



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
 Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal
 Rua Vinte, 1600 - Bairro Tupã, Ituiutaba-MG, CEP 38304-402
 Telefone: (34)3271-5248 -



PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Componente Curricular:	Laboratório de Matemática						
Unidade Ofertante:	ICENP						
Código:	GMT085	Período/Série:	Noturno/9º	Turma:	MN		
Carga Horária:				Natureza:			
Teórica:	0	Prática:	60	Total:	60	Obrigatória: (x)	Optativa: ()
Professor(A):	Leandro de Oliveira Souza				Ano/Semestre:	2022/1º	
Observações:							

2. EMENTA

Análise, elaboração, aplicação e avaliação de sequências didáticas para o ensino de matemática utilizando os recursos metodológicos: materiais estruturados e manipuláveis, jogos, calculadoras, computador, multimídia.

3. JUSTIFICATIVA

Saber produzir materiais didáticos para o ensino de matemática, fundamentado em pressupostos teóricos da educação, nas situações mais adversas é de extrema importância para o exercício profissional do professor de Matemática. Nesta disciplina o futuro professor poderá refletir sobre como produzir recursos didáticos pedagógicos para poder atuar nos diferentes níveis e modalidades de ensino.

4. OBJETIVO

Objetivo Geral:

Aprofundar as relações entre conhecimento matemático, ensino e aprendizagem por meio de atividades práticas. Analisar, elaborar, aplicar e avaliar seqüências didáticas para o ensino de matemática utilizando os recursos metodológicos: materiais manipuláveis, sólidos geométricos, jogos, uso de calculadoras e computador, multimídia e outros.

Objetivos Específicos:

Constituir um espaço de formação de professores que pode ser utilizado por graduandos da Pedagogia e outras licenciaturas, estudantes e professores da comunidade.

5. PROGRAMA

1. MATERIAIS MANIPULÁVEIS PARA A MATEMÁTICA BÁSICA: LIMITES E POSSIBILIDADES

1.1. Material Dourado.

1.2. Ábaco.

1.3. Estruturados.

1.4. Blocos Lógicos.

2. OS JOGOS:

2.1. Classificação

2.2. Os jogos Pedagógicos.

2.3. O jogo em sala de aula

2.4. A construção do pensamento através de jogos.

2.5. Jogos para os blocos de conteúdos do ensino fundamental e médio.

3. USO DE CALCULADORAS, COMPUTADOR, MULTIMÍDIA: LIMITES E POSSIBILIDADES.

4. SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS PARA O ENSINO DE TEMAS EM MATEMÁTICA DO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO

4.1. Elaboração.

4.2. Aplicação.

4.3. Análise.

4.4. Avaliação.

6. METODOLOGIA

As aulas serão ministradas pela plataforma no laboratório de ensino de matemática fazendo uso de materiais didáticos e recursos tecnológicos. As aulas serão conduzidas com a exposição dos conteúdos pelo professor regente, exposição de seminários por parte dos alunos, produção de material didático e trabalhos individuais e em grupo.

7. AVALIAÇÃO

A disciplina contará com três momentos de avaliação: Seminários, produção de um plano de aula produzido em grupo e produção de material didático.

Nota máxima dos seminários: 40 pontos (N1)

Nota máxima do plano de aula: 30 pontos (N2)

Nota máxima da produção do material didático: 30 pontos (N3)

Nas avaliações serão considerados os critérios: criatividade, desenvoltura na apresentação, gramática e ortografia, adequação aos documentos pedagógicos orientadores (BNCC e PNLD) e participação nas aulas. O aluno(a) que obtiver a soma das notas N1, N2 e N3 inferior 60 pontos não será aprovado na disciplina.

8. BIBLIOGRAFIA

Básica

[1] BRENELLI, R. P., O jogo como espaço para pensar: A construção de noções lógicas e aritméticas. Campinas: Papyrus, 1996.

[2] BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: matemática. Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília, MEC/SEF, 1998.

[3] BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: ensino médio. Ciências da Natureza, Matemática e suas tecnologias. Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília, MEC/SEF, 1999.

[4] KALEFF, A. M., Vendo e entendendo poliedros. Niterói: EdUFF, 1998.

[5] MACEDO, L., PETY, A. L. S., Aprender com jogos e situações-problema. Porto Alegre: Artmed, 2000.

Complementar

[6] KAMII, C, DEVRIES, R., Jogos em grupos na educação infantil: implicação da teoria de Piaget. Tradução de Marina C. D. Carrasqueira. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991

[7] KISHIMOTO, T. M., Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 2002.

[8] POLYA, G., A arte de resolver problemas. Rio de Janeiro: Interciência, 1978.

[9] ZABALA, A,. A prática educativa: como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.

9. **APROVAÇÃO**

Aprovado em reunião do Colegiado realizada em: ____/____/____

Coordenação do Curso de Graduação: _____