

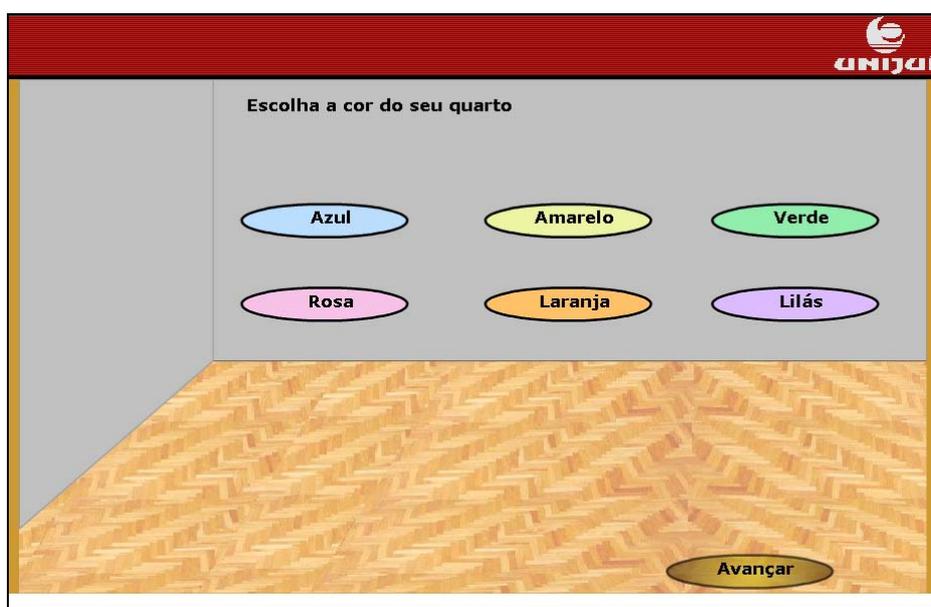
Geometria no meu quarto

Na primeira tela, você deve clicar sobre o botão  para começar as atividades.



Escolha a cor para o seu quarto, clicando sobre o botão com a cor desejada. Para pintar seu quarto de azul, clique sobre . Para dar início as

atividades, clique sobre .



Leia o texto do balão de diálogo. Clique em



para prosseguir.



Clique sobre a imagem do objeto que você quer que faça parte do seu quarto.



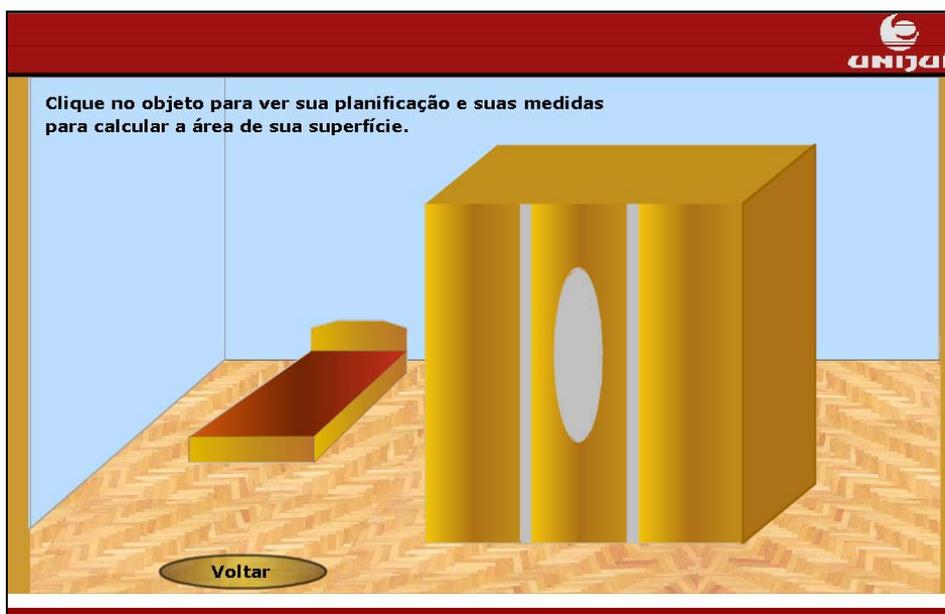
Clicando sobre , serão fornecidas informações sobre a forma geométrica do guarda roupa.



Clique sobre a imagem ampliada do guarda roupa, ou seja, clique novamente



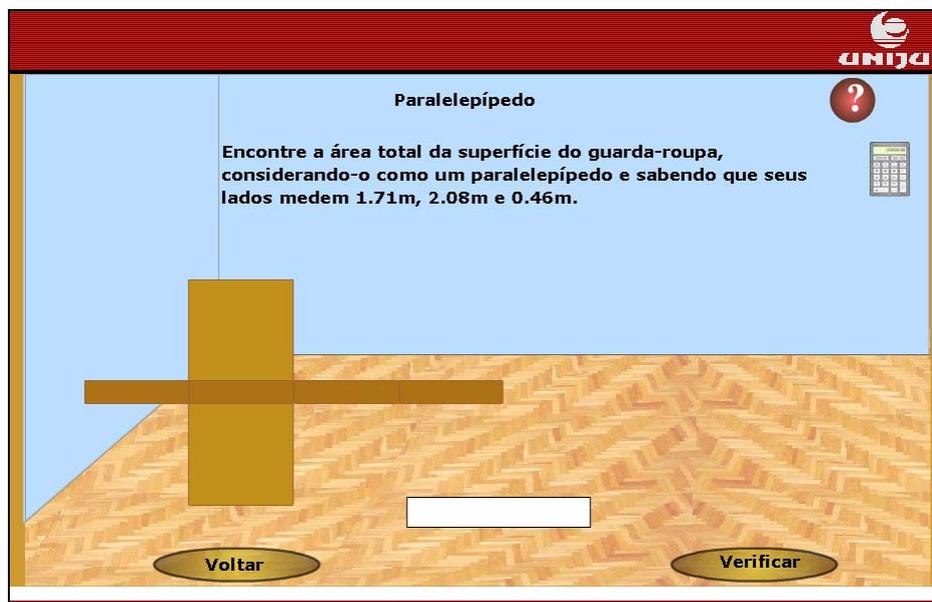
sobre . Para retornar a tela anterior clique sobre o botão



Calcule a área total do guarda roupa utilizando as dimensões que se encontram

no texto. Em seguida, clique sobre

e digite a área encontrada.



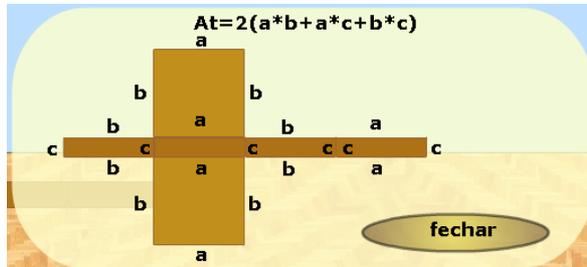
Caso você não lembre a fórmula para cálculo da área do paralelepípedo, clique



sobre o botão que a fórmula é acionada em uma caixa de mensagem. Esta caixa



de mensagem pode ser fechada, clicando no botão



Para facilitar os cálculos, você pode clicar sobre , que uma calculadora é acionada.

Depois de digitado o valor da área, clique sobre o botão



para conferir a resposta.

Se a resposta estiver correta, clique sobre o botão



para escolher outro objeto para seu quarto.

Caso sua resposta esteja errada, refaça seus cálculos e clique novamente em



para conferir a resposta.

Clique sobre a imagem do objeto que você quer que faça parte do seu quarto.



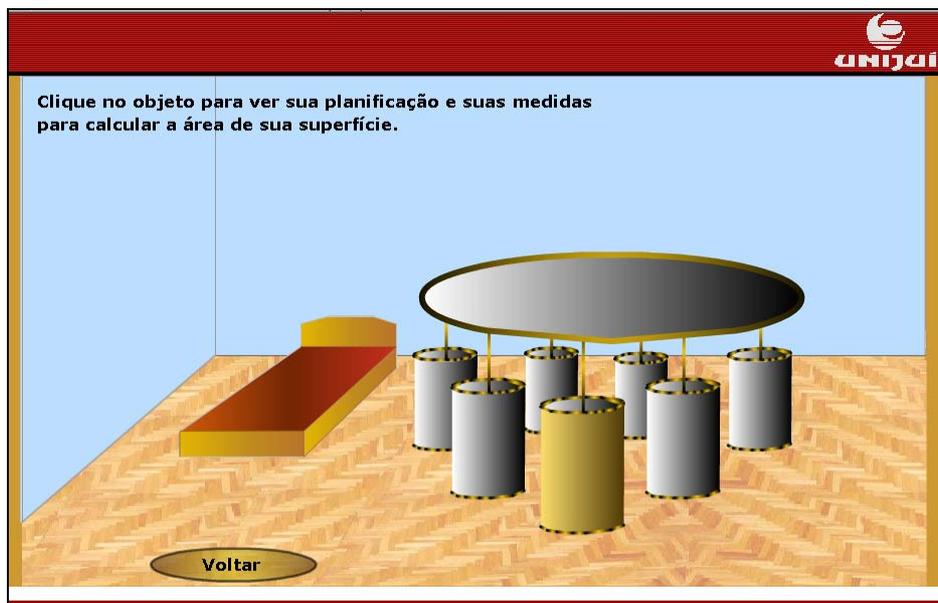
Clicando sobre , serão fornecidas informações sobre a forma geométrica dos elementos que constituem o lustre.



Clique sobre a imagem ampliada do lustre, ou seja, clique novamente



sobre . Para retornar a tela anterior clique sobre o botão



Calcule a área do cilindro utilizando as dimensões que se encontram no texto.

Em seguida clique sobre e digite a área encontrada.

Cilindro

Encontre a área lateral da superfície do lustre, considerando-o como um cilindro e sabendo que seu raio mede 7.49cm, e sua altura mede 23.94cm.

Voltar Verificar

Caso você não lembre a fórmula para cálculo da área do cilindro, clique sobre o

botão que a fórmula é acionada em uma caixa de mensagem. Esta caixa de

mensagem pode ser fechada, clicando no botão



$A_l = 2 * (3.14) * r * h$

$2 * (3.14) * r$

h

h

$2 * (3.14) * r$

fechar

Para facilitar os cálculos você pode clicar sobre , que uma calculadora é acionada.

Depois de digitado o valor da área, clique sobre o botão



para conferir a resposta.

Se a resposta estiver correta, clique sobre o botão



para escolher outro objeto para seu quarto.

Caso sua resposta esteja errada, refaça seus cálculos e clique novamente em

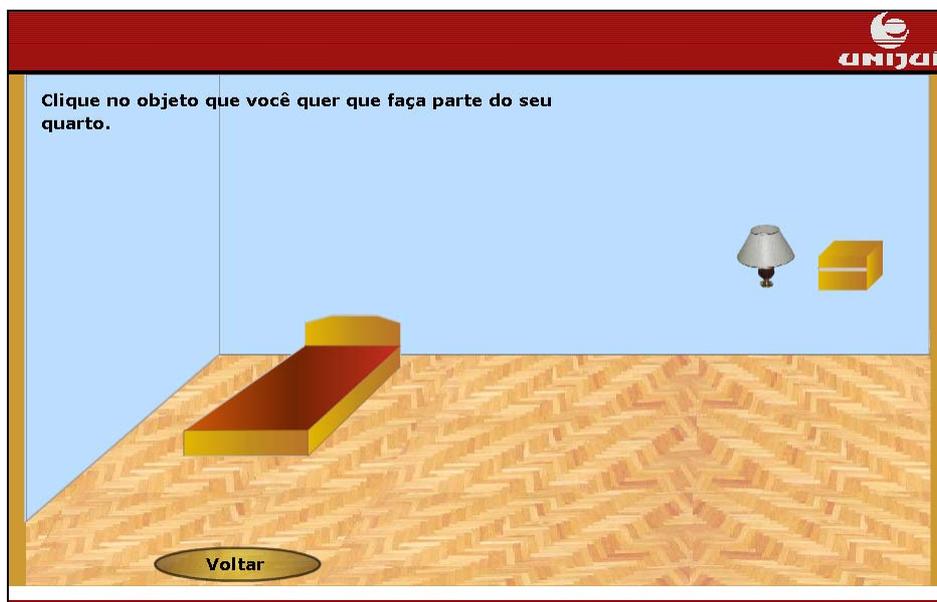


para conferir a resposta.

Clique sobre a imagem do objeto que você quer que faça parte do seu quarto.



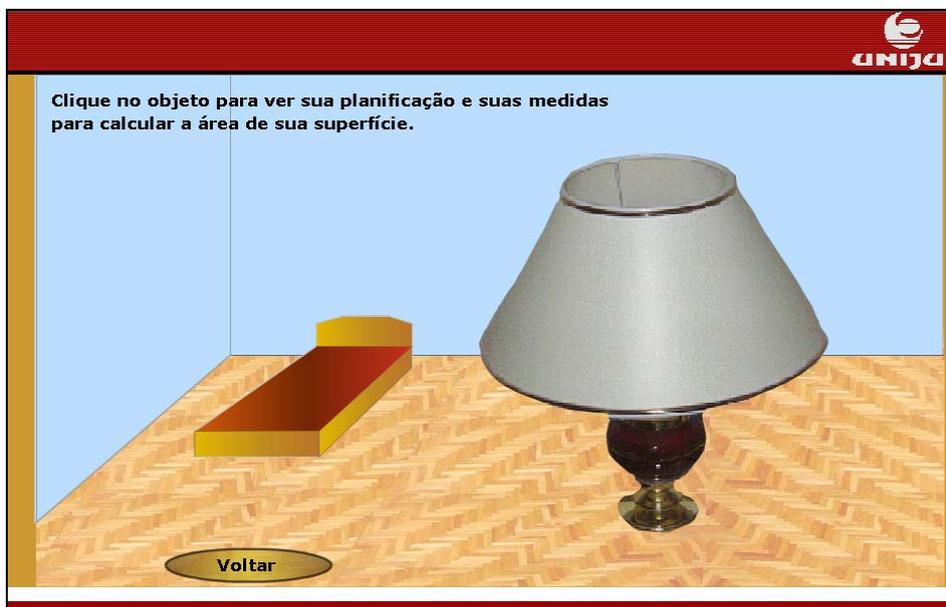
Clicando sobre , serão fornecidas informações sobre a forma geométrica do abajur.



Clique sobre a imagem ampliada do abajur, ou seja, clique novamente sobre



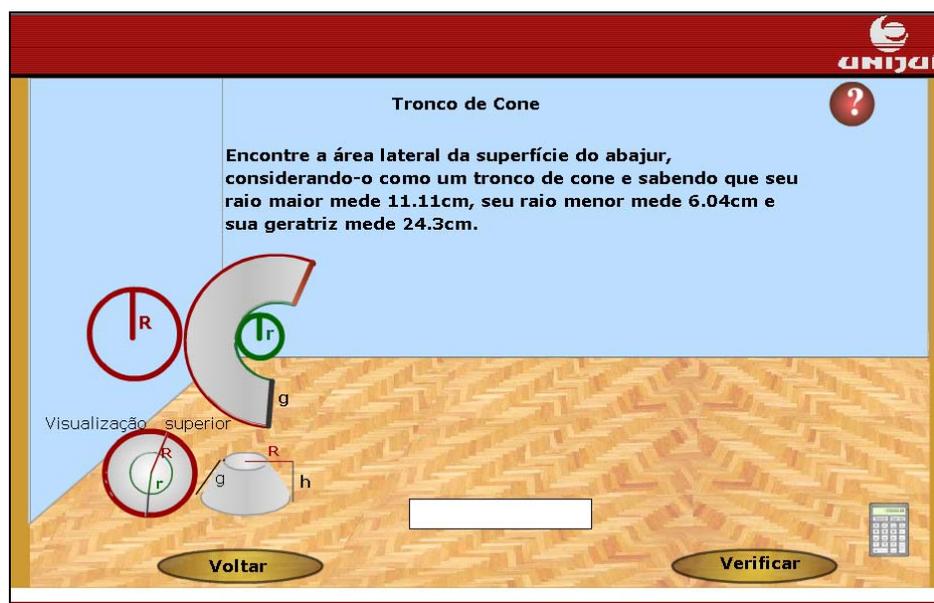
Para retornar a tela anterior clique sobre o botão



Calcule a área do tronco de cone utilizando as dimensões que se encontram no

texto. Em seguida, clique sobre

e digite a área encontrada.



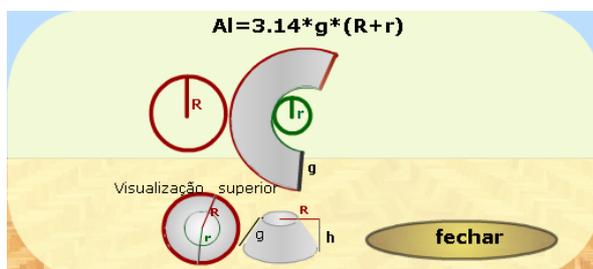
Caso você não lembre a fórmula para cálculo da área do tronco de cone, clique



sobre o botão que a fórmula é acionada em uma caixa de mensagem. Esta caixa



de mensagem pode ser fechada, clicando no botão



Para facilitar os cálculos você pode clicar sobre , que uma calculadora é acionada.

Depois de digitado o valor da área, clique sobre o botão



para conferir a resposta.

Se a resposta estiver correta, clique sobre o botão



para escolher outro objeto para seu quarto.

Caso sua resposta esteja errada, refaça seus cálculos e clique novamente em

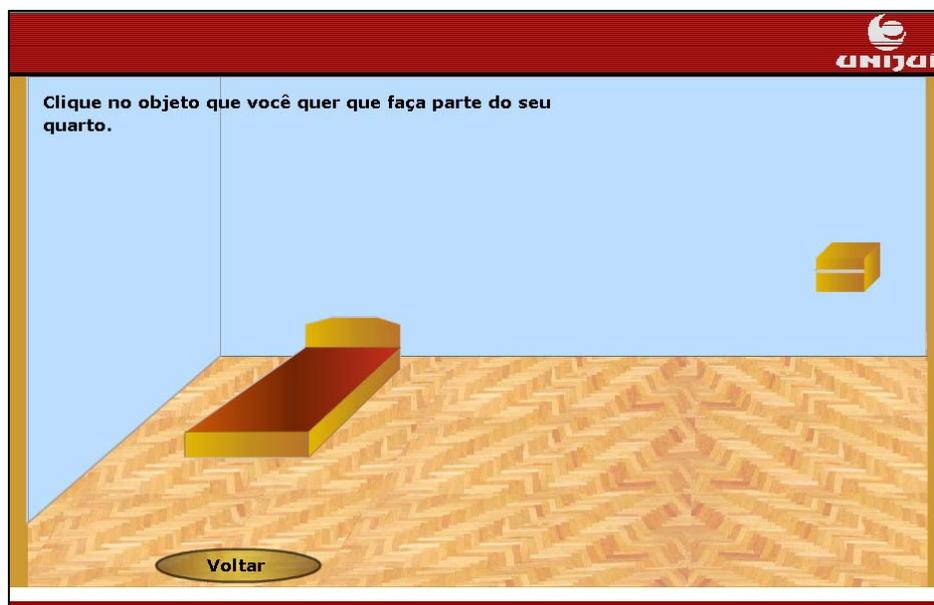


para conferir a resposta.

Clique sobre a imagem do objeto que você quer que faça parte do seu quarto.



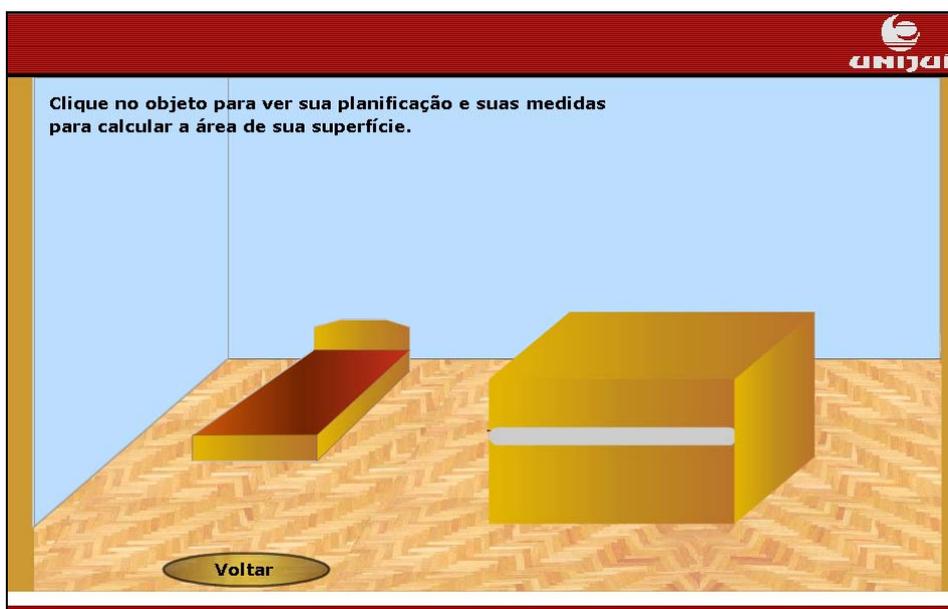
Clicando sobre , serão fornecidas informações sobre a forma geométrica do criado mudo.



Clique sobre a imagem ampliada do criado mudo, ou seja, clique novamente



sobre . Para retornar a tela anterior clique sobre o botão



Calcule a área do cubo utilizando as dimensões que se encontram no texto. Em

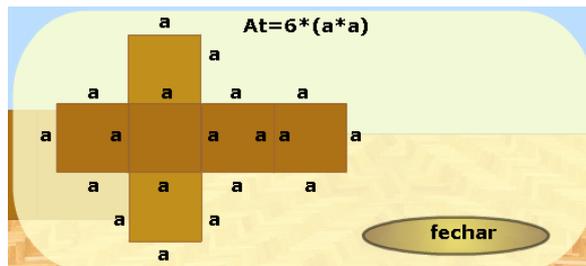
seguida, clique sobre  e digite a área encontrada.



Caso você não lembre a fórmula para cálculo da área do cubo, clique sobre o

botão  que a fórmula é acionada em uma caixa de mensagem. Esta caixa de

mensagem pode ser fechada, clicando no botão .



Para facilitar os cálculos você pode clicar sobre , que uma calculadora é acionada.

Depois de digitado o valor da área, clique sobre o botão

 para conferir a resposta.

Se a resposta estiver correta, clique sobre o botão  para escolher outro objeto para seu quarto.

Caso sua resposta esteja errada, refaça seus cálculos, e clique novamente em , para conferir a resposta.

Leia o texto do balão de diálogo. Clique em  para prosseguir.



Leia o texto do balão de diálogo. Clique em



para prosseguir.



Calcule a área do objeto fornecido, digite o valor em

Verificar

e clique em

Avançar

para conferir a resposta. Se a resposta estiver correta, clique sobre o botão para dar continuidade. Caso sua resposta esteja errada, refaça seus cálculos, e clique novamente em **Verificar**, para conferir a resposta.

Encontre a área total da superfície do paralelepípedo, sabendo que seus lados medem 1.84m, 2.31m e 0.69m.

Verificar

Caso você não lembre a fórmula para cálculo da área, clique sobre o botão



que a fórmula é acionada em uma caixa de mensagem. Esta caixa de mensagem

pode ser fechada, clicando no botão

fechar

Para facilitar os cálculos, você pode clicar sobre , que uma calculadora é acionada.

Repita este procedimento para os outros objetos do quarto (lustre, criado mudo e abajur).

Quando terminar o cálculo da área destes objetos, você será conduzido para a tela abaixo. Leia o texto do balão de diálogo. Clique em  para prosseguir.



Clique sobre os objetos e arraste-os, organizando o quarto. Clicando sobre o botão  você poderá observar a equipe de elaboração destas atividades.

