


| Tópico | ANIMAÇÃO PROFISSIONAL | |
|--|--|--|
| Descrição da Aula | Aplicar Eventos e Comportamento para criar narrativas profundas voltadas aos personagens. As crianças desenvolvem uma tremenda confiança como criadores ao aplicarem códigos para controlar objetos e personagens na tela. | |
| Aula | ADV-C7 | |
| Duração da Aula | 50 min | |
| Objetivo | <ul style="list-style-type: none"> Animar objetos controlando seu comportamento por meio de código. | |
| Recursos Necessários | <ul style="list-style-type: none"> Recursos da Professora <ul style="list-style-type: none"> Use suas credenciais de login do Code.org Fone de ouvido com microfone Bloco de notas e Caneta Recursos do Aluno <ul style="list-style-type: none"> Use suas credenciais de login do Code.org Fone de ouvido com microfone (opcional) Bloco de notas e Caneta | |
| Estrutura da aula | Introdução Atividade Dirigida pela Professora Atividade Dirigida pelo Aluno Fechamento Dicas e Sugestões do Projeto | 2 Min 8 Min 30 Min 5 Min 5 Min |
| <p>O MIT App Inventor ainda não existe para o IOS, então use qualquer telefone Android para testar os aplicativos.</p> <p>A professora deve baixar o aplicativo MIT para testar antes da aula na Referência da Atividade da Professora 1</p> | | |
| <div>Inicie a vídeo chamada de</div> | | |
| <div>SESSÃO DE INTRODUÇÃO - 2 min</div> | | |
| <div>  <p>A professora inicia apresentação de slides dos slides 1 a 16. Consulte as anotações da oradora e siga as instruções em cada slide.</p> </div> | | |

ATIVIDADE DA PROFESSORA



- 8 min

A Professora Inicia o Compartilhamento de Tela

Dizer



Como sempre, farei algumas atividades de programação para você começar e, em seguida, você dará continuidade ao restante.

Em termos de programação, todos os personagens e objetos inanimados ou não reais que daremos vida usando animação são chamados de **Sprites**.

Sprite é qualquer personagem ou objeto na tela que pode ser movido e alterado.

Aqui está um sprite chamado Alien!

Os sprites tem propriedades, como Nome, Traje e Localização, que você pode definir.

Podemos alterar o tamanho do Sprite usando o bloco '**Definir Sprite**'.

O comportamento do Sprite também pode ser controlado e definido.

Vamos entender como o código funciona.



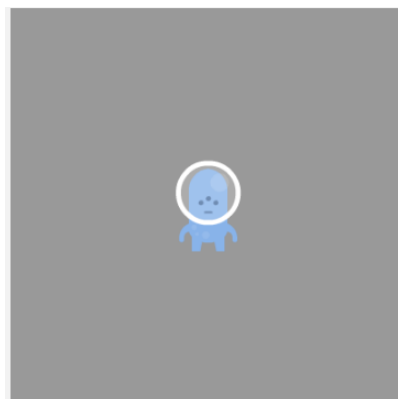
Fazer



Peça ao aluno para entrar no modo de **Tela Cheia**.

Explique essas atividades para o aluno durante a execução.

[Atividade do Aluno 1- FESTA ALIENIGENA](#)



Quando executamos o código, o **fundo** é definido para uma cena de filme de ficção científica.

O bloco **Fazer novo Sprite** é usado para criar um sprite chamado **Alien Azul** com traje de **alien** em um local na tela.

Você pode alterar a **localização** do Sprite clicando em



no bloco de código, que mostrará a tela. Clique no local da tela onde deseja que seu sprite seja colocado.

O próximo bloco define o **comportamento** do sprite **Alien Azul** ao ocorrer o evento "**clique**", para que quando o Alien Azul for clicado, ele comece **a patrulhar para cima e para baixo**.

Portanto, este código cria um sprite de alienígena e dá a ele um comportamento quando o alienígena for clicado.

Agora você pode me dizer o que acontecerá quando eu executar o código?

Excelente!

Podemos controlar e alterar a animação do **Alien Azul** dando a ele um comportamento diferente.

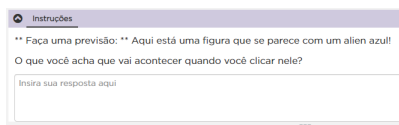
Vamos ver como fazer isso na nossa próxima atividade.



Clique no ícone e mude a localização do sprite para ajudar o aluno a entender.

Solução 1

Insira **patrulhar para cima e para baixo** na caixa de texto



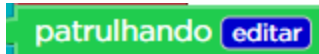
Pressione **Executar** e então Clique no **alien** para ver como ele se comporta de acordo com o código Clique em **Concluir**

Concluir

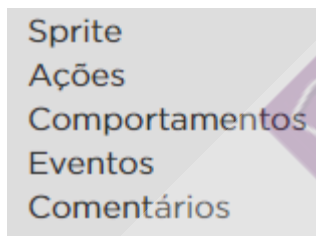
[Atividade da Professora
2-FESTA ALIENÍGENA](#)

Solução da Atividade 2:

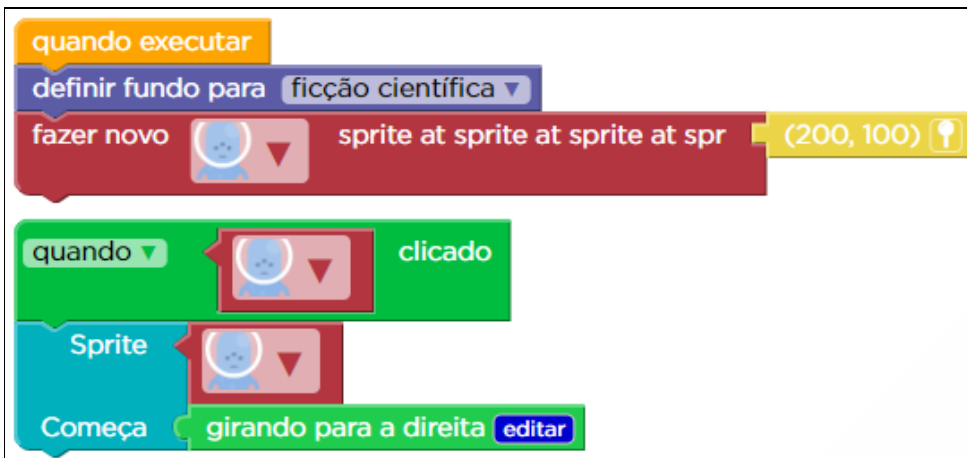
1. Clique no bloco de patrulhamento e pressione **Delete**:



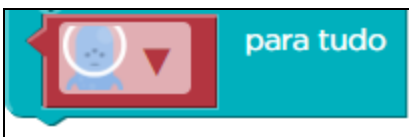
2. Agora vá para a aba **Comportamentos** à esquerda e selecione **girando para a direita**.




Código completo:



Lembre-se de que mesmo se o evento for chamado apenas uma vez, o comportamento continuará até que você diga para PARAR. Para parar, você precisa usar o bloco azul "para tudo".



A professora inicia apresentação de slides  **dos slides 17 a 18.**
Consulte as anotações da oradora e siga as instruções em cada slide.



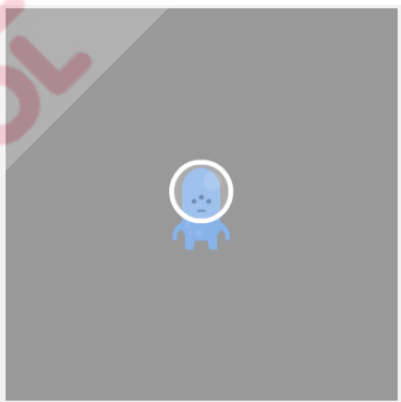
A Professora Para de Compartilhar a Tela

ATIVIDADE DO ALUNO  **- 30 min**

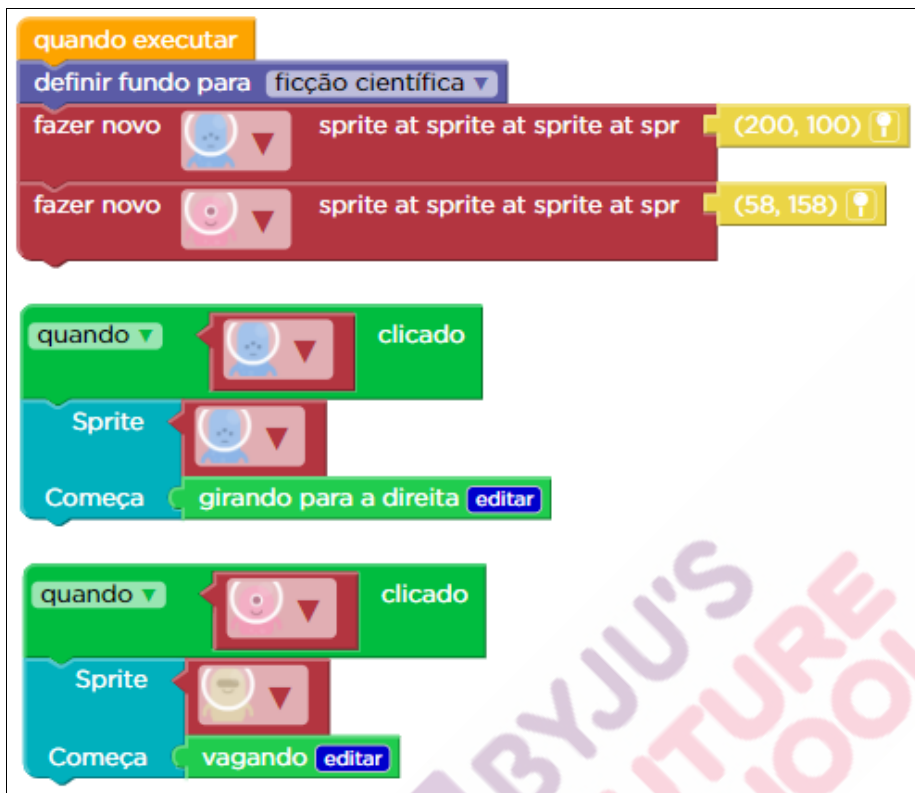
O Aluno Inicia o Compartilhamento de Tela

Agora é a sua vez.

- Peça ao aluno para pressionar a tecla ESC para voltar ao painel
- Oriente o aluno a iniciar o compartilhamento de tela
- A professora entra em modo de Tela Cheia

| <p>Dizer</p>  | <p>Fazer</p>  |
|---|---|
| <p>Agora, seu objetivo é criar uma festa de dança alienígena interativa usando objetos com interações entre personagens com base na interação ou entrada do usuário.</p> <p>Aderindo às boas práticas de programação que aprendemos na aula 1, temos que seguir os passos seguintes:</p> <p><u>Passo 1:</u> Defina um propósito Nosso objetivo aqui é criar várias interações usando personagens alienígenas para gerar uma animação de Festa Dançante Alienígena</p> <p><u>Passo 2:</u> Projete de acordo com o propósito Para este exercício, precisamos criar 3 objetos alienígenas com trajes variados e eventos 'Clicar' definidos para responder à interação do usuário com o comportamento de dança.</p> <p><u>Passo 3:</u> Escreva o código correspondente aos requisitos do elemento de design.</p> <p>Como você pode ver, o fundo já está definido e um personagem já foi adicionado. Precisamos de mais um personagem, então o que fazemos?</p> <p>Nosso código deve criar um novo objeto usando o "Fazer Novo Sprite", dar a ele um traje de "Alien Rosa" e, em seguida, dar a ele algum comportamento padrão.</p> | <p>Atividade do Aluno 1-FESTA ALIENÍGENA</p>  <p>Podemos criar novos comportamentos mas, por enquanto, vamos usar os comportamentos que já estão no menu.</p> |

Solução 1



Então, criamos 2 personagens alienígenas com o comportamento desejado.

Agora, vamos criar mais um personagem para que tenhamos uma equipe de dança para nossa festa de dança.

Siga os mesmos passos que fizemos para criar o alien rosa. Basta escolher um traje e um comportamento diferente.

Sprite

Ações

Comportamentos

Eventos

Comentários

fazer novo



sprite at sprite at sprite at spr

quando executar

definir fundo para **ficção científica**

fazer novo sprite at sprite at sprite at spr (200, 100)

fazer novo sprite at sprite at sprite at spr (57, 168)

fazer novo sprite at sprite at sprite at spr (320, 171)

quando clicado

Sprite

Começa **girando para a direita** [editar](#)

quando clicado

Sprite

Começa **vagando** [editar](#)

quando clicado

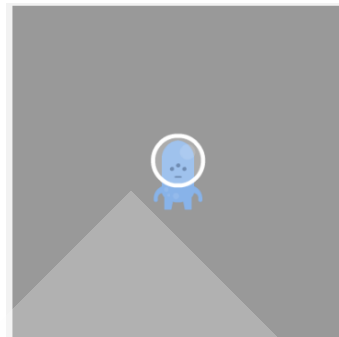
Sprite

Começa **tremendo** [editar](#)

Mantendo nosso objetivo em mente, agora criaremos uma festa de dança alienígena adicionando cores.

Vamos programar como mostrado abaixo.

Atividade do Aluno
3-FESTA ALIENÍGENA



quando executar

- definir fundo para **ficção científica**
- fazer novo sprite at sprite at sprite at spr (200, 100)
- fazer novo sprite at sprite at sprite at spr (57, 168)
- fazer novo sprite at sprite at sprite at spr (320, 171)

quando clicado

Sprite

Começa girando para a direita **editar**

quando clicado

Sprite

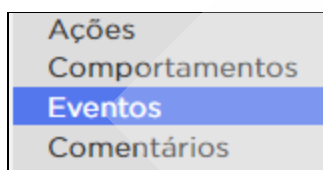
Começa vagando **editar**



Agora vamos definir um comportamento para quando cada alienígena for clicado. Clicamos nos **comportamentos** para arrastar o bloco **sprite começa** e definir os comportamentos de cada alienígena

Clique em **Eventos** para arrastar **quando o alienígena for clicado** para cada bloco de alienígena.

Você deve ter 3 desses blocos, um para cada alienígena.



Seguindo o padrão acima,

Clique em > Comportamentos > e complete o código conforme mostrado abaixo

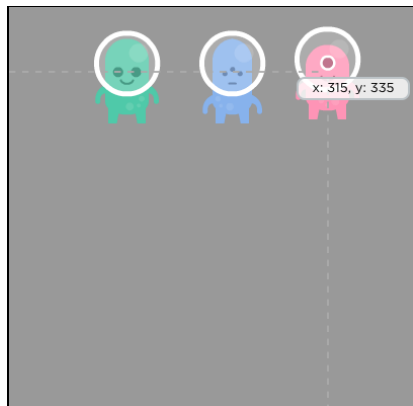
Comportamento do Alienígena Azul = Girando para a direita

Comportamento do Alienígena Rosa = Vagando

Comportamento do Alienígena Amarelo = Tremendo



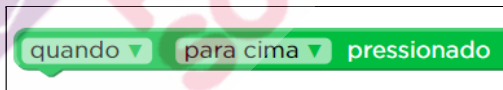
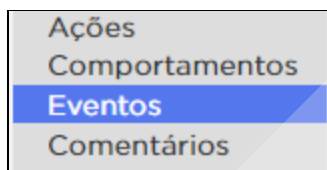
Agora vamos colocá-los em uma linha clicando no ícone para cada alienígena.



Certifique-se de que todos os alienígenas estejam alinhados em uma linha na tela.

Quando a tecla de seta para cima é pressionada, devemos mudar a cor de cada alienígena.

Clique em **Eventos** para arrastar o bloco “quando pressionado”.



Clique em > Ação > e preencha o código conforme mostrado abaixo:

Você deve ter 3 desses blocos, um para cada alienígena.

Alienígena Azul = Vermelho

Alienígena Rosa = Verde

Alienígena amarelo = roxo



OK.

Passo 4: Execute o código que você escreveu.

Agora que estamos prontos para ver nossos alienígenas dançando, vamos clicar em Executar e clicar em cada alien para ver seu comportamento.

Execute e clique em cada alien.

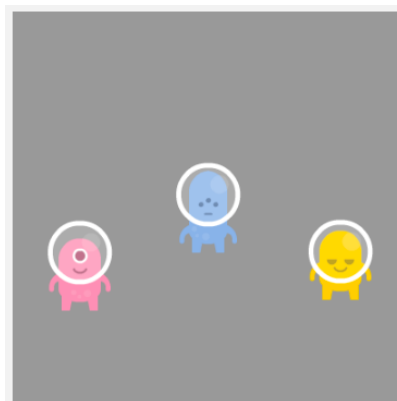
Vamos criar outro evento de clique.

Quando o sino for clicado, queremos que os alienígenas parem de fazer o que estão fazendo.

Portanto, quando o sino for clicado:

- Nós paramos o alienígena azul
- Nós paramos o alienígena rosa
- Nós paramos o alienígena amarelo

[Atividade do Aluno](#) [4-FESTA ALIENÍGENA](#)



Adicione os seguintes blocos de código.

quando executar

definir fundo para galáxia

fazer novo sprite at sprite at sprite at spr (200, 200)

fazer novo sprite at sprite at sprite at spr (75, 150)

fazer novo sprite at sprite at sprite at spr (325, 150)

fazer novo sprite at sprite at sprite at spr (200, 50)

Sprite

Começa tremendo editar

Sprite

Começa patrulhando editar

Sprite

Começa vagando editar

quando clicado

para tudo

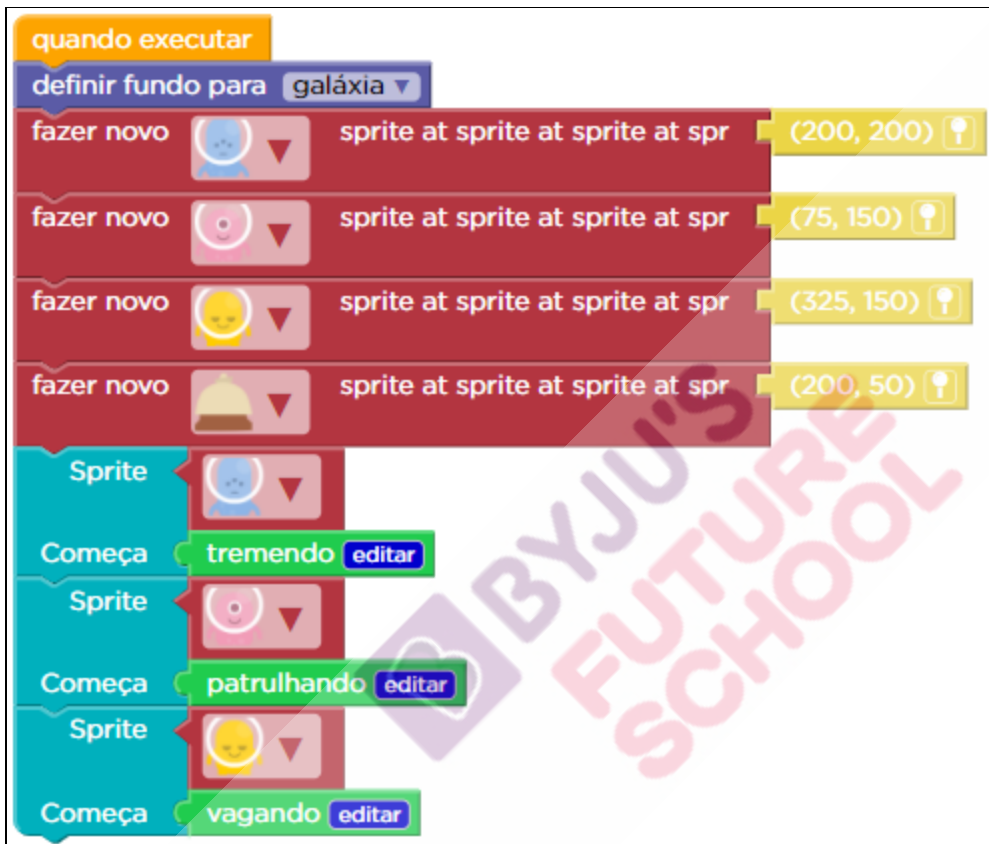
para tudo

para tudo

Vamos fazer o alienígena azul começar a dançar quando o alienígena rosa tocar nele. Aqui, estamos definindo um evento para um personagem que dispara uma ação no outro personagem.

[Atividade do Aluno](#)
[5-FESTA ALIENÍGENA](#)

Solução

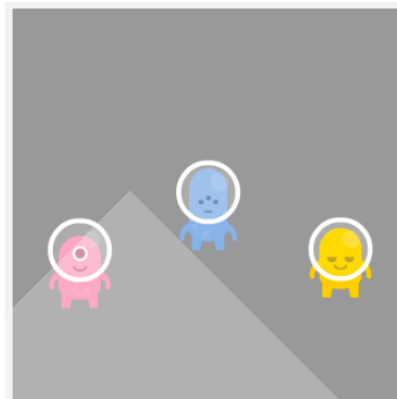


Aqui nós temos dois objetivos

- Criar outro alienígena que faz outro movimento quando clicado.
- Fazer os alienígenas fazerem mais movimentos de dança quando se tocarem.

Aqui, primeiro vamos criar um alienígena verde com comportamento girando para a direita e, quando for clicado, mudará seu comportamento para patrulhando.

Atividade do Aluno 6-FESTA ALIENÍGENA



Solução 6

Objetivo 1

```

quando executar
  definir fundo para galáxia
  fazer novo [alieno azul] sprite at sprite at sprite at spr (200, 200)
  fazer novo [alieno rosa] sprite at sprite at sprite at spr (75, 150)
  fazer novo [alieno amarelo] sprite at sprite at sprite at spr (325, 150)
  fazer novo [alieno verde] sprite at sprite at sprite at spr (200, 50)

  Sprite [alieno azul]
  Começa tremendo [editar]

  Sprite [alieno rosa]
  Começa patrulhando [editar]

  Sprite [alieno amarelo]
  Começa vagando [editar]

  Sprite [alieno verde]
  Começa girando para a direita [editar]

  quando clicado
    Sprite [alieno verde]
    Começa patrulhando [editar]
  
```

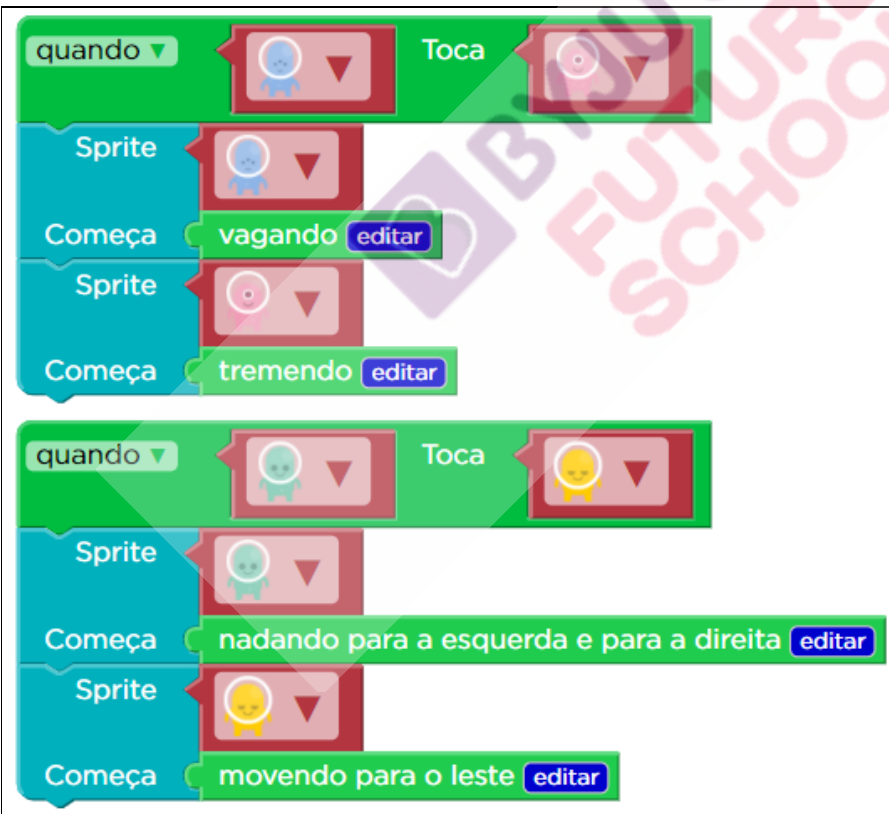
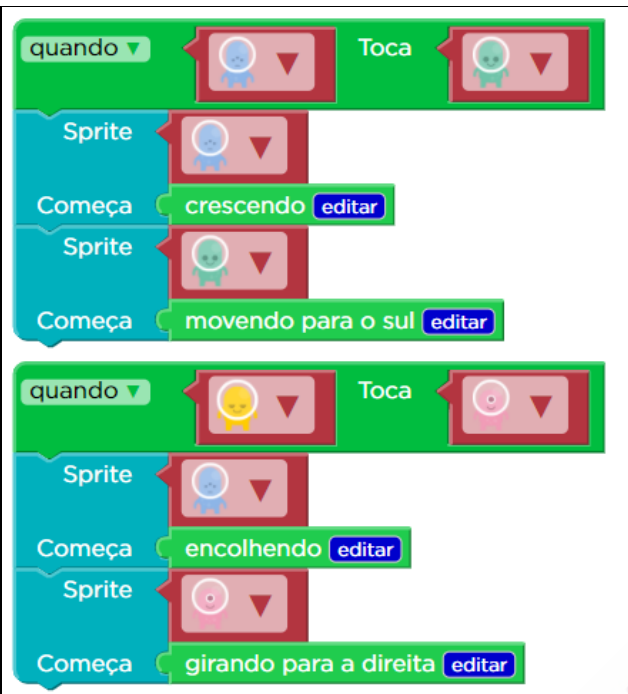
Agora, vamos adicionar mais comportamentos quando dois alienígenas se tocarem.

