

# PRÁTICAS PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA VIII

Propostas para 3º, 4º e 5º anos do Ensino Fundamental

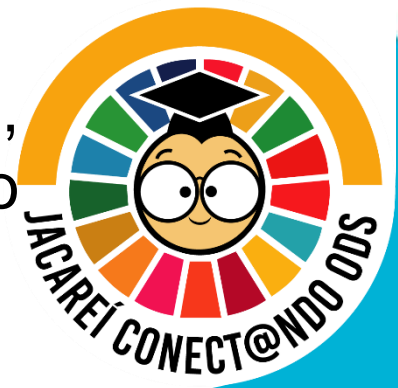


## Habilidades

(EF03MA10) Identificar regularidades em sequências ordenadas de números naturais, resultantes da realização de adições ou subtrações sucessivas, por um mesmo número, descrever uma regra de formação da sequência e determinar elementos faltantes ou seguintes.

(EF04MA09A) Reconhecer as frações unitárias mais usuais ( $1/2$ ,  $1/3$ ,  $1/4$ ,  $1/5$ ,  $1/10$  e  $1/100$ ) na representação fracionária e decimal como unidades de medida menores do que uma unidade, utilizando a reta numérica como recurso.

(EF05MA17) Reconhecer, nomear e comparar polígonos, considerando lados, vértices e ângulos, e desenhá-los, utilizando material de desenho ou tecnologias digitais.



# JOGO - Corrida dos Sabidões

## OBJETIVO:

Reconhecer, interpretar e operar com números racionais na forma fracionária e decimal.

Resolver situações-problema envolvendo números racionais.

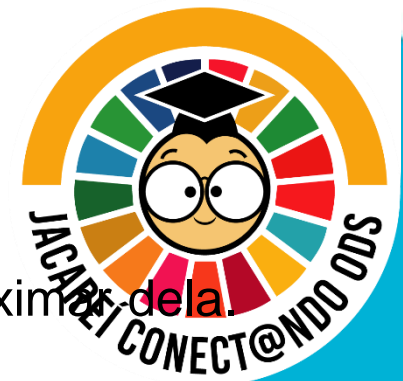
## MATERIAIS:

- 01 pista
- 30 fichas contendo situação problema
- 04 marcadores de cores diferentes
- Gabarito.



## Regras do Jogo

1. Jogar em equipe de duas ou até 4 pessoas.
2. As equipes decidem quem começa o jogo (par ou ímpar, dois ou um, outro). O jogo deve seguir para a direita.
3. Na sua vez, a equipe deverá pegar uma ficha, aleatoriamente, contendo uma situação problema e resolvê-la.
4. Um jogador da equipe à sua esquerda faz a correção informando somente acertou ou errou usando o GABARITO, se necessário. Se o jogador errou a resposta, não deverá ser informada a resposta certa. Em caso de acerto, deverá caminhar na pista o número de casas indicada na ficha e esta não volta para o jogo. Se errar o resultado do problema, deverá permanecer na posição em que está e a ficha deverá voltar para o jogo. Importante: O gabarito deve ser mantido fechado, sendo aberto somente no momento da conferência por um dos jogadores da equipe.
5. Será o vencedor aquele que primeiro atingir a linha de Chegada ou mais se aproximar dela.



**Questão 01**

Quanto é  $\frac{1}{6}$  de 42?

**Avance 3 casas**

**Questão 02**

Quanto é  $\frac{3}{12}$  de 48?

**Avance 3 casas**

**Questão 03**

Quanto é  $\frac{7}{15}$  de 60?

**Avance 3 casas**

**Questão 04**

QUANTO É  $\frac{12}{100}$  DE 400?

**Avance 3 casas**

**Questão 05**

Se 5 representa  $\frac{1}{7}$  dos  
alunos de uma turma.  
Quantos alunos são no total?

**Avance 5 casas**

**Questão 06**

César comeu  $\frac{2}{9}$  dos biscoitos  
de um pacote com 27  
biscoitos. Quantos biscoitos  
ele comeu? **Avance 5 casas**

**Questão 07**

Qual é maior  $\frac{1}{6}$  ou  $\frac{1}{9}$ ?

**Avance 5 casas**

**Questão 08**

Qual é maior  
3,2 ou 3,19?

**Avance 5 casas**

**Questão 09**

Se 20 representa 25% de  
um valor. Que valor é  
esse?

**Avance 8 casas**

**Questão 10**

Quanto é 15% de 200?

**Avance 3 casas**

**Questão 11**

Maria ganhou 5% de desconto  
na compra de um produto que  
custava R\$ 100,00. Quanto ela  
pagou pelo produto?

**Avance 8 casas**

**Questão 12**

Se 75 representa 75% de  
um valor. Que valor é  
esse?

**Avance 5 casas**

**Questão 13**

O preço de um refrigerante  
que custava R\$ 1,50 subiu  
para R\$ 1,80. Qual o  
percentual desse aumento?

**Avance 8 casas**

**Questão 14**

O preço de um cafézinho que  
custava R\$ 1,00 subiu para  
R\$ 1,50. Qual o percentual  
desse aumento?

**Avance 8 casas**

**Questão 15**

Um produto que custa  
R\$ 150,00 tem seu preço  
aumentado para R\$ 168,00.  
Qual o percentual desse  
aumento? **Avance 8 casas**

**Questão 16**

Um produto que custa  
R\$ 350,00 terá seu preço  
aumentado em 15%. Quanto  
passará a custar esse  
produto? **Avance 8 casas**



**Questão 17**

Pedro tem 12 anos e seu irmão tem 6 anos. Qual a razão da idade de Pedro para a idade de seu irmão?

**Avance 5 casas**

**Questão 18**

Carlos tem 1,50m de altura e seu pai tem 1,80m. Qual da razão de Carlos e de seu pai?

**Avance 5 casas**

**Questão 19**

Em que razão 25 está para 5?

**Avance 5 casas**

**Questão 20**

Qual a razão inversa de  $\frac{5}{9}$ ?

**Avance 5 casas**

**Questão 21**

A distância entre duas cidades em um mapa com escala

1: 80000 é de 5 cm. Qual a distância entre as duas cidades? **Avance 8 casas**

**Questão 22**

A embalagem de um produto lê-se: 200g de peso líquido e 350g de peso bruto. Qual a razão do peso líquido para o peso bruto? **Avance 8 casas**

**Questão 23**

A razão entre o que gasto e o que ganho do meu salário é de  $\frac{8}{9}$  e meu salário é R\$ 981,00, quanto sobra por mês? **Avance 8 casas**

**Questão 24**

Uma sala de aula tem 35 alunos. O número de meninas e meninos está na razão de  $\frac{2}{3}$ . Quanto dos alunos são meninas?

**Avance 10 casas**

**Questão 25**

Quanto é  $\frac{5}{7} + \frac{2}{3}$ ?

**Avance 8 casas**

**Questão 26**

Quanto é  $\frac{5}{7} - \frac{2}{3}$ ?

**Avance 8 casas**

**Questão 27**

Quanto é  $\frac{5}{7} + \frac{2}{7} - \frac{1}{4}$ ?

**Avance 10 casas**

**Questão 28**

Quanto é  $\frac{3}{15} + \frac{8}{15} - \frac{6}{15}$ ?

**Avance 10 casas**

**Questão 29**

Quanto é  $2,01 + 3,205$ ?

**Avance 3 casas**

**Questão 30**

Quanto é  $2 - 1,235$ ?

**Avance 3 casas**

**Questão 31**

Qual é maior  $3,875$  ou  $3,88$ ?

**Avance 3 casas**

**Questão 32**

Qual fração é maior  $\frac{1}{6}$  ou  $\frac{9}{6}$ ?

**Avance 5 casas**



GABARITO - Corrida dos Sabidões -	
Questão	Resposta
01	7
02	12
03	28
04	48
05	35 alunos
06	6 biscoitos
07	$\frac{1}{6}$
08	3,2
09	80

GABARITO - Corrida dos Sabidões	
Questão	Resposta
17	2 para 1 ou $\frac{2}{1}$ . Equivale dizer que a idade de Pedro é o dobro da idade de seu irmão.
18	5 para 6, ou $\frac{5}{6}$ , ou 0,8333...
19	Razão 5, pois $25 \div 5 = 5$
20	$\frac{9}{5}$
21	400.000 cm ou 4 km
22	Quatro do peso líquido para sete do peso bruto, ou $\frac{4}{7}$
23	R\$ 109,00
24	14 meninas
25	$\frac{29}{21}$ ou $1\frac{8}{21}$

09	80
10	30
11	R\$ 95,00
12	100
13	20%
14	50%
15	12%
16	R\$ 402,50

25	$\frac{29}{21}$ ou $1\frac{8}{21}$
26	$\frac{1}{21}$
27	$\frac{3}{4}$
28	$\frac{1}{3}$
29	5,215
30	0,765
31	3,88
32	$\frac{1}{6}$



# JOGO - Corrida dos Sabidões Registro das jogadas

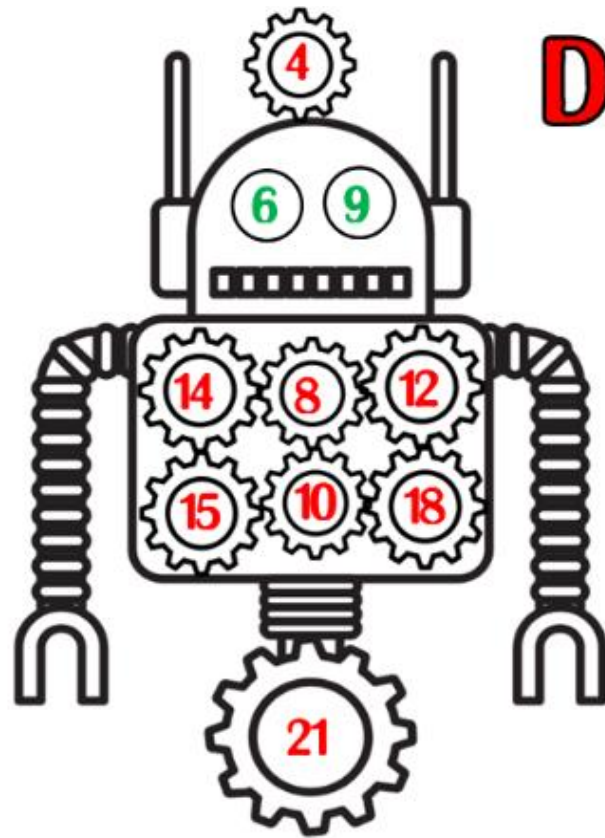
Número da carta	Cálculos	Resultado obtido	Acertou	Errou	Avançou



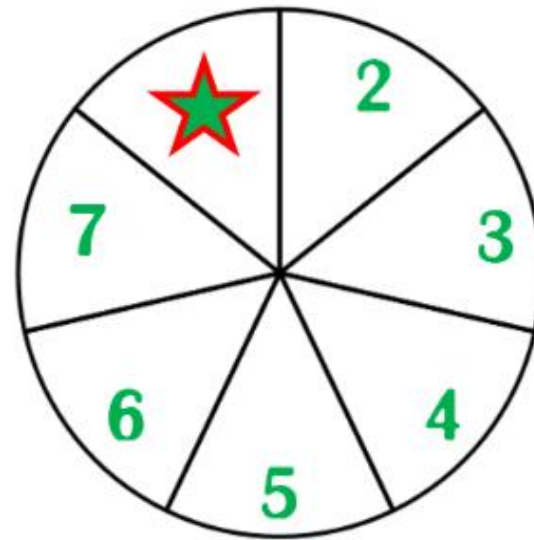


# JOGO – Dobro ou triplo

Material para cada estudante: tabela do jogo, lápis de cor, clipe



## Dobro ou triplo



# JOGO DOBRO OU TRIPLO

## Como proceder:

- O jogo pode ser feito em duplas, trios ou quartetos sendo que cada criança tomará para si o material descrito acima.
- Em cada rodada, os jogadores sorteiam um número na roleta e escolhem se querem o dobro ou o triplo do mesmo. Conforme a escolha, o jogador calcula o dobro ou triplo do número sorteado e pinta este número no seu robô.

