



CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO



VIAGEM AO CONHECIMENTO

MATEMÁTICA - 4º ANO



VOANDO
MAIS
ALTO
2023

PAIC
INTEGRAL



Governador

Elmano de Freitas da Costa

Vice-Governadora

Jade Afonso Romero

Secretária da Educação

Eliana Nunes Estrela

Secretária Executiva de Cooperação com os Municípios

Emanuelle Grace Kelly Santos de Oliveira

Coordenadoria de Cooperação com os Municípios para Desenvolvimento da Aprendizagem na Idade Certa - COPEM

Cristiane Cunha Nóbrega

Articuladora de Cooperação com os Municípios para Desenvolvimento da Aprendizagem na Idade Certa - COPEM

Arinda Cibelle Galvão Lobo

Orientador da Célula de Fortalecimento da Alfabetização e Ensino Fundamental - CEFAE

Cristiano Rodrigues Rabelo

Gerente Paic Integral dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Tarcila Barboza Oliveira

Equipe Técnica Paic Integral dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Lillian Kelly Ferreira Teixeira

Luiza Helena Martins Lima

Consultores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Cristiane de Oliveira Cavalcante (Matemática)

Eryck Dieb Souza (Língua Portuguesa)

Design Gráfico

Raimundo Elson Mesquita Viana

Luiza Helena Martins Lima

Tarcila Barboza Oliveira



APRESENTAÇÃO

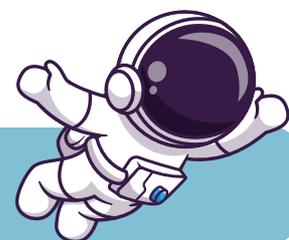
A Coordenadoria de Cooperação com os Municípios para o Desenvolvimento da Aprendizagem na Idade Certa (COPEM), através da Célula de Fortalecimento da Alfabetização e Ensino Fundamental (CEFAE), apresenta estratégias que possam auxiliar o professor neste semestre letivo. Nosso propósito é cooperar com o professor através da oferta de material, bem como oferecer orientações pedagógicas que o auxiliem no trabalho em sala de aula. Desta forma, a CEFAE tem o intuito de cooperar efetivamente com os professores cearenses para que juntos possamos garantir que toda criança cearense tenha o seu direito à aprendizagem respeitado.

Dessa forma, a proposta pedagógica do 4º e 5º ano para 2023 dá continuidade ao Projeto Paic Voando Mais Alto, que tem como foco a recomposição das aprendizagens em Língua Portuguesa e Matemática, visando contribuir com os professores cearenses em prol de uma maior qualidade do tempo pedagógico e oportunizando metodologias diversificadas, possibilitando a garantia da aprendizagem na idade certa.

Nessa nova organização, a partir do que está proposto nos Planos Curriculares Prioritários de cada componente, a CEFAE produziu estes cadernos, chamados de Viagem ao Conhecimento, compostos por sequências didáticas em prol do desenvolvimento de uma habilidade-meta do ano corrente, mas passando por conexões de recomposição de aprendizagem. As sequências são estruturadas em quatro missões:

- **Preparando os tripulantes:** apresentação da temática socioemocional que norteia a sequência e a proposição da sua discussão.
- **Lançamento:** sondagem dos conhecimentos prévios dos alunos sobre a habilidade-meta, diversificando metodologias.
- **Voando ainda mais alto:** percurso de desenvolvimento das habilidades, de acordo com o que está posto no Mapa do Itinerário Pedagógico, para que consigamos partir das habilidades basilares até chegarmos à abordagem da habilidade-meta no final dessa missão.
- **Passeando pela estação:** trabalhamos apenas com a habilidade-meta, abordando suas principais dificuldades e contemplando seu arcabouço de avaliação.

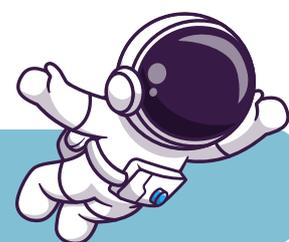
Esperamos, assim, continuar contribuindo com o processo de ensino-aprendizagem dos(as) nossos(as) estudantes cearenses!



SUMÁRIO

1. MATEMÁTICA

1.1. Missão 1 -----	5
1.2. Missão 2 -----	7
1.3. Missão 3 -----	8
1.3.1. 1ª Conexão -----	8
1.3.2. 2ª Conexão -----	11
1.3.3. 3ª Conexão -----	13
1.3.3. 4ª Conexão -----	15
1.3.4. 5ª Conexão -----	17
1.4. Missão 4 -----	19
2. ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS E GABARITO -----	21



1º ESTAÇÃO

VIAGEM AO CONHECIMENTO

SEQUÊNCIA DIDÁTICA DE MATEMÁTICA - 4º ANO

HABILIDADE-META: (EF04MA25) Resolver e elaborar problemas que envolvam situações de compra e venda e formas de pagamento, utilizando termos como troco e desconto, enfatizando o consumo ético, consciente e responsável.

1ª MISSÃO: Preparando a tripulação

Olá, tripulantes!

Antes de embarcarmos no nosso foguete do conhecimento matemático, vamos preparar nossas emoções para vivermos juntos essa aventura! Vamos ler um texto muito legal sobre dois irmãos que adoravam brincar juntos!

O menino que era surdo

Numa casinha, viviam duas crianças que se chamavam: Lucas e Joana. Lucas tinha uma deficiência: ele era surdo. Quando Joana ia brincar com os amigos, Lucas sempre ia junto. Joana não gostava porque seus amigos ficavam rindo de Lucas. Joana às vezes chorava por causa que as pessoas discriminavam seu irmão.

Num belo dia de sol, Joana foi brincar. De repente duas amigas disseram:

- Você não pode mais trazer seu irmão.

Então, Joana falou:

- Se eu não puder trazer meu irmão, eu também não quero brincar.

As meninas começaram a brigar com Joana. Lucas vendo isso foi defender a irmã e colocou as meninas para correr. As meninas conversaram com seus pais e eles disseram:

- Vocês não devem discriminar ninguém, todos somos iguais, não importam nossas limitações.

Daquele dia em diante, Joana levava sempre seu irmão, e elas passaram a adaptar as brincadeiras para que Lucas pudesse se divertir junto com elas.

Disponível em: <https://slideplayer.com.br/slide/45396/>. Acesso em: abr. 2023. Texto adaptado.



BIG BANG!!!

- O que é discriminar? Por que os amigos de Joana discriminavam Lucas?
- O que você achou da atitude de Joana quando suas amigas disseram que ela não poderia mais levar seu irmão? O que você faria se estivesse no lugar dela?

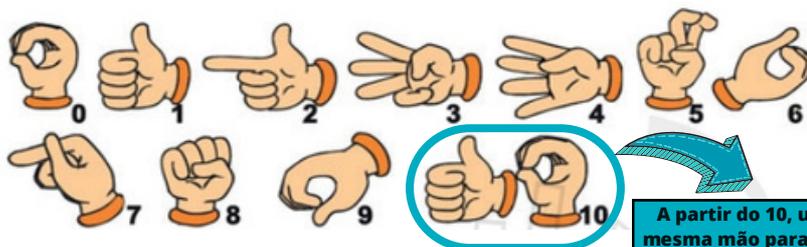
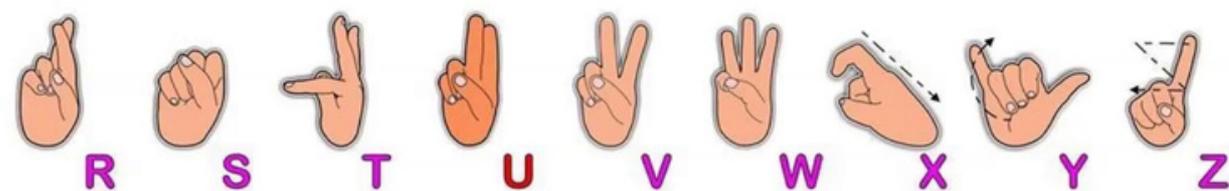
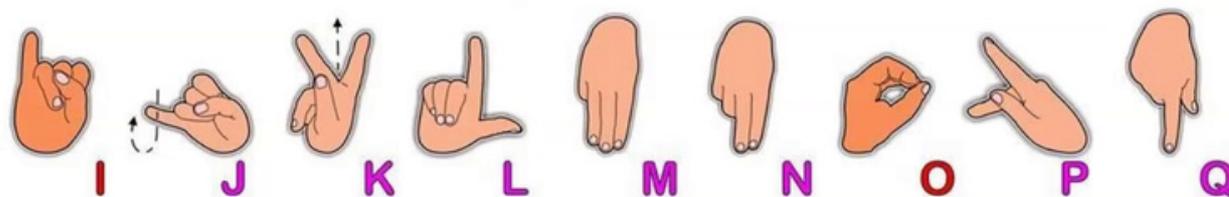
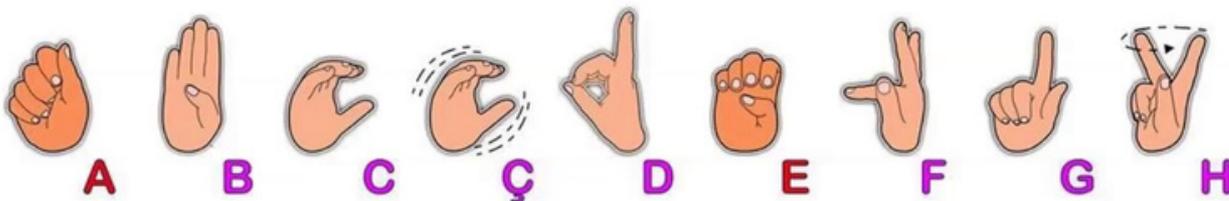
Analise a fala dos pais das amigas de Joana:

- Vocês não devem discriminar ninguém, todos somos iguais, não importam nossas limitações.

- O que você entende a partir dessa frase?

Libras é a sigla da **Língua Brasileira de Sinais**, uma língua através da qual é possível se comunicar com gestos, expressões faciais e corporais. A Libras é muito utilizada na comunicação com pessoas surdas, sendo, portanto, uma importante ferramenta de inclusão social. (<https://www.libras.com.br/>)

- Se você fosse um(a) dos(as) amiguinhos(as) de Lucas e Joana, como você diria seu nome para ele na Língua Brasileira de Sinais? E sua idade?



A partir do 10, use a mesma mão para fazer um sinal seguido do outro.



2ª MISSÃO: Lançamento

Que tal jogarmos um jogo bem legal!?



JOGO SUPER MAIS PAIC

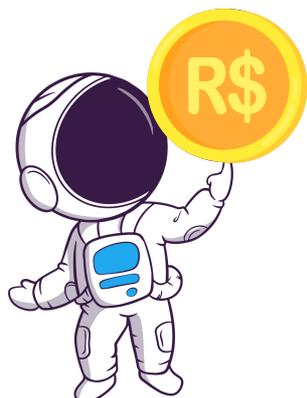
Habilidades do DCRC: (EF02MA20) Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações cotidianas.

Descritor do SPAECE: D63 - Resolver problema utilizando a escrita decimal de cédulas e moedas do Sistema Monetário Brasileiro.

Materiais: Um cartaz com o slogan SUPER MAIS PAIC; dois cartazes com panfletagem dos produtos; um cartaz com ofertas da semana; um cartaz com ofertas do dia; um cartaz de mega promoção de um real e cinquenta centavos; um cartaz com quinze reais de desconto; 15 embalagens de caixinhas dos produtos; cédulas e moedas; lista de compras; um envelope para guardar o dinheiro.

Passo a passo: 1) Apresentar o cartaz com o slogan Super MAIS PAIC (exposição dos cartazes e panfletagem no quadro, parede ou cavalete) e as embalagens colocar sobre uma mesa ou prateleira como um supermercado – preferência do professor; 2) Expor as cédulas e moedas para a leitura e identificação de cada um; 3) Explicar que o real é a moeda brasileira; 4) Convidar a turma para fazer a abertura do SUPER MAIS PAIC; 5) Ler para as crianças o cartaz (fazer as inferências explícitas no cartaz); 6) Explicar os cartazes da Mega Promoção (o desconto é em homenagem ao aniversário do SUPER MAIS PAIC); 7) Em dupla ou grupo, direcionar as crianças para apreciar o SUPER MAIS PAIC e fazer suas compras com o dinheiro e a lista de compras da equipe; 8) Os nomes dos produtos pode falar que foi uma recriação para homenagear o sucesso do MAIS PAIC.

Link dos anexos: <https://drive.google.com/drive/folders/1kePquuBwbGkLjVgJ82OrFaeog94C1pMN?usp=sharing>



- Foi divertido passear pelo SUPER MAIS PAIC?
- Em que vocês sentiram mais dificuldade?
- O que foi mais fácil de entender?
- Como foi a interação dentro dos(as) duplas/grupos: houve respeito entre os participantes?



3ª MISSÃO: Voando ainda mais alto

1ª CONEXÃO

Habilidades do DCRC: (EF01MA19) Reconhecer e relacionar valores de moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações simples do cotidiano do estudante.

Descritor do SPAECE: D63 - Resolver problema utilizando a escrita decimal de cédulas e moedas do Sistema Monetário Brasileiro.

O dinheiro que utilizamos no Brasil chama-se Real. Veja abaixo as moedas e cédulas de Real.



R\$ 0,5
5 CENTAVOS



R\$ 0,10
10 CENTAVOS



R\$ 0,25
25 CENTAVOS



R\$ 0,50
50 CENTAVOS



R\$ 1,00
1 REAL



R\$ 2,00 (DOIS REAIS)

R\$ 5,00 (CINCO REAIS)

R\$ 10,00 (DEZ REAIS)

R\$ 20,00 (VINTE REAIS)

R\$ 50,00 (CINQUENTA REAIS)

R\$ 100,00 (CEM REAIS)

R\$ 200,00 (DUZENTOS REAIS)

Você sabia que nossas moedas e cédulas têm tamanhos diferentes para que os deficientes visuais possam reconhecê-las mais facilmente? Isso também é inclusão social!



1) Observe o valor das moedas e cédulas e responda.

A) Qual moeda de maior valor? _____

B) Qual moeda de menor valor? _____

C) Qual cédula de menor valor? _____

D) Qual cédula de maior valor? _____

2) Cida quer comer um doce. Some o valor das moedas, descubra o que ela pode comprar e marque com um X.

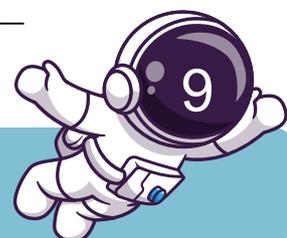
Moedas: 5 Reais, 10 Reais, 10 Reais, 25 Reais, 1 Real, 1 Real

A) BOLINHO R\$ 3,50		B) PUDIM R\$ 4,50	
C) PICOLÉ R\$ 2,50		D) TORTA R\$ 2,25	

3) Observe a quantia de dinheiro de Guilherme. Ele quer trocar esta quantia por uma única cédula.



• Quantos reais Guilherme tem? _____



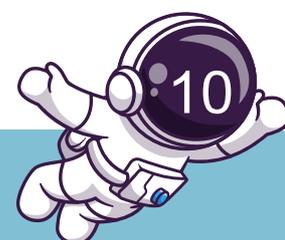
Amigos da Inclusão são bonecos de pano confeccionados por Cristiane Mendonça, que buscou na sua infância a inspiração para criar uma linha de bonecos que ajudam as crianças a desenvolver a compreensão e o respeito pelas diferenças. O primeiro boneco surgiu por encomenda, era um boneco com características da Síndrome de Down, e a coleção acabou aumentando de acordo com os pedidos especiais que foram surgindo.



Disponível em: <https://www.mundocerto.com.br/amigos-da-inclusao-bonecos-que-ajudam-na-compreensao-e-o-respeito-pecas-diferencas/>. Acesso em: maio/2023.

4) Maria quer comprar uma boneca de pano que faz parte da linha Amigos da Inclusão. A boneca que Maria escolheu custa R\$ 25,00, mas a menina tem apenas R\$ 15,00. Quantos reais ainda faltam para Maria comprar sua boneca?

- () 
- () 
- () 
- () 



2ª CONEXÃO

Habilidades do DCRC: (EF02MA20) Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações cotidianas.

Descritor do SPAECE: D63 - Resolver problema utilizando a escrita decimal de cédulas e moedas do Sistema Monetário Brasileiro.

1) Daniel quer comprar uma bola de futebol que custa R\$ 50,00. Ele juntou todo seu dinheiro. Veja abaixo:



Quantos reais ainda faltam para Daniel comprar a bola?

- ()
- ()
- ()
- ()

2) No seu aniversário, Joaquim ganhou de seu avô uma quantia. Qual foi a quantia que ele recebeu?





3) Denise juntou moedas em seu cofrinho durante 6 meses. Após esse período, ela abriu o cofrinho e trocou as moedas por cédulas. Observe as cédulas e marque qual foi o valor total de dinheiro que Denise juntou.



- A) 64 reais.
- B) 70 reais.
- C) 74 reais.
- D) 84 reais.

4) Veja a quantia de dinheiro que Eduardo e Mário levaram para comprar lanche na cantina da escola. Depois responda às questões:

- Eduardo levou
- Mário levou



- A) Quantos reais Eduardo levou? _____
- B) Quantos reais Mário levou? _____
- C) Quem levou mais dinheiro? _____
- D) Quantos reais tem os dois juntos? _____



3ª CONEXÃO

Habilidades do DCRC: (EF03MA06) Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades, utilizando diferentes estratégias de cálculo exato ou aproximado, incluindo cálculo mental.

Descritor do SPAECE: D4 - Resolver situação problema que envolva a operação de adição ou subtração com os números naturais.

1) Camila foi a papelaria e comprou os materiais abaixo.



A) Qual o material mais caro? _____

B) Quanto ela pagou pelos dois materiais? _____

C) Qual a diferença de preço entre os materiais? _____

2) Lucas precisa pagar uma conta de 250 reais no final do mês, ele tem 120 reais. Quanto falta para conseguir o valor final? Faça a conta no quadro abaixo e descubra.

C	D	U

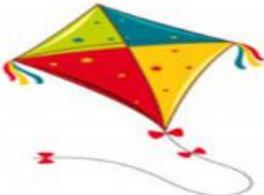


3) Guga está juntando dinheiro para comprar uma bicicleta. Ele tinha R\$156,00 e ganhou R\$ 38,00 de sua tia. Agora Guga tem:



- A) R\$ 196,00.
- B) R\$ 194,00.
- C) R\$ 184,00.
- D) R\$ 118,00.

4) Erick ganhou uma nota de R\$ 50,00 do seu pai para comprar brinquedos. Observe os valores dos brinquedos e depois responda:

			
R\$ 15,00	R\$ 10,00	R\$ 35,00	R\$ 40,00

- A) Qual o brinquedo mais caro? _____
- B) Se Erick comprar somente a bola, quanto ele terá de troco? _____
- C) Se Erick comprar a pipa e o tanque de guerra, quanto terá de troco? _____
- D) Qual a soma total dos quatro brinquedos? _____



4ª CONEXÃO

Habilidades do DCRC: (EF03MA24) Resolver e elaborar problemas que envolvam a comparação e a equivalência de valores monetários do sistema brasileiro em situações de compra, venda e troca.

Descritor do SPAECE: D63 - Resolver problema utilizando a escrita decimal de cédulas e moedas do Sistema Monetário Brasileiro.

1) Luiza ganhou de sua mãe 50 reais. Foi na loja e viu as seguintes mercadorias e seus valores:

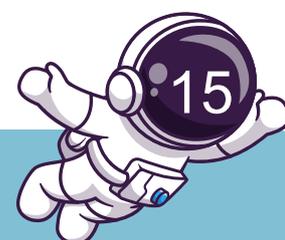
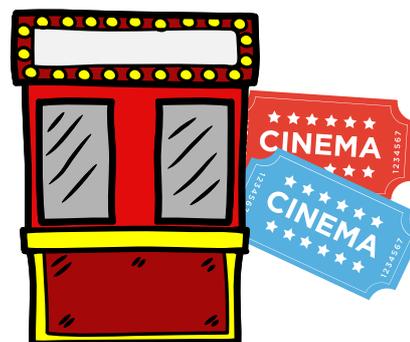


Com esse valor, o que Luiza poderá comprar?

- A) Somente o colar.
- B) O brinco de R\$ 20,00 e o colar no valor de R\$ 30,00;
- C) O brinco de R\$ 20,00 e o brinco de R\$ 25,00;
- D) O anel no valor de R\$ 22,00 e o colar no valor de R\$ 30,00.

2) Na bilheteria de um cinema, o responsável começa o trabalho com três notas de R\$ 20,00, cinco notas de R\$ 5,00, cinco notas de R\$ 2,00 e cinco moedas de R\$ 1,00 para facilitar no troco. Quanto de dinheiro ele tem ao iniciar o trabalho?

- A) R\$ 60,00.
- B) R\$ 70,00.
- C) R\$ 80,00.
- D) R\$ 100,00.



3) Qual é o troco?

Veja os valores dos produtos, as cédulas dadas e escreva no quadro corretamente o valor do troco.

VOCÊ COMPROU	DEU EM DINHEIRO	RECEBEU DE TROCO
 R\$ 7,50		
 R\$ 65,00		
 R\$ 128,00		
 R\$ 34,00		

4) Veja os valores dos produtos na Papelaria “Barato é Aqui”:

 MOCHILA R\$ 48,00	 CANETA R\$ 3,00	 CADERNO R\$ 16,00	 ESTOJO R\$ 9,00	 LÁPIS R\$ 1,00
---	---	---	--	--

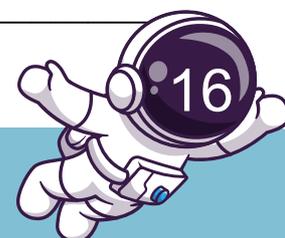
A) Qual produto é o mais barato? _____

B) Qual produto é o mais caro? _____

C) Qual é o valor da mochila mais o caderno? _____

D) Quanto gastarei se comprar uma caneta e um estojo? _____

E) Qual o valor total de todos os materiais? _____



5ª CONEXÃO

Habilidades do DCRC: (EF04MA04) Utilizar as relações entre adição e subtração, bem como entre multiplicação e divisão, para ampliar as estratégias de cálculo.

Descritor do SPAECE: D4 - Resolver situação problema que envolva a operação de adição ou subtração com os números naturais; D5 - Resolver situação problema que envolva a operação de multiplicação ou divisão com os números naturais.

1) Veja o preço desses objetos:



A) Se eu comprar a blusa com o calção, quanto pagarei?

B) Se eu comprar o par de tênis com o calção, quanto pagarei?

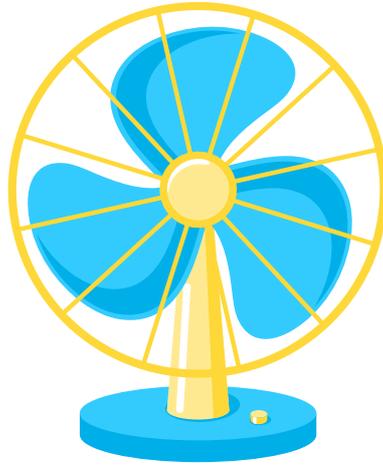
C) Se eu comprar todos os objetos, qual o valor total da compra?

2) Thales tinha R\$ 76,00. Breno tinha outra quantia. Eles juntaram o que tinham e, ao todo ficaram com R\$150,00. Qual era a quantia de Breno?

- A) R\$ 64,00.
- B) R\$ 74,00.
- C) R\$ 126,00.
- D) R\$ 226,00.



3) Marina comprou um ventilador em 5 prestações de R\$ 35,00. Quanto ela pagará por este ventilador?



- A) R\$ 40,00.
- B) R\$ 155,00.
- C) R\$ 175,00.
- D) R\$ 185,00.

4) Edson adora jogar sinuca com seus amigos. Ele possuía 40 reais e decidiu gastar todo o dinheiro comprando fichas. Se cada ficha custava 5 reais, quantas fichas Edson conseguiu comprar?



- A) 5 fichas.
- B) 6 fichas.
- C) 7 fichas.
- D) 8 fichas.

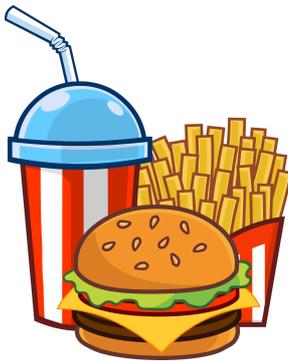


4ª MISSÃO: Passeando pela estação

HABILIDADE-META: (EF04MA25): Resolver e elaborar problemas que envolvam situações de compra e venda e formas de pagamento, utilizando termos como troco e desconto, enfatizando o consumo ético, consciente e responsável.

