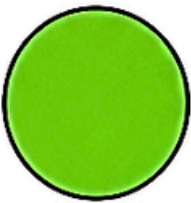
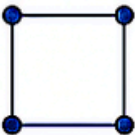
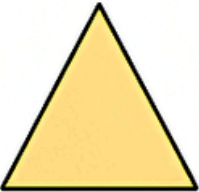
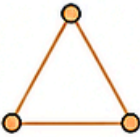
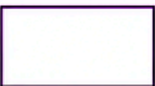
FIGURAS GEOMÉTRICAS PLANAS



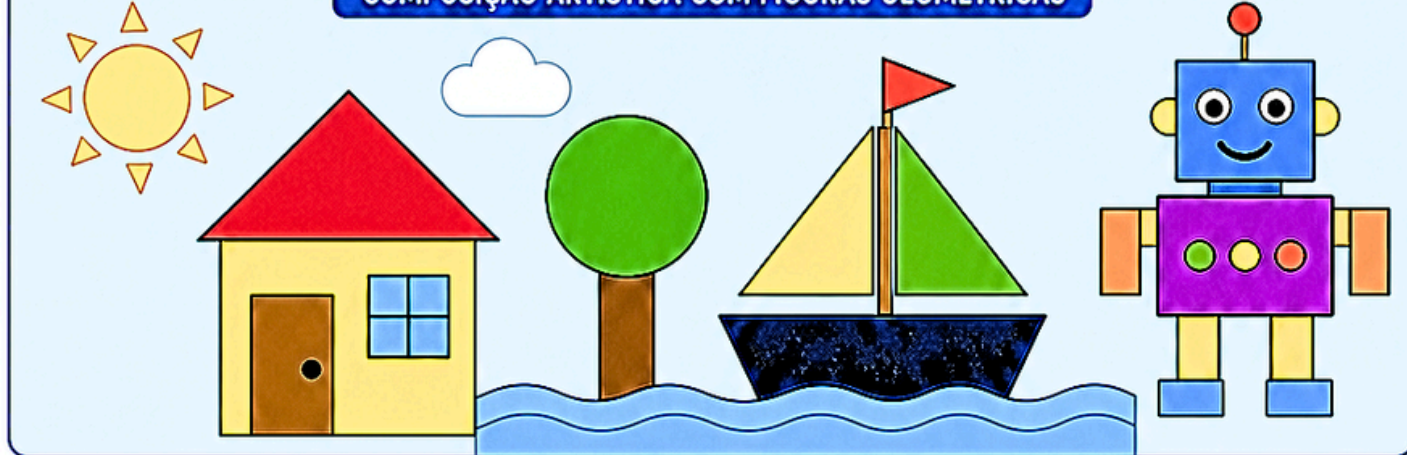
NOME: _____ DATA: ____/____/____



Figuras planas possuem largura e altura e podem ser desenhadas em uma superfície.

FIGURA	NOME	LADOS	VÉRTICES	ASSOCIAÇÃO DO DIA A DIA
	CÍRCULO	NÃO POSSUI LADOS. 	NÃO POSSUI VÉRTICES. 	RELÓGIO 
	QUADRADO	4 LADOS 	4 VÉRTICES 	JANELA 
	TRIÂNGULO	3 LADOS 	3 VÉRTICES 	PLACA DE TRÂNSITO 
	RETÂNGULO	4 LADOS 	4 VÉRTICES 	PORTA 

COMPOSIÇÃO ARTÍSTICA COM FIGURAS GEOMÉTRICAS



As figuras planas fazem parte de muitas imagens e objetos.





SÓLIDOS GEOMÉTRICOS



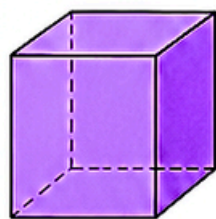
NOME: _____

DATA: ____/____/____



Os sólidos geométricos possuem três dimensões: comprimento, largura e altura. Por isso, ocupam espaço.

CUBO



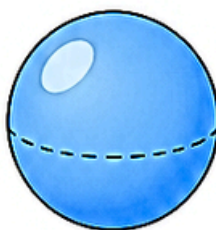
- Não rola.
- Possui 6 faces planas.
- Todas as faces são quadradas.

EXEMPLO DO DIA A DIA



caixa

ESFERA



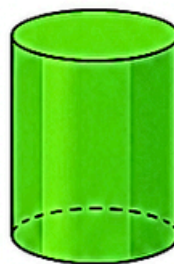
- Rola em todas as direções.
- Possui superfície curva.

EXEMPLO DO DIA A DIA



bola

CILINDRO



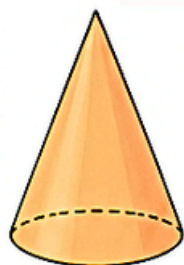
- Rola deitado.
- Não rola em pé.
- Possui 2 faces planas e 1 superfície curva.

EXEMPLO DO DIA A DIA



lata

CONE



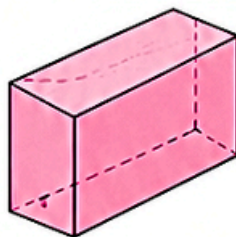
- Rola apoiado na base.
- Possui 1 face plana (base) e 1 superfície curva.

EXEMPLO DO DIA A DIA



chapéu de festa

PARALELEPÍPEDO



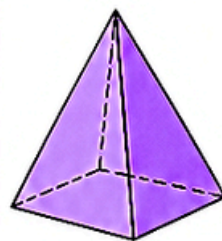
- Não rola.
- Possui 6 faces planas.
- As faces são retangulares.

EXEMPLO DO DIA A DIA



embalagem

PIRÂMIDE



- Não rola.
- Possui faces planas.
- A base pode ter diferentes formas (ex.: quadrada, triangular).

EXEMPLO DO DIA A DIA



pirâmide

COMPARANDO: QUAIS ROLAM?

SÓLIDOS QUE ROLAM



esfera



cilindro



cone

SÓLIDOS QUE NÃO ROLAM



cubo



paralelepípedo



pirâmide



Os sólidos geométricos podem ser observados e tocados.





RETA NUMÉRICA



NOME: _____

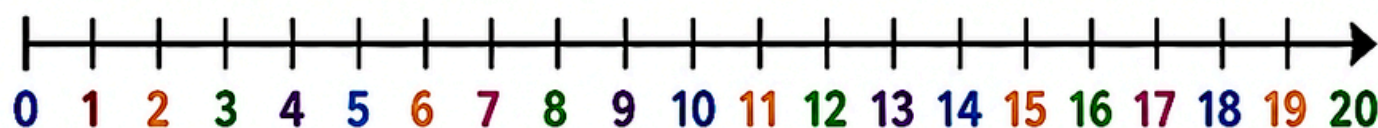
DATA: ____/____/____



A reta numérica é uma linha que mostra os números em ordem. Ela nos ajuda a localizar, comparar e entender os números.

1. A RETA NUMÉRICA DE 0 A 20

Os números **aumentam** para a **direita** →



← Os números **diminuem** para a **esquerda**



Na reta numérica: o número **mais à direita é maior** e o **mais à esquerda é menor**.

2. LOCALIZAR NÚMEROS

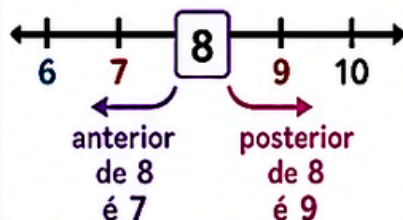
Para localizar um número, olhe a posição dele na reta.

O número 8 está aqui!



3. ANTERIOR E POSTERIOR

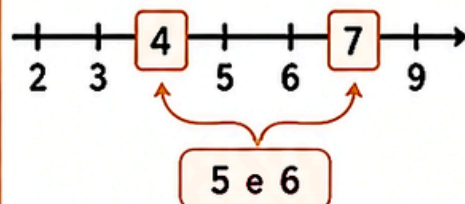
- **Anterior:** é o número que vem antes (à esquerda).
- **Posterior:** é o número que vem depois (à direita).



4. NÚMEROS ENTRE DOIS VALORES

Os números que estão entre dois valores são aqueles que ficam no meio.

Entre 4 e 7 estão:



5. COMPARANDO NÚMEROS

12 > 7 12 é **maior** que 7.

6 < 14 6 é **menor** que 14.

9 = 9 9 é **igual** a 9.

6. EXEMPLOS: NÚMEROS ENTRE

Veja alguns exemplos de números que estão entre:



Entre 4 e 7 estão: 5, 6



Entre 10 e 13 estão: 11, 12



Entre 2 e 6 estão: 3, 4, 5



A reta numérica mostra a ordem dos números.





NÚMEROS ORDINAIS



NOME: _____ DATA: ____/____/____



Os números ordinais indicam a posição ocupada por alguém ou alguma coisa em uma sequência.

DE 1º AO 10º: POSIÇÕES EM UMA SEQUÊNCIA

1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
primeiro	segundo	terceiro	quarto	quinto	sexto	sétimo	oitavo	nono	décimo
									
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
1ª posição	2ª posição	3ª posição	4ª posição	5ª posição	6ª posição	7ª posição	8ª posição	9ª posição	10ª posição

CARDINAL E ORDINAL: QUAL É A DIFERENÇA?

NÚMERO CARDINAL
indica QUANTIDADE.

Há 4 maçãs.



4 é número cardinal:
indica quantas são.

NÚMERO ORDINAL
indica POSIÇÃO.

A maçã em 2º lugar.



2º é número ordinal:
indica a posição.



Os números ordinais mostram a **ordem**.

