



FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO:	COMPONENTE CURRICULAR: Laboratório de Matemática	
UNIDADE ACADÊMICA OFERTANTE: Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal	SIGLA: ICENP	
CH TOTAL TEÓRICA: 30 horas	CH TOTAL PRÁTICA: 60 horas	CH TOTAL: 90 horas

1. OBJETIVOS

Aprofundar as relações entre conhecimento matemático, ensino e aprendizagem por meio de atividades práticas. Analisar, elaborar, aplicar e avaliar sequências didáticas para o ensino de matemática utilizando os recursos metodológicos: materiais manipuláveis, sólidos geométricos, jogos, uso de calculadoras e computador, multimídia e outros. Constituir um espaço de formação de professores que pode ser utilizado por graduandos da Pedagogia e outras licenciaturas, estudantes e professores da comunidade.

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. 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.

4. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- [1] BRENELLI, R. P. **O jogo como espaço para pensar**: A construção de noções lógicas e aritméticas. Campinas: Papirus, 1996.
- [2] LORENZATO, S. (Org.). **O laboratório de ensino de matemática na formação de professores**. Campinas: Autores Associados, 2006, v. 1.
- [3] KALEFF, A. M. **Vendo e entendendo poliedros**. Niterói: EdUFF, 1998.
- [4] MACEDO, L., PETY, A. L. S. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

5. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- [5] BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: matemática**. Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília, MEC/SEF, 1998.
- [6] 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.
- [7] 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.
- [8] KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2002.
- [9] ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

6. APROVAÇÃO

Alisson Rafael Aguiar Barbosa
Universidade Federal de Uberlândia
Coordenador(a) do Curso Matemática
do Instituto de Ciências Exatas e
Naturais
do Pontal-ICENP
Portaria R no 456/2018

Rosana M. N. de Assunção
Universidade Federal de Uberlândia
Diretor(a) do Instituto de Ciências Exatas e
Naturais
do Pontal-ICENP
Portaria R no 501/2018



Documento assinado eletronicamente por **Alisson Rafael Aguiar Barbosa, Coordenador(a)**, em 08/11/2018, às 17:18, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rosana Maria Nascimento de Assunção, Diretor(a)**, em 08/11/2018, às 18:09, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0793677** e o código CRC **38B30133**.

Referência: Processo nº 23117.045494/2018-87

SEI nº 0793677