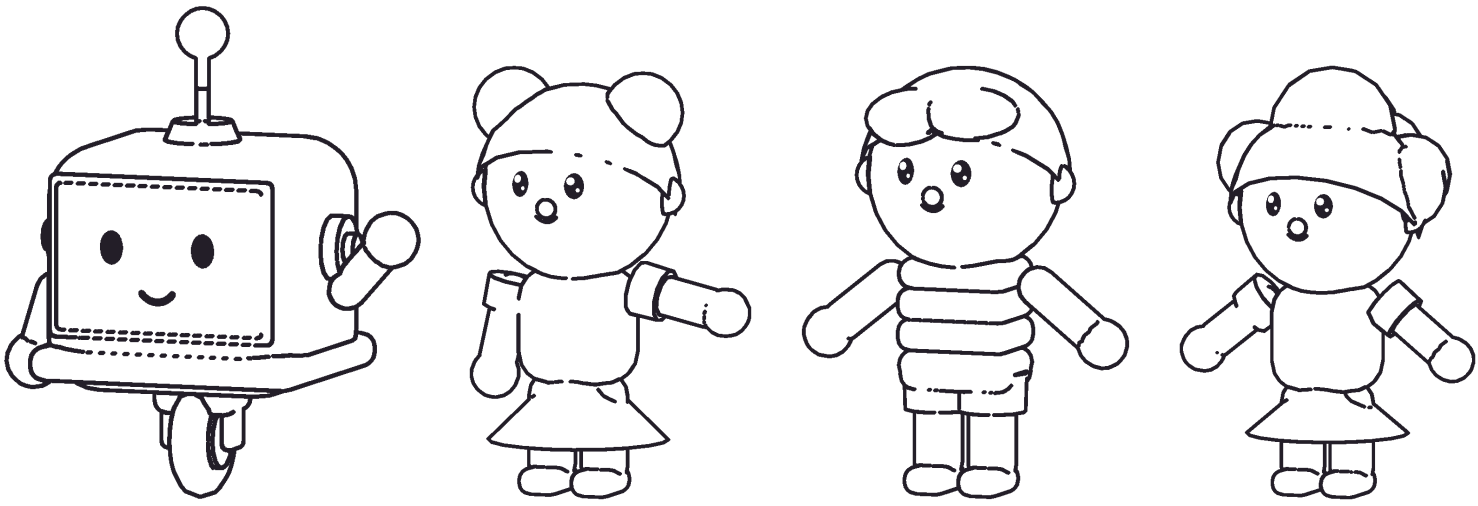
Mundo Mágico · Aprender Brincando

Computação Desplugada

Amostra grátis · 4 atividades · 4 a 7 anos

versão colorida | versão econômica | com guia do adulto

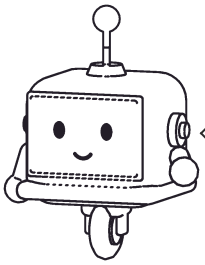


O que tem aqui Quatro atividades do Kit 1: um padrão para continuar, os cartões de seta para brincar de robô no chão, o Cubo seguindo comandos na grade e decisões de sim ou não. Cada página diz o que desenvolve, o código da BNCC Computação e como o adulto ajuda.

Como usar Imprima em A4, no tamanho real. Comece pelos cartões: a criança é o robô, e a fila de setas é o programa. Depois vá para o papel. A última página traz a trilha completa das 12 atividades.

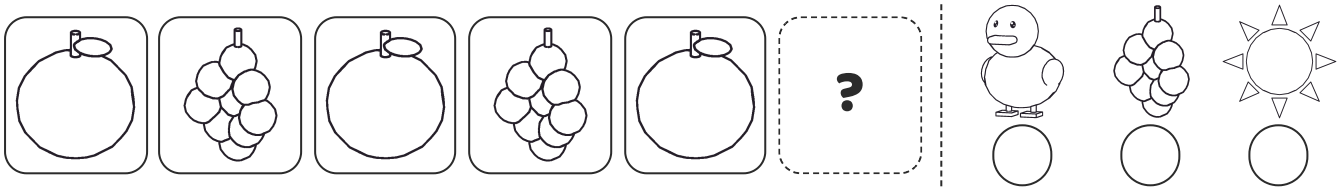
amostra grátis · uso pessoal, familiar e escolar

Qual vem depois?

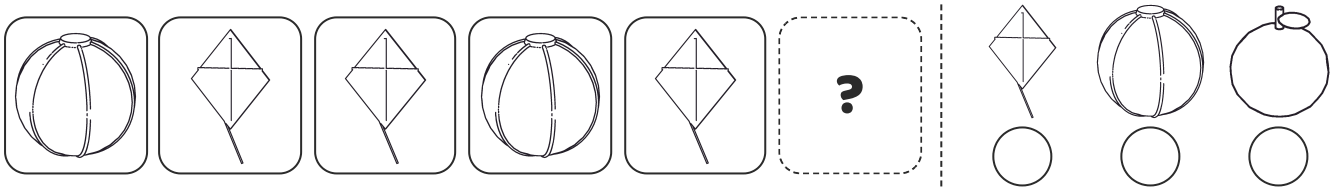


Diga os desenhos de cada fila em voz alta. O que se repete? Circule o desenho que vem depois.

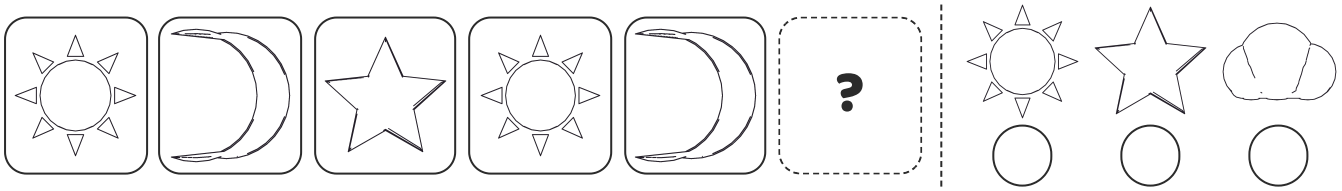
1



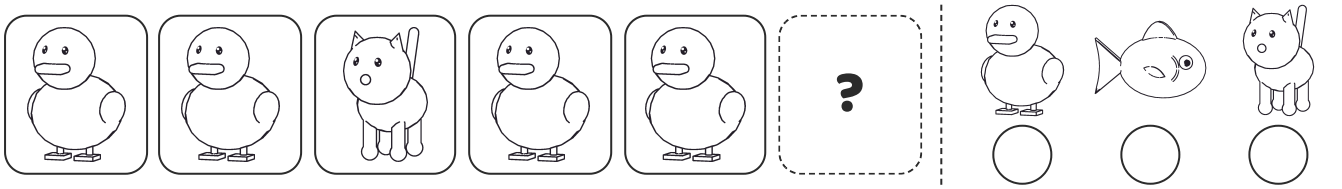
2



3



4



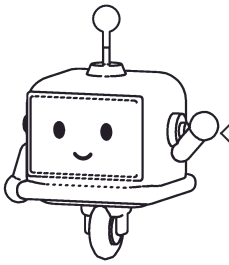
Para o adulto: leia a fila em voz alta, no ritmo: maçã, uva, maçã, uva... Pergunte o que se repete. Na fila 3, são três desenhos que se repetem. **Objetivo:** reconhecer um padrão que se repete e continuar a sequência (BNCC EI03CO01). **Respostas:** 1 uva; 2 pipa; 3 estrela; 4 gato.

Nível 1 · 4–6 anos

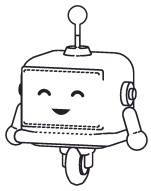
Lápis

amostra grátis · uso pessoal, familiar e escolar

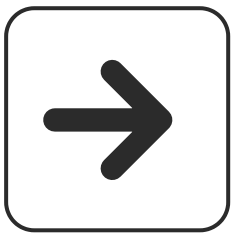
Cartões de comando

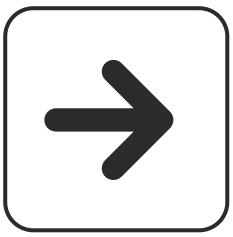


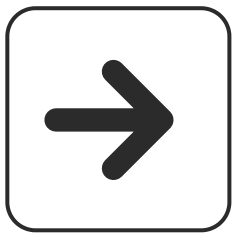
Eu sou o Cubo. Eu só ando com setas. Recorte os cartões. Brinque de robô no chão!



