

TÍTULO: Jogo da adição

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

Ideia chave:	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 adições consegues 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 ganhas um ponto. Se a tua resposta estiver incorreta, ouves o som de uma trombeta e perdes um ponto. Não desiludas o esquilo!

Para cada resposta correta, obténs um ponto, e para uma resposta incorreta, perdes um ponto. Tens 45 segundos para resolver a tarefa.

PARTE PRINCIPAL

Jogo de adição, instruções:

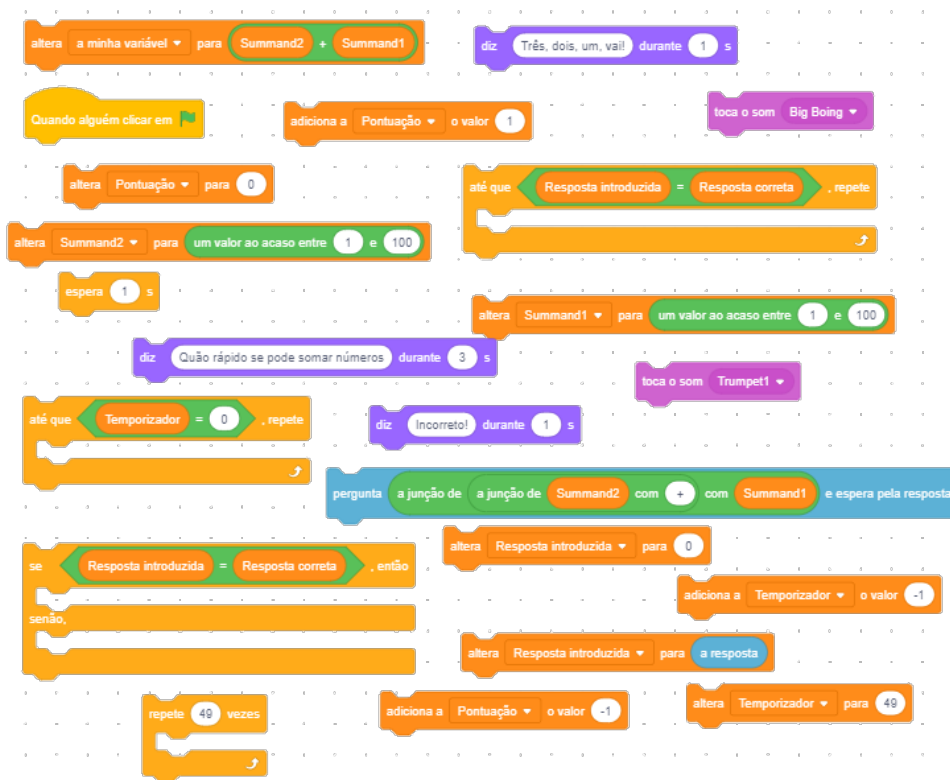


1. Quando clicas na bandeira verde, o cronómetro fica definido para 45 segundos e os pontos no 0. O esquilo diz: 'Mostra-me quão rápido consegues adicionar números durante 3 segundos' e depois "Três, dois, um!", durante um segundo.

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

3. Os números de 1 a 99 são selecionados aleatoriamente para a primeira e segunda adição. A soma dos dois números é guardada para ser comparada 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
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