

BARALHO DE CARTAS PARA DESENHO CRIATIVO

Baseado em pensamento algorítmico.

DESCARREGAR



Baralho de cartas para desenho criativo baseado em pensamento algorítmico

AUTORES

Maria Figueiredo e Valter Alves, Instituto Politécnico de Viseu,
Portugal

TRADUÇÃO (VERSÃO PORTUGUESA)

Ana Catarina Sousa e Susana Amante, Instituto Politécnico de Viseu,
Portugal

DESIGN GRÁFICO

Valter Alves

ISBN

978-989-35325-7-7

DOI

10.34633/978-989-35325-7-7

DATA DE PUBLICAÇÃO

2022

EDITORA

Escola Superior de Educação de Viseu, Instituto Politécnico de Viseu
Rua Maximiano Aragão, 3504-501 Viseu, Portugal

LOCAL DE PUBLICAÇÃO

Viseu, Portugal

COORDENAÇÃO DO PROJETO

İzmir Demokrasi Üniversitesi, Turquia

ORGANIZAÇÕES PARCEIRAS DO PROJETO

Instituto Politécnico de Viseu, Portugal · Univerza v Mariboru, Eslovénia ·
Educloud, Turquia · Scuola di Robotica, Itália · Sveučilište u Rijeci, Croácia

LICENÇA

Este trabalho é disponibilizado sob uma licença Atribuição-Compartilhualgal
4.0 Internacional CC BY-SA 4.0

O projeto Algorithmic Thinking Skills Through Play-Based Learning for
Future's Code Literates - 2020-1-TRO1-KA203-092333 é cofinanciado pelo
programa Erasmus+ programme for education, training, youth and sport.

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui
um aval do seu conteúdo, que reflete apenas o ponto de vista dos autores,
não podendo a Comissão ser considerada responsável por qualquer
utilização que venha a ser feita da informação nela contida.

With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union









SEQUÊNCIAS

Todas as cartas são jogadas de acordo com a ordem do baralho.

Cada carta representa uma **instrução simples** (desenhar um objeto), uma **repetição** ou uma **condição**.

REPETIÇÕES

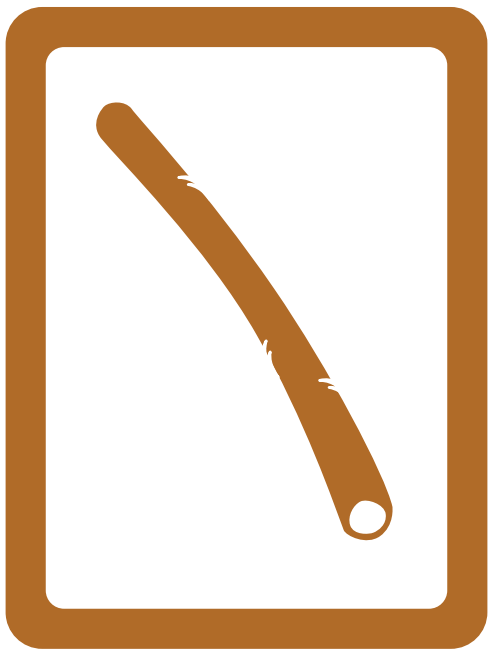
Cartas cinzentas que indicam uma sequência que deve ser repetida um determinado número de vezes.

CONDIÇÕES

Cartas cinzentas que definem o que fazer, dependendo de algo que é necessário verificar.

SEQUÊNCIAS DE INSTRUÇÕES SIMPLES

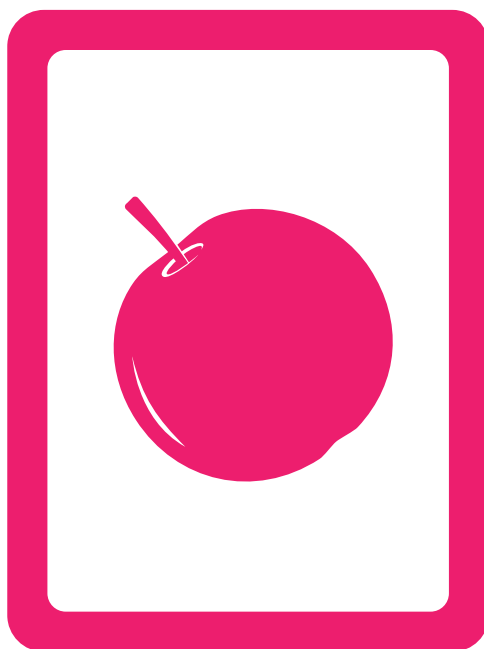
Desenhe um objeto
semelhante ao da carta.



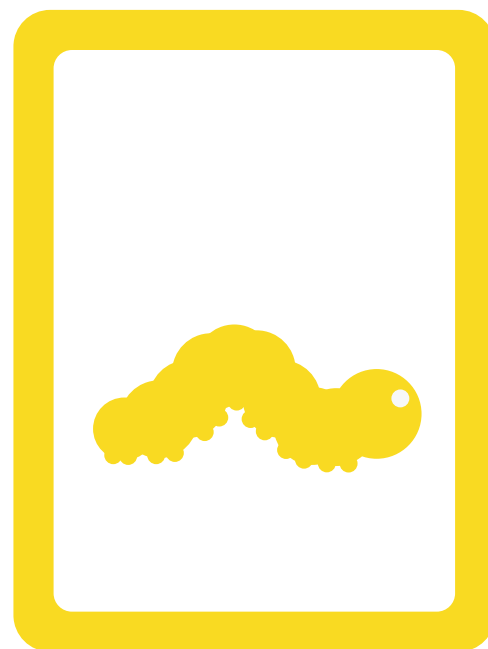
“Desenhe um ramo”



“Desenhe uma folha”

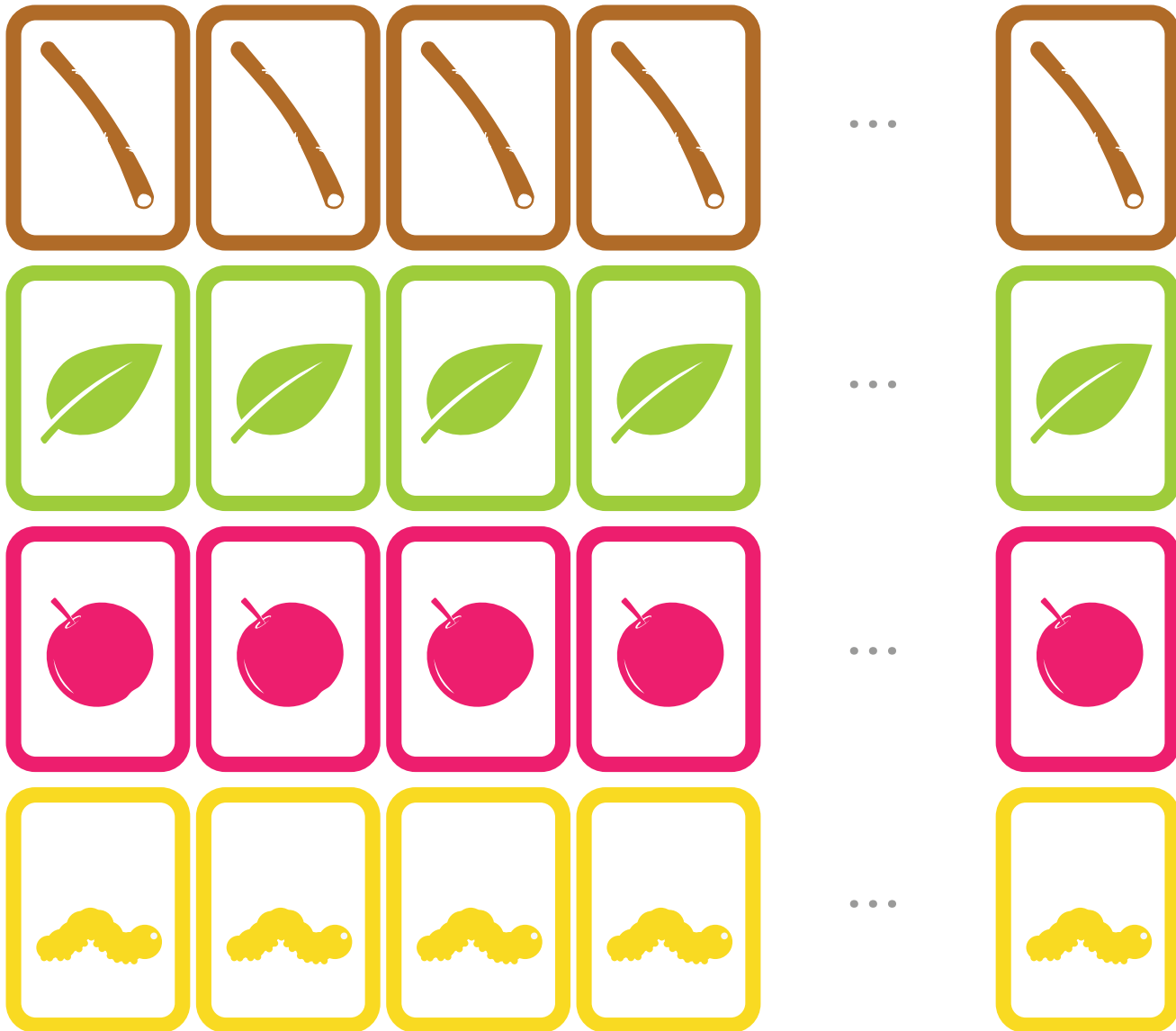


“Desenhe uma fruta”

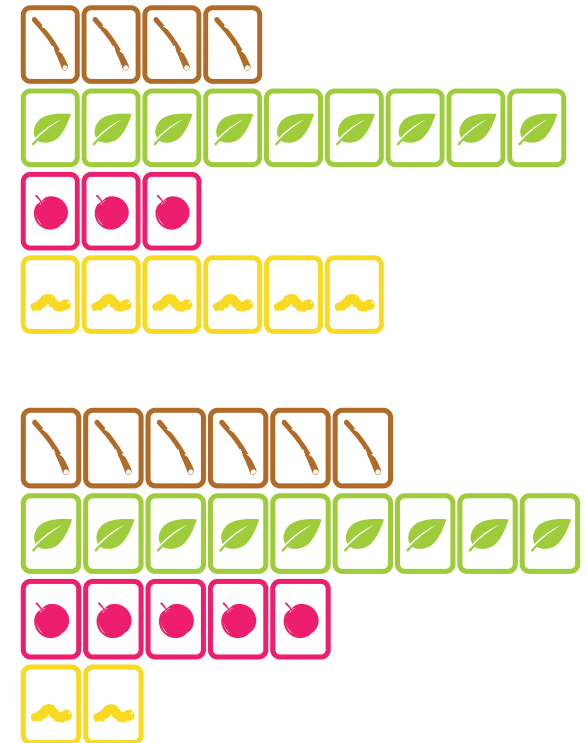


“Desenhe uma lagarta”

*As regras que não se encontrem explícitas podem ser definidas pelos jogadores, em cada jogo, de forma tácita ou convencionada - os novos objetos podem ou não estar ligados uns aos outros: pode variar-se tamanhos, formas e até cores: etc.



O baralho inclui o mesmo número de cartas de cada objeto, mas os participantes podem decidir jogar com outras distribuições.



