

SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
SUPERINTENDÊNCIA DE GESTÃO EDUCACIONAL
DEPARTAMENTO DE ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE CURRÍCULO

LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA

ENCAMINHAMENTO
METODOLÓGICO

INTEGRANDO SABERES
2º ano – caderno 4

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
João Batista dos Reis

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 classificados no espaço de sala de aula.

O classificado é um gênero textual bastante utilizado socialmente, sendo encontrado em diferentes espaços e suportes. É um texto com função definida, com um objetivo específico que pressupõe a leitura e uma ação como resposta. Desenvolver atividades em sala utilizando gêneros sociais ligados à vida dos estudantes torna a aprendizagem significativa, favorecendo que os estudantes compreendam o real significado de ler e escrever.

A partir desse mesmo gênero textual, surgem diferentes possibilidades de trabalho com o Sistema Monetário Brasileiro, em um contexto lúdico e significativo, que também é parte integrante desse encaminhamento metodológico.

Língua Portuguesa

“...a escrita deve ter significado para as crianças. Uma necessidade intrínseca deve ser despertada nelas e a escrita deve ser incorporada a uma tarefa necessária e relevante para a vida.”

Vygotsky (1987, p.73)

Objetivos do encontro:

- Refletir sobre a importância da seleção de textos significativos para desenvolver habilidades de leitura e produção textual.
- Contribuir para a sistematização dos conteúdos de língua portuguesa de forma reflexiva e lúdica a partir do gênero classificados.
- Possibilitar relações intertextuais a partir de um mesmo tema.

Reflexão inicial:

- Por que o texto e não a letra, a sílaba ou a palavra?
- Qual o texto?
- Como desenvolver o trabalho com o texto?

Leitura de apoio:



Tempo de alfabetizar... com textos

“Não ler ou não ser capaz de interpretar o que lê equivale a impor limites à relação do sujeito com o mundo. É condená-lo a assumir os valores de outrem, ditados oralmente com o poder da voz. É incorporar a história dos outros como se fosse a sua própria. Enfim é alienar o indivíduo de si mesmo.”
Marta Moraes

Este texto não tem a pretensão de ensinar a alfabetizar a partir do texto, embora possa contribuir muito para o sucesso de um dos processos educacionais mais estudados e discutidos na atualidade: a aquisição da língua escrita. Antes, seu objetivo é levantar e rediscutir alguns aspectos de evidente importância, que dizem respeito tanto a quem ensina quanto a quem aprende, no que se refere às práticas inerentes ao ensino da língua materna tendo o texto como cerne do trabalho.

Nas últimas duas décadas, em função da pertinente contribuição de áreas como Filosofia, Psicologia, Linguística e Sociologia, não se pode ignorar a necessidade de se adotar uma metodologia de ensino adequada e coerente com o ritmo de um mundo em efervescente produção de conhecimentos e, conseqüentemente, em vertiginosa corrida “informativista”.

No bojo dessa necessidade subjaz outra, de igual importância, concernente ao que se estende por ALFABETIZAÇÃO, ou seja, o discernimento que se há de fazer entre duas premissas básicas que, embora convivam aparentemente em simbiose nas academias e nas salas de alfabetização, caracterizam-se por tão diversos princípios teóricos: a contradição existente a aquisição do **sistema de escrita alfabética** e aquisição da **língua escrita**.

Faz-se imperioso discorrer a respeito dessas duas dicotômicas visões, pois dependendo de como se concebe esse processo é que se irá trilhar por um ou por outro caminho, enfatizando-se este ou aquele encaminhamento, priorizando-se uma ou outra instância da linguagem.

Alfabetização como aquisição do código escrito

Essa abordagem não apresenta novidades, pois nessa perspectiva é que está fundamentado todo o ensino tradicional da Língua Portuguesa.

Todos os métodos tradicionais de alfabetização, quer os sintéticos (Abelhinha, Caminho Suave, Casinha Feliz, Montessori), quer os analíticos (Erasmus Pilotto, Global, Lúdico, Natural), ou ainda, os ditos mistos ou ecléticos priorizam o trabalho com código escrito, isto é, independente do significado – das ideias veiculadas – o que importa é a fixação de determinados fonemas trabalhados a partir de letras, sílabas, palavras e/ou frases. Eis a origem de famosas e recorrentes frases como “A baba do bebê é boa”, “A mula mói limão”, “O dedo do Didi dói”, “A baba do boi é boa”, “Vovó viu o ovo do Ivo”.

Nessa perspectiva, a ênfase dada ao traçado da letra, e às habilidades viso-motoras em geral, supera qualquer expectativa quanto ao ato cognitivo inerente ao processo de apropriação da escrita. Da mesma forma, desconsidera o caráter interacionista da linguagem escrita. Para quem encaminha suas atividades sob esse prisma, a lógica é que primeiro se domine a escrita ortográfica e somente mais tarde é que virá a preocupação com a elaboração textual.

Talvez por esse motivo alguns aprendentes demorem tanto para compreenderem “o que significam aqueles sinais pretos numa folha branca”, como, há muito tempo, bem disse o Professor Cagliari.

Alfabetização como aquisição da linguagem escrita

O processo de aquisição da linguagem escrita passa por outras vias que não apenas as de habilidades motoras, mas por questões conceituais e eminentemente sociais. Ou, nas palavras de Vygotsky,

...a escrita deve ter significado para as crianças. Uma necessidade intrínseca deve ser despertada nelas e a escrita deve ser incorporada a uma tarefa necessária e relevante para a vida. Só então poderemos estar certos de que se desenvolverá, não como hábito de mão e dedos, mas como uma forma nova e complexa de linguagem. (1998, p.73)

Apropriar-se da linguagem escrita é inserir-se socialmente, ampliando certas capacidades superiores do cérebro sem as quais a participação do sujeito na sociedade é deveras superficial.

Compreender esse fato significa conceber a linguagem como o combustível indispensável ao funcionamento e desenvolvimento do cérebro. Significa compreender que é via linguagem que o homem se constitui social e psicologicamente. E que é através dela que ele capta e traduz as impressões que o mundo lhe imputa. Também é pela linguagem que o sujeito ocupa e produz seu lugar no mundo, sendo ela própria sua arma para condená-lo ou libertá-lo.

Ter essa concepção histórica de linguagem, significa encaminhar uma prática pedagógica por caminhos que priorizem o **pensar**, favoreçam o desenvolvimento da

capacidade de **estabelecer relações**, possibilitem a **inferência** em todas as atividades e tenham na leitura e na escrita com **função social** sua base primeira e única para ensinar a ler e a escrever. Isso porque para compreender o valor da escrita e apropriar-se, de fato, dela não há outro caminho a não ser aquele que perpassa pelo uso social que a humanidade faz da mesma.

Assim, em função dessa amplitude que caracteriza o processo de alfabetização, não é possível trabalhar-se apenas com fonemas, sílabas ou palavras (e até mesmo frases) isoladamente. Para o aprendente compreender o que é a língua escrita é necessário que as reflexões sobre a mesma partam do **texto**, que é a unidade de sentido da língua.

