

INSTRUÇÕES:

- Leia o texto e analise os dados fornecidos na tabela;
- Verifique as situações-problema, observando se os desafios apresentados estão de acordo com nível de escolarização dos alunos;
- Observe as informações relevantes, compreenda o contexto e identifique as operações necessárias para chegar à solução de cada desafio;
- Realize as operações corretamente, desenvolvendo estratégias diversas quando possível.



Oficina 2 – Interpretando Dados e Construindo Conhecimento

A Secretaria de Educação de Rio Largo está organizando um grande evento para celebrar o “Dia da Matemática”. Para isso, 5 escolas foram selecionadas e participarão, no período matutino, de atividades e jogos matemáticos. A equipe organizadora precisa da sua ajuda para resolver alguns desafios e garantir que o evento seja um sucesso! Na tabela abaixo, constam os quantitativos de alunos no 4º e 5º ano por escola.

Escolas	4º Ano	5º Ano
EMEB DALMARIO SOUZA	17	20
EMEF MANOEL GONÇALVES	119	118
EMEB LUIGI BAUDUCCO	174	194
EMEB LÁPIS DE COR	63	71
EMEB MARIETA LEÃO	34	30

1. Inicialmente, precisamos descobrir o quantitativo de alunos nos 4ºs e 5ºs anos das cinco escolas para acomodá-los com segurança e conforto.
2. A Secretaria dispõe de 645 brindes no local do evento, estima-se que alguns não serão contemplados. Quantos brindes devem ser adicionados, no mínimo, para que cada aluno receba pelos menos um brinde?
3. Ao final do evento, cada aluno presente da EMEB LUIGI BAUDUCCO receberá 7 livros didáticos. Quantos livros didáticos serão entregues aos alunos desta escola?
4. As escolas participantes receberão premiações no evento, e um passeio para Marechal Deodoro-AL será ofertado aos alunos dos 4ºs e 5ºs anos da EMEF Manoel Gonçalves. Assim, a unidade de ensino disponibilizará 20 funcionários para acompanhá-los. Se cada ônibus possui 40 lugares, quantos serão necessários, no mínimo, para transportar os estudantes premiados mais os funcionários para o passeio?

INSTRUÇÕES:

- Leia atentamente as regras de pontuação do “Brasileirão”. e certifique-se de entender como a pontuação, o saldo de gols e os critérios de desempate funcionam;
- Crie 4 situações-problema, nas quais, os estudantes necessitem realizar operações matemáticas na interação com as regras de pontuação: vitória, derrota e empate. Assim como, os critérios de desempate: maior, número de vitórias fora de casa e saldo de gols;
- As situações-problema devem seguir uma progressão lógica, em termos de complexidade, que facilitem a observação do progresso e avaliação do aprendizado, pelo professor.



Oficina 2 – Problematização com níveis de aprofundamento

Nosso Futebol

O Campeonato Brasileiro de Futebol é um palco de paixões e cálculos, onde 20 clubes se enfrentam em busca do título. Cada vitória vale 3 pontos, o empate 1, e a derrota não soma pontos. O Palmeiras teve uma temporada desafiadora, com 12 vitórias, 8 empates e 18 derrotas, acumulando um total de 44 pontos. Já o Flamengo mostrou sua força, conquistando 72 pontos, com 21 vitórias, 9 empates e 8 derrotas.

O saldo de gols, a diferença entre gols marcados e sofridos, também é crucial. O Grêmio marcou 55 gols e sofreu 38, resultando em um saldo de 17 gols. O Atlético, com saldo de 15 gols e 42 gols sofridos, marcou 57 gols.

Entretanto, o futebol é mais do que um esporte no Brasil; é um elemento cultural que une o país e desperta emoções intensas. A cada rodada, a paixão se renova, alimentando a esperança de um título, a alegria de uma vitória e a tristeza de uma derrota. Mas, acima de tudo, o futebol é um símbolo da identidade brasileira, uma paixão que se transmite de geração em geração.

1.

2.

3.

4.

