

Núcleo de Tecnologia Municipal- NTM

Grupo de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e Comunicação -  
GETICs

# **OFICINA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA PARA PSICOMOTRICIDADE E EDUCAÇÃO FÍSICA.**

Oficineiros: Simone da Silva Portella  
Tadeu Alan Ramos

# Justificativa

- Oportunizar aos professores da rede pública municipal a ampliação de seus conhecimentos sobre informática educativa;
- Capacitar o professor para utilização das mídias escolares;

# Atividades Psicomotoras com Gcompris:

**Onde encontrar O**

**Gcompris:Le**→Programas Educacionais  
→Multidisciplinar→1<sup>o</sup> ícone do  
Gcompris.

→ No ícone do gatinho (figura 1) → mouse, você poderá utilizar todos os jogos para trabalhar motricidade fina e manipulação do mouse em todos os jogos.

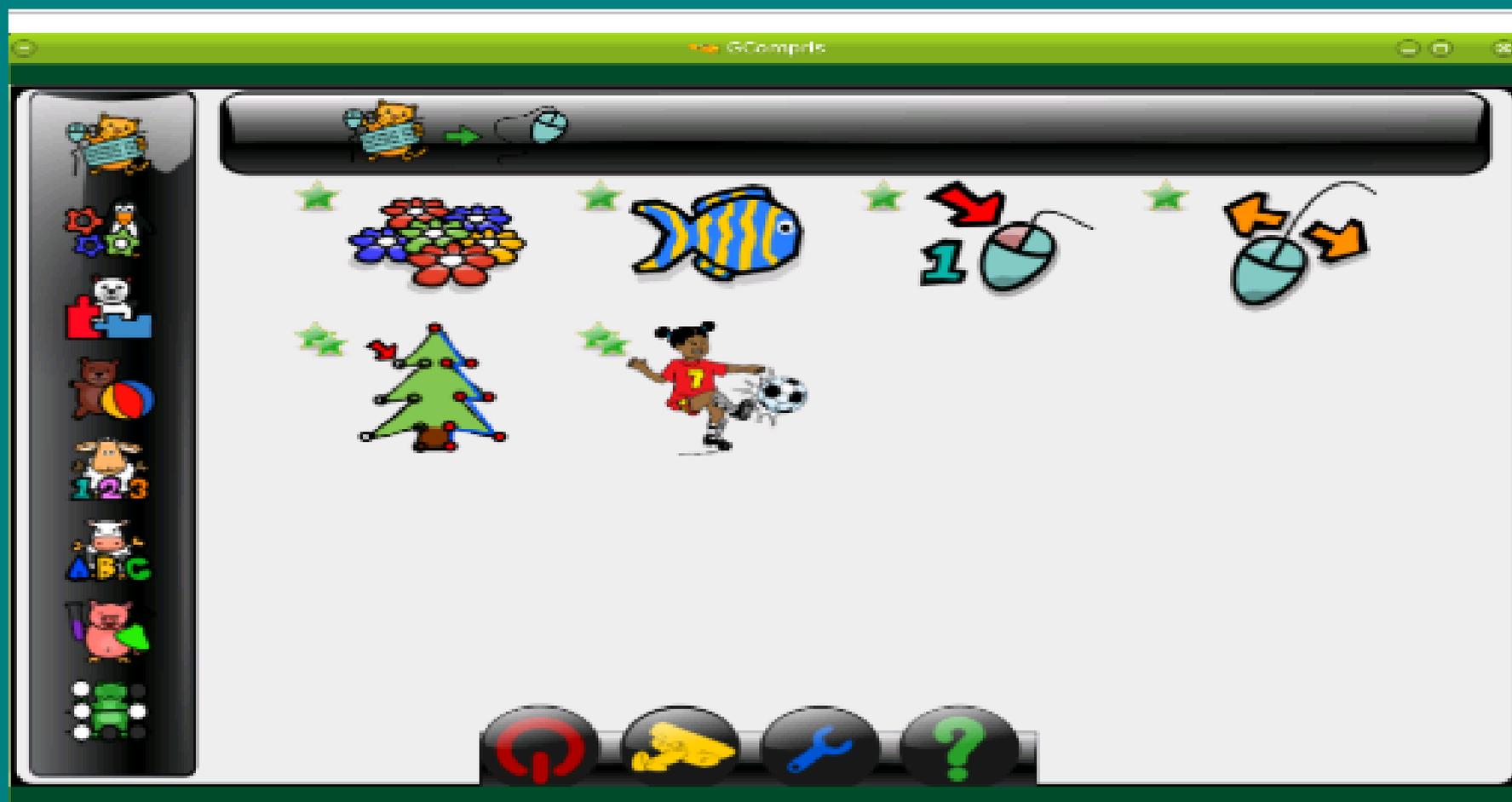


Ilustração 1: Figura 1

→ No ícone pinguim( Figura2)→ labirinto, você poderá encontrar variados tipos de labirinto, trabalhando coordenação e percepção espacial.

