

TÍTULO: Impressão mágica de um número de três dígitos ao contrário

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

Ideia chave:	Como criar uma impressão mágica de um jogo de três dígitos ao contrário?
---------------------	--

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)

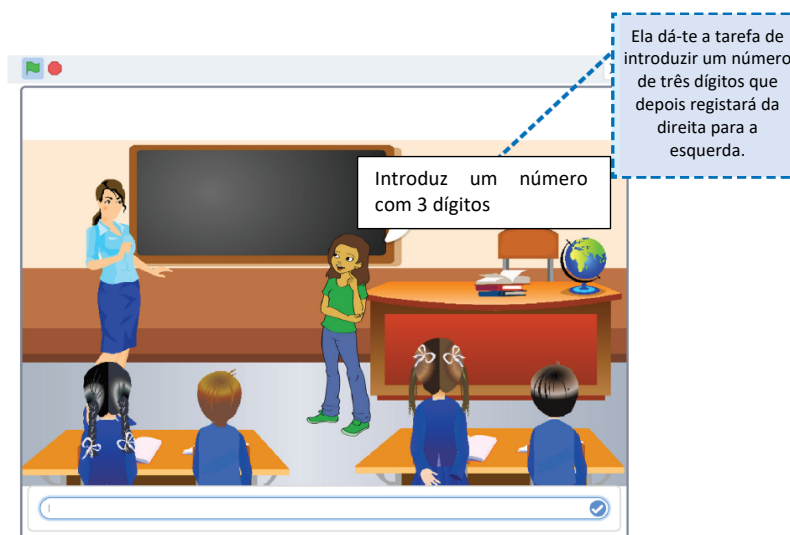
INTRODUÇÃO

O professor explica e inicia a discussão com os alunos:

A Dee tem um supertalento. Tu digitas um número de três dígitos e ela di-lo ao contrário. Descobre o seu segredo! Ela dá-te a tarefa de introduzires um número de três dígitos, que ela depois registará da direita para a esquerda.

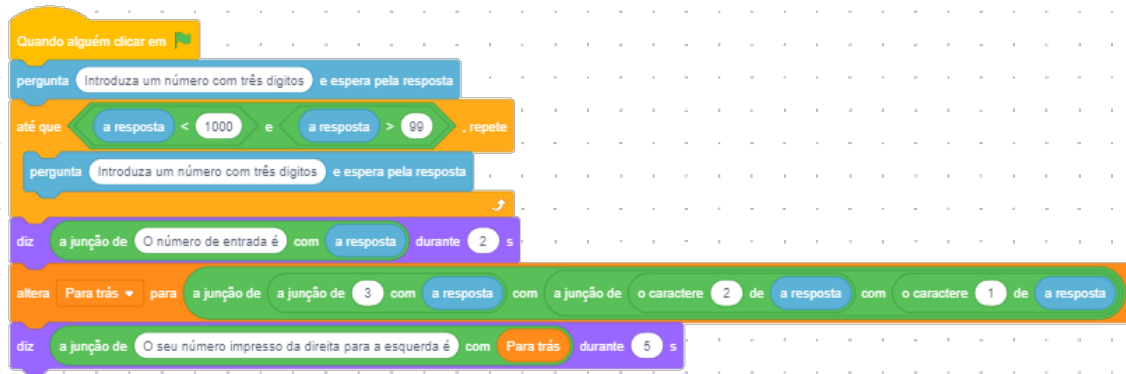
PARTE PRINCIPAL

Impressão mágica de um número de três dígitos ao contrário, instruções:



1. A Dee dá-te a tarefa para introduzires um número de três dígitos, e repete-a até introduzires corretamente o número de dígitos.
2. A Dee diz: 'O número introduzido é _____' por 4 segundos.
3. A Dee fala por dez segundos: 'O teu número, da direita para a esquerda, é _____'.

Corrige os blocos no script:

**EXERCÍCIO 1**

Muda os bloco no script para que a Dee possa fazer o mesmo com um número de cinco dígitos!

CONCLUSÃO

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

Métodos

apresentação
discussão
trabalhar no texto
trabalho gráfico
exercício interativo / simulação no computador

Formas de trabalho

Trabalho individual
Trabalho em pares
trabalho em equipa/grupo
trabalho frontal

Material:

-

Bibliografia:

-

OBSERVAÇÕES PESSOAIS, COMENTÁRIOS E NOTAS