

ATIVIDADE: CALCULANDO

Software / Aplicativo: Tux Paint

Objetivos:

- Identificar quais operações podem ser utilizadas para chegar ao resultado (adição e/ou multiplicação);
- Escrever por extenso o resultado obtido;
- Identificar quantas unidades formam uma dúzia e meia dúzia;
- Resolver situações-problemas com o Sistema Monetário;
- Escrever corretamente a sentença matemática que corresponde à situação-problema.

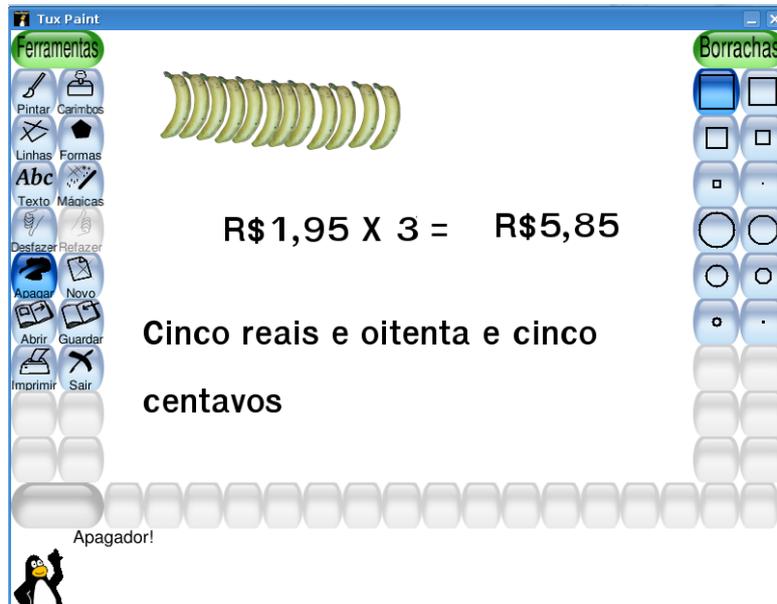
Recursos necessários: Computador com Sistema Linux Educacional

Procedimentos:

- Acesso ao programa Tux Paint (Iniciar → Programas Educacionais → Multidisciplinar → Desenho);
- Utilização da ferramenta carimbos, orientada pelo professor;
- Orientação para carimbo de 12 bananas (por exemplo);
- Trabalho com a noção de dúzia e meia dúzia;
- Determinação do preço de 1 dúzia de bananas e para que o aluno calcule o valor de 3 dúzias de bananas;
- Acesso ao ícone **Abc Texto** para armar a sentença matemática, correspondente à situação problema criada pelo professor;
- Escrita do resultado em algarismos e por extenso.

OBS: A tarefa pode ser executada mais de uma vez, com objetos e valores diferentes.

Exemplo:

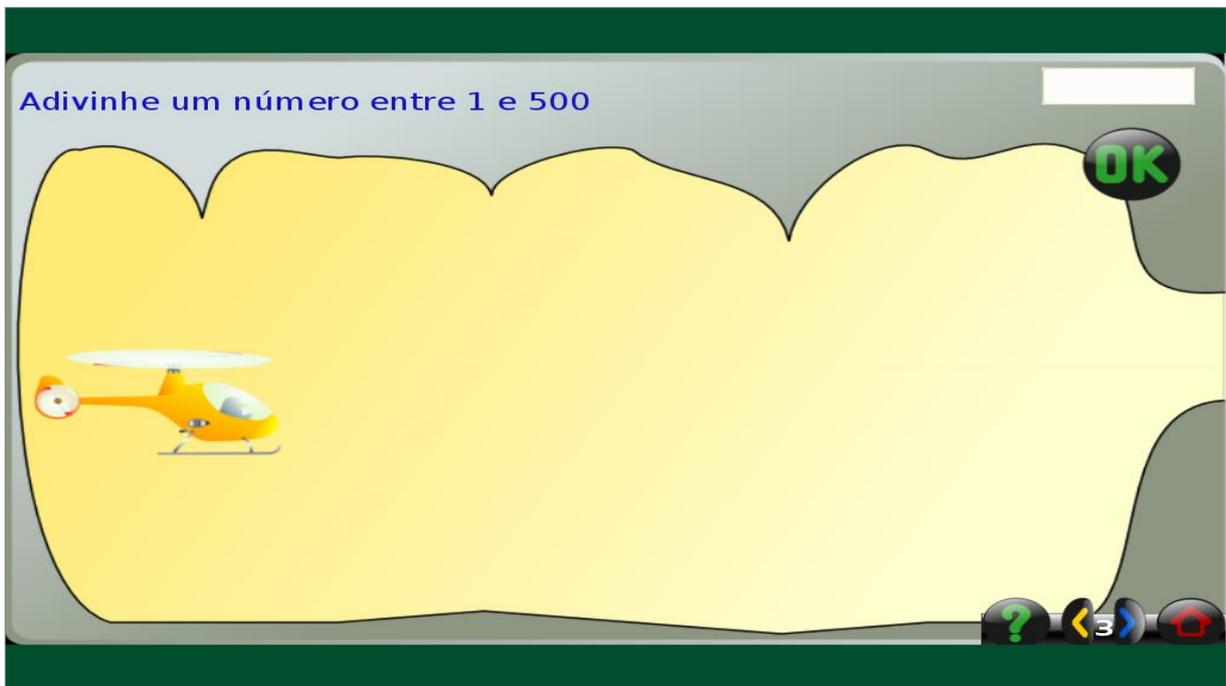


ATIVIDADE: DECOMPOSIÇÃO DE NÚMEROS NATURAIS

Software / Aplicativo: GCompris

OBJETIVOS:

- Reconhecer a decomposição de números naturais nas suas diversas ordens;
- Reconhecer e utilizar características do sistema de numeração decimal, tais como agrupamentos e trocas na base 10 e princípio do valor posicional.



Procedimentos:

- Acesso ao programa GCompris (LE → Programas Educacionais → Multidisciplinar → Série Educacional GCompris →



- Realização da atividade fazendo estimativas até chegar ao número correto;
- Anotação dos numerais estimados;

- Em outro momento, no caderno ou no Editor / Processador de Texto, escrita dos numerais anotados no Q.V.L, montando a seguinte tabela:

CENTENAS	DEZENAS	UNIDADES

OBS: Dependendo do ano de escolaridade que o aluno estiver cursando, ele próprio deverá construir a tabela.

- Decomposição dos numerais por extenso;
- Escrita dos numerais por extenso.



PREFEITURA
NITERÓI

EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ATIVIDADE: DESENHANDO COM FORMAS GEOMÉTRICAS

Software / Aplicativo: KolourPaint

Objetivos:

- Reconhecer as formas geométricas;
- Estimular a criatividade;
- Criar desenhos com formas geométricas diversas.

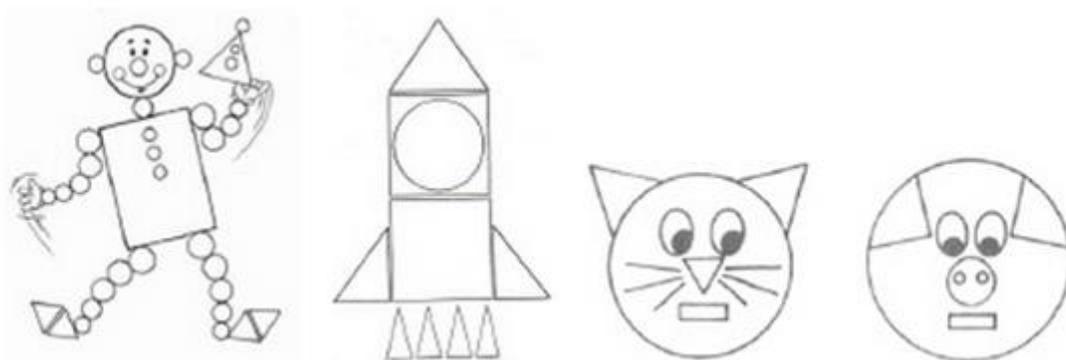
Recursos necessários: Figuras geométricas de EVA

Procedimentos:

- Leitura e ilustração da poesia **Rima com as Formas Geométricas** (anexo 1);
- Conversa sobre as formas geométricas, solicitando aos alunos que citem objetos que tenham formas semelhantes às geométricas estudadas;
- Jogo das formas geométricas em sala de aula, com as seguintes indicações:
 - Cada grupo terá o nome de uma forma geométrica;
 - Fazer uma roda e colocar no centro diversas formas geométricas misturadas;
 - O professor dará as características da forma e um aluno deverá buscar a forma e trazer para o seu grupo;
 - O grupo que conseguir maior quantidade de formas será o vencedor.
- Criação de desenhos no KolourPaint, utilizando apenas formas geométricas;
- Criação de legenda de cores para pintura dos desenhos.



