

5° ano - Code.org - coursef-2019/stage/9

Aulas passadas:

[5° ano 3x - Code.org - coursef-2019 stage 1.pdf](#)

[5° ano 5x - Code.org - coursef-2019 stage 1.pdf](#)

[5° ano - Code.org - coursef-2019 stage 2.pdf](#)

[5° ano - Code.org - coursef-2019 stage 3.pdf](#)

[5° ano - Code.org - coursef-2019 stage 4.pdf](#)

[5° ano - Code.org - coursef-2019 stage 5.pdf](#)

[5° ano - Code.org - coursef-2019 stage 7.pdf](#)

[5° ano - Code.org - coursef-2019 stage 8.pdf](#)

[5° ano - Code.org - coursef-2019 stage 9.pdf](#)

5° ano - Code.org - coursef-2019/stage/9

ATENÇÃO:

- 1) Utilize os [Cartões de Login para Robótica - 5° ano 3x.pdf](#) ou [Cartões de Login para Robótica - 5° ano 5x.pdf](#) para ingressar na plataforma CODE.org e para salvar seu progresso.
- 2) Certifique-se que o nome aparece conforme a figura abaixo.



The screenshot shows the Code.org student dashboard. At the top, there is a navigation bar with the Code.org logo, 'Meu painel de Controle', 'Catálogo do Curso', 'Projetos', and 'Sobre'. On the right side of the navigation bar, there are buttons for 'Criar' and 'Eduardo'. Below the navigation bar, the main heading is 'Meu painel de Controle'. Underneath, there is a section titled 'Meus Cursos'. The first course listed is 'Curso 2'. Below the course title, it says 'Você está trabalhando atualmente em Fase 4: Artista: Sequência.' and 'Continue a lição para pular para onde você parou ou visualize o curso inteiro para ver uma visão geral do seu progresso.' There are two buttons: 'Ver curso' and 'Continuar a lição'. A red arrow points to the 'Continuar a lição' button. Below this section, there is a section titled 'Encontre um curso' with the text 'Navegar os cursos do Code.org para encontrar o seu próximo desafio.' and a button 'Encontre um curso'. At the bottom of the page, there is a section titled 'Projetos' and a link 'Ver projetos >'. A red arrow points to the 'Nome do Aluno (a)' field in the navigation bar, which contains the name 'Eduardo'.

Nome do Aluno (a)

5° ano - Code.org - coursef-2019/stage/9

Lição 10: Simulação de experimentos

Ao executar uma simulação simples no Sprite Lab, os alunos experimentarão como a computação pode ser usada para coletar dados que identificam tendências ou padrões. Depois de executar a simulação várias vezes, os alunos terão a oportunidade de fazer uma previsão sobre como a alteração de uma variável na simulação pode impactar o resultado e depois testar essa hipótese.

Objetivo: Completar da fase 1 e 2.

https://studio.code.org/s/coursef-2019/stage/10/puzzle/1?section_id=2830758

5° ano - Code.org - coursef-2019/stage/9

https://studio.code.org/s/coursef-2019/stage/10/puzzle/1?section_id=2830758

Fase 1: Coletando Dados

Execute a simulação 5 vezes. A cada vez, use o guia de atividade de coleta de dados para registrar:

- Quantas maçãs o elefante pegou?
- Quantas maçãs o hipopótamo pegou?
- Quanto tempo levou para que todas as maçãs fossem pegas?

| Rodada | Tempo (s) | Elefante | Hipopótamo |
|--------|-----------|----------|------------|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |

5° ano - Code.org - coursef-2019/stage/9

Fase 2: Mude e Preveja

Escolha **uma** das variáveis que controlam essa simulação para modificar e prever como isso irá mudar o resultado.

Depois de ter anotado sua previsão, execute a simulação 5 vezes e anote suas descobertas. Sua previsão foi parecida com o resultado?

Antes de mudar uma das variáveis (meus dados)

| Rodada | Tempo (s) | Elefante | Hipopótamo |
|--------|-----------|----------|------------|
| 1 | 23 | 5 | 15 |
| 2 | 20 | 8 | 12 |
| 3 | 29 | 7 | 13 |
| 4 | 10 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 12 | 8 |

Qual animal coletará mais frutas?

Previsão: _____ Acertei () Errei ()

O tempo mudou? Sim () Não ()

Depois de mudar **uma** das variáveis

| Rodada | Tempo (s) | Elefante | Hipopótamo |
|--------|-----------|----------|------------|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |

