

Recurso:

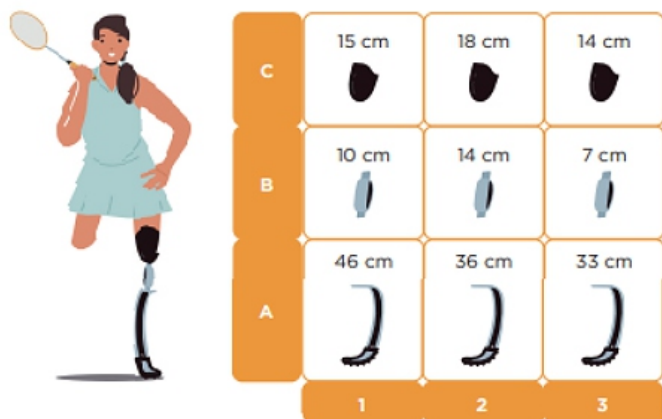
Pensamento Computacional

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.

Ana está se preparando para competir na Paraolimpíadas e vai jogar badminton, esporte semelhante ao tênis, praticado com uma raquete e uma peteca, em vez de uma bola. Para competir, a atleta tem uma prótese esportiva que é dividida em três partes: joelho, canela e pé. Juntas, as partes medem ao todo 60 cm.

1) CALCULE E SELECIONE AS PEÇAS PARA MONTAR A PRÓTESE COM AS MEDIDAS CORRETAS. PARA ISSO, OBSERVE A IMAGEM E ESCREVA OS PASSOS (COORDENADAS) QUE PRECISAMOS SEGUIR PARA MONTÁ-LA.



Recurso:

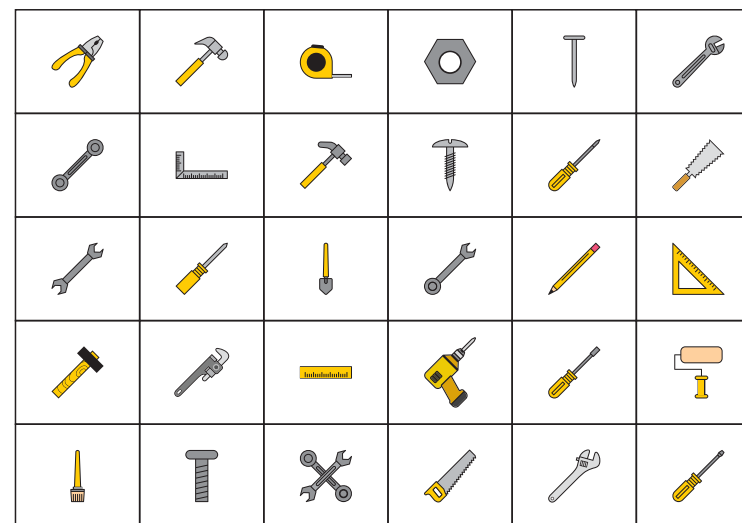
Pensamento Computacional

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 A MALHA DAS FERRAMENTAS. EM SEGUIDA, REALIZE AS AÇÕES DESCRITAS NOS CARTÕES DE COMANDOS PARA ENCONTRAR O OBJETO NA MALHA.

APÓS ENCONTRÁ-LO, MARQUE UM X NO CARTÃO DE COMANDOS COM A OPÇÃO CORRETA.



CARTÃO DE COMANDOS

