



Sessão Prática 2

Recursos digitais e interactivos para a Matemática no 1.º Ciclo

Associação Atractor – Matemática Interactiva

Nível de escolaridade: 1.º CEB

O objectivo desta sessão é explorar diversos conteúdos digitais (gratuitos) e interactivos disponibilizados pelo Atractor para a aprendizagem da Matemática.

Será dado destaque a dois recursos didácticos distintos (ambos disponíveis para PC, tablet e smartphone):

1. **AtrMini**, uma compilação de 12 jogos interactivos.
2. **Mathina**, um Projecto Europeu Erasmus+, em fase de preparação, com o objectivo primordial de levar os alunos a descobrirem a Matemática através de contos e apps interactivas.

AtrMini

Com esta compilação de jogos, os alunos, de forma interactiva e lúdica, podem:

- treinar o cálculo mental (jogos “Adição”, “Subtracção”, “Multiplicação” e “Divisão”);
- realizar tarefas como pagar um objecto ou calcular a razão correspondente a uma fatia escolhida num bolo;
- ter um primeiro contacto com questões simples de combinatória (“Quantas escolhas?”);
- obter algumas primeiras noções ligadas à programação informática, (“Apanha Bolas”);
- participar numa caça ao tesouro insólita, utilizando uma métrica não usual;
- ...

Projecto Mathina

Através de um conto envolvendo a Mathina e o amigo Leo, as crianças travam conhecimento com um novo mundo: a “Feira da Simetria”.

Integradas no conto, encontram-se diversas apps, através das quais, e de forma lúdica, as crianças se familiarizam não só com as noções de reflexão e rotação – explorando os labirintos “dos espelhos” e da “meia-volta” – como também com a noção de simetria de uma rosácea, recorrendo às apps “Jogo das Rosáceas” e “Jogos dos Sacos”.