

○ **Erro** é meu  
**amigo!**

**VEL** EDITORA  
& LIVRARIA  
VECHER EDUCOM



*Lucia Giraffa*  
*Margarete Santos*



Lucia Giraffa

Margarete Santos

# O Erro é meu amigo!

Dedicado a professores da Educação Infantil e anos iniciais  
que educam nossas crianças com tanto amor e carinho!

© Vecher EduCom, 2021.

Os direitos autorais e intelectuais desta obra pertencem às autoras. A Editora Vecher não se responsabiliza pela verificação de plágio do conteúdo publicado, sendo as autoras as responsáveis pela sua produção.

Responsável editorial: Marcelo Rodríguez

ISBN: 978-65-993242-6-0

DOI: 10.47585/9786599324260

**Editora Vecher**  
Avenida Paulista, 171, 4º andar  
CEP 01.311-904  
São Paulo, SP  
[www.editora.vecher.com.br](http://www.editora.vecher.com.br)

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD**

G515e	Giraffa, Lucia
	O Erro é meu amigo! [recurso eletrônico] / Lucia Giraffa, Margarete Santos. - São Paulo : Vecher, 2021. 54 p. : il. : PDF ; 2,44 MB.
	ISBN: 978-65-993242-6-0 (Ebook)
	1. Educação. 2. Educação infantil. 3. Ensino-aprendizagem. I. Santos, Margarete. II. Título.
2021-2643	CDD 370 CDU 37

**Elaborado por Vagner Rodolfo da Silva - CRB-8/9410**

**Índice para catálogo sistemático:**

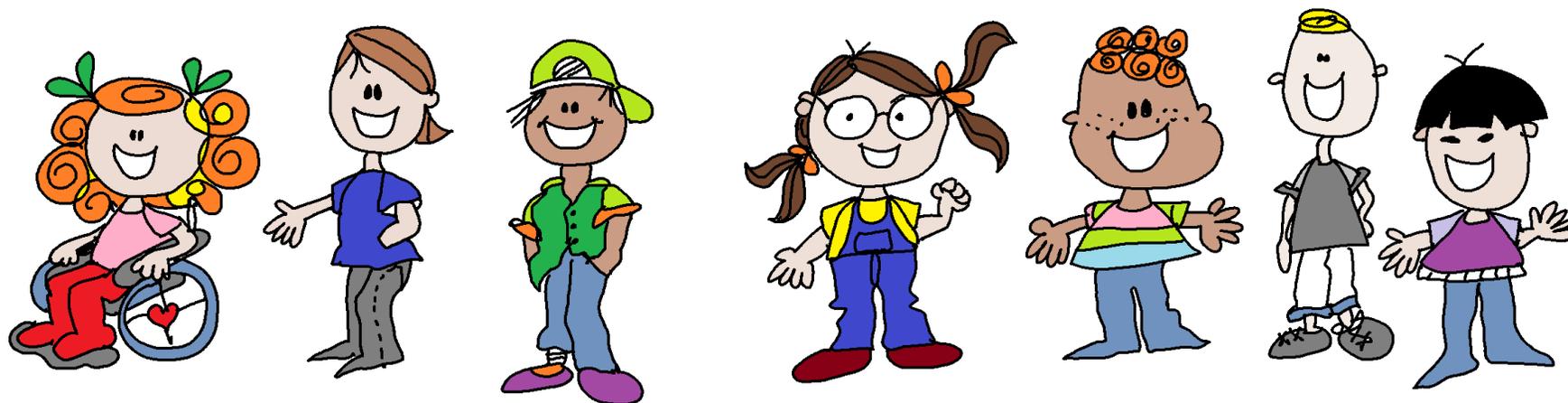
1. Educação 370
2. Educação 37

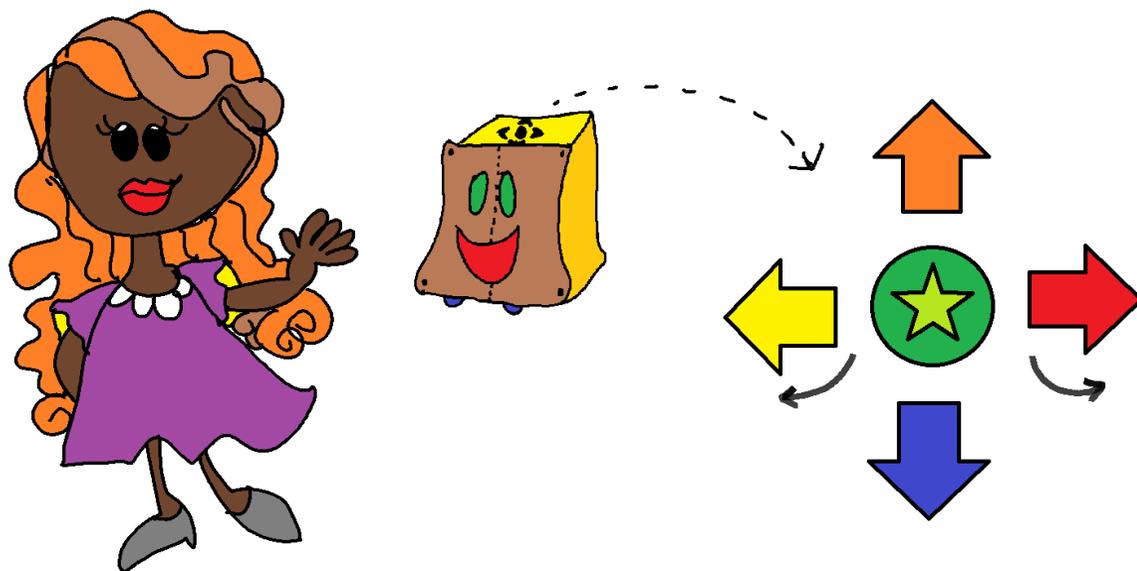
E tudo começa numa sala de aula... com crianças e uma professora que ama muito o que faz...



Nossa história começa quando a professora **Doralinda** apresenta aos seus estudantes uma novidade para trabalharem: o robzinho chamado **Rope**.

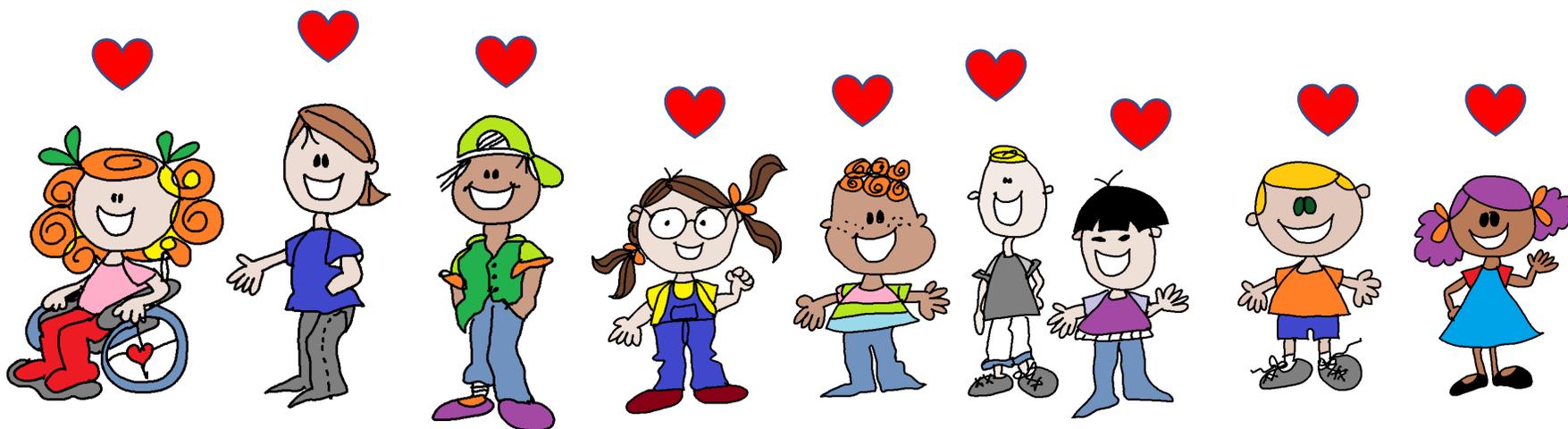
Os estudantes ficaram muito felizes com o novo parceiro de atividades.





A profe **Doralinda** explica que o **Rope** anda para frente, para trás, gira para esquerda e direita e pode ser programado!!!

Imediatamente, os estudantes amaram!





A profe **Doralinda** explicou que iria usar uns “tapetes mágicos” que só funcionariam com a ajuda das crianças.

Estes tapetes contêm vários desafios onde o Rope (carinhosamente apelidado de Ropinho pelas crianças) vai executar a programação feita pelas crianças.

Ao andar, ele mostra a solução programada pelas crianças!

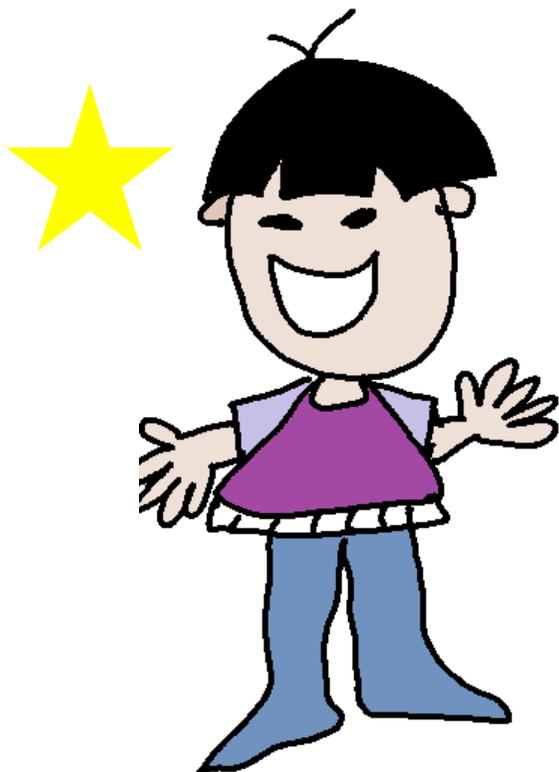
A profe **Doralinda**, então, reuniu a turma em duplas e distribuiu vários tapetes com atividades.

