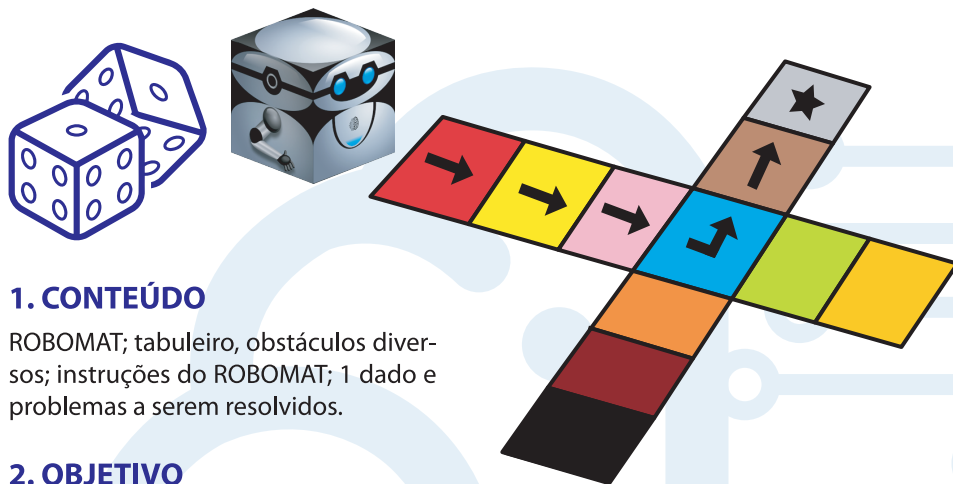




REGRA DO JOGO

Algoritmizando com o Robomat



1. CONTEÚDO

ROBOMAT; tabuleiro, obstáculos diversos; instruções do ROBOMAT; 1 dado e problemas a serem resolvidos.

2. OBJETIVO

resolver problemas relativos ao deslocamento do ROBOMAT pelo tabuleiro, consolidando competências e habilidades matemáticas em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

3. PREPARAÇÃO

abra a embalagem do ROBOMAT, destaque as instruções, separe os obstáculos, selecione um conjunto de problemas a resolver em função do tema que se queira trabalhar, associando cada problema a um número sequencial de 1 a N (mais de uma centena de problemas estão disponíveis no livro Pensamento Computacional e o Desenvolvimento de Competências para a Resolução de Problemas no Ensino Básico (Editora Ciência Moderna).

4. FORME AS EQUIPES

se estiver em uma sala de aula, forme equipes de 4 (quatro) pessoas de tal forma que cada equipe tenha um responsável para exercer os seguintes papéis:



PROGRAMADOR(A): membro da equipe responsável por escrever os algoritmos para resolver os problemas propostos;



PILOTO: membro da equipe que vai movimentar o ROBOMAT pelo tabuleiro em função do ALGORITMO a ser seguido.

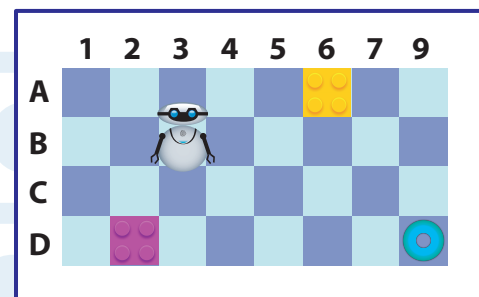


TESTADOR(A): membro da equipe que vai testar o algoritmo, garantindo que ele está correto;



APRESENTADOR(A): membro da equipe que apresenta a estratégia usada para resolver o problema.

OBSERVAÇÃO: se não houver uma quantidade suficiente para formar equipes de 4 pessoas, pode-se formar equipes menores nas quais uma pessoa cumprirá mais de um papel, para o caso do uso familiar. Os papéis podem ser alternados ao longo do jogo.



5. Vamos usar o dado para sortear um problema para cada equipe. Combine um tempo para o problema a ser resolvido, onde o programador com a ajuda da sua equipe escreve o algoritmo que resolve o problema. Conceda o tempo destinado à resolução do problema, suspenda a construção dos algoritmos quando o tempo concedido estiver encerrado.

6. Vamos usar o dado para sortear a equipe que vai executar ou apresentar o algoritmo usando o ROBOMAT e seus acessórios, onde cada membro da equipe cumpre o seu papel durante a simulação da execução do algoritmo.

7. Após a execução, a equipe libera o ROBOMAT para uso da próxima, as demais equipes vão votar para validar se o algoritmo e sua execução estão corretos. Será considerado aprovado e ganhará um ponto, a equipe que obtiver maioria de votos positivos das demais equipes; Se o algoritmo e/ou sua execução forem considerados válidos, a equipe não pontua. Controle a pontuação de cada equipe em uma espécie de placar.

8. Se ainda tem equipe que não apresentou, volte ao passo 6 para sortear a próxima equipe e seu problema a ser resolvido. Observe que se todas as equipes já apresentaram suas soluções, novos problemas devem ser distribuídos para as equipes, devendo voltar ao passo 5.

9. Vence a disputa a equipe que somar mais pontos. Em caso de empate, use o dado para determinar a equipe vencedora.

**BOM
DIVERTIMENTO!**

@pensecomputacional
 www.pensecomputacional.com.br
 pensecomputacional@gmail.com
 R. Sidney Clemente Dore, 100
Tambaú – João Pessoa/PB