

## **TEMA: PROJETO DE TABUADA**

### **Objetivos**

- ✓ Desenvolver habilidades de raciocínio lógico matemático através de jogos educacionais;
- ✓ Compreender o significado da competitividade vivenciando a situação;
- ✓ Reconhecer e valorizar a opinião do outro;
- ✓ Aprender a tabuada brincando;
- ✓ Saber trabalhar em grupo;
- ✓ Compreender o processo de construção da tabuada.

### **Metodologia**

- ✓ Inicialmente os professores, juntamente com as professoras da STE, exploram os recursos existentes tanto do Linux Educacional quanto os disponíveis na Internet, para então pensar em algo que fosse interessante para os alunos;
- ✓ Em sala de aula eles apresentam a proposta de trabalho para seus alunos colocando as ideias centrais onde eles precisam saber o objetivo maior a respeito da aprendizagem da tabuada e o debate entre colegas da mesma sala e de outras salas;
- ✓ Tudo é explicado de forma que entendam, primeiramente que se trata de um estudo e que a competitividade os ajuda a crescer embora corram o risco de ganhar ou perder;
- ✓ Os agendamentos são propostos de uma a duas vezes por semana, onde os alunos estudam individualmente a tabuada no programa educacional Tux Math e também em outros programas instalados nos computadores (matematrix, amiguinhos da matemática, etc) e disponíveis na Internet, o site Atividades

Educativas entre outros.

**Recursos**

- ✓ Jogos pedagógicos concretos;
- ✓ Projetor multimídia;
- ✓ Caixa de som;
- ✓ Computadores com e sem Internet;
- ✓ Máquina fotográfica;
- ✓ Recursos comuns de sala de aula.