Em cada tapete, havia um trajeto a ser percorrido pelo robozinho.

As crianças tinham de programar o **Ropinho** para se movimentar usando os botões que ficam na parte superior.



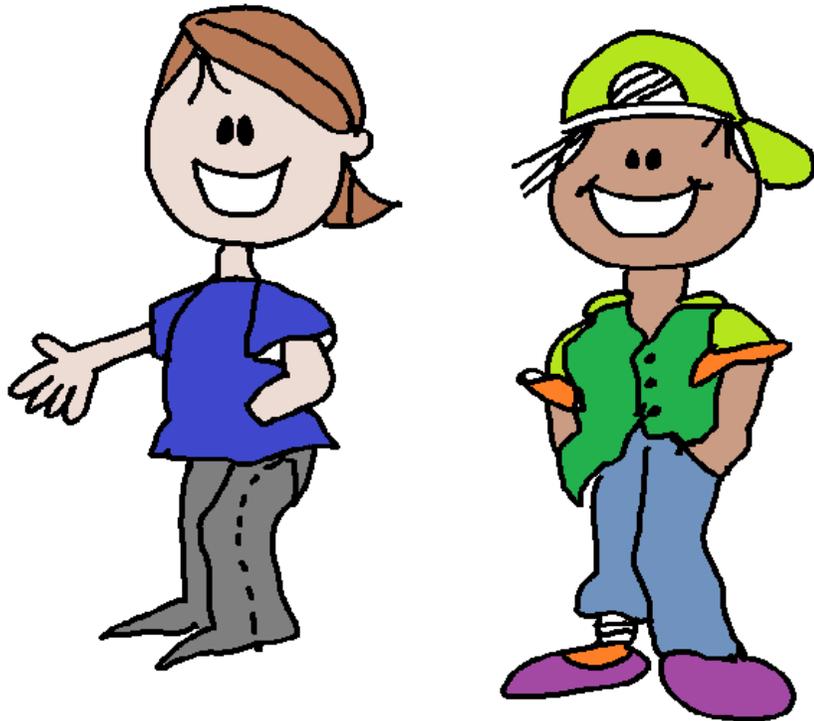
**Luiza**, muito curiosa, perguntou para que servia aquele botão do meio onde tinha uma estrela.



**Toshi**, brincando com a amiga, disse: “é para fazer o robzinho brilhar!!!”

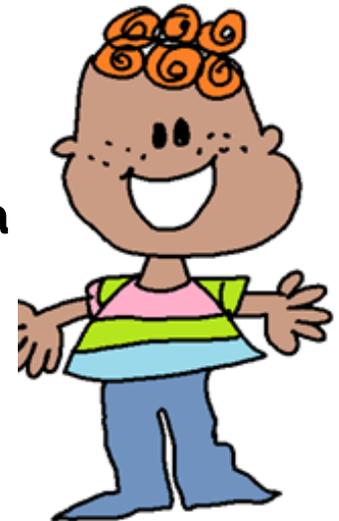


**Fábio e Gui** sorriram da brincadeira de Toshi.



**Theo** com um belo sorriso no rosto disse:

“Turma deixem a profe **Doralinda** explicar!”

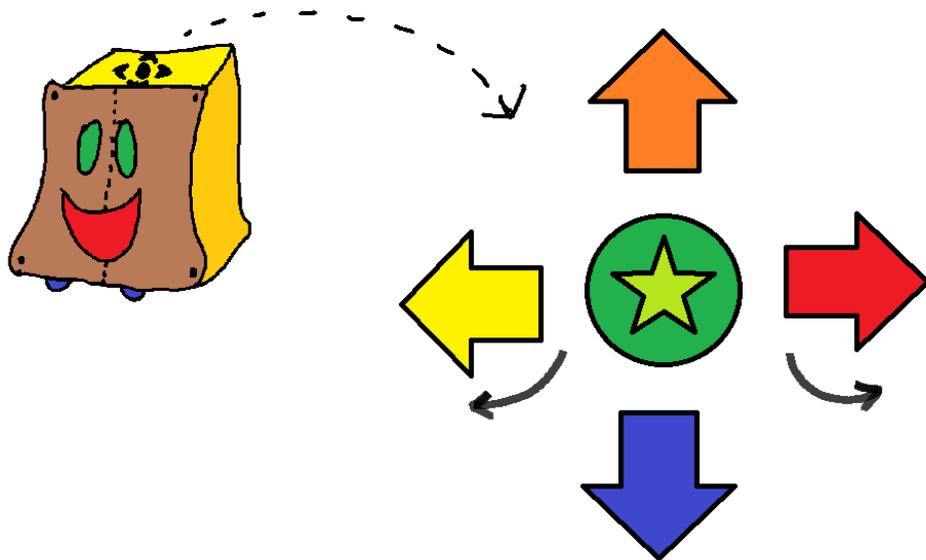




A profe **Doralinda** começou dizendo que os robozinhos, como o Rope, precisam receber um conjunto de instruções para poderem andar.

Este conjunto de instruções é chamado de “programação”.

Para programar o Rope, vocês farão assim...



Aperta a seta **laranja** 1 vez e o robô anda 1 vez para trás. Se apertar a seta **azul** 1 vez, ele anda 1 vez para frente.

Se quiserem que ele ande mais de uma vez para frente ou para trás, apertem as teclas quantas vezes desejarem que o robozinho ande.

Para girar para a esquerda ou direita, usem as setas **amarela** ou **vermelha**.

Ele dá um giro de 90 graus.

A profe explicou o que significava isto.



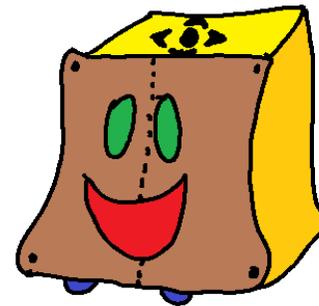
A profe pediu que os estudantes praticassem antes a movimentação do **Ropinho** para compreenderem o efeito das instruções.

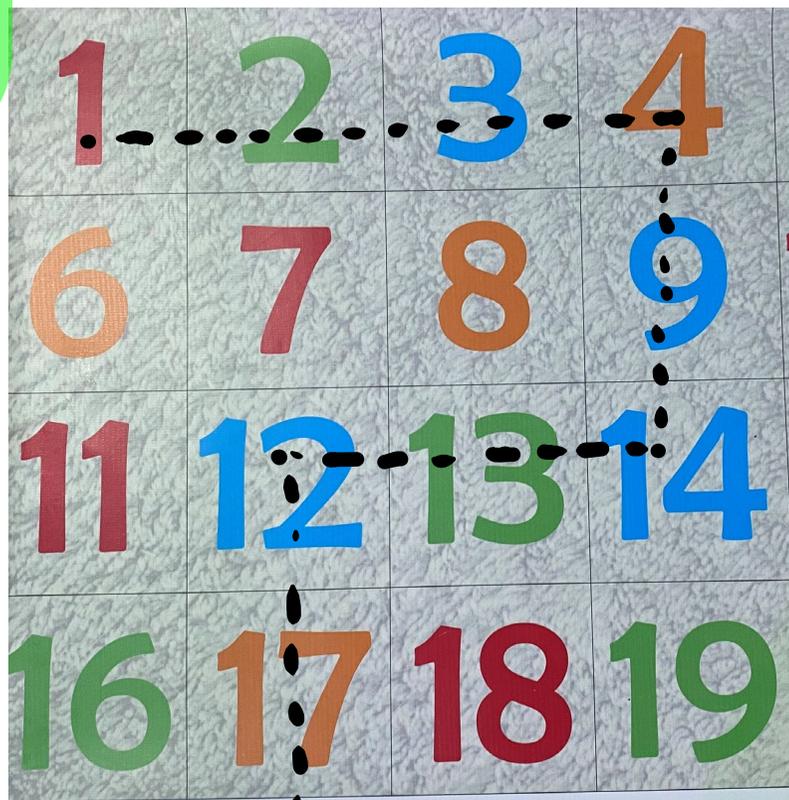
Lembrou que o robozinho só anda (executa a programação) depois que apertar no botão



Aí ele se movimentou!

Eu sozinho não  
faço nada!  
Você que decide  
como eu me  
movimento.

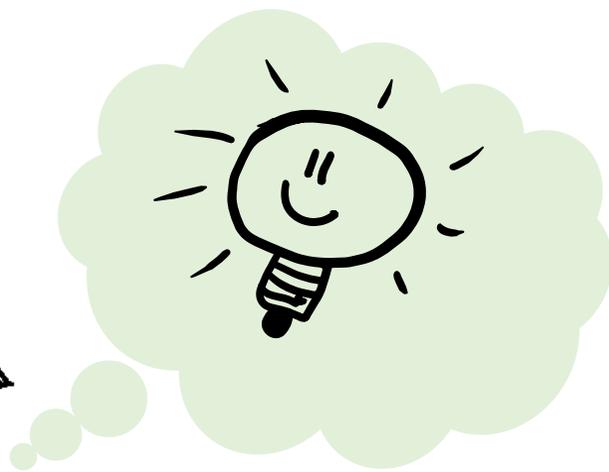
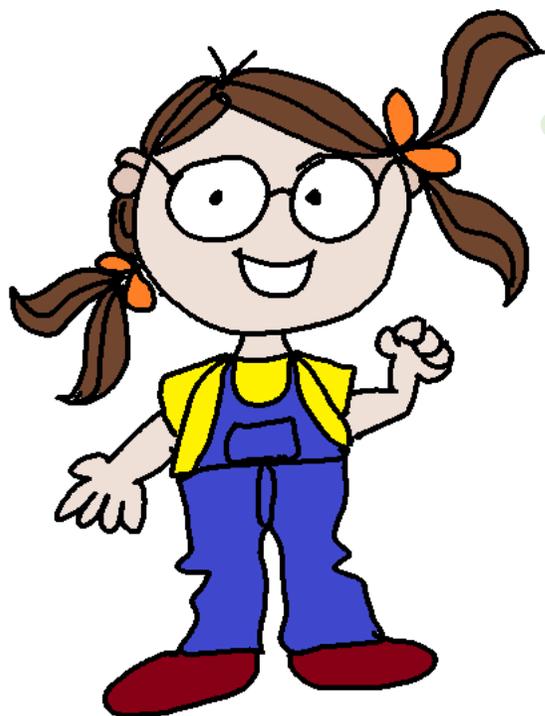




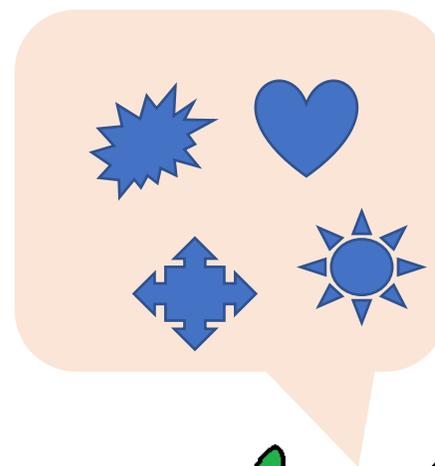
Para começar os desafios, ela escolheu o tapete dos números onde havia um trajeto desenhado.

**Doralinda** disse  
que daria o  
**pirulito dourado**  
para todas as  
duplas que  
conseguissem  
fazer o  
robozinho andar  
no percurso  
marcado no  
tapete!!!

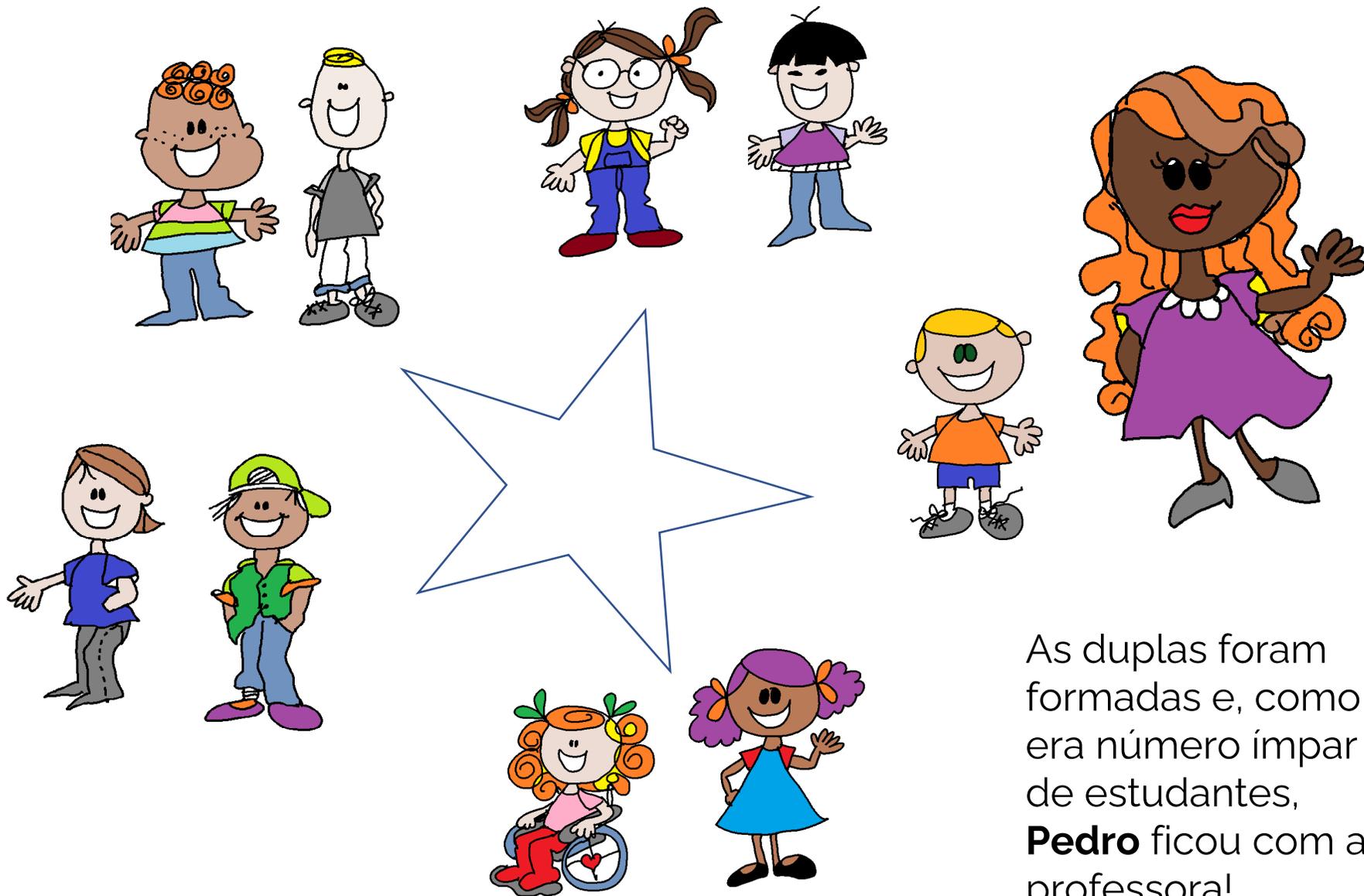




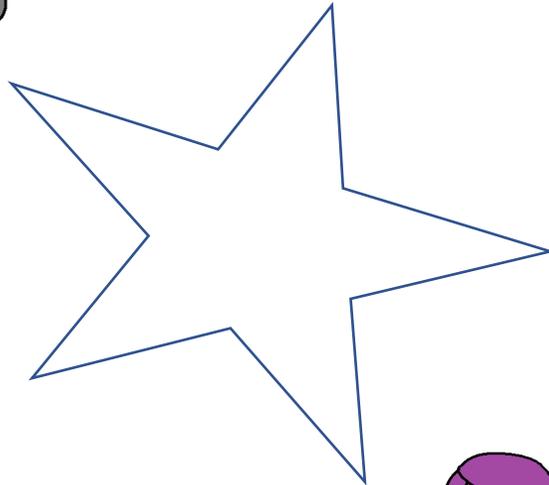
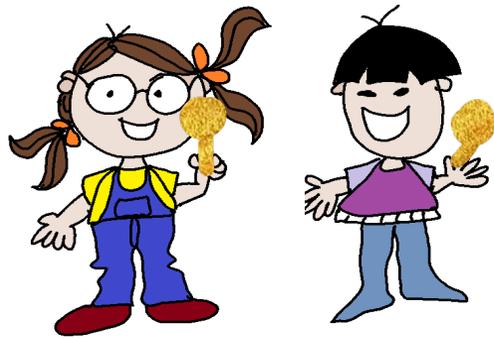
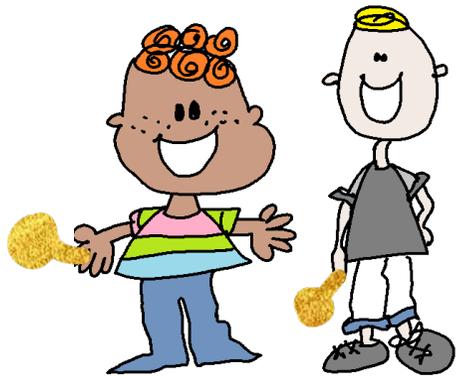
**Bel** muito curiosa já começou a ter ideias...



**Tida** também imaginou como poderia fazer... e já foi falando suas ideias!!!



As duplas foram formadas e, como era número ímpar de estudantes, **Pedro** ficou com a professora!