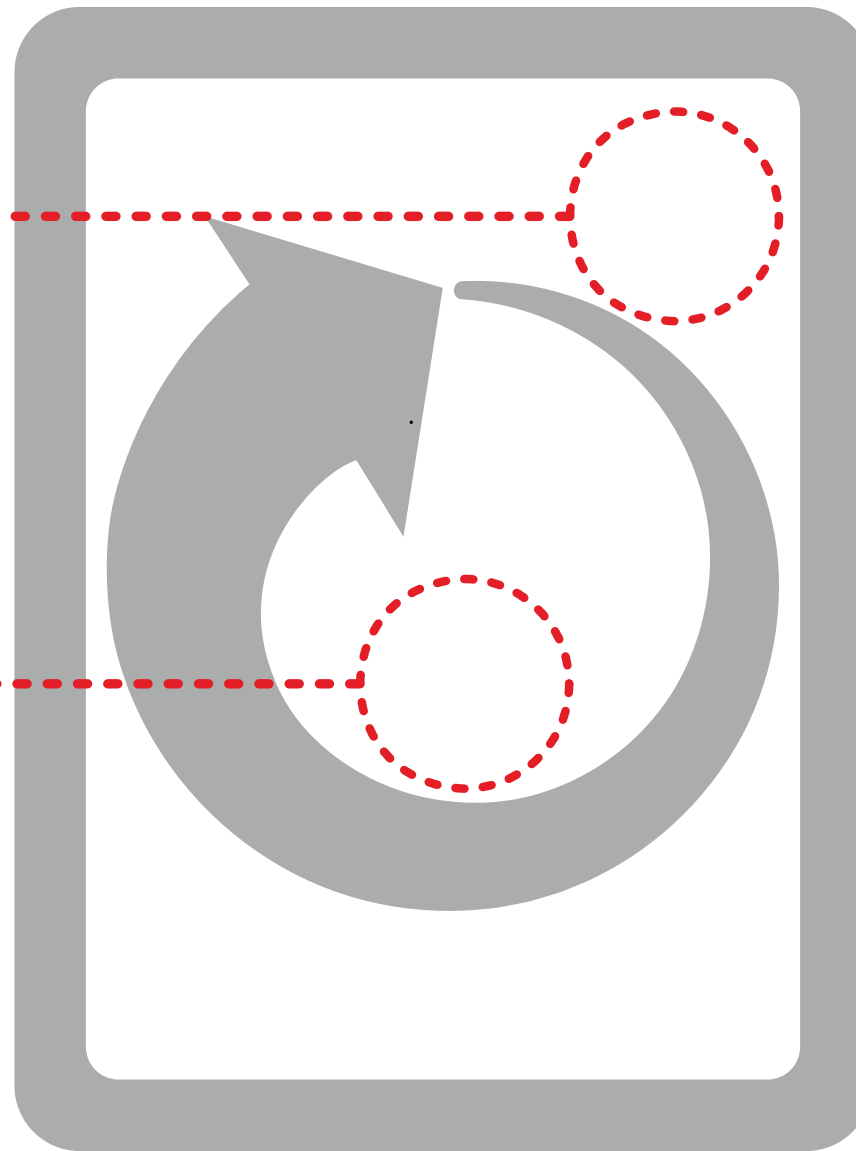
REPETIÇÕES

Desenhe uma sequência de objetos,
tantas vezes quantas as indicadas.

Quantas vezes repetir



Sequência a repetir

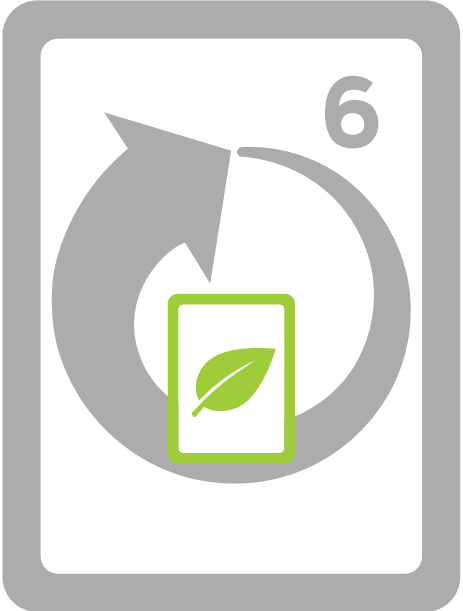
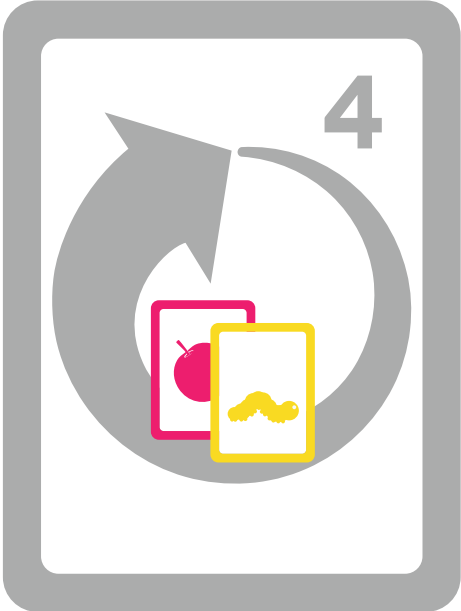
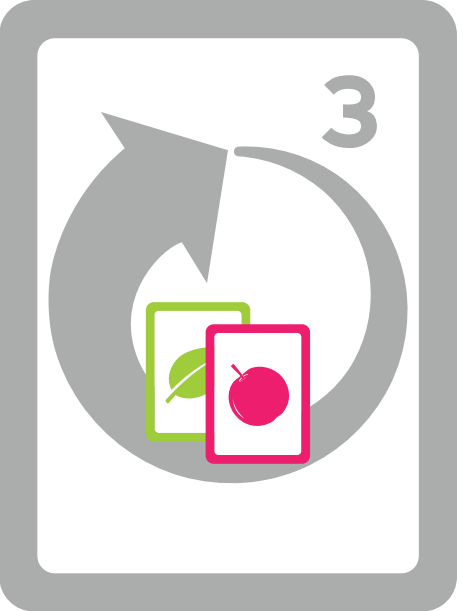
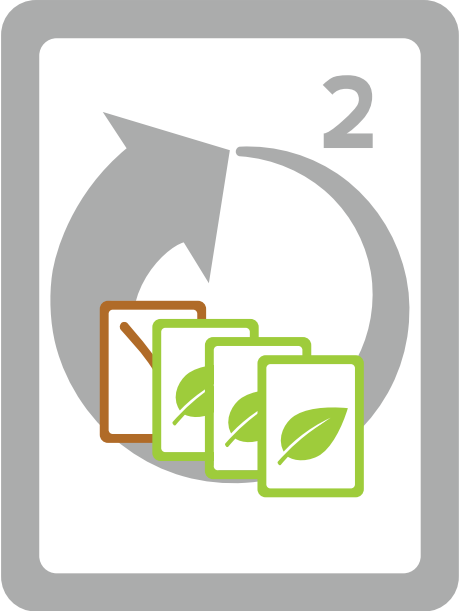


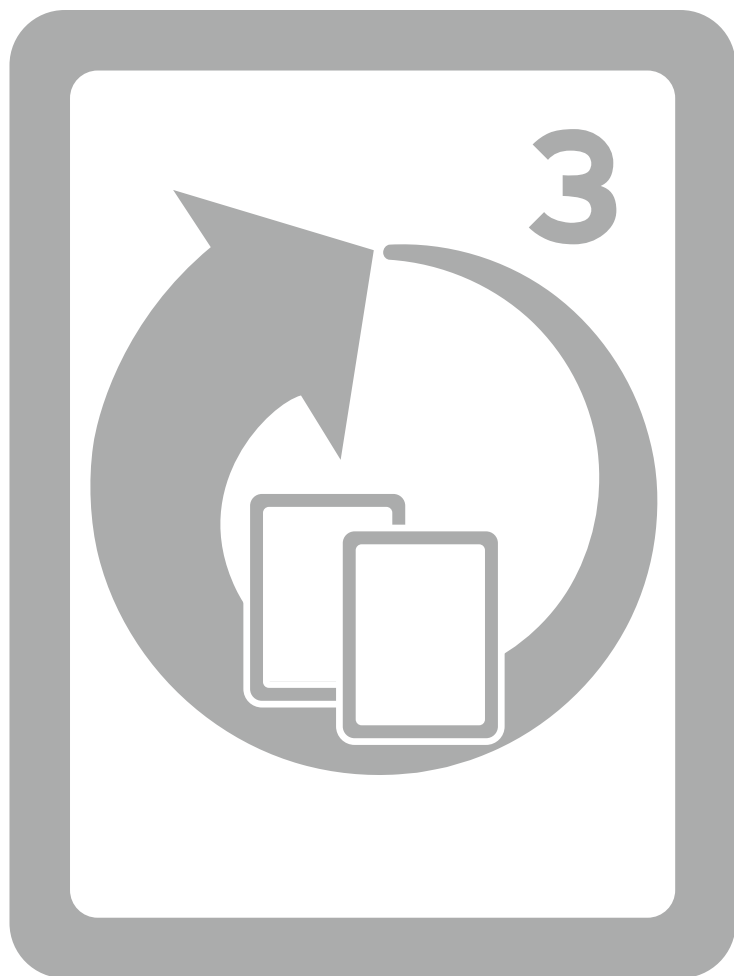


“Desenhe um ramo e duas folhas, quatro vezes”

Os jogadores podem decidir quem desenha cada objeto: o jogador que tirou a carta desenha todos os objetos; cada jogador desenha a sequência de objetos a repetir, até atingir o número de vezes; ou cada jogador desenha um objeto até todos os objetos estarem desenhados.

Outros exemplos



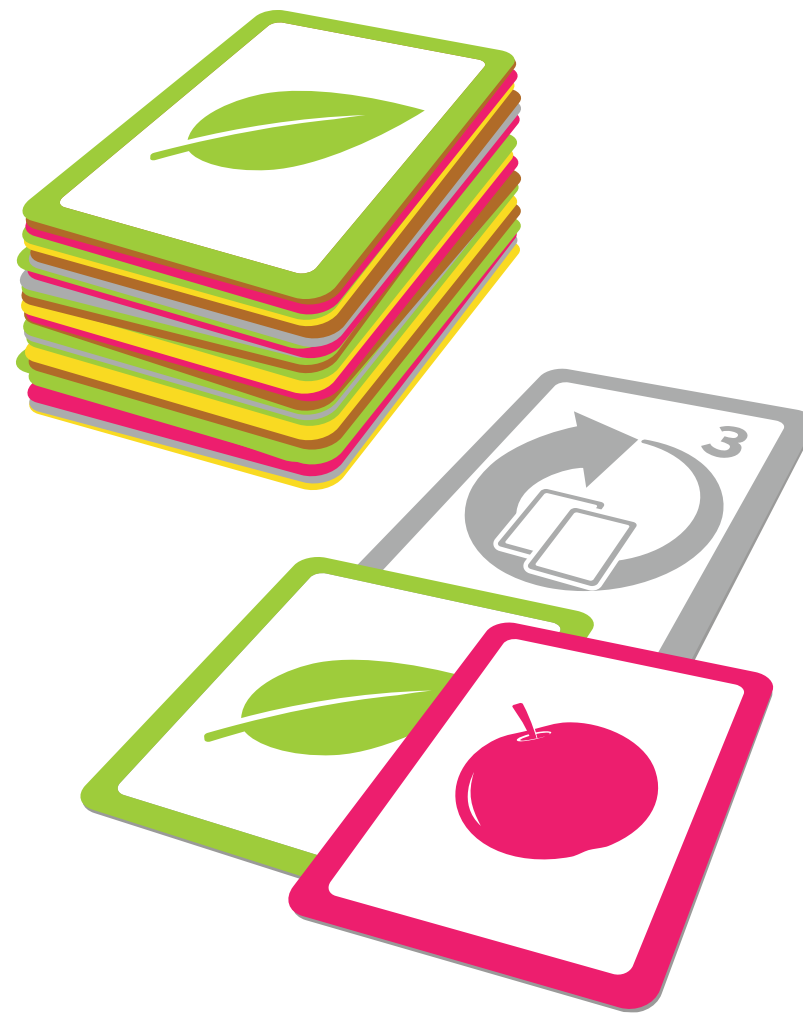


Carta avançada

(remover caso não se adeque)

Tire do baralho tantas cartas quantas as representadas, sendo estas a sequência a ser repetida.

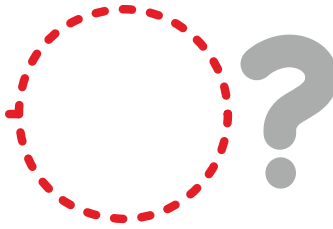
“Tire mais duas cartas do baralho. Desenhe essa sequência três vezes.”



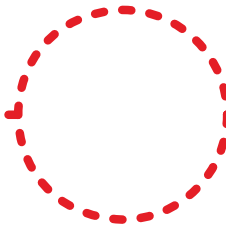
CONDIÇÕES

Dependendo de algo ser verdade,
faz uma coisa ou outra.

