

A MÍDIA COMO MEDIADORA NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO DA TABUADA

*Vanice Inês Folgiarini Perin*¹

*Geiselle de Oliveira*²

*Maico F. Wilges Carneiro*³

*Roseli Terezinha Alves*⁴

RESUMO

Por se tentar fazer a ligação entre o Ensino, a Pesquisa e a Extensão, observou-se os seguintes encaminhamentos: Diagnóstico do nível do conhecimento matemático sobre o uso da tabuada com discentes da Rede Pública Estadual; apresentação de uma proposta metodológica alternativa usando as mídias inovadoras; construção de jogos e utilização de softwares que possam vir a sanar as possíveis deficiências existentes e detectadas no diagnóstico; aplicação de uma metodologia alternativa fazendo uso das mídias tecnológicas. No atual momento histórico e tirando proveito da grande era tecnológica que vivemos, a qual está cada dia mais acessível e sendo assim mais presente na vida das pessoas, o uso de mídias, de uma maneira mais dinâmica poderá vir auxiliar no processo ensino-aprendizagem, para que os discentes compreendam e possam utilizar isso em seu cotidiano tanto estudantil, quanto no seu meio social. É de longa data que se percebe que o caminho para a efetiva aprendizagem para qualquer disciplina, não é único, e por este fato ser de fundamental importância, é imprescindível conhecer novas possibilidades de trabalho que possam ser realizadas nas salas de aula. Devido à defasagem educacional, voltada para problemas matemáticos, neste caso a tabuada, que se desenvolve juntamente com o avanço das mídias tecnológicas. Torna-se necessário buscar alternativas de uma nova metodologia de trabalho. Através deste projeto pensa-se alcançar resultados que venham recuperar esta perda introduzindo este

¹ Acadêmica do 2º ano do curso de Licenciatura em Matemática da UTFPR Campus Pato Branco, é atualmente bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência/CAPES. vanice1903@hotmail.com

² Acadêmica do 2º ano do curso de Licenciatura em Matemática da UTFPR Campus Pato Branco, é atualmente bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência/CAPES. geisyelle1@hotmail.com

³ Possui graduação em Matemática pela Universidade Federal do Paraná (2007) e é Mestre em Matemática Aplicada pela UFPR (2010). Atualmente é professor assistente da UTFPR-Campus Pato Branco.delgino@utfpr.edu.br

⁴ Possui graduação em Matemática pela Universidade Federal do Paraná (2007) e é Mestre em Matemática Aplicada pela UFPR (2010). Atualmente é professor assistente da UTFPR-Campus Pato Branco. delgino@utfpr.edu.br

avanço tecnológico com uma nova metodologia de ensino, com jogos e softwares que estejam voltados a atual sociedade que vivemos, tornando-se mais atraente ao discente, gerando o interesse do mesmo, de maneira que possa aprender se divertindo, e assim gerar resultados positivos para a educação.

Palavras-chave: Educação; Tecnologia; Matemática.

INTRODUÇÃO

Pesquisas sobre educação mostram que novas teorias voltadas para o ensino-aprendizagem surgiram no decorrer das últimas décadas. Muitos pesquisadores buscam a razão de tanta dificuldade apresentada pelos alunos no decorrer do ensino aprendizagem.

A Matemática é vista por muitos alunos como uma área de grandes dificuldades e insatisfações e, quando isso ocorre, há um desinteresse muito grande no seu processo de ensino e aprendizagem. A história nos mostra que em determinados períodos, a Matemática, foi utilizada como instrumento de seleção de alunos, como aptos ou inaptos, e que buscavam pela educação um crescimento.

O papel da escola frente à sociedade deveria ser de desenvolver no educando possibilidades de articular teoria à prática de forma crítica e transformadora, contudo, esta realização mostra-se diferente, na medida em que a escola está inserida num conteúdo capitalista e é um dos instrumentos que garante a hegemonia deste modelo social.