A tabela a seguir apresenta a comparação entre os aspectos básicos dessas duas abordagens:

	Aquisição do código escrito		Aquisição da língua escrita
1	Parte do treino da unidade menor (letra, sílaba, palavra) para a maior (texto);	1	Parte da apreensão da unidade de sentido da língua (texto) para chegar à análise das partes (parágrafos, palavras, sílabas e letras);
2	Prioriza a apreensão de letras, sílabas e palavras;	2	Prioriza a relação de dependência existente entre o código e o significado, no texto;
3	Desconsidera o caráter interacionista da linguagem escrita;	3	Tem como princípio maior o ato interativo presente na leitura e na escrita;
4	Concebe o processo de alfabetização como o desenvolvimento de habilidades perceptivo-motoras;	4	Concebe o processo de alfabetização como um aprendizado que coloca diversas questões conceituais;
5	Valoriza o traçado perfeito da letra cursiva;	5	Trabalha com a legibilidade da letra maiúscula de imprensa (caixa alta) até o aluno compreender o funcionamento do sistema de escrita;
6	Tem como principal conteúdo o domínio da ortografia e a classificação gramatical ;	6	Trabalha com todos os conteúdos que conferem ao texto objetividade , coesão e coerência , para que se efetive a interação entre autor e interlocutor;
7	Apresenta como base da organização do sistema gráfico o princípio alfabético , isto é, cada letra representa um único som e vice-versa.	7	Pelo fato de trabalhar com a linguagem como interação verbal, apresenta todas as relações entre letra e som do sistema gráfico, desvelando a necessidade da memória etimológica na grafia das palavras (um som pode ser representado por mais de uma letra e vice-versa).

Isto posto, fica caracterizada a necessidade do trabalho com o texto em todo o processo de aquisição da língua escrita, que, é bom lembrar, não se limita às primeiras séries de escolaridade.

Embora não seja possível, nesse documento, discutir-se sobre o encaminhamento metodológico nas demais séries ou ciclos, que fique claro que os pressupostos aqui colocados são para todos os níveis de ensino, pois como afirma Alcir Pécora (1989, p.21), “É claro que alfabetizar significa fornecer ao aluno, além de rol de letras, todas as normas

que regulam o emprego dos recursos exclusivamente gráficos da significação”, e isso demanda muito tempo e intensa mediação. O que não se daria em apenas um ou dois anos de aprendizagem.

Retomando a discussão sobre a necessidade do trabalho com o texto, para um eficaz trabalho em sala de aula, faz-se necessário que se tenham claras as três seguintes questões:

- a. Por que o texto e não a letra, a sílaba ou a palavra?
- b. Qual o texto?
- c. Como desenvolver o trabalho com o texto?

Acredita-se que a clareza com relação a esses aspectos caracterizar-se-ia como um bom início para o encaminhamento metodológico do trabalho com a linguagem escrita com significação.

Bozza, Sandra. Organização de Rogério Bozza. Ensinar a ler e a escrever: uma possibilidade de inclusão social. Pinhaus: Editora Melo, 2008. 148p.

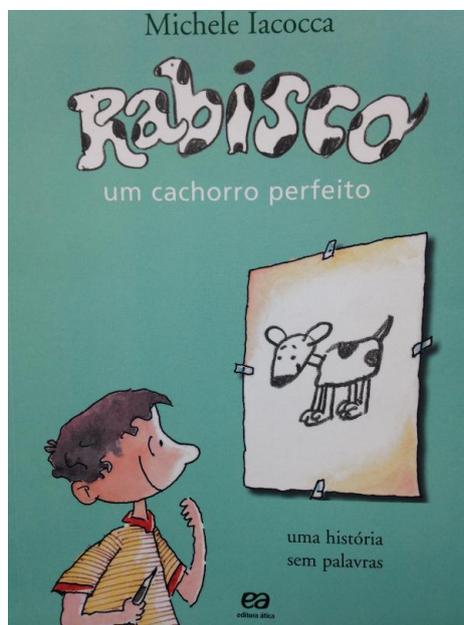
Sugestão de Encaminhamento Metodológico

SUGESTÃO DE ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO - 2.º ANO EM LÍNGUA PORTUGUESA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	CONTEÚDOS	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO
<p>Utilizar sistema gráfico da língua de forma adequada, reconhecendo sua organização alfabético-silábica e as possíveis relações grafofônicas.</p> <p>Participar de situações coletivas e individuais de leitura, refletindo sobre o que foi lido.</p> <p>Ler palavras, frases e gêneros textuais de diferentes autores produzidos por colegas de sua própria autoria.</p> <p>Ler gêneros textuais previstos para o ano, atribuindo-lhes significação e reconhecendo a intencionalidade e o processo de interlocução.</p>	<p>Escrita como sistema de representação.</p> <p>Compreensão e interpretação</p>	<p>Escreve e reescreve palavras, frases e gêneros textuais sistematizados.</p> <p>Participa, ativamente, de situações de leitura de gêneros textuais, com o auxílio do(a) professor(a).</p> <p>Estabelece relações entre gêneros textuais (tema e finalidade), entre partes dos textos lidos e os conhecimentos prévios, com o auxílio do(a) professor(a).</p> <p>Formula hipóteses sobre o assunto do texto com base em título, imagens e/ou suporte textual, com mediação do(a) professor(a).</p> <p>Relaciona o texto verbal com as imagens para a produção de sentidos.</p>

Ambientação

Leitura do livro:



Professor(a), neste momento, explore a narrativa visual do livro de modo interativo, construindo relações de sentido com o texto, mediante as inferências e predições dos estudantes. Após a leitura questionar:

- Você possui um animal de estimação? (Fazer uma lista com os animais elencados pelos estudantes).
- Você já perdeu um animal de estimação?
- Conhece alguém que perdeu?
- Quando perdemos um animal de estimação, quais estratégias podemos utilizar para encontrá-lo?

Professor(a), neste momento, procure mediar a reflexão com as alternativas apresentadas, de modo com que os estudantes possam perceber a funcionalidade do Gênero Anúncio Classificado.

Refletindo sobre o Gênero

Classificado: anúncio, geralmente de pequeno formato e sem ilustração, com mensagem de compra, venda, aluguel, procura de empregos ou serviços profissionais, etc. As mensagens são expressas em linguagem curta e objetiva, estilo telegráfico e abreviado (mas sem excesso), fonte pequena, pois o espaço publicitário é pago pelo número de linhas usado e fica muito caro, conforme a penetração do suporte (jornal, revista...) em que os classificados circulam. Contudo, quanto à estrutura composicional, há alguns elementos que devem constar do classificado: o que se vende, se compra, se aluga, se procura, etc.; os dados do objeto de anúncio; o(s) meio(s) de contato (telefone, fax, e-mail...); o preço, as condições específicas (se houver) e o horário disponível para o contato devem vir expressos claramente. Assim, possivelmente, só os interessados realmente vão “responder” ao anúncio. (COSTA, 2012, p.81).

Para que servem os classificados?

Professor(a), leve para a turma vários classificados com funcionalidades diferentes: compra, venda, troca, aluga, procura ou doação.

Construa um quadro, junto com os estudantes, organizando os classificados de acordo com a sua função.

COMPRA	VENDA	ALUGA	PROCURA	TROCA	DOA

Após a construção do quadro, elencar em quais suportes poderíamos publicar os classificados? (Liste as hipóteses sugeridas pelos estudantes e reflita se são meios de veiculação de mídia impressa ou virtual).

Escolha um classificado (troca, venda, compra, aluga, procura ou doa) para refletir com os estudantes a estrutura e os elementos indispensáveis nesse gênero.

Alguns itens que constam nos classificados não são estáveis, pois dependem dos objetivos dos mesmos:

Objetivo do anúncio: trata-se do que se compra, se vende, se troca, se aluga ou se doa.

Dados do objeto do anúncio: características.

Foto: é importante, mas não obrigatória dependendo do suporte.

Preço (se for a finalidade): indicação do valor, condições de pagamento.

Contato: telefone, e-mail, endereço e horário disponível.

Informações complementares (se for o objetivo): recompensa ou frase de apelo.



Apresente para o estudante mais um classificado de mesma temática, mas com finalidade diferente do que foi apresentado anteriormente.

