**SEQUÊNCIA DE ENSINO**

| **INSTITUTO METRÓPOLE DIGITAL – IMD PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INOVAÇÕES EM TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS – PPgITE** |
| --- |
| **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 "Brincálculo" 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. Softwareducativo. Brincálculo. Disponível em:  https://softwareducativo.github.io/Brincalculo/. Acesso em:26/11/2024. |
|  |