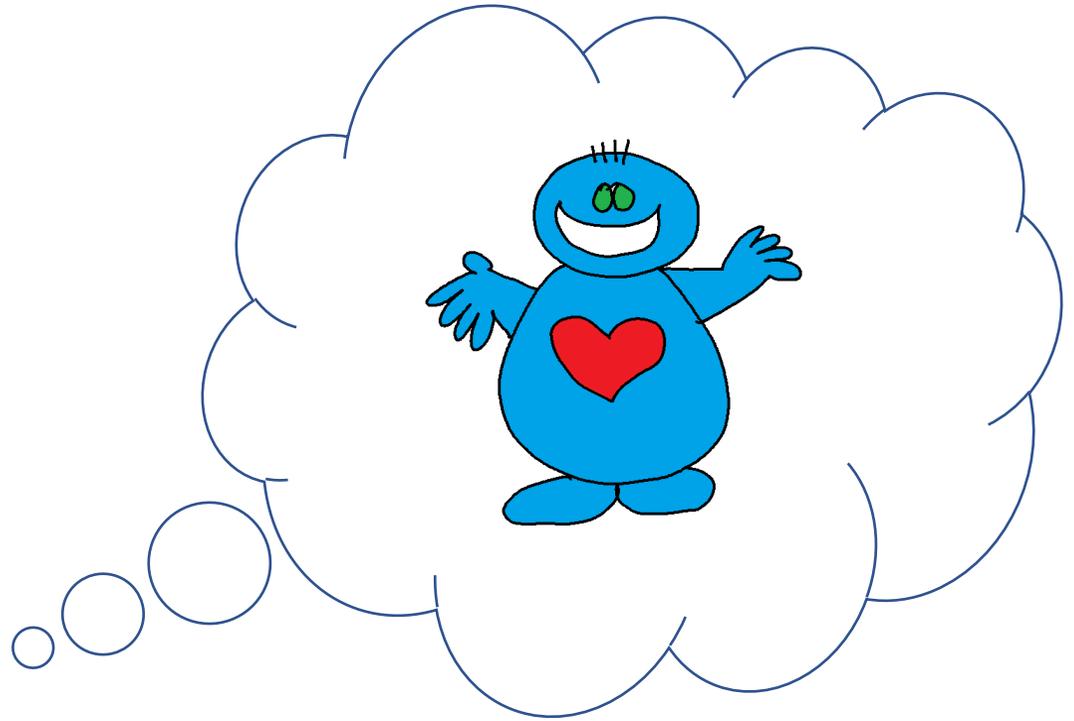


Depois de algum tempo, todos estavam com seu pirulito dourado... menos o Pedro!

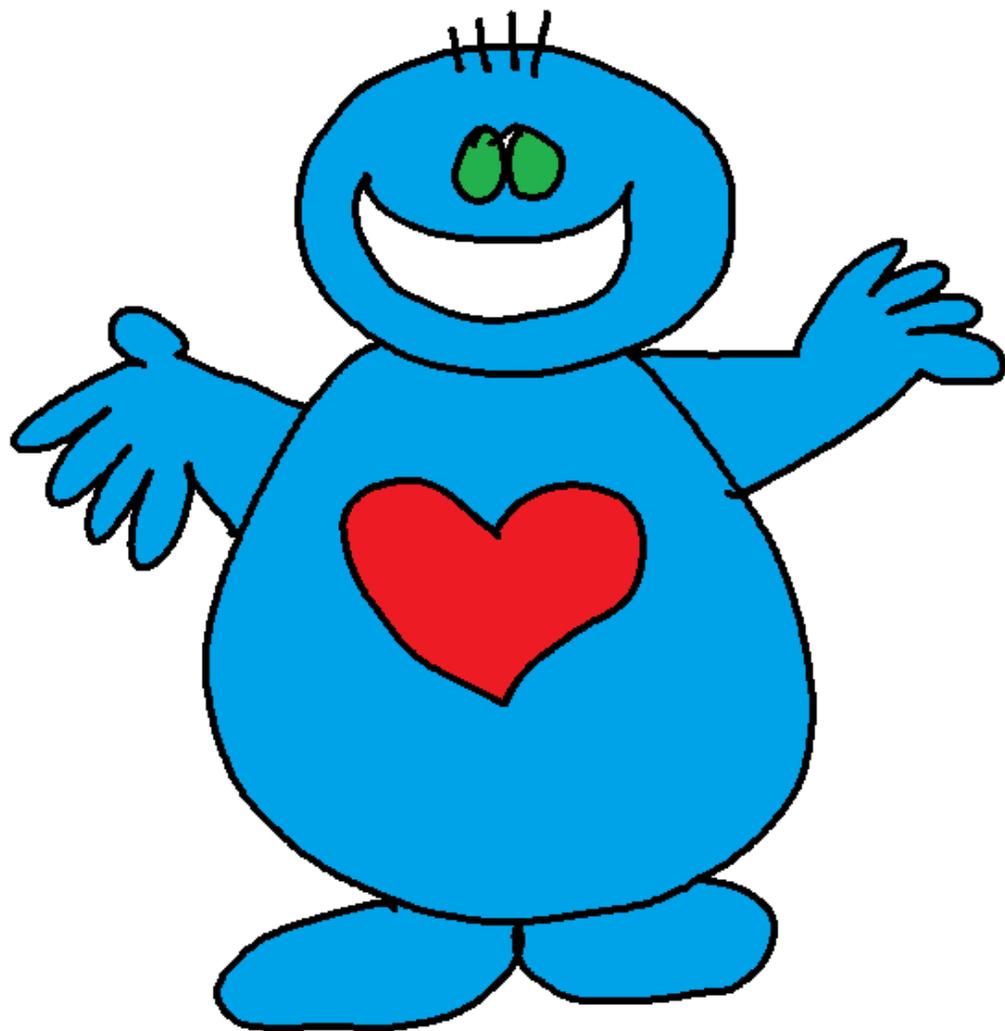


Ele estava tão triste que sua cor mudou para cinza!

O robozinho ficou triste em ver o menino daquele jeito que também mudou de cor.



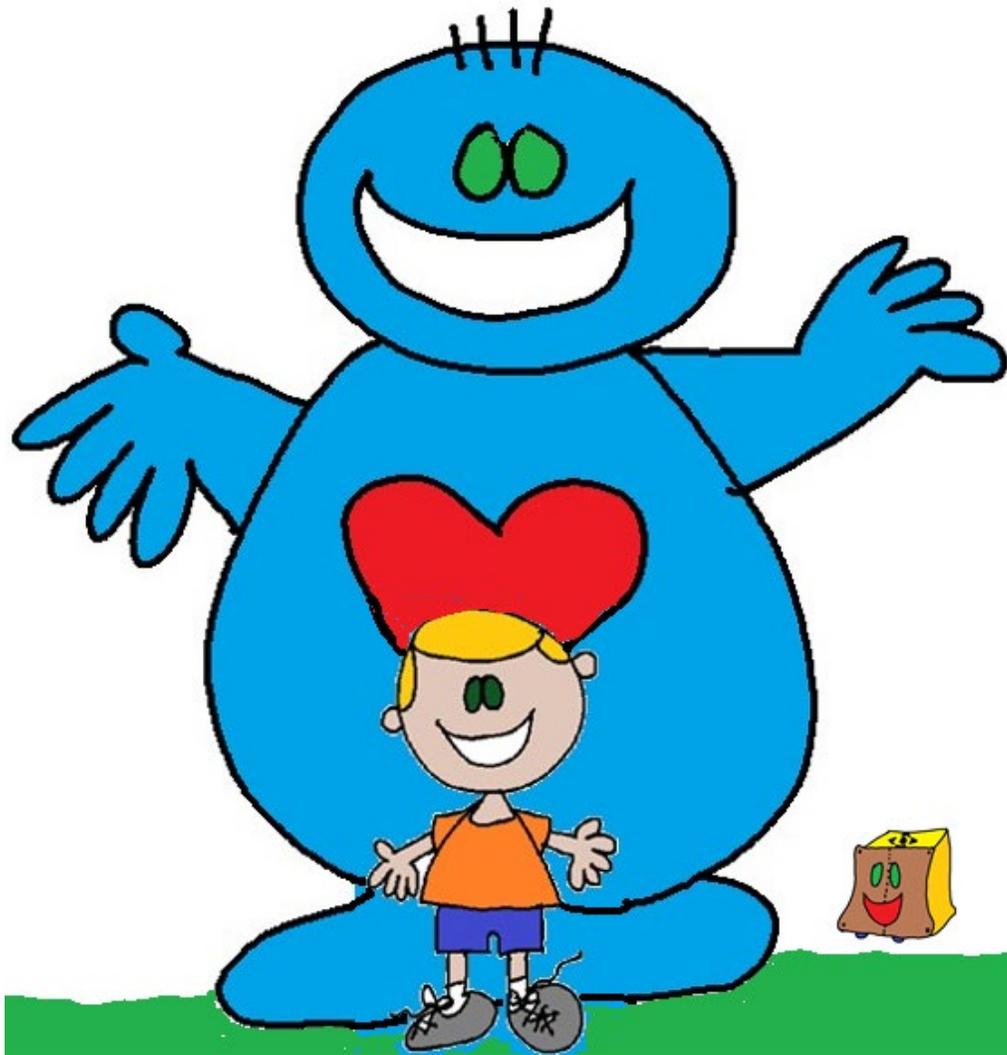
Doralinda lembrou do seu amigo parceiro de “ensinagem” e teve a ideia de pedir ajuda para Pedro!



Ela chamou seu amigo o **Erro!!!**

Ele é seu parceiro desde que ela começou a lecionar.

