





APRESENTAÇÃO

Dentre todos os impactos causados pela pandemia de COVID-19, percebeu-se um agravamento nas perdas sofridas pelos educandos das escolas públicas com altos índices de vulnerabilidades, perdas essas que refletirão em toda a sua trajetória.

Mediante o princípio legal de “igualdade de condições para o acesso e permanência na escola”, previsto pela Constituição Federal (Brasil, 1988, Art. 206, I), pela Lei de Diretrizes de Bases da Educação Nacional (Brasil, 1996, Art. 3º, I) e, ainda, pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (Brasil, 1990, Art. 3º, I), não basta assegurar matrícula, transporte, alimentação e materiais, é necessário garantir-lhes também os direitos de aprendizagem. Em concordância com o QSN (Guarulhos, 2019):

A escola é um espaço privilegiado de ensino e aprendizagem, de ampliação da experiência humana e de promoção do acesso ao conhecimento: um lugar para pensar, questionar e organizar as informações em redes de significados (GUARULHOS, Introdução, 2019, p. 45).

Dessa forma, considerando o tempo em que nossas crianças estiveram afastadas do espaço escolar e que, em muitas situações, não tiveram acesso ao ensino remoto com o devido apoio, é importante possibilitarmos um período de desenvolvimento de atividades que favoreçam seu processo de ensino e aprendizagem. Por este motivo, estas orientações têm por objetivo subsidiar as ações dos professores que atuarão no Projeto **Direito de Aprender**.

O material está organizado em três planos semanais contendo atividades pautadas nos eixos: “O educando em seu processo de Comunicação e Expressão” e “O educando e a Educação Matemática”, com propostas baseadas também em objetos de conhecimento de outros eixos da Proposta Curricular Quadro de Saberes Necessários – QSN (Guarulhos, 2019).

Destacamos, ainda, a importância de:

1. **Rotina diária:** o estabelecimento de uma rotina de pesquisas e estudos, com a realização de atividades que ensinem essas ações, favorece a aprendizagem dos educandos;



2. **Sequências didáticas:** como uma das modalidades organizativas do trabalho docente, são situações de aprendizagem articuladas que, como o próprio nome já indica, de forma sequenciada, organiza atividades com nível de aprofundamento progressivo para a construção de um determinado conhecimento;
3. **Avaliação para a aprendizagem:** acompanhamento e monitoramento das aprendizagens que vão sendo desenvolvidas, podendo ser realizada por instrumentos variados, não necessariamente a realização de uma “prova” ao final de cada sequência;
4. Todas as propostas podem ser ampliadas e/ou redimensionadas.

Observação: Não devem ser enviadas atividades para casa, pois potencializaremos o tempo em que estivermos reunidos.

Rotina Diária

1. Leitura do Professor ou leitura fruição: deve ser realizada todo início de aula. Constitui-se como um excelente espaço para formação de leitores, pois o professor deve proporcionar a leitura de gêneros textuais variados em seus suportes reais tornando-se um modelo de leitor proficiente, além da possibilidade de desenvolver aprendizagens sobre procedimentos/estratégias de leitura. Com essa atividade, o educando é capaz de desenvolver o gosto pela leitura, conhecer gêneros textuais, autores e editoras, ter acesso a diferentes suportes textuais, sendo possível avaliar esteticamente os textos e os livros definindo suas preferências.
2. Exploração de espaços escolares e/ou no seu entorno: a ocupação de espaços variados, possibilita o desenvolvimento da curiosidade e de características investigativas, além do conhecimento e do reconhecimento das possibilidades de aprendizagens nesses locais.



3. Sequência didática para produção escrita a partir de gêneros textuais:
 - a. Levantamento dos conhecimentos prévios sobre o gênero;
 - b. Comparação do gênero;
 - c. Leitura do gênero fazendo questionamentos: como começa; tempo verbal; personagens; tipos textuais; coerência; coesão (uso de conectivos);
 - d. Reescrita tendo o professor como escriba;
 - e. Reescrita do gênero em grupo;
 - f. Reescrita do gênero em dupla;
 - g. Reescrita do gênero individualmente- solicitar a troca de textos para a revisão.
4. Atividades de Educação Matemática: atividades que privilegiem a reflexão sobre a construção de conhecimento de número e operações matemáticas considerando o letramento matemático.

Para as propostas matemáticas, **os contos** serão utilizados como contexto para as situações problema que envolvam:

- Ideias de adição, subtração, multiplicação e divisão;
- Agrupamento e estimativa;
- Localização a partir de um ponto de referência;
- Figuras planas e suas características.

Atente-se!

A propostas envolvem diferentes linguagens (algoritmo, desenho, escrita e outras), e todas devem ser potencializadas, pois contribuem para a construção do pensamento matemático.

METODOLOGIA DE RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Utilizar a metodologia de resolução de problema para a construção dos saberes matemáticos potencializa: o levantamento de hipóteses para a resolução, a discussão das ideias levantadas e diferentes formas de resolver a mesma situação. Para tal, a mediação do educador é fundamental. Então, atente-se para as etapas:



Etapa 1- Conhecendo o problema: o trabalho com uma situação problema deve ser iniciado com a leitura (coletiva ou individual) do texto problema. Solicite que os educandos **grifem** trechos que julguem importantes para a resolução. Palavras desconhecidas ou duvidosas devem ser discutidas no coletivo, para que não sejam empecilhos na resolução do problema.