Descritor do SPAECE: D63 - Resolver problema utilizando a escrita decimal de cédulas e moedas do Sistema Monetário Brasileiro.

1) A professora Beth levou seus estudantes para assistir a uma peça teatral no centro da cidade. Gabriel levou R\$ 20,00 para comprar um lanche, porém custava R\$ 22,50. De quanto Gabriel precisa para conseguir comprar o lanche?



- A) 50 centavos.
- B) 1 real.
- C) 2 reais.
- D) 2 reais e 50 centavos.

2) Cleiton ganhou uma nota de R\$ 100,00 de seu pai e a usou para comprar um jogo de xadrez de R\$ 72,30. Nessa compra, quanto Cleiton recebeu de troco?



- A) R\$ 37,70.
- B) R\$ 32,30.
- C) R\$ 27,70.
- D) R\$ 17,70.



3) Carla, Flávia e Daniele saíram juntas para lanche. Cada uma comprou um suco de laranja, um cachorro-quente e um sorvete. Quanto elas três gastaram juntas?



- A) R\$ 67,50.
- B) R\$ 66,50.
- C) R\$ 57,50.
- D) R\$ 22,50.

4) Na loja “Aqui você pode”, Jair comprou uma máquina de lavar por R\$ 1 590,00, e um aspirador por R\$ 195,00 para presentear sua mãe. Quanto Jair pagou?



- A) R\$ 2 785,00.
- B) R\$ 1 785,00.
- C) R\$ 1 685,00.
- D) R\$ 1 395,00.

COMO SE FOI DE VIAGEM?

Pinte o emoji que melhor representa como você se sentiu durante a resolução desta missão:



ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS E GABARITO

1ª MISSÃO: Preparando a tripulação

Esta missão abordará o tema integrador **Educação em Direitos Humanos**, através de um texto literário e a proposição da sua discussão oral. Para mais informações sobre esse tema integrador, vide DCRC (2019), p. 84 e 85. Essa discussão também aborda as **Competências Gerais 9 e 10** (DCRC, 2019, p. 69 e 70), as macrocompetências **Amabilidade e Abertura ao novo** e as competências socioemocionais **Empatia e Curiosidade para aprender** (DCRC, 2019, p. 58-59).

O tema transversal escolhido tem muitos âmbitos de abordagem; para a 2ª estação do Viagem ao Conhecimento, escolhemos abordá-lo na perspectiva da inclusão social. Se os alunos gostarem da brincadeira com a Língua Brasileira de Sinais, dê uma olhadinha no vídeo abaixo e escolha algumas saudações e expressões em Libras para lhes ensinar.

Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=Wbh_f9aJA8k



2ª MISSÃO: Lançamento

Para sondar os conhecimentos prévios dos estudantes e evidenciar as principais lacunas na aprendizagem da habilidade-meta, escolhemos um jogo do **Caderno de Jogos e Dinâmicas Educacionais da Coleção Voando Mais Alto** (2022, p. 63, Jogo 53), chamado “Jogo Super MAIS PAIC”, através do qual o professor poderá observar a compreensão dos alunos sobre o dinheiro e sobre as operações matemáticas básicas. Essa atividade pode ser feita de forma interdisciplinar: **Língua Portuguesa:** estudar os gêneros textuais lista, rótulo e panfleto; **Ciências:** refletir sobre alimentação saudável; **História:** pesquisar sobre o supermercado mais antigo do bairro; **Inglês:** estudar o nome de alguns produtos em inglês. Conheça nosso Caderno de Jogos e Dinâmicas Educacionais:



3ª MISSÃO: Voando ainda mais alto

Nesta missão, serão propostas situações de aprendizagem que objetivam desenvolver a habilidade-meta através de um percurso que parte das habilidades basilares expostas no Mapa do Itinerário Pedagógico até chegarmos à abordagem da habilidade-meta no final dessa missão, propiciando uma verdadeira viagem ao conhecimento para todos os nossos tripulantes.

Gabarito da 1ª Conexão

(EF01MA19) - Reconhecer e relacionar valores de moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações simples do cotidiano do estudante.

- 1) A) 1 REAL. B) 5 CENTAVOS. C) 2 REAIS. D) 200 REAIS.
- 2) PICOLÉ - R\$ 2,50.
- 3) R\$ 20,00 / VINTE REAIS.
- 4) (X) R\$ 10,00.

Gabarito da 2ª Conexão

(EF02MA20) - Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações cotidianas.

- 1) (X) 5 REAIS.
- 2) R\$ 85,00 / OITENTA E CINCO REAIS.
- 3) (X) 74 REAIS.
- 4) A) R\$ 22,00. B) R\$ 15,00. C) EDUARDO. D) R\$ 37,00.

Gabarito da 3ª Conexão

(EF03MA06) - Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades, utilizando diferentes estratégias de cálculo exato ou aproximado, incluindo cálculo mental.

- 1) A) O ESTOJO. B) R\$ 63,00. C) R\$ 13,00.
- 2) R\$ 130,00 / CENTO E TRINTA REAIS.
- 3) B) R\$ 194,00.
- 4) A) O HELICÓPTERO. B) R\$ 35,00. C) R\$ 5,00. D) R\$ 100,00.



Gabarito da 4ª Conexão

(EF03MA24) Resolver e elaborar problemas que envolvam a comparação e a equivalência de valores monetários do sistema brasileiro em situações de compra, venda e troca.

1) B) O BRINCO DE R\$ 20,00 E O COLAR NO VALOR DE R\$ 30,00.

2) D) R\$ 100,00.

3)

VOCÊ COMPROU	DEU EM DINHEIRO	RECEBEU DE TROCO
 R\$ 7,50		R\$ 12,50
 R\$ 65,00		R\$ 35,00
 R\$ 128,00		R\$ 72,00
 R\$ 34,00		R\$ 16,00

4) A) O LÁPIS. B) A MOCHILA. C) R\$ 64,00. D) R\$ 12,00 E) R\$ 77,00.

Gabarito da 5ª Conexão

(EF04MA04) Utilizar as relações entre adição e subtração, bem como entre multiplicação e divisão, para ampliar as estratégias de cálculo.

1) A) R\$ 107,00. B) R\$ 132,00. C) R\$ 177,00.

2) B) R\$ 74,00.

3) C) R\$ 175,00.

4) D) 8 FICHAS.



4ª MISSÃO: Passeando pela estação

Nesta missão, temos questões apenas sobre a habilidade-meta, abordando suas principais dificuldades e contemplando seu arcabouço de avaliação. OBS: Estamos chamando de arcabouço de avaliação o conjunto das diferentes formas que uma habilidade/descritor pode ser aferida(o) em avaliações externas.

Gabarito da 4ª missão

(EF04MA25) Resolver e elaborar problemas que envolvam situações de compra e venda e formas de pagamento, utilizando termos como troco e desconto, enfatizando o consumo ético, consciente e responsável.

- 1) D) 2 REAIS E 50 CENTAVOS.
- 2) C) R\$ 27,70.
- 3) A) R\$ 67,50.
- 4) B) R\$ 1 785,00.

MATERIAL EDUCACIONAL DO CEARÁ

Professor(a), a habilidade-meta deste caderno é trabalhada pelo Material Educacional do Ceará do **4º ano, no 2º bimestre, em toda a unidade quatro**. O sistema monetário brasileiro é abordado desde situações de compra e venda e formas de pagamento, utilizando termos como “troco” e “desconto”, com ênfase no consumo ético e consciente, discutindo ações cotidianas até discussões sobre problemas envolvendo compra e venda. Tudo objetivando resolver e elaborar problemas envolvendo situações de compra e venda, compreender os conceitos de caro e de barato e reconhecer diferentes formas de pagamento.

Assim, as missões desenvolvidas neste caderno Viagem ao Conhecimento - 2ª estação servem de apoio para a introdução das atividades do Material Educacional do Ceará (acesse o QR Code abaixo para ter acesso). Caso não seja possível trabalhar com toda a Unidade 4, selecione as atividades que achar mais pertinente.



Bom trabalho e até a próxima viagem!





CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

PAIC
INTEGRAL



idadecerta.seduc.ce.gov.br