Computação no 2º ano

Caderno do estudante. 32 aulas em 4 bimestres.

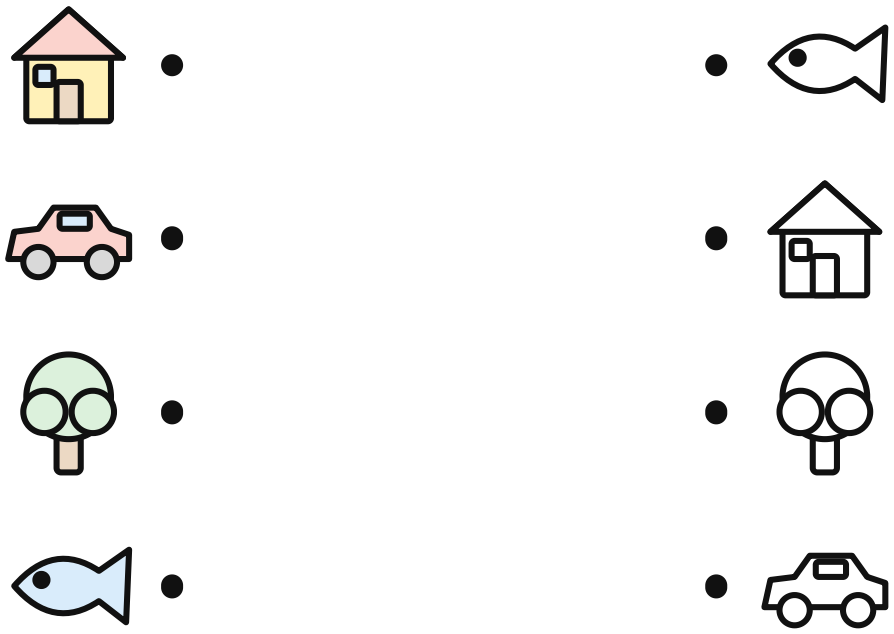
1. O que é um modelo
2. O que não pode faltar
3. Comparando modelos
4. Sombras e contornos
5. Dois atributos ao mesmo tempo
6. Jogo: Modelos e Sombras
7. Maquete da sala
8. Revisão e avaliação do 1º bimestre
9. Repetir com o corpo
10. Instrução bem clara
11. Setas que se repetem
12. Programas mais curtos
13. Onde o robô vai parar?
14. Jogo: Repete, Repete
15. Criando algoritmos com repetição
16. Revisão e avaliação do 2º bimestre
17. Cada máquina entende um jeito
18. O robô que anda e gira
19. Jogo: Cada Máquina do Seu Jeito
20. Hardware: as peças que tocamos
21. Software: os programas
22. Jogo: Toca ou Não Toca?
23. Computador de sucata
24. Revisão e avaliação do 3º bimestre
25. Tecnologias da nossa casa
26. Tecnologia na escola e na rua
27. Com tela e sem tela
28. Água e eletricidade
29. Cuidar do corpo ao usar telas
30. Cuidar do aparelho
31. Projeto: guia de cuidados da turma
32. Avaliação final e festa dos jogos

Júlia Roberta Quoos Alves · ohtopico.com.br/computacao-ano-a-ano/2-ano/ · uso livre em sala de aula (CC BY-NC-SA 4.0)

Nome: _____ Data: _____

O que é um modelo

1 Ligue cada objeto de verdade ao seu modelo (o desenho só com o contorno).



2 Circule os que são modelos de outra coisa.



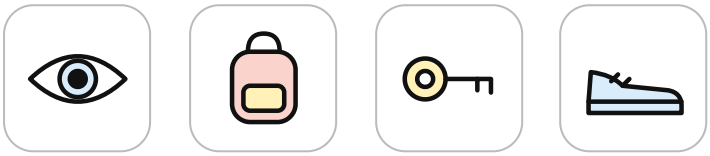
3 Desenhe um modelo da sua casa.

Nome: _____ Data: _____

O que não pode faltar

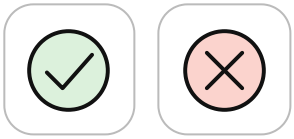
1 Olhe o gato. Circule o que não pode faltar num desenho de gato.



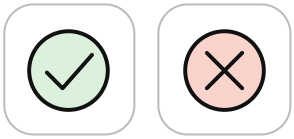


2 A cor muda, mas é a mesma coisa? Circule o certo ou o errado.









3 Desenhe uma bicicleta bem simples, só com o que não pode faltar.

Nome: _____ Data: _____

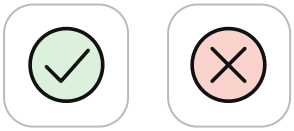
Comparando modelos

1 **Os dois desenhos são do mesmo bicho? Ligue os iguais.**



2 **Pinte a flor com as cores que você quiser. Ela continua sendo uma flor?**





3 **Desenhe o mesmo peixe de dois jeitos: com detalhes e só com o contorno.**

Com detalhes	Só o contorno

Nome: _____ Data: _____

Sombras e contornos

1 Ligue cada objeto ao seu contorno.



2 Pinte de preto o contorno para virar sombra.



3 Estes são ícones do celular. Ligue cada ícone ao que ele faz.



Nome: _____ Data: _____

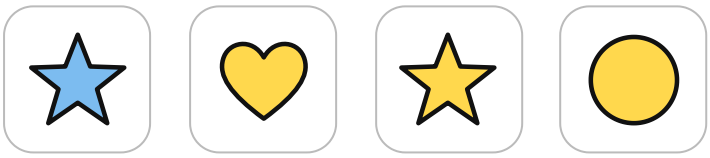
Dois atributos ao mesmo tempo

1 Desenhe cada peça na casa certa da tabela.



	Círculo	Quadrado
Azul		
Vermelho		

2 Circule a peça que é amarela e é estrela.



Nome: _____ Data: _____

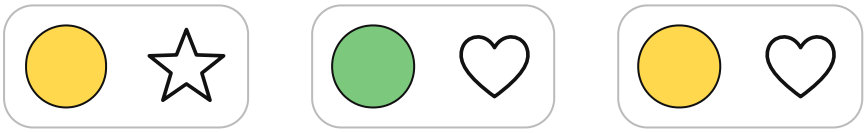
Jogo: Modelos e Sombras

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

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

2 **Desenhe a sombra que foi mais difícil.**

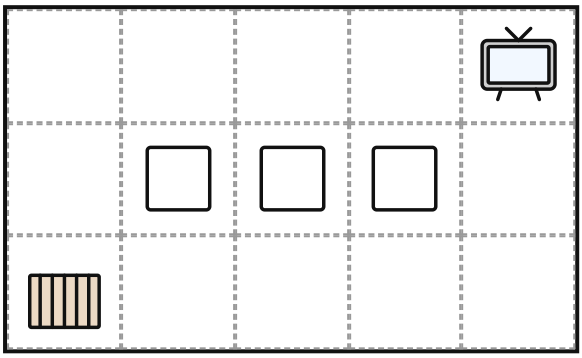
3 **Em que caixa vai o coração verde? Circule.**



Nome: _____ Data: _____

Maquete da sala

1 **Esta é a planta de uma sala vista de cima. Circule a porta.**



2 **Desenhe a planta da sua sala: porta, quadro, mesa da professora e as mesas.**

Nome: _____ Data: _____

Revisão e avaliação do 1º bimestre

1 Ligue o objeto ao contorno.



2 Circule o contorno do carro.



3 Circule o que é amarelo e é círculo.

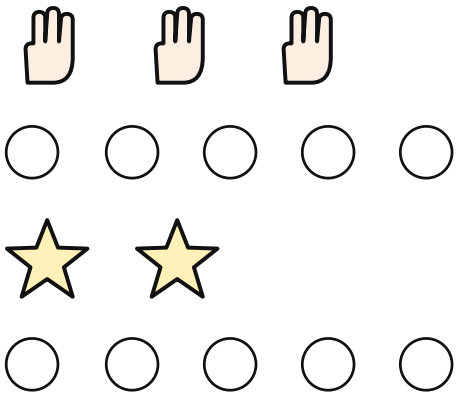


4 Desenhe um modelo simples de uma árvore, só com o contorno.

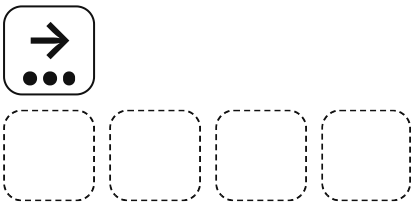
Nome: _____ Data: _____

Repetir com o corpo

1 **Conte quantas vezes se repete e pinte o número de bolinhas.**



2 **Cada bolinha embaixo da seta é uma repetição. Desenhe as setas por extenso.**

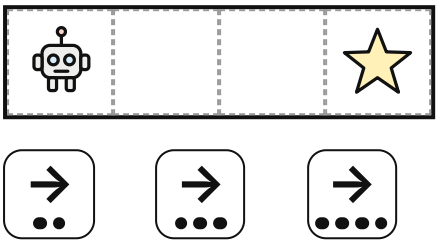


3 **Desenhe uma dança com repetição: um movimento e quantas vezes ele se repete.**

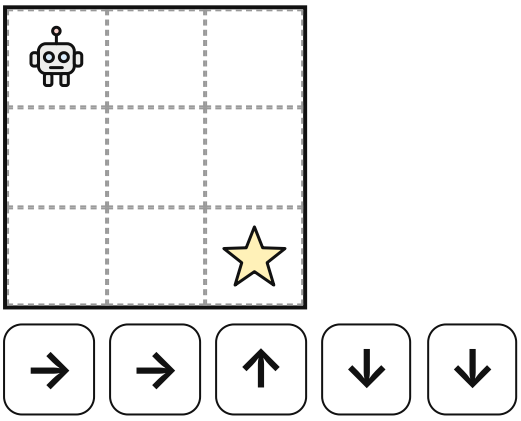
Nome: _____ Data: _____

Instrução bem clara

1 **O robô precisa chegar na estrela. Qual programa está certo? Circule.**



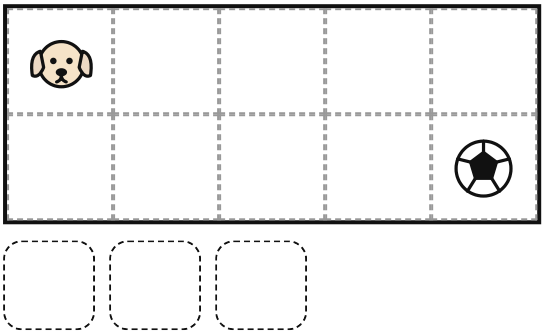
2 **Este programa tem um erro. Faça um X na seta errada.**



Nome: _____ Data: _____

Setas que se repetem

1 **Escreva o programa usando bolinhas: desenhe a seta e pinte as bolinhas.**



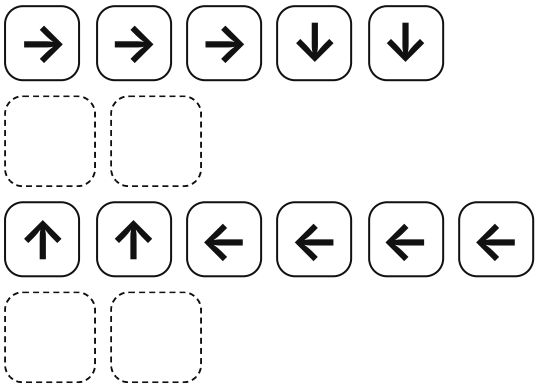
2 **Ligue o programa comprido ao programa curto que faz a mesma coisa.**



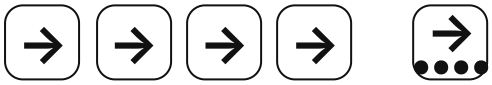
Nome: _____ Data: _____

Programas mais curtos

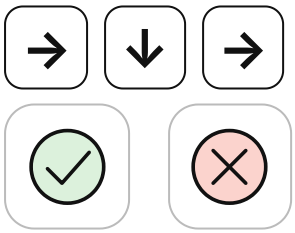
1 Reescreva cada programa usando bolinhas.



2 Conte as setas. Qual programa é mais curto? Circule.



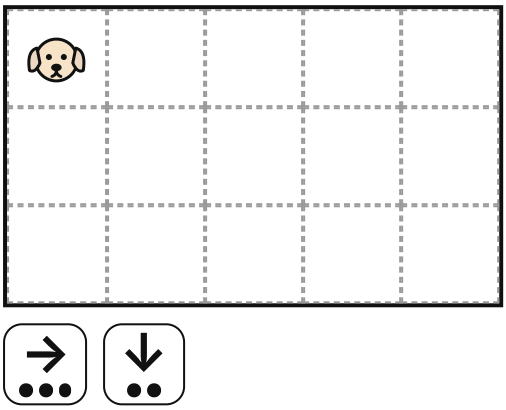
3 Dá para juntar as duas setas para a direita deste programa? Circule.



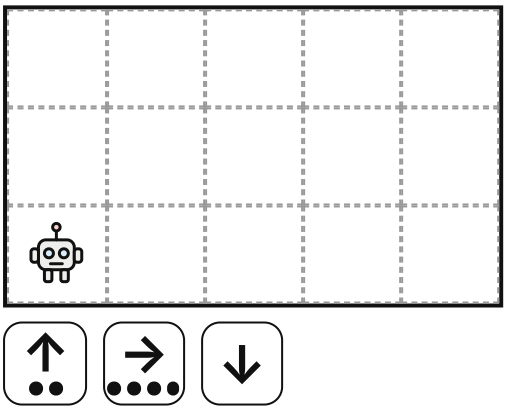
Nome: _____ Data: _____

Onde o robô vai parar?

1 **Siga o programa e faça um X onde o cachorro para.**



2 **Siga o programa e faça um X onde o robô para.**



Nome: _____ Data: _____

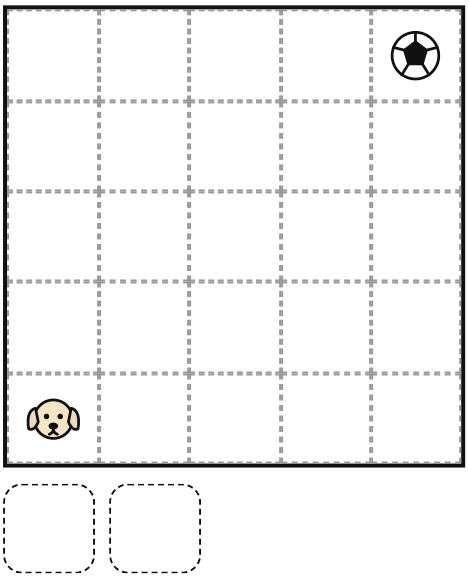
Jogo: Repete, Repete

1 Pinte uma estrela para cada fase que você terminou.

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

2 Escreva com bolinhas o programa da fase que você mais gostou.

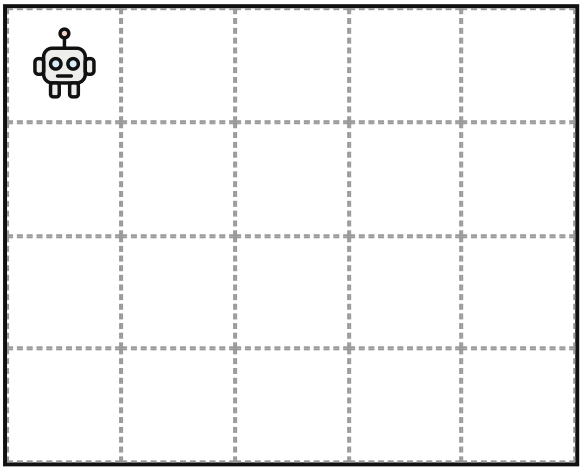
3 Escreva com poucas setas o programa para o cachorro pegar a bola.



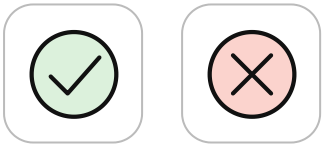
Nome: _____ Data: _____

Criando algoritmos com repetição

1 **Desenhe um tesouro em uma casa. Escreva o programa para o robô chegar até ele.**



2 **O colega seguiu o seu programa e chegou no tesouro? Circule.**

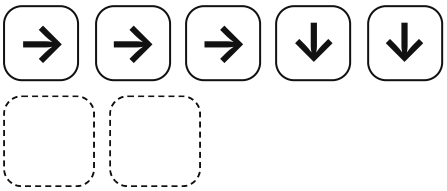


3 **Se não chegou, desenhe aqui o programa consertado.**

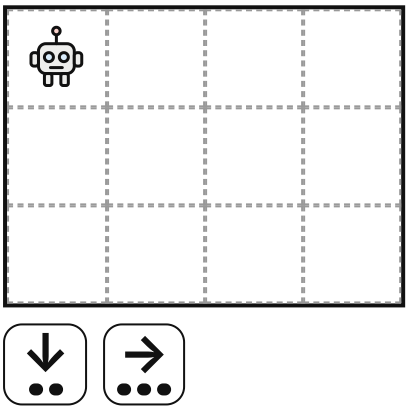
Nome: _____ Data: _____

Revisão e avaliação do 2º bimestre

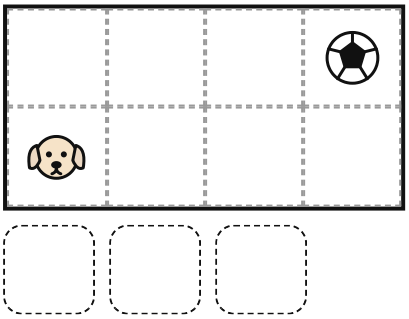
1 Escreva o programa curto, com bolinhas.



