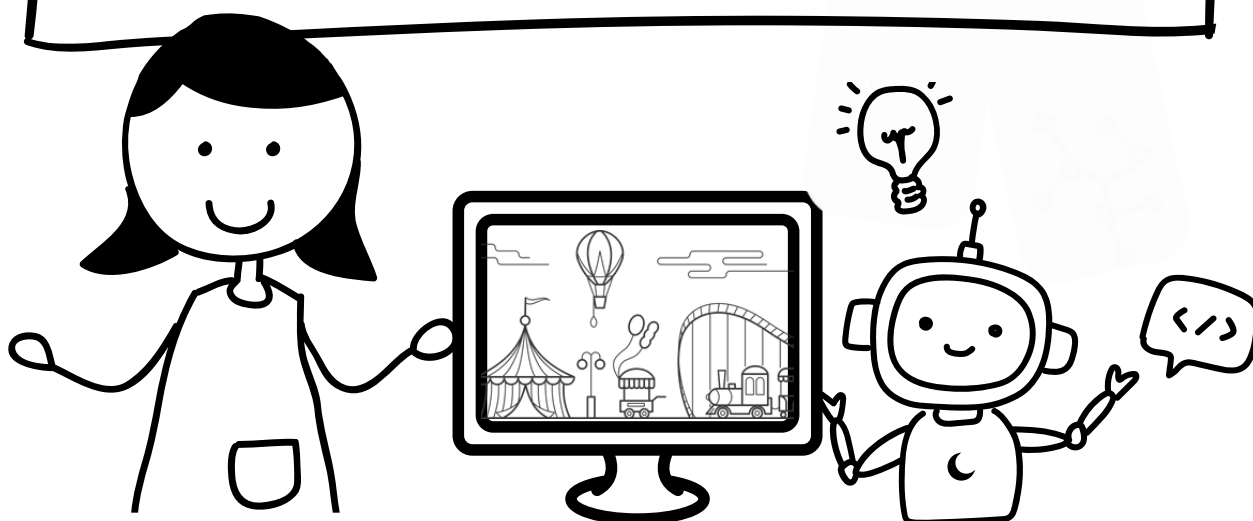


AS AVENTURAS DE LUA & BIT-BIT NO PARQUE DE DIVERSÃO

PROGRAMANDO COM VARIÁVEIS



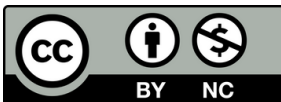
ROZELMA FRANÇA



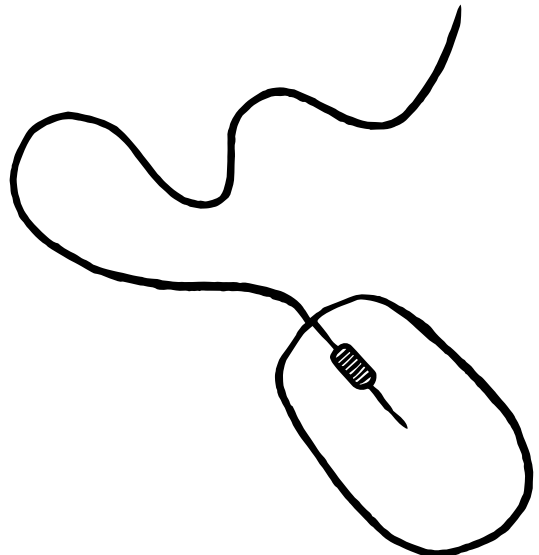
FRANÇA, Rozelma Soares de. **As aventuras de Lua & Bit-Bit no parque de diversão**: programando com variáveis. 2025. Disponível em:
<<https://www.falecomrozelma.com/aventurasdelua>>

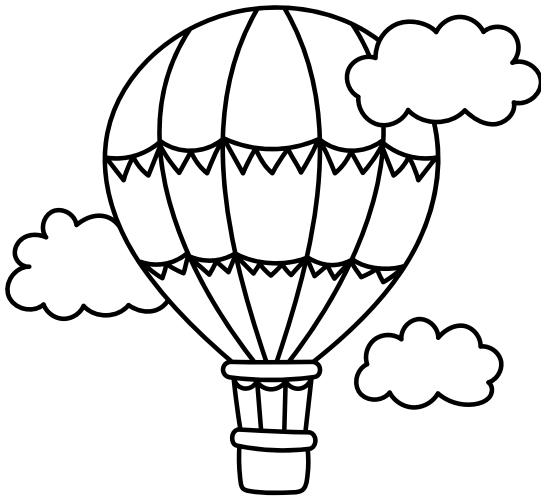
Recife, PE – Fevereiro, 2025
Versão 1.0

Fonte dos elementos de design: Canva



Esta obra está sob licença Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>





Tipo de atividade

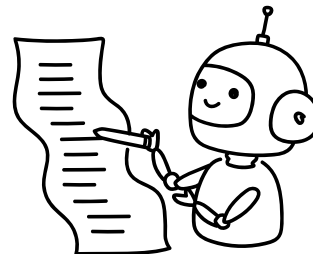
Desplugada (sem o uso de recursos tecnológicos)

Público-Alvo

Anos Finais do Ensino Fundamental - 6º Ano

Eixo

Pensamento Computacional



Objeto de conhecimento

Estratégias de solução de problemas > Generalização

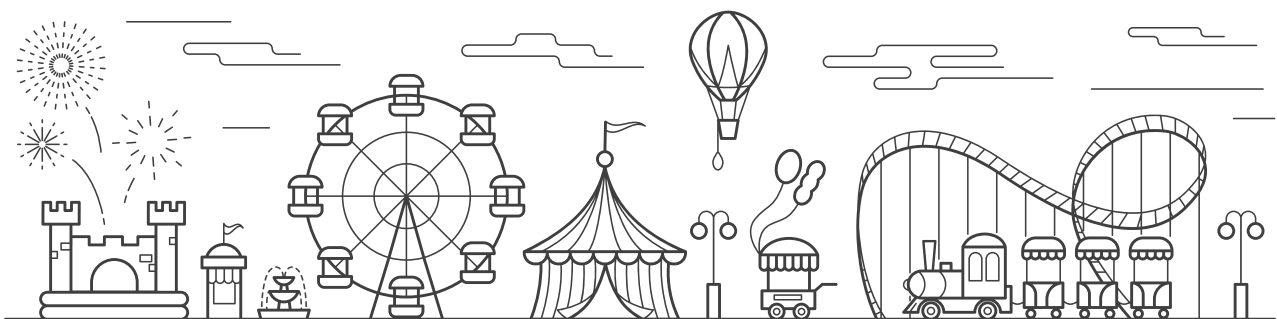
Habilidade BNCC Computação

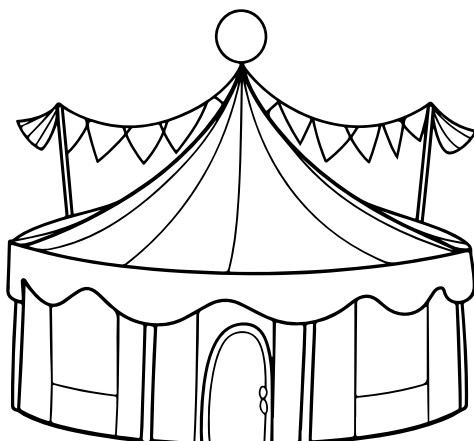
(EF06CO06) Comparar diferentes casos particulares (instâncias) de um mesmo problema, identificando as semelhanças e diferenças entre eles, e criar um algoritmo para resolver todos, fazendo uso de variáveis (parâmetros) para permitir o tratamento de todos os casos de forma genérica.

PROGRAMANDO COM VARIÁVEIS



Lua e Bit-Bit estão no **parque de diversão**.
Há tantos brinquedos aqui, mas o preferido deles é a roda-gigante.



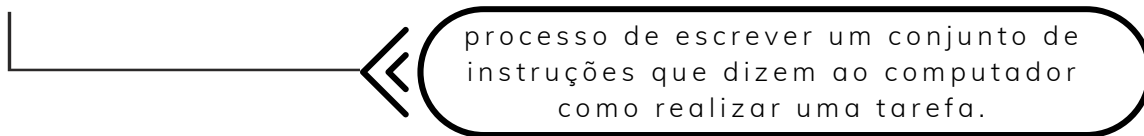


Logo que chegaram ao parque, Lua comprou **10 ingressos** para aproveitar as atrações durante todo o dia.

Bit-Bit sempre a acompanha nas aventuras, e robôs podem acessar os brinquedos de graça!



Para garantir que se divertirá bastante no parque, Lua usará a **PROGRAMAÇÃO**.



