

SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE CURRÍCULO

LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA

ENCAMINHAMENTO
METODOLÓGICO

INTEGRANDO SABERES
2º ano – caderno 2

Curitiba

2017

Ficha Técnica

PREFEITURA MUNICIPAL DE CURITIBA

Rafael Greca de Macedo

SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO

Maria Silvia Bacila Winkeler

SUPERINTENDÊNCIA EXECUTIVA

Oséias Santos de Oliveira

DEPARTAMENTO DE LOGÍSTICA

Maria Cristina Brandalize

DEPARTAMENTO DE PLANEJAMENTO, ESTRUTURA E INFORMAÇÕES

Elizabeth Dubas Laskoski

SUPERINTENDÊNCIA DE GESTÃO EDUCACIONAL

Elisângela Iargasluzviak Mantagute

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO INFANTIL

Elidete Zanardini Hofius

DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL

Liliamar Hoça

DEPARTAMENTO DE INCLUSÃO E ATENDIMENTO EDUCACIONAL

ESPECIALIZADO

Gislaine Coimbra Budel

DEPARTAMENTO DE ENSINO FUNDAMENTAL

Simone Zampier da Silva

GERÊNCIA DE CURRÍCULO

Luciana Zaidan Pereira

INTRODUÇÃO

Pensar no processo ensino-aprendizagem requer pensar em ações que contribuam com reflexões e aprofundamentos sobre a prática e a teoria, inspirando-nos a criar e a planejar situações pedagógicas que favoreçam a ampliação do conhecimento dos(das) estudantes. Esses aspectos podem ser potencializados quando desenvolvidos por meio de ações pedagógicas que integram os diferentes saberes, de modo a favorecer a prática docente.

É nesse sentido que disponibilizamos este encaminhamento metodológico, integrando os componentes curriculares de Língua Portuguesa e Matemática, de modo a propiciar uma prática pedagógica significativa, tendo como contexto norteador do trabalho a utilização de brincadeiras e jogos no espaço de sala de aula; com destaque, na matemática, para situações que envolvem ideias de divisão.

Em língua portuguesa, a partir da brincadeira de amarelinha, procuramos desenvolver atividades significativas focando nos eixos da leitura, oralidade, escrita, análise linguística e apropriação dos sistema de escrita. Também, o trabalho com diferentes agrupamentos em sala de aula foi abordado a fim de propiciar que todos os estudantes avancem em suas aprendizagens.

Ana Paula Ribeiro
Haudrey Fernanda B. Foltran Cordeiro
Justina Inês C. Motter Maccarini
Ramolise do Rocio Pieruccini

Matemática

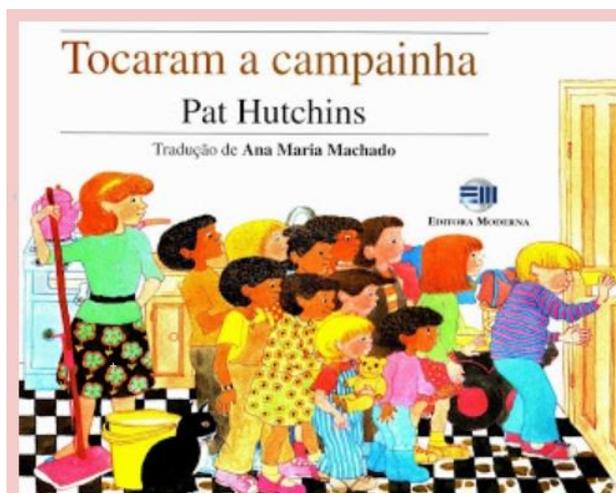
“A prática de jogos no ensino é uma excelente oportunidade para propiciar a compreensão de conceitos e métodos matemáticos importantes em todos os níveis.”

(Constance Kamii)

2.º ano	
Objetivo	Conteúdos
- Resolver e elaborar problemas de divisão, com o suporte de imagens e/ou materiais manipuláveis, com significado de distribuir até 50 elementos em partes iguais (divisão), utilizando estratégias próprias de resolução (decomposição numérica, desenhos, palavras ou oralmente).	- Divisão em partes iguais → ideias até 50 elementos. - Metade e terça parte.

Contextualização

Olhem a capa deste livro: qual é o seu título?



HUTCHINS, Pat. Tocaram a campainha. Editora Moderna.

- Ao ler o título do livro, o que vocês acham que ele contém?
- Vamos fazer a leitura da história do livro, participando e resolvendo as problematizações, de modo a representar as situações contidas nele, conforme proposto a seguir:

Neste livro, a história conta que a mãe fez **uma dúzia** de biscoitos deliciosos. *Parecia ser bastante para os dois filhos: Lena e Beto. Mas tocaram a campainha. E tocam... e tocam... e tocam...* Uma história cumulativa que procura ensinar a compartilhar melhor com os amigos, fazendo sucessivas divisões dos biscoitos.

Represente os biscoitos com tampinhas de garrafa ou outro material manipulável.



Algumas questões para explorar durante a leitura:

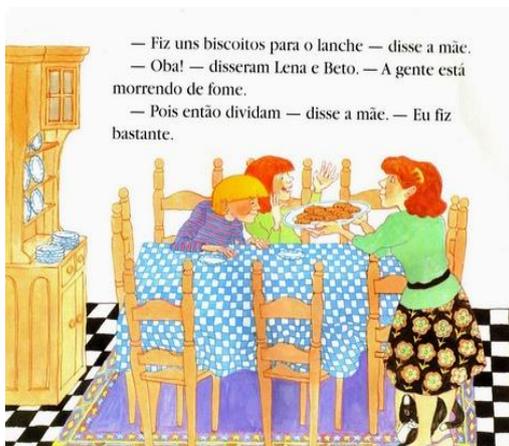
- Como é possível dividir igualmente os biscoitos?
- O que fazer quando há mais pessoas para dividir?
- E quando cada criança ficou com apenas um biscoito, o que você faria?
- Quantos biscoitos havia no começo?
- No início da história, a atitude do Beto de esperar antes de comer o biscoito, é correta?

1. Representar cada uma das etapas da história:

Dica para a professora:

1.ª etapa

Leia esta parte da história (p. 4)...



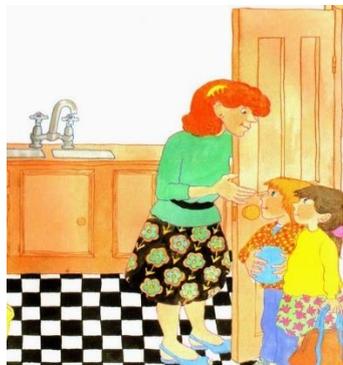
Atividade para o estudante:

1.ª etapa

Com o uso de materiais manipuláveis (tampinhas de garrafas, ou outro recurso) ou de desenhos, represente concretamente a situação da divisão entre as duas crianças.

2.^a etapa

Leia a segunda parte da história, em que chegam mais 2 crianças...

*3.^a etapa*

Leia a terceira parte da história em que chegam mais 2 crianças....

*4.^a etapa*

Leia a quarta parte da história em que chegam mais 6 crianças....

*2.^a etapa*

E agora... ao dividir em quatro partes iguais, quantos biscoitos cabe a cada um?

Além dessa representação, de que outras formas podemos representar essa situação?

3.^a etapa

Antes mesmo que as crianças comessem os biscoitos, chegaram mais 2. E agora? Represente concretamente essa nova situação.

Além dessa representação, de que outras formas podemos representar essa situação?

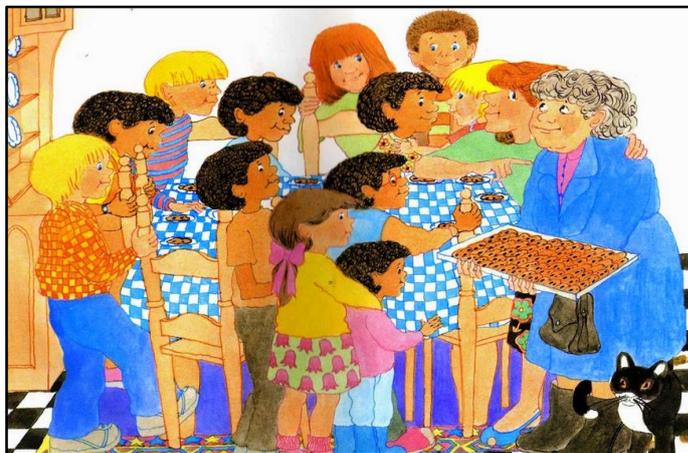
4.^a etapa

As crianças ainda não tinham comido os biscoitos e... chegaram mais 6. E agora? Represente de diferentes formas essa nova situação.

Finalize a leitura da história... Perceba que a ideia principal do trabalho é a divisão sucessiva do número 12, de modo a levar a criança a perceber as diferentes possibilidades de repartir o 12 em partes iguais.

Leia e resolva a seguinte problematização:

A avó de Beto e Lena foi visitá-los. Ela levou uma bandeja com muitos biscoitos.



Supondo que cada uma das crianças da história comeu 3 biscoitos dos que a avó levou e não sobrou nenhum na bandeja, quantos biscoitos a avó levou?

A partir da história: “*Tocaram a campainha*”, em que as crianças vivenciaram algumas situações relacionadas à divisão em partes iguais, propomos a ampliação dessas ideias por meio do *jogo das sobras*.

