

**TÍTULO: Jogo de adição**

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM	
<i>Escola:</i>	<i>Duração (minutos):</i> 90
<i>Professor(a):</i>	<i>Idade dos alunos:</i> 12

<i>Ideia chave:</i>	Como criar um jogo de adição?
---------------------	-------------------------------

**Tópicos:**

- Os alunos planeiam, antecipam, monitorizam, criam e ajustam programas.

**Objetivos:**

- Os alunos projetam e criam um jogo de trabalho ou programa para um propósito específico.

**Resultados:**

- Os alunos planeiam, antecipam, monitorizam, criam e ajustam programas.

**Formas de trabalho:**

- trabalho individual
- trabalho de pares
- trabalho de grupo

**Métodos:**

- apresentação
- discussão
- exercício interativo

## ARTICULAÇÃO

### Linha de atuação (duração, minutos)

### INTRODUÇÃO

O professor explica e inicia a discussão com os alunos:

O esquilo inteligente quer saber quantas tarefas podes resolver corretamente em 45 segundos. O esquilo pede-te para somar dois números selecionados aleatoriamente de 1 a 99. Cada vez que respondes corretamente, ouves o som do Big Boing e ficas com um ponto. Se a tua resposta estiver incorreta, ouve o som de uma trombeta e perdes um ponto. Não desiludas o esquilo!

Para cada resposta correta, obtém-se um ponto, e para uma resposta incorreta, perde-se um ponto. Tens 45 segundos para resolver a tarefa.

### PARTE PRINCIPAL

**Jogo de adição, instruções:**



1. Quando clicas na bandeira verde, o cronómetro fica definido para 45 segundos e os pontos no 0. O esquilo diz: 'Mostra-me quão rápido consegues adicionar números durante 3 segundos' e depois "Três, dois, um!", durando um segundo.

2. A tarefa é repetida até o cronómetro chegar a 0 segundos.

3. Os números de 1 a 99 são seleccionados aleatoriamente para a primeira e segunda adição. A soma dos dois números serão guardados para serem comparados com a tua resposta.

4. Se a tua resposta estiver incorreta, a mesma tarefa ser-te-á dada até responderes corretamente.

5. Se a tua resposta estiver correta, ganhas um ponto e ouves o som Big Boing; caso contrário, ouves o som da trombeta e perdes um ponto.

Neste jogo, precisas dos seguintes blocos:



### EXERCÍCIO 1

Altera o jogo para, em vez da adição, verificares a tabuada!

### CONCLUSÃO

Os alunos e o professor discutem e avaliam as soluções apresentadas.

#### **Métodos**

apresentação  
discussão

#### **Formas de trabalho**

entrevista  
demonstração

Trabalho individual  
Trabalho em pares

trabalhar no texto trabalho gráfico exercício interativo / simulação no computador	representação	trabalho em equipa/grupo trabalho frontal
--	---------------	--

**Material:**

- 

**Bibliografia:**

- 

**OBSERVAÇÕES PESSOAIS, COMENTÁRIOS E NOTAS**