

Tux Math

Vamos pensar em algumas possibilidades de uso que podem ser mais próximas ou não de sua abordagem educacional

Compartilhando algumas possibilidades:

1. Como você percebe, este jogo já tem um “modo de ser utilizado” que está contido na própria lógica do jogo. Não nos fixamos muito no aspecto ideológico desta ideia, mas na brincadeira em si. Podemos criar um ranking de pontuação onde aparecem os cinquenta primeiros astronautas com a maior pontuação.
2. Agora, divida a turma em equipes (chamadas equipes de astronautas). A cada 5 minutos, por exemplo, os participantes poderiam ser convidados a trocar de equipe. Ao fim de cada 5 minutos, o professor dá um sinal e os participantes trocam de máquina. Ao final, vamos ver qual equipe foi mais longe na pontuação e, por conseguinte, na complexidade dos exercícios.
3. Procure ficar atento e perceber onde os participantes encontram as maiores dificuldades. Este pode ser um sinal para que você trabalhe este tipo de equação na sala de aula, trabalhando a construção de compreensões que auxiliem no avanço dos astronautas;
4. Não deixe de mostrar para o grupo o avanço que eles apresentam em relação ao avanço de fases, o que pode significar que eles estão trabalhando melhor com a matemática e pode proporcionar outras ideias de uso.