JOGO DAS SOBRAS

Adaptação do jogo extraído de: STAREPRAVO, Ana Ruth. A multiplicação na escola fundamental I: Análise de uma proposta de ensino/orientação.

Materiais:

- Cubinhos do material dourado, botões, tampinhas de garrafa, ou outro material manipulável.
- Seis pratinhos (plástico ou papelão).
- Um dado comum.
- Um quadro para registro para cada jogador.



Número de jogadores: 2 a 4

Como jogar:

Antes de iniciar a primeira rodada cada jogador pega um punhado de cubinhos do material dourado. O primeiro a jogar lança o dado. O número mostrado no dado indica a quantidade de pratinhos que ele deve usar para fazer a distribuição dos cubinhos do seu punhado, respeitando as seguintes regras:

- ✓ Todos os pratinhos devem ter a mesma quantidade de cubinhos.
- ✓ Todos os pratinhos devem ser usados.
- ✓ Deve-se distribuir o maior número possível de cubinhos.

Ao terminar a distribuição, o jogador preenche o quadro com as informações relativas à jogada efetuada naquela rodada. Devolve os cubinhos e passa a vez ao próximo. Todos os outros jogadores, na sua vez, fazem o mesmo. Antes de iniciar uma nova rodada, cada um pega um novo punhado de cubinhos. O jogo termina quando todos os jogadores tiverem completado as 5 rodadas. Cada um soma as sobras. Vence aquele que tiver a maior soma de sobras.

QUADRO DE REGISTROS

JOGO DAS SOBRAS

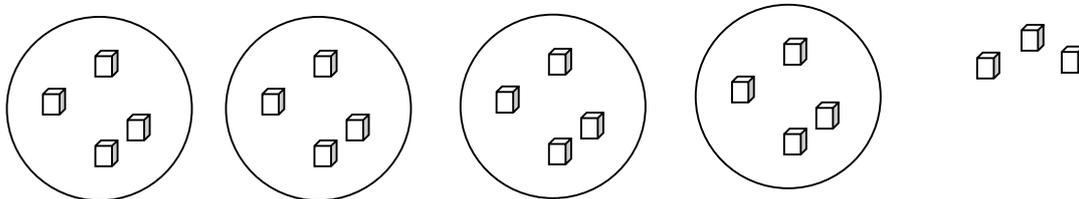
Rodada	Quantidade de Pratinhos	Quantidade de cubinhos em cada pratinho	SOBRAS	Total de cubinhos
1. ^a				
2. ^a				
3. ^a				
4. ^a				
5. ^a				
TOTAL DE SOBRAS.....				

Questões para serem exploradas a partir do jogo:

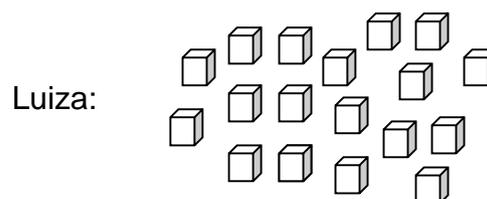
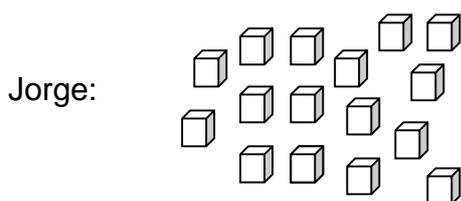
- ✓ No seu grupo, quem ganhou o jogo?
- ✓ De que forma você fez a distribuição dos cubinhos nos pratinhos?
- ✓ Como você verificou quantos cubinhos você tinha em seu punhado?
- ✓ Você sempre pegou a mesma quantidade de cubinhos nos punhados?

Problematizações para além do jogo:

1. Quantos cubinhos Amanda pegou no início da rodada se o jogo ficou assim?



2. Jorge e Luiza estão jogando. Veja a quantidade de cubinhos que cada um pegou:



a) Jorge sorteou o número 4, como ficou o seu registro no quadro?

b) Luiza sorteou o número 2, sobraram cubinhos fora dos pratinhos?

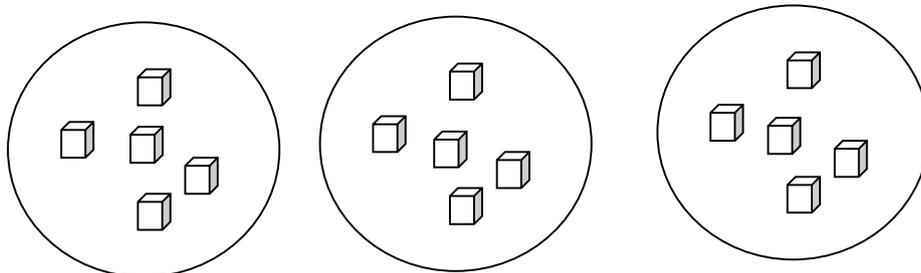
c) Quem ganhou essa rodada?

Como no momento estamos trabalhando somente o significado da divisão, o estudante poderá usar estratégias próprias de resolução, como por exemplo, desenhos, risquinhos, entre outras.

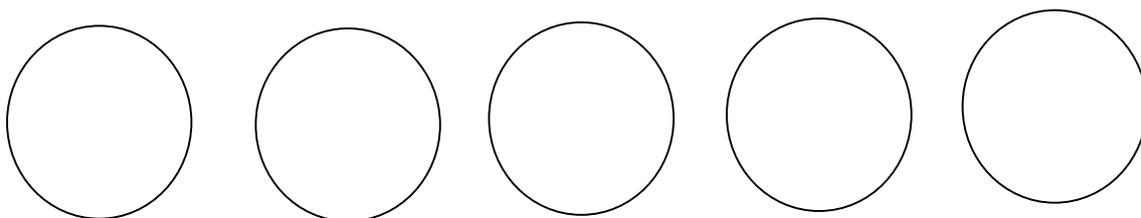
3. De acordo com as regras do jogo, leia e complete as informações do quadro.

<i>Rodada</i>	<i>Pratinhos</i>	<i>Cubinhos em cada pratinho</i>	<i>Sobra</i>	<i>Total de cubinhos</i>
1. ^a	2	10	1	
2. ^a	6	2		15

4. André tinha 15 cubinhos, ele distribuiu esses cubinhos em 3 pratinhos e ficou com 5 cubinhos em cada um.



Dividindo esses mesmos cubinhos em 5 pratinhos, quantos cubinhos ele colocaria em cada um?



5. Observe os registros que André fez nas duas primeiras rodadas do *jogo das sobras*:

<i>Rodada</i>	<i>Pratinhos</i>	<i>Cubinhos em cada pratinho</i>	<i>Sobra</i>	<i>Total de cubinhos</i>
1. ^a	4	3	3	15
2. ^a	3	5	0	15

a) Mostre, por meio de desenhos, a distribuição dos cubinhos, na primeira rodada.

b) Na segunda rodada, André tinha 15 cubinhos, ele distribuiu esses cubinhos em três pratinhos e ficou com 5 cubinhos em cada um. Se ele distribuísse esses mesmos 15 cubinhos em 5 pratinhos, quantos cubinhos ele colocaria em cada um?

Que questões as crianças podem elaborar a partir das informações da tabela?

Que tal propor esse desafio para os estudantes da sua turma?

Obs.: Elabore outras questões a partir das informações da tabela.

6. Em uma de suas jogadas, Aline usou 6 pratinhos, colocou 3 cubinhos em cada um e sobraram 2 cubinhos. Quantos cubinhos ela tinha ao todo?

- Registre essa situação:

7. João usou dois pratinhos e colocou 10 cubinhos em cada um deles, sem sobras, ele falou:



*Em cada pratinho tem
a metade da
quantidade de
cubinhos que peguei!*

A afirmação está correta? Explique:

8. Vamos distribuir as seguintes quantidades em dois pratinhos para achar a metade:

a) 14

b) 22

c) 40

d) 24

9. E se quiséssemos achar a terça parte, quantos pratinhos seriam necessários?

10. Qual é a terça parte de 18? E de 21?

Língua Portuguesa

Brincar com a criança não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver menino sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados, tolhidos e enfileirados em uma sala de aula sem ar, com atividades mecanizadas, exercícios estéreis, sem valor para a formação dos homens críticos e transformadores de uma sociedade.

Carlos Drummond de Andrade

Objetivos do encontro:

- Refletir sobre a importância do uso de jogos e brincadeiras para o processo de ensino-aprendizagem.
- Planejar aulas com recursos didáticos lúdicos que explorem a compreensão do Sistema de Escrita Alfabética (SEA).
- Compreender a importância de organizar diferentes agrupamentos em sala de aula, adequando os modos de organização da turma aos objetivos pretendidos.

Reflexão inicial:

- Como sistematizar atividades sobre a compreensão do SEA com jogos e brincadeiras?
- Qual a importância de diferentes agrupamentos em sala de aula para o processo de ensino-aprendizagem?

Leitura de apoio:

Ser cuidado, brincar e aprender: direito de todas as crianças

(Brasil, 2012, p. 3-13, Ano 1, Unidade 4)

Que palavras lhe vêm à mente quando ouve falar em jogo ou brincadeira?

Diversão, alegria, prazer devem ser algumas delas, não é? Pois é, o lúdico naturalmente induz à motivação e à diversão. Representa liberdade de expressão, renovação e criação do ser humano. As atividades lúdicas possibilitam que as crianças reelaborem criativamente sentimentos e conhecimentos e edifiquem novas possibilidades de interpretação e de representação do real, de acordo com suas necessidades, seus desejos e suas paixões. Estas mesmas atividades permitem, também, às crianças, o encontro com seus pares. No grupo, descubrem que não são os únicos sujeitos da ação, e que para alcançar seus objetivos precisam levar em conta o fato de que os outros também têm objetivos próprios que desejam satisfazer (NEVES, 2002).

