

APRENDENDO MATEMÁTICA COM OS JOGOS

Área(s) de conhecimento em que o Itinerário Formativo ao qual a Unidade Curricular Eletiva/Trilha de Aprendizagem é proposto

Matemática e suas Tecnologias

Componentes curriculares relacionados

Matemática

Código(s) dos objetivos de aprendizagem que norteiam a Unidade Curricular

[MAT01IF] Investigar situações-problema, selecionando os conhecimentos matemáticos relevantes e elaborando modelos para sua representação.

[MAT03IF] Sistematizar informações, com base em estudos e/ou pesquisas, sobre a contribuição matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, reconhecendo pontos de vista diversos para posicionar-se com argumentação consistente, fazendo uso de diferentes mídias para a apresentação de conclusões.

[MAT04IF] Reconhecer conceitos matemáticos, por meio de fruição, vivências e reflexão crítica, que têm relação com produtos e/ou processos criativos, a fim de compreender a contribuição da Matemática para a resolução de problemas sociais e para o desenvolvimento de processos tecnológicos.

[MAT05IF] Selecionar intencionalmente recursos relacionados ao conhecimento matemático, de modo a comunicar com precisão suas ações, reflexões, constatações, interpretações, bem como seus argumentos para resolver situações-problema de natureza diversa.

[MAT06IF] Propor novas abordagens e estratégias para o enfrentamento de situações reais, de forma ética, criativa e inovadora, utilizando conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações simbólicas e formais.

Estratégia de aprendizagem

Atividades de fixação, Atividades de verificação das aprendizagens, Aula expositiva e/ou dialogada, Avaliação para as aprendizagens, Dinâmica de grupos, Ensino em pequenos grupos, Ensino individualizado, Estudo dirigido, Gincanas e/ou jogos lúdicos e interativos, Jogos lúdicos e interativos, Práticas laboratoriais, Resolução de exercícios, Revisão das aprendizagens, Utilização de recursos audiovisuais (documentários/música/data show)

Recursos materiais necessários

- Materiais recicláveis (garrafas pet, tampas de garrafa pet, peças em MDF, papelão, entre outros);
- Cola;
- Tesoura;
- Papéis (sulfite, cartolina, papel cartão...);
- Pincéis de diversas cores;
- Tinta guache;
- Régua;
- Data show;
- Xérox diversas;
- Dados;

- Outros.

Eixo(s) estruturante(s) envolvido(s) na Unidade Curricular

Investigação Científica, Processos Criativos

Detalhamento da Unidade Curricular Eletiva Orientada

- Como a Eletiva vai atingir os objetivos? Acreditamos que os alunos não se interessam em aprender, por isso trouxemos o lúdico para a aprendizagem.
- Como começarão as atividades? Com uma avaliação diagnóstica, preferencialmente através de um jogo.
- Como serão coordenadas e gerenciadas as atividades? Os estudantes serão organizados em grupos, cada grupo confeccionará um jogo sob a supervisão e orientação do professor.
- Como e em que momentos haverá a participação dos estudantes? Durante todo o processo, o estudante participará ativamente, ele irá criar ou adaptar um jogo que contemple as dificuldades observadas na avaliação diagnóstica.

Estratégias de avaliação do estudante

- Participação e comprometimento do aluno na elaboração/utilização dos jogos.
- Fotografias dos momentos de criação e produção.
- Exposição dos jogos produzidos.

Referências

- Taxonomia de Bloom: revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição de objetivos instrucionais - Ferraz & Belhot
- Currículo do Novo Ensino Médio
- <http://www.matematica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=46>, acesso em 12/09/2021 às 12h24min.
- Clubes de assinatura para professores de Matemática.

Responsável pela eletiva/ trilha de aprendizagem

carlos.rsilva@se.df.gov.br

CARLOS ROBERTO DA SILVA; MAURINETE DE MELO SOUZA; SILVIO BARBOSA DOS SANTOS

CED DONA AMÉRICA - PLANALTINA