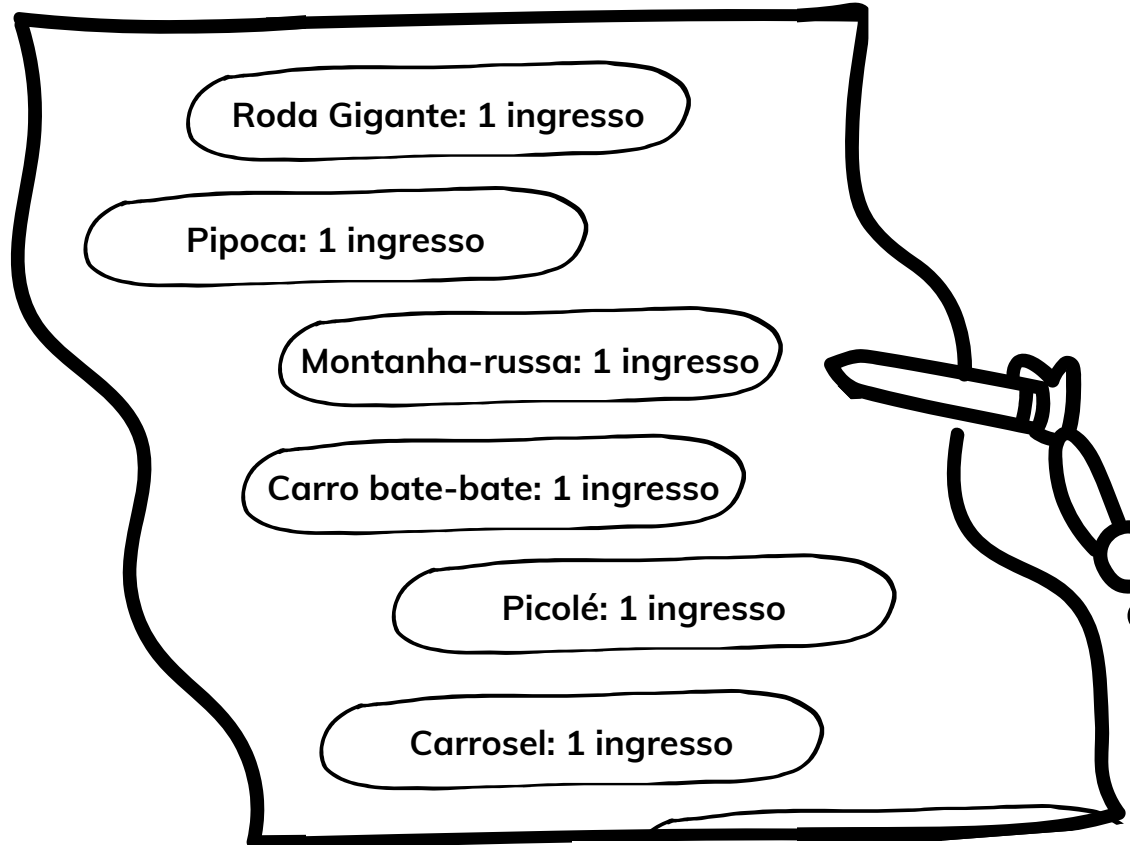
Ela tem 10 ingressos que devem durar o dia inteiro, e seu amigo Bit-Bit a ajudará a controlar quantos ingressos restam usando uma **VARIÁVEL**.

Variável é como uma caixa que pode armazenar diferentes tipos de dados.

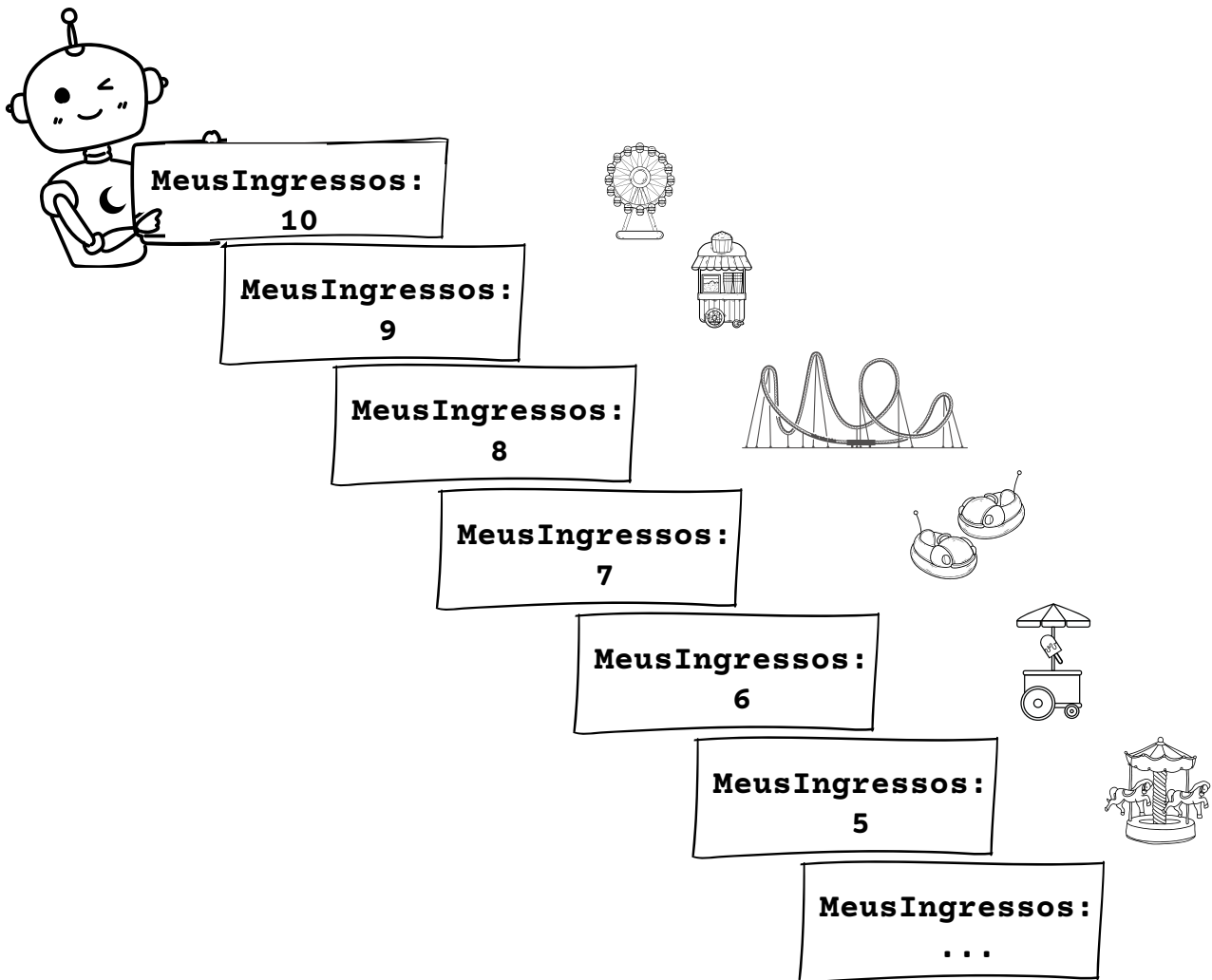
Cada variável tem um **nome** para que você saiba o que está monitorando, e também um **valor**, que pode mudar ou não.



Lua e Bit-Bit então seguiram para a diversão...



Sempre que Lua e Bit-Bit se divertem em um brinquedo ou barraca de lanche, **1 ingresso** é subtraído de **MeusIngressos**.



E, assim, a programação permitiu que Lua e Bit-Bit se divertissem muito no parque, escolhendo diferentes atrações ao longo do dia até que os ingressos chegassem ao fim.

</>

JOGO DA VARIÁVEL

REGRAS

O jogo consiste em uma disputa entre dois jogadores. Um assume a figura de Lua, e outro de Bit-Bit.

Cada jogador recebe 10 ingressos.

Uma moeda deve ser usada para definir a movimentação de cada jogador: se sair cara, o jogador avança uma casa no tabuleiro. Se cair coroa, permanece onde está.

O objetivo é que cada jogador use seus ingressos nos brinquedos e barracas do parque, coletando carimbos no passaporte da diversão.

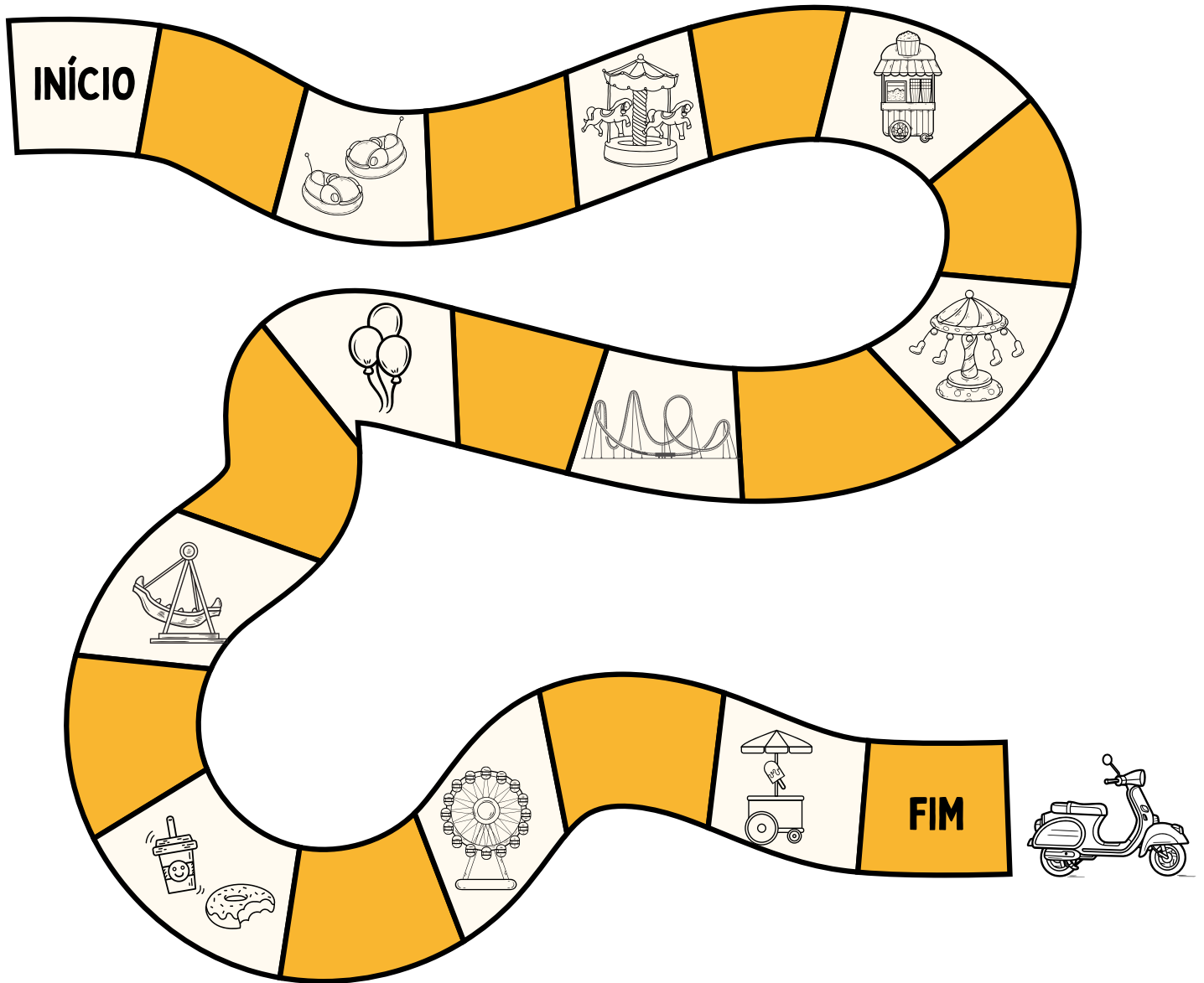
Um ingresso é subtraído de cada jogador a cada passagem em um brinquedo ou barraca de lanche.

O jogo termina quando um dos jogadores chegar ao fim, apresentando 10 carimbos em seu passaporte.



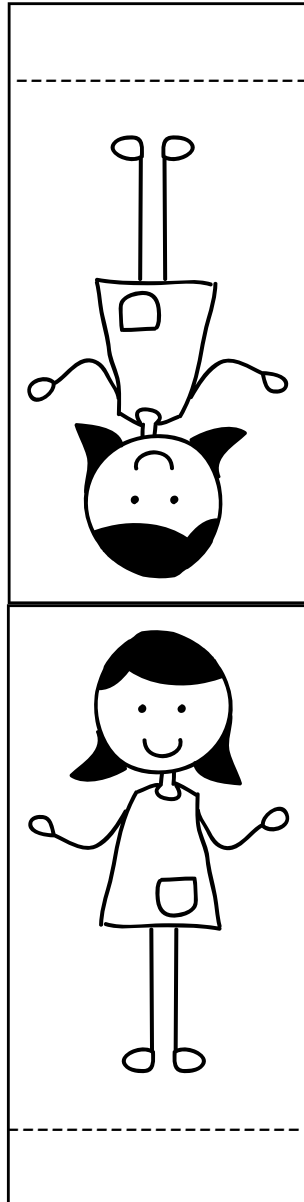
FOLHA DE TABULEIRO

1 tabuleiro por jogo



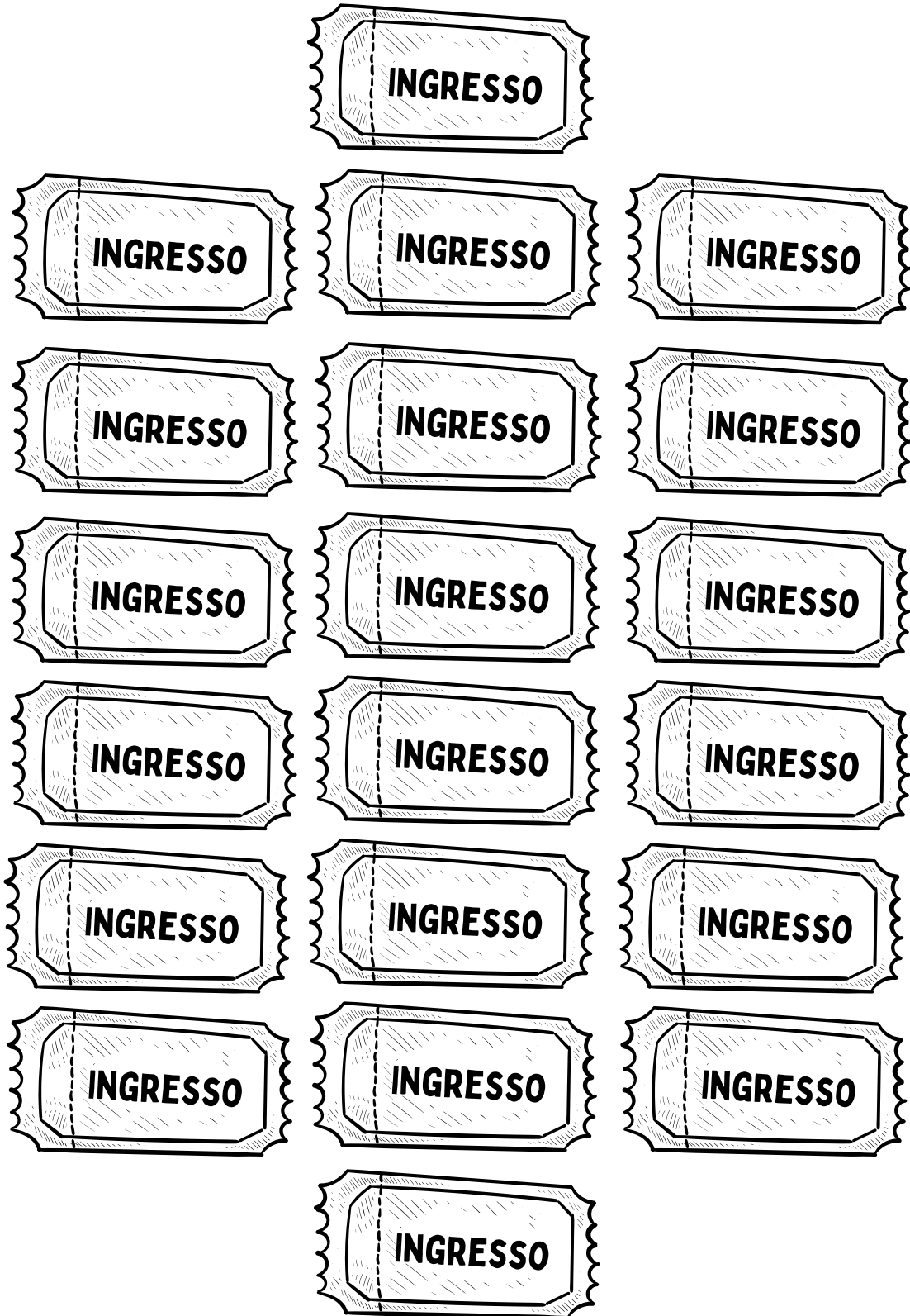
FOLHA DE PERSONAGENS

Cada jogador deve ser representado por apenas um dos personagens



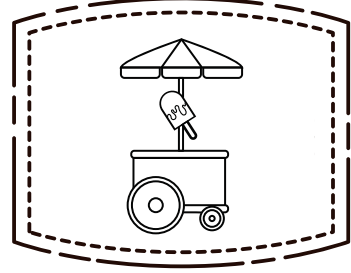
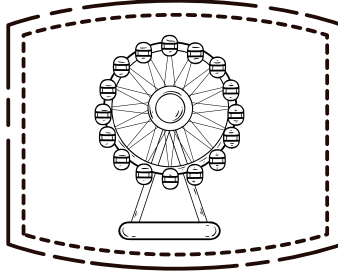
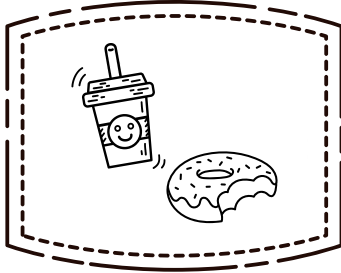
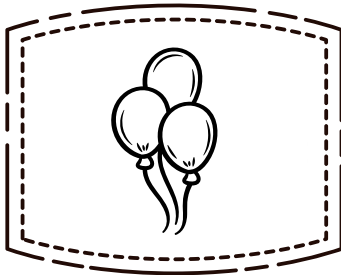
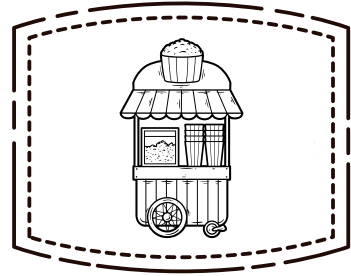
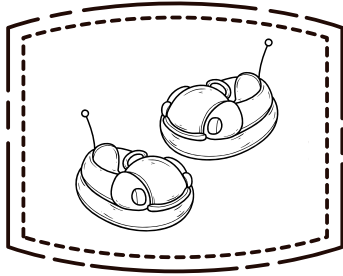
FOLHA DE INGRESSOS

10 ingressos por jogador



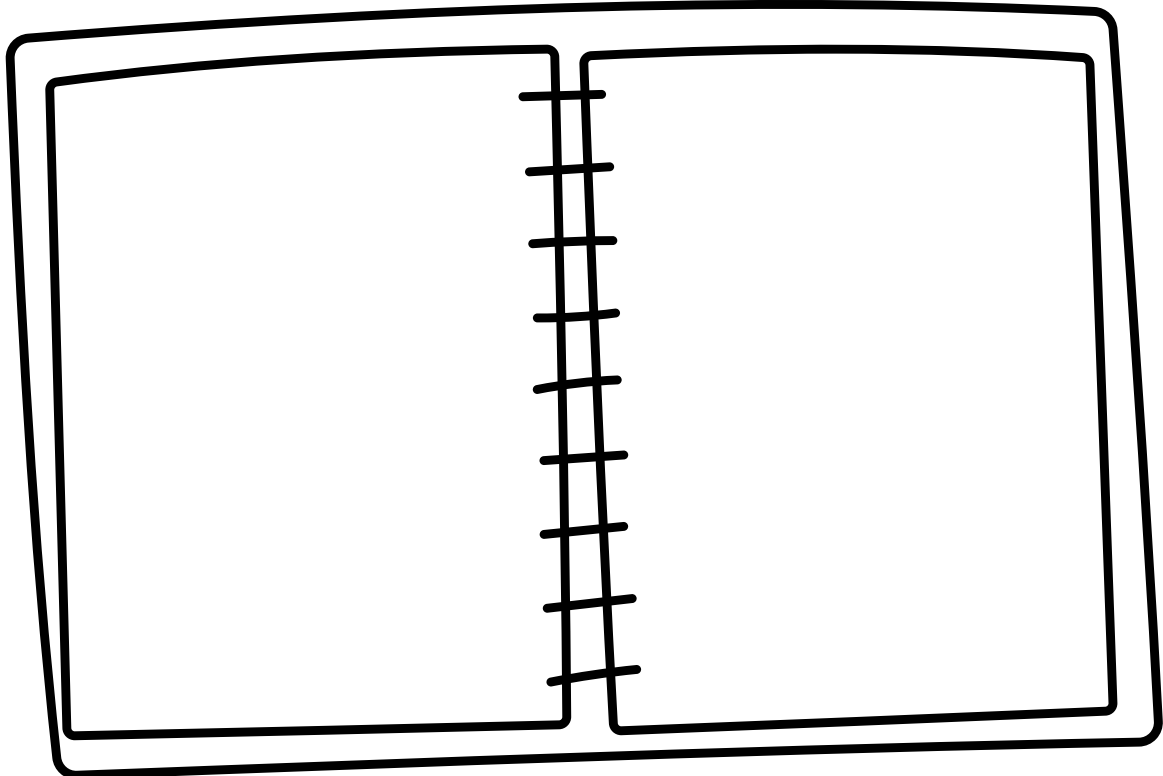
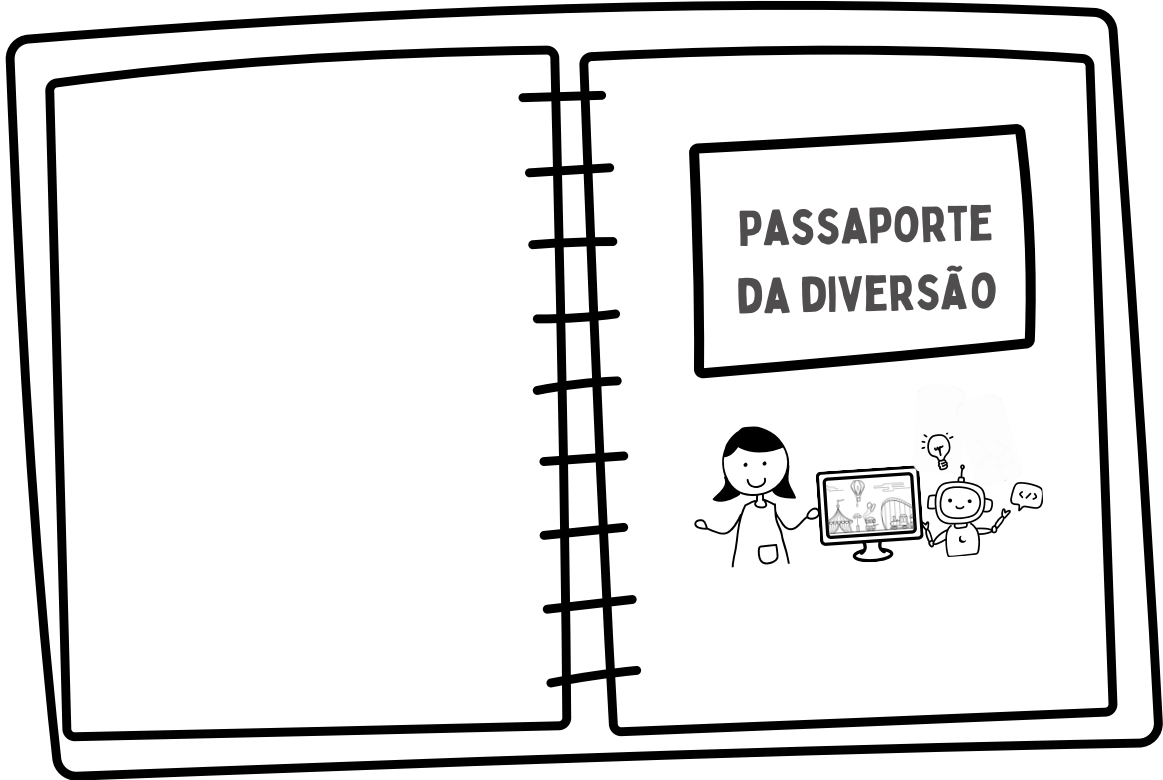
FOLHA DE CARIMBOS

10 carimbos por jogador



FOLHA DE PASSAPORTE DA DIVERSÃO 1/2

1 passaporte por jogador com impressão frente e verso



FOLHA DE PASSAPORTE DA DIVERSÃO 2/2

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

NOME DO(A) JOGADOR(A):

PERSONAGEM:

SUGESTÕES DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A partir da aplicação deste recurso em sala de aula, o docente pode se apoiar em estratégias diversificadas para avaliar a aprendizagem dos estudantes em diálogo com a habilidade **EF06CO06** da **BNCC Computação**:

- Com a aplicação do jogo, à medida em que os estudantes forem avançando no tabuleiro, questionar qual valor a variável *MeusIngressos* está armazenando naquele momento;
- Orientar que os estudantes contabilizem os carimbos de seus passaportes e refletir sobre como esse número se relaciona com o valor inicial armazenado pela variável *MeusIngressos*;
- Solicitar que os estudantes identifiquem outras variáveis no parque de diversão, sugerindo um nome para cada uma e apontando qual tipo de dados elas armazenam;
- Pedir que os estudantes apontem situações cotidianas, similares a do parque de diversão, em que variáveis podem ser aplicadas;
- Solicitar a criação de um algoritmo que faça uso da variável *MeusIngressos*, e sistematize a ida de Lua e Bit-Bit aos brinquedos do parque.

