Nome: _____ Data: _____

Caça aos bugs

1 O programa deveria somar 2 + 3. Onde está o bug? Circule a linha errada.

Bug é um erro no programa.

```
a ← 2
b ← 3
mostre a - b
```

linha 1 **linha 2** **linha 3**

2 O robô deveria andar 3 casas. Ele andou 2. Qual é o conserto? Circule.

```
repita 2 vezes
    ande 1 casa
```

repita 3 vezes **repita 1 vez**

Nome: _____ Data: _____

Caça aos bugs

1 Faça o teste de mesa: escreva o valor de soma em cada volta.

A primeira volta é o exemplo.

```
soma ← 0
para i de 1 até 3
    soma ← soma + i
mostre soma
```

volta (i)	soma
1	1
2	
3	

2 Cada programa tem um bug. Escreva o conserto.

Deveria mostrar o dobro de 5: mostre 5 + 2. Conserto: _____

Deveria dizer "aprovado" se nota ≥ 6: se nota > 6. Conserto: _____

Nome: _____ Data: _____

Caça aos bugs

1 **Teste de mesa. O objetivo é mostrar 1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15.**

```
soma ← 0
para i de 1 até 4
    soma ← soma + i
mostre soma
```

i	soma
1	
2	
3	
4	

O programa mostra: _____

O bug e o conserto: _____

2 **Três programas, três bugs. Escreva o conserto.**

Dobro de 5: mostre 5 + 2 _____

Aprovado se nota ≥ 6: se nota > 6 então _____

Média de 8 e 6: mostre 8 + 6 / 2 _____

3 **Escolha um conserto e escreva dois valores de teste com o resultado esperado.**

_____

_____

Caça aos bugs

Habilidade da BNCC

EF07CO02 (Pensamento computacional): Analisar programas para detectar e remover erros, ampliando a confiança na sua correção.

Material

Cartões com linhas de código, tabela de teste de mesa desenhada no quadro, lápis de cor.

Como aplicar

1. Conte que bug é um erro no programa e que achar erros faz parte de programar.
2. Faça um teste de mesa no quadro: uma linha da tabela para cada volta.
3. Compare o resultado esperado com o obtido e procure a linha que causa a diferença.
4. Na versão A o estudante circula o erro; na B faz o teste de mesa e corrige; na C também cria testes.

Ajustes por perfil

- **Síndrome de Down.** Use poucos números e uma linha de código por vez. Leia a linha em voz alta e escreva o valor da variável junto.
- **Autismo (TEA).** Mostre o formato da tabela de teste de mesa antes e mantenha a mesma ordem de colunas. Errar faz parte: diga isso com clareza.
- **TDAH.** Transforme em caça: cada bug achado ganha um visto. Deixe o estudante testar no computador depois.

Gabarito

- **Versão A.** Bloco 1: linha 3 (deveria ser a + b). Bloco 2: repita 3 vezes.
- **Versão B.** Bloco 1: 1, 3, 6. Bloco 2: mostre 5 × 2; se nota ≥ 6.
- **Versão C.** Bloco 1: 1, 3, 6, 10; mostra 10; o laço deveria ir até 5. Bloco 2: 5 × 2; nota ≥ 6; (8 + 6) / 2. Bloco 3: resposta livre (por exemplo, nota 6 dá aprovado, nota 5 não).

A versão é escolhida pelo apoio de que o estudante precisa naquele dia, e não pelo diagnóstico. Converse com a equipe do AEE e siga o plano individual (PEI) do estudante, quando houver.