



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> 29/03/2017	<b>Série:</b> 7º ano	<b>Turma:</b> 7ºB	<b>Carga horária:</b> 2h/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> Matix e Termômetro Maluco
---	---

#### II. Tema

- Números Inteiros

#### III. Objetivos

- Explorar o conceito de número inteiro;
- Reconhecer os números positivos e negativos;
- Realizar operações com os números inteiros.

#### IV. Conteúdos

- Números inteiros e operações.

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

Nesta aula serão aplicados dois jogos, que serão realizados da seguinte maneira:

### 1º momento: Jogo do Termômetro Maluco:

- A turma estará disposta em duplas. E cada dupla terá o seu tabuleiro, um dado e dois marcadores;
- A dupla deverá tirar par ou ímpar para saber quem irá iniciar o jogo;
- O jogo inicia com os marcadores no zero;
- Cada jogador na sua vez, deverá jogar o dado e percorrer (subir ou descer) o termômetro de acordo com o número que sair;
- Vence o jogador que chegar primeiro no maior número do termômetro.

### 2º momento: Jogo Matix:

- A turma estará dividida em duplas. E cada dupla terá o seu jogo;
- O jogo é organizado sobre a mesa na forma de um tabuleiro 6x6, com 35 peças contendo um número inteiro e uma peça contendo um coringa;
- Cada dupla deverá tirar par ou ímpar para saber quem irá iniciar o jogo;
- Cada jogador na sua vez, deverá retirar uma peça da linha ou coluna na qual se encontra a peça coringa, colocando essa peça coringa no lugar da peça que foi retirada;
- O jogo procede até que tenham acabado todas as peças do tabuleiro, ou até que não seja possível fazer mais nenhum movimento na linha ou coluna da peça coringa;
- Ao final do jogo, os alunos deverão fazer a contagem dos pontos;
- O vencedor é aquele que obtiver maior pontuação.

## VI. Recursos didáticos utilizados

Termômetro maluco: Folha impressa com o termômetro, dado com números positivos e negativos, marcadores.

Matix: Tabuleiro 6x6, 35 peças contendo um número inteiro em cada uma e uma peça coringa.

## VII. Avaliação

- Será feita com base no desenvolvimento dos alunos durante a atividade.

## VIII. Referências

MATIX. Disponível em: <http://mathema.com.br/jogos-fundamental2/matix-2/>. Acesso em: 25/03/2017.

Jogo de Matemática Termômetro Maluco. Disponível em: <http://mathema.com.br/jogos-fundamental2/matix-2/>. Acesso em 26/03/2017.