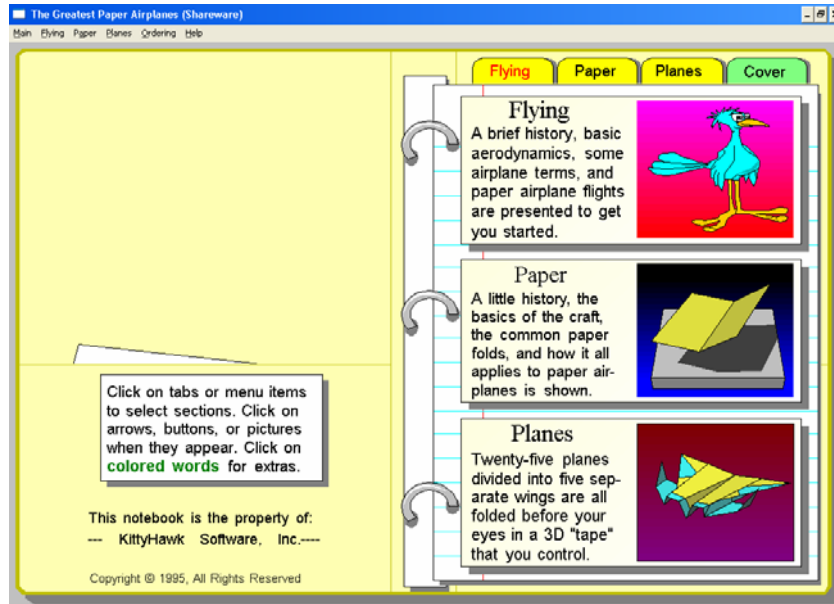
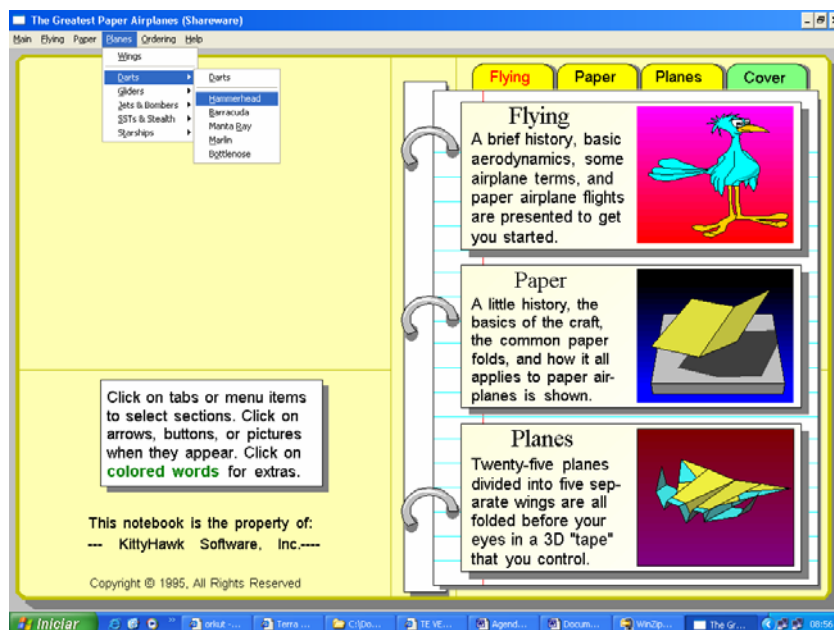


## MSN II – Atividade 1

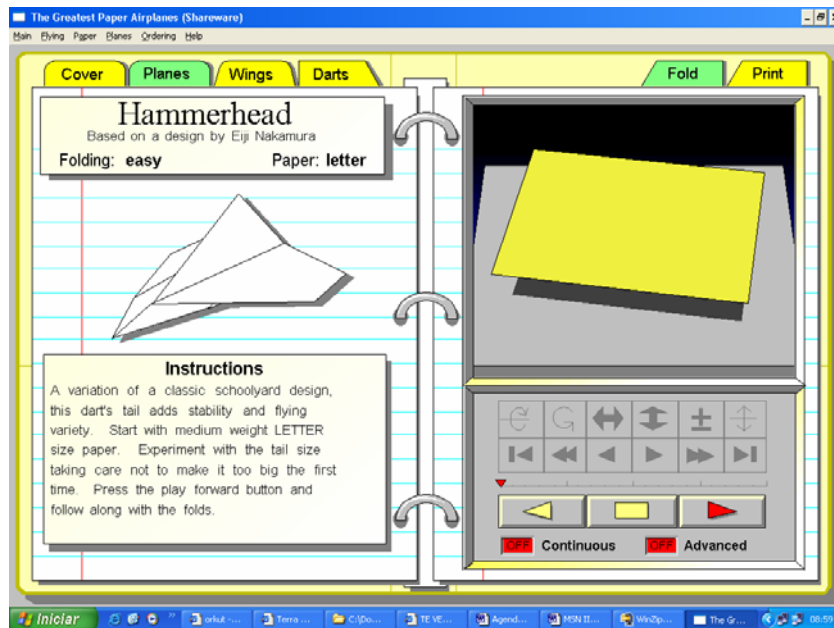
- Faça *download* do arquivo gpa.zip
- Execute o arquivo PAPERAIR.EXE
- Inicie o programa Greatest Paper Airplanes. Será mostrado uma janela como mostrado na figura a seguir:



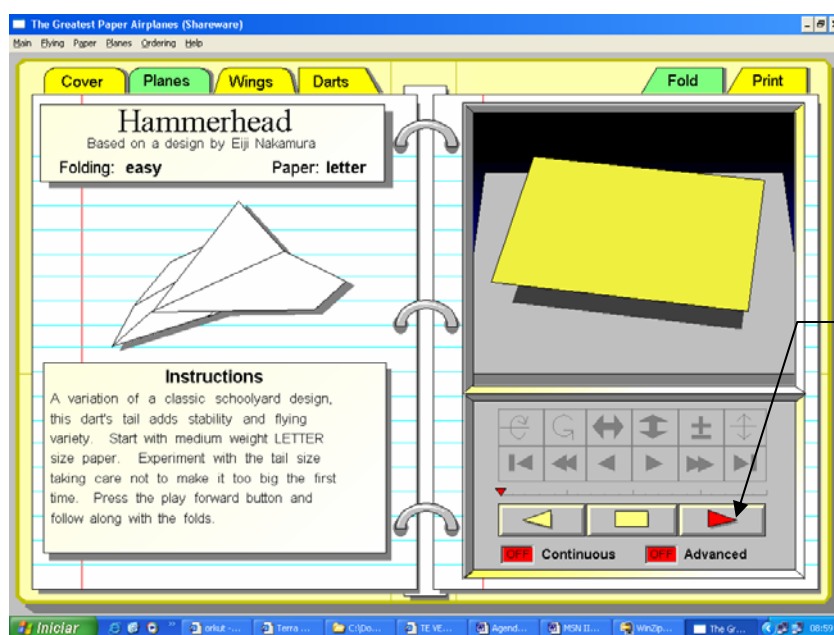
- Execute o comando Planes>Darts>Hammerhead



- Após uma animação a seguinte tela será apresentada:



- Pegue uma folha de papel A4 e construa o avião de papel clicando, passo-a-passo, no botão vermelho à direita:



Dê um clique após o outro até terminar de construir o avião.

- Teste o avião fazendo pequenos ajustes até que voe de uma maneira que lhe agrade.
- Obs.: Você pode fazer outro modelo se desejar.
- Em seguida, depois de brincar bastante, discuta com seu grupo e responda às questões a seguir:
  1. Este avião de papel que vocês construíram é um modelo? Por que?
  2. Este *software* apresenta instruções codificadas que são transformadas em conhecimento à medida em que o avião é construído. Essas informações são tácitas ou explícitas? Explique a diferença entre as duas.

3. Depois que você tiver construído um determinado avião várias vezes não precisará mais consultar o *software*. Preencha as lacunas abaixo e explique como se dá o processo.

“Podemos denominar esse processo de internalização, transformando conhecimento \_\_\_\_\_ em conhecimento \_\_\_\_\_ porque...”

4. Faça uma comparação entre o processo de construir o avião de papel e o de construir modelos dinâmicos. Faça uma analogia entre os ajustes necessários para que o avião tenha um comportamento de vôo adequado com o modelo dinâmico de uma empresa.