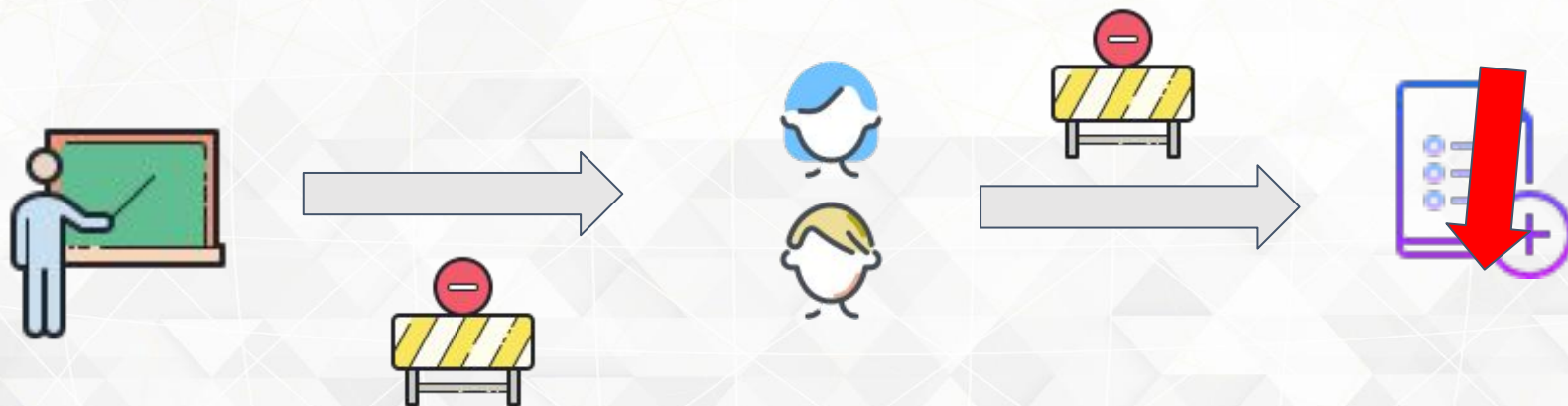


APP CalculaAê

Uma ferramenta para auxiliar aprendizado da tabuada para estudantes do ensino fundamental.

Matéria: Informática na Educação
Alunos: Marcos Alexandre

O Problema

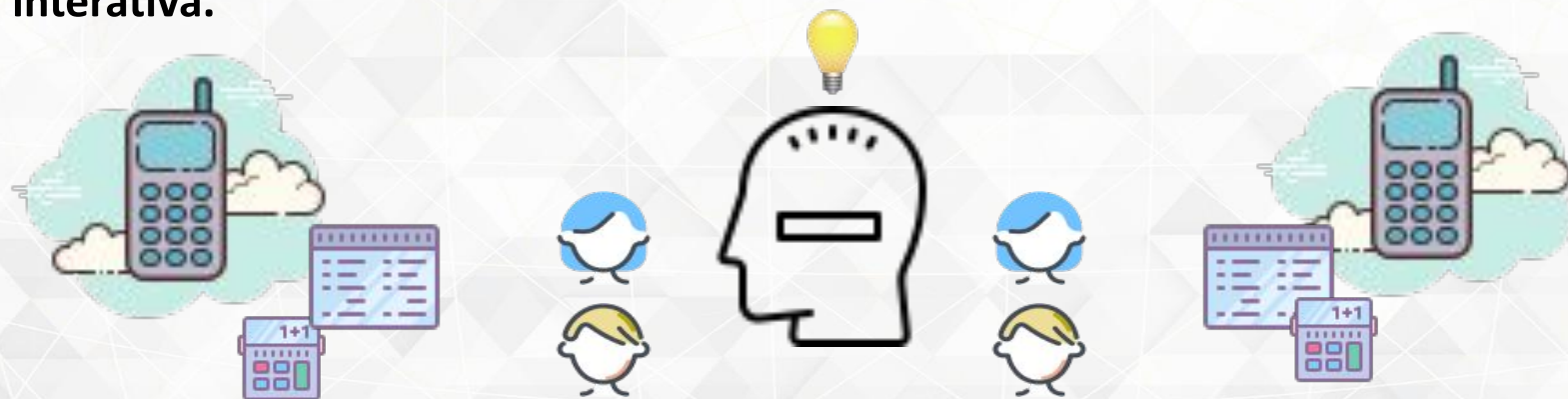


Justificativa do projeto

O modelo de ensino adotado nas instituições públicas do Brasil mostra-se cada vez mais ineficiente no que diz respeito ao desenvolvimento das habilidades matemáticas de seus alunos, especialmente por representar uma problemática que se instala em sala de aula desde o início, ainda no ensino fundamental. Dentre os conteúdos curriculares fundamentais para o ensino das ciências exatas, encontra-se a multiplicação. Ela representa uma das primeiras barreiras com a qual os estudantes se deparam ao longo de sua vida escolar. Desta forma, baseando-se na metodologia de Gamificação, o aplicativo em questão se propõe a atrair a atenção dos estudantes para o tema e facilitar o aprendizado da tabuada por meio de um jogo de memorização de cards.