2 Faça um X onde o robô para.



3 Escreva o programa para o cachorro pegar a bola.



Nome: _____ Data: _____

Cada máquina entende um jeito

1 Ligue cada máquina ao jeito de dar ordens para ela.



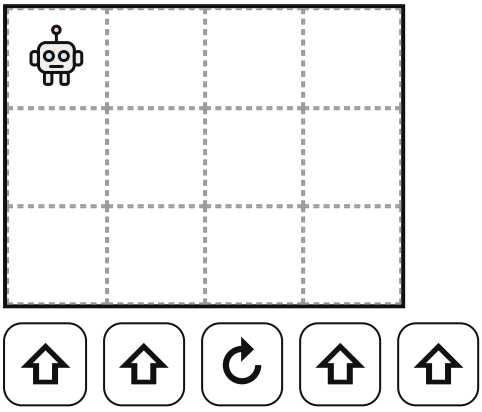
2 Ligue cada máquina ao que ela faz.



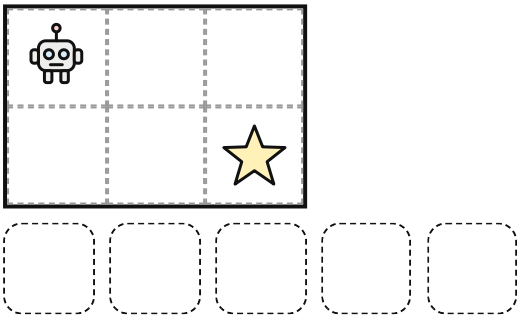
Nome: _____ Data: _____

O robô que anda e gira

1 **O robô olha para a direita. Siga o programa e faça um X onde ele para.**



2 **O robô olha para a direita. Escreva o programa com ⇧, ↻ e ↺ para chegar na estrela.**



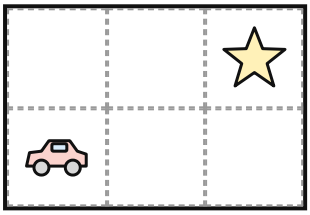
Nome: _____ Data: _____

Jogo: Cada Máquina do Seu Jeito

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

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

2 **O mesmo caminho. Escreva o programa do carro (setas) e do robô (⇧ ↻ ↺). O robô olha para a direita.**