Exemplo:

CLASSIFICADO 1

**PROCURA-SE
ANIMAL DE ESTIMAÇÃO**

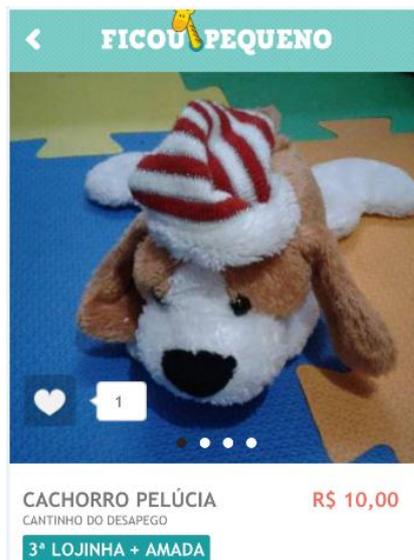


ATENDE PELO NOME DE
PANDORA

Ela é especial, tem 3 patas.
Desaparecida no dia 24/08/2017,
na Av. República Argentina, 2500
Portão.

**Criança desesperada.
Ofereço recompensa
Contato: 41. 99901.9090**

CLASSIFICADO 2



Faça um quadro procurando refletir as diferenças e semelhanças dos classificados:

	CLASSIFICADO 1	CLASSIFICADO 2
O QUE ESTÁ ANUNCIANDO?	ANIMAL REAL	ANIMAL BRINQUEDO
OBJETIVO	PROCURAR	VENDER
VALOR DO PRODUTO	SENTIMENTAL	R\$10,00
ONDE PODEMOS ENCONTRÁ-LO	POSTES, MURAIIS	INTERNET

Sistematizando o SEA

1. A partir da palavra ESTIMAÇÃO:

- Faça com os estudantes uma tira com a palavra ESTIMAÇÃO:



ESTIMAÇÃO

- Explore a leitura da palavra e, utilizando o sistema de “sanfoninha” ou “franjinha”, proponha a descoberta de novas palavras de forma linear:



ESTIMAÇÃO



TIA



TIO



MAÇÃ



ESTIMAÇÃO

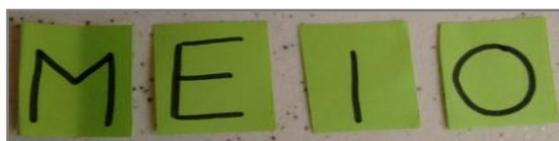
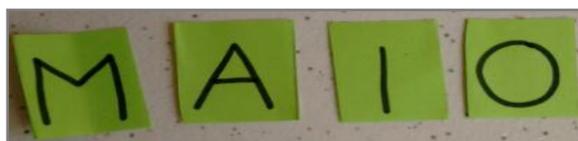
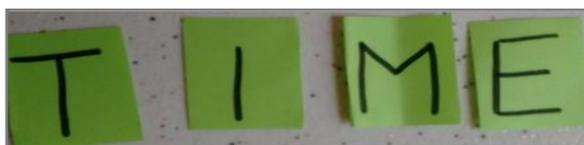
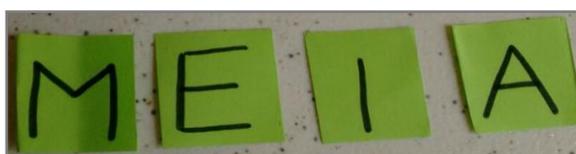


TIO

- Peça que recortem as sílabas que compõem essa palavra e proponha diferentes reflexões, como: contar número de sílabas, formar novas palavras a partir delas, etc. Exemplos:



- Solicite que recortem as sílabas separando as letras para a formação de novas palavras de modo não linear.



A manipulação de letras, construindo e reconstruindo palavras, e trocando letras de posição é essencial para o processo de alfabetização.

- A palavra poderá, também, ser aproveitada para fazer um acróstico coletivo contendo os nomes dos animais de estimação das crianças.

ACRÓSTICO:

Originário das palavras gregas *Ákros* (extremo) e *stikhon* (linha ou

verso), o acróstico é caracterizado como uma espécie de recriação textual, como o resumo, resenha, esquema e a paráfrase, por exemplo. É um gênero de composição poética bem antigo, que consiste em formar palavras ou mesmo frases inteiras com as letras iniciais, intermediárias ou finais. O ato de recriar é uma importante ferramenta que nos permite expressar os nossos conhecimentos linguísticos, apoiados no vocabulário que já possuímos.

O acróstico apresenta diversas variantes: o acróstico alfabético, no qual se vai enfileirando o alfabeto verticalmente; o mesóstico, em que as letras da palavra-chave aparecem no meio da composição; e os acrósticos em prosa, em que são utilizadas as letras do início de cada parágrafo.

Na escola, acabamos didatizando o uso do acróstico para reflexão do registro de palavras de mesmo campo semântico. Essa atividade pode ser uma oportunidade lúdica de interagir com a escrita.

Exemplo:

Sistematizando o SEA																			
P	E	P	A		P	E	N	E	L	O	P	E		P	U	M	P		
A	P	O	L	O		C	A	R		A	M	E	L	O		L	U	N	A
N	A	N	Á			S	A		N	D	I				D	U	N	D	N
D	U	N	A			T	E		D	I						D	O		D
O	T	T	O			S	C		O	T					C	H	I	C	O
R	A	M	B	O		P	E	T		R	U	S				T	H	O	R
A	M	O	R	A		C	A	C		A	U					T	E	C	A

2. Ditado com pistas:

A professora terá um envelope contendo cinco pistas. Ela sorteia uma das pistas e os estudantes escrevem o nome do objeto ao qual ela se refere e depois fazem a ilustração.

Pistas:

- Serve para subir (ESCADA)
- Local onde estamos (ESCOLA)
- Vejo meu reflexo (ESPELHO)
- Serve para proteger o Capitão América (ESCUDO)
- Desembaraça meu cabelo (ESCOVA)

É essencial no processo de alfabetização trabalhar com diferentes padrões silábicos, proporcionando que os estudantes reflitam sobre as possibilidades de arranjos entre letras.

Após o ditado, retome as palavras, fazendo a reescrita.

Professor(a), é essencial, em nossos planejamentos, a valorização da escrita espontânea. Ela faz com que o estudante reflita sobre a palavra que deseja registrar e, ao mesmo tempo, nos fornece pistas importantes sobre as hipóteses formuladas e as formas de intervenção mediante os níveis de escrita.

Depois do registro é importante possibilitarmos um momento para que ocorra a reescrita reflexiva. Sugestões:

- chamar os estudantes no quadro para que registrem suas hipóteses e mediar a compreensão da forma convencional;
- reescrever, uma a uma as palavras, disponibilizando para os estudantes apenas as letras que as compõem;
- reescrever com alfabeto móvel.

3. Ditado visual:

Leia, junto com os estudantes, a palavra **ESTIMAÇÃO**.

Peça que repitam o som final e observem as letras que compõem esse som.

Peça que escrevam o nome das imagens:

Trabalhar com rimas estimula o desenvolvimento da consciência fonológica, tão essencial para o processo de alfabetização.



4. Jogo da velha:

Proponha um jogo da velha usando as palavras compostas pela mesma sílaba inicial de **Estimação** e palavras que rimem com **estimação**:

CORAÇÃO	PÃO	MÃO
IRMÃO	MAMÃO	LIMÃO
ESCADA	ESPELHO	JOÃO
ESPADA	ESPAÇO	ANÃO
ESCUDO	ESTUDANTE	FEIJÃO
ESQUINA	ESTILHAÇO	ESCOLA

Utilizando a regra tradicional do jogo da velha, um jogador fica com as palavras iniciadas com a sílaba ES e outro jogador com palavras que rimem com estimação.

