

Plano de Aula

Profª Rejane Patro
Ivoti/RS

A Lagarta Comilona

- 1º e 2º ano do Ensino Fundamental
- Áreas do conhecimento envolvidas: Linguagens, Matemática e Ciências da Natureza.
- Objetivos:

(EF15LP15) Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade.

(EF01MA11) - Descrever a localização de pessoas e de objetos no espaço em relação à sua própria posição, utilizando termos como à direita, à esquerda, em frente, atrás.

(EF01MA10) Descrever, após o reconhecimento e a explicitação de um padrão (ou regularidade), os elementos ausentes em sequências recursivas de números naturais, objetos ou figuras.

(EF01CI05) Identificar e nomear diferentes escalas de tempo: os períodos diários (manhã, tarde, noite) e a sucessão de dias, semanas, meses e anos.

- Conteúdos:
 - Literatura infantil;
 - sequências recursivas;
 - lateralidade;
 - Utilização de pontos de referência e vocabulário apropriado a isto
 - noção de programação e algoritmo.
- Tempo: cinco (5) períodos de 40 min cada.

- Recursos materiais:
 - livro da história “A Lagarta Comilona” ou dispositivo para apresentar o vídeo da história no link <https://www.youtube.com/watch?v=-xlu6CT1NLM&t=1s> ;
 - fita crepe ou giz para marcação no chão;
 - fichas contendo os dias da semana;
 - imagens de frutas;
 - dispositivo para áudio e área ampla;
 - Chromebooks com app Scratch Júnior.

- Metodologia:
 - 1) Organizar o ambiente para leitura do livro “A Lagarta Comilona” e/ou assistir ao vídeo com a narração da história. Despertar o interesse das crianças através de charadas, dando-se pistas: “a história de hoje é sobre um animal que nasce de ovo”, “ele rasteja”, etc.
 - 2) Retomar os dias da semana oralmente. Apresentar escrito em fichas. Relacionar com a rotina de atividades escolares da turma. Observar que na história a Lagarta comeu de acordo com determinada sequência, descobrir o padrão. Propor coletivamente uma tabela onde o padrão é apresentado no início da sequência, cabendo às crianças concluir o preenchimento da tabela.
 - 3) Atividade no pátio ou local amplo: marcar linhas retas no chão (fita crepe ou giz, por exemplo) solicitando que as crianças se posicionem sobre ela, mantendo certa distância entre elas. Conferir se todas compreendem os conceitos pra frente, pra trás, pra direita, pra esquerda, para cima, para baixo. Se necessário, realizar marcação com adesivo, caneta ou cordão amarrado na mão direita da criança para auxiliar na memorização. Movimentar-se ao comando da música <https://www.youtube.com/watch?v=sEt6qk93iSc>.
 - 4) Organiza uma malha quadriculada no chão, com fita ou giz, sendo cada quadrado de tamanho suficiente para que as crianças fiquem em pé dentro dele. Colocar imagens de frutas aleatoriamente na malha quadriculada, e posicionar uma criança (“lagarta”) em um dos quadrados solicitando que se desloque até uma fruta. Questionar o grupo de crianças como se deu este deslocamento: quantos passos para frente, direita, esquerda. Oportunizar a outra criança ser a lagarta, e desta vez o grupo dá o comando de deslocamento entre o aluno e a fruta selecionada. A malha pode ficar à disposição da turma de forma permanente, para testarem, em momentos livres, suas hipóteses de forma lúdica.
 - 5) Apresentar aos alunos o app Scratch Júnior, suas funcionalidades e algumas opções de cenário e atores. Testar o deslocamento do ator utilizando os comandos “para direita”, “para esquerda”, “para cima”, “para baixo”. Permitir que as crianças explorem o aplicativo, testando suas funcionalidades.

- Bibliografia

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: Mec, 2018.

KAMINSKI, Márