



Conversa Matemática - Geral

Desde o nascimento, a criança é exposta a uma ampla variedade de experiências e começa a descobrir padrões. Exponha seu filho à matemática mesmo antes que ele entenda o que você está dizendo.

Aponte, Descreva e Pergunte: Use palavras relacionadas a números, formas, tamanhos, texturas e cores. Descreva e pergunte sobre as propriedades das coisas e como elas se relacionam umas com as outras.



2



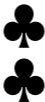
Conversa Matemática - Hora da História

Use a hora das historinhas para que seu filho veja a matemática como um momento agradável juntos.



Discuta as coisas faladas na história. Aponte para uma bola: "A bola é redonda e amarela.

A parede desta sala também é amarela. Encontre algo redondo nesta sala."



3

Conversa Matemática -



Hora da Arrumação

Propriedades e Categorias: Onde os livros devem ir? Coisas pequenas vão naquela caixa, coisas grandes vão onde há espaço. Esse espaço é grande o suficiente?



Relações: Isso vai em cima ou embaixo daquela outra coisa. Coisas planas vão embaixo das coisas redondas.



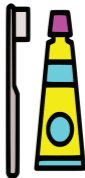
4



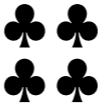
Conversa Matemática - Hora de Dormir



Ir para a cama e
levantar-se envolve
etapas que
geralmente são
feitas em ordem.



Discuta os passos e por que algumas coisas precisam ser feitas antes ou depois de outras.



5

Conversa Matemática -

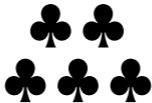


Hora das Refeições

Compras e Preparação: Peça duas cebolas (mostrando dois dedos). Meça a quantidade de líquidos ou ingredientes em pó.



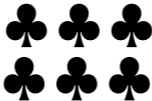
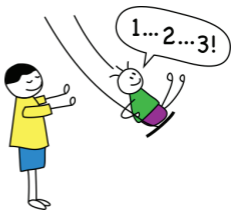
Arrumar e Limpar a Mesa: Arrume a mesa para 4 pessoas pegando 4 unidades de cada item. Depois de comer, separe os itens de acordo com a forma como serão limpos e guardados.



6
♣

Conversa Matemática - Balanço

Conte com seu filho enquanto ele está no balanço. A cada empurrão, diga "1, 2, 3, 4, 5." Assim que ele aprender a contar até 5, ensine-o a contar de trás para frente, de 5 até 0. Experimente começar ou terminar em 0 às vezes.



7
♣

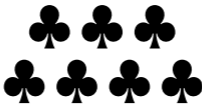
Conversa Matemática - Brincando

Parquinho: Procure por formas nos brinquedos do parquinho. Conte e compare o número de pessoas, balanços e degraus.



Em casa: Quão alta pode ser a torre que você consegue construir, e qual é a mais alta?

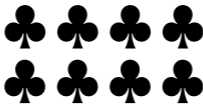
Quais são as diferentes formas, tamanhos, cores e texturas dos brinquedos?





Conversa Matemática - Fora de casa

Se você ver um carro roxo, aponte para ele e conte outros carros roxos. Compare tamanhos, formas e estilos dos prédios. Combine o octógono na placa de PARE com outros objetos que você vê.



9



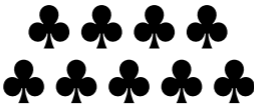
Conversa Matemática - Indo as Compras

Conte os itens, ou conte o quão longa as filas estão e encontre a mais curta.



Aponte as formas dos itens na loja.

Descreva os locais e tamanhos - um item pequeno está no topo da prateleira; está entre ou ao lado de algo.

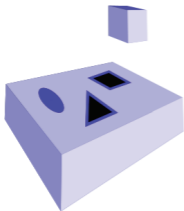


10

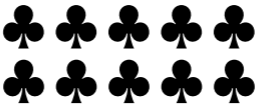


Formas Dentro de Formas

Corte buracos em uma caixa em forma de figuras e coloque objetos através deles.



Use cores para contornar os buracos (por exemplo, triângulo vermelho) e nomeie a forma quando seu filho colocar um brinquedo através dela.

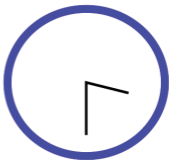




Caça à Forma

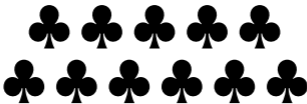
Isso é como o jogo
Eu Espio.