Dados estatísticos também demonstram essas dificuldades: No último exame Pisa (Programa Internacional de Avaliação dos Estudantes) em 2003, cujo foco foi matemática, os alunos brasileiros amargaram o pior resultado entre os países avaliados. Segundo Maria Teresa Soares, consultora do MEC nesse programa e professora da Universidade Federal do Paraná (UFPR) mesmo aos 15 anos, idade em que participam do exame, os estudantes ainda não dominaram conceitos básicos da multiplicação.

O Sistema de Avaliação do Ensino Básico (Saeb), feito pelo MEC no País e que avalia a matemática de alunos de 4^a, 8^a série e 3^o ano do ensino médio, mostra também resultados insuficientes dos alunos brasileiros.

A partir destes dados e de outras observações é que neste artigo nos deteremos principalmente na dificuldade enfrentada pelos alunos com a aprendizagem da matemática, pois é tema pertinente e amplo, que requer estudos, reflexões e possíveis considerações.

O professor nesta situação é, muitas vezes, um dos instrutores no sistema capitalista que proporciona a seletividade e exclusão do aluno à educação. Os professores recebem os conteúdos prontos através de currículos e livros didáticos que são provenientes de um sistema de ensino que possui o poder de elaboração destes conteúdos, sem haver participação da comunidade escolar nesta elaboração.

O professor, mesmo que inconscientemente, pratica esta concepção que vem inculcada desde sua formação acadêmica sem dar-se conta, que todo ato tem um objetivo. Nada é feito ao acaso na Educação. Ele tem a preocupação de ensinar regras, macetes, “caminhos” mais fáceis de se chegar as respostas. O aluno vai recebendo todas as informações e repetindo-as, através de exercícios que reforçam habilidades, mas não o levam a construção, somente a reprodução.

Ainda assim, podemos observar que o ensino da matemática, passou por diversas mudanças ao longo dos anos, mudanças que acabaram refletindo fortemente no processo de ensino aprendizagem atual.

Duarte (1987), afirma que a aprendizagem matemática fundamental em técnicas de reprodução e memorização momentânea, já não satisfaz mais as necessidades da sociedade em geral.

Para a escola tradicional, nas décadas de 70 e 80, saber a tabuada de cor, era “ponto de honra” tanto para alunos, quanto para os professores, o que mostra, que as dificuldades de aprender a tabuada por parte dos alunos, hoje são mínimas, se comparadas às dificuldades destas décadas.

A partir da segunda metade do século XX a matemática começou a ter novos caminhos, o que significa, que a partir daí, surgiu uma preocupação com o processo de ensino aprendizagem da matemática, dando início a mudanças que são fundamentais e necessárias para a prática do professor.

Para Goñi e González (1987), autoras que analisam as operações intelectuais que estão presentes em alguns jogos de regra, os resultados conseguidos pelas crianças no desenvolvimento dos jogos nascem das condutas inteligentes, com a intenção de resolver um problema, por meio de uma atitude reflexiva séria, ante as perturbações que a realidade apresenta, como resposta a uma necessidade de resolver um mistério, algo desconhecido, e também, como uma necessidade de Maria José de Castro Silva e Rosely Palermo Brenelli Revista de Educação Matemática ajustar-se às coisas. Essas condutas podem converter-se em lúdicas, quando descontextualizadas das situações que lhe deram origem, e são exercidas por simples prazer de serem efetuadas.

Com o intuito de responder a problematização, apresentamos como objetivo geral: Pesquisar e propor atividades de aprendizagem que se caracterizem como interferências pedagógicas que poderão promover a superação das dificuldades de aprendizagem da tabuada dentro de uma perspectiva histórico cultural.