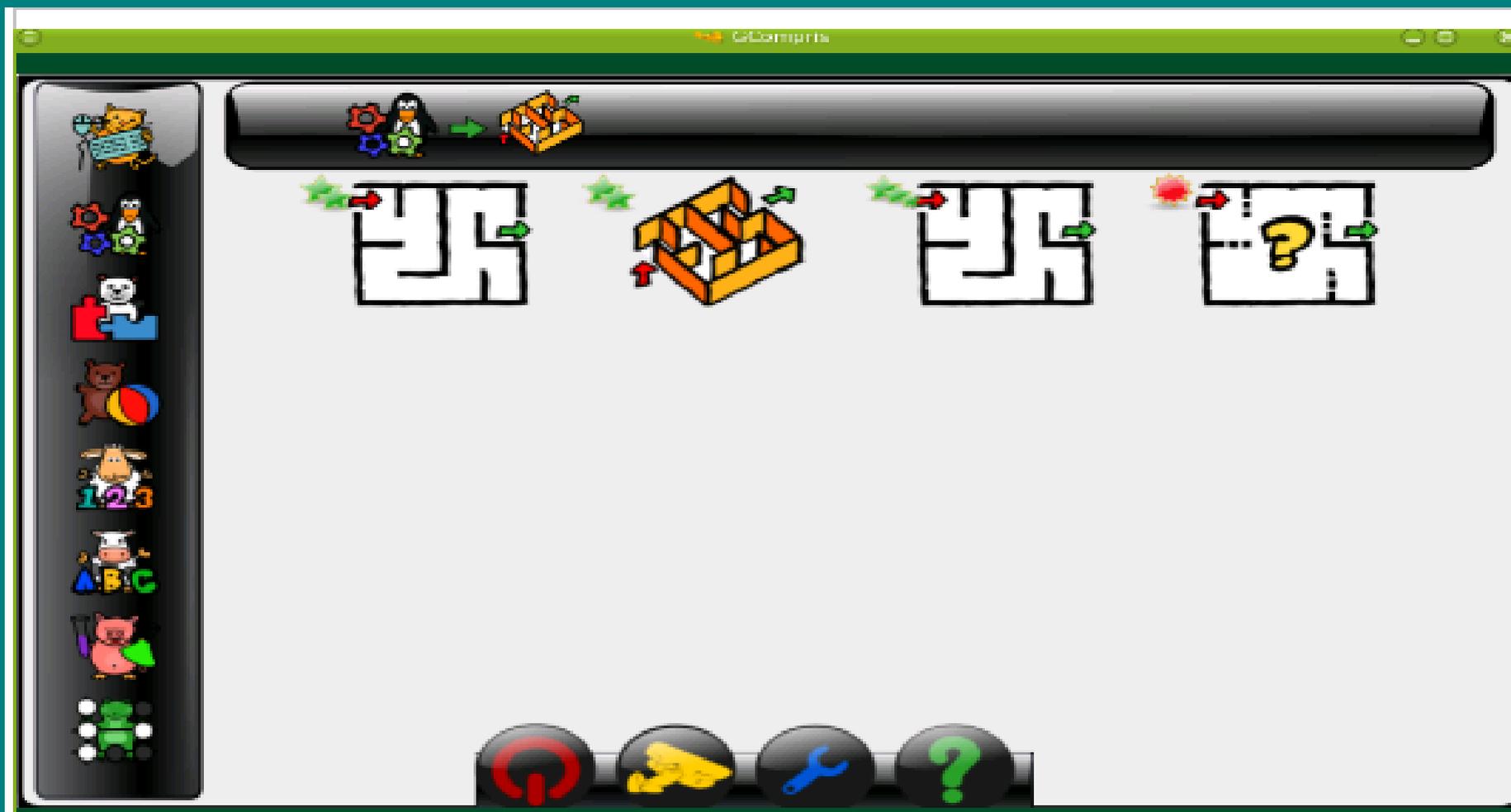


Ilustração 2: Figura 2

→No ícone pinguim(Figura3)→elefante, você poderá encontrar memória, trabalhando concentração.



Ilustração 3: Figura 3

→No ícone urso com peças de quebra cabeça(Figura4),  
você poderá utilizar os seguintes jogos

- 1) Torre de Hanói simplificada: Reproduzir a torre apresentada.
- 2) Torre de Hanói: Reproduza a torre no espaço à direita.
- 3) O jogo dos Quinze: Mova os itens para criar uma série crescente do maior para o menor
- 4) Quebra cabeça de peças deslizantes: Remova o carro vermelho do estacionamento, através do portão à direita.



Ilustração 4: Figura 4

No ícone Urso(Figura5)→bola. Objetivo: Mandar a bola para o buraco à direita

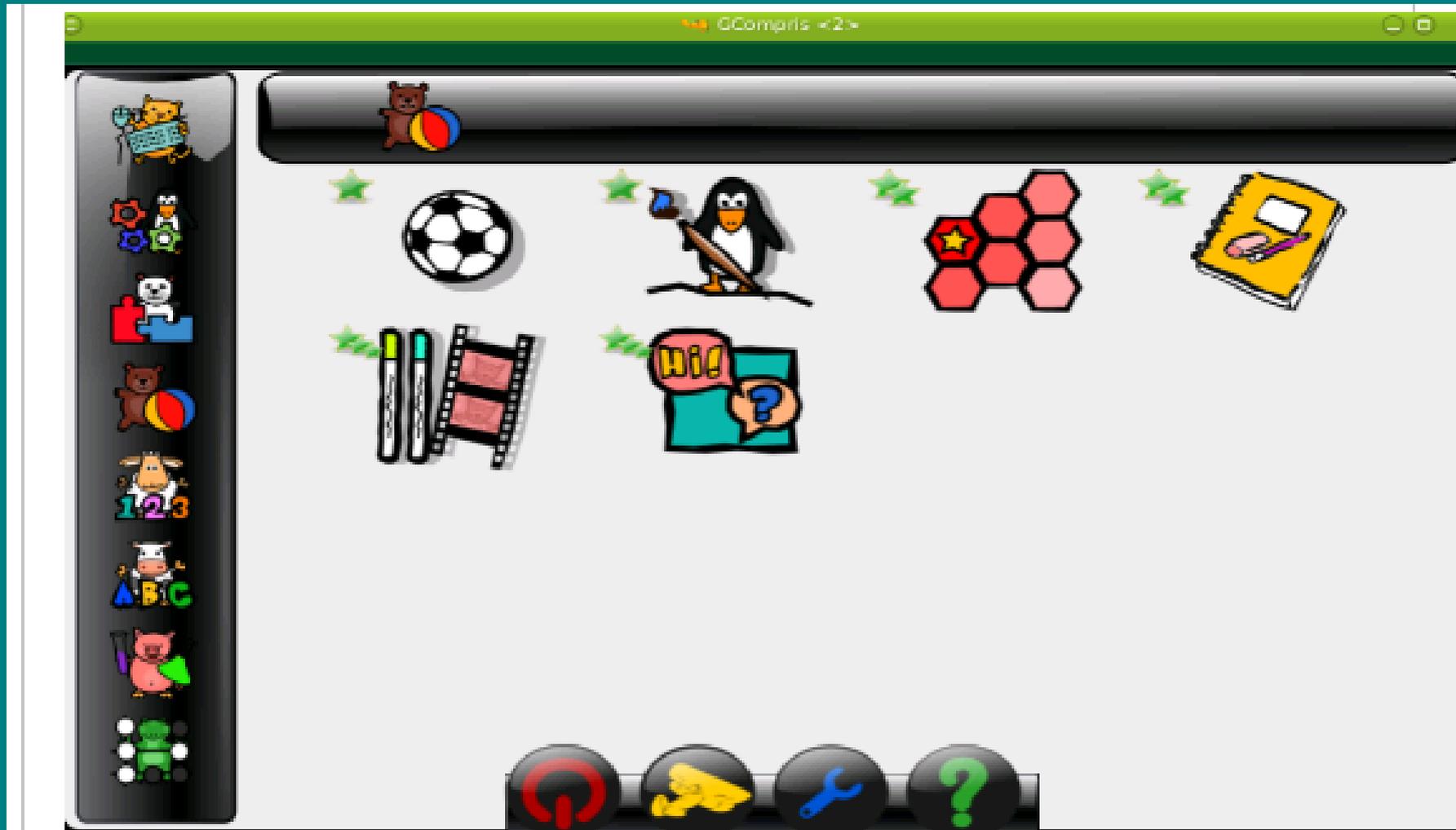
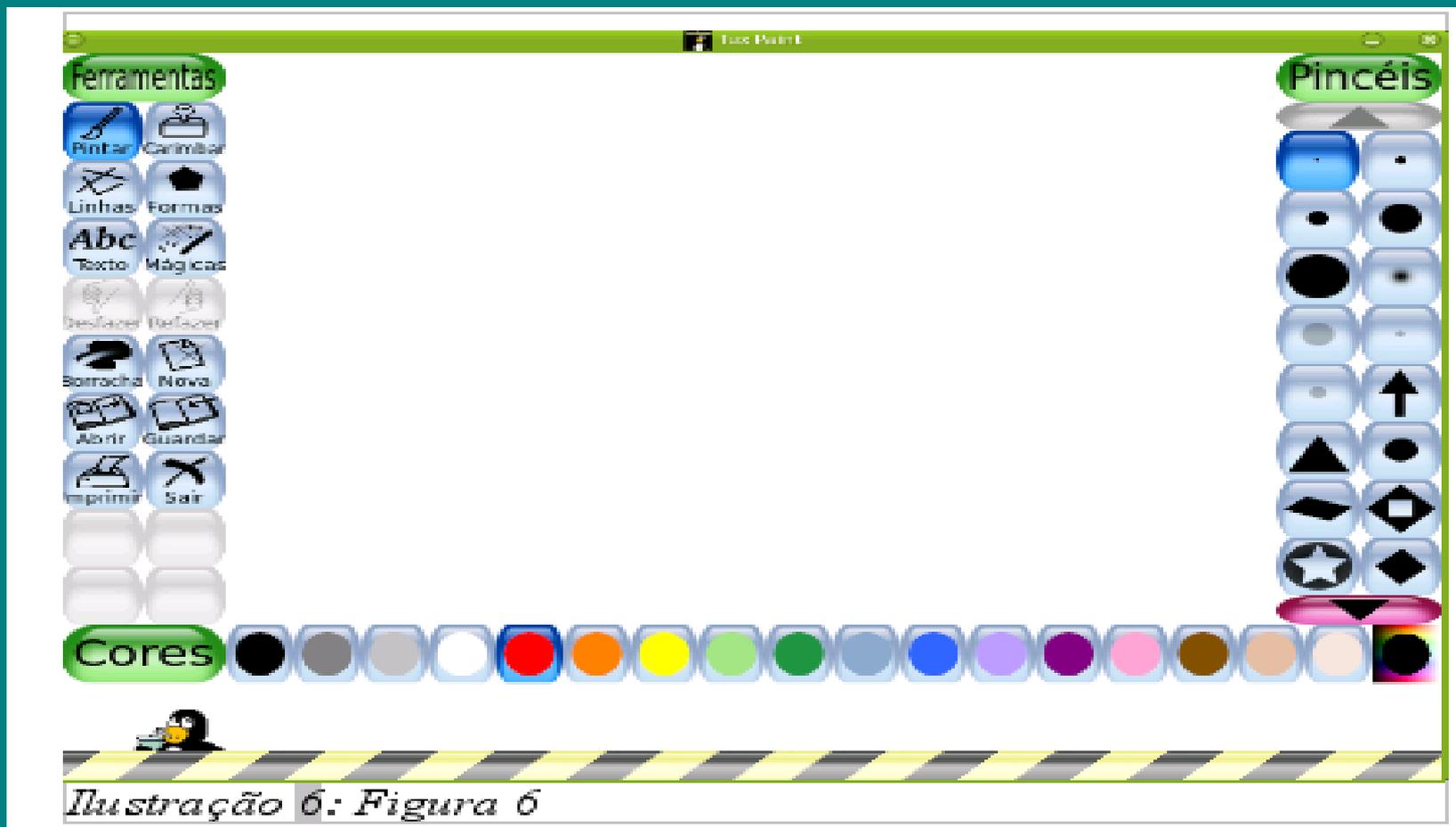


Ilustração 5: Figura 5

# Tux Paint( Figura 6)

**Onde encontrar: Le→Programas Educacionais  
→Multidisciplinar→Tux Paint(Figura6)**

Nesse Programa, na ferramenta pintar você poderá elaborar uma sequência de atividade para trabalhar coordenação motora fina e destreza do mouse.



*Ilustração 6: Figura 6*

Exemplos:

- 1) Desenhe um quadrado no centro da tela, em seguida vá desenhando tantos quanto puder em volta dele.
- 2) Desenhar um espiral ou vários;
- 3) Desenho livre apenas com a ferramenta pintar;

# Shisen Sho (Majong)(Figura7)

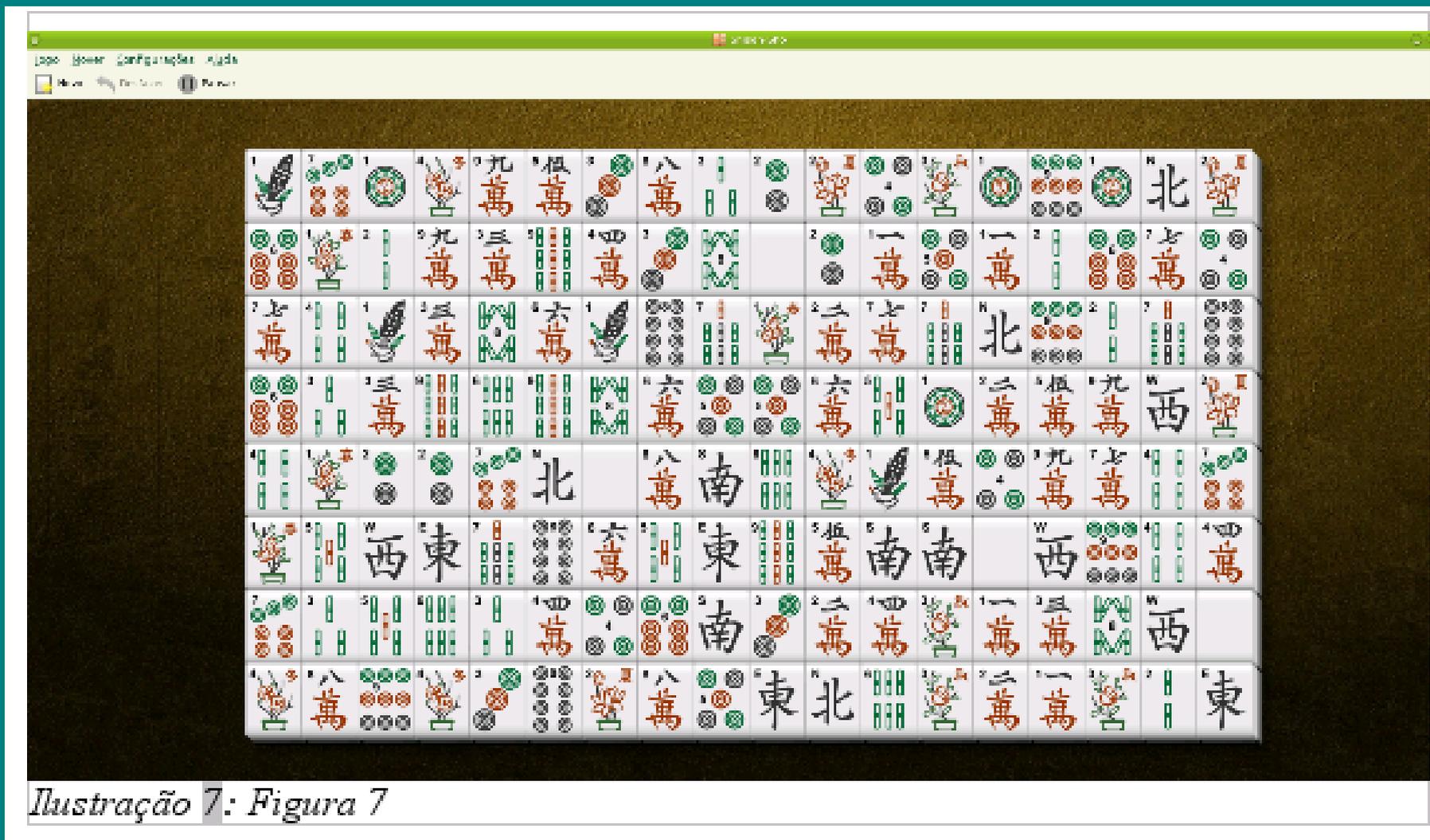


Ilustração 7: Figura 7

## **Onde encontrar: Le→Programas Educacionais →Jogos→Jogos de Tabuleiro→Shisen Sho (Majong)**

### **Objetivo:(Concentração)**

Remover todas as peças para fora do tabuleiro, dentro do menor tempo possível.

