

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) OBSERVE A MALHA QUADRICULADA. NELA PODEMOS LOCALIZAR A POSIÇÃO DE ALGUMAS FIGURAS USANDO LETRA E NÚMERO. IDENTIFIQUE A LOCALIZAÇÃO E REGISTRE NO QUADRO AS COORDENADAS.

7		●					
6					⬡		
5	▲						
4			+				
3							
2		★					
1							◆
	A	B	C	D	E	F	G

●	B,7
▲	
⬡	
+	
★	
◆	

▲	C,5
●	A,2
◆	E,7
⬡	D,4
+	B,6
★	F,3

7							
6							
5			▲				
4							
3							
2							
1							
	A	B	C	D	E	F	G

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.

2) OBSERVE OS COMANDOS DE PROGRAMAÇÃO REPRESENTADOS POR SETAS E ESCREVA NA MALHA OS COMANDOS UTILIZADOS PARA LEVAR O MENINO ATÉ A ESCOLA. APÓS, REPRESENTE OS COMANDOS NA MALHA PARA DESCOBRIR O TRAJETO QUE LEVA O FOGUETE ATÉ MARTE. O PRIMEIRO COMANDO JÁ ESTÁ SINALIZADO.

→					
→				🏠	
→					
↶		👦			
↑					
↑					

↑					
↑			🌍		
↑					
↷					
→		🚀			
→					