



robo Garden



A forma divertida de ensinar programação para os seus alunos.



COM A ROBOGARDEN, OS SEUS ALUNOS APRENDEM CODIFICAÇÃO JOGANDO!

A RoboGarden é uma plataforma on-line de ensino de programação para estudantes da Educação Infantil ao Ensino Médio.

Por meio de um *game* completo, os alunos iniciam uma jornada fantástica em programação – do nível básico ao avançado. Com esta metodologia, não há necessidade de professores que saibam programação para oferecer esse benefício aos seus alunos.

COMO OS ALUNOS APRENDEM COM A ROBOGARDEN?

Na RoboGarden, os alunos aprendem os conceitos de programação enquanto ajudam seu amigo "robô" a resolver missões. Ao longo da jornada, também aprendem valores morais, conceitos de STEAM (Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática), pensamento crítico e raciocínio lógico.

O aluno se diverte enquanto se prepara para se tornar o próximo gênio da codificação.

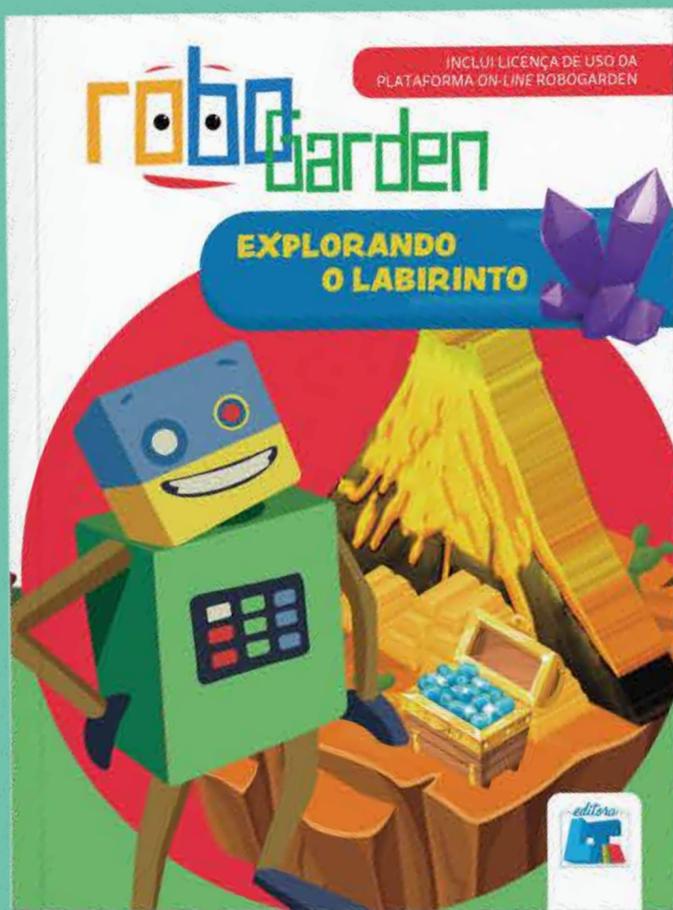
POR QUE VOCÊ DEVE OFERECER ROBOGARDEN NA SUA ESCOLA

Codificação é uma habilidade essencial para qualquer profissional, hoje ou no futuro.

Existem muitas oportunidades para a área de TI – você certamente quer proporcioná-la aos seus alunos. Quem sabe codificar entende o mundo digital de forma mais crítica. Trata-se de uma habilidade que deve ser desenvolvida nas escolas, segundo a BNCC.

Com a RoboGarden, seus professores conseguem fazer a tutoria, mesmo sem saber programar!





EDUCAÇÃO INFANTIL AO 3º ANO

EXPLORANDO O LABIRINTO

RoboGarden é um aplicativo educacional gamificado, que utiliza jogos de fácil compreensão e incentiva a participação dos alunos, os quais aprendem de maneira ativa e divertida. Assim, o objetivo desta jornada é evitar os obstáculos por meio de diferentes movimentos, como o de rotação e translação.