Exemplo:

Problema 1

Os alunos do 4º A, B e C participarão da ação do bairro. Para isso, os 105 alunos foram distribuídos igualmente em 3 grupos. **Quantos alunos ficarão em cada grupo?**

A pergunta para resolução está explícita

Problema 2

Para a ação do bairro, os alunos foram distribuídos em minigrupos de trabalho. Cada minigrupo foi organizado em **4 filas**, com **7 alunos** em cada fila. **Ao todo**, os minigrupos foram **organizados** com:

- a. 11 alunos
- b. 21 alunos
- c. 24 alunos
- d. 28 alunos

Pergunta implícita, grifar os dados no texto problema contribui na compreensão do que se pede.

Etapa 2 - Discutindo ideias: neste momento, o trabalho para levantamento e discussão das ideias deve ser feito em pequenos grupos. Peça que registrem as hipóteses levantadas para a solução. Potencialize este momento, e faça perguntas que levem os educandos a pensarem sobre as possibilidades de resolução. Perguntas do tipo: “Me explique como você chegou a esse resultado?” ou “Por que escolheu esse caminho para resolver e não outro?”, oportunizam ao educando refletir sobre a sua produção, revendo ideias e detectando possíveis “erros”.

Etapa 3 - Registrando as soluções: a resolução do problema pode ser registrada por meio das diferentes linguagens, cada tipo de registro contribui para o desenvolvimento do pensamento matemático. Entretanto, é importante a clareza da intencionalidade da escolha do tipo de registro.

Exemplo:

Retomando o **Problema 2** – “Para a ação do bairro, os educandos foram distribuídos em minigrupos de trabalho. Cada minigrupo foi organizado em 4



filas, com 7 educandos em cada fila. Ao todo, os minigrupos foram organizados com”:

- a. 11 educandos
- b. 21 educandos
- c. 24 educandos
- d. 28 educandos

Algoritmo	Desenho	Produção escrita
$7 \times 4 =$		Cada fileira possui 7 educandos, o minigrupo é formado por 4 fileiras. Podemos multiplicar a quantidade de fileiras pelo número de educandos, então cada minigrupo terá 28 educandos.

Etapa 4 - Discutindo diferentes soluções: essa é uma etapa importante, é a oportunidade de os educandos expressarem as ideias matemáticas construídas! Para isso, organize a turma de forma que os grupos possam apresentar as suas soluções e comparar as respostas. Problematicize as apresentações questionando se algum grupo resolveu da mesma forma ou encontrou outro tipo de caminho para chegar à solução, ou mesmo se eles fariam de forma diferente depois de conhecer as soluções dos colegas.

Essa é uma etapa importante. Estimule a troca das ideias entre os grupos.

TRABALHO COM JOGOS MATEMÁTICOS

O trabalho com jogos matemáticos se torna um ótimo aliado para a construção das aprendizagens matemáticas quando utilizado com intencionalidade. O pós-jogo pode ser registrado por meio de diferentes linguagens.

ATENÇÃO! O trabalho com jogos fará parte da rotina semanal. O mesmo jogo deve ser disponibilizado mais de uma vez, com diferentes intencionalidades. Nessa proposta, o papel do educador é fundamental para problematizar as aprendizagens por meio dos jogos.



É importante que o jogo se relacione com as propostas trabalhadas no momento. Observe as etapas para o trabalho com jogos matemáticos.

1. Conhecendo o jogo

- Organize a turma em grupos;
- Disponibilize as regras do jogo para leitura individual, em seguida peça que discutam com o grupo o que entenderam do jogo;
- Converse com a turma sobre as regras do jogo e/ou palavras do vocabulário matemático que dificultem o entendimento, discutam as dúvidas coletivamente.

2. Hora de jogar

- Combine com a turma algumas regras coletivas, por exemplo: respeitar a vez do outro.
- Durante o jogo circule pela sala e mantenha a escuta atenta sobre as dificuldades durante as partidas (esse é um momento de avaliar possíveis dificuldades para trabalhar em outros momentos).

3. Registrando as descobertas

- Tabela das dificuldades e facilidade para ganhar o jogo;
- Desenho das jogadas;
- Lista de dicas;
- Texto sobre o que se aprendeu com o jogo.
- Sistematização dos conceitos matemáticos.

O educador deve escolher um tipo de registro a cada uso do jogo, é indicado que comece com o desenho. A sistematização dos conceitos matemáticos pode ser feita depois que o jogo foi bem explorado.

Referências:

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Centro Gráfico, 1988.

_____. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o **Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências**. Diário Oficial da União, Brasília, 1990.

_____. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as Diretrizes e Bases da educação nacional**. Diário Oficial da União. Brasília, DF, 1996.

GUARULHOS (SP). Secretaria de Educação de Guarulhos. **Proposta Curricular: Quadro de Saberes Necessários (QSN)**. Guarulhos, 2019.

ITAU, DIGITAL. **O menino e o foguete**. Disponível em: <https://www.euleioparaumacrianca.com.br/estante-digital/o-menino-e-o-foguete/>. Acesso em: 27 dez. 2021.



Estas orientações devem ser organizadas em um planejamento para as próximas três semanas de acordo com o que segue:

1ª SEMANA	2ª SEMANA	3ª SEMANA
Produção de texto itens a, b e c	Produção de texto itens d, e e f	Produção de texto item g
Paragrafação	Pontuação	Uso das aprendizagens
Sequência regularidade	Sequência de irregularidade	Uso das aprendizagens
Agrupamento / estimativa	Localização	Uso das aprendizagens
Ideias de adição, subtração, multiplicação, divisão	Ideias de adição, subtração, multiplicação, divisão	Uso das aprendizagens

Inicie as atividades solicitando a reescrita de um conto de memória que se configurará como diagnóstico inicial, por isso, deve ser guardada para comparação no último dia do projeto.

DICA: Considere o tamanho do conto para a reescrita. Contos longos podem ser reescritos por trechos.

1ª SEMANA – DE 10 A 14 DE JANEIRO

1. Levantamento prévio:

O que são contos?

Quais eles conhecem?

Quais existem na escola? (fazer a pesquisa)

Agrupamento por tipos de contos (de fada, de assombração, suspense, africanos, indígenas, árabes, entre outros) – construir uma tabela para indicação de preferências e definição da escolha da turma. (transformação em gráfico com produção de relatório conclusivo do gráfico)

SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA PARAGRAFAÇÃO



Copyright © 2001 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

1. Jogo do número oculto – (ANEXO 1) – 1 cópia para cada grupo

Dividia a turma em grupos;

- Distribua para cada grupo: um quadro numérico; as cartas e as regras;



- Apresente as regras, peça que os grupos leiam e discutam. Ao final, tire as dúvidas coletivamente. Para saber mais sobre esta etapa, retome as indicações do “Conhecendo o jogo”;
 - Antes de iniciar a partida, combine que cada grupo deve escolher um integrante para virar as cartas e outro para anotar os pontos.
 - Ao final das partidas, converse com a turma sobre as dificuldades e facilidades para encontrar os números.
 - Crie um quadro, registre as ideias da turma e deixe exposto para próxima semana, os educandos podem retomá-lo e adicionar novas informações.
- O jogo será trabalhado nas próximas semanas, então recolha o quadro numérico e as cartas.

Jogo do número oculto	
Dicas	Dificuldades

2. Leia o trecho do livro “O menino e o foguete”.

O menino gostava de dormir no escuro, com a janela aberta. Ele via os aviões passando, as nuvens, as estrelas e a lua, sua grande paixão. Quando tinha raio, ele tinha medo e fechava a janela.

Ao ganhar um irmãozinho, o vovô trouxe um presente: uma luminária enorme em formato de foguete, que ele odiou porque ficava sempre acesa por causa do nenê. Aquela luz atrapalhava. Da sua caminha, ele não conseguia ver as nuvens, as estrelas e a lua.

(ITAÚ DIGITAL, s.d)

3. Situação problema 1 – (ANEXO 2)

Organize a turma em grupos, distribua uma folha com as estrelas, em seguida leia o texto problema:

Texto Problema: O menino tentava contar as estrelas, mas sempre perdia as contas, afinal eram muitas. Ele conta uma por uma, mas não dava certo, pois ficava em dúvida qual já tinha contado. Como poderíamos ajudá-lo a contar todas as estrelas?



O **objetivo** dessa proposta é que os educandos **agrupem** as estrelas para facilitar a contagem. Para iniciar a proposta, retome os passos da resolução de problemas:

Etapa 1 - Conhecendo o problema: discuta com a turma o que é importante grifar no texto problema. Por exemplo: “contar todas as estrelas”.

Etapa 2 - Discutindo ideias: nesta etapa, peça que os educandos agrupem as estrelas para facilitar a contagem. Cada grupo pode escolher a quantidade de estrelas para o agrupamento. Exemplo: agrupar de 5 em 5; de 3 em 3; entre outras possibilidades. Para facilitar o trabalho, peça que combinem quem vai fazer o registro, mas incentive que todos participem.

Sugestões de perguntas: Depois de agrupar as estrelas, sobrou alguma fora do agrupamento? Contamos essas estrelas ou não?

Etapa 3 - Registrando as soluções: solicite que os educandos registrem a quantidade total de estrelas. Destaque que o registro deve conter quantas estrelas foram agrupadas, quantos agrupamentos encontraram e a contagem total de estrelas (o registro pode ser feito por meio de desenho ou numérico).

Etapa 4 - Discutindo diferentes soluções: peça que os grupos se organizem e um integrante do grupo explique o registro feito. Qual base de agrupamento utilizaram, qual o total de estrelas, explicações sobre como chegaram a este resultado são sempre bem-vindas. A cada apresentação, fixe o registro em local visível (um ao lado do outro). Ao final, compare as diferentes formas de contar as estrelas, e discuta com a turma se mudaria alguma coisa em suas resoluções.

4. Agora é hora de sistematizar os conhecimentos. – **ANEXO 3**

Retome a proposta da contagem das estrelas. Destaque que agora será utilizado o agrupamento de **base 10**, o mesmo existente no sistema de numeração decimal.