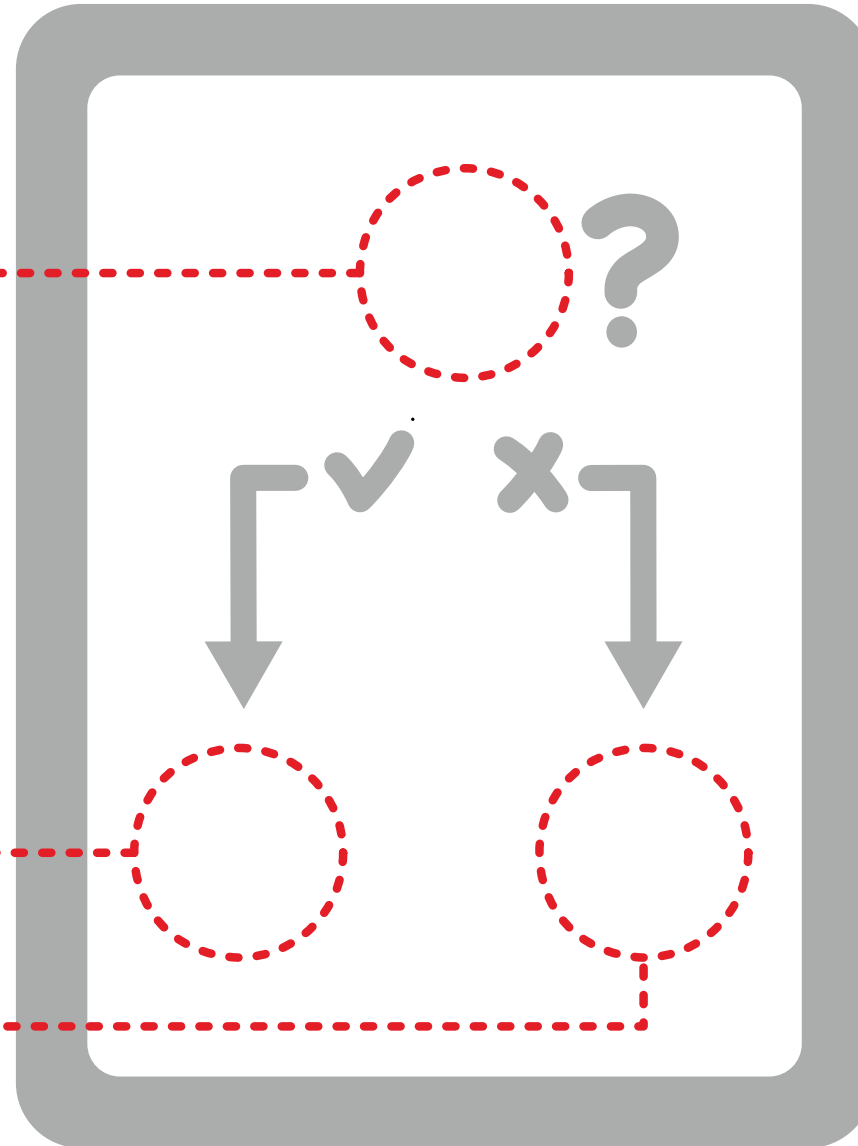
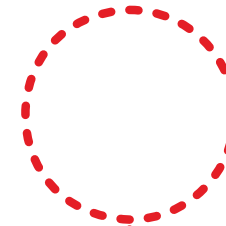
A condição a ser verificada

