Computação no 3º ano

Caderno do estudante. 32 aulas em 4 bimestres.

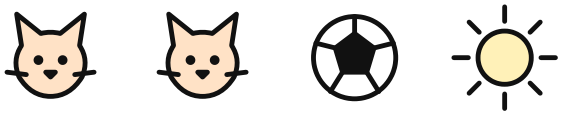
1. Verdadeiro ou falso?
2. A palavra "não"
3. Frases com "e" e com "não"
4. Jogo: É Verdade?
5. Um problema grande em partes
6. Resolver cada parte e juntar
7. Jogo: Uma Parte de Cada Vez
8. Revisão e avaliação do 1º bimestre
9. Repetir até
10. Quantas vezes? Não sei!
11. Programar com "até a parede"
12. Simular antes de executar
13. Jogo: Anda Até Bater
14. Algoritmo em grupo
15. Achando o erro
16. Revisão e avaliação do 2º bimestre
17. Dado e informação
18. Pesquisa na turma
19. O gráfico conta a história
20. Cada dado no seu formato
21. Jogo: Cada Coisa no Seu Formato
22. Entrada e saída
23. Jogo: Entra e Sai
24. Revisão e avaliação do 3º bimestre
25. Navegadores e sites
26. Buscar com boas pistas
27. Criar em formato digital
28. Minha apresentação digital
29. Informação pessoal
30. Jogo: Pensa Antes de Postar
31. Projeto: mural digital da turma
32. Avaliação final e festa dos jogos

Júlia Roberta Quoos Alves · ohtopico.com.br/computacao-ano-a-ano/3-ano/ · uso livre em sala de aula (CC BY-NC-SA 4.0)

Nome: _____ Data: _____

Verdadeiro ou falso?

1 **Olhe a cena. Circule V (verdadeiro) ou F (falso) para cada frase.**



Frase	V ou F
Tem dois gatos.	V F
Tem um cachorro.	V F
É de dia.	V F
Tem mais bolas do que gatos.	V F

2 **Escreva uma frase verdadeira sobre a sua sala.**

_____

_____

Nome: _____ Data: _____

A palavra "não"

1 **Uma figura riscada quer dizer "não tem". Olhe a cena e circule V ou F.**



Frase	V ou F
	V F
	V F
	V F

2 **Reescreva a frase com "não" para ela ficar verdadeira.**

O sol está brilhando à noite.

_____

3 **Desenhe uma placa de "não pode" que você conhece.**

Nome: _____ Data: _____

Frases com "e" e com "não"

1 **Olhe a cena e circule V ou F.**



Frase	V ou F
Tem criança e tem bola.	V F
Tem criança e tem gato.	V F
Não tem gato e tem mochila.	V F
Não tem bola.	V F

2 **Escreva uma frase com "e" que seja verdadeira sobre você.**

_____

_____

Nome: _____ Data: _____

Jogo: É Verdade?

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

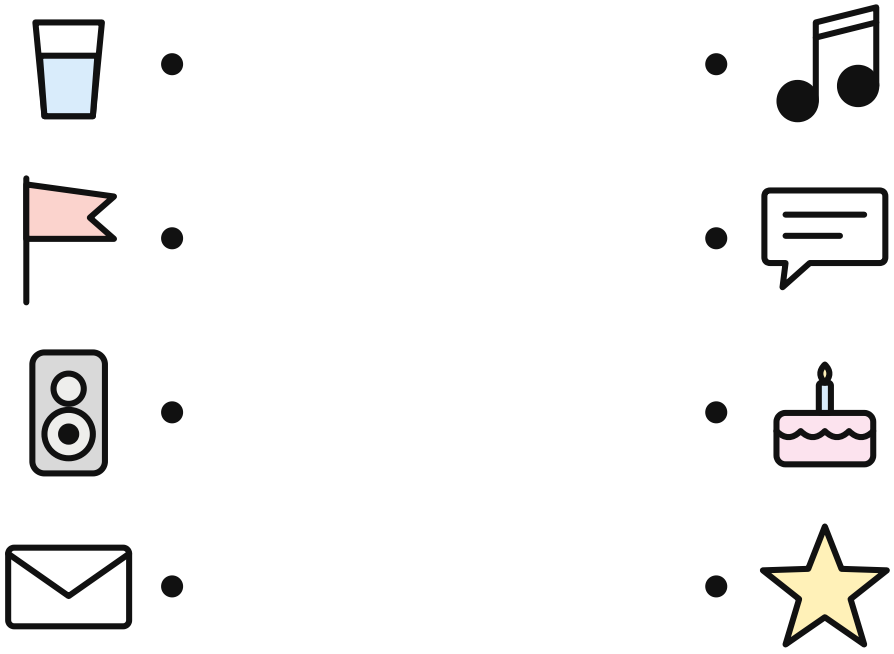
☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

2 **Invente uma fase: desenhe uma cena e escreva uma frase com "não" que seja verdadeira.**

Nome: _____ Data: _____

Um problema grande em partes

1 Ligue cada coisa à parte da festa.



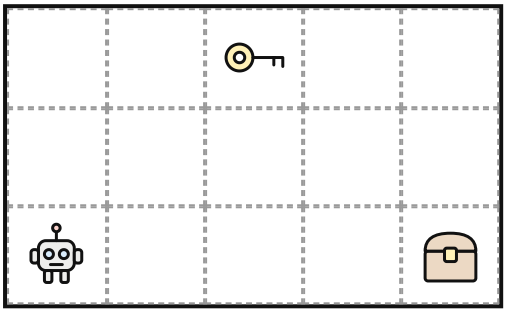
2 Um jogo de videogame tem partes. Escreva ou desenhe três partes de um jogo.

Parte 1	Parte 2	Parte 3

Nome: _____ Data: _____

Resolver cada parte e juntar

1 **O robô precisa buscar a chave e depois abrir o baú. Escreva um programa para cada parte.**







2 **Numere as partes para fazer um sanduíche.**



Nome: _____ Data: _____

Jogo: Uma Parte de Cada Vez

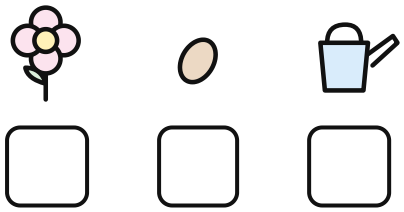
1 Pinte uma estrela para cada fase que você terminou.

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

2 Divida a tarefa "arrumar o quarto" em três partes.

Parte 1	Parte 2	Parte 3

3 Escreva a ordem para plantar uma flor.



Nome: _____ Data: _____

Revisão e avaliação do 1º bimestre

1 **Olhe a cena e circule V ou F.**



Frase	V ou F
Tem dois peixes.	V F
Não tem sol.	V F
Tem peixe e não tem gato.	V F

2 **Reescreva com "não" para ficar verdadeira: "O peixe anda de bicicleta."**

_____

3 **Divida "ir para a escola" em três partes.**

Parte 1	Parte 2	Parte 3

Nome: _____ Data: _____

Repetir até

1 Ligue cada ação ao "até quando".



2 Complete: repita ATÉ...

Pular corda até _____.

Lavar as mãos até _____.

3 Circule a repetição em que você sabe quantas vezes vai repetir.

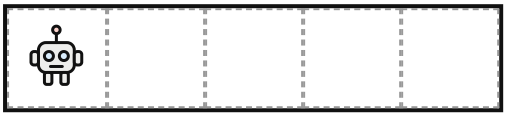
Bata 3 palmas.

Bata palmas até a música parar.

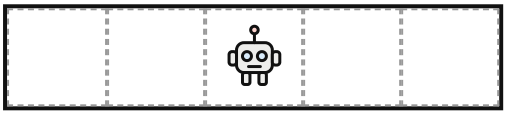
Nome: _____ Data: _____

Quantas vezes? Não sei!

