

JOGO DECODIFICADOR POR UM DIA



COMO JOGAR E ORIENTAÇÕES

Para iniciar o jogo, siga o seguinte passo a passo:



1. Imprima as mensagens codificadas. São em total 10 mensagens codificadas.

2. Imprima o tabuleiro e 4 peças.



3. O objetivo do jogo é chegar ao centro do tabuleiro, que seria o usuário do aplicativo de saúde.



4. Antes de iniciar, explique aos alunos a narrativa do jogo. Eles são desenvolvedores de um aplicativo de saúde pública que envia a seus usuários mensagens com dicas de hábitos saudáveis. Para isso, eles precisam traduzir as mensagens geradas pelo computador para que cheguem em um formato que os usuários finais irão entender.



5. Cada rodada o professor, ou mediador, coloca a mensagem codificada ao centro. O jogador, ou equipe, que decodificar primeiro a mensagem e anunciá-la em voz alta, avança uma casa. As casas são representadas pelas ondas de rede de comunicação.



6. Ganha o jogador, ou equipe, que avançar primeiro as 6 casas chegando ao usuário final.

Referência:

• Sociedade Brasileira de Computação. "Diretrizes da Sociedade Brasileira de Computação para o Ensino de Computação na Educação Básica". Relatório Técnico nº 001/2019.

Disponível em:

<https://sol.sbc.org.br/livros/index.php/sbc/catalog/download/60/263/505-1>