

SEQUÊNCIA DE ENSINO - Nº 01

ANO: 5º ano

UNIDADE TEMÁTICA: NÚMEROS

OBJETO DO CONHECIMENTO: Sistema de numeração decimal: leitura, escrita e ordenação de números naturais (de até seis ordens).

CARGA HORÁRIA: 6 horas

1. HABILIDADES

(EF05MA01) Ler, escrever e ordenar números naturais até a ordem das centenas de milhar com compreensão das principais características do sistema de numeração decimal.

(EF05MA02) Ler, escrever e ordenar números racionais na forma decimal com compreensão das principais características do sistema de numeração decimal, utilizando, como recursos, a composição e decomposição e a reta numérica.

2. OBJETIVOS

- Ler um número até a ordem das centenas de milhar.
- Representar no quadro de ordens, números de até seis algarismos identificando o seu valor posicional;
- Agrupar números naturais em pares e ímpares;
- Utilizar arredondamento até a sexta ordem.
- Comparando quantidades.

3. METODOLOGIA

1º ETAPA

Acolhida e orientações iniciais

1º Dialogar com as crianças sobre a proposta de trabalho

Exemplo: Vocês serão distribuídos em 8 equipes com no máximo 5 pessoas e iremos dialogar sobre o uso do Q.V.L, posteriormente, vocês deverão criar um nome para equipe. Cada time (equipe) receberá um celular e após ser dado o sinal, cada membro deverá jogar uma partida do jogo Subway Surfers. Ao finalizar a partida, cada jogador deverá registrar sua pontuação no Q.V.L. (10 min)

Aula expositiva dialogada

2º O professor(a) deverá proporcionar um momento de teorização, utilizando-se de questionamentos e exemplos práticos na lousa. (25 min)

Atividade de sala

3º Todos os alunos devem receber do professor(a) um pedaço de cartolina branca (20cmx15cm) para fazer o quadro de valor lugar. Em seguida, cada grupo deverá escolher o nome da equipe e anotar atrás do pedaço de cartolina que ganhou, seguido do nome da criança, turma e data. (20min)

Parte prática

Cada equipe deverá ter um celular com o jogo (Subway Surfers) instalado.

O professor(a) deverá demonstrar a dinâmica da partida através do uso do app (jogo) com o celular espelhado na tela da tevê ou por meio de um vídeo no YouTube demonstrando, brevemente, a dinâmica do jogo (pular, agachar, ir para o lado esquerdo, direito e coletar moedas e prêmios que estão no caminho, ficando atento(a) para não ser capturado(a) pelo guarda). (10 min).

Quando o professor(a) der o sinal, cada membro da equipe deverá jogar uma partida do jogo e depois registrar no Q.V.L a maior pontuação. (30 min).

Aula expositiva dialogada

O professor(a) ao final das partidas, deverá solicitar que cada criança informe pontuação e mostre o registro no Q,V.L . Ao perceber dificuldades deverá fazer a intervenção coletiva, utilizando inconsistências individuais para suprir demandas gerais.

- **Resultado esperado:** A criança deverá compreender que o registro no Q.V.L deve ser feito da direita para esquerda, iniciando da unidade (1º classe) e dependendo da pontuação, que chegou até a 4ª, 5ª ou 6ª ordem (classe dos milhares). Percebendo que cada classe possui 3 ordens e que a para ler o número (pontuação) deve-se levar em consideração seu valor posicional.

2º ETAPA

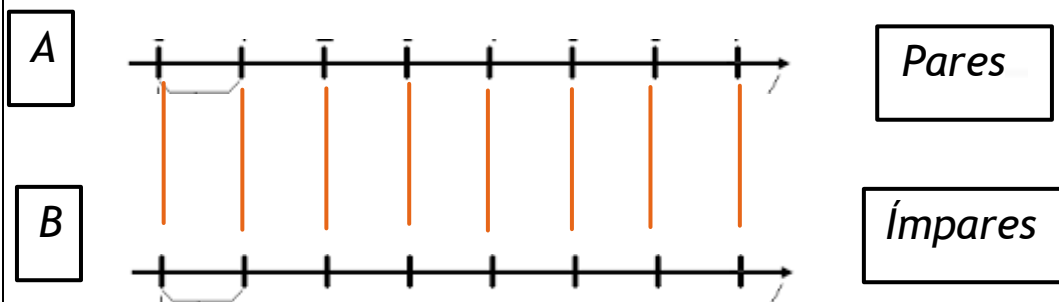
Acolhida e orientações inicial (15 min).

- Explicar que realizaremos um campeonato de Subway Surfers, com etapas classificatórias e eliminatórias.
- Relembrar a atividade de casa: As pontuações obtidas serão utilizadas para formar os grupos.
- Explicar sobre a formação de dois grupos: A e B e do critério de divisão: Pontuações pares para o grupo A e ímpares para o grupo B. Mostrar como será essa organização das pontuações: Construção de duas retas numéricas (uma para cada grupo), ordenando as pontuações em ordem crescente. Ao final exemplificar como será feita a definição das disputas: A partir das retas numéricas, formar os pares para a fase classificatória, que ocorrerá no mesmo dia.

Aula expositiva dialogada / Atividade de sala

- Distribuição de Pontuações: O professor distribui pontuações para cada aluno.
- Identificação de Par ou Ímpar: Cada aluno anuncia sua pontuação e o professor pergunta se o número é par ou ímpar.
- Verificação e Registro: O professor consulta o registro individual de cada aluno para verificar se a resposta está correta.

- Formação de Grupos: Alunos que acertaram são classificados para a primeira eliminatória. Aqueles que erraram recebem orientação e são incluídos na próxima disputa.
- Esquema de Disputas: A atividade segue um formato de eliminatória, com 16 partidas iniciais, reduzindo gradualmente até a final.
- Todos Participam: Todos os alunos devem ser classificados para a primeira eliminatória, garantindo a participação de todos.
- Adaptação: Caso a turma tenha menos de 32 alunos, o professor pode incluir alunos com bom desempenho na primeira eliminatória para completar as 16 partidas iniciais.
- Foco na Aprendizagem: O objetivo principal é a aprendizagem, portanto, o professor deve oferecer feedback e orientação aos alunos durante todo o processo.



Parte prática

32 crianças conseguiram se classificar, então teremos: 16 partidas nas eliminatórias 1. (50min)

ATENÇÃO!

Ao final é necessário mostrar a lista da disputa da fase eliminatória. Deverão passar para fase eliminatória, obrigatoriamente 16 crianças. (10min).

3º ETAPA

Acolhida e orientações iniciais

Anunciar que a turma está na fase eliminatória e que ao final da aula teremos um campeão. (5 min)

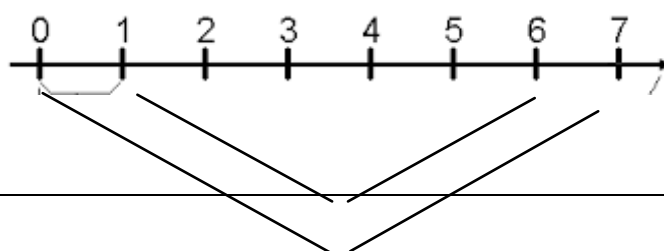
Parte prática

Etapa eliminatória 1

As 32 crianças classificadas na 2º etapa da sequência para fase eliminatória devem iniciar 16 partidas com o celular espelhado para as crianças acompanharem. Uma por vez. (45 min)

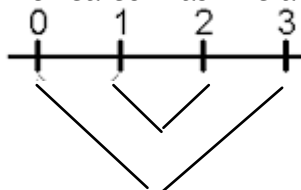
Oitavas de finais

Os nomes das 8 crianças que venceram a etapa anterior devem ser registrados em uma só reta numérica para formação de novas disputas. Veja o esquema:



Semifinais

O(A) professora fará a reta numérica com as iniciais das 4 crianças (ordem crescente da pontuação) para formar as 2 partidas.



Os dois melhores representam sua equipe. Nessa etapa da competição. (10 min)

Finais

Os dois melhores se enfrentam.

4. RECURSOS

1º etapa: 8 celulares, 8 fichas Q.V.L (impresso), tevê (smart) e material escolar padrão.

2º Etapa: 2 celulares, tevê (smart) e material escolar padrão.

3º Etapa: 8 celulares, 8 fichas Q.V.L (impresso), tevê (smart) e material escolar padrão.

5. AVALIAÇÃO

1º Etapa: (Atividade de casa) jogar no máximo 5 partidas e registrar as pontuações em seu caderno, precisamente no Q.V.L.

2º Etapa: (Atividade de casa) jogar 6 partidas e separar as pontuações por grupo (A) pares e (B) ímpares em seu caderno. Em seguida, fazer a reta numérica em ordem crescente.

3º Etapa: (Atividade de sala) ler, comparar e registrar pontuações.

6. REFERÊNCIAS

BERBEL, N. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia dos estudantes**. Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.

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

GALIKOVSKI, M. A. **Dispositivos móveis em sala de aula conciliando as tecnologias aos conteúdos curriculares**. 2016. 33f. Trabalho de Conclusão do Curso (Educação na Cultura Digital) - Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

UNESCO, 2014. Diretrizes de políticas da UNESCO para a aprendizagem móvel. Disponível em: [Diretrizes de políticas da UNESCO para a aprendizagem móvel - UNESCO Digital Library](#). Acesso em: set. 2024.