1 **O bloco →| faz o robô andar para a direita até a parede. Faça um X onde cada robô para.**

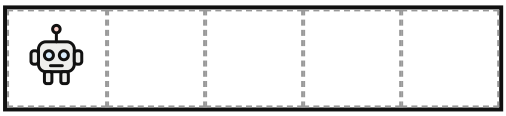








2 **Faça um X onde o robô para com o bloco de 3 repetições.**

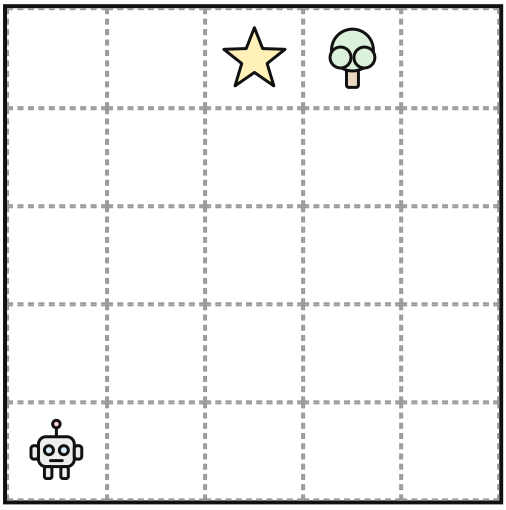




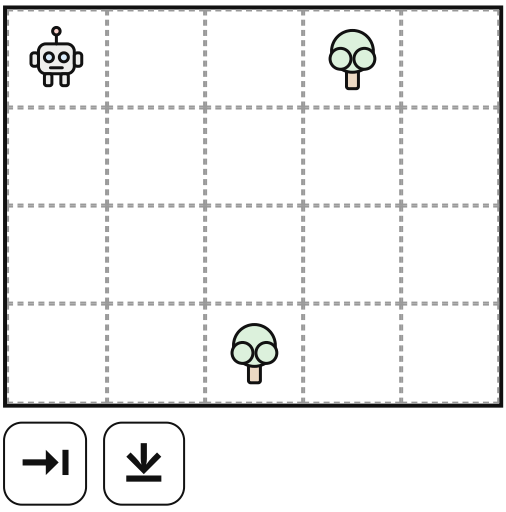
Nome: _____ Data: _____

Programar com "até a parede"

1 **Escreva o programa com os blocos →| |← ⤒ ⤓ (até a parede) para chegar na estrela.**



