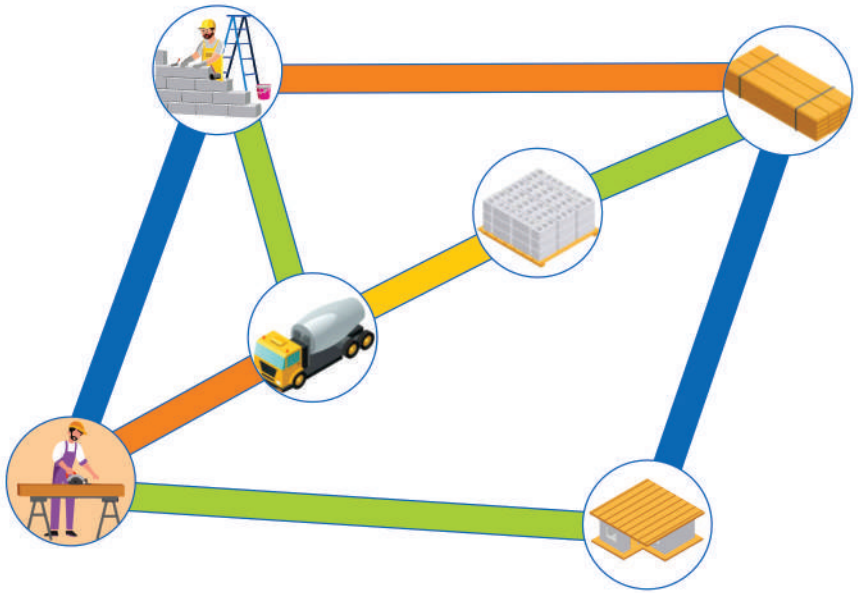
ESCOLAR MAKER

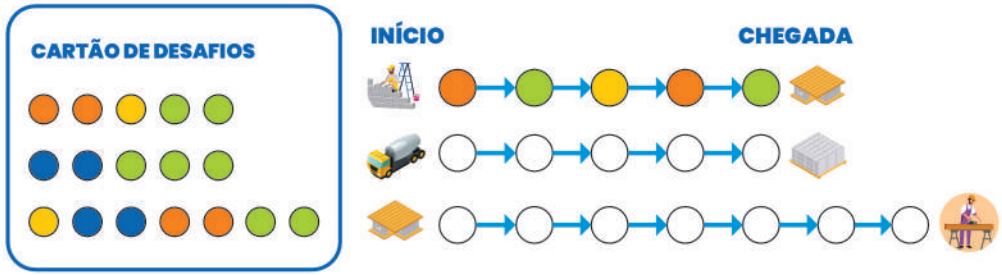
Recurso:
Pensamento Computacional

Nome:_____

O pensamento computacional faz com que as pessoas sejam mais assertivas para resolver problemas uma vez que usar a ordenação ajuda na economia de tempo para tarefas comuns.

1) NESTE LABIRINTO, VOCÊ VAI ENFRENTAR DESAFIOS LÓGICOS QUE DEVEM SER RESOLVIDOS COM UMA SEQUÊNCIA DE MOVIMENTOS.
PARA ISSO, PARTA DO PONTO INICIAL E USE AS CORES DISPONÍVEIS NO CARTÃO DE DESAFIOS PARA ALCANÇAR O OBJETIVO (CHEGADA). É PERMITIDO PERCORRERUM MESMO CAMINHO MAIS DE UMA VEZ. INDIQUE O PERCURSO PINTANDO OS ESPAÇOS EM BRANCO DE ACORDO COM A SEQUÊNCIA DE MOVIMENTOS.

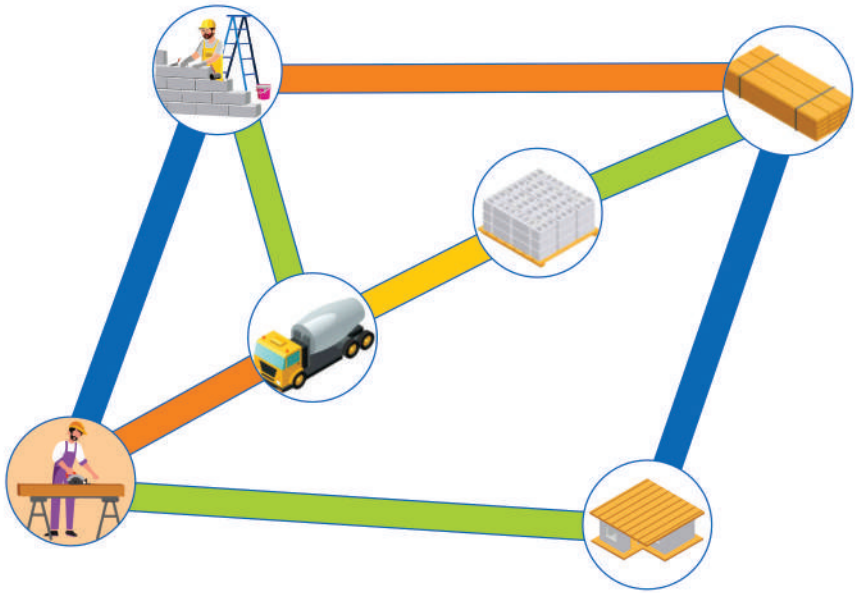
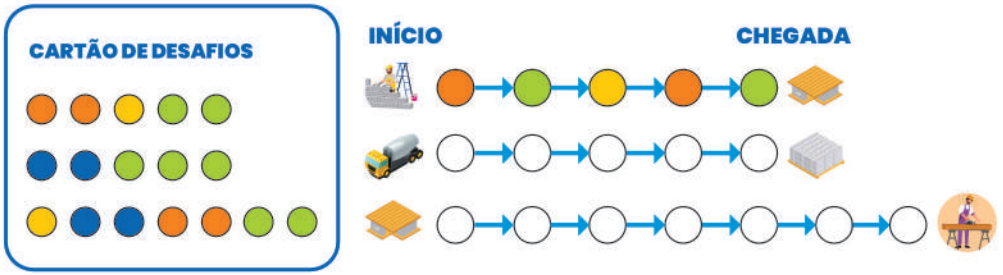




ESCOLAR MAKER

Recurso:
Pensamento Computacional

Nome:_____

O pensamento computacional faz com que as pessoas sejam mais assertivas para resolver problemas uma vez que usar a ordenação ajuda na economia de tempo para tarefas comuns.

1) NESTE LABIRINTO, VOCÊ VAI ENFRENTAR DESAFIOS LÓGICOS QUE DEVEM SER RESOLVIDOS COM UMA SEQUÊNCIA DE MOVIMENTOS.
PARA ISSO, PARTA DO PONTO INICIAL E USE AS CORES DISPONÍVEIS NO CARTÃO DE DESAFIOS PARA ALCANÇAR O OBJETIVO (CHEGADA). É PERMITIDO PERCORRERUM MESMO CAMINHO MAIS DE UMA VEZ. INDIQUE O PERCURSO PINTANDO OS ESPAÇOS EM BRANCO DE ACORDO COM A SEQUÊNCIA DE MOVIMENTOS.