

**INSTITUTO
FEDERAL**

Rio Grande do Norte

Campus
Parnamirim

UbuntUCA

Instituto Compartilhado: uma parceria IFRN e uma escola estadual para manutenção do projeto de inclusão digital de um computador por aluno (UCA)



Aplicativos

- O UbuntuUCA oferece entre suas aplicações uma série de programas dedicados ao auxílio da leitura e do aprendizado em diversas disciplinas.
- Existem programas multidisciplinares como o Gcompris e o Luz do Saber, e também existem programas dedicados como o TuxMath e o TuxPaint.

Gcompris

- Com algumas atividades de lúdicas mas sempre com caráter educacional, o GCompris é um conjunto de aplicativos voltados para o aprendizado que compreende numerosas atividades para crianças de idade entre 2 e 10 anos.
- Com essa proposta o Gcompris oferece uma grande lista de categorias com atividades disponíveis em cada uma delas.

Categorias



Descoberta do computador

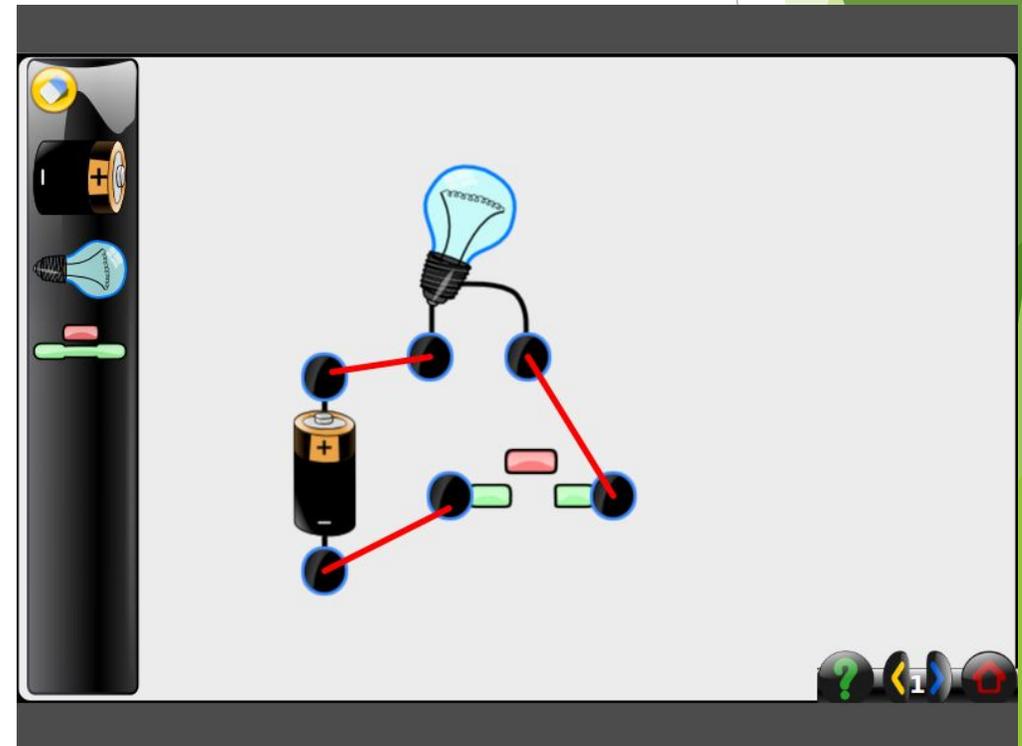
- Nesta categoria o Gcompris oferece diferentes atividades que ajudam no desenvolvimento da prática com alguns dos diferentes periféricos dos computadores.
- Para o mouse o Gcompris oferece atividades como. Movimentar o mouse, Irrigação de plantas, Clique em mim, Clicar com o mouse, Clique e desenhe.
- Para o teclado o ele oferece atividades como. Número com dados, Mandar a bola para o Tux, Letras cadentes, Palavras cadentes.

Matemática

- Categoria na qual o Gcompris oferece diferentes atividades que auxiliam nas diferentes áreas da matemática, como geometria, calculo e numeração.
- Algumas Categorias do Gcompris apresentam sub categorias, logo uma categoria não dispõe somente de uma atividade.

