

Search bar with a magnifying glass icon.



**Como construir, interpretar e elaborar gráficos e tabelas a partir da contextualização do ambiente alfabetizador?**

14/09/2011

**Autor e Coautor(es)**



Autor [Priscila Gervásio Teixeira](#)

UBERLANDIA - MG ESC DE EDUCACAO BASICA

**Coautor(es)**

Ana Maria Ferola da Silva Nunes, Eliana Aparecida Carleto, Luciana Soares Muniz e Mariane Éllen da Silva

**Estrutura Curricular**

Modalidade / Nível de Ensino	Componente Curricular	Tema
Ensino Fundamental Inicial	Matemática	Tratamento da informação
Ensino Fundamental Inicial	Língua Portuguesa	Língua escrita: prática de leitura
Ensino Fundamental Inicial	História	Organização histórica e temporal

**Dados da Aula**

**O que o aluno poderá aprender com esta aula**

- Construir gráfico e tabela a partir de uma situação vivenciada;
- Trabalhar com a escrita dos títulos de cada brincadeira;
- Interpretar informações em gráfico e tabela;
- Colocar os nomes dos títulos em ordem alfabética;
- Utilizar os recursos existentes no laptop do Projeto UCA, visando construir conhecimentos novos relativos ao tema da aula.

**Duração das atividades**

Aproximadamente 240 minutos – 4 atividades de 60 minutos cada uma.

**Conhecimentos prévios trabalhados pelo professor com o aluno**

Para a realização desta aula é necessário que já tenham sido trabalhadas com o aluno noções sobre interpretação de gráfico, construção de tabela, leitura e escrita e a utilização de recursos do laptop *Classmate*, como o uso dos programas: KSpread, KRecord, KWord, do sistema operacional Linux.

**Estratégias e recursos da aula**

**Informações ao professor**

Com a temática desta aula, pode-se trabalhar diversos conteúdos, além de abordar vários assuntos como, por exemplo: quantas letras têm os nomes dos alunos da turma; quantos alunos fazem aniversário em "tal" mês; peso e medidas dos alunos; resultado da votação sobre algum momento vivenciado na sala de aula. Nesta aula escolhemos trabalhar com as brincadeiras preferidas da turma.

**1ª Atividade:** *aproximadamente 60 minutos.*

**RODA DE CONVERSA**

Professor, utilize o espaço da "rodinha" para motivar os alunos, para isso organize-os em um círculo, afaste as carteiras da sala de aula, assim o espaço será suficiente para que todos possam assentar um ao lado do outro. Neste momento, apresente aos alunos a pintura do autor Ricardo Ferrari com o título "Memória de Infância", 2004.



Fonte: [http://ummetroquadradodearteporfavor.blogspot.com/2008\\_07\\_01\\_archive.html](http://ummetroquadradodearteporfavor.blogspot.com/2008_07_01_archive.html)

Converse com os alunos sobre a pintura.

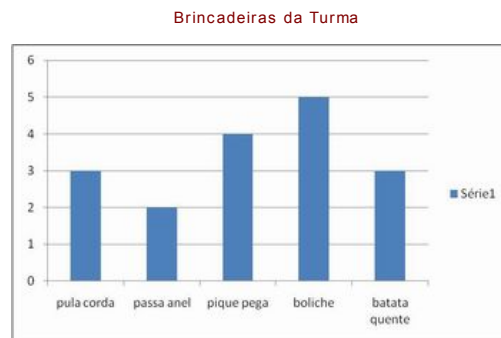
- O que as crianças estão fazendo?
- Onde as crianças estão? Quantas crianças existem na imagem?
- Quais as brincadeiras que você mais gosta de brincar?
- Quais as brincadeiras você prefere brincar na escola?

Professor, divida os alunos em grupos, cada grupo deverá fazer uma lista com os nomes de suas brincadeiras preferidas. O registro deverá ser feito no caderno de Língua Portuguesa com a seguinte instrução:

1. Converse no seu grupo sobre as suas brincadeiras preferidas.
2. Faça uma lista das brincadeiras preferidas pelo seu grupo.

Ao terminarem proponha uma roda de conversa sobre a lista feita por cada grupo. Logo após, peça aos alunos que criem um gráfico das brincadeiras preferidas.

O gráfico poderá ser elaborado utilizando o programa **KSpread** (Metasys > Aplicativos > Ferramentas de Produtividade > Suíte de Escritório > Planilha Eletrônica). Em seguida, ao abrir a planilha digite os dados, os nomes das brincadeiras do grupo; selecione e clique em inserir > Gráfico. Não se esqueça do título. Veja abaixo um exemplo:



Fonte: Acervo da autora

**2ª Atividade:** aproximadamente 60 minutos.

#### Interpretando o Gráfico

Professor, o trabalho com gráficos nas salas de Alfabetização Inicial ajuda as crianças a organizarem melhor as informações, bem como proporciona condições favoráveis para a aquisição de uma nova linguagem Matemática e a alfabetização. Permite ainda, que o aluno estabeleça relações comparativas, observando quantidades de diferentes prismas.

Percebendo isto, retome o gráfico anterior e solicite que registrem as questões no caderno de Matemática juntamente com o gráfico. Com as seguintes instruções:

1. Observe o gráfico das Brincadeiras da Turma.
2. Leia e responda as questões correspondentes ao gráfico.

1. Quantas brincadeiras foram citadas no gráfico?

\_\_\_\_\_

1. Qual a brincadeira mais conhecida pelos alunos?

\_\_\_\_\_

1. Quantos votos a brincadeira "corre cutia" teve a mais que a brincadeira "esconde esconde"?

\_\_\_\_\_

1. Com qual das brincadeiras registradas no gráfico, você prefere brincar na escola? Justifique sua resposta.

\_\_\_\_\_

Fonte: Acervo da autora

#### Atividade de Casa

Faça uma pesquisa com seus familiares sobre os nomes de algumas brincadeiras dos tempos dos pais e avós. Para sucesso da mesma é importante ler as orientações abaixo.

Senhores pais ou outros responsáveis, o laptop Classmate possui um dispositivo que permite a gravação de sons. Nessa atividade, você poderá juntamente com o seu (sua) filho (a) gravar o nome das brincadeiras, quem brincava e as instruções das brincadeiras.

Para acessar o programa **KRecord**, siga as orientações acessando: (Metasys > Aplicativos > Multimídia > Editores de Áudio > KRecord).



Fonte: Acervo da autora

Para salvar o som, clique no menu **arquivo**, escolha a opção **salvar**, escolha a **pasta desejada** e então digite um **nome para o som**. Em seguida, pressione **OK**.

Caso a sua escola ainda não possua laptop, a orientação da tarefa poderá ser da seguinte maneira:

Registre a pesquisa feita com seus familiares preenchendo a tabela no caderno de casa.

Nome do Entrevistado	Nome da Brincadeira

Fonte: Acervo da autora

**3ª Atividade:** *aproximadamente 60 minutos.*

Professor, prepare o ambiente para que todos os alunos possam ouvir as entrevistas dos colegas socializando suas brincadeiras.

Depois, de ouvir todos os alunos, proponha a construção de uma tabela para registrar a pesquisa.

Para a construção utilizem nos seus laptops o programa **KWord** ( Área de Trabalho > Processador de Textos ) ou **KWord** (Metasys > Aplicativos > Ferramentas de Produtividade > Suíte de Escritório > Processador de Texto).

Peça, aos alunos para criarem uma tabela com duas colunas (1ª coluna - nome das brincadeiras; 2ª coluna – quantidade de optantes) **Não se esqueça do título**. Segue abaixo um exemplo:

Nome das brincadeiras	Quantidade de optantes
Cantigas de roda	29
Bolinhas de gude	20
Roda Peão	18
Passa Anel	21
Corre Cutia	16
Esconde esconde	24
Cinco Marias	17
Escravos de Jó	14
Batata quente	12





Fonte: Acervo da autora

Tabela dos aniversariantes do mês

Amanda	10/09
Andressa	12/09
Gabriel	18/09
Arthur	28/09

Fonte: Acervo da autora

Gráfico dos aniversariantes em forma de colunas 3D



Fonte: Acervo da autora

Tabela das quantidades de letras no nome de crianças

Andressa	8
Paulo	5
Marcos	6
Matheus	7
Gustavo	7
Nathália	8
João Pedro	9

Fonte: Acervo da autora

Gráfico das quantidades de letras do nome de crianças em forma de barras 2D



Fonte: Acervo da autora

Professor, escolha um desses gráficos e faça a sua interpretação, juntamente com os alunos. Essa escolha deverá ser feita de acordo com a

realidade vivenciada em cada sala de aula.

Professor, ao final da 4ª atividade esperamos que os alunos tenham aprendido como construir, interpretar e elaborar gráficos e tabelas de situações vivenciadas. Caso sinta necessidade de rever algum conteúdo, proponha atividades complementares.

#### Recursos Complementares

<http://mundoeducacao.uol.com.br/geografia/tipos-graficos.htm>

<http://portal.dop professor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=25106>

#### Avaliação

Professor, é de suma importância observar se os alunos estão participando e realizando as atividades propostas, a fim de poder auxiliá-los no processo de aprendizagem. A avaliação poderá ser feita em todos os momentos da aula, nos quais deverá verificar se os alunos conseguiram: construir gráfico e tabela a partir de uma situação vivenciada; trabalhar com a escrita dos títulos de cada brincadeira; interpretar informações em gráfico e tabela; colocar os nomes dos títulos em ordem alfabética e utilizar os recursos existentes no seu laptop para as pesquisas e resoluções das atividades propostas. É também importante considerar as avaliações individuais ou grupais dos alunos, quanto ao resultado das atividades realizadas.

Ministério da Educação em parceria com o Ministério da Ciência e Tecnologia

© 2008-2011 Brasil - Ministério da Educação - Todos os direitos reservados.