

TÍTULO: Jogos de lógica: encontra o caminho certo**CENÁRIO DE APRENDIZAGEM**

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

Pergunta chave:**Jogos de lógica: encontra o caminho certo****Tópicos:**

- Os alunos aprendem numa abordagem passo a passo, a resolução de problemas e as noções básicas de programação.
- Os alunos familiarizam-se com os algoritmos.

Objetivos:

- Os alunos devem ser instruídos a resolver tarefas de forma independente.
- Os alunos reconhecem uma tarefa simples (problema) da vida quotidiana.
- Os alunos reconhecem o problema e pensam em como resolver uma tarefa lógica simples.
- Com a ajuda do professor, os alunos estudam o problema e encontram uma solução.
- 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.
- Os alunos podem seguir e mostrar a sequência de etapas necessárias para resolver uma tarefa simples.

Formas de trabalho:

- Trabalho individual
- Trabalho de pares
- Trabalho de grupo

Métodos:

- Apresentação
- Discussão
- Trabalho gráfico/design

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

O que preciso de fazer para deixar o meu computador pronto a funcionar?

Onde está o botão liga / desliga?

Lista as etapas exatas como surgem.

Devo ligar o monitor, o teclado e o rato depois de ligar o computador? Por que razão estes dispositivos ligam geralmente automaticamente?

O computador está pronto para funcionar de imediato?

Por que não? O que temos que aguardar?

Como sabemos se o computador está pronto para funcionar?

Devemos desligar o computador depois de terminar? Como desligamos o computador?

Vamos desligar o computador com o mesmo botão com que o ligamos?

Em quantas etapas desligamos o computador?

Referir o objetivo da lição de hoje:

Hoje vamos praticar o ligar e o desligar o computador e resolver quebra-cabeças.

IMPLEMENTAÇÃO

Já ouviram falar da palavra labirinto?

Quem pode explicar o que essa palavra significa?

O que tem cada labirinto?

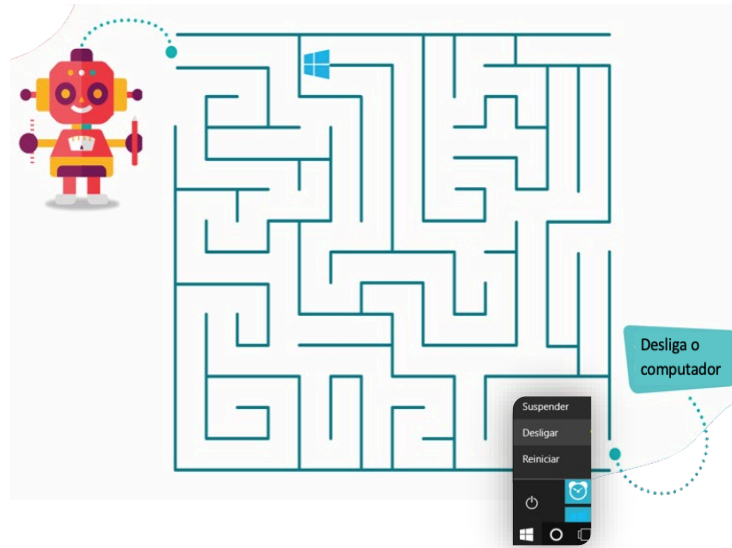
Em que consiste?

Como resolvemos um labirinto?

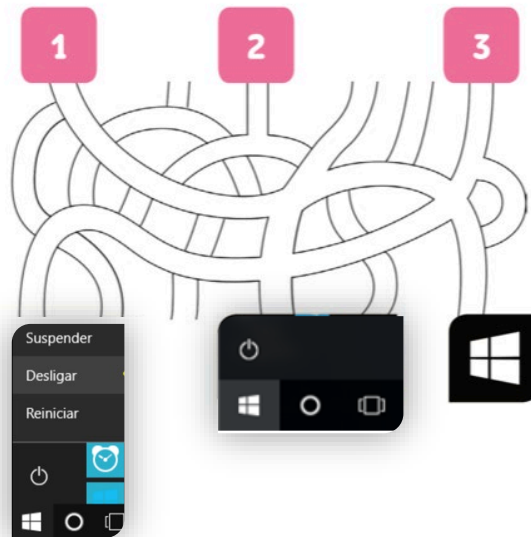
Onde encontraram, até ao momento, labirintos?

O professor dá instruções aos alunos para resolverem o labirinto no livro didático. A tarefa deste labirinto é a de levar o botão “Iniciar” da entrada até à saída, com a ajuda do robô..

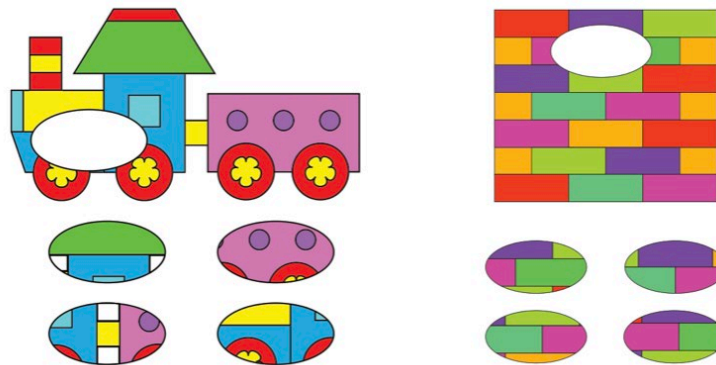
1. Leva o botão Iniciar da entrada até à saída.



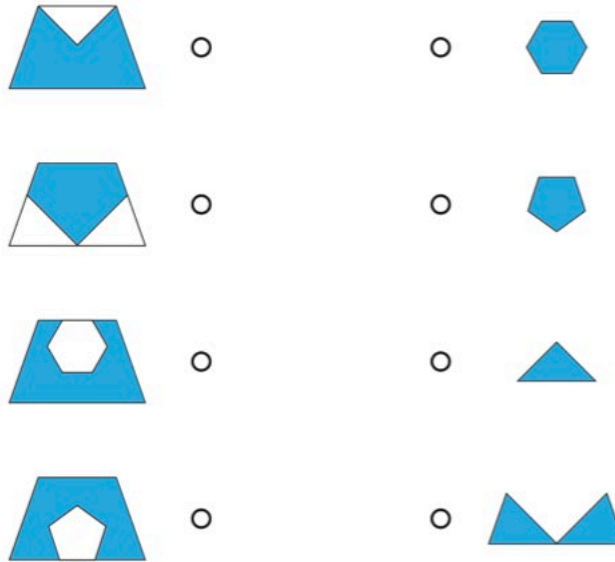
2. Une as imagens ao número que corresponde ao processo de encerrar o computador.



3. Encontra a parte que falta e assinala-a com um círculo.



4. Faz a correspondência entre a imagem e a parte que lhe falta.



5. Observa atentamente os quadrados coloridos. Qual é a regra usada para colorir?

Pinta os quadrados respeitando a regra dada.



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:

Bibliografia:

OBSERVAÇÕES PESSOAIS, COMENTÁRIOS E NOTAS