

TÍTULO: Passo a passo até à solução

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

<i>Ideia chave:</i>	Passo a passo até à 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
<p>INTRODUÇÃO</p> <p>Que quebra-cabeças resolvemos até agora?</p> <p>Quais os procedimentos que usámos para chegar à solução correta?</p> <p>O que é importante para entender as tarefas do quebra-cabeças?</p> <p>Todos os quebra-cabeças são resolvidos da mesma maneira?</p> <p>Gostas de resolver quebra-cabeças?</p> <p>Referir o objetivo da lição de hoje:</p> <p>Hoje, vamos continuar a resolver quebra-cabeças, mas de uma forma diferente.</p> <p>Nos quebra-cabeças de hoje, passo a passo, vamos seguir as regras para encontrarmos a solução correta.</p>
<p>IMPLEMENTAÇÃO</p> <p>Começamos com uma questão com base numa ilustração do livro didático:</p> <p>- Qual é o caminho certo para a escola?</p> <p>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.</p> <p>Na resolução desta tarefa, o ensino da informática está correlacionado com o ensino da natureza e da sociedade, mais precisamente com conteúdos de tráfego.</p>

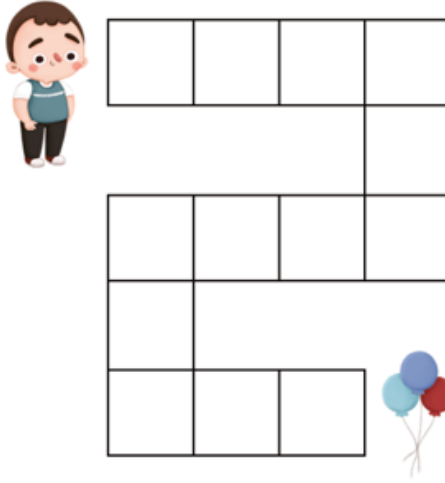
1. Mostra-me o caminho para a escola!



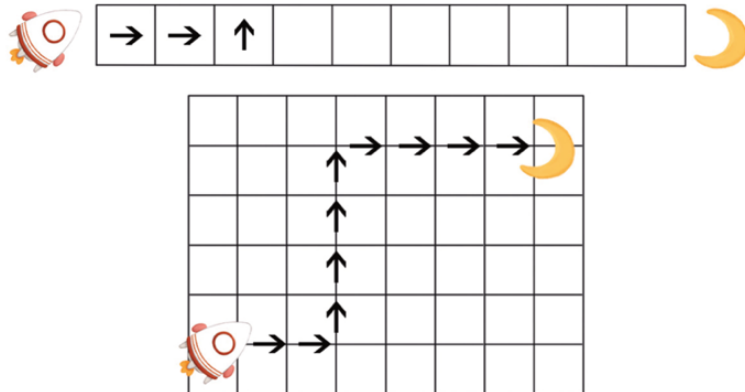
2. Resolve as palavras cruzadas de matemática.

4	+		=	8					
		+				+			
			+	1	=				
		=				=			
		5				6	+	2	=
							+		+
									1
							=		=
						3	+		=
							+		9
								+	2
							=		=
1	+		=	7				+	
									9

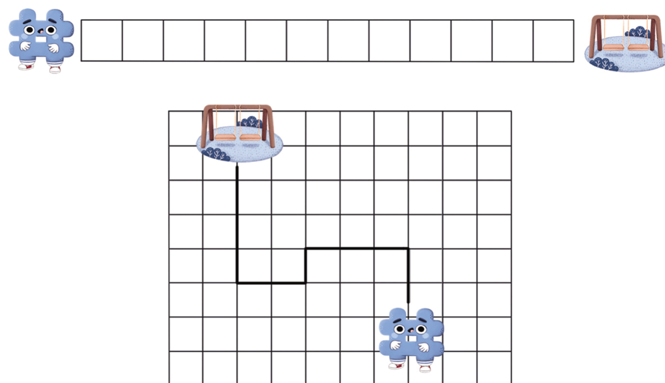
Presta atenção à ordem correta. (Adição 1)



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

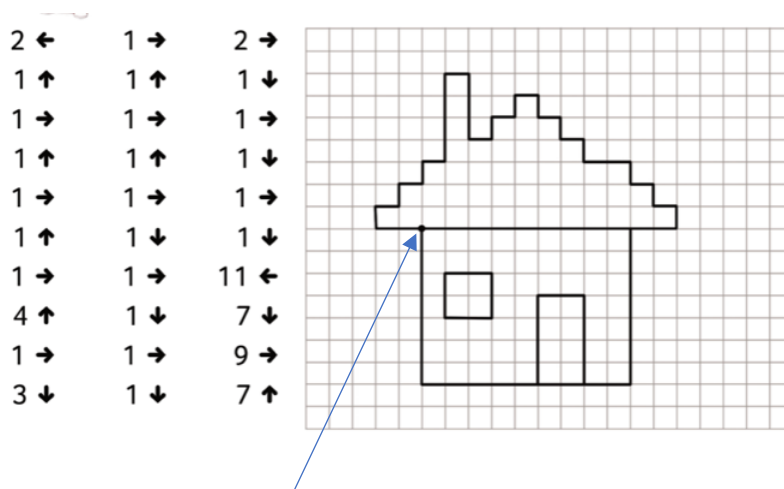


5. O Ernesto vai ao parque. Observa atentamente o caminho que ele usa para ir ao parque. Nos quadrados vazios, insere as setas que mostram a direção do movimento do Ernesto.

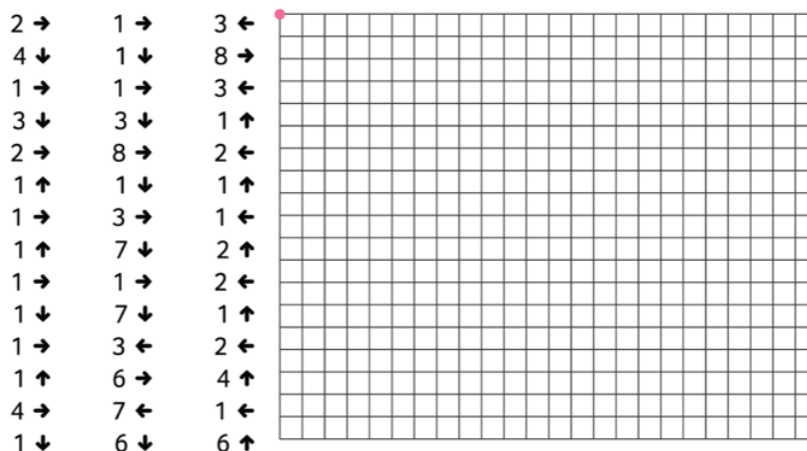


6. Começa pelo ponto preto. O número indica o número de etapas. A seta indica a direção do movimento.

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.

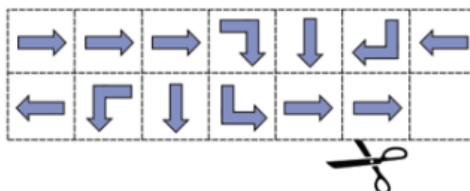


CONCLUSÃO

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