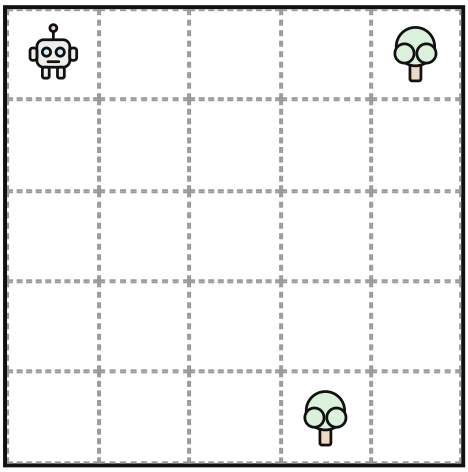
2 **Faça um X onde o robô para.**



Nome: _____ Data: _____

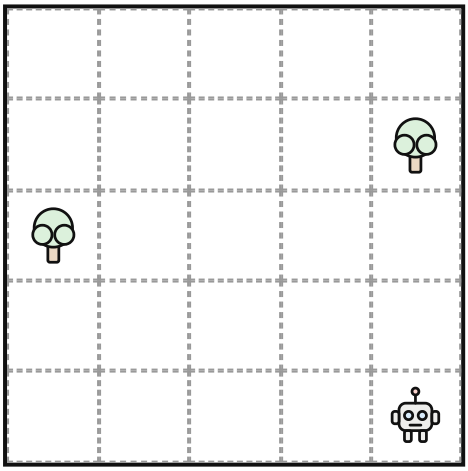
Simular antes de executar

1 Siga o programa e faça um X onde o robô para.





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





Nome: _____ Data: _____

Jogo: Anda Até Bater

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

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

2 **Desenhe a fase mais difícil e o programa que resolveu.**

Nome: _____ Data: _____

Algoritmo em grupo

1 **Escreva o algoritmo do seu grupo. Use pelo menos um "repita até".**

_____

_____

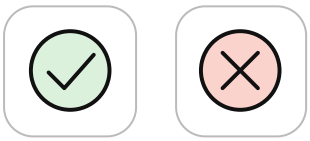
_____

_____

_____

_____

2 **O outro grupo conseguiu fazer a tarefa seguindo o algoritmo?**



3 **O que vocês mudariam?**

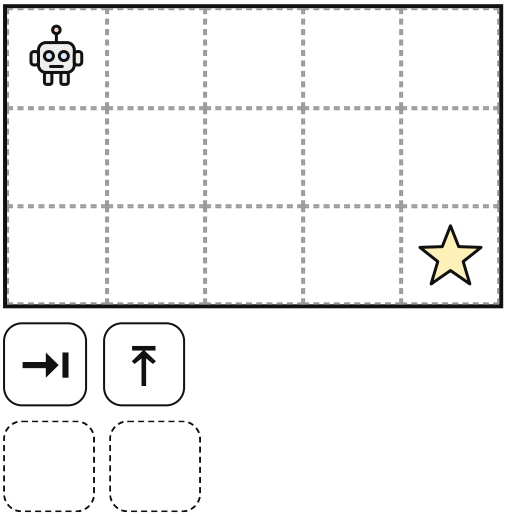
_____

_____

Nome: _____ Data: _____

Achando o erro

1 **O robô deveria chegar na estrela, mas parou no lugar errado. Faça um X no bloco errado e escreva o certo.**



2 **Este algoritmo nunca para. Por quê?**

1. Pegue o copo. 2. Coloque água até o copo ficar vazio.

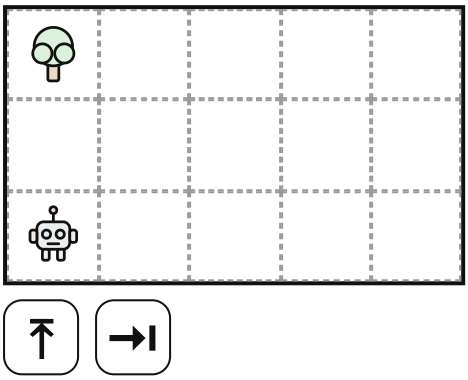
_____

_____

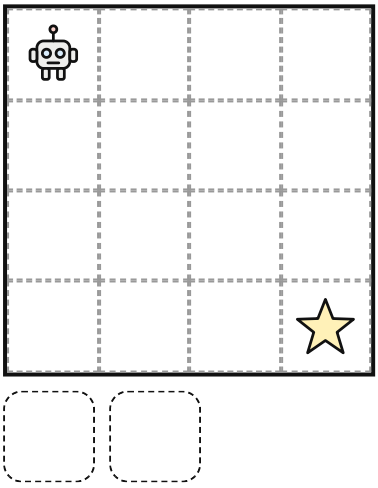
Nome: _____ Data: _____

Revisão e avaliação do 2º bimestre

1 **Faça um X onde o robô para.**



2 **Escreva o programa para chegar na estrela.**



3 **Complete com uma condição: "Mexa o suco até..."**

_____

Nome: _____ Data: _____

Dado e informação

1 **Estes são os dados das frutas do lanche. Conte e complete a tabela.**



Lanche	Quantos
	
	
	

2 **Escreva uma informação que você descobriu.**

_____

_____

Nome: _____ Data: _____

Pesquisa na turma

1 **Registre os votos da turma com tracinhos.**

Bicho	Tracinhos	Total
		
		
		
		

