

TÍTULO
EU SEI O QUE VOCÊS TRICOTARAM EM VERÕES PASSADOS
DISCIPLINAS
Sociologia Matemática
PROFESSORES
Célio Moacir dos Santos Raysa Ambrósio de Carvalho
COMPETÊNCIA GERAIS DA BNCC
CG01 - Conhecimento CG02 - Pensamento científico, crítico e criativo CG03 - Repertório cultural CG04 - Comunicação - Utilizar diferentes linguagens
TEMAS INTEGRADORES
TI06 – Educação em Direitos Humanos TI13 – Diversidade Cultural, Religiosa e Étnica TI15 – Ética e Cidadania TI19 – Diálogo Intercultural e Inter-Religioso
JUSTIFICATIVA
A disciplina Eletiva é uma forma de ampliação, diversificação e aprofundamento de conceitos oferecidos pela interdisciplinaridade entre as temáticas oportunizadas aos educandos, tendo como objetivo possibilitar aos estudantes experiências que permitam a ampliação de seus conhecimentos, em especial, da Matemática juntamente com a Sociologia num sentido de relação e produção de cultura. Entendemos que a Matemática como campo cultural é muito importante para o estudante, mas que infelizmente não tem muito espaço dentro do currículo. Aliando a essa temática temos manifestações culturais – Babilônios, Egípcios, Chineses, Indianos, Gregos, Árabes - relacionadas a produção da tecelagem, do trabalho, do esporte, da alimentação, das festas, da religião, entre outros.
OBJETIVOS
<p>Objetivo Geral:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proporcionar aos estudantes a oportunidade de conhecer e retratar aspectos culturais da Matemática e da formação social dos povos antigos. <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Permitir ao estudante uma melhor relação com a Matemática e a Sociologia; - Favorecer o conhecimento histórico cultural dos povos antigos fazendo uma relação com a cultura contemporânea, visando desenvolver as competências necessárias para o século XXI; - Possibilitar o protagonismo do estudante, à medida que, vivencia diferentes maneiras de aprendizagem. - Fomentar os quatro pilares da educação: aprender a conhecer, a fazer, a conviver e a ser. - Compreender a importância dos conhecimentos matemáticos para as primeiras civilizações. - Identificar o contexto histórico de personagens relevantes que contribuíram de forma significativa para a Matemática e para a configuração dos modos de vida sociocultural.
HABILIDADES E COMPETÊNCIAS A SEREM DESENVOLVIDAS



- Estabelecer conexões entre os campos da Matemática enquanto campo cultural.
- Identificar as relações entre a História e a Sociologia.
- Aprender e valorizar o trabalho em equipe na busca de um bem comum.
- Utilizar o conhecimento de Matemática e de Sociologia para a realização da leitura da sociedade antiga e da atual.
- Compreender os elementos culturais que constituem as identidades.
- Interpretar socialmente e matematicamente aspectos culturais dos povos antigos.
- Utilizar os conhecimentos da sociologia e da matemática para compreender e valorizar os fundamentos sociais, favorecendo elementos pertinentes à sociedade.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- A Pré-História e o surgimento dos números;
- Grandes Civilizações da Antiguidade e suas dinâmicas sociais e culturais;
- Renascimento, entre a experimentação e o cálculo;
- Iluminismo – em defesa da razão e apropriação de novos conhecimentos científicos e culturais;

METODOLOGIA

- Aulas expositivas com apresentação de slides sobre aspectos socioculturais dos povos antigos;
- Trabalho de pesquisa em grupo sobre temática relacionada à Sociologia e à Matemática;
- Estudo das diferentes manifestações culturais oriundas dos povos antigos, tais como, tecelagem, produção de jogos, religião, danças, alimentação, entre outras. Esses estudos serão feitos através de pesquisas realizadas em grupos pelos estudantes. Os mesmos serão orientados a confeccionarem um mapa conceitual de um determinado povo, elencando características presentes nesses povos e a partir de então realizar as tarefas, tais como: produções dessas culturas, confecções de objetos e etc.

RECURSOS DIDÁTICOS NECESSÁRIOS

- Materiais de mídia (som, computador, tv, data show).
- Materiais de papelaria (cartolinas, grafite, tesoura, cola, pincel atômico, pincel para tinta, tinta guache, EVA, lápis de cor).
- Madeiras, pregos, martelos, etc.

PROPOSTA PARA A CULMINÂNCIA

Com a culminância da Eletiva os estudantes terão um momento para apresentarem seu produto final, como reprodução das culturas de povos antigos presente nos mais variados objetos, tais como, tecelagem, jogos, tipos de religiões, simbologia numérica, etc. Ou seja, os alunos estarão mostrando as confecções produzidas com lã (cachecol, gorros, meias, tapetes, entre outros), jogos de tabuleiro (Senet, entre outros), degustação de comidas tradicionais dos povos antigos e confecção de objetos que remontam aspectos religiosos culturais dos povos estudados.

AVALIAÇÃO

A avaliação se dará a partir da participação, assiduidade e comprometimento efetivo dos estudantes em todo o processo da Eletiva. Será analisado o desempenho dos estudantes nas atividades desenvolvidas. Nesse momento, será exploradas as habilidades manuais dos estudantes, bem como a aprimoração e o cuidado com os objetos confeccionados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Currículo Básico da Rede Estadual do Estado Espírito Santo:** <<http://sedu.es.gov.br>>. Acesso em 08/02/2019.
- ORTIZ, Renato. Estudos culturais. **Tempo social**, v. 16, n. 1, p. 119-127, 2004.
- BURKE, Peter. **O que é história cultural?**. Zahar, 2005.
- D'AMBRÓSIO, Ubiratan et al. Sociedade, cultura, matemática e seu ensino. **Educação e Pesquisa**, v. 31, n. 1, p. 99-120, 2005.