Jogador 1: "Estou pensando em um grande círculo azul."



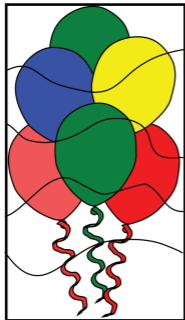
Jogador 1: "Eu vejo! É o relógio!"

Façam turnos observando e encontrando. Comece com formas, adicione tamanhos e cores, e depois adicione formas dentro de formas.

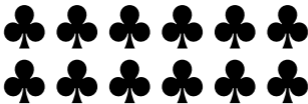


Q
♣

Quebra- Cabeça



Peça para a criança
pintar ou desenhar
em um pedaço de
papelão ou papel
firme. Corte o papel
em pedaços
grandes.
Quebra-cabeça!

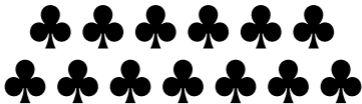
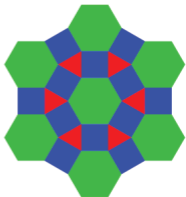




Azulejos Coloridos

Use blocos de formas ou faça "azulejos" com papel firme. Use uma cor diferente para cada forma.

Nomeie as formas e cores à medida que um tipo de padrão é feito. Apresente padrões de azulejos no piso e nas paredes que você vê.





Classificando as Roupas



Pratique com propriedades que tornam as coisas iguais ou diferentes. Classifique as roupas por cores para serem lavadas juntas. Classifique por tipo (e tamanho) quando limpas. Converse sobre por que dois pares de meias semelhantes fazem um par. Quais roupas são para pessoas mais velhas ou mais jovens?



2



Caça ao Objeto



Versão 1: O Desafiador descreve o objeto e o Adivinhador tenta encontrá-lo.

Versão 2: O Adivinhador faz perguntas de sim/não e, eventualmente, adivinha. Pratique com ideias como cor, tamanho, peso, quantidade e relacionamentos (dentro, acima, ao lado).



3



Padrões



Jogador 1: Faça um padrão – desafie o Jogador 2 a repeti-lo: passo, aplauso, salto.

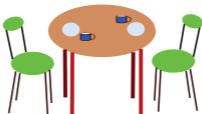
Jogador 2: Repete e depois adiciona ao padrão: passo, aplauso, salto, tapa. Crie padrões envolvendo sons, formas, movimentos e outras coisas divertidas. Use padrões para códigos secretos para entrar em salas.



4



Caça ao Número



Escolha um número, por exemplo, 2. Faça uma caça ao tesouro para encontrar todas as formas que o 2 aparecerem ao seu redor. Pode ser um número na parede ou um sinal, ou pode aparecer como dois de algo, como duas cadeiras ou dois pratos.



5



Gula do Número



Faça um triângulo com pedaços de comida, conforme mostrado.

Façam turnos jogando um dado. Quando o dado corresponder a uma linha não tocada, remova essa linha e coma (hmm, que delícia) ou coloque em um montinho. Se os montinhos forem usados, o jogador com a maior monte vence!



6



Um a Mais, Um a Menos

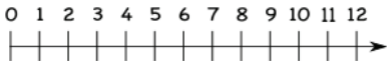


Faça perguntas de "um a mais" e "um a menos": "Você gostaria de um a mais (ou um a menos)?" Gradualmente, comece a adicionar a quantidade atual. Conte o número de itens juntos, talvez 2 fatias de maçã, e pergunte se seu filho gostaria de um a mais ou a menos.





Linha do Número na Parede



Coloque uma linha de números na parede que comece do 0 e vá até pelo menos 20 (a imagem mostra até 12), com os números aumentando da esquerda para a direita. Use marcas e números fáceis de ler.



8



Sua Própria Loja

Crie etiquetas com
preços pequenos.

Coloque as
etiquetas nas

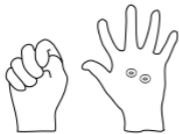
coisas da sua casa (brinquedos, comida,
livros, etc.). Dê ao seu filho dinheiro de
mentira para gastar. Após uma "compra",
peça ao seu filho para calcular quanto
dinheiro sobrou.



9



Na Outra Mão



Com uma tigela de itens pequenos, peça para seu filho contar alguns para você.

