

15º SEMIC

Seminário de Iniciação Científica de Pedagogia. Edição 2024
Centro Universitário FAI-UCEFF, Itapiranga, Santa Catarina.
ISSN 2359-554X

CAÇA AO TESOIRO MATEMÁTICO

Ane Becker, Thais Klein e Maria
Eduarda Orth Mahl¹

O "Caça ao Tesouro Matemático" é uma atividade lúdica que combina o ensino de matemática com o uso de tecnologias digitais, ele envolve resolver operações matemáticas para encontrar pistas e localizar o tesouro, que neste caso torna o ensino sobre adição e subtração mais divertido, essa abordagem estimula o raciocínio lógico e a colaboração entre os estudantes

Neste projeto, focaremos no desenvolvimento de habilidades essenciais para os alunos do ensino fundamental. O principal objetivo é desenvolver habilidades em adição e subtração, proporcionando uma base sólida para o progresso acadêmico.

Para tornar o aprendizado mais envolvente, nossas atividades são elaboradas para promover a resolução de problemas matemáticos de forma lúdica, permitindo que os alunos aprendam de maneira divertida e interativa.

Além disso, buscamos estimular o trabalho em grupo e a cooperação entre os alunos, incentivando a colaboração e a socialização, aspectos fundamentais para o desenvolvimento pessoal e acadêmico.

Por fim, integraremos o uso de tecnologias educacionais no processo de aprendizagem, utilizando recursos digitais para tornar as aulas mais dinâmicas e acessíveis, preparando os alunos para o uso competente das ferramentas tecnológicas no futuro.

Este projeto visa criar um ambiente de aprendizagem integrado e interativo, onde cada aluno possa explorar e desenvolver suas habilidades matemáticas de forma completa e eficaz.

¹ Estudantes do curso de Pedagogia do Centro Universitário FAI E-mail: anebecker6@gmail.com
thaisroyer@gmail.com mariaeduardaorthmahl@gmail.com

15º SEMIC

Seminário de Iniciação Científica de Pedagogia. Edição 2024
Centro Universitário FAI-UCEFF, Itapiranga, Santa Catarina.
ISSN 2359-554X

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), é fundamental desenvolver certas competências e habilidades ao longo do processo educativo.

Competências:

Raciocínio Lógico: Envolve o desenvolvimento do pensamento lógico e crítico, permitindo a interpretação de resultados e a análise de operações matemáticas. Essa competência é crucial para solucionar problemas de maneira eficiente e fundamentada.

Comunicação: Refere-se à capacidade de expressar e comunicar ideias e soluções de forma clara e precisa, utilizando a linguagem matemática. Esta competência é essencial para a troca de informações e colaboração em contextos variados.

Habilidades:

Realizar Cálculos: Diz respeito à execução de operações de adição e subtração com números naturais, compreendendo os procedimentos e propriedades das operações. Esta habilidade é básica para o progresso em matemática e outras áreas que utilizam cálculos.

Estimar e Aproximar: Envolve a capacidade de estimar resultados de adições e subtrações, utilizando estratégias que facilitem o cálculo mental. Esta habilidade é útil para a resolução rápida e eficaz de problemas no dia a dia.

Resolver Problemas Contextualizados: Consiste em aplicar a adição e subtração em situações do cotidiano, interpretando dados e informações de maneira prática e contextualizada. Esta habilidade ajuda a entender e enfrentar desafios reais, promovendo a aplicabilidade dos conceitos matemáticos.

A BNCC orienta-se pelo pressuposto de que a aprendizagem em Matemática está intrinsecamente relacionada à compreensão, ou seja, à apreensão de significados dos objetos matemáticos, sem deixar de lado suas aplicações (Leal; Junior, 2019). A habilidade de realizar cálculos de adição e subtração com números naturais é essencial no 3º ano do ensino fundamental, na fase dos 4 a 6 anos, segundo Kamii (1985), pois está ligada à capacidade de abstração das crianças e à compreensão dos conceitos numéricos.

