



PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA  
SUBPROJETO MATEMÁTICA – UNIPAMPA BAGÉ – 2017

<b>Escola:</b> Escola Pérola Gonçalves	<b>Coordenadora do Subprojeto:</b> Denice Menegais	<b>Supervisora na Escola:</b> Sharon Guedes	<b>Nível de Ensino:</b> Fundamental
---	---	--	--

**Plano de Aula e/ou Roteiro de Atividades**

**I. Dados de Identificação**

<b>Professor (a) regente:</b> Sharon Guedes	<b>Data:</b> 19/04/2017	<b>Série:</b> Anos Finais	<b>Turma:</b> 5º, 6º, 7º, 8º e 9º ano	<b>Carga horária:</b> 4H/a
--	----------------------------	------------------------------	--	-------------------------------

<b>Bolsista(s) responsável(eis):</b> Aline Palma Meirelles, Bruna Alves Machado, Danver de Oliveira Verneti, Isis Froehlich Petim, Mônica Lopes Pires, Rosiane Costa da Silva Valério e Viviane Castro de Vasconcellos Werner.	<b>Título da atividade:</b> A importância da Matemática
---	---

**II. Tema**

A importância da Matemática

**III. Objetivos**

- Despertar o interesse dos alunos em aprender matemática;
- Instigar a curiosidade e o raciocínio lógico;
- Estimular a capacidade de concentração.

**IV. Conteúdos**

- Concentração

## V. Desenvolvimento do tema e os procedimentos de ensino.

### 1º momento: Vídeos sobre o surgimento e a importância da matemática.

- Solicitaremos aos alunos de 5º, 6º, 7º, 8º e 9º ano, nessa ordem, uma turma por vez, se deslocarem até o refeitório da escola;
- No refeitório serão apresentados dois vídeos sobre o surgimento dos números e da matemática e a importância dos mesmos no nosso cotidiano;
- Após assistir o vídeo, os alunos voltam para suas salas.

### 2º momento: Exposição dos jogos.

- Durante o recreio, no pátio da escola, ficaremos com os jogos todos expostos para que os alunos possam visualizar e até jogar se quiserem, contando com nosso auxílio.

### 3º momento: Aplicação dos jogos.

Obs.: Serão aplicados, durante a quarta e quinta hora, os jogos de Boole e Sudoku, comente nas turmas de 6º (A e B), 7º e 8º ano.

- Nos dividiremos em dois grupos para aplicação dos jogos: Grupo 1 (Jogo de Boole) e grupo 2 (Sudoku);
- Durante a quarta hora, enquanto o grupo 1 aplica o Jogo de Boole no 6º ano A, o grupo 2 aplicará o Sudoku no 7º ano;
- Na quinta hora enquanto o grupo 1, aplica o jogo de Boole no 8º ano, o grupo 2 aplicará o Sudoku no 6º ano B.

## VI. Recursos didáticos utilizados

- Sudoku: 30 cartelas de Sudoku.
- Boole: 26 baralhos de Boole, cada um contendo 9 cartinhas e o livro com as questões.
- Vídeos: Data show, notebook e caixa de som.
- Exposição: Classes e cadeiras.

## VII. Avaliação

Os alunos serão avaliados pelo comportamento e demonstração de interesse durante as atividades.

## VIII. Referências

- A história dos números. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ntylzQWvzCA&t=372s>>. Acesso em: 15/03/2017
- Matemática Rio no Jornal Nacional - A Matemática do cotidiano Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6j1Rq2Zowlw>> Acesso em 15/03/2017