



PREFEITURA DE SANTOS

Secretaria de Educação



UME AVELINO DA PAZ VIEIRA

ANO: 6° AO 9° Anos

COMPONENTE CURRICULAR: PARQUE TECNOLÓGICO INTEGRADO

PROFESSORES: ANDREA, FERNANDA, GLAUCIA, KARLA E RICARDO

PERÍODO DE 03/07/2020 a 17/07/2020

FAÇA AS ATIVIDADES EM FOLHA, COLOCANDO NOME E SALA. VOCÊ PODE ENVIAR UMA FOTO PELO GRUPO DE WHATSAPP OU GUARDAR PARA PRÓXIMA ENTREGA DE ATIVIDADES NA ESCOLA.

ATIVIDADE 4 (semana de 06 a 10 de julho)

PENSAMENTO COMPUTACIONAL, O QUE É?

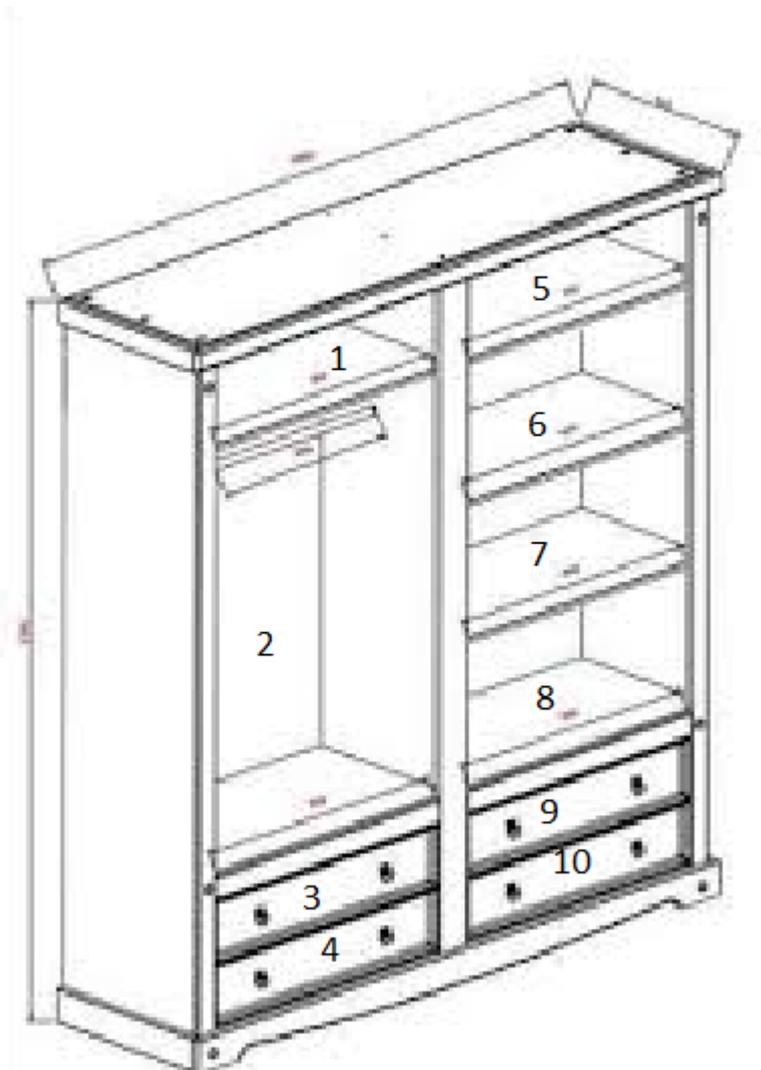
Pense um pouco... o que você entende por pensamento computacional? Está relacionado ao uso de computadores? Tente definir...

O pensamento computacional não está necessariamente ligado à programação de computadores. Também não é a capacidade de navegar na internet, mandar e-mails ou utilizar as redes sociais. Podemos definir o pensamento computacional como uma estratégia, um jeito de pensar organizado para modelar soluções e resolver problemas de forma eficiente. Ao analisar o problema pode-se dividi-lo em partes menores que facilitarão a resolução. Esse jeito de pensar organizado permite qualquer tipo de problema seja resolvido de forma eficaz.

Vamos supor que sua mãe olha seu guarda roupa e percebe que está uma bagunça enorme. Então ela lhe dá uma tarefa: arrumar o guarda roupa.

Por onde começar? Que tal dividir o problema em partes menores? Será que separar roupas por tipo, por exemplo, não ajudaria na organização? Você pode pensar num critério de separação: roupas de sair, roupas de usar em casa ou roupas de inverno, roupas de verão ou ainda blusas, calças, vestidos etc.

Analise a figura abaixo e solucione o problema apresentado, indicando na tabela qual item ficará no espaço indicado.



ESPAÇO	ITENS
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Percebam que para solucionar o problema vocês planejaram um passo a passo ou seja, a ordem de execução de cada tarefa. E por falar nisso, lembram o que é um algoritmo? Falaremos disso na próxima atividade!

ATIVIDADE 5 (semana de 13 a 17 de julho)

Algoritmo é uma sequência clara e definida de passos para resolver um problema.

Exemplo: vamos criar um algoritmo para atravessar a rua:

- 1 - Olhar para um lado;
- 2 - Olhar para o outro lado;
- 3 - Se vier algum veículo, aguardar;
- 4 - Se não vier veículo começar a andar;
- 5 - Chegar ao outro lado da rua.

Na sequência há uma atividade na qual você deverá descrever o algoritmo necessário para resolver os problemas apresentados:

Atividade: Mônica - Decomposição:

<p>PLANTAR UMA ÁRVORE</p> 	<ol style="list-style-type: none">1. _____2. _____3. _____4. _____5. _____6. _____7. _____8. _____
<p>LAVAR AS MÃOS</p> 	<ol style="list-style-type: none">1. _____2. _____3. _____4. _____5. _____6. _____7. _____8. _____
<p>PREPARAR CAFÉ DA MANHÃ</p> 	<ol style="list-style-type: none">1. _____2. _____3. _____4. _____5. _____6. _____7. _____8. _____
<p>PESCAR UM PEIXE</p> 	<ol style="list-style-type: none">1. _____2. _____3. _____4. _____5. _____6. _____7. _____8. _____
<p>CHAMAR E ANDAR DE ELEVADOR</p> 	<ol style="list-style-type: none">1. _____2. _____3. _____4. _____5. _____6. _____7. _____8. _____
<p>ATAR O TÊNIS</p> 	<ol style="list-style-type: none">1. _____2. _____3. _____4. _____5. _____6. _____7. _____8. _____

Referências

<http://www.computacional.com.br/>