- TPA- EMEFM PROFESSOR CARLOS PASQUALE -ALFABETIZAÇÃO -3º ANO

NOME:
Data de entrega:
POED: DIANA

Turma:
Entregue para:

Atividade de TPA - Tecnologias para Aprendizagem

TEMA: Programação- PENSAMENTO COMPUTACIONAL

PROGRAMAÇÃO

Programar é dar instruções para um computador para que ele faça o que você quer. Por exemplo, quando você brinca com um carrinho de controle remoto, usa alguns botões do controle para fazê-lo andar para a direita, para a esquerda, para a frente, para trás, ou para pará-lo. Assim como você fala uma língua, o português, o computador também "fala" uma língua própria. Por isso, para dar instruções para o computador, você deve usar a linguagem dele. Além disso, é importante dar a ele as instruções na ordem certa.

1) Ordene de **1** a **3** os momentos de cada sequência.

- Vou para a escola. ☐
- Troco de roupa. ☐
- Acordo. ☐

- Começo a jogar. ☐
- Coloco o tênis. ☐
- Faço o gol decisivo. ☐

- Peço um brinquedo emprestado. ☐
- Devolvo o brinquedo. ☐
- Brinco com ele. ☐

LIVEWORKSHEETS