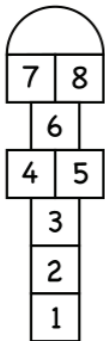
Divida-os entre suas mãos e segure uma mão aberta. Seu filho conta com a mão aberta e escolhe uma mão para manter – você fica com a outra mão. Quando a tigela estiver vazia, veja quem tem mais.



10



Amarelinha



A amarelinha é ótima como uma linha de números e para enfatizar a ordem dos números indo para frente e para trás. Para crianças mais novas, relaxe muitas das regras e substitua o pulo por passos.



J



Girando em Círculos

Use um círculo para uma propriedade como: "tem um buraco" ou "triângulos".



Pegue alguns objetos e coloque aqueles com essa propriedade dentro do círculo e todo o resto fora. Quando usar 2 círculos, faça-os se sobrepor e escolha propriedades para que alguns objetos tenham ambas as propriedades.





Semelhança e Diferença



Escolha dois itens que sejam um pouco semelhantes. Como eles são iguais? Como são diferentes? Para uma colher e um garfo, eles são semelhantes porque você come com ambos. São diferentes porque um é pontudo e o outro é redondo.



K



Um Destes Não É Como os Outros

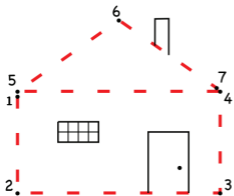


Use um conjunto de quatro itens, onde um é diferente. **O Desafio:** Identifique o item que não é como os outros e dê uma razão. Com esses itens, seu filho pode escolher o quadrado azul porque não é vermelho, ou talvez o triângulo porque não é um quadrado.



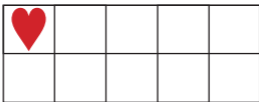


Conecte os Pontos



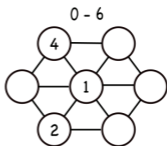
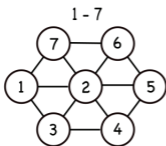
Complete
desenhos
conectando
pontos
numerados.
Pegue um

desenho, por exemplo, de uma casa,
substitua algumas linhas retas por pontos
numerados e, em seguida, conecte os
pontos para recriar o desenho original.



2
♥

Pular de Ilha - Contagem



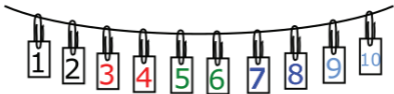
Ilhas numeradas (círculos) estão conectadas por pontes (linhas). Encontre um caminho que conecte as ilhas em ordem. Para adicionar desafio, deixe de fora alguns dos números.

♥	♥			

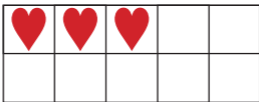
3



Linha do Número com Fio



Faça uma linha do número usando um fio. Use cliques de papel para prender números até 10 ao longo do fio. Atividades possíveis: 1) Troque dois números e encontre o erro. 2) Deixe faltar um número e encontre o número perdido.

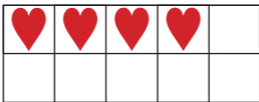


4
♥

Formas Simétricas



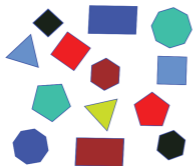
Dobre um pedaço de papel uma vez e corte-o para fazer um design com uma imagem espelhada. Corte rostos, lâmpadas ou formas. Dobre duas vezes para criar designs de imagem espelhada em duas direções, como flores.



5



Formas no Chão



Pegue formas grandes, como as da imagem, e coloque-as no chão. Dê algumas

informações sobre a forma (por exemplo, "ela tem quatro lados") e desafie seu filho a correr até essa forma, ou formas.

6



Desafio da Memória

Coloque cartas viradas para baixo em uma grade 3x3; coloque o resto em um monte para sortear.



Façam turnos virando 2 cartas. Se as cartas



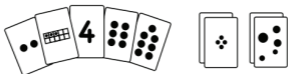
coincidirem, guarde-as, substitua-as do monte e continue a vez. Se não coincidirem, vire as cartas novamente, a vez termina. O jogador com mais cartas ganha.



7



Pescaria!

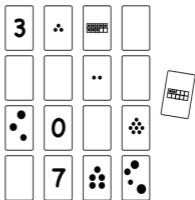


Distribua 5 cartas para cada jogador, e o resto no monte. Um jogador escolhe alguém para pedir uma carta correspondente. Se sim, é entregue. Se não, dizem "Pescaria!" e uma carta é retirada do monte. Pares correspondentes são colocados em "livros". O maior número de livros ganha.