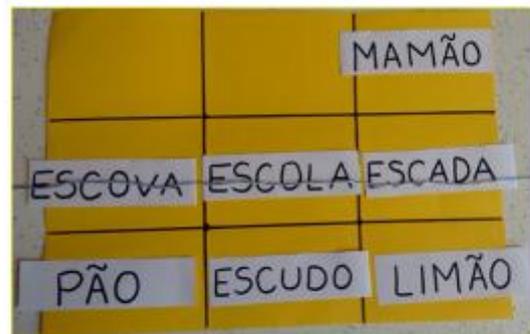
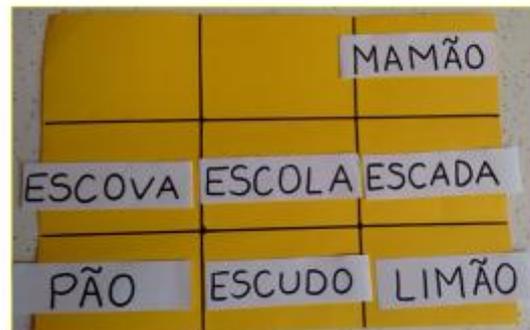
Professor(a), aproveite o momento para efetivar atividades diferenciadas para os estudantes:

- Para um agrupamento, use as palavras já sistematizadas nas atividades anteriores;
- Para outro agrupamento, utilize outras palavras que ampliem o vocabulário do estudante, desafiando a leitura.

Jogo da Velha:



PÃO	ESCOLA
MÃO	ESCUDO
MAMÃO	ESPELHO
LIMÃO	ESCOVA
CORAÇÃO	ESCADA



Produção textual

Sugestão 1:

Solicitar que os estudantes tragam gibis para a sala de aula.

Coletivamente, escrever um anúncio de troca de gibis com outra turma escolhida por eles.

Exemplo:

A turma do 2.º ano A troca uma caixa de gibis seminovos por uma caixa de livros literários ou outros Gibis.

Favor fazer contato com a professora Margarida no turno da manhã na E.M.

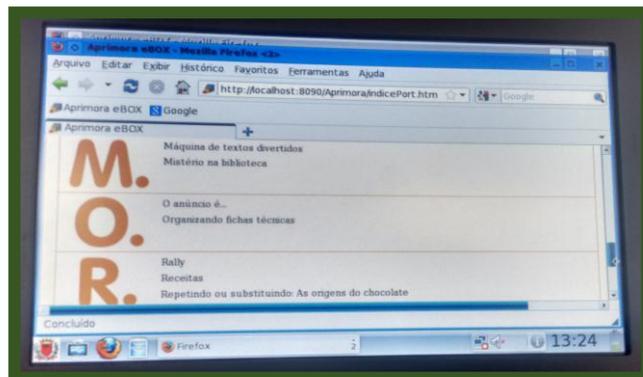
Sugestão 2:

Coloque nomes de animais de estimação em um saco. Solicite que cada estudante sorteie uma palavra para efetivar a escrita individual de um anúncio de “Procura-se”. Os anúncios serão organizados e expostos em um mural na escola.

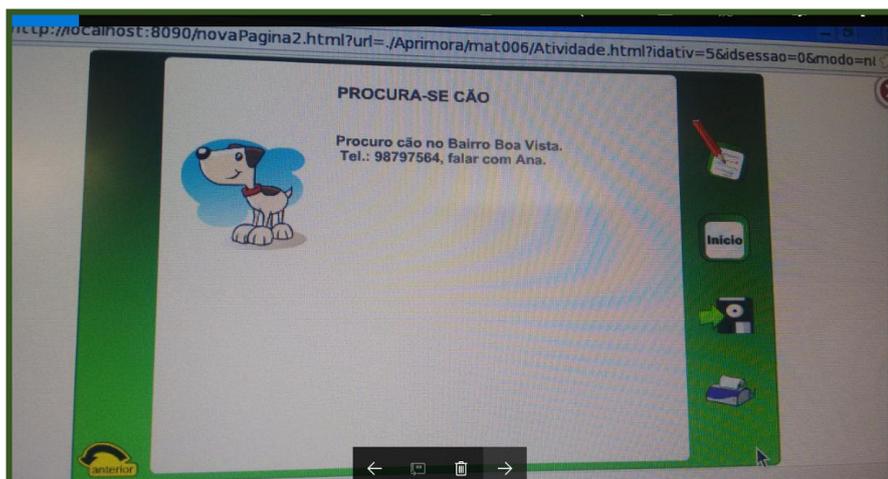
Sugestão 3 – Integrando com as Tecnologias:

Organizar os estudantes em equipes ou duplas para esta atividade.

Utilizando o sistema Aprimora nos Netbooks, após fazer o acesso com o **login** e **senha** (pode ser criado novo usuário e senha), acesse o link correspondente a **Língua Portuguesa**, na Letra O, entre em **O Anúncio**.

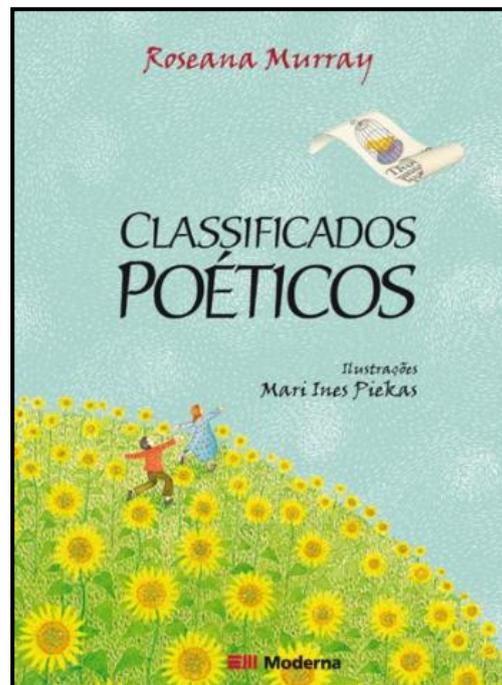
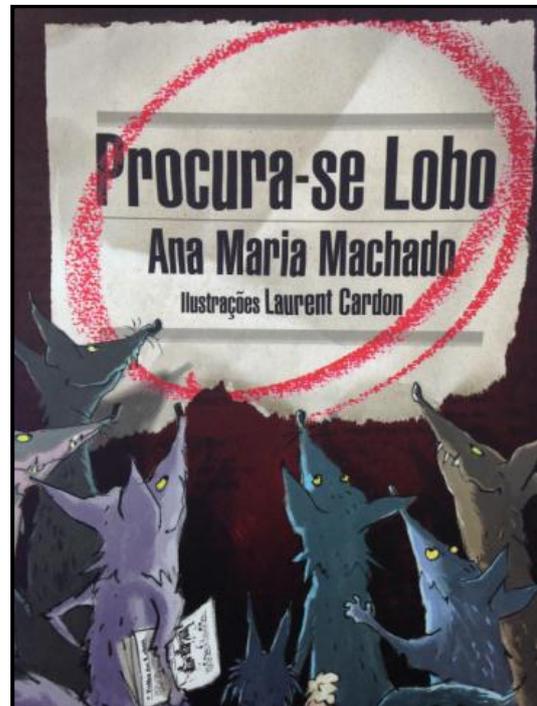
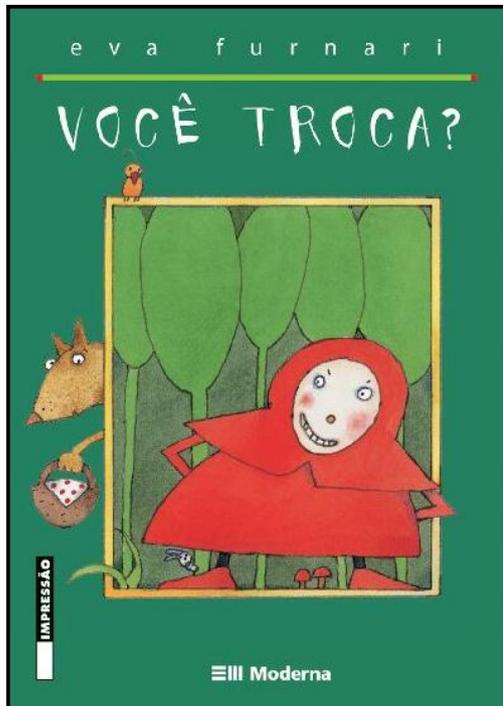


O estudante terá a possibilidade de escolher as combinações disponíveis para criar um classificado. Depois as equipes poderão transcrever para um cartaz o classificado construído.



Extrapolando

- Leituras Literárias como sugestões:



- Leituras Informativas como sugestões:

Site: www.cachorrogado.com.br

Home ▶ Cachorro ▶ Comportamento ▶ Convivência ▶ Animais de Estimação - Por que ter o seu?

Animais de Estimação - Por que ter o seu?

Por que ter animais de estimação?

Por Fábio Toyota

 Curtir 435  Tweet  G+1  Artigo Favorito

Em 1857, o escritor britânico George Eliot escreveu que os animais são amigos muito agradáveis, não fazem perguntas, nem manifestam desaprovação. Esse é o caráter comum dos animais de estimação. Apesar de soar esnobe a descrição, o que o autor quis dizer é que os animais de estimação são leais e gostam de fazer companhia ao dono.

O famoso 'até que a morte nos separe' pode até ser falho nas relações humanas, mas pode apostar que com os **animais de estimação** a situação muda. Eles serão leais a você sempre.

Site: www.cachorrocao.com.br

10 motivos para ter um cão!

- Amor incondicional
- É um incentivo para praticar atividades físicas
- Diminui o estresse e ansiedade, faz bem para a saúde
- Sempre terá recepções alegres quando chegar em casa
- Sempre terá com quem desabafar
- Você nunca estará só
- É extremamente fiel
- Não pede nada em troca
- Aprende a ter responsabilidade (afinal ele depende de você)
- Te torna uma pessoa melhor, paciente e feliz.



 **CACHORRO**
CÃO

WWW.CACHORROCAO.COM.BR

 ZOO MUNDO

Matemática

[...] criar ambientes que possam preparar e educar cidadãos críticos, atuantes e livres, que liberem energia em atividades em grupo; no pensar e no fazer modernos, que sejam questionadores, que participem de uma educação mais humana e fraterna com o emotivo e o artístico presente; enfim, que os futuros cidadãos sejam atuantes e reflexivos em nossa sociedade.

Fonte: BRASIL/MEC. Lei de Diretrizes e Bases da Educação
– LBD Nº 9394/96, artigo 2º. BRASÍLIA: MEC, p.15.

2.º ano	
Objetivo	Conteúdos
Reconhecer, nomear e realizar trocas com cédulas e moedas do Sistema Monetário Brasileiro, estabelecendo equivalência de valores na resolução e elaboração de problemas.	Medidas de valor: Sistema Monetário Brasileiro.



CONTEXTUALIZAÇÃO

Arthur, pesquisando brinquedos para dar a sua amiga Beatriz. Encontrou um site de brinquedos usados e gostou desse brinquedo:

Sapinho simpático de Pelúcia com velcro nas mãos e pés.



Sapinho simpático que agarra em tudo com as mãos e pés. Nas mãos e pés tem velcros. O bichinho é macio e mole. Quero brincar com você!!

Qualquer dúvida, me escreva, terei prazer em responder!

MARCA: NÃO INFORMADA
TEMPO DE USO: USADO, EM BOM ESTADO
PARA MENINO E MENINA
PESO: 0.250 Kg

Frete inteligente! -----
Comprando vários produtos desta lojinha que caibam na mesma embalagem, você paga um frete único. **Aproveite!**

Gostou deste produto?
Compartilhe com os amigos!

Lojinha com Frete Amigo +

GOSTOU? 1

R\$ 11,00
ou 2x R\$ 5,75

Quero receber em casa
 (Correios)
[\[CALCULAR FRETE\]](#)
Informe seu cep

Disponível em: <http://www.ficoupequeno.com/little-red/sapinho-simpatico-de-pelucia-com-velcro-nas-maos-e-pes>

Acesso em 10 de julho de 2017.



A partir da imagem, é possível fazer diversos questionamentos e problematizações com os estudantes, estimulando a sua compreensão leitora.

- ✓ descrição do produto;
- ✓ valor (à vista e à prazo);
- ✓ o que significa 2x (que aparece na imagem);
- ✓ a entrega do produto (o cálculo do frete realizado de acordo com a localização do local de entrega);
- ✓ as imagens do produto.

Uma ideia é levar os alunos no laboratório de informática para visualizarem as informações no site.

O professor também pode entregar as informações impressas para que os estudantes as analisem.

SAPINHO SIMPÁTICO DE PELÚCIA COM VELCRO NAS MÃOS E PÉS



SAPINHO SIMPÁTICO QUE AGARRA EM TUDO COM AS MÃOS E PÉS.

NAS MÃOS E PÉS TEM VELCROS. O BICHINHO É MUITO MACIO E MOLE.

QUERO BRINCAR COM VOCÊ!!

R\$ 11,00

Ou 2 X R\$ 5,75

MARCA NÃO INFORMADA

TEMPO DE USO: USADO, EM BOM ESTADO

PARA MENINO E MENINA

PESO: 0,250 KG



Para efetuar o pagamento, quais cédulas e moedas Arthur poderia usar?



Com material manipulativo do tipo kit de dinheirinho, com cédulas e moedas do Sistema Monetário Brasileiro vigente, pode-se propor que os estudantes busquem diferentes maneiras de compor o valor de R\$11,00. Após essa vivência, podem montar um mural apresentando todas as possibilidades de composição desse valor.

Arthur resolveu comprar o sapinho sem parcelar o seu valor, digitou o CEP da sua casa e apareceu o valor de R\$ 14,10. Isso significa que além do valor do sapo terá que pagar a entrega do correio.

Quanto Arthur gastou no presente para a amiga? Represente através do desenho quais as cédulas e moedas poderiam ser usadas para o pagamento da compra.



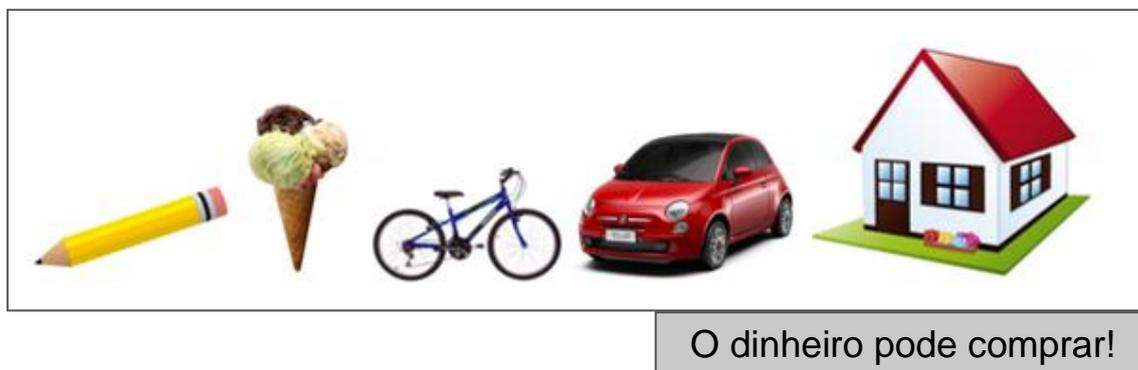
Explorar as cédulas e moedas que poderiam ser usadas no pagamento do presente, juntamente com os alunos, anotando num painel as possíveis respostas.

REFLETINDO SOBRE EDUCAÇÃO FINANCEIRA

- ❖ Para que serve o dinheiro?
- ❖ É possível viver sem dinheiro?
- ❖ Por que as pessoas que trabalham recebem salários?
- ❖ Qual é o valor do salário-mínimo, atualmente?
- ❖ Vocês sabem o que sua família faz com o salário que recebe?

O valor das coisas

Coisas materiais: custam pouco? Custam muito? Como pagamos?



Coisas imateriais: têm valor? Podem ser compradas? O que determina o valor?

O preço das coisas está ligado diretamente ao seu valor.

Promover a reflexão de que as coisas têm valor, porém, algumas não têm preço!

amizade

carinho

amor

respeito

alegria

Dinheiro não compra! Conquistamos...

Vamos estimar...



QUAL O VALOR DESTA GARRAFA DE ÁGUA?



E SE VOCÊ ESTIVESSE SOB UM SOL ESCALDANTE NO DESERTO? QUAL SERIA O VALOR DA GARRAFA DE ÁGUA?

O valor de algo também é determinado pela sua escassez ou abundância.

Quando alguma coisa é muito rara e muitas pessoas a querem, ela passa a ter um alto valor e por isso, um alto preço. Da mesma maneira, quando uma coisa é abundante, ou seja, quando ela é muito disponível para as pessoas, seu preço não é tão alto, já que se trata de um produto ou serviço fácil de conseguir. Uma garrafa de água, por exemplo, tem pouco valor para quem possui um poço artesiano no quintal de casa, ao mesmo tempo que pode ter um valor incalculável para alguém perdido sob o sol escaldante do deserto.

AMPLIANDO CONHECIMENTOS

Um pouco sobre a história do dinheiro.

A ÉPOCA DAS TROCAS

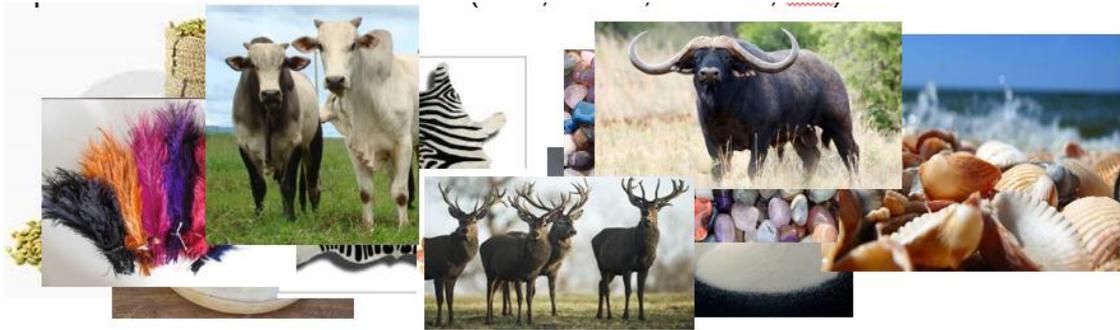
Na antiguidade não havia dinheiro. As mercadorias eram trocadas por outras mercadorias, em uma atividade chamada escambo.



Fonte: <http://www.edufin.com.br/edukids/2013/04/01/voce-sabia-escambo-ou-troca-direta/>
Acesso: Agosto 2017

A ÉPOCA DO DINHEIRO MERCADORIA:

No passado, em diversos locais do mundo, alguns objetos e mercadorias eram usados como dinheiro: chá, presas de javali, pele de animais, amêndoas, sementes, dentes de baleia, sal, conchas, pedras, penas de avestruz e animais (bois, renas, búfalos, etc).



A ÉPOCA DO DINHEIRO-METAL:

Por serem maleáveis, resistentes, bonitos e nem abundantes nem raros, os seguintes metais foram adotados como unidade de troca: a prata, o ouro e o cobre.



A ÉPOCA DAS MOEDAS:

Na Roma antiga e na Grécia foram cunhadas moedas de metal, para facilitar as trocas. Depois, diversos países também passaram a usar suas moedas. Algumas das primeiras moedas: o Denário, moeda do Império Romano; o Bizante, moeda do Império Bizantino.



Denário



Bizante

A ÉPOCA DO PAPEL MOEDA:

As primeiras cédulas de papel-moeda aparecem na China, entre os anos 618 d.C e 907 d.C. Primeiro, era usado como um vale para troca por moedas. Depois, passou a ser empregado diretamente como dinheiro. O papel-moeda chegou à Europa entre os séculos XII e XV e se popularizou por todos os países.



No Brasil, tivemos algumas reformas em nosso Sistema Monetário.

<p>RÉIS</p>  <p>Da época da colonização a 1942 Símbolo: Rs e \$</p>	<p>CRUZEIRO</p>  <p>De 1942 a 1967 Símbolo: Cr\$</p>	<p>CRUZEIRO NOVO</p>  <p>De 1967 a 1970 Símbolo: NCr\$</p>
<p>CRUZEIRO</p>  <p>De 1970 a 1986 Símbolo: Cr\$</p>	<p>CRUZADO</p>  <p>De 1986 a 1989 Símbolo: Cz\$</p>	<p>CRUZADO NOVO</p>  <p>De 1989 a 1990 Símbolo: NCz\$</p>
<p>CRUZEIRO</p>  <p>De 1990 a 1993 Símbolo: Cr\$</p>	<p>CRUZEIRO REAL</p>  <p>De 1993 a 1994 Símbolo: CR\$</p>	<p>REAL</p>  <p>De 1994 até os dias atuais Símbolo: R\$</p>

VOCÊ SABIA?

Que as moedas e as cédulas do Sistema Monetário Brasileiro são fabricadas pela Casa da Moeda do Brasil?

A Casa da Moeda é um órgão do Governo Federal, responsável por produzir todo o dinheiro que utilizamos em nosso país!

Se você quiser saber mais, visite o site: www.casadamoeda.gov.br

Problemas com dinheiro?



Lembram do Arthur? Ele indicou o site para a amiga Sofia que logo pesquisou e anotou quais brinquedos lhe chamaram a atenção.



Veja a lista que construiu:

PRODUTOS OFERECIDOS PELO SITE	PREÇO
CACHORRINHO COM VELCRO NAS MÃOS	R\$ 13,00
BRINQUEDO MUSICAL	R\$ 15,00
LEÃOZINHO DE PELÚCIA	R\$ 15,00
TIGRÃO DE PELÚCIA	R\$ 17,00
BONECA DE PANO	R\$ 20,00
CASINHA DE ENCAIXE	R\$ 20,00
CAMINHÃO HOT WHEELS	R\$ 20,00
CANGURU DE PELÚCIA	R\$ 25,00
GIRAFÁ MUSICAL	R\$ 28,00
AVIÃO DE PELÚCIA	R\$ 29,00
URSO POOH	R\$ 30,00
NAVE STAR WARS	R\$ 30,00
KIT COM 2 COELHOS DE PELÚCIA	R\$ 36,00
CENTOPEIA DE PELÚCIA	R\$ 40,00

Sugestões de problematizações

- Dos brinquedos que ela gostou, qual é o mais caro? E o mais barato?
- Sofia gastou exatamente R\$ 30,00 na compra com brinquedos, sem calcular os gastos com o frete. Quais os brinquedos que ela pode ter comprado?