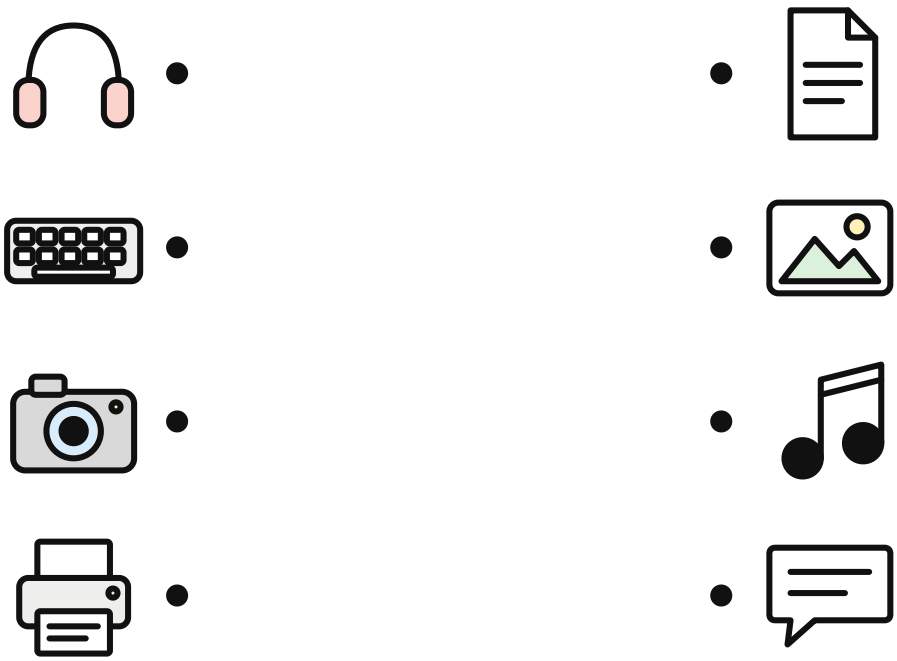
Nome: _____ Data: _____

Hardware: as peças que tocamos

1 Circule as peças que dá para tocar (hardware).



2 Ligue cada peça ao que ela faz.



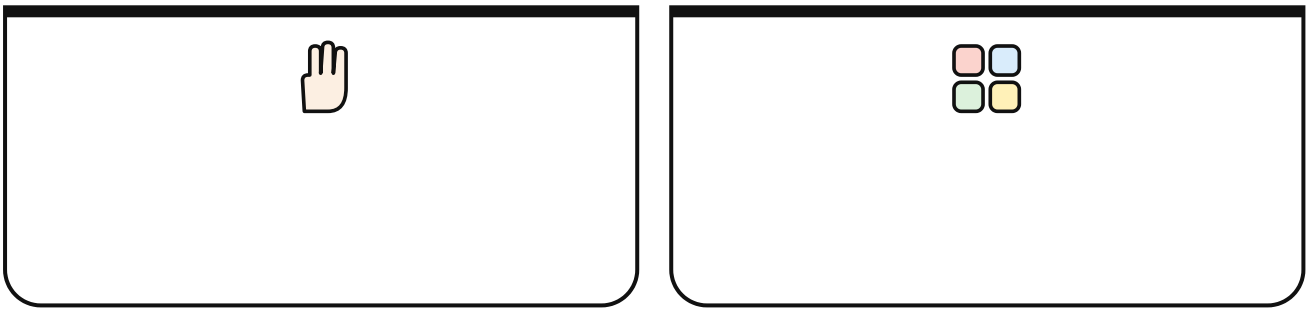
Nome: _____ Data: _____

Software: os programas

1 **Circule o que é software (programa ou arquivo).**



2 **Desenhe na caixa da mão as peças e na caixa do aplicativo os programas: mouse, jogo, fone, vídeo.**



Nome: _____ Data: _____

Jogo: Toca ou Não Toca?

