|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Temas/ Domínios** | **Objetivos Gerais de Aprendizagem** | **Tópicos e subtópicos** | **Objetivos Específicos** | **Tarefas e sua intencionalidade** | **Recursos** | **Avaliação** |
| Números e operações | **-** Conhecer os factos e procedimentos básicos da matemática.  - Desenvolver a compreensão da matemática.  - Lidar com diversas representações.  - Comunicar sobre a matemática.  - Raciocinar matematicamente.  - Resolver problemas.  - Estabelecer conexões entre conceitos e relações.  - Fazer matemática de modo autónomo.  - Apreciar a matemática. | **Números racionais não**  **negativos**  • Decimais  **Números naturais**  • Múltiplos e divisores  **Operações com números**  **naturais**  • Multiplicação  **Números racionais não**  **negativos**  • Decimais | • Estimar e calcular mentalmente com números racionais não negativos representados na forma decimal.  • Adicionar, subtrair, com números racionais não negativos na representação decimal.  • Identificar e dar exemplos de múltiplos de um número natural.  • Compreender e realizar o algoritmo da multiplicação.  • Utilizar estratégias de cálculo mental e escrito para a multiplicação usando as suas propriedades.  • Resolver problemas tirando partido da multiplicação.  • Compreender que com a  multiplicação (divisão) de um número por 0,1, 0,01, e 0,001 se obtém o mesmo resultado do que, respetivamente, com a divisão (multiplicação) desse número por 10, 100 e 1000. | • Localizar, por exemplo, o número 2,75 numa reta numérica. Posicionar, por exemplo, o número 1,5.  • Representar também na reta numérica números decimais  • Utilizar modelos (retangular, circular) na representação da décima, centésima e milésima e estabelecer relações entre elas.  • Escreve os primeiros 20 múltiplos de 2.  • Investiga o que acontece com os múltiplos de 10 e os múltiplos de 5.  • Jogar o “Jogo de 24”  • Calcular, respeitando as regras, multiplicações e divisões com 0,1; 0,01; 0,001 comparando com a multiplicação e divisão por 10; 100; 1000. | Manual escolar  Caderno  Computador  Fichas de trabalho  Material manipulável | - Observação direta  - Ficha de Avaliação Sumativa |
| **Temas/Domínios** | **Objetivos Gerais de Aprendizagem** | **Tópicos e subtópicos** | **Objetivos Específicos** | **Tarefas e sua intencionalidade** | **Recursos** | **Avaliação** |
| Geometria e medida  Organização e tratamento de dados |  | **Figuras no plano e sólidos**  **geométricos**  • Círculo e circunferência  • Reflexão  **Representação e**  **interpretação de dados**  • Classificação de dados  utilizando diagramas de  Venn e de Carroll  •Situações aleatórias | • Multiplicar com números racionais não negativos na representação decimal.  • Distinguir círculo de circunferência  e relacionar o raio e o diâmetro.  • Identificar no plano eixos de simetria de figuras.  • Classificar dados utilizando  diagramas de Venn e de Carroll.  • Explorar situações aleatórias | • Resolver problemas que envolvam multiplicações com números decimais.  • Propor aos alunos atividades de traçados de circunferências, realizando composições livres.  • Propor aos alunos a construção, por dobragem e recorte, de diferentes frisos.  • Completar um diagrama de Venn com os dados recolhidos na turma, como resposta à pergunta: “Qual destes desportos preferes?”  • Propor aos alunos a recolha, registo, organização, representação e interpretação de dados relativos aos alunos da escola, completando um diagrama de Carroll.  • Utilizar as situações propostas para a realização de diagramas de Venn e Carroll para extrapolar outras situações possíveis, impossíveis, prováveis ou improváveis. | Manual escolar  Caderno  Computador  Fichas de trabalho  Material manipulável | - Observação direta  - Ficha de Avaliação Sumativa |