Organizadora: Editora LT.

ISBN: 978-85-8409-131-7

1 ed. | Colorido | Formato 20,5 x 27,5 cm

64 páginas

O que o aluno aprenderá:

- Movimento translação
- Movimento rotação

Pré-requisitos: Nenhum

4º AO 7º ANO

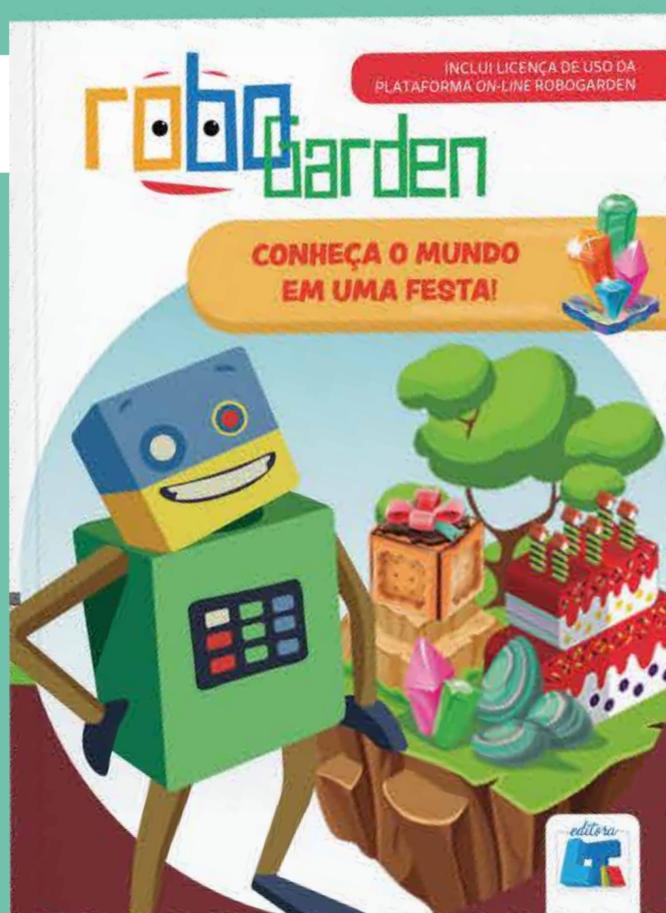
CONHEÇA O MUNDO EM UMA FESTA!

Nesta jornada, os alunos aprendem os movimentos básicos do robô e funções como definir uma cor e escrever um texto. Os alunos se familiarizam com o sequenciamento e ações motoras do robô enquanto aplicam conceitos matemáticos simples.

O que o aluno aprenderá:

- Movimentos simples do robô
 - Sensor de cores
 - Imprimir
 - Sequências

Pré-requisitos: Nenhum



Organizadora: Editora LT.

ISBN: 978-85-8409-130-0

1 ed. | Colorido | Formato 20,5 x 27,5 cm

64 páginas



8º ANO AO ENSINO MÉDIO

VAMOS ENCONTRAR OS TESOUROS DA FLORESTA!

Esta jornada traz todos os conceitos de programação, de uma simples sequência a condicionais, *loops* e estruturas aninhadas. É uma jornada que vai do nível básico ao moderado em programação, dividido em divertidos enigmas a serem resolvidos.

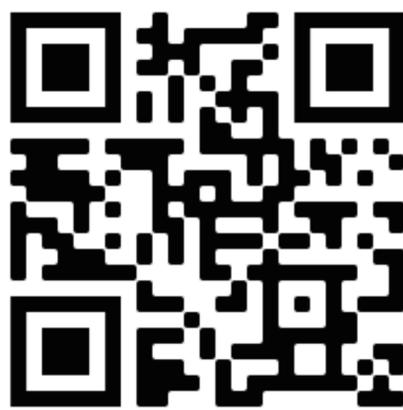
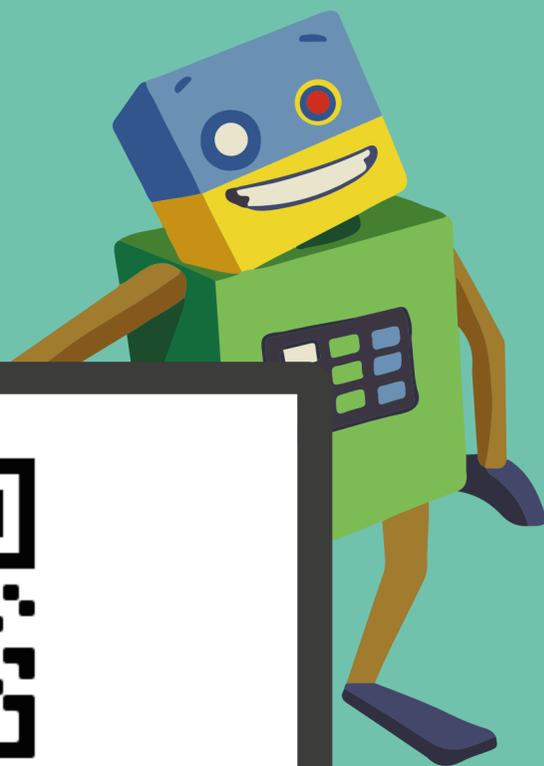
Organizadora: Editora LT.
ISBN: 978-85-8409-132-4
1 ed. | Colorido | Formato 20,5 x 27,5 cm
64 páginas

O que o aluno aprenderá:

- Movimentos simples do robô
- Sensor de cores
- Condicionais
- Condicionais aninhados dentro de *loops*
- *Loops* repetir e enquanto
- *Loops* aninhados

Pré-requisitos: Nenhum

APRENDA BRINCANDO



INCLUI LICENÇA DE USO DA
PLATAFORMA *ON-LINE* ROBOGARDEN

QUAL É A ESTRUTURA DA JORNADA ROBOGARDEN:

A **jornada** é composta por oito **aventuras** e é o curso da RoboGarden. Durante a jornada o aluno irá aprender vários conceitos-chave de codificação e aplicá-los a cenários matemáticos e da ciência.

A aventura é composta por cinco missões-aula. Cada aventura RoboGarden tem um conjunto de resultados que fortalece a aprendizagem.

A missão é a unidade de aprendizagem. Em cada missão, o estudante realiza uma tarefa de codificação. Após submeter o código, a plataforma o avalia e fornece um *feedback* imediato. A aventura ainda conta com um tutorial, cinco missões e um *quiz* para apoiar a aprendizagem.

O “mundo” é o ambiente em que a “jornada” da RoboGarden acontece. Cada mundo conta com um enredo e com seus objetos próprios. Esses ambientes envolventes estimulam o desenvolvimento de conhecimentos que vão além da programação.



FERRAMENTA PRONTA PARA A ADOÇÃO EM ESCOLAS:

Com a **RoboGarden**, os alunos aprendem brincando organizados em turmas, os professores exercem o papel de tutores – e não precisam saber programar! Tanto os professores quanto os gestores acompanham o progresso dos alunos por *dashboards* muito fáceis de ler!

- **Visão da escola**

Os professores podem visualizar o desenvolvimento de cada um dos seus alunos e atribuir diferentes missões a cada um deles.

- **Detalhes do aluno**

- Nome do usuário.
- Curso.

- **Visão da classe**

Os alunos podem ver as classes que estão matriculados e selecionar qualquer uma delas para acessar diferentes cursos de programação.



📍 Av. Cândido de Abreu, 651
11º andar — Centro Cívico
Curitiba /PR

☎ 41 3027 5952

🌐 www.editoralt.com.br

✉ contato@editoralt.com.br