



**PREFEITURA DE SANTOS**  
Secretaria de Educação



**ROTEIRO DE ESTUDO / ATIVIDADES**

UME AYRTON SENNA DA SILVA

ANO: 7ºS B,C,D COMPONENTE CURRICULAR: MATEMÁTICA

PROFESSOR: LUIZ AURÉLIO RODRIGUES JÚNIOR

PERÍODO DE 09/10/2020 A 22/10/2020

ALUNO (A) : \_\_\_\_\_

O roteiro a seguir foi elaborado com o intuito de intercalar o conteúdo tradicional de Matemática, com atividades que estimulem o raciocínio lógico e apresentem a linguagem dos computadores, aprimorando o pensamento matemático na busca de soluções para situações problema.

ATIVIDADES	ORIENTAÇÕES
<b>CMSP: 7º ANO EF TECNOLOGIA E INOVAÇÃO</b>	<p>O raciocínio lógico é a capacidade que o indivíduo tem de organizar suas ideias e pensamentos de modo a encontrar uma solução para um desafio ou problema.</p> <p>Ele se baseia em evidências ou analisa as situações de uma forma crítica para chegar a uma determinada conclusão.</p> <p><a href="#">O que é Lógica?</a></p> <p><a href="#">Exercícios de Raciocínio Lógico</a></p> <p>Assista ao seguinte vídeo do canal do Youtube "7º ano EF - CMSP":</p>

## [Tecnologia e Inovação - Primeiros passos na Programação](#)

Teste seu conhecimento sobre o assunto respondendo ao seguinte formulário:

[Teste de Lógica](#)

Jogo clássico que estimula o raciocínio lógico: [Resta Um](#)

Aprenda a programar jogando: [Lightbot](#)  
Na versão on-line (para PC) é necessário habilitar o Adobe Flash Player do navegador.

Na Code.org é possível dar os primeiros passos no mundo da programação, aprendendo de uma forma mais intuitiva, e progredir a cada novo desafio.

Complete os 14 desafios da Code.org e ganhe um certificado personalizado:

[Hora do Código Minecraft](#)

Mais atividades da Code.org:

[Hora do Código](#)