





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

Coordenadora Supervisora Nível de **Escola:** na Escola: **Ensino:** do Subprojeto: Ifsul Aline Picoli Médio Sonia Junqueira Sonza

Plano de Aula e/ou Roteiro de Atividades

I. Dados de Identificação				
Professor (a) regente: Aline Picoli Sonza	Data: 01/06/2017	Série:	Turma: 6° semestre de informática	Carga horária: 1 hora e 15 minutos
Bolsista(s) responsável(eis):	Título da atividade: Jogos Boole			
Andressa Martins Lucas,				
Bruna Lopes Machado, Carina				
Morales Pereira, Juliana				
Claudia Martins de Oliveira,				
Rita Cássia Porto de Sousa e				
Wellington Ari Marques				
Meira				
II Tema				

- Jogos Boole

III. Objetivos

- Aprimorar o raciocínio lógico matemático dos alunos;
- Promover a interação entre os alunos através dos jogos;
- Associar a matemática a exemplos diários onde à lógica é utilizada.

IV. Conteúdos

- Jogos

V. Desenvolvimento do tema e os procedimentos de ensino.

Começaremos com a divisão da turma em cinco grupos de quatro pessoas. Logo, explicaremos como são os jogos Boole, como será a pontuação e o tempo que terão para resolver os livros. Serão distribuídos quatro livros de jogos Boole de cores diferentes e um tabuleiro. A cada rodada, os grupos que estiverem com os livros de jogos Boole terão 10 minutos para resolver o maior número de problemas possíveis, enquanto o grupo que está no tabuleiro tenta resolvê-lo nesse tempo.

A cada 10 minutos há um rodízio dos livros e isso acontecerá até que todos os livros tenham passado por todos os grupos. Cada reposta certa do jogo vale 1 ponto e o tabuleiro vale 5 pontos.

VI. Recursos didáticos utilizados

- Livros de jogos Boole, quadro branco, caneta e apagador para quadro branco.

VII. Avaliação

- Será analisado o desempenho de cada grupo durante a resolução dos jogos.

VIII. Referências

Jogos Boole. Disponível em: http://www.jogosboole.com.br >. Acesso em: 22 mai. 2017.