**Como Jogar:**O Shisen-Sho irá carregar automaticamente uma disposição padrão logo que iniciar o jogo, para que você possa começar logo a jogar. Você deverá estudar cuidadosamente as peças dispostas no tabuleiro e descobrir duas peças que correspondam exatamente. Quando tiver encontrado um destes pares, use o seu mouse para selecionar as peças. Logo que tenha selecionado um par correto de peças, elas irão desaparecer do tabuleiro de jogo. Contudo, mesmo que as peças selecionadas pareçam abertas, elas só serão removidas se puderem ser ligadas por uma linha que não tenha mais que duas curvas e que não atravesse outras peças. Além disso, a linha só pode ser desenhada na horizontal e na vertical. Descobrir o máximo de correspondências para remover todas as peças do campo.

# Knetwalk: Jogo construção de rede de computadores.(Figura8)



Ilustração 8: Figura 8

**Onde Encontrar:** Le→Programas Educacionais→Jogos→Tática e Estratégias→Knetwalk, Jogo construção de rede de computadores.

**Como jogar:**É apresentado uma grade retangular contendo um servidor, vários terminais e fios. O objetivo do jogo é girar estes quadros até que todas as máquinas-cliente estejam conectadas ao servidor, utilizando-se todos os fios. Opcionalmente, você pode tentar obter uma pontuação mais alta, minimizando o número de giros necessários.

Clicando sobre um quadro com o botão esquerdo do mouse, o quadro é girado em sentido anti-horário. Clicando sobre um quadro com o botão direito do mouse, o quadro é girado no sentido horário. Clicando com o botão do meio do mouse (se o mouse não tiver o botão do meio, clique com os dois botões ao mesmo tempo), o quadro é bloqueado, prevenindo que o mesmo seja girado ao menos que ele seja desbloqueado por outro clique no botão do meio; isto pode ser muito útil para marcar quadros dos quais é desconhecida a correta orientação. A barra de estado mostra o número de cliques realizados.