Exemplo:



Anexo 1

Eu sou o Quadrado
Bonito demais
Tenho quatro lados
E todos iguais

E eu sou o Círculo
Sou igual à lua
Sou o mais bonito
Lá da minha rua

Eu sou o Triângulo
Tenho três biquinhos
De chapéu eu sirvo
Para os palhacinhos

Eu sou o Retângulo
Cresci mais de um lado
Para fazer inveja
Ao senhor quadrado

Prof.^a BIANCA SAVETI

Referência:

<http://pt.scribd.com/doc/72165046/PLANO-DE-AULA-FORMAS-GEOMETRICAS>



PREFEITURA
NITERÓI

EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ATIVIDADE - EXPLORANDO CONCEITOS DE FUNÇÕES ATRAVÉS DO KMPLOT

Software / Aplicativo: Software KmPlot.

Objetivos:

- Possibilitar aos alunos uma aula de matemática mais dinâmica, em que ocorra interação entre os alunos e o professor.
- Permitir aos alunos contato com o Software Matemático KmPlot.
- Oportunizar discussões em torno das atividades desenvolvidas introduzindo conceito de funções.

Objetivos Específicos

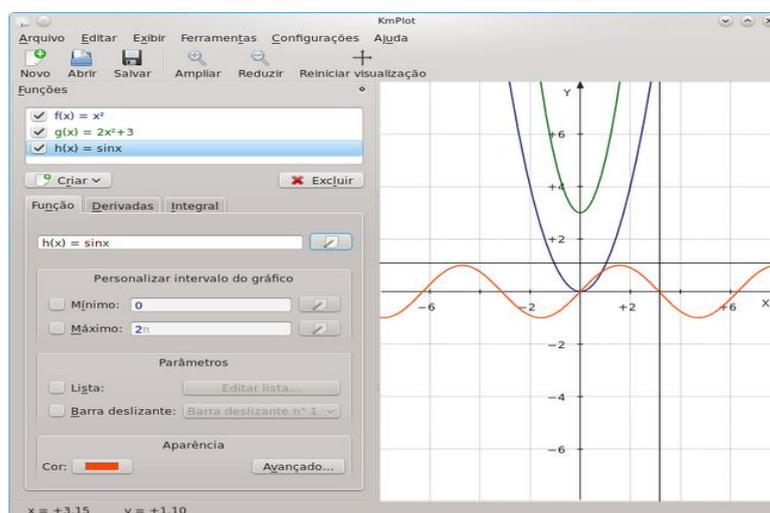
- Ampliar o conceito de função de 1º grau com o auxílio do software KmPlot.
- Explorar conceitos de função através da relação entre variáveis.
- Encontrar coordenadas do ponto em que a reta intercepta o eixo.
- Analisar os coeficientes angular e linear com seus respectivos gráficos, com o auxílio do software gráfico KmPlot.
- Possibilitar reflexões acerca do conceito de Função de 1º Grau.

Recursos necessários: Datashow e computador com Linux Educacional.

Procedimentos:

- Exploração do software KmPlot (vide tutorial), que oferece alguns recursos numéricos e visuais como:
 - Preenchimento e cálculo da área entre o desenho e o primeiro eixo.
 - A pesquisa dos valores mínimos e máximos.
 - Mudança dinâmica dos parâmetros da função.
 - O desenho das funções derivadas e integrais.
 - Obter o valor de y em função de x.

- Estes recursos ajudam a ensinar e a aprender a relação entre as funções matemáticas e a sua representação gráfica num sistema de coordenadas. O KmPlot permite que sejam configuradas as escalas, cores, fontes, grades e o sistema de coordenadas de acordo com o interesse do usuário. As funções desenhadas podem ser salvas e revistas sempre que desejar, permitindo que os alunos possam fazer uma revisão, através da construção de gráficos.
- EX: Na barra lateral à esquerda, existe um botão com uma lista para Criar gráficos novos. Clique nela e selecione a opção Gráfico Cartesiano. O campo de texto para editar a equação atual ficará em primeiro plano. Substitua o texto atual por $y = x^2$ e pressione Enter. Isto irá desenhar o gráfico de $y = x^2$ no sistema de coordenadas. Clique no botão Criar, selecione Gráfico Cartesiano e, desta vez, digite o texto $y = 5\sin(x)$, e você irá obter outro gráfico.



- Socialização das atividades desenvolvidas durante a aula com os alunos, esclarecimento de possíveis dúvidas. Pedir, ao final, que os alunos escrevam um breve relato contando como foi a atividade, se eles gostaram, e o que conseguiram entender, respondendo as questões abaixo:

1. A partir das problematizações desenvolvidas até o momento, o que ampliou no seu entendimento em relação a função de 1º grau?
2. Com a utilização do software para a visualização gráfica, facilitou a compreensão do conceito apresentado?
3. Considerando as atividades, você conseguiu perceber as regularidades dos coeficientes da função de 1º Grau?
4. Quais são suas considerações em relação as atividades desenvolvidas?

Referência:

<http://escolaruyzao.blogspot.com.br/2012/06/aulas-online-de-matematica.html>

ATIVIDADE – GERENCIAMENTO DO ORÇAMENTO FAMILIAR

Software / Aplicativo: Planilha Eletrônica / Calc

Objetivos:

- Compreender o funcionamento das finanças, selecionando informações, tomando decisões com base nessas informações para agir de acordo com os objetivos a atingir da forma mais eficiente;
- Comparar diferentes ofertas, visando a tomada de decisão informada e responsável;
- Agir de forma eficaz em relação a assuntos financeiros relacionados com as suas necessidades;
- Prever as consequências positivas e negativas de diferentes decisões e ações.

Procedimentos:

- Discussão com a turma baseada nas seguintes questões: "Você sabe o que é renda familiar?", "E qual a diferença entre salário bruto e salário líquido?", "Você considera importante que uma família planeje suas despesas?". Justifique;
- Resolução, em duplas, das seguintes questões em sala de aula:
 1. O Senhor Gauss tem um salário líquido de R\$ 1 857,32 e sua esposa, Dona Márcia, recebe R\$ 1 563,28 por mês. O Sr. Gauss e D. Márcia têm dois filhos: Leibniz e Sofia. Qual a renda familiar do Sr. Gauss?
 - 1.1. Sabendo-se que renda familiar per capita é aquela proveniente de todos os familiares residentes na mesma casa, dividida pela quantidade desses componentes, determine a renda familiar per capita da família do Sr. Gauss.

1.2. O Sr. Gauss está almejando uma promoção. Se isso acontecer ele terá 12% de aumento salarial. Com base nessa informação, determine se haverá alguma mudança na resposta da questão do item anterior, justificando-a.

- Digitação da tabela, a seguir, na Planilha Eletrônica / Calc (vide tutorial), de acordo com a orientação do professor;

PLANILHA DE GASTOS MENSAIS							
	Janeiro	Fevereiro	Março	Abril	Maio	Junho	Julho
Receitas	R\$	R\$	R\$	R\$	R\$	R\$	R\$
Salário							
Rendimentos Bancos							
Outros							
Total de RECEITAS							
	Janeiro	Fevereiro	Março	Abril	Maio	Junho	Julho
Despesas	R\$	R\$	R\$	R\$	R\$	R\$	R\$

- Veja, na tabela abaixo, o controle de gastos mensal da família Gauss.

Aluguel	350,00
Alimentação	900,00
Transporte coletivo/combustível	280,00
Plano de saúde familiar	432,00
Telefone fixo e celular	104,00
Internet	84,00
Aulas de Inglês do Leibniz	98,00
Água e luz	152,00
Consórcio automóvel	550,00

- Preenchimento dos gastos mensais na tabela, na coluna de despesas;
- Após preenchimento da tabela, continuação da resolução da questão abaixo:
1. A sobra de salário da família é utilizada para fazer passeios culturais em alguns finais de semana ou para algum gasto imprevisto, como o que aconteceu no final deste mês: a geladeira da família Gauss estragou e não tem conserto. Com isso eles tiveram que providenciar a compra de uma nova geladeira. O produto escolhido foi pesquisado em diferentes lojas:
 - Loja 1: R\$ 1499,00 em 12 parcelas fixas ou com 10% de desconto à vista.
 - Loja 2: R\$ 1499,00 em 12 parcelas fixas ou R\$ 14,49 de desconto no pagamento à vista.
 - Loja 3: R\$ 1349,00 em 12 parcelas fixas ou R\$ 1.254,57 no pagamento à vista.
 2. Após escolherem o produto a família Gauss deve optar por uma forma de pagamento considerando suas condições financeiras. Vejam as opções disponíveis para serem analisadas:
 - Comprar o produto a prazo.
 - Comprar o produto à vista. Nesse caso, o Sr. Gauss pegará emprestado R\$ 1000,00 do seu colega de trabalho (usando, assim a sobra do orçamento do mês para completar o valor da geladeira). A taxa de juro combinada foi de 2% ao mês. Ficou acertado na proposta que o juro seria calculado sobre o saldo devedor e que o Sr. Gauss abateria da dívida R\$ 400,00 todo mês.
 - Comprar o produto à vista, mas nesse caso o Sr. Gauss pegará emprestado R\$ 1000,00 do Banco pagando seis parcelas fixas de R\$ 182,66 que serão abatidas diretamente na sua conta corrente a cada 30 dias a partir da contratação do empréstimo.