Desse modo, do ponto de vista físico, cognitivo e social as brincadeiras trazem grandes benefícios para a criança. Como benefício físico, o lúdico satisfaz as necessidades de crescimento da criança, de desenvolvimento das habilidades motoras, de expressão corporal. No que diz respeito aos benefícios cognitivos, brincar contribui para a desinibição, produzindo uma excitação intelectual altamente estimulante, desenvolve habilidades perceptuais, como atenção, desenvolve habilidades de memória, dentre outras.

Em relação aos benefícios sociais, a criança, por meio do lúdico, representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar e aprendem a interagir com as pessoas, compartilhando, cedendo às vontades dos colegas, recebendo e dispensando atenção aos seus pares. Aprendem, ainda, a respeitar e a serem respeitadas.

Do ponto de vista didático, as brincadeiras promovem situações em que as crianças aprendem conceitos, atitudes e desenvolvem habilidades diversas, integrando aspectos cognitivos, sociais e físicos. Podem motivar as crianças para se envolverem nas atividades e despertam seu interesse pelos conteúdos curriculares (BITTENCOURT e FERREIRA, 2002).

Em suma, a brincadeira possibilita vários ganhos para o desenvolvimento e a aprendizagem de qualquer criança. Ao abordar o desenvolvimento e a

aprendizagem da pessoa com deficiência, Vygotsky (1994,1997, 2004) defendia que as leis de desenvolvimento são iguais para todas as pessoas, destacando que o que se diferencia, no desenvolvimento humano, é o seu percurso/inserção social. Neste sentido, a oferta de situações lúdicas, em que as crianças brincam, é favorável à aprendizagem de todas as crianças. O paradigma de inclusão, desse modo, garante a inserção total, e sem restrição, a todos os estudantes sem ou com deficiência na escola (MANTOAN, 2006).

Qualquer maneira de jogar e brincar vale a pena? O que fazer para ajudar as crianças a aprender?

Um clima de entusiasmo e a realização de atividades variadas não necessariamente garantem alterações na aprendizagem das crianças. Para Alves (2003), o processo de ensino-aprendizagem só se modifica de fato quando há a compreensão do conhecimento como um processo dinâmico, vivo. Quando há interações entre o sujeito que conhece e objeto a ser conhecido, pois a aprendizagem se dá por construção do sujeito na interação com o outro e com o conhecimento. Nessa perspectiva, o jogo e a brincadeira ganham espaço como uma importante ferramenta para a aprendizagem. Na medida em que estimulam o interesse do estudante, criam condições favoráveis à construção de novas descobertas, tendo o professor o papel de mediador e motivador da aprendizagem, sempre atento às possibilidades e limitações no processo de apropriação do conhecimento pela criança (ANTUNES, 1999).

O jogo em sala de aula, além de proporcionar a construção do conhecimento de forma lúdica e prazerosa, promove a interação entre parceiros e torna-se significativo à medida que a criança inventa, reinventa e avança nos aspectos cognitivos, afetivos e no seu desenvolvimento social. É, também, um importante recurso para desenvolver habilidades do pensamento, tais como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, entre outras. Sendo assim, parte dos conteúdos curriculares pode ser ensinada por meio de atividades predominantemente lúdicas, que podem ser aplicadas como desafios cognitivos, com o objetivo de promover avanços no seu desenvolvimento. Desse modo, o lúdico “permite um crescimento global e uma visão de mundo mais

realista por meio de descobertas e do exercício da criatividade” (TIEDT; SCALCO, 2004, p.123).

Em conclusão, jogos e brincadeiras são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente constituído. Por meio dessas atividades lúdicas, pode-se criar um entusiasmo sobre o conteúdo a ser trabalhado. O lúdico, portanto, enquanto promotor da aprendizagem e do Desenvolvimento, deve ser considerado como um importante aliado para o ensino. Mas como fazer para que jogos e brincadeiras auxiliem a criança na aprendizagem dos conhecimentos escolares?

Eles por si só garantem isso? Mrech (2008, p.128) afirma que “brinquedos, jogos e materiais pedagógicos não são objetos que trazem em seu bojo um saber pronto e acabado. Ao contrário, eles são objetos que trazem um saber em potencial. Este saber em potencial pode ou não ser ativado pelo aluno”. Não podem ser utilizados como única estratégia didática e nem garantem a apropriação dos conhecimentos que buscamos.

É nesse sentido que o professor desempenha papel fundamental, mediando as situações de jogo e criando, também, outras para sistematização dos conhecimentos. A forma como o professor trabalha as atividades lúdicas é de fundamental importância para ajudar a criança a ampliar sua linguagem, seus conhecimentos, enfim, seu desenvolvimento cognitivo e sócio-relacional (KISHIMOTO, 2008, LEAL, ALBUQUERQUE E LEITE, 2005, ALMEIDA 2003). O professor favorecerá a relação entre o estudante e o objeto de aprendizagem, criando oportunidades e metodologias favoráveis para que o aprendizado ocorra. A presença do professor como mediador é fundamental, já que ele dinamiza o grupo pela sua atitude de escuta, de atenção, de entusiasmo diante do sucesso da criança e encorajamento diante da derrota e ajuda na construção progressiva da noção de regra (LEAL, ALBUQUERQUE E LEITE, 2005; ALVES, 2003).

O professor, portanto, desempenha um papel central no planejamento das situações com utilização de jogos para ajudar a alfabetizar, e no acompanhamento dos estudantes durante as atividades. Cabe a ele, ao trazer um jogo para a sala de aula, saber explorá-lo no momento oportuno, considerando os aspectos que podem ser contemplados para que as crianças desenvolvam seu raciocínio e construam o seu conhecimento de forma

descontraída. É sua função prever o quanto de aprendizagem determinado jogo pode promover para determinado estudante. Ou seja, o diagnóstico sobre o que sabe o aluno acerca do que se deseja ensinar é fundamental para que se programem os jogos que serão disponibilizados. Enfim, entrega, dedicação e positividade são as três qualidades que não podem faltar no professor que busca no educando um sujeito ativo, interativo e inventivo, sem esquecer, no entanto, de propiciar-lhe liberdade de ação (LEAL, ALBUQUERQUE E LEITE, 2005; BITTENCOURT E FERREIRA, 2002; BERNADETE, BISPO E SANTOS, 2002).

Sugestão de encaminhamento metodológico

2.º ano		
OBJETIVOS	CONTEÚDOS	CRITÉRIOS DE ENSINO - APRENDIZAGEM
<ul style="list-style-type: none"> Utilizar sistema gráfico da língua de forma adequada, reconhecendo sua organização alfabética-silábica e as possíveis relações grafofônicas. Participar de situações coletivas e individuais de leitura, refletindo sobre o que foi lido. 	<ul style="list-style-type: none"> Escrita como sistema de representação. Compreensão e interpretação. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica semelhanças e diferenças entre palavras, sílabas e letras. Estabelece relações entre textos, partes dos textos lidos e os conhecimentos prévios, com auxílio do(a) professor(a). Antecipa o assunto do texto com base em título, imagens e/ou suporte textual, com auxílio do(a) professor(a). Relaciona o texto verbal com as imagens para a produção de sentidos.

Antecipação

Que brincadeira é essa?

Entregar as imagens para os grupos, a fim de que cada um descubra qual é a brincadeira e levante hipóteses sobre o título das mesmas.

Em seguida, entregar papeletas com os títulos para que façam a associação.



Ciranda



Rodando Pião



Bola de gude



Represa e barquinho de papel



Amarelinha e boneca



Aviãozinho de papel

Obras da série: "Brincadeiras de criança".

Disponível em <http://www.brincadeirasdecrianca.com.br/>

Há várias outras obras, pertencentes à série “brincadeiras de criança”, no site indicado.

Os estudantes podem, de acordo com os recursos disponíveis na escola, entrar no site e conhecer ainda mais o autor e suas obras. Além das telas, há esculturas.



Ao final deste caderno, você encontrará mais sugestões de ampliação do tema: BRINCADEIRA por meio da ARTE.

Levantar questionamentos:

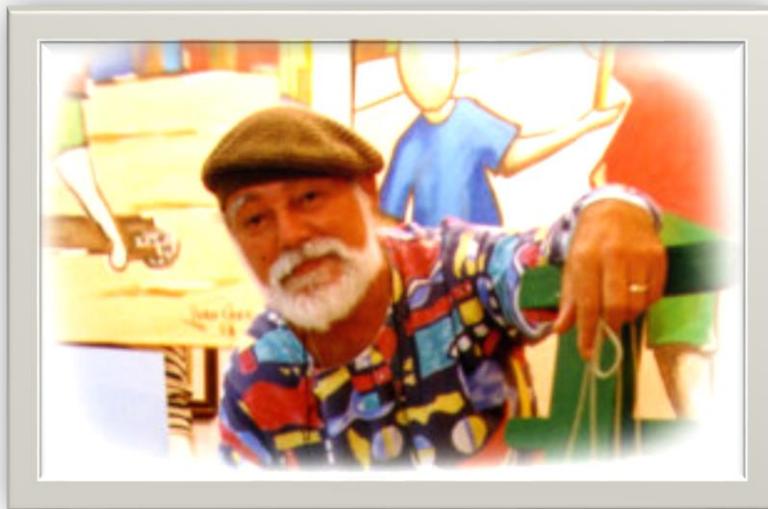
- ✓ Depois de ver as obras deste artista, qual tema ele escolheu?
(O artista retrata brincadeiras em suas obras).

- ✓ Qual seria o nome desta coleção?
("Brincadeiras de criança" é o nome dado pelo autor à sua coleção).

- ✓ Que outras brincadeiras você conhece? Fazer uma lista coletiva com as brincadeiras conhecidas.

Este é um bom momento para uma roda de conversa, na qual os estudantes socializem quais brincadeiras gostam e costumam brincar, inclusive compartilhando com os colegas alguma desconhecida.

Conhecendo o artista



O artista Plástico Ivan Cruz nasceu em 1947 nos subúrbios do Rio de Janeiro, e brincava pelas ruas de seu bairro como toda criança...

Apesar de amante da Arte, enveredou-se pelo caminho do Direito e se formou em 1970, mas nunca deixando de lado a pintura, o que mostrou frequentando a Sociedade Brasileira de Belas Artes nos anos 60 e visitas constantes ao MAM e ao Museu Nacional de Belas Artes. Em 1978 troca o sucesso financeiro do Rio pela beleza natural de Cabo Frio: o sol, o mar e seus frutos contagiam seu espírito.

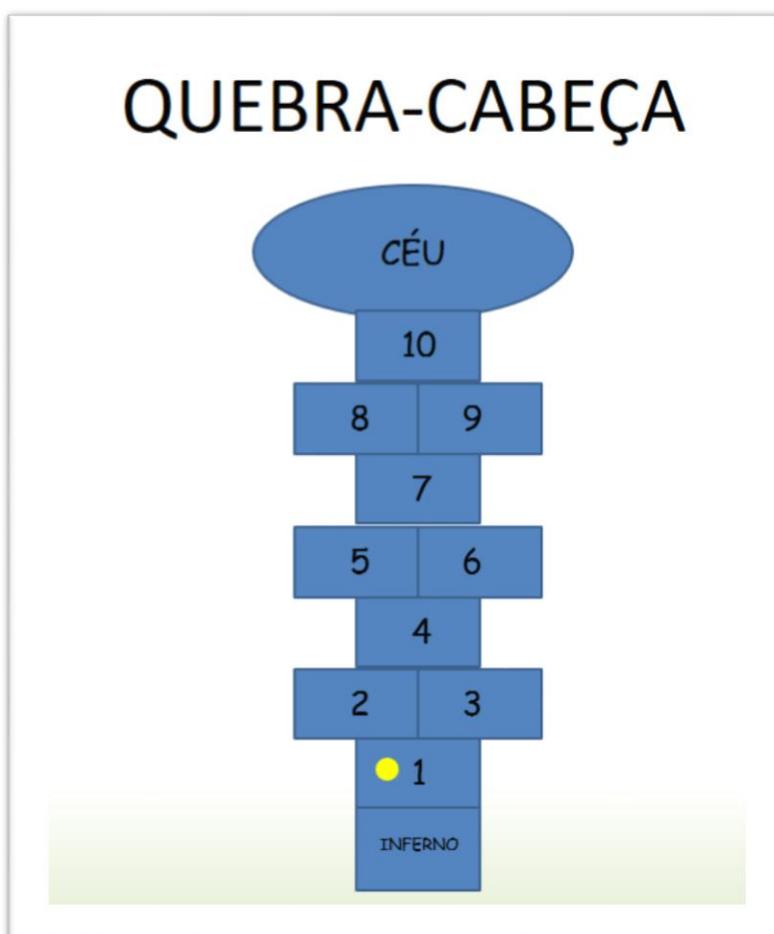
No ano de 1986 resolve abandonar a advocacia e se dedicar integralmente à produção artística, e lembra que quando jovem, a primeira pintura que conheceu foi de Portinari em sua fase geométrica. A sua preocupação foi sempre com a criação e não com a cópia ou engajamento em alguma Escola já criada.

<http://www.brincadeirasdecrianca.com.br/>

Já que estamos falando em brincadeira... um desafio!

Entregar papéis retangulares coloridos com os números de 1 a 10 (cada papel com um número). Deixar que os estudantes digam qual brincadeira pode ser feita usando aqueles papéis.

A ideia é que eles descubram que é possível montar uma amarelinha na sala de aula com os papéis.



Importante: depois de montar a amarelinha, brincar com os estudantes, percebendo o que eles sabem sobre as regras e onde/com quem aprenderam. O objetivo é mediar conhecimentos sobre a regra do jogo, porque a atividade a seguir irá desafiá-los ainda mais.

Levantar questionamentos:

- ✓ Como sabemos como brincar de amarelinha?
- ✓ Será que existe uma forma de brincar?

Sistematizando a regra de brincadeira

Para apresentar a regra, pode-se propor a seguinte atividade.

- ✓ Entregue aos estudantes as imagens para leitura e organização lógica da seqüência em que a brincadeira acontece. Esta atividade pode ser realizada em duplas, trios ou grupos.



Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=d_xqbhPMEGA Acesso em 17/04/2017. Nova Escola.

Após a organização das imagens, proponha a ordenação coletiva das regras da brincadeira Amarelinha. Cada grupo recebe uma das tiras com parte da regra para realizar a leitura. A mediação do professor é fundamental neste processo! Em seguida, coletivamente, tentam organizar qual seria a sequência adequada da brincadeira.

AMARELINHA
MATERIAL:
CADA JOGADOR PRECISA DE UMA PEDRINHA OU TAMPINHA.
COMO JOGAR:
DESENHE QUADRADOS GRANDES COM NÚMEROS NO CHÃO.
JOGUE UMA PEDRA NO QUADRADO NÚMERO UM.
SE NÃO CONSEGUIR, VOCÊ PERDE A VEZ E PASSA A PEDRA PARA A PESSOA SEGUINTE.
PULE PELOS QUADRADOS, PASSANDO POR CIMA DO QUE TEM A PEDRA.
QUANDO CHEGAR NO ÚLTIMO NÚMERO, VIRE-SE E VOLTE PULANDO NA ORDEM CONTRÁRIA.
QUANDO ESTIVER NO QUADRADO ANTERIOR AO QUE ESTÁ COM A PEDRA, INCLINE-SE, PEGUE A PEDRA. DEPOIS, PULE POR CIMA DESSE QUADRADO E TERMINE.
SE VOCÊ COMPLETOU A AMARELINHA COM A PEDRA NO QUADRADO UM (SEM PERDER A VEZ), JOGUE A PEDRA NO QUADRADO DOIS.
A PRIMEIRA PESSOA QUE COMPLETAR A AMARELINHA COM A PEDRA EM CADA QUADRADO GANHA O JOGO!

Após a montagem coletiva, retoma-se a leitura integral da regra.

AMARELINHA

MATERIAL:

CADA JOGADOR PRECISA DE UMA PEDRINHA OU TAMPINHA.

COMO JOGAR:

DESENHE QUADRADOS GRANDES COM NÚMEROS NO CHÃO.

JOGUE UMA PEDRA NO QUADRADO NÚMERO UM. SE NÃO CONSEGUIR, VOCÊ PERDE A VEZ E PASSA A PEDRA PARA A PESSOA SEGUINTE.

PULE PELOS QUADRADOS, PASSANDO POR CIMA DO QUE TEM A PEDRA. QUANDO CHEGAR NO ÚLTIMO NÚMERO, VIRE-SE E VOLTE PULANDO NA ORDEM CONTRÁRIA.

QUANDO ESTIVER NO QUADRADO ANTERIOR AO QUE ESTÁ COM A PEDRA, INCLINE-SE, PEGUE A PEDRA. DEPOIS, PULE POR CIMA DESSE QUADRADO E TERMINE.

SE VOCÊ COMPLETOU A AMARELINHA COM A PEDRA NO QUADRADO UM (SEM PERDER A VEZ), JOGUE A PEDRA NO QUADRADO DOIS.

A PRIMEIRA PESSOA QUE COMPLETAR A AMARELINHA COM A PEDRA EM CADA QUADRADO GANHA O JOGO!

- ✓ Questionar: Em que lugares podemos encontrar regras de jogos ou brincadeiras?

Sugere-se que o professor traga outras regras de jogos e brincadeiras impressos, para que os estudantes possam perceber que o gênero trabalhado possui uma estrutura.

- ✓ Refletir com os estudantes sobre a estrutura do gênero:
 - Toda regra deve ter o nome;
 - Toda regra pode ter a imagem;
 - Toda regra pode ter um breve histórico;
 - Toda regra deve ter o material;
 - Toda regra pode ter o número de participantes;
 - Toda regra deve ter o modo de jogar.