A UTILIZAÇÃO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO

“A importância da reforma dos sistemas educativos é apontada pelas organizações internacionais como uma prioridade na preparação dos cidadãos para essa sociedade pós-moderna. Não é à toa que a introdução das novas tecnologias digitais na educação apresentou mudanças para a dinâmica social, cultural e tecnológica.”(ANJOS, Juracy. 30 jan. 2007).

Os computadores possuem diferentes tipos de utilidades compatíveis com o mundo em que vivemos. Por meio dele podemos desenvolver simultaneamente várias habilidades, facilitando a formação de indivíduos polivalentes e multifuncionais. Diferentemente de uma máquina de escrever, que, por exemplo, possibilita a formação de um único profissional; o datilógrafo. Portanto é preciso visualizar esta situação social que estamos vivendo. A educação precisa estar atenta as propostas e não se marginalizar, tornando-se absoluta e sem flexibilidade. Algumas dessas mudanças podem ser realizadas pelo professor que, tendo uma visão de futuro e de mente aberta para refletir criticamente sobre sua prática no processo de ensino-aprendizagem, torna-se um agente ativo no sistema educacional.

O computador é uma máquina que possibilita a interatividade em tempo real. O conceito básico de diferenciação dessa máquina em relação às demais, também se dá por conta do seu próprio sistema de funcionamento: entrada, processamento e saída de informações – sistema do qual nenhuma outra máquina dispõe.

A utilização da informática como instrumento pedagógico busca aulas mais criativas, motivadoras, dinâmicas e que envolvam os estudantes em novas descobertas e aprendizagem. Assim a tecnologia atrai mais a atenção dos alunos, o computador torna mais fácil o aprendizado de disciplinas difíceis, e aumenta o desempenho escolar.

Os ambientes de informática proporcionam aspectos positivos relevantes; os

estudantes adquirem autonomia nos trabalhos, de acordo com suas características pessoais, além de ficarem mais motivados, tornam-se mais criativos. A curiosidade é um elemento aguçado na informática, visto que é ilimitada a disponibilidade de sites. Passa a estimular o aprendizado de novas línguas e contribui para o desenvolvimento de habilidades de comunicação e de estrutura lógica do pensamento.

Utilizar a informática na área educacional é bem mais complexo que a utilização de qualquer outro recurso didático até então conhecido. Ela se torna muito diferente em função da diversidade de recursos disponíveis. Com ela é possível pesquisar, criar desenhos, efetuar cálculos, simular fenômenos, entre outras ações. Nenhum outro recurso didático oferece tantas oportunidades de utilização sendo que, a tecnologia é a que mais vem sendo usada no mercado de trabalho.

É importante lembrar que não existe uma forma correta de utilização da informática educativa. O que determina sua validade é o fato de atingir ou não os objetivos propostos nas escolas.

A tecnologia educacional esta relacionada aos antigos instrumentos de ensino aprendizagem, como giz, lousa, retroprojetor, rádio, televisão, computador, são todos elementos instrumentais componentes da tecnologia educacional. Todos os instrumentos são de uso limitado, com exceção do computador, que em relação aos demais recursos tecnológicos no âmbito educacional, visto que só ele executa o que ordenamos; portanto, limita-se aos nossos potenciais e anseios.

A escola utiliza o computador como ferramenta independentemente da abordagem, para complementos e sensibilizações disciplinares ou projetos educacionais. Entretanto um grande obstáculo encontrado é a dificuldade em interligar os instrumentos tecnológicos a educação dos discentes, pois fazer com que essas ferramentas de fato auxiliem o ensino e a produção de conhecimento em sala de aula não é tarefa fácil. Por este fato a introdução de novas metodologias que façam uso da tecnologia vem sendo um grande desafio, devido a eventuais lacunas na formação e atualização de professores e a limitações de acesso à internet.

REVISÃO LITERÁRIA

No século VI antes de Cristo, Pitágoras inventou uma tabela, chamada tabuada da

multiplicação, na qual é possível efetuar todas as multiplicações existentes. (anexo 1)(CURIOSIDADE MATEMÁTICA, 2006).

Essa tabela começou a ser de total importância na resolução desde exercícios simples e complexos.

Desde então a tabuada veio ganhando espaço em meio a sociedade, facilitando a vida de mercadores, cobradores de impostos entre outros, de modo a estar presente até hoje em nossa sociedade, mas agora de uma maneira mais fragmentada e desentendida, o que acaba de certa forma limitando a vida estudantil dos discentes atuais.

Mas por que antigamente sabia-se a tabuada e agora não mais?

Segundo MARCONDES (2010)¹, “até os anos 60 era pedagogicamente correto que os professores exigissem a tabuada de multiplicação de cor, na ponta da língua, repetindo o texto da tabuada numa cantilena. Era um cantar de palavras sem significado, era apenas a exposição oral de uma sequência de palavras, de um dado repertório matemático, tendo como centro do pensamento a memória”.

Nesse momento histórico, os discentes aceitavam tudo, sem ter um olhar crítico, isso até porque a autoridade dos professores era muito maior, e assim muitas vezes apenas decoravam diferentemente dos discentes atuais, que como resultado da sociedade moderna, acabam tornando-se mais “descansados”, não tendo interesse pela busca do conhecimento e também não aceitando coisas sem alguma explicação lógica ou racional.

Como muitas vezes este processo de ensino-aprendizagem ocorre de uma maneira mecânica, as crianças não conseguem entender, muito menos gostar, tanto da tabuada quanto da própria matemática.

Deste modo, atualmente é necessário buscar, e muitas vezes criar metodologias de ensino alternativas que visam encontrar alguma solução a esse problema que inibe o desenvolvimento estudantil do discente. Para sanarmos este problema, de acordo com OFÉLIA MARCONDES (2010) é necessário que aplique-se a tabuada de uma maneira que haja compreensão real por parte do discente, e não a antiga metodologia baseada na ação de decorar.

Em virtude disto, buscamos metodologias que possam fazer com que o discente se apegue ao ato de estudar, conseqüentemente que aprenda de maneira efetiva.

Então, em proveito da grande era tecnológica que vivemos, a qual está cada dia mais acessível e assim mais presente na vida das pessoas, cremos que uso de mídias, de uma maneira mais dinâmica possa auxiliar no processo ensino-aprendizagem, para que os discentes compreendam e possam utilizar isso em seu cotidiano tanto estudantil, quanto social.

Sabemos que os computadores possuem diferentes tipos de utilidades, compatíveis com o mundo que vivemos em constante mutação e interativo. Por meio dele podemos desenvolver simultaneamente várias habilidades facilitando a formação de indivíduos polivalentes e multifuncionais.

Visualizando esta situação social que estamos vivendo podemos dizer que O computador é uma máquina que possibilita a interatividade em tempo real atraindo mais a atenção dos alunos e torna mais fácil o aprendizado de disciplinas difíceis, e aumenta o desempenho escolar.

Quando usamos mídias alternativas que tem como característica básica sua forma de comunicação que se aproxima muito do modo que se estrutura o pensamento da criança, possibilitamos desenvolver a criatividade e explorar os micromundos fora dos limites impostos pelos currículos da escola tradicional.

Os ambientes de informática proporcionam aspectos positivos relevantes; os estudantes adquirem autonomia nos trabalhos, de acordo com suas características pessoais, além de ficarem mais motivados, tornam-se mais criativos. A curiosidade é um elemento aguçado na informática, visto que é ilimitada a disponibilidade de sites. Passa a estimular o aprendizado de novas línguas. Contribui para o desenvolvimento de habilidades de comunicação e de estrutura lógica do pensamento.

