

Unidade Curricular

Desenho de Objetos Digitais



Habilidade



(EMIFMAT06PE) Propor e experimentar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para situações-problema que possibilitam a representação de objetos 2D e/ou 3D, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos a eles associados.

(EMIFMAT08PE) Selecionar e mobilizar conhecimentos e recursos matemáticos para propor ações individuais e/ou coletivas de mediação e intervenção sobre situações-problema a partir das discussões acerca da visualização 2D e/ou 3D utilizando as diferentes técnicas de desenhos.

Ementa

Aplicação de conhecimentos matemáticos como: Números e operações (números decimais, razão e proporção, etc.), Grandezas e Medidas (sistema métrico, escala, unidades de medida, etc.) Geometrias plana, espacial e analítica (ângulos, retas, plano cartesiano, etc.). Utilização ou não de softwares de Geometria Dinâmica.



Para ter acesso as contribuições dos educadores clique nas imagens abaixo:



Material de Apoio à Ação Docente



Foco pedagógico / Estratégias Didáticas



Detalhamento de conceito presente nas ementas e articulações com a FGB