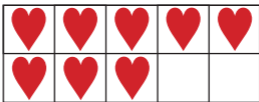


Bingo com Cartas

Os jogadores escolhem cartas aleatórias para colocar viradas para cima em uma grade 4x4.

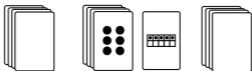


Retire cartas do monte – cada jogador vira no máximo uma carta correspondente. O primeiro jogador a formar 4 cartas em uma linha ganha – "Bingo!"



9
♥

Dentro de Um ou Dois



Divida as cartas viradas para baixo entre 2 jogadores. Façam turnos colocando uma carta virada para cima na pilha do meio.

Se a carta for um a mais, igual ou um a menos, que a carta anterior, o primeiro a dizer isso fica com toda a pilha. Variante:

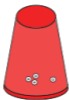
Grite quando 2 cartas somarem um número alvo.

♥	♥	♥	♥	♥
♥	♥	♥	♥	

10

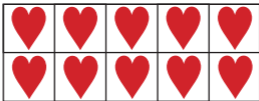


Soma e Subtração Invisíveis



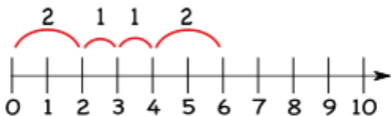
Conte algumas coisas para colocar em uma caixa e peça para seu

filho mostrar o número de dedos correspondente. Depois, adicione (ou remova) um ou dois objetos da caixa e pergunte quantos objetos há agora na caixa. Quando isso ficar muito fácil, adicione ou remova mais de dois objetos de cada vez.

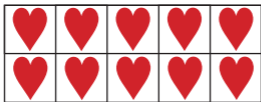




Nim



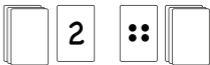
Use um alvo, por exemplo, 10. Deixe seu filho escolher se quer ir primeiro. Comece do 0 e cada pessoa adiciona 1 ou 2 ao total. Chegar ao alvo vence. Use subtração começando no alvo, subtraindo 1 ou 2 - chegar a 0 vence.





Guerra - Comparando

Divida as cartas
viradas para baixo
entre 2 jogadores.

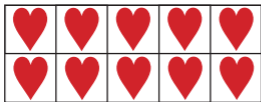


Vire as cartas do topo
- a carta maior vence.



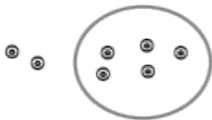
Se as cartas coincidirem, vire as próximas
cartas e o vencedor fica com todas as
quatro. O jogador com mais cartas ganha.

Variação: a carta menor vence.





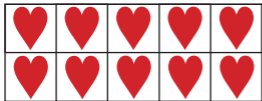
Ajustando o Tamanho



Dê ao seu filho alguns pequenos objetos, digamos sete, e conte-os

juntos. Escolha outro número, digamos cinco. Pergunte ao seu filho para pegar cinco objetos dos sete, se possível.

Às vezes, para manter as coisas animadas, peça números que são grandes demais.





O Menor Número Único



Grupos: Cada jogador escolhe silenciosamente um número. A contagem começa em 1. Com cada novo

número, quem tiver esse número levanta a mão. Se houver mais de uma mão levantada, eles estão "fora" e a contagem continua. Se apenas uma mão for levantada, ela ganha!



2
♠

Estou Pensando em um Número



O "Puzzler": "Estou pensando em um número (6) de 0 a 8."

O "Questionador": "Como o seu número se compara ao 3?"

O "Puzzler" diz: "Meu número é maior que 3 (ou menor ou igual)."

O Desafio: Descubra o número com o menor número de tentativas possível.



3



Números Flash



Pratique quantidades mostrando um desenho de quadro de dez

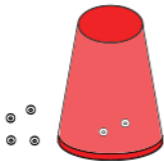
para identificar. Ou mostre dedos de sua mão e peça para seu filho reconhecer o total. Quando duas mãos são necessárias, uma mão deve ter 5 dedos levantados, como em um quadro de dez.



4



O que está Faltando?



Suponha que você tenha 6 passas. Sem que seu filho veja, cubra 2 delas. Quando seu filho olhar,

conte as 4 passas visíveis e pergunte quantas estão cobertas. Encontre a diferença entre 4 e 6 contando para frente a partir de 4 ou para trás a partir de 6.

