



TangIn

Tangible Programming & Inclusion

TangIn Toolbox Palavras

6-12 anos

Ortografia

Robótica

Temas diversos



www.tangin.eu



/tanginproject

tanginproject



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Este projecto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. Esta publicação [comunicação] reflete como opiniões apenas do autor, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nele contidas. Projeto Nº.: 2017-1-PT01-KA20 -1-PT01-KA201-035975



Resumo

Jogo de encontrar palavras de acordo com o tema e soletrá-las com a ajuda do *Bot*.

Duração esperada: **50 min.** (a duração do plano de aula é flexível, e os professores podem adaptá-los de acordo com suas necessidades e duração da aula).

Resultados de aprendizagem

No final da sessão, espera-se que os alunos:

- Estendam o seu vocabulário relacionado ao tema escolhido/tópico;
- Melhorem as suas habilidades ortográficas;
- Aprofundem o conhecimento no tema (s) abordado(s) na lição;
- Programem o robô adequadamente;
- Valorizem a área STEM;
- Desenvolvam competências transversais como problema-resolução, comunicação e raciocínio;
- Desenvolvam habilidades de trabalho em grupo, ou seja, respeitar e favorecer a inclusão de todos os elementos, independentemente do sexo, cultura, etc.

Links com Tópicos Curriculares

Tópicos curriculares abordados	
Assunto	Tópicos
Engenharia	Ciência Qualquer
	Matemática Geometria <ul style="list-style-type: none">• Localização e orientação - itinerários Quaisquer outros
	Tecnologia Programação <ul style="list-style-type: none">• Conceitos de programação• Programas - Resultados, erros e solução de problemas• Loops Robótica <ul style="list-style-type: none">• Programação de objetos para resolver desafios

Notas para professores



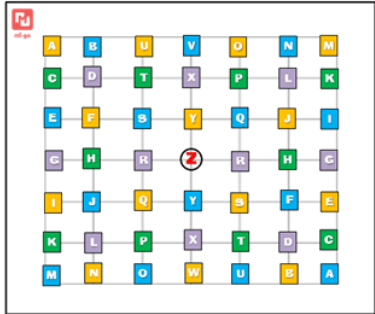
O professor deve preparar, com antecedência, todos os materiais necessários e a sala de aula de acordo com as atividades a serem desenvolvidas.

As equipas devem ser o mais heterogêneas possível para promover a integração de todos os alunos. É importante que regras claras sejam estabelecidas em termos de trabalho em grupo. Desta forma, evita que as crianças mais ativas assumam o comando e que as restantes apenas observem.

Você pode adaptar o cenário (grelha) para uma distribuição diferente das letras ou mesmo do alfabeto. Aproveite a oportunidade para trazer à tona assuntos recentemente estudados. Tente ajudar os alunos a chegar a palavras, dando dicas e pistas.

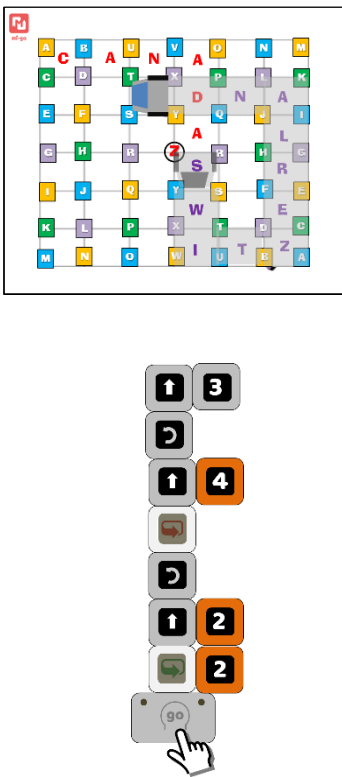
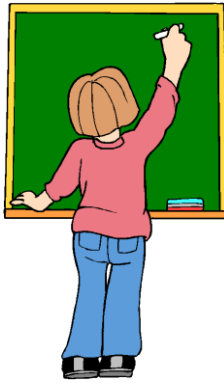
O professor deve circular através dos vários grupos para apoiar as atividades e a dinâmica de cada uma delas. No final, deve promover uma discussão coletiva sobre as principais questões e dificuldades vivenciadas.

Plano de aula

				
Introdução	5'	Classe	<p>O objetivo de hoje é ajudar o MI-GO a enriquecer o seu vocabulário. Escolhendo um tema à vontade, os alunos serão desafiados a consultar o seu dicionário mental para esta missão. Trabalhando em conjunto, somos uma enciclopédia!</p> <p>Aproveite a oportunidade para trazer à tona assuntos recentemente estudados. Como exemplo, usaremos para esta lição o tema Países. Se achar muito difícil, pode combinar mais de um tópico (ex: Países + Animais).</p>	
Preparar	10'		<p>O primeiro passo é preparar o <i>Set</i> (grelha 6x6). A ideia é ter cada letra do alfabeto sobre ele, para isso pode pedir a cada grupo para escrever uma letra por vértice (como na imagem) ou escrevê-las em papel, cortar e colocar debaixo da grelha. Nesta imagem, pode encontrar uma possível (quase) configuração simétrica para o alfabeto inglês (26 letras), mas pode adaptar à sua maneira.</p>	



Jogar	25'	Grupo	<p>Cada grupo será dividido em duas equipas. O <i>Bot</i> começa no canto superior esquerdo. Cada equipa terá um marcador de cor diferente.</p> <p>Objetivo: Em cada turno, a equipa que joga tem que escolher entre uma das 4 letras no vértice do quadrado onde o <i>Bot</i> está atualmente e tentar formar uma palavra começando com essa letra e relacionada ao tema escolhido.</p> <p>Regras: Eles vão programar o <i>Bot</i> para passar por tantos quadrados (passos) como o número de letras da palavra escolhida (em qualquer direcção, simplesmente não pode repetir os mesmos dois quadrados no mesmo movimento). Enquanto estiver executando, a equipa escreverá a letra</p>	  <p>Pontos: 6 (letras) + 1 (passagem no Z) = 7</p>

			<p>correspondente aos quadrados já percorridas. Onde ele pára é onde a próxima equipa vai escolher uma letra e começa tudo de novo.</p> <p>As mesmas regras se aplicam à próxima equipa.</p> <p>Podem escrever novas letras nos mesmos quadrados da outra equipa, mas, se usarem algumas letras já escritas de jogadas anteriores, vão obter uma pontuação mais elevada.</p> <p>Se alguma equipa não conseguir encontrar uma nova palavra começando com uma das 4 letras, passam o turno. Se a outra equipa também não conseguir, então ele vai passar novamente e, desta vez, eles podem mover o <i>Bot</i> para começar a partir de qualquer quadrado que eles queiram.</p> <p>Se uma equipa soletrou errada a palavra, a seguir pôr o bot para trás para a sua posição original e limpará as letras escritas (0 pontos).</p> <p>Pontuação: Para cada letra (escrito corretamente) a equipa terá um ponto. Se passarem pela carta Z, terão um ponto extra. Se usarem as suas próprias letras anteriores, terá 2 pontos a mais (por letra) e se for da outra equipa, 3 pontos a mais (por letra). Primeira equipa atingindo 30 pontos terá a vitória.</p>	 <p>Pontos: 12 (letras) + 3 (usando a carta da equipe de outros) = 15</p>
Compartilhar	10'	Classe	<p>No final. os grupos podem compartilhar e escrever no quadro todas as palavras que eles descobriram.</p>	



Lista de recursos e material de suporte

Para o professor ou por cada grupo:

- Um kit robô com capacidades de desenho;
- Marcadores pretos para cada grupo (fácil de apagar/limpar);
- Marcadores de cor para digitar o alfabeto
- Álcool para limpeza dos cenários (apenas para uso de professores);
- Cenário transparente com grelha 6x6.