Objetivo Geral

Auxiliar os alunos durante o desenvolvimento de seu raciocínio lógico, estimulando a prática da multiplicação a partir de uma abordagem lúdica e interativa.



Requisitos

[RNF001]	O APP deve apresentar o histórico sobre cada jogada e também um relatório apontando as maiores dificuldades apresentadas.
[RNF002]	O APP deve apresentar um relatório semanal da evolução do aluno.
[RNF003]	O APP deve ser adaptável para cada usuário, com base em seu histórico
[RNF004]	O APP requer o cadastro do usuário.
[RNF005]	O APP deve utilizar a metodologia de repetição espaçada para auxiliar os alunos com a memorizar a tabuada.

Requisitos

[RF001]	O APP deve apresentar um menu com as opções de cada tabuada.
[RF002]	O APP deve conter as tabuadas de 2 ao 9.
[RF003]	As tabuadas devem ser randomizadas para treino (desafio).
[RF004]	A cada tabuada acessada, o usuário deve se deparar com uma interface simples e cards aleatórios.
[RF005]	O APP apresenta um quiz para que os estudantes testem seus conhecimentos.
[RF006]	O APP deve apresentar uma aba para referência e materiais de estudo como recurso extra.

Ferramentas Utilizadas

APP Inventor

Gimp

Restrições do Projeto

Limitação do APP Inventor

Programação em bloco

[Projetos](#)[Conectar](#)[Compilar](#)[Settings](#)[Ajuda](#)[Meus
Projetos](#)[View
Trash](#)[Galeria](#)[Guia](#)[Reportar um
problema](#)[Português do
Brasil](#)[marcosanjos@alunos.utfpr.edu.br](#)

app

Tabuada_2 ▾

Adicionar Tela ...

Remover Tela

Designer

Blocos

Blocos

Internos

- Controle
- Lógica
- Matemática
- Texto
- Listas
- Dictionaries
- Cores
- Variáveis
- Procedimentos

- Tabuada_2
 - Label1
 - Image1
 - VerticalArrangement1
 - TableArrangement1
 - Botão1

Visualizador

quando voltar .Clique
fazer abrir outra tela nomeDaTela = "home"