Utilizar a informática na área educacional é bem mais complexo que a utilização de qualquer outro recurso didático até então conhecido. Ela torna muito diferente em função da diversidade de recursos disponíveis. Com ela é possível pesquisar, criar desenhos, efetuar cálculos, simular fenômenos, entre outras ações. Nenhum outro recurso didático oferece tantas oportunidades de utilização sendo que, a tecnologia é que mais vem sendo usada no mercado de trabalho.

É importante lembrar que não existe uma forma correta de utilização da

informática educativa. O que determina sua validade é o fato de atingir ou não os objetivos propostos nas escolas.

A escola é uma tecnologia da educação com a escolaridade maciça, as salas de aulas são invenções tecnológicas criadas com a finalidade de realizarem uma tarefa educacional. É um meio de organizar uma grande quantidade de pessoas para que possam aprender determinadas coisas.

A tecnologia educacional esta relacionada aos antigos instrumentos de ensino aprendizagem, como giz, lousa, retroprojetor, radio, televisão, computador, são todos elementos instrumentais componentes da tecnologia educacional.

Todos os instrumentos são de uso limitado com exceção do computador, que em relação aos demais recursos tecnológicos, no âmbito educacional, visto que só ele executa o que ordenamos; portanto, limita-se aos nossos potenciais e anseios.

A escola utiliza o computador como ferramenta, independentemente da abordagem. A escola usa o computador para complementos e sensibilizações disciplinares ou projetos educacionais.

TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO MATEMÁTICA

No processo de desenvolvimento de estratégias de jogo, acredita-se que o aluno envolve-se com o levantamento de hipóteses e conjecturas, aspecto fundamental no desenvolvimento do pensamento científico, inclusive matemático. Esta é uma abordagem metodológica baseada no processo de construção do conhecimento matemático do aluno através de suas experiências com diferentes situações problemas. São diversas as linhas metodológicas enfatizando a construção de conceitos matemáticos pelos alunos, onde eles se tornam ativos na sua aprendizagem. Os alunos deixam de ter uma posição passiva diante da sua aprendizagem da matemática. Eles deixam de acreditar que a aprendizagem da matemática possa ocorrer como consequência da absorção de conceitos passados a eles por um simples processo de transmissão de informação.

[...] perceber o papel desempenhado pelo conhecimento matemático no desenvolvimento da tecnologia e a complexa relação entre ciência e tecnologia ao

longo da história; acompanhar criticamente o desenvolvimento tecnológico contemporâneo, tomando contato com os avanços das novas tecnologias nas diferentes áreas do conhecimento para se posicionar frente às questões de nossa atualidade (BRASIL, 2002, p. 117-118).

É difícil, em um trabalho escolar, desenvolver a matemática de forma rica para todos os alunos se enfatizarmos apenas uma linha metodológica única. A melhoria do ensino de matemática envolve, assim, um processo de diversificação metodológica, porém, tendo uma coerência no que se refere a fundamentação psicológica das diversas linhas abordadas.

De acordo com Macedo (2000) o uso de jogos é um meio de diversão, que acaba por motivar, criar habilidades, estimular o raciocínio e a capacidade de compreensão dos conteúdos matemáticos. Além disso, a utilização faz com que o educando compreenda regras a serem utilizadas no processo de aquisição do conhecimento e assimile conteúdos que até então pareciam abstratos, a tabuada é um exemplo disso, que geralmente os alunos decoram sem saber que é uma forma diferente de escrever a soma de tais números.

DESENVOLVIMENTO DO PROJETO:

Para iniciarmos o desenvolvimento do projeto, faz-se necessário um diagnóstico sobre o nível que se encontram os alunos das séries finais do ensino fundamental, no que se refere ao conhecimento do uso da tabuada. Para tanto, aplicar-se-á uma prova de conhecimentos básicos do uso da tabuada de multiplicação, pois, temos como hipótese que os discentes estão chegando ao sexto ano sem ter o conhecimento básico e indispensável para a continuidade dos estudos.

