



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: 45 min
- Destinatários: Pré-Escolar, 1.º e 2.º Ciclos
- Ano de Criação: 2017

Ciclo



Cubetto- Primo

O Robot Cubetto é um Robot de Madeira formado por um kit que usa formas, cores e consciência espacial para ensinar lógica de programação para crianças.

O objetivo é criar uma experiência de aprendizagem táctil, com recurso a um painel de controlo, 16 peças-comandos e um mapa de aventuras.



Figura 3: Painel de Controlo



Figura 2: Peças-Comando

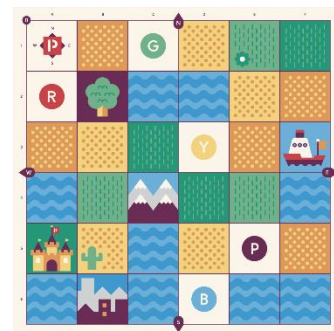


Figura 1: Mapa

Como Funciona

Aprovado pelo método Montessori e inspirado na tartaruga LOGO, o objetivo do jogo é guiar o Cubetto através das peças-comando ao seu destino, que pode ser representado por uma casa, um grande cubo, ou qualquer outro objeto no mapa.

Cada peça-comando é uma instrução e o robot executa a sequência as instruções colocadas no painel de controlo para atingir a sua aventura.

Não há uma única solução ou caminho a seguir, crianças diferentes chegam a soluções diferentes. Agora combina as peças-comando e cria os teus programas.