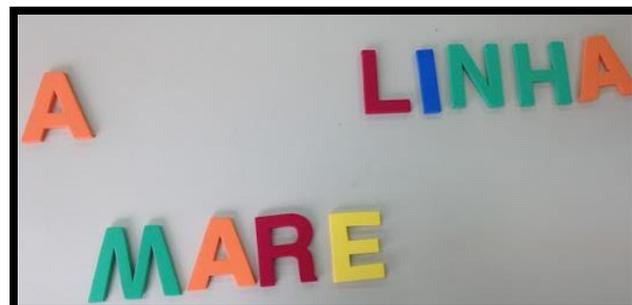
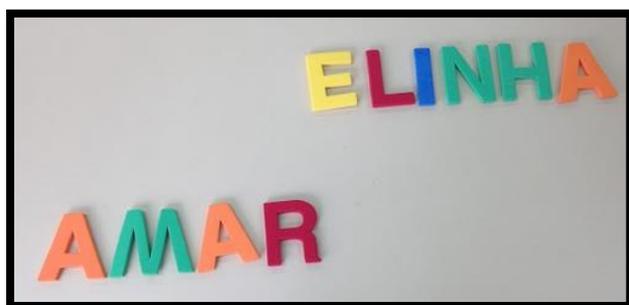
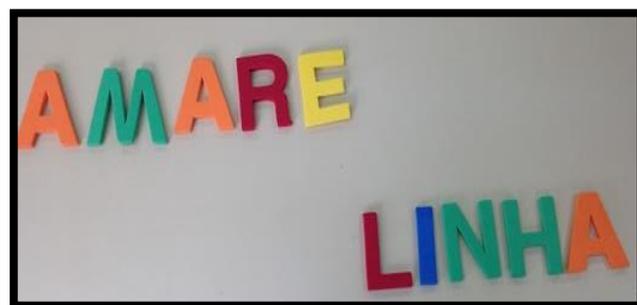
- ✓ A organização da escrita pode ser diferente em outros textos de regras de jogos ou brincadeiras, mas os elementos são os mesmos.
- ✓ Apresentar vídeo da **Amarelinha Africana** disponível em: <http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/> que apresenta uma possibilidade diferente de organizar e jogar amarelinha. Explorar as semelhanças e diferenças na forma com que jogaram no início deste encaminhamento com a forma apresentada no vídeo.
- ✓ Outro fator essencial, ao se pensar na formação do leitor proficiente, é saber a finalidade de um texto, neste caso, de uma regra de brincadeira.
- ✓ O texto lido serve para:

- DIVERTIR AS CRIANÇAS.
- CONVENCER A BRINCAR.
- ANUNCIAR UMA CORRIDA.
- ENSINAR UMA BRINCADEIRA.

Sistematizando a palavra AMARELINHA

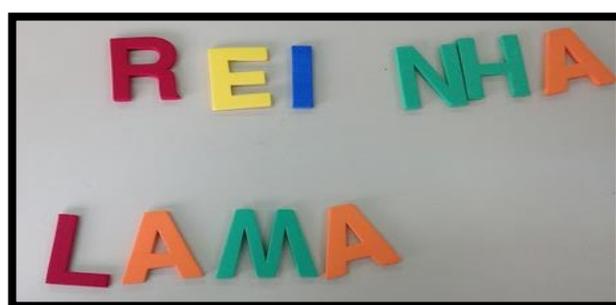
- ✓ Montar a palavra AMARELINHA com o alfabeto móvel.
- ✓ Encontrar palavra dentro de palavra de forma linear.

Além das reflexões sobre as relações grafofônicas, explorar a ampliação de vocabulário, o significado das palavras formadas e a composição de diferentes padrões silábicos.

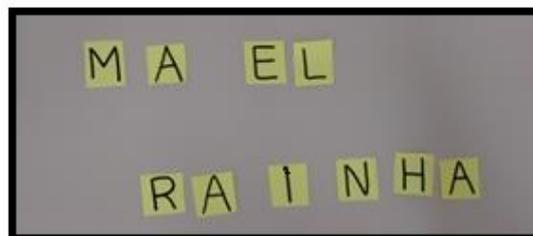
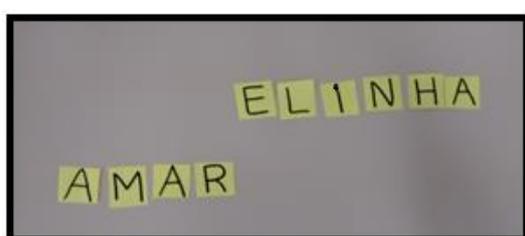


- ✓ Encontrar palavra dentro de palavra de forma não linear.

Estudantes que estão em processo de consolidação da alfabetização: além das reflexões anteriores, instigar possibilidade de reagrupamentos das letras.

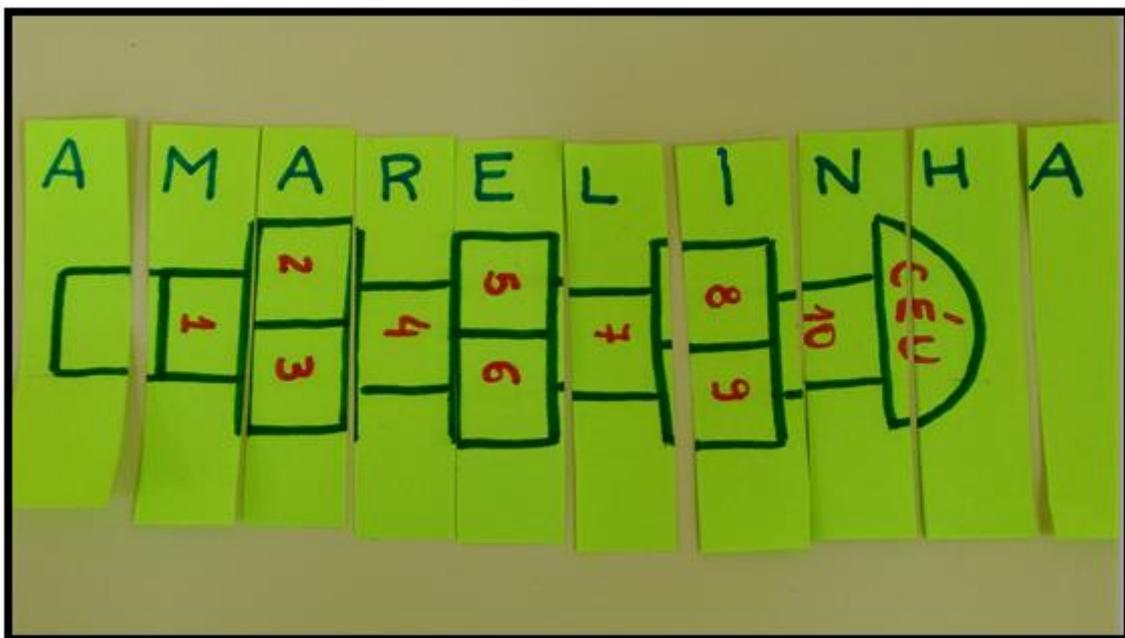


- ✓ Outra sugestão é o uso de letras móveis feitas com papel:



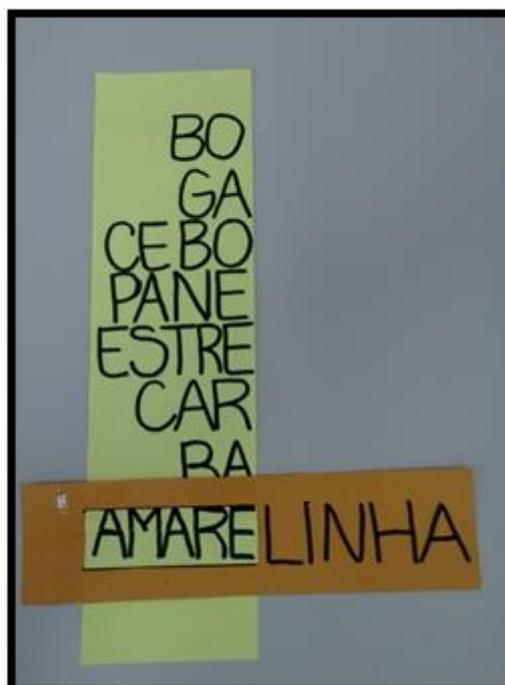
- ✓ Confeccionar quebra-cabeça com a palavra AMARELINHA.

Contar o número de letras, de sílabas, explorar os diferentes padrões silábicos da palavra (V, CV, CCV).



- ✓ Uma sugestão é o “elevador”, no qual o estudante pode refletir sobre a formação de palavras e suas regularidades.

- Observe a palavra LINHA. O que significa?
- Onde está a palavra amarelinha?
- Que outras palavras podem rimar com estas?
- Qual delas não representa diminutivo?



Refletindo sobre o significado das palavras

- ✓ Pinte a frase em que a palavra AMARELINHA tem o sentido da brincadeira de amarelinha:

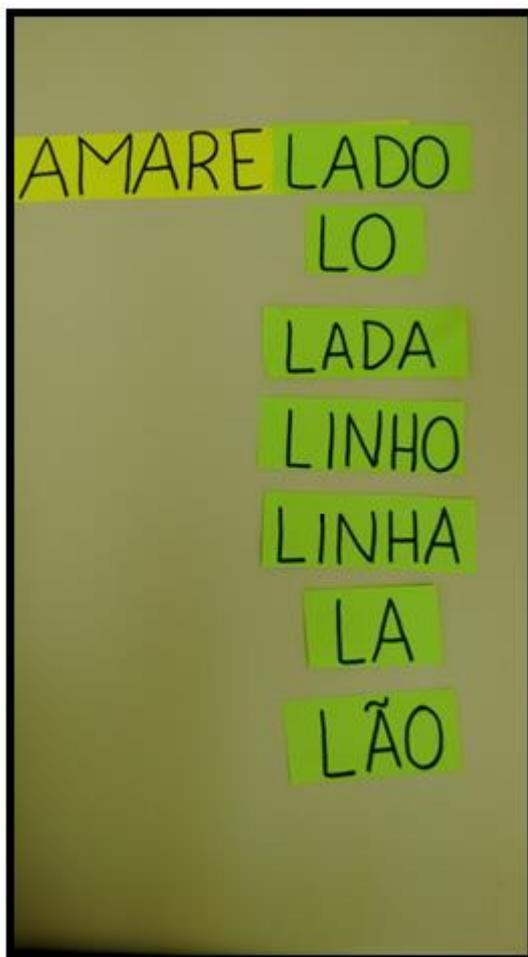
Bianca estava com enjoo e, aos poucos, foi ficando amarelinha.

A menina, com cuidado, vai pulando amarelinha no chão riscado.

- ✓ Imprimir o início da palavra amarelinha – AMARE - utilizando no final da palavra: LA, LO, LADO, LADA, LINHA, LINHO, LÃO.

Forme novas palavras e note as diferenças:

Amarelo
Amarelado
Amarelão
Amarelinha
Amarelinho
Amarela



Frases coletivas podem ser escritas com as novas palavras para refletir sobre os diferentes significados e sentidos das palavras formadas.

Explorando a leitura com a temática BRINCADEIRA

- ✓ Entregar aos estudantes tirinhas com histórias para que possam organizar na ordem que imaginam como a história aconteceu:

Organize as imagens e conte a história:

- ✓ Mostrar aos estudantes como o autor pensou a mesma história:

Quem montou as tirinhas como o autor Mauricio de Sousa?

- ✓ Questionar: que brincadeiras aparecem nas tirinhas? Você sabe como se brinca? Será que tem regras?

Retomar a questão que a brincadeira tem regras, mas que as mesmas podem ser modificadas conforme acordo entre os participantes, criando novas regras.

- ✓ Desafiar os estudantes entregando as imagens da história em quadinhos e os balões separadamente, permitindo que os mesmos analisem as possibilidades e montem a história. Depois, conhecer a história original.



Brincando com a formação de palavras

- ✓ Detetive das palavras:

B1 - C2 - A2 - D1 - B3 A1 - B2 - D3 A3 - C1 - C3 - D2				
	A	B	C	D
1	PE	A	CI	LI
2	RE	TE	MA	TA
3	BI	NHA	CLE	CA

- ✓ Palavras que formam: PETECA, BONECA, BOLA, FUTEBOL, BICICLETA.

Risque as letras que aparecem duas vezes para encontrar o nome da brincadeira:

P	B	J	O
C	I	E	?
H	P	A	L
A	J	D	D

O nome da brincadeira é BOLICHE.

- ✓ Descubra o nome de duas brincadeiras.

A atividade seguinte pode ser adequada para o trabalho em grupo com níveis de aprendizagem próximos.

Pré-silábico e silábico: Uso de imagens e acervo de sílabas feito em papeletas.

Descubra o nome de DUAS brincadeiras

CLE	CI	BI	TA

L	B	O	A

Silábico e silábico-alfabético: Sem imagens e acervo de sílabas feito em papeletas.

Descubra o nome de DUAS brincadeiras e desenhe:

CLE	CI	BI	TA

L	B	O	A

Silábico-alfabético e alfabético: Sem imagens e sem o acervo de sílabas.

Descubra o nome de DUAS brincadeiras e desenhe:

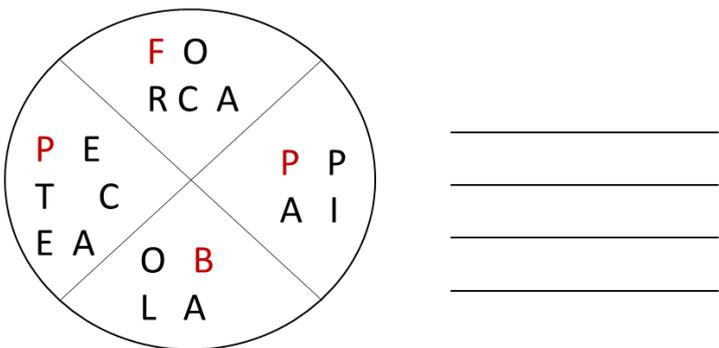
✓ Agora, descubra o nome de quatro brincadeiras.

Pré-silábico e silábico: auxílio da imagem e letra inicial de cada palavra em destaque.

Com a ajuda da imagem, descubra o nome de QUATRO brincadeiras e registre-as.

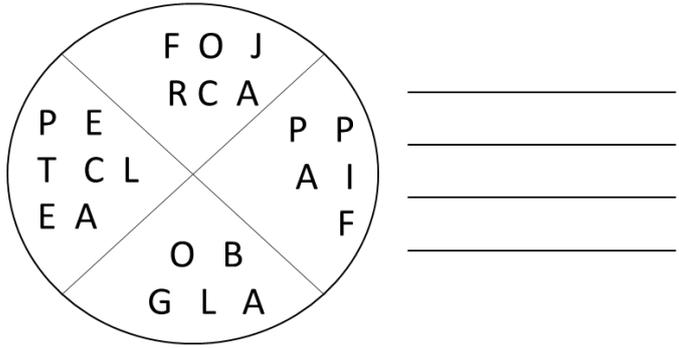
Silábico e silábico-alfabético: Sem imagens e com a letra inicial de cada palavra em destaque.

Descubra o nome de QUATRO brincadeiras e registre-as.

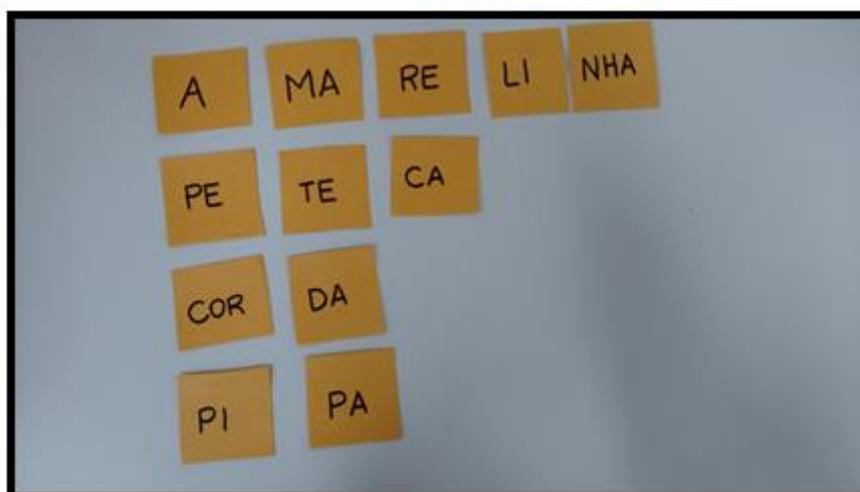


Silábico-alfabético e alfabético: Sem imagens e com letras não pertencentes à palavra.

Descubra o nome de QUATRO brincadeiras e registre-as.



- ✓ A partir de várias sílabas misturadas, formar o nome de quatro brincadeiras:



- ✓ Propor mais um desafio: montar uma nova palavra a partir da posição de letras de outras palavras:

Qual é a palavra?

PRIMEIRA LETRA	ÚLTIMA LETRA	TERCEIRA LETRA	QUARTA LETRA	QUINTA LETRA	ÚLTIMA LETRA
PIÃO	SKATE	PATINS	VIDEOGAME	BICICLETA	PIPA

P E T E C A

Propostas para produção

- Oral: produzir um vídeo com tutorial ou somente explicando na prática como jogamos amarelinha aqui na nossa cidade.
- Escrita: a partir do vídeo da Amarelinha Africana, registrar as regras (coletivamente) de acordo com o gênero *Regra de brincadeira*, com o objetivo de divulgar e ensinar na escola, no recreio, outra forma de brincar de amarelinha.

HISTÓRIA DA AMARELINHA

O nome da brincadeira na verdade não tem nada a ver com a cor. A palavra veio do francês, “*marelle*”, que aos ouvidos portugueses soava como diminutivo de amarelo, amarelinha. A palavra original se referia a um pedaço de madeira, ficha de jogo ou pedrinha. Esses objetos eram usados no jogo para marcar o progresso do jogador.

Essa é só uma das denominações dadas à brincadeira. Em Portugal, por exemplo, a brincadeira é conhecida como Jogo da Macaca. Já em Angola é Avião ou Neca. No Brasil, conforme a região ganha nomes tão variados como, Pular Macaco (Nordeste), Academia (Rio de Janeiro), Casa da Boneca (Ceará), Sapata (Rio Grande do Sul) ou Maré (Minas Gerais); mas é como amarelinha mesmo que ela ficou mais conhecida.

<http://www.livresportes.com.br/reportagem/jogo-de-amarelinha-tem-origem-francesa>

Para ampliação de conhecimentos, sugere-se mostrar aos estudantes outras formas de jogar amarelinha em outras regiões do Brasil, usando o mapa para localizar estas regiões.

Você sabia que existem várias formas de brincar a mesma brincadeira? Em cada cantinho do Brasil, a mesma brincadeira pode ter outros nomes e outros jeitos de brincar.

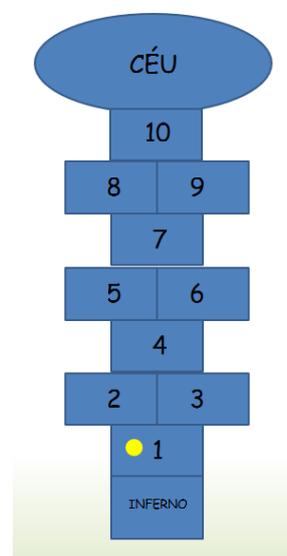
São Paulo

Amarelinha

Primeiro você joga uma pedrinha na casa número 1.

