

# ESTRUTURA PEDAGÓGICA

**Atividade:** Desenhando um Personagem ou Animal

**Etapas:** Educação Infantil

**Tipo de Atividade:** Desplugada

## Eixo

Pensamento Computacional

## Objeto do Conhecimento

Não se aplica

## Habilidades

### EI03CO02

Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada

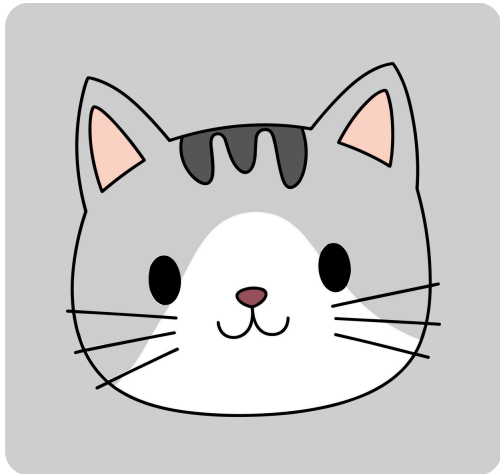
### EI03CO03

Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados

### EI03CO05

Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema

# DESENHANDO UM PERSONAGEM OU ANIMAL



## GATO

1. Faça um círculo grande (cabeça).
2. Em cima, dois ovais compridos (orelhas).
3. Dois círculos médios (olhos).
4. Um triângulo pequeno no centro (nariz).
5. Desenhe duas linhas descendo do nariz formando a boca.
6. Acrescente bigodes com retas curtas.
7. Faça um círculo embaixo para o corpo e um rabinho pequeno atrás.



## PEIXE

1. Faça um oval deitado (o corpo).
2. Atrás do oval, faça um triângulo (cauda).
3. Em cima do oval, um triângulo pequeno (barbatana).
4. Faça um círculo no meio do oval (olho).
5. Acrescente uma curvinha para a boca.



## TARTARUGA

1. Faça um grande oval (casco).
2. Dentro, desenhe algumas linhas em cruz para formar os "gominhos".
3. Na frente do oval, um círculo pequeno (cabeça).
4. Adicione quatro pequenos ovais (patas).
5. Por fim, um rabinho atrás.



## COELHO

1. Faça um círculo grande (cabeça).
2. Em cima, dois ovais compridos (orelhas).
3. Dois círculos médios (olhos).
4. Um triângulo pequeno no centro (nariz).
5. Desenhe duas linhas descendo do nariz formando a boca.
6. Acrescente bigodes com retas curtas.
7. Faça um círculo embaixo para o corpo e um rabinho pequeno atrás.