**Linguagem de Programação – Marcelo**

**Aprendemos sobre algoritmos e elaborar ferramentas de desenhos (fluxogramas) perante as propostas desenvolvidas pelo professor.**

**O professor passou atividades de algoritmos sobre nossa rotina, e a utilização de pseudocódigos**

**E com base nisso fizemos um barco de papel seguindo um fluxograma**

**E realizamos uma tarefa fora de sala onde cada grupo tinha que elaborar uma sintaxe e escolher um objeto, depois cada grupo trocava de papel e tentava encontrar o objeto**