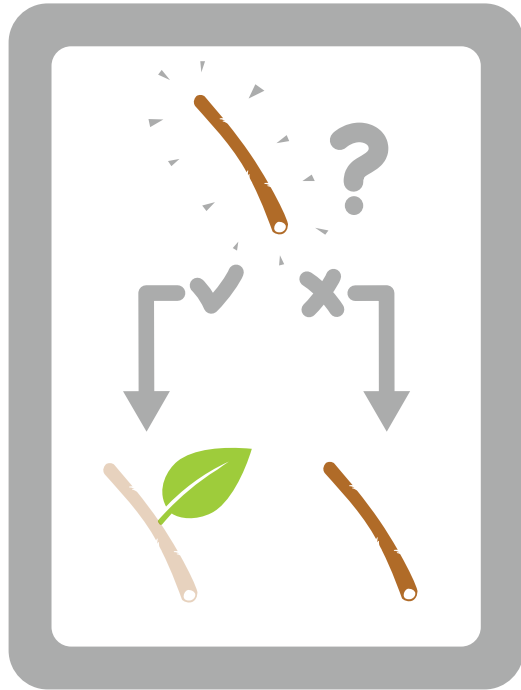


O que fazer se a condição for verdade

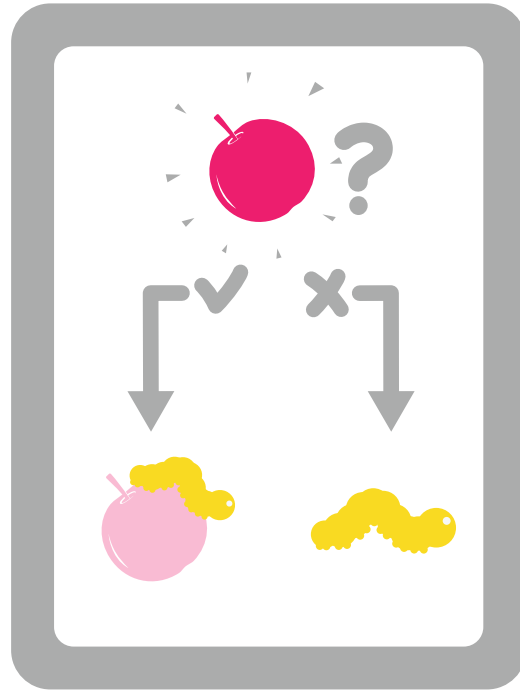


O que fazer em caso contrário

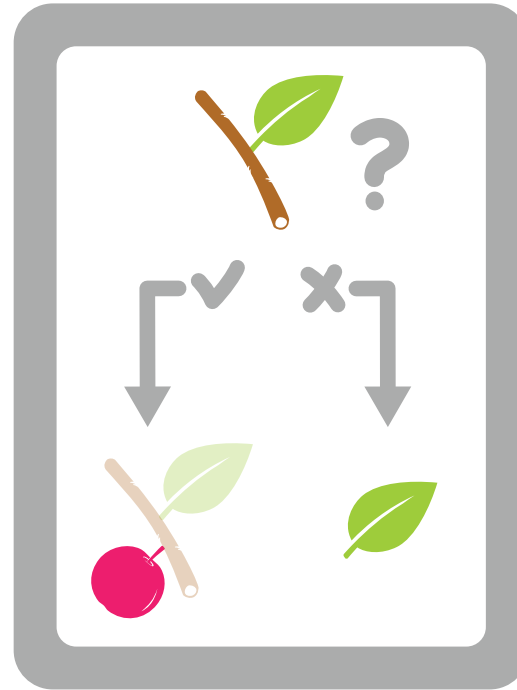




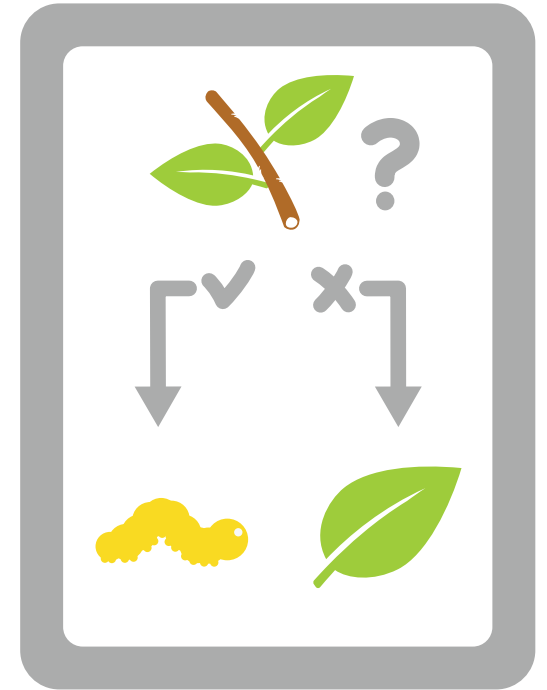
“Se há um ramo sem nada, desenhe uma folha nele. Caso contrário, desenhe um novo ramo.”



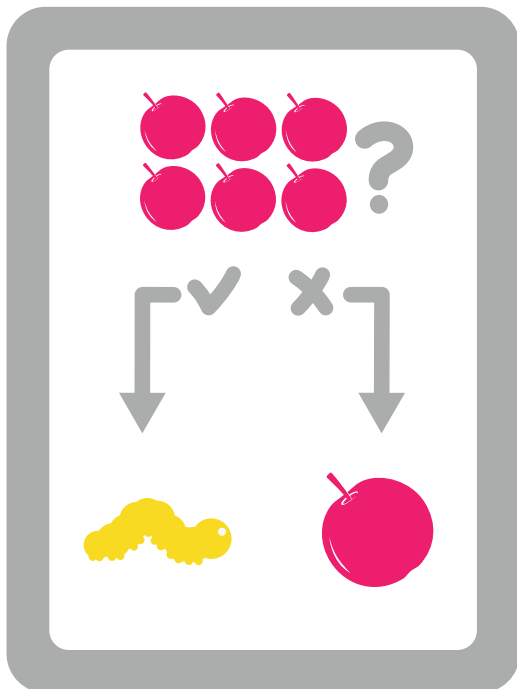
“Se há uma fruta desocupada, desenhe uma lagarta nela. Caso contrário, desenhe uma lagarta onde quiser.”



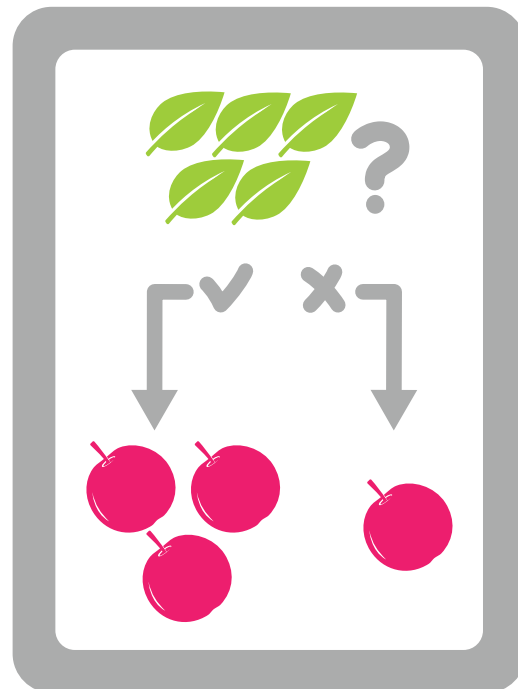
“Se há um ramo com uma folha, desenhe uma fruta nele. Caso contrário, desenhe uma folha onde quiser.”



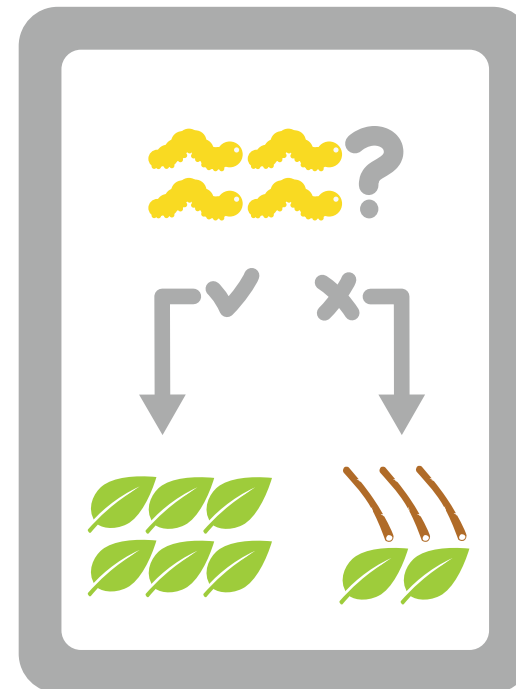
“Se há um ramo com duas folhas, desenhe uma lagarta onde quiser. Caso contrário, desenhe uma folha.”



“Se há pelo menos 6 frutas*,
desenhe uma lagarta. Caso
contrário, desenhe uma nova
fruta.”



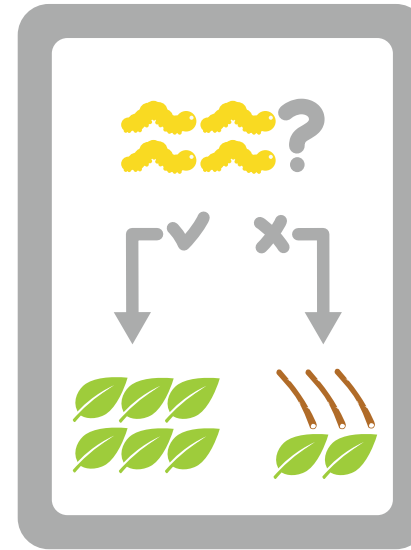
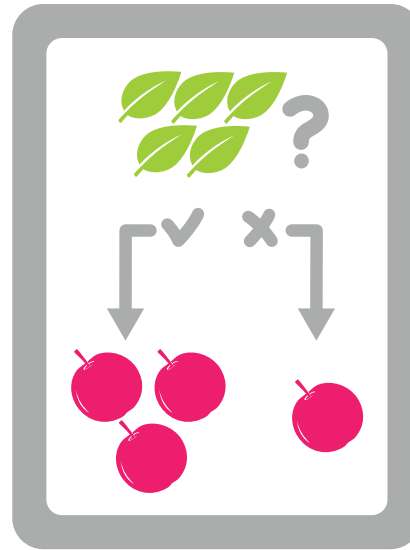
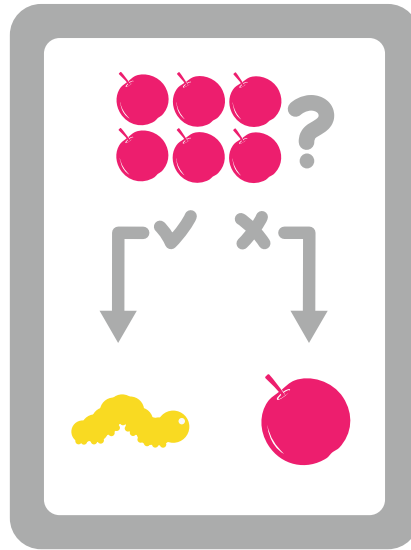
“Se há pelo menos cinco
folhas*, desenhe três frutas.
Caso contrário, desenhe apenas
uma.”



“Se há pelo menos quatro lagartas*,
desenhe seis folhas. Caso contrário,
desenhe três ramos e duas folhas.”

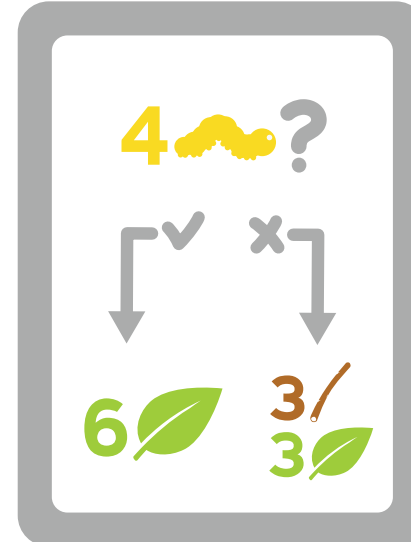
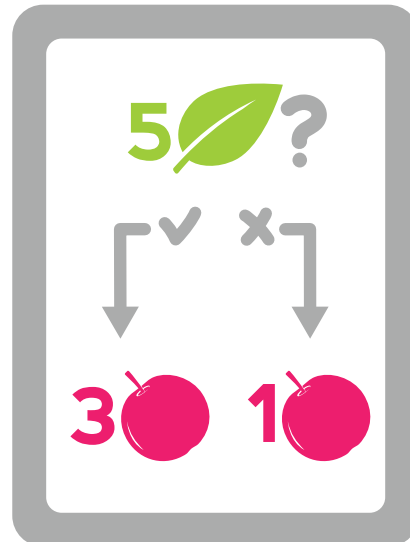
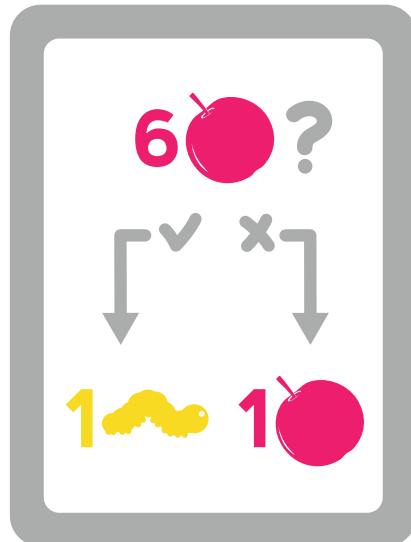
*São legítimas outras convenções, como averiguar o número exato e/ou reagir a cada conjunto com o número especificado de objetos, se os jogadores assim o definirem e agirem de forma consistente.

Quantidades representadas pelos objetos



Quantidades representadas por números

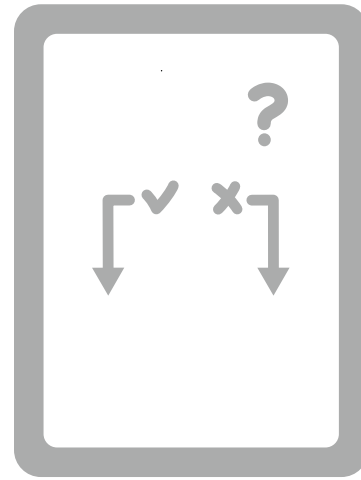
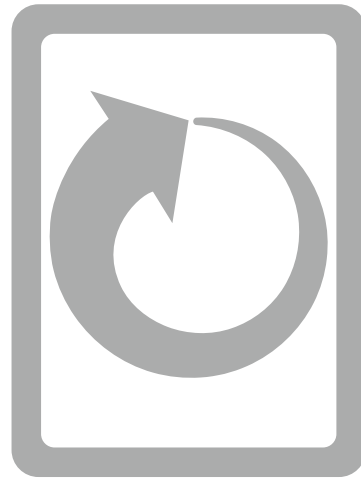
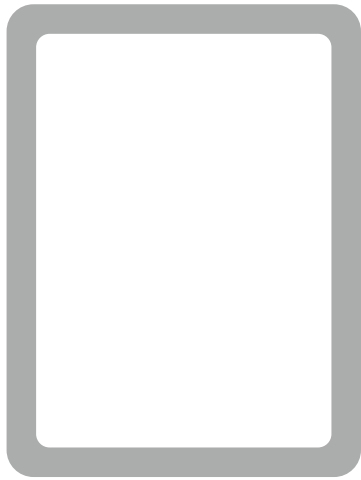
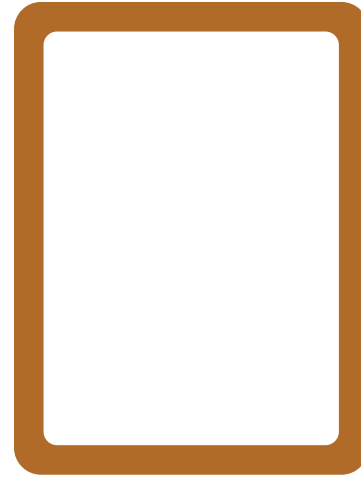
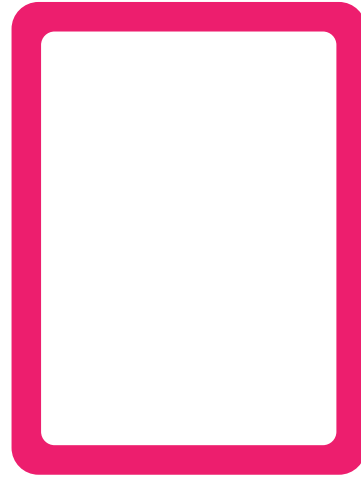
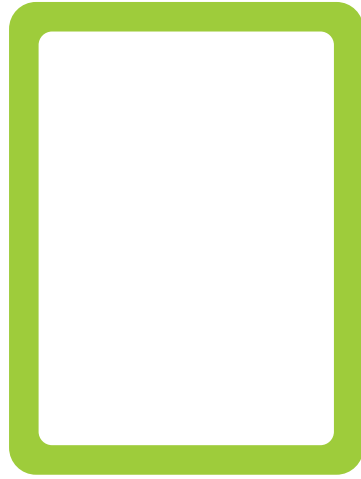
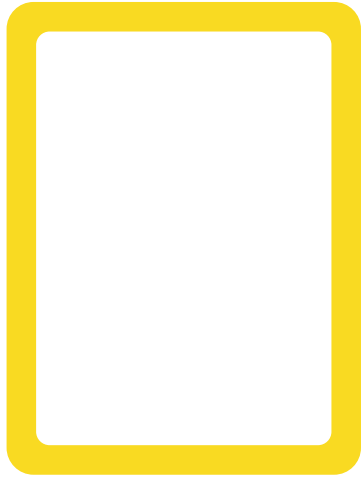
Para ser usado em vez de ou em conjunto com a variante acima, com crianças que conseguem reconhecer os números ou quando se pretende introduzir esta representação.

