

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.