2 **Qual bicho ganhou? Quantas pessoas votaram ao todo?**

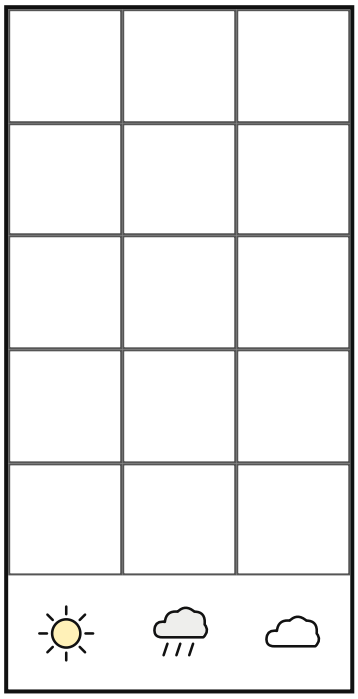
_____

_____

Nome: _____ Data: _____

O gráfico conta a história

1 **Pinte um quadradinho para cada voto: sol 4, chuva 1, nuvem 2.**



2 **Que tempo fez mais? E menos?**

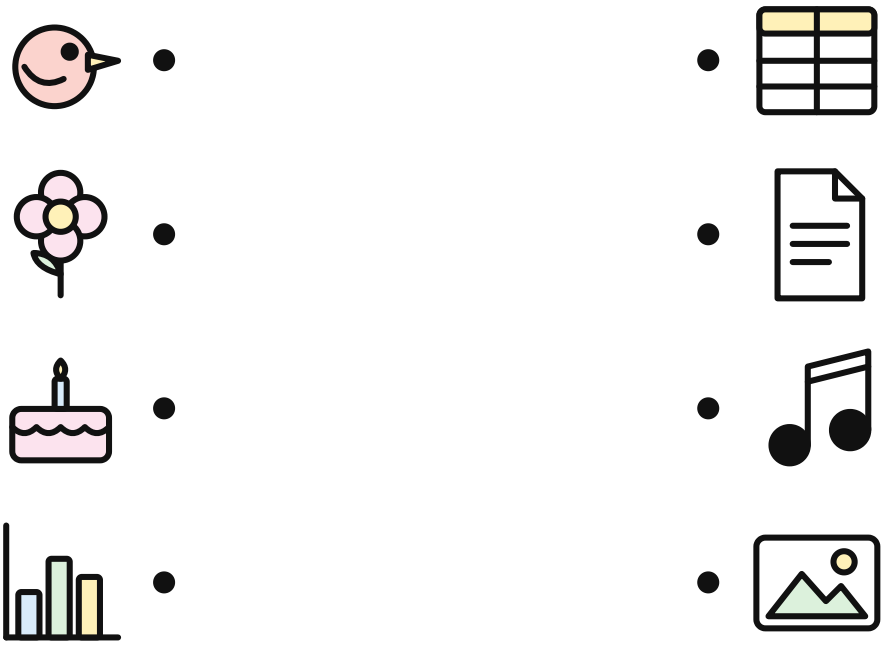
_____

_____

Nome: _____ Data: _____

Cada dado no seu formato

1 Ligue cada informação ao melhor formato.



2 Escreva qual formato você usaria para guardar:

Informação	Formato
A sua voz cantando	
O desenho que você fez	
A lista de nomes da turma	

Nome: _____ Data: _____

Jogo: Cada Coisa no Seu Formato

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

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

2 **Circule de que é feito um vídeo.**



3 **Escolha um assunto de que você gosta e diga um formato para guardar informações sobre ele.**

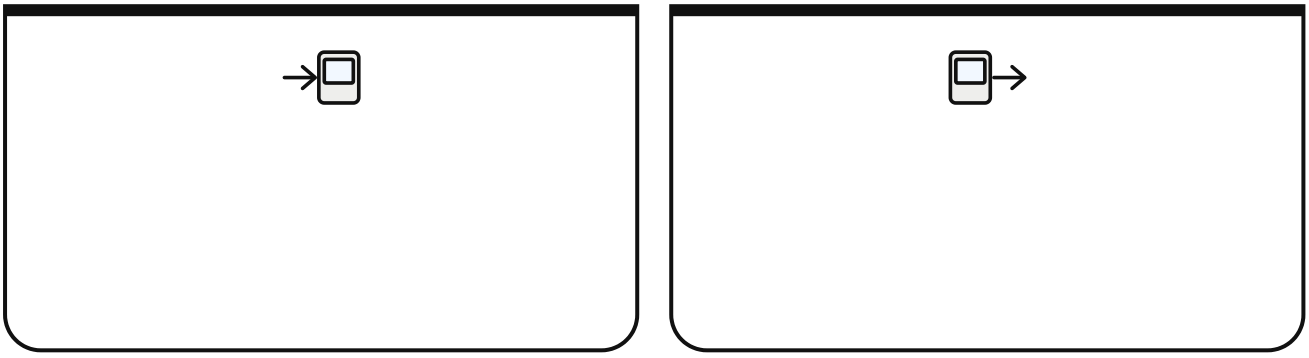
_____

_____

Nome: _____ Data: _____

Entrada e saída

1 **Desenhe cada peça na caixa certa: teclado, tela, mouse, impressora, microfone, caixa de som.**



2 **O tablet tem uma tela que você toca. Ela é de entrada, de saída ou das duas? Explique.**

