



TUX OF MATH COMMAND, AUXILIADO NO AVANÇO DO RACIOCÍNIO MATEMÁTICO DO ALUNO NAS MONITORIAS SEMANAIS DO PIBID

Subprojeto de Informática

Cassio Olimar Gomes, Eduardo Klein Zitzke, Marcia Elena Kniphoff da Cruz
Universidade de Santa Cruz do Sul - UNISC

Este resumo apresenta o trabalho desenvolvido pelos acadêmicos da Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC), do curso de Licenciatura em Computação, através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do Subprojeto de Informática. O trabalho está sendo realizado na instituição de ensino EMEF Santuário de Santa Cruz do Sul, e visa o desenvolvimento de habilidades e competências para o trabalho com computadores e suas tecnologias. Com base nesse foco, foi optado pela utilização do software “*Tux of Math Command*”, o qual foi desenvolvido pela GNU/Linux, entidade responsável pela criação de sistemas operacionais de códigos abertos. O jogo no estilo “*árcade*”, modelo de jogo é similar ao “*Missile Command*”, onde os jogadores tentam proteger suas cidades, mas em vez de usar um alvo “*trackball*” controlado em forma de cruz, os jogadores resolver problemas de Matemática que rotulam cada cometa, o que provoca um laser para destruí-lo, assim, aprimorando o domínio dos cálculos matemáticos. As imagens da cidade foram substituídas por iglus, para combinar com o tema ártico “*Tux*”, o pinguim do Linux, que protagoniza o jogo. Com a aplicação educacional para as turmas de 5º ano e aumentando o nível de dificuldade do jogo, a cada momento, em que o aluno avança uma etapa, se amplia a possibilidade de sucesso em todas as questões que envolvem os cálculos matemáticos. Esse raciocínio não somente poderá ser aplicado em exames escolares, mas também no cotidiano, pois o controle financeiro é fundamental. Após o período usado para o planejamento das oficinas e diagnóstico das turmas, foi iniciada a monitoria e até o momento ocorreram dois encontros. Nestes, já foi possível observar que os alunos dominam com facilidade o programa, no contado com os periféricos de interface como teclado e “*mouse*”. A experiência é inicial e com a sequência de encontros será possível ampliar o conhecimento dos alunos para propor novos desafios que potencializam o pensamento e trabalham várias habilidades.

Palavras-chave: tux of math command; jogo; cálculos matemáticos.