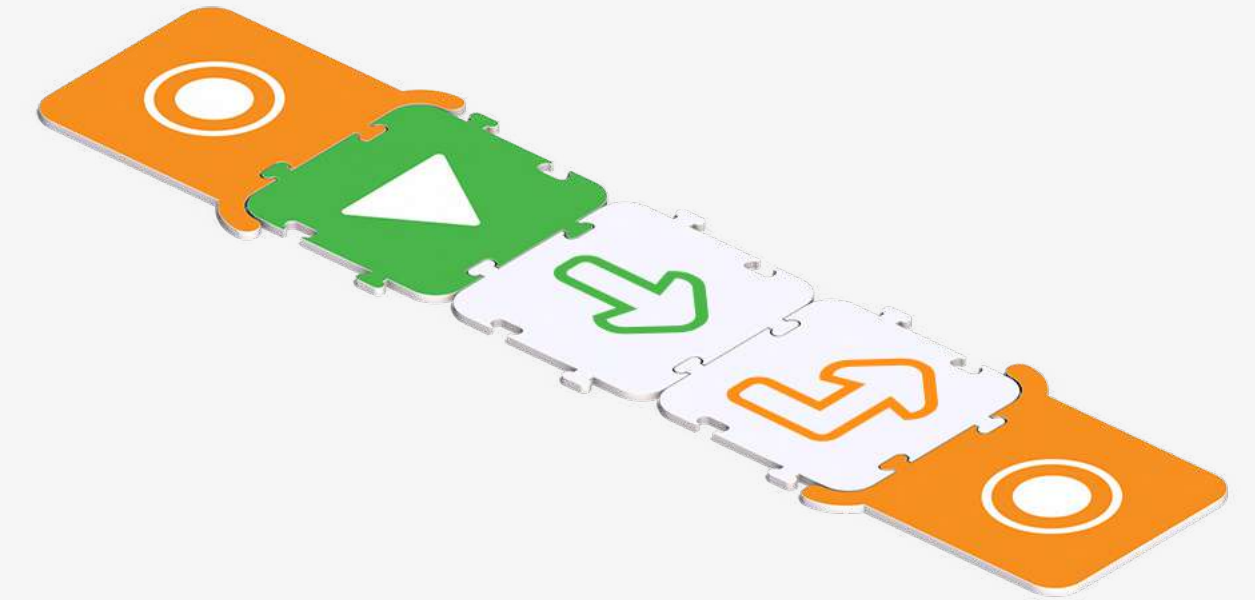


Plano de aula 2

Programação avançada



Objetivos

No final desta secção, os alunos devem ser capazes de:

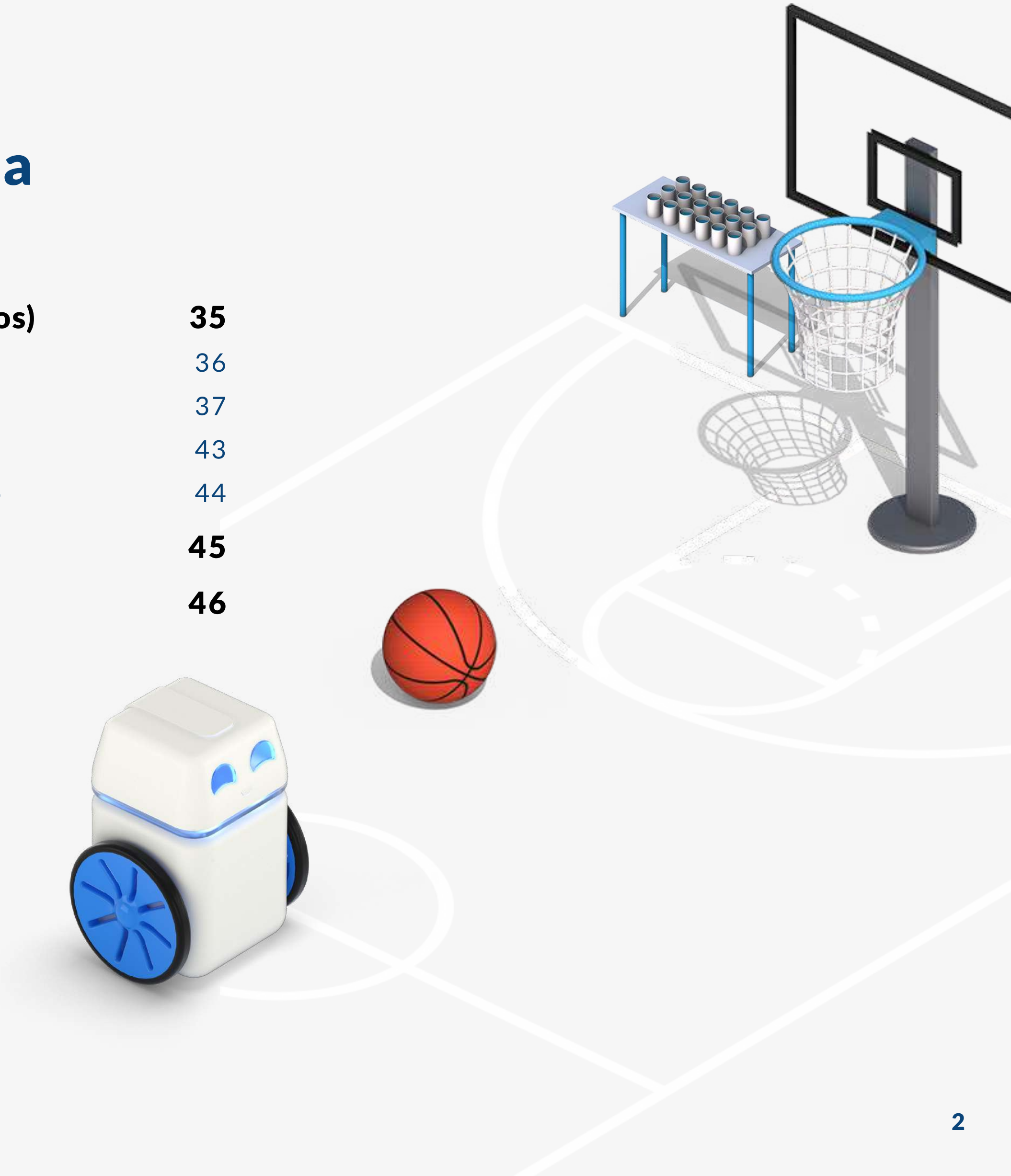
- Demonstrar e compreender como funcionam as TagTiles® do Coding+.
- Utilizar ciclos nas funções que utilizam as TagTiles® do Coding+.
- Criar sub-rotinas nas funções com TagTiles® do Coding+.
- Criar funções e funções recorrentes com as TagTiles® do Coding+.



Descrição geral

Programação avançada – Resumo do plano de aula

| | | | |
|--|-----------|--|-----------|
| Atividade 1: Novas rotas (45 minutos) | 3 | Atividade 4: Novo ciclos e funções recorrentes (45 minutos) | 35 |
| Materiais | 4 | Materiais | 36 |
| Tarefas 1, 2 e 3 | 5 | Tarefas 1, 2 e 3 | 37 |
| Tarefa de reflexão | 11 | Tarefa de reflexão | 43 |
| Ideias de atividades de expansão | 12 | Ideias de atividades de expansão | 44 |
| Atividade 2: Novas funções (45 minutos) | 13 | Avaliação | 45 |
| Materiais | 14 | Associações interdisciplinares | 46 |
| Tarefas 1, 2 e 3 | 15 | | |
| Tarefa de reflexão | 22 | | |
| Ideias de atividades de expansão | 23 | | |
| Atividade 3: Novas Sub-rotinas (45 minutos) | 24 | | |
| Materiais | 25 | | |
| Tarefas 1, 2 e 3 | 26 | | |
| Tarefa de reflexão | 33 | | |
| Ideias de atividades de expansão | 34 | | |





Atividade 1

Novas rotas
(45 minutos)

Objetivos

No final desta secção, os alunos devem ser capazes de:

- Saber como funcionam as TagTiles® do Coding+.
- Observar a forma como o KUBO se move.
- Criar rotas para o KUBO seguir com as TagTiles® do Coding+.

Rever vocabulário

- Depurar
- KUBO
- TagTiles® Movimento
- Rota

Novo vocabulário

- TagTile® do Coding+
- TagTile® Direção
- TagTile® Distância
- Mapa de atividades do Ginásio
- TagTile® Velocidade
- TagTile® Tempo

Atividade 1 – Rotas

Precisas disto antes de começar

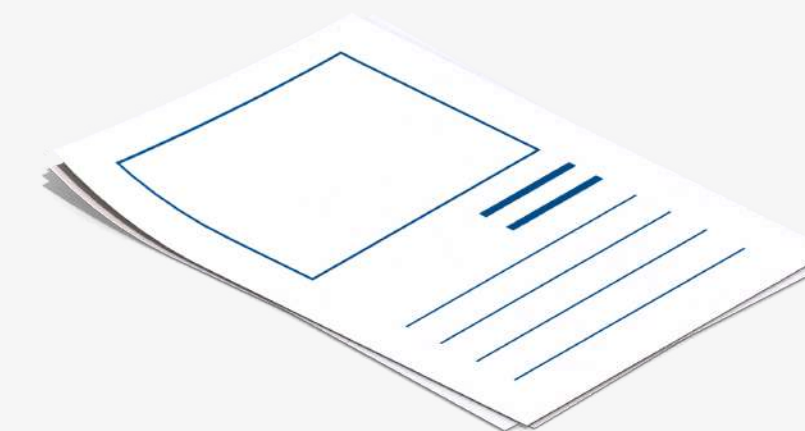
- TagTiles® Movimento e do Coding+



- Lápis



- Ficha de trabalho 2.1 e 2.2



- Mapa de atividades do Ginásio



- KUBO



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 1

Novas Rotas – Tarefa 1

O que é que as TagTiles® do Coding+ podem fazer?



1

O KUBO aprendeu algumas formas diferentes de se mover graças às novas TagTiles® do Coding+. Estas fichas podem fazer o KUBO acelerar, abrandar, rodar, avançar uma distância e aguardar.



2

Retira uma de cada dos quatro novos tipos de fichas. Coloca as fichas em quatro pontos diferentes na tua mesa para que não toquem umas nas outras.



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 1

Novas Rotas – Tarefa 1

O que é que as TagTiles® do Coding+ podem fazer?



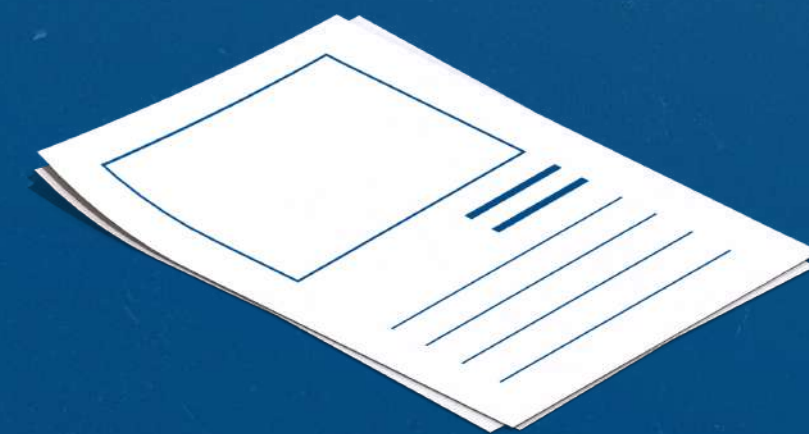
3

Coloca o KUBO em cada uma das novas fichas e observa o que acontece. O KUBO moveu-se da forma que esperava?



4

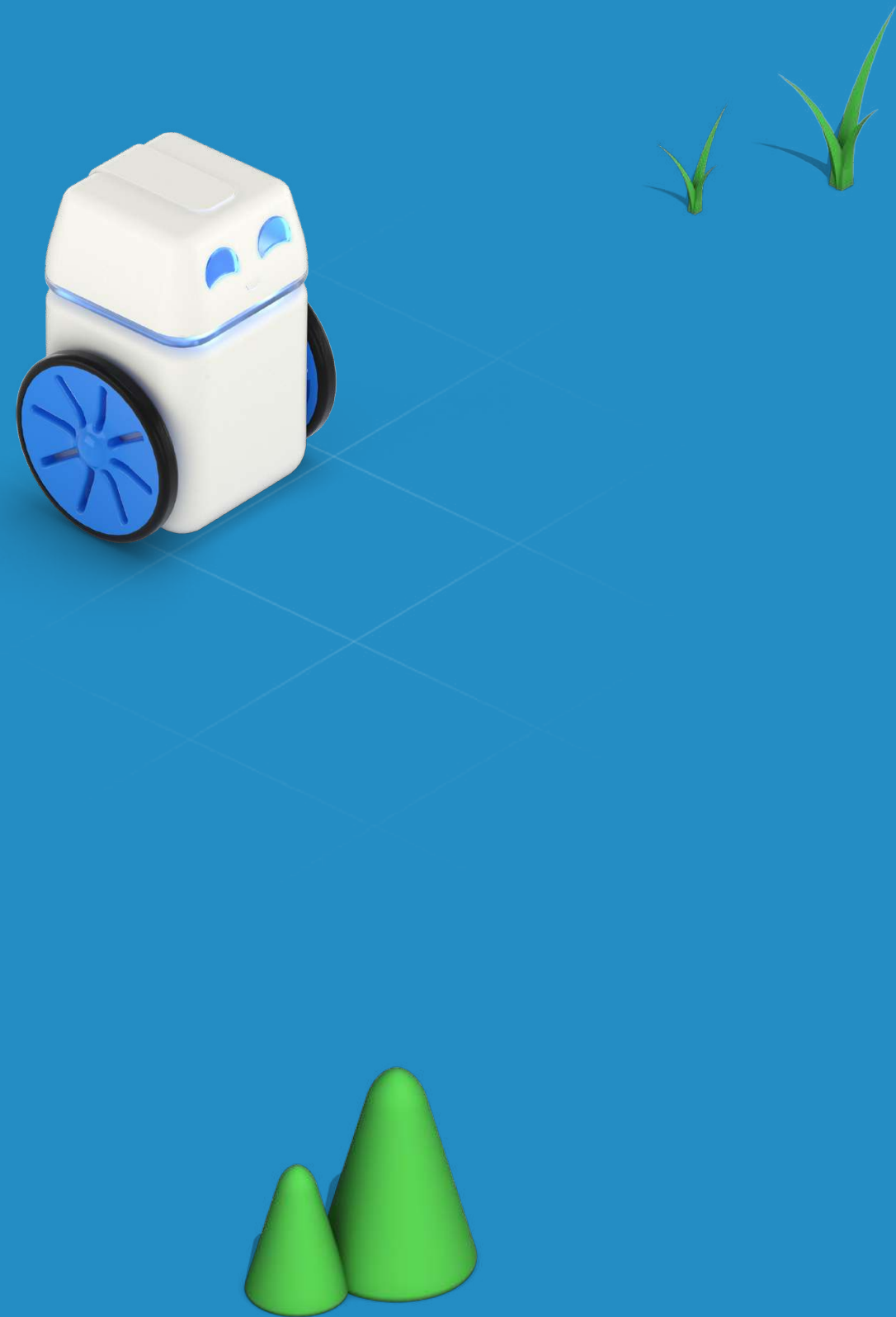
Regista o que observaste para cada tipo de ficha, na ficha de trabalho 2.1. Se tiveres tempo, retira algumas das novas fichas de cada categoria e observa a forma como o KUBO se move.



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 1

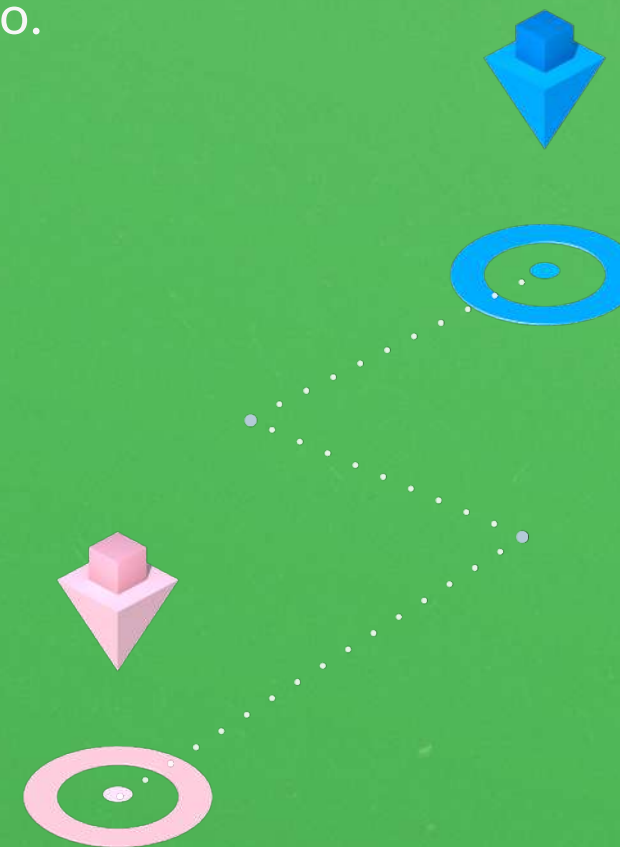
Novas Rotas – Tarefa 2

Vamos ver como é que o KUBO se move.



