Corrida de Natal

Jogo de matemática para a turma toda na lousa digital · Guia para professores

Uma rena leva os presentes de Natal e, no caminho, salva os animais da Selva dos Números. A turma ajuda: aparece uma conta, todos calculam de cabeça e um aluno toca, na lousa, o portão com o resultado certo. Pratica-se o que já foi trabalhado em aula. De 5 a 15 minutos, sem preparação.



Início: tema e duração



Um aluno toca o portão

Como começar

1. Descompactar o arquivo ZIP (clique direito → "Extrair tudo").
2. Clicar duas vezes no arquivo HTML. Ele abre no navegador (Edge, Chrome, Firefox ou Safari) e funciona sem internet, sem cadastro e sem instalação.
3. Escolher tema e duração, tocar em "Tela cheia" (ou F11) e em "Vamos lá!".

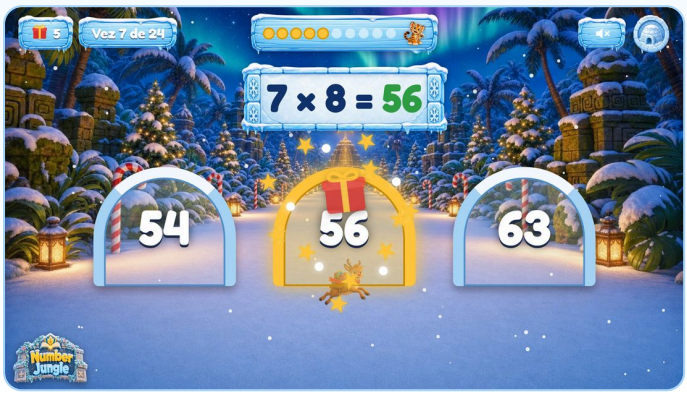
As configurações

- **Adição e subtração:** até 10, até 20 (com e sem reagrupamento) ou até 100 (dezenas, dois algarismos ± um algarismo, dois algarismos ± dezenas). Sempre misturadas.
- **Tabuada:** tocar uma ou mais tabuadas do 2 ao 10; "todas" e "2, 5, 10" como atalho. Com uma só tabuada também aparecem 1 × n e 10 × n.
- **Duração:** "salvar 1 animal" (10 respostas certas, cerca de 5 minutos), "salvar 3 animais" (cerca de 15 minutos) ou "cada um uma vez": ajustar o número de alunos com – e +, cada um joga exatamente uma vez.
- **Rodada relâmpago:** 10 segundos por conta, para turmas que já estão seguras. Sem ela não há tempo.
- **Som:** sons suaves nas respostas certas; no início o som está desligado.
- **Botões embaixo:** para lousas penduradas no alto: as respostas aparecem também como botões grandes na parte de baixo, ao alcance dos menores.

Selva dos Números · number-jungle.com · Sebastian Illing · Grátis para a escola e para casa · CC BY-NC 4.0 · Fonte: Fredoka (SIL Open Font License)

Como funciona uma rodada

- Certo: a rena pula pelo portão e um presente voa para o contador.
- Errado: o portão certo acende por um instante e vem a próxima conta. A conta errada volta duas a quatro contas depois. Sem som de erro, sem perder pontos, e é a vez do próximo aluno.
- A cada 10 respostas certas um animal é salvo: tigrinho, macaco, elefantinho, sapo, papagaio, tucano, jabuti, axolote. "De novo" continua com o próximo animal.
- Com teclado: 1, 2, 3 (ou ←, ↓, →) escolhem um portão, Esc volta ao início.



Certo: pelo portão!



Um animal salvo

Ideias para a sala de aula

- Todos mostram: antes de o aluno tocar na lousa, todos mostram com 1, 2 ou 3 dedos o portão que escolheriam. Assim a turma toda calcula de verdade.
- Ajudante: o aluno na lousa pode pedir uma dica a um colega.
- Como rotina: em dezembro, uma rodada curta com 1 animal toda manhã, por exemplo com a tabuada da semana.
- Dois lados: o lado da janela e o lado da porta mandam um aluno à lousa, um de cada vez; os animais salvos são de todos.
- No fim da aula: "cada um uma vez" como encerramento antes das férias.

Bom saber

- Um único arquivo HTML: funciona sem internet na lousa digital, no projetor com notebook ou no tablet. Com o dedo, a caneta ou o mouse.
- Sem dados, sem cookies, sem anúncios, sem conexão com a internet. Ao fechar, nada é salvo.
- Se o jogo não estiver em tela cheia, apertar F11. Em lousas 4:3 fica uma faixa escura em cima e o jogo fica embaixo.

Continuar jogando em casa

No fim de uma rodada o jogo mostra um QR code para a Selva dos Números, o jogo de matemática com a rena e estes animais: grátis, sem anúncios, sem compras, para Android, iPhone e iPad. Bom para um bilhete às famílias antes das férias.

Selva dos Números · number-jungle.com · Sebastian Illing · Grátis para a escola e para casa · CC BY-NC 4.0 · Fonte: Fredoka (SIL Open Font License)