Cenário de aprendizagem

|  |  |
| --- | --- |
| **Educador(a)/professor(a):** David Costa | **Título:** Cálculo mental (aprendizagem pelo jogo) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Objetivo geral:** - Desenvolver o Cálculo mental; | **Objetivos específicos:**1 - Desenvolver o Cálculo mental: somas, subtrações, multiplicações e divisões. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Atividades:** 1 - Os alunos desenvolvem as atividades em pares | **Tarefas:**- Os alunos dividem-se em grupos de 2 elementos (24 alunos – 12 mesas – 12 tablets);- Se o número de alunos for ímpar o professor participa no jogo;- Cada grupo, na sua mesa, tem um tablet;- Cada grupo realiza um Jogo Matemático (Android) ou Math Figth (IOS) e o aluno que concluir o jogo mais rapidamente transita para a mesa seguinte de forma a realizar a atividade com outro colega;- A atividade termina quando os alunos tiverem rodado pelo menos 5 ou 6 vezes. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Espaços:** - Sala de aula, casa dos alunos | **Papéis e interações:**- Os alunos participam na atividade respeitando as regras do jogo e definindo em cada jogo o nível de dificuldade a adotar. |

|  |
| --- |
| Resumo da narrativa:Antes da realização da atividade:* Informar EEducação sobre a utilização de dispositivos móveis para a aprendizagem, os seus objetivos e a vantagens;
* Solicitar antecipadamente aos alunos (com recado aos EEducação) o carregamento das baterias dos dispositivos móveis e a instalação da aplicação: Jogo Matemático (Android) Math Figth (IOS)

No dia de realização da atividade: * apresentar aos alunos o desenvolvimento da atividade e as suas regras: respeitar os colegas, preservar os equipamentos, não ultrapassar os níveis razoáveis de ruído, aceitar os resultados, …
* Exemplificar a realização do jogo com um aluno.
 |