

PLANO DE AULA

1. IDENTIFICAÇÃO

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Aluno (a) |  | | | |
| Disciplina | Conteúdo | Série | Data | Horário |
| Matemática | Multiplicação de números inteiros | 7º ano | 17/09/2018 | 13:00 às  14:00 |

1. PLANO

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Objetivos | Conteúdo | Recursos |
| Aprimorar a assertividade sobre a multiplicação de números inteiros. | Multiplicação de números inteiros. | * Computadores * Internet * Objeto de aprendizagem : Aritmética. |

1. PROCEDIMENTOS

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Introdução | Desenvolvimento | Conclusão |
| Expor exemplos do cotidiano dos alunos que envolva as operações aritméticas. | Os alunos serão divididos em duplas e cada grupo terá que resolver as operações no menor tempo possível. O tempo de cada grupo será anotado. | Exposição do tempo de cada dupla, *ranking* das equipes. Por fim um relato de cada grupo sobre a experiência de utilizar o objeto de aprendizagem. |

1. AVALIAÇÃO

|  |
| --- |
| Durante a resolução das atividades propostas pelo professor, será coletado o tempo de cada dupla, e ao final as equipes que obtiverem o menor tempo ganharam pontos no objeto de aprendizagem gamificado: Aritmética. Ao final o professor verificará as respostas de cada dupla. |

1. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

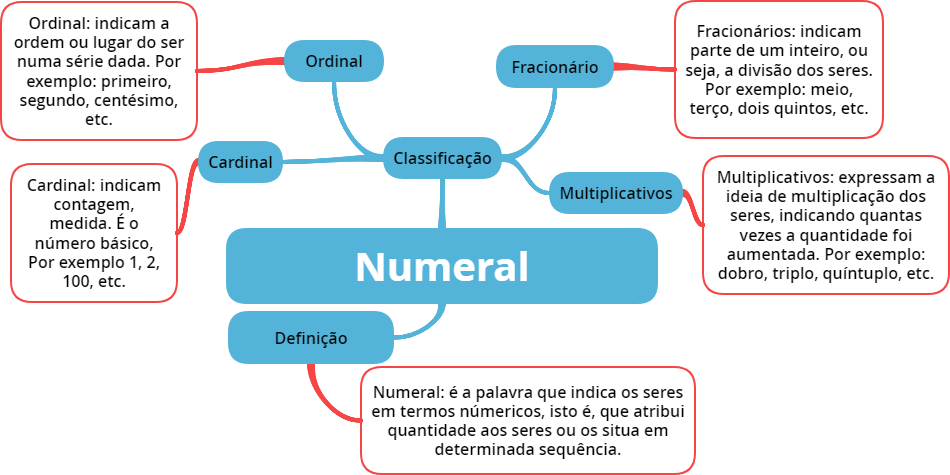
|  |
| --- |
| ANDRINI, A. Praticando Matemática, 7/Álvaro Andrini e Maria José Vasconcelos. 2012.  PHET Interactive simulations – (https://goo.gl/YxVLqv) |

**Plano de Atividade**

**O que se pretende:**

* Aprimorar a assertividade sobre a multiplicação de números inteiros.