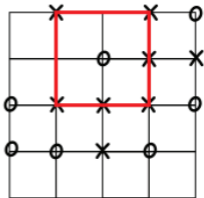


5



Encontrando Quadrados

Faça uma grade 5x5. Façam turnos colocando fichas nos pontos onde as linhas se cruzam.



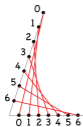
Coloque 4 fichas nos cantos de um quadrado de qualquer tamanho para vencer. Depois que seu filho melhorar, permita quadrados com lados diagonais.



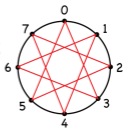
6



Conectando os Pontos - Arte com Fios



Faça desenhos conectando pontos com o mesmo número ao longo de lados opostos de um ângulo. Ou,



coloque alguns pontos, digamos 8, igualmente espaçados em um círculo. Crie padrões conectando os pontos em ordem, ou conectando cada segundo ponto, ou cada terceiro ponto.



7
♠

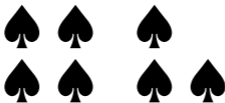
Histórias de Sacola



Você e seu filho têm uma sacola. Uma pessoa cria uma história: "Sua sacola tem 3 passas e eu tenho uma a mais. Quantas passas eu tenho?"



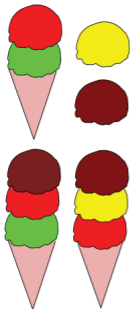
Com o tempo, torne essas histórias mais elaboradas. **Exemplo:** "Eu tenho 2 biscoitos a menos que você. Juntos temos 6. Quantos biscoitos eu tenho?"



8



Histórias Matemáticas



As histórias adicionam interesse aos cálculos.

Exemplo: Meus dois amigos e eu estamos comendo sorvete. Eu dou a cada amigo uma bola a mais do que eu. Se houver dez bolas de sorvete, quantas bolas posso ter?



9



Jogo Entre os Números



Cada jogador recebe 20 fichas. Distribua 2 cartas viradas para cima e 1 carta virada para baixo para um jogador. Este jogador aposta de 0 a 3 fichas que a terceira carta está entre as outras. Se estiver certo, o jogador recebe essas fichas do outro jogador. Se estiver errado, essas fichas são entregues.



10



Jogo de Estimativa



Veja quem consegue fazer a melhor estimativa do tamanho do grupo, como se fosse um grupo de pessoas em uma fila. Faça uma estimativa rápida, e depois compare com a estimativa mais próxima.





Exemplos Contrários

Desafie os outros a encontrar o que está errado nas suas declarações "verdadeiras".

Tipo 1: Algo que é sempre verdadeiro.

Exemplo: Todas as bicicletas têm duas rodas.

Tipo 2: Declarações no formato "Se ____, então ____."

Exemplo: Se uma pessoa é mais alta, então ela é mais velha.





Quebrador de Código

3	2	1
1	3	1
4	5	4
2	3	2
1	3	2
3	2	1

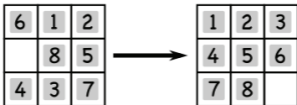
O Desafiante cria um código, por exemplo, "321", usando números de 1 a 5. O Quebrador faz uma tentativa, e o Desafiante diz o quão próximo está. Se o palpite for "131",

o Desafiante diz: "um número está correto no lugar certo e um número está correto, mas no lugar errado." Continue jogando até que o código seja quebrado.





Quebra-Cabeça Deslizante de 8 Peças



Coloque pedaços de papel numerados de 1 a 8 em uma grade de 3x3. Uma peça pode ser movida para um espaço vazio adjacente. **Desafio:** Coloque as peças em ordem. Para criar esses quebra-cabeças, comece com a solução e faça movimentos para trás.



Coringa

Por que o 2 e o 0 terminaram?...
...porque tinha alguém entre eles.

Por que o livro de matemática foi ao
terapeuta?...
...porque ele tinha muitos problemas!?

Coringa

Coringa

O que o 0 disse para o 8?...
...bela cinto!

Por que o ângulo foi ao médico?...
...porque ele estava se sentindo agudo!

Coringa

Early Family Math

Estágios 1 e 2

Aproveite estas divertidas atividades matemáticas com sua criança nos primeiros quatro anos. Este material progride de paus para ouros, depois para copas e finalmente para espadas. Para muito mais diversão em matemática familiar, acesse:
www.EarlyFamilyMath.org



www.EarlyFamilyMath.org/deck-family-1-2-por

Early
Family
Math



math for love

© Copyright Early Family Math 2025
Ilustração do verso das cartas por Chen Liu