Computação no 1º ano

Caderno do estudante. 32 aulas em 4 bimestres.

1. Igual e diferente
2. Separar pela cor
3. Separar pela forma e pelo tamanho
4. Cada coisa no seu lugar
5. Padrões: o que vem depois?
6. Criando padrões
7. Jogo: Caixas Arrumadas
8. Revisão e avaliação do 1º bimestre
9. Os passos do dia a dia
10. Primeiro, depois, por último
11. O robô humano
12. Jogo: Passo a Passo
13. Passos fora de ordem
14. Algoritmo: a receita do computador
15. Criando algoritmos com setas
16. Revisão e avaliação do 2º bimestre
17. O que é informação?
18. Onde guardamos as informações
19. Mandando mensagens
20. A mesma informação de jeitos diferentes
21. Códigos secretos com cores
22. Pintando pelo código
23. O código da turma
24. Revisão e avaliação do 3º bimestre
25. Máquinas que ajudam as pessoas
26. Tem um computador aqui dentro?
27. Tecnologia para mim e para todos
28. Meus dados são meus
29. Senha é segredo
30. Quando pedir ajuda
31. Projeto: o livro da computação
32. Avaliação final e festa das estrelas

Júlia Roberta Quoos Alves · ohtopico.com.br/computacao-ano-a-ano/1-ano/ · uso livre em sala de aula (CC BY-NC-SA 4.0)

Nome: _____ Data: _____

Igual e diferente

1 Circule a figura diferente em cada fila.



2 Ligue as figuras iguais.



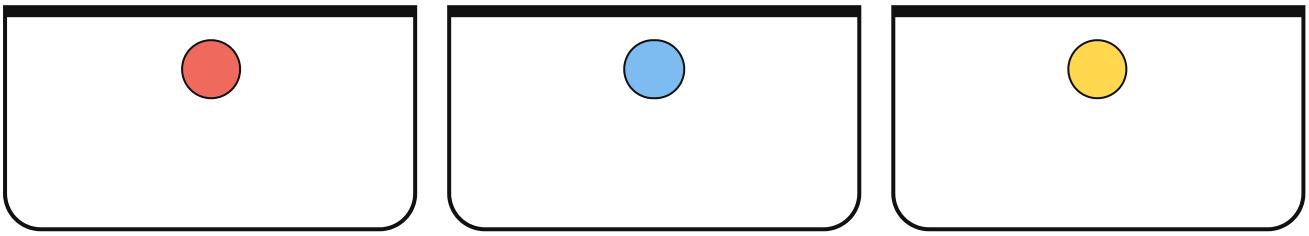
3 Desenhe um objeto igual a este, mas de outra cor.