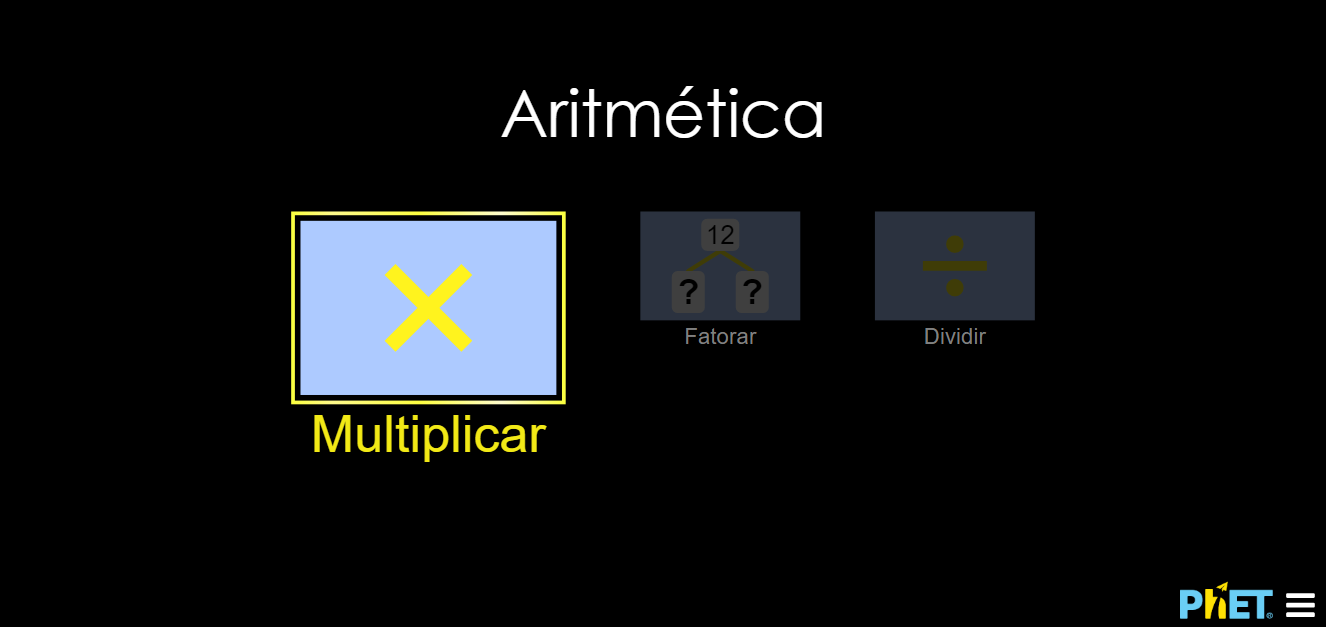
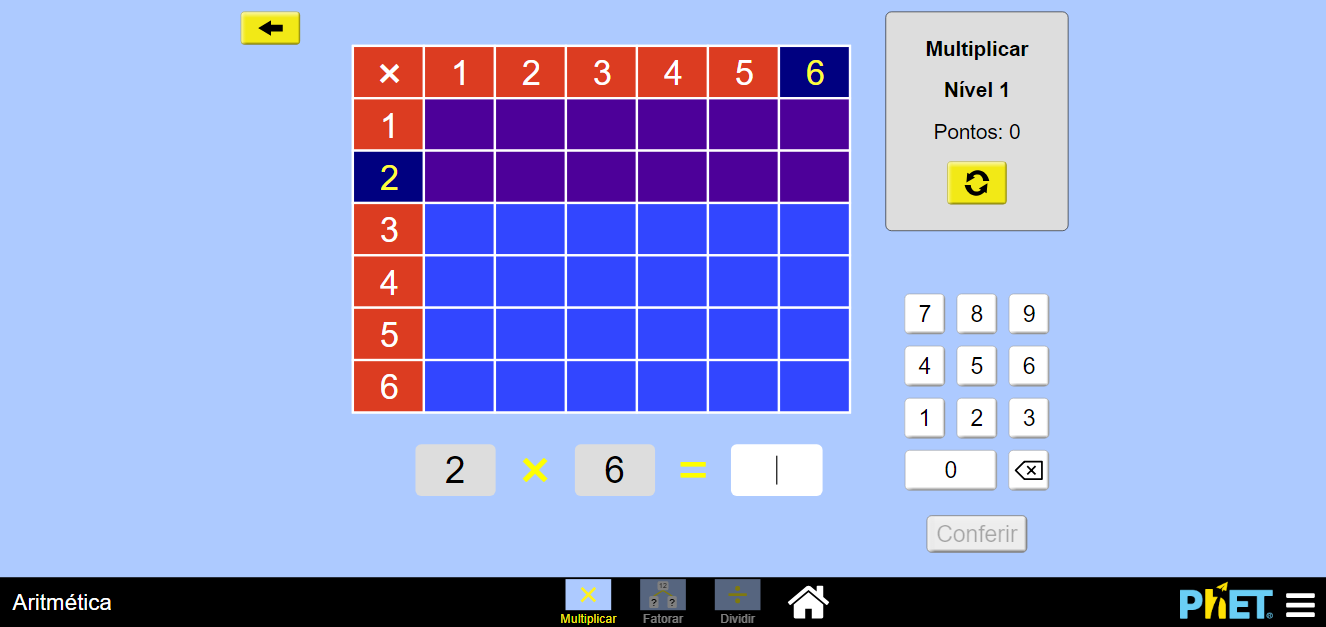
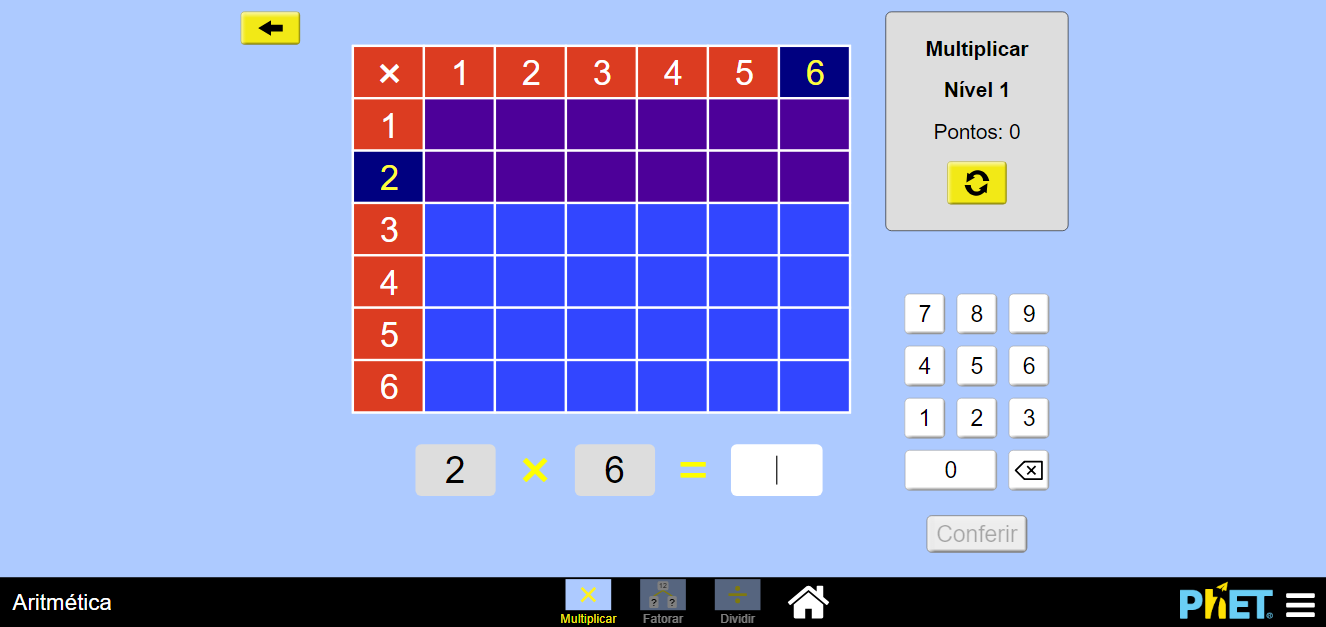
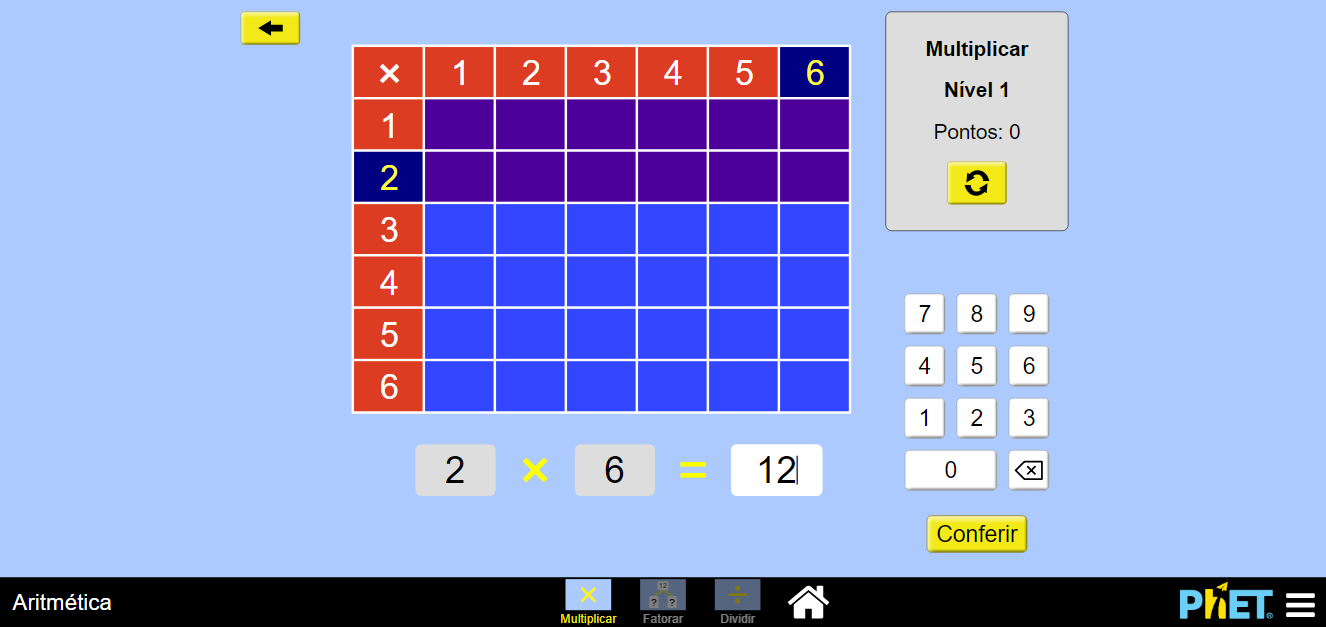
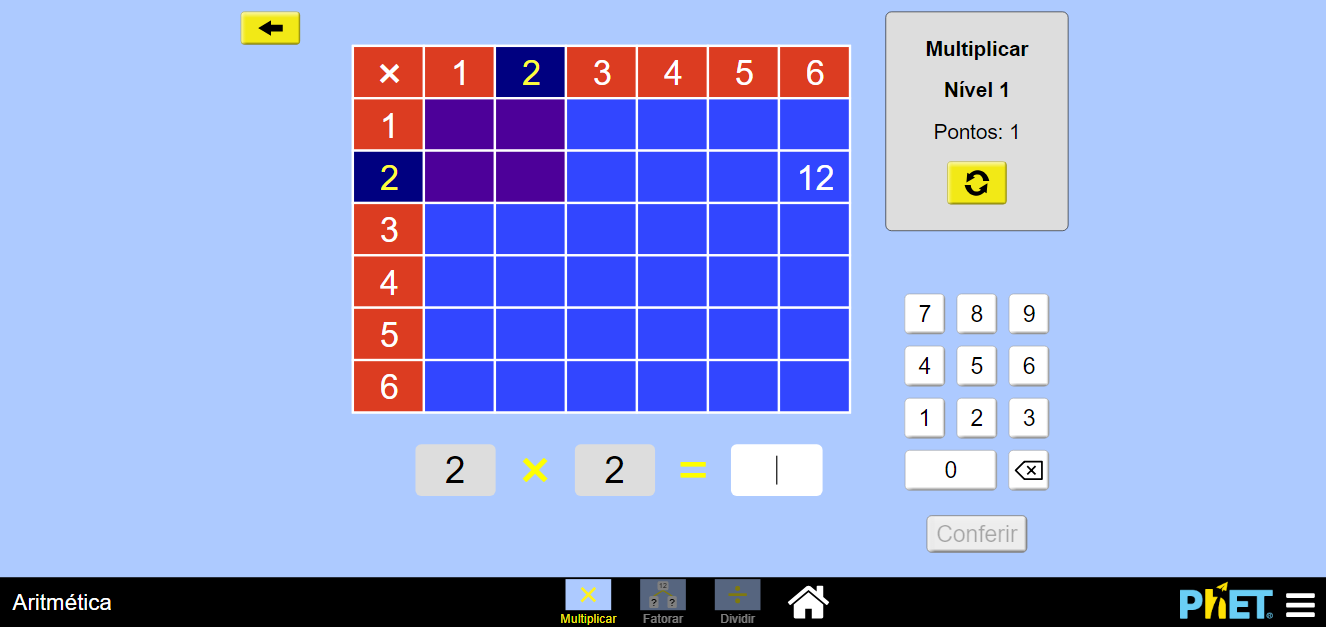
**Conceitos relacionados:**



**Recurso didático empregado:**

* Aritmética (https://phet.colorado.edu/pt\_BR/simulation/arithmetic)

**Como utilizar o recurso didático**

1. Após acessar o link selecione a opção.   
   
2. Selecione o nível da multiplicação   
   
3. Abaixo terá as multiplicações do nível em destaque.   
   
4. Utilizando os números em destaque, digite o valor do produto da multiplicação apresentada.   
   
5. Clica no botão conferir, para verificar se a resposta está correta.  
   
6. Quando o aluno acerta a multiplicação proposta ele ganhará um ponto e a resposta correta preencherá a tabela de multiplicação.   
   

**Qual a sua atividade?**

1. Ative o temporizador do simulador e responda as questões propostas pelo simulador.  
   
2. Ao finalizar o primeiro nível, chame o professor para conferir o tempo gasto para responder as multiplicações propostas.
3. Faça o mesmo procedimento nos níveis subsequentes da multiplicação.

**Atividade complementar**

1. Abra o simulador e responda os desafios propostos na opção de fatorar.

**Para saber mais:**

* **Livro** - ANDRINI, A. Praticando Matemática, 7/Álvaro Andrini e Maria José Vasconcelos. 2012.
* **App** - Matemática, Treine seu Cérebro (<https://goo.gl/o9jjYs>).
* **Site** – Só matemática (<https://www.somatematica.com.br/efund.php>).