



**IREM**

Introdução à Robótica Educacional Maker

## Plano de Aula

<b>Autoria</b>	Eliandra Gomes Marques
<b>Título</b>	Jogo educativo usando programação para o ensino em língua espanhola
<b>Ano, etapa da Educação Básica ou Modalidade</b>	1 ano do EM
<b>Área do conhecimento</b>	Linguagens e suas Tecnologias (Língua Espanhola)
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- desenvolver competência linguística</li><li>- adquirir vocabulário em espanhol</li><li>- usar os advérbios de lugar</li></ul>
<b>Conteúdos</b>	léxico; advérbios de lugar; programação em logo
<b>Tempo</b>	Estime o número de aulas de minutos
<b>Recursos e Materiais Didáticos</b>	notebook ou computador; conexão à rede; programa scratch
<b>Metodologia</b>	A aula está baseada no método do Três Momentos Pedagógicos (ANGOTTI e DELIZOICOV, 1991) sendo que no primeiro momento - <b>Problematização inicial</b> -, será problematizado as noções de direção usando o advérbio de lugar; no segundo momento - <b>Organização do conhecimento</b> -, a professora expõe morfológicas e aplicações dos advérbios de lugar em língua espanhola; por fim, o terceiro momento, - <b>Aplicação do conhecimento</b> -, os alunos deverão planejar, em equipes

	<p>de até 3 integrantes, e criar um jogo sobre os advérbios de lugar usando o programa scratch. O jogo deve conter instruções, objetivo e imagens com licença aberta.</p> <p>Importante destacar que as noções de programação já devem ser de conhecimento prévio dos mesmos (isto é, o professor já deve ter trabalhado anteriormente noções de programação no scratch). O plano de fundo deve ser usado uma imagem que contenha pontos turísticos de um país hispano falante, ou seja, que o idioma espanhol seja oficial. Selecionar um personagem para fazer o percurso turístico no país escolhido. Pode ser usado som (gravar o nome do ponto turístico) quando o personagem chegar em cada ponto marcado com números.</p>
<b>Avaliação</b>	O processo avaliativo será processual em que cada etapa será avaliada e ao final os alunos farão autoavaliação.
<b>Referências</b>	ANGOTTI, J.; DELIZOICOV, D. Física. São Paulo: Cortez, 1991.
<b>Licença</b>	CC BY