

Núcleo de Tecnologia Municipal – NTM

**Grupo de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e Comunicação
GETIC's**

A tecnologia auxiliando a aprendizagem Matemática

Professores Oficineiros: Ieda Marisa Aguiar, Maria M. Siqueira, Marilene M. dos Santos, Patrícia Oliveira, Selmar Rodrigues, Vânia Giacobbo

Justificativa

Entende-se que neste momento é necessário utilizar as tecnologias no ensino da Matemática. Dentre as alternativas, vamos explorar o Tuxmath e o GCompris existentes no Linux Educacional.

Sendo as quatro operações à base do conhecimento matemático, os softwares são aplicativos Linux que podem ser baixados em outro sistema operacional. Estes programas contemplam com eficiência uma revisão da simetria e dos cálculos, de forma lúdica, desde uma simples digitação de números, à resolução das operações básicas dos números naturais e inteiros, possibilitando assim, o trabalho com diferentes níveis de aprendizagem em um mesmo momento.

NÍVEL 2



PONTOS 000021

5+8

Você conhece o Tuxmath e o GCompris?

Se conhece, como utilizou?

Que relação faz com a sala de aula?

Quais suas expectativas em relação aos Softwares?



NÍVEL

2



PONTOS

000021

5+8

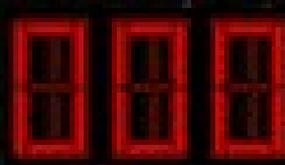
Sequência Didática

Objetivo

Proporcionar o desenvolvimento do raciocínio lógico, aprimorando o cálculo mental, a observação e o registro.



NÍVEL 2



PONTOS 000021

5+8

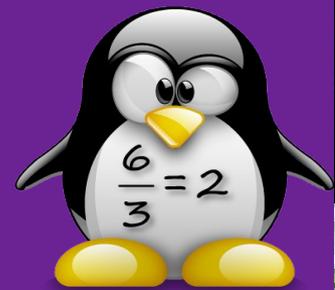
Conteúdo

Algoritmos das quatro operações, sistema monetário e simetria.



Atividades

- 1- Revisar as quatro operações na sala de aula;
- 2- Reforçar o cálculo mental no software;
- 3- Produzir um texto descritivo a partir da observação do cenário do jogo;
- 4- Escolher um novo nome para o Tux;
- 5- Criar um desenho baseado no cenário do jogo;
- 6- Avaliar o jogo e identificar em qual operação o aluno apresentou mais dificuldade.



WAVE 4

0089

SCORE 000902

Tuxmath



000





- E_dubar >
- Programas educacionais ←
- Extras >
- Ferramentas de Produtividade >
- Gráficos >
- Internet >
- Multimídia >
- Utilitários >
- Sistema >
- Executar Aplicativos Windows (Wine)
- Minha Pasta
- Terminal
- Ajuda
- Executar comando...
- Alternar usuário
- Bloquear tela
- Encerrar sessão
- Reiniciar
- Desligar

- Ambiente de Programação >
- Ciência >
- Física >
- Geografia >
- Idiomas >
- Jogos ←
- Matemática >
- Multidisciplinar >
- Português >

- Arcade >
- Jogos de cartas >
- Jogos de tabuleiro >
- Jogos para crianças ←
- Táticas e estratégias >
- Jogos de lógica >

- Homem-Batata
- TuxMath ←

Abrindo o Tuxmath





Tux, of MATH COMMAND



Play Alone



Play With Friends



Factoroids!



Ajuda



Mais Opções



Sair





Tux of MATH COMMAND



Comando de Treinamento Matemático Acadêmico



Math Command Fleet Missions



Jogar jogo de Arcade

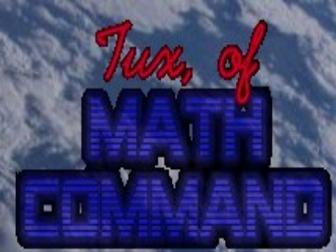


Jogar um Jogo Personalizado



Menu Principal





- ★ Digitar Número
- ★ Adição: 1 até 3
- ★ Adição: 0 até 5
- ★ Adição: Somar até 10
- ★ Adição: Somar até 15
- ★ Adição: Somar até 20
- ★ Adição: Números de Dois Dígitos
- ★ Adição: Números Perdidos
- ★ Subtração: 0 até 10
- ★ Subtração: 0 até 20
- ★ Subtração: Números de Dois Dígitos
- ★ Revisão de Adição e Subtração
- ★ Multiplicação: 0 até 3
- ★ Múltiplos de 2