2ª SEMANA – DE 17 A 21 DE JANEIRO

SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA PONTUAÇÃO

1. Distribua um texto impresso (de acordo com o conto que foi escolhido) e peça para que observem, localizem e pintem as marcações gráficas que não são letras.
2. Converse com as crianças sobre o significado dessas marcações: Para que servem? Como são usadas?
3. Faça a análise reflexiva, coletivamente, das propostas abaixo:

Enigma da herança: a importância da pontuação

Um homem rico estava muito mal, agonizando. Dono de uma grande fortuna, não teve tempo de fazer o seu testamento. Lembrou, nos momentos finais, que precisava fazer isso. Pediu, então, papel e caneta.

Só que, com a ansiedade em que estava para deixar tudo resolvido, acabou complicando ainda mais a situação, pois deixou um testamento sem nenhuma pontuação!

O homem escreveu o seguinte:

**“DEIXO MEUS BENS A MINHA IRMÃ NÃO A MEU SOBRINHO JAMAIS
SERÁ PAGA A CONTA DO PADEIRO NADA DOU AOS POBRES”**

Para quem ele deixou a fortuna? Apenas com a pontuação, é possível mudar o beneficiário da herança. Acompanhe:

- 1) Em benefício do sobrinho
- Deixo meus bens à minha irmã? Não! A meu sobrinho. Jamais será paga a conta do padeiro. Nada dou aos pobres.
- 2) Em benefício da irmã
- Deixo meus bens à minha irmã. Não a meu sobrinho. Jamais será paga a conta do padeiro. Nada dou aos pobres.
- 3) Em benefício do padeiro
- Deixo meus bens à minha irmã? Não! A meu sobrinho? Jamais! Será paga a conta do padeiro. Nada dou aos pobres.
- 4) Em benefício dos pobres



- Deixo meus bens à minha irmã? Não! A meu sobrinho? Jamais! Será paga a conta do padeiro? Nada! Dou aos pobres.

E agora? A herança pode ser de qualquer um deles, só mesmo o autor do testamento para esclarecer essa dúvida.

Casos em que a pontuação pode salvar vidas: Matar ou não matar?

Conta-se que, num reino distante, vivia um rei bondoso e generoso para o povo. Todos o amavam.

Certo dia, uma pessoa não identificada colocou uma placa na porta do castelo, na sombra da noite, com o seguinte dizer:

“MATAR O REI NÃO É CRIME.”

Quando amanheceu, o rei foi alertado pelos guardas para não sair do palácio, pois alguém estava tramando contra a vida dele.

Assustado, ele buscou o sábio do reino e pediu o seu conselho. O mesmo ponderou chegou a uma conclusão. Rapidamente, pegou um pincel e um balde de tinta e modificou um pequeno detalhe na placa:

“Matar o rei não, é crime.”

Assim, todos do reino entenderam que a placa era uma homenagem ao seu bondoso rei e que sua vida não corria mais perigo.

Disponível em: <http://www.professoramanuka.com.br/2016/07/enigma-da-heranca-importancia-da-pontuacao.html>. Acesso em: 15 de dezembro de 2021.

4. Distribua um texto impresso sem pontuação para que possam colocá-las.

SUGESTÕES DE GÊNEROS: PIADAS E TIRINHAS



SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA ORTOGRAFIA

1. A partir do primeiro texto produzido pelas crianças, faça o levantamento dos erros ortográficos que aparecem com maior frequência na turma.
2. Observe os quadros abaixo e identifique a qual categoria se enquadram.
3. Desenvolvam atividades que estejam na sistematização apontada logo após os quadros.

POR QUE E COMO TRABALHAR COM ORTOGRAFIA

A Língua Portuguesa apresenta normas de padrão de escrita, as quais se constituem por escrevermos de forma ortográfica. Uma criança que adquiriu base alfabética de escrita, muitas vezes, compreende as relações básicas entre escrita e som, e escreve de acordo com seus conhecimentos.

Além disso, mobilizamos aprendizagens diferentes para atividades diversas. Se solicitamos que a criança escreva uma lista de palavras ditadas; ela precisará fazer uso apenas dos seus conhecimentos sobre a escrita dessas palavras e, assim, poderá apresentar menos erros ortográficos. No entanto, se for uma produção de texto, ela precisará: conhecer as características do gênero textual; construir o enredo da história com coerência; fazer uso de parágrafo, pontuação e pensar como se escreve cada uma das palavras do texto. Dessa forma, a produção de texto pode apresentar muitos erros diferentes.

O/A professor/a deve tratar as aprendizagens da ortografia como objeto de reflexão.

Para isso, o entendimento do que chamamos de 'regular' e do que denominamos 'irregular' em nossa ortografia é fundamental para que se possa organizar as atividades.

