

Mundo do site

Como usar o jogo nas aulas de Computação e Matemática do 6º ao 9º ano, com a BNCC, o painel da turma e as suas próprias missões.



Júlia Roberta Quoos Alves · ohtopico.com.br/mundo · gratuito, sem cadastro
Licença CC BY-NC-SA 4.0

1. O que é o Mundo

O Mundo do site é um jogo de vila em blocos que funciona no navegador do computador, do tablet e do celular. O estudante cria um avatar, anda pelas vilas, conversa com os moradores, responde perguntas e entra nas casas. Cada casa é um jogo, um simulador ou uma página do site.

Para começar: abra ohtopico.com.br/mundo. Não tem cadastro, nem anúncio, nem coleta de dados. O progresso fica salvo no próprio navegador do estudante.

Como o estudante avança

- Cada vila tem 4 missões: jogar algumas casas, responder perguntas dos moradores, coletar itens e conversar.
- Cumpridas as missões, o portão para a próxima vila se abre. As casas ficam coloridas quando a atividade é concluída. A **Sala da Matemática**, com todos os jogos de Matemática do 6º ao 9º ano, fica aberta desde o início, pelo portão oeste da Vila do Começo.
- Os acertos dão estrelas ★, que compram roupas, móveis e comida para o pet. As compras pedem uma conta de Matemática.
- Cada missão mostra as **habilidades da BNCC** que trabalha (na placa da vila). Os códigos verdes já foram trabalhados.

Funciona sem internet e em computadores compartilhados

- **Sem internet:** depois da primeira visita, o Mundo abre mesmo sem conexão. Só os jogos das casas, que ficam em outras páginas, precisam de internet. No celular, dá para instalar como app pelo Menu.
- **Trocar de aparelho:** no Menu → 📱 Levar para outro aparelho, o estudante gera um código (ou um arquivo) e continua de onde parou em outro computador. Útil no laboratório, quando o computador muda a cada aula.

 **Vila do Começo** 

Bem-vindo! Cada casa desta vila é um jogo. Ela fica cinza até você jogar e vira colorida quando a atividade é concluída. Converse com as pessoas, pegue os livros e diamantes do chão e entre nas casas.

 Nesta vila fica a **Loja de Roupas**: troque suas ★ por coisas novas.

Missões desta fase:

☐ **Jogar 3 jogos**
▼ BNCC: 43 habilidades - 5 trabalhadas

EF02CO04	EF03CO06	EF04CO04	EF04CO05	EF06CO01	EF06CO02	EF06CO03	EF06CO04	EF06CO05
EF06CO07	EF06CO08	EF06CO09	EF06CO10	EF06MA04	EF06MA32	EF06MA34	EF07CO01	EF07CO02
EF07CO04	EF07CO06	EF07CO07	EF07CO08	EF07CO09	EF07CO10	EF07CO11	EF07MA07	EF07MA36
EF08CO02	EF08CO03	EF08CO06	EF08CO08	EF08CO09	EF08CO11	EF09CO01	EF09CO04	EF09CO07
EF09CO08	EF09CO09	EF09CO10	EF09MA22	EM13CO03	EM13CO07	EM13CO12		

☐ **Responder 4 perguntas**
▼ BNCC: 21 habilidades - 5 trabalhadas

EF06CO01	EF06CO02	EF06CO03	EF06CO04	EF06CO05	EF06CO06	EF06CO07	EF06CO08	EF06CO09
EF06CO10	EF06MA01	EF06MA03	EF06MA04	EF06MA05	EF06MA06	EF06MA08	EF06MA24	EF06MA29
EF07MA01	EF07MA05	EF07MA06						

☐ **Coletar 5 itens**

☐ **Conversar com 2 moradores**

2. As vilas e a BNCC

As vilas seguem os anos da BNCC Computação. Os moradores de cada vila fazem perguntas sobre os temas abaixo, com pelo menos 50 perguntas por morador e explicação em cada resposta.

Vila	Ano ou tema	Temas das perguntas e habilidades
Vila do Começo	Primeiros passos · Computação do 6º ano	binário e bits (63) EF06CO01 EF06CO08 algoritmos e o computador (56) EF06CO02 EF06CO03 EF06MA04
Praça dos Números	Matemática do 6º ano	frações (60) EF06MA07 EF06MA10 potências, MDC e MMC (51) EF06MA05 EF06MA06
Bairro dos Padrões	7º ano	matrizes e tabelas (60) EF07CO01 porcentagem (60) EF06MA13 EF07MA02 golpes e senhas (50) EF07CO07 EF08CO10
Cidade das Redes	8º ano	recursão e sequências (53) EF08CO01 EF08MA10 pacotes na rede (60) EF06CO07 EF07CO06 EF08CO06 computação paralela (58) EF08CO05
Vale da Inteligência	9º ano	criptografia (60) EF09CO05 grafos (56) EF07CO04 EF09CO01 IA e acurácia (57) EM13CO10 EF09CO10 lógica booleana (50) EF09CO03
Laboratório dos Simuladores	IA, estatística e arquitetura	hexadecimal (60) EF06CO08 neurônio artificial (60) EM13CO10 regressão linear (60) EM13CO11 EM13CO12 pipeline do processador (60) EF08CO05 EM13CO03
Campus do Ensino Médio	Redes, banco de dados e IA	endereços IP (51) EM13CO07 consultas SQL (53) EM13CO13 estatística (60) EM13CO12 EF08MA25 busca e eficiência (50) EM13CO03 EF08CO03 Python (50) EM13CO01 EM13CO02
Escola dos Professores	Guias, formação e mentoria	BNCC Computação (50) prompts (53) IA na educação: verdade ou mito (50) planejamento de aula (55) avaliação da turma (60)
Sala da Matemática	Matemática do 6º ao 9º ano	frações (60) EF06MA07 EF06MA10 potências, MDC e MMC (51) EF06MA05 EF06MA06 porcentagem (60) EF06MA13 EF07MA02

Além das perguntas, as casas trazem os jogos e simuladores do site, cada um com as suas habilidades. A lista completa de cada missão aparece na placa da vila, dentro do jogo.

3. Modo turma e painel

O site não tem servidor nem login. A turma manda o progresso para você por um **código**, e o painel junta os códigos no seu navegador.

- 1 Escolha um código para a turma, por exemplo **8A-2026**, e passe para os estudantes.
- 2 No jogo, cada estudante abre  **Menu** →  **Modo turma**, escreve o nome e o código da turma e toca em **Gerar código de progresso**.
- 3 O estudante copia o código e envia pelo canal da turma (Classroom, WhatsApp, formulário).
- 4 Você abre ohtopico.com.br/material-didatico/turma-mundo.html e cola todos os códigos de uma vez.
- 5 O painel mostra o ranking, as fases e os jogos de cada um, as missões, os projetos coletivos e as **habilidades da BNCC trabalhadas**, com quem ainda não trabalhou cada uma.

O código é assinado: se alguém editar os números, o painel avisa. O código não atualiza sozinho; peça um novo quando quiser ver o progresso atual. A planilha (CSV) baixa tudo para o seu controle de notas.

Habilidades da BNCC trabalhadas

Cada missão do Mundo é marcada com as habilidades da BNCC que trabalha. Uma habilidade conta para o estudante quando ele conclui um jogo, acerta uma pergunta, resolve o mistério ou acerta uma missão sua com aquela habilidade. O número entre parênteses é quantas vezes.

Habilidade	O que é	Estudantes	Quem ainda não trabalhou
EF06CO01	Tipos de dados	3/4	Davi
EF06CO02	Linguagem de programação	4/4	✓ todos
EF06CO03	Linguagem de programação	4/4	✓ todos
EF06CO08	Gestão de dados	3/4	Davi
EF06MA04	Fluxograma	4/4	✓ todos
EF07CO07	Segurança cibernética	2/4	Caio, Davi
EF08CO10	Segurança em ambientes virtuais	2/4	Caio, Davi
EF09CO04	Segurança cibernética	1/4	Bia, Caio, Davi

4. Missões da professora

Você escreve perguntas suas e o Mundo vira o lugar da revisão da semana.

- 1 No painel da turma, desça até  **Missões da professora**.
- 2 Escreva o título, o código da turma e até 10 perguntas de múltipla escolha, com explicação opcional.
- 3 Se quiser, marque as **habilidades da BNCC** da missão (por exemplo, **EF07CO07**). O painel sugere os códigos enquanto você digita.
- 4 Toque em **Gerar código da missão** e envie o código para a turma.
- 5 No jogo, o estudante abre  **Menu** →  **Missões da professora**, cola o código e responde.
- 6 O resultado volta no código de progresso e aparece numa tabela no painel. Conta a primeira resposta de cada pergunta.

Outras atividades prontas no Mundo

Atividade	Onde fica	O que trabalha
 Mistério de cibersegurança	Bairro dos Padrões	Phishing, senhas, golpes em massa e domínios falsos (EF07CO07 , EF08CO10 , EF09CO04)
 Oficina de código	Menu	Programação em blocos com 10 níveis para o robô e o pet
 Feira da vila	Menu	Oferta e procura: o preço cai a cada venda, e a venda pede uma conta
 Banco	Praça dos Números	Poupança, juros compostos e metas
 Projetos coletivos	Vila do Começo	A turma doa itens para construir a biblioteca, o laboratório, a horta e o observatório
 Missões dos jogos	Menu	Pares de jogos do site que dão roupas exclusivas para o avatar

5. Sugestões de aula

Primeira aula: conhecer o Mundo (50 min)

10 min de combinados (o que é, como salvar, o código da turma). 30 min de exploração livre na Vila do Começo, com a meta de cumprir as 4 missões. 10 min finais: cada um gera o código de progresso e envia.

Revisão antes da avaliação (50 min)

Crie uma missão da professora com 8 a 10 perguntas do conteúdo, marcada com as habilidades. A turma responde no Mundo e você olha a tabela do painel para ver as perguntas que mais erraram e retomar na aula seguinte.

Cibersegurança (2 aulas)

Aula 1: em duplas, a turma resolve o mistério do Seu Juca no Bairro dos Padrões e anota cada pista. Aula 2: roda de conversa sobre as pistas e produção de um cartaz "Como não cair em golpe" para a escola.

Educação financeira na feira (50 min)

Cada dupla vende na feira e registra numa tabela o preço de cada venda. Depois, a turma faz um gráfico do preço caindo e discute por que isso acontece (oferta e procura).

Projeto da turma (ao longo do bimestre)

Escolham juntos um projeto coletivo (horta com sensores, observatório...). Cada estudante contribui com itens das atividades, e o painel mostra quanto falta. Quando a turma completa, você gera o código de conclusão e todos ganham a construção na vila.

Dica: no início de cada aula, projete o ranking do painel (botão de projetor) e celebre quem avançou e quem ajudou no projeto coletivo, não só quem tem mais pontos.

6. Perguntas frequentes

Precisa de laboratório?

Não. O Mundo funciona no celular e em computadores simples. A turma pode jogar em duplas ou em casa, e você acompanha pelos códigos.

O Mundo coleta dados dos estudantes?

Não. O progresso fica no aparelho do estudante. O código de progresso leva só o nome que ele escreveu, os pontos e as habilidades, e chega a você apenas se ele enviar.

E se o estudante limpar o navegador ou trocar de computador?

Ele perde o progresso daquele aparelho, a não ser que tenha guardado um código em . Levar para outro aparelho. Peça que guardem o código ou o arquivo ao fim de cada aula.

Funciona sem internet?

Sim, depois da primeira visita com internet. As perguntas, as missões, a casa, o pet, a feira e o mistério funcionam offline. Os jogos das casas abrem outras páginas e precisam de conexão.

Posso usar com outras turmas e escolas?

Sim. O jogo e o material são gratuitos (CC BY-NC-SA 4.0). Para formar a equipe da escola ou da rede, veja a formação continuada em ohtopico.com.br/formacao-continuada.

Links

Jogo: ohtopico.com.br/mundo

Guia online: ohtopico.com.br/mundo/professores

Painel da turma: ohtopico.com.br/material-didatico/turma-mundo.html

Material da BNCC Computação: ohtopico.com.br/material-didatico/bncc