3. Considerando o exposto acima, qual das opções disponíveis a dupla considera mais vantajoso? Não se esqueçam de justificar a escolha feita.

➤ Confeção de planilhas baseadas nas rendas de suas famílias.

➤ **Há mais sugestões de planilha nas páginas abaixo:**

- Em http://tecnologia.uol.com.br/album/planilha_de_gastos_excel_album.htm#fotoNav=8 temos à disposição dicas para criar uma planilha de gastos mensais personalizada. Muito útil para ensinar o estudante a controlar o orçamento.
- Em <http://webeduc.mec.gov.br/portaldoprofessor/matematica/condigital2/> clique em Matemática Financeira e logo em seguida, no menu à direita, em juros compostos. Ao acessar o simulador os alunos poderão resolver as questões propostas.

Adaptado de:

<http://revistaescola.abril.com.br/fundamental-2/matematica-financeira-gerenciamento-orcamento-familiar-686488.shtml>



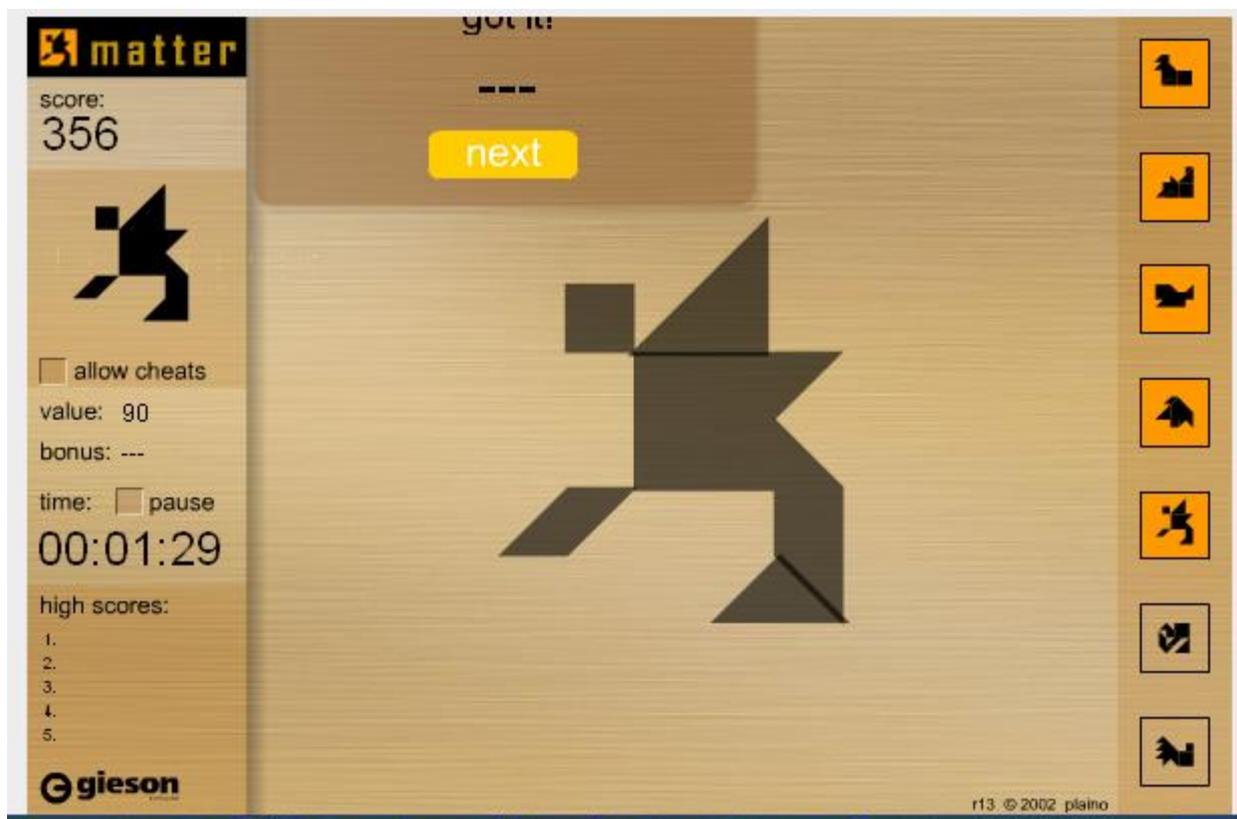
PREFEITURA
NITERÓI

EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

MATEMÁTICA E ARTES

- **SUGESTÃO 01**
- TÍTULO: TANGRAM
- CICLOS: 2, 3º e 4º CICLOS
- WEB: <http://pensar.jogosloucos.com.br/jogos-de-tangram.html>

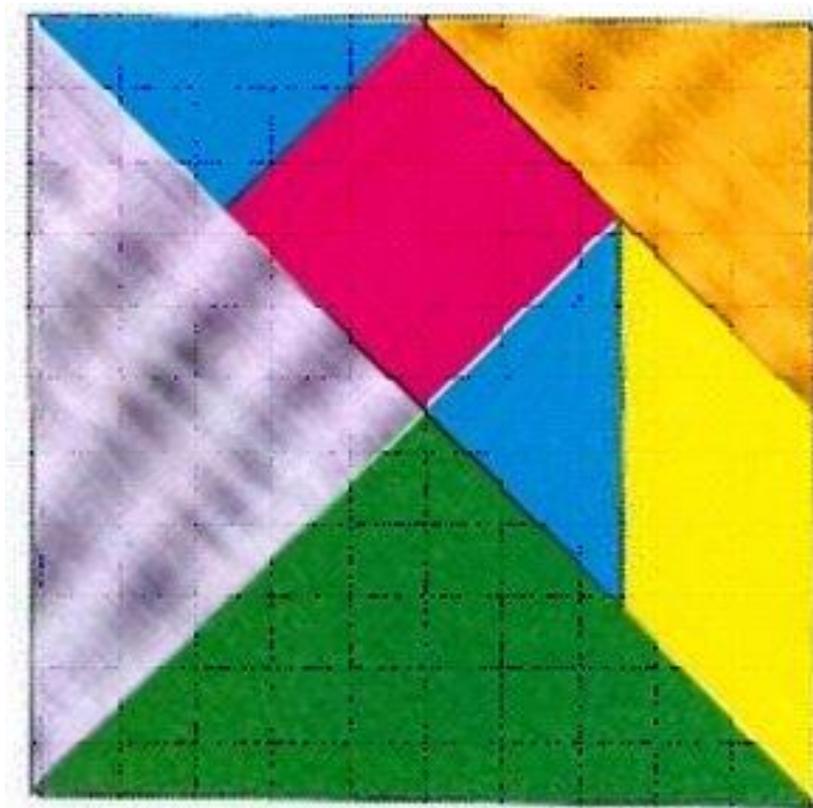
TANGRAM - JOGOS DE PENSAR



- **OBSERVAÇÕES:**
 - O aluno acessará o site e dentro de determinado tempo tentará copiar a figura situada mais à esquerda.
 - O aluno deverá ter a habilidade em agregar figuras até obter a forma desejada, sem modificar a posição das figuras geométricas iniciais.
 - Há 7 figuras propostas para montagem, situadas à direita.

- **SUGESTÃO 02**
- TÍTULO: TANGRAM 2
- CICLOS: 2º, 3º e 4º CICLOS
- WEB: <http://educrianca.blogspot.com/2008/07/trabalhando-com-o-tangran.html>

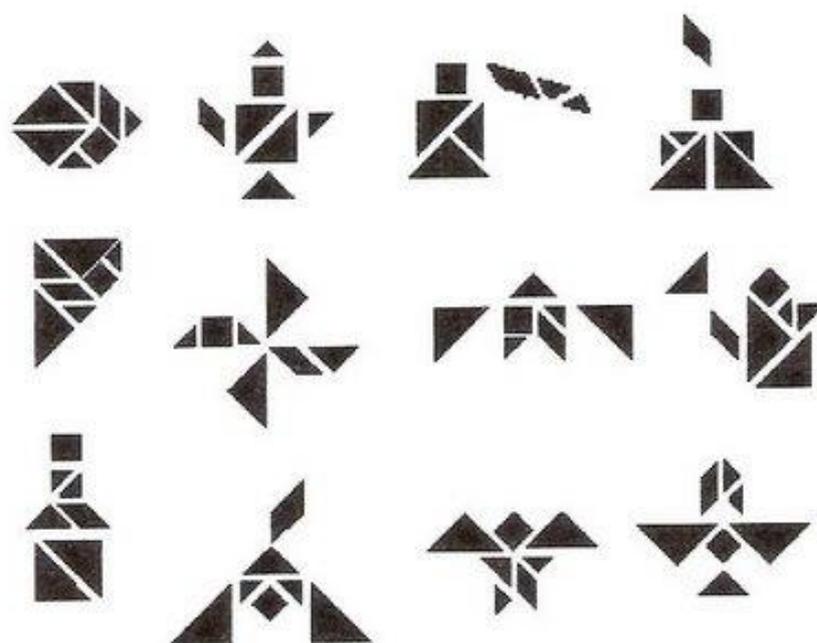
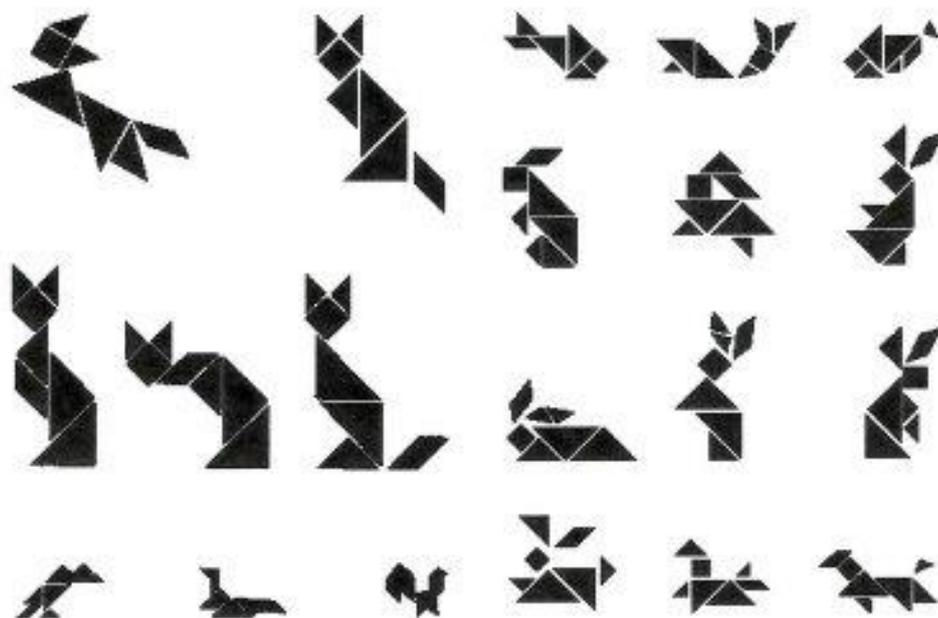
TANGRAM



➤ OBSERVAÇÕES:

- O aluno pode reproduzir a figura acima no KolourPaint, colorir e posteriormente imprimir para confecção de figuras em sala de aula, individualmente ou coletivamente.
- O Tangram é um quebra-cabeça chinês antigo. O nome significa "7 tábuas da sabedoria".
Ele é composto de sete peças (chamadas de tans) que podem ser posicionadas de maneira a formar um quadrado:
 - 5 triângulos de vários tamanhos
 - 1 quadrado
 - 1 paralelogramo
- Além do quadrado, diversas outras formas podem ser obtidas, sempre observando duas regras:
 - Todas as peças devem ser usadas
 - Não é permitido sobrepor as peças.

Seguem algumas dicas de figuras que podem ser criadas com o Tangram, mas, vale lembrar, que o principal é a imaginação; é possível criar coisas maravilhosas com essas 7 peças.



➤ **SUGESTÃO 03**

➤ TÍTULO: PLACAS DA COR

➤ CICLOS: 1º ao 4º CICLOS

➤ WEB: <http://kids.jogosloucos.com.br/jogos-de-colorir.html>



➤ **OBSERVAÇÕES:**

- Use as figuras geométricas para criar a sua própria obra de arte.
Instruções do jogo:
- Dê asas à sua imaginação. Use as figuras geométricas para criar a sua própria obra de arte.
- Use o mouse para arrastar as figuras para o local pretendido
- Botão esquerdo do MOUSE = selecionar figuras e cores e escolher o local onde as pretende posicionar.

Destrói todos os polígonos em cada nível causando uma reacção em cadeia. Podes causar estas reacções em cadeia de várias formas:

- Clicando num polígono;
- Clicando num círculo, que explode e causa uma reacção em cadeia com os polígonos;
- Clicando num quadrado que esmaga os polígonos e provoca uma reacção em cadeia;
- Clicando num triângulo, que dispara raios laser e atinge os polígonos.

Instruções do jogo: Controla através do rato.

- **SUGESTÃO 04**
- TÍTULO: KALEIDOSCÓPIO
- CICLOS: 1º ao 4º CICLOS
- WEB: <http://www.zefrank.com/byokal/kal2.html#html>

KALEIDOSCÓPIO

HOW TO USE THIS TOY:

Click and drag the shapes above into the circle with the blue outline. When the blue pie-shape sweeps past the objects you have placed in the circle, you will see them appear in the kaleidoscope to the right.

HOW THIS TOY WORKS:

The kaleidoscope above is made by duplicating and flipping the viewable wedge that is sweeping around the circle to the left. Below you can see how a single pie shape becomes one of the images above.

- **OBSERVAÇÕES**
 1. O que fazer neste jogo?
 - Clique e arraste as formas para dentro do círculo.
 - Quando a forma semi-circular azul, que faz uma varredura em todo círculo, passar por cima das formas escolhidas você verá o kaleidoscópio à direita.
 2. Como ele funciona?
 - O kaleidoscópio é feito a partir da duplicação e movimentação das formas visualizadas que estão passando pela varredura, que passa de forma circular dentro do círculo à esquerda. Na parte inferior, você pode ver como um simples semi-círculo em cima das formas geométricas, se torna como a imagem do exemplo acima.

- **SUGESTÃO 05**
- TÍTULO: KALEIDOSCÓPIO 2
- CICLOS: 1º ao 4º CICLOS
- WEB: http://www.zefrank.com/dtoy_vs_byokal/index.html

KALEIDOSCÓPIO 2



- **OBSERVAÇÕES:**
 1. O que fazer neste jogo?
 - Deve-se desenhar no espaço acima e o Kaleidoscópio animará o círculo.
 - Neste Kaleidoscópio é permitido: escolher as cores e espessuras das linhas, aumentar ou diminuir a velocidade do Kaleidoscópio, etc.)

- **SUGESTÃO 06**
- TÍTULO: FORMAS GEOMÉTRICAS
- CICLOS: 1º ao 2º CICLOS
- WEB: <http://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/formas-geometricas.html>

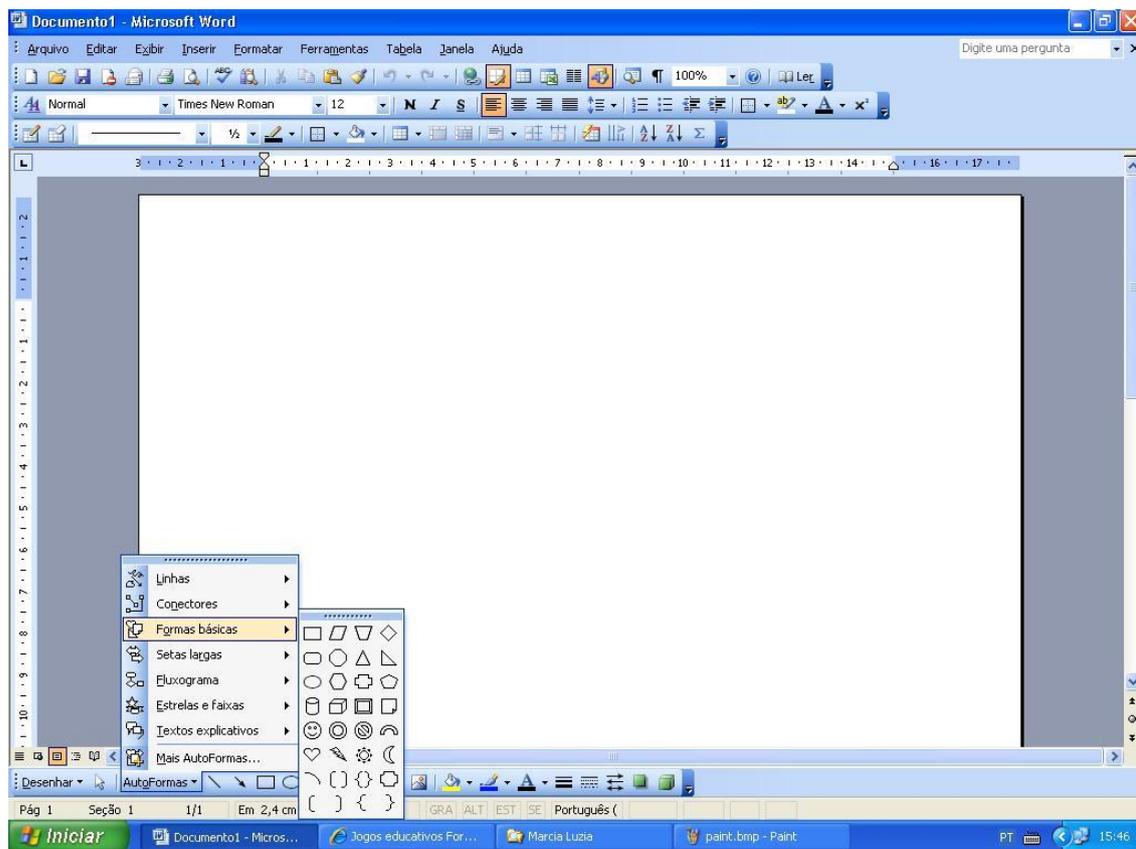
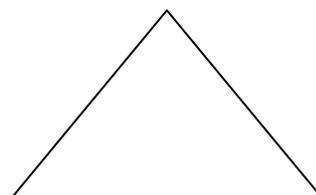
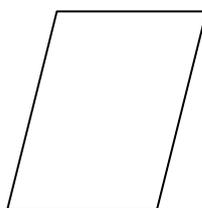
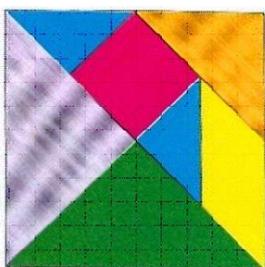


