**Título do Jogo:** Caminho Matemático

**Objetivo da Atividade:** Estimular o raciocínio lógico e a contagem numérica através de um jogo interativo Scratch, reforçando conceitos matemáticos e o pensamento computacional.

**Ano Escolar:** 2º Ano

**Competências Curriculares:**

* Resolver problemas simples de adição e subtração.
* Promover o pensamento computacional através da programação visual.

**Metodologia:** A atividade será dividida em duas partes.

* **Aulas Teóricas:** Introduzir o conceito de números naturais com exercícios de contagem, adição e subtração.
* **Projeto Scratch:** Desenvolver um jogo onde o aluno deve responder corretamente às perguntas de matemática para levar o personagem ao local designado.

**Descrição do Jogo:**

* **Enredo:** O personagem principal precisa chegar a um determinado local, mas está bloqueado por certos caminhos que ele só pode atravessar se responder corretamente a perguntas de matemática.
* **Prática:** Para cada resposta correta, o personagem avança mais pelo caminho. Em caso de resposta incorreta, dicas são fornecidas para tentar novamente.

**Recursos Utilizados:**

* **Áudio:** Instruções e feedback sonoro para respostas corretas/incorretas.
* **Texto:** Mensagens que guiam os alunos, para os ajudar durante o exercício