

SISTEMA DE NUMERAÇÃO

1. Determinar o dobro e o triplo de um número.
2. Determinar a metade de um número.
3. Reconhecer o valor posicional dos algarismos dos números.
4. Comunicar ideias matemáticas por meio da sistematização gráfica.

SITUAÇÕES-PROBLEMA (OPERAÇÕES)

5. Resolver sozinho, a partir da leitura silenciosa, situação-problema envolvendo adição / subtração, demonstrando a estratégia utilizada.
6. Efetuar cálculo mental na adição e subtração das centenas e dezenas exatas.
7. Efetuar multiplicação com adição de parcelas iguais.
8. Dividir quantidades manipulando material concreto, registrando suas estratégias.

GEOMETRIA

9. Compor e decompor imagens por meio das figuras geométricas.

MEDIDAS

10. Identificar hora e meia hora, como medida padrão de tempo.

SISTEMA DE NUMERAÇÃO

1. Ler e escrever por extenso os numerais.
2. Reconhecer o valor posicional dos algarismos dos números (unidades, dezenas e centenas).
3. Estabelecer relações entre números maiores de 100 (sequência numérica, antecessor e sucessor).
4. Identificar dúzia e meia dúzia.
5. Identificar números pares e ímpares.

SITUAÇÕES-PROBLEMAS (OPERAÇÕES)

6. Resolver uma situação-problema, priorizando o cálculo mental na adição e subtração, comunicando ideias matemáticas, por meio da sistematização gráfica (usando sentenças matemáticas).
7. Preocupar-se na organização dos registros dos cálculos e respostas.

GEOMETRIA

8. Planificar sólidos geométricos.

MEDIDAS

9. Reconhecer grandezas e suas medidas de capacidade (litro e mililitro) nas situações em que exploram unidades padronizadas.
10. Reconhecer grandezas e suas medidas de massa (quilograma e grama) nas situações que exploram unidades padronizadas.

SISTEMA DE NUMERAÇÃO

1. Reconhecer o valor posicional dos algarismos nos números (unidades e dezenas).
Explorar atividades de classificação e seriação:
2. Contar, estimar e comparar diversas quantidades.
3. Ler e escrever números de diferentes grandezas e funções (unidades e dezenas).
4. Realizar agrupamentos de 10, formando dezenas.
5. Reconhecer, dado um número, aquele que o precede e que o sucede.
6. Construir gráficos a partir dos dados pesquisados para a produção do Álbum da Turma.
7. Registrar, dado um número, contando: de 2 em 2; 3 em 3; 4 em 4; 5 em 5; dezena em dezena.

SITUAÇÕES-PROBLEMA (OPERAÇÕES)

8. Registrar, dado um total ou uma diferença até 10, pelo menos 3 fatos fundamentais, demonstrando clareza em suas estratégias matemáticas.
9. Utilizar diferentes procedimentos ao resolver problemas – Hora do Jogo.

GEOMETRIA

10. Diferenciar as formas planas e não planas.
11. Nomear as formas espaciais.

MEDIDAS

12. Reconhecer grandezas e medidas de comprimento (metro e centímetro) em situações que exploram unidades padronizadas.
13. Fazer cálculos envolvendo noções de medidas de tempo (calendário).

PARTICIPAÇÃO DO ALUNO (ATITUDES E VALORES)

14. Participar ativamente das discussões verbalizando suas ideias, cooperando com informações e materiais.