Para sortear um número na roleta, basta posicionar um clipe e um lápis conforme mostra a imagem abaixo e fazer o clipe girar a partir de um peteleco com o dedo.



# JOGO DOBRO OU TRIPLO

- c) Os jogadores vão revezando-se nas jogadas.
- d) Se for sorteado um número em que o dobro e o triplo já tenham sido pintados, o jogador passa a vez.
- e) Quando cair a estrela, o jogador escolhe um número da roleta e diz em voz alta se quer pintar o dobro ou o triplo do mesmo.
- f) Vencerá aquele que primeiro pintar os dez números do seu robô.

Depois do jogo, vamos problematizar algumas situações para provocar a reflexão dos estudantes?

- Qual o número da roleta cujo o triplo é o maior número?
- Qual o número da roleta cujo o dobro é o maior número?
- Qual é o número da roleta cujo o dobro é o menor número?
- Que cálculo deve ser feito para encontrar o dobro de um número?
- Que cálculo deve ser feito para encontrar o triplo de um número?
- Se somarmos o dobro de 2 ao triplo de 4 qual é o resultado?



# JOGO - Memória da Fração

## Objetivos:

Associar a representação da parte/ todo em desenho e pintura com a fração numérica correspondente.

**Materiais:** 20 cartas

Regras do Jogo

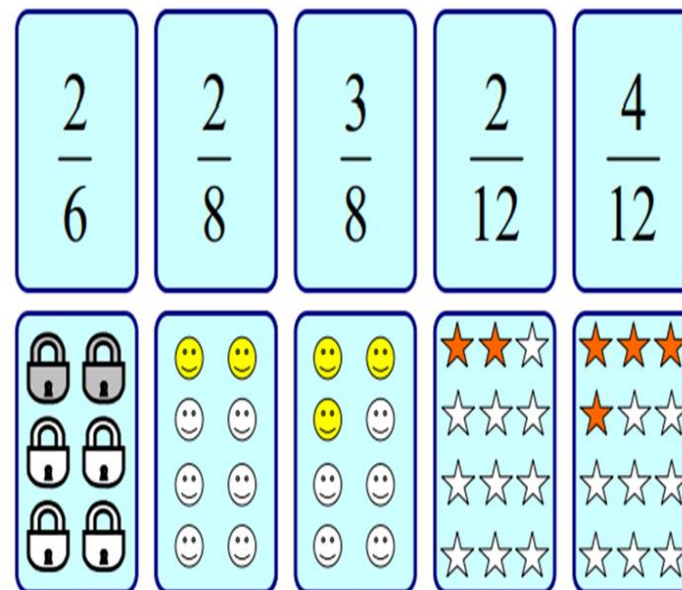
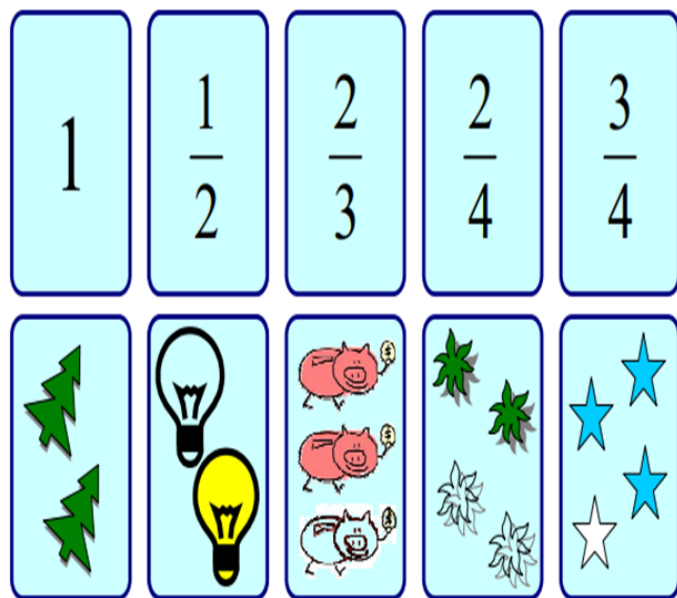
1. Jogar em dupla ou até 4 pessoas.
2. O objetivo do jogo é formar pares correspondentes desenho da parte-todo e forma fracionária numérica.
3. Dispor as cartas sobre a mesa com as faces viradas para baixo formando 5 colunas e 4 linhas.
4. Os jogadores decidem quem começa o jogo (par ou ímpar, dois ou um, outro).



# JOGO - Memória da Fração

5. Na sua vez, o jogador deverá virar duas cartas. Se estas forem correspondentes (formar par), este pegará as cartas para si. Caso não forem correspondentes, deverão ser viradas para baixo novamente na mesma posição. Fazendo os pares ou não, deverá passar a vez para o outro jogador.

6. Será o vencedor aquele que ao final, tiver o maior número de cartas.



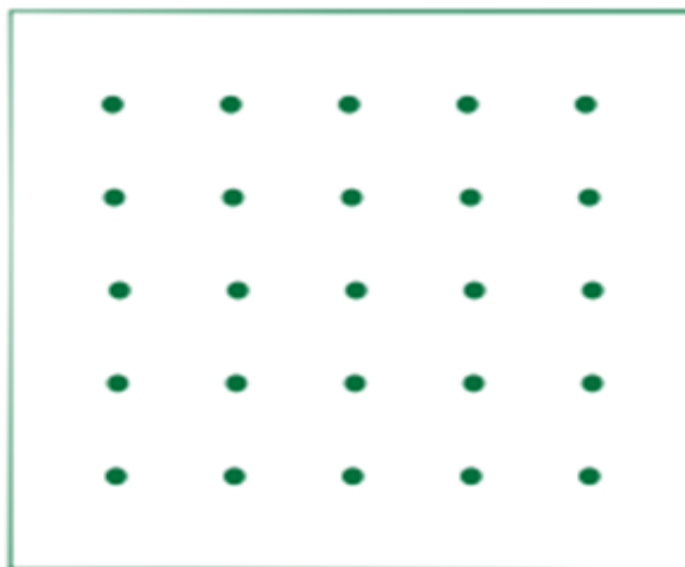
# JOGO - Hexágonos no Geoplano Quadrangular

## OBJETIVO:

Desenvolver o raciocínio e o conhecimento de propriedades geométricas.

## MATERIAL UTILIZADO:

- Geoplano quadrangular de 5x5 pinos (ver ilustração abaixo)
- Elásticos de amarrar dinheiro



GEOPLANO 5 X 5



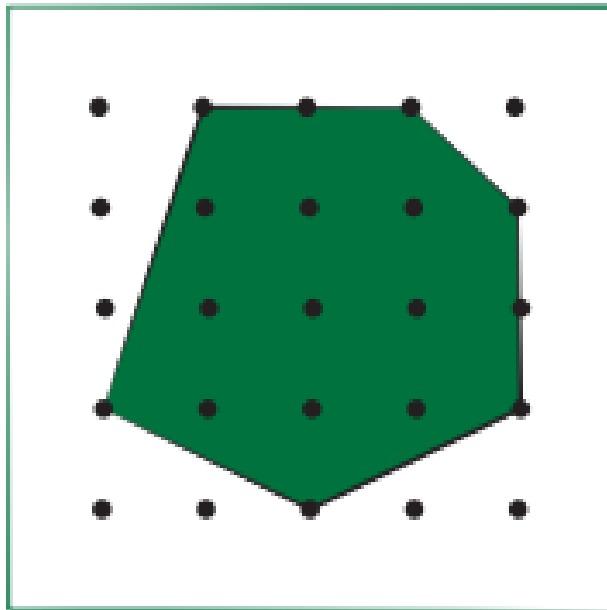
## ORGANIZAÇÃO DA SALA:

Equipes de 3 a 5 alunos

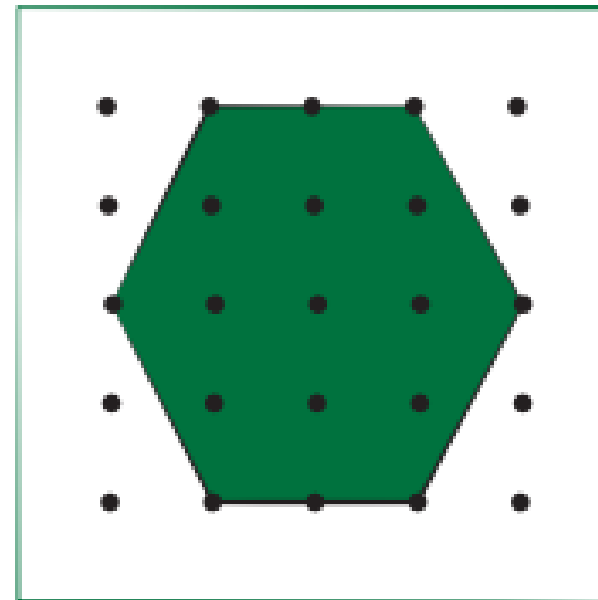
## COMO JOGAR:

1. Com um geoplano quadrangular de 5 x 5 pinos e algumas ligas, solicitar que os alunos usem linhas ou elásticos:

a) Um hexágono sem lados paralelos

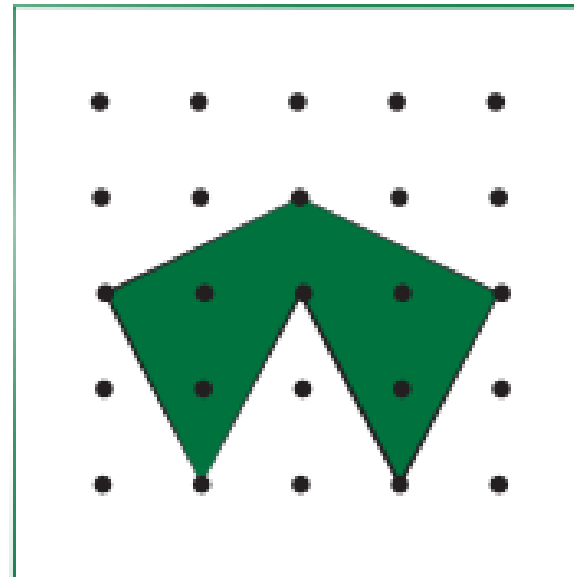
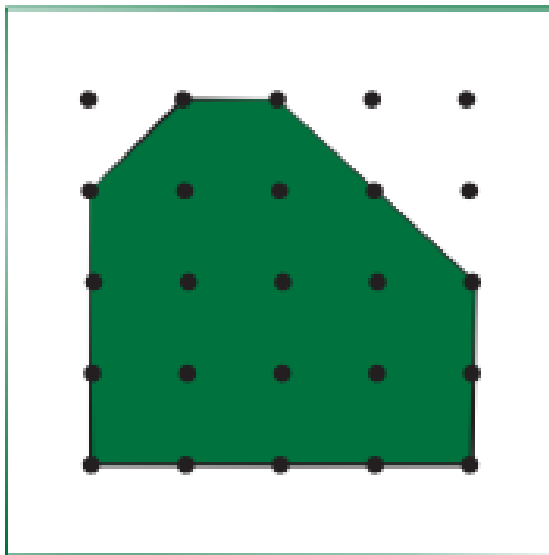


b) Um hexágono com três lados paralelos



c) Um hexágono com todos os lados diferentes

d) Um hexágono com todos os lados iguais



2. Ganha ponto a equipe que fizer cada atividade mais rápido.

3. Ao final de todas as atividades verifica-se qual foi a equipe que fez mais pontos.





## Fonte de pesquisa:

[file:///C:/Users/Fundamental/Downloads/2013 uel mat pdp elaine d  
a silva fedatto%20\(11\).pdf](file:///C:/Users/Fundamental/Downloads/2013%20uel%20mat%20pdp%20elaine%20da%20silva%20fedatto%20(11).pdf)

[file:///C:/Users/Fundamental/Downloads/jogos matematicos volume  
ii 4 bimestre%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Fundamental/Downloads/jogos%20matematicos%20volume%20ii%204%20bimestre%20(3).pdf)

[https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/581963/2/2--produto-  
versao-final.pdf](https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/581963/2/2--produto-versao-final.pdf)