Objetivo 2

© 2021 - BYJU'S Future School.

Nota: Este documento é o copyright original da BYJU'S Future School.

Não compartilhe, baixe ou copie este arquivo sem permissão.



Excelente!

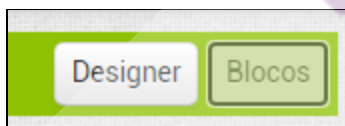
Agora vamos completar nosso aplicativo Meu Perfil:

1. Visite o site: <https://appinventor.mit.edu/> e faça o login.
2. Clique na opção **Meus projetos** na seção **Projetos** para ver seus projetos. Abra o projeto anterior no qual você carregou sua foto de perfil e hobbies.



Hoje vamos escrever sua biografia nos blocos de texto para fala.

3. Clique em **Blocos** para ver o código do aplicativo:

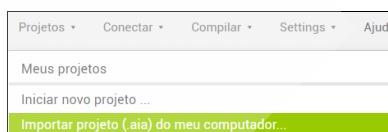


Você vê que há blocos de código que ajudam a fazer texto para fala. Então, vamos escrever sua biografia aqui para que, quando o aplicativo for aberto, o recurso de conversão de texto em voz fale o que quer que esteja escrito no bloco.

Faça o download do arquivo aia na [Atividade do Aluno do Módulo 7](#)

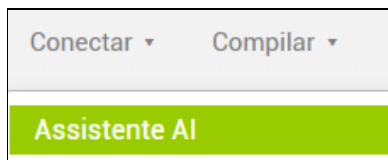
Abra o [MIT INVENTOR](#) e faça o login.

Em seguida, clique em **Projetos** e selecione **Importar projeto (aia)**:



Importe o arquivo aia baixado.

Então, clique em **Conectar** e selecione **Assistente AI**:

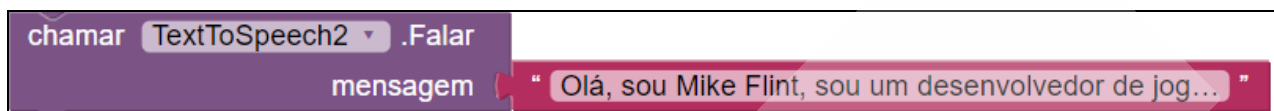


Um código de barras aparecerá. Escaneie este código de barras no aplicativo, que você baixou em seu telefone Android.

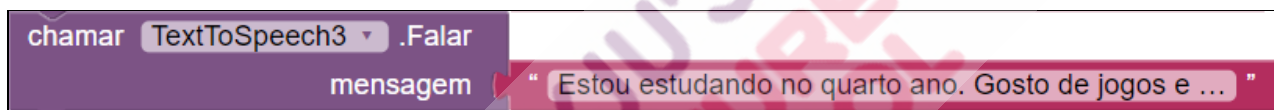
Em seguida, faça um teste ao vivo e mostre o aplicativo.

Em caso de qualquer confusão sobre como testar o aplicativo MIT no telefone Android, verifique a [Atividade de Referência da Professora-2](#)

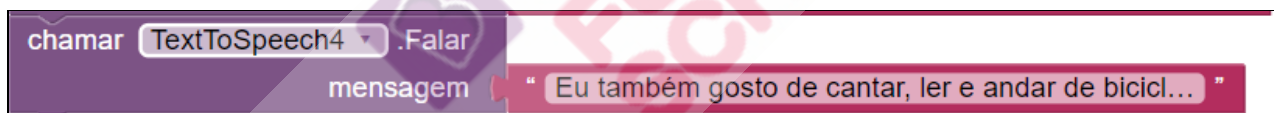
1. Mude Mike Flint para o seu nome:



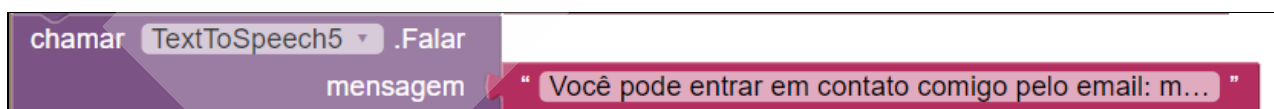
2. Mude o ano escolar, se você não estiver no 4º ano. Se você tem hobbies diferentes, mude os hobbies mencionados aqui:



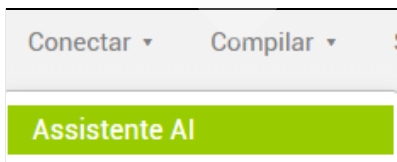
3. Atualize os hobbies aqui também, se você tiver mais de um:



4. Altere este endereço de e-mail para o seu endereço de e-mail:



5. Para testar o aplicativo, clique em **Conectar** e selecione a opção **Assistente AI**:



Um código de barras aparecerá.

6. Leia este código de barras no aplicativo que você baixou no seu telefone Android.
7. Em seguida, faça um teste e mostre o aplicativo.

OBSERVAÇÃO-

Na pior das hipóteses, se o aluno não tiver um celular Android para testar o aplicativo MIT, oriente o aluno sobre como baixar e testar aplicativos MIT no emulador.

A professora deve olhar a [Atividade de referência da professora 3](#) antes da aula para que ela possa orientar o aluno sobre como baixar e testar os aplicativos do MIT no emulador.

Agora precisamos baixar este aplicativo e instalá-lo no telefone de seus pais para testar como funciona.

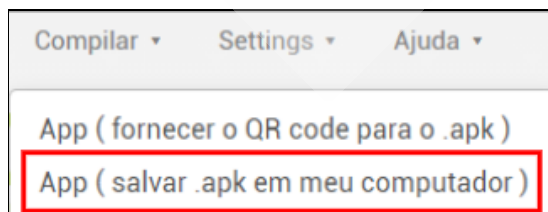
Você pode gerar um arquivo aia OU apk.

