|  |  |
| --- | --- |
| **Atividade 4: Controle Remoto** | |
| Questão-Exemplo | https://lh3.googleusercontent.com/ehaKx1m6EcFS27sIkRoTXX5KmZOIAxmlEdbBh6FbxmzzQYwGZgKZXLLQj4-4tVcrAoNhRuMRbOr6tdYxN9rf9olJ8D0XktqJ-2tP21gYMCufdr2PFVNuHzdddDcDvY5C7ap00zG6 https://lh3.googleusercontent.com/XvsbIAhlDjpD4rsqjtjsHR7snp4EZZhZQEm5wWD9SXZX7thQuEApvKvmAGxS-l68LvLEzSBfPU-yqIoLP8lBZByAIIGZ6eKTv7jSm1PjZLYbsKMaeahu6LeEBvHf2B0dYoR508Rz https://lh5.googleusercontent.com/rI4AK-ql8keYveHuP4o-Af_A_f3DnX0JOc1V9RjX0R2qs89_BFJ3FZKiuF5OTQqgvWcIpTNtcixNl4ClJLWy7v1Yy_wCG6cVzDar7L539QbXspWsGds3cEnrAv3cBPjj3aZXjG4D https://lh6.googleusercontent.com/_ppPnS-vnLipePjwyP8UwPdnxJWusq6ujGpW1pCfOd2vyQTYQxn7syGeS1MSsnrhFwsv5on-MVucpugwP-LpOlvzbTCHLlrrVdTIew0BQf8KhI-g7mz8wVpxE2X8MyeMsy8eXm2m https://lh3.googleusercontent.com/5sqH02TaYQSiYXRx9yF_i1ieRrqptAAGiOjOt4tz5AZBqAXE76qesr10BKEF1XPbQs5ILeEqEPN2R7gxd77A9xH5dQ5mUG1a-9JL_oEEye4N9HGhXwlHsBhKMH0n3DTuEY2r3F8B https://lh5.googleusercontent.com/EpLuYyviZT7Le3dfAuoXykTAYCoMw2v-VyttBiXQK55tGcWJs5aIugGW2EVZlm_y2sY_8co0ycG9wt6GpZx6qEmTUgloH6DKyigEQixUCh8QagPcgHR7VsM6REocrddQ4xSpFYTM |
| **DESCRIÇÃO** | |
| Material necessário:   * Uma folha contendo o controle remoto e cartões de programas para serem recortados   Objetivo: exercitar os pilares de abstração, decomposição e algoritmos através da utilização de botões de eventos. A atividade deve ser realizada em dupla, sendo que uma das crianças fica com o controle e a outra executa as ações que constam no cartão de programação.  Instruções:   * Entregar uma folha para cada dupla de estudantes; * Todas as peças devem ser recortadas (um controle e oito cartões de programas); * Cada crianças deve ficar com quatro cartões de programas e preenchê-los com ações que sejam simples de serem executadas (*e.g.* pular, bater palmas, girar); * Após as cartas serem preenchidas, uma delas fica com o controle remoto e insere o cartão na fenda traseira e “instala” o programa; * O outro membro da dupla, então, por sua vez, deve seguir os comandos que constam no programa (cartão); * Após alguns instantes, a dupla troca de posição e o outro colega passa a executar os seus programas, inserindo novamente na fenda e instalando os comandos; * Caso os estudantes não tenham preenchido todos os cartões, encoraje-os a criar novas instruções. | |