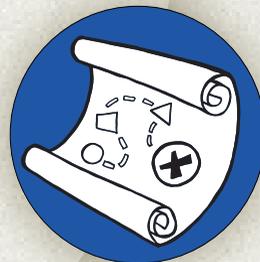


# PROGRAMAÊ!

UM GUIA PARA CONSTRUÇÃO  
DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL



# Em busca do tesouro perdido...



A educação física para os anos iniciais fundamenta-se em uma ação pedagógica crítica de “dimensões cultural, social, política e afetiva, presentes no corpo vivo, isto é, no corpo das pessoas, que interagem e se movimentam como sujeitos sociais e como cidadãos.” (PCN, 1997, p. 22). Nesse sentido, a disciplina contempla os múltiplos conhecimentos que foram e são produzidos socialmente acerca do corpo e do movimento.

A proposta dessa sequência didática é utilizar o pensamento computacional criativo através de uma atividade desplugada; ela é corporal, lúdica, de raciocínio lógico e colaborativa focada na realização de atividades organizadas por etapas e sequências que possibilitam uma prática pedagógica.

A aptidão física nesta atividade é abrangente e envolve a prática corporal e resolução de problema.



Desenvolver a coordenação motora; Apurar a percepção do espaço em seu entorno; Apurar e desenvolver a lateralidade; Praticar ações de colaboração; Organizar o pensamento crítico e autônomo.



Fundamental I - 4º e 5º anos.



Educação Física – Fundamental I.



6 aulas.



Os conteúdos trabalhados serão coordenação motora, lateralidade, trabalho coletivo, raciocínio lógico, pensamento computacional e criativo, desempenho corporal e atitude cooperativa.



Fita crepe;  
Folha colorida;  
Lápis, caneta, borracha, giz branco e colorido;  
Fita de tecido colorida;  
Outros materiais poderão ser acrescidos conforme a disponibilidade de recursos a que o professor tenha acesso.

# Passo a passo



A atividade computacional desplugada poderá ser realizada em qualquer espaço físico amplo e seguro da escola, como a quadra poliesportiva ou pátio da escola.

## PASSO 1

Organize os alunos em um círculo para explicar a atividade “Em busca do tesouro perdido...”, que será realizada nas próximas aulas. Os alunos serão divididos em grupos de 4 pessoas (em uma turma com 36 alunos teríamos 9 grupos). Tempo estimado: 1 aula.

## PASSO 2

Mantenha os alunos em seus grupos. Cada grupo terá uma cor ou objeto que identifique seus membros (neste momento os alunos vão produzir esta identificação). Cada integrante do grupo colocará a sua identificação depois de produzida. Nesta etapa, os alunos decidirão qual dupla do seu grupo será a executora dos comandos. (Tempo estimado: 1 aula).

## PASSO 3

Organize os alunos para que realizem uma atividade de coordenação motora (como a brincadeira vivo ou morto), para que os alunos atendam aos seus comandos, como, por exemplo: agache, olhe para a

direita, ande 3 passos à frente, etc. Os alunos deverão atender aos comandos e, de forma sincronizada, executá-los. Caso um aluno erre, o mesmo perceberá que não está de acordo com o grupão. Esta atividade lúdica promoverá um “treino” para os alunos se prepararem para o desafio da atividade computacional desplugada “Em busca do tesouro perdido...”. (Tempo estimado: 1 aula)

## PASSO 4

Em continuidade, a atividade será dividida em duas fases. Organize os alunos da seguinte forma: dois alunos irão ler os comandos e outros dois alunos os executarão. Nesta etapa, os alunos realizarão a fase 1 do desafio: decifrar o enigma 1 – montagem de um quadrado.

## PASSO 5

Em continuação à atividade, os alunos realizarão o desafio da fase 2, o enigma 2 - Empilhar figuras. (Tempo estimado: 1 aula)

## PASSO 6

Nesta etapa, os alunos já deverão estar com as duas fases vencidas. Decifrados os enigmas 1 e 2, o professor deverá apontar o grupo vencedor desta etapa.

## PASSO 7

Para finalizar, o grupo deverá encontrar na caixa de papelão as letras que formam a palavra TESOURO. (Tempo estimado: 1 aula)

### PRODUTO FINAL:

O produto final desta sequência didática será a conquista do tesouro decorrente da superação das fases em forma de enigmas.



### AVALIAÇÃO

A avaliação será processual e formativa, ao decorrer do desenvolvimento das etapas.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: educação física. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, – Brasília: MEC/SEF, 1997.

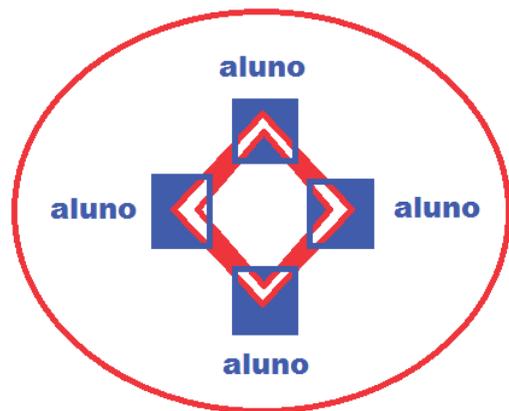
### TUTORIAL

Neste tutorial, o professor encontrará informações complementares para a execução das etapas no item Desenvolvimento.

**Para a etapa 1:** nesta etapa é importante esclarecer aos alunos que se trata de uma atividade diferenciada, que promoverá um aprendizado criativo e divertido com a interpretação e execução de comandos a partir do mapa do tesouro. Neste momento, os sentidos serão desafiados com os obstáculos, promovendo-se o trabalho coletivo e em equipe.

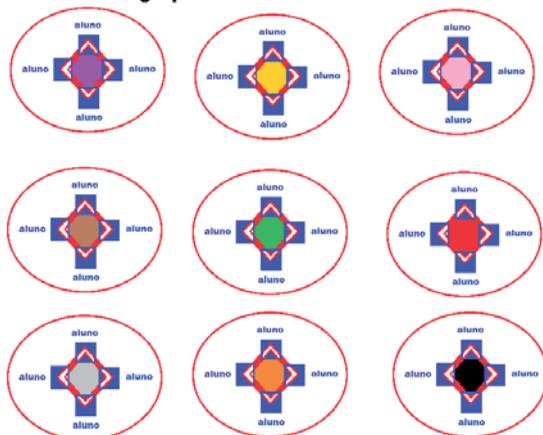


### Grupo com 4 alunos



**Para a etapa 2:** o(a) professor poderá utilizar uma fita com nove cores diferentes ou as cores das canetas hidrográficas (canetinhas) para escrever os nomes dos grupos. O(a) professor encontrará a melhor forma para animar os alunos neste processo de identificação. É importante nesse momento manter os alunos organizados em seus respectivos grupos para facilitar a dinâmica da realização da etapa.

### 9 grupos com cores diferentes



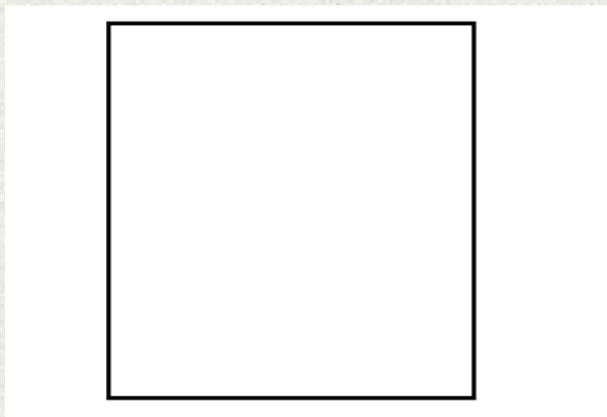
**Para a etapa 3:** nesta etapa, o professor deverá certificar-se de que alguns comandos comuns são entendidos por todos, tais como, direita, esquerda e “gire para o lado do seu ombro direito”, “gire para o lado do seu ombro esquerdo”, etc.



**Para a etapa 4:** Enigma 1 – Todos os comandos irão resultar na montagem de um quadrado.

1. Marque um "X" no chão para iniciar a atividade;
2. Dê meio giro com todo o seu corpo para a esquerda, na direção do seu ombro esquerdo;
3. Caminhe 4 passos para a frente;
4. Risque o caminho percorrido com um giz e marque um "X" ao final dos 4 passos;
5. Dê meio giro com todo o seu corpo para a direita, na direção do seu ombro direito;
6. Caminhe 4 passos para a frente;
7. Risque o caminho percorrido com um giz e marque um "X" ao final dos 4 passos;
8. Dê meio giro com todo o seu corpo para a direita, na direção do seu ombro direito;
9. Caminhe 4 passos para a frente;
10. Risque o caminho percorrido com um giz e marque um "X" ao final dos 4 passos;
11. Dê meio giro com todo o seu corpo para a direita, na direção do seu ombro direito;
12. Caminhe 4 passos para a frente;
13. Risque o caminho percorrido com um giz e marque um "X" ao final dos 4 passos.

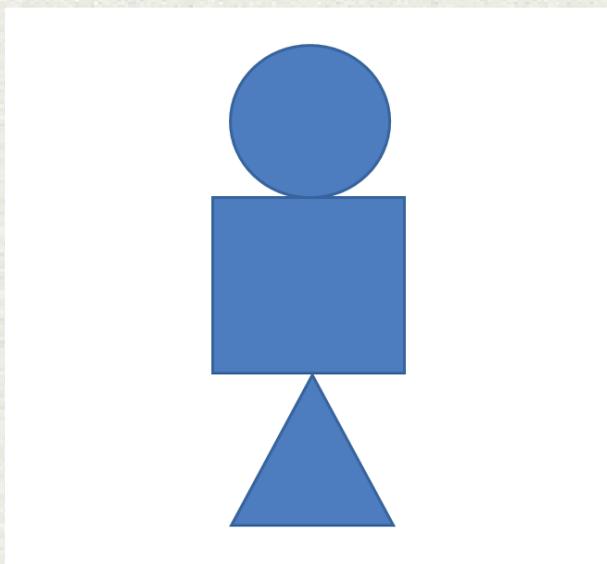
### Resultado do Enigma 1: Figura de um quadrado



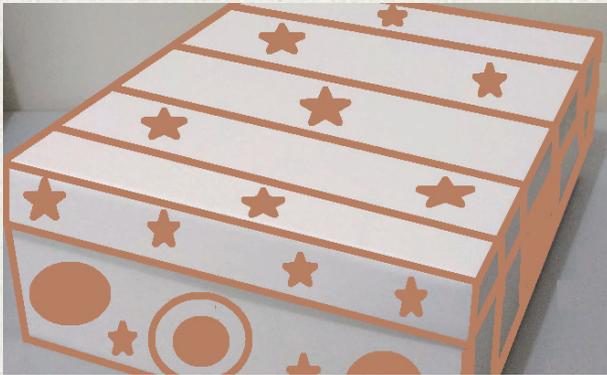
**Para a etapa 5:** Enigma 2 – Empilhar figuras

1. Desenhe um círculo em volta dos seus pés;
2. Saia de dentro do círculo;
3. Desenhe um quadrado e encoste um dos lados do quadrado no círculo;
4. Desenhe um triângulo e encoste uma das pontas no lado do quadrado que ficou para baixo;
5. Confira a sequência de cima para baixo (figuras empilhadas): primeiro o círculo, depois o quadrado e no final o triângulo.

**Resultado do Enigma 2: três figuras empilhadas**



**Para a etapa 6:** Para finalizar a atividade computacional desplugada, o professor deverá preparar com antecedência o “Baú” onde os alunos encontrarão o tesouro perdido. Para isso, poderá decorar a caixa de papelão (caixa de sapato ou qualquer outra caixa com tampa) como no modelo deste site: [http://www.ehow.com.br/bau-tesouro-caixa-sapato-como\\_25573/](http://www.ehow.com.br/bau-tesouro-caixa-sapato-como_25573/). Dentro do baú ficarão as letras que formam a palavra TESOURO, as quais poderão ser impressas no computador, feitas em E.V.A., cartolina, entre outros. Vence o grupo que montar primeiro a palavra “TESOURO”.



**Prof. Fabrício Luiz Keishi Nakama**

Pedagogo e graduado em Educação Física pela Universidade Cruzeiro do Sul. Professor de educação física no ensino fundamental e médio na rede pública de ensino do estado de São Paulo.

Anotações

