

**TÍTULO: Jogos lógicos**

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM	
<b>Escola:</b>	<b>Duração (minutos):</b> 90
<b>Professor(a):</b>	<b>Idade dos alunos:</b> 11

<b>Ideia Chave:</b>	Na vida quotidiana, muitos obstáculos e problemas são resolvidos reconhecendo e eliminando intrusos.
---------------------	--

**Tópicos:**

- Os alunos começam a entender como o código é sempre um exercício matemático de resolução de problemas e como pode levantar questões éticas.

**Objetivos:**

- Desenvolvimento do pensamento computacional.
- Reconhecimento e classificação de eventos, seres e objetos no que diz respeito a características semelhantes e diferentes.

**Resultados:**

- Os alunos são encorajados a procurar formas de expressão adequadas para a colaboração.
- Os alunos são encorajados a usar a sua imaginação para encontrar soluções criativas.

**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 discussão com os alunos:

Objetos, eventos e seres têm múltiplas características que os definem. Algumas destas características ligam-se a outras coisas com as quais formam uma unidade coesa.

No dia a dia muitos obstáculos e problemas são resolvidos reconhecendo e eliminando intrusos (as coisas que não pertencem a algum lugar).

Por exemplo, quando nos preparamos para a escola verificamos o nosso horário e depois colocamos na nossa mala apenas as coisas que precisamos para esse dia. Se não fizermos isso, não seremos capazes de encaixar todas as coisas que precisamos na nossa mala e a mala ficará muito pesada.

**PARTE PRINCIPAL****Tópicos para discussão**

Os smartphones têm um ecrã sensível ao toque.

Os peixes vivem na água.

A neve é feita de flocos de neve.

Algumas características de objetos, eventos e seres fazem com que se destaquem dos outros – tornam-nos especiais e diferentes das demais.

Um objeto, evento, ou um ser que tem características diferentes de qualquer outra coisa é chamado de intruso.

Para entender melhor o que nos rodeia, precisamos olhar cuidadosamente para as coisas que nos rodeiam e ver as suas características.

**Cenários para discussão**

Olha atentamente para os objetos da sala de aula.

Dá exemplos de intruso.

Apresenta as características comuns dos objetos listados e as características do intruso. Exemplos apresentados Os exemplos apresentados são discutidos com os alunos e o professor.

Pensa cuidadosamente em eventos diferentes.  
Dá exemplos de intruso.  
Apresenta as características comuns dos eventos listados e as características do intruso.  
Os exemplos apresentados são discutidos entre alunos e professor.

Pensa cuidadosamente em seres diferentes.  
Dá exemplos de intruso.  
Apresenta as características comuns dos seres listados e as características do intruso. Os exemplos apresentados são discutidos entre alunos e professor.

O professor explica e dá instruções sobre como resolver tarefas no manual.  
Os alunos resolvem tarefas e apresentam as suas soluções.  
Os alunos em pares ou pequenos grupos podem criar questionários online sobre intrusos utilizando ferramentas web 2.0 (por exemplo, Kahoot, Wordwall, Genially, etc.). Os alunos podem apresentar e jogar os seus próprios quizzes e jogos.  
Alunos e professor discutem e avaliam as soluções apresentadas.

### CONCLUSÃO

Para encontrar intrusos com sucesso, é necessário pensar cuidadosamente sobre as características comuns de objetos, eventos e/ou seres.

O professor controla as soluções dos alunos para as tarefas.  
Juntos repetem a estratégia que usaram para resolver as tarefas de hoje.

#### **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