A partir dessa suposição, elaboramos uma avaliação para obtermos uma estimativa concreta do nível de conhecimento dos alunos, cujo resultado obtido nos indicou que realmente as hipóteses que supomos são verdadeiras.

As turmas selecionadas a ser aplicado o projeto fazem parte do corpo discente do Colégio Estadual Arnaldo Busato, que se situa na zona urbana do município de Coronel Vivida, cidade localizada no sudoeste do Estado do Paraná, a 420 quilômetros da capital, Curitiba. A cidade possui, de acordo com dados do censo 2010 do IBGE, 21 692 habitantes, e tem sua economia baseada na agricultura e pecuária. O Colégio Estadual Arnaldo Busato atende alunos oriundos da zona urbana e rural, vindos

de famílias de nível socioeconômicos médio a baixo. De acordo com o Projeto Político Pedagógico Escolar (2008), o estabelecimento oferece 28 turmas de Ensino Fundamental, 31 turmas de Ensino Médio, Curso de Formação de Docentes e Curso Técnico em Informática, totalizando 1911 alunos com uma faixa etária de 10 a 38 anos. Atualmente, a escola conta com 117 docentes, sendo que destes 15 são professores de Matemática.

Ao todo a prova para diagnosticar o nível de conhecimento dos discentes abrangeu 4 turmas de 6º anos, totalizando um total de 100 discentes. A avaliação contou com 20 questões voltadas a tabuada, a qual deveria ser resolvida em cinco minutos.



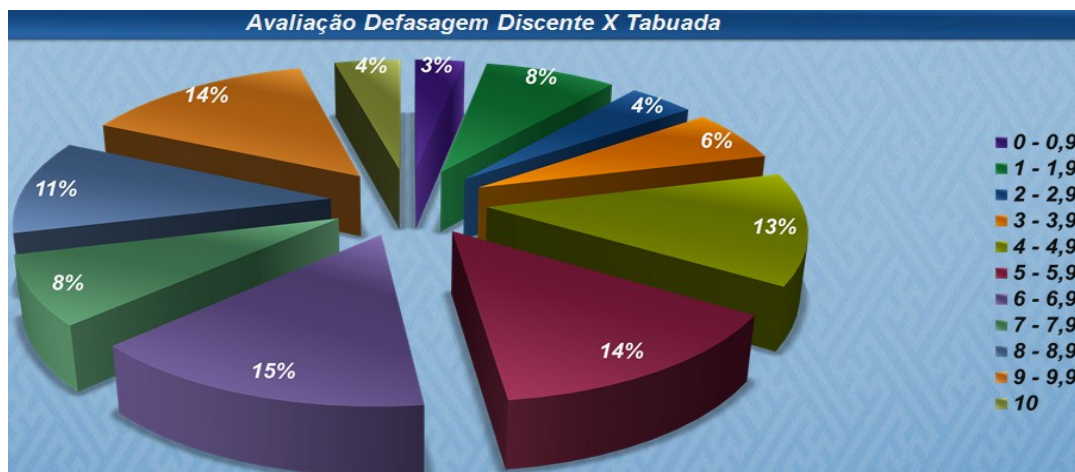
Ministério da Educação
 Universidade Tecnológica Federal do Paraná
 Campus Pato Branco
 Coordenação de Matemática



Professores: <u>Geisielle e Varice</u>	NOTA:
Discente:	

<u>3</u> x 4 =	<u>5</u> x 7 =
<u>8</u> x 8 =	<u>7</u> x 8 =
<u>2</u> x 6 =	<u>8</u> x 0 =
<u>9</u> x 9 =	<u>4</u> x 8 =
<u>6</u> x 9 =	<u>1</u> x 4 =
<u>6</u> x 8 =	<u>9</u> x 4 =
<u>3</u> x 6 =	<u>6</u> x 6 =
<u>8</u> x 3 =	<u>6</u> x 5 =
<u>2</u> x 7 =	<u>6</u> x 7 =
<u>7</u> x 7 =	<u>10</u> x 4 =

Os resultados foram expressos no gráfico abaixo:



Projeto Político Pedagógico do Colégio Estadual Arnaldo Busato – EFMNP. Coronel Vivida: SEED, 2008. 108 p. <<http://www2.pmcv.com.br/2010/dados-estatisticos.php>>. Site da Prefeitura Municipal de Coronel Vivida. Acesso em 18 jul. 2011.

