Nome: _____ Data: _____

Do problema ao projeto

1 Ligue cada problema ao recurso do programa.

Guardar as notas da turma	●	● repetição
Perguntar até acertar	●	● vetor (lista)
Dar desconto se a compra for grande	●	● decisão (se)

2 Um app para lembrar a lição de casa. O que ele recebe e o que mostra? Ligue.

Entrada	●	● aviso "tem lição amanhã"
Saída	●	● matéria e data da lição

Nome: _____ Data: _____

Do problema ao projeto

1 Ligue cada problema ao recurso do programa.

Guardar nome, idade e turma de um aluno	●	● repetição
Guardar as notas de 30 alunos	●	● registro
Perguntar até a resposta estar certa	●	● vetor
Dar desconto se a compra passar de R$ 100	●	● decisão (se)

2 Planeje um app de lição de casa.

Quem vai usar	**Entradas**
Saídas	**Um recurso que vai usar**

Nome: _____ Data: _____

Do problema ao projeto

1 Ligue cada problema ao recurso.

Guardar nome, idade e turma de um aluno	●	● repetição
Guardar as notas de 30 alunos	●	● registro
Perguntar até a resposta estar certa	●	● vetor
Dar desconto se a compra passar de R$ 100	●	● função
Calcular a média em vários lugares do programa	●	● decisão (se)

2 Ficha do projeto da equipe: escolham um problema de outra matéria.

Problema e matéria	**Quem vai usar**
Entradas	**Saídas**
Dados que vai guardar	**Recursos (repetição, se, vetor, função)**

Do problema ao projeto

Habilidade da BNCC

EF07CO03 (Pensamento computacional): Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas, individual e colaborativamente, escolhendo estruturas de dados e técnicas adequadas.

Material

Post-its, cartões com os nomes dos recursos, exemplos de apps simples do dia a dia.

Como aplicar

1. Escolha com a turma um problema real (lembrar a lição, contar votos, um quiz).
2. Pergunte o que o programa precisa receber (entradas) e mostrar (saídas).
3. Apresente os recursos com cartões e pergunte qual combina com cada parte do problema.
4. Na versão A o estudante liga; na B planeja um app dado; na C a equipe escolhe e planeja o próprio projeto.

Ajustes por perfil

- **Síndrome de Down.** Dê um problema já escolhido e próximo da rotina dele. Use desenhos para entrada (seta para dentro) e saída (seta para fora).
- **Autismo (TEA).** Apresente a ficha do projeto pronta, com um exemplo preenchido, e defina papéis claros na equipe.
- **TDAH.** Divida o planejamento em caixas pequenas e deixe o estudante escolher por qual começar.

Gabarito

- **Versão A.** Bloco 1: notas = vetor; perguntar até acertar = repetição; desconto = decisão. Bloco 2: entrada = matéria e data; saída = aviso.
- **Versão B.** Bloco 1: aluno = registro; 30 notas = vetor; perguntar = repetição; desconto = decisão. Bloco 2: resposta livre.
- **Versão C.** Bloco 1: registro; vetor; repetição; decisão; função. Bloco 2: resposta livre.

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.