

**Ações, Mediações e Atividades em Alfabetização Matemática e  
Numeramento  
1º ano do Ensino Fundamental**

**Padrão Básico**

- No padrão básico a criança deve ser capaz de:

<b>HABILIDADES/APRENDIZAGENS ESSENCIAIS</b>	<b>SUGESTÕES DE AÇÕES, MEDIAÇÕES, ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS</b>
<p>- Identificar e nomear figuras planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo) em desenhos apresentados em diferentes disposições ou em contornos de faces de sólidos geométricos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar o formato, tamanho e características dos materiais com os quais trabalham;</li> <li>• Trabalhar com desafios de agrupamentos por cores e formas com caixas de blocos lógicos ou materiais diversos;</li> <li>• Oportunizar jogos investigativos como “Detetive” para descrever objetos dentro de uma caixa utilizando apenas o tato (usar peças de Blocos Lógicos ou toquinhos de madeira);</li> <li>• Observar objetos, cenas ou imagens apresentadas, encontrar as figuras planas existentes e nomeá-las. Por exemplo: descobrir quais as figuras planas existem em uma caixa de papelão, na cadeira e em outros móveis e objetos do ambiente;</li> <li>• Propor desafios com "Tangram" (passo a passo confecção do Tangram: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7mtf0NVWPFU">https://www.youtube.com/watch?v=7mtf0NVWPFU</a> )</li> <li>• Propor “Jogo dos Polígonos on line” - identificar formas geométricas em fotos - disponível em: <a href="https://atividade.digital/plataforma/storie/player/index.php?saber=175&amp;etapa=0&amp;story=Jogo+dos+Pol%C3%ADgonos">https://atividade.digital/plataforma/storie/player/index.php?saber=175&amp;etapa=0&amp;story=Jogo+dos+Pol%C3%ADgonos</a></li> <li>• Jogar “Explorando cores e formas” (sequências de figuras, nomes de figuras geométricas e outros desafios) disponível em: <a href="https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=538&amp;etapa=0&amp;story=Explorando%20cores%20e%20formas">https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=538&amp;etapa=0&amp;story=Explorando%20cores%20e%20formas</a>.</li> </ul>
<p>- Organizar e ordenar objetos familiares ou representações por figuras, por meio de atributos tais como cor, forma e medida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entregar diversos materiais para que as crianças os separem por um atributo determinado; Ex.: Peças de Montar Tudo, Coleção de tampas de frascos, pedras, folhas, garrafas, entre outros.</li> <li>• Organizar com as crianças as caixas de brinquedos da sala classificando como jogos, bonecas, carrinhos, blocos de montar, etc.</li> <li>• Apresentar uma sequência de combinação de cores, formas, tamanhos, para que as</li> </ul>

	<p>crianças deem continuidade à sequência proposta;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propor jogos em que as crianças se agrupem por alguma característica; (vestimenta, comprimento de cabelo, acessório, etc)</li> <li>• Jogar “Maior e Menor na Selva” (comparação de animais de diferentes tamanhos): <a href="https://www.escolagames.com.br/jogos/maiorMenorSelva/">https://www.escolagames.com.br/jogos/maiorMenorSelva/</a></li> </ul>
<p>- Utilizar números naturais como indicadores de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem, nem ordem, mas código de identificação.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimular as crianças a encontrarem similaridades e diferenças entre dois objetos, a exemplo do jogo dos 7 erros;</li> <li>• Pedir que as crianças observem, em casa, na rua e na escola, onde existem numerais e o que eles representam;</li> <li>• Realizar jogos de trilhas numeradas;</li> <li>• Brincar de Amarelinha com as casas numeradas;</li> <li>• Construir coletivamente um calendário e fazer registros diários nele;</li> <li>• Relacionar o numeral com a quantidade de objetos apresentados;</li> <li>• Registrar quantidades com numerais;</li> <li>• Trabalhar com documentos (RG, CPF), números de telefone, entre outros.</li> <li>• Propor o Jogo “Zoo Louco” (contagem de animais) <a href="https://www.escolagames.com.br/jogos/zooLouco/">https://www.escolagames.com.br/jogos/zooLouco/</a></li> </ul>

### **Padrão Intermediário**

- No padrão intermediário, além das habilidades/aprendizagens essenciais descritas no padrão básico, a criança deve ser capaz de:

<b>HABILIDADES/APRENDIZAGENS ESSENCIAIS</b>	<b>SUGESTÕES DE AÇÕES, MEDIAÇÕES, ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS</b>
<p>- Descrever e registrar a localização e o deslocamento de pessoas e de objetos no espaço, segundo um dado ponto de referência, compreendendo que, para a utilização de termos que se referem à posição, como direita, esquerda, em cima, embaixo, é necessário explicitar o referencial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizar caminhadas pela instituição educativa ou seu entorno observando o percurso do deslocamento realizado;</li> <li>• Registrar, por meio de desenhos, e utilizando setas indicativas, o percurso da casa até a instituição educativa;</li> <li>• Construir com as crianças, maquetes e esculturas (representação espacial) ou mapas (representação planificada) sobre os espaços, objetos e percursos dentro da instituição educativa;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propor jogos como “Esconde-Esconde” ou “Caça ao tesouro” usando espaços da escola e mapas enigmáticos;</li> <li>• Criar circuitos na escola para que as crianças transitem pelo espaço, com sinalização, mão única e dupla: à pé ou velotrol.</li> <li>• Brincadeiras como “Macaco disse” ou “Chicotinho Queimado” em que um adulto ou criança dá orientações orais para deslocamento dos demais: “para frente”, “para trás”, “para direita”, “para esquerda”.</li> <li>• Acesse o site de programação para jogos que auxiliam na localização espacial: <a href="https://code.org/">https://code.org/</a></li> </ul>
<p>- Relacionar figuras geométricas espaciais (cones, cilindros, esferas e blocos retangulares) a objetos familiares do mundo físico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reproduzir tridimensionalmente, objetos e ambientes utilizando caixas, papelão e outros materiais não estruturados;</li> <li>• Propor brincadeiras de “detetive” descobrir objetos dentro de uma caixa utilizando apenas o tato. Ex: Garrafa - cilindro, bola - esfera, etc.</li> <li>• Trabalhar com obras de arte que ajudem a pensar ambientes domésticos identificando as formas presentes (Ex.: “O Quarto em Arles” - Vincent Van Gogh).</li> </ul>
<p>- Estimar e comparar quantidades de objetos de dois conjuntos (em torno de 20 elementos), por estimativa e/ou por correspondência (um a um, dois a dois), para indicar “tem mais”, “tem menos” ou “tem a mesma quantidade”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizar coletivamente coleções de objetos (folhas, pedras, gravetos) coletados em situações diversas;</li> <li>• Criar um <b>desafio de estimativa</b>: um recipiente em um canto da sala, com objetos (peças, frutas, brinquedos, bolas de gude) e uma folha na parede com pincel onde as crianças registram - sem tocar ou contar os objetos - suas hipóteses sobre a quantidade de objetos que há no recipiente. O(a) professor(a) faz a contagem no tempo estipulado com a turma (final do dia, final da semana) para descobrirem quem mais se aproximou do número de objetos;</li> <li>• Estimar, sem fazer a contagem, se no dia há mais meninos ou meninas frequentes;</li> <li>• Propor jogos (dividindo as crianças em duas equipes) tipo “bolas ao cesto” e mediar, fazendo estimativas com as crianças: “qual equipe acertou mais?” “qual cesto tem menos bolas?”</li> <li>• Realizar sistematicamente jogos como boliche, bingo e baralho com mediação do(a) professor(a) para problematizar questões relacionadas ao resultado;</li> <li>• Jogar “Peso-pena ou peso-pesado?” Jogo que relaciona estimativa e medidas de massa, disponível em:</li> </ul>

<https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=570&etapa=0>

- Comparar comprimentos, capacidades ou massas, utilizando termos como mais alto, mais baixo, mais comprido, mais curto, mais grosso, mais fino, mais largo, mais pesado, mais leve, cabe mais, cabe menos, entre outros, para ordenar objetos de uso cotidiano.

- Propor ordenamentos diversos das crianças durante atividades ou brincadeiras cotidianas da turma. Ex: ordem crescente ou decrescente de tamanho, organização de brinquedos e materiais do maior para menor e vice versa, do mais pesado para mais leve, do mais escuro para o mais claro e vice-versa;
- Criar fichas de acompanhamento e registro de medidas das crianças da sala, cada uma deverá preencher sua ficha, com peso, altura perante medição e problematização do(a) professor(a);
- Utilizar diferentes objetos para comparação de suas características, pelas crianças. Por exemplo, descrever e organizar os lápis e canetinhas de acordo com seu tamanho, espessura e tonalidade.
- Transferir líquidos, grãos e outros ingredientes de recipientes de formatos diferentes com a mesma capacidade e com capacidades diferentes e fazer as comparações;
- Utilizar copos graduados para medidas ao realizar receitas culinárias, misturas e experimentos com as crianças.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fazer comparações de caminhos diferentes partindo de um ponto para chegar a outro ponto determinado na escola;</li> <li>Propor o “Jogo das Medidas” disponível em: <a href="https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=47354">https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=47354</a></li> </ul>
- Relatar, em linguagem verbal ou não verbal, sequência de acontecimentos relativos a um dia, utilizando, quando possível, os horários dos eventos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabalhar, no registro da rotina da sala, a inserção dos horários específicos (Ex: Parquinho 15h30, Lanche 16h)</li> <li>Conversar sobre a localização temporal de eventos da rotina diária e semanal;</li> <li>Criar convites para eventos da turma, combinando e registrando dia e horário;</li> <li>Estimular as crianças a utilizar os advérbios de tempo (hoje, amanhã, ontem, agora, antes, depois) mesmo que elas não os compreendam totalmente;</li> </ul>

### **Padrão Avançado**

- No padrão avançado, além das habilidades/aprendizagens essenciais descritas nos padrões básico e intermediário, a criança deve ser capaz de:

<b>HABILIDADES/APRENDIZAGENS ESSENCIAIS</b>	<b>SUGESTÕES DE AÇÕES, MEDIAÇÕES, ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS</b>
- Contar a quantidade de objetos de coleções compostas por até 100 unidades e apresentar o resultado por registros verbais e simbólicos, em situações de seu interesse, como jogos, brincadeiras, materiais da sala de aula, entre outros.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizar palitos de picolé, tampinhas ou materiais recicláveis para compor coleções. Fazer contagem e registrar de formas diferentes as quantidades encontradas;</li> <li>Realizar jogos entre as crianças, criando estratégias para a marcação de pontos.</li> <li>Propor um jogo em que as crianças recolham peças ou pequenos objetos de coleção a partir do jogo de dado, registrando a quantidade obtida acumuladamente a cada rodada, tendo como objetivo chegar primeiro a uma quantidade determinada.</li> </ul>
- Comparar números naturais de até duas ordens em situações cotidianas, com e sem suporte da reta numérica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizar material manipulativo como colar de contas ou Ábaco para relacionar números e quantidades;</li> <li>Trabalhar com registro de números naturais a partir da utilização de material dourado;</li> <li>Organizar cartazes propondo em tabelas e gráficos a quantidade de crianças em cada dia da semana, do mês;</li> <li>Aproveitar situações de contagem e quantificação para registrar quantidades. Ex.: “eleição para escolhas coletivas diversas,”</li> </ul>

<p>- Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propor situações problema que envolvam adição e subtração no cotidiano, que possibilitem o exercício com explicitação do raciocínio pelas crianças de maneira escrita ou verbal. Ex.: registro do somatório de quantas crianças escolheram cada tipo de brinquedo, alimentos que se serviram no refeitório, entre outros.</li> <li>• Jogar “A adição em nosso dia a dia”, disponível em: <a href="https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=537&amp;etapa=0">https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=537&amp;etapa=0</a></li> </ul>
<p>- Reconhecer e relacionar períodos do dia, dias da semana e meses do ano, utilizando calendário, quando necessário.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registrar em calendário no mural da sala, com cores convencionadas, os dias da semana, o final de semana, as datas com compromissos, aniversários, eventos da escola, etc.</li> <li>• Estimular as crianças a utilizarem os advérbios de tempo (hoje, amanhã, ontem, agora, antes, depois).</li> <li>• Construir e mediar “Jogo da memória” com cartas relacionadas a ações cotidianas e horário em que acontecem (manhã, tarde e noite);</li> <li>• Propor o jogo “Seguindo sempre juntos” (desafios com os dias da semana), disponível em: <a href="https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=507&amp;etapa=0&amp;story=Seguindo%20sempre%20juntos...">https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=507&amp;etapa=0&amp;story=Seguindo%20sempre%20juntos...</a></li> <li>• Jogar “Calendário Mágico” (desafios sobre leitura de calendário); <a href="https://www.escolagames.com.br/jogos/calendarioMagico/">https://www.escolagames.com.br/jogos/calendarioMagico/</a></li> </ul>

**Ações, Mediações e Atividades em Alfabetização Matemática e  
Numeramento  
2º ano do Ensino Fundamental**

**Padrão Básico**

- No padrão básico a criança deve ser capaz de:

<b>HABILIDADES/APRENDIZAGENS ESSENCIAIS</b>	<b>SUGESTÕES DE AÇÕES, MEDIAÇÕES, ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS</b>
<p>- Identificar e registrar, em linguagem verbal ou não verbal, a localização, a orientação e os deslocamentos de pessoas e de objetos no espaço, considerando mais de um ponto de referência, e indicar mudanças de direção e de sentido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fazer comparações de trajetos diferentes, criados por pequenos grupos de crianças, partindo de um ponto para chegar a outro ponto determinado na escola;</li> <li>Promover manuseio de mapas simples de cidades, estabelecimentos, etc, pelas crianças, com mediação do(a) professor (a); criar mapa do bairro e entorno da escola após observação dos percursos relatados pelas crianças;</li> <li>Jogos de trilha (estilo “jogo da vida”, com temáticas relacionadas aos projetos e assuntos de interesse da turma);</li> <li>Propor atividades no computador, sempre que possível, acessando o Google Earth <a href="https://earth.google.com/web/">https://earth.google.com/web/</a></li> </ul>
<p>- Reconhecer, nomear e comparar figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera), relacionando-as com objetos do mundo físico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Propor construção de origamis simples observando as figuras formadas durante sua execução;</li> <li>Buscar fotos de locais a serem reproduzidos tridimensionalmente pelas crianças utilizando materiais não estruturados (toquinhos, rolos de papelão, caixas, etc);</li> <li>Produzir e oferecer um Jogo da Memória onde os pares sejam figuras geométricas espaciais e objetos do cotidiano que possuam a mesma forma. Ex.: cubo/dado ou puff, esfera/lustre esférico, cone/chapéu de festa de aniversário, bloco retangular/tijolo, cilindro/latas ou velas, etc.</li> <li>Jogo “Modelos em 3D” disponível em: <a href="https://www.digipuzzle.net/minigames/build/build_patterns.htm?language=portuguese&amp;linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica/index.htm">https://www.digipuzzle.net/minigames/build/build_patterns.htm?language=portuguese&amp;linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica/index.htm</a></li> </ul>
<p>- Reconhecer, comparar e nomear figuras planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo), por meio de características comuns, em desenhos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dialogar com História da Arte, trabalhando com obras que conjugam diversos elementos tais como: Picasso, Mondrian, Matisse, Kandinsky, Volpi, Portinari, Tarsila do Amaral, entre outros.</li> </ul>

<p>apresentados em diferentes disposições ou em sólidos geométricos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogo “Aventura Geométrica” (capturar figuras geométricas pré determinadas com submarino) <a href="https://www.escolagames.com.br/jogos/aventuraGeometrica/">https://www.escolagames.com.br/jogos/aventuraGeometrica/</a></li> </ul>
<p>- Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas do Sistema Monetário Brasileiro para resolver situações cotidianas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogos de faz de conta de vendinha, banco, supermercado com dinheiro de brinquedo e registros coletivos pela turma e mediados pelo(a) professor(a);</li> <li>• Realizar atividades do <b>Almanaque para Alfabetização e Letramento</b> páginas 69 - 73 (cédulas brasileiras)</li> <li>• Propor desafios que relacionam valores de moedas e cédulas. Ex.: “Quantas moedas de 0,50 são necessárias para completar 2 reais?”</li> <li>• Construir um jogo de dominó evidenciando a equivalência entre cédulas e moedas;</li> <li>• Jogo de Memória cédulas (jogo da memória clássico relacionando valores e cédulas) <a href="https://www.digipuzzle.net/minigames/mathmemory/mathmemory_brazilian_real_bills.htm?language=portuguese&amp;linkback=../pt/jogoseducativos/matematica-dinheiro/index.htm">https://www.digipuzzle.net/minigames/mathmemory/mathmemory_brazilian_real_bills.htm?language=portuguese&amp;linkback=../pt/jogoseducativos/matematica-dinheiro/index.htm</a></li> </ul>

### Padrão Intermediário

- No padrão intermediário, além das habilidades/aprendizagens essenciais descritas no padrão básico, a criança deve ser capaz de:

HABILIDADES/APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	SUGESTÕES DE AÇÕES, MEDIAÇÕES, ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS
<p>- Construir sequências de números naturais, em ordem crescente ou decrescente, a partir de um número qualquer, utilizando uma regularidade estabelecida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentar tabelas numéricas com ausência de alguns dos numerais para que a criança complete.</li> <li>• Contar oralmente, propor brincadeiras e escrever sequências numéricas, de 1 em 1, 2 em 2, 5 em 5 etc;</li> <li>• Propor jogos on line de sequências numéricas diversas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogo “Labirinto 123” <a href="https://www.digipuzzle.net/minigames/mathmaze/mathmaze_count.htm?language=portuguese&amp;linkback=../pt/jogoseducativos/matematica-contando/index.htm">https://www.digipuzzle.net/minigames/mathmaze/mathmaze_count.htm?language=portuguese&amp;linkback=../pt/jogoseducativos/matematica-contando/index.htm</a></li> <li>• Jogo “Completando os números” - (jogo de completar sequências numéricas)</li> </ul> </li> </ul>



	<p><a href="https://www.escolagames.com.br/jogos/completandoNumeros/">https://www.escolagames.com.br/jogos/completandoNumeros/</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogo “Brincando com as dezenas” <a href="https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=271&amp;etapa=0">https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=271&amp;etapa=0</a></li> <li>• Jogo “Sequência Numérica” <a href="https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=217&amp;etapa=0">https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=217&amp;etapa=0</a></li> </ul>
<p>- Comparar e ordenar números naturais (até a ordem de centenas) pela compreensão de características do sistema de numeração decimal (valor posicional e função do zero).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propor desafio de construir um numeral dando pistas sobre o algarismo de cada unidade;</li> <li>• Trabalhar com “fichas sobrepostas” (conjunto de fichas que permitem escrever os números de 0 a 999), pode ser confeccionado ou ser jogado on line em: <a href="https://www.educacaodinamica.com.br/ed/viws/game_educativo.php?id=16&amp;jogo=Cartelas+Sobrepostas">https://www.educacaodinamica.com.br/ed/viws/game_educativo.php?id=16&amp;jogo=Cartelas+Sobrepostas</a></li> <li>• Utilizar o material dourado para compor e decompor quantidades (material dourado on line disponível em): <a href="https://www.educacaodinamica.com.br/ed/viws/game_educativo.php?id=13&amp;jogo=Material%20Dourado%20Virtual">https://www.educacaodinamica.com.br/ed/viws/game_educativo.php?id=13&amp;jogo=Material%20Dourado%20Virtual</a></li> <li>• Brincar de “Bingo Sonoro 1-100” <a href="https://www.digipuzzle.net/minigames/wordbingo/wordbingo_one_till_hundred_pt.htm?language=portuguese&amp;linkback=../pt/jogoseducativos/matematica-contando/index.htm">https://www.digipuzzle.net/minigames/wordbingo/wordbingo_one_till_hundred_pt.htm?language=portuguese&amp;linkback=../pt/jogoseducativos/matematica-contando/index.htm</a></li> </ul>
<p>- Construir fatos básicos da adição e da subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar pentes de ovos como tabuleiros individuais. Ao jogar dois dados a criança preencherá espaços do seu tabuleiro de acordo com o somatório dos números sorteados. Vence quem terminar de preencher primeiro o seu tabuleiro. Variações: entregar tabuleiro completo e retirar peças de acordo com jogo de dados; propor preencher cada espaço com 2 ou mais peças, etc.</li> <li>• Propor situações problema e desafios cotidianos que mobilizem cálculos mentais (exatos ou aproximados) de adição e subtração; Ações que demandam reunir ou retirar quantidades;</li> <li>• Propor jogos de adição e subtração online: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogo “Antecessor e Sucessor” - descobrir o antecessor ou sucessor do número resultante da soma ou subtração proposta) <a href="https://www.escolagames.com.br/jogos/antecessorSucessor/">https://www.escolagames.com.br/jogos/antecessorSucessor/</a></li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogo “Resolvendo as subtrações” <a href="https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=346&amp;etapa=0">https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=346&amp;etapa=0</a></li> <li>• Jogo “Enígmias matemáticos” (soma e subtração até 10) <a href="https://www.digipuzzle.net/kids/anima/cartoons/puzzles/mathriddles_till_10.htm?language=portuguese&amp;linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica-ate-10/index.htm">https://www.digipuzzle.net/kids/anima/cartoons/puzzles/mathriddles_till_10.htm?language=portuguese&amp;linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica-ate-10/index.htm</a></li> <li>• Jogo “Monstro Guloso” (soma e subtração até 10): disponível em: <a href="https://www.digipuzzle.net/minigames/hungrymonster/hungrymonster_math.htm?language=portuguese&amp;linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica-ate-10/index.htm">https://www.digipuzzle.net/minigames/hungrymonster/hungrymonster_math.htm?language=portuguese&amp;linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica-ate-10/index.htm</a></li> <li>• Jogo “Retirar ou diminuir= diminuir” <a href="https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=260&amp;etapa=0">https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=260&amp;etapa=0</a></li> </ul>
<p>- Estimar, medir e comparar capacidade e massa, utilizando estratégias pessoais e unidades de medida não padronizadas e padronizadas (litro, mililitro, grama e quilograma).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transferir líquidos, grãos e outros ingredientes de recipientes de formatos diferentes, mas com a mesma capacidade e com capacidades diferentes;</li> <li>• Estabelecer medidas de objetos e ambientes com os pés e mãos, fitas e barbantes e registrar, comparar com medidas aferidas com fitas métricas e trenas;</li> <li>• Jogar “Pensando e Pesando” - problemas sobre medidas de massa, disponível em: <a href="https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=590&amp;etapa=0">https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=590&amp;etapa=0</a></li> </ul>
<p>- Indicar a duração de intervalos de tempo entre duas datas, como dias da semana e meses do ano, utilizando calendário, para planejamentos e organização de agenda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar o calendário linear para organização das atividades ou projetos da turma, criando com as crianças um cronograma para o projeto;</li> <li>• Propor o registro de eventos nas agendas individuais dos estudantes e cotidianamente fazer relações entre intervalos para a realização dos mesmos;</li> <li>• Jogar “Organizando os meses do ano” disponível em: <a href="https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=498&amp;etapa=0">https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=498&amp;etapa=0</a></li> <li>• Compartilhar o jogo online: “Era dos Dinossauros” (o objetivo é capturar páginas do calendário para retornar ao presente);</li> <li>• <a href="https://www.escolagames.com.br/jogos/eraDosDinossauros/">https://www.escolagames.com.br/jogos/eraDosDinossauros/</a></li> </ul>

## Padrão Avançado

- No padrão avançado, além das habilidades/aprendizagens essenciais descritas nos padrões básico e intermediário, a criança deve ser capaz de:

HABILIDADES/APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	SUGESTÕES DE AÇÕES, MEDIAÇÕES, ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS
<p>- Compor e decompor números naturais de até três ordens, com suporte de material manipulável, por meio de diferentes adições.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>Explorar e utilizar o material dourado para construir hipóteses sobre a constituição de números propostos pelo(a) professor(a) e compor e decompor quantidades. Material dourado online, disponível em: <a href="https://www.educacaodinamica.com.br/ed/vie/ws/game_educativo.php?id=13&amp;jogo=Material%20Dourado%20Virtual">https://www.educacaodinamica.com.br/ed/vie/ws/game_educativo.php?id=13&amp;jogo=Material%20Dourado%20Virtual</a></li><li>Realizar operações com o material dourado e com o ábaco;</li><li>Realizar registros do raciocínio utilizado para a resolução de problemas propostos;</li></ul>
<p>- Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar, utilizando estratégias pessoais ou convencionais.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>Propor situações problema que possibilitem o exercício de raciocínio, com explicitação do raciocínio pelas crianças de maneira escrita ou verbal</li><li>Trabalhar com “fichas sobrepostas” (conjunto de fichas que permitem escrever os números de 0 a 999, pode ser confeccionado e também é encontrado online em: <a href="https://www.educacaodinamica.com.br/ed/vie/ws/game_educativo.php?id=16&amp;jogo=Cartelas+Sobrepostas">https://www.educacaodinamica.com.br/ed/vie/ws/game_educativo.php?id=16&amp;jogo=Cartelas+Sobrepostas</a></li><li>Jogar “A adição em nosso dia a dia” - disponível em: <a href="https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=537&amp;etapa=0">https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=537&amp;etapa=0</a></li><li>Compartilhar o jogo “Estão sumindo bichos no zoológico”: <a href="https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=305&amp;etapa=0">https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=305&amp;etapa=0</a></li></ul>
<p>- Estimar, medir e comparar comprimentos de lados de salas (incluindo contorno) e de polígonos, utilizando unidades de medida não padronizadas e padronizadas (metro, centímetro e milímetro) e instrumentos adequados.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>Estimar quantos palmos/ passos tem em determinado objeto ou local.</li><li>Realizar medições com instrumentos diversos (régua, fita métrica, trena, palmo, plegadas)</li></ul>

**Ações, Mediações e Atividades em Alfabetização Matemática e  
Numeramento  
3º ano do Ensino Fundamental**

**Padrão Básico**

- No padrão básico a criança deve ser capaz de:

HABILIDADES/APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	SUGESTÕES DE AÇÕES, MEDIAÇÕES, ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS
<p>- Descrever e representar, por meio de esboços de trajetos ou utilizando croquis e maquetes, a movimentação de pessoas ou de objetos no espaço, incluindo mudanças de direção e sentido, com base em diferentes pontos de referência.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Construir com as crianças, maquetes e esculturas (representação espacial) ou mapas (representação planificada) sobre os espaços, objetos e percursos dentro da instituição educativa;</li> <li>Propor jogos como “Esconde-Esconde” ou “Caça ao tesouro” usando espaços da escola e mapas enigmáticos;</li> <li>Propor visitas virtuais (com roteiros construídos previamente) em Museus Ex.: MASP: <a href="https://artsandculture.google.com/partner/masp">https://artsandculture.google.com/partner/masp</a></li> </ul>
<p>- Consolidar os fatos básicos da adição e da subtração para o cálculo mental ou escrito</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lançar desafios relacionados aos fatos básicos da adição e subtração, com cálculos mentais e registro dos resultados escritos;</li> <li>Propor Jogo “Mestres da Tabuada” trabalha os fatos com desafios, disponível em: <a href="https://www.escolagames.com.br/jogos/mestreDaTabuada/">https://www.escolagames.com.br/jogos/mestreDaTabuada/</a></li> <li>Jogar “Vamos Calcular” desafios de cálculo mental, disponível em: <a href="https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=584&amp;etapa=0">https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=584&amp;etapa=0</a></li> </ul>
<p>- Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades, utilizando diferentes estratégias de cálculo exato ou aproximado, incluindo cálculo mental.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Propor situações problema contextualizadas que possibilitem o exercício de raciocínio, com sua explicitação pelas crianças de maneira escrita ou verbal.</li> <li>Trabalhar com Cálculo mental no jogo- “Roleta”, disponível em: <a href="https://wordwall.net/pt/resource/7243525/c%3a1lculo-mental-da-adi%3a7%3a3o/c%3a1lculo-mental-envolvendo-adi%3a7%3a3o">https://wordwall.net/pt/resource/7243525/c%3a1lculo-mental-da-adi%3a7%3a3o/c%3a1lculo-mental-envolvendo-adi%3a7%3a3o</a></li> </ul>

<p>- Estimar, medir e comparar comprimentos, utilizando unidades de medida não padronizadas e padronizadas mais usuais (metro, centímetro e milímetro) e diversos instrumentos de medida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimar quantos palmos/passos tem em determinado local e realizar medições com instrumentos diversos;</li> <li>• Fazer comparações entre objetos de tamanhos variados realizando estimativas sobre suas medidas e comprovando suas hipóteses, posteriormente, com medições padronizadas.</li> </ul>
<p>- Estimar e medir capacidade e massa, utilizando unidades de medida não padronizadas e padronizadas mais usuais (litro, mililitro, quilograma, grama e miligrama), reconhecendo-as em leitura de rótulos e embalagens, entre outros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Confeccionar receitas observando as medidas da embalagem e as quantidades pedidas para a execução da mesma, utilizando copo graduado ou outras formas alternativas para balizar as medidas de massa (xícara, colher, copo, etc)</li> <li>• Trabalhar com o “Jogo das unidades de massa”, disponível em: <a href="https://wordwall.net/pt/resource/5002426/medida-de-massa">https://wordwall.net/pt/resource/5002426/medida-de-massa</a></li> </ul>

### **Padrão Intermediário**

- No padrão intermediário, além das habilidades/aprendizagens essenciais descritas no padrão básico, a criança deve ser capaz de:

<b>HABILIDADES/APRENDIZAGENS ESSENCIAIS</b>	<b>SUGESTÕES DE AÇÕES, MEDIAÇÕES, ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS</b>
<p>- Identificar características do sistema de numeração decimal, utilizando a composição e a decomposição de número natural de até quatro ordens.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propor desafio de construir um numeral dando pistas sobre o algarismo de cada unidade;</li> <li>• Utilizar o material dourado para compor e decompor quantidades, realizando registros; Material dourado online disponível em: <a href="https://www.educacaodinamica.com.br/ed/vie/ws/game_educativo.php?id=13&amp;jogo=Materia%20Dourado%20Virtual">https://www.educacaodinamica.com.br/ed/vie/ws/game_educativo.php?id=13&amp;jogo=Materia%20Dourado%20Virtual</a></li> <li>• Trabalhar com “fichas sobrepostas” conjunto de fichas que permitem escrever os números de 0 a 9 999, pode ser confeccionado ou encontrado online em: <a href="https://www.educacaodinamica.com.br/ed/vie/ws/game_educativo.php?id=16&amp;jogo=Cartelas+Sobrepostas">https://www.educacaodinamica.com.br/ed/vie/ws/game_educativo.php?id=16&amp;jogo=Cartelas+Sobrepostas</a></li> </ul>
<p>- Ler, escrever e comparar números naturais até a ordem de unidade de milhar, estabelecendo relações entre os</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propor o jogo “Batalha dos Números” - modalidade “fácil” disponível em: <a href="https://www.escolagames.com.br/jogos/batalhaNumeros/">https://www.escolagames.com.br/jogos/batalhaNumeros/</a></li> </ul>

registros numéricos e em língua materna.	
<p>- Ler horas, em relógios digitais e analógicos, e reconhecer a relação entre hora e minutos e entre minuto e segundos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimular o uso do relógio como instrumento de contagem do tempo</li> <li>• Organizar a rotina da turma com desenhos de relógio indicando a hora de cada atividade no quadro. Inicialmente o (a) professor(a) registra, com o tempo as crianças o fazem autonomamente interagindo com os colegas;</li> <li>• Confeccionar jogo de bingo das horas, ou dominó, alternando na cartela ou peças imagens das horas marcadas em relógios analógicos e digitais;</li> <li>• Jogar “Aprendendo as horas” (desafios de registrar analogicamente horas dadas no relógio digital) disponível em: <a href="https://www.escolagames.com.br/jogos/aprendendoHoras/">https://www.escolagames.com.br/jogos/aprendendoHoras/</a></li> <li>• Propor o jogo “Como medimos o tempo?” disponível em: <a href="https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=501&amp;etapa=0">https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=501&amp;etapa=0</a></li> <li>• Propor o “Relógio analógico + digital” <a href="https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/linkpuzzle_analogue_digital_clocks.htm?language=portuguese&amp;linkback=../../pt/jogoseducativos/horas/index.htm">https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/linkpuzzle_analogue_digital_clocks.htm?language=portuguese&amp;linkback=../../pt/jogoseducativos/horas/index.htm</a></li> </ul>
<p>- Ler, interpretar e comparar dados apresentados em tabelas de dupla entrada, gráficos de barras ou de colunas, envolvendo resultados de pesquisas significativas, utilizando termos como maior e menor frequência e apropriando-se desse tipo de linguagem para compreender aspectos significativos da realidade sociocultural.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizar e registrar em tabelas ou gráficos a quantidade de materiais utilizados, pontuação de jogos, inventário de livros, brinquedos;</li> <li>• Fazer pesquisas de opinião com a turma (brinquedos favoritos, alimento favorito, nome da turma) registrar em gráficos construindo junto com as crianças;</li> <li>• Decidir programações (eventos, atividades de projetos) em assembleia, registrando o resultado em formato de gráfico ou tabela;</li> <li>• Apresentar tabelas ou gráficos - de temas de interesse da turma - para análise e interpretação pelas crianças.</li> </ul>

## Padrão Avançado

- No padrão avançado, além das habilidades/aprendizagens essenciais descritas nos padrões básico e intermediário, a criança deve ser capaz de:

HABILIDADES/APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	SUGESTÕES DE AÇÕES, MEDIAÇÕES, ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS
<ul style="list-style-type: none"><li>Resolver e elaborar problemas de multiplicação (por 2, 3, 4, 5 e 10), com os significados de adição de parcelas iguais, proporcionalidade, combinatória e elementos apresentados em disposição retangular, utilizando diferentes estratégias de cálculo e registros.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Propor problemas para resolução com utilização de material concreto, registro escrito ou cálculo mental;</li><li>Jogar “Relações entre adição e subtração e multiplicação e divisão” disponível em: <a href="https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=524&amp;etapa=0">https://www.educacaodinamica.com.br/plataforma/storie/player/?saber=524&amp;etapa=0</a></li><li>Mediar partidas de “Salute”: Jogo de baralho (sem valete, damas, rei e coringa). Jogam 3 pessoas, um é o juiz que embaralha e distribui as cartas meio a meio, sentando-se onde pode ver ambos jogadores. Quando o juiz diz Salute, os dois jogadores pegam a carta de cima do monte sem olhá-la, posicionam acima dos olhos sem saber seu valor, apenas o oponente vê a carta do outro. O juiz olha as duas cartas e informa para os jogadores o resultado da multiplicação entre as cartas. Cada jogador sabe que um dos fatores da multiplicação é a carta do oponente, assim, seu objetivo é descobrir sua carta utilizando-se desses dados, o jogador que acertar a sua carta primeiro, fica com as duas cartas. O vencedor é aquele que conseguir juntar mais cartas.</li><li>Confeccionar jogo da memória onde os pares sejam o fato fundamental e sua resposta;</li><li>Propor o jogo “Quebra-cabeça da multiplicação” disponível em: <a href="https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/animals/puzzles/tilesmath.htm?language=portuguese&amp;linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica-multiplicacao/index.htm">https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/animals/puzzles/tilesmath.htm?language=portuguese&amp;linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica-multiplicacao/index.htm</a></li><li>Propor o Jogo “Pacman - Multiplicações” disponível em: <a href="https://www.digipuzzle.net/minigames/pacman/pacman_multiplications.htm?language=portuguese&amp;linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica-multiplicacao/index.htm">https://www.digipuzzle.net/minigames/pacman/pacman_multiplications.htm?language=portuguese&amp;linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica-multiplicacao/index.htm</a></li></ul>
<p>- Resolver e elaborar problemas que envolvam a comparação e a equivalência de valores monetários do sistema brasileiro, em situações de compra, venda e troca.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>Propor brincadeiras de “lojinha”, “supermercado”, utilizando notas e moedas de brinquedo para vivência da situação e realizar registros diversos e problematizações a partir da vivência.</li><li>Propor o jogo “Casa de Carnes” que trabalha multiplicação e valor das cédulas brasileiras, disponível em:</li></ul>

<https://www.escolagames.com.br/jogos/casaDeCarne/>

- Propor o Jogo “Dar o troco”, disponível em: [https://www.digipuzzle.net/minigames/cashregister/cashregister\\_brazilian\\_real.htm?language=portuguese&linkback=../pt/jogoseducativos/matematica-dinheiro/index.htm](https://www.digipuzzle.net/minigames/cashregister/cashregister_brazilian_real.htm?language=portuguese&linkback=../pt/jogoseducativos/matematica-dinheiro/index.htm)