

## SEQUÊNCIA DE ENSINO - Nº 03

ANO: 2º ano

UNIDADE TEMÁTICA: Geometria

OBJETO DO CONHECIMENTO: Aprendendo Geometria com Jogos Digitais

CARGA HORÁRIA: 1 aula de 50 minutos

### 1. HABILIDADES

---

*EF02MA15 - Reconhecer, comparar e nomear figuras planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo), por meio de características comuns, em desenhos apresentados em diferentes disposições ou em sólidos geométricos.*

### 2. OBJETIVOS

---

*Desenvolver o cálculo geométrico das crianças, explorando figuras geométricas planas e espaciais por meio de jogos digitais.*

### 3. METODOLOGIA

---

*Etapas para o desenvolvimento:*

*Tangram Online (Mathigon): Formação de figuras com peças geométricas. Divida os alunos em duplas ou trios, caso necessário, e supervisione a interação.*

*Reflexão e discussão (10 minutos)*

*Pergunte:*

*O que acharam dos jogos?*

*Aprenderam algo novo sobre as formas?*

*Onde conseguem ver essas formas no mundo ao redor?*

*Atividade complementar (10 minutos)*

*Entregue uma folha com desenhos geométricos incompletos para que os alunos os finalizem e os coloram.*

#### **4. AVALIAÇÃO**

---

*Avaliação*

*Observe a participação nos jogos e nas discussões.*

*Avalie a atividade complementar considerando a identificação correta das formas geométricas e a criatividade.*

#### **5. REFERÊNCIAS**

---

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