[Digite aqui]

15º SEMIC

Seminário de Iniciação Científica de Pedagogia. Edição 2024
Centro Universitário FAI-UCEFF, Itapiranga, Santa Catarina.
ISSN 2359-554X

Vygotsky destaca que a aprendizagem é um processo social, onde resolver problemas reais com adição e subtração ajuda a desenvolver habilidades práticas. (Moreira, 2024).

A integração de tecnologias educacionais no ensino de matemática tem se mostrado eficaz no engajamento dos alunos e no aprofundamento do aprendizado. Pesquisas indicam que ferramentas digitais, como jogos educativos e softwares matemáticos, podem facilitar a visualização de conceitos abstratos e tornar a aprendizagem mais interativa e prazerosa.

Um jogo de caça ao tesouro matemático para a 3ª série do ensino fundamental pode abranger conteúdos como ângulos, probabilidade, matemática financeira, estatística e álgebra. As crianças podem medir ângulos com transferidores de papel, classificar eventos, resolver problemas financeiros, estatísticos e algébricos.

Para preparar a atividade, deve-se definir o local, criar um mapa com pistas, estabelecer a duração e regras do jogo.

Além dos conteúdos matemáticos, esses jogos desenvolvem competências como a resolução de problemas, trabalho em equipe, respeito às regras e pensamento estratégico. Eles também ajudam na consolidação de conceitos básicos como adição, subtração, multiplicação e divisão, estimulam o raciocínio, desenvolvimento motor, atenção e a capacidade de seguir instruções.

Iniciamos a aula explicando a dinâmica da caça ao tesouro. Enfatizar que cada pista contém problemas matemáticos de adição e subtração que precisam ser resolvidos para descobrir o próximo local. Destacamos a importância da adição e subtração no cotidiano e como essas operações serão essenciais para encontrar o tesouro.

Para realizarmos as atividades iniciamos dividindo a turma em grupos de 4 a 5 alunos para fomentar o trabalho em equipe e a cooperação. Cada grupo receberá um conjunto inicial de pistas que os guiará pelos diferentes pontos da escola.

15º SEMIC

Seminário de Iniciação Científica de Pedagogia. Edição 2024
Centro Universitário FAI-UCEFF, Itapiranga, Santa Catarina.
ISSN 2359-554X

Os grupos devem se deslocar pelos pontos indicados nas pistas, resolvendo os problemas matemáticos para encontrar a próxima pista. Cada resposta correta revelará uma nova pista, conduzindo os alunos ao destino final.

Após a atividade, reunimos todos os grupos na sala de aula para uma discussão coletiva. Os alunos compartilham as estratégias utilizadas para resolver os problemas e as dificuldades encontradas ao longo da atividade.

Para avaliar os alunos, levamos em consideração a participação, colaboração em grupo e na precisão das respostas aos problemas matemáticos. Observar a capacidade dos alunos de aplicar operações matemáticas em situações práticas e sua habilidade de trabalhar em equipe.

Tecnologias a serem utilizadas

Aplicativos de Matemática: Utilizar aplicativos que simulem a caça ao tesouro digitalmente, permitindo que os alunos pratiquem adição e subtração em um ambiente virtual.

Recursos Audiovisuais: Utilizar vídeos curtos que expliquem as operações matemáticas antes da atividade, despertando o interesse dos alunos.

Referencias

KAMII, Constance; DE VRIES Rheta. A criança e o número: implicações educacionais da teoria de Piaget para a atuação junto a escolares de 4 a 6 anos Tradução Regina A. de Assis. Campinas: Papirus, 1983.

MOREIRA, Sara. Pedagogia para concurso. Teoria de Lev Vygotsky: Implicações para a aprendizagem.2024. Disponível em [IDEB: Índice de Desenvolvimento da Educação Básica](#). Acesso em. 05/11/2024.

LEAL, Edilene Fernandes Arthur Gonçalves Machado Júnior SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS PARA O ENSINO DAS OPERAÇÕES DE ADIÇÃO E DE SUBTRAÇÃO Primeiro ciclo / anos iniciais do Ensino Fundamental Belém- Pará 2019 DISPONIVEL EM :[2019 Produto Educacional - Edilene Fernandes Leal.pdf](#)

[Digite aqui]