

CARA A CARA HUMANO

PARTICIPANTES: TODA A TURMA

MATERIAIS: 1 FOLHA DE A4, LÁPIS E TESOURA SEM PONTA

COMO BRINCAR:

- ESCREVA O NOME DE TODOS OS ALUNOS DA TURMA E RECORTE EM TIRAS;
- PEÇA A UM ALUNO QUE SORTEIE UM NOME;
- ESCOLHA OUTRO ALUNO PARA TENTAR IDENTIFICAR QUEM FOI SORTEADO;
- O RESTANTE DA TURMA DEVE TENTAR IDENTIFICAR O SORTEADO FAZENDO PERGUNTAS PARA ELIMINAR POSSIBILIDADES: EX: TEM CABELO? É MENINO?
- AS PERGUNTAS SÓ PODEM SER RESPONDIDAS COM "SIM" OU "NÃO";
- O ALUNO QUE RESPONDE ÀS PERGUNTAS VAI MARCANDO A QUANTIDADE DE PERGUNTAS FEITAS;
- QUANDO O QUESTIONADOR IDENTIFICAR QUEM FOI A CRIANÇA SORTEADA, O ALUNO QUE RESPONDIA ÀS PERGUNTAS DEVE INFORMAR QUANTAS QUESTÕES FORAM NECESSÁRIAS PARA CHEGAR À RESPOSTA;

O OBJETIVO DESSA ATIVIDADE É FAZER BOAS PERGUNTAS, PARA SE CHEGAR À RESPOSTA COM O MÍNIMO DE PERGUNTAS.

VAMOS CONVERSAR SOBRE O QUE FIZEMOS? DEPOIS DE JOGAR, CONVERSE COM OS ESTUDANTES SOBRE OS PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL ENVOLVIDOS NA ATIVIDADE:

- QUANDO O QUESTIONADOR ESTÁ TENTANDO DESCOBRIR QUEM FOI A CRIANÇA SORTEADA, A CADA PERGUNTA ELE REALIZA UMA FILTRAGEM DAS INFORMAÇÕES, O QUE LHE PERMITE FOCAR SOMENTE NAS CARACTERÍSTICAS ESSENCIAIS PARA DESCOBRIR QUEM FOI A CRIANÇA SORTEADA. NESSE CASO, O PILAR UTILIZADO É O DA ABSTRAÇÃO, UMA VEZ QUE, AS INFORMAÇÕES QUE NÃO SÃO ESSENCIAIS PARA A RESOLUÇÃO DO PROBLEMA SÃO IGNORADAS.
- CADA PERGUNTA REALIZADA FOI AJUDANDO A FORMAR A RESPOSTA, NESSE CASO, O PILAR UTILIZADO É O DA DECOMPOSIÇÃO, POIS DIVIDIMOS O RESULTADO EM PARTES MENORES.
- QUANDO UMA CRIANÇA FAZ BOAS PERGUNTAS E POR CONSEQUÊNCIA ELIMINA UM NÚMERO GRANDE DE OPÇÕES DE RESPOSTA, CRIA-SE UM PADRÃO DE REFERÊNCIA MUITO BOM, QUE PODE SER UTILIZADO PELOS DEMAIS COLEGAS. AO FAZEREM ISSO, OS ESTUDANTES ESTÃO UTILIZANDO O PILAR DE RECONHECIMENTO DE PADRÕES.