

**Matemática<sup>++</sup>**

# Professor, conheça seu material digital.

Guia de orientações pedagógicas.

Ensino Fundamental - Anos Iniciais



**Aprender**  
Mais

# Matemática<sup>++</sup>



**1º** ano



**Aprender**  
Mais



# Oed: Contar tartarugas

Matemática - 1º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais

1º ano



## Capítulo 1



### Resumo do OED:

Desafio no qual o estudante conta as tartarugas, uma a uma, cutucando os cascos.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

O desafio deve ser aplicado em sala de aula. Em seguida, pergunte aos estudantes se sentiram alguma dificuldade com o jogo. Acolha as respostas e, em seguida, proponha o seguinte: separe canetas, canetinhas, giz de cera e outros objetos de sala de aula e peça que cada criança conte quantos desses itens para desenho estão disponíveis. Após a contagem, diga para que peguem certa quantidade de cada um deles (2 lápis de cor, 3 gizes de cera, por exemplo, as cores podem ser as mais variadas). Em seguida, oriente-os para que levem os materiais de desenho para sua mesa de trabalho e, no caderno de desenho, desenhem 5 tartarugas recolhidas dentro do casco e 3 tartarugas que não estejam recolhidas nos cascos. Peça que somem quantas tartarugas eles desenharam ao total. Cole no mural da sala o resultado da atividade.

Aponte seu dispositivo para o QR Code



OED:  
Contar tartarugas



# Oed: Faltou toupeira

Matemática - 1º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



## Capítulo 2



### Resumo do OED:

Jogo em que o estudante precisa clicar sobre as toupeiras para diminuir a quantidade delas e chegar ao resultado solicitado. É preciso contar a quantidade de toupeiras que é necessário subtrair.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

O jogo tem o intuito de reforçar o conceito de subtração entre as crianças. Retome este jogo em momentos de descontração, para que possam praticar mais de uma vez. Proponha outras opções de jogos (podem ser impressos para ser entregue individualmente ou por equipes) com propostas de subtração.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Faltou toupeira



# Oed: Figura de todo tipo

Matemática - 1º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



## Capítulo 3



### Resumo do OED:

Jogo de clique e arraste para organização de figuras, por cor, tamanho, forma ou lados.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

A aplicação dessa proposta auxilia no aprendizado das figuras geométricas planas. A classificação por cores, lados, tamanho fixa o conteúdo e, portanto, pode ser aplicada mais de uma vez. Verifique com os estudantes se sentiram alguma dificuldade ao realizar a proposta e reforce os conceitos. Complemente o jogo com a turma, com o seguinte: peça que olhem com atenção para os objetos encontrados na sala de aula e que se assemelham às formas geométricas planas. Peça que anotem as observações em uma lista no caderno.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Figura de todo tipo



# Oed: Decompondo números

Matemática - 1º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



## Capítulo 4



### Resumo do OED:

Jogo de clique e arraste para formar diferentes decomposições para o número de cada fase. Quanto maior o número, mais formas diferentes de decompor.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a aplicação da proposta, retome o assunto da decomposição numérica, mostrando o ábaco para os estudantes. É possível que alguns não conheçam essa antiga ferramenta de cálculo, então deixe que o ábaco circule entre as crianças e explique que é fácil utilizá-lo para calcular: começa à esquerda, ou na coluna mais alta envolvida em seu cálculo, trabalhando da esquerda para a direita. Promova alguns desafios de soma ou decomposição numérica, solicitando voluntários para realizar as operações propostas com o ábaco.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Decompondo números



# ***E-book* interativo: Em alerta**

Matemática - 1º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



## **Resumo do *E-book* interativo:**

No *e-book* interativo, o estudante reforça os conceitos de números, quantidades e ordem crescente, com uma história interdisciplinar relacionada ao meio ambiente, que conduz o estudante para as atividades propostas.



## **Sugestão de encaminhamento e ampliação:**

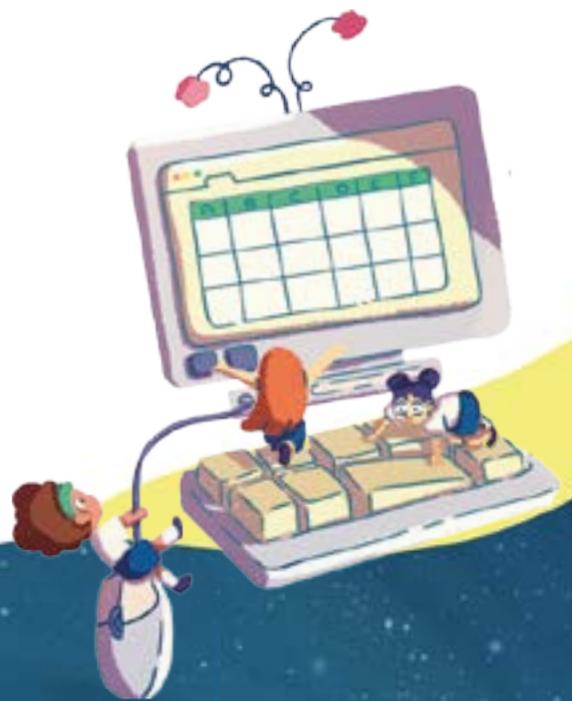
É interessante aplicar o *e-book* interativo ao final dos estudos do capítulo 1. É possível aplicar as atividades propostas em 1 encontro, mas, caso precise, reserve um segundo encontro. Após finalizar a proposta, pergunte quais foram os principais desafios encontrados. Acolha as respostas e responda às eventuais dúvidas. É possível estender a proposta perguntado aos estudantes se na casa em que moram realizam a separação do lixo reciclável. Retome o *e-book* interativo para lembrar os tipos de resíduos que podem ser reciclados.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



***E-book:***  
**Em alerta**

# Matemática<sup>++</sup>



**2°** ano



**Aprender**  
Mais



# OED: Formas intrusas

Matemática - 2º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais

2º ano



## Capítulo 1



### Resumo do OED:

Jogo de observação e seleção de formas geométricas básicas, planas e espaciais. O estudante precisa observar os objetos desenhados que compartilham uma mesma forma geométrica e selecionar os elementos que não são como os demais.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

O desafio é uma forma descontraída de reforçar os conceitos de formas geométricas básicas, planas e espaciais. Aplique o jogo após o estudo sobre geometria e verifique quais conhecimentos os estudantes têm em relação a figuras planas e espaciais. Busque antecipar algumas questões que poderão surgir durante a aplicação da proposta.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Formas intrusas



# OED: Qual é o maior

Matemática - 2º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



## Capítulo 2



### Resumo do OED:

Jogo em que o estudante precisa observar e selecionar os veículos de brinquedo que apresentam o maior comprimento. É preciso usar as régua próximas como referência.



## Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Antes da aplicação do jogo, reforce com os estudantes os conceitos sobre grandezas e medidas. Após o jogo ser aplicado, verifique as possíveis dúvidas e sugira, como ampliação do jogo, o seguinte: é possível medir um trecho da sala sem ter um instrumento como a régua? Converse com os estudantes e explique que antigamente as medidas como “pés”, “palmos” e “polegadas” supriam a falta de instrumentos. Com a criação de instrumentos precisos, como a régua, ampliou-se o modo como as coisas podem ser mensuradas. Risque com o giz uma linha no quadro negro e outra no chão, selecione 2 voluntários para fazer a medição com usando as palmas das mãos para a linha do quadro negro e os pés para a linha no chão. Depois de verificar as medidas, troque de voluntários e repita o processo. Ao final, converse com os estudantes sobre: O resultado das medidas mudou ao trocar os estudantes? Por quê?

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Qual é o maior



## OED: No caminho certo

Matemática - 2º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



### Capítulo 3



#### Resumo do OED:

Jogo no qual o estudante precisa ajudar o sapinho a atravessar o rio, clicando sobre as vitórias-régias. É preciso clicar nos botões de setas para criar a sequência de movimentos do anfíbio. Em seguida, o estudante clica no botão de “sapo” para que ele siga o caminho.



## Sugestão de encaminhamento e ampliação:

O jogo é para reforçar o conceito de deslocamento em malha quadriculada. Antes da aplicação do jogo, pergunte: partindo do ponto que o sapinho está, como você faria para levá-lo até o outro lado? Espera-se que os estudantes utilizem a linguagem, para frente, para baixo, para o lado e que tenham noções de lateralidade, à direita, à esquerda. Verifique se todos conseguiram fazer o sapinho atravessar o rio.

Aponte seu dispositivo para o QR Code



OED:  
No caminho certo



## OED: Gude game

Matemática - 2º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



### Capítulo 4



#### Resumo do OED:

Jogo de clique e arraste para inserir todas as bolinhas de gude para dentro dos círculos desenhados, de modo que todos tenham a mesma quantidade.



## Sugestão de encaminhamento e ampliação:

O jogo reforça o conceito de número múltiplos. Lembre-os que para saber se um número é múltiplo de outro, devemos dividir o múltiplo pelo número e a divisão deve ser exata (resto igual a zero). Retome este jogo quando possível, para fixar este conceito.

Aponte seu dispositivo para o QR Code



OED:  
Gude game

# **E-book interativo: Reciclando em quantidade**

Matemática - 2º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



## **Resumo do E-book interativo:**

No e-book interativo, o estudante reforça os conceitos de números, quantidades, adição e subtração, com uma história interdisciplinar relacionada ao meio ambiente, que conduz o estudante para as atividades propostas.



## **Sugestão de encaminhamento e ampliação:**

O jogo é importante para reforçar os conceitos de adição, subtração e números, a partir de um olhar interdisciplinar. Amplie a proposta perguntado aos estudantes sobre reciclagem. Na cidade em que vivem, há separação de lixo orgânico do lixo reciclável? Peça que, no caderno de desenho, ilustrem o tipo de material pode ser reciclado. Caso seja possível, agende para a turma uma visita técnica a uma cooperativa de reciclagem.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



*E-book:*  
**Reciclando em quantidade**

# Matemática<sup>++</sup>



**3<sup>o</sup>** ano



**Aprender**  
Mais



# OED: Memória dos fatos

Matemática - 3º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais

3º ano



## Capítulo 1



### Resumo do OED:

Jogo da memória para formar os pares de parcelas que resultam na soma solicitada.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Reforce com os estudantes o conceito de adição que aparece no enunciado do jogo. Acolha as dúvidas e auxilie os estudantes na condução da proposta. Aplique este jogo sempre que necessário.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Memória dos fatos



# OED: Que figura

Matemática - 3º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



## Capítulo 2



### Resumo do OED:

Jogo em que o estudante precisa observar a figura geométrica tridimensional e clicar nas figuras planas que formam as suas faces. É preciso prestar atenção na quantidade e no tamanho das figuras planas necessárias, usando a malha quadriculada como guia. Ele pode desmarcar uma figura selecionada clicando novamente sobre ela.



## Sugestão de encaminhamento e ampliação:

A proposta é excelente para a observação de diversos tipos de figuras planas que formam a figura tridimensional. Após a aplicação da atividade, divida as crianças em equipes com até 4 pessoas e entregue a cada equipe uma embalagem de produto com formato tridimensional diferente, como caixinha de creme de leite, caixa de pasta de dente etc. Peça que as equipes observem as faces de cada embalagem e que desenhem em uma folha de papel sulfite como essa embalagem ficaria planificada. Após a finalização do desenho, desmontem as embalagens e recortem as abas. Peça que verifiquem se os desenhos ficaram semelhantes às formas planificadas de cada embalagem.

Aponte seu dispositivo para o QR Code



OED:  
Que figura



# OED: Máquina decimal

Matemática - 3º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



## Capítulo 3



### Resumo do OED:

Jogo no qual o estudante clica sobre a alavanca para girar os algarismos na máquina. Depois, clica sobre cada peça para que pare de girar no algarismo desejado para formar o mesmo número escrito por extenso. É preciso tomar cuidado para não errar um algarismo, ou o estudante terá que gastar as fichas dele para girar novamente.



## Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Aplique a proposta ao final da explicação, como reforço para assimilação do conteúdo sobre dezenas, centenas e milhar. Retome sempre que necessário à prática deste OED.

Aponte seu dispositivo para o QR Code



OED:  
Máquina decimal



# OED: Só uma voltinha

Matemática - 3º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



## Capítulo 4



### Resumo do OED:

Jogo em que o estudante precisa traçar o caminho de uma volta completa para o ciclista na malha quadriculada, de modo a percorrer o perímetro solicitado e sem passar duas vezes pelo mesmo lugar. Cada quadrado da malha tem 1km de lado.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Antes de aplicar a proposta, pergunte: “Como podemos encontrar a área de uma figura plana utilizando recursos diferentes? Você já usou algum recurso para verificar a medida de área, como a malha quadriculada?”. Acolha as respostas e reforce que a malha quadriculada é utilizada para encontrar a área em diferentes situações. Em seguida, aplique a atividade com a turma.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Só uma voltinha

# **E-book interativo: Sem desperdício**

Matemática - 3º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



## **Resumo do E-book interativo:**

No e-book interativo, o estudante reforça os conceitos de medidas de massa, adição e subtração, com uma história interdisciplinar relacionada ao aproveitamento integral dos alimentos e a redução de desperdícios, que conduz o estudante para as atividades propostas.



