

SEQUÊNCIA DE ATIVIDADES DE MATEMÁTICA

Aluno(a): _____ Data: 15/06/2020

ORIENTAÇÕES

1 – Pinte as fichas sobrepostas das dezenas de milhar (laranja) e centena de milhar (lilás), que estão no link deste dia. Depois, recorte como fez com as outras fichas. Ao terminar coloque no envelope, junto com as demais. Você as utilizará no dia 16/06.

2 – Separe seu livro didático de Matemática, abra na página 52. Depois, faça as atividades com atenção.

3 – Caso precise de mais explicações entre em contato com sua professora.

4 – Ao terminar as atividades, encaminhar para o e-mail de sua professora:

Professora Rosana: rosanamc30@gmail.com

Professora Helô: helomaingue@yahoo.com.br

Professora Ana: anacrislapa3012@hotmail.com

Bom trabalho!

Objetivo

1. Resolver situações-problema levando em conta as suas etapas de resolução e, a partir delas, construir os significados:

✓ dos “números grandes”, envolvendo quantidades acima da unidade de milhar.

7. Veja os pontos de cada jogador e depois...

MONITO MAN



- a. Escreva em ordem decrescente o número de pontos de cada um.
- b. Calcule a diferença de pontos entre o primeiro colocado (que tem mais pontos) e o último colocado (que tem menos pontos).

Registre as respostas a seguir:

a) _____

b) Faça pelo algoritmo:

R: _____

8. Neste caso, de um número para o seguinte, há um aumento de 5 000.

a. Neste caso, de um número para o seguinte, há um aumento de 5 000.

7 200	12 200			
-------	--------	--	--	--

b. Nesta outra sequência, o número seguinte é o dobro do anterior.

7 200	14 400			
-------	--------	--	--	--

9. As palavras *sucessor* e *antecessor* são usadas quando tratamos de seqüências de números naturais. O **sucessor** de um número é aquele que vem logo em seguida dele. O **antecessor** é aquele que vem logo antes.

Exemplo: na seqüência 0, 1, 2, 3 etc., o sucessor de 99 é 100 e o antecessor de 200 é 199.

- Entendeu as informações? Então, complete as tabelas.

Antecessor	Número	Sucessor
	100	
	1 000	
	9 999	

Antecessor	Número	Sucessor
	50 000	
	110 000	
	900 000	