quando Tabuada_2 .Inicializar
fazer chamar inicio

quando Reset .ToqueParaCima
fazer chamar inicio

inicializar global btns para criar lista vazia

inicializar global imagens_global para criar lista vazia

inicializar global logo para criar lista vazia

inicializar global imagens_btn para criar lista vazia

inicializar global btn_select_1 para criar lista vazia

inicializar global btn_select_2 para criar lista vazia

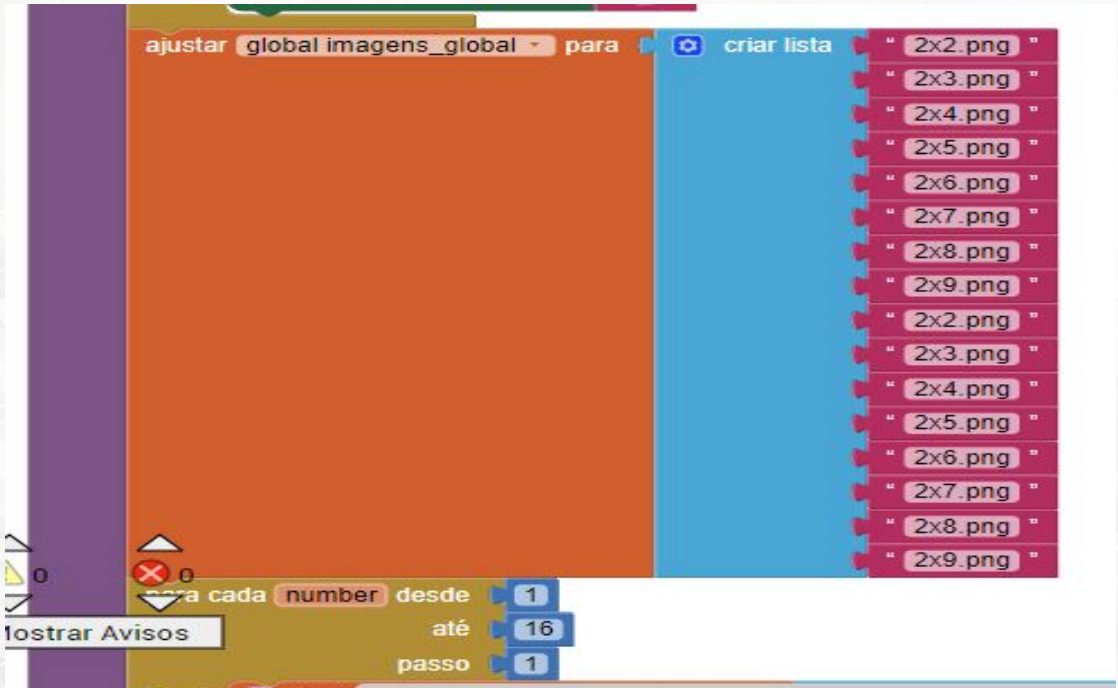
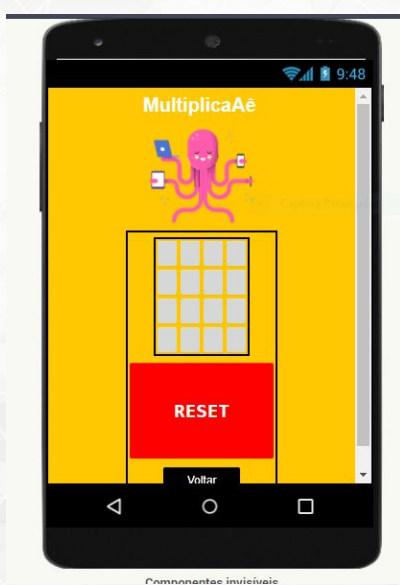
para inicio
fazer ajustar global btns para criar lista Botão1 Botão2 Botão3 Botão4 Botão5 Botão6 Botão7 Botão8

