

Formação Continuada Nova EJA

Plano de Ação 1

Nome: Ygor de Souza Mendes.

Regional: Metropolitana I.

Tutor: Viviane Lima Noronha.

INTRODUÇÃO

A evolução dos conjuntos numéricos aconteceu de acordo com a urgência humana. Nesse contexto, os números inteiros surgiram quando os números naturais não eram mais suficientes para suprir todas as necessidades da humanidade. Desta forma, a importância do estudo do conjunto dos números inteiros, bem como o estudo de operações que envolvem esses números, é indiscutível.

A partir de uma adaptação do jogo Pega - varetas, essa atividade consiste em exercitar a operação de adição e subtração dos números inteiros de uma maneira lúdica. Além disso, com este jogo, se pretende que os alunos aumentem sua compreensão e operacionalizem, através da adição e subtração, os números negativos.

DESENVOLVIMENTO

1ª etapa

Familiarização e identificação do uso dos números negativos.

Utilizando o livro do módulo 1 – unidade 1, farei leitura da parte introdutório do livro, com as situações apresentadas, pretendo que os educandos discutam e utilizem os conhecimentos que possuem em sua experiência cotidiana (ao ver noticiários, previsões do tempo, jornais, etc.) e verificar a necessidade da utilização dos símbolos matemáticos + (para números positivos) e - (para números negativos). Ou seja, trata-se de um levantamento dos conhecimentos prévios dos educandos sobre a utilização dos números negativos.

2ª etapa

Troca de informações entre os alunos e desenvolvimento do conteúdo.

Proponha aos alunos a seguinte situação:

“Um termômetro foi colocado na cidade de Campos do Jordão e marcou dez graus acima de zero durante o dia e um grau abaixo de zero durante a noite. Como posso representar as temperaturas registradas nesta cidade, utilizando símbolos e algarismos matemáticos?”

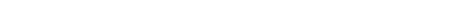
Durante a discussão entre os educandos, observo como estão resolvendo a questão, tomando cuidado para não dar pistas, de modo que os alunos façam a atividade utilizando seus próprios recursos e experiências de vida.

Após a discussão, solicitando que digam a forma de representação que utilizaram. E logo após, anotarei as representações no quadro e em seguida discutirei com a classe qual seria a forma mais adequada. E assim introduzindo e desenvolvendo a seção 1 e 2 do módulo.

3ª etapa

Adaptação do jogo Pega-varetas

Os educandos distribuíram os jogos para os grupos, porém mudará os valores de cada vareta, como no exemplo:

	-8
	-3
	+3
	+8
	+ ou - 10

O objetivo é somar as varetas que cada um retirar da mesa. Ganha quem obtiver o maior número positivo ou o menor número negativo. Ou seja, o campeão será aquele que tiver o maior *modulo* de um numero.

Com este jogo, pretende-se que os educandos aumentem sua compreensão e operacionalizem, através da adição e subtração, os números negativos.

MATERIAL DE USO

- Jogo Pega – varetas

AVALIAÇÃO

Neste processo os alunos serão avaliados, de forma contínua, quanto ao desempenho nas atividades, aos conteúdos desenvolvidos, as habilidades proposta a ser alcançada, a metodologia utilizada e a aprendizagem dos alunos quanto à compreensão e construção dos conceitos, procedimentos e atitudes, mostrando assim as habilidades e competências que conseguiram desenvolver ao longo da aprendizagem da matemática.

BIBLIOGRAFIA

- Matemática e suas tecnologias. Modulo 1 – Matemática / Cléa Rubinstein – Rio de Janeiro: Fundação CECIERJ, 2013,
- Revista Nova Escola, São Paulo, Novembro 2009 – Educação a distancia – Editora Abril.
- Revista Calculo, São Paulo, Abril 2014 – Matemática para todos – Editora Segmento.