



Região Autónoma
da Madeira
Governo Regional

Secretaria Regional
de Educação



CAP3R

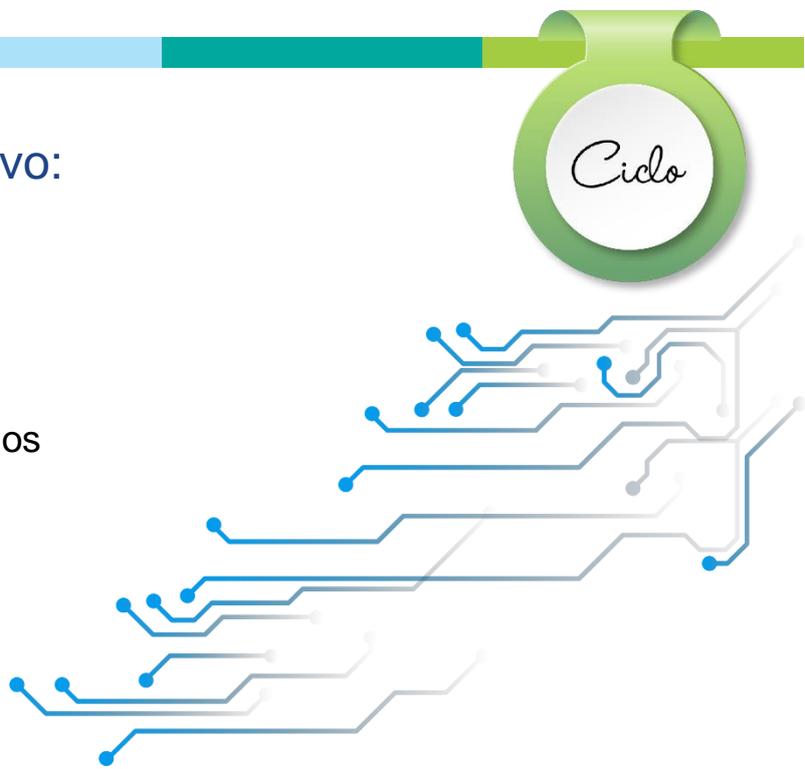
Cubetto

Pensamento Computacional

Características do Recurso Educativo:

- Categoria: Pensamento Computacional
- Tipo de Recurso: Atividade Prática
- Duração: 90 min
- Destinatários: Pré-Escolar, 1.º e 2.º Ciclos
- Ano de Criação: 2017

Ciclo



Material
- Papel Cenário
- Marcadores
- Tesoura
- Lápis de cor
- 3D net Template
- Cola

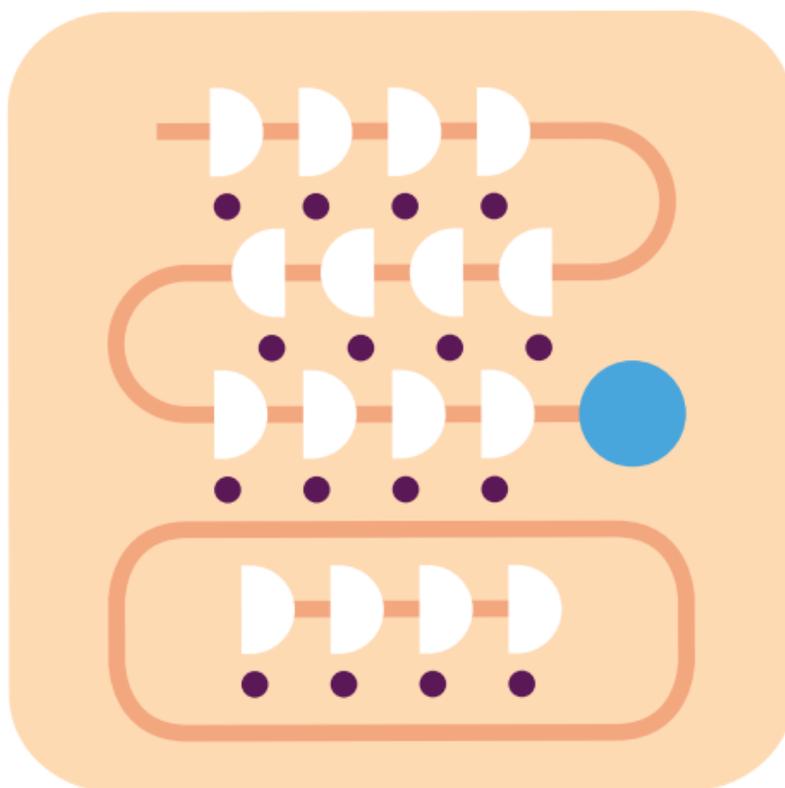
Tempo
45min criar o cenário +45 min atividade do labirinto
Grau de dificuldade: fácil

Instruções
Passo 1- Corta um pedaço grande de papel cenário
Passo 2- Escolhe a cor do marcador e recria o labirinto descrito na Figura 1. Atenção usa a régua para manter os tamanhos equivalentes a cada casa do mapa-aventura.
Passo 3- Recorta o 3D net template e constrói os objetos.
Passo 4- Coloca o Cubetto no cenário que acabaste de criar na posição inicial.
Passo 5- Agora, escreve um programa para o Cubetto Rato apanhar o seu queijo.

Programar o Cubetto

Passo 6- Escreve a sequência de instruções

Passo 7- Pinta a sequencia de instruções



Verde – Frente; Amarelo – Esquerda; Vermelho – Direita; Azul - Função

Soluções possíveis:

Anda para frente 1 vez- Vira a esquerda, Anda para a frente 3 passos- vira a direita- Anda para a frente dois passos- Vira a esquerda- Anda para a frente 4 passos- Vira a direita- Anda para a frente 5 passos- Chega ao queijo.

