


SEQUÊNCIA DE ENSINO

 <p>Programa de Pós-graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais</p> <p>INSTITUTO METRÓPOLE DIGITAL – IMD PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INOVAÇÕES EM TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS – PPgITE</p>	
Nome completo do componentes do grupo: Ingrid dos Santos Medeiros, Ana Santana Nogueira, Moises Felipe de Lima, Cosme Geilson Silva Duarte	
Objetivo de Ensino: Capacitar os alunos a resolverem problemas práticos envolvendo adição e subtração com números racionais, promovendo o uso consciente de recursos financeiros e o entendimento do sistema monetário brasileiro.	
Ano de Ensino: 4º ano do Ensino Fundamental.	
Período/Duração: 2 aulas (aproximadamente 50 minutos cada).	
Objetos do Conhecimento: Números racionais - Representação decimal no sistema monetário brasileiro, adição e subtração.	
Habilidades: (EF04MA05) Utilizar as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo. (EF04MA10) Reconhecer que as regras do sistema de numeração decimal podem ser estendidas para a representação decimal de um número racional e relacionar décimos e centésimos com a representação do sistema monetário brasileiro.	
Competências (gerais e/ou específicas): Pensamento crítico e criativo para resolver problemas. Aplicação de conceitos matemáticos em situações reais. Planejamento e tomada de decisões financeiras conscientes.	
Estratégias propostas: Apresentação do problema com auxílio de slides no Google Drive. Discussão coletiva para compreensão do desafio. Trabalho em grupo para simular as compras utilizando dinheiro impresso e preenchendo a planilha de controle. Utilização do OA "Brincáculo" como prática complementar.	

Recursos didáticos: Materiais Físicos: Lápis, borracha, papel/caderno, dinheiro impresso, planilha de controle. Materiais Digitais: Google Drive, data show, Objeto de Aprendizagem (OA) Brincálculo.

Metodologia: Primeira aula: Aula expositiva dialogada para apresentar a situação-problema, com uso de slides. Discussão coletiva para compreensão do desafio e planejamento inicial. Atividade em grupos, onde os alunos simulam compras com o uso de materiais manipuláveis (dinheiro impresso e planilhas). Segunda aula: Aula prática na sala de informática, utilizando o jogo Brincálculo. Alunos aplicam os conceitos aprendidos de forma interativa, resolvendo desafios no jogo. Encerramento com discussão coletiva sobre estratégias usadas e reflexões sobre os aprendizados.

Avaliação: Observação da participação dos alunos durante a atividade prática. Análise das soluções apresentadas, verificando a precisão nos cálculos e a adequação das decisões financeiras ao desafio. Reflexão coletiva sobre o aprendizado adquirido.

Referências: BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Softwareeducativo. Brincálculo. Disponível em: <https://softwareeducativo.github.io/Brincalculo/>. Acesso em: 26/11/2024.

