

Escola Básica dos Coruchéus – 3.º B



objetivo é resolver puzzles.

O nome do jogo é a junção do nome da personagem que é um robô (“Bot”), que temos que comandar para ir acendendo luzes (“Light”). É um jogo simples e divertido e que faz uma introdução à aprendizagem de programação com blocos.



Este jogo pretende desenvolver a capacidade de resolver problemas para completar puzzles usando a programação com blocos. É um jogo simples e intuitivo que explora diversos recursos de programação como as sequências, procedimentos e condicionantes.



Apesar deste jogo ser uma excelente ferramenta educacional que permite introduzir aos alunos conceitos básicos de programação, para jogar não é necessário aprender qualquer linguagem de programação, apenas recorrer a estímulos visuais, despertando a competição saudável.

Mais uma ferramenta interessante e divertida para nos ajudar a aprender!

No âmbito do programa de “Ensino Experimental das Ciências” da Ciência Viva - 1.º ciclo, a Turma do 3ºB contou com o regresso à nossa escola dos técnicos do Pavilhão do Conhecimento para mais uma atividade muito interessante.

No dia 14 de dezembro a atividade experimental “Aprende a programar com Lightbot” com a duração de 60 minutos, os nossos alunos entraram em contato com o jogo *LightBot*, cujo



Com o auxílio da aplicação Lightbot ajudaram um robot virtual a completar tarefas para que conseguisse chegar ao seu destino. Com este jogo, num tablet, exploraram as bases da programação e desafios lógico-matemáticos.