- OBSERVAÇÕES:
 - Confeccionar as figuras pedidas de acordo com as peças dadas.

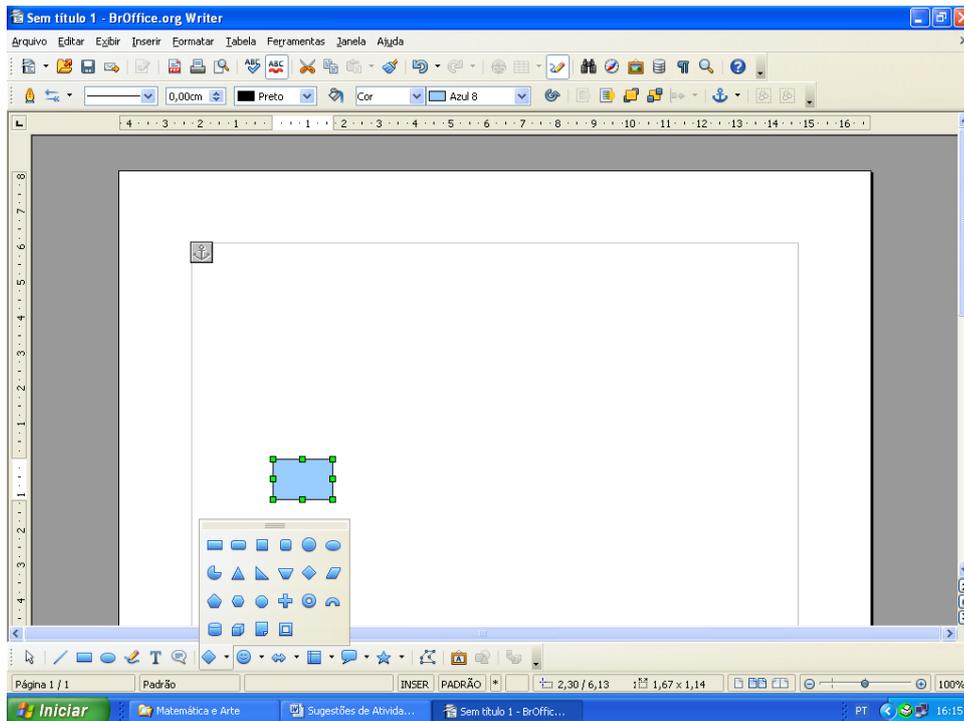
- **SUGESTÃO 07**
- TÍTULO: FORMAS GEOMÉTRICAS
- CICLOS: 2º ao 4º CICLOS
- PROGRAMA: Microsoft Word ou BrOffice (Writer ou Draw)

TRABALHANDO COM FORMAS

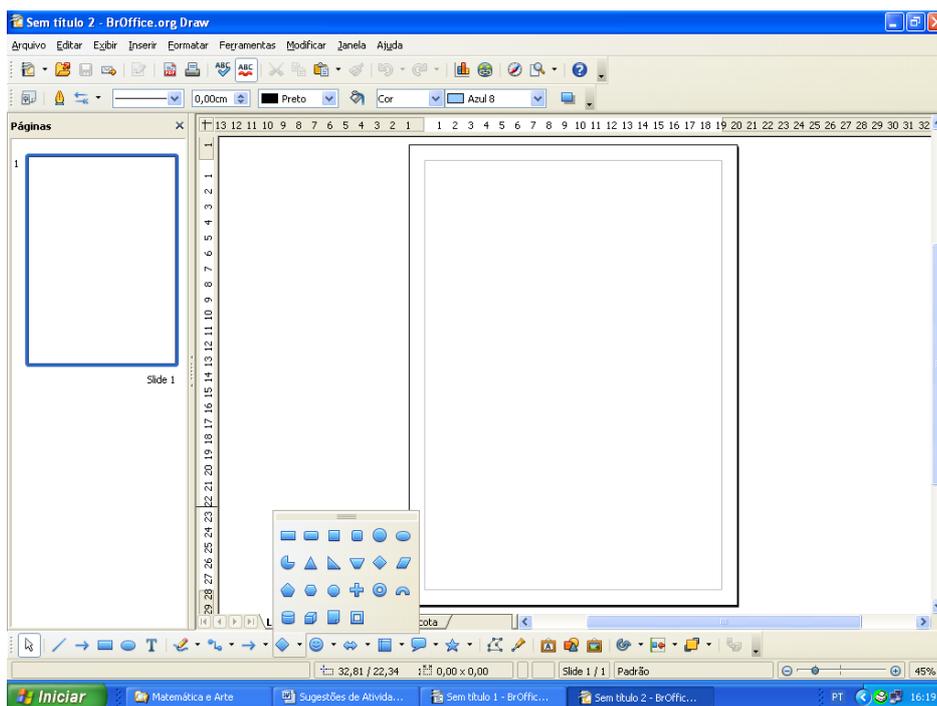
- OBSERVAÇÕES:
 - Fazer várias figuras com as figuras geométricas. Abaixo um exemplo com o Tangram, já utilizado anteriormente.



Utilizando o Microsoft Word



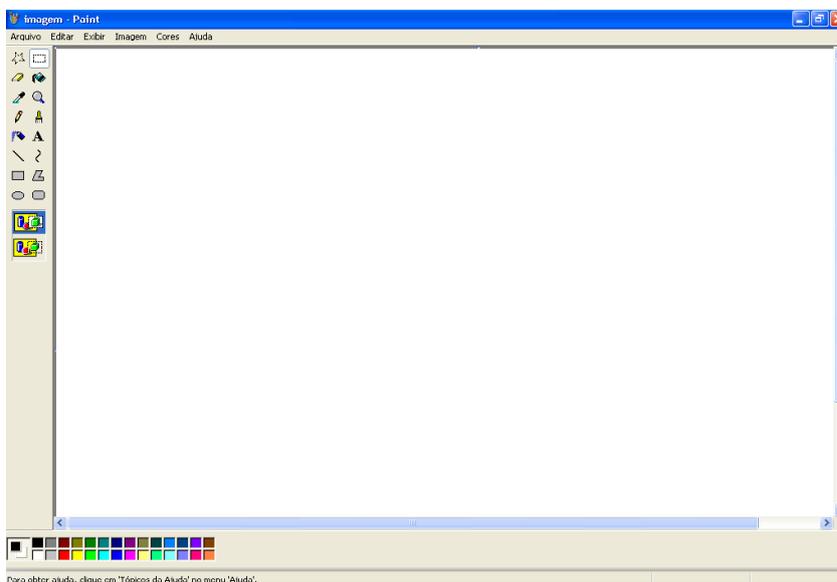
Utilizando o BrOffice Writer



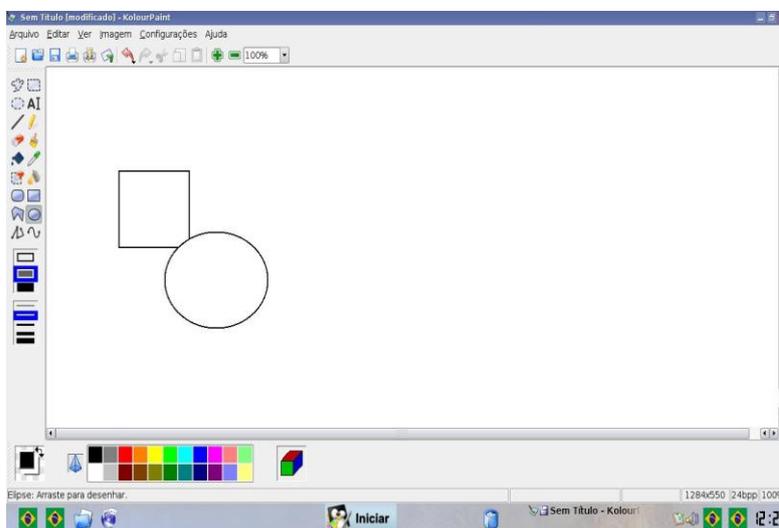
Utilizando o BrOffice Draw

- **SUGESTÃO 08**
- **TÍTULO: FORMAS GEOMÉTRICAS**
- **CICLOS: 1º ao 4º CICLOS**
- **SOFTWARE: Paint ou KolourPaint**

