



Governo do Estado do Espírito Santo  
Secretaria da Educação  
Gerência de Educação Infantil e Ensino Fundamental

# INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA PARA O PAEBES

Matemática





**Governo do Estado do Espírito Santo**  
**Secretaria de Estado da Educação**  
**Gerência de Educação Infantil e Ensino Fundamental**

**Secretaria de Estado da Educação do Espírito Santo**

Vitor Amorim de Angelo  
**Secretário de Estado da Educação**

**Subsecretaria de Educação Básica e Profissional**

Andrea Guzzo Pereira  
**Subsecretária de Estado de Educação Básica e Profissional**

**Gerência de Educação Infantil e Ensino Fundamental - Geief**

Rafaela Teixeira Possato de Barros  
**Gerente**

Débora Aparecida Furieri Matos  
**Subgerente**

Jéssica Monteiro Falquetto  
Alex Almeida Rosa  
**Técnico pedagógico responsável**

Adriana Lisboa Chaves Rezende  
Alex Almeida Rosa  
Antonio da Silva Pereira Neto  
Jéssica Monteiro Falquetto  
Júlio César Campos  
Luara Zucolotto Afonso  
Monalisa Di Paula Silva de Albuquerque  
Priscila Pereira de Aquino  
Roque Alves da Silva Júnior  
Simone Maria Oliveira Gonçalves  
Stevão Carneiro de Sousa  
Tatiana Gomes dos Santos Peterle

**Equipe Técnica da Gerência de Educação Infantil e Ensino Fundamental**

Adalzira Ribeiro da Hora  
Sandra Mara Moura Machado  
**Equipe de Apoio da Gerência de Educação Infantil e Ensino Fundamental**

# APRESENTAÇÃO

O Programa de Avaliação da Educação Básica do Espírito Santo (PAEBES e PAEBES ALFA) visa aferir as aprendizagens dos estudantes da rede pública estadual e das redes municipais de ensino do Espírito Santo, bem como subsidiar a implementação, a (re)formulação e o monitoramento de políticas educacionais.

Considerando os resultados do Paebes 2º ano, edição de 2024, a Gerência de Educação Infantil e Ensino Fundamental elaborou este material de intervenção pedagógica para apoiar o trabalho realizado pelos professores que atuam em turmas de 2º ano.

A intervenção pedagógica é importante para auxiliar os estudantes no processo de consolidação de habilidades/descriptores essenciais ainda fragilizados para assegurar a progressão de suas aprendizagens.

Desse modo, as sequências didáticas que apresentamos neste caderno foram elaboradas a partir dos descritores que reportaram menor percentual de acerto no Paebes 2º ano em 2024.

**Bom trabalho!**

1

4

2

5

7

3

8

6

As sequências didáticas de Matemática propostas neste caderno estão estruturadas nas seguintes seções:



## APRESENTAÇÃO E CONCEITUAÇÃO

Nesta seção, apresentamos um resumo do que será abordado na sequência proposta e os conceitos matemáticos que serão trabalhados.



## OBJETIVO DA AULA

Nesta seção, detalhamos o objetivo da aula, com vistas a contribuir para a orientação do trabalho docente.



## DESENVOLVIMENTO

Nesta seção, detalhamos os procedimentos metodológicos necessários à realização da prática, indicando as etapas de execução da sequência didática. Também propomos uma discussão sobre as estratégias adotadas pelos estudantes, permitindo que eles compartilhem suas observações e aprendam com as abordagens dos colegas.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS E AVALIAÇÃO

Aqui, dispomos os pontos de diálogo necessários ao encerramento da execução da sequência, com reflexões e possíveis conclusões que devem ser pensadas com os(as) estudantes.



## JOGOS MATEMÁTICOS

Pensando na utilização de jogos analógicos e digitais como ferramentas de promoção da aprendizagem lúdica, as sequências didáticas são complementadas com jogos que potencializam as aprendizagens.

# SUMÁRIO

CLIQUE NAS AULAS PARA ACESSÁ-LAS



## SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1

EXPLORANDO O ESPAÇO E CRIANDO REPRESENTAÇÕES.....1

## SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2

O RELÓGIO DA NOSSA ROTINA: MEDINDO O TEMPO NO DIA A DIA.....7

## SEQUÊNCIA DIDÁTICA 3

DESCOBRINDO INÍCIOS, FINS E DURAÇÕES.....14

## SEQUÊNCIA DIDÁTICA 4

VAMOS ESTIMAR E DESCOBRIR!.....20



# SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1: EXPLORANDO O ESPAÇO E CRIANDO REPRESENTAÇÕES

## Habilidade(s):

- EF02MA12/ES: Identificar e registrar, em linguagem verbal ou não verbal, a localização e os deslocamentos de pessoas e de objetos no espaço, considerando mais de um ponto de referência, e indicar as mudanças de direção e de sentido, com o uso de mapas, desenhos, esquemas ou aplicativos (com trilhas e labirintos).
- EF02MA13/ES: Esboçar roteiros a serem seguidos ou plantas de ambientes familiares, assinalando entradas, saídas e alguns pontos de referência, possibilitando um trabalho integrado com Geografia, onde também estão previstas leituras e confecções de plantas, mapas e croquis.

## Descritores Paebes:

- D16 - Identificar a localização ou a descrição/esboço do deslocamento de pessoas e/ou de objetos em representações bidimensionais (mapas, croquis, etc.).
- D19 - Descrever ou esboçar o deslocamento de pessoas e/ou objetos em representações bidimensionais (mapas, croquis, etc.) ou plantas de ambientes, de acordo com condições dadas.

## Objeto(s) de conhecimento:

- Localização e movimentação de pessoas e objetos no espaço, segundo pontos de referência, e indicação de mudanças de direção e sentido.
- Esboço de roteiros e de plantas simples.

## Expectativas de aprendizagem:

- Identificar e descrever a localização e o deslocamento de pessoas e de objetos no espaço, considerando mais de um ponto de referência e as mudanças de direção e/ou de sentido.
- Esboçar roteiros a serem seguidos assinalando entradas, saídas e alguns pontos de referência.
- Esboçar plantas de ambientes familiares, assinalando entradas, saídas e alguns pontos de referência.

**Duração:** 3 aulas de 50 minutos.

## Materiais necessários:

- Cartolina, papel kraft ou quadriculado para criar mapas e croquis.
- Lápis de cor, giz de cera e canetinhas para desenho.
- Réguas ou palitos de picolé para traçar caminhos.
- Blocos lógicos ou pequenos bonecos para simular deslocamentos.
- Figuras geométricas recortadas para representar objetos no mapa.
- Projetor ou tablet para visualização de mapas simples (se possível).
- Google Maps para explorar a localização da escola (se possível).



## APRESENTAÇÃO E CONCEITUAÇÃO

Professor(a), **o ensino de localização e deslocamento em representações bidimensionais é fundamental para o desenvolvimento do pensamento espacial dos estudantes.** Desde os primeiros anos do ensino fundamental, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o Currículo do Espírito Santo (2020) estabelecem **a importância de compreender e interpretar representações gráficas do espaço**, como mapas e croquis, auxiliando na construção de estratégias para localização e deslocamento no ambiente. Esse aprendizado contribui para o **entendimento matemático e geográfico e estimula a autonomia e a capacidade de análise espacial**, permitindo que os estudantes desenvolvam um olhar mais crítico sobre o espaço em que vivem e interagem.

Para tornar esse aprendizado significativo, as aulas propostas aqui são estruturadas com metodologias ativas, colocando os estudantes como protagonistas do processo de construção do conhecimento. A partir da observação do próprio ambiente escolar, eles aprendem a identificar pontos de referência e a descrever trajetos de forma lógica e organizada. O trabalho com croquis e mapas simples favorece a conexão entre a experiência concreta e sua representação gráfica, permitindo que compreendam como a visão aérea facilita a organização do espaço e a orientação no deslocamento.

Os principais conceitos abordados incluem a noção de espaço e representação, a identificação de pontos de referência, a descrição de deslocamentos e a criação de mapas e croquis. A ideia de que o espaço pode ser representado de diferentes formas é explorada por meio da construção coletiva de mapas da sala de aula e da escola, além da realização de desafios que estimulam a movimentação e a descrição dos caminhos percorridos. Expressões como “à direita”, “à esquerda”, “à frente”, “atrás” e “perto/longe” são trabalhadas de maneira prática, ajudando os estudantes a desenvolverem uma comunicação espacial mais precisa.



## OBJETIVO DA AULA

Desenvolver a percepção espacial dos estudantes por meio da identificação, representação e interpretação de deslocamentos e localizações em representações bidimensionais, como mapas e croquis, promovendo a autonomia na orientação espacial e o reconhecimento de pontos de referência para a organização e deslocamento no ambiente escolar e em outros espaços do cotidiano.



## DESENVOLVIMENTO

Professor(a), inicie um bate-papo com os estudantes para ativar o conhecimento prévio e situá-los no tema da aula. Faça perguntas que os incentivem a pensar sobre como se orientam no espaço:

- Como vocês explicariam para um amigo onde fica a nossa sala de aula?
- O que vocês usam para se localizar dentro da escola? Observam portas, janelas, placas, cores das paredes?
- Se um estudante novo chegasse à escola, como vocês o ajudariam a encontrar a nossa sala?

Após a conversa, peça para que alguns estudantes demonstrem deslocamentos dentro da sala. Proponha pequenas situações para que eles executem:

- Caminhe da porta até sua carteira.
- Como você chega até o quadro? Qual caminho faz?
- Se o bebedouro fica perto da porta, onde está em relação à janela?

Observe como os estudantes indicam os caminhos e aproveite para apresentar conceitos como perto/longe, à direita/à esquerda e em frente/atrás. Reforce que usamos referências espaciais para nos localizar. Por exemplo, podemos dizer que o quadro está "na frente da sala" ou que a porta "fica ao lado das janelas". Incentive os estudantes a verbalizarem seus percursos de forma detalhada, ajudando-os a estruturar a comunicação espacial.

Agora que os estudantes refletiram sobre deslocamentos e referências espaciais, é o momento de representar o ambiente onde estão. No quadro, desenhe um esquema simples da sala de aula, incluindo elementos básicos:

- ✓ Porta
- ✓ Janelas
- ✓ Cadeiras e mesas
- ✓ Quadro ou lousa
- ✓ Local onde o(a) professor(a) costuma ficar

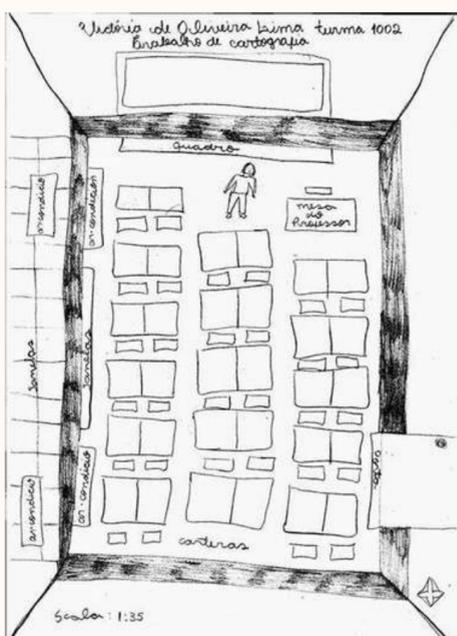
Após desenhar, envolva os estudantes no processo:

- Pergunte a eles o que está faltando no desenho.
- Peça que comparem com a realidade e apontem objetos que não foram incluídos.
- Incentive-os a posicionar corretamente os elementos, reforçando noções de espaço.

Explique que esse desenho simplificado do espaço se chama croqui e que é um tipo de mapa usado para representar locais de forma esquemática.

Relacione essa atividade com a ideia de ver o espaço de cima, explicando que mapas e croquis são representações feitas como se estivéssemos olhando para o espaço do alto. Se possível, mostre um mapa simples, como um mapa do bairro ou um croqui de um parque, para que os estudantes percebam a utilidade desse tipo de representação.

Use exemplos do dia a dia: Quando alguém pede uma informação na rua, podemos desenhar um pequeno mapa para explicar. Isso é um croqui!



Agora que os estudantes entenderam o conceito de croqui, é hora de criar um mapa coletivo da sala de aula! Essa atividade torna a aprendizagem mais concreta e participativa.

Distribua uma cartolina ou papel kraft grande no chão ou na mesa e desenhe o contorno da sala.

Os estudantes devem ajudar a posicionar os elementos da sala (mesas, cadeiras, quadro, porta, janelas), desenhando ou colando figuras geométricas recortadas.

Use pequenos bonecos ou blocos para representar os estudantes e o professor.

Faça perguntas para estimular a interpretação do mapa: "Se a porta está aqui, onde ficaria a carteira da 'Maria'?", "Se o João está sentado no fundo da sala, qual caminho ele pode fazer para chegar até o quadro?" "Mostrem no mapa onde está (o) professor(a)!"

Ao final da atividade, faça uma breve revisão perguntando:

- "O que aprendemos hoje sobre mapas e croquis?"
- "Por que é importante saber se localizar?"
- "Vocês acham que um croqui pode ajudar uma pessoa a encontrar um lugar novo?"

Professor(a), agora vamos reforçar a compreensão do deslocamento e localização utilizando o mapa coletivo da sala.

Pegue o mapa coletivo da sala criado na aula e exiba para os estudantes. Faça perguntas para que os estudantes localizem objetos e pessoas no mapa:

- Onde está a porta?
- Qual o caminho mais curto para chegar até o quadro?
- Se eu quiser sair da sala e ir ao banheiro, por onde devo passar?

Introduza desafios para que os estudantes movimentem pequenos bonecos ou figuras no mapa, simulando trajetos do dia a dia: Se formos ao banheiro, saindo da sala, para onde devemos ir?

Estimule os estudantes a verbalizarem os trajetos e explicarem suas escolhas. Reforce a importância de pontos de referência para a localização no espaço. Valorize diferentes formas de deslocamento, incentivando a criatividade na busca por caminhos alternativos.



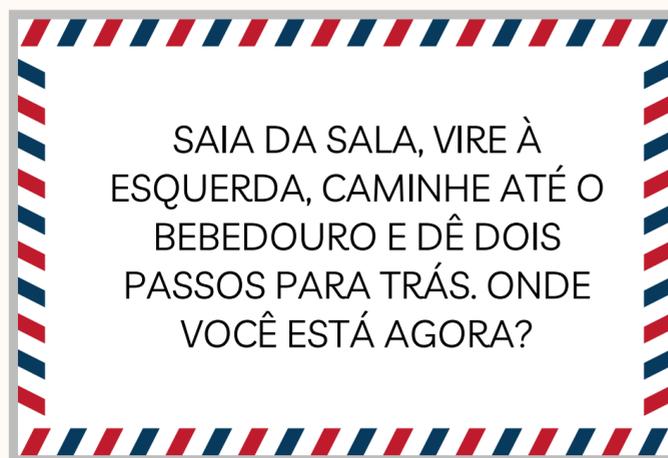
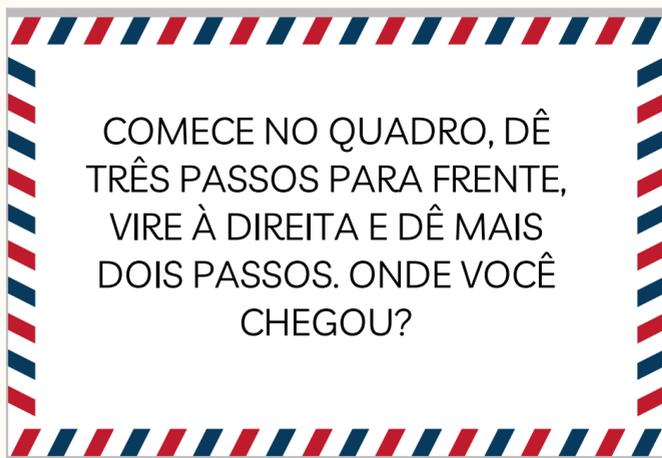
### CRIANDO UM CROQUI DA ESCOLA

Agora, é o momento de ampliar a noção de espaço e deslocamento para além da sala de aula, levando os estudantes a representarem outros ambientes da escola. Para isso:

1. Divida a turma em grupos e entregue folhas de papel branco.
2. Cada grupo será responsável por desenhar um mapa simples de um espaço específico da escola, como:
  - Pátio
  - Banheiro
  - Refeitório
  - Entrada da escola
3. Explique que os estudantes devem incluir caminhos e pontos de referência importantes. Exemplos:
  - Onde fica o bebedouro no pátio?
  - Onde está a fila do refeitório?
  - Por onde passamos para ir da sala de aula até o pátio?
4. Após a criação dos croquis, cada grupo apresenta seu desenho e explica os trajetos.
5. Para tornar a atividade ainda mais dinâmica, proponha uma “caça ao tesouro”:
  - Você, professor(a), pode esconder um objeto em um dos locais representados no mapa.
  - Um grupo deve dar instruções para outro grupo encontrar o objeto seguindo as orientações do mapa.

DURANTE A ATIVIDADE, INCENTIVE OS ESTUDANTES A PENSAREM EM DIFERENTES TRAJETOS PARA CHEGAR AO MESMO LOCAL. AJUDE-OS A RECONHECER PONTOS DE REFERÊNCIA E A IMPORTÂNCIA DAS DIREÇÕES NO DESLOCAMENTO. SE POSSÍVEL, LEVE-OS A FAZER UM BREVE PASSEIO PELO ESPAÇO ESCOLAR ANTES DE DESENHAREM OS CROQUIS.

Para finalizar a aula, entregue pequenos cartões com desafios de deslocamento. Os cartões devem conter instruções como:



Os estudantes devem seguir as instruções e descobrir onde chegaram. Depois de realizarem os desafios, incentive os estudantes a criarem suas próprias instruções e desafiarem os colegas.

Explique que seguir direções corretamente é essencial para a localização em mapas. Estimule a percepção espacial ao pedir que os estudantes comparem trajetos diferentes para um mesmo destino.

Se possível, explore mapas reais no Google Maps, identificando locais importantes na vizinhança da escola.



Para reforçar a aprendizagem, você pode explorar algumas atividades com os estudantes, lembre-se de sempre fazer a leitura delas:

1 - LEIA O POEMA E, EM SEGUIDA, RESPONDA ÀS PERGUNTAS RELACIONADAS À ORIENTAÇÃO ESPACIAL.

**NO CAMINHO DA ESCOLA, VEJO O SOL A BRILHAR,  
À DIREITA, O PARQUE, ONDE GOSTO DE BRINCAR.  
À ESQUERDA, A PADARIA, COM CHEIRO DE PÃO NO AR,  
E EM FRENTE, A ESCOLA, PRONTA PARA ME ENSINAR.**

A) QUAIS SÃO OS PONTOS DE REFERÊNCIA MENCIONADOS NO POEMA?

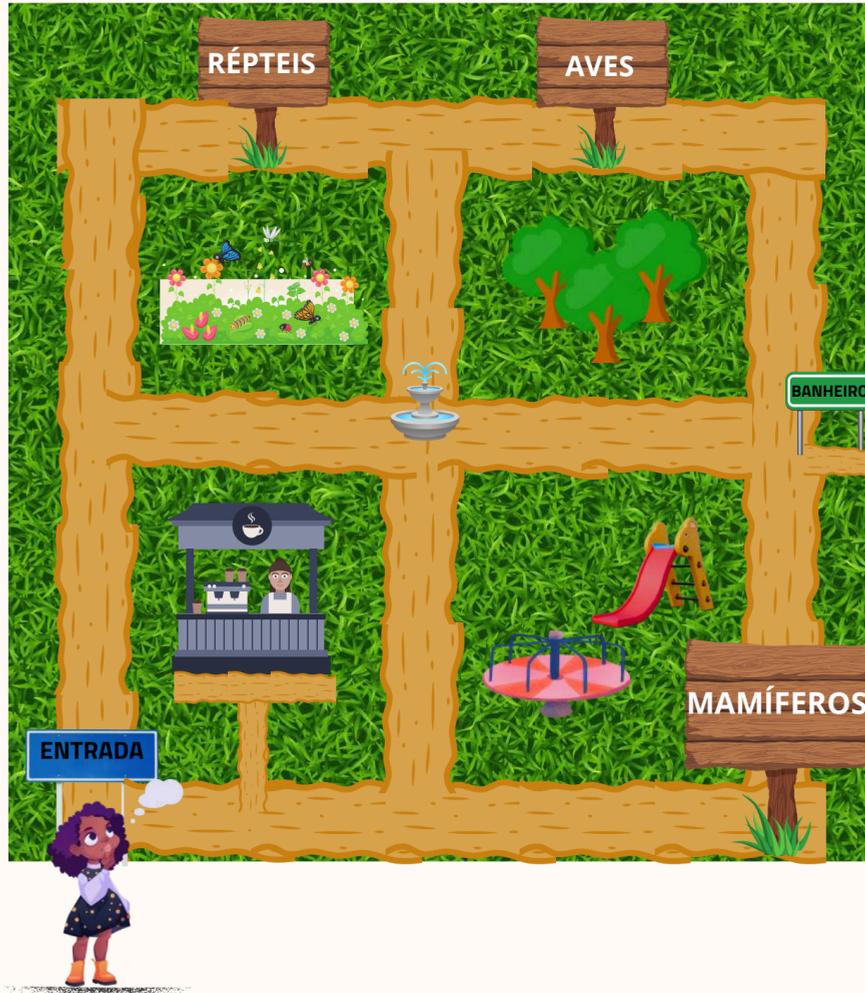
B) DESENHE UM CROQUI (DESENHO SIMPLES) REPRESENTANDO O CAMINHO DESCRITO NA POESIA, INDICANDO OS PONTOS DE REFERÊNCIA.

C) SE VOCÊ ESTIVESSE NO PARQUE E QUISESSE IR PARA A PADARIA, PARA QUAL DIREÇÃO DEVERIA SEGUIR?



**DESENVOLVIMENTO**

2 - CLARA FOI AO ZOOLOGICO COM SUA TURMA E QUER VISITAR ALGUNS ANIMAIS. O ZOOLOGICO TEM UM MAPA COM DIFERENTES ÁREAS, COMO A ALA DOS MAMÍFEROS, DAS AVES E DOS RÉPTEIS. VEJA O CROQUI ABAIXO E AJUDE CLARA A ENCONTRAR O MELHOR CAMINHO.



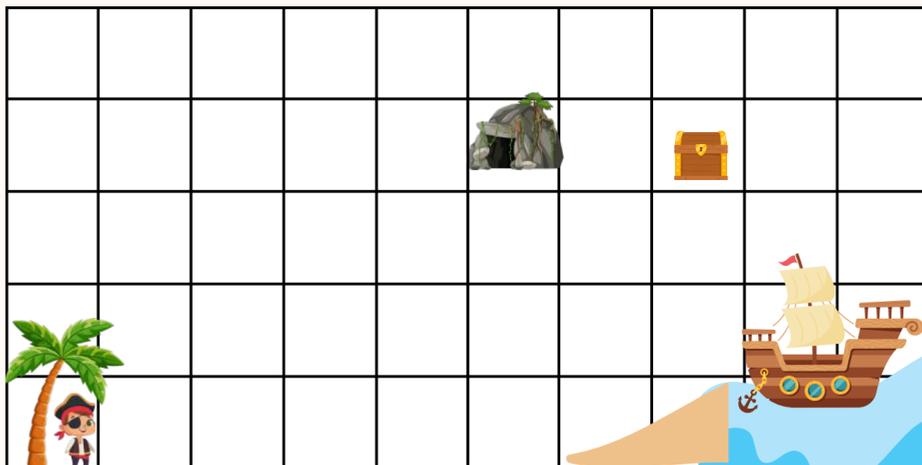
Professor(a), reproduza a imagem ao lado para os estudantes, a fim de subsidiar a realização das atividades.

- A) SE CLARA QUER VISITAR PRIMEIRO OS RÉPTEIS, DEPOIS AS AVES E POR ÚLTIMO OS MAMÍFEROS, QUAL O CAMINHO MAIS CURTO?
- B) COMO PODEMOS REPRESENTAR O DESLOCAMENTO DE CLARA NO MAPA?
- C) SE NO MEIO DO CAMINHO ELA QUISESSE VOLTAR PARA O PORTÃO DE ENTRADA, QUAL SERIA A MELHOR ROTA?
- D) QUAL A IMPORTÂNCIA DE TER UM MAPA EM LOCAIS GRANDES COMO ZOOLOGICOS?

3 - O PIRATA BARBA AZUL ENCONTROU UM MAPA DO TESOURO E PRECISA SEGUIR AS PISTAS PARA ENCONTRÁ-LO. NO MAPA, HÁ UMA PALMEIRA, UMA CAVERNA E UM BAÚ ESCONDIDO. O MAPA ESTÁ REPRESENTADO EM UMA MALHA QUADRICULADA, ONDE CADA QUADRADINHO REPRESENTA UMA UNIDADE DE DESLOCAMENTO. O PIRATA DEVE SEGUIR AS INSTRUÇÕES PARA ENCONTRAR O BAÚ.VEJA A PISTA DEIXADA PELO ANTIGO DONO DO MAPA:

**A PARTIR DA PALMEIRA, AVANCE 5 QUADRADINHOS PARA FRENTE. DEPOIS, VIRE À ESQUERDA E AVANCE 3 QUADRADINHOS ATÉ A CAVERNA. EM SEGUIDA, VIRE À DIREITA E AVANCE 2 QUADRADINHOS. VOCÊ ENCONTRARÁ O TESOURO!**

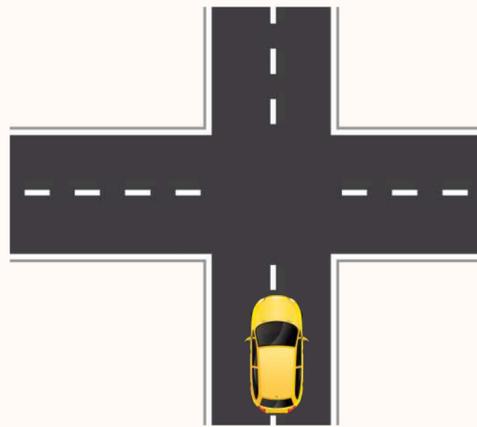
AGORA, OLHE O MAPA DA ILHA NA MALHA QUADRICULADA:



ONDE ESTÁ O TESOURO, DE ACORDO COM AS INSTRUÇÕES DO MAPA?

- A) ENTRE A PALMEIRA E A CAVERNA.
- B) ATRÁS DA CAVERNA.
- C) ATRÁS DA PALMEIRA.
- D) DEPOIS DA CAVERNA, SEGUINDO DUAS UNIDADES À DIREITA.

4 - OBSERVE AS ORIENTAÇÕES NA IMAGEM A SEGUIR.



SE O MOTORISTA DESEJA CHEGAR AO MUSEU DA CIDADE, ELE DEVE

- A) IR PARA A DIREITA.
- B) FAZER UM RETORNO.
- C) IR PARA A ESQUERDA.
- D) SEGUIR EM FRENTE.

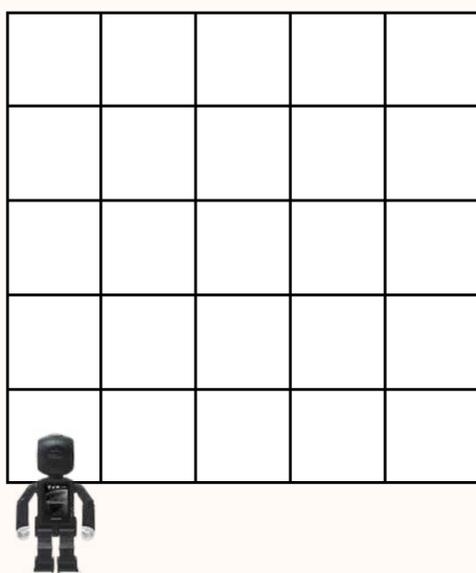
5 - O BRINQUEDO PREFERIDO DE GAEL ESTÁ AO SEU LADO ESQUERDO.



QUAL É O BRINQUEDO PREFERIDO DE GAEL?

- A) BICICLETA.
- B) BOLA DE FUTEBOL.
- C) PIPA.
- D) CARRINHO DE CONTROLE REMOTO.

6 - EM UM JOGO DE ROBÓTICA, UM ROBÔ SE MOVIMENTA SOBRE UM TAPETE QUADRICULADO SEGUINDO AS INSTRUÇÕES ABAIXO:



- 1 ANDE 2 CASAS PARA FRENTE.
- 2 VIRE À DIREITA E ANDE 3 CASAS.
- 3 VIRE À ESQUERDA E ANDE 1 CASA.

QUAL DAS SEQUÊNCIAS ABAIXO REPRESENTA CORRETAMENTE O PERCURSO DO ROBÔ?

- A) ↑ ↑ → → → ↑
- B) ↑ ↑ ↑ → → → ↑ ↑
- C) ↑ → → ↑ ↑ →
- D) ↑ ↑ ↓ → ↑ → →



## JOGOS MATEMÁTICOS

Professor(a), o jogo “Missão Robô” é uma ferramenta para desenvolver habilidades de raciocínio lógico, orientação espacial e noções básicas de programação. Nele, os estudantes devem planejar e inserir comandos (setas direcionais) para conduzir um robô até o objetivo, o que estimula o pensamento sequencial e a resolução de problemas. Durante o jogo, oriente os estudantes a jogarem individualmente ou em duplas, observando como organizam os comandos e incentivando-os a prever os movimentos antes de executá-los. Uma sugestão é propor que os estudantes falem em voz alta os comandos do robô conforme ele se move (por exemplo: "frente, frente, direita"), o que ajuda na fixação da sequência e na associação entre o comando e o movimento. Depois, proponha uma atividade complementar em que desenhem um percurso em uma malha quadriculada e escrevam os comandos necessários para que o robô chegue ao destino, trocando entre si para testar as sequências.

CLICK NO LINK: <https://lecao45.github.io/missrobo/>



## CONSIDERAÇÕES FINAIS E AVALIAÇÃO

Ao longo das atividades, os estudantes são estimulados a refletir sobre a importância de se orientar no espaço, utilizando pontos de referência e direções para descrever trajetos. A construção do mapa coletivo da sala de aula permite que representem um ambiente conhecido, reforçando a relação entre o espaço real e sua representação gráfica. A ampliação desse conhecimento para outros locais da escola consolida os conceitos e desafia os estudantes a criarem trajetos e instruções de deslocamento, promovendo uma aprendizagem ativa e engajadora.

As atividades propostas possibilitam o desenvolvimento de competências como observação, descrição oral e representação espacial, além de estimular o trabalho em equipe e o raciocínio lógico. Através dos desafios de movimentação, os estudantes compreendem que há diferentes formas de se deslocar em um espaço e que um mesmo caminho pode ser descrito de maneiras variadas.

Para avaliação deve ser considerada a participação ativa dos estudantes nas discussões e atividades propostas.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC, 2018. Disponível em: [BASSO, Letícia. Jogos e Atividades para o Ensino de Probabilidade na Educação Básica. São Paulo: Editora do Professor, 2019.

LIMA, Maria Cristina Cavalcanti; BARROS, Denise de Freitas. Alfabetização cartográfica e a construção de conceitos espaciais no ensino fundamental. Revista Brasileira de Educação em Geografia, v. 4, n. 7, 2014.



## SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2: O RELÓGIO DA NOSSA ROTINA: MEDINDO O TEMPO NO DIA A DIA

### Habilidade(s):

- EF02MA19/ES: Medir a duração de um intervalo de tempo por meio de relógio digital e registrar o horário do início e do fim do intervalo, oportunizando um trabalho interdisciplinar com as habilidades (EF02CI07), de Ciências; e (EF02HI07), da História, no que se refere à observação e marcação da passagem do tempo utilizando diferentes tipos de relógios.
- EF02MA25/ES: Ler horas em relógios digitais e em relógios analógicos e reconhecer a relação entre hora e minutos.

### Descritor Paebes:

- D18 - Determinar o horário de início, o horário de término ou a duração de um acontecimento.

### Objeto(s) de conhecimento:

- Medidas de tempo: intervalo de tempo, uso do calendário, leitura de horas em relógios digitais e ordenação de datas.
- Medidas de tempo: leitura de horas em relógios digitais e analógicos, duração de eventos e reconhecimento de relações entre unidades de medida de tempo.

### Expectativas de aprendizagem:

- Reconhecer horário em relógio digital: horas e minutos.
- Registrar o horário do início e do fim de um intervalo de tempo.
- Medir a duração do intervalo de tempo com base nos registros de início e fim.
- Ler horas em relógios digitais.
- Ler horas em relógios analógicos.
- Reconhecer a relação entre hora e minutos.

**Duração:** 3 aulas de 50 minutos.

### Materiais necessários:

- Relógios analógicos e digitais (físicos ou projetados).
- Cartões com horários e atividades.
- Tabelas impressas.
- Fita crepe ou barbante para a linha do tempo no chão.



### APRESENTAÇÃO E CONCEITUAÇÃO

O ensino do conceito de tempo no Ensino Fundamental é essencial para o desenvolvimento da autonomia e organização dos estudantes. Noções como horário de início, término e duração de eventos fazem parte do cotidiano, mas ainda são abstratas para crianças nessa faixa etária. Dessa forma, é necessário trabalhar estratégias concretas que tornem a aprendizagem mais significativa. A leitura do tempo pode ser feita de diferentes maneiras, principalmente por meio dos relógios analógicos e digitais, que exigem abordagens distintas para interpretação. Além disso, a sequência dos eventos diários permite que os estudantes compreendam a relação entre atividades e a passagem do tempo, reforçando a ideia de que os acontecimentos ocorrem em ordem cronológica. Outra questão fundamental é a medição do intervalo de tempo, ou seja, a diferença entre um horário de início e um de término, que pode ser trabalhada por meio de estratégias como linha do tempo, contagem por etapas e manipulação de relógios físicos ou virtuais. O domínio dessas habilidades permite que os estudantes não apenas compreendam a passagem do tempo, mas também aprendam a gerenciá-lo melhor em sua rotina.

Para consolidar essa aprendizagem, a aula foi estruturada com diferentes atividades interativas que estimulam a experimentação e a prática concreta da medição do tempo. O Jogo da Linha do Tempo permite que os estudantes organizem eventos do dia a dia em ordem sequencial, promovendo a noção de passado, presente e futuro. No Jogo do Relógio Gigante, os próprios estudantes assumem o papel de ponteiros do relógio e ajustam suas posições conforme o horário indicado pelo professor, o que facilita a visualização da passagem do tempo. Depois, são apresentados problemas matemáticos que envolvem a medição do tempo, utilizando estratégias como a contagem progressiva e a manipulação de relógios.



### OBJETIVO DA AULA

Desenvolver a capacidade dos estudantes de identificar horários de início e término, além de calcular a duração de acontecimentos do cotidiano, utilizando relógios analógicos e digitais.

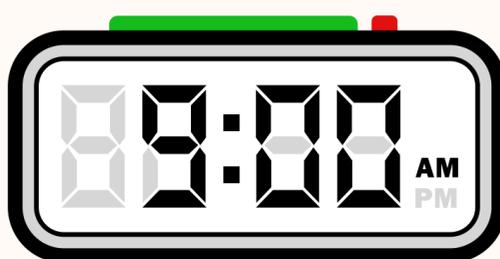
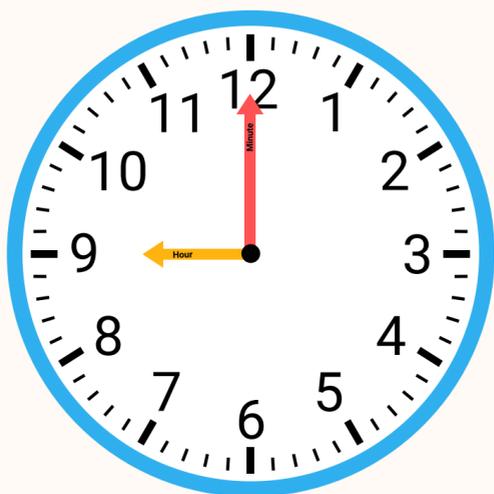


Professor(a), para engajar os estudantes, você pode começar a aula perguntando:

- O que vocês fizeram hoje antes de chegar à escola?
- Vocês sabem que horas a aula começou?
- Quanto tempo dura a nossa aula?

Pergunte se alguém já perdeu um compromisso porque não percebeu o tempo passando. Discuta sobre como saber os horários pode ajudar em atividades como assistir a um programa de TV favorito ou se preparar para um passeio. Relacione a importância de saber a duração das atividades ao aproveitamento de momentos como o recreio ou a hora de brincar em casa.

Anote no quadro as respostas e relacione com os horários e duração de eventos. Apresente um relógio analógico e um relógio digital (pode ser um modelo físico ou uma imagem projetada). Destaque como os dois mostram a mesma informação de maneiras diferentes e peça que os estudantes comparem as horas.



💡 Dica: Para os estudantes que ainda não reconhecem os relógios com facilidade, use um relógio manipulável e ajuste os ponteiros junto com eles.



Projete ou apresente imagens de situações do dia a dia que envolvem o tempo, como:

- Um despertador tocando às 6h30 (Que horas vocês acordam? Quem usa despertador?)
- Um ônibus saindo às 7h15 (Se alguém perde o ônibus, precisa esperar quanto tempo pelo próximo que sai às 7:40?)
- Uma criança brincando no parque por 1 hora (Se começamos a brincar às 15h, a que horas devemos parar?)
- Um desenho animado que começa às 10h e termina às 10h30 (Qual a duração desse desenho?)

Peça que os estudantes identifiquem os horários e calculem a duração de cada evento.

Antes de começar os cálculos, certifique-se de que os estudantes entendem que:

- ✓ O tempo é contado de hora em hora e minuto a minuto.
- ✓ Um evento pode começar em um horário e terminar em outro.
- ✓ O intervalo de tempo é a diferença entre o horário de início e o horário de término.

### CONTANDO O INTERVALO DE TEMPO DE UM EVENTO

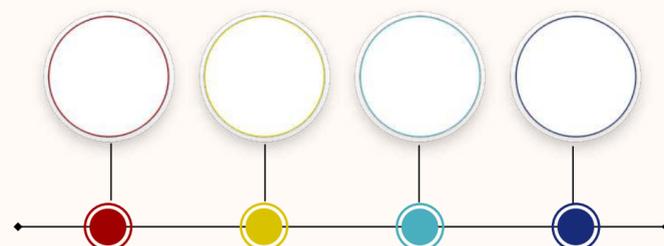
Existem diferentes estratégias para ensinar os estudantes a determinar a duração de um evento. Aqui esta uma sugestão:

- Desenhe uma linha do tempo na lousa com horários marcados de hora em hora.
- Marque dois pontos: um para o horário de início e outro para o horário de término.
- Peça que os estudantes contem quantas horas ou minutos há entre os dois pontos.

Exemplo: Aula começou às 7h45 e terminou às 10h15. Quanto tempo durou?

1. Primeiro, conte quantas horas inteiras há entre os dois horários.
2. Depois, conte quantos minutos faltam para completar o intervalo.

- Das 7h45 até 8h00 → 15 minutos.
- Das 8h00 até 10h00 → 2 horas.
- Das 10h00 até 10h15 → 15 minutos.
- Agora somamos: 2 horas + 15 min + 15 min = 2 horas e 30 minutos.



Neste momento, iremos trabalhar a leitura de horários de início e término e calcular a duração de atividades do dia a dia.



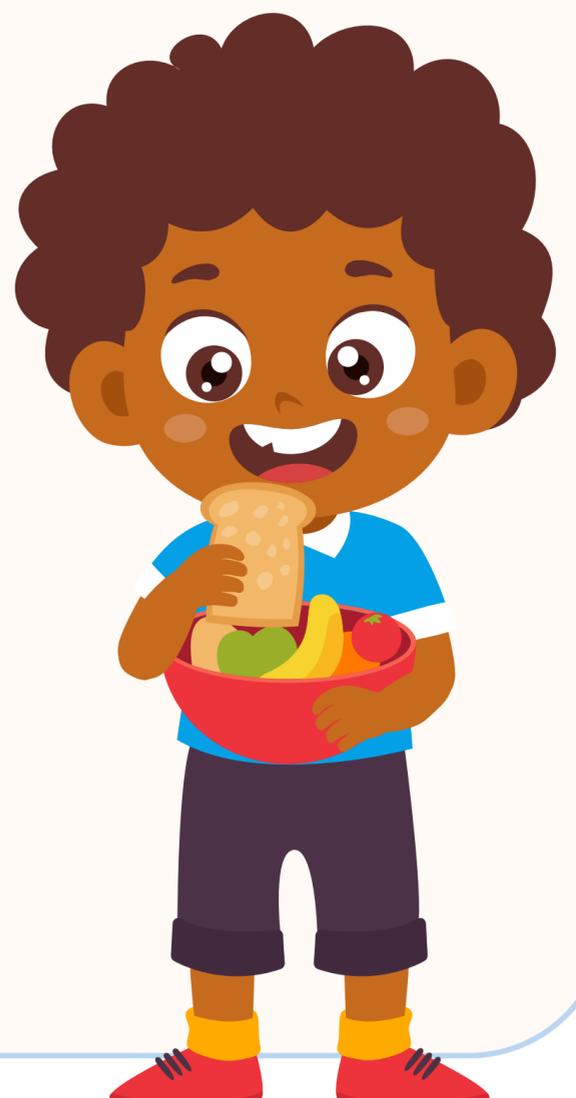
O dia de Lucas

Lucas tem um dia cheio de atividades. Veja a tabela abaixo e ajude Lucas a organizar seu tempo!

ATIVIDADE	INÍCIO	TÉRMINO
CAFÉ DA MANHÃ	07:00	07:20
AULA NA ESCOLA	07:30	11:30
ALMOÇO	12:00	12:30
FUTEBOL	16:00	17:00

- a) Quanto tempo dura o café da manhã de Lucas?
- b) Quantas horas Lucas passa na escola?
- c) Qual é a duração do almoço?
- d) Se o futebol começasse 30 minutos mais tarde, a que horas ele começaria?

Professor(a), para tornar a atividade mais visual, desenhe uma linha do tempo na lousa e marque os eventos com diferentes cores.





### JOGO DA LINHA DO TEMPO DO DIA

Agora, iremos trabalhar a sequência temporal e a duração de eventos de forma lúdica. Para isso:

- No chão da sala, crie uma linha do tempo visual com fita crepe ou barbante.
- Distribua cartões com eventos do dia a dia e horários misturados, como:



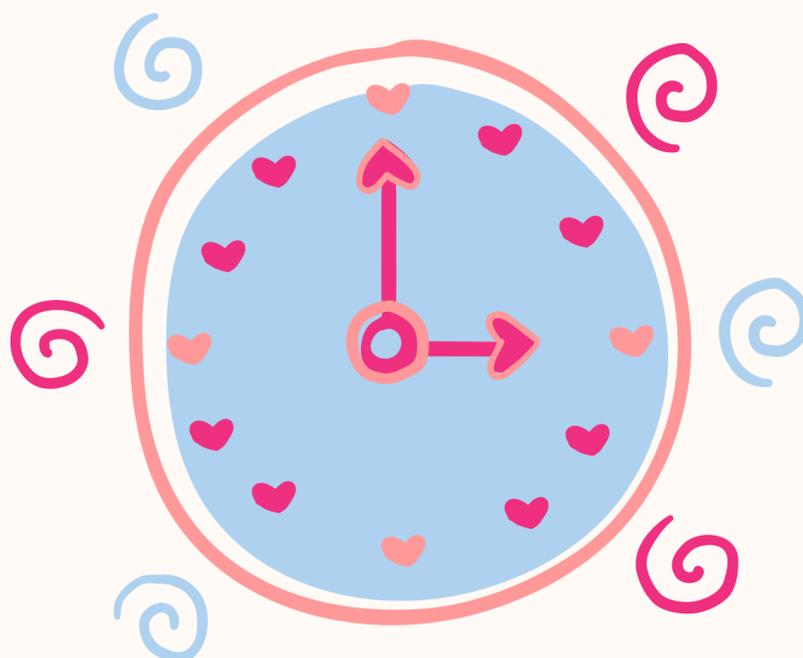
- Para adicionar mais desafios, inclua eventos com horários quebrados, como 08:15 – Aula de música ou 16:45 – Hora do lanche.

Peça para os estudantes colocarem os cartões na ordem correta na linha do tempo, posicionando cada evento em sequência lógica. Se necessário, ajude-os a identificar qual evento vem antes e depois, utilizando perguntas direcionadoras.

Depois de organizados, proponha perguntas para aprofundar a compreensão:

- ✓ Qual atividade acontece primeiro e qual acontece por último?
- ✓ Quanto tempo passa entre o almoço e o jantar?
- ✓ Qual evento dura mais tempo?
- ✓ Quantos minutos se passaram entre o recreio e o fim da aula?
- ✓ Se o lanche começasse 30 minutos mais cedo, qual seria o novo horário?

Relacione a importância da organização do tempo com situações do cotidiano, como chegar na escola no horário certo, saber quando um programa de TV começa ou organizar o tempo para brincar e estudar.



## JOGO DO RELÓGIO GIGANTE

**Objetivo:** Relacionar a leitura das horas com movimentos físicos, reforçar a noção de posicionamento dos ponteiros e promover a interação entre os estudantes.

No chão da sala ou no pátio, desenhe um relógio grande usando giz ou fita adesiva. Se possível, use números grandes para representar as horas e marque também divisões para os minutos.

Se desejar, crie um relógio interativo com números impressos ou recortados para que os estudantes possam trocá-los quando necessário.

Escolha dois estudantes:

- Um será o ponteiro das horas.
- O outro será o ponteiro dos minutos.

Diga um horário para que eles se posicionem corretamente no relógio.



Interação com a turma

O restante da turma será responsável por avaliar se os ponteiros estão certos e, se necessário, sugerir ajustes. Faça perguntas para estimular o raciocínio dos estudantes, como:

- ✓ O ponteiro das horas deve estar mais próximo de qual número?
- ✓ O ponteiro dos minutos está correto para esse horário?
- ✓ Se avançarmos 30 minutos, como os ponteiros devem se mover?





## DESENVOLVIMENTO

Para reforçar a aprendizagem, você pode explorar algumas atividades com os estudantes:

1 - NA FESTA DA POLENTA, REALIZADA EM VENDA NOVA DO IMIGRANTE, A PREPARAÇÃO DO TRADICIONAL "TOMBO DA POLENTA" COMEÇOU ÀS 14H00 E TERMINOU ÀS 15H45.



QUAL FOI A DURAÇÃO DESSA ATIVIDADE?

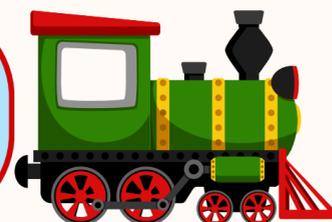
- A) 1 HORA E 15 MINUTOS.
- B) 1 HORA E 30 MINUTOS.
- C) 1 HORA E 45 MINUTOS.
- D) 2 HORAS.

2 - DURANTE O FESTIVAL DE INVERNO DE DOMINGOS MARTINS, DIVERSAS APRESENTAÇÕES MUSICAIS OCORREM EM HORÁRIOS ESPECÍFICOS. OBSERVE OS HORÁRIOS DAS APRESENTAÇÕES NOS RELÓGIOS ANALÓGICOS E LIGUE-OS AOS HORÁRIOS DIGITAIS CORRESPONDENTES.



3 - O COMPOSITOR HEITOR VILLA-LOBOS CRIOU A MÚSICA "O TRENZINHO DO CAIPIRA", INSPIRADA NO SOM DOS TRENS ANTIGOS QUE CORTAVAM O INTERIOR DO BRASIL. O TRECHO DA CANÇÃO ABAIXO DESCREVE A EMOÇÃO DA VIAGEM:

"LÁ VAI O TREM COM O MENINO  
LÁ VAI A VIDA A RODAR  
LÁ VAI CIRANDA E DESTINO  
CIDADE E NOITE A GIRAR  
LÁ VAI O TREM SEM DESTINO  
PRO DIA NOVO ENCONTRAR..."



Disponível em: <<https://www.pensador.com/frase/OTY3MzE1/>>. Acesso em: 4 abr. 2025.

ASSIM COMO NA MÚSICA, NO ESPÍRITO SANTO TAMBÉM HÁ UM TREM QUE TRANSPORTA PASSAGEIROS: O TREM DA VALE, QUE LIGA VITÓRIA A MINAS GERAIS.

EM UM DETERMINADO DIA, ESSE TREM SAIU DA ESTAÇÃO PEDRO NOLASCO, EM VITÓRIA, ÀS 7H00, E CHEGOU A COLATINA ÀS 11H30. QUAL FOI A DURAÇÃO DESSA VIAGEM?

- A) 3 HORAS.
- B) 3 HORAS E 30 MINUTOS.
- C) 4 HORAS E 30 MINUTOS.
- D) 5 HORAS.



## JOGOS MATEMÁTICOS

Professor(a), o jogo “Detetive do Tempo” é uma ferramenta interativa ideal para trabalharas noções de leitura de horas em relógios digitais e analógicos, além da compreensão da passagem do tempo em dias e horas associadas a eventos cotidianos. Oriente a turma a acessar o jogo individualmente ou em duplas, explicando que eles deverão observar os relógios apresentados e responder corretamente às perguntas sobre os horários e eventos. Durante a atividade, circule entre os estudantes, ajudando aqueles com dificuldade na leitura dos relógios e estimulando-os a justificar suas escolhas.

CLICK NO LINK: [HTTPS://PROJETOSEF2.GITHUB.IO/TEMPO1/](https://projetoSEF2.github.io/TEMPO1/)



## CONSIDERAÇÕES FINAIS E AVALIAÇÃO

Professor(a), as atividades desenvolvidas nesta aula permitiram que os estudantes compreendessem de maneira concreta e contextualizada o conceito de tempo, explorando o horário de início, término e duração de eventos. Estratégias como o Jogo da Linha do Tempo e o Relógio Gigante estimularam a experimentação e a reflexão sobre a passagem das horas, consolidando o entendimento da relação entre tempo e rotina diária.

A avaliação do aprendizado pode ser realizada por meio da observação da participação dos estudantes nas atividades práticas, da resolução dos desafios propostos e da interpretação correta de horários e duração de eventos. Para reforçar a assimilação do conteúdo, os estudantes podem ser incentivados a criar suas próprias representações de tempo, seja por meio da organização de sua rotina em uma linha do tempo, do cálculo da duração de atividades diárias ou da leitura de relógios analógicos e digitais. A finalização da aula deve promover uma reflexão sobre a importância de compreender e administrar o tempo, destacando como essa habilidade auxilia na organização pessoal e na participação em eventos sociais e culturais.

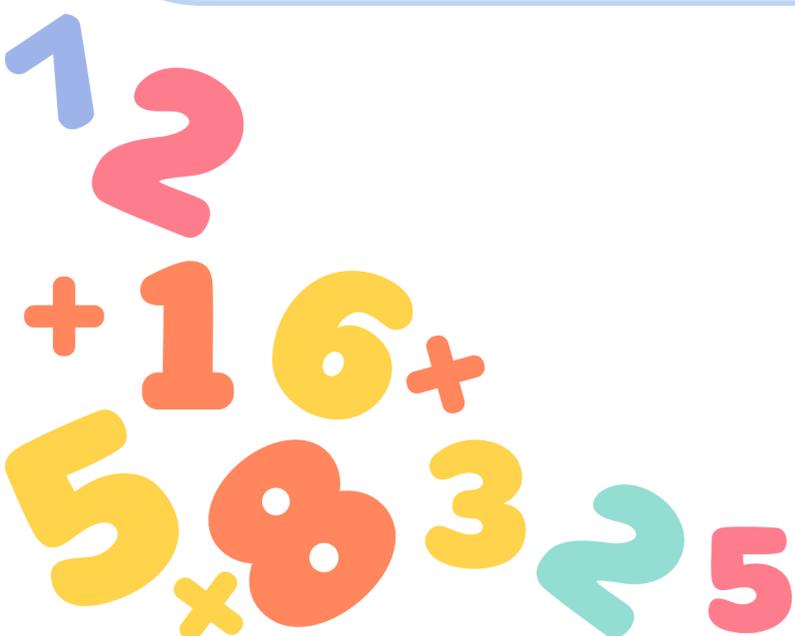
## REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular – BNCC. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/educacao-basica/bncc>. Acesso em: 18 mar. 2025.

ESPÍRITO SANTO. Descubra o Espírito Santo – Segmento Eventos. Governo do Estado do Espírito Santo, 2024. Disponível em: <https://descubraoespiritosanto.es.gov.br/segmento/eventos>. Acesso em: 18 mar. 2025.

ESPÍRITO SANTO. Trem de Passageiros da Vale – Linha Vitória-Minas. Vale S.A., 2024. Disponível em: <https://www.vale.com/brasil/pt/business/logistics/pages/trem-de-passageiros.aspx>. Acesso em: 18 mar. 2025.

HEITOR VILLA-LOBOS. O Trenzinho do Caipira. Letra disponível em: <https://www.lettras.mus.br/heitor-villa-lobos/1600499/>. Acesso em: 18 mar. 2025.



# SEQUÊNCIA DIDÁTICA 3: DESCOBRINDO INÍCIOS, FINS E DURAÇÕES

## Habilidade(s):

- EF02MA18/ES: Indicar a duração de intervalos de tempo entre duas datas, como dias da semana e meses do ano, utilizando calendário, para planejamentos e organização de agenda, oportunizando um trabalho interdisciplinar com as habilidades (EF02HI06) e (EF02HI07), da História, associadas à percepção de intervalos de tempo e utilização de marcadores, como calendário.

## Descritor Paebes:

- D27 - Determinar a data de início, a data de término ou a duração de um acontecimento entre duas datas.

## Objeto(s) de conhecimento:

- Medidas de tempo: intervalo de tempo, uso do calendário, leitura de horas em relógios digitais e ordenação de datas.

## Expectativas de aprendizagem:

- Identificar a duração de intervalos de tempo entre duas datas, utilizando o calendário mensal ou anual.

**Duração:** 3 aulas de 50 minutos.

## Materiais necessários:

- Calendários impressos (de papel ou em folha A4).
- Cartolina e canetões.
- Quadro branco e pincel.
- Fichas com situações-problema.
- Cartões coloridos (para gamificação).
- Celular ou tablet (opcional, para pesquisa ou uso de aplicativos de calendário).



## APRESENTAÇÃO E CONCEITUAÇÃO

Professor(a), esta aula propõe um trabalho significativo com o calendário, desenvolvendo a capacidade dos estudantes do 2º ano de compreender e calcular intervalos de tempo entre duas datas. A partir de situações contextualizadas e lúdicas, os estudantes serão estimulados a explorar o conceito de duração temporal, envolvendo datas de início, término e eventos do cotidiano escolar, familiar e cultural.

O trabalho com o calendário é essencial para que as crianças desenvolvam noções básicas de organização temporal, planejamento, rotina e memória. Por meio de atividades práticas, jogos, desafios e registros visuais, a aula favorece a construção de aprendizagens que integram a Matemática com a História, Ciências, Geografia e Língua Portuguesa.

Trabalhar com o calendário é essencial para a construção de referências temporais que estruturam a rotina da criança e ajudam na formação de sua autonomia. Compreender o tempo não é apenas saber ler números em um calendário: é situar-se no mundo, organizar tarefas, planejar eventos, desenvolver a memória e antecipar ações.

As atividades propostas também incentivam a resolução de problemas, o uso de estratégias pessoais, a comunicação oral e a colaboração entre os colegas, respeitando os diferentes ritmos e formas de aprender.

Ao final da sequência, espera-se que os estudantes sejam capazes de usar o calendário como ferramenta de apoio para pensar e organizar sua vida, dentro e fora da escola.



## OBJETIVO DA AULA

Os estudantes serão capazes de calcular a duração, a data de início ou a data de término de acontecimentos, utilizando o calendário e noções de tempo (dias, semanas e meses), por meio de atividades colaborativas e práticas.



Professor(a), para iniciar a aula vamos tentar relacionar o conceito de tempo e duração com a rotina dos estudantes.

Pergunte aos estudantes:

- "Quem sabe dizer em que dia estamos hoje?"
- "O que acontece no final do mês?"
- "Quanto tempo falta para o próximo feriado?"
- "Se seu aniversário foi na semana passada, quantos dias se passaram?"



Distribua calendários e peça que os estudantes encontrem:

- A data de hoje.
- O dia do aniversário de um colega.
- Quantos dias faltam para o próximo domingo.
- A diferença entre a data de hoje e um evento futuro (como o Natal ou as férias escolares).

Relacione a atividade com situações familiares, como a duração de uma viagem ou um aniversário.

Agora, vamos ensinar os estudantes a calcular a duração de eventos entre duas datas.

Prepare uma caixa surpresa decorada, com fichas contendo:

- Datas de feriados nacionais (ex: 07 de setembro, 25 de dezembro);
- Datas importantes para a escola (início das aulas, datas de projetos, passeio escolar);
- Datas regionais e culturais (ex: Festa da Penha, Festival de Jazz de Guarapari, Dia da capital do Estado do Espírito Santo);
- Datas familiares e simbólicas, como aniversários, batizados ou datas de viagens (podem ser fictícias ou reais, a depender do contexto da turma).

Cada estudante sorteia uma ficha da caixa. Em grupo, com apoio do calendário impresso (ou projetado), localizam a data e registram:

- Que dia da semana é;
- Quantos dias faltam até ela (se for futura);
- Se o mês tem 30, 31 ou 28 dias;
- E em que estação do ano ela acontece, quando possível (trabalhando também conteúdos integrados com Ciências).

Proponha os seguintes desafios de datas:

- Uma viagem começa no dia 10 de abril e termina no dia 17 de abril. Quantos dias ela durou?
- As férias escolares começam dia 20 de dezembro e terminam dia 5 de janeiro. Qual é a duração?
- O Festival de Inverno começa no dia 5 de julho e acaba no dia 15 de julho. Quantos dias dura o evento?

Em duplas, os estudantes recebem desafios e precisam encontrar a resposta no calendário o mais rápido possível. Use eventos regionais para tornar a atividade mais contextualizada, como a Festa da Penha no Espírito Santo e o Festival de Jazz de Guarapari ou datas comemorativas como o Natal.

