

Rascunho da atividade de Ensino-Aprendizagem (Scratch) – TIC

Nicole Fernandes Godinho, Turma 1 EB

Título da atividade: “Super Pulo Matemático!”

Introdução: O “Super Pulo Matemático!” é uma atividade destinada, especialmente, aos alunos do 1º ano do 1º ciclo. Trata-se de um jogo criado usando a plataforma *Scratch*, tendo por objetivo ensinar conceitos matemáticos de forma didática e divertida. Ao praticarem habilidades de pensamento computacional, estão também a aprender matemática, seguindo as Aprendizagens Essenciais (AE) de Matemática para o 1º ano de escolaridade.

Desenvolvimento: Passando agora para uma breve descrição do jogo, como este funcionará e ajudará os alunos a aprofundar os conceitos das AE:

Descrição do jogo e funcionamento – A dinâmica do jogo é bem simples. A ideia é ter um fundo (que será escolhido mais à frente) e um personagem (que também será escolhido mais à frente). O intuito do jogo será uma espécie de uma corrida, em que o personagem terá de percorrer saltando obstáculos que vai encontrando (ex. saltar um muro, etc.). Enquanto a corrida estiver a decorrer e os obstáculos forem sendo ultrapassados (cada obstáculo ultrapassado = 1 ponto), quando os alunos alcançarem x pontos (ex. 5 pontos), será apresentada uma questão relacionada com a matemática. Estes só poderão prosseguir com o jogo se responderem de forma acertada. Caso respondam errado, perdem e poderão reiniciar voltando a 0 pontos. O mesmo se aplica se, porventura, não saltarem algum obstáculo. Estas questões, serão de escolha múltipla e estarão relacionadas com as AE de Matemática para o 1º ano, como por exemplo: Apresentar um número (ex. 3) e perguntar se o mesmo é par ou ímpar; Resolução de operações básicas (ex. $2+2=?$ Ou $10-7=?$); Apresentar uma figura geométrica (ex. um círculo) e as crianças terão de identificar a forma correta; etc. O jogo termina quando estas conseguirem alcançar 30 pontos, por exemplo (ainda por estipular).

Relação com as AE – Como já foi referido anteriormente, este jogo será algo muito interativo e que contempla conceitos previstos a serem lecionados nas AE de Matemática para o 1º ano. Para além das aulas de matemática, este jogo pode ser usado como um auxílio na compreensão dos temas estudados. Ajuda, ainda, a enraizar nas crianças

conhecimento básico computacional, resolução de problemas e, não menos importante, motivação ao ser uma forma diferente para aprender matemática.

Conclusão: Em suma, esta atividade é essencial para os alunos por ser uma forma nova e agradável de consolidar conceitos matemáticos e de programação básica. Para além disto, torna-se mais relevante ao contemplar os objetivos as Aprendizagens Essenciais. Sendo o 1º ano de escolaridade tão importante no processo formativo das crianças, é necessário incutir estratégias interativas, para as aprendizagens tornarem-se inesquecíveis.

Referências Bibliográficas: Direção-Geral da Educação. (n.d.). *Aprendizagens essenciais: Matemática - 1.º ano do 1.º ciclo do ensino básico*.
https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/1_ciclo/a_e_mat_1.o_ano.pdf