



Vale a pena ler...

A autoria dos jogos didáticos SUPERTMATIK é do professor português Miguel Tito Martins que, na altura do seu desenvolvimento, se encontrava a lecionar num colégio privado e a prestar apoio pedagógico a alunos de distintos anos de escolaridade.

Ao verificar a dificuldade geral dos alunos no que concerne ao cálculo mental, muitas das vezes errando em cálculos muito simples como 4×4 , 5×4 , 6×3 etc..., era regra insistir na necessidade de memorização da tabuada, prática que gerava nos alunos muita relutância, por a considerarem extremamente aborrecida.

Assim, para tentar contornar esta aversão, foi testando ao longo de um ano letivo materiais e estratégias de ensino/aprendizagem que, compiladas, permitiram o desenvolvimento de um material didático capaz de fomentar nas crianças o gosto pela aprendizagem das tabuadas e da prática do cálculo mental. O formato que escolheu para o jogo foi o mais prático possível: cartas de jogar, um simples baralho, sem necessidade de acessórios como tabuleiro, dados, peões, fichas, ampulheta, etc... Porém, as funcionalidades dos jogos de tabuleiro eram muito úteis e do agrado dos alunos... Por essa razão houve a necessidade de conseguir obter as funcionalidades desejadas apenas com as cartas de jogar.

Tendo noção da heterogeneidade de alunos que tinha, era importante também que o jogo funcionasse com todos os alunos independentemente da idade e desenvolvimento cognitivo, foi assim desenvolvido o sistema evolutivo de níveis e a carta roleta. Conseguiu-se que a interação fosse estimulante para todos mesmo quando num jogo se defrontavam alunos com competências de cálculo muito diferentes.

O processo de desenvolvimento foi evoluindo sessão atrás de sessão de testes com os alunos e, após várias versões, os índices de motivação aumentaram consideravelmente: as crianças já não protestavam quando a aula se destinava a praticar o cálculo mental mas, ainda assim, pretendia-se que os alunos, por sua própria iniciativa, quisessem jogar/praticar o cálculo mental. Surgiu então a ideia de implementar uma nova forma de contabilizar os pontos ganhos durante o jogo em função das respostas corretas/ erradas. Com o novo sistema foram introduzidos novos elementos de jogo como as super-letras, as super-estrelas e a introdução da palavra-chave SUPERT antes das respostas. Resultou na perfeição, os alunos passaram a concentrar-se essencialmente em ganhar super-letras e super-estrelas! Adoravam juntá-las para formar SUPERT!

Um dia, ao chegar à Escola pelas 08h15 o professor verificou que alguns dos seus alunos se encontravam sentados nos corredores a jogar por sua iniciativa o SUPERT.

Estava encontrada a mecânica de jogo! Os alunos perguntavam onde poderiam comprar o jogo. Algumas cópias foram disponibilizadas pelo professor aos seus alunos. Em muito pouco tempo o jogo tornou-se uma moda e surgiu a necessidade de produzir em massa.

Atualmente os jogos SUPERTMATIK são um recurso pedagógico utilizado em escolas um pouco por todo o mundo sendo inúmeros os relatos de experiências de enorme sucesso.

Após 20 anos de utilização intensiva, os jogos SUPERTMATIK assumem-se nos dias de hoje como um material de referência para docentes e encarregados de educação, que encontram neste recurso o complemento ideal para gerar motivação nas crianças para as distintas aprendizagens.