**SEQUÊNCIA DE ENSINO**

| **INSTITUTO METRÓPOLE DIGITAL – IMD PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INOVAÇÕES EM TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS – PPgITE** |
| --- |
| **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 2° 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:**  ● 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. |
|  |