# Ksnake: (Figura9)

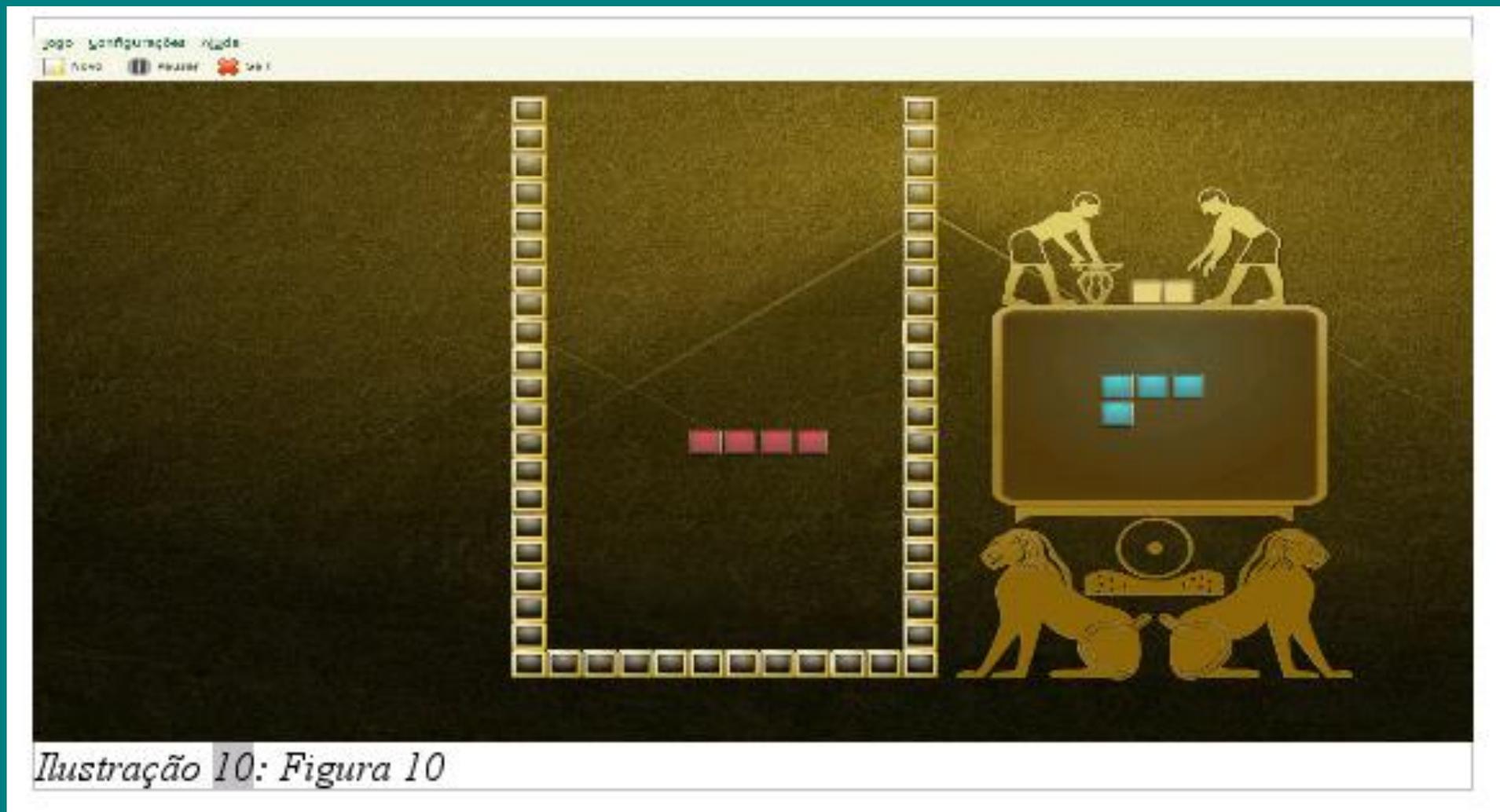


*Ilustração 9: Figura 9*

**Onde encontrar:** Le→Programas Educacionais→Jogos→Arcade→Jogo semelhante ao Snake(ksnake)

**Como Jogar:.** O objetivo do KSnake é sobreviver o máximo de tempo possível, comendo tantos frutos quanto possíveis. O snake é movimentado com as setas do teclado, As frutas são pontos e os ícones verdes servem para atrapalhar seu desempenho, quando encostar neles você perderá a vida.

# Kbloks, semelhante ao Tetris ( Figura 10)



**Onde encontrar:** Le→Programas Educacionais→Jogos→Arcade→Kbloks

**Como jogar:** Objetivo: Gire os blocos que caem e os encaixe da melhor forma para completar linhas e limpar o campo do jogo.

Por definição padrão, os blocos que caem podem ser movidos para direita ou para esquerda, usando as teclas de direção seta para esquerda ou seta para direita. A tecla de direção seta para baixo faz o bloco cair mais rápido e a tecla seta para cima é usada para girar o bloco. As teclas usadas para cada ação do jogo podem ser configuradas em Configurações->Configurar Atalhos...

## **Regras**

As regras são simples: apenas mantenha espaço para os blocos caírem!

O jogo acaba, quando um novo bloco não puder mais cair.