REGULARIDADES ORTOGRÁFICAS

1. **REGULARES DIRETAS:** p, b, t, d, f, v – uma letra para um som. O educando troca entre P e B, T e D, F e V (surdas e sonoras)
2. **REGULARES CONTEXTUAIS** – relações letra-som também regulares, mas é o contexto, dentro da palavra que vai definir qual letra (ou dígrafo) deverá ser usada:



CASOS DE REGULARIDADES CONTEXTUAIS
Uso do R ou RR em palavras como RATO, PORTA, HONRA, PRATO, BARATA E GUERRA.
Uso do G ou GU em palavras como GAROTA E GUERRA
Uso do C ou QU notando o som /k/ em palavras como CAPETA E QUILO
Uso do J formando sílabas com A, O e U em palavras como JABUTI, JOGADA e CAJUÍNA
Uso do Z em palavras que começam com som de Z – por exemplo: zabumba, zinco
Uso do S no início das palavras, formando sílabas com A, O e U como SAPINHO, SORTE e SUCESSO
Uso de O e U no final de palavras que terminam “com som de U – por exemplo, BAMBO e BAMBU
Uso de E ou I no final de palavras que terminam “com som de I – por exemplo: PERDE e PERDI
Uso de M, N, NH ou para grafar todas as formas de nasalidade de nossa língua – CAMPO, CANTO, MINHA, PÃO, MAÇÃ, ETC.

Essa variedade ortográfica (no sistema alfabético), explica porque, a princípio, as crianças têm dificuldade em escrever de acordo com a norma padrão.

3. REGULARES MORFOLÓGICAS-GRAMATICAIIS – relação com sua classe gramatical: verbo, substantivo, adjetivo.

CASOS DE REGULARIDADES MORFOLÓGICO-GRAMATICAIIS PRESENTES EM SUBSTANTIVOS E ADJETIVOS – por derivação
PORTUGUESA, FRANCESA e demais adjetivos que indicam o lugar de origem se escrevem com ESA no final.
BELEZA, POBREZA e demais substantivos derivados de adjetivos e que terminam com o segmento /eza/ se escrevem EZA
PORTUGUÊS, FRANCÊS e demais adjetivos que indicam o lugar de origem se escrevem com ÊS no final
MILHARAL, CANAVIAL, CAFEZAL e outros coletivos semelhantes terminam com L
FAMOSO, CARINHOSO, GOSTOSO e outros adjetivos semelhantes se escrevem sempre com S
DOIDICE, CHATICE, MENINICE e outros substantivos terminados com o sufixo ICE se escreve com C
Substantivos derivados que terminam com os sufixos ÊNCIA, ANÇA E ÂNCIA também se escrevem sempre com C ou Ç ao final – CIÊNCIA, ESPERANÇA, IMPORTÂNCIA.



CASOS DE REGULARIDADES MORFOLÓGICO-GRAMATICAIS PRESENTES NAS FLEXÕES VERBAIS
CANTOU, BEBEU, PARTIU e todas as outras formas da terceira pessoa do singular no passado se escrevem com U no final.
CANTARÃO, BEBERÃO, PARTIRÃO e todas as formas da terceira pessoa do plural do futuro se escrevem com ÂO, enquanto todas as outras formas da terceira pessoa do plural dos outros tempos se escreve, com M no final – CANTAM, BEBERAM, PARTIAM, CANTAVAM
CANTASSE, BEBESSE, PARTISSE e todas as flexões do imperfeito do subjuntivo terminam com SSE.
Todos os infinitivos terminam com R – CANTAR, PULAR, BEBER – embora em algumas regiões ele não seja pronunciado.

IRREGULARIDADES ORTOGRÁFICAS
“som do S” – SEGURO, CIDADE, AUXÍLIO, FORÇA, GIZ, CRESÇA, CASSINO, PISCINA, EXCETO.
“som do G” – GIRAFÁ, JILÓ
“som do Z” – ZEBRA, CASA, EXAME
“som do X” – ENXADA, ENCHENTE
Emprego do H inicial – HORA, HARPA
Disputa entre E e I / O e U em sílabas átonas – CIGARRO / SEGURO; BONITO / TAMBORIM
Disputa do L com o LH diante de certos ditongos – JÚLIO / JULHO; FAMÍLIA / TOALHA
Certos ditongos com pronúncias reduzidas – CAIXA, MADEIRA, VASSOURA

Em todos esses casos não há regra que ajude a criança na construção desse conhecimento. É preciso, em caso de dúvida, consultar modelos autorizados (como o dicionário) e memorizar! Conservar na mente as imagens visuais, como imagens fotográficas. Por isso, a exposição dos educandos a variadas situações de comunicação em que haja modelos de escrita das palavras que contêm irregularidades é fundamental para que ele memorize sua imagem visual.

SUGESTÃO DE SISTEMATIZAÇÃO

- Atividades de reflexão sobre palavras a partir de textos: ditado interativo, releitura com focalização e reescrita com transgressão ou focalização.



- Atividades de reflexão sobre palavras FORA de textos: envolvendo a classificação e a formação de palavras reais e inventadas;
 - Atividades de revisão coletiva e individual das produções de textos.
-
- ❖ Ditado interativo: ditar um texto já conhecido pelas crianças, fazendo pausas e discutindo previamente as questões ortográficas – favorece o aprendizado para a construção da antecipação do erro.
 - ❖ Releitura com focalização: releitura coletiva com discussão da escrita da palavra, propondo questões sobre a grafia das mesmas.
 - ❖ Discussão sobre transgressão na escrita: colocar as crianças em contato com escritas que desencadeiam debates. Ex.: falas das personagens Chico Bento e Cebolinha (escrita como se fala para deixar marcado os modos de falar); escrever uma palavra errada de propósito para as crianças lerem, discutir o que está errado e como se escreve.
 - ❖ Atividades que envolvem correspondências regulares diretas:
 - Classificação de duas listas de palavras, separação em colunas;
 - Elaboração da escrita da regra e construção de um quadro das regras;
 - Exercícios que levem à consolidação: cruzadinhas, charadas, caça-palavras, ditados, completar lacunas.
 - ❖ Atividades que envolvem correspondências regulares contextuais e morfológico-gramaticais:

Obs.: Não há necessidade da criança saber classificar a palavra quanto a sua categoria gramatical.

- Elaboração de lista de palavras;
- Criação de um caderno ou quadro de descobertas de palavras;
- Exercícios para consolidação: todos os apresentados no item anterior e podendo-se acrescentar: bingo de palavras, jogos (forca, da velha, STOP, etc.).
- ❖ Atividades para irregularidades:
 - lista de palavras que possam ser sempre consultadas – em cartaz, no caderno, em fichas, etc.
- ❖ Uso do dicionário:



Usar o dicionário pressupõe autonomia e uma série de conhecimentos. O aprendiz precisa saber:

- que as palavras estão organizadas por suas letras iniciais e na ordem do alfabeto;
- que para descobrir a grafia é preciso ler o significado;
- que muitas vezes há vários significados para a palavra e o que define é o contexto;
- que devemos buscar as palavras nas suas formas não-flexionadas.
- Estratégias facilitadoras:
 - fazer agendas com telefones e endereços dos colegas e parentes;
 - ordenar palavras de um mesmo campo semântico de forma alfabética;
 - criar jogos que favoreçam o aprendizado da ordem interna das palavras;
 - criar “pequenos dicionários” da turma.

Quem escreve, escreve para que alguém leia, então, o professor precisa desde cedo colocar para seus educandos, a necessidade da revisão e reelaboração dos textos escritos.

Além de sempre possibilitar um leitor real para a escrita.

Referência: MORAIS, Artur Gomes. **Ortografia: ensinar e aprender.** São Paulo: Ática, 2003.

EDUCAÇÃO MATEMÁTICA

1. Jogo do número oculto:

- Separe a turma em grupos;
- Retome a leitura das regras, em seguida retome o quadro com as dicas e dificuldades. Pergunte se alguém acrescentaria mais alguma dica para esta partida.
- Peça que os grupos iniciem o jogo, não esqueça de indicar um integrante vai virar as cartas e outro para marcar os pontos.



- O registro do pós-jogo será individual, peça que o educando registre em uma folha por meio de desenho as partidas. Esse tipo de registro é importante, pois as crianças têm a liberdade para expressar como pensaram as suas estratégias.
- Ao final, peça que os educandos apresentem os seus registros para os integrantes do seu grupo. Lembre-se de que ao apresentar, cada criança deve contar qual estratégia utilizou para localizar o número.

2. Desafio do Número oculto – **ANEXO 4**

Orientações:

- O objetivo dessa proposta é que os educandos percebam a ideia de acrescentar ou tirar uma dezena ou unidade.
- Leia com os educandos a proposta do ANEXO 4. Eles podem criar novas dicas e desafiar o colega ao lado.
- Ao final da atividade, sistematize a ideia de dezena e unidade. As setas representam + 1 dezena, - 1 dezena, + 1 unidade, -1 unidade.

3. Ditado do número

Sem o apoio do quadro numérico, os educandos devem descobrir o número.

Crie um número referência e as setas para que os educandos registrem as respostas (caderno ou folha em branco).

Ao final do ditado do número oculto, converse coletivamente sobre as respostas e problematize a partir do princípio de acrescentar ou tirar 10, acrescentar ou tirar 1.



3ª SEMANA– DE 24 A 28 DE JANEIRO

Para finalizar o projeto no *Eixo: O Educando e a Comunicação e Expressão*, peça uma produção de texto, preferencialmente do tipo de conto que a turma escolheu, faça a comparação entre o texto escrito para o diagnóstico e este final.

1. Jogo do número oculto – ANEXO 5

Nesta semana, o jogo ganhará novas regras!

A turma já explorou nas duas últimas semanas diferentes perspectivas do jogo do número oculto. Então, já o conhecem para criar novas regras e cartas.

A proposta é que os educandos acrescentem **uma nova regra** ao jogo e produzam **novas cartas** para descobrir os números.

- Distribua duas folhas de sulfite para cada grupo formado;
- Na primeira folha eles devem produzir 9 cartas com dicas para descobrir o número oculto;
- Na segunda folha, devem escrever as regras do jogo, acrescentando uma nova regra;
- Ao final, peça que troquem com o grupo ao lado, para que joguem.

2. Desafio: O rei que mandava demais

O rei de uma terra bem, bem distante era muito mandão. Os seus mandos e desmandos eram diários, e muitos deles eram absurdos. Os soldados, já não aguentavam mais tantos desatinos.

Um dia, o rei acordou, olhou pela janela e pensou: “Cansei dessa paisagem, vou mandar os soldados mudarem tudo de lugar”. Então, ordenou:

- Atenção, soldados! Eu quero uma nova paisagem. Quero árvores perto do castelo, mas longe do rio. Também quero que construam uma estátua do lado esquerdo rio. O canteiro de flores deve ficar longe do rio e do castelo, pois tenho alergia.



Para essa proposta utilizaremos as etapas da Resolução de Problemas

Divida a turma em grupos, e em seguida distribua uma folha grande para cada grupo para que os educandos registrem os pedidos do rei.

Etapa 1 - Conhecendo o problema: leia o trecho da história do “Rei que mandava demais” e peça que os educandos destaquem os pedidos do rei. Alerta que essa proposta se trata de localização e para isso, devemos localizar os pontos de referência.

Etapa 2 - Discutindo ideias: nesta etapa, converse com a turma sobre os pedidos do rei e liste-os no quadro. Peça que os discutam como atenderão a todos os pedidos do rei.

Sugestões de perguntas: Como vocês vão organizar todos os pedidos? Já pensaram como vão conferir se todos os pedidos foram atendidos?

Etapa 3 - Registrando as soluções: solicite que os educandos registrem os pedidos na folha grande. Lembre-se que cada grupo terá uma interpretação, então diferentes soluções podem aparecer.

Etapa 4 - Discutindo diferentes soluções: escolha um integrante de cada grupo para comunicar a solução encontrada. Retome a lista de pedidos do rei anotada no quadro para que os educandos observem se o grupo atendeu todos os pedidos. Caso, algum pedido não tenha sido contemplado, peça que a turma dê dicas ou contribua com soluções para que seja resolvido.

Após as apresentações, dê um tempo para que os grupos reorganizem os pedidos.



ENCERRAMENTO

Para encerrar o projeto, o/a professor/a deve produzir um relatório de cada educando, para isso, siga as orientações:

1. No primeiro parágrafo, descreva em linhas gerais, como se deu o projeto, como o grupo participou, quais atividades desenvolvidas os educandos mais se interessaram;
2. No segundo parágrafo, descreva como o educando se desenvolveu: participou das atividades, demonstrou interesse, foi assíduo, e todas as informações que considerar pertinentes;
3. Nos próximos parágrafos, faça considerações que sejam importantes para o professor/a do ano saber sobre o desenvolvimento do educando, suas potencialidades e suas necessidades de aprendizagem.

Observações:

1. Os relatórios podem ser digitados;
2. Devem ser escritos em norma padrão, sem abreviações, gírias e livre de erros ortográficos;
3. Cuidado com rótulos! Utilize termos que demonstrem o processo de aprendizagem e não fim em si mesmo.
4. Atente-se ao que observou e não a conclusões ou juízos de valor.



EXPEDIENTE

Secretário de Educação

Alex Viterale

Subsecretária de Educação

Fábia Aparecida Costa

Diretora de Departamento de Orientações Educacionais e Pedagógicas

Solange Turgante Adamoli

Colaboradores

Ana Paula Reis Felix Pires

Anna Solano

Juliana Portella de Freitas

Patrícia Cristiane Tonetto Firmo

Thatiane C. Melguinha

GUARULHOS / 2022



ANEXO 1 – parte 1

Jogo “Número oculto”

Objetivo:

- Ler números e observar regularidades na escrita dos números no Sistema de Numeração Decimal;
- Confrontar e argumentar as regularidades desse sistema de numeração.

Organização da classe: grupos de 4 crianças.

Material: um Quadro da Centena para cada educando (ou um Quadro da Centena afixado na classe para ser consultado pelos educandos) e um baralho com 30 cartas, com números e setas como o modelo a seguir.

Regras:

- Deixar o quadro da centena no centro da mesa.
- Colocar o baralho de carta virado para baixo
- Escolher um jogador para virar a carta do baralho
- Escolher outro jogador para anotar os pontos
- A um sinal combinado no grupo, por exemplo: “um, dois, três e já!” Peça que o jogador escolhido vire uma carta.
- todos viram suas cartas e tentam descobrir qual é o número resultado das orientações de sua carta;
- Ganha um ponto o primeiro que disser o número correto. Todos devem conferir. Em caso de erro, ganha o segundo que disser seu número corretamente;
- Para a próxima rodada, retirar do baralho uma nova carta.
- Ao final de 6 rodadas, ganha quem tiver mais pontos.



ANEXO 1 – parte 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	41	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



ANEXO 1 – parte 3

24 ↓ ↓ → → →

18 ← ← ↓ ← ↓

64 ↓ ↓ ← ← ←

62 → ↑ ↓ → ↑

76 → ↑ → →

87 ↑ ↑ → → ←

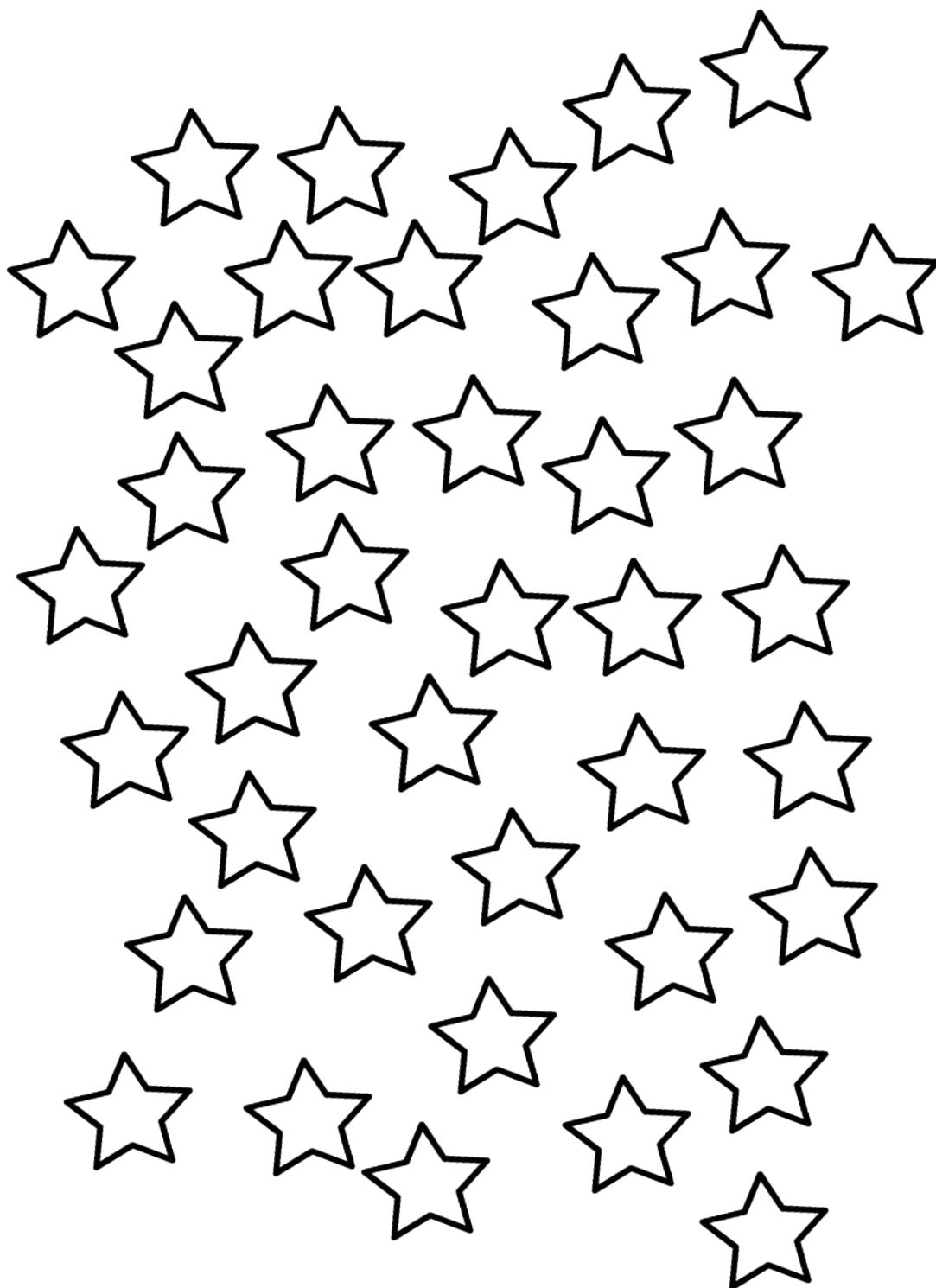
14 → ↓ → ↓ →

85 ↑ → → ↓ →

50 ← ↑ ← ← ↑

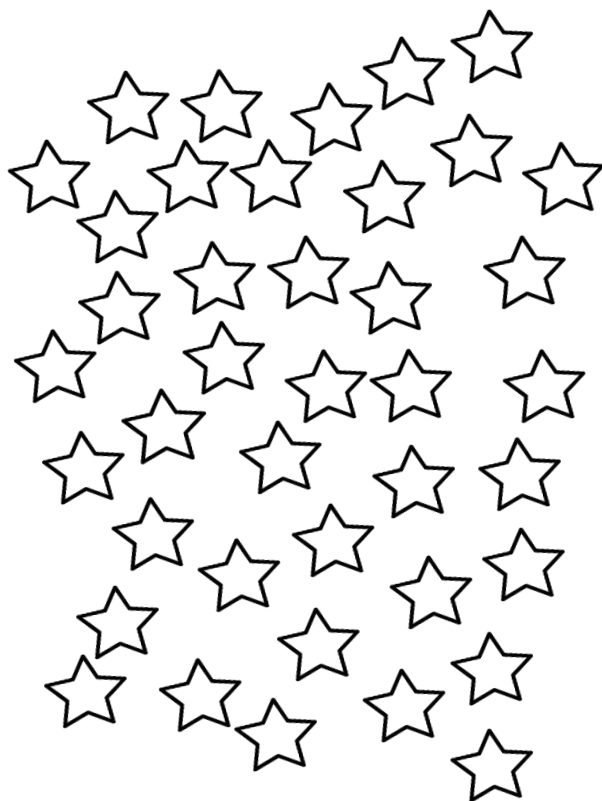


ANEXO 2





ANEXO 3



1. Divida as estrelas utilizando agrupamentos de base 10.
2. Preencha a tabela

CENTENA (C)	DEZENA (D)	UNIDADE (U)

3. Qual o total de estrelas?



ANEXO - 4

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	41	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Observe as dicas para o descobrir o número oculto. Registre no quadro.

2 → ↓ ↓ ← _____

85 → ↑ ← _____

47 ← ↓ → _____

Desafio – Perceba que para encontrar o número podemos somar +1, tirar 1, somar + 10 ou tirar 10 do número referência, para isso cada seta possui um valor. Descubra o valor de cada seta.

→	↑
←	↓