1

Agora que observaste o movimento do KUBO com as fichas do Coding+, vamos criar algumas rotas. Lembra-te de que uma rota é um caminho que o KUBO segue para ir de um lugar para outro.



2

Recolhe duas fichas de Movimento Avançar 1 e uma ficha de rotação (para a direita ou para a esquerda) do conjunto do Coding. Também vais precisar de uma ficha de cada categoria no conjunto do Coding+.



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 1

Novas Rotas – Tarefa 2

Vamos ver como é que o KUBO se move.



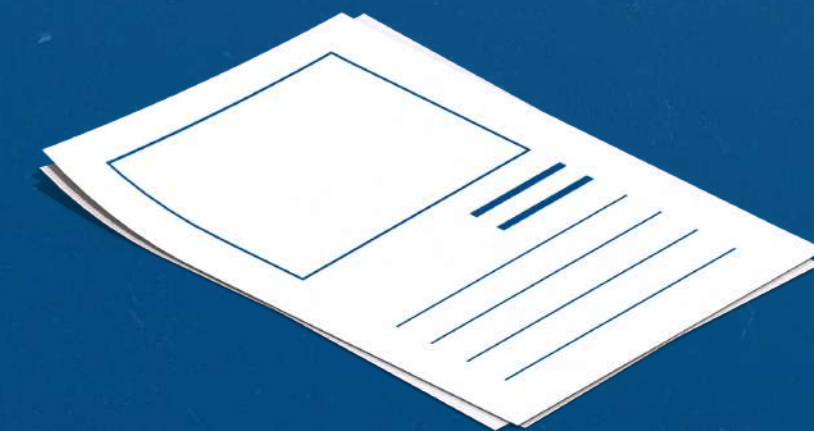
3

Cria uma rota com as duas fichas de Movimento Avançar 1, seguida pela ficha de Movimento Virar à Direita ou Virar à Esquerda. Acrescenta uma das novas fichas ao final da rota.



4

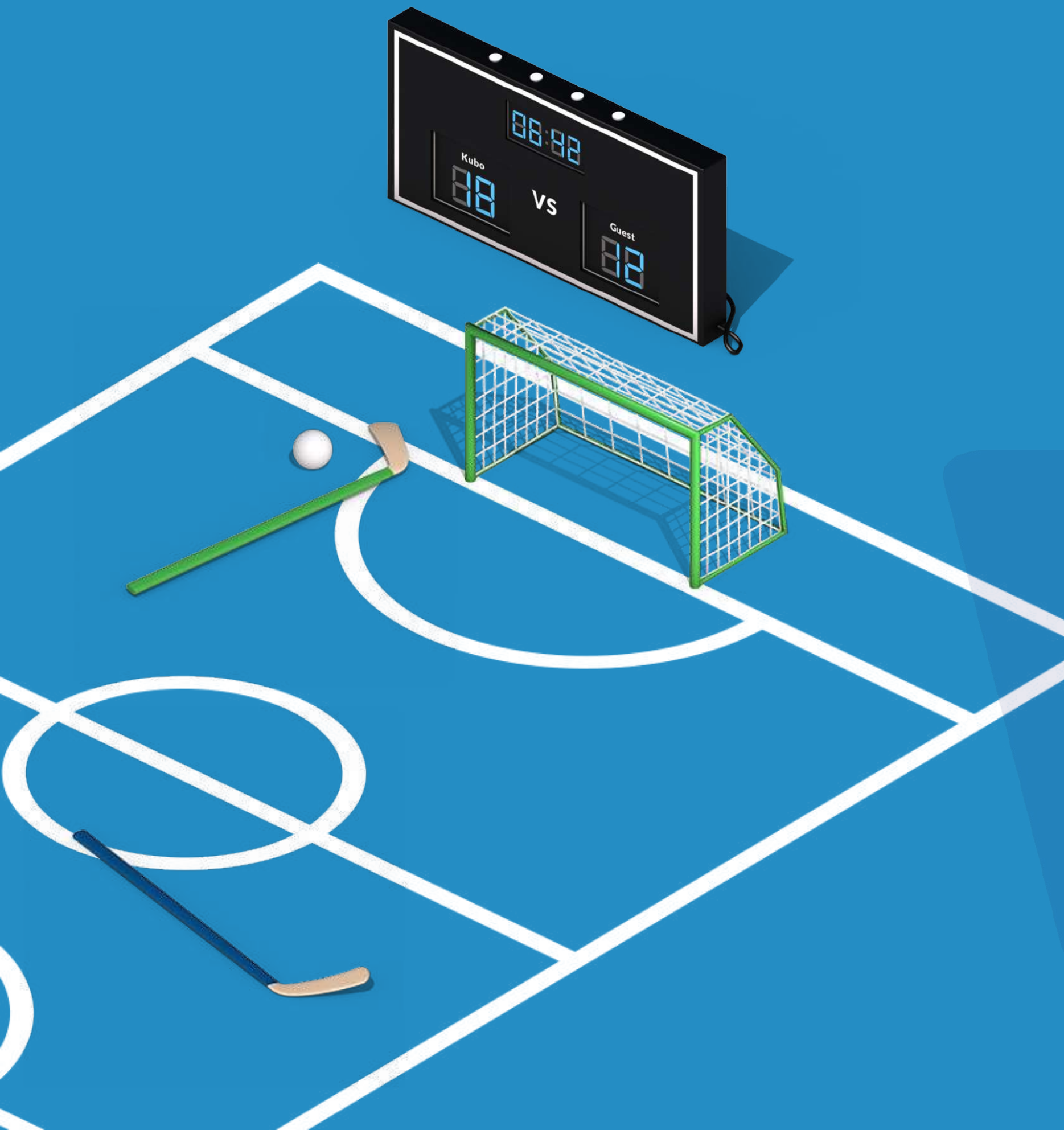
Coloca o KUBO na rota que criaste e observa a forma como o KUBO se move. Regista esta informação na ficha de trabalho 2.2. Se experimentares mais do que duas rotas, utiliza a parte de trás da ficha de trabalho para registar as tuas observações.



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 1

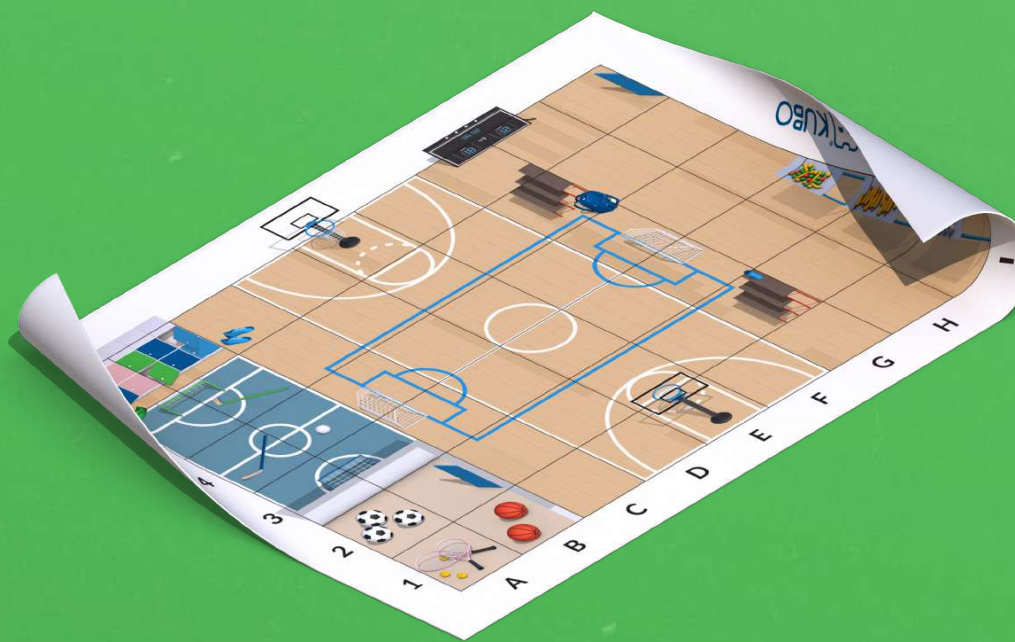
Novas Rotas – Tarefa 3

O KUBO quer explorar o ginásio.



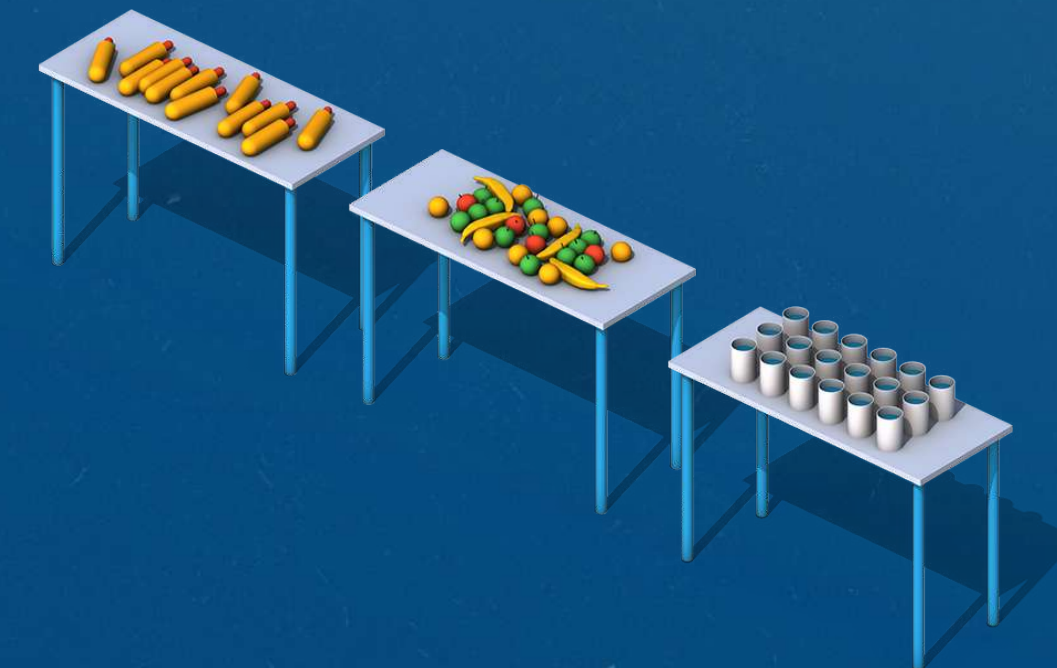
1

O KUBO quer ver o ginásio. Vais precisar do mapa de atividades do Ginásio, dos conjuntos de TagTiles® do Coding e Coding+, bem como do KUBO para esta tarefa.



2

O KUBO quer um snack. Trabalha com o teu parceiro para criar uma rota com, pelo menos, uma das fichas do Coding+ que leva o KUBO desde a entrada do ginásio até à banca de snacks.



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 1

Novas Rotas – Tarefa 3

O KUBO quer explorar o ginásio.



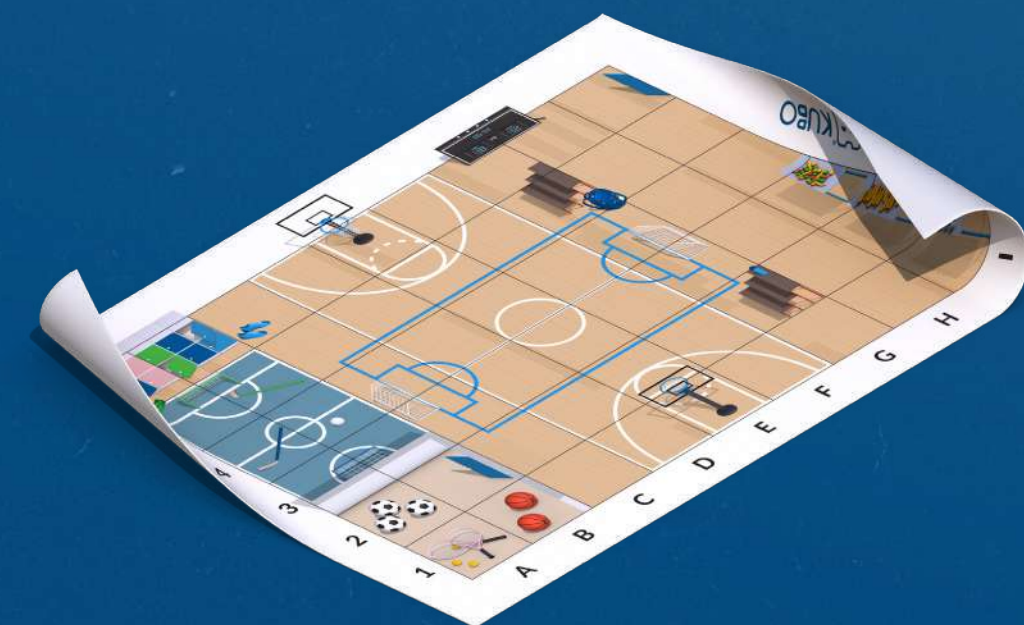
3

Agora que o KUBO conseguiu um snack, está na altura de uma corrida no campo de basquetebol. Cria uma rota que leva o KUBO até ao campo de jogo. Inclui, pelo menos, uma das novas fichas para levar o KUBO até ao campo de jogo.



4

Observa em detalhe o mapa de atividades do Ginásio. Discute com o teu parceiro outras atividades que o KUBO pode fazer no ginásio. Qual das novas fichas achas que funcionaria melhor para essas atividades?



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 1

Novas Rotas – Tarefa 4

Tarefa de reflexão



1

O que é que estas novas fichas acrescentam ao movimento que o KUBO pode fazer? Discute as tuas ideias com o teu parceiro.



2

Quais são as quatro novas categorias de fichas? Explica duas destas categorias ao teu parceiro e, depois, deixa que ele fale sobre as outras duas.



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 1

Novas Rotas – Tarefa 5

Ideias de atividades de expansão



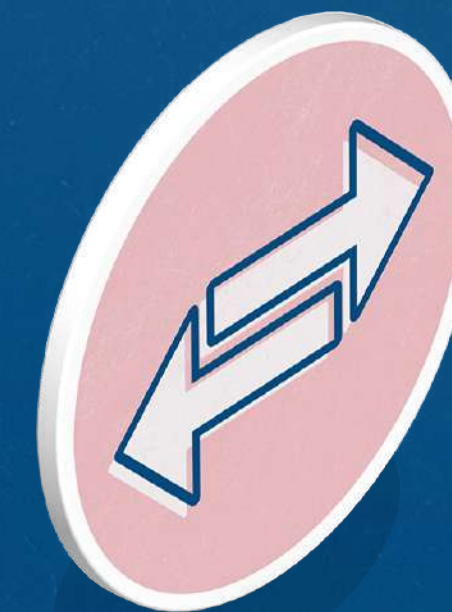
1

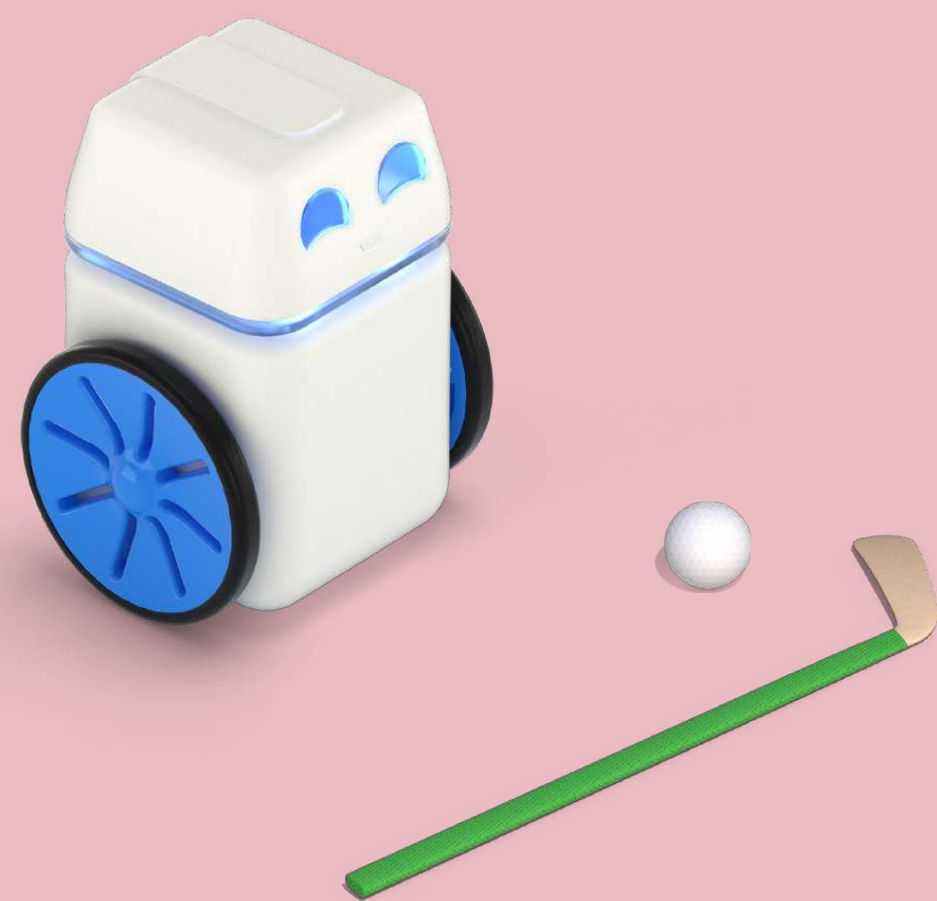
Desafia o teu parceiro a criar uma rota na qual lhe forneces os pontos de partida e chegada no mapa de atividades do Ginásio e, pelo menos, duas novas fichas. Troca de papéis.



2

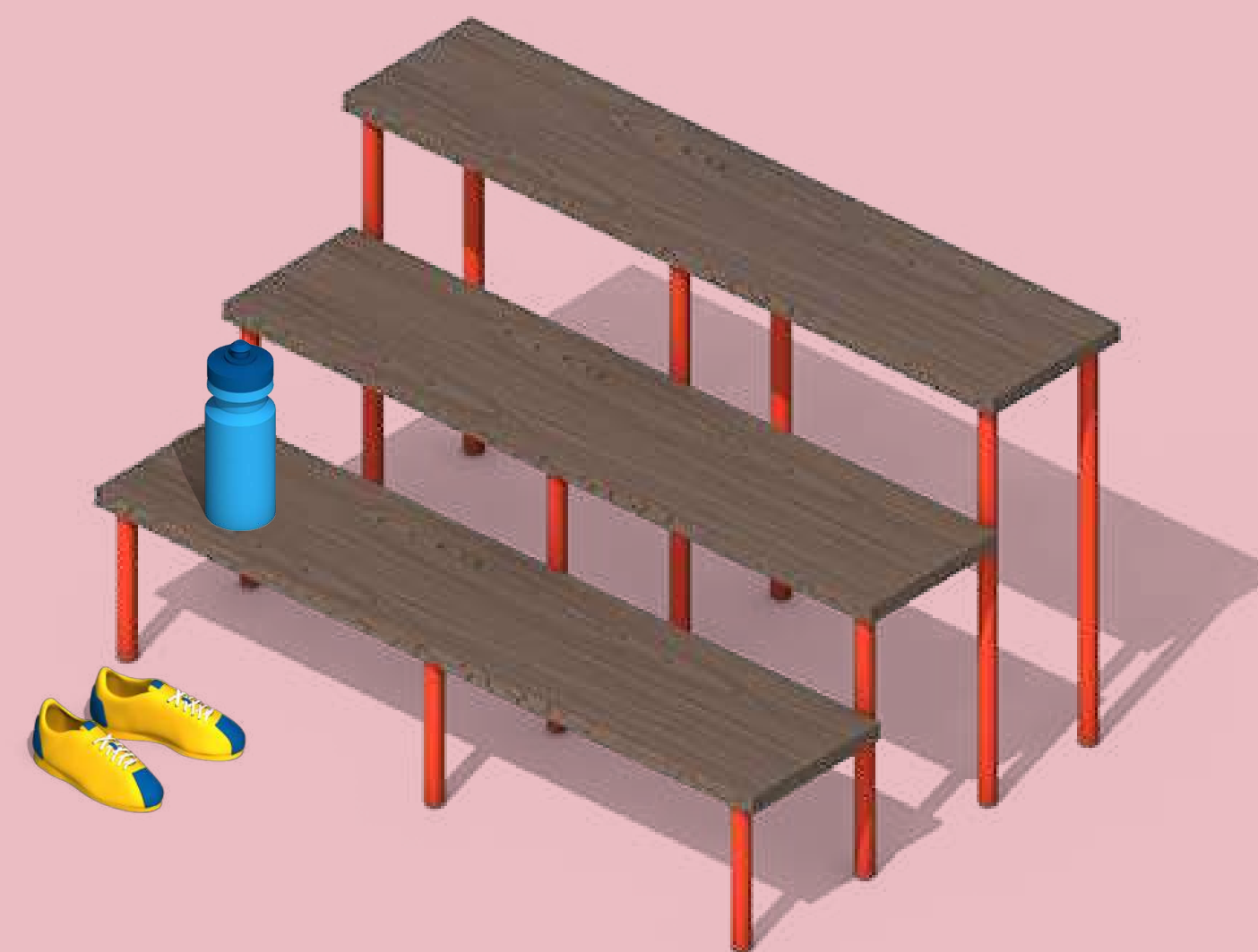
Cria uma rota que sabes que o KUBO não consegue seguir com, pelo menos, duas fichas novas. Pede ao teu parceiro para depurar a rota. Troca de papéis.





Atividade 2

Novas funções
(45 minutos)



Objetivos

No final desta secção, os alunos devem ser capazes de:

- Migrar rotas para funções com as TagTiles® do Coding+.
- Levar o KUBO de uma determinada localização para outra com uma função.

Rever vocabulário

- Função
- TagTiles® Gravar Função
- TagTiles® Reproduzir Função
- Reposição

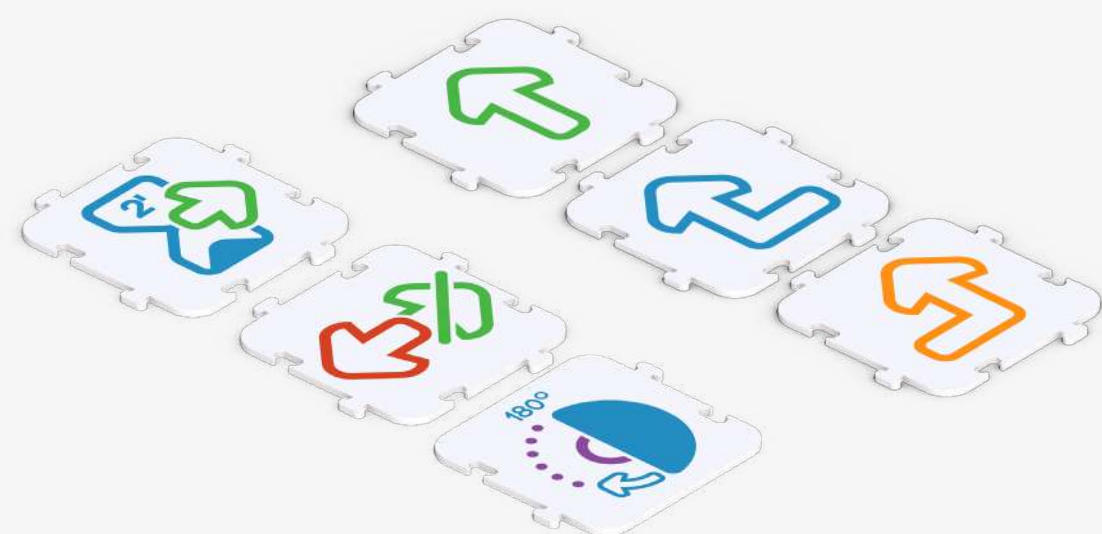
Novo vocabulário

- Vice-versa

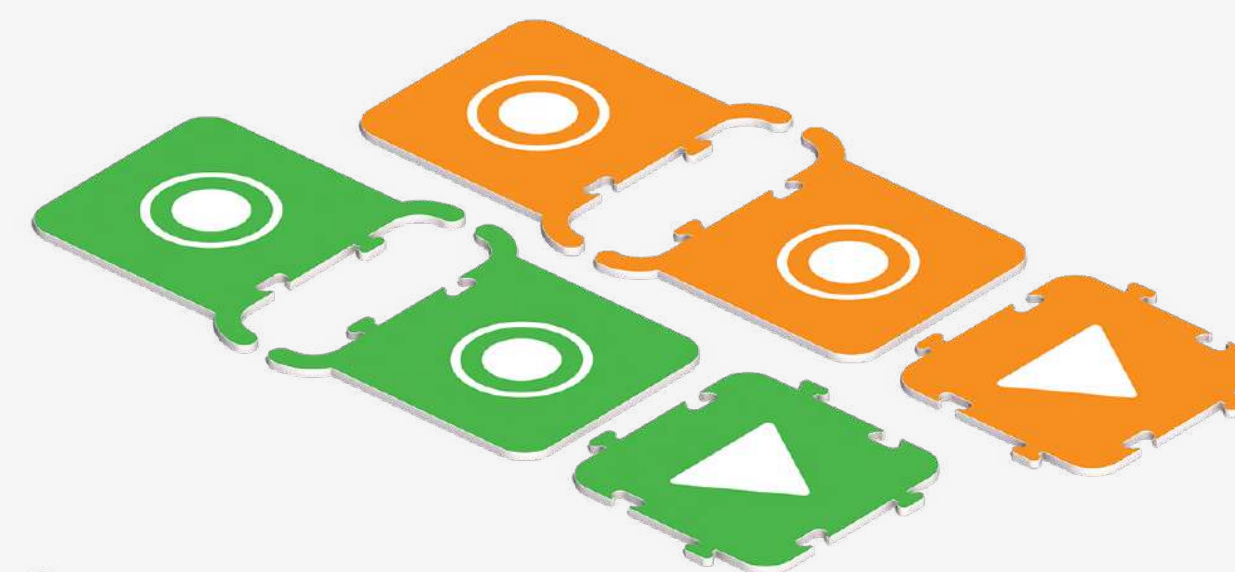
Atividade 2 – Novas funções

Precisas disto antes de começar

- TagTiles® Movimento e do Coding+



- TagTiles® Reproduzir e Gravar Função do Coding+



- Mapa de atividades do Ginásio



- KUBO



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 2

Novas funções – Tarefa 1

O KUBO está pronto para memorizar uma rota com as TagTiles® do Coding+.
Vamos praticar a criação de funções com eles!



1

O KUBO está a jogar basquetebol. A começar num cesto, consegues levar o KUBO até ao outro cesto e voltar com as fichas do Coding+?



2

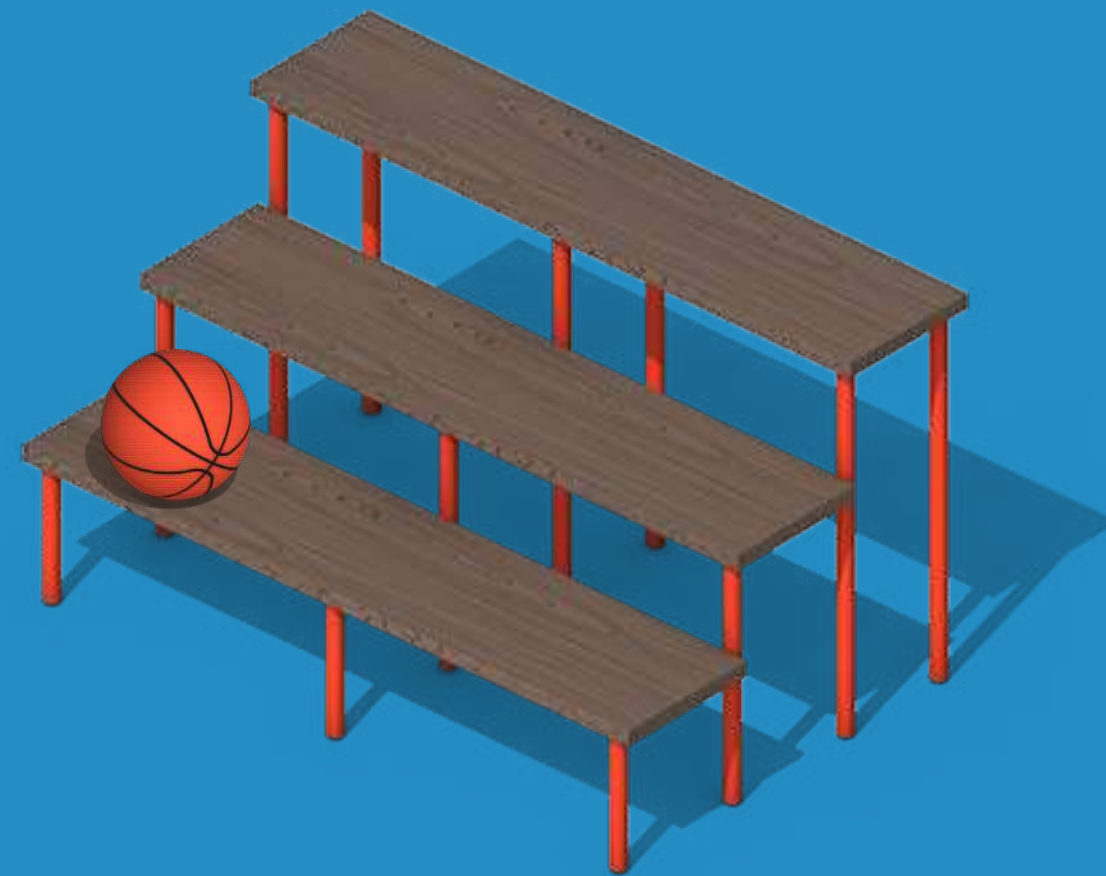
Com todas as fichas disponíveis e o mapa de atividades do Ginásio, primeiro, cria uma rota que leva o KUBO de um cesto de basquetebol até ao outro. Experimenta utilizar o máximo de novas fichas possíveis.



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 2

Novas funções – Tarefa 1

O KUBO está pronto para memorizar uma rota com as TagTiles® do Coding+.
Vamos praticar a criação de funções com eles!



3

Depois de teres ligado as tuas fichas no mapa, coloca o KUBO no ponto de partida para testar a tua rota. Se o KUBO não conseguir ir de um cesto para o outro e voltar, terás de depurar a tua rota.



4

Quando tiveres uma rota funcional, está na altura de torná-la numa função. Lembra-te, uma função é como uma rota disposta numa linha reta, para que o KUBO a possa memorizar.

Função de exemplo



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 2

Novas funções – Tarefa 1

O KUBO está pronto para memorizar uma rota com as TagTiles® do Coding+.
Vamos praticar a criação de funções com eles!



5

Escolhe um dos quatro conjuntos coloridos das fichas de Função para criares a tua função. Trabalha com o teu parceiro para mudar a rota para uma função. Lembra-te de que as tuas fichas devem estar ligadas na ordem pela qual queres que o KUBO se mova.



6

Testa a tua função ao colocar a ficha Reproduzir Função num dos cestos de basquetebol. O KUBO chegou ao outro cesto e voltou?



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 2

Novas funções – Tarefa 2

Podes criar uma função sem criar primeiro uma rota?



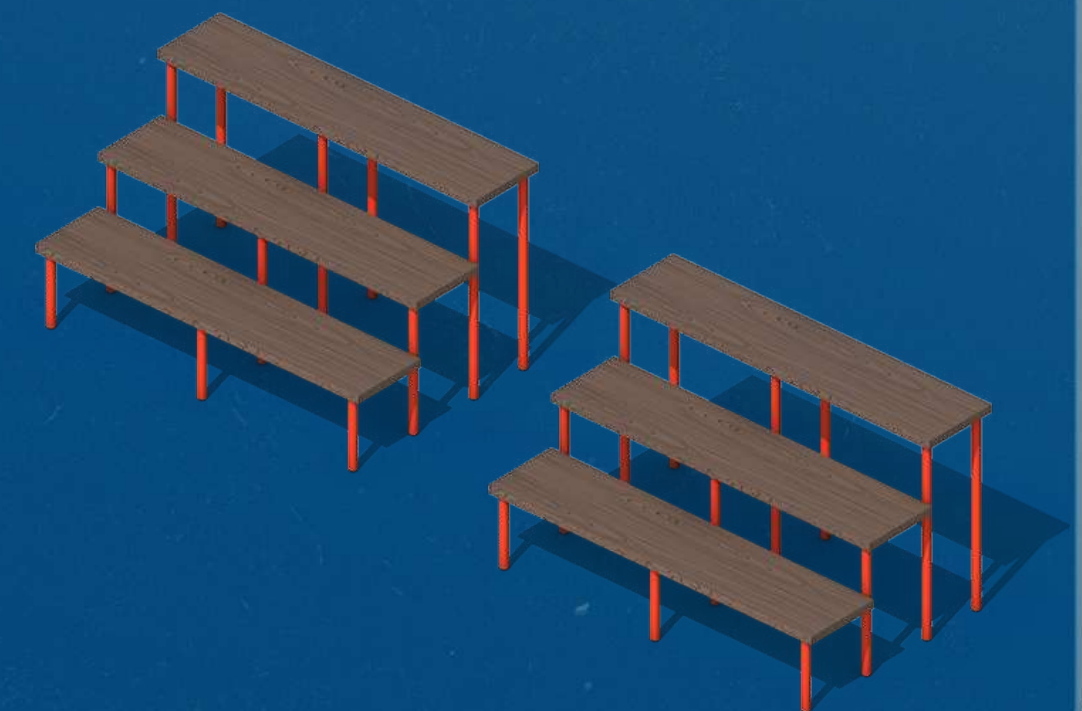
1

O KUBO sabe que estiveste a praticar a alteração de rotas nas funções. Agora, ele quer que trabalhes na criação de funções sem criar primeiro a rota.



2

Trabalha com o teu parceiro para criar uma função que levará o KUBO desde a entrada do ginásio até às bancadas para ver o jogo, utilizando o máximo de fichas possíveis. O KUBO deve terminar numa das bancadas viradas para o campo de jogo.



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 2

Novas funções – Tarefa 2

Podes criar uma função sem criar primeiro uma rota?



3

Não te esqueças de que se criares a tua função ao lado do mapa, isso significa que não tens de a mover mais tarde. Vais querer ter a função ao teu lado quando a testares, para que possas acompanhar os movimentos do KUBO e depurar de imediato.



4

Quando acreditares que tens uma função que funcionará, coloca a ficha Reproduzir Função na entrada do ginásio. (Deve ter a mesma cor que as tuas fichas Gravar Função.) O KUBO chegou às bancadas? O KUBO está virado para o campo de jogo? Se a resposta for não para ambas as perguntas, depura a tua função e tenta novamente.



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 2

Novas funções – Tarefa 3

O KUBO quer ver uma nova área do ginásio.



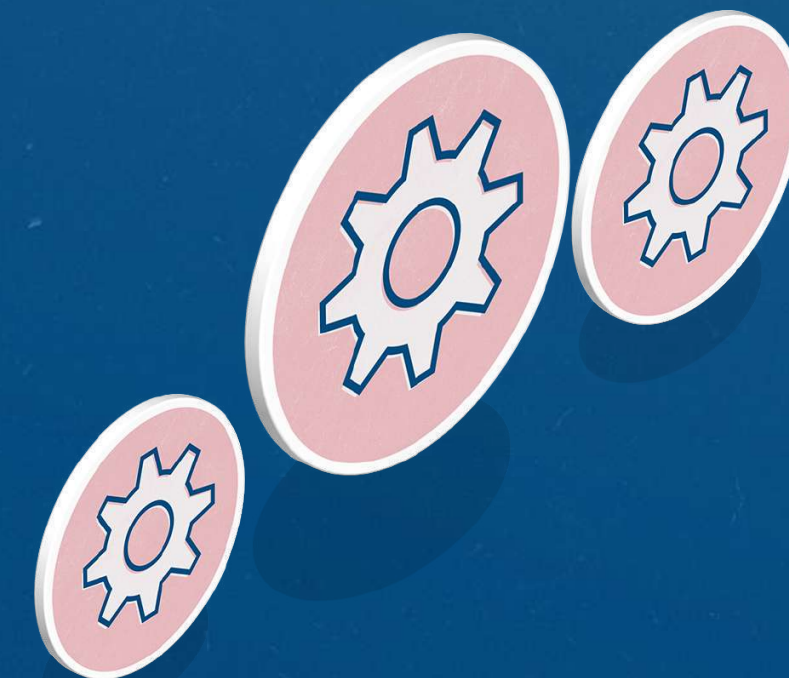
1

Cria uma rota para levar o KUBO desde a bancada junta ao placar até aos balneários e regressar à bancada. O KUBO terá de rodar para ficar de frente para o campo de jogo quando estiver na bancada.



2

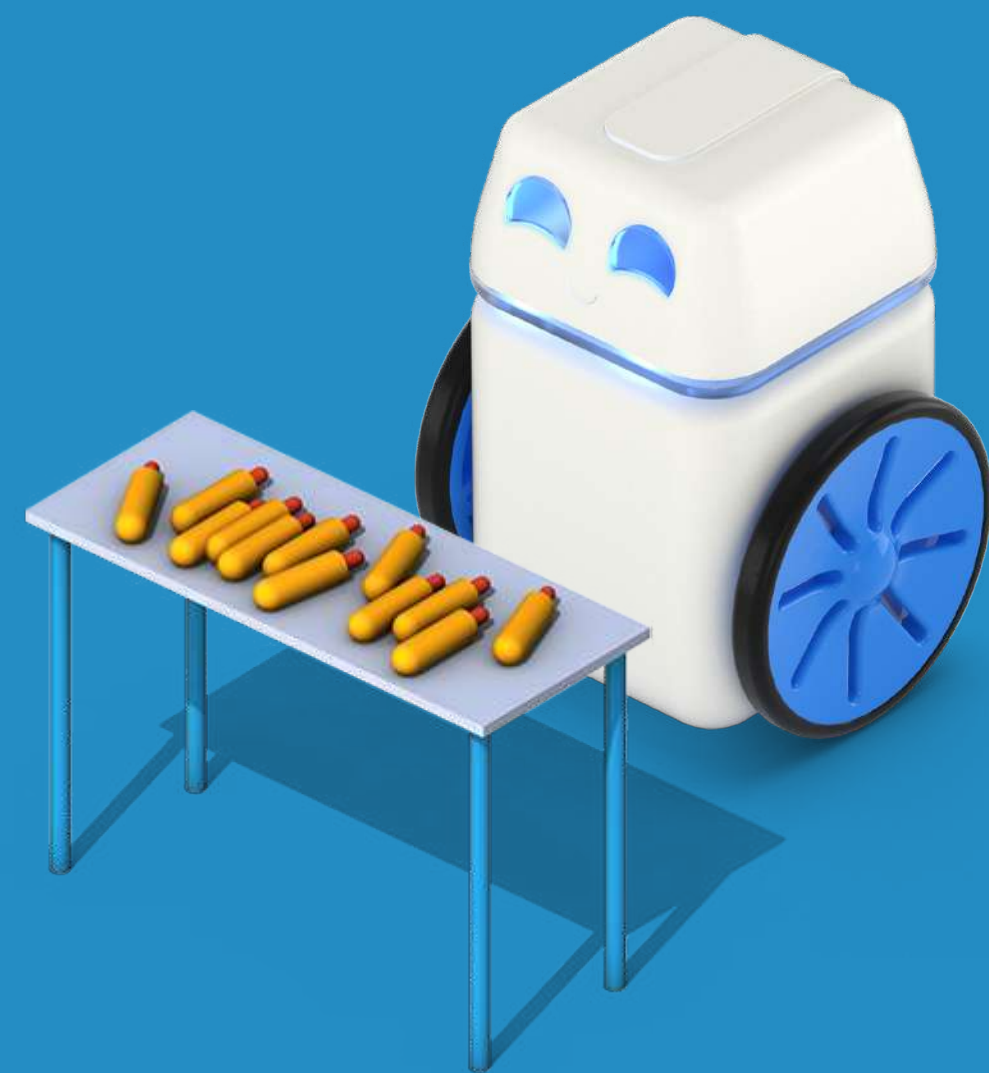
Cada um de vocês terá acesso a metade das fichas de Movimento, ao conjunto do Coding+ completo e a uma cor das fichas de Função. Utiliza o máximo de novas fichas possível.



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 2

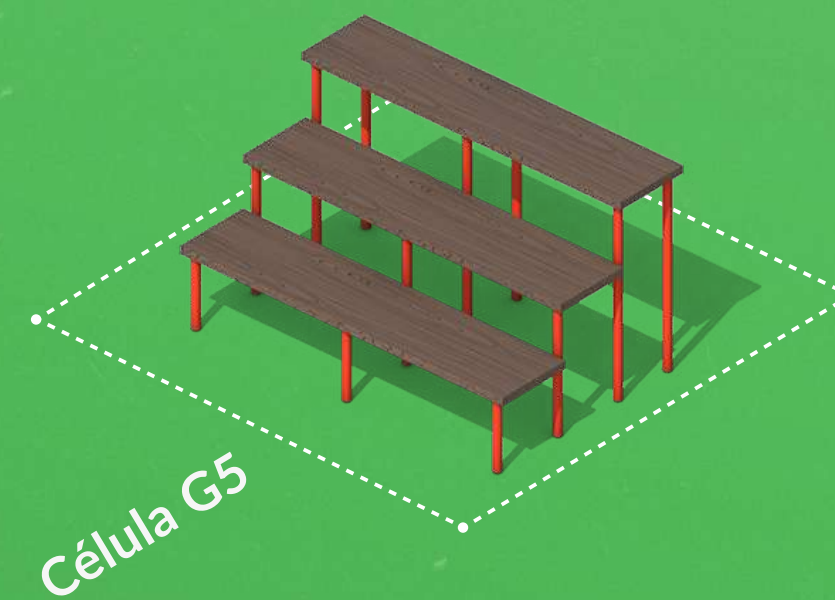
Novas funções – Tarefa 3

O KUBO quer ver uma nova área do ginásio.



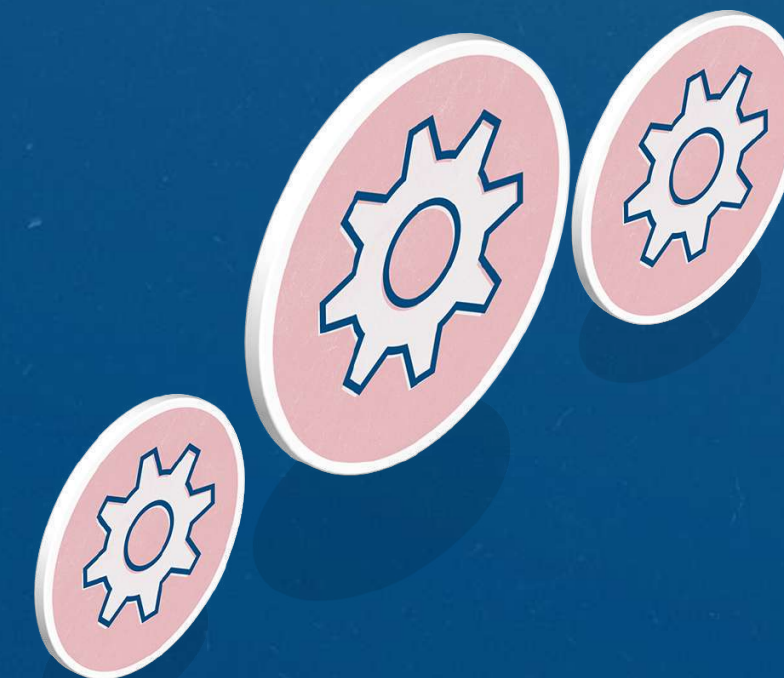
3

O teu parceiro testará a tua função quando terminares de a criar e vice-versa. Quando ambos estiverem prontos para testar as funções, dá a tua ficha Reproduzir à outra pessoa e pede-lhe que a coloque na bancada. Testa a função e troca de papéis.



4

Ambas as funções funcionaram conforme esperado? Algum de vocês teve de depurar a função?



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 2

Novas funções – Tarefa 4

Tarefa de reflexão



1

Tiveste alguma dificuldade ao criar a tua função sem criar primeiro uma rota? Que estratégia utilizaste para criar uma função?



2

Quando o KUBO está a realizar a função memorizada, consegues acompanhar com as tuas fichas para ver o que o KUBO vai fazer a seguir? Isso ajuda-te a perceber o que deves corrigir na tua função?



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 2

Novas funções – Tarefa 5

Ideias de atividades de expansão



1

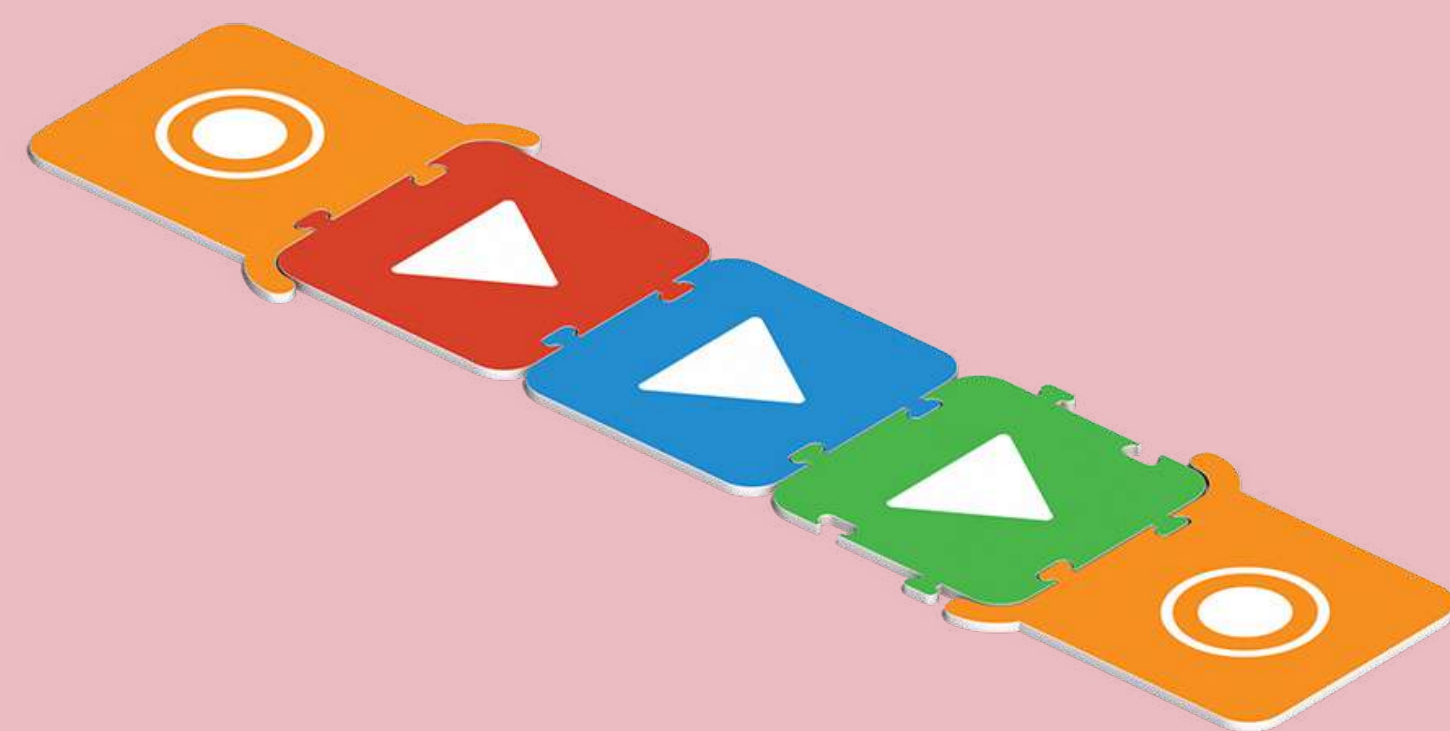
O KUBO quer explorar outras partes do ginásio. Cria funções para levar o KUBO para locais diferentes e escreve uma história para acompanhar os movimentos do KUBO.



2

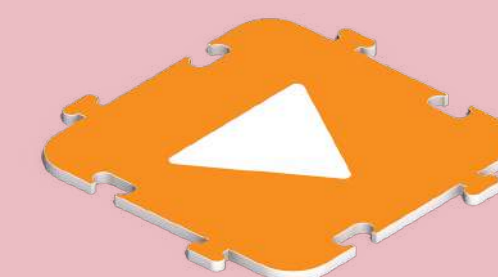
Qual é o desporto que mais gostas de praticar? O KUBO pode praticar desporto no ginásio? Cria uma função que mostraria o KUBO a praticar esse desporto. Depois de teres uma função que mostra isso, escreve uma história sobre o tempo que o KUBO esteve no ginásio.





Atividade 3

Novas Sub-rotinas (45 minutos)



Objetivos

No final desta secção, os alunos devem ser capazes de:

- Transformar duas funções numa sub-rotina com as TagTiles® do Coding+.
- Criar funções e sub-rotinas sem criar primeiro as rotas.

Rever vocabulário

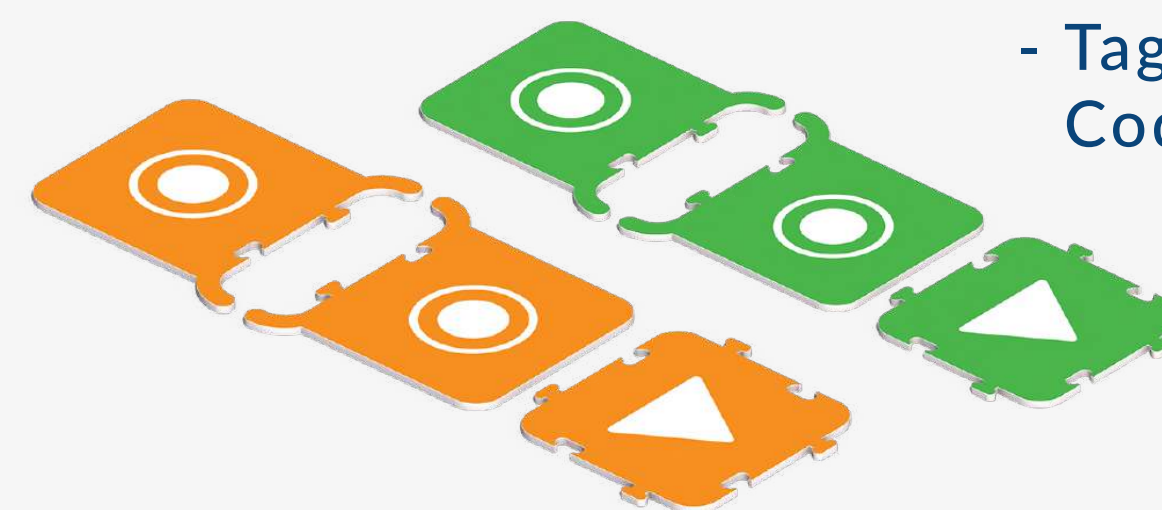
- Sub-rotina
- Ajuste

Atividade 3 – Novas Sub-rotinas

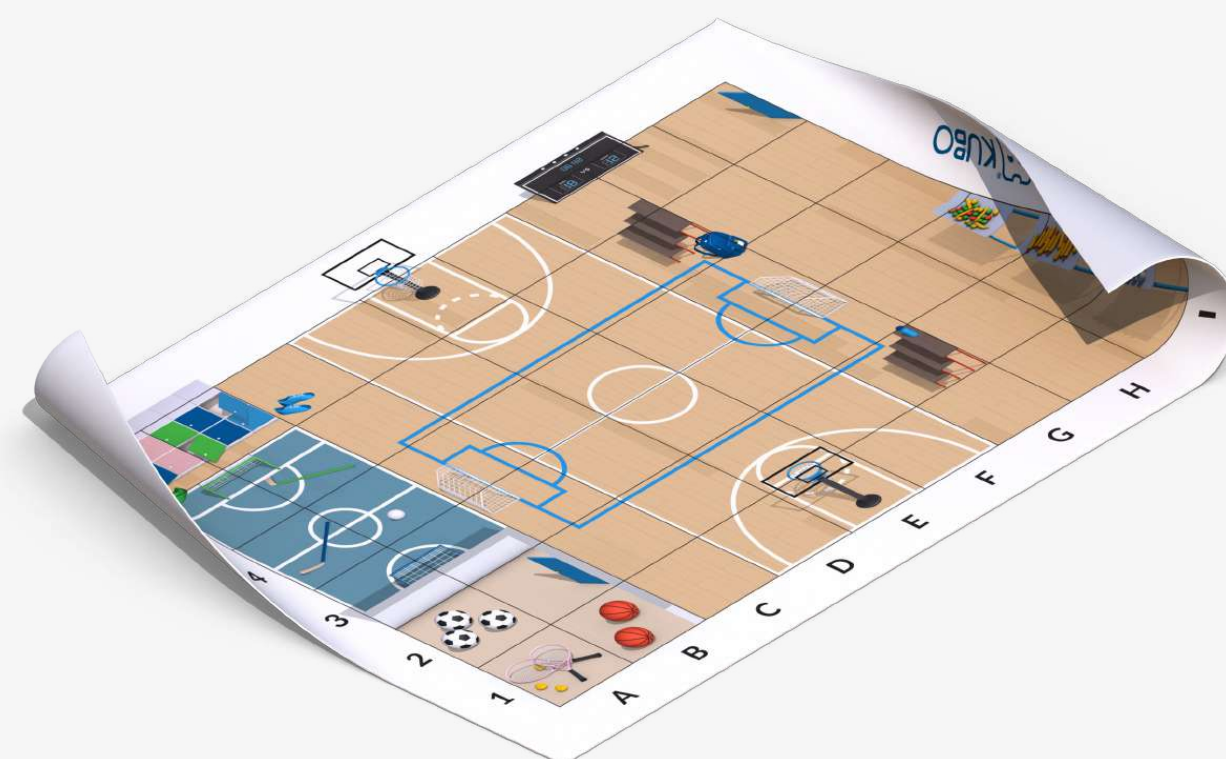
Precisas disto antes de começar



- TagTiles® Movimento e do Coding+



- TagTiles® Reproduzir e Gravar Função do Coding+



- Mapa de atividades do Ginásio



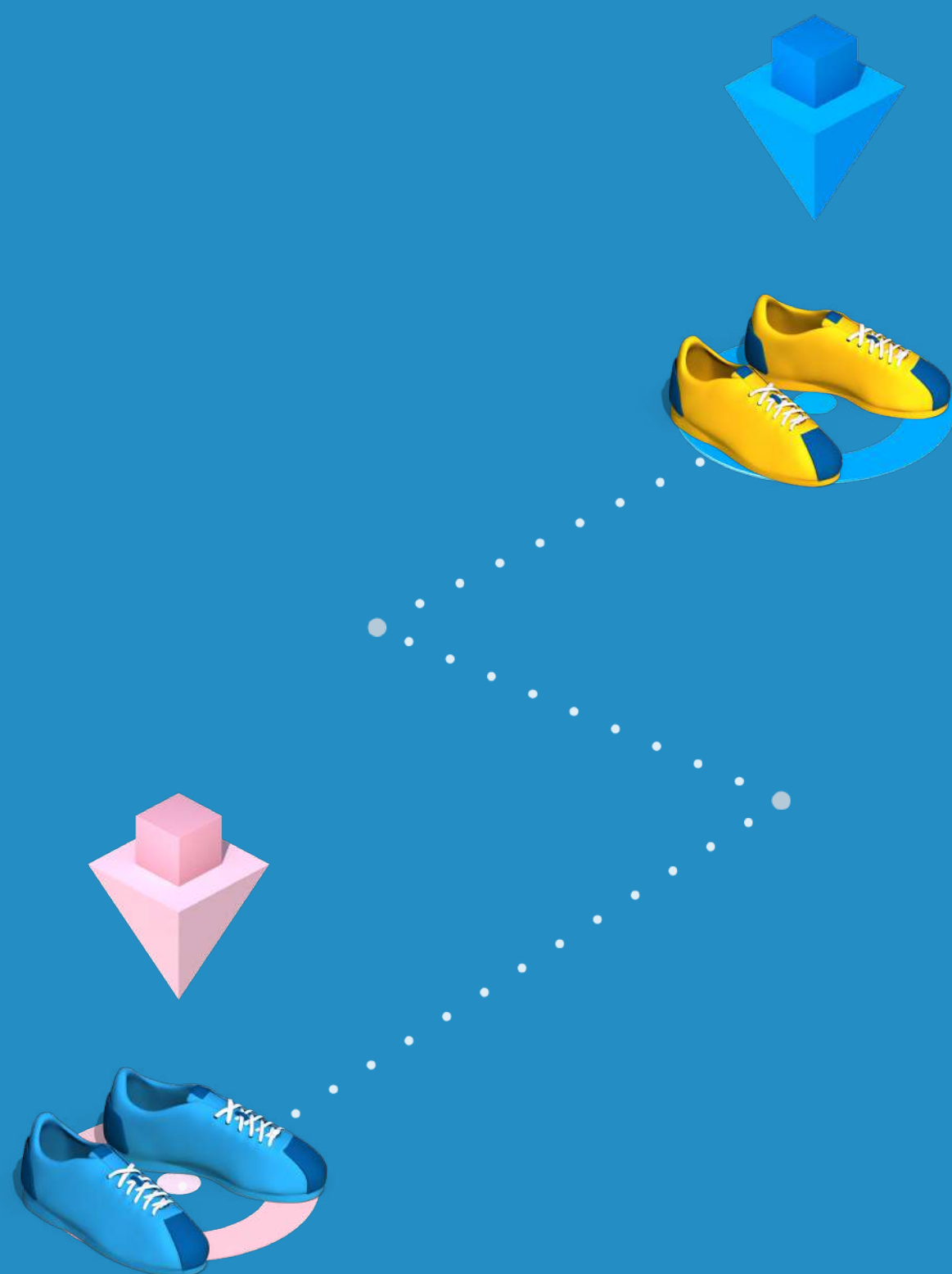
- KUBO

AULA 2 – Programação avançada/Atividade 3

Novas Sub-rotinas – Tarefa 1

O KUBO quer ir a duas localizações sem parar.

Vamos aprender a criar sub-rotinas com as TagTiles® do Coding+.



1

O KUBO entrará no ginásio para ir buscar uma peça de fruta e encontrar-se com os amigos junto ao placar. Cada parceiro criará uma função para o efeito.



2

Vais precisar de dois conjuntos de fichas de Função, bem como todas as fichas de Movimento e do Coding+.

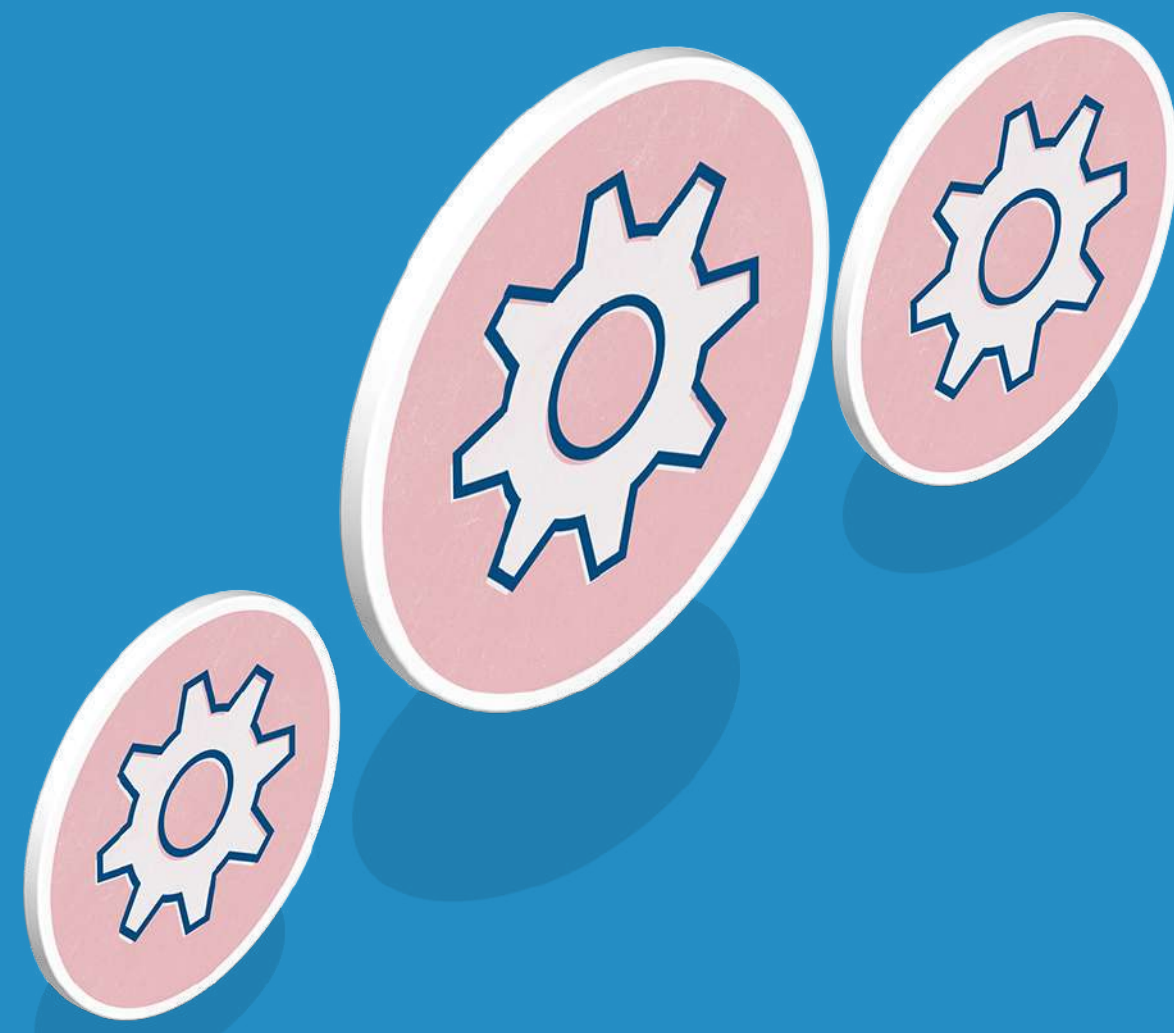


AULA 2 – Programação avançada/Atividade 3

Novas Sub-rotinas – Tarefa 1

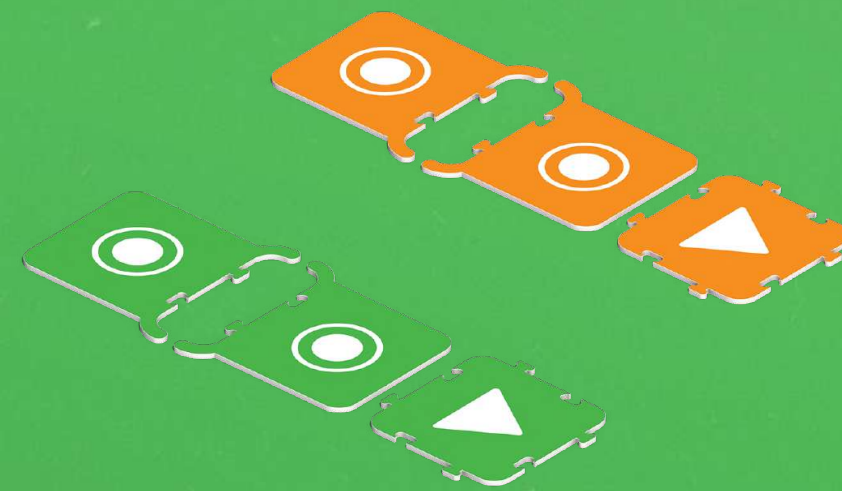
O KUBO quer ir a duas localizações sem parar.

Vamos aprender a criar sub-rotinas com as TagTiles® do Coding+.



3

Um parceiro escolherá uma cor das fichas de Função e criará uma função que leva o KUBO desde a entrada do ginásio até à banca da fruta. O outro parceiro escolherá a outra cor das fichas de Função e criará uma função que leva o KUBO desde a banca da fruta até ao placar.



4

Depois de ambos terem criado e testado as respetivas funções, tens de combiná-las para criar uma sub-rotina. Faz com que o KUBO memorize a primeira função. Coloca a ficha Reproduzir Função dessa função e coloca-a no início da segunda função (logo após a primeira ficha Gravar Função).

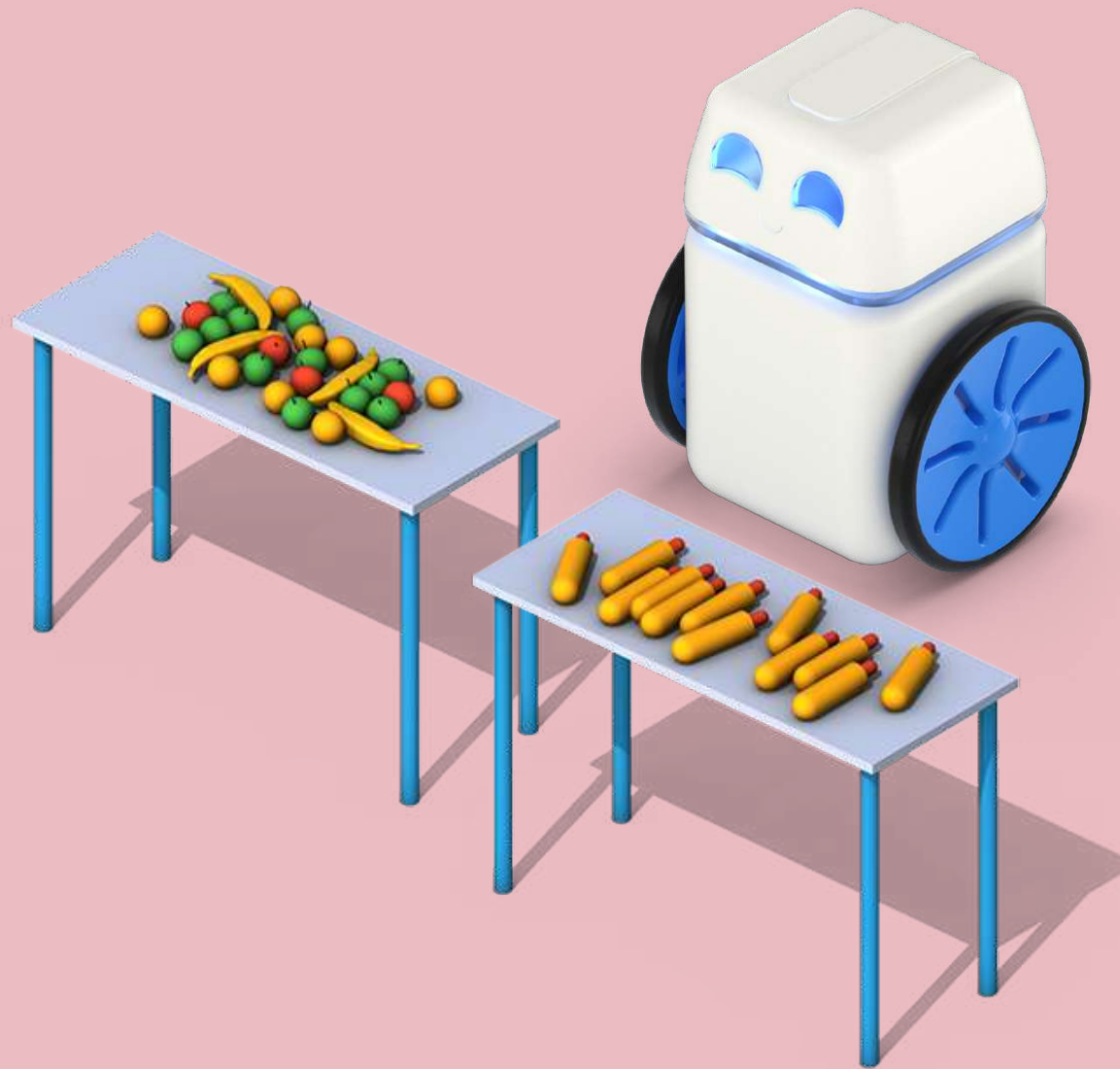


Sub-rotina de exemplo

AULA 2 – Programação avançada/Atividade 3

Novas Sub-rotinas – Tarefa 1

O KUBO quer ir a duas localizações sem parar.
Vamos aprender a criar sub-rotinas com as TagTiles® do Coding+.



5

Depois de o KUBO ter memorizado a função com a sub-rotina, coloca a segunda ficha Reproduzir Função no ponto de partida. Acompanha o KUBO ao observar as respetivas funções para garantir que este chega à banca da fruta e ao placar.



6

O KUBO passou por todas as paragens?
Tiveste de alterar alguma das funções?



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 3

Novas Sub-rotinas – Tarefa 2

O KUBO quer participar no jogo.



1

Os amigos do KUBO estão a brincar no campo de jogo e chamaram-no para se juntar a ele. Cria uma função com uma sub-rotina que leva o KUBO desde a bancada até ao armário de material desportivo para ir buscar uma bola e voltar para o campo.



2

Lembra-te de que vais precisar de duas fichas Reproduzir e Gravar Função de cores diferentes. Um parceiro pode criar a função para levar o KUBO desde a bancada até ao armário de material desportivo e o outro parceiro pode criar a função que leva o KUBO desde o armário de material desportivo até ao campo de jogo.



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 3

Novas Sub-rotinas – Tarefa 2

O KUBO quer participar no jogo.



3

Depois de criares as tuas funções, faz com o que o KUBO memorize a primeira. Depois, coloca a ficha Reproduzir Função no início da outra função. Faz com que o KUBO memorize a nova função.

Sub-rotina de exemplo



4

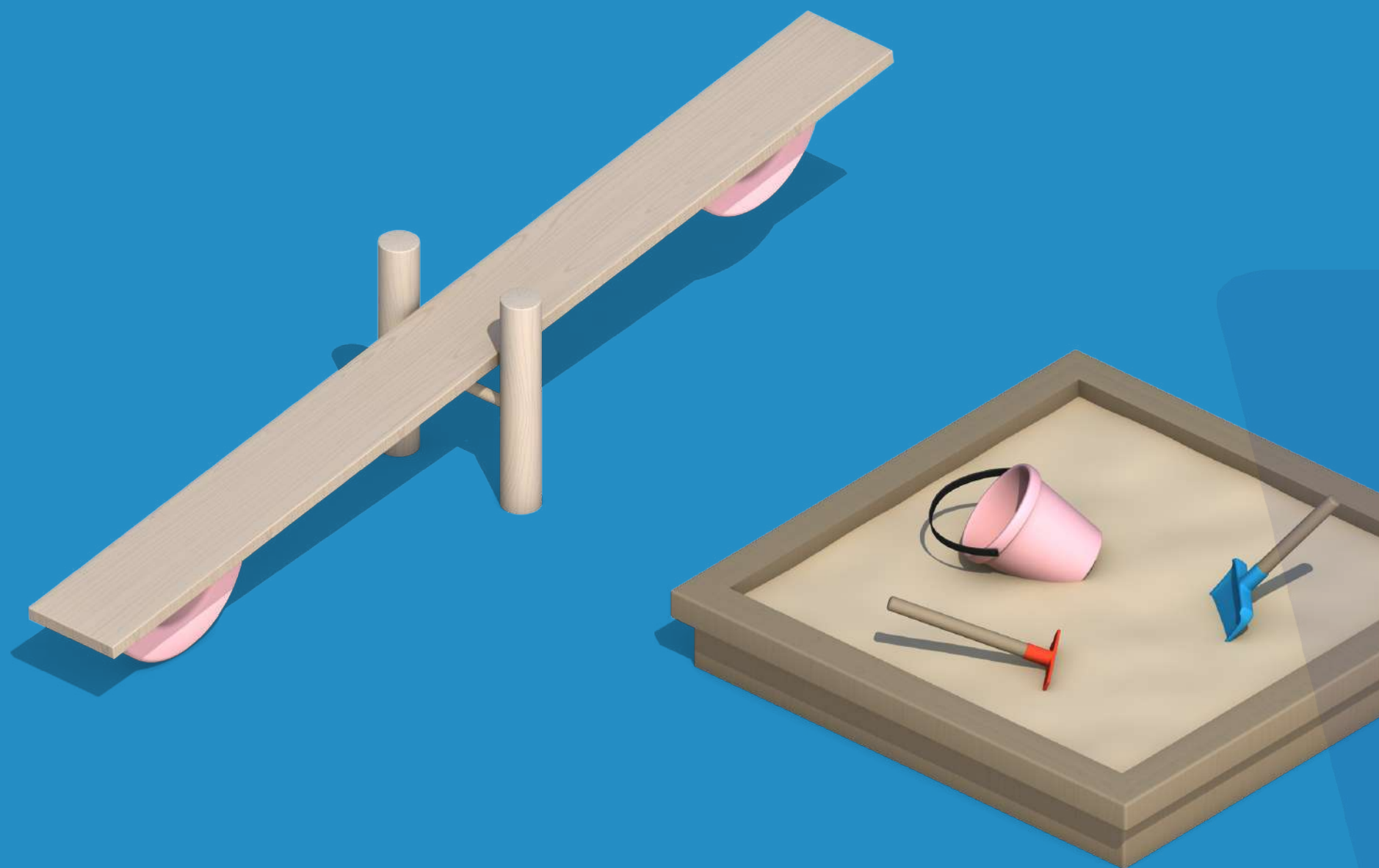
Coloca a ficha Reproduzir Função da nova função no ponto de partida. Observa o KUBO a deslocar-se à medida que comparas os movimentos com a função. O KUBO fez aquilo que pensavas? O KUBO chegou ao campo de jogo para jogar?



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 3

Novas Sub-rotinas – Tarefa 3

O KUBO quer jogar um jogo.



1

Uma vez que está a chover lá fora, o recreio do KUBO é no ginásio. Que jogos costumás jogar com os teus amigos no ginásio?



2

Discute os jogos que o KUBO pode jogar no ginásio. Escolhe um jogo para o qual tu e o teu parceiro acham que podem criar uma função com uma sub-rotina. Que fichas do Coding+ precisas de utilizar para que o KUBO jogue o jogo?



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 3

Novas Sub-rotinas – Tarefa 3

O KUBO quer jogar um jogo.



3

Trabalhem em conjunto para criar uma sub-rotina (uma função dentro de uma função) que demonstra o KUBO a jogar o jogo que discutiram no ginásio.




4

Pede a outro grupo que veja o KUBO a realizar a vossa função e vê se conseguem adivinhar o jogo. Vê se o vosso professor consegue adivinhar o jogo.



Novas Sub-rotinas – Tarefa 4

Tarefa de reflexão



1

Como é que explicarias uma sub-rotina a alguém que nunca criou uma?

2

Quais são os benefícios de criar uma sub-rotina e não apenas uma função?

AULA 2 – Programação avançada/Atividade 3

Novas Sub-rotinas – Tarefa 5

Ideias de atividades de expansão



1

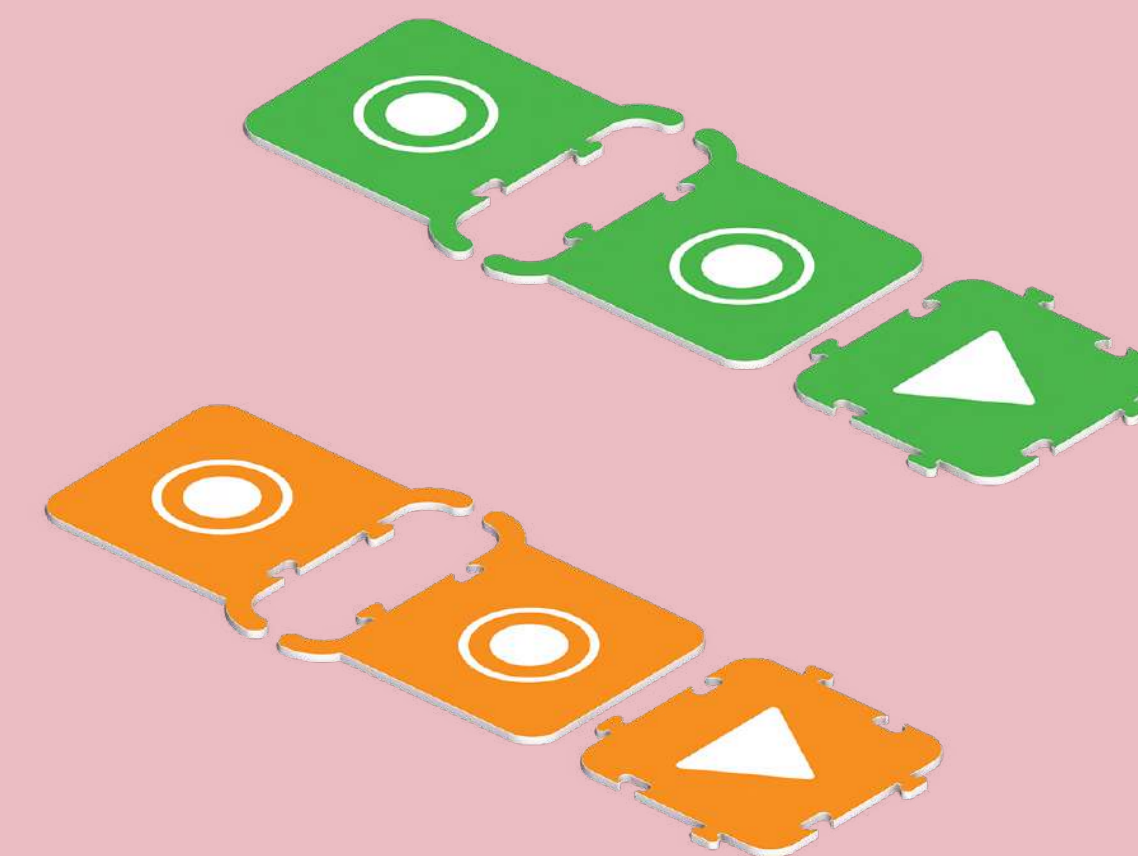
O KUBO vai passar o dia todo no ginásio. O que é que o KUBO vai fazer? Escreve uma história que inclui o KUBO a jogar um jogo, a ver um jogo e a ir buscar um snack à banca de comida.



2

Quais são as regras do jogo que o KUBO jogou durante o recreio no ginásio? Faz uma lista de regras e passos necessários para jogar o jogo. Transmite as tuas regras para outro grupo e vê se este consegue criar uma função com uma sub-rotina para jogar o jogo. O jogo pode ser jogado por dois KUBOs?





Atividade 4

Novo ciclos e funções recorrentes
(45 minutos)

Objetivos

No final desta secção, os alunos devem ser capazes de:

- Trabalhar com ciclos que contêm TagTiles® do Coding+.
- Criar uma função que contém um ciclo e TagTiles® do Coding+.

Rever vocabulário

- Ciclo
- TagTiles® Parâmetro

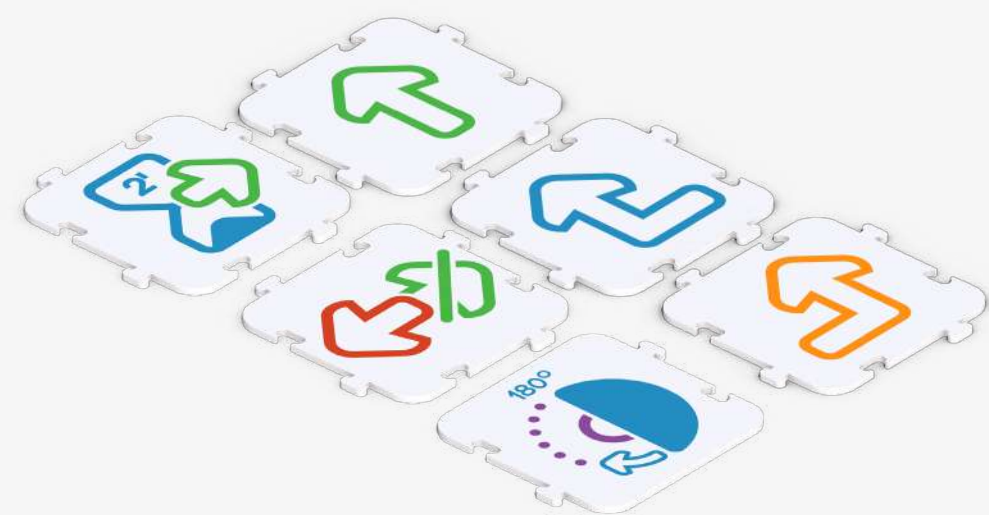
Novo vocabulário

- TagTile® Fechar ciclo
- TagTile® Abrir ciclo
- Função recorrente

Atividade 4 – Novos ciclos e funções recorrentes

Precisas disto antes de começar

- TagTiles® Movimento e do Coding+



- TagTiles® Ciclo e Parâmetro



- TagTiles® Reproduzir e Gravar Função do Coding+



- Mapa de atividades do Ginásio



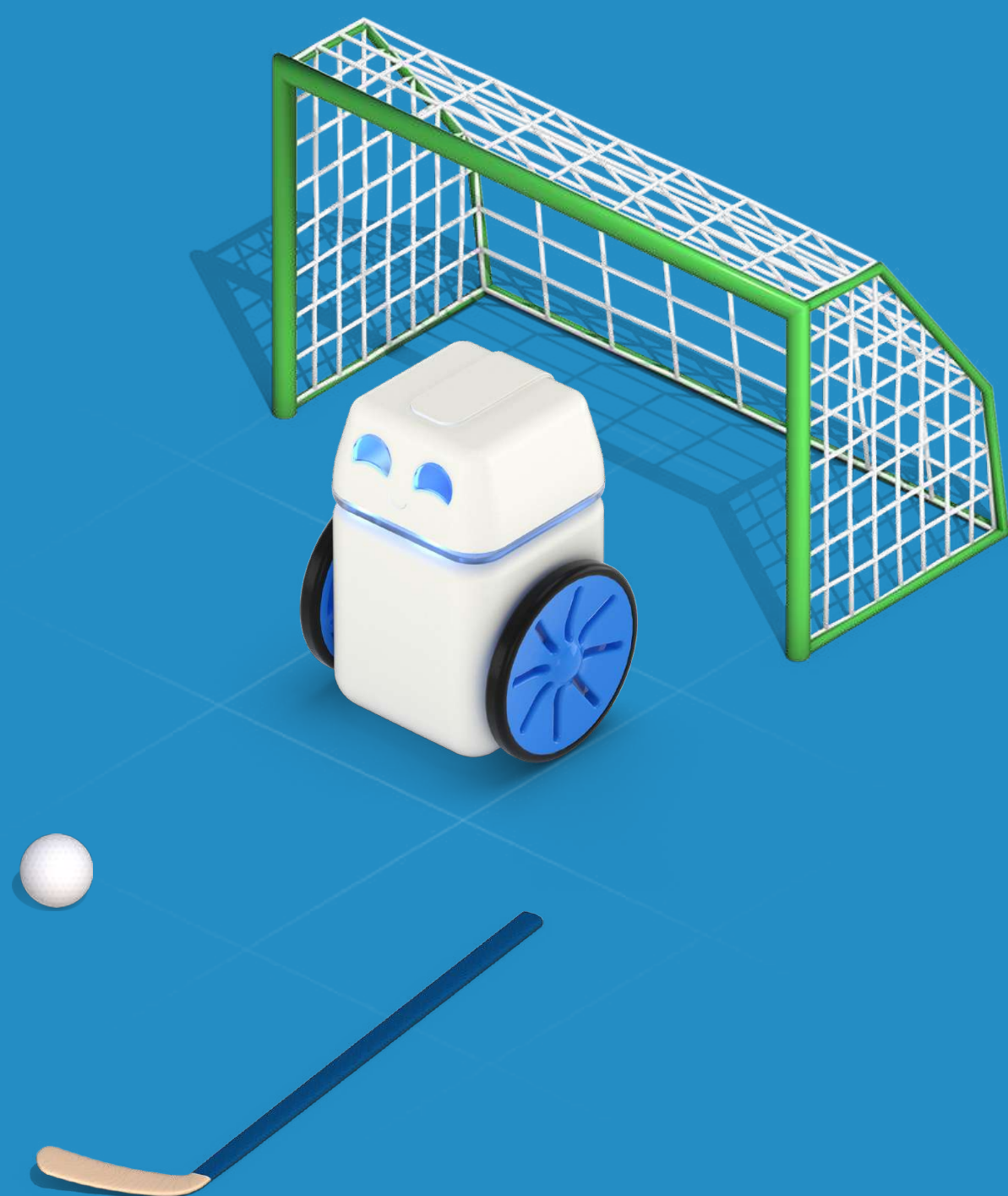
- KUBO



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 4

Novos ciclos e funções recorrentes – Tarefa 1

O KUBO está a correr na aula de educação física.