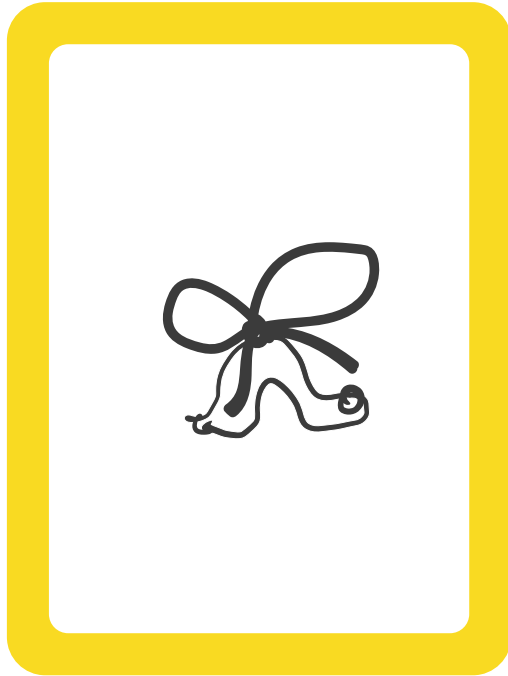


PERSONALIZAÇÃO E CRIAÇÃO DINÂMICA DE INSTRUÇÕES

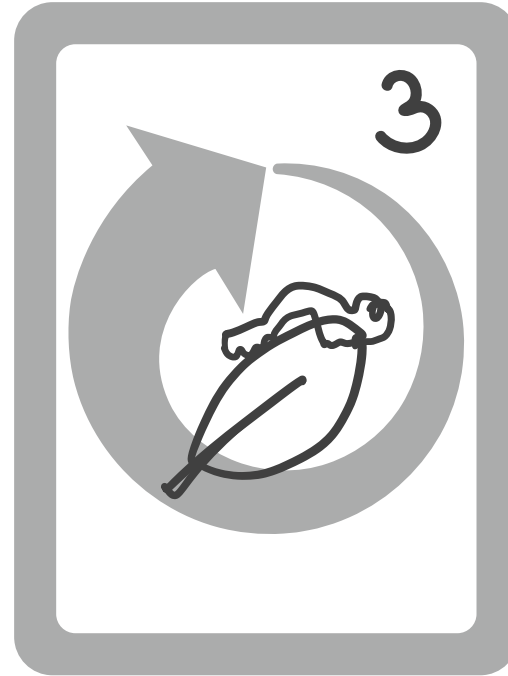
O baralho inclui cartas vazias que as crianças ou os educadores podem inventar, usando a sua criatividade.

Os participantes decidem o momento para criar as cartas e se querem ou não reutilizá-las: por exemplo, algumas cartas vazias podem ser incluídas no baralho, ficando a pessoa a quem sai uma destas cartas responsável por definir o que deve ser feito - depois, a carta poderá ser colocada novamente no baralho, de modo a que possa sair a outro participante.

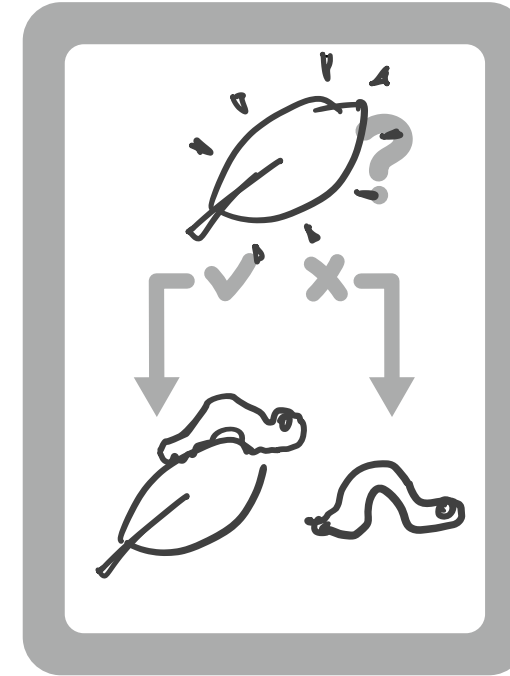




“Desenhe uma lagarta com um laço.”



“Desenhe uma folha com uma lagarta, três vezes.”



“Se há uma folha vazia, desenhe uma lagarta nela. Caso contrário, desenhe-a onde quiser.”

PERSONALIZAÇÃO

E MAIS ALÉM

Os jogadores podem até conceber **novos mundos**, criando novos conjuntos de objetos para serem sequenciados, com as suas respectivas repetições e condições.



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Erasmus+



Aprendizagem Lúdica de Competências de Pensamento Algorítmico para uma Futura Literacia de Código

2020-1-TR01-KA203-092333

