

**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

<i>Pergunta chave:</i>	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:**

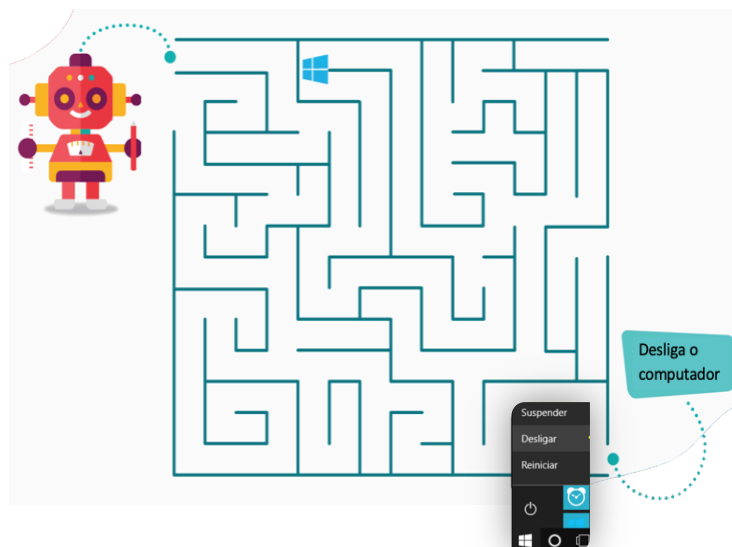
- Trabalho individual
- Trabalho de pares
- Trabalho de grupo

**Métodos:**

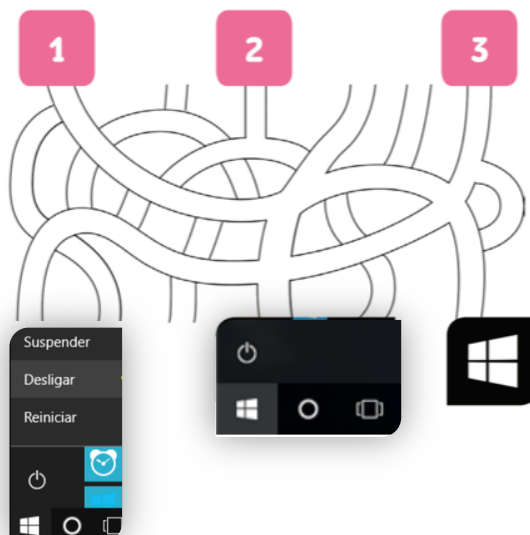
- Apresentação
- Discussão
- Trabalho gráfico/design

ARTICULAÇÃO
Linha de ação
<p><b>INTRODUÇÃO</b></p> <p>O que preciso de fazer para deixar o meu computador pronto a funcionar?</p> <p>Onde está o botão liga / desliga?</p> <p>Lista as etapas exatas como surgem.</p> <p>Devo ligar o monitor, o teclado e o rato depois de ligar o computador? Por que razão estes dispositivos ligam geralmente automaticamente?</p> <p>O computador está pronto para funcionar de imediato?</p> <p>Por que não? O que temos que aguardar?</p> <p>Como sabemos se o computador está pronto para funcionar?</p> <p>Devemos desligar o computador depois de terminar? Como desligamos o computador?</p> <p>Vamos desligar o computador com o mesmo botão com que o ligamos?</p> <p>Em quantas etapas desligamos o computador?</p> <p>Referir o objetivo da lição de hoje:</p> <p>Hoje vamos praticar o ligar e o desligar o computador e resolver quebra-cabeças.</p>
<p><b>IMPLEMENTAÇÃO</b></p> <p>Já ouviram falar da palavra labirinto?</p> <p>Quem pode explicar o que essa palavra significa?</p> <p>O que tem cada labirinto?</p> <p>Em que consiste?</p> <p>Como resolvemos um labirinto?</p> <p>Onde encontraram, até ao momento, labirintos?</p> <p>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..</p>

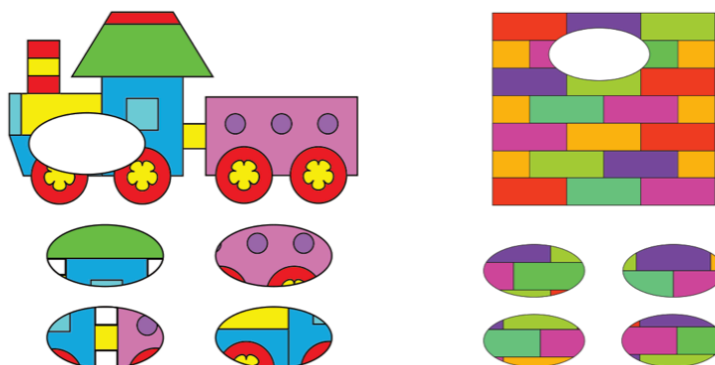
**1. Leva o botão Iniciar da entrada até à saída.**



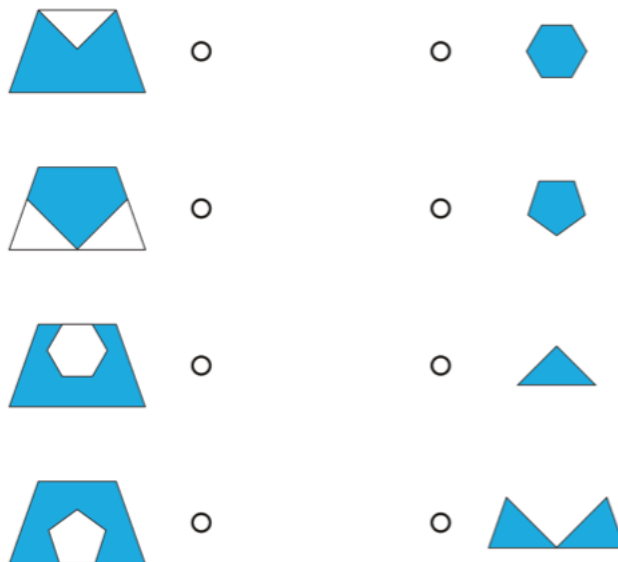
**2. Une as imagens ao número que corresponde ao processo de encerrar o computador.**



**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**