- O arquivo aia geralmente é gerado quando você deseja que alguém examine seu código e design. Para fins de teste ou depuração.
- O arquivo apk é gerado quando você conclui o aplicativo e deseja enviá-lo às pessoas para que o usem.

Ao concluirmos o aplicativo, geramos um arquivo apk.

Para gerar um arquivo apk, clique em **Compilar** no canto superior esquerdo da tela e selecione **App (salvar. Apk dm meu computador)**:

OBSERVAÇÃO - O aluno deve ter um telefone Android para testar este apk no seu telefone, porque o iPhone não suporta o arquivo apk.



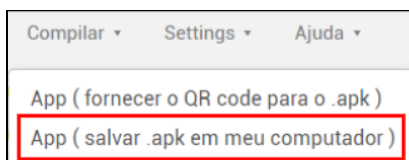
Isso irá gerar um link e um código QR.

Não há problema se o aluno escrever apenas algumas linhas de biografia no texto para blocos de fala.

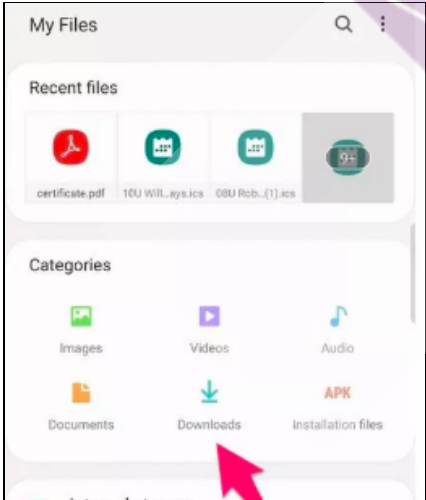
As professoras devem se concentrar mais na instalação do aplicativo nos telefones dos pais, pois essa biografia também pode ser atualizada nas próximas aulas.

A professora deve abrir o link e clicar em Download.

Isso fará o download do aplicativo.



- **Download apk:** Isso irá gerar um link e um código QR. Usando este link, você pode instalá-lo

| | |
|---|--|
| <p>Usando este link, você pode instalar o aplicativo em seu telefone. Mas lembre-se que é um arquivo apk e só funciona em telefones Android.</p> <p>Agora você compartilha este link comigo no WhatsApp, no chat ou pelo gmail.</p> <p>Você pode pegar o telefone dos seus pais rapidamente?</p> | <p>em seu telefone</p> <p>COMPARTILHE ESSE APP</p> <p>A professora deve usar o Whatsapp web para compartilhar o link dos aplicativos dos alunos com os pais.</p> <p>https://web.whatsapp.com/</p> |
| <p>Ok, enviei o link para o número do WhatsApp dos seus pais. Você pode pegar o telefone dos seus pais e instalá-lo?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Abra o Whatsapp e clique no link que enviei. 2. Depois que o arquivo apk for baixado, abra a galeria ou gerenciador de arquivos e localize o arquivo apk na seção de downloads ou arquivos apk. Abra-o para instalar seu aplicativo Meu perfil.  <p>Uau! Muito bem, seu aplicativo funciona perfeitamente bem.</p> <p>Excelente!</p> | <p>Se o aplicativo não for instalado, oriente o aluno a seguir as etapas a seguir e, em seguida, instale.</p> <p>Permitindo a instalação de aplicativos de terceiros em um smartphone Android™:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Navegue até o menu de configurações do telefone e, em seguida, até as configurações de segurança. 2. Habilite a opção Instalar de fontes desconhecidas. 3. Localize o arquivo APK baixado no gerenciador de arquivos do celular e abra-o para iniciar o processo de instalação. 4. O aplicativo deve ser instalado com segurança. |

Agora você é um desenvolvedor de aplicativos!!

Os desenvolvedores de software, quando constroem qualquer software, geralmente o compartilham com seus amigos para obter feedback ou sugestões sobre o software.

Isso é chamado de teste BETA. Significa testar o aplicativo com um grupo muito pequeno de pessoas, como colegas, amigos e familiares, pedindo-lhes para usar seu software e relatar quaisquer bugs ou sugestões.

Portanto, sua tarefa será fazer um teste BETA de seu aplicativo Meu perfil, compartilhando-o com pelo menos 5 amigos e pedindo-lhes para instalá-lo em seus telefones e obter o feedback sobre se gostaram ou não do aplicativo.

Você pode pedir para seus pais enviarem este aplicativo para os pais de seus amigos no WhatsApp ou por e-mail.

Vou perguntar sobre o feedback de seus amigos na próxima aula e tentaremos trabalhar nisso juntos.

A Professora Orienta o Aluno a Parar de Compartilhar a Tela

SESSÃO DE FECHAMENTO - 5 min



A professora inicia apresentação de slides dos slides 19 a 21.
Consulte as anotações da oradora e siga as instruções em cada slide.



DICAS E SUGESTÕES PARA O PROJETO - 5 min

A professora inicia apresentação de slides do slide 22.
Consulte as anotações da oradora e siga as instruções em cada slide.



| A Professora Começa a Compartilhar a Tela | |
|---|--|
| Dizer  | Fazer  |
| <p><u>Nome do projeto: COMIDA SAUDÁVEL E BESTEIRAS</u></p> <p>Objetivo do projeto:</p> <p>Hoje, você aprendeu como criar sprites, usar eventos e dar comportamento ao sprite.</p> <p>Neste projeto, você terá que praticar e aplicar o que aprendeu na aula para criar sprites e verificar se os alimentos são saudáveis ou besteiras.</p> <p>História:</p> <p>JoJo está muito animado para ir à festa de aniversário de seu amigo. Ele vai se encontrar e brincar com seus amigos depois de muito tempo.</p> <p>A mãe de JoJo disse a ele para comer apenas alimentos saudáveis e não comer besteiras na festa.</p> <p>Você pode ajudar JoJo a descobrir o que é besteira e o que é saudável?</p> <p>Estou muito animada para ver a solução do seu projeto e sei que você se sairá muito bem.</p> <p>Temos uma pequena surpresa para você na próxima aula. É a aula de Revisão!</p> <p>Vamos fazer o design e programar o jogo Bola Quicando para aprimorar sua experiência de jogo.</p> <p>Peça a seus pais para assistir a aula com você.</p> | |

| | |
|---|---|
| Até breve! | |
| A Professora Para de Compartilhar a Tela | |
| <div> <div>Professora Clica em</div> <div>✕ Terminar Aula</div> </div> | |
| Atividades Adicionais | |
| ATIVIDADES ADICIONAIS DO ALUNO  | |
| <p>A professora inicia apresentação de slides  dos slides 23 a 29. Consulte as anotações da oradora e siga as instruções em cada slide.</p> | |
| O Aluno Inicia o Compartilhamento de Tela | |
| Dizer  | Fazer  |
| Vamos tentar mais algumas atividades adicionais. | Atividade Adicional 1 - AQUÁRIO |
|  | |
| | Atividade Adicional 2 - AQUÁRIO |



Vamos realizar atividades adicionais no laboratório de sprites, para que você aprenda melhor as direções.

