


SEQUÊNCIA DE ENSINO

<div><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></div>	
Nome completo dos componentes do grupo: Laise Cordeiro de Oliveira Luana Oliveira de Araújo Kaliane Barbosa S. Guilherme Raphaela Caroliny Freire Barbosa	
Objetivo de Ensino: Desenvolver habilidades nas quatro operações básicas da Matemática.	
Ano de Ensino: Anos iniciais, especificamente o 2º ano do Ensino Fundamental I.	
Período/Duração: 2 aulas de 50 minutos.	
Objetos do Conhecimento: Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar).	
Habilidades: Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, utilizando estratégias pessoais.	
Competências (gerais e/ou específicas): Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.	
Estratégias propostas: <ul style="list-style-type: none">• Apresentação: Explicar as regras do "mini parque" e como usar as cédulas fictícias e apresentar o jogo disponível na plataforma OBAMA e as instruções para executá-lo;	

- Execução: Distribuir o dinheiro e permitir que os alunos escolham os jogos e paguem;
- Interação: Estimular cálculos de valores restantes após cada pagamento;
- Discussão: Promover um debate final sobre as estratégias usadas e decisões tomadas durante as atividades.

Recursos didáticos:

- Utilização do objeto de aprendizagem disponível na plataforma OBAMA - 2048;
- Computadores para acessar o objeto de aprendizagem;
- Projetor, para demonstração de funcionamento do objeto de aprendizagem.
- Slides para apresentação da atividade;
- Cédulas de brinquedo, para os alunos utilizarem durante a atividade;
- Tabuleiros de jogos, como dama, para realização da atividade;
- Jogos de carta, como baralho, para realização da atividade;
- Tabelas constando os valores de cada jogo da atividade;
- Papel, para anotações pessoais dos alunos sobre os “gastos” na atividade;
- Lápis, para as crianças anotarem seus gastos e os valores restantes após cada compra.

Metodologia:

- Utilização de plataforma digital (GOOGLE SLIDES) para expor as instruções para a realização das atividades;
- Utilização de métodos práticos, tendo como base o mini parque, para absorção do conteúdo com mais facilidade pelos discentes, fazendo com que os mesmos associem os conteúdos com as atividades realizadas em seu cotidiano; e
- Utilização de plataforma digital (OBAMA) para atrair a atenção e a curiosidade dos discentes, para que, assim, aprendam de forma lúdica o conteúdo ministrado durante as aulas.

Avaliação: A avaliação será formativa e baseada na observação do desempenho dos alunos ao resolver operações matemáticas simples tanto na atividade do mini caso, quanto no jogo

da plataforma, no gerenciamento do dinheiro fictício nas brincadeiras e a participação na discussão final, refletindo sobre as estratégias utilizadas durante as duas atividades.

Referências:

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: [Base Nacional Comum Curricular](#). Acesso em: 25 de nov. 2024.

OBAMA. Objetos de Aprendizagem para Matemática. **Serviços**. Disponível em: [OBAMA - Objetos de Aprendizagem para Matemática](#). Acesso em: 25 de nov. 2024.

CIRULLI, Gabriele. 2048. Disponível em: [2048](#). Acesso em: 25 de nov. 2024.