A pontuação aparece do lado direito em baixo

# Katomic(Figura11)

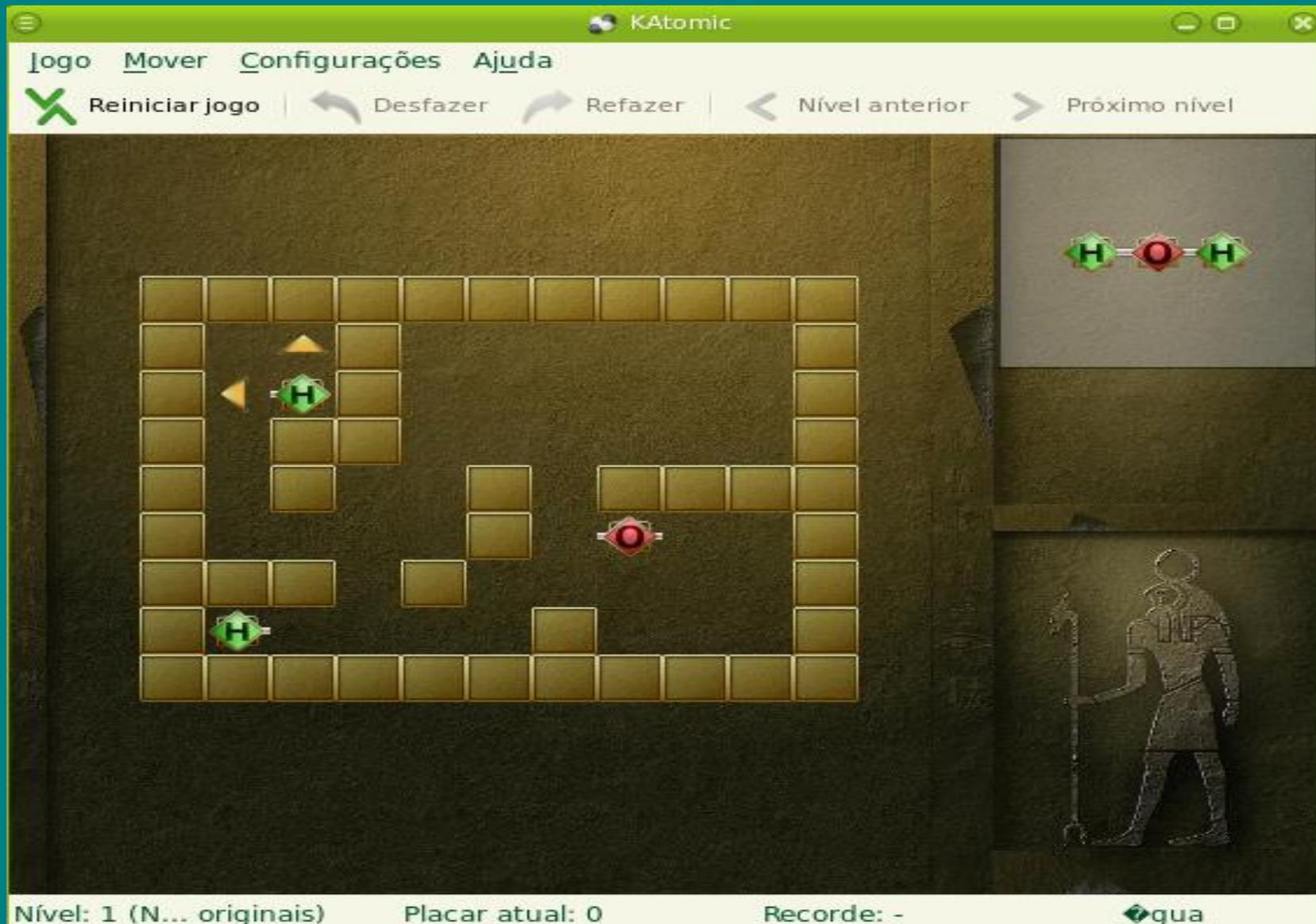


Figura 11

**Onde encontrar:** Le→Programas Educacionais→Jogos→Táticas e Estratégias→Katomic

**Como Jogar:** O KAtomic carregará o nível um, uma vez que você inicie o jogo e você já começa jogando. Para ver como a molécula deve ser composta, dê uma olhada no canto superior direito. Para jogar, clique em um átomo. Você poderá ver setas verdes apontando as direções por onde o átomo pode se mover. Para mover o átomo, clique na seta desejada.

Quando um átomo começa a se mover, ele não pára até que ele alcance um outro átomo ou uma parede, portanto, pense bem antes de realizar a sua próxima jogada. Você pode construir sua molécula da forma que quiser no tabuleiro, mas alguns lugares são mais fáceis de se acessar que outros. Quando a molécula é montada, você pode seguir para o próximo nível.

**Dicas:** Peças do jogo podem apenas mover-se em uma direção por vez.

Uma vez que um átomo começa a se mover, ele não para até que ele encontre uma parede ou uma outra peça.

A única forma de passar para o próximo nível é completar o nível atual. Uma vez que o jogador completa um certo nível, o jogo automaticamente muda para o próximo nível.

Um jogador só pode escolher níveis que já foram completados.

O progresso do jogo é automaticamente salvo toda vez que um nível adjacente é alcançado, e será recarregado na próxima vez que o aplicativo for iniciado.

# Xadrez(Figura12)



Figura12

**Onde encontrar:** Le→Programas Educacionais→Jogos→Jogos de tabuleiro→3 Chess Game.

**Como jogar:** Xadrez é um jogo de tabuleiro de estratégia para dois jogadores. glChess é um jogo de xadrez 2D/3D, no qual jogos podem ser disputados entre jogadores humanos e computadores. glChess detecta motores de xadrez independentes conhecidos dos jogadores de computador. O jogo foi desenvolvido originalmente por Robert Ancell e agora está incluído no gnome-games.

Xadrez é jogado em um tabuleiro quadrado, que consiste de 64 casas de cores alternadas. Cada jogador começa o jogo com dezesseis peças: um rei, uma dama, duas torres, dois cavalos, dois bispos, e oito peões. Um jogador joga com as peças brancas e o outro joga com as peças pretas; o jogador de brancas é o primeiro a mover. Os jogadores alternam a vez movendo as peças; certos movimentos envolvem a "captura" de uma peça adversária, removendo-a do tabuleiro. O objetivo do jogo é aplicar um xeque-mate no rei do adversário. Isso ocorre quando o rei está sob ataque imediato (em xeque) e não existe saída para tirá-lo do ataque no movimento seguinte. Teóricos têm desenvolvido continuamente estratégias e táticas desde a criação do jogo.