É necessário estacionar o carro **vermelho** na vaga vermelha com os faróis voltados para o norte.

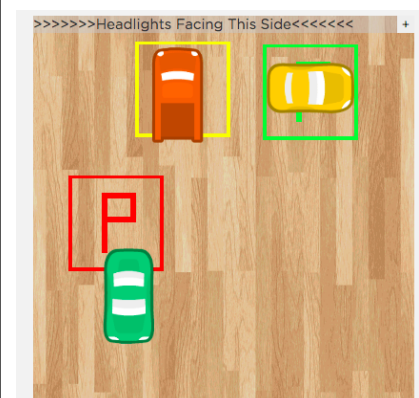
O resultado será o seguinte:



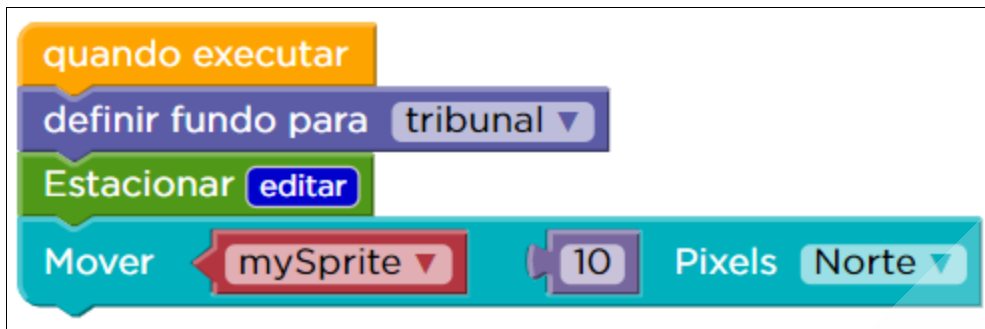
[Atividade Adicional](#)
[3-Quebra-cabeça de](#)
[Estacionar 1](#)

Remix

Clique em
para começar a programar.



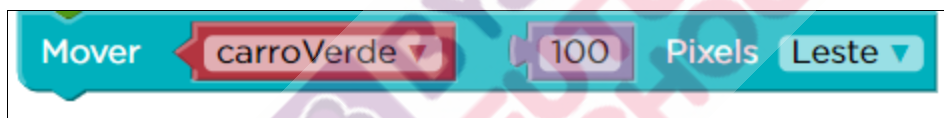
Código dado:



1. Primeiro, precisamos mover o carro verde para longe da vaga vermelha.
2. Clique no bloco mySprite:

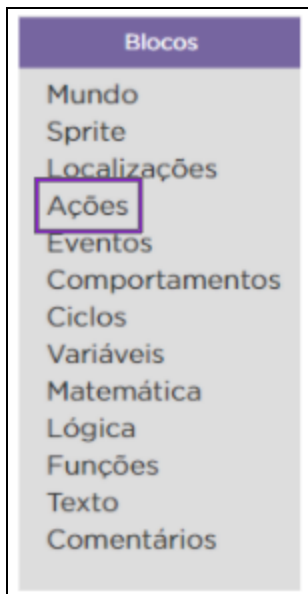


3. Selecione o sprite do carro verde e o mova 100 pixels para o leste assim:



Este código resultará no afastamento do carro verde da vaga vermelha.

4. Agora escreva o código para colocar o carro vermelho na vaga vermelha. Primeiro clique em Ações:



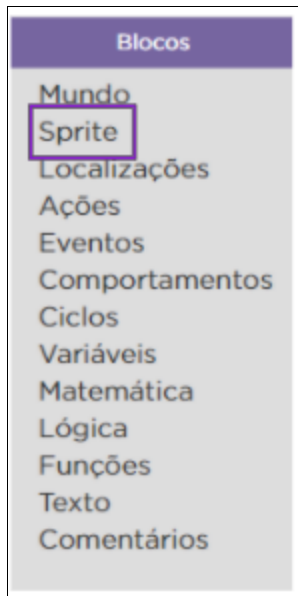
5. Arraste e solte o bloco de movimento assim:



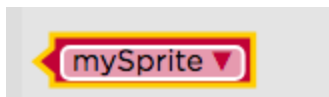
6. Agora remova o sprite, clicando nele e pressionando o botão delete OU arrastando-o para a esquerda:



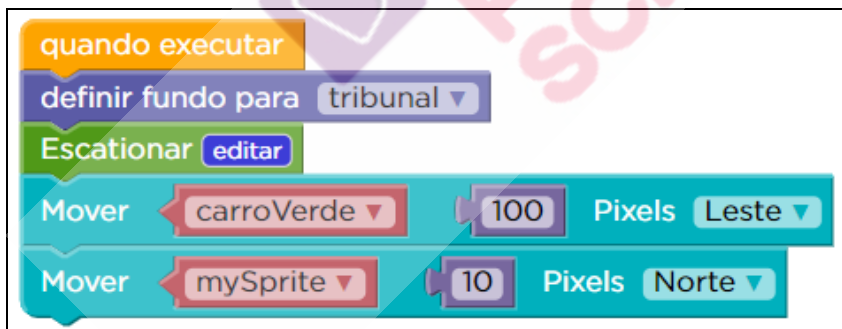
7. Clique na guia Sprites:



8. Arraste o bloco **mySprite**:



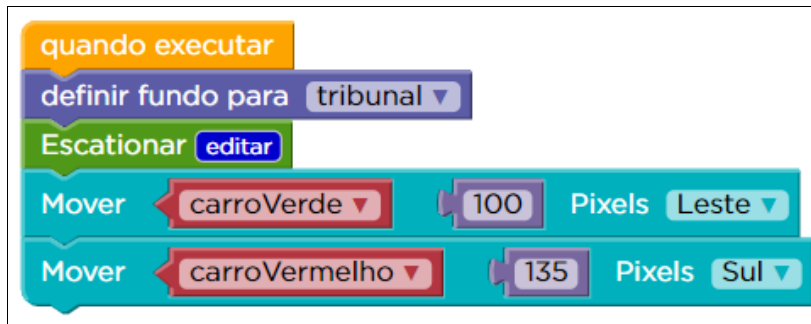
9. Solte-o dentro do bloco de movimento assim:



