

Jogos de computador na sala de aula

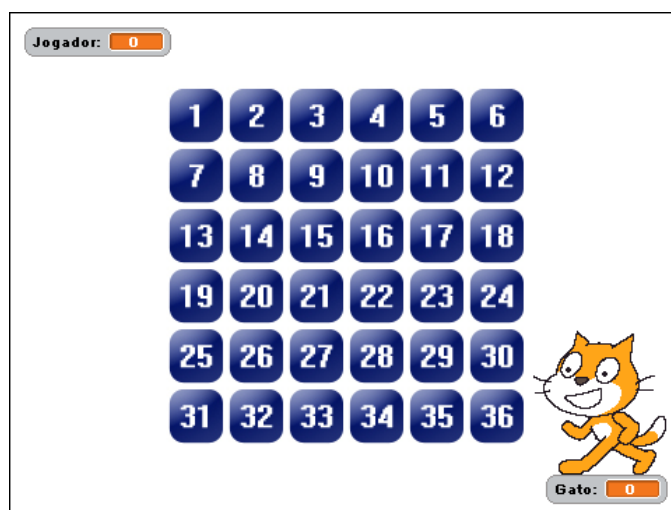
A minha experiência com linguagens de programação na sala de aula não é tanto do ensino da mesma mas mais na utilização de programas feitos por mim com o fim de consolidar conhecimentos ou despertar a curiosidade nos alunos que, de outra forma, não mostrariam interesse na matéria em questão. Apesar de não ter tido a oportunidade de o fazer ultimamente, sempre que o faço a experiência é muito agradável para ambos os lados.

Para os alunos é algo diferente. Aquilo não pode ser matemática, como pode ser matemática se estão a jogar um jogo de computador contra um colega ou contra o computador, há pontuações e competição.

Para mim é bastante agradável ver alunos que ainda há 30 minutos, por exemplo, não sabiam nem queriam saber o que eram números primos ou divisores de um número, agora estarem a tentar desenvolver estratégias para conseguir ganhar, quererem saber o que afinal é isso de divisores de um número e, por vezes, são os primeiros a chegarem às conclusões mais interessantes ou a desenvolver as melhores estratégias de jogo.

O jogo com que tive melhores resultados foi o “Trinca Espinhas”. A minha primeira versão foi feita em Flash para 2 jogadores baseado na versão de [papel](#). O facto de ser para dois jogadores tinha os seus prós e os seus contras: jogar contra um colega é algo que pode incentivar mas também pode gerar conflitos uma vez que ambos usam o mesmo rato para jogar.

A versão que fiz com o Scratch ainda não foi testada em sala de aula por mim. Desta vez fiz para apenas 1 jogador contra o computador. O gato não se limita a ficar apenas com os divisores como o original de caneta e papel, ele também escolhe um número na sua vez e dá-nos os divisores que ainda restam no “tabuleiro”.



<http://scratch.mit.edu/projects/EdgarMartins/1436412>