



## V MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL

### a) Título da produção digital:

Matemática nas A30: espaço para pensar e criar.

### b) Nome completo da escola:

Escola Municipal de Ensino Fundamental Deputado Marcício Goulart Loureiro.

### c) Dados de identificação do professor:

Helena Maria de Marichal - Professora referência da turma A31 e da Oficina de Numeramento das turmas A31, A32 e A33.

### d) Nome completo, idade e turma de todos os alunos envolvidos:

#### **Turma A31:**

ALEXANDER CESAR SILVA MENDES	10a0m
ALEXANDRA RIBEIRO MENEZES	9a5m
ALICE PEREIRA CARVALHO	9a1m
ALLANA FELIX DA SILVA	8a7m
ANDRÉ LUIZ RODRIGUES GRAF	9a9m
ASHLEY DA SILVA MOREIRA	9a2m
BRAYAN FERNANDES GONÇALVES	8a9m
BRYAN ALEXANDRE MARTINS DOS SANTOS	9a1m
DAIANA CAROLINE DOS SANTOS DE LIMA	9a8m
DIEGO FERNANDO PERLA LOPES	10a5m
DIEGO PEREIRA VIEIRA	13a5m
ÉDERSON DE OLIVEIRA LIMA	8a8m
GABRIEL DA SILVEIRA CEZAR	8a10m

#### **Turma A32:**

AGATHA EDUARDA NUNES DE ALMEIDA	9a1m
ALÉXIA RIANA COSTA RAMOS	8a8m
BERNARDO DA SILVA ENCINA	9a6m
BRAYAN TEIXEIRA PAIVA	8a10m
CAMILLY SOPHIA BARCELOS DOS SANTOS	8a11m
DENNER RODRIGUES BOFF	8a8m
DIMITRI BATISTA AYALA	11a0m
ELIAS DE JESUS JANUÁRIO RODRIGUES	9a1m
ERICA CISNE DE OLIVEIRA	10a5m
FABIANE CHAVES TORRES	9a3m
GABRIEL AVILA PINTO	9a9m
GABRIEL DE SOUZA MARQUES	8a11m
GABRYELL CORDEIRO DE MORAIS	8a7m

#### **Turma A33:**

ALESSANDRO RODRIGUES DA SILVA	8a9m
ALICYA SANT'ANNA MARTINS DE SOUZA	10a10m
BERNARDO HENRIK MAGALHÃES DA SILVA	10a2m
BRENDA EDUARDA GOMES NUNES	12a2m
BRUNO COSTA PINTO SILVEIRA	8a11m
FRANCIELLY DA SILVA SANTOS	11a0m
GABRIEL BONEVAL JACQUES DE OLIVEIRA	8a11m
GABRIELLY VIANNA CRUZ	8a7m
GUILHERME GEHU MARQUES FERREIRA	9a10m
HELENA ALBERTINA DOS SANTOS BARBOZA	8a7m
JOÃO VICTOR DOS SANTOS BORTOLOZZO	9a0m
JULIA DOS SANTOS VIDAL	8a9m

GABRIEL SOARES DOS SANTOS	9a6m	GUILHERME AUGUSTO FURTADO LIMA	10a3m	KAUAM ROSA DOS SANTOS	9a11m
JOAO VITOR SANTOS DA SILVA	10a1m	IGOR DOS SANTOS COSTA	11a0m	LUCAS DOS SANTOS PIMENTEL	10a0m
JULIANDERSON FARIAS RODRIGUES	10a5m	JEFFERSON SILVEIRA JÚNIOR	9a6m	MARCIO RYAN DOS SANTOS NEVES	8a10m
JÚLIO CÉSAR DA SILVA FURTADO	12a7m	LAURA DOS SANTOS MELO NUNES	10a7m	MARCOS RODRIGO MARTINS CHAVES	8a8m
KAROLANY PEREIRA RODRIGUES	9a0m	LAURA KAINA MACHADO FALLERO	8a8m	MARIA LUIZA MIRANDA DOS SANTOS	9a10m
KAUÊ LELIS GUIMARÃES DE MENEZES	8a11m	LEONARDO MOTTA MATOS	8a9m	MATHEUS FRANCETTO DOS SANTOS	9a2m
LUCAS AVILA PRUDENTE	10a6m	MARCELLY SILVA DA COSTA	8a7m	NATHALLY FERREIRA VIEGAS DA SILVA	9a8m
MAIKELLY SILVA RODRIGUES DE ALMEIDA	8a11m	MARCELO AUGUSTO DA SILVA RODRIGUES	9a0m	PAULO CÉSAR ALVES DA SILVA	9a4m
MAURÍCIO PEREZ MARTINS	9a1m	MARIA EDUARDA FONSECA TOMAZETTI	9a1m	PEDRO HENRIQUE SILVA DA SILVA	12a1m
RAFFAEL DE SOUZA MARQUES	8a11m	MATHEUS DIAS DE OLIVEIRA	11a11m	VITOR HUGO SANTOS SOUZA	12a5m
RITA VITÓRIA BELMONTE DA SILVA	14a8m	MAXXY DOS SANTOS FREITAS	8a8m	WELLINGTON SANTOS MARTINS	13a10m
TAMIRES RODRIGUES PAULA	8a6m	NATHALY CRISTINY SILVEIRA SILVA	11a1m	YAGO PATRICK DA SILVA COUTINHO	11a7m
THAILLA LARA LINCK	9a2m	PEDRO DORNELES DE OLIVEIRA	8a8m	YHARLEY BORGES DOS SANTOS	8a9m
VINÍCIUS TANGER DE OLIVEIRA	9a2m	RUAN AUGUSTO KERPEN MOREIRA MENEZES	10a11m		
WELLINGTON DE LIMA VILK	12a1m	TAÍSSA RODRIGUES SOARES	8a7m		

