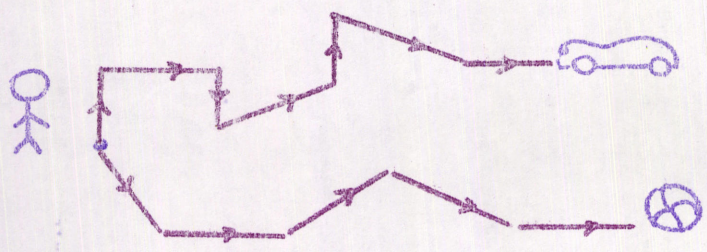
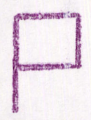
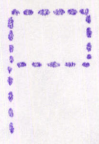
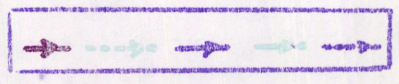


Sugestões de fichas gráficas

1. Desenhe no quadrinho o que o menino encontrou, fazendo o caminho indicado do.



3. De acordo com o cartão, mostra o caminho a percorrer.



2. Pinta a casinha de acordo com a tabela




2. Completa o quadro da direita de acordo com o da esquerda.



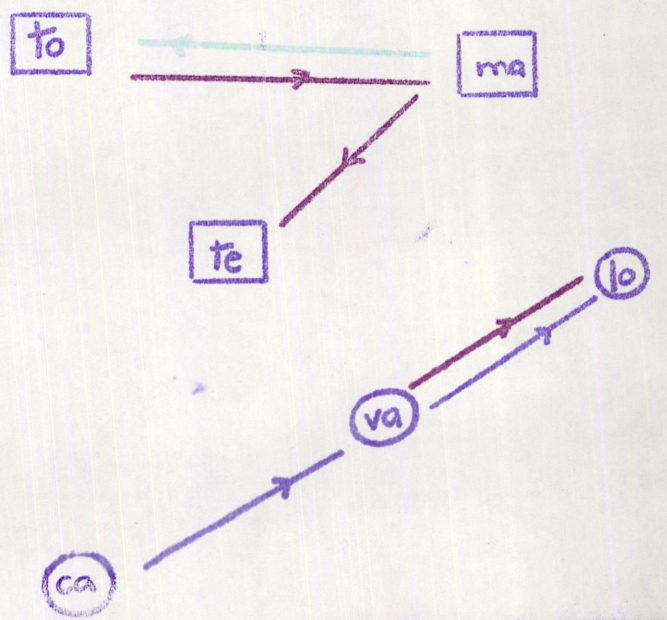
4. Recorta as figuras e cola-as no lugar certo.




5. Que palavras podemos formar?

	ra	ca	lo
va			
ca			

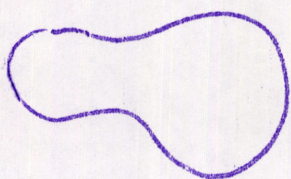
6. Observa as flechas e descobre as palavras.



I. E. Gen. Flores da Cunha. Curso de Atualização sobre o ensino de Matemática - 1ª e 4ª série. 1980

Sugestões de atividades gráficas - TOPOLOGIA

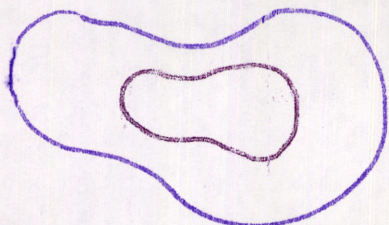
Pinta de azul dentro (ou o interior) da linha azul.



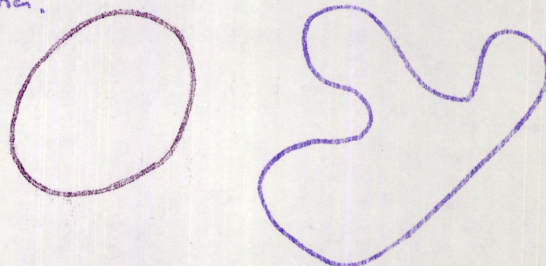
Desenha bolas fora da casa do coelho.



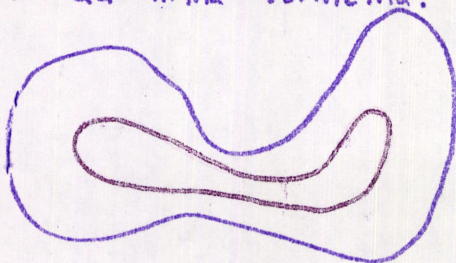
Faz cruzinhas dentro (ou no interior) da linha vermelha



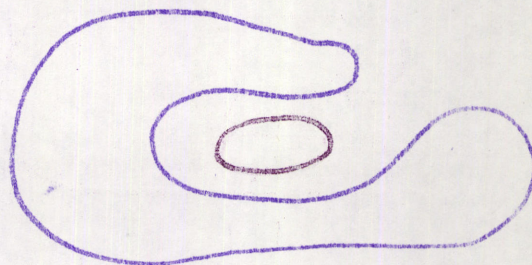
Desenha quadrados no interior da linha azul e círculos no interior da linha vermelha.



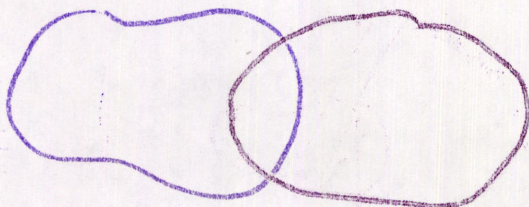
Desenha dois ratinhos fora (ou no exterior) da linha vermelha.



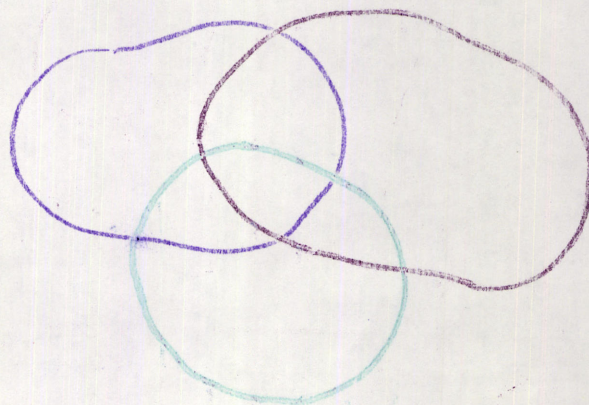
Desenha flores fora (ou no exterior) da linha vermelha.



Pinta cada região de uma cor.



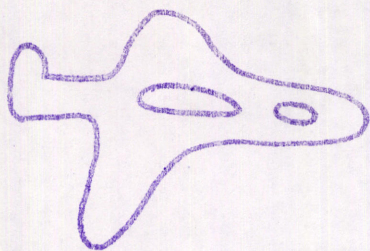
Desenha a tua borracha nas regiões onde poderias marcar 2 pontos no jogo do "Tiro certo"



Pinta cada região de uma cor. Quantas regiões você pintou?



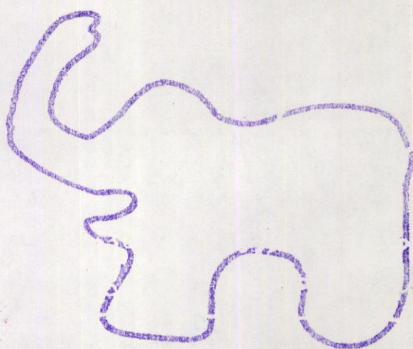
Use-se des cobre o código para realizar a Tarjeta



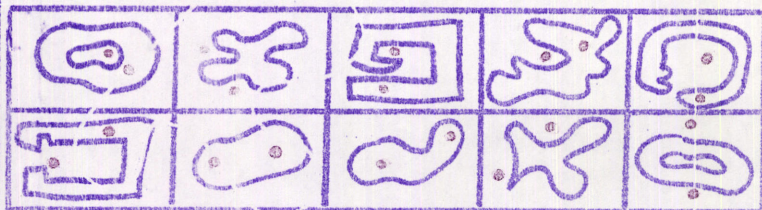
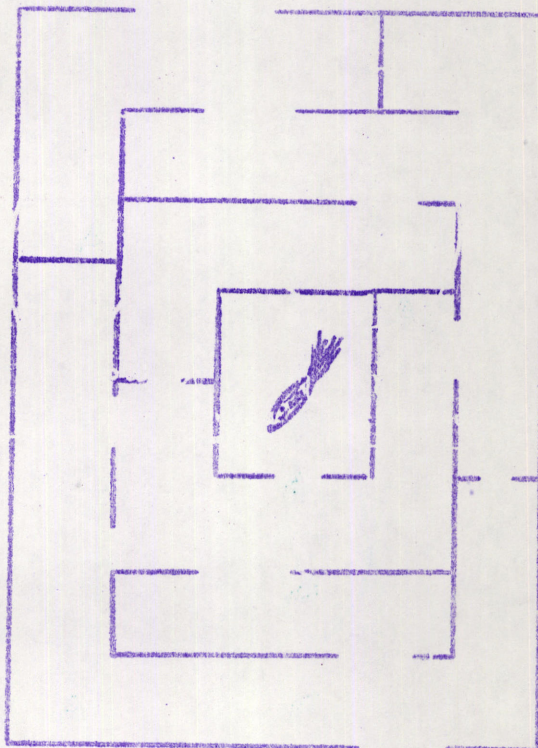
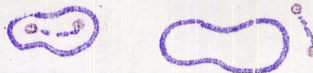
1  
2  
3  
4



1  
2  
3  
4



1  
2  
3  
4



Recorta os cartões e cola na coluna certa

SIMBOLOGIA

