

## Jogo da Matemática

**Objetivo:** Ensinar as operações de adição e subtração de forma interativa.

### 1º Cenário:

- O jogador vê uma operação matemática simples e três opções de resposta. A criança tem de selecionar a resposta correta.
  - Se acertar a resposta, avança na “corrida”.
  - Se errar, pode tentar novamente.
- Vão aparecendo várias operações que o jogador tem de ir acertando para chegar à “meta”.
- Ao atingir a meta passa para o 2º Cenário (Segundo nível).

### 2º Cenário:

- O jogador vê uma operação matemática um pouco mais complicada que no 1º Cenário e agora sem opções de resposta.
- A criança tem de escrever a resposta no espaço indicado para o efeito.
  - Se acertar, avança na “corrida”.
  - Se errar, aparece uma nova operação à qual terá de responder corretamente.
- O trajeto da “corrida” é maior e mais complexo que o do 1º Cenário.
- Vão aparecendo várias operações que o jogador tem de ir acertando para chegar à “meta”.
- Ao atingir a meta passa para o 3º Cenário (Terceiro nível).

### 3º Cenário:

- Existem agora dois jogadores na corrida.
- Começa o primeiro jogador a responder à operação matemática (mais complexa que as dos cenários anteriores).
  - Se acertar, avança na “corrida” e volta a ter acesso a uma nova questão para continuar a avançar.
  - Se errar, passa a vez para o segundo jogador. Este tem oportunidade de responder a uma questão e avançar.
- O objetivo é ser o primeiro a chegar à meta e ganhar a corrida.
- O trajeto da corrida é mais complexo que o do 2º Cenário.

### **Referências Bibliográficas:**

Harvard University. (2024). *CS50's Introduction to Scratch*. CS50.  
<https://cs50.harvard.edu/scratch/2024/>