_____

_____

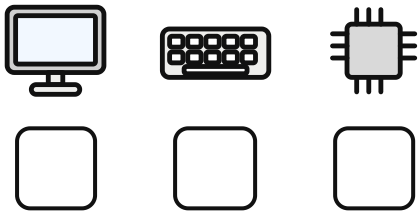
Nome: _____ Data: _____

Jogo: Entra e Sai

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

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

2 **Numere o caminho da informação.**



3 **Escreva uma entrada e uma saída do celular.**

_____

_____

Nome: _____ Data: _____

Revisão e avaliação do 3º bimestre

1 **Conte e escreva a informação: qual brinquedo a turma prefere?**



_____

2 **Ligue a informação ao formato.**



3 **Escreva E (entrada) ou S (saída).**

Peça	E ou S
Teclado	
Impressora	
Microfone	
Tela	

Nome: _____ Data: _____

Navegadores e sites

1 Circule o ícone que lembra um navegador.

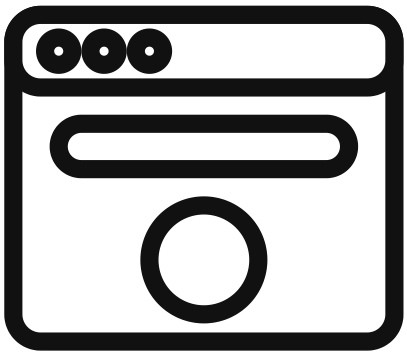


2 Complete: o navegador serve para...

_____

_____

3 Desenhe a página de um site que você gostaria de visitar.



Nome: _____ Data: _____

Buscar com boas pistas

1 **Circule as melhores palavras-chave para a pergunta "Quanto tempo vive uma tartaruga?".**

tartaruga | tartaruga quanto tempo vive | bicho verde

2 **Escreva palavras-chave para descobrir:**

Pergunta	Palavras-chave
Qual é o maior animal do mundo?	
Como se faz um bolo de cenoura?	

Nome: _____ Data: _____

Criar em formato digital

1 **Planeje o seu cartão digital: para quem, o desenho e a mensagem.**

Para quem	Desenho	Mensagem

2 **Pinte o desenho de quadradinhos (pixels): C = vermelho.**

	C		C	
C	C	C	C	C
C	C	C	C	C
	C	C	C	
		C		

Nome: _____ Data: _____

Minha apresentação digital

1 **Planeje a apresentação da sua dupla.**

Assunto	Formato	Por que esse formato?

2 **Desenhe como vai ficar.**

Nome: _____ Data: _____

Informação pessoal

1 **Pinte de vermelho o que é informação pessoal e de verde o que pode compartilhar.**

Informação	Cor
Meu endereço	
Minha cor favorita	
A foto do meu amigo	
O nome da minha escola	
Meu desenho, sem meu nome completo	

2 **Antes de postar a foto de um colega, o que você precisa fazer?**

_____

_____

Nome: _____ Data: _____

Jogo: Pensa Antes de Postar

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

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

2 **Certo ou errado? Circule.**



✓ ✗



✓ ✗



✓ ✗

3 **Escreva uma regra para a turma sobre compartilhar fotos.**

_____

_____

Nome: _____ Data: _____

Projeto: mural digital da turma

1 A minha parte do mural: assunto e formato.

Assunto	Formato

2 Uma curiosidade que eu pesquisei (e as palavras-chave que usei).

_____

_____

_____

3 Revisão de segurança: marque com X.

Pergunta	Sim	Não
Tem o meu nome completo?		
Aparece o meu endereço?		
Tem foto de alguém que não deixou?		

Nome: _____ Data: _____

Avaliação final e festa dos jogos

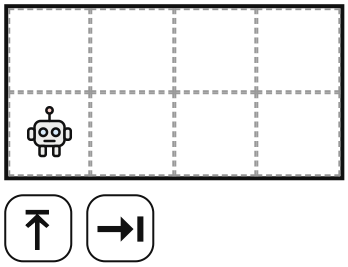
1 **V ou F? Na cena: gato e bola.**



Não tem cachorro. ( )

Tem gato e tem peixe. ( )

2 **X onde o robô para.**



3 **Entrada (E) ou saída (S)?**

Mouse ( ) Tela ( ) Microfone ( )

4 **Formato do canto do pássaro?**



5 **Escreva palavras-chave para descobrir "o que come o panda".**

_____

6 **O que fazer antes de postar a foto de um amigo?**

_____