



## PLANO DE AULA

<b>Titulo:</b>	Voce entende? Ajude os outros a entender!
<b>Autor(es):</b>	Katarzyna Rak
<b>Duração:</b>	60 minutos

### Sumário:

<b>Assunto</b>	Mathematics
<b>Idade dos alunos</b>	10-13
<b>Tempo de preparação</b>	30 minutes
<b>Materiais didáticos/recursos</b>	Mobile devices, Internet connection <a href="https://brainly.in/">https://brainly.in/</a>

### Finalidades (conhecimentos/com petências)

	O objetivo da lição é aumentar as habilidades matemáticas. Para a lição, precisaremos que você crie uma conta na plataforma brainly, que é a maior comunidade educacional para aprendizado entre pares. Por meio desta lição, os alunos desenvolverão suas habilidades matemáticas, aumentarão suas habilidades de comunicação e expandirão sua alfabetização digital. Os alunos irão: - Expandir seus conhecimentos matemáticos - Aumentar sua capacidade de resolver problemas matemáticos - Aumentar sua competência digital - Solidificar seus conhecimentos matemáticos existentes
--	--

Nome da atividade	Metodos e formas de trabalho	Tempo
		10 min.

Changing lives. Opening minds

Co-funded by the Erasmus+ programme of the European Union.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



<b>1. Introdução</b>	No início da aula, o professor deve explicar aos alunos o que é a plataforma brainly, como funciona e como se cadastrar na plataforma.
<b>2. Vamos começar</b>	Na plataforma, escolhemos uma disciplina: Matemática. <b>10 min</b> Os alunos devem escolher qualquer tarefa e resolvê-la com instruções exatas para resolver o problema de matemática.
<b>3. Discussão</b>	Uma vez que cada aluno tenha resolvido uma tarefa, passamos para uma discussão sobre se navegar na plataforma é fácil? Foi difícil resolver a tarefa? Você fica satisfeito em ajudar outro aluno a entender a tarefa? <b>10 min</b>
<b>4. Competição</b>	Uma vez resolvidos todos os problemas e preocupações, o professor lança um desafio aos alunos. Ele define um cronômetro para 20 minutos e pede aos alunos que resolvam o maior número possível de tarefas. <b>20 min</b>
<b>5. Resumo e avaliação</b>	Quando os 20 minutos se esgotarem, o professor verifica quem resolveu mais tarefas corretamente. A pessoa com mais respostas corretas ganha um prêmio predeterminado. <b>10 min</b>
<b>6. Conclusões</b>	Discussão sobre a utilidade da ferramenta e as impressões gerais dos alunos. <b>10 min</b>

### Avaliação

Reflexão, discussão, avaliação de tarefas concluídas, avaliação de competências digitais.