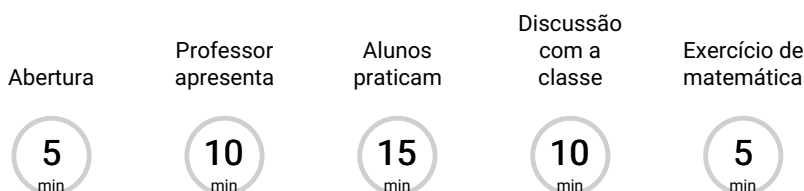


Lesson Plan

Valor posicional até 10000

Age group: 3º ano

Online resources: [Pintando Cores](#)



OBJETIVOS

- Experimentar a construção de números de quatro dígitos
- Praticar a decomposição de um número em milhares centenas, dezenas e unidades
- Aprender sobre valor posicional
- Desenvolver estratégias para compreender os números

Abertura | 5 min

Escreva o número 1420 na lousa e peça aos alunos que pensem em outra maneira de representar esse número. Eles podem fazer um desenho (esquema), construí-lo a partir da base 10, escrever uma expressão que seja igual ao número e etc. Deixe que vários alunos compartilhem as diferentes ideias para representar esse número. Compare e contraste as diferentes representações com a classe.

Professor apresenta jogo matemático Pintando Cores - Crie números inteiros de quatro dígitos usando o valor posicional | 10 min



Apresente o episódio da Matific [Pintando Cores - Crie números inteiros de quatro dígitos usando o valor posicional](#) usando um projetor ou uma lousa SMART.

Neste episódio, os alunos devem encher um recipiente com um determinado volume de tinta, em litros. O número será dado com três ou quatro dígitos. Algumas vezes será um múltiplo de 10 outras vezes não. Há três bisnagas de cores que permitem que você despeje a tinta no recipiente com incrementos de 1000, 100, 10 ou 1 litro. Você pode decidir usar apenas uma cor de tinta ou usar mais de uma. Se você errar a quantidade de tinta, colocar muita ou precisar recomençar a questão, você pode abrir a válvula no canto inferior direito do recipiente para reiniciar o problema.

Alunos praticam jogo matemático Pintando Cores - Crie números inteiros de quatro dígitos usando o valor posicional | 15 min

Deixe os alunos jogarem [Pintando Cores - Crie números inteiros de quatro dígitos usando o valor posicional](#) em seus dispositivos pessoais. Os alunos que estiverem com dificuldades podem começar com [Pintando Cores - Crie números inteiros de três dígitos usando o valor posicional](#) que consiste no mesmo jogo apenas com números de 3 dígitos.

Discussão com a classe | 10 min

Reúna os alunos em frente ao projetor ou à lousa digital. Peça aos alunos que pensem em um número, como 4350. Deixe que eles pensem em como eles encheriam o recipiente com 4350 litros de tinta. De acordo com as respostas, anote o que eles pensaram por meio de expressões.

- Um aluno poderia dizer que ele apertaria 1000 no vermelho 4 vezes. O botão 100 no vermelho 3 vezes e 10 no azul 5 vezes. Você poderia anotar $4000 + 300 + 50 = 4350$. Você poderia anotar também $4 \times 1000 + 3 \times 100 + 5 \times 10 = 4350$.
- Um aluno poderia dizer que ele apertaria 1000 no vermelho duas vezes, 1000 no azul duas vezes, 100 no amarelo três vezes e 10 no azul 5 vezes. Você poderia anotar $2000 + 2000 + 300 + 50 = 4350$. Você poderia anotar também $2 \times 1000 + 2 \times 1000 + 3 \times 100 + 5 \times 10$.

Depois de anotar várias ideias, aproveite para comparar como essas expressões são similares e diferentes. Repita esse procedimento com um número de quatro dígitos que não seja um múltiplo de 10 como 1352.

Exercício de matemática: | 5 min

Se houver tempo, peça aos alunos que completem a planilha de matemática .

$477 + 400 = ?$	$347 + 400 = ?$
$196 + 400 = ?$	$479 + 100 = ?$
$342 + 100 = ?$	$257 + 500 = ?$

Resolva os exercícios acima.

Pronto!