


SEQUÊNCIA DE ENSINO

 <p>INSTITUTO METRÓPOLE DIGITAL – IMD PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INOVAÇÕES EM TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS – PPgITE</p>	
Nome completo do componentes do grupo: Julia Victoria Toledo Benavides	
Objetivo de Ensino: Adição e subtração	
Ano de Ensino: 1	
Período/Duração: 3 aulas	
Objetos do Conhecimento: Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar).	
Habilidades: (EF01MA08) Resolver e elaborar situações-problema de adição e subtração, com significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.	
Competências (gerais e/ou específicas): Reconhecer que a Matemática é uma ciência humana, fruto das necessidades e preocupações de diferentes culturas, em diferentes momentos históricos, e é uma ciência viva, que contribui para solucionar problemas científicos e tecnológicos e para alicerçar descobertas e construções, inclusive com impactos no mundo do trabalho. 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: Usando o jogo da Mancala (jogo africano) para os alunos ter um objeto físico e poder manusear. Usar a plataforma OBAMA para acessar um jogo matemático sobre adição e subtração.	

Recursos didáticos: O tabuleiro do jogo Mancala, Plataforma OBAMA, Projetor de slides, computadores.

Para a construção do tabuleiro: papelão, tesouras, cola, papel emborrachado.

Acesso a internet para entrar na plataforma.

Metodologia:

No **primeiro** encontro os alunos são apresentados ao jogo da Mancala, conhecem a história do jogo e fazem associação com a cultura local.

Fazemos uma abordagem com o plantio de algum produto local. Por exemplo o milho.

Se explica como funciona o jogo e passamos a parte de construção do jogo. Usaremos papelão e tesouras sem ponta. Cada dupla de alunos constrói seu tabuleiro.

No **segundo** encontro os alunos iniciam o jogo e depois se escolhe um ganhador.

São anotadas as pontuações de todas as duplas. Nesta parte se retomam as regras do jogo. Se faz um jogo experimental e logo se inicia o jogo valendo para pontuar. Se escolhe um ganhador.

No **terceiro** encontro os alunos testam suas habilidades de soma e subtração na plataforma OBAMA.

A depender do número de computadores, os alunos ficam em duplas ou trios,

CAMINHO PARA CHEGAR NO JOGO

1- NA PLATAFORMA OBAMA

2- ACERTE O RESULTADO

3- NA PLATAFORMA NOAS ESCOLHA MATEMÁTICA

4- ESCOLHA NÍVEL FUNDAMENTAL 1

5- OPERAÇÕES ESPACIAIS

6- ESCOLHA ADIÇÃO. E jogar!!!

Se mantermos a mesma dupla, poderemos dar continuidade ao quadro de pontuações. Podendo ter novos primeiros colocados.

Avaliação: Os alunos são avaliados de forma contínua. Na formação de duplas, na elaboração dos tabuleiros de Mancala, na aplicação do jogo em si, durante o reforço dos conhecimentos usando o jogo virtual. Além de levar em consideração as colocações nos jogos. Também se levará em conta a evolução dos alunos durante o jogo do tabuleiro e depois no laboratório de computadores.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

EDUCAÇÃO ABERTA. Recursos Educacionais Abertos (REA): Um caderno para professores. Disponível em: . Acesso em: 24 jun. 2024.

<https://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/estimulando-raciocinio-logico-atraves-dos-jogos-mancala.htm>

<https://obama.imd.ufrn.br/>

<https://www.noas.com.br/ensino-fundamental-1/matematica/operacoes-espaciais>