UTILIZANDO O PAINT

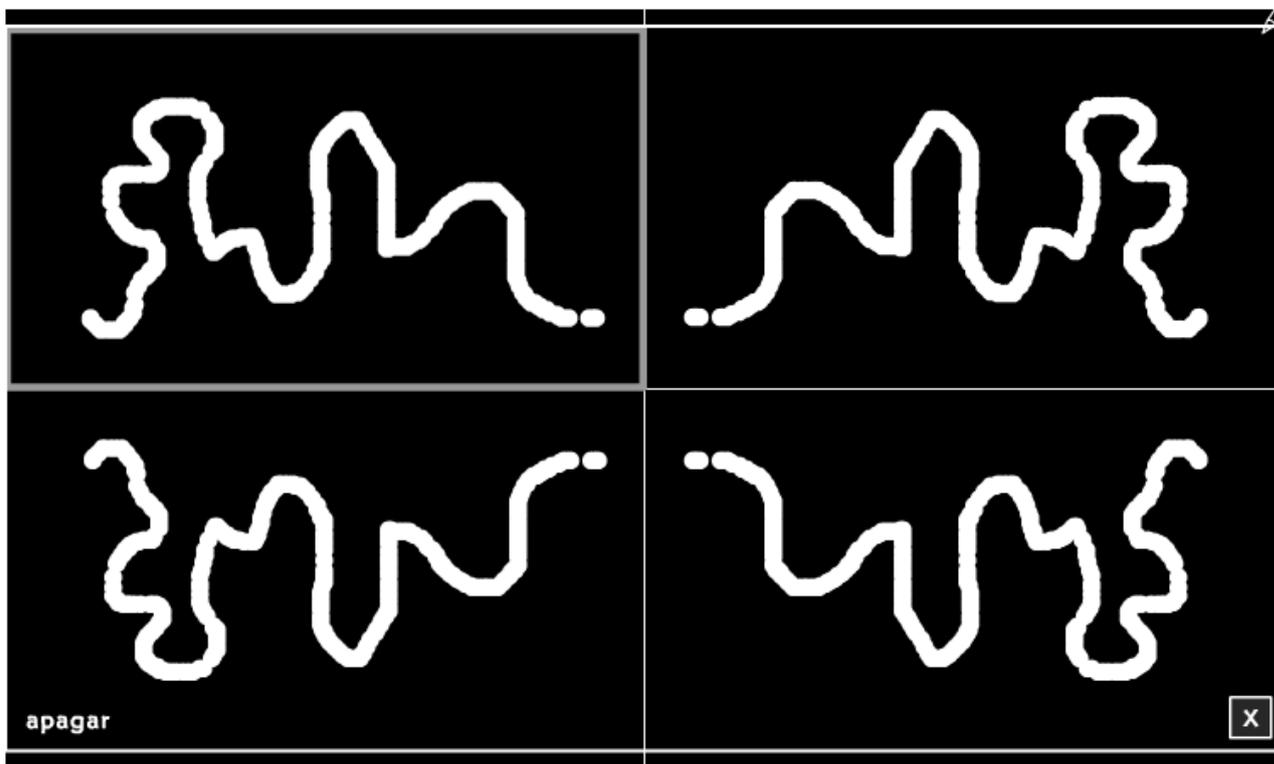


UTILIZANDO O KOLOURPAINT



- **OBSERVAÇÕES:**
 - Desenho livre ou com direcionamento do professor utilizando as formas geométricas.

- **SUGESTÃO 09**
- TÍTULO: SIMETRIA
- CICLOS: 1º ao 4º CICLOS
- SOFTWARE: <http://mil.codigolivre.org.br/experimente/jogos/simetria.html>



- OBSERVAÇÕES:

Esse é um programinha bem legal onde você desenha em um quadro mágico. Esse quadro reflete o seu desenho em outros quadros, como se fossem espelhos. É muito divertido. Você pode fazer desenhos incríveis com esse programa.

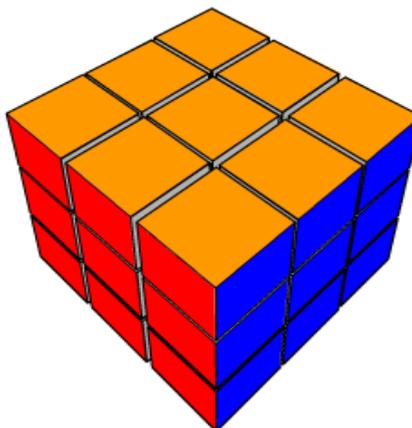
Instruções:

- Segure e arraste o mouse para usar o pincel no quadro mágico.
- Observe o que acontece nos quadros ao redor.
- Experimente escrever seu nome!

Site: <http://www.tvcultura.com.br/artematemtica/home.html>

- **SUGESTÃO 10**
- TÍTULO: CUBO MÁGICO
- CICLOS: CICLOS: 1º ao 4º CICLOS
- SOFTWARE http://jogosonline.clickgratis.com.br/enigma/cubo_magico-89.html

CUBO MÁGICO



- OBSERVAÇÕES:

Descrição do Jogo on-line:

Este é o jogo do Cubo em versão on-line. Você deve mostrar não só agilidade, mas também habilidade para vencer o jogo. Você deve montar com o cubo com suas devidas cores.

Como Jogar:

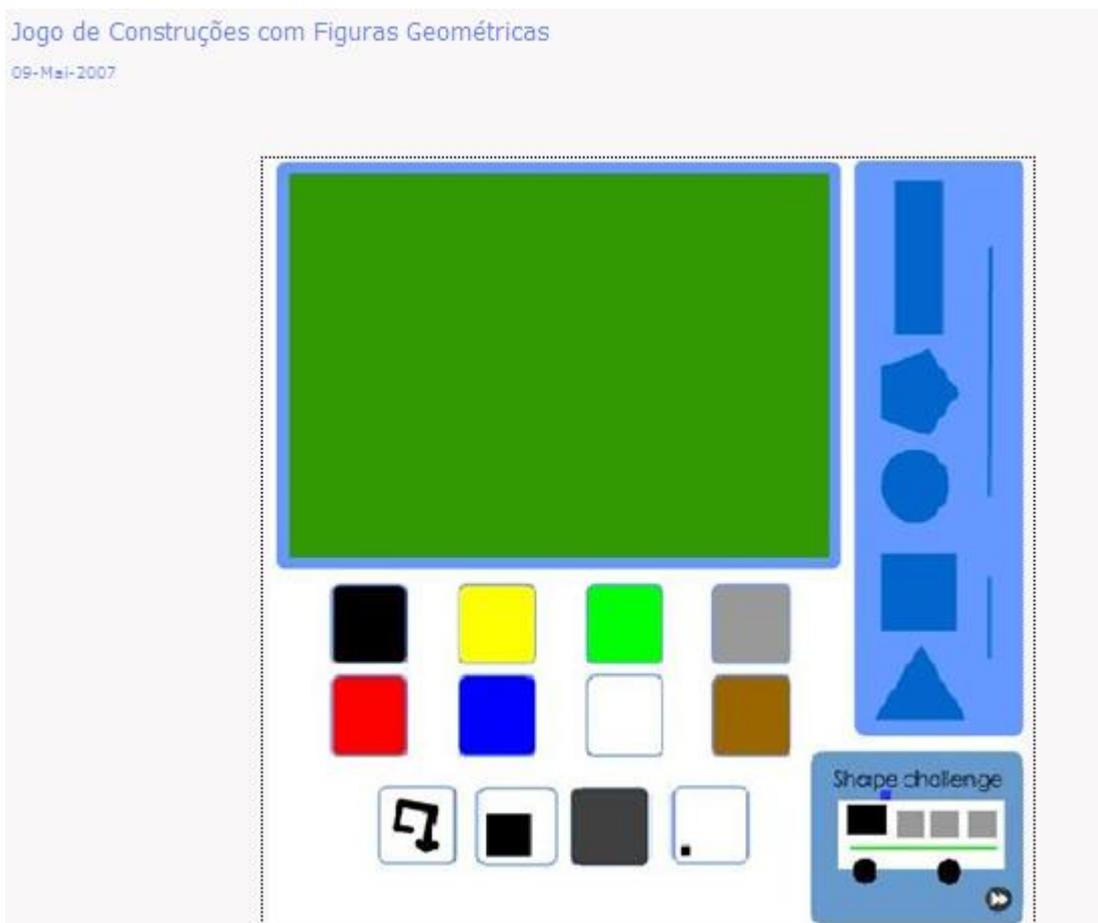
Mouse: performa todas as ações do jogo.

