

Projeto: Materiais curriculares educativos online (MCEO) para a matemática na Educação Básica

Coordenação: Prof. Marcelo Almeida Bairral

Autor: Thuane da Silveira Silvano

Apresentação

Na graduação trabalhamos com aplicativos e plataformas online sobre matemática em algumas matérias, geralmente as que envolvem geometria e visualização. O uso da tecnologia para auxiliar a visualização geométrica e gráfica na matemática tem sido um rico objeto de estudo e de produções. No entanto, o uso desses aplicativos e plataformas nas aulas é feito de forma individual e abordando formas geométricas em 2D ou 3D, na maioria das vezes. Trabalhar com uma tarefa que traga algo do mundo real para analisar a matemática por trás dos movimentos e estratégias é uma forma de atrair a atenção do aluno e mostrar como usamos a matemática até mesmo em atividades cotidianas e jogos. Assim, para contribuir com a aprendizagem de ângulos e suas aplicações em objetos do cotidiano, criamos esse MCEO, que ilustrará alguns licenciandos em matemática explorando diversas configurações de tamanho de uma mesa de sinuca em que a bola sempre tem um ângulo de 45° com a “parede” da mesa, para saber quando ela cairá em cada um dos quatro cantos.

A atividade foi realizada na plataforma do Virtual Math Team com GeoGebra (VMTcG), onde os alunos podem interagir em grupo por meio do chat e fazer construções no quadro do GeoGebra.