

Pensando Computacionalmente

Wladimir Araújo Tavares¹

¹Universidade Federal do Ceará - Campus de Quixadá

Celebridade

- **Objetivos:** Desenvolver o pensamento computacional.
- **Público-alvo:** Alunos a partir do primeiro ano do Ensino Médio.
- **Conteúdo:** Comando de desvio condicional e fluxograma
- **Tempo:** 50 minutos
- **Recursos:** Papel e Caneta

Passo 1 - Apresentação da Atividade

- Nesta atividade, um conjunto de 3 cartões numerados são apresentados para os alunos. Cada um dos cartões representa uma pessoa. Em cada um dos cartões tem um número escrito do outro lado que pode ser 0 indicando que a pessoa não é uma celebridade e 1 indicando que a pessoa é uma celebridade.

1

2

3

Passo 1 - Apresentação da Atividade

- Nesta atividade, um conjunto de 3 cartões numerados são apresentados para os alunos. Cada um dos cartões representa uma pessoa. Em cada um dos cartões tem um número escrito do outro lado que pode ser 0 indicando que a pessoa não é uma celebridade e 1 indicando que a pessoa é uma celebridade.

1

2

3

- A tarefa é encontrar a pessoa que é uma celebridade realizando perguntas do tipo "i conhece a pessoa j?".

Passo 1 - Apresentação da Atividade

- Nesta atividade, um conjunto de 3 cartões numerados são apresentados para os alunos. Cada um dos cartões representa uma pessoa. Em cada um dos cartões tem um número escrito do outro lado que pode ser 0 indicando que a pessoa não é uma celebridade e 1 indicando que a pessoa é uma celebridade.

1

2

3

- A tarefa é encontrar a pessoa que é uma celebridade realizando perguntas do tipo "i conhece a pessoa j?".
- No nosso problema, uma celebridade é uma pessoa que todos a conhecem e ele não conhece ninguém (meio triste:().

Passo 1 - Apresentação da atividade

The image shows a Scratch script and its associated data area. The script, titled "quando for clicado", performs the following steps:

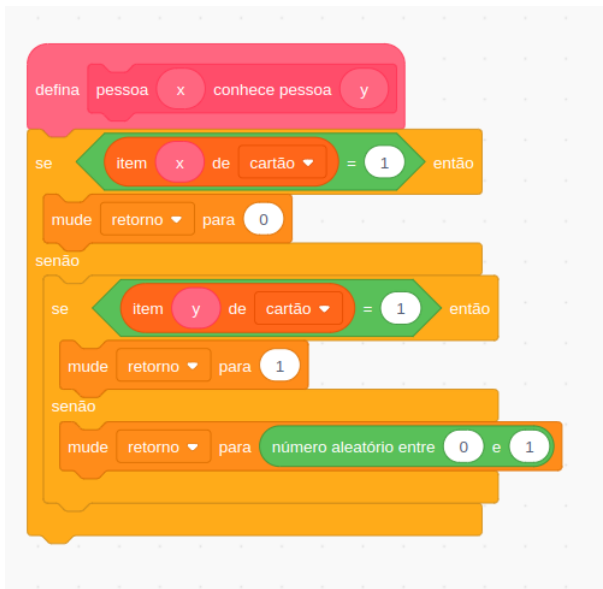
- Apague todos os itens de **cartão**.
- Repita 2 vezes:
 - Adicione 0 a **cartão**.
- Substitua o item **número aleatório entre 1 e 2** de **cartão** por 1.

The data area on the right, titled "cartão", contains two variables:

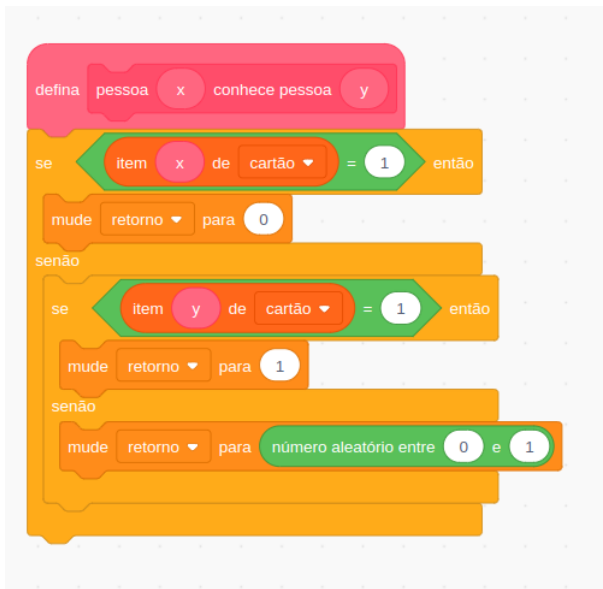
- 1: 1
- 2: 0

Below the variables, a calculation is shown: **+ Comprimento = 2**. At the bottom, a "retorno" block displays the value 1.

Passo 1 - Apresentação da atividade



Passo 1 - Apresentação da atividade



Passo 1 - Apresentação da atividade

Passo 1 - Apresentação da atividade



Passo 2 - Execução

- A sala pode ser dividida em equipes. Cada equipe deve criar um plano de perguntas a serem realizadas para descobrir quem é a celebridade.

Passo 2 - Execução

- A sala pode ser dividida em equipes. Cada equipe deve criar um plano de perguntas a serem realizadas para descobrir quem é a celebridade.
- A equipe que está respondendo deve ter enganar a outra equipe. Caso ele consiga enganar a outra equipe, a sua equipe pode ganhar pontos.

Passo 2 - Execução

- A sala pode ser dividida em equipes. Cada equipe deve criar um plano de perguntas a serem realizadas para descobrir quem é a celebridade.
- A equipe que está respondendo deve ter enganar a outra equipe. Caso ele consiga enganar a outra equipe, a sua equipe pode ganhar pontos.

Passo 2 - Execução

- A sala pode ser dividida em equipes. Cada equipe deve criar um plano de perguntas a serem realizadas para descobrir quem é a celebridade.
- A equipe que está respondendo deve ter enganar a outra equipe. Caso ele consiga enganar a outra equipe, a sua equipe pode ganhar pontos.
- Depois, os papéis são invertidos.

Passo 3 - Programando no Scratch

- Neste passo, os alunos são incentivados a programarem usando a linguagem Scratch.

Passo 5 - Discussão e Avaliação

- Os alunos são incentivados a escrever sobre o que eles aprenderam com essa atividade.