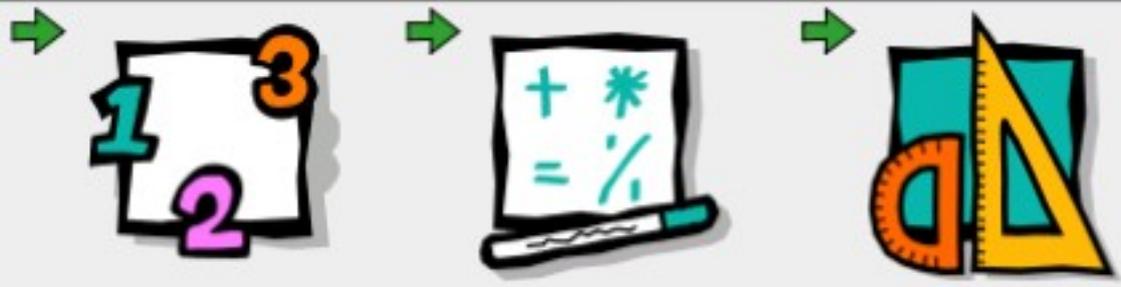


Campeonato Municipal de Tuxmath



Núcleo de Tecnologia
Educativa





GCompris

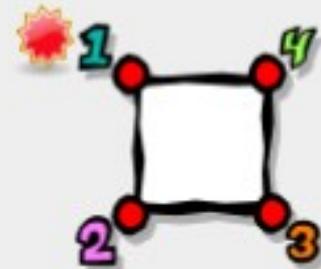
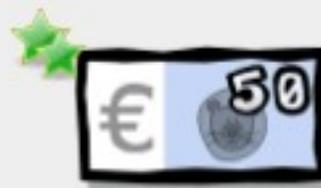




- E_dubar >
 - Programas educacionais >
 - Extras >
 - Ferramentas de Produtividade >
 - Gráficos >
 - Internet >
 - Multimídia >
 - Utilitários >
 - Sistema >
 - Executar Aplicativos Windows (Wine) >
 - Minha Pasta >
 - Terminal >
 - Ajuda >
 - Executar comando...
 - Alternar usuário
 - Bloquear tela
 - Encerrar sessão
 - Reiniciar
 - Desligar
- Ambiente de Programação >
 - Ciência >
 - Física >
 - Geografia >
 - Idiomas >
 - Jogos >
 - Matemática >
 - Multidisciplinar >
 - Português >
- Série educacional (GCompris)
 - Administração do GCompris
 - Desenho (Tux Paint)

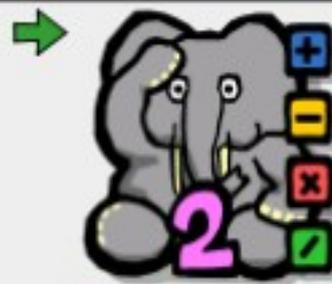
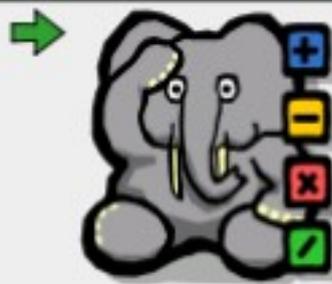
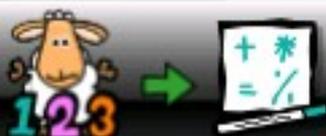
Abrindo o GCompris



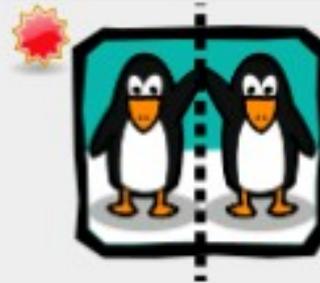


Dinheiro

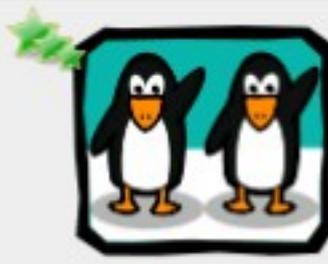
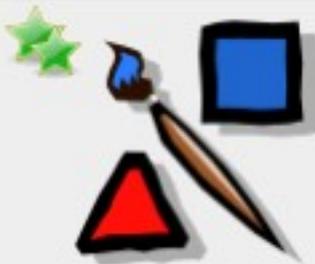
Aprenda a usar o dinheiro, incluindo os centavos



Encontre as operações correspondentes à resposta fornecida
 Encontre a combinação correta de números e operações para
 obter o resultado fornecido



Redesenhe o item mostrado
Copie um desenho da caixa à direita para a caixa à esquerda.



Espele o item mostrado
Copie a imagem espelhada de um objeto da caixa à direita
para a caixa à esquerda.

NIVEL

2



PONTOS

000021

5+8

Links para baixar no Windows

Tuxmath

<http://tuxmath.br.uptodown.com/>

GCompris

http://gcompris.net/index-pt_BR.html

NTM

<http://ntmpassofundo1.wix.com/ntmpassofundo>





" É fundamental diminuir a distância entre o que se diz e o que se faz, de tal maneira que num dado momento a tua fala seja a tua prática."

Paulo Freire

Colega!

Agradecemos a sua presença.

Oficina de Matemática - NTM/ 2014.