10. Agora, clique no bloco **mySprite**:



11. Mude para carro vermelho e o mova 135 pixels para o sul assim:



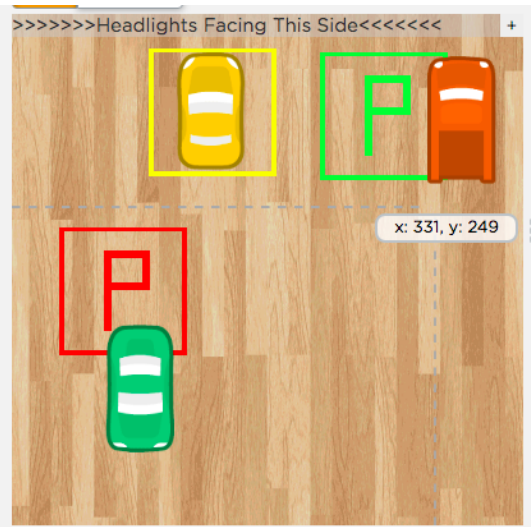
12. Agora execute a mesma tarefa que fizemos acima e mova o carro vermelho 60 pixels para o oeste.

Solução para a AA 3:



Sua tarefa é estacionar o carro **Amarelo** na vaga amarela com os faróis voltados para o norte, assim:

[Atividade Adicional 4](#)
[-Quebra-cabeça de](#)
[Estacionar 2](#)



Solução para a AA 4:



| Número da atividade | Nome da atividade | Links |
|---------------------------|-------------------|---|
| Atividade da Professora 1 | FESTA ALIENÍGENA | https://studio.code.org/s/coursee-2021/lessons/3/levels/1 |
| Atividade da Professora 2 | FESTA ALIENÍGENA | https://studio.code.org/s/coursee-2021/lessons/3/levels/3 |

| | | |
|---|--|---|
| Referência da Atividade da Professora 1 | DOWNLOAD DO APLICATIVO MIT AI2 Companion | https://play.google.com/store/apps/details?id=edu.mit.appinventor.aicompanion3&hl=en_IN&gl=US |
| Atividade de Referência da Professora 2 | COMO TESTAR MIT EM UM TELEFONE ANDROID | https://s3-whjr-curriculum-uploads.whjr.online/b480f2d3-4f00-4f1a-8c35-70ceeedd5bb6.mp4 |
| Atividade de Referência da Professora 3 | COMO TESTAR MIT SEM UM TELEPHONE | https://s3-whjr-curriculum-uploads.whjr.online/100b4b08-eac5-4307-b2a8-7603c62296cb.pdf |
| Atividade do Aluno 1 | FESTA ALIENÍGENA | https://studio.code.org/s/coursee-2021/lessons/3/levels/4 |
| Atividade do Aluno 2 | FESTA ALIENÍGENA | https://studio.code.org/s/coursee-2021/lessons/3/levels/5 |
| Atividade do Aluno 3 | FESTA ALIENÍGENA | https://studio.code.org/s/coursee-2021/lessons/3/levels/6 |
| Atividade do Aluno 4 | FESTA ALIENÍGENA | https://studio.code.org/s/coursee-2021/lessons/3/levels/7 |
| Atividade do Aluno 5 | FESTA ALIENÍGENA | https://studio.code.org/s/coursee-2021/lessons/3/levels/8 |
| Atividade do Aluno 6 | FESTA ALIENÍGENA | https://studio.code.org/s/coursee-2021/lessons/3/levels/9 |
| Atividade do Aluno 7 | BIOGRAFIA DO PERFIL | https://s3-whjr-curriculum-uploads.whjr.online/bf0d0594-f33a-421e-b043-0e8704dc0de2.aia |
| Link de referência do aluno | DOWNLOAD DO APLICATIVO MIT AI2 Companion | https://play.google.com/store/apps/details?id=edu.mit.appinventor.aicompanion3&hl=en_IN&gl=US |
| Atividade Adicional 1 | AQUÁRIO | https://studio.code.org/s/spritelab/lessons/1/levels/2 |

| | | |
|---|-------------------------------|---|
| Atividade Adicional 2 | AQUÁRIO | https://studio.code.org/s/spritelab/lessons/1/levels/6 |
| Atividade Adicional 3 | QUEBRA-CABEÇA DE ESTACIONAR 1 | https://studio.code.org/projects/spritelab/pj4fzOWTqYTyZl-yf8xzVXF-e2tAPty_gM438hKnjB8 |
| Atividade Adicional 4 | QUEBRA-CABEÇA DE ESTACIONAR 2 | https://studio.code.org/projects/spritelab/1puqeYoVLXJCrhvDZ_lpvvtvUA_FLhugKZCympfz-04/view |
| Atividade Prática 1 | PRÁTICA | https://studio.code.org/s/gumball/stage/1/puzzle/1 |
| Atividade Prática 2 | PRÁTICA | https://studio.code.org/s/gumball/stage/1/puzzle/2 |
| Atividade Prática 3 | PRÁTICA | https://studio.code.org/s/gumball/stage/1/puzzle/3 |
| Vídeo de Referência 1 | REFERÊNCIA | https://youtu.be/0QQVL8oKEaA |
| Resolução do Projeto | COMIDA SAUDÁVEL E BESTEIRAS | https://studio.code.org/projects/spritelab/s-uD8ceQr-w5-lwF5eSI0OjYJIWWIDmf2TWsO130bLo |
| Link do recurso visual de referência da professora | Link do recurso visual | https://s3-whjr-curriculum-uploads.whjr.online/db002c26-f1b6-49d4-89f4-11f77ade7e37.html |
| Referência da Professora: Questionário de aula | Questionário de aula | https://s3-whjr-curriculum-uploads.whjr.online/801463de-6940-40f7-9b13-99e933c2fda7.pdf |
| Referência da Professora - NÃO SE DEVE ADICIONAR AO PAINEL DE LINKS DE ATIVIDADES | | |
| Link do Recurso Visual para Referência da Professora | Recurso visual | https://s3-whjr-curriculum-uploads.whjr.online/5b1b0493-64b3-4b99-b1dc-c6f6233decde.html |