

15º SEMIC

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

MATEMÁTICA 1º ANO: PROPOSTA DIDÁTICA COM O USO DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS

Caroline Sabrina Hippler Hickmann

Thais Backes Mallmann¹

Introdução:

A matemática é uma ciência indispensável do nosso dia-a-dia, ela nos auxilia no raciocínio lógico, como calcular o dinheiro na hora de vender e comprar, ou como fazer uma receita, além disso, possibilita alunos a elaborar fórmulas e metodologias sozinhos.

A matemática é uma área de conhecimento, onde é abordado o estudo da aritmética, álgebra, geometria, trigonometria, estatísticas e cálculos, trabalhando os números, formas, estruturas, gráficos...

Objetivos: Proporcionar às crianças do 1º ano do ensino fundamental uma base em conceitos matemáticos iniciais, estimulando o raciocínio lógico, a compreensão de detalhes, a capacidade de resolver problemas simples e a identificação de padrões, desenvolvendo habilidades matemáticas fundamentais, como contagem, reconhecimento de números, operações básicas, identificação de formas e padrões, além da compreensão de medidas. O objetivo é também desenvolver atitudes positivas em relação à matemática, promovendo a curiosidade e a exploração do mundo numérico e geométrico de forma prática e divertida.

Conteúdo a ser trabalhado:

1. Reconhecer e escrever os números de 0 a 100
Introduzir e fixar o reconhecimento dos números naturais e suas figuras.
Atividades: Jogos de identificação de números, contagem de objetos, atividades com fichas de números.

¹ Estudantes do curso de Pedagogia do Centro Universitário FAI. Email: carolinehipplerhickmann@gmail.com, thaismallmann4@gmail.com.

15º SEMIC

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

2. Contagem e agrupamento de objetos
Desenvolver o conceito de quantidade e a noção de agrupamento.
3. Atividades: Contagem de itens do dia a dia, exercícios com blocos de montagem para formar agrupamentos, jogos com caixas de ovos para contar elementos.
Introdução às operações de adição e subtração simples
Estabelecer o conceito de adição e subtração por meio de exemplos.
Atividades: Jogos com tampinhas ou contadores para adicionar e retirar.
4. Identificação de padrões e sequência lógica
Desenvolver o reconhecimento de padrões e estimular o pensamento lógico.
Atividades: Jogos de sequência de cores e formas.

Contextualização com a BNCC:

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) representa a base sobre a qual a educação brasileira é construída. Por isso, trata-se de um documento fundamental, que define os rumos do ensino no país. Ele estabelece as diretrizes que determinam o que os estudantes devem aprender em cada etapa da Educação Básica, que vai desde a Pré-Escola até o Ensino Médio. A BNCC vai além de listar conteúdo, ela descreve as competências e habilidades essenciais que os alunos devem dominar ao longo de sua formação. Isto inclui não só o domínio do conhecimento acadêmico, mas também o desenvolvimento de competências socioemocionais, pensamento crítico, ética e participar da sociedade.

Referencial Teórico:

Carvalho (2005, p. 123) fala que a “percepção de que a função da Matemática escolar é preparar o cidadão para uma atuação na sociedade em que vive”. Afirma que a função da matemática escolar vai além de ensinar operações e fórmulas; ela tem o objetivo de preparar os cidadãos para atuarem de forma consciente e crítica na sociedade. Ao aprender matemática, os alunos

15º SEMIC

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

desenvolvem habilidades de raciocínio lógico e resolução de problemas, que são fundamentais para entender e interagir com o mundo. Ao seu redor. Esse entendimento vai ao encontro do que estabelece a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB Nº 9394/96), que defende uma educação com vínculo entre os conteúdos escolares, o mundo do trabalho e as práticas sociais (Art. 3º, inciso XI).

Segundo Piaget o principal objetivo da educação é criar pessoas capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações fizeram, ou seja, ensino da matemática deve estimular a criatividade e a resolução de problemas, indo além da memorização de fórmulas.

Apresentação do Plano de Aula (Detalhado):

Começar uma aula de forma eficaz é essencial para envolver os alunos, criar um ambiente acolhedor e estabelecer o foco no conteúdo que será trabalhado.

Após iniciar a aula, apresentamos o conteúdo que será trabalhado naquela aula, utilizando uma frase ou pergunta instigante para despertar uma curiosidade dos alunos. Logo em seguida, comece explicando o objetivo de determinado conteúdo, mostrando de forma clara e simples o que será aprendido.

“Bom Dia turma, como estão?

Quem consegue encontrar 3 objetos azuis na sala? Vamos contar juntos!

Hoje, vamos aprender a contar até 10, comparar mínimos e até fazer umas contas simples com objetos.”

O conceito de números, é um pilar fundamental no desenvolvimento do raciocínio lógico e matemático, logo, o ensino dos números de 1 a 10 é o ponto de partida para conceitos matemáticos mais avançados, como o sistema decimal e a resolução de problemas. A prática repetida e a utilização de diferentes abordagens (visuais, auditivas e táteis) promovem um aprendizado significativo e sustentável.

Podemos trabalhar esse conteúdo, fazendo as seguintes atividades

15º SEMIC

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

- Jogos de contagem (uso de dados, contadores).
- Brincadeiras de comparar quantidades.
- Utilizando jogos educacionais no computador.

Tecnologia Educacional a ser utilizada:

Método de avaliação:

A avaliação será contínua, com observação do desempenho dos alunos nas atividades e exercícios. Serão utilizadas fichas de acompanhamento, registros de participação e atividades diagnósticas para avaliar o desenvolvimento do raciocínio lógico, o domínio das operações básicas e a compreensão dos conceitos explorados.

Referências Bibliográficas

ZOO louco: Jogo Educativo. [S. /], 2022. Disponível em:

<https://www.escolagames.com.br/jogos/zoo-louco>. Acesso em: 17 nov. 2024.