INSTRUÇÕES:

- Crie sua conta gratuita no site, organize suas turmas com os alunos e adicione suas perguntas (conjuntos);
- Obtenha os cartões Plickers (imprimindo) e baixe o aplicativo Plickers no seu celular/tablet.
- Selecione as atividades no site e use o aplicativo para escanear as respostas dos alunos com os cartões.



Oficina 3 – PLICKERS

Configurando o Plickers

Este tutorial orienta você na jornada desde a preparação da sua conta Plickers até o download do nosso aplicativo móvel. Você estará pronto para prosseguir para o nosso próximo tutorial - Usando o Plickers na sua sala de aula.

Etapa 1: Inscreva-se para uma conta gratuita;

Etapa 2: Adicione classes e alunos;

Etapa 3: Crie conteúdo adicionando conjuntos;

Etapa 4: Obtenha cartões Plickers;

Etapa 5: Baixe o aplicativo móvel Plickers.

Usando o Plickers na sua sala de aula

Depois que sua conta estiver configurada, siga este tutorial para descobrir como executar uma sessão Plickers com seus alunos na sua sala de aula.

Usando o Plickers na aula

Etapa 1: Adicione conteúdo à sua fila de aula

Etapa 2: Abra a janela Reproduzindo agora

Etapa 3: Abra o aplicativo Plickers e inicie seu teste

Etapa 4: Entre no scanner

Etapa 5: Digitalize as respostas dos seus alunos

INSTRUÇÕES:

- Instale o app;
- Prepare o gabarito;
- Escaneie;
- Corrija



Oficina 4 – EVALBEE

1. Obtenha o EVALBEE: Procure por "Corretor de Provas" na App Store (iOS) ou Play Store (Android) e realize o download e a instalação no seu dispositivo móvel;
2. Configure sua Avaliação: Dentro do aplicativo, crie um novo exame ou prova, definindo o nome, a data e outras informações relevantes para a identificação da avaliação;
3. Informe as Soluções: Para cada questão da prova criada, cadastre a alternativa ou resposta na palavra-chave (gabarito), que você considera correta dentro do sistema do aplicativo;
4. Gere o Documento de Respostas: Utilize a função do aplicativo para gerar um arquivo (geralmente em PDF) contendo o gabarito da prova, pronto para ser impresso e distribuído aos alunos;
5. Inicie a Correção Digital: Abra o aplicativo no seu dispositivo, selecione a prova que deseja corrigir e utilize a câmera para escanear as folhas de respostas dos alunos, uma por uma.

INSTRUÇÕES:

- OS JOGADORES POSICIONAM SEUS NAVIOS EM SUAS GRADES, ALINHADOS HORIZONTALMENTE OU VERTICALMENTE, SEM QUE SE SOBREPONHAM;
- A POSIÇÃO DOS NAVIOS DEVE SER MANTIDA EM SEGREDO DO Oponente;
- OS JOGADORES SE ALTERNAM PARA DISPARAR CONTRA AS POSIÇÕES INIMIGAS;
- PARA DISPARAR, O JOGADOR ANUNCIA UMA COORDENADA. EX: (A, 3);
- SE UM TIRO ACERTAR ALGUMA COORDENADA DO NAVIO, O JOGADOR QUE DISPAROU TEM O DIREITO DE CONTINUAR JOGANDO ATÉ QUE ERRE UM TIRO;
- O JOGADOR QUE ACERTAR TODOS OS PONTOS DE CADA NAVIO DO Oponente PRIMEIRO É DECLARADO VENCEDOR.

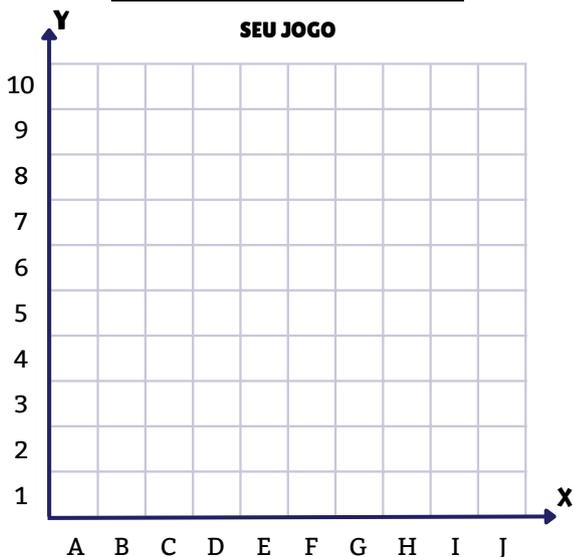


NÍVEL 1



COORDENADAS NO PLANO

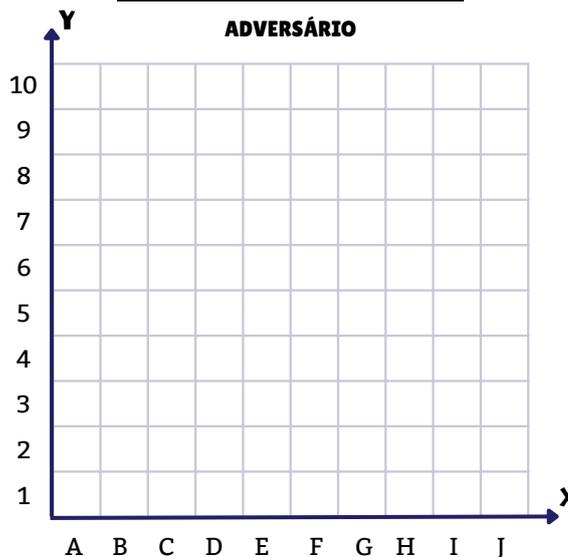
SEU JOGO



DESTROYER PORTA-AVIÕES SUBMARINO
■ ■ ■ ■ ■ ■

COORDENADAS NO PLANO

ADVERSÁRIO

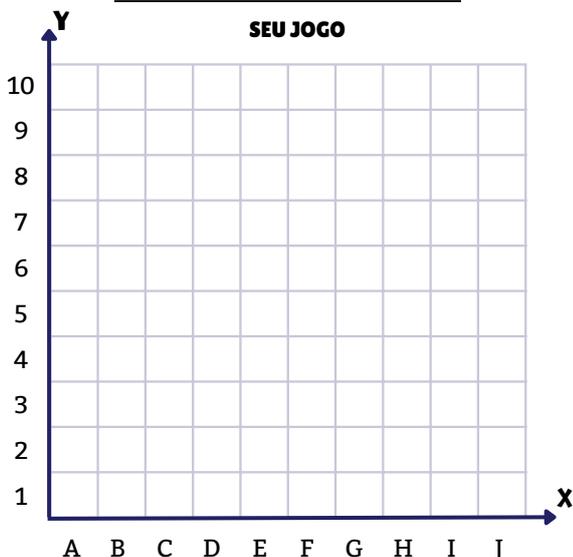


DESTROYER PORTA-AVIÕES SUBMARINO
■ ■ ■ ■ ■ ■



COORDENADAS NO PLANO

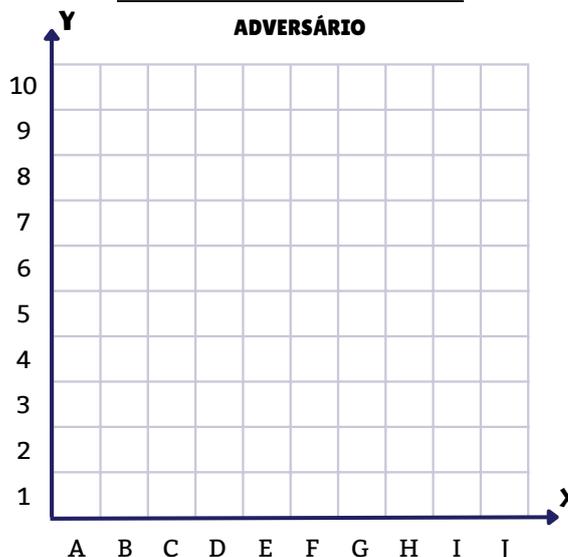
SEU JOGO



DESTROYER PORTA-AVIÕES SUBMARINO
■ ■ ■ ■ ■ ■

COORDENADAS NO PLANO

ADVERSÁRIO



DESTROYER PORTA-AVIÕES SUBMARINO
■ ■ ■ ■ ■ ■

INSTRUÇÕES:

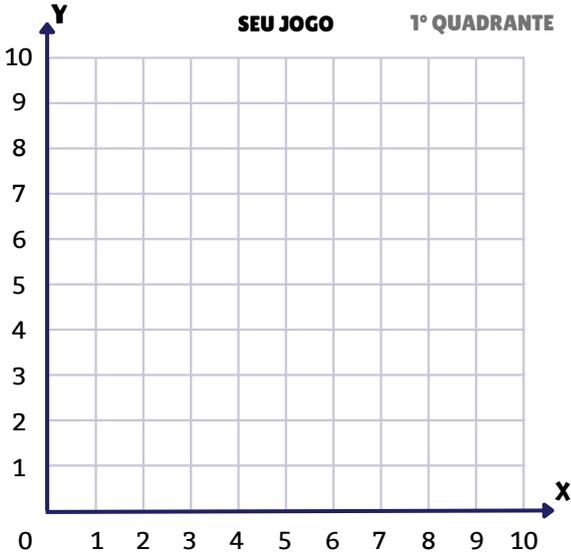
- OS JOGADORES POSICIONAM SEUS NAVIOS EM SUAS GRADES, ALINHADOS HORIZONTALMENTE OU VERTICALMENTE, SEM QUE SE SOBREPONHAM;
- A POSIÇÃO DOS NAVIOS DEVE SER MANTIDA EM SEGREDO DO Oponente;
- OS JOGADORES SE ALTERNAM PARA DISPARAR CONTRA AS POSIÇÕES INIMIGAS;
- PARA DISPARAR, O JOGADOR ANUNCIA UMA COORDENADA (X, Y) EX: (2, 3);
- SE UM TIRO ACERTAR ALGUMA COORDENADA DO NAVIO, O JOGADOR QUE DISPAROU TEM O DIREITO DE CONTINUAR JOGANDO ATÉ QUE ERRE UM TIRO;
- O JOGADOR QUE ACERTAR TODOS OS PONTOS DE CADA NAVIO DO Oponente PRIMEIRO É DECLARADO VENCEDOR.



NÍVEL 2



COORDENADAS NO PLANO CARTESIANO



DESTROYER PORTA-AVIÕES SUBMARINO

COORDENADAS NO PLANO CARTESIANO



DESTROYER PORTA-AVIÕES SUBMARINO



COORDENADAS NO PLANO CARTESIANO



DESTROYER PORTA-AVIÕES SUBMARINO

COORDENADAS NO PLANO CARTESIANO



DESTROYER PORTA-AVIÕES SUBMARINO

INSTRUÇÕES:

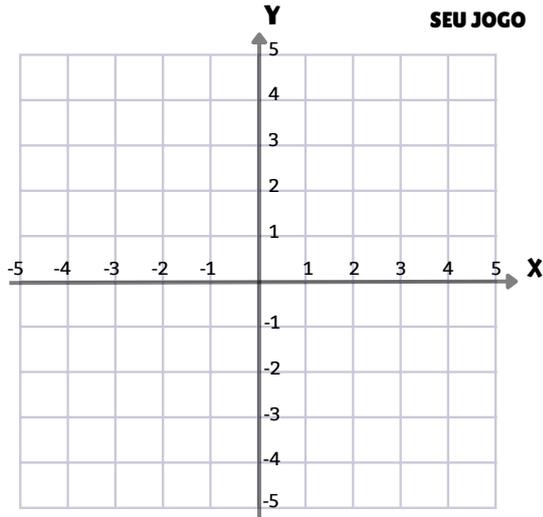
- OS JOGADORES POSICIONAM SEUS NAVIOS EM SUAS GRADES, ALINHADOS HORIZONTALMENTE OU VERTICALMENTE, SEM QUE SE SOBREPONHAM;
- A POSIÇÃO DOS NAVIOS DEVE SER MANTIDA EM SEGREDO DO Oponente;
- OS JOGADORES SE ALTERNAM PARA DISPARAR CONTRA AS POSIÇÕES INIMIGAS;
- PARA DISPARAR, O JOGADOR ANUNCIA UMA COORDENADA (X, Y) EX: (-2, 3);
- SE UM TIRO ACERTAR ALGUMA COORDENADA DO NAVIO, O JOGADOR QUE DISPAROU TEM O DIREITO DE CONTINUAR JOGANDO ATÉ QUE ERRE UM TIRO;
- O JOGADOR QUE ACERTAR TODOS OS PONTOS DE CADA NAVIO DO Oponente PRIMEIRO É DECLARADO VENCEDOR.



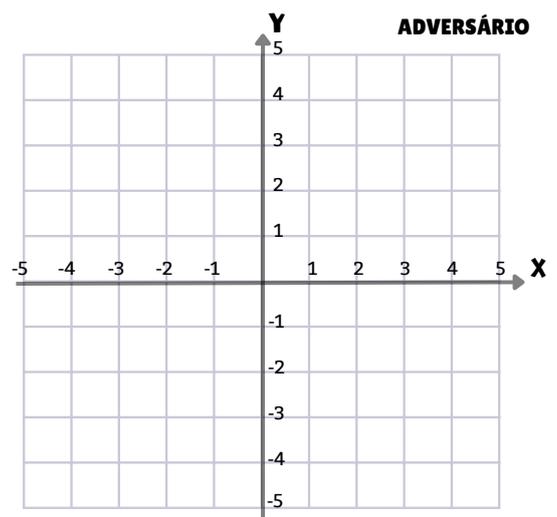
NÍVEL 3



COORDENADAS NO PLANO CARTESIANO



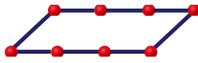
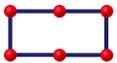
COORDENADAS NO PLANO CARTESIANO



DESTROYER

PORTA-AVIÕES

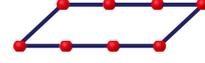
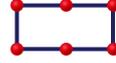
SUBMARINO



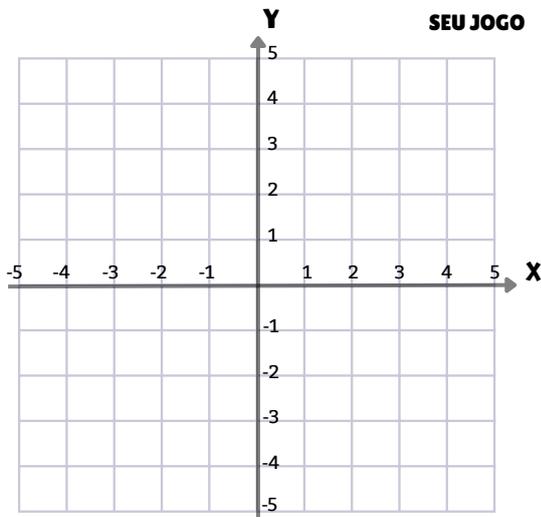
DESTROYER

PORTA-AVIÕES

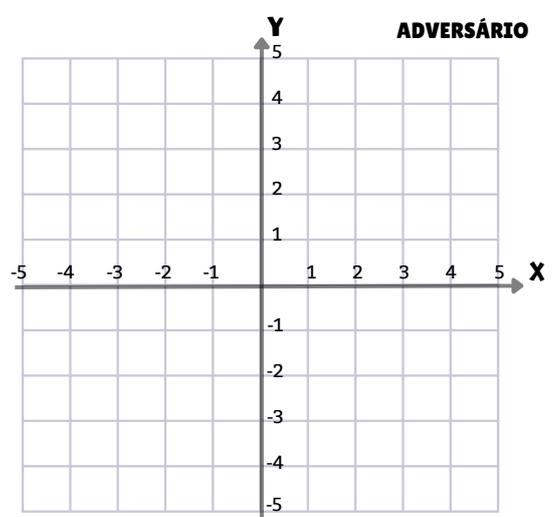
SUBMARINO



COORDENADAS NO PLANO CARTESIANO



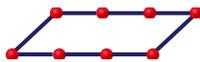
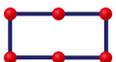
COORDENADAS NO PLANO CARTESIANO



DESTROYER

PORTA-AVIÕES

SUBMARINO



DESTROYER

PORTA-AVIÕES

SUBMARINO

