

Jogos Digitais – novos paradigmas de interação

Desenvolvimento de competências de pensamento computacional: por exemplo ao resolverem as diversas tarefas inerentes ao desenvolvimento de um jogo digital, os alunos, terão de recorrer às capacidades de Decomposição (para separação de dados ou problemas em partes menores), de Reconhecimento de Padrões (Observação de padrões, tendências e regularidades nos dados, processos ou soluções), de Abstração (Identificação dos princípios gerais que geram os padrões identificados) e de Realização do Algoritmo (Desenvolver as instruções passo a passo para resolver problemas) inerentes ao Pensamento Computacional e consequentemente à capacidade de programar. Para além disso, terão que resolvê-los procurando as soluções mais eficazes e eficientes, ao optarem por certos comandos e não por outros (pensamento algorítmico). Estudo de técnicas de prototipagem e uso de diversos sensores para elaboração de um jogo.

Datas

3ª semana (01 a 05 julho)

4ª semana (08 a 12 julho)

Destinatários

5º ano ao 9º ano (3ª semana)

9º ano ao 12º ano (4ª semana)

Área: Comunicação e Design Multimédia