Ciências

- Na área de ciências em geral o Gcompris oferece atividades que ensinam de mecânica básica até noções básicas de eletricidade.



Leitura

- Nessa categoria o Gcompris oferece atividades envolvendo várias formas de exercitar a leitura.



Gcompris

- Atualmente o GCompris oferece mais de 100 atividades e está em constante evolução. O GCompris é um software livre, o que significa que você pode adaptá-lo às suas necessidades, melhorá-lo e, o mais importante, compartilhá-lo com as crianças de toda a parte.

jFractionLab

- O JFractionLab é uma aplicação de código livre para o estudo de frações de nível básico para crianças e adolescentes. O número de exercícios é decidido pelo usuário, e as atividades resolvidas em cada modalidade juntamente com todas as informações podem ser salvas e acessadas posteriormente.
- Sempre que uma modalidade for iniciada será exibido uma dica de como proceder com a atividade.

UbuntuUCA JFractionLab_086 Qui 17 Dez, 10:10

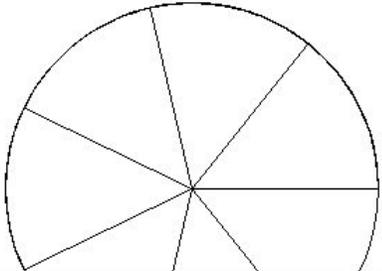
Idioma Planilhas Ajuda

Explore as frações

1. Clicar no resultado **0**

Clique no desenho da fração

Ajuda

$$\frac{5}{7}$$


Segue

Fim

Rau-Tu

Você precisa apenas do mouse!
Clique nas fatias da fração!

0

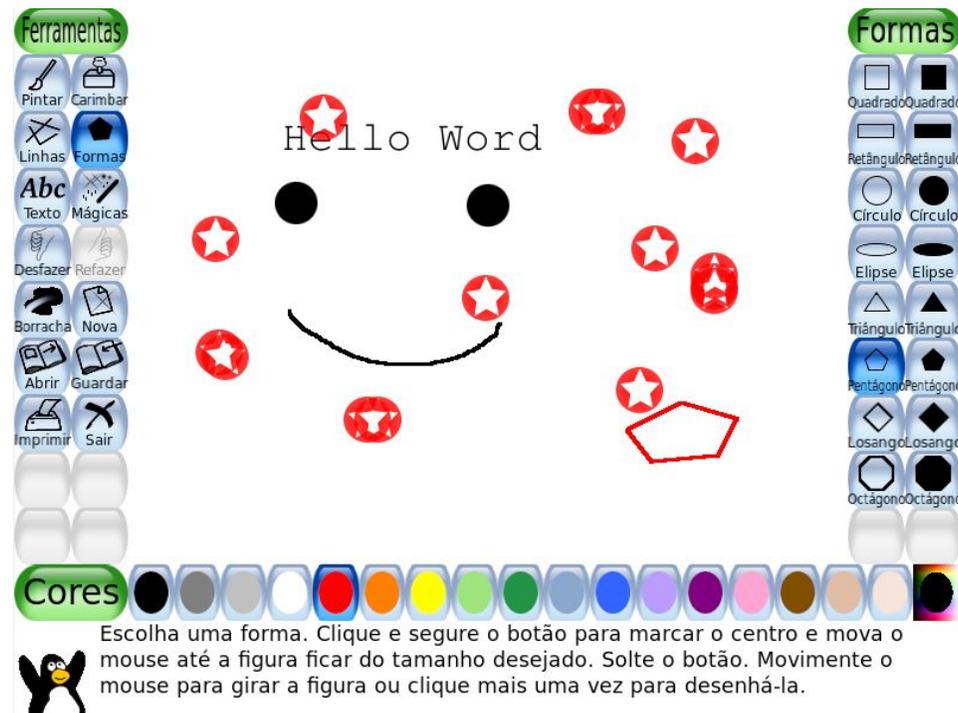
TuxMath

- TuxMath é um jogo de código livre que auxilia no aprendizado de aritmética. Sua mecânica é livremente baseada na do jogo Missile Command, no qual cometas caem do céu e o jogador tem que defender a cidade destruindo eles com o mouse. Porém em TuxMath o jogador tem que resolver os problemas matemáticos que se encontram em cada cometa.



TuxPaint

- O Tuxpaint é um editor de imagens feito para crianças que têm a capacidade de manipular um mouse. Por possuir uma interface com grandes botões e de cores vivas torna mais atrativo a facilitado o uso por crianças.



TuxPaint

- Um problema do programa é que as imagens só podem ser salvas no programa, então se o usuário desejar a imagem para editar em outro programa ou simplesmente para guardar será necessário o uso de print screen ou de outro programa.

Luz do saber

- O Luz do Saber Infantil é um recurso didático que tem por objetivo contribuir para a alfabetização de crianças, além de promover a inserção na cultura digital. É um software de autoria embasado primordialmente, na teoria do educador Paulo Freire.
- Atualmente, o mesmo disponibiliza cinco módulos: “Começar”, “Ler”, “Escrever”, “Aplicativos” e o “Professor”.

Luz do saber

- **Começar:** Composto por 10 atividades que estimulam através de jogos, o conhecimento dos fonemas e grafemas que compõem o nome do aluno e, paralelamente, desenvolve as competências necessárias ao uso do mouse e do teclado.
- **Ler:** O módulo “Ler” pode ser modificado. Isto significa que o professor pode criar as suas atividades adaptadas ao contexto do aluno, assim como também realizar alterações nas aulas já existentes.
- Além dessas existem várias outras atividades modelo, nas quais o aluno pode desenvolver de modo lúdico, as competências necessárias para aprendizagem da leitura e escrita. O software já conta com a proposta de 13 aulas que possuem várias atividades cada.

Começar

Ler

Escrever

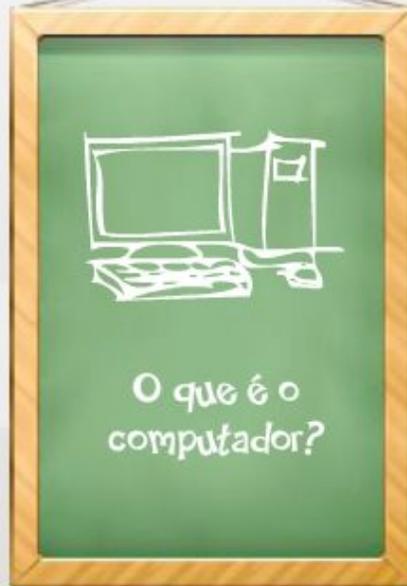
Karaoke

Aplicativos

Livros

Edição

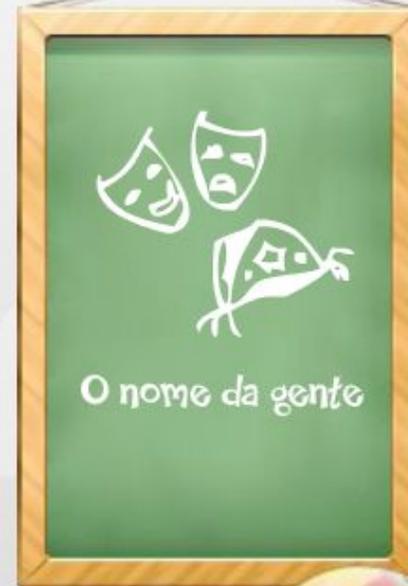
Começar



O que é o
computador?



Aprendendo a
usar o computador



O nome da gente



Referências

- MARCIA DE OLIVEIRA C.CAMPOS (Ed.). LUZ DO SABER. Disponível em: <<http://paic.luzdosaber.seduc.ce.gov.br/software/>>. Acesso em: 15 dez. 2015.
- TUXPAINT. Disponível em: <<http://www.tuxpaint.org/>>. Acesso em: 14 dez. 2015.
- JFRACTIONLAB. Disponível em: <<http://tutorfreebr.blogspot.com.br/2012/11/jfractionlab-pratique-o-estudo-das.html>>. Acesso em: 15 dez. 2015.
- TUXMATH. Disponível em: <<http://tux4kids.alioth.debian.org/tuxmath/index.php>>. Acesso em: 16 dez. 2015.
- GCOMPRIS. Disponível em: <http://gcompris.net/index-pt_BR.html>. Acesso em: 15 dez. 2015.