



Ano(s) de escolaridade	Disciplina(s)	Previsão de duração
Todos	Todas	120

Autoria	Carlos Alberto Silva
----------------	----------------------

Descrição da atividade

Trata-se de um jogo que tem como objetivo que várias equipas de alunos respondam a uma série de questões sobre um ou mais temas.

Objetivos

Responder acertadamente ao maior número de perguntas sobre um determinado tema, consolidando os conhecimentos.

Descrição metodológica

Jogadores:

Equipas de dois elementos (programação a pares): um piloto e um navegador, que trocam de papéis em cada jogada.

O professor (ou outro) será o «moderador de jogo» e lerá as perguntas.

Preparação:

Os cartões com as perguntas são empilhados por categorias com a face para baixo.

As cartas de programar são empilhadas por categorias, com a face para cima.

Depois de constituídas as equipas, distribuem-se os marcadores e sorteia-se a ordem de partida.

Como jogar

A primeira equipa a jogar faz rolar o dado. Cada pinta da face de cima do dado corresponderá a uma carta de programar.

O navegador cria o algoritmo a partir das cartas, tentando fazer com que o robot vá ter a uma casa colorida do tabuleiro

O piloto insere os comandos no robot e dá a ordem de partida. Se este for ter a uma casa colorida, a equipa tem direito a recolher uma carta da pilha das perguntas da categoria respetiva.

O «moderador de jogo» lê a pergunta em voz alta. Se a equipa em jogo acertar, ganha a carta. Se não, esta volta para o fundo da pilha.

O jogo termina quando todas as equipas chegarem ao fim ou acabarem os cartões das perguntas.

Ganha a equipa que conseguir responder acertadamente a mais perguntas.

Domínio(s) das Orientações Curriculares para as TIC

Criar e inovar

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes das Orientações Curriculares para as TIC

- Identificar e compreender a utilização do digital e o seu potencial na compreensão do mundo que os rodeia;
- Criar algoritmos de complexidade baixa para a resolução de desafios e problemas específicos;
- Distinguir as características, funcionalidades e aplicabilidade de diferentes objetos tangíveis (robôs, drones, entre outros);
- Resolver desafios através da programação de objetos tangíveis.

Materiais e recursos a utilizar

- 1 Robot de solo com comandos direcionais
- 1 Tabuleiro numerado com algumas casas coloridas
- 1 Conjunto de cartas de programar
- 1 Dado e marcadores para cada uma das equipas
- Cartões com perguntas sobre o(s) tema(s) a definir

Avaliação da atividade

- Registo dos sucessos e insucessos no desenvolvimento do jogo (grelha de registo)
- Ficha de avaliação do grau de satisfação individual dos participantes
- Desempenho das várias equipas quanto ao número de perguntas certas
- Reflexão em grupo sobre o desenvolvimento da atividade

Exemplo de produto ou resolução