### e) Proposta pedagógica orientadora da produção:

O uso das tecnologias digitais faz parte da Oficina de Numeramento do 3º ano, desenvolvida nas turmas A31, A32 e A33, pela professora Helena Marichal. A oficina caracteriza-se pelo ensino de diferentes conhecimentos relativos à Matemática (números, operações, lógica, tratamento da informação, etc.) de forma prática e lúdica, por meio de jogos e desafios. As atividades ocorrem em sala de aula e no Laboratório de Informática. Os computadores são utilizados para explorar jogos que abordam os conteúdos trabalhados previamente em aula.

#### Período de desenvolvimento das atividades:

As atividades que envolvem o uso de tecnologias na Oficina de Numeramento, vêm ocorrendo desde o início do ano. O Laboratório de Informática está sendo utilizado pelas turmas ao menos uma vez ao mês, fazendo um fechamento dos conteúdos desenvolvidos em sala de aula.

#### Objetivos:

- Consolidar o Sistema de Numeração Decimal;
- Elaborar e resolver problemas de estruturas aditivas;
- Reconhecer cédulas e moedas que circulam no Brasil;
- Formular diferentes estratégias de resolução de problemas, aplicando-as em seu cotidiano;

- Identificar e representar a posição de pessoas, objetos ou espaços envolvendo noções de localização, lateralidade, direcionamento, etc.

### **Habilidades desenvolvidas com a atividade proposta:**

- Usar o teclado para digitar endereços de internet e frases;
- Usar o mouse para clicar e arrastar;
- Ler e compreender enunciados;
- Localizar e selecionar informações em hipertexto (sites).

### **Conteúdos:**

- Problemas de lógica;
- Sistema de Numeração Decimal (unidade e dezena, sequência numérica, valor posicional);
- Sistema Monetário (composição de valores, utilizando cédulas e moedas);
- Operações de adição e subtração;
- Localização por meio de coordenadas cartesianas.

### **Desenvolvimento das atividades:**

- **Resolução de problemas, com uso do projetor:** Para mostrar determinados conteúdos ou explicá-los melhor, a professora apresentou, projetados no quadro, por exemplo, desafios de lógica para serem resolvidos pelos alunos por meio de registro escrito, e aspectos da localização na malha quadriculada.
- **Exploração do site “Matemática nas A30”:** A professora elaborou um site, chamado “Matemática nas A30”, onde as atividades realizadas na Oficina de Numeramento são publicadas. As turmas exploraram o que havia no site e os jogos que estão disponíveis nele. O endereço do site é <<http://matematicanasa30.wixsite.com/escolamarcirio>>.
- **Jogos online sobre conhecimentos abordados em aula:** No site “Matemática nas A30” há uma seção com jogos online previamente selecionados, agrupados por temática, que os alunos são convidados a jogar, conforme a temática trabalhada em aula.
- **Jogos criados pela professora, em programa de apresentação de slides:** Até agora foram elaborados três jogos (Dezenas e Unidades, Vamos às Compras e Localização e Caminhos), que também se encontram no site.

- **Jogo do software GCompris:** Os alunos também utilizaram os jogos do *software GCompris*, referentes à formação de valores em dinheiro.
- **Comentários sobre os jogos selecionados no site:** Para avaliar os jogos do site, os alunos escreveram comentários, que foram recebidos pela professora por *e-mail*.

#### **Recursos de apoio:**

- Notebook;
- Projetor;
- Computadores com acesso à internet e os *softwares GCompris* e *Libre Office Impress* instalados.

#### **Estratégias de acompanhamento:**

Todas as atividades no Laboratório de Informática foram realizadas com as crianças em duplas, por livre escolha. A professora intervinha para explicar as propostas e mostrar como acessar o site, conforme a necessidade das duplas.

#### **Considerações sobre a proposta:**

A Informática na Educação traz grandes vantagens ao aluno, principalmente por auxiliá-lo a lidar com os erros de forma produtiva, pela conseqüente melhora na autoestima, pelo estímulo à curiosidade e pelo desenvolvimento da autonomia. Jogando em duplas também é necessário dialogar com o colega, entrar num consenso para escolher uma resposta ou até mesmo buscar novas estratégias para vencê-lo. Aliar a Informática ao ensino da Matemática, disciplina que, mesmo para alunos em fase inicial de escolarização já se apresenta como um grande desafio, certamente favorece o aprendizado dos conteúdos relativos ao 3º ano do ensino fundamental.