1

Cria uma rota no mapa de atividades do Ginásio que permite ao KUBO correr à volta do ringue de hóquei.



2

Coloca o KUBO na tua rota para garantir que está a correr num círculo. Qual a ficha repetida na tua rota? Quantas vezes é que foi repetida?



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 4

Novos ciclos e funções recorrentes – Tarefa 1

O KUBO está a correr na aula de educação física.



3

Em vez de se criar uma função com a mesma ficha várias vezes, vamos criar um ciclo. Um ciclo tem uma ficha inicial e uma ficha final, tal como as fichas Função.

Cria uma função com uma ficha Gravar Função, a ficha Abrir Ciclo, uma ficha de Parâmetro para determinar o número de vezes que queres que o KUBO repita as fichas, as fichas que queres que se repitam, a ficha Fechar Ciclo e a Ficha Gravar Função final.



4

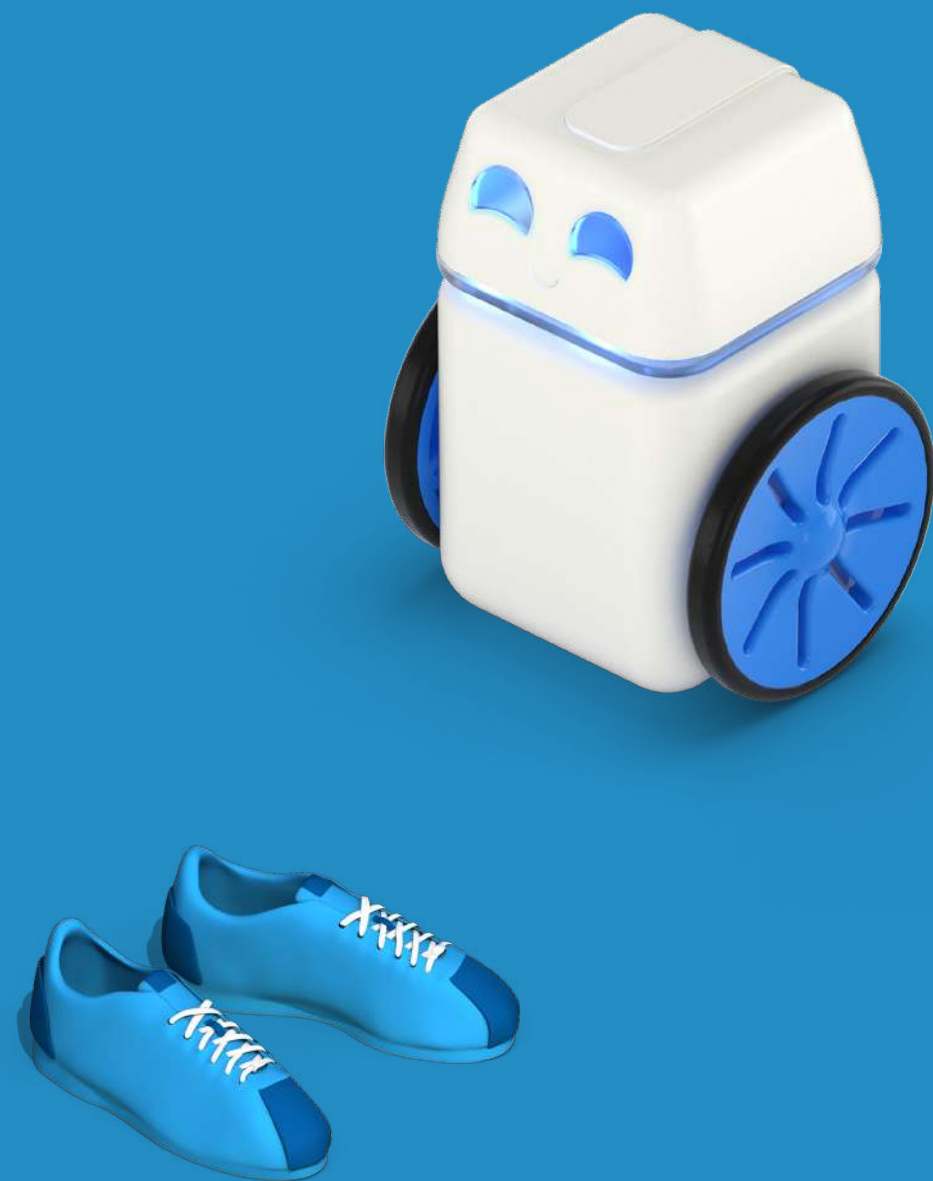
Faz com que o KUBO memorize a função. Coloca a ficha Reproduzir Função no ponto de partida e observa os movimentos do KUBO. Remover a ficha Reproduzir Função depois de o KUBO ter passado sobre ela demonstrará com maior precisão o ciclo que criaste.



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 4

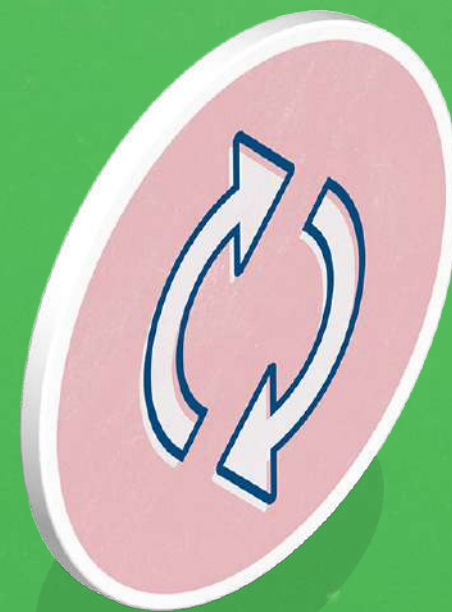
Novos ciclos e funções recorrentes – Tarefa 2

O KUBO adora correr!



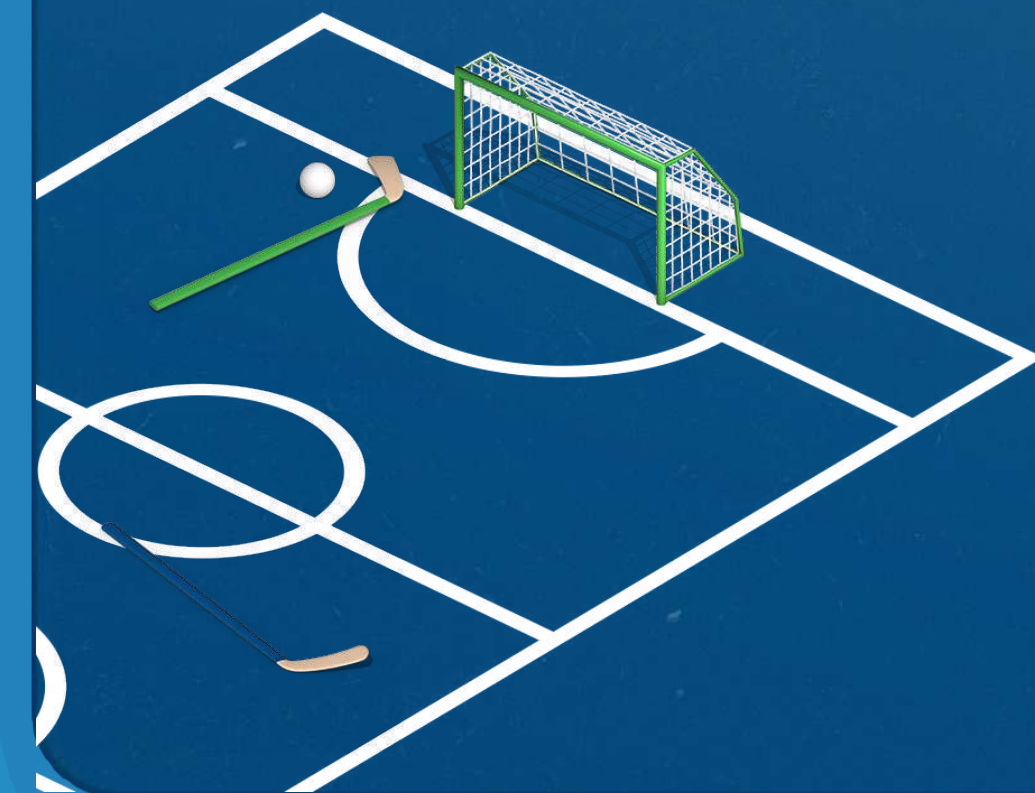
1

O KUBO quer exibir as suas capacidades de corrida de longa distância. Para isto, vais ter de criar uma função recorrente que permitirá ao KUBO repetir a função até repores o KUBO.



2

Recria a tua função da última tarefa que utilizou um ciclo para fazer com que o KUBO corresse à volta do ringue de hóquei.



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 4

Novos ciclos e funções recorrentes – Tarefa 2

O KUBO adora correr!



3

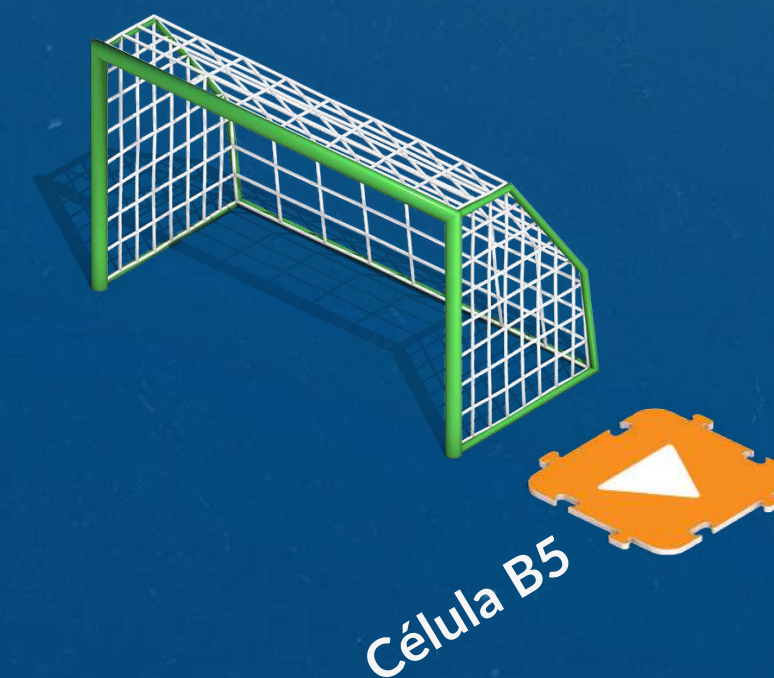
Testa a tua função para garantir que o KUBO se move da forma que pretendes. Agora, utiliza uma ficha Reproduzir Função da mesma cor (devem haver duas da mesma cor). Coloca esta ficha Reproduzir Função no final da tua função antes da ficha final.

Podes ver um exemplo abaixo.



4

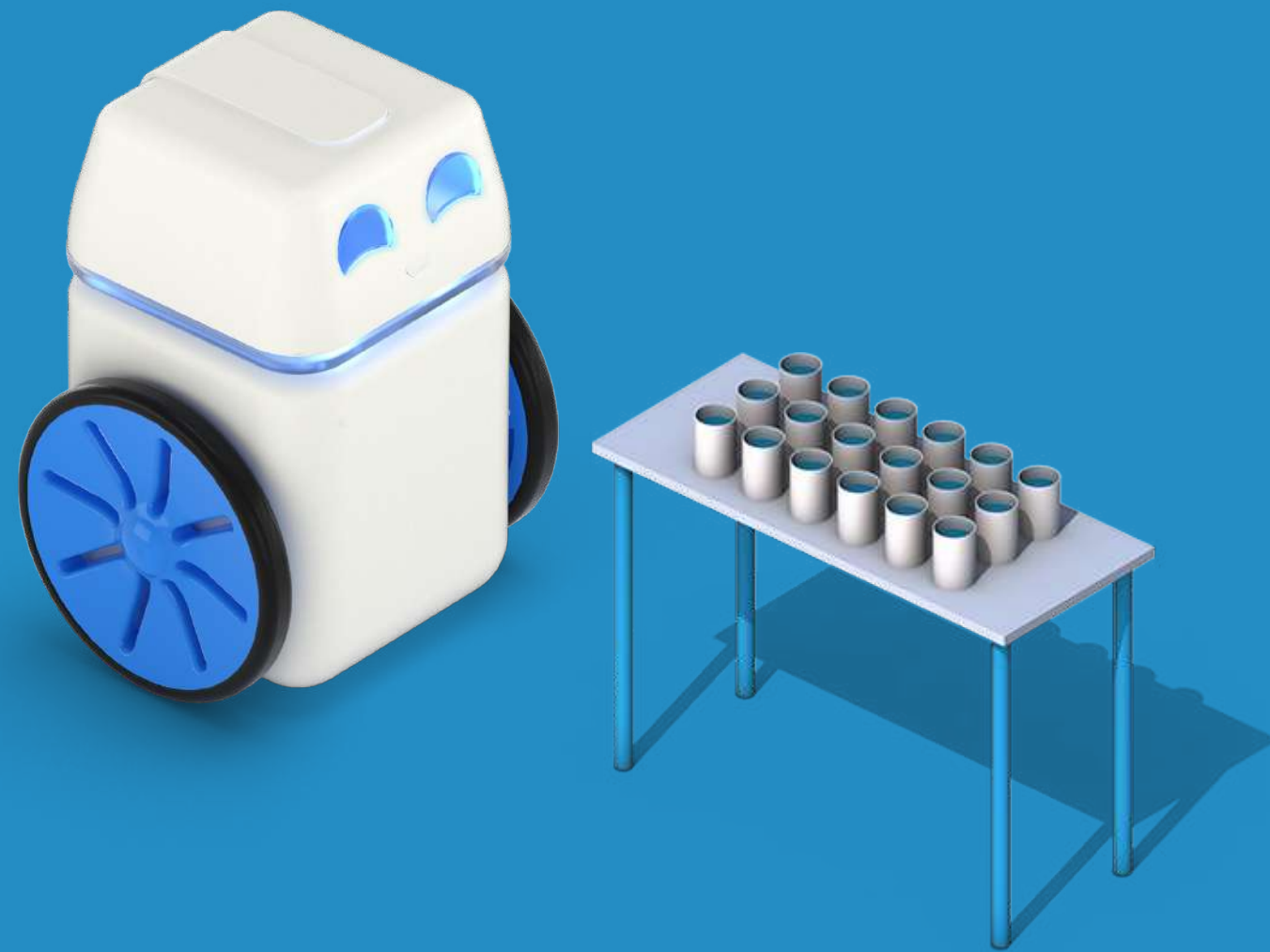
Coloca a outra ficha Reproduzir Função da mesma cor no ponto de partida. Remove a ficha quando o KUBO tiver passado sobre ela. O que reparaste sobre os movimentos do KUBO? O KUBO para?



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 4

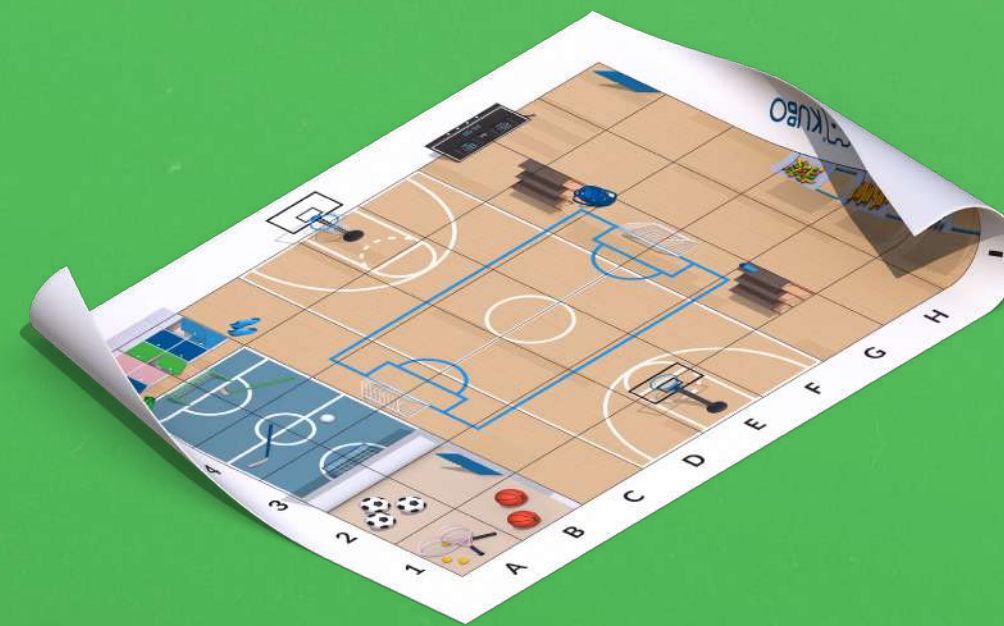
Novos ciclos e funções recorrentes – Tarefa 3

O KUBO adora desporto!



1

Reserva uns minutos para dar uma vista de olhos a todo o equipamento desportivo mostrado no mapa de atividades do Ginásio. Que desporto deve o KUBO praticar? Discute isto com o teu parceiro.



2

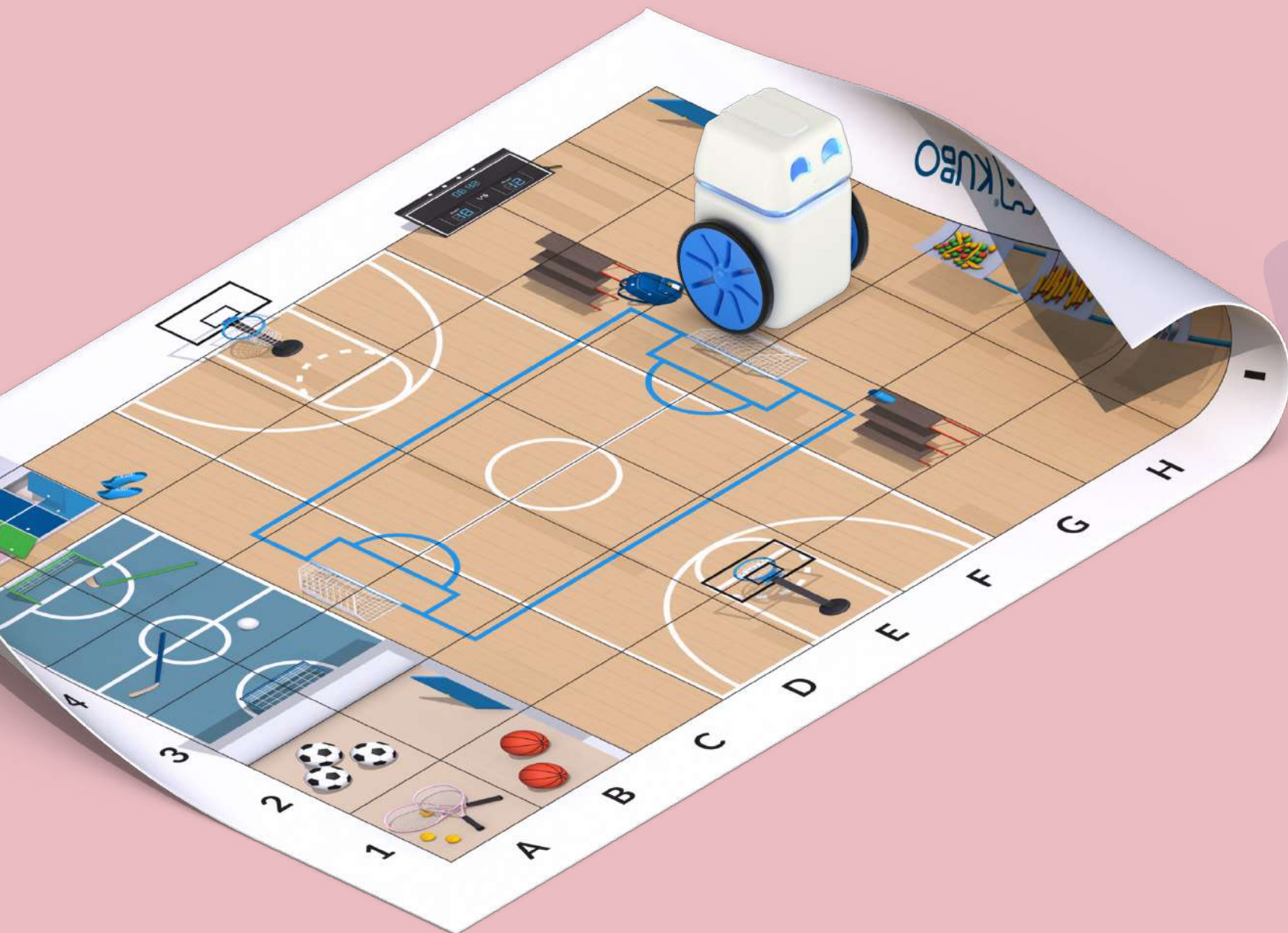
Escolhe um desporto para o KUBO praticar. Que equipamento precisará o KUBO para praticar este desporto? Onde é que o KUBO vai praticar desporto no ginásio?



AULA 2 – Programação avançada/Atividade 4

Novos ciclos e funções recorrentes – Tarefa 3

O KUBO adora desporto!



3

Cria uma função com ou sem uma sub-rotina que leva o KUBO desde a entrada do ginásio até ao equipamento desportivo para o desporto que seleccionaste e onde o KUBO o vai praticar.



4

Depois de o KUBO chegar ao local, cria uma função recorrente que permite ao KUBO praticar o desporto que seleccionaste. Os outros grupos conseguirão adivinhar qual o desporto? Consegues adivinhar o deles?



Novos ciclos e funções recorrentes – Tarefa 4

Tarefa de reflexão



1

Quando é que querias utilizar ciclos com o KUBO?



2

Quando é que as funções recorrentes seriam úteis na vida real?



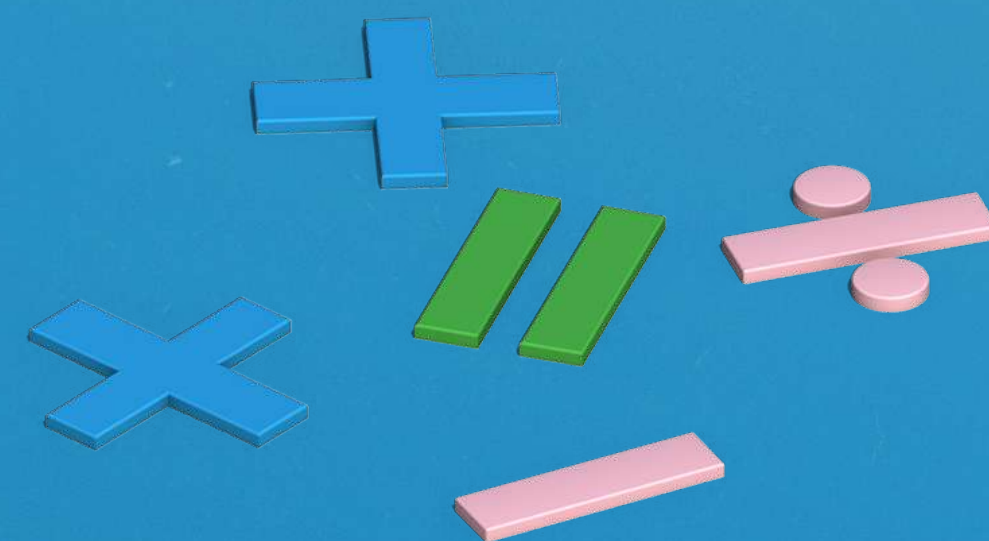
Novos ciclos e funções recorrentes – Tarefa 5

Ideias de atividades de expansão



1

Se cada lado do quadrante tiver 10 pés, qual o perímetro do campo de basquetebol? Qual é a sua área? Consegues encontrar o perímetro e a área de outras secções no ginásio?



2

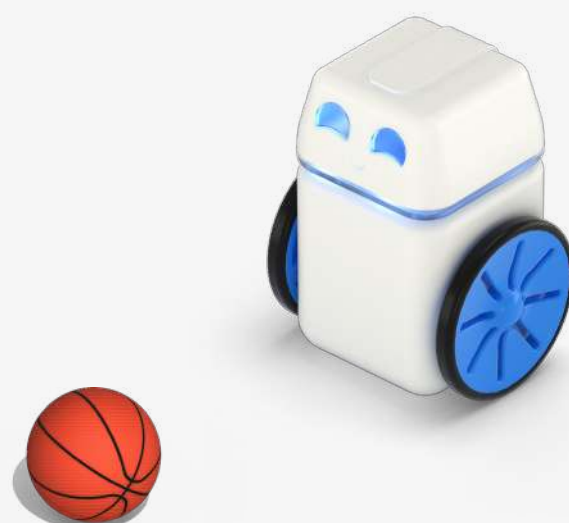
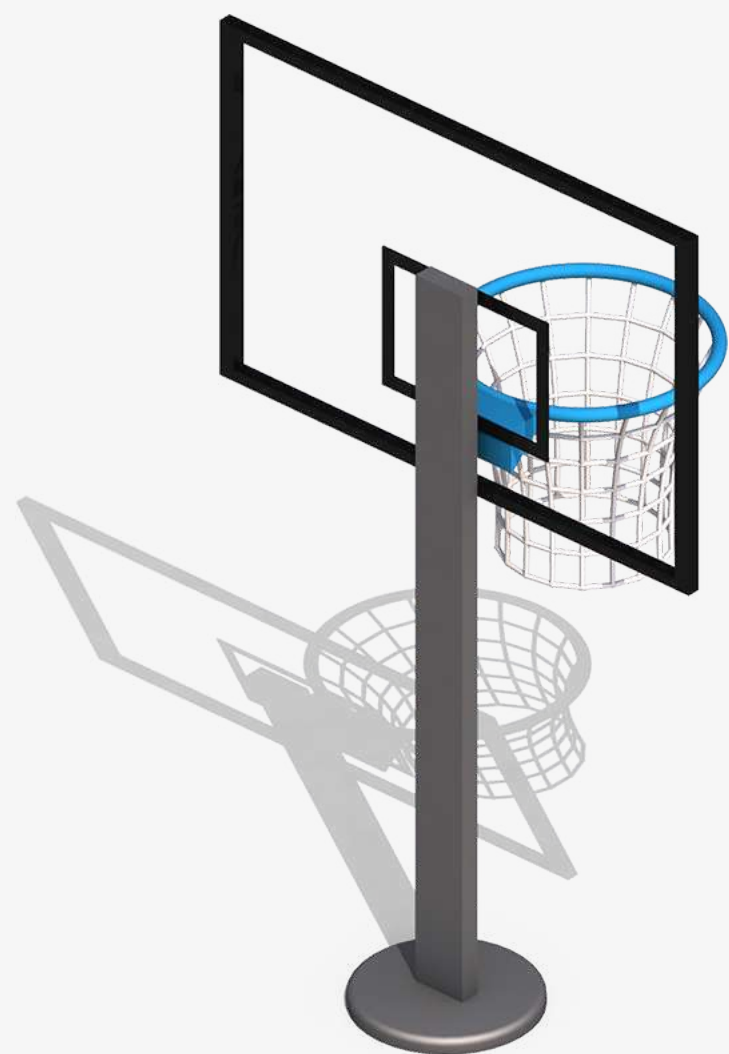
Que semelhanças encontras entre este ginásio no mapa e o da tua escola? Qual é a diferença? Aponta as tuas ideias e partilha-as com alguém.



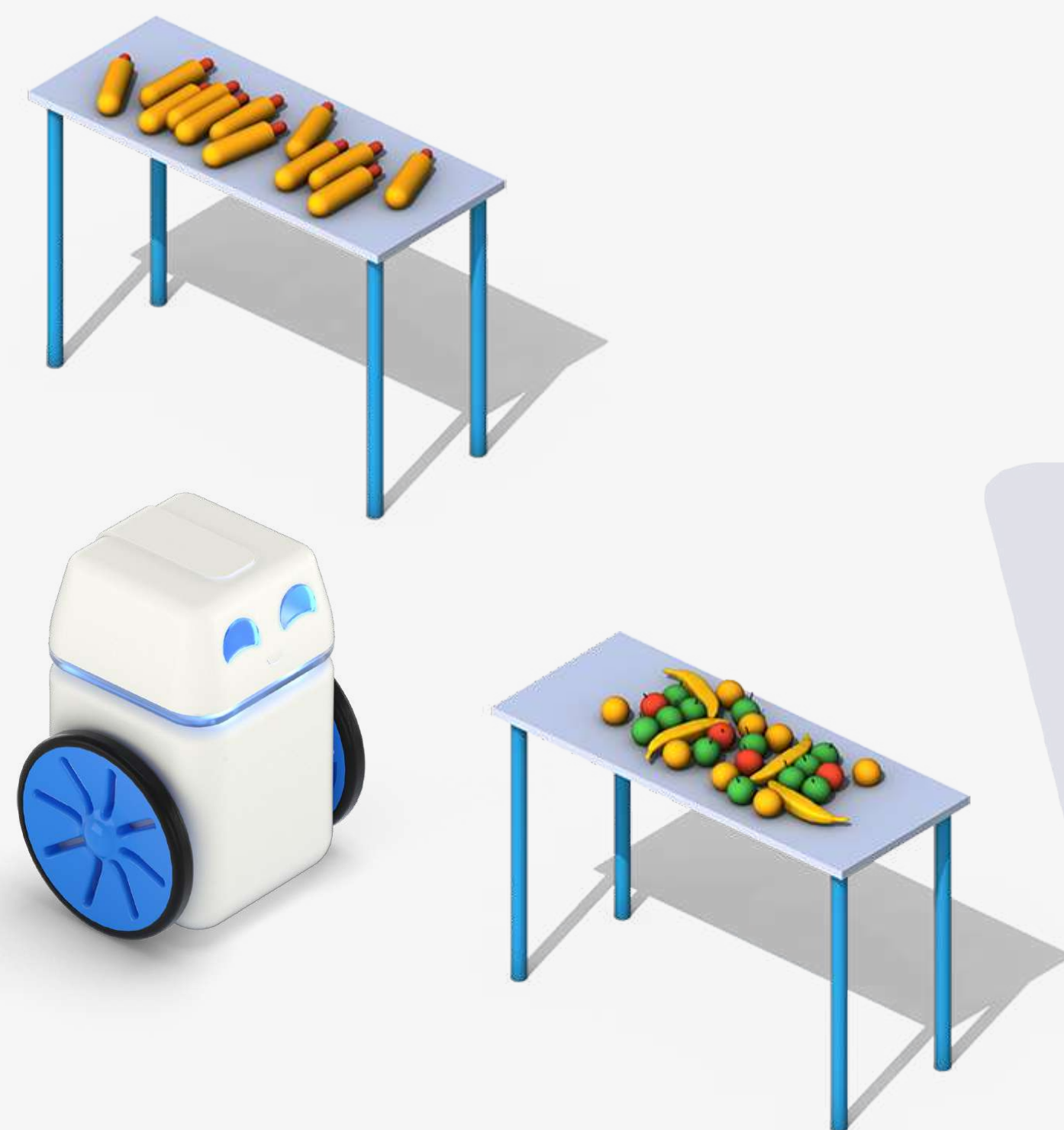
Avaliação

Programação avançada

- Demonstrar e mostrar que compreende como é que as TagTiles® do Coding+ funcionam.
- Utilizar ciclos nas funções que utilizam as TagTiles® do Coding+.
- Criar sub-rotinas nas funções com TagTiles® do Coding+.
- Criar funções e funções recorrentes com as TagTiles® do Coding+.



Associações interdisciplinares



Programação avançada

Estudos Sociais:

- Discute o mapa de atividades do Ginásio com a turma. Há algum item presente que não conheças?

ELA (English language arts – Língua e Literatura Inglesa):

- Peça aos alunos para comparar os dois desportos demonstrados no ginásio. Um pode ser algo que lhes seja familiar e o outro pode ser um que investigaram ou entrevistaram alguém em relação ao mesmo.

Matemática/Ciência:

- Quantos passos é que o KUBO caminha ou corre num dado momento no ginásio? Decida o comprimento de um dos quadrantes (por exemplo, 10 pés ou 3

m) e peça aos alunos que determinem quanto passos podem dar em 10 pés ou 3 m. Calcule quantos passos o KUBO dá durante as várias tarefas.

- O placar pode ser utilizado como um ótimo ponto de partida para deixar os alunos a pensar em maior do que/menor do que e em tempo. Peça aos alunos que criem problemas para a história com o KUBO a utilizar o placar.
- A banca de comida também pode ser utilizada nos problemas de matemática. Peça aos alunos que imaginem situações nas quais o KUBO tem vários tokens e precisa de comprar alguns itens. Quanto custam esses itens? O que é que o KUBO pode comprar? Quantos tokens vão sobrar ao KUBO?