

**Carga-horária**
20 horas**Modalidade**

Online

**Formato**

Autoformativo

**Público-alvo**Professores do
Ensino
Fundamental -
Anos Finais, da
área de
Matemática**Conhecimentos necessários**

Nenhum

**Descrição**

Nesse curso os professores terão acesso a materiais que relacionam as Competências Digitais com as Competências Específicas das áreas do conhecimento (BNCC) e as Competências de Computação (BNCC). Eles também serão desafiados a conectar novas tecnologias e metodologias ao ensino e aprendizagem de Matemática por meio da análise e do planejamento de uma experiência de aprendizagem ativa, mediada pela tecnologia. Serão estimulados a utilizar ferramentas digitais para criar experiências de aprendizagem de modo a potencializar o raciocínio lógico e a resolução de problemas, partindo-se da premissa de que o conhecimento matemático deve ser voltado para os desafios do mundo real, com uma abordagem inclusiva que visa não apenas melhorar o desempenho acadêmico dos estudantes, mas, sobretudo, desenvolver o pensamento crítico, a colaboração e a criatividade, mantendo o compromisso com o letramento matemático determinado pela BNCC. O curso foca no desenvolvimento de estratégias pedagógicas ativas, mediadas por tecnologias, para engajar os alunos em experiências que conectam o conhecimento matemático aos desafios do mundo real.

**Objetivos de Aprendizagem**

A partir do curso, espera-se que o professor:

- Desenvolva a habilidade de integrar e aplicar o uso de tecnologias digitais no ensino de Matemática.
- Promover a criação de experiências de aprendizagem ativas, que fomentem o pensamento matemático, a investigação, a resolução de problemas e a habilidade de fazer conjecturas e generalizações.
- Implemente ferramentas digitais para o desenvolvimento de habilidades matemáticas e a discussão de projetos que abordem questões sociais urgentes, com base em princípios éticos, democráticos e sustentáveis, valorizando a diversidade e o respeito à pluralidade de opiniões.

**Conteúdo programático****Módulo 1: Relacionar e Conectar**

Exploração de como as Competências Digitais se relacionam com as competências específicas de Matemática. Os professores aprenderão a conectar as tecnologias digitais à prática pedagógica, promovendo o desenvolvimento do raciocínio lógico e da resolução de problemas em um contexto real.

Módulo 2: Analisar e Planejar

Análise de ferramentas e recursos digitais voltados para o ensino de Matemática. Os professores serão convidados a planejarem experiências de aprendizagem ativas que utilizem tecnologias para engajar os alunos no pensamento crítico e criativo, além de incentivar a investigação matemática.

Módulo 3: Compartilhar e Aplicar

Aplicação das competências digitais na criação de projetos pedagógicos que incorporem tecnologias digitais no ensino de Matemática. Os professores irão compartilhar suas práticas e discutir projetos que abordem questões de urgência social e ética, com base nos princípios de diversidade e inclusão.