SUGESTÃO 11

- TÍTULO: CONSTRUINDO FIGURAS GEOMÉTRICAS
- CICLOS: 1º ao 4º CICLOS
- WEB:

http://eb1.malha.eu/index.php?option=com_content&task=view&id=59&Itemid=9

CONSTRUINDO FIGURAS GEOMÉTRICAS

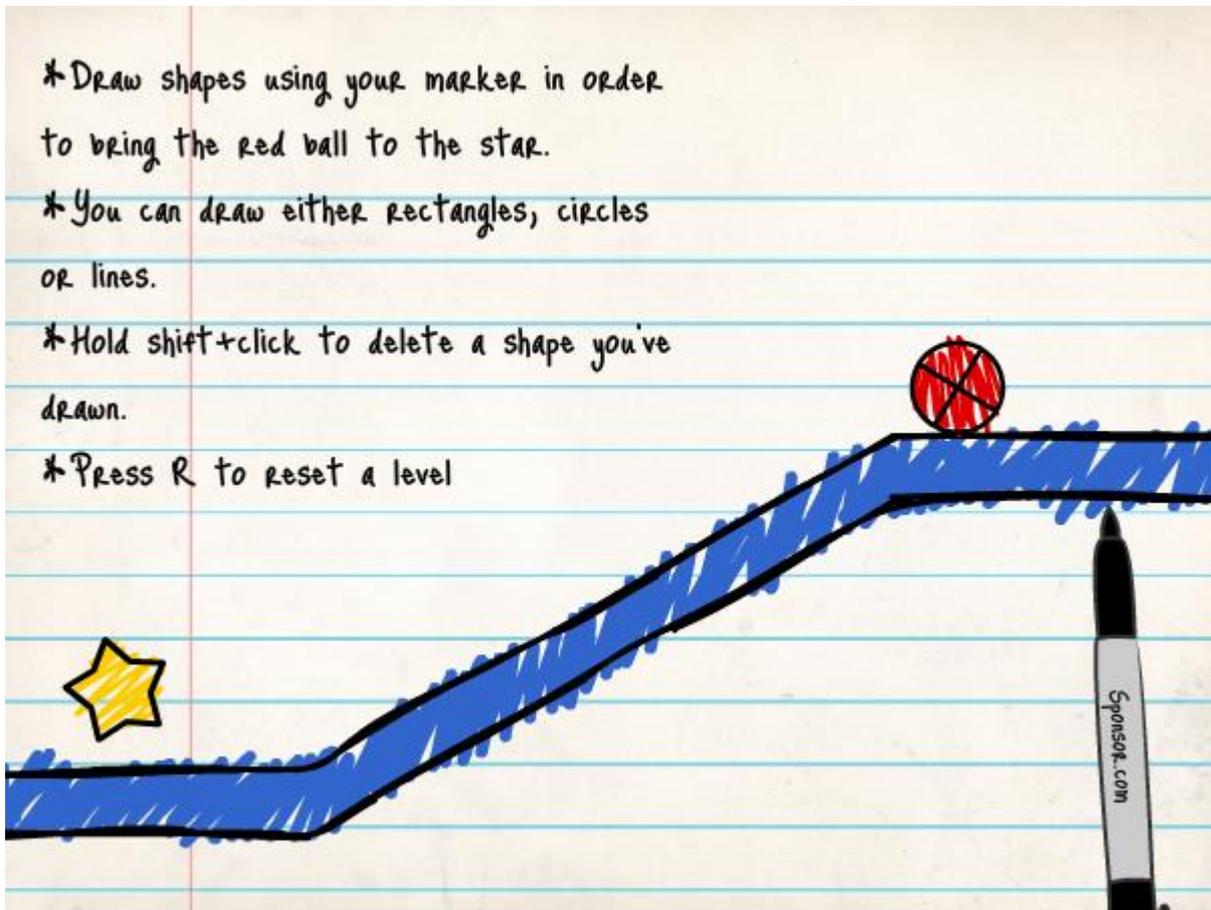


- OBSERVAÇÕES:

Jogo de construções com figuras geométricas a partir de um modelo. Este simples jogo implica a utilização de rotação, ampliação e redução de peças.

- **SUGESTÃO 12**
- TÍTULO: DESENHANDO FORMAS
- CICLOS: 2º ao 4º CICLOS
- SOFTWARE: http://www.sitedegames.com/puzzle/sketch_it.htm

DESENHANDO FORMAS



- OBSERVAÇÕES:
 1. Desenhe figuras utilizando formas na ordem para trazer a bola vermelha para o início.
 2. Você pode desenhar oito retângulos, círculos ou linhas.
 3. Segure o SHIFT + CLICK para deletar uma forma que você teria desenhado, caso queira.
 4. Pressione R para reiniciar.

ATIVIDADE - PESQUISA E QUANTIFICAÇÃO DE DADOS NO CALC

Software / Aplicativo: Planilha Eletrônica / Calc

Objetivos:

- Pesquisar sobre os Países participantes da Copa 2014;
- Tabela dados pesquisados;
- Construir gráfico com dados pesquisados;
- Analisar tabelas e gráficos.

Recursos necessários: Internet

Procedimentos:

- Pesquisa sobre os países participantes da Copa Mundial de Futebol de 2014 na Internet, buscando dados como, por exemplo, quantos títulos já possuem;
- Quantificação dos dados;
- Construção de tabelas e, posteriormente, gráficos na Planilha Eletrônica / Calc (vide tutorial);
- Socialização dos trabalhos via e-mail;
- Análise dos dados contidos nos gráficos e tabelas.



PREFEITURA
NITERÓI

EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ATIVIDADE – QUANTO FALTA?

Software / Aplicativo: GCompris e KolourPaint

Objetivos:

- Resolver problemas com números naturais;
- Calcular quantos elementos faltam para chegar ao total;
- Fazer estimativas.

Procedimentos:

- Acesso ao programa GCompris (LE → Programas Educacionais → Multidisciplinar → Série Educacional GCompris →



- Contagem dos elementos que aparecem em cada parte do casco da tartaruga (figura 1);
 - Observação da legenda, para conclusão, através de cálculo mental, da quantidade de elementos que faltam para chegar ao quantitativo discriminado (figura 2);
 - Escrita do numeral correspondente ao quantitativo encontrado;
 - Acesso ao KolourPaint (Iniciar → Gráficos → Programa de Pintura → KolourPaint) para desenho de conjuntos, orientados pelo professor, definindo os elementos e o quantitativo;
 - Desenho de elementos com quantitativos a serem completados, pelos alunos em dupla;
- OBS: Após a elaboração dos conjuntos, as duplas deverão trocar de computador para que uma resolva a questão proposta pela outra.

Figura 1



Figura 2



ATIVIDADE – RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Software / Aplicativo: GCompris e Editor / Processador de Texto

Objetivos:

- Calcular o resultado de uma adição ou subtração de números naturais;
- Elaborar situações-problema que envolvam operações de adição e/ou subtração;
- Separar e classificar elementos;
- Contar elementos.

Procedimentos:

- Acesso ao programa GCompris: LE → Programas Educacionais → Multidisciplinar → Série Educacional GCompris →



- Utilização da atividade de contagem de elementos, classificação e percepção de figura-fundo (figura 1);
- Cópia de uma das telas com a questão resolvida pelo aluno para o Editor / Processador de Texto, utilizando a tecla Print Screen do teclado (copia a figura para a área de transferência para que possa ser colada em outro programa);
- Elaboração de uma situação-problema a partir da tela escolhida no Editor/Processador de Texto.

Figura 1



ATIVIDADES: SEPARANDO E CONTANDO

Software / Aplicativo: Tux Paint

Objetivos:

- Classificar figuras, separando-as em grupos;
- Trabalhar a contagem de elementos;
- Identificar quantidades;
- Compreender os conceitos de maior e menor, relacionando-os a quantidades;
- Favorecer e estimular o cálculo mental por associação, não apenas por quantidades, mas também do tamanho e das cores.