COMECE



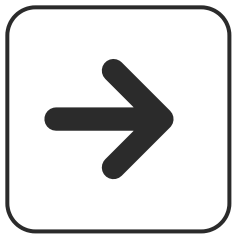


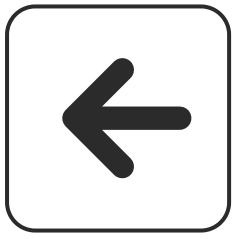


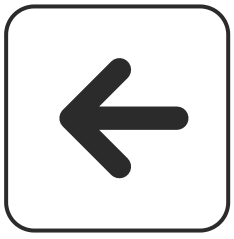


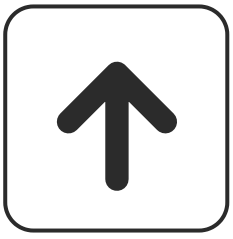






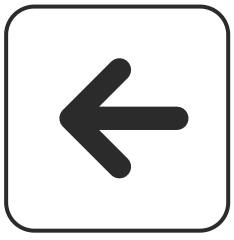
















CHEGOU

✂ recorte os 16 cartões pela linha pontilhada

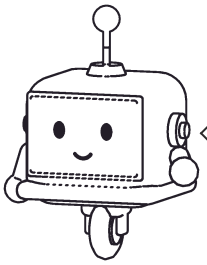
Para o adulto: marque no chão uma grade de 4 por 4 com fita crepe. Uma criança é o Cubo; a outra monta a fila de cartões e lê em voz alta. Cada cartão é um passo de uma casa. Troquem os papéis. **Objetivo:** executar e criar algoritmos com o corpo, brincando com cartões (des)plugados (BNCC EI03CO03, EI03CO04). **Como conferir:** brincadeira livre: cada passo do robô segue o cartão da vez.

