PENSAMENTO COMPUTACIONAL	
ESTUDANTE:	
SÉRIE: **TURMA:** **Nº:**	**DATA:** / / 2022
ESCOLA:	**PROFESSOR:**

Pensamento computacional pode ser definido como uma estratégia usada para desenhar soluções e solucionar problemas de maneira eficaz tendo a tecnologia como base.

O pensamento Computacional estaria fundamentado em quatro pilares:

Ligue corretamente:

abstração

como a própria expressão define, ajuda na identificação de aspectos comuns nos processos.

reconhecimento de padrões:

analisa elementos que têm relevância, diferenciando-os daqueles que podem ser deixados de lado.

Decomposição:

reúne todos os pilares já citados e envolve a criação de um grupo de regras para a solução de problemas.

algoritmos:

dividir um problema complexo em pequenas partes, a fim de solucioná-las com mais facilidade.

No processo ocorre algumas habilidades enumere de acordo com a ordem:

(1) Alfabetização digital

(2) Construção do Pensamento Lógico

(3) Autonomia

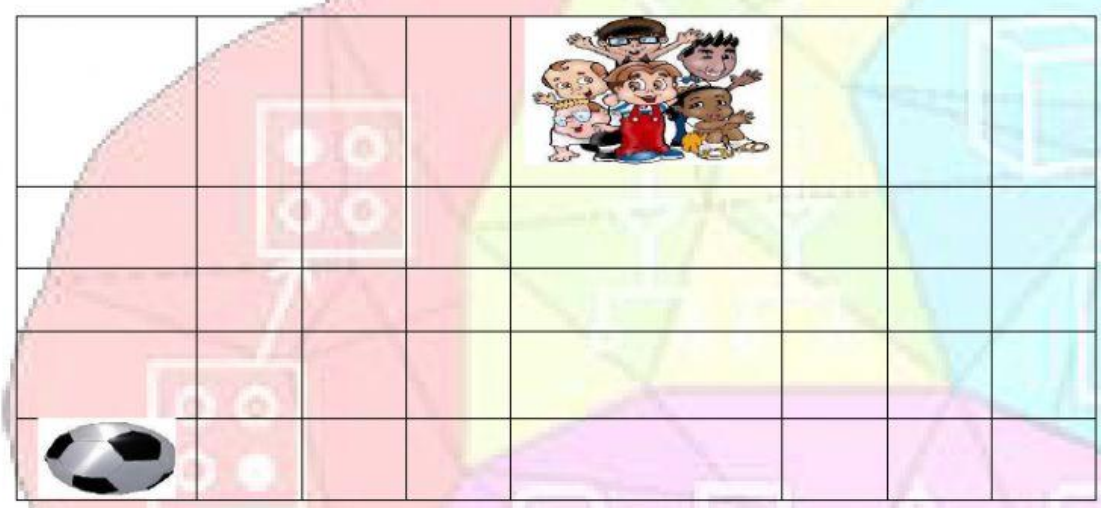
( ) é uma das principais habilidades adquiridas pelo pensamento computacional. Nas crianças, por exemplo, ele começa ainda nas primeiras fases, quando elas aprendem que existem padrões que definem determinadas ações. A partir disso, elas passam a solucionar questões de maneira lógica, sempre focando em um pensamento racional para determinar as respostas dadas a diferentes estímulos vindos de atividades do dia a dia.

( ) Junto da construção do pensamento lógico apesar de não se restringir a aspectos tecnológicos, o pensamento computacional também se expande para esse âmbito. Ao ter contato desde cedo com jogos e outras atividades o indivíduo pode solucionar problemas de maneira mais eficiente e estratégica.

LIVEWORKSHEETS

( ) São duas bases do pensamento computacional, e elas abrem espaço para uma tarefa importante que é a autonomia das crianças. Assim sendo, elas deixam de ser apenas consumidoras das tecnologias criadas e produzidas e passam também a ser produtoras de recursos digitais. Consequentemente, isso as prepara para o mundo em que diferentes tecnologias são inseridas diariamente.

1. A turma do Metropolitano Júnior está animada para jogar bola. Qual o caminho que eles devem percorrer até a bola. Coloque a sequência de setas nesse caminho.



a.

b.

c.

LIVEWORKSHEETS