Procedimentos:

- Acesso ao programa Tux Paint (LE → Programas Educacionais → Multidisciplinar → Desenho → Tux Paint);
- Divisão da tela e utilização da ferramenta de carimbo para preencher as colunas de acordo com a indicação do professor: tipo e quantidade de carimbos (figura 1);
- Contagem dos elementos, dando ênfase aos conceitos de maior e menor e igual;
- Acesso ao KolourPaint (LE → Gráficos → Programa de Pintura → KolourPaint) para produção de desenhos e trabalho com os sinais de $>$, $<$ e $=$ (figura 2).

Figura 1

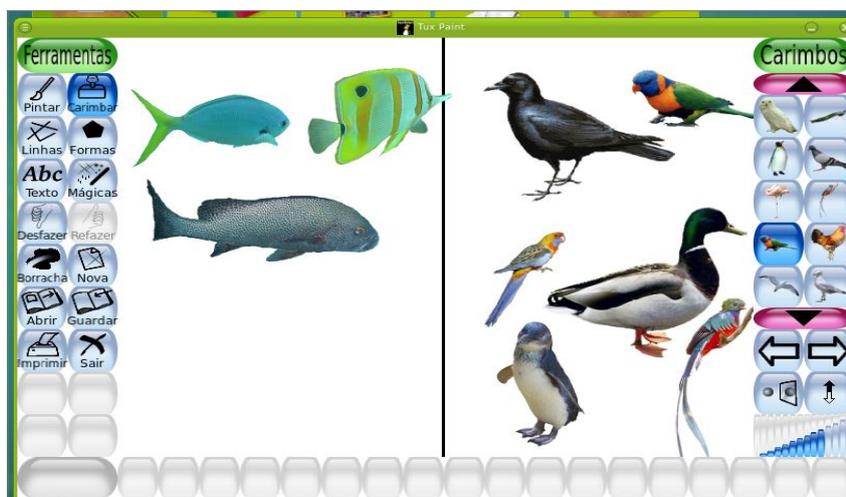
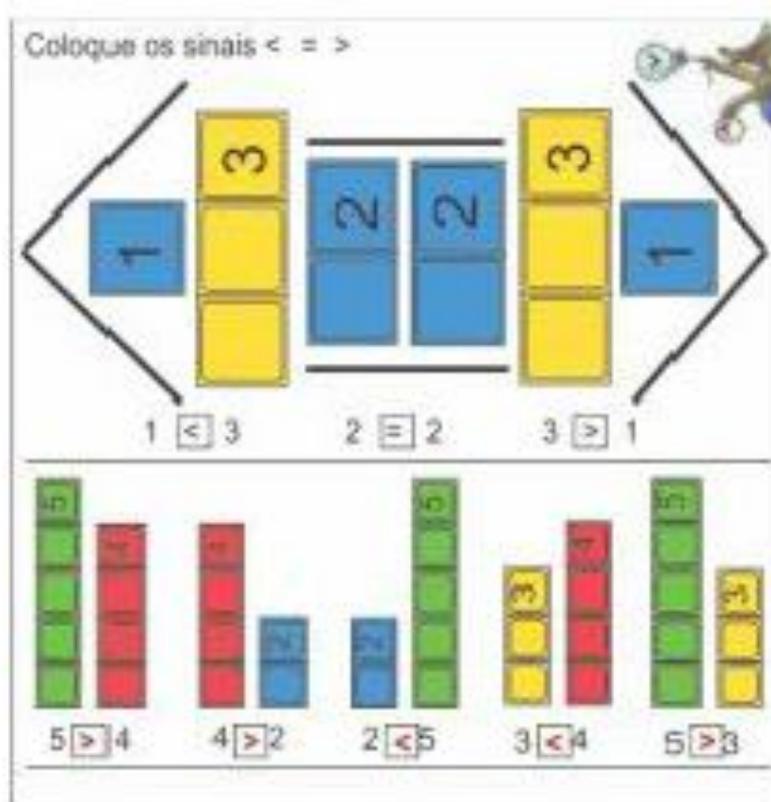


Figura 2



ATIVIDADE – TABELA DE ASSOCIAÇÃO

Software / Aplicativo: KolourPaint

Objetivos:

- Construir uma tabela de associação de atributos;
- Estimular o pensamento lógico, a orientação espacial, a noção de classificação, composição e decomposição.

Procedimentos:

- Acesso ao programa KolourPaint (Iniciar → Gráficos → Programa de Pintura → KolourPaint);
- Utilização do recurso da régua para dividir a tela em quatro colunas e três linhas;
- Desenho com formas geométricas e/ou a régua em cada coluna: quadrado, círculo e triângulo;
- Definição das cores, utilizando a ferramenta do spray (figura 1);

OBS: Poderão ser utilizados números para determinar a quantidade de figuras a serem desenhadas no preenchimento da tabela (figura 2).

Figura 1

Figura 2

			
2			
3			

SUGESTÃO: Após a construção das tabelas, as duplas poderão trocar de lugar para cada uma preencher a tabela confeccionada pelos colegas de sala.

ATIVIDADE: TRABALHANDO COM ESPAÇO E FORMA

Software / Aplicativo: GCompris, Editor / Processador de Texto e KolourPaint

Objetivos:

- Reproduzir uma figura a partir de um modelo;
- Identificar propriedades comuns e diferenças entre figuras bidimensionais pelo número de lados;
- Determinar as coordenadas das figuras desenhadas;
- Reproduzir as figuras trabalhadas no KolourPaint.

Procedimentos:

- Acesso ao GCompris (LE → Programas Educacionais → Multidisciplinar → Série Educacional GCompris →



- Cópia das figuras a partir do modelo existente no lado direito da tela (Figuras 1 e 2);
- Anotação das coordenadas às quais correspondem aos vértices das figuras copiadas, utilizando o Editor / Processador de Texto.
- Sistematizar o conceito de coordenadas;
- Utilização do KolourPaint (Iniciar → Gráficos → Programa de Pintura → KolourPaint) para reprodução das figuras trabalhadas na atividade feita no GCompris.

Figura 1

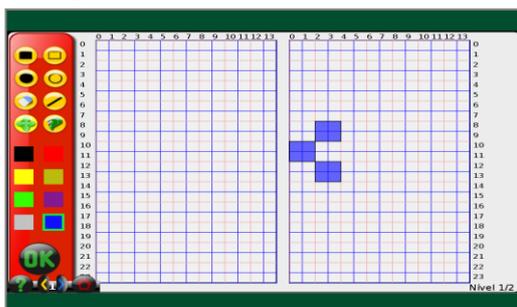
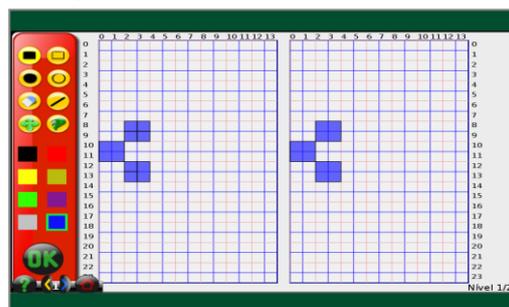


Figura 2





ATIVIDADE – TRABALHANDO COM FRAÇÕES

Software / Aplicativo: KolourPaint, Planilha Eletrônica / Calc

Objetivos:

- Representar frações;
- Localizar números fracionários entre inteiros;

Procedimentos:

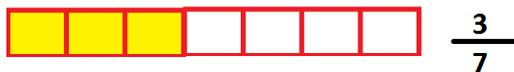
- Resolução do problema abaixo no laboratório de informática:

1) Os números a seguir se encontram entre 0 (zero) e 3:

$3/7$; $8/3$; $4/5$; $11/4$; $21/35$; $1\ 5/7$; $9/5$; $17/7$; $14/5$ e $11/9$.

- Representação de cada fração no Kolour Paint.

Veja o modelo abaixo:



- Construção de tabela na Planilha Eletrônica / Calc:

Frações/Intervalos	Decomponha	=	Entre 0 e 1	Entre 1 e 2	Entre 2 e 3
$3/7$	$3/7$		X		
$8/3$	$3/3 + 3/3 + 2/3$	$= 2 + 2/3$			X
$4/5$					
$11/4$					
$21/35$					
$1\ 5/7$					
$9/5$					
$17/7$					
$14/5$					
$11/9$					

- Decomposição das frações, localizando-as na coluna correspondente;
- Proposição de novo desafio: Entre que números inteiros se localizam as seguintes frações?
47/4, 28/3, 33/7, 84/9, 9/5, 85/12, 125/10
- Construção de tabela na Planilha Eletrônica / Calc, de acordo com os dados apresentados.