

Exercícios

Instruções para os próximos exercícios

Leia a ficha prática nº26:

1. Aprenderá a utilizar o software "*The number race*".
2. Aprenderá a utilizar o software "*Geogebra*".
3. Aprenderá a utilizar o software "*Photomath*".

Lembrete :

- Os alunos com necessidades especiais de aprendizagem podem experimentar uma variedade de dificuldades na aprendizagem da matemática.
- Para lidar com estas dificuldades, é por vezes interessante utilizar software informático para reforçar certas competências ou para compensar algumas dificuldades.

Ex 1 : A corrida do número

- Ir para o website "A corrida dos números" : https://www.lacourseauxnombres.com/nr/nr_info.php?lang=en
- Descarregar o jogo
- Executar o software
- Encontrar-se-á então numa página com o logótipo do jogo, prima o número 1 para começar
- Selecione o nome do seu jogador e comece a jogar
- Poderá modificar a informação do jogador (para além do nome) ou criar uma nova mais tarde.
- Poderá escolher entre dois mundos diferentes para jogar: O "mundo subaquático" ou "o mundo da selva". Ambos os mundos trabalham com a mesma lógica e nível de dificuldade. Apenas o desenho muda
- Encontrará então as instruções do jogo
- Comece a jogar !



Exercises

Ex 2 : Geogebra

- Ir para o sítio web "Geogebra" :
- Pode seguir as lições no sítio web ou descarregar a aplicação
- deparar-se-á com muitas lições com as quais poderá aprender, tutoriais e uma variedade de ferramentas
- Também pode criar uma conta para acompanhar o seu progresso

Ex. 3: Photomath

O fotomath é uma aplicação onde se pode digitalizar um problema de matemática e obter uma explicação passo a passo sobre como resolvê-lo

- Vá ao site "Photomath" :
<https://photomath.com/en/help/what-is-photomath>, na sua loja de aplicações favorita ou faça o scan do código QR Abaixo e descarregue a aplicação



- Terá de escrever a sua idade
- Depois, terá de seleccionar se é aluno, pai ou professor
- Um tutorial irá então aparecer
- Digitalize e aprenda!