

SUPERTMATIK uma marca portuguesa no mundo da educação



Vale a pena ler...

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

Ao verificar a dificuldade geral no que concerne ao cálculo mental, muitas das vezes em cálculos muito simples como 4×4 , 5×4 , 6×3 etc... por parte de alunos do 2º e 3º ciclos, era regra insistir na memorização da tabuada, prática que gerava nos alunos muita relutância, por a considerarem extremamente aborrecida.

Assim, para tentar contornar esta dificuldade foi testando ao longo de um ano letivo materiais e estratégias de ensino/aprendizagem que compiladas permitiram o desenvolvimento de um material didático focado nas componentes pedagógica e lúdica que incorpora um mecânica capaz de fomentar nas crianças o gosto pela aprendizagem e de muito fácil manipulação – cartas de jogar (entre outras funcionalidades os jogos SUPERTMATIK destacam-se pela sua extrema versatilidade e dinâmica inovadora, por ex. funcionalidade total sem necessidade dos tradicionais acessórios utilizados em jogos semelhantes, nomeadamente: tabuleiro, ampulheta, dados, peões, fichas, etc... e o sistema "Roleta" evolutivo multiníveis que permite a interação estimulante entre jogadores com diferentes graus de conhecimento - ex: entre irmãos, pais e filhos).

O processo de desenvolvimento do 1º jogo (SUPERTMATIK Cálculo Mental) foi evoluindo sessão atrás de sessão de testes com os alunos e após várias versões os índices de motivação aumentaram bastante.

Ainda assim, pretendia-se que os alunos por sua iniciativa quisessem jogar/praticar o cálculo mental. Surgiu então, uma nova forma de contabilizar os pontos ganhos durante o jogo em função das respostas corretas/ erradas (o sistema inicial funcionava apenas com base no amealhar simples de cartas, ou seja quem tivesse mais cartas era o vencedor). Com o novo sistema foram introduzidos novos elementos de jogo por ex. superletras, superestrelas, a introdução da palavra-chave SUPERT antes das respostas, o fator sorte e a própria dinâmica de jogo refletida nas regras atuais, com resultados excelentes, ao ponto de um dia, ao chegar à Escola pelas 08h15 o professor verificar que alguns dos seus alunos se encontravam sentados nos corredores a jogar entusiasticamente e por sua iniciativa o SUPERTMATIK.

Estava encontrada a mecânica do jogo!

Atualmente os jogos SUPERTMATIK são um recurso pedagógico utilizado em escolas um pouco por todo o mundo sendo inúmeros os relatos de experiências de sucesso, inclusivamente de países tão longínquos como O Vietnã e em especial sobre o título de cálculo mental (case study na Universidade dos Açores).

Após mais de 15 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.