Daí vai pulando com um pé só quando tiver uma casinha, ou com os dois, quando tiver uma casinha ao lado da outra.

Ganha quem chegar primeiro até o céu, seguindo a sequência numérica, sem pisar nas linhas ou errar.



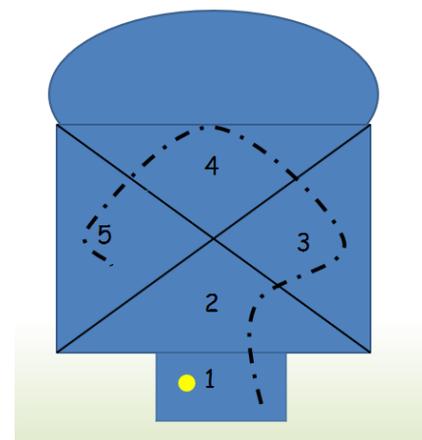
Belo Horizonte

Amarelinha do Caco

Uma criança joga uma pedrinha ou um caco de telha na casa número 1.

Em seguida, deve ir chutando a pedra com um pé só. Se não chegar até a próxima casa, é a vez do outro.

Desse modo, a brincadeira segue até que termine a sequência de números.



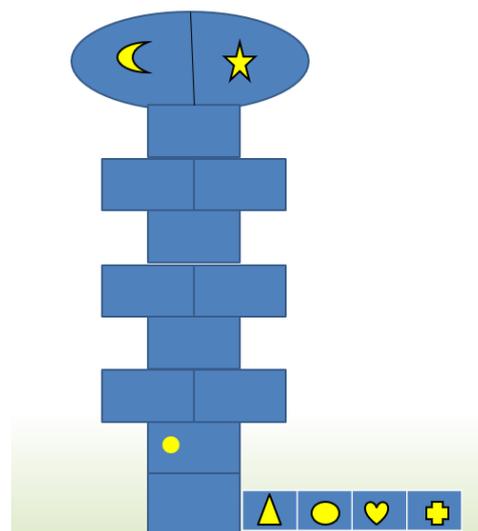
Amapá

Pular macaca

As casas não são numeradas.

Antes de começar o jogo, são desenhados quadradinhos que indicam a sequência dos jogadores.

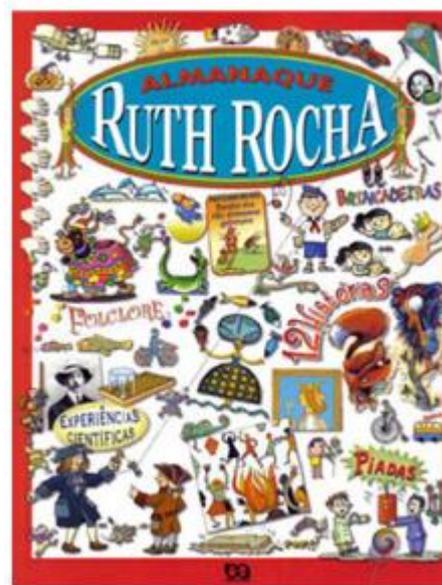
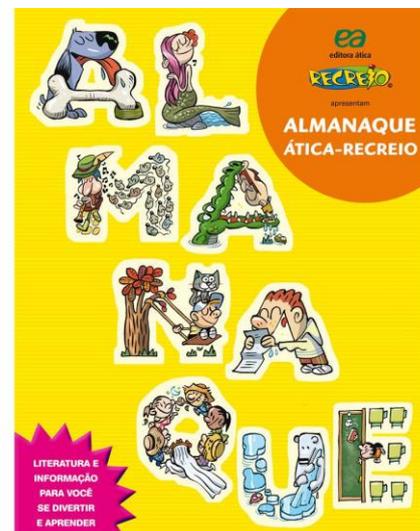
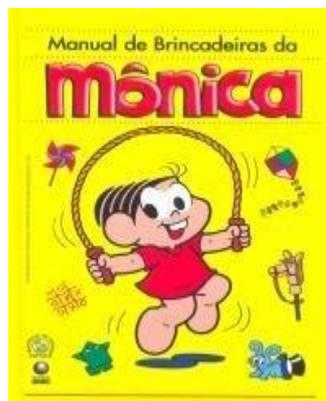
Ainda o céu e a estrela dividem o mesmo espaço. Então, com um pé em cada metade, um na lua e outro na estrela, deve-se jogar a pedrinha.



Outras ideias:

- Música ou vídeo da Xuxa “Amarelinha”.
- Gravar áudio com o tablet, dos estudantes explicando as regras da brincadeira.
- Criar tutoriais com fotos dos estudantes brincando com a amarelinha.

- ✓ Para ampliação do tema, alguns livros que abordam “Brincadeiras”.



- ✓ Para uma ampliação artística sobre a temática “Brincadeiras”, conhecer as obras da artista Sandra Guinle. Disponível em

<http://www.sandraguinle.com.br/>



Sandra Guinle


A artista

- A artista
- O projeto
- Exposição online
- Brincadeiras**
- Vídeos
- Galeria de fotos
- Portfólio
- Oficinas
- Notícias
- Contato
- Termos e condições



Nasci em Monte Mór, interior de São Paulo. Desde pequenina aprendi a viver da terra e respeitar o tempo de cada estação. Brincava na beira dos rios, tomava banho de chuva e ser feliz era o maior compromisso de toda a criança.

Esta saudade do que tive e sei que minha filha não terá, hoje retratada em cada uma de minhas obras; é certamente fruto de uma mãe geradora de sonhos que driblando as dificuldades de uma vida modesta tinha sempre em seu rosto um sorriso que me confortava a alma.

Tantas vezes com quatro agulhas de bambú e alguns novelos de linha, minha mãe se mostrava uma artesã incrível... Brotava de suas mãos uma trama que em pouco tempo se transformava num lindo vestido rodado que em breve enfeitaria meu corpo de menina.

Acho engraçado quando rotulam minha arte com nomes rebuscados... Sou simples como meu saudoso amigo Sérgio Bernardes dizia: Você é simples com "s" maiúsculo e isso é raro...

Num país onde muitos se dizem "grandes" e as pessoas parecem sempre estar a procura de um ídolo, continuo entendendo e tendo toda a certeza que grande é só Deus e que enquanto for assim pequenina, sempre caberei nas asas do meu patrocinador e Criador.

Sandra Guinle



Sandra Guinle


Brincadeiras

- A artista
- O projeto
- Exposição online
- Brincadeiras**
- Vídeos
- Galeria de fotos
- Portfólio
- Oficinas
- Notícias
- Contato
- Termos e condições

As brincadeiras da infância nos permitem vivenciar muitas experiências e infinitos sentimentos, desejos e fantasias. Com alegria e leveza a criança aprende a conviver e trocar com outras crianças, a reconhecer o seu espaço, respeitando limites e o espaço dos outros. No ato de brincar através de histórias e brincadeiras com seus personagens, mitos e lendas as tradições do nosso folclore infantil são passados de geração em geração.

► **Leia mais**

			
AMARELINHA	BALANÇO DE CORDA	BAMBOLÊ	BOLINHA DE GUIDE
			
CARNIÇA	CARRINHO DE ROLIMÃ	PIÃO	PULAR CORDA
			
PETECA	CORRUPIO	PIPA	CIRANDA
			
RABO NO BURRO	BOLINHA DE SABÃO	BALÃO	BRINQUEDOS DE PAI



Sandra Guinle



Brincadeiras

A artista

O projeto

Exposição online

Brincadeiras

Videos

Galeria de fotos

Portfólio

Oficinas

Notícias

Contato

Termos e condições

← Voltar



AMARELINHA

Número de participantes: 2 a 10

Faixa etária: até 10 anos

Material: instrumento para riscar o chão (giz, lápis de cera, pedaço de pau se for chão de areia), uma pedra ou similar para arremessar.

Espaço físico: externo ou interno

Tempo de duração: aproximadamente 20 minutos

Curiosidades:

A amarelinha foi uma das brincadeiras introduzidas pelos portugueses junto com seus contos, lendas, histórias e festas. A amarelinha é um jogo muito antigo e presente em quase todas as regiões do Brasil. Em Minas Gerais é conhecida como maré, no Rio Grande do Norte como avião. Na Bahia dizem pular macaco. Em Portugal: jogo da macaca. Na França é marelle, de onde provém, a nossa amarelinha ou maré. A amarelinha tem relações com mitos sobre labirintos que compõe os caminhos dos espíritos para o céu, após a morte. Originalmente seria uma maneira da criança se relacionar ludicamente com o sobrenatural. Há vários modelos de desenho, e estes devem ser desenhados em proporção ao tamanho dos participantes.

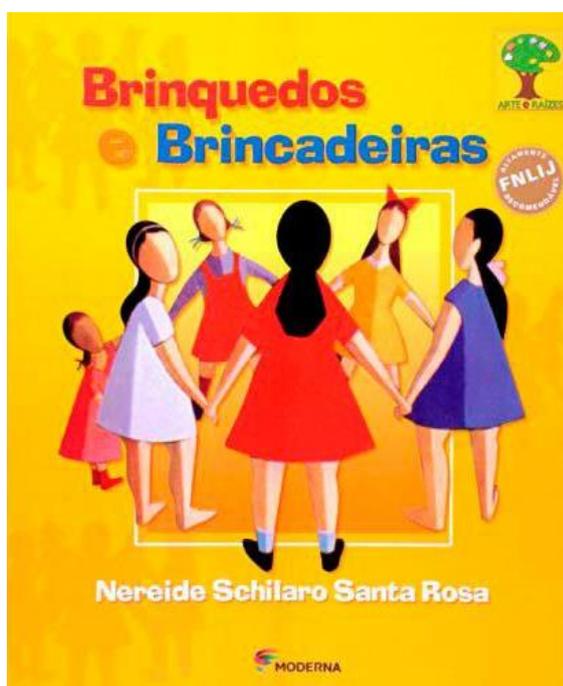
Descrição:

Forma-se uma fila para pular na ordem e Joga-se uma pedra no quadrado 1 e pula-se para o quadrado 2, continuando até o quadrado 10. Vira-se e volta-se e recolhe-se a pedra sem pisar no quadrado 1, pula-se por cima deste e continua-se na sequência, atirando a pedra no quadrado 2. Pisa-se em cada quadrado com um pé. Naqueles números que estiverem num quadrado isolado, a criança deverá se equilibrar num só pé; naqueles em que o quadrado estiver em dupla, a criança deverá apoiar-se com um pé em cada quadrado. Ganha quem conseguir fazer toda a sequência de pulos até atirar a pedra no número 10. O jogador perde a vez quando: atira a pedra fora do quadrado correspondente; pisa em alguma risca; perde o equilíbrio ou pisa no quadrado onde está a pedra. Quando chega novamente sua vez, recomeça do número onde errou. O jogo acaba quando tiverem completado a sequência de saltos, havendo segundo colocado, terceiro colocado, e assim por diante.

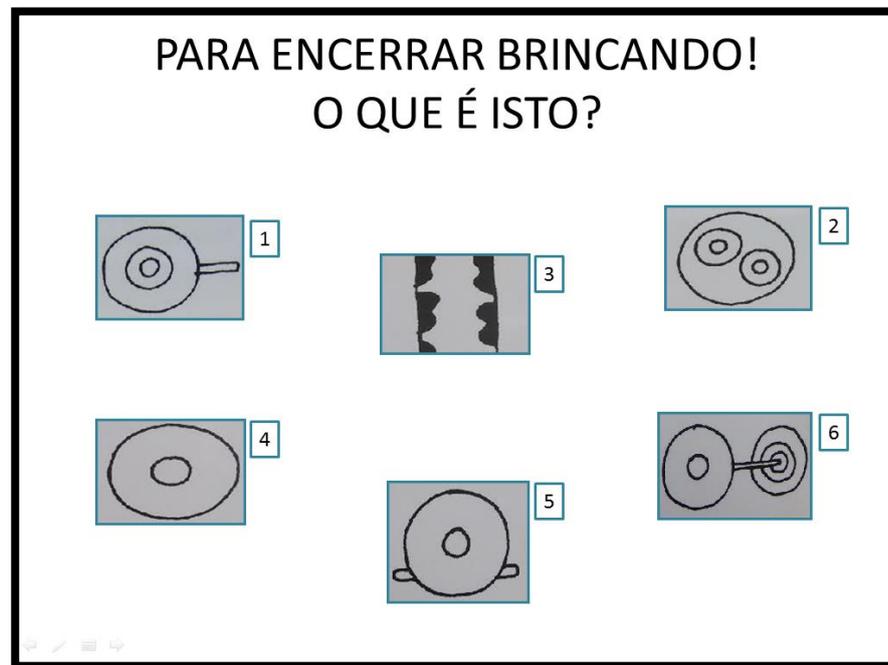
Varição 1: Com céu e inferno

Quando o desenho tem inferno, joga-se a pedra posicionando-se do lado do mesmo e quem pisar nele perde a vez. C

- ✓ Um livro que aborda brincadeiras pelo ponto de vista de diferentes artistas:



- ✓ Brincar com as palavras através de adivinhas, parlendas, trava-língua.



1. Um ovo fritando na frigideira
2. Dois ovos fritos num prato
3. Girafa passando na janela
4. Mexicano
5. Mexicano de bicicleta
6. Mexicano pescando

REFERÊNCIAS

Brasil/MEC; UFPE/CEEL. **Jogos de alfabetização** - São Paulo, SP : Ministério da Educação, 2009.

Brasil/MEC. **Projeto Trilhas - Caderno de jogos**. – São Paulo, SP : Ministério da Educação, 2011. 56 p. (Trilhas ; v. 4).

Brasil. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa : planejamento escolar : alfabetização e ensino da língua portuguesa : ano 1 : unidade 2** / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. -- Brasília : MEC, SEB, 2012.

BRASIL. Secretaria da Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Educação Estatística** – Brasília: MEC, SEB, 2014. 80 p. Disponível em: <http://pacto.mec.gov.br/images/pdf/cadernosmat/PNAIC_MAT_Caderno%207-pg001-080.pdf>. Acesso em: 15/03/2017.

CURITIBA. Secretaria Municipal da Educação. Departamento de Ensino Fundamental. **Currículo do ensino fundamental**. Linguagens, v.2. Língua Portuguesa. Curitiba: SME, 2016.

CURITIBA. Secretaria Municipal da Educação. Departamento de Ensino Fundamental. **Currículo do Ensino Fundamental: área da matemática, Volume III**. Curitiba: SME, 2016. Disponível em http://multimidia.cidadedoconhecimento.org.br/CidadeDoConhecimento/lateral_esquerda/menu/downloads/arquivos/10350/download10350.pdf Acesso em abril/2017.

HUTCHINS, Pat. **Tocaram a campanha**. Editora Moderna.

PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia**. Tradução: Maria Alice M. D'Amorim e Paulo Sérgio L. Silva. – 24 ed. – Rio de Janeiro, RJ: Forense Universitária, 2003.

STAREPRAVO, Ana Ruth. **A multiplicação na escola fundamental I: Análise de uma proposta de ensino/orientação**. USP, 2010.

TOLEDO, Marília. TOLEDO, Mauro. **Teoria e prática de matemática: como dois e dois**. São Paulo. Editora: FTD, 2010.

VAN DE WALLE, John A. **Matemática no ensino fundamental**. Artmed Editora, 2009.

Ficha Técnica

DEPARTAMENTO DE ENSINO FUNDAMENTAL

Simone Zampier da Silva

GERÊNCIA DE CURRÍCULO

Luciana Zaidan Pereira

EQUIPE DA GERÊNCIA DE CURRÍCULO

Ana Paula Ribeiro

Angela Cristina Cavichiolo Bussmann

Daniela Gomes de Mattos Pedroso

Dircélia Maria Soares de Oliveira Cassins

Fabíola Berwanger

Haudrey Fernanda Bronner Foltran Cordeiro

Henrique José Polato Gomes

Justina Inês Carbonera Motter Maccarini

Karin Willms

Kelly Cristhine Wisniewski de Almeida Colleti

Lilian Costa Castex

Marcos Alede Nunes Davel

Michele Batista Pereira

Santina Célia Bordini

Simone Cristine Vanzuita

Ramolise do Rocio Pieruccini

Rosi Terezinha Ferrarini

Thais Eastwood Vaine

Vanessa Marfut de Assis

ELABORAÇÃO

Equipe SME

Ana Paula Ribeiro (Matemática)

Haudrey Fernanda Bronner Foltran Cordeiro (Língua Portuguesa)

Justina Inês Carbonera Motter Maccarini (Matemática)

Ramolise do Rocio Pieruccini (Língua Portuguesa)

Equipe NREs

Adriana Rodrigues da Rocha Santos (Alfabetizadora – NRE PN)

Adriane Alves da Silva (Alfabetizadora – NRE PR)

Ana Lucia Maichak de Gois Santos (Alfabetizadora – NRE BV)

Amanda Tracz Pereira Leite (Alfabetizadora – NRE BQ)

Carla Marcela S. Machado dos Passos (Matemática – NRE CJ)

Cristiane Antunes Stein (Alfabetizadora – NRE SF)

Cristiane Célia Bora Sikora (Matemática – NRE PR)

Cristiane Lopuch Nogueira (Alfabetizadora – NRE MZ)

Daniela Cristina Pereira Nogueira (Alfabetizadora – NRE CIC)

Ed Carlos da Silva Rocha (Matemático – NRE BV)

Edelise Maria Moreira (Alfabetizadora – NRE CIC)

Greici de Camargo Margarida (Alfabetizadora – NRE TQ)

Janaína Aparecida Rabelo de Almeida (Matemática – NRE TQ)

Kátia Giselle Alberto Bastos (Matemática – NRE PN)

Lidiane Conceição Monferino (Matemática – NRE CIC)

Luciane Krul (Matemática – NRE SF)

Rosania Kasdor Frogalsky (Matemática – NRE BQ)

Roseli Aparecida H. Bueno Barbaresco (Alfabetizadora – NRE CJ)

Salete Pereira de Andrade (Matemática – NRE BN)

Sirlene de Jesus dos Santos da Silva (Matemática – NRE CIC)

Suellen Rodrigues de Oliveira Mazzolli (Matemática – NRE MZ)

Sumaia de A. Moura Guimarães (Alfabetizadora – NRE BN)

COLABORAÇÃO

Equipe da Gerência de Tecnologias e Mídias Digitais

Marilete Terezinha Marquetti

Silmara Campese Cezário