**Erro** sempre ajudou seus alunos a compreenderem as atividades e fazer com que eles aprendessem mais.



**Erro** ajudou Pedro a entender o que havia acontecido.

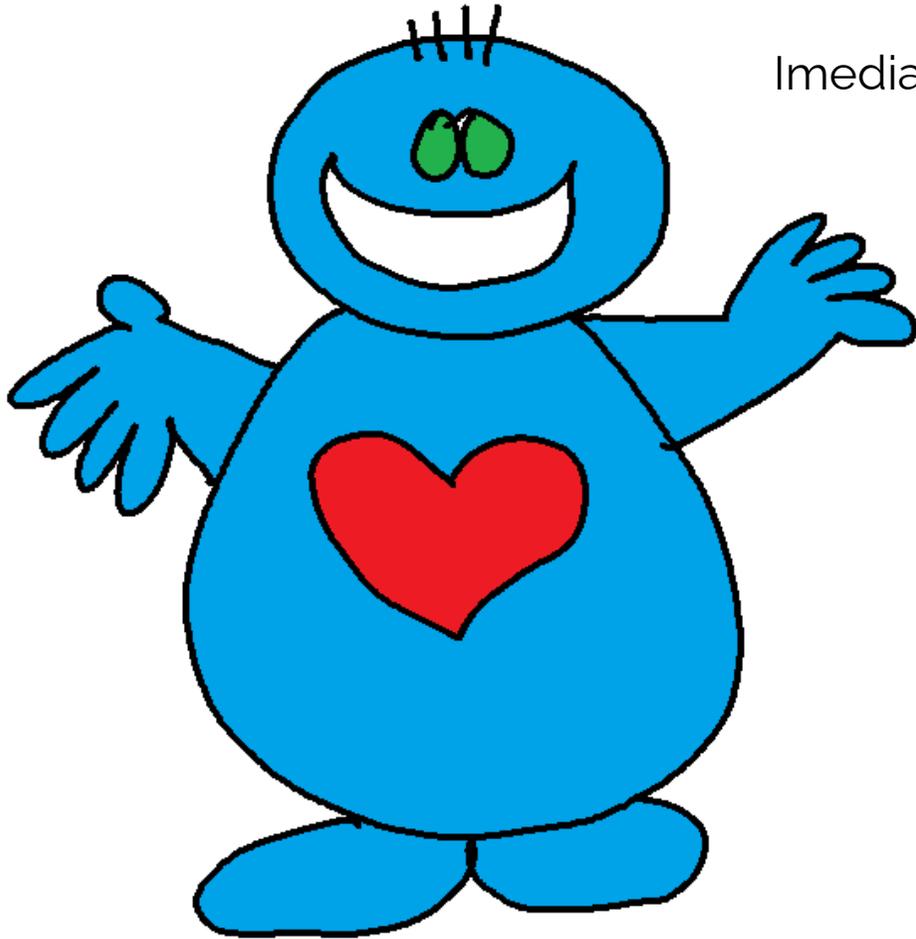
Pedro percebeu que o problema é que confundiu “girar à esquerda” com “girar à direita” e por isso o Ropinho não estava conseguindo andar como a profe pediu!

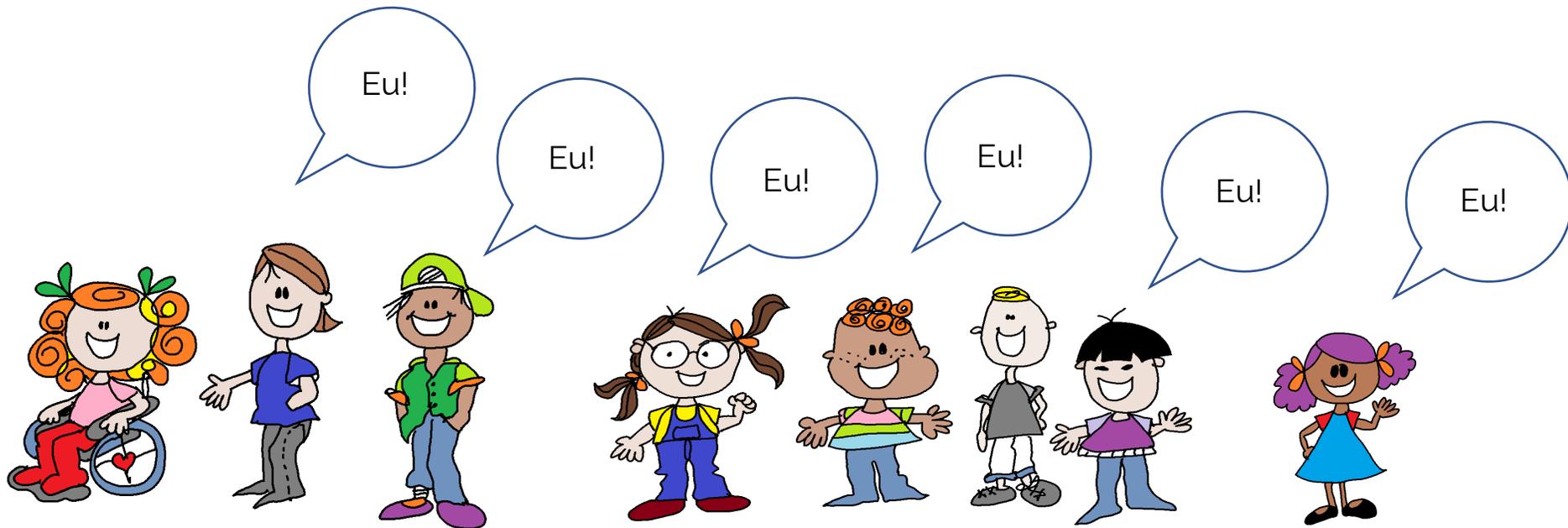
Depois de compreender o que estava “errado”, aí ficou fácil!

Programação reorganizada e... lá se foi o Ropinho fazer o traçado conforme a profe pediu.

O **Erro** era muito simpático e resolveu conversar com a turma para saber se já tinham errado alguma vez ao fazer exercícios na escola.

Imediatamente, Tida disse:





E para surpresa de Pedro... Todos os colegas já haviam errado!

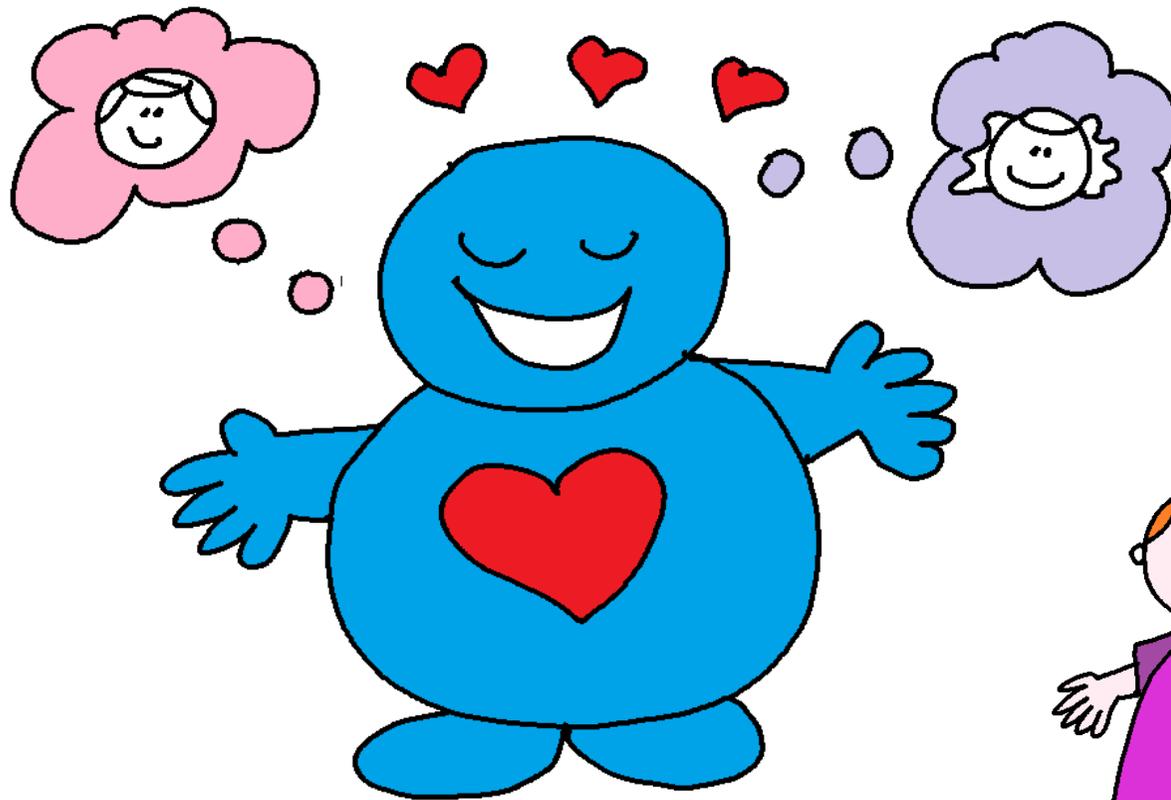
A tristeza foi embora e Pedro se sentiu muito bem.

Afinal, errar faz parte de aprender.

E não tem nada de ruim com isso.

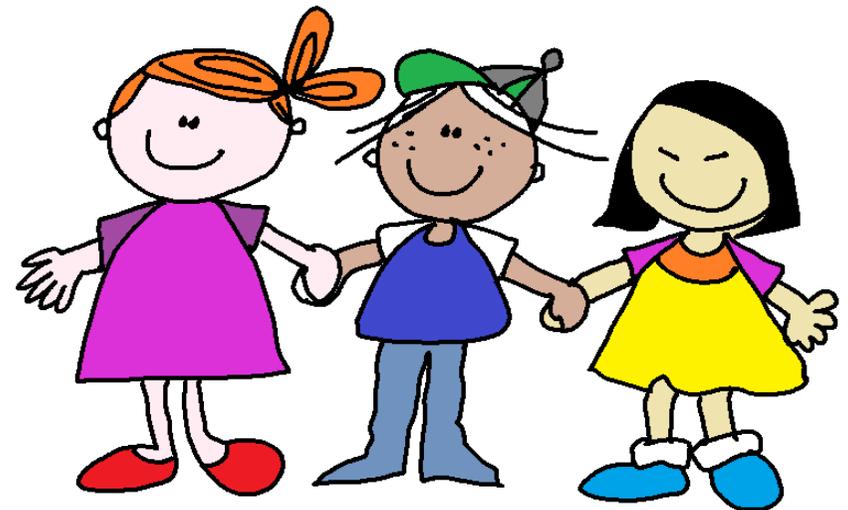
Feliz daquele que aprende a partir dos seus erros.





O **Erro** lembrou de todas as crianças que ele já havia ajudado... eram muitas e havia perdido as contas de quantas foram!

