



IREM
Introdução à Robótica
Educação Maker

Plano de Aula

Autoria	Daiane S Martins, NH - RS
Título	Simetria
Ano, etapa da Educação Básica ou Modalidade	Ensino Fundamental - 4º ano
Área do conhecimento	MATEMÁTICA
Objetivos	Reconhecer simetria de reflexão em figuras geométricas recriando-as e/ ou completando-as com o auxílio de softwares de programação
Conteúdos	Programação e Simetria
Tempo	Uma aula de 1h30 min
Recursos e Materiais Didáticos	Computador com acesso a internet Programação no KTurtle online
Metodologia	<ul style="list-style-type: none">• Esta proposta foi pensada levando em conta que os estudantes já tiveram uma vivência utilizando o KTurtle.• Após a exploração de propostas trabalhando simetria em sala de aula, os estudantes serão desafiados a completarem uma figura utilizando o Programa KTurtle. A professora irá entregar uma parte de um roteiro de programação, com uma figura que eles não terão conhecimento, e os mesmos terão que digitá-la no programa para terem uma base da imagem que irá se formar.

	<ul style="list-style-type: none">• Os alunos então serão desafiados a completarem a figura de forma simétrica.
Avaliação	A atividade será efetiva se os estudantes perceberem sozinhos que de certa forma a programação, nesta proposta, tem uma sequência e também se concluírem a mesma descobrindo a figura que se formou de forma simétrica.
Referências	BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018
Licença	