

“Robots e Programação: divertir-se e aprender”



RELATÓRIO da ATIVIDADE Nº 1

Conteúdos

(assinale com uma X o correspondente à atividade realizada)

Introdução ao Pensamento Computacional

Scratch

Robótica

X

Objetivos da atividade

- Conhecer uma forma de codificação e robótica sem computadores através do jogo Cody & Roby.
- Desenvolver o pensamento computacional.

Recursos/ Material de apoio

Jogo Cody & Roby: Roby é um robô que executa instruções, Cody é um codificador que fornece instruções. No início, há apenas três instruções: avançar, virar à esquerda e virar à direita. Cada instrução é representada por uma seta desenhada numa carta. Durante o jogo, Cody seleciona um cartão e passa para Roby, que se move num tabuleiro de xadrez em conformidade. Roby e Cody são apenas personagens interpretados pelos jogadores do jogo.

Integração Curricular e Ano de escolaridade: _____

Atividade aplicada nas aulas de TIC com as turmas do 3º e 4º Ano.

Breve descrição da atividade

- Explicação das regras do jogo Cody & Roby, mais precisamente o modo “Duelo” recorrendo a um vídeo disponível no Youtube.
- Divisão da turma em grupos de cinco elementos.
- Distribuição dos materiais pelos grupos (tabuleiro; cartas, piões, quadrados que representam obstáculos).

Resultados/Fotos

As regras do jogo Cody & Roby foram facilmente compreendidas pelos alunos, e a atividade foi de tal forma bem aceite que algumas das crianças pediram para continuar a jogar no intervalo.

Pelo facto das turmas serem muito grandes (24 alunos), e só possuir 6 jogos Cody & Roby, não foi possível desenvolver as versões “Segue-me” e “Cobra”, por exigir a participação de apenas dois jogadores. Neste momento estou a construir mais unidades para que seja possível desenvolver estas duas versões.

Segue-se o registo fotográfico da atividade desenvolvida na EB1/PE da Calheta.



Data:

Assinatura: Sandra Milena Pires da Fonseca