



PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

Turma: LIC.0132-20201-38772	Semestre: 8	Período: 2021.2
Curso: Licenciatura em Matemática	BLOCO: () 1º - verde () 2º - azul (X) contínuo	
Componente: Novas Tecnologias Educacionais Aplicadas Ao Ensino De Matemática	Carga Horária Total: 83 horas	
Professor: William Souza	Carga Horária On-line: 83 horas Carga Horária Presencial: 00	

TÓPI CO	UNIDADE (BIMESTRE/ SEMESTRE)	AULA	TEMA	OBJETIVOS	RECURSOS DIDÁTICO - PEDAGÓGICOS	INSTRUM ENTO DE AVALIAÇ ÃO	PERÍODO	ATIVIDADE INDIVIDUA L/ PONTUAÇÃ O	ATIVIDADE COLABORAT IVA/ PONTUAÇÃO	CARGA - HORÁRIA (h/a)
1	I	01 a 04	Plataformas de Educação à Distância	Construir uma sala de aula no classroom	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Atividade Avaliativa plataformas	18/10 a 22/10	50 pontos	-	04
2	I	05 a 08	Criação de Materiais educacionais com Excel	Compreender como os materiais educacionais digitais contribuem para investigação de padrões na matemática	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Fórum	25/10 a 29/10	-	-	04
3	I	09 a 12	Criação de Materiais educacionais com Excel	Compreender como os materiais educacionais digitais contribuem para investigação de padrões na matemática	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Fórum	01/11 a 05/11	-	-	04
4	I	13 a 16	Criação de Materiais educacionais com Excel	Construir um material educacional em excel	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Atividade avaliativa dirigida Excel	08/11 a 12/11	-	50 pontos	04
5	II	17 a 20	Redes sociais como ambientes de aprendizagem	Compreender como as redes sociais pode ser utilizadas como ambientes de aprendizagem	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Fórum	15/11 a 19/11	-	-	04

6	II	21 a 24	Gamificação usando aplicativos	Construir uma sequencia didática utilizando um aplicativo de gamificação	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Fórum	22/11 a 26/11	50 pontos	-	-	04
7	II	25 a 28	Softwares e aplicativos para o Ensino da Matemática	Utilizar dos softwares e aplicativos como ambientes de aprendizagem da matemática	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Fórum	29/11 a 03/12	-	-	-	04
8	II	29 a 33	Softwares e aplicativos para o Ensino da Matemática	Utilizar dos softwares e aplicativos como ambientes de aprendizagem da matemática	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Fórum	06/12 a 10/12	-	-	-	05
9	II	34 a 38	Softwares e aplicativos para o Ensino da Matemática	Construir um material usando Geogebra	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Atividade avaliativa dirigida	13/12 a 17/12	-	50 pontos	-	05
10	III	39 a 43	LaTeX	Construir textos matemáticos utilizando LaTeX	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Fórum	20/12 a 23/12	-	-	-	05
11	III	44 a 48	LaTeX	Construir textos matemáticos utilizando LaTeX	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Fórum	31/01 a 04/02	-	-	-	05
12	III	49 a 53	Jogos digitais no ensino da Matemática	Compreender como os jogos digitais podem contribuir para o ensino da matemática	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Fórum	07/02 a 11/02	-	-	-	05
13	III	54 a 58	Desenvolvimento de Jogos Digitais	Construir um jogo em RPG	Notas de aula; Encontro síncrono; Wiki	Fórum	14/02 a 18/02	-	-	-	05
14	III	59 a 63	Desenvolvimento de Jogos Digitais	Construir um jogo em RPG	Wiki	Trabalho em grupo	21/02 a 28/02	-	-	-	05
15	III	64 a 68	Desenvolvimento de Jogos Digitais	Construir um jogo em RPG	Wiki	Trabalho em grupo	03/03 a 04/03	-	-	-	05
16	III	69 a 73	Desenvolvimento de Jogos Digitais	Construir um jogo em RPG	Wiki	Trabalho em grupo	07/03 a 11/03	-	-	-	05
17	III	74 a 78	Desenvolvimento de Jogos Digitais	Construir um jogo em RPG	Wiki	Trabalho em grupo	14/03 a 18/03	-	100 pontos	-	05
18	III	79 a 83	Reposição	-	-	Atividade avaliativa dirigida	21/03 a 25/03	-	-	-	05

Unidade	Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem	Pontos
I	Construção da sala de aula do google classroom (individual)	50
I	Construção de um material educativo em excel (grupo)	50
II	Construção de uma atividade gamificada (individual)	50
II	Construção de um material usando geogebra (grupo)	50
III	Construção de um jogo digital em RPG Maker (grupo)	100

Fórmula de Cálculo da Pontuação

A média será calculada através do somatório das notas das atividades das três unidades, que será dividido por 3, onde:

N1 = nota da primeira unidade
 N2 = nota da segunda unidade
 N3 = nota da terceira unidade

$$\text{Média} = \frac{(N1 + N2 + N3)}{3}$$

Local/Data da Aprovação

William Santos SIAPE 3162043

Assinatura do Docente

Assinatura da Subcomissão Local



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

Campus Cajazeiras

Rua José Antônio da Silva, 300, Jardim Oásis, CEP 58.900-000, Cajazeiras (PB)

CNPJ: 10.783.898/0005-07 - Telefone: (83) 3532-4100

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

Plano Instrucional referente à disciplina de Novas Tecnologias do Curso de Licenciatura em Matemática.

Assunto:	Plano Instrucional referente à disciplina de Novas Tecnologias do Curso de Licenciatura em Matemática.
Assinado por:	William Souza
Tipo do Documento:	Plano Instrucional
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Documento Original

Documento assinado eletronicamente por:

- William de Souza Santos, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 08/11/2021 18:02:01.

Este documento foi armazenado no SUAP em 08/11/2021. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 368026

Código de Autenticação: ead990aff6

