



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA  
CAMPUS CAJAZEIRAS

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

TURMA: LIC.0132-20201-38772.		SEMESTRE: 8		PERÍODO: 2021.1						
CURSO: Licenciatura em Matemática		BLOCO: ( ) 1º - verde ( ) 2º - azul (X) Contínuo								
COMPONENTE CURRICULAR: Novas Tecnologias Educacionais Aplicadas Ao Ensino De Matemática		Carga Horária Total: 83 horas Carga Horária On-line: 83 horas Carga Horária Presencial: 00								
PROFESSOR FORMADOR: William Souza										
TÓPICO	UND	AULA	TEMA	OBJETIVOS	RECURSOS DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS	INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO	PERÍODO	ATIVIDADE INDIVIDUAL/ PONTUAÇÃO	ATIVIDADE COLABORATIVA/ PONTUAÇÃO	CARGA HORÁRIA (H/A)
1	I	01 a 05	Plataformas de Educação à Distância	Construir uma sala de aula no classroom	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Atividade Avaliativa plataformas	31/05 a 05/06	50 pontos	-	5
2	I	06 a 10	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	07/06 a 12/06	-	-	5
3	I	11 a 15	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	14/06 a 19/06	-	-	5
4	I	16 a 20	Criação de Materiais educacionais com Excel	Construir um material educacional em excel	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Atividade avaliativa dirigida Excel	21/06 a 26/06	-	50 pontos	5
5	I	21 a 25	Redes sociais como ambientes	Compreender como as redes sociais podem ser utilizadas	Notas de aula; Encontro	Fórum	28/06 a 03/07	-	-	5

5	I	21 a 25	Como ambientes de aprendizagem	ser utilizadas como ambientes de aprendizagem	síncrono; Vídeos do YouTube	Fórum	29/06 a 03/07	-	-	5
6	II	26 a 30	Gamificação usando aplicativos	Construir uma sequência didática utilizando um aplicativo de gamificação	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Fórum	05/07 a 10/07	50 pontos	-	5
7	II	31 a 35	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	12/07 a 17/07	-	-	5
8	II	36 a 40	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	19/07 a 24/07	-	-	5
9	II	41 a 45	Softwares e aplicativos para o Ensino da Matemática	Construir um material usando Geogebra	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Atividade avaliativa dirigida	26/07 a 31/07	-	50 pontos	5
10	II	46 a 50	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	02/08 a 07/08	-	-	5
11	III	51 a 55	Desenvolvimento de Jogos Digitais	Construir um jogo em RPG Maker	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Fórum	09/08 a 14/08	-	-	5
12	III	56 a 60	Desenvolvimento de Jogos Digitais	Construir um jogo em RPG Maker	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Fórum	16/08 a 21/08	-	-	5
13	III	61 a 65	Desenvolvimento de Jogos Digitais	Construir um jogo em RPG Maker	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Fórum	23/08 a 28/08	-	-	5
14	III	66 a 70	Desenvolvimento de Jogos Digitais	Construir um jogo em RPG Maker	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Fórum	30/08 a 04/09	-	-	5
15	III	71 a 75	Desenvolvimento de Jogos Digitais	Construir um jogo em RPG Maker	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Fórum	06/09 a 11/09	-	-	5
16	III	76 a 79	Desenvolvimento de Jogos Digitais	Construir um jogo em RPG Maker	Notas de aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Trabalho em grupo	13/09 a 18/09	-	100 pontos	4
					Notas de					

17	III	80 a 83	Reposição	Construir um jogo em RPG Maker	aula; Encontro síncrono; Vídeos do YouTube	Trabalho em grupo	20/09 a 25/09	-	-	4
----	-----	---------	-----------	--------------------------------	--	-------------------	---------------	---	---	---

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
	Construção de um material educativo em excel (grupo)	50
II	Construção de uma atividade gamificada (individual)	50
	Construção de um material usando geogebra	50
III	Construção de um jogo digital em RPG Maker (grupo)	100

Fórmula de Cálculo da Pontuação
<p>A média será calculada através do somatório das notas das atividades das três unidades, que será dividido por 3, onde:</p> <p>N1 = nota da primeira unidade  N2 = nota da segunda unidade  N3 = nota da terceira unidade</p> <p><math>M = (N1+N2+N3)/3</math></p>

Cajazeiras, 30 de maio de 2021

Documento assinado eletronicamente por:

■ **William de Souza Santos**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 30/05/2021 11:17:25.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 30/05/2021. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 191401

Código de Autenticação: 0fa1100297



Rua José Antônio da Silva, 300 - Bairro Jardim Oásis, CAJAZEIRAS / PB, CEP 58.900-000  
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3532-4100