

## RELATÓRIO OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAGEM “TABUADA”

Data: 01/06/2015

### Objetivo(s)

Compreender e atribuir significado ao conceito de operações com números naturais e que entenda-se a relação proporcional existente na tabuada.

### Desenvolvimento da práxis pedagógica

A aula se desenvolverá em 03 momentos:

#### **Momento1 (tempo reservado para está momento: 20 min)**

**Objetivo:** Apresentar aos estudantes o jogo “tabuada” e distribuir as folhas de registros.

Organizar a turma em duplas no qual possam jogar no computador o jogo.

#### **Momento2 (tempo reservado para está Momento: 15min)**

**Objetivos:** Os estudantes começam a jogar, preenchendo a folha de registro conforme as suas jogadas.

#### **Momento3 (tempo reservado para está Momento: 10 min)**

**Objetivos:** Retomada das operações realizada pelos estudantes, verificando a dupla vencedora.

### Análise das Atividades (produção textual reflexiva)

A utilização do Objeto Virtual de Aprendizagem contribuiu para a retomada da operação de multiplicação e a relação dessa com a potenciação. Contribuiu, também, para que os alunos trabalhassem em duplas e compartilhassem suas estratégias. Percebeu-se na realização desta atividade que o Objeto por si só não dá conta da aprendizagem, por isso é importante a elaboração de um planejamento que organize a forma como os estudantes iram registrar as atividades realizadas no Objeto, além disso, torna-se fundamental organizar outras atividades para retomar o que foi trabalhado com o Objeto.

### Referências

SMOLE, K.S. et al. **Jogos de matemática: de 6º a 9º ano.** In SMOLE, K. S. et al. Porto alegre: Artmed, 2007. (Série Cadernos do Mathema-Ensino Fundamental)