Guia da família

Trilha "Horta Inteligente" · para quem acompanha em casa

Sua criança vai programar um robô jardineiro. Você não precisa saber programar para ajudar.

O que é esta trilha

Quatro encontros curtos, em quatro dias diferentes, para aprender uma habilidade do currículo nacional de Computação do 4º ano: **montar uma sequência de passos para um robô, usar "repetir" para poupar trabalho e colocar um repetir dentro do outro**. O robô se chama Eco-Bot, mora na cidade de Inoville e rega plantas. Ele faz *exatamente* o que o programa manda. É isso que a criança vai descobrir.

#	Encontro	Na tela	Fora da tela	Tempo
1	**Mão na massa**	Jogo, fases 1 e 2	Conversar sobre o que o robô fez	25 min
2	**Por que funcionou?**	Podcast de 3 min e fases 3 e 4	Ouvir junto; o podcast dá para ouvir no carro	30 min
3	**O padrão dentro do padrão**	Vídeo de 6 min e volta ao jogo	Ler a história em quadrinhos juntos	30 min
4	**Sua horta**	8 perguntas	Desenhar a própria horta e programar com cartões de papel	40 min

Um encontro por semana é o ritmo ideal. Fazer tudo num dia não quebra nada, mas a plataforma só reconhece que a criança aprendeu quando ela mostra isso em dias e materiais diferentes.

Quanto tempo de tela

Cada encontro tem entre 15 e 30 minutos de tela e **termina sozinho**: não há vídeo seguinte que começa sem pedir, não há rolagem sem fim, não há anúncio nem recompensa surpresa. Isso cabe com folga na recomendação da Sociedade Brasileira de Pediatria para 6 a 10 anos (no máximo 1 a 2 horas por dia, sempre com um adulto por perto). A outra metade da trilha acontece no papel, na conversa e no ouvido.

Como ajudar sem fazer por ela

Ajuda:

- Ler em voz alta o que aparece na tela, se ela pedir.
- Perguntar "o que o robô vai fazer?" *antes* de ela apertar para rodar.
- Quando dá errado: "Onde o robô estava? O que o programa mandou?"
- Dizer "você foi olhar o programa, boa" quando ela procurar o erro.
- Deixar errar. Achar o erro é a parte que ensina.

Atrapalha:

- Apontar o bloco certo. Ela aprende a esperar a resposta.
- Dizer que o robô é burro. O robô obedece; o programa é que estava errado.
- Comparar com outra criança.
- Transformar pontos em recompensa em dinheiro ou castigo.
- Fazer os quatro encontros de uma vez para "adiantar".

> **Três perguntas que funcionam depois de qualquer encontro:** *"O que o robô fez?" · "O que você mandou ele fazer?" · "Onde ficou diferente do que você queria?"*

Guia da família

Trilha "Horta Inteligente" · o que a criança vê, o que a escola vê

Como ela entra

1. Abra o endereço da plataforma no navegador do tablet ou computador.
2. Ela digita o **código** do cartão de acesso e depois o **PIN**. Não existe e-mail nem senha para lembrar.
3. Na primeira vez, escolhe um avatar (um desenho, nunca uma foto).
4. A tela inicial mostra a trilha na ordem. Ela toca no próximo passo.

Perdeu o cartão ou o PIN não entra? Quem cadastrou a criança (a escola) gera um novo. Guarde o cartão com os materiais da escola.

Os quatro blocos do robô

Tudo que a criança monta usa só estes quatro: 



. O último é o herói da trilha: em vez de escrever ANDAR, REGAR seis vezes, ela escreve uma vez e diz quantas vezes repete. No encontro 3 ela descobre que dá para colocar um REPETIR dentro do outro.

O que ela vê na plataforma

- **Pontos**, por concluir um conteúdo e por acertar. Eles não são nota e não medem se ela aprendeu: servem para animar. Há um teto por dia, de propósito.
- **Minhas conquistas**: as habilidades em que ela está treinando, quase lá ou que já conquistou, com palavras simples. Nunca aparece código de currículo.
- **Nenhum chat, nenhuma mensagem de estranho, nenhum anúncio.** Só o que a escola liberou para ela.

O que a escola vê

Um relatório por habilidade, baseado no que a criança realmente fez: quais perguntas respondeu, em que dias, em quais materiais. A plataforma só afirma que ela *domina* uma habilidade quando isso aparece em pelo menos dois materiais diferentes e dois dias diferentes. Por isso os quatro encontros são separados. Pergunte à escola pelo relatório da sua criança.

Sobre os dados dela

A plataforma guarda o nome, o ano escolar, o apelido, o avatar e o que ela fez nas atividades. Não guarda foto, data de nascimento, endereço nem localização. Nada é enviado para redes sociais ou para serviços de publicidade, e nenhuma inteligência artificial conversa com a criança. O acesso existe porque você, responsável, autorizou junto à escola; essa autorização pode ser revogada a qualquer momento pelo mesmo canal.

Sem impressora?

O encontro 4 usa uma tira de quadrados, cartões de papel e figurinhas de planta. Tudo se faz à mão em 10 minutos, com papel quadriculado, tesoura e lápis de cor. O passo a passo está no material **"Sem impressora: faça à mão"**, que aparece na trilha da criança.

> **A frase que a trilha quer ouvir no fim:** *não "o robô é burro", mas "meu programa tem um passo errado". Quando você ouvir essa segunda, deu certo.*