Nome: _____ Data: _____

Separar pela cor

1 Pinte as bolinhas de cada caixa com a cor da etiqueta.



2 Ligue cada objeto à bolinha da sua cor.



3 Desenhe na caixa duas coisas que são amarelas.

Nome: _____ Data: _____

Separar pela forma e pelo tamanho

1 Circule todos os círculos.



2 Faça um X nos triângulos.



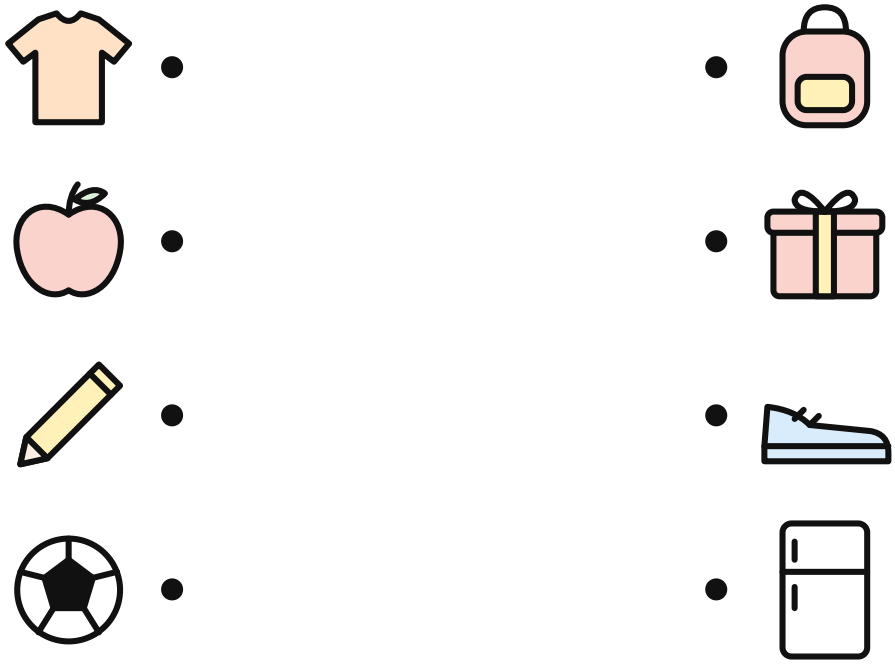
3 Pinte de verde o maior e de amarelo o menor.



Nome: _____ Data: _____

Cada coisa no seu lugar

1 Ligue cada objeto ao lugar onde ele é guardado.



2 Circule o que não é de comer.

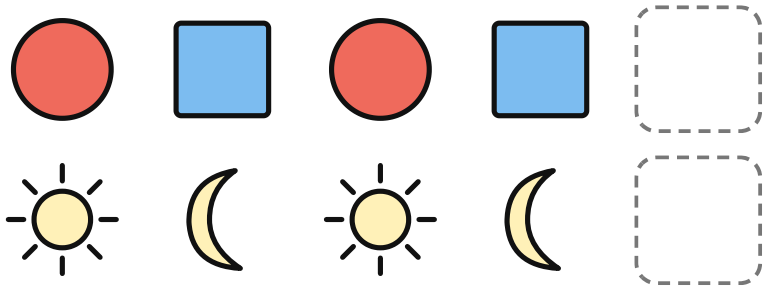


3 Desenhe três coisas que você guarda na mochila.

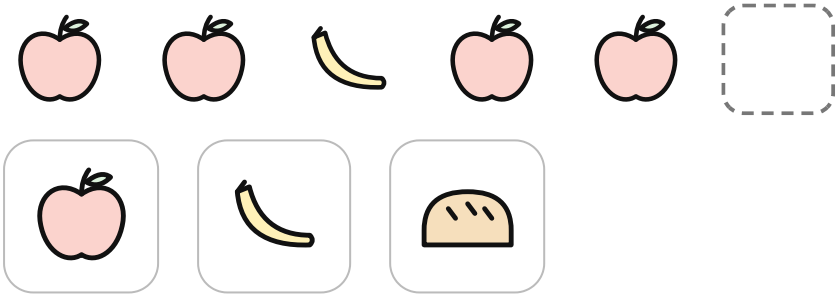
Nome: _____ Data: _____

Padrões: o que vem depois?

1 Desenhe o que vem depois.



2 Circule o que completa a fila.



3 Pinte as contas do colar seguindo o padrão.



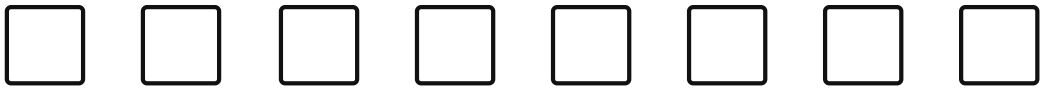
Nome: _____ Data: _____

Criando padrões

1 **Encontre o erro e faça um X nele.**



2 **Crie o seu padrão. Pinte os quadrados com duas cores que se repetem.**



3 **Desenhe um padrão com duas figuras de que você gosta.**

Nome: _____ Data: _____

Jogo: Caixas Arrumadas

1 Pinte uma estrela para cada fase que você terminou.

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

2 Circule a caixa que foi mais difícil.



3 Desenhe como você se sentiu jogando.



Nome: _____ Data: _____

Revisão e avaliação do 1º bimestre

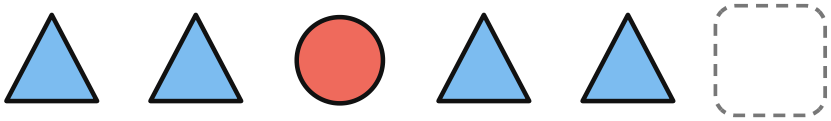
1 Circule a figura diferente.



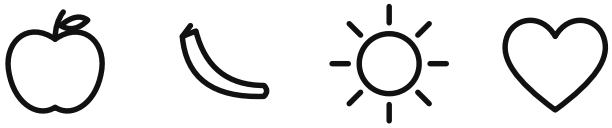
2 Ligue cada objeto ao grupo certo: comer ou brincar.



3 Desenhe o que vem depois.



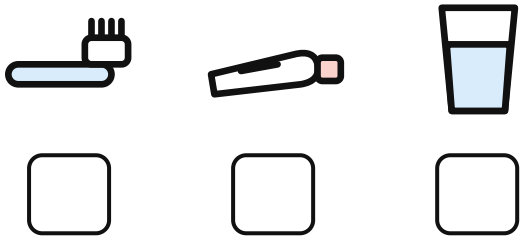
4 Pinte de vermelho as coisas vermelhas e de amarelo as amarelas.



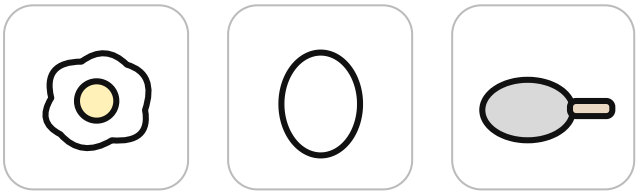
Nome: _____ Data: _____

Os passos do dia a dia

1 Numere de 1 a 3 os passos para escovar os dentes.



2 Circule o que acontece primeiro.

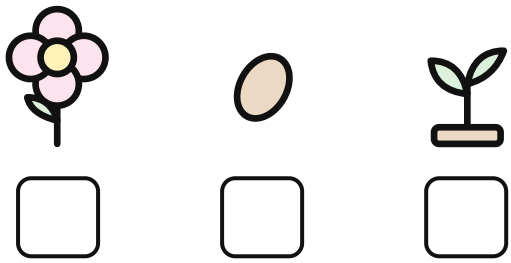


3 Desenhe o que você faz quando chega da escola.

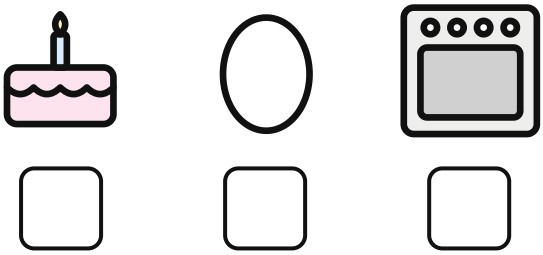
Nome: _____ Data: _____

Primeiro, depois, por último

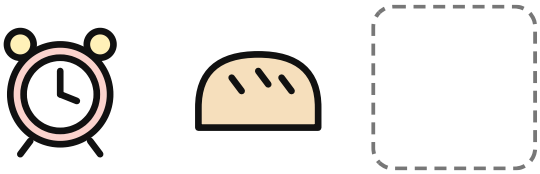
1 Numere 1, 2 e 3: primeiro, depois, por último.



2 Numere a história do bolo.



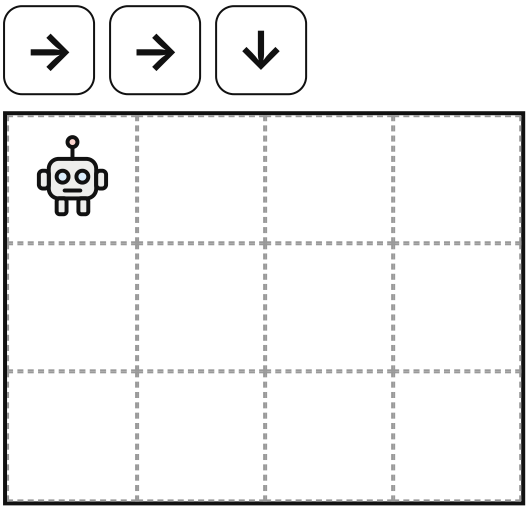
3 O que vem por último? Desenhe.



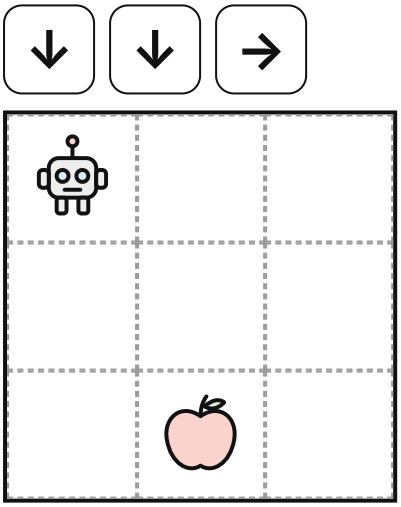
Nome: _____ Data: _____

O robô humano

1 Siga as setas com o dedo e faça um X onde o robô para.



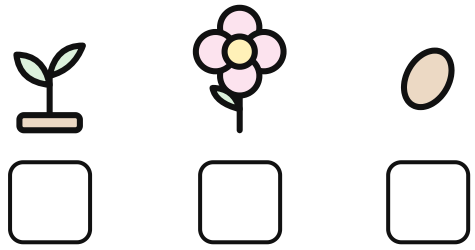
2 Siga as setas e circule o que o robô pega.



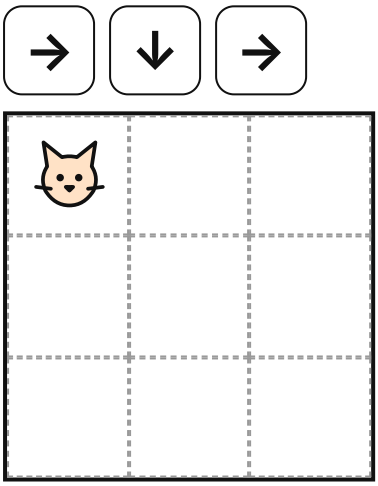
Nome: _____ Data: _____

Jogo: Passo a Passo

1 **Numere a história da planta.**



2 **Siga as setas e circule onde o gato para.**



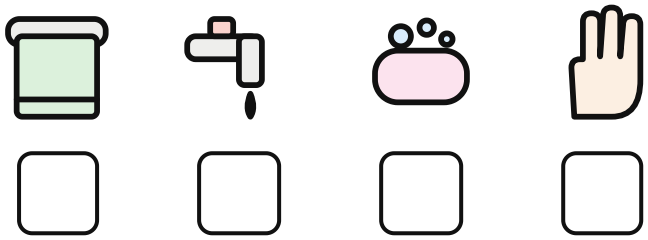
3 **Pinte uma estrela para cada fase que você terminou.**

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

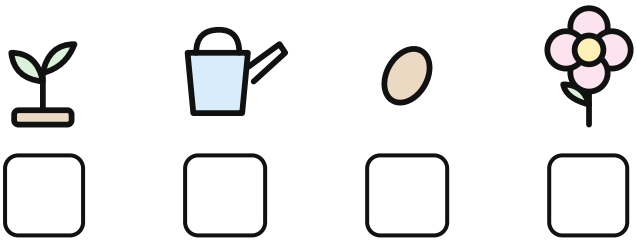
Nome: _____ Data: _____

Passos fora de ordem

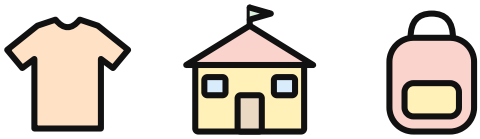
1 Numere os passos para lavar as mãos.



2 Numere os passos para regar a planta.



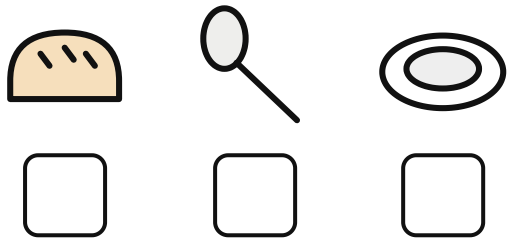
3 Circule o passo que está no lugar errado.



Nome: _____ Data: _____

Algoritmo: a receita do computador

1 Este é o algoritmo do sanduíche. Numere os passos.



2 Circule o que é um algoritmo.



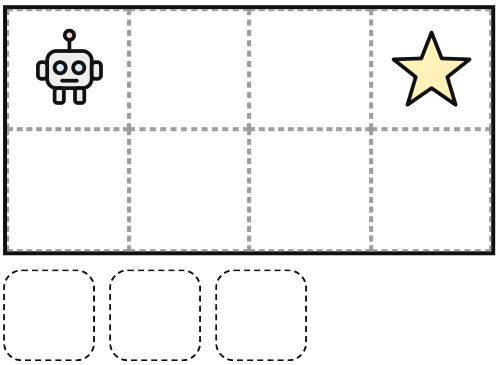
3 Desenhe os passos do seu algoritmo para ir dormir.

1	2	3

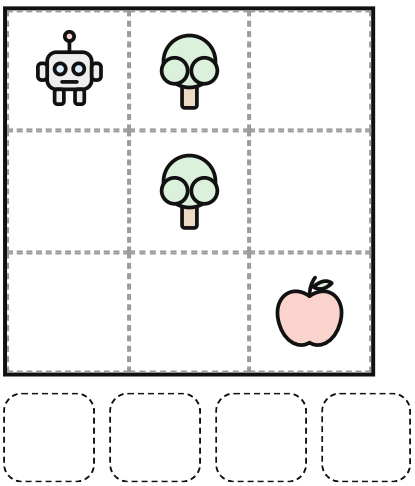
Nome: _____ Data: _____

Criando algoritmos com setas

1 Desenhe as setas para o robô pegar a estrela.



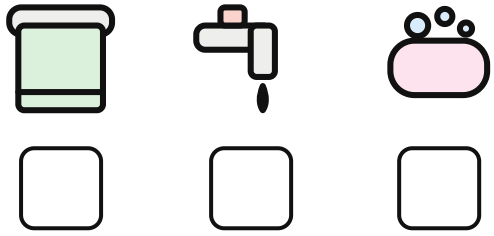
2 Desenhe as setas para o robô pegar a maçã sem bater na árvore.



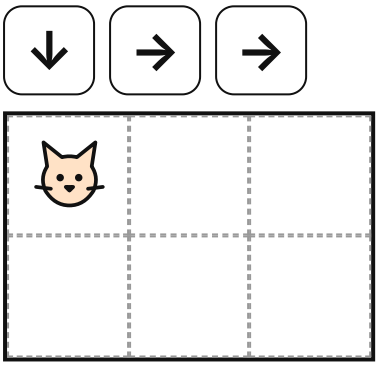
Nome: _____ Data: _____

Revisão e avaliação do 2º bimestre

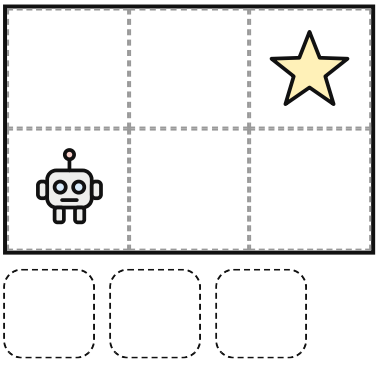
1 Numere os passos para tomar banho.



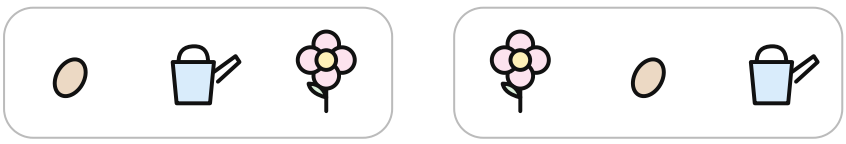
2 Siga as setas e faça um X onde o gato para.



3 Desenhe as setas para o robô pegar a estrela.



4 Circule o algoritmo certo para plantar.



Nome: _____ Data: _____

O que é informação?

1 Ligue cada objeto à informação que ele dá.



2 Circule o que dá informação.



3 Desenhe uma informação sobre você (sua cor favorita, seu bicho favorito).

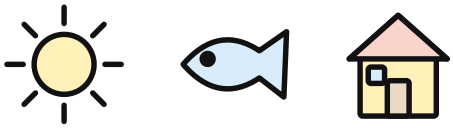
Nome: _____ Data: _____

Onde guardamos as informações

1 Circule os lugares onde dá para guardar uma foto.



2 Olhe estas figuras por um tempinho. A professora vai cobrir. Depois desenhe as que você lembra.



Nome: _____ Data: _____

Mandando mensagens

1 **Circule as coisas que levam mensagens.**



2 **Desenhe uma mensagem para um colega, sem usar letras.**

Nome: _____ Data: _____

A mesma informação de jeitos diferentes

1 Ligue as figuras que contam a mesma quantidade.



2 Ligue cada bicho à sua sombra.

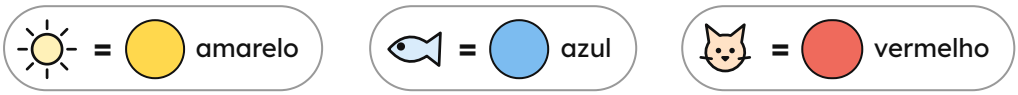


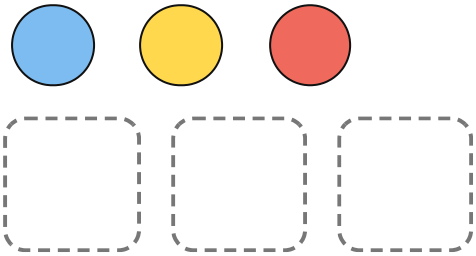
3 Desenhe o sinal combinado pela turma para "silêncio".

Nome: _____ Data: _____

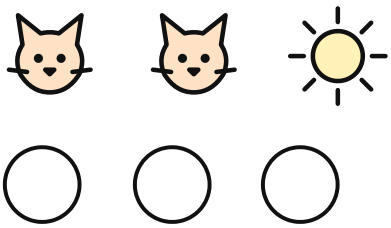
Códigos secretos com cores

1 Use o código e desenhe a mensagem.





2 Agora ao contrário: pinte as bolinhas com o código.

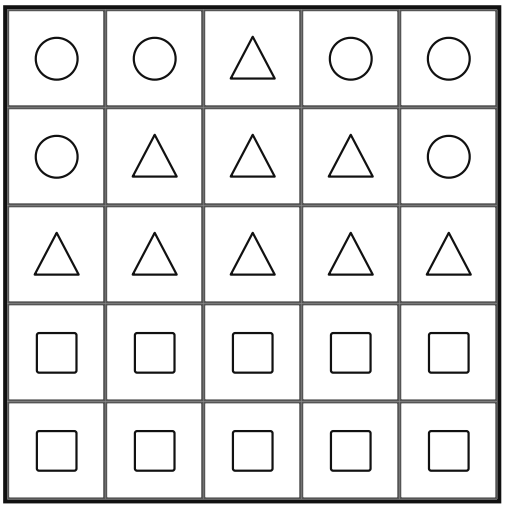


Nome: _____ Data: _____

Pintando pelo código

1 **Pinte cada quadradinho com a cor da forma.**

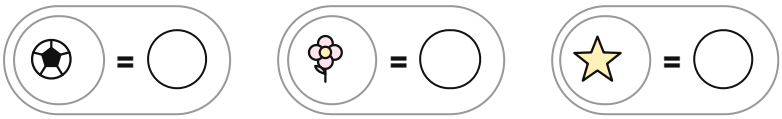
○ = azul △ = vermelho □ = amarelo



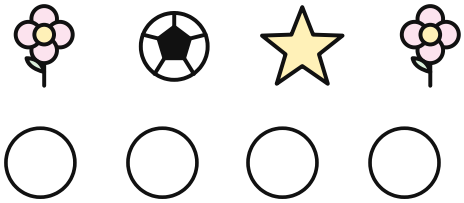
Nome: _____ Data: _____

O código da turma

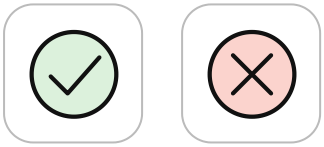
1 **Crie o seu código: pinte uma cor para cada figura.**



2 **Escreva uma mensagem com o seu código: pinte as bolinhas.**



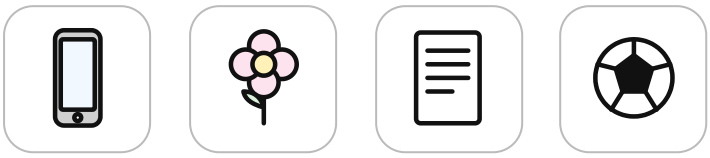
3 **Troque a folha com um colega. Ele consegue decifrar?**



Nome: _____ Data: _____

Revisão e avaliação do 3º bimestre

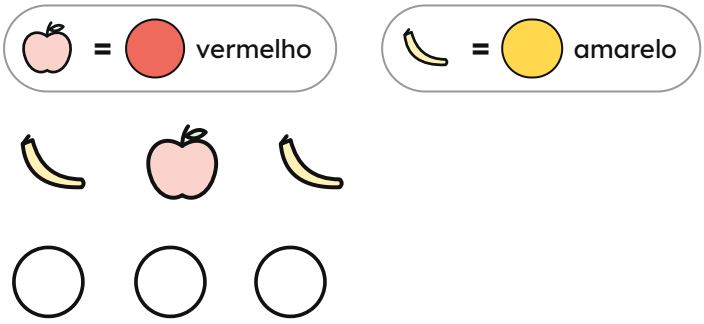
1 Circule onde dá para guardar uma mensagem.



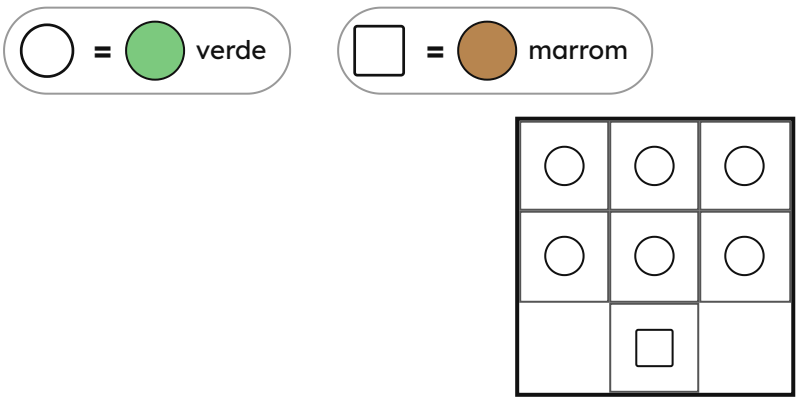
2 Ligue a informação ao objeto que mostra.



3 Use o código e pinte as bolinhas.



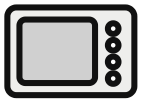
4 Pinte pelo código.



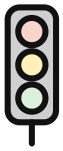
Nome: _____ Data: _____

Máquinas que ajudam as pessoas

1 Ligue cada problema à máquina que ajuda.





2 Desenhe uma máquina que existe na sua casa.

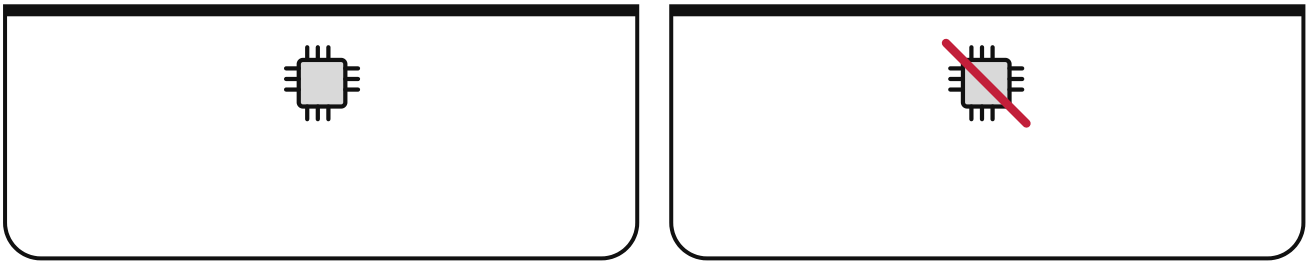
Nome: _____ Data: _____

Tem um computador aqui dentro?

1 Circule as coisas que têm um computador dentro.



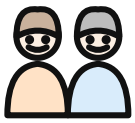
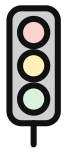
2 Separe: desenhe um objeto em cada caixa.

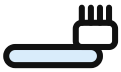


Nome: _____ Data: _____

Tecnologia para mim e para todos

1 Ligue: é de uma pessoa ou de todo mundo?




2 Desenhe uma máquina que você queria inventar para ajudar a escola.

Nome: _____ Data: _____

Meus dados são meus

1 **Circule de verde o que pode contar e faça um X vermelho no que não pode contar a desconhecidos.**



2 **Desenhe um adulto de confiança para quem você pode pedir ajuda.**

Nome: _____ Data: _____

Senha é segredo

1 **Certo ou errado? Circule a carinha.**







2 **Invente uma senha com três figuras. Desenhe e não mostre para ninguém.**

Nome: _____ Data: _____

Quando pedir ajuda

1 O que fazer? Circule.



2 Certo ou errado?



3 Desenhe o seu adulto de confiança.

Nome: _____ Data: _____

Projeto: o livro da computação

1 Circule o tema da sua página.

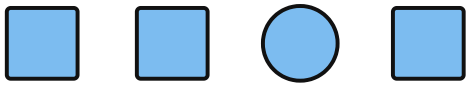


2 Desenhe a sua página do livro.

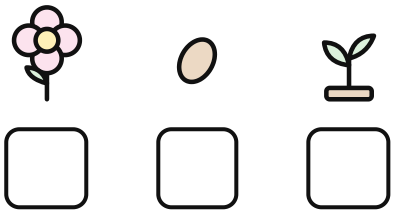
Nome: _____ Data: _____

Avaliação final e festa das estrelas

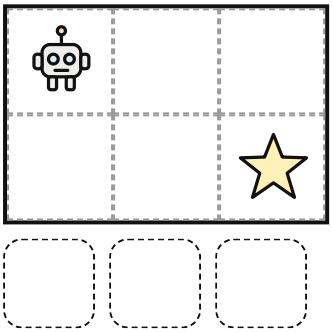
1 Circule o diferente.



2 Numere os passos.

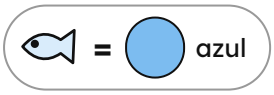


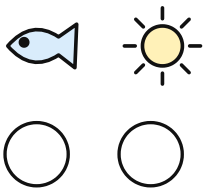
3 Desenhe as setas até a estrela.



4 Use o código: pinte.







5 Certo ou errado?



