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. |