

Role-play para a Prática da Programação



Role-play 1:

Peça às crianças que imaginem que um amigo seu é um ROBOT. Agora, peça que lhe deem instruções para que o “robot” possa realizar alguma tarefa, como as descritas neste cartão de atividade.

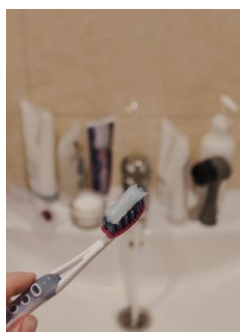


Role-play 2:

Peça às crianças, em pares, que deem instruções a outras crianças. As crianças que recebem as instruções devem usar a mímica e recorrer aos movimentos de forma sequencial de modo a seguir as suas instruções fornecidas.



Escovar os dentes!



- Passo 1:
- Passo 2:
- Passo 3:
- Passo 4:
- Passo 5:
- Passo 6:
- Passo 7:

Preparar a roupa para vestir



- Passo 1:
- Passo 2:
- Passo 3:
- Passo 4:
- Passo 5:
- Passo 6:
- Passo 7:

Preparar os teus cereais!



- Passo 1:
- Passo 2:
- Passo 3:
- Passo 4:
- Passo 5:
- Passo 6:
- Passo 7: