



IREM

Introdução à Robótica Educacional Maker

Plano de Aula

Autoria	Georgia Stella Ramos do Amaral, Santa Cruz do Sul, RS.
Título	Arranhando contos africanos
Ano, etapa da Educação Básica ou Modalidade	9º ano, Ensino Fundamental.
Área do conhecimento	Linguagens – Língua Portuguesa e Arte
Objetivos	<p>Estimular a leitura e a criação textual e artística por meio da programação em blocos.</p> <p>Utilizar diferentes linguagens para se expressar e partilhar informações.</p> <p>Desenvolver o senso estético para reconhecer, fruir e respeitar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, inclusive aquelas pertencentes ao patrimônio cultural da humanidade, bem como participar de práticas diversificadas, individuais e coletivas, da produção artístico-cultural, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.</p> <p>Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos.</p>
Conteúdos	(EF67LP30) Criar narrativas ficcionais, tais como contos populares, contos de suspense, mistério,

	<p>terror, humor, narrativas de enigma, crônicas, histórias em quadrinhos, dentre outros, que utilizem cenários e personagens realistas ou de fantasia, observando os elementos da estrutura narrativa próprios ao gênero pretendido, tais como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, utilizando tempos verbais adequados à narração de fatos passados, empregando conhecimentos sobre diferentes modos de se iniciar uma história e de inserir os discursos direto e indireto.</p> <p>(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.</p>
Tempo	3 aulas de 2 períodos cada
Recursos e Materiais Didáticos	Cartões de programação do Scratch Página do Scratch Internet
Metodologia	<p>1ª aula – Apresentar o texto “Por que o sol e a lua vivem no céu” para leitura coletiva. Introduzir o assunto sobre o gênero textual conto e suas características associando partes do conto lido. Informar que o texto lido é um conto nigeriano. Debater um pouco sobre o que acharam do conto e se conhecem outros. Pedir que pesquisem em duplas um outro conto africano que tenham gostado destacando personagens, ideia da história, etc.</p> <p>2ª aula – Apresentar o Scratch, como funciona a programação em blocos e pedir que as duplas explorem o ambiente por meio do cartões de programação. Agora que conhecem o programa e o conto, proponha a criação de uma outra história com base no conto escolhido em que tenha pelo menos dois personagens. Rascunhar a ideia.</p> <p>3ª aula – Criação da história que atenda aos requisitos da atividade.</p>
Avaliação	Será avaliado como satisfatório se a produção estiver dentro do tema trabalhado e contemplar que tenha animação, diálogo e pelo menos dois personagens. Quanto mais criativo, melhor!
Referências	https://scratch.mit.edu/ideas
Licença	