



Plano de Aula

Autoria	Régis Eduardo Koepsell Estância Velha/São José do Hortêncio – RS
Título	Informática Educativa - Jogo Usando o Mouse [Scratch]
Ano, etapa da Educação Básica ou Modalidade	Alunos da Educação Infantil (4 e 5 anos); Alunos dos Anos Iniciais (6 e 7 anos)
Área do conhecimento	Computação Plugada
Objetivos	<p>Proporcionar aos alunos a oportunidade de desenvolverem a coordenação e a motricidade fina através do uso do mouse, algo que, com o uso de telas touchscreen, tem se estimulado menos.</p> <p>Comparar diferentes rotas executadas pelas crianças a partir de um jogo digital de labirinto.</p> <p>Vivenciar e identificar diferentes formas de interação mediadas por artefatos computacionais.</p> <p>Habilidades: (EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada. (EI03CO08) Compreender o conceito de interfaces para comunicação com</p>

	<p>objetos (des)plugados. (EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.</p>
Conteúdos	Computação plugada
Tempo	1 a 2 aulas - de 30 a 40 minutos
Recursos e Materiais Didáticos	Computadores/Notebooks/Chromebooks Acesso à Internet; Projetor.
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Levar os alunos até o Laboratório de Informática ou utilizar os Chromebooks/notebooks, conforme recurso disponível na escola. - Acessar o Blog da Informática da EMEF São José: https://informaticaemefsaojose.blogspot.com - Para os alunos em processo de alfabetização, o(a) professor(a) pode solicitar que os alunos façam uma busca na internet (no Google) por: "INFORMATICA EMEF SAO JOSE"; pode escrever ou projetar no quadro e solicitar que eles copiem; pedir para que cliquem no referido blog, que normalmente aparece no topo da busca; - Para os alunos da Educação Infantil, clique no menu JARDIM B (https://informaticaemefsaojose.blogspot.com/p/jardim-b_14.html) e abra a atividade de número 154 - JOGO USANDO O MOUSE [SCRATCH] (https://scratch.mit.edu/projects/822001065/), ao final da página. - Para os alunos dos Anos Iniciais, clique no menu 1º ANO (https://informaticaemefsaojose.blogspot.com/p/1-ano.html) e abra a atividade de número 131 - JOGO USANDO O MOUSE [SCRATCH] (https://scratch.mit.edu/projects/822001065/); - A atividade é a mesma, mas está separada no Blog por se tratarem de faixas etárias distintas; - Neste jogo criado no Scratch - Treinando a coordenação motora fina [Usando o mouse] - para o curso de Introdução à Robótica Educacional Maker, instrua o aluno: Clique na bandeira verde para iniciar o jogo. Utilize o mouse para clicar no notebook e somar 30 pontos.

	<p>Cuidado para não clicar nas frutas e perder seus pontos.</p> <p>- Solicitem aos alunos para que repitam a atividade de 3 a 5 vezes.</p>
Avaliação	<p>Observar o nível inicial de cada aluno e perceber a evolução na desenvoltura e familiarização no uso o mouse.</p>
Referências	<p>Computação – Complemento à BNCC: http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file</p>
Licença	