- Se a Sofia tivesse escolhido o canguru de pelúcia e a girafa musical, quanto ela gastaria?
- Se você tivesse R\$ 50,00, quais desses brinquedos escolheria para comprar? Você conseguiria comprar mais de um brinquedo?
- Se você tivesse que escolher um desses brinquedos para dar de presente para o/a seu/sua melhor amigo/amiga, o que você escolheria? Quanto custaria?
- A Sofia tem um cofrinho onde só guarda moedas de R\$ 1,00. Resolveu abrir e contar quantos reais tem para poder comprar outro brinquedo. Ajude a Sofia a descobrir quantos reais ela tem.



A Sofia quer comprar os dois coelhos de pelúcia com as moedas. Quanto ainda está faltando? Usando cédulas e moedas, desenhe a quantia que falta.

- O pai e a mãe da Sofia deram a ela as cédulas representadas abaixo, em total suficiente para que comprasse a centopeia de pelúcia.



Se cada um deu a metade desse valor, quanto cada um deu?

- A vó da Sofia chegou, abriu a carteira e mostrou as cédulas e moedas que possuía. Pediu para a Sofia pegar as cédulas e moedas necessárias para comprar a Nave STAR WARS para o seu irmão. Marque quais as cédulas e moedas que a Sofia pegou.



Sugestão

- Montar um **bazar de brinquedos usados** na sala de aula, usando os brinquedos trazidos pelos próprios alunos. Estipular preços e situações de compra e venda de brinquedos, vivenciando com os alunos um ambiente de construção e reflexão do Sistema Monetário Brasileiro.

JOGO: Montando Trios com Sistema Monetário Brasileiro

O objetivo deste jogo é terminar sem nenhuma carta na mão. Para isso, devem fazer trios (carta cédula ou moeda / registro por extenso/ símbolo monetário) com suas cartas, e baixá-las conforme a regra do jogo. Quem ficar sem cartas na mão primeiro será o vencedor.

Material necessário:

- 36 cartas sugeridas

Número de participantes:

- 2 a 3 participantes

Modo de jogar:

- Misturar as cartas e distribuir **7** delas para cada jogador. As que sobram ficam no centro da mesa para serem compradas.
- Os jogadores fazem os trios com as cartas que têm na mão (carta cédula ou moeda / registro por extenso/ registro monetário), colocando na mesa os trios feitos.
- Começam a comprar cartas da mesa, para fazer os trios (caso não façam, não devolvem para a mesa).
- Quando não houver mais cartas na mesa para serem compradas, os jogadores compram do adversário, pegando uma carta do leque do participante do seu lado direito e assim por diante com os outros participantes.
- Ganha o jogo quem abaixar todas as cartas da mão formado trios e perde quem ficar com cartas na mão.

Sugestões de problematizações após o jogo

1. Quem foi o vencedor?
2. Com as cartas representadas abaixo, é possível formar e baixar um trio, de acordo com as regras do jogo? Justifique.

VINTE REAIS		R\$ 2,00
--------------------	---	-----------------

3. Para que Helena forme um trio válido nesse jogo, qual carta está faltando? Desenhe.

R\$ 5,00	
-----------------	---

E para o Arthur? Desenhe.

	R\$ 0,25
---	-----------------

4. Ana recebeu as seguintes cartas para começar a jogar. Com as cartas que recebeu consegue formar um trio? Qual?

		DEZ CENTAVOS
R\$ 0,10	R\$ 10,00	
DEZ REAIS		

5. Alex recebeu essas cartas para jogar com a Ana. Analise se ele também consegue montar trios. E em caso positivo, indique quais.

UM CENTAVO		
UM REAL		R\$ 1,00
CEM REAIS		

6. Maria está com essas cartas na mão. Quais cartas ela precisa comprar para formar trios?

Desenhe

	CINQUENTA CENTAVOS
R\$ 100,00	R\$ 0,50

Sugestões da tecnologia

JOGO em flash: Coni vai às compras



Utilize o navegador Mozilla Firefox para abrir o jogo. Não é necessário estar conectado à internet, pois o jogo funciona off-line.

Copie (Ctrl+C) e cole (Ctrl+V) a URL, no navegador Mozilla Firefox, <http://www.escolagames.com.br/jogos/aprendendoHoras/>



Disponível em: <http://www.jogosdaescola.com.br/play/index.php/numeros/162-coni-vai-as-compras>

Clique na imagem para iniciar as compras.



Neste jogo é preciso memorizar o valor de três mercadorias, totalizando o valor solicitado. **Por exemplo:** Caixa de bombom (R\$ 5,00), Bola (R\$ 3,00) e Óculos (R\$ 2,00); totalizando R\$ 10,00.



Clique com o mouse na .

Em seguida irá desaparecer o valor das mercadorias, você deverá selecionar três itens.



Caso acerte as mercadorias irá aparecer que você gastou o valor exato.

Poderá continuar jogando, com novas mercadorias, clicando com o mouse em



Caso não marque corretamente as mercadorias, irá aparecer a seguinte mensagem:



Nesse caso, o estudante poderá realizar novamente a compra das mercadorias, clicando com o mouse em



JOGO em flash: Cantina da Dona Maria

Utilize o navegador Mozilla Firefox para abrir o jogo. Não é necessário estar conectado à internet, pois o jogo funciona off-line.

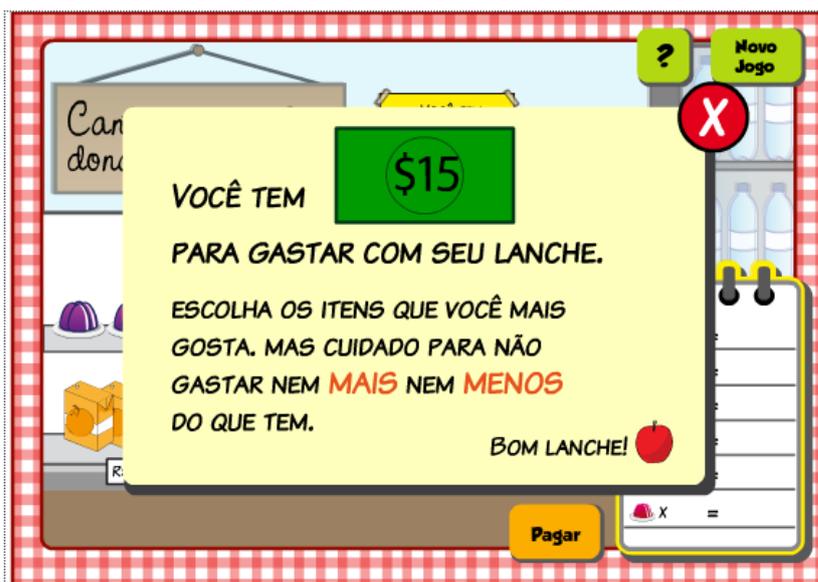


Disponível em: <http://www.smartkids.com.br/jogo/matemtica-cantina-dona-maria>

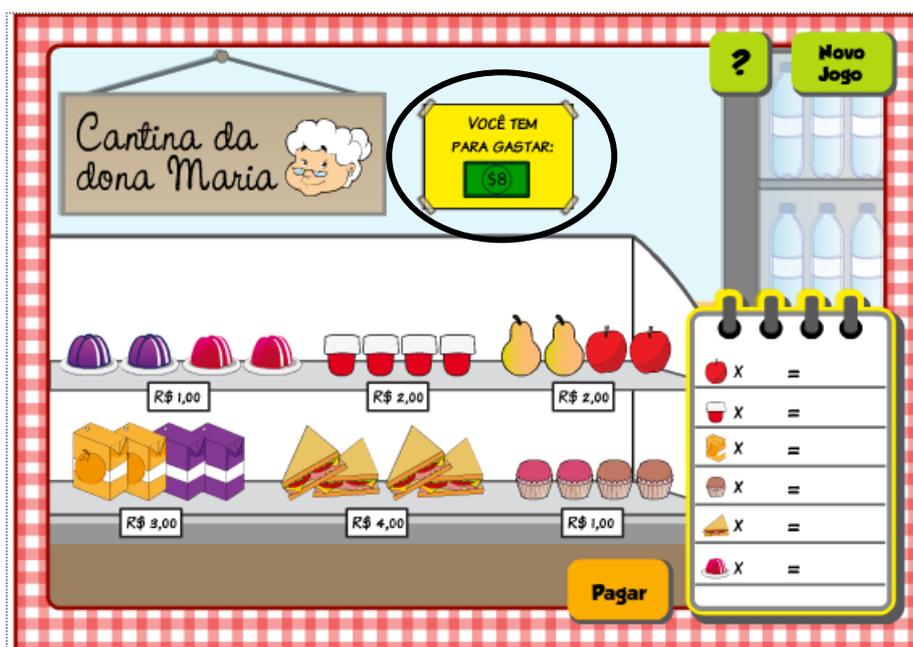


Clique com o mouse no botão

Uma cédula de dinheiro será sorteada aleatoriamente, apresentando o valor que você deverá gastar.

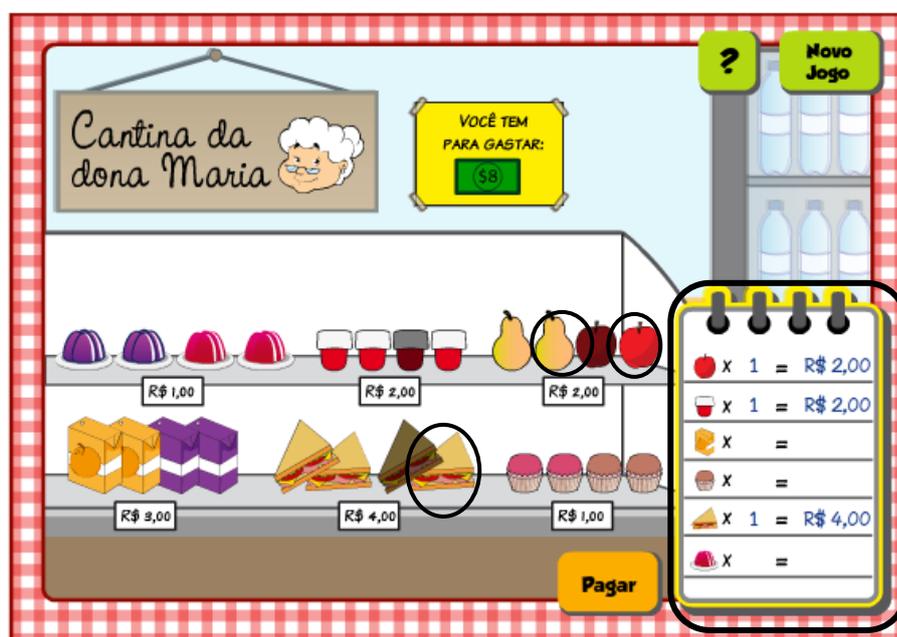


Caso, não consiga memorizar o valor que deverá ser gasto, em cima da prateleira de alimentos aparece o valor total da compra.



Selecione o alimento com o mouse e o mesmo ficará **escuro** na prateleira.

Por exemplo: Devo comprar R\$8,00 em alimentos e o pedido ficará registrado no bloco de notas, demonstrando a quantidade por item comprada e o valor gasto.



Clique com o mouse na opção  .

Acertando a compra irá aparecer uma mensagem, parabenizando o(a) jogador(a).

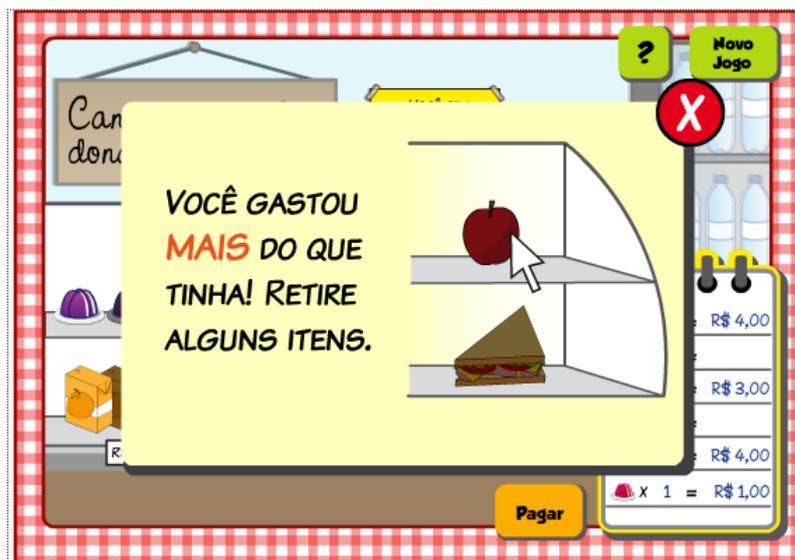


Para continuar jogando, clique com o mouse em

O jogo propõe que se gaste todo o dinheiro. Uma sugestão é retomar essa ideia com os estudantes, pensando em uma Educação Financeira.

Caso não acerte, na compra dos alimentos, irá aparecer à mensagem que você gastou **MENOS** ou **MAIS** do que tinha em dinheiro para gastar.





Você poderá refazer seus cálculos, observando o valor a ser alcançado, durante a compra.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Banco Central do Brasil: www.bcb.gov.br, acesso em 28/08/2017

BOZZA, Sandra. **Ensinar a ler e a escrever: uma possibilidade de inclusão social**. Pinhais: Editora Melo, 2008.

Casa da Moeda Brasileira: www.casadamoeda.gov.br, acesso em 28/08/2017

CERBASI, Gustavo. SOUZA, Maurício de. Descobrimo o valor das coisas: o guia de educação financeira para pais e professores ensinarem as crianças brincadeira. São Paulo: Editora Gente, 2012.

COSTA, Sergio R. **Dicionário de Gêneros Textuais**. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

CURITIBA. **Currículo do ensino fundamental**. Linguagens, v.2. Língua Portuguesa. Curitiba: SME, 2016.

VYGOTSKY, Lev S. **Pensamento e Linguagem: uma possibilidade de inclusão social**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

www.cachorrocao.com.br, acesso em 17/08/2017.

www.cachorrogato.com.br, acesso em 17/08/2017.

ANEXOS

CARTAS PARA O JOGO: Montando Trios com o Sistema Monetário Brasileiro.

R\$ 1,00	R\$ 0,50
R\$ 0,25	R\$ 0,10
R\$ 0,05	R\$ 0,01
R\$ 100,00	R\$ 50,00
R\$ 20,00	R\$ 10,00
R\$ 5,00	R\$ 2,00

UM REAL	CINQUENTA CENTAVOS
VINTE E CINCO CENTAVOS	DEZ CENTAVOS
CINCO CENTAVOS	UM CENTAVO
CEM REAIS	CINQUENTA REAIS
VINTE REAIS	DEZ REAIS
CINCO REAIS	DOIS REAIS

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

Justina Inês Carbonera Motter Maccarini

Karin Willms

Elizabeth Cristina Carassai

Kelly Cristhine Wisniewski de Almeida Colleti

Lilian Costa Castex

Magaly Quintana Pouzo Minatel

Marcos Alede Nunes Davel

Maria Angela da Motta

Santina Célia Bordini

Simone Cristine Vanzuita

Ramolise do Rocio Pieruccini

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)

Luciane Krul (Matemática – NRE SF)

Rosania Kasdorf Rogalsky (Matemática – NRE BQ)

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

Salette 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

Cristiani Kufky Klais

Marilete Terezinha Marquetti

Patrícia Beraldo