**Incentive que os estudantes riscuem os dias no calendário com lápis de cor para contar o tempo visualmente. Explique que ao contar dias de um evento, contamos tanto o dia de início quanto o de término. Traga o conteúdo para diferentes formatos de registro: marcação no calendário, contagem com régua de tempo ou linha numérica. Explore situações-problema orais antes de passar para o papel.**

Professor(a), agora, vamos estimular os estudantes a registrarem e interpretarem datas e duração de eventos de forma autônoma. Para isso, propomos que os estudantes criem uma linha do tempo.

### CRIANDO UMA LINHA DO TEMPO DA MINHA VIDA

Os estudantes devem criar uma linha do tempo com, pelo menos, cinco momentos importantes de sua vida (exemplo: nascimento, primeiro dia na escola, aniversário do ano passado, viagem, dia especial). Semelhante a imagem abaixo, lembrando de inserir a data completa dos eventos e não somente o ano. As fotos também não são obrigatórias. Se desejar, peça-os para desenharem.



Fonte: Disponível em <<https://aplicacao.ucp.br/turma-do-5o-ano-cria-linha-do-tempo-para-contar-a-historia-da-vida-dos-alunos/>>. Acesso em 21.mar.23

Depois, eles devem calcular quantos dias ou meses se passaram entre os eventos. Ao final, cada estudante apresenta uma das datas para a turma e conta por que ela é importante.

Como sugestão de trabalhos interdisciplinares, você pode realizar a produção de um pequeno texto narrativo: "O que aconteceu nesse dia importante?" Ou ainda a produção de convites para eventos futuros, com data e duração.



Professor(a), vamos continuar a aplicar a leitura e a interpretação do calendário em situações do cotidiano de forma lúdica e significativa, desenvolvendo nos estudantes a capacidade de determinar a data de início, a data de término ou a duração de um evento simples. Para isso, realizaremos o jogo Descubra a Data.

**JOGO DESCUBRA A DATA!**

Para realização do jogo, é importante que você prepare a turma e os estudantes:

- Divida a turma em grupos de 3 ou 4 estudantes.
- Entregue a cada grupo um calendário impresso e um conjunto de fichas com desafios.
- As fichas podem ser colocadas dentro de envelopes ou em uma “caixinha surpresa” para aumentar o fator lúdico.

Monte fichas com enunciados simples, objetivos e ilustrados com personagens, datas, eventos escolares ou da vida cotidiana das crianças. Sugestão de categorias:

TIPO DE DESAFIO	SITUAÇÃO-PROBLEMA (MODELO DE FICHA)
CALCULAR A DURAÇÃO DE UM EVENTO	A FEIRA DE CIÊNCIAS COMEÇOU NO DIA 3 E TERMINOU NO DIA 6. QUANTOS DIAS ELA DUROU?
	LÉO VIAJOU COM A FAMÍLIA DO DIA 10 AO DIA 14. QUANTOS DIAS ELE FICOU FORA?
	AS AULAS FORAM SUSPENSAS DO DIA 20 AO 23 POR CAUSA DA PINTURA DA ESCOLA. QUANTOS DIAS A ESCOLA FICOU FECHADA?
DESCOBRIR A DATA DE TÉRMINO DE UM EVENTO	O ANIVERSÁRIO DE JULIA COMEÇA NO DIA 12 E VAI DURAR 3 DIAS. QUANDO TERMINA A FESTA?
	O PASSEIO DO 2º ANO COMEÇOU NO DIA 7 E VAI DURAR 4 DIAS. QUAL SERÁ O ÚLTIMO DIA DO PASSEIO?
	AS FÉRIAS ESCOLARES COMEÇAM NO DIA 1º DE JULHO E DURAM 15 DIAS. QUAL É O ÚLTIMO DIA DAS FÉRIAS?
DESCOBRIR A DATA DE INÍCIO DE UM EVENTO	O PROJETO DE LEITURA TERMINOU NO DIA 30 E DUROU 10 DIAS. QUANDO ELE COMEÇOU?
	A EXPOSIÇÃO DE ARTE TERMINOU NO DIA 18 E DUROU 6 DIAS. QUAL FOI O PRIMEIRO DIA?
	A FESTA DA ESCOLA DUROU 5 DIAS E TERMINOU NO DIA 22. QUAL FOI O DIA QUE ELA COMEÇOU?

Cada grupo pode receber uma sequência progressiva: uma ficha de cada tipo (início, fim, duração), de acordo com o avanço do jogo. Os desafios podem ser lidos por você, professor(a) em voz alta para estudantes com menor domínio da leitura.

Ao finalizarem a atividade, reúna os estudantes em círculo ou nas próprias carteiras em clima de acolhimento e escuta.

Perguntas norteadoras:

- Qual desafio vocês mais gostaram de resolver?
- Foi fácil ou difícil contar os dias no calendário?
- Alguém descobriu uma maneira diferente de chegar à resposta?
- Agora você se sente mais preparado para entender o calendário?

Você pode anotar no quadro as estratégias citadas pelas crianças com palavras simples e desenhos (ex: seta no calendário, contagem no dedo, marcação com lápis).

Se houver tempo ou for desejado você ainda pode propor que pensem em um momento especial das suas vidas (como seu aniversário ou uma viagem) e escrevam ou desenhem quando ele começou, quando terminou e quanto tempo durou.

Para reforçar a aprendizagem, você pode explorar algumas atividades com os estudantes:



## DESENVOLVIMENTO

1 - VOCÊ SABIA QUE CADA ALIMENTO TEM UM TEMPO DIFERENTE PARA CRESCER? VAMOS ACOMPANHAR O CALENDÁRIO DE PLANTIO DE TRÊS ALIMENTOS SAUDÁVEIS: ALFACE, CENOURA E TOMATE. OBSERVE A TABELA ABAIXO COM AS DATAS DE PLANTIO E COLHEITA E RESPONDA ÀS PERGUNTAS COM ATENÇÃO. UMA DICA É TER UM CALENDÁRIO EM MÃOS PARA AUXILIAR NA ATIVIDADE.



ALIMENTO	DATA DE PLANTIO	DATA DE COLHEITA
ALFACE	10 DE JULHO	10 DE AGOSTO
CENOURA	10 DE JULHO	10 DE OUTUBRO
TOMATE	10 DE JULHO	10 DE SETEMBRO



AGORA, RESPONDA:

- QUAL ALIMENTO SERÁ COLHIDO PRIMEIRO?
- QUAL ALIMENTO DEMORA MAIS TEMPO PARA CRESCER?
- QUANTOS DIAS LEVA O CULTIVO DO ALFACE, DO PLANTIO ATÉ A COLHEITA?
- EM QUAL MÊS VAMOS COLHER A CENOURA?

2 - TER BONS HÁBITOS FAZ MUITO BEM PARA A NOSSA SAÚDE! UM DELES É ESCOVAR OS DENTES APÓS AS REFEIÇÕES. LUÍSA, DEPOIS DE UMA AULA NA ESCOLA SOBRE HIGIENE, RESOLVEU MONTAR UM DIÁRIO DA ESCOVAÇÃO E ACOMPANHAR QUANTOS DIAS CUIDA DIREITINHO DO SEU SORRISO. OBSERVE A TABELA QUE ELA MONTOU ABAIXO:

DATA	ESCOVEI OS DENTES APÓS O ALMOÇO?
07 DE ABRIL	✓
08 DE ABRIL	✓
09 DE ABRIL	✗
10 DE ABRIL	✓
11 DE ABRIL	✓
12 DE ABRIL	✗
13 DE ABRIL	✓



AGORA, PENSE E RESPONDA:

- EM QUAL DATA O DIÁRIO FOI INICIADO?
- EM QUAL DATA ELE FOI FINALIZADO?
- QUANTOS DIAS DUROU ESSA ATIVIDADE?
- EM QUANTOS DIAS LUÍSA LEMBROU DE ESCOVAR OS DENTES DEPOIS DO ALMOÇO?



## DESENVOLVIMENTO

UTILIZE AS INFORMAÇÕES ABAIXO PARA RESPONDER ÀS ATIVIDADES 3, 4 E 5.

A TURMA DO 2º B VIVEU MOMENTOS ESPECIAIS NESTE SEMESTRE. OBSERVE OS EVENTOS QUE ACONTECERAM E SUAS RESPECTIVAS DATAS NO CALENDÁRIO DA TURMA:

INÍCIO DAS AULAS	04 DE FEVEREIRO
VISITA AO MUSEU DA CIDADE	14 DE MARÇO
FERIADO DE TIRADENTES	21 DE ABRIL
RECESSO DO MEIO DE ANO	14 A 21 DE JULHO



3 - EM QUAL MÊS ACONTECEU A VISITA DA TURMA AO MUSEU DA CIDADE?

- A) FEVEREIRO.
- B) MARÇO.
- C) ABRIL.
- D) JUNHO.

4 - QUANTOS DIAS DUROU O RECESSO DO MEIO DE ANO?

- A) 4 DIAS.
- B) 5 DIAS.
- C) 6 DIAS.
- D) 7 DIAS.

5 - QUANTOS DIAS SE PASSARAM ENTRE O INÍCIO DAS AULAS E O RECESSO DO MEIO DE ANO NA ESCOLA?

- A) 120 DIAS.
- B) 135 DIAS.
- C) 140 DIAS.
- D) 135 DIAS.

6 - ESCUTE A LEITURA FEITO PELO(A) PROFESSOR(A) DO TRECHO DA REPORTAGEM ABAIXO:

"A COMUNIDADE DE RODA D'ÁGUA, EM CARIACICA, SERÁ PALCO DE UM GRANDE ENCONTRO DE TRADIÇÕES E MANIFESTAÇÕES CULTURAIS DO ESPÍRITO SANTO. NOS DIAS 12, 13, 19 E 20 DE ABRIL DE 2025, O ENCONTRO DE CULTURAS REUNIRÁ 24 GRUPOS CULTURAIS DE DIFERENTES CIDADES DO ESTADO, PROMOVENDO UM VERDADEIRO MERGULHO NA RIQUEZA E DIVERSIDADE DAS EXPRESSÕES POPULARES. ENTRE AS ATRAÇÕES ESTÃO O DESFILE DA BELEZA NEGRA, BANDAS DE CONGO, FOLIAS DE REIS E QUADRILHAS JUNINAS ATÉ JONGO, CAPOEIRA, DANÇA AFRO E ESCOLA DE SAMBA."

FDISPONÍVEL EM <[HTTPS://WWW.ES.GOV.BR/NOTICIA/ENCONTRO-DE-CULTURAS-POPULARES-E-TRADICIONAIS-CELEBRA-A-RIQUEZA-DAS-TRADICOES-POPULARES-DO-ESPIRITO-SANTO](https://www.es.gov.br/noticia/encontro-de-culturas-populares-e-tradicionais-celebra-a-riqueza-das-tradicoes-populares-do-espirito-santo)>. ACESSO EM 28 MAR. 2025.



QUANTOS DIAS, AO TODO, O ENCONTRO DE CULTURAS POPULARES E TRADICIONAIS FOI REALIZADO?

- A) 2 DIAS.
- B) 3 DIAS.
- C) 4 DIAS.
- D) 5 DIAS.



## JOGOS MATEMÁTICOS

Professor(a), o jogo "Calendário" pode ser uma estratégia exitosa para você trabalhar a leitura, interpretação e uso do calendário em situações do dia a dia. Oriente a turma a jogar individualmente ou em duplas, em um ambiente com acesso a computadores ou tablets. Antes de começar, retome noções básicas como dias da semana, meses e contagem de dias entre datas. Durante a atividade, incentive os estudantes a ler com atenção e a refletir sobre cada resposta. Ao final, proponha uma conversa com a turma para partilhar os desafios, os aprendizados e perceberem juntos como o calendário está presente em muitas situações da nossa rotina.



CLICK NO LINK: [HTTPS://PROJETOSEF2.GITHUB.IO/CALENDARIOFS/](https://projetoSEF2.github.io/CALENDARIOFS/)



O jogo "Missão Relógio" trabalha a leitura das horas em relógios analógicos de forma lúdica e individual. Antes de iniciar, revise com a turma os elementos do relógio e explique as instruções do jogo. Oriente que cada estudante jogue individualmente, acompanhando o progresso e oferecendo apoio conforme necessário.

CLICK NO LINK: [HTTPS://LAND2PLAY.COM/PT-BR/GAMES/APRENDENDO-SOBRE-O-TEMPO-DIAS-SEMANAS-E-MESES/HANGMAN/D5018EB8-C08C-4EA2-A25C-4B506BF72E83](https://land2play.com/pt-br/games/aprendendo-sobre-o-tempo-dias-semanas-e-meses/hangman/d5018eb8-c08c-4ea2-a25c-4b506bf72e83)



O jogo "Calendário Mágico" é uma atividade interativa que ajuda os estudantes a compreenderem o uso do calendário, identificando dias da semana, meses do ano e sequências temporais.



CLICK NO LINK: [HTTPS://LAND2PLAY.COM/PT-BR/GAMES/APRENDENDO-SOBRE-O-TEMPO-DIAS-SEMANAS-E-MESES/HANGMAN/D5018EB8-C08C-4EA2-A25C-4B506BF72E83](https://land2play.com/pt-br/games/aprendendo-sobre-o-tempo-dias-semanas-e-meses/hangman/d5018eb8-c08c-4ea2-a25c-4b506bf72e83)



## CONSIDERAÇÕES FINAIS E AVALIAÇÃO

Ao longo das práticas propostas, os estudantes foram desafiados a compreender a contagem e o registro de tempo com apoio do calendário. Por meio da manipulação concreta, dos jogos e da criação de situações-problema, desenvolverão a habilidade de determinar a data de início, de término ou a duração de eventos cotidianos.

A avaliação será processual, considerando a participação, o uso adequado do calendário, a argumentação oral sobre os desafios e a produção dos registros gráficos (linha do tempo e resolução de problemas). Registre, por meio de observações, como os estudantes:

- Localizam e identificam datas em diferentes formatos de calendário;
- Compreendem os conceitos de início, fim e duração;
- Utilizam estratégias pessoais para resolver desafios;
- Participam das atividades em grupo com autonomia e colaboração.

Para concluir o trabalho com a sequência, é possível organizar uma exposição das linhas do tempo pessoais ou convidar os estudantes a elaborarem um convite para um evento futuro, com a data de início, término e duração.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

ESPÍRITO SANTO. Currículo do Espírito Santo: Ensino Fundamental - Anos Iniciais. SEDU, 2020.

SOARES, Magda. Alfabetização: a questão dos métodos. São Paulo: Contexto, 2004.

SILVA, Tomaz Tadeu da. Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

UCP. "Turma do 5º ano cria linha do tempo para contar a história da vida dos alunos."

Disponível em: <https://aplicacao.ucp.br/turma-do-5o-ano-cria-linha-do-tempo-para-contrar-a-historia-da-vida-dos-alunos/>. Acesso em: 21 mar. 2023.



# SEQUÊNCIA DIDÁTICA 4: VAMOS ESTIMAR E DESCOBRIR!

## Habilidade(s):

- EF02MA16/ES: Estimar, medir e comparar comprimentos de lados de salas (incluindo contorno) e de polígonos, utilizando unidades de medida não padronizadas e padronizadas (metro, centímetro e milímetro), a equivalência entre unidades diferentes e os instrumentos adequados de medida (régua, trena e fita métrica).
- EF02MA17/ES: Estimar, medir e comparar capacidade e massa, utilizando estratégias pessoais, unidades de medida (litro, mililitro, grama e quilograma), relações entre unidades diferentes e práticas de experimentação que envolvam instrumentos convencionais e não convencionais de medidas.

## Descritor Paebes:

- D21 - Estimar/inferir medida de comprimento, capacidade ou massa de objetos, utilizando unidades de medida convencionais ou não, ou medir comprimento, capacidade ou massa de objetos.

## Objeto(s) de conhecimento:

- Medida de comprimento: unidades não padronizadas e padronizadas (metro, centímetro e milímetro).
- Medida de capacidade e de massa: unidades de medida não convencionais e convencionais (litro, mililitro,  $\text{cm}^3$ , grama e quilograma).

## Expectativas de aprendizagem:

- Estimar, medir e comparar comprimentos utilizando unidades de medidas não padronizadas e padronizadas (metro e centímetro) e instrumentos de medida adequados.
- Estimar ou medir capacidade e massa, utilizando estratégias pessoais, unidades de medida (litro, mililitro, grama e quilograma), relações entre unidades diferentes e práticas de experimentação que envolvam instrumentos convencionais e não convencionais de medidas.
- Comparar capacidade e massa, utilizando estratégias pessoais, unidades de medida (litro, mililitro, grama e quilograma), relações entre unidades diferentes e práticas de experimentação que envolvam instrumentos convencionais e não convencionais de medidas.

**Duração:** 3 aulas de 50 minutos.

## Materiais necessários:

- Fitas métricas, régua, barbantes, trenas, barbantes, palitos de picolé.
- Copos plásticos, garrafas PET, baldes pequenos, conchas, jarros, funis.
- Balança de cozinha, balança artesanal com cabide ou haste e sacos plásticos com arroz, feijão, sal etc., frutas, brinquedos.
- Objetos para serem pesados e medidos, como maçã, estojo, etc.



## APRESENTAÇÃO E CONCEITUAÇÃO

Professor(a), esta aula tem como objetivo desenvolver, de forma prática e significativa, a habilidade de estimar e medir comprimento, capacidade e massa, utilizando unidades de medida convencionais (como metro, litro e quilograma) e não convencionais (como palmo, copo e fruta). A aula foi pensada para favorecer a aprendizagem significativa por meio de metodologias ativas, especialmente a rotação por estações, permitindo que os estudantes se envolvam diretamente com os objetos, manipulem materiais e testem suas hipóteses. Dessa forma, promovem-se a investigação, o raciocínio lógico, a observação e a comparação, em um ambiente lúdico e colaborativo.

Você atua como mediador do conhecimento, incentivando o uso de diferentes estratégias, o diálogo entre os colegas e a reflexão sobre os resultados obtidos. Ao final, a roda de conversa permite sistematizar os conceitos aprendidos, reforçar o vocabulário matemático e conectar o conteúdo trabalhado com situações reais da vida cotidiana, como medir ingredientes, pesar alimentos ou calcular espaços.



## OBJETIVO DA AULA

Desenvolver noções práticas e concretas sobre medidas de comprimento, massa e capacidade, ao Relacionar unidades de medida convencionais e não convencionais em situações reais.



Professor(a), inicie a aula com todos sentados em roda. Traga para o centro da roda uma caixa misteriosa com objetos de diferentes tamanhos e pesos: um livro, uma fruta, um estojo, uma garrafa com água, por exemplo. Convide os estudantes a observarem e lançarem hipóteses:

- Qual desses objetos será que é o mais pesado?
- E qual ocupa mais espaço?
- Será que conseguimos medir o comprimento da carteira sem usar uma régua?

A ideia aqui é aguçar a curiosidade e ativar saberes que os estudantes já têm de maneira informal, introduzindo as palavras-chave da aula: comprimento, massa e capacidade. Escreva essas palavras no quadro e diga que hoje eles se tornarão investigadores de medidas, que vão explorar diferentes formas de medir o mundo ao redor, com instrumentos variados e estratégias criativas.

Explique que a sala será dividida em três estações temáticas, cada uma dedicada a um tipo de medida. Use cartazes ou figuras para sinalizar cada estação.

Organize a turma em grupos e oriente-os a percorrer três estações diferentes, cada uma com um desafio relacionado a uma grandeza: comprimento, capacidade e massa.

- Na estação do comprimento, proponha que os estudantes explorem diferentes formas de medir objetos do cotidiano, utilizando palmos, pedaços de barbante e réguas. Estimulem comparações entre as medidas e discussões sobre qual instrumento é mais preciso.
- Na estação da capacidade, promova uma atividade lúdica com recipientes variados (copos, garrafas, potes) e água. Peça que os estudantes estimem quanto cada recipiente pode conter e, em seguida, verifiquem suas hipóteses na prática.
- Na estação da massa, ofereça frutas ou outros objetos leves e convide os estudantes a estimar o peso de cada um. Em seguida, utilize balanças para que possam verificar suas estimativas e discutir os resultados.

Distribua crachás ou pulseiras para organizar os grupos. Combine que cada grupo ficará cerca de 10 minutos em cada estação e que o sinal para troca será dado por um som ou sinal combinado.

**ESTAÇÃO 1 – COMPRIMENTO**

Peça aos estudantes que escolham objetos da escola (um lápis, o estojo, uma carteira, o quadro, a porta) e tentem estimar o comprimento usando palmos, passos ou barbantes. Em seguida, devem usar a régua ou fita métrica para descobrir o valor real.

Antes da medição com os instrumentos, oriente os estudantes a realizarem uma estimativa sobre a grandeza em questão (comprimento, capacidade ou massa), de acordo com a estação em que estiverem. Incentive que façam registros dessas previsões

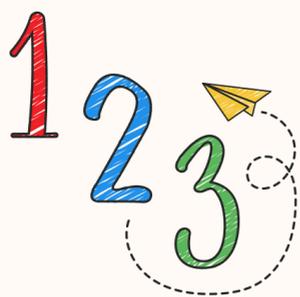
Em seguida, conduza a atividade prática de medição com os materiais disponíveis. Após as medições, peça que os grupos comparem os valores estimados com os valores reais encontrados, promovendo uma reflexão sobre a proximidade (ou distância) entre o que imaginaram e o que foi medido. Estimule perguntas que despertem a curiosidade e o raciocínio, como: “O que ajudou a estimativa ser próxima da medida real?” ou “O que poderia ter feito vocês se aproximarem mais do valor exato?”

Forneça uma tabela para que anotem:

OBJETO	ESTIMATIVA (PALMO, PASSOS, PEDAÇO DE BARBANTE, ETC)	MEDIDA REAL (CM)

**ESTAÇÃO 2 – CAPACIDADE**

Apresente garrafas, baldes, copos grandes e pequenos, jarras e conchas. A proposta é que os estudantes estimem quantos copos são necessários para encher uma garrafa, por exemplo, e testem.



Apresente uma garrafa e alguns copos aos estudantes e proponha que façam uma estimativa: será que essa garrafa consegue encher mais ou menos do que quatro copos? Incentive que cada grupo registre sua hipótese antes de testar.

Depois, conduza a verificação prática: os estudantes devem encher os copos com a água da garrafa e contar quantos copos são preenchidos até a garrafa esvaziar completamente.

Aproveite essa atividade para destacar que diferentes copos têm capacidades diferentes, e que isso pode alterar os resultados. Essa é uma excelente oportunidade para introduzir o conceito de variação na capacidade dos recipientes e discutir a importância da padronização das unidades de medida.

**ESTAÇÃO 3 – MASSA**

Disponibilize uma variedade de objetos leves, como frutas e brinquedos, junto com balanças adequadas para o uso infantil. Organize os estudantes em duplas ou pequenos grupos.

Oriente-os a observar dois ou mais objetos e discutir entre si qual deles aparenta ser mais pesado. Antes de usar a balança, peça que registrem suas estimativas em uma tabela simples, anotando o nome do objeto e o peso que imaginam que ele tenha.



Depois, conduza a pesagem dos itens, incentivando a comparação entre as hipóteses e os valores reais encontrados. Estimule o diálogo entre os estudantes sobre o que os levou a pensar que determinado objeto era mais pesado e o que os surpreendeu nos resultados. Professor(a), lembre de evitar tratar os valores com números decimais, fazendo a conversão dos quilos para gramas na balança.

Essa atividade contribui para o desenvolvimento da percepção da massa e para a compreensão da importância da medição como forma de obter dados mais precisos sobre o mundo ao nosso redor.

Depois que todos os grupos tiverem passado pelas estações de aprendizagem, reúna a turma em uma roda no chão ou nas carteiras organizadas em semicírculo. Proponha perguntas que estimulem a reflexão:

- **O que vocês descobriram em cada estação?** Você pode anotar algumas falas-chaves no quadro para valorizar as vozes dos estudantes.
- **Qual estação vocês acharam mais fácil de fazer as estimativas?** Essa pergunta ajuda a perceber quais habilidades estão mais desenvolvidas.
- **E qual foi a mais difícil? Por quê?** Aqui, surgem respostas importantes para a próxima aula ou replanejamentos.
- **Vocês conseguiram se aproximar das medidas reais? Quando erraram, erraram muito ou só um pouquinho?** Mostre que errar é parte do processo.

Reforce o vocabulário matemático, retomando conceitos. Você pode escrever no quadro ou em cartazes as palavras com suas explicações simples:

**COMPRIMENTO:** É O QUANTO ALGO MEDE DE UMA PONTA À OUTRA (HORIZONTALMENTE).  
**CAPACIDADE:** É QUANTO CABE DENTRO DE UM RECIPIENTE.  
**MASSA:** É O QUANTO ALGO PESA.

Depois, retome o nome das unidades de medida utilizadas:

**UNIDADES NÃO CONVENCIONAIS:** PALMO, PASSO, COPO, CONCHA, FRUTA.  
**UNIDADES CONVENCIONAIS:** CENTÍMETRO, METRO, LITRO, MILILITRO, GRAMA, QUILOGRAMA.

É importante, ainda, estabelecer relações entre os conteúdos vivenciados e situações do cotidiano das crianças, valorizando o conhecimento prévio e ampliando o repertório conceitual. A conexão com experiências reais, como o uso de medidas na cozinha, no mercado, em reformas ou brincadeiras, contribui para a construção de sentido e significado para a aprendizagem.

Ao final da conversa, você pode registrar no quadro um resumo das descobertas coletivas e destacar os avanços observados no processo de aprendizagem, incentivando os estudantes a continuarem atentos às medidas presentes em seu dia a dia.

Para reforçar o aprendizado, sugerimos algumas atividades para serem desenvolvidas.



## DESENVOLVIMENTO

1 - LIGUE A UNIDADE DE MEDIDA AO QUE ELA MEDE:

### UNIDADE

METRO

LITRO

QUILOGRAMA

### O QUE SE MEDE

MASSA

COMPRIMENTO

CAPACIDADE

2 - CECÍLIA FOI MEDIR O COMPRIMENTO DE SUA CAMA. PRIMEIRO, USOU SEUS PALMOS E CONTOU 15. DEPOIS, USOU UMA FITA MÉTRICA E VIU QUE A CAMA TINHA 180 CENTÍMETRO.

O QUE PODEMOS DIZER SOBRE OS PALMOS DE CECÍLIA?

- A) CADA PALMO DELA TEM EXATAMENTE 12 CENTÍMETROS.
- B) O PALMO É UMA UNIDADE CONVENCIONAL DE MEDIDA.
- C) OS PALMOS DE CARLA SÃO IGUAIS À FITA MÉTRICA.
- D) O PALMO É UMA FORMA NÃO CONVENCIONAL DE MEDIR.



3 - ESCUTE A LEITURA FEITA PELO(A) PROFESSOR(A) DO TRECHO DA REPORTAGEM ABAIXO:



A TRILHA DA PEDRA AZUL, QUE FICA NA SERRA DO ESPÍRITO SANTO, É UM LUGAR ONDE MUITAS PESSOAS GOSTAM DE PASSEAR E FAZER CAMINHADAS. ELA POSSUI VÁRIAS TRILHAS E PISCINAS NATURAIS.

FONTE: DISPONÍVEL EM <[HTTPS://WWW.ES.GOV.BR/NOTICIA/ENCONTRO-DE-CULTURAS-POPULARES-E-TRADICIONAIS-CELEBRA-A-RIQUEZA-DAS-TRADICOES-POPULARES-DO-ESPIRITO-SANTO](https://www.es.gov.br/noticia/encontro-de-culturas-populares-e-tradicionais-celebra-a-riqueza-das-tradicoes-populares-do-espírito-santo)>. ACESSO EM 04.ABR.25.

QUANDO CAMINHAMOS, PODEMOS USAR NOSSOS PASSOS PARA PERCORRER A DISTÂNCIA DO CAMINHO.

USAR OS PASSOS PARA MEDIR A DISTÂNCIA QUE ANDAMOS É UMA FORMA DE MEDIR O QUÊ?

- A) MEDIDA DE MASSA.
- B) MEDIDA DE CAPACIDADE.
- C) MEDIDA DE COMPRIMENTO.
- D) MEDIDA DE TEMPO.

4 - HEITOR LEVOU UMA GARRAFA DE SUCO PARA O LANCHE. QUANDO CHEGOU, VIU QUE O SUCO TINHA DERRAMADO UM POUCO. ELE BALANÇOU A GARRAFINHA E FALOU: "ACHO QUE AINDA DÁ PARA ENCHER DOIS COPOS." O QUE HEITOR ESTAVA TENTANDO IMAGINAR?

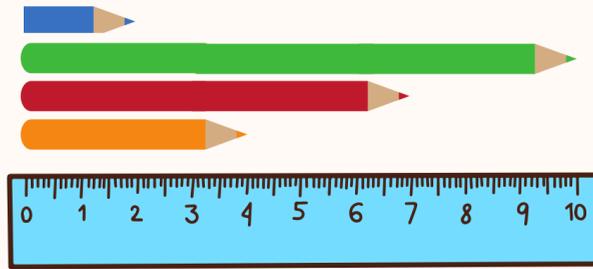
- A) SE O SUCO ESTAVA GELADO.
- B) QUANTO SUCO AINDA TINHA NA GARRAFA.
- C) SE O SUCO ESTAVA DOCE.
- D) QUANTOS GOLES DARIA PARA TOMA.



## DESENVOLVIMENTO

5 - CAROLINA GANHOU UMA NOVA CAIXA DE LÁPIS DE COR. DEPOIS DE MUITO USAR, ALGUNS LÁPIS FICARAM BEM PEQUENOS! HOJE, NA AULA DE ARTES, ELA RESOLVEU MEDIR O COMPRIMENTO DOS SEUS LÁPIS USANDO UMA RÉGUA PARA SABER QUAIS AINDA CONSEGUE USAR CONFORTAVELMENTE.

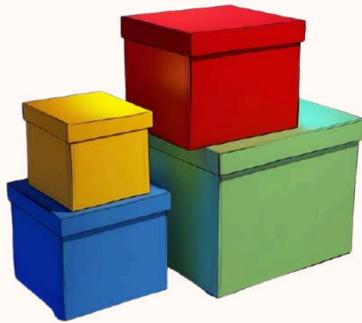
OBSERVE ABAIXO A RÉGUA E O COMPRIMENTO DOS LÁPIS DE COR DE CAROLINA:



QUAL É O COMPRIMENTO DO MENOR LÁPIS DE COR QUE CAROLINA MEDIU?

- A) 2 CM.
- B) 4 CM.
- C) 7 CM.
- D) 10 CM.

6 - EM UMA SALA DE AULA, A PROFESSORA LUCIANA MOSTROU CAIXAS DE TAMANHOS DIFERENTES.



EM QUAL VOCÊ ACHA QUE CABEM MAIS BOLINHAS?

- A) CAIXA AMARELA.
- B) CAIXA AZUL.
- C) CAIXA VERMELHA.
- D) CAIXA VERDE.

7 - PRESTE ATENÇÃO AO DIÁLOGO ENTRE OS AMIGOS JOÃO E LUCAS.



O QUE FAZ LUCAS PENSAR QUE A MOCHILA DE JOÃO ESTÁ MAIS PESADA?

- A) PORQUE A QUANTIDADE DE LIVROS NÃO FAZEM DIFERENÇA NO PESO DA MOCHILA.
- B) PORQUE JOÃO USOU UMA MOCHILA MAIOR.
- C) PORQUE JOÃO COLOCOU MAIS LIVROS DENTRO DA MOCHILA.
- D) PORQUE A MOCHILA DE JOÃO É VERDE.



## JOGOS MATEMÁTICOS

Professor(a), o jogo “Qual a medida?” é uma atividade interativa que desafia os estudantes a identificar, comparar e estimar medidas de comprimento em diferentes situações do cotidiano. Ele apresenta imagens e problemas simples com alternativas para escolha da medida mais adequada. Como nem todos os estudantes da turma dominam a leitura, sugerimos que você espelhe o jogo em um projetor ou tela, leia cada questão em voz alta e conduza a resolução de forma coletiva. Explique as imagens, as opções de resposta e incentive a participação dos estudantes para que tomem decisões em grupo.

CLICK PARA ACESSAR: <https://atividade.digital/jogos/matematica/medida-de-comprimento-problemas-matematicos-relogio/qual-medida?level=5>



Professor(a), o jogo “Missão Medida” foi pensado para ajudar os estudantes a trabalharem, de forma lúdica e interativa, a estimativa e a medição de comprimento, capacidade e massa. O jogo tem 5 fases com imagens de objetos do cotidiano, como xícaras, garrafas, caixas, cordas etc. Os estudantes precisam relacionar esses objetos às medidas corretas. As imagens estão proporcionais entre si, o que ajuda a desenvolver o senso visual de tamanho e quantidade.

CLICK PARA ACESSAR: <https://projetosef2.github.io/medida6/>



## CONSIDERAÇÕES FINAIS E AVALIAÇÃO

Professor(a), ao final da sequência, reserve um momento para conversar com os estudantes em roda, retomando as experiências vividas nas estações de aprendizagem. Incentive que compartilhem o que descobriram, o que acharam mais fácil ou difícil e como chegaram às suas estimativas. Para a avaliação, observe se os estudantes conseguem estimar e comparar medidas usando diferentes unidades, se participam das atividades com autonomia e colaboração, e se conseguem justificar suas hipóteses e conclusões.

Encerre reforçando os conceitos-chave e mostrando como as habilidades desenvolvidas se aplicam no dia a dia, como medir ingredientes, pesar alimentos ou estimar espaços.

## REFERÊNCIAS

ESPÍRITO SANTO (Estado). Secretaria de Estado da Educação. Currículo do Espírito Santo – Ensino Fundamental: Anos Iniciais. Vitória: SEDU, 2020. Disponível em: <https://sedu.es.gov.br/curriculo-do-espírito-santo>. Acesso em: 07 abr. 2025.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira – INEP. Matrizes de Referência e Descritores do SAEB – Ensino Fundamental – Matemática. Brasília: INEP, 2019. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/assuntos/avaliacao-e-exames-educacionais/saeb>. Acesso em: 07 abr. 2025.

GONTIJO, Cláudia; SOARES, Magda Becker. Letramento e Matemática nos anos iniciais. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.



*Liberte o potencial da criança e você  
transformará o mundo.*

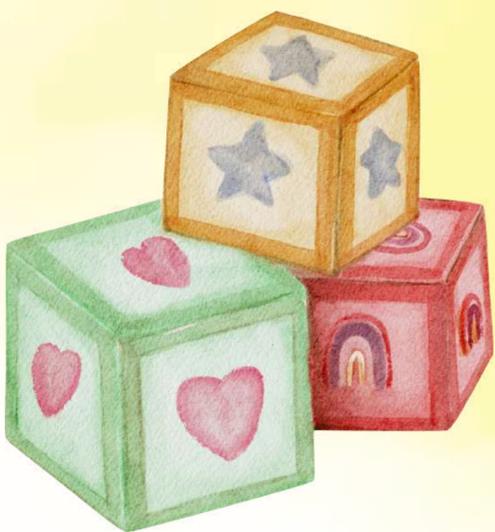
Maria Montessori

4

5

3

2



8