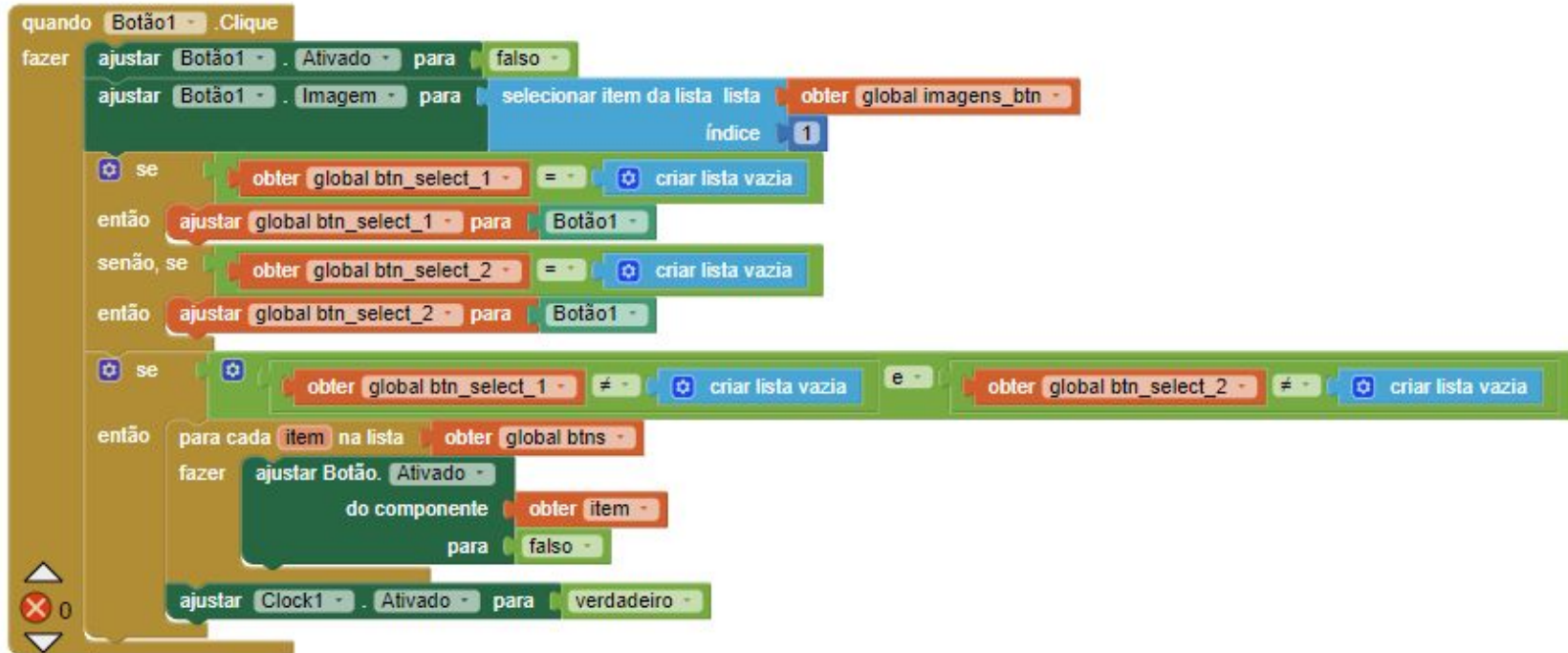


quando Clock1 .Disparo
fazer chamar verifica
ajustar Clock1 .Ativado para falso

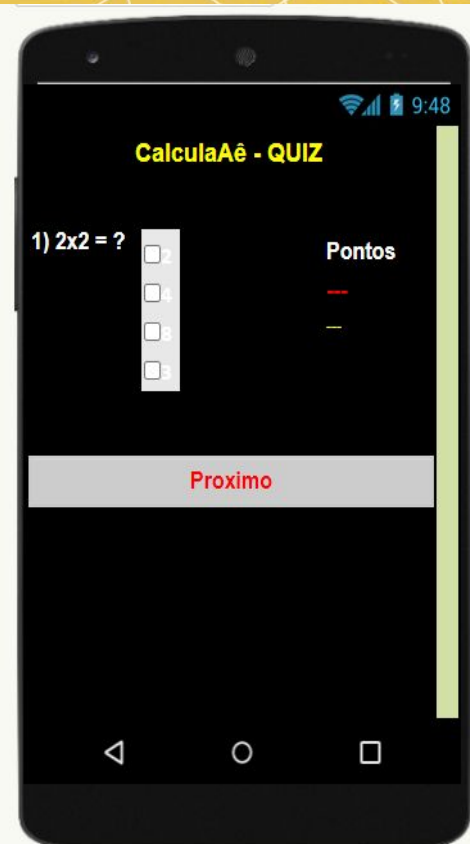
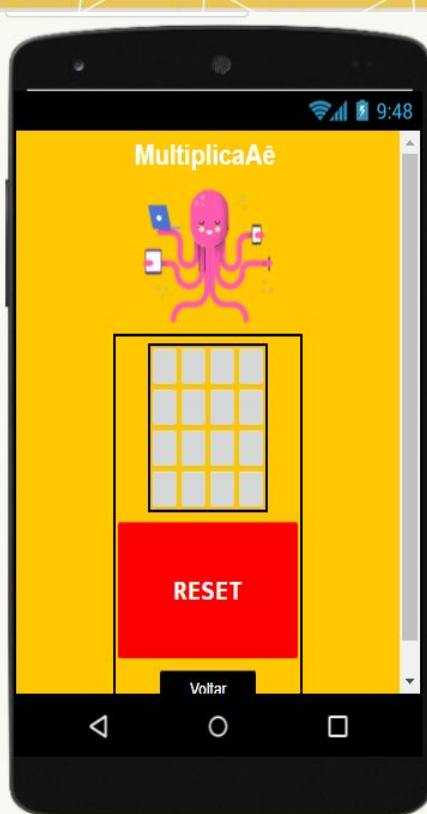
para verifica
fazer se Botão .Imagem do componente obter glot
então remover item da lista lista obter glot

Carregamento das Imagens





Ar Avisos



Câmpus Santa Helena



Ministério da
Educação



Considerações Finais

As inserções das novas tecnologias em sala de aula apresentam-se como uma proposta de renovação metodológica, para facilitar o processo didático-pedagógico, embora não seja uma prática recente e ainda existe muita resistência entre os docentes, esses recursos à disposição do professor e do aluno, são meios que auxiliam as mudanças para a melhoria da qualidade do processo de ensino-aprendizagem.

Referências

CUNHA, Patrícia Freire Vieira da. Uma investigação acerca do uso educacional do ambiente Second Life no ensino de Matemática. 2009. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências e Matemática). Faculdade de Física, PUCRS.

MEDEIROS, A.; MEDEIROS, C. Possibilidades e Limitações das Simulações Computacionais no Ensino da Física. Revista Brasileira de Ensino de Física, vol. 24.

MACHADO, J. L. de A. Celular na sala de aula: O que fazer? 2010. Disponível em: <http://www.planetaeducacao.com.br/porta/artigo.asp?artigo=1621>.