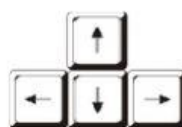


NOME:
Data de entrega:

Turma:
Entregue para:
POED: DIANA

Tema: Pensmento Computacional



Objetivos de Aprendizagem:

(EF01TPA03) Utilizar a lógica em jogos e brincadeiras;

(EF01TPA04) Conhecer comandos simples nas atividades lúdicas e jogos;

 Tarefa:

ARRASTE AS BORBOLETAS, E COLE-AS NAS LINHAS HORIZONTAIS FAZENDO A RELAÇÃO DE CORES E SENTIDO: