



Considerações e Sugestões de Atividades Pedagógicas

Matemática

NÍVEL 2

De 6 a 8 acertos

Os alunos que se encontram neste nível, além de já terem consolidado as habilidades do nível anterior, geralmente já podem:

- Realizar contagem de até 10 objetos iguais em disposições variadas;
- Reconhecer números menores que 20 lidos pelo aplicador;
- Completar o número que falta em uma seqüência numérica ordenada até 10;
- Resolver problemas de adição que demandam ação de juntar ou acrescentar com total menor que 10;
- Reconhecer figura geométrica plana em posição padrão com base em seu nome;
- Identificar a maior quantia entre cédulas do sistema monetário;
- Identificar informações associadas à maior coluna de um gráfico, quando solicitado por termos menos diretos, como “preferido”, “campeão”;
- Identificar informações apresentadas em tabelas com duas colunas.

Os alunos que se encontram neste nível devem continuar a realizar contagens, usando agrupamentos de até 20 objetos dispostos de maneira uniforme ou não. Devem também ser estimulados, paulatinamente, à compreensão da representação numérica de quantidades maiores que 20, em atividades que exijam raciocínios sobre a construção do sistema de numeração decimal.

Eixo: Números e Operações

O professor deve oportunizar:

- Situações em que os alunos possam ampliar o conhecimento sobre o sistema de numeração decimal.
- A compreensão do sistema de numeração decimal que deve ser relacionada à regra de trocas de representação (10 unidades podem ser representadas por 1 dezena), contemplando a ideia de reversibilidade (1 dezena também pode ser representada por 10 unidades).

O professor deve propor:

- **Atividades de manipulação de objetos, jogos, brincadeiras e problemas** sistematizados por trocas de representação em diferentes bases (menores que 10 – bases 2, 3 e 5, ...) e mantendo a reversibilidade, auxiliam na construção dessa compreensão.

Exemplo, em um jogo que exija que 3 fichas azuis sejam trocadas por 1 ficha branca e 3 fichas brancas por 1 ficha rosa, então, 1 ficha rosa também poderia ser trocada por 9 azuis.

- **Brincadeiras e jogos** que exijam a compreensão de variação de valores de acordo com sua **disposição espacial**.

Exemplo: jogo de boliche com pinos de vários valores facilitam a construção da compreensão do sistema de numeração decimal como um sistema posicional (o 5 pode valer 5 unidades ou 5 dezenas, por exemplo, segundo a ordem que ele ocupa no numeral).

- **Atividades** envolvendo **sequências numéricas** (devem continuar) e introduzir com números maiores que 20, a serem completadas ou identificadas por ordem crescente e, mais adiante, decrescente.
- **Atividades de comparação de quantidades de objetos** devem conter elementos variados, a fim de provocar o desenvolvimento da habilidade de comparação de objetos diferentes dispostos de forma não uniforme.

Os alunos devem ser estimulados a criar estratégias para:

- Realizar **operações de adição e subtração** que demandem ideias de juntar e acrescentar, com o total maior que 10, e que demandem ideias de separar e retirar, envolvendo números até 20.
- **Desenvolver cálculo mental** através de Jogos, brincadeiras e problemas.

É importante que a socialização das estratégias criadas pelos alunos seja encaminhada pelo professor, a fim de contribuir com a construção de diversificadas estratégias operatórias de realização em função das regras de organização do sistema decimal de numeração.

Eixo: Geometria

As habilidades deste campo podem ser estimuladas por:

- Atividades que favoreçam o desenvolvimento da **percepção espacial** (discriminação visual, memória visual, decomposição de campo, conservação de forma e tamanho, coordenação visual-motora e equivalência por movimento), destacando o reconhecimento das figuras geométricas com base na observação de sua presença no cotidiano dos alunos;

Possibilitando:

- Identificar e explorar as propriedades que possuem, estabelecendo comparações e
- Extrair suas próprias conclusões sobre as particularidades e semelhanças que apresentam.

Os alunos devem ser estimulados a criar estratégias para:

- Iniciar atividades de reconhecimento de figuras planas dispostas na composição de um desenho ou mosaico.
- Continuar manuseando objetos que representem as figuras planas, bem como os respectivos desenhos.

- Diversificar a apresentação das figuras geométricas planas (representadas em desenhos ou objetos manipuláveis) para auxiliar o desenvolvimento da habilidade de reconhecer uma figura em uma composição de figuras planas ou reconhecê-la em disposições espaciais variadas (por exemplo, a base maior do retângulo deve ser apresentada na horizontal, na vertical ou inclinada para a direita ou para a esquerda).

Os alunos que atingiram este nível devem ser estimulados, paulatinamente, ao uso dos respectivos nomes das figuras planas apresentadas isoladamente ou na composição de outras.

Atividades a serem trabalhadas pelos alunos:

- Uso de réguas lineares,
- Formas geométricas feitas em papel-cartão,
- Desenhos em mosaicos ou demais desenhos compostos por figuras geométricas e demais atividades sugeridas pelo professor.

Eixo: Grandezas e Medidas

As habilidades deste campo podem ser estimuladas por atividades que favoreçam ao aluno:

- Desenvolver a noção de convenção de valores que são atribuídos a certos objetos;
- Experienciar a identificação de cédulas visando o desenvolvimento da habilidade de trocas entre cédulas e/ou moedas;
- Trabalhar com as réplicas de cédulas associadas a problemas. Como por exemplo, o aluno deve ser estimulado a compreender que 1 nota de 10 reais equivale a 2 notas de 5, ou a 5 notas de 2 reais, ou ainda a 10 moedas de 1 real.
- Dramatizar situações de compra e venda em supermercados, livrarias, sorveterias etc;
- Solicitar orçamentos, considerando uma determinada quantia em dinheiro, distribuída em cédulas com determinados valores. Dessa forma, eles deverão indicar a quantidade de materiais que podem comprar e quais cédulas eles utilizariam para o pagamento.
- Trabalhar com a leitura de horas exatas em relógios analógicos e digitais.
- Confeccionar, com orientação do professor, os instrumentos de medição de tempo e as discussões/problematizações sobre as unidades de medidas, facilitando assim, o desenvolvimento da habilidade da leitura de horas e das noções de medidas em dia, semana, mês e ano, construídas ao longo da escolarização.

Eixo: Tratamento da Informação

Aos alunos que atingiram este nível é possível:

- Oportunizar atividades que trabalhem a identificação da maior ou menor frequência (valores) em tabelas de produtos alimentícios, por exemplo, e em gráficos de colunas, através de jogos realizados pelos alunos.

- Trabalhar com exploração de gráficos em colunas com informações de interesse dos alunos, as preferências esportivas dos colegas, quantidade de alunos com “certa” idade, por exemplo.
- Trabalhar com atividades de identificação, em gráfico de colunas, de uma informação requerida por um problema. Por exemplo, pedir que o aluno identifique no gráfico (número de alunos x idade) quantos alunos têm 7 anos de idade.

Sucesso a todos!