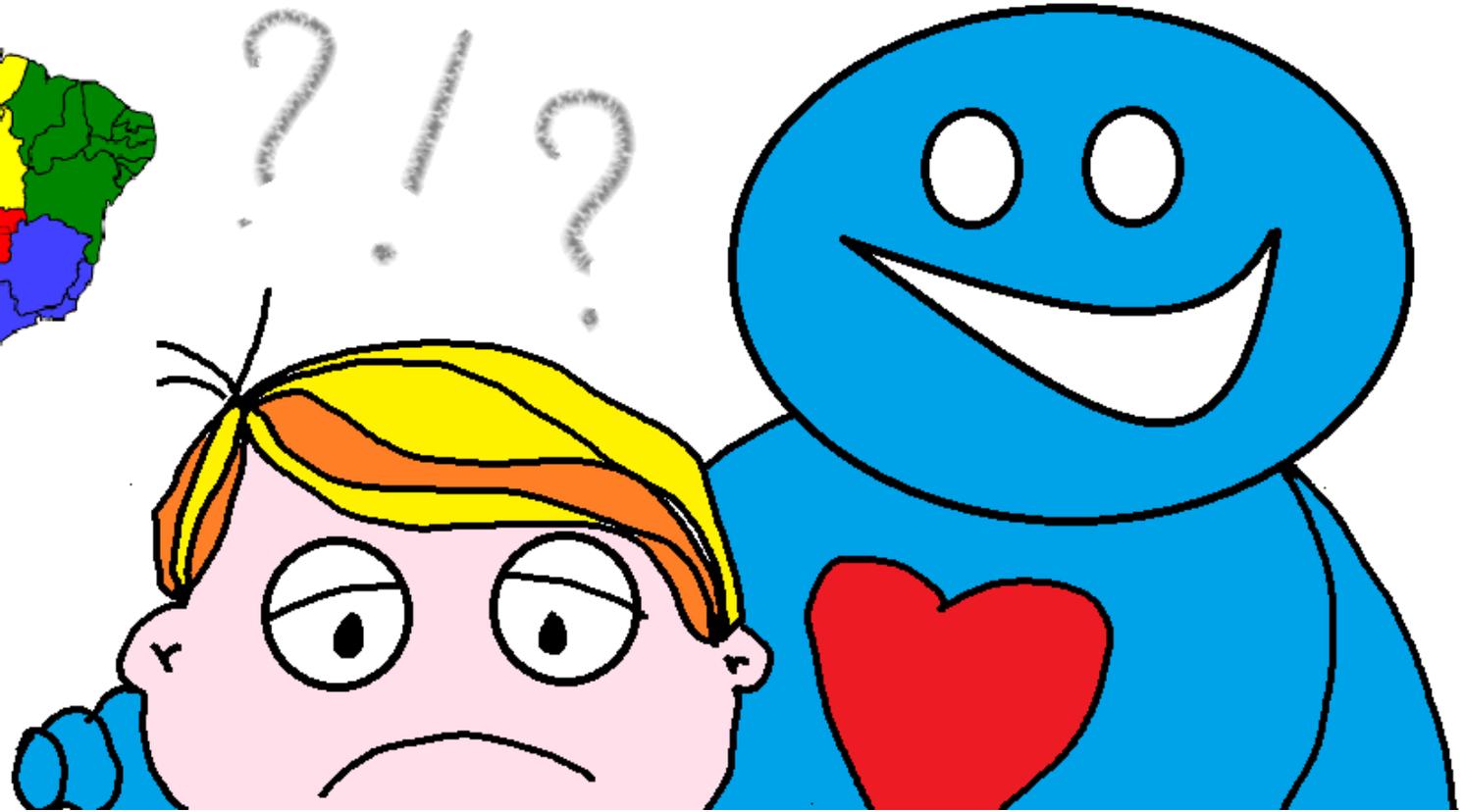
E não foi só em programação!



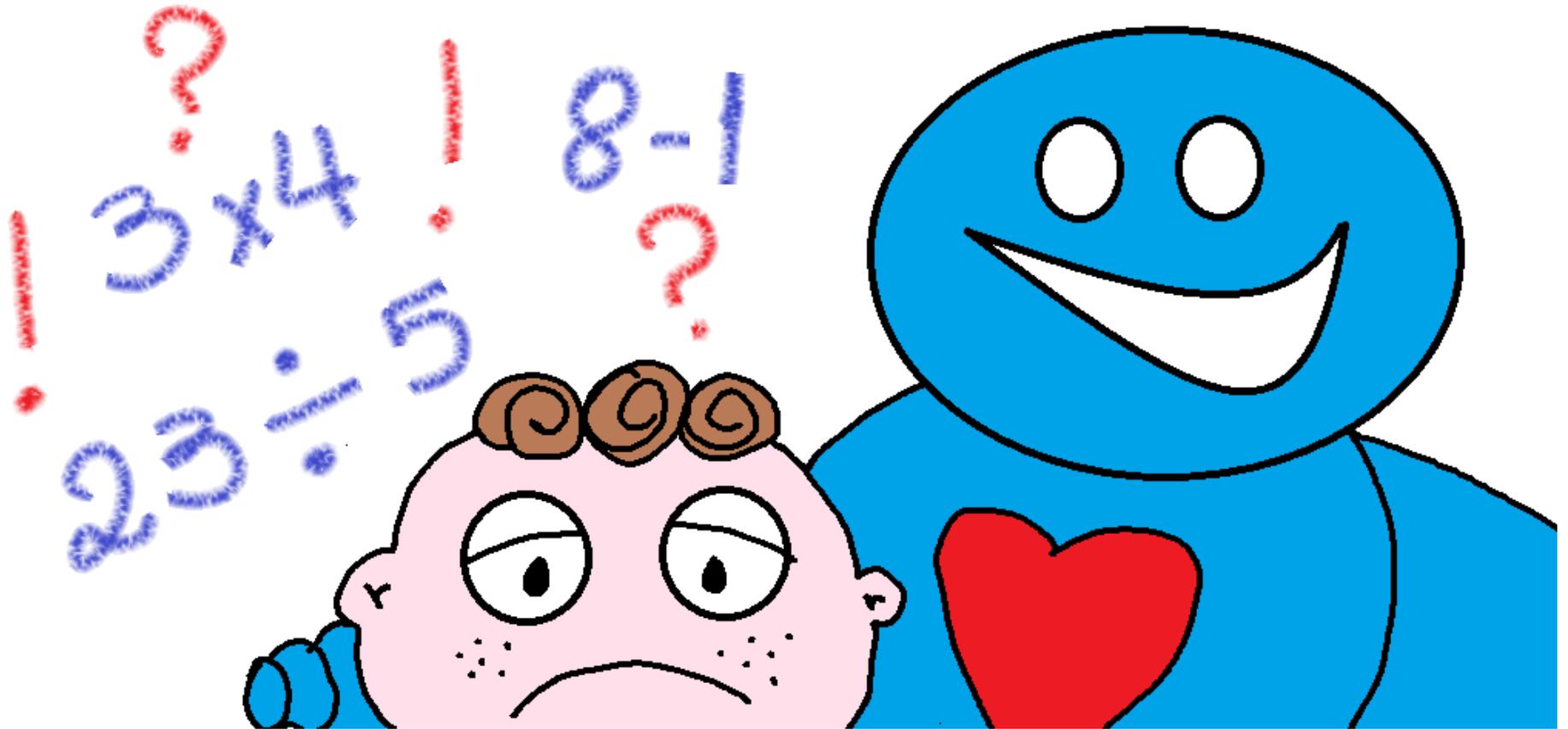
Em Ciências!



**Em Geografia!**

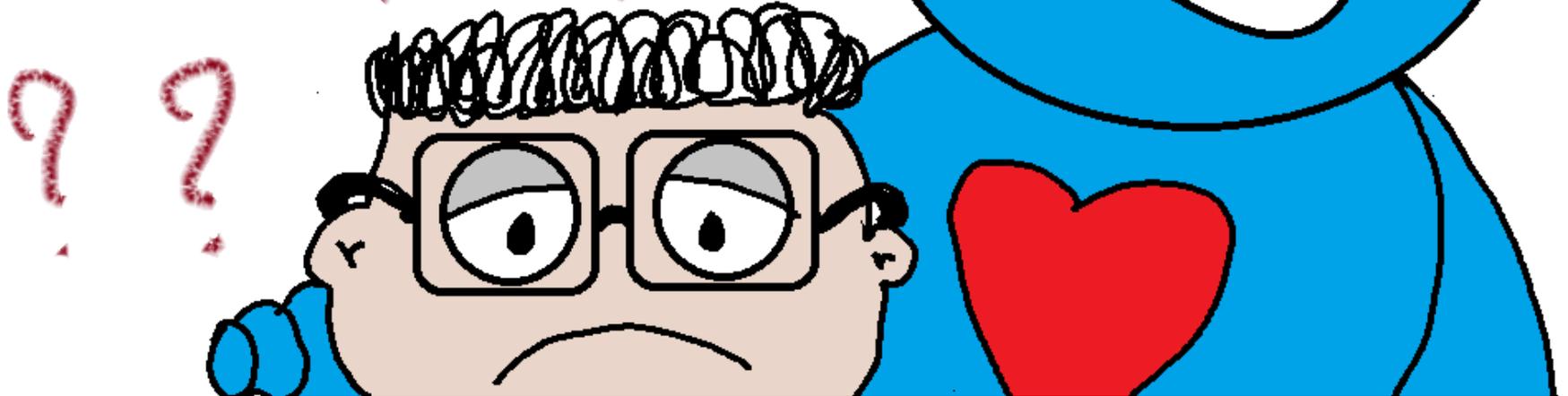


Em Matemática!