## **Sugestão de encaminhamento e ampliação:**

O jogo é importante para reforçar os conceitos de adição, subtração e medidas de massa, a partir de um olhar interdisciplinar. Amplie a proposta solicitando que os estudantes entrevistem seus familiares, para que tragam uma receita em que um dos ingredientes é aproveitado em sua totalidade (fruta, verdura, legumes, carnes etc.). Reúna as receitas e promova uma votação. A receita mais votada poder ser feita pela turma, em sala de aula.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



**E-book:**  
**Sem desperdício**

# Matemática<sup>++</sup>



**4<sup>o</sup>** ano



**Aprender**  
Mais



# OED: Trem dos corvos

Matemática - 4º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais

4º ano



## Capítulo 1



### Resumo do OED:

Jogo em que é preciso observar a sequência de vagões em que os corvos se esconderam. O estudante precisa tentar descobrir onde estão os corvos restantes, clicando nos vagões correspondentes.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Antes da aplicação da proposta, pergunte: Como você definiria uma sequência? Ouça as respostas e, em seguida, reforce o conceito de sequência numérica. Após os estudantes terem jogado, questione: A numeração dos vagões aumentou ou diminuiu? Quais Algarismos se repetem em todos os números? Escute as respostas e esclareça as eventuais dúvidas.

Aponte seu dispositivo para o QR Code



OED:  
Trem dos corvos



# OED: Tabuada naval

Matemática - 4º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



## Capítulo 2



### Resumo do OED:

Jogo de batalha naval onde submarinos inimigos estão escondidos no mar e foram mapeados pela tabuada de Pitágoras. O estudante tem que utilizar os números de dica que aparecem sobre os desenhos dos submarinos para descobrir a posição de cada um deles. Então é preciso clicar nas células da tabela para atingi-los. Qualquer tiro errado dará ao inimigo a chance para contra-atacar! Lembre-se que o valor de uma célula será sempre o produto do número da linha pelo número da coluna.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Explique aos estudantes sobre a existência real do jogo Batalha Naval. Questione quais foram as principais dúvidas e pergunte: Que operações eram utilizadas para resolver o problema? Peça que explique ao colega ao lado como resolveu o problema.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Tabuada naval



# OED: Tamo na área!

Matemática - 4º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



## Capítulo 3



### Resumo do OED:

Jogo de cálculo de área de malha quadriculada. Considerando que cada quadrado vale  $1 \text{ m}^2$ , o estudante precisa calcular a área da figura colorida e clicar nos botões numéricos para digitar a resposta.



## Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a aplicação do jogo, pergunte a eles como fizeram para resolver o que foi proposto. Espera-se que os estudantes troquem experiências e estratégias para alcançar o resultado. Questione se seria possível chegar ao mesmo resultado de outra forma? Qual foi a maior dificuldade para realizar o problema?

Aponte seu dispositivo para o QR Code



OED:  
Tamo na área!



# OED: O tempo passa

Matemática - 4º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



## Capítulo 4



### Resumo do OED:

Jogo de observação e representação de ângulo na tela para posterior representação utilizando os ponteiros do relógio. Para isso, gire o ponteiro dos minutos partindo de meia-noite e, desse modo, descubra que horas são. Dica: cada volta completa equivale a  $360^\circ$  e uma hora é dividida em 60 minutos: ou seja, a cada minuto o ponteiro dos minutos avança  $6^\circ$ , pois 360 dividido por 60 é igual a 6.



## Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Este jogo pode ser aplicado após o assunto Unidades de Medida do Tempo, pois o estudante já terá visto também o tema Ângulos. Apesar da dica que aparece no jogo, é possível que algumas crianças tenham mais dificuldade em entender o conceito, por isso, deixe no quadro que 1 dia equivale a 24 horas, 1 hora tem 60 minutos e 1 minuto têm 60 segundos, ou seja, o tempo é composto por diferentes medidas.

Aponte seu dispositivo para o QR Code



OED:  
O tempo passa

# **E-book interativo: Cidade limpa**

Matemática - 4º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



## **Resumo do E-book interativo:**

No e-book interativo, o estudante reforça os conceitos de medidas de massa, adição e subtração, com uma história interdisciplinar relacionada ao aproveitamento integral dos alimentos e a redução de desperdícios, que conduz o estudante para as atividades propostas.



## **Sugestão de encaminhamento e ampliação:**

O jogo é importante para reforçar os conceitos de tempo, porcentagem e de fração. Amplie a proposta solicitando que os estudantes entrevistem seus familiares, para que tragam uma receita vegetariana ou vegana. Reúna as receitas e promova uma votação. A receita mais votada será feita pela turma, em sala de aula.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



*E-book:*  
Cidade limpa

# Matemática<sup>++</sup>



**5<sup>o</sup>** ano



**Aprender**  
Mais



# OED: Com a corda toda

Matemática - 5º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



## Capítulo 1



### Resumo do OED:

Jogo com contador numérico. É preciso inserir a quantidade de espaços que o patinho deve percorrer na trilha. Depois, clique no botão play para dar partida no brinquedo. O objetivo é chegar ao final do caminho, pegando o máximo de estrelas que conseguir. Mas só pode dar a corda até três vezes. O estudante só conquista uma estrela, se parar exatamente no lugar que ela está.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após o jogo, questione: se Pedro chegar a uma sala de aula organizada em fileiras com a mesma quantidade de carteiras (em uma configuração retangular) e pedir para falar com a aluna Carolina, que ele não conhece e eu responder que esse estudante se encontra na primeira fileira, essa informação é suficiente para localizá-lo? Espera-se que os estudantes entendam que, além da informação sobre a fileira, é preciso ter a informação da carteira em que Carolina se senta. Ou seja, são necessárias duas informações (coordenadas) para que a aluna seja localizada.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Com a corda toda



# OED: Divisão do tempo

Matemática - 5º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



## Capítulo 2



### Resumo do OED:

Jogo onde o estudante observa o relógio de ponteiros e associa cada medida de tempo dada em minutos à fração equivalente. Para isso, é necessário usar as setas para definir o denominador do círculo fracionado ao lado do relógio e depois clicar nas partes para preenchê-las, no sentido horário, definindo o numerador.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Lembre os estudantes, durante a realização da atividade, que os minutos são frações de hora. E que uma fração é a representação de uma ou mais partes de algo que foi dividido em partes iguais. Com essa informação em mente, a prática do jogo fica mais clara para os estudantes.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Divisão do tempo



# OED: Plano de batalha

Matemática - 5º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



## Capítulo 3



### Resumo do OED:

Neste jogo, o estudante precisa estar atento às coordenadas indicadas pelo radar, pois através delas, poderá localizar os inimigos camuflados contra-atacando antes de ser atacado. Para contra-atacar, basta arrastar o cursor até a posição da coordenada e soltá-lo para disparar.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

O jogo pode ser aplicado após a finalização do estudo sobre localização, movimentação e plano cartesiano. Acompanhe o envolvimento e a participação dos estudantes no jogo e esteja pronto para esclarecer as eventuais dúvidas. O objetivo é que compreendam a função dos dois eixos e de que indicar apenas um deles não é suficiente para localizar um ponto.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Plano de batalha



# OED: Ampliando pixels

Matemática - 5º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



## Capítulo 4



### Resumo do OED:

Jogo onde o estudante observa os desenhos em pixel art e pinta a malha quadriculada ao lado para ampliar o desenho conforme solicitado. É preciso clicar sobre as ferramentas de desenho para selecioná-las e sobre os quadrados da malha maior para fazer o desenho.



### Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Apresente a proposta após a realização das atividades de ampliação de figuras do livro. Desta forma, ficará mais claro para o estudante como pintar os quadrados do jogo. Reforce o conceito de Semelhança entre figuras planas a partir da congruência dos ângulos e proporcionalidade dos lados. Estabeleça um tempo para que os estudantes analisem as figuras. Ao final da atividade, pergunte se ficou mais claro o conceito de ampliação e redução. Esclareça as eventuais dúvidas e retome este jogo caso precise reforçar o conceito.

Aponte seu dispositivo  
para o QR Code



OED:  
Ampliando pixels