

Um jogo para combater o desinteresse pela matemática

Reforçando o conceito de potenciação com o 2048



TAGS: #Curriculo #PraticaPedagogica #Gamificacao #ComponentesCurricularesTradicionais

OBJETIVOS

- + Despertar o interesse pelos conhecimentos matemáticos
- + Reforçar o conceito de potenciação

CONTEXTUALIZAÇÃO

Em geral, há grande desinteresse pelo saber matemático nos anos finais do EFII – e a utilização de jogos online e o compartilhamento de experiências via redes sociais têm se mostrado recursos promissores no resgate do interesse por esta disciplina.

PERCURSO

1. O professor disponibiliza links do jogo 2048 em uma rede social e oferece o desafio aos alunos.
2. Uma leitura coletiva das regras do jogo é realizada em sala de aula.
3. Os alunos experimentam o jogo, individualmente ou em dupla.
4. O professor propõe um debate online via comentários na rede social escolhida puxando assuntos como: a definição de potenciação, o grau de dificuldade do jogo e estratégias para resolver o jogo mais rápido.
5. O professor faz a mediação do debate, tirando dúvidas, acompanhando os alunos e explicando a potenciação, complementando o ensino na aula seguinte.

RECURSOS

- + Uma conta em uma rede social (Facebook,

Twitter etc.)

- + Tablet ou computador e internet (laboratório fixo ou móvel)

DICAS

- + Em vez de escolher uma rede social e passar aos alunos, é interessante que o professor discuta com eles a que preferem e/ou que acham mais adequada para a atividade.

INSPIRAÇÃO

Prática criada em Salvador (BA), por professores, alunos, coordenadores pedagógicos e diretores, em oficina de cocriação realizada durante o processo de implementação da Trilha FAZ SENTIDO no município.



PRÁTICA

Comentários literários online: uma experiência youtuber

Atividade de leitura e literatura na qual os alunos, por meio de vídeos caseiros, resenham livros no estilo youtubers



TAGS: #LinguaPortuguesa #Literatura #Oralidade #UsodeMídias #MídiasDigitais #Educomunicação

USE O VERSO PARA ANOTAÇÕES

IMPRIMA ESSE CARTÃO