Tendo em mãos a comprovação da hipótese, pretende-se dar continuidade apresentando uma proposta metodológica alternativa com o uso de mídias inovadoras e indispensáveis para motivar os educandos, haja vista, o momento histórico que estamos vivendo, de grande impulso no uso de meios tecnológicos na educação, bem como grande incentivo das políticas educacionais para a utilização de tais instrumentos.

Pretende-se aplicar jogos e softwares que poderão desenvolver atividades que venham sanar essas deficiências existentes no modo de utilização do conhecimento matemático, levando os discentes a “recuperar” a defasagem e a lacuna deixada pelo desconhecimento dessa importante parte do ensino matemático.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pensa-se que os resultados obtidos, através do desenvolvimento desse trabalho, construirão um dos alicerces matemáticos que é algo de extrema importância para a educação básica

Entende-se que o princípio multiplicativo deve ser conhecido por todos os estudantes do ensino básico, haja vista, esta parte da ciência matemática é fundamental para a projeção do cidadão no mundo do trabalho e sua consequente autonomia.

Portanto, a busca pela sanidade desse problema educacional deve ser entendida como uma necessidade pedagógica e de grande importância para o campo educacional.

APLICAÇÃO NA ESCOLA BÁSICA.

Esta pesquisa tem como ideia inicial inserir, através de mídias, a informática e a ludo-matemática como instrumentos de aprendizagem no processo de ensino, utilizando os meios tecnológicos existentes na rede educacional.

CONTRIBUIÇÃO PARA ESCOLA BÁSICA.

O ensino através de mídias incentiva a interdisciplinaridade que concilia mais temas e busca o conhecimento científico através de novos métodos. Com isso, não apenas a matemática e informática podem ser trabalhadas, como também, outras áreas do conhecimento. Contribuindo com o processo ensino aprendizagem de alunos que apresentam dificuldades na resolução de situações que envolvam o conhecimento matemático.

REFERENCIAS

SOISTAK, Maria M; PINHEIRO, Nilcéia A. M. **Memorização: Atual ou Ultrapassada no Ensino aprendizagem da Matemática.** Disponível em: <http://www.pg.utfpr.edu.br/sinect/anais/artigos/10%20Ensinodematematica/Ensinodematemati ca_artigo10.pdf>

SBEM, Sociedade Brasileira de Educação Matemática. **Revista de Educação Matemática.** Disponível em: <<http://sbempaulista.org.br/RevEdMatVol9.pdf>>

ANJOS, Juracy dos. **Educação e Tecnologia: uma aliança necessária.** Disponível em: <<http://www.overmundo.com.br/overblog/educacao-e-tecnologia-uma-alianca-necessaria>>

BASSANEZZI, R. C. **Ensino-aprendizagem com modelagem matemática: uma nova estratégia.** São Paulo: Contexto, 2002.389p.

MACEDO, Lino de, PETTY, Ana Lúcia Sicoli, PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e situações problemas.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

CURIOSIDADE MATEMÁTICA, **A tabuada de Pitágoras.** Disponível em <<http://www.blogviche.com.br/2006/02/19/curiosidade-matematica-2-a-tabuada-de-pitagoras/>>. Acesso em: 2 nov. 2011.

OFÉLIA MARCONDES, **Decorar a Tabuada Pra Quê?.** Disponível em: <<http://diariofilosofico.wordpress.com/2010/07/11/decorar-tabuada-pra-que/>>. Acesso em: 2 nov. 2011.