1 Pinte uma estrela para cada fase que você terminou.

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

2 Ligue cada peça ao programa que ela usa.



3 O computador sem nenhum programa mostra um jogo? Circule.

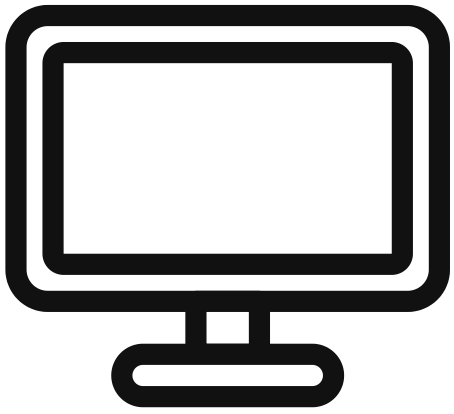


Nome: _____ Data: _____

Computador de sucata

1 **Desenhe o computador do seu grupo e circule de vermelho o hardware.**

2 **Desenhe na tela os programas que o seu computador tem.**



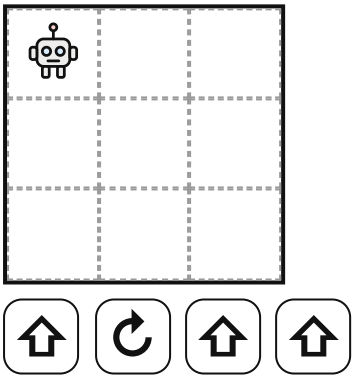
Nome: _____ Data: _____

Revisão e avaliação do 3º bimestre

1 Ligue a máquina ao que ela faz.



2 O robô olha para a direita. Faça um X onde ele para.



3 Circule o hardware.



4 Circule o software.



Nome: _____ Data: _____

Tecnologias da nossa casa

1 Ligue cada tecnologia ao lugar da casa onde ela costuma ficar.



2 Desenhe as tecnologias que você tem na sua casa.

Nome: _____ Data: _____

Tecnologia na escola e na rua

1 Circule as tecnologias que você viu na escola.



2 Ligue cada situação à tecnologia que ajuda.

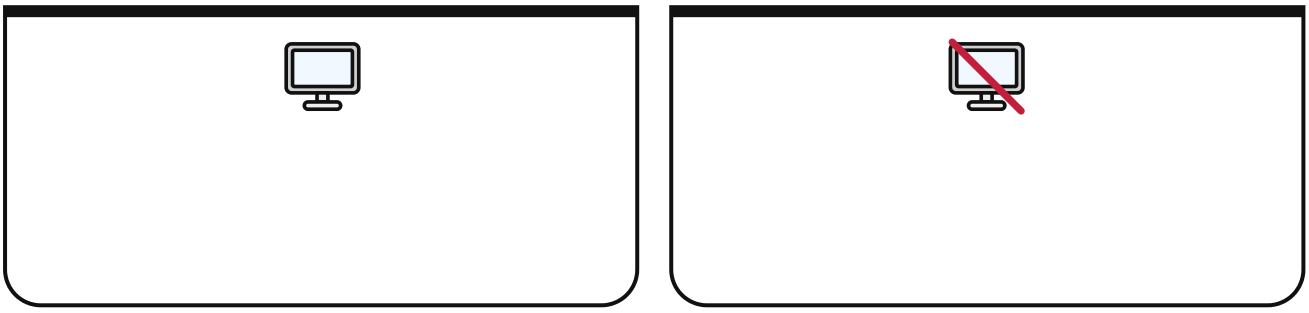


3 Desenhe uma tecnologia que você vê na rua.

Nome: _____ Data: _____

Com tela e sem tela

1 Desenhe na caixa certa: celular, fone, tablet, caixa de som.



2 Circule os que precisam de bateria ou tomada.



Nome: _____ Data: _____

Água e eletricidade

1 **É seguro? Circule o certo ou o errado.**



2 **Desenhe um combinado de cuidado com os aparelhos.**

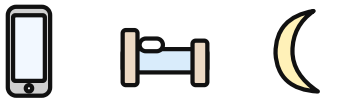
Nome: _____ Data: _____

Cuidar do corpo ao usar telas

1 **Faz bem ou não faz bem? Circule.**





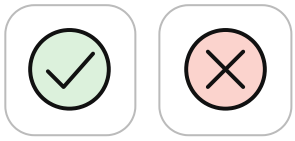


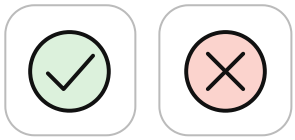
2 **Desenhe uma brincadeira para fazer na pausa da tela.**

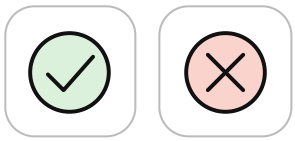
Nome: _____ Data: _____

Cuidar do aparelho

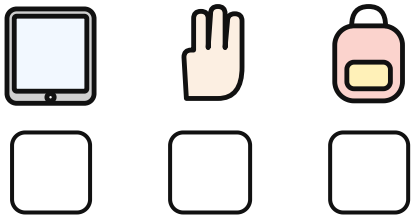
1 Certo ou errado? Circule.

2 Numere: o jeito certo de usar o tablet da escola.



Nome: _____ Data: _____

Projeto: guia de cuidados da turma

1 Circule a tecnologia da sua página.



2 Desenhe para que ela serve.

3 Desenhe um cuidado ao usar essa tecnologia.

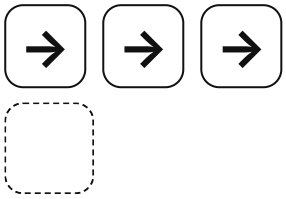
Nome: _____ Data: _____

Avaliação final e festa dos jogos

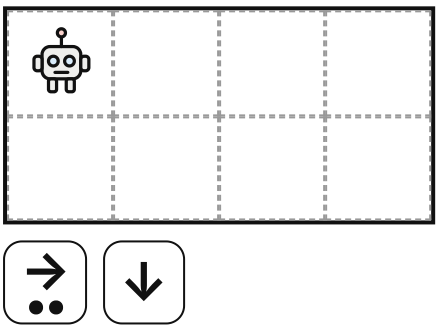
1 Ligue ao contorno.



2 Escreva curto, com bolinhas.



3 Faça um X onde o robô para.



4 Circule o software.



5 Certo ou errado?

