

	<p>UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA CURSO DE MATEMÁTICA - LICENCIATURA</p>
---	---

### Roteiro básico para Plano de Aula

<p><b>I. Plano de Aula:</b> 2 Data: 20/05 e 03/06</p>
<p><b>II. Dados de Identificação:</b> Escola: EMEF – Pérola Gonçalves Professor (a): Sharon Guedes Bolsistas: Aline Meirelles, Caroline Oliveira, Cláudia Oliveira, Isis Petim, Nathálie Mendonça, Raquel Jardim, Rosiane Valério, Viviane Werner. Disciplina: Matemática Série: 7º ano Turma: 7º amarelo e 7º azul</p>
<p><b>III. Tema:</b> Soma e subtração</p>
<p><b>IV.</b> <b>Objetivo geral:</b> Conceituar, analisar, representar e identificar as operações soma e subtração com números inteiros. <b>Objetivos específicos:</b> - Identificar as operações soma e subtração; - Reconhecer a diferença entre número negativo e positivo.</p>
<p><b>V. Conteúdo:</b> Adição, subtração, números negativos e positivos.</p>
<p><b>VI. Desenvolvimento do tema e os procedimentos de ensino:</b> Nestas aulas utilizaremos três jogos, que serão feitos da seguinte maneira:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1ª situação: Jogo Loto Numérica O jogo funcionará em duplas da seguinte forma: cada aluno pegará uma cartela e as bolsistas sortearão os números. O participante que tiver o resultado em sua cartela, deverá pegar o número e preencher na cartela. Quem completar a cartela primeiro será o vencedor.</li> <li>• 2ª situação: Jogo Matemática da Velha Este jogo será dado da seguinte maneira: 1º) As turmas serão separadas em duplas e cada um receberá uma cartela com 6 operações, um dado de 8 lados contendo os números -4, -3, -2, -1, 1, 2, 3 e 4, e seis pinos. 2º) Cada integrante da dupla deverá jogar o dado duas vezes e realizar a soma dos números que serão tirados. Por exemplo: o aluno 1 jogará o dado duas vezes, se na primeira jogada cair o número -3 e na segunda, o número 4, ele deverá realizar a soma de <math>-3+4</math>. 3º) O aluno deverá, então, analisar a cartela e ver se conseguirá identificar alguma operação que tenha o mesmo resultado. Por exemplo: se na cartela 1 tiver a operação <math>3-2</math>, o aluno deverá saber que <math>3-2</math> equivale a <math>-3+4</math>, pois ambas respostas são 1. 4º) Caso a cartela possua o mesmo resultado, o aluno deverá colocar seu pino em cima da casa onde obtenha a mesma resposta e passar a vez para o próximo, que repetirá os passos. Caso contrário, ele deverá apenas não marcar e deixar seu colega jogar.</li> </ul>

Ganhará o jogo quem conseguir possuir três pinos em sequência (seja ela diagonal, vertical ou horizontal), assim como no Jogo da Velha.

- 3ª situação: Jogo Termômetro Maluco

Neste jogo, os alunos deverão também estar em dupla. Jogarão o dado duas vezes e deverão andar pelo termômetro como se a temperatura estivesse subindo e descendo, de acordo com os números tirados no dado. Após fazerem isso algumas vezes, explicaremos o conceito do número negativo e mostraremos a eles que já estavam fazendo estes cálculos sem perceberem.

**VII. Recursos didáticos:** Quadro negro, giz branco, dados, jogo Loto Numérica, folhas impressas.

**VIII. Avaliação:** A avaliação será feita com base nos questionamentos dos alunos durante a explicação e na observação dos alunos durante os jogos.