Nível 1 · 4–7 anos

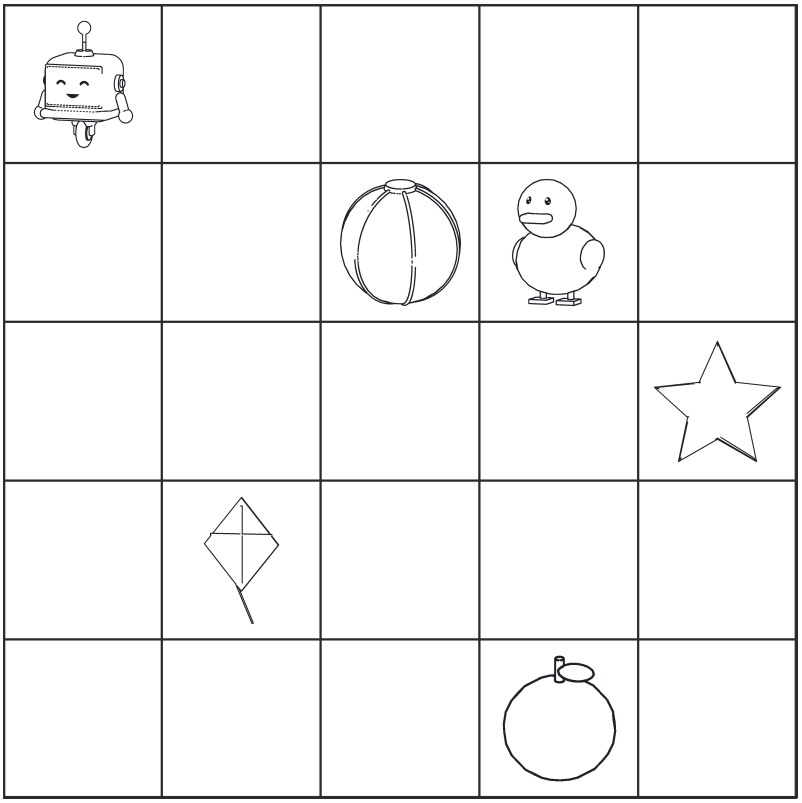
Tesoura sem ponta e fita crepe

amostra grátis · uso pessoal, familiar e escolar

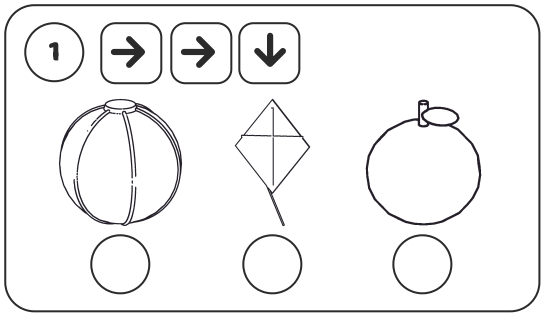
O Cubo segue as setas

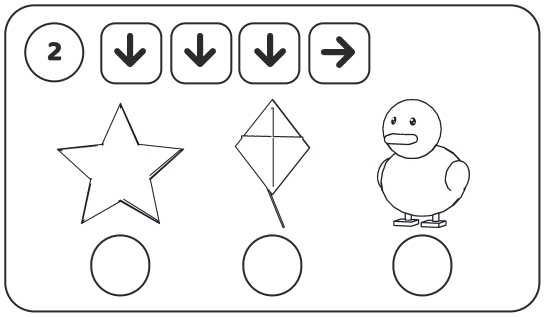


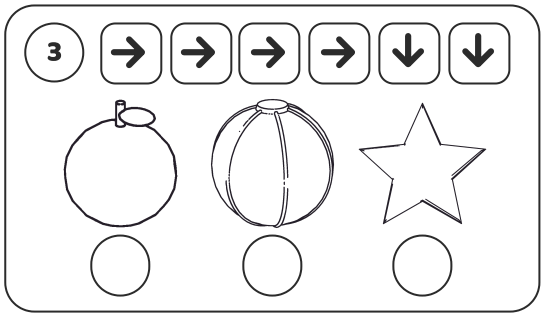
Ponha o dedo no Cubo. Ande uma casa para cada seta. Circule onde o Cubo parou.

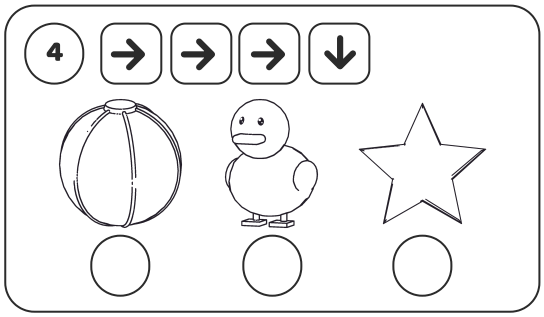


- → um passo para a direita
- ← um passo para a esquerda
- ↑ um passo para cima
- ↓ um passo para baixo









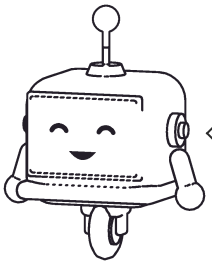
Para o adulto: cada seta é um passo de uma casa. Se a criança se perder, volte ao Cubo e conte os passos em voz alta. Brincar no chão antes (página 5) ajuda. **Objetivo:** seguir um algoritmo de setas na grade (BNCC EI03CO03, EF01CO02). **Respostas:** 1 bola; 2 pipa; 3 estrela; 4 pato.

Nível 2 · 5–7 anos

Lápis

amostra grátis · uso pessoal, familiar e escolar

Sim ou não?

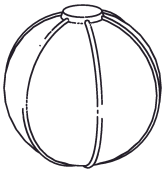


O Cubo só responde SIM ou NÃO. Ouça a pergunta. Marque SIM ou NÃO em cada desenho.

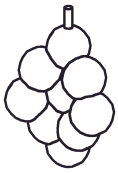
É de comer?



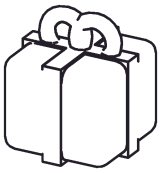
✓ SIM × NÃO



✓ SIM × NÃO

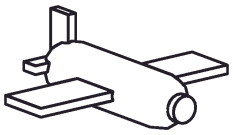


✓ SIM × NÃO



✓ SIM × NÃO

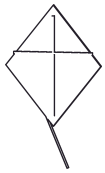
Voa?



