

Nome dos(as) alunos(as): \_\_\_\_\_

Professor(a): Maria Eduarda Turmina

DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/2023

Valor da avaliação: 10 (Peso 3 na média final)

## **ATIVIDADE AVALIATIVA DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO - 2º BIMESTRE**

### **PROJETO (RE)CRIANDO O MUNDO**

Realizar uma minuciosa pesquisa relacionada ao ponto turístico escolhido durante a última aula de lógica de programação. As anotações da pesquisa devem ser feitas de maneira virtual, utilizando um programa de edição de texto (Ex. Microsoft Word) e deve ser entregue em folha impressa no dia 30/05. A pesquisa deve conter os seguintes tópicos:

- Nome do ponto turístico;
- Cidade, estado e país que ele se encontra (localização e acesso);
- A história da origem do ponto;
- Contexto histórico do ponto;
- Seu “criador” (caso haja);
- Seu diferencial;
- Importância cultural e significado do ponto em questão;
- Características do ponto turístico em questão;
- Curiosidades sobre o ponto turístico;
- Material visual sobre o ponto turístico (imagens).

A produção textual deve ser feita EM TÓPICOS, seguindo o modelo enviado em arquivo anexado pela professora. O número mínimo de linhas para cada tópico é 1 e não há número máximo de linhas para cada tópico citado. Não se esqueça de colocar as referências ao final da atividade!

Cada tópico corresponde a 10% da nota máxima da atividade (com exceção do primeiro) e os 10% restantes serão o percentual da formatação da atividade avaliativa e sua organização no momento da entrega.