Em Português!

leitura ! redação ?  
escrita ? ! ?





Historia



Filosofia

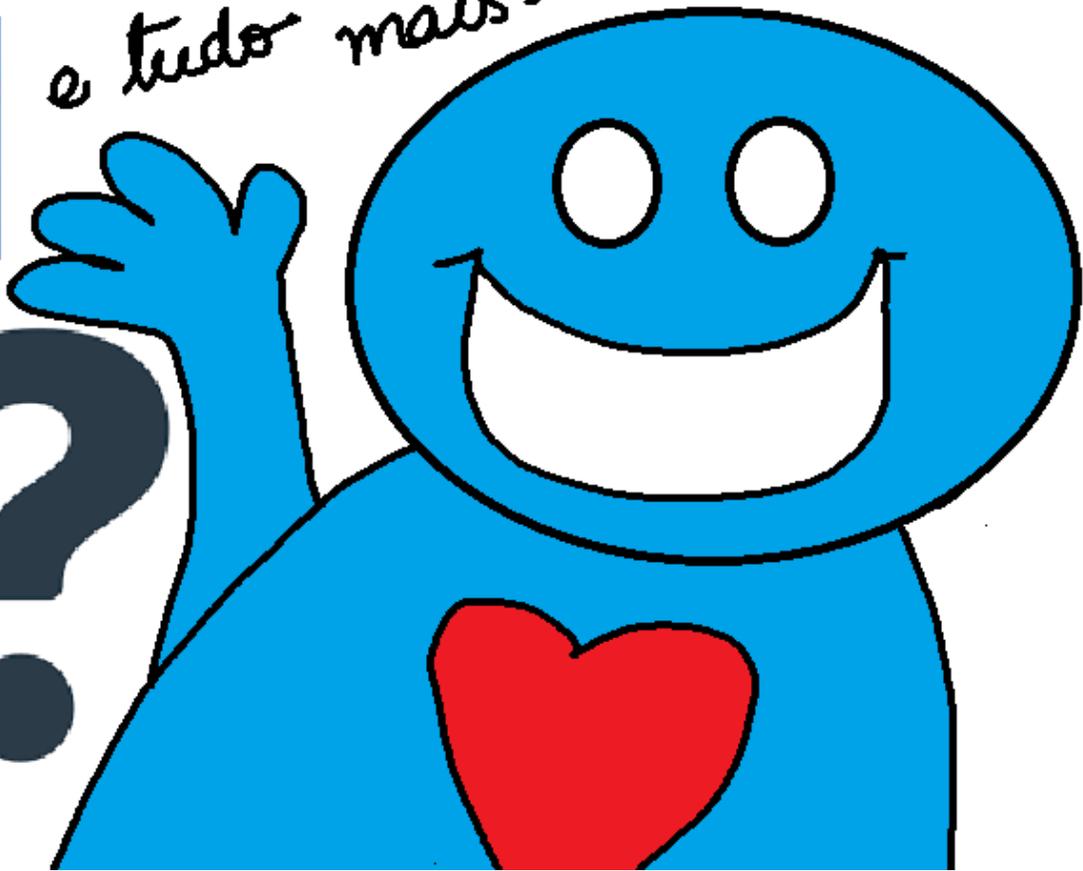
e tudo mais...



Inglês..



Espanhol..





A profe **Doralinda** aproveitou o entusiasmo da turma após terem conversado com o **Erro** e deu uma nova tarefa para a turma.

As duplas foram reorganizadas e mais pirulitos dourados seriam distribuídos.

Todos conversaram sobre a programação do robzinho e passaram a ajudar uns aos outros de maneira que ao final deu tudo certo.

O **Erro** disse que a gente aprende muito mais quando interage com os colegas.



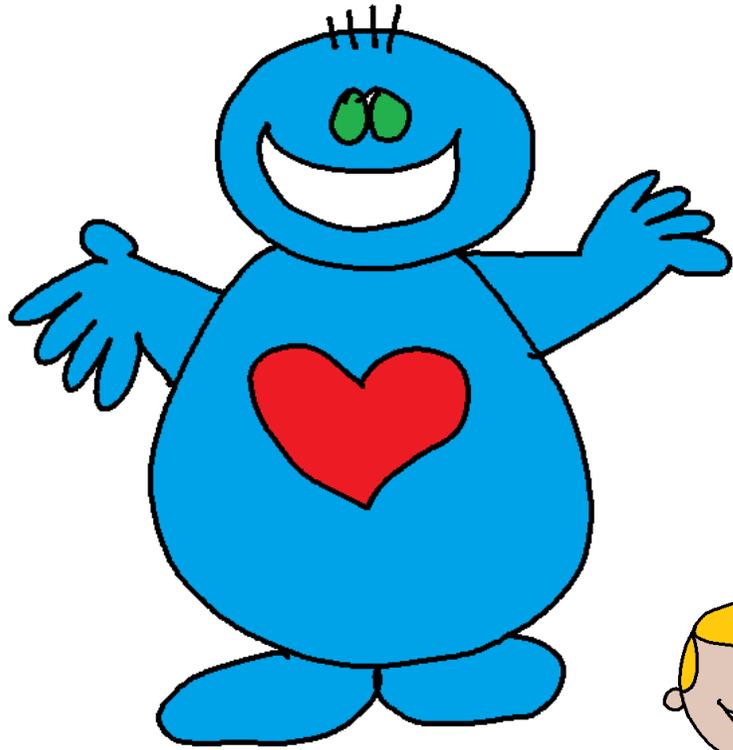
No final todos estavam com seus pirulitos dourados e ganharam **um novo amigo!**



Pedro e seus amigos  
aprenderam uma lição  
muito importante:

O **Erro** é nosso amigo!

Com ele a gente consegue  
aprender melhor.



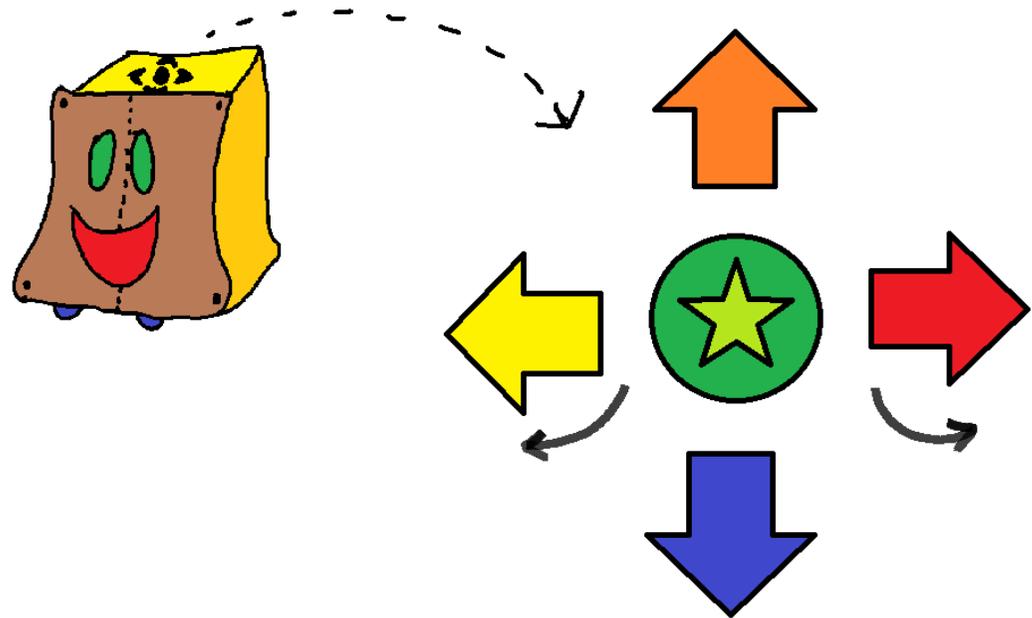
E todos  
aprenderam  
felizes para  
sempre!

**Fim**

**Sugestões de  
atividades para fazer  
com os estudantes**

Se você não tiver um robzinho como o Rope, faça atividades com seus alunos usando o espaço físico da escola e o “corpo” deles (movimentos), como se fosse o robô.

Crie trajetetos e faça seus alunos se deslocarem nos “tabuleiros” criados no chão da aula.



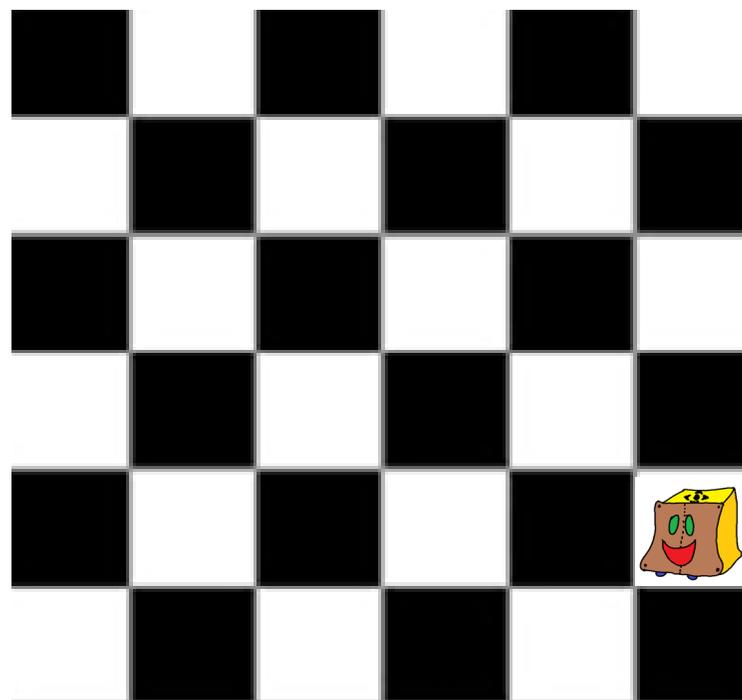
Usem como base os movimentos do robô!

A distância de locomoção pode ser um passo (definir o tamanho desse passo), deslocamento da cadeira (no caso de cadeirantes) ou uma medida qualquer em função do espaço físico disponível e o tipo de especificidade que seus estudantes tiverem.

Por exemplo, montar um quadriculado como esse!

Materiais?

Papel, pedaços de plástico,  
ricas de giz, fitas adesivas...  
o que estiver à mão!



Para cada atividade desenvolvida, você deve criar uma folha de registro para os alunos preencherem com a programação.

Assim, poderão trocar experiências e testarem seus **algoritmos**.

**Algoritmo** é a sequência de passos utilizada para descrever a proposta de solução de um problema, especificando em cada passo o que deve ser realizado.

Não pode ter informações incompletas, duvidosas (não pode haver margem a outra interpretação) e ser realizada num número finito de passos.

Deve ser tão claro que qualquer pessoa irá entender e realizar a tarefa do mesmo jeito e no mesmo tempo!

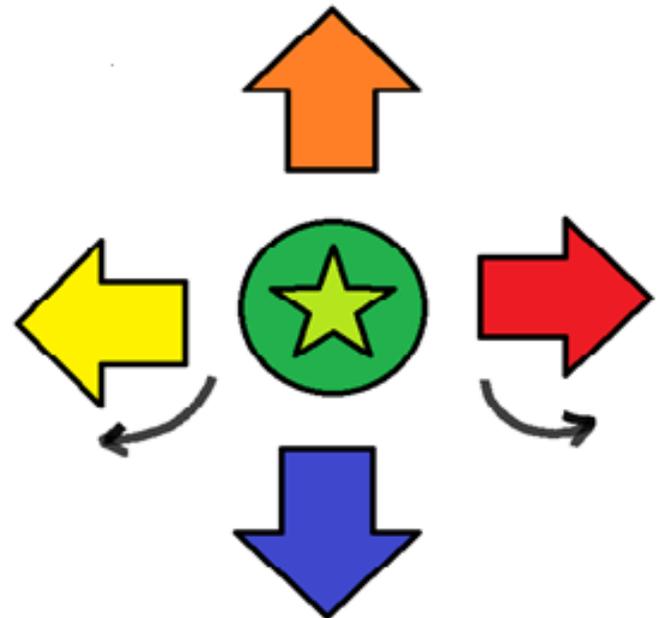
Atividade com a primeira letra do seu nome

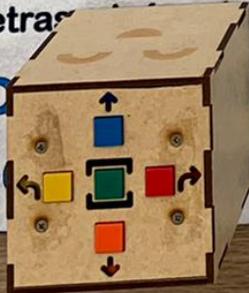
A primeira letra do nome próprio é sempre a mais reconhecida e escrita pelas crianças.

Nesta atividade, o estudante vai identificar a primeira letra do seu nome. Fará o trajeto até a letra, saindo do alfabeto até chegar na letra que inicia o seu nome.

Na folha de registro, o estudante vai desenhar o caminho que o **RoPE** percorreu até chegar à letra, usando as flechas coloridas.

Usando sempre os movimentos do robô.



<p><b>A</b></p>  <p>ARCO-ÍRIS</p>	<p><b>B</b></p>  <p>BALEIA</p>	<p><b>C</b></p>  <p>CORAÇÃO</p>	<p><b>D</b></p>  <p>DADO</p>	<p><b>E</b></p>  <p>ELEFANTE</p>	<p><b>F</b></p>  <p>FLOR</p>
<p><b>G</b></p>  <p>GALINHA</p>	<p><b>H</b></p>  <p>HORTA</p>	<p><b>I</b></p>  <p>ILHA</p>	<p><b>J</b></p>  <p>JANELA</p>	<p><b>K</b></p>  <p>KIWI</p>	<p><b>L</b></p>  <p>LÁPIS</p>
<p><b>M</b></p>  <p>MELANCIA</p>	<p><b>N</b></p>  <p>NUVEM</p>	<p><b>O</b></p>  <p>ÓCULOS</p>	<p><b>P</b></p>  <p>PATO</p>	<p><b>Q</b></p>  <p>QUEIJO</p>	<p><b>R</b></p>  <p>RATO</p>
<p><b>S</b></p>  <p>SOL</p>	<p><b>T</b></p>  <p>TAPETE</p>	<p><b>U</b></p>  <p>UVA</p>	<p><b>V</b></p>  <p>VIOLÃO</p>	<p><b>W</b></p>  <p>WAFER</p>	<p><b>X</b></p>  <p>XÍCARA</p>
<p>Letras</p> <p>abc</p> <p>nop</p>	 <p>lm</p> <p>xyz</p>	<p><b>Y</b></p>  <p>YOGA</p>	<p><b>Z</b></p>  <p>ZEBRA</p>	 <p>Alfabeto V1</p>  <p>smartfunbrasil.com</p>	

# Folha de Registro sugerida

Local de Partida	Movimentos	Local de Chegada
Uva		Melancia
Passo 1	Girar para esquerda	
Passo 2	Andar 2 casas	
Passo 3	.....	



O passo 1 depende de como o robzinho está posicionado: se a frente estiver na direção do **Coração**, ele terá de girar; se já estiver posicionado na direção do **Sol**, não precisa girar.

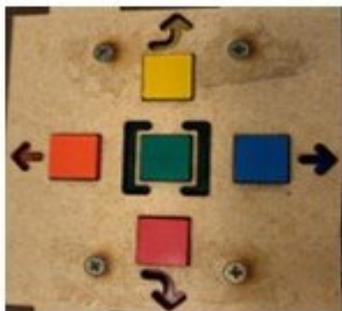
Estas variedades de soluções permitem aos estudantes explorarem diversos conceitos importantes associados à lateralidade e muito mais!

NOME: \_\_\_\_\_ ANO/TURMA: 1º \_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ PROF.ª: \_\_\_\_\_

### ATIVIDADE DE PORTUGUÊS

ESCREVA A LETRA QUE COMEÇA SEU NOME \_\_\_\_\_



# Outro exemplo de registro !

DESENHE AS FLECHINHAS DO ROPE NO TABULEIRO ABAIXO PARA MOSTRAR O CAMINHO QUE VOCÊ PERCORREU ATÉ CHEGAR A LETRA INICIAL DO SEU NOME.



Atividade Classificação dos Animais

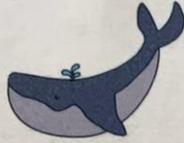
O estudante vai escolher um animal registrar o caminho para chegar até o animal que escolhido.

Na folha de registo ele vai:

1. Desenhar o caminho do animal que escolheu.
2. Escrever o nome do animal.
3. Vai escrever se vive no campo ou na cidade.
4. Do que se alimenta.



VACA



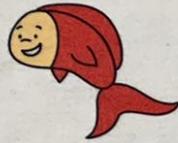
BALEIA



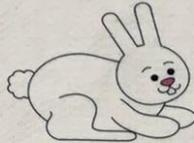
CACHORRO



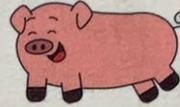
CAVALO



PEIXE



COELHO



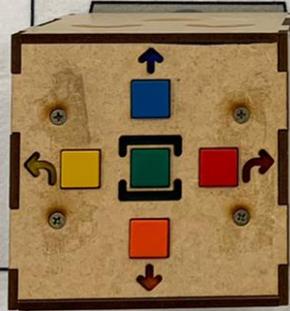
PORCO



GATO



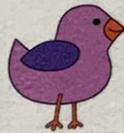
RATO



GALINHA



ELEFANTE



PÁSSARO

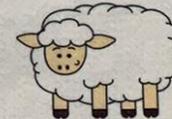


smartfun

Animais V1



smartfunbrasil.com



OVELHA

# Exemplo de registro!

## ANIMAIS DO CAMPO E ANIMAIS DA CIDADE

NOME: \_\_\_\_\_

TURMA: \_\_\_\_\_

### FICHA TÉCNICA

NOME DO ANIMAL: \_\_\_\_\_

ELE VIVE NO CAMPO OU NA CIDADE: \_\_\_\_\_

ALIMENTAÇÃO \_\_\_\_\_

DESENHE O CAMINHO QUE FEZ PARA CHEGAR ATÉ O ANIMAL QUE ESCOLHEU COM O ROPE.



As fontes usadas para este livro...

**Rope** é uma criação do professor **André Raabe** do Laboratório Lite da UNIVALI.

Sim, o **Rope** existe e pode ser encontrado aqui:

<http://ropebrasil.com>



**Ensinagem** é o termo cunhado por Léa das Graças Camargo Anastasiou, em 1994, para explicar “tanto a ação de ensinar quanto a de apreender”.

**Mais detalhes em:**

ANASTASIOU, Léa das Graças Camargos; ALVES, Leonir Pessate. Estratégias de ensinagem. In: ANASTASIOU, Léa das Graças Camargos; ALVES, Leonir Pessate. (Orgs.). **Processos de ensinagem na universidade**. Pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. 3. ed. Joinville: Univille, 2004. p. 67-100.



Sobre as autoras...

**Lucia Giraffa** é professora e ilustradora deste livro e criadora do **Erro** .



**Margarete Santos** é professora e trabalha com Pensamento Computacional na Educação Infantil e anos iniciais do Fundamental. Usa o Rope nas suas atividades com seus estudantes e criou as atividades sugeridas neste livro.



Ambas escreveram o enredo desta estória.



Este livro contou com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) - Bolsa de Produtividade em Pesquisa – PQ – Processo: 312864/2020-5.