



92 - Sequência Didática: Desenvolvimento de potenciação com TDIC

Enaldo Vieira de Melo – Instituto Federal de Alagoas (IFAL), enaldo.melo@ifal.edu.br; Dr. Luís Paulo Leopoldo Mercado – Universidade Federal de Alagoas (UFAL);
luispaulomercado@gmail.com

Metodologias de ensino e avaliação

Sequência Didática; Tecnologias Digitais; Matemática; Ensino Fundamental

Introdução

As tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) têm se tornado um aliado na educação, e através de recursos como a internet, *softwares*, *applets*, vídeos, áudios, vêm colaborando com o ensino e a aprendizagem. Assim, criar estratégias didáticas usando as TDIC pode ser um caminho para despertar o interesse dos estudantes e melhorar a aprendizagem (PRENSKY, 2001). A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) traz como competências gerais para a educação básica a compreensão e utilização dessas tecnologias para, entre outros, produzir conhecimentos (BRASIL, 2018). Assim, propomos uma Sequência Didática para o desenvolvimento do conteúdo de Potenciação para o 6º ano do Ensino Fundamental com tecnologias digitais, (Objetos Virtuais de Aprendizagem - OVA), atendendo assim a BNCC EF06MA03: resolver e elaborar problemas que envolvam cálculos (mentais ou escritos, exatos ou aproximados) com números naturais, por meio de estratégias variadas, com compreensão dos processos neles envolvidos com e sem uso de calculadora (BRASIL, 2018, p.300).

Metodologia

Utilizando Smartphone, computador ou tablet e internet, as etapas da sequência, com duração de 150 min, se constituem na utilização dos seguintes Objetos Virtuais de Aprendizagem:

1. Game “Quem Quer ser Matemático – Potências”, disponível em <https://www.casadasciencias.org/recurso/6765>;
2. Animação “Nunca esqueça como calcular uma potência!”, disponível em <https://youtu.be/X-uQGTmXCz0>;
3. Game “Torre de Hanói”, disponível em https://www.walter-fendt.de/html5/mde/towerhanoi_de.htm;
4. Game Exponential Rules, disponível em <https://www.wisc-online.com/arcade/games/mathematics2/algebra/24837/exponential-rules>;
- e 5. Laboratório Virtual, disponível em https://phet.colorado.edu/pt_BR/simulations/area-model-introduction.

Considerações

Acreditamos que usar sequências de ensino e aprendizagem que utilizam tecnologias do cotidiano discente, têm grande potencial de estimular, motivar e desenvolver uma aprendizagem mais prazerosa e significativa.

Referências

- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.
- PRENSKY, M. Digital natives digital immigrants. In: PRENSKY, Marc. On the Horizon. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001.