

TÍTULO: Passo a passo para uma solução**CENÁRIO DE APRENDIZAGEM**

<i>Escola:</i>	<i>Duração (minutos):</i>	90
<i>Professor(a):</i>	<i>Idade dos alunos:</i>	7

Ideia chave:**Passo a passo para uma solução****Tópicos:**

- Os alunos aprendem numa abordagem passo a passo, a resolução de problemas e as noções básicas de programação.

Objetivos:

- Instruir os alunos a resolver tarefas de forma independente.
- Testar todas as soluções possíveis de resolução da tarefa para que os alunos constatem que existe apenas uma solução possível.
- Orientar os alunos na resolução de tarefas respeitando a gradação, a imagem, a rotação ou a estratégia de imaginação.

Resultados:

- Os alunos resolvem tarefas lógicas simples.

Formas de trabalho:

- Trabalho individual
- Trabalho de pares
- Trabalho de grupo

Métodos:

- Apresentação
- Discussão
- Trabalho gráfico/design

ARTICULAÇÃO**Linha de ação****INTRODUÇÃO**

Que quebra-cabeças resolvemos até agora?

Quais os procedimentos que usámos para chegar à solução correta?

O que é importante para entender as tarefas do quebra-cabeças?

Todos os quebra-cabeças são resolvidos da mesma maneira?

Gostas de resolver quebra-cabeças?

Referir o objetivo da lição de hoje:

Hoje, vamos continuar a resolver quebra-cabeças, mas de uma forma diferente.

Nos quebra-cabeças de hoje, passo a passo, vamos seguir as regras para encontrarmos a solução correta.

IMPLEMENTAÇÃO

Começamos com uma questão com base numa ilustração do livro didático:

- Qual é o caminho certo para a escola?

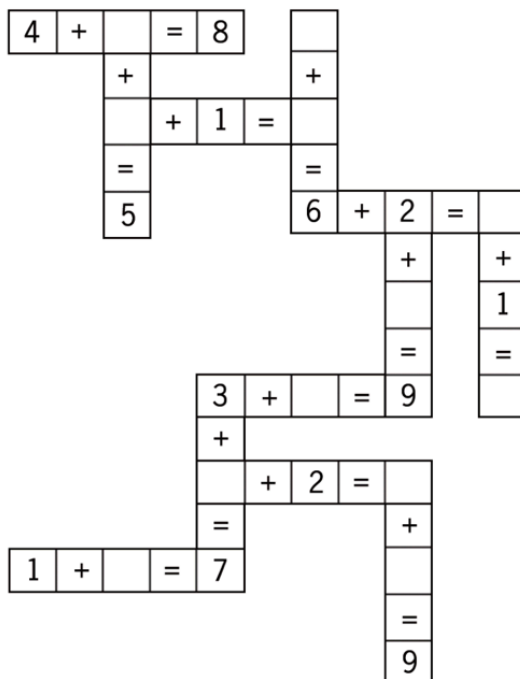
Pedimos aos alunos que olhem para a foto e sugiram qual caminho que o Ernesto deve seguir para ir para a escola - que é o mais curto, mas também o mais seguro.

Na resolução desta tarefa, o ensino da informática está correlacionado com o ensino da natureza e da sociedade, mais precisamente com conteúdos de tráfego.

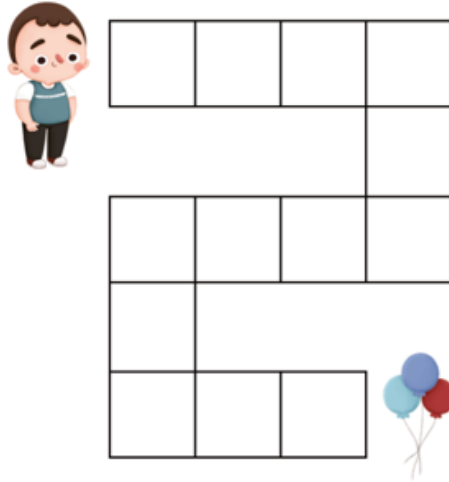
1. Mostra-me o caminho para a escola!



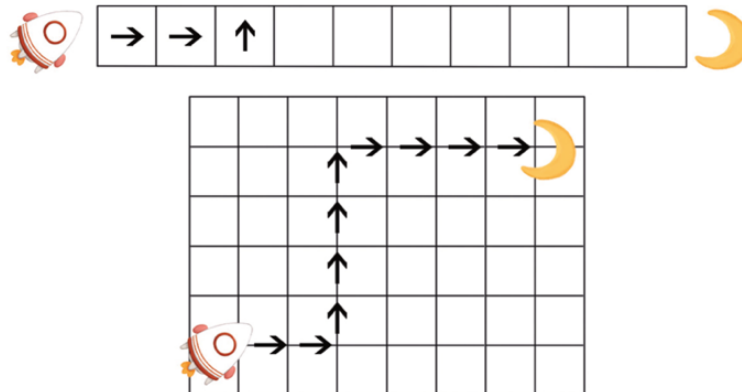
2. Resolve as palavras cruzadas de matemática.



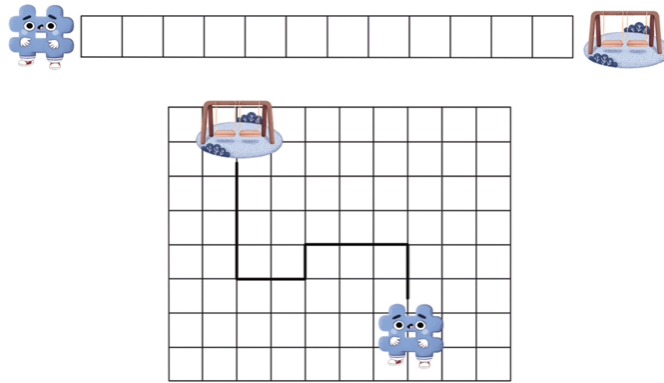
3. Ajuda o menino a chegar ao balão. Recorta as flechas e cola-as no local apropriado. Presta atenção à ordem correta. (Adição 1)



4. Segue cuidadosamente o caminho que o foguete percorreu para atingir a lua. Nos quadrados vazios, insere as setas que mostram a direção do movimento do foguete.

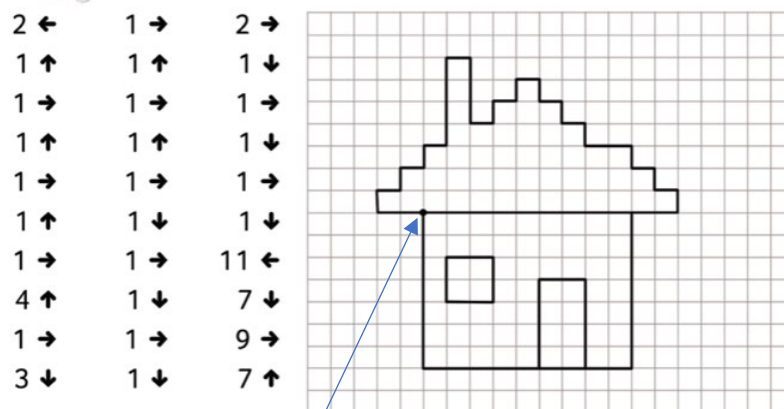


5. O Ernesto vai ao parque. Observa atentamente o caminho que ele usa para ir ao parque. Nos quadrados vazios, insere as setas que mostram a direção do movimento do Ernesto.



6. Começa pelo ponto preto. O número indica o número de etapas. A seta indica a direção do movimento.

Pega num lápis vermelho. Segue as instruções e certifica-te que o Ernesto seguiu as instruções corretamente.



7. Começa no ponto vermelho. Segue as instruções e encontra o desenho escondido.

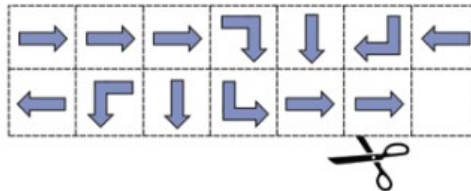
2 →	1 →	3 ←	
4 ↓	1 ↓	8 →	
1 →	1 →	3 ←	
3 ↓	3 ↓	1 ↑	
2 →	8 →	2 ←	
1 ↑	1 ↓	1 ↑	
1 →	3 →	1 ←	
1 ↑	7 ↓	2 ↑	
1 →	1 →	2 ←	
1 ↓	7 ↓	1 ↑	
1 →	3 ←	2 ←	
1 ↑	6 →	4 ↑	
4 →	7 ←	1 ←	
1 ↓	6 ↓	6 ↑	

CONCLUSÃO

O professor verifica as soluções dos alunos para as respetivas tarefas.
Juntos, podem repetir a estratégia que usaram para resolver as tarefas da aula de hoje.

Material:

- Adição 1



Bibliografia:

-

OBSERVAÇÕES PESSOAIS, COMENTÁRIOS E NOTAS