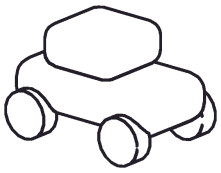
✓ SIM × NÃO



✓ SIM × NÃO

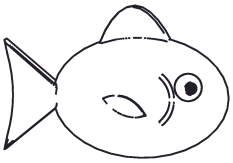


✓ SIM × NÃO

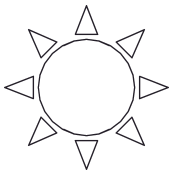


✓ SIM × NÃO

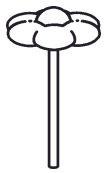
É um animal?



✓ SIM × NÃO



✓ SIM × NÃO



✓ SIM × NÃO



✓ SIM × NÃO

Para o adulto: leia a pergunta antes de cada fila. Peça para a criança explicar a resposta. Depois, inventem perguntas novas: é amarelo? É maior que a mão? **Objetivo:** decidir entre dois estados: sim ou não, verdadeiro ou falso (BNCC EI03CO06). **Respostas:** É de comer? maçã SIM, bola NÃO, uva SIM, presente NÃO. Voa? avião SIM, gato NÃO, pipa SIM, carro NÃO. É um animal? peixe SIM, sol NÃO, flor NÃO, pato SIM.

Nível 1 · 4–6 anos

Lápis

amostra grátis · uso pessoal, familiar e escolar

KIT 1 COMPLETO

As 12 atividades do Kit 1

1 · Padrões

1. Qual vem depois?
2. A música do Cubo
3. Arrume as caixas

2 · Passo a passo

4. Primeiro, depois, por último
5. Cartões de comando
6. O Cubo segue as setas
7. Ensine o caminho ao Cubo

3 · Comparar e decidir

8. Qual caminho é mais curto?
9. Sim ou não?
10. Ligado ou desligado?

4 · Desafios

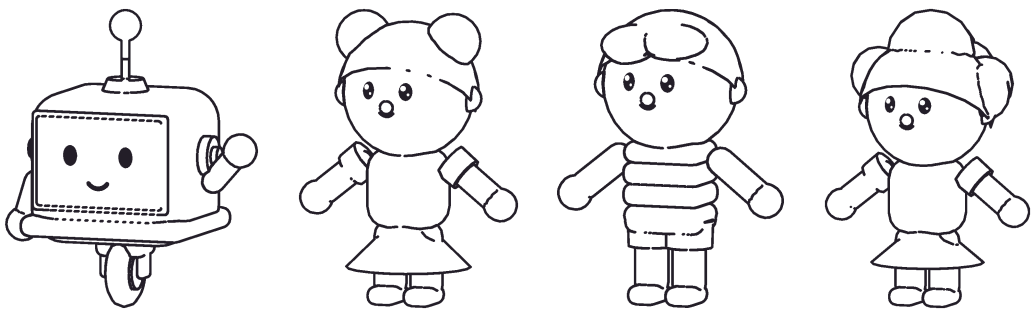
11. Desenho escondido
12. Missão em duas partes

O que vem no Kit 1

12 atividades em 4 módulos (padrões, passo a passo, comparar e decidir, desafios); versão colorida e versão econômica; guia do adulto com o jogo no chão; gabarito; certificado; os códigos da BNCC Computação em cada página.

Para escolas e redes

Formação de professores em Computação (BNCC), com o kit para todas as escolas da rede. Fale com a SrChZ Technologies pelo WhatsApp (11) 9 9686-9309 ou por contato@srchz-technologies.com.br.



Material de apoio à escola e à família; não substitui a professora nem o currículo da rede. Os códigos entre parênteses são do Complemento à BNCC de Computação. Personagens, ilustrações e textos são originais da SrChZ Technologies e protegidos por direitos autorais. Licença da amostra: uso pessoal e familiar, e em sala de aula pela professora que a baixou; é permitido imprimir quantas vezes quiser; não é permitido revender, alterar ou publicar o arquivo.