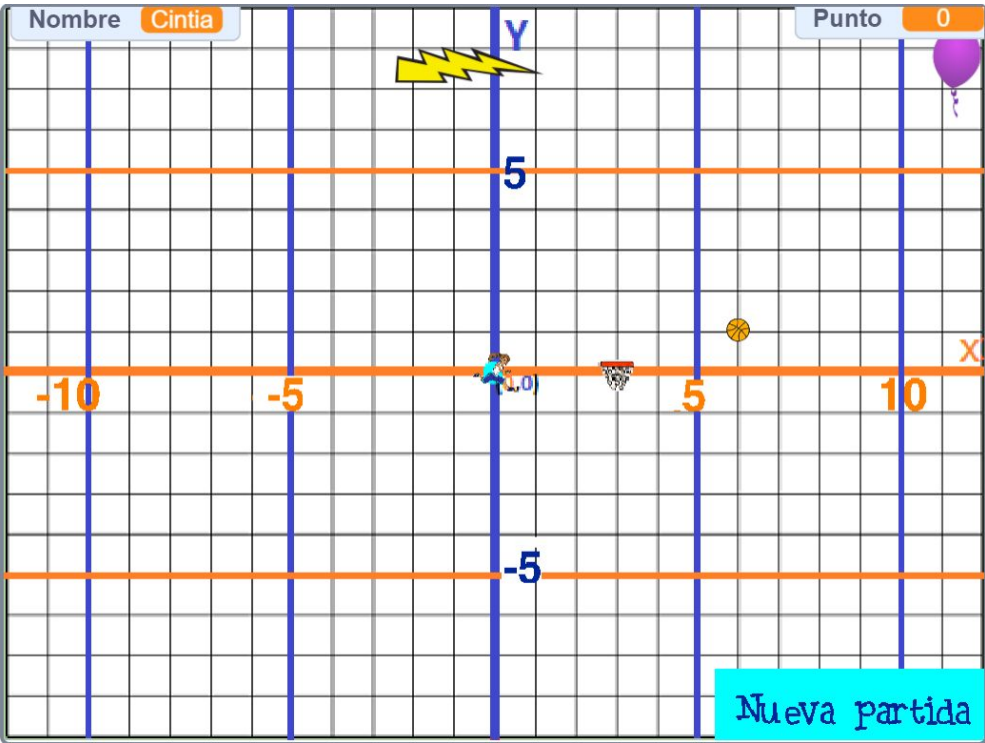
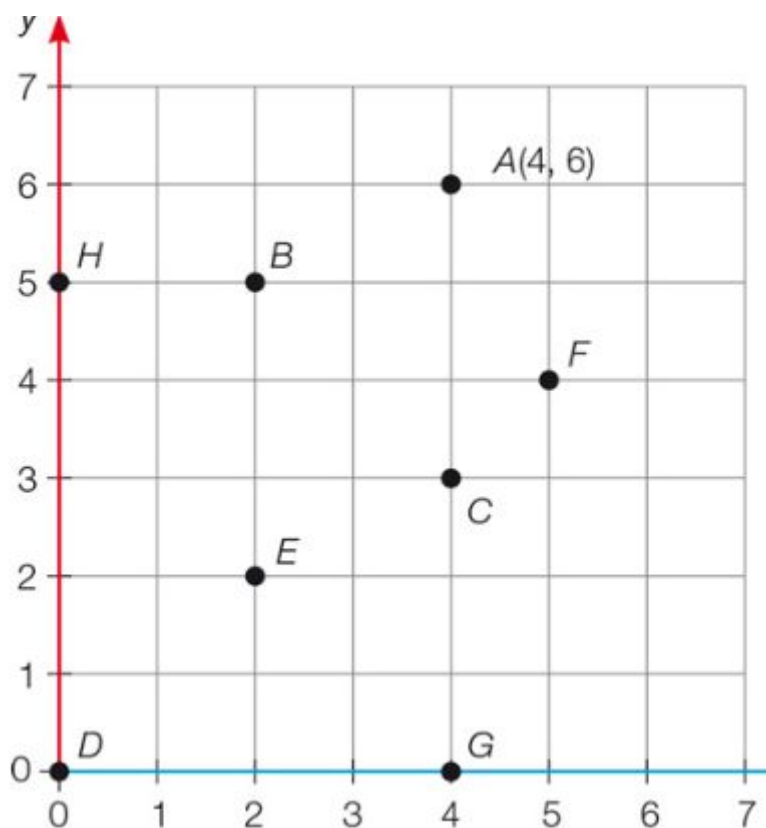




Características do contexto	
<b>Código:</b>	<b>CTX01</b>
<b>Resumo:</b>	<p>O contexto empregado é "um jogo criado no Scratch para trabalhar coordenadas cartesianas" (jogo real) que é projetado para dar auxílio no ensino da competência de "Interpretar, descrever e representar a localização ou movimentação de objetos no plano cartesiano, utilizando coordenadas cartesianas, indicando mudanças de direção e de sentido e giros" (EF05MA15 - BNCC).</p> <p>O Jogo pode ser projetado para estudantes do 5º ano de ensino fundamental como uma ferramenta complementar de apoio à instrução.</p>  <p>Fonte: <a href="https://scratch.mit.edu/projects/49064234/">https://scratch.mit.edu/projects/49064234/</a></p> <p>O jogo está em espanhol. Nós professores, podemos criar uma conta no Scratch, remixar o jogo e deixá-lo na versão em português. Após a assimilação do conteúdo, os próprios alunos podem criar suas contas e remixar o jogo também.</p>





### Atividades

1 Considere o plano cartesiano acima e responda.

a) Que ponto pode ser indicado pelo par ordenado (5, 4)?

☐ B☐ G☐ F☐ H

b) O ponto E pode ser indicado por qual par ordenado?

☐ (0, 2)☐ (2, 2)☐ (3, 2)☐ (4, 2)

c) Que ponto pode ser indicado pelo par ordenado (0, 5)?

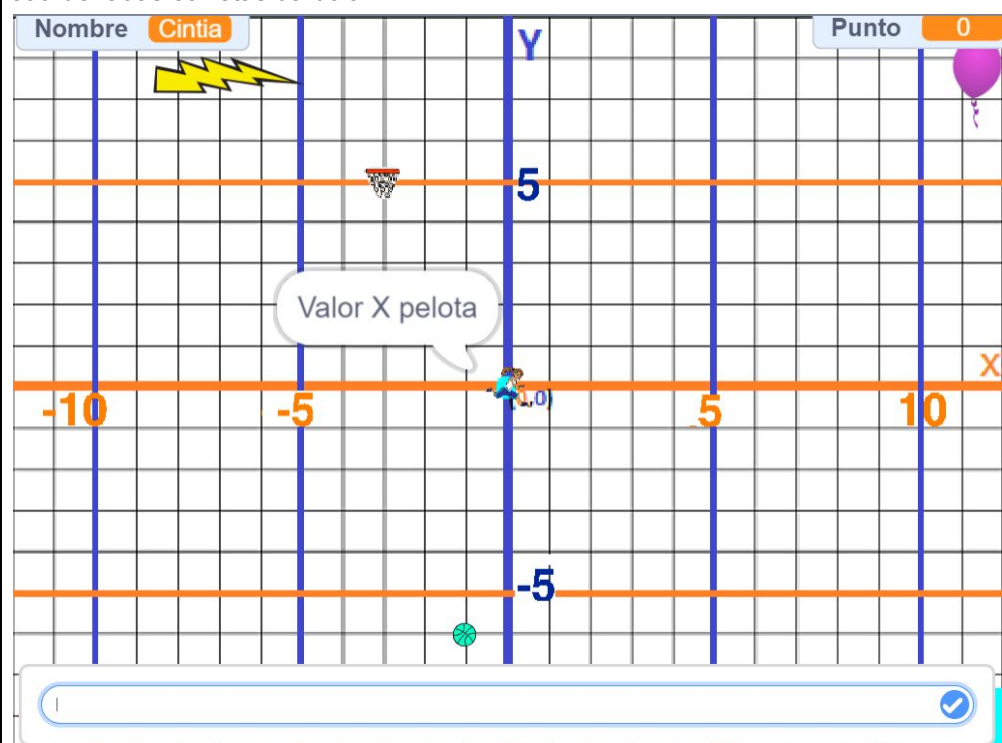
☐ B☐ G☐ C☐ H

Fonte: livro didático Projeto Buriti Plus Matemática 5ºano, página 279

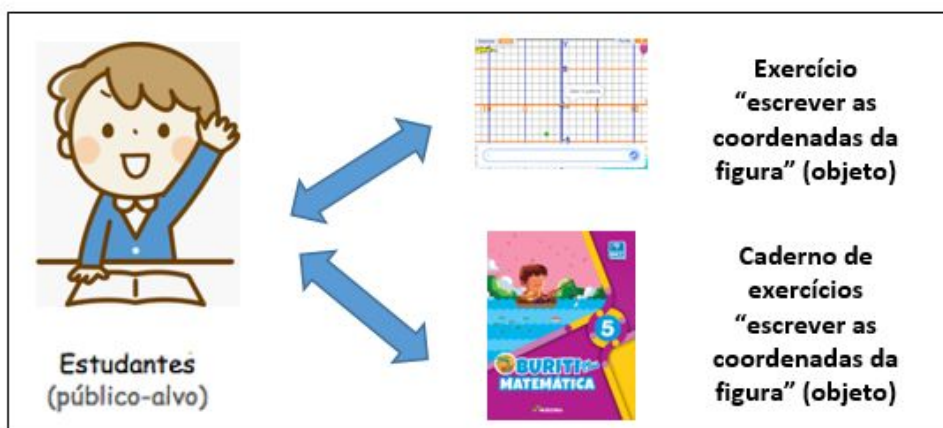




Com base nesses requisitos, espera-se que estudantes usando o jogo, aprendam a localizar as coordenadas no plano cartesiano. Na interface, para começar o jogo, clique na bandeira verde. Quando o jogo começa, a jogadora deve se mover para onde a bola está. Primeiro, a coordenada X é perguntada pela jogadora (Valor X pelota) e a jogadora irá para o eixo X e a coordenada correspondente. Em seguida, a coordenada Y é inserida. Se a bola estiver correta, as coordenadas da cesta deverão ser marcadas. Se não estiver correto, você terá que inserir as coordenadas corretas da bola.



Além da interface para resolução de exercícios, os usuários podem interagir com o software selecionando cadernos de exercícios. Assim, o objetivo do contexto "representar a localização, utilizando coordenadas cartesianas" pode ser afetado por interações com os objetos "exercício de escrever as coordenadas no plano cartesiano" e "caderno de exercícios" como mostrado na figura abaixo.





<b>Público-alvo:</b>	Estudantes do 5º ano de ensino fundamental (idade: 10-11 anos)		
<b>Entidades envolvidas:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Exercícios de "escrever as coordenadas cartesianas da figura" (objeto)</li><li>Caderno de exercícios de "escrever ou indicar as coordenadas cartesianas da figura" (objeto)</li></ul>		
<b>Objetivos do contexto:</b>	<i>Tabela com lista de objetivos do contexto, uma fila por objetivo com sua métrica e o instrumento necessário para mensurar o objetivo</i>		
	<b>Objetivo</b>	<b>Métrica</b>	<b>Instrumento</b>
	Aquisição da competência "interpretar,descrever e representar a localização ou movimentação de objetos no plano cartesiano,utilizando coordenadas cartesianas"	Notas de 0 a 10	Prova escrita na sala de aula empregando material instrucional tradicional
<b>Interações observáveis:</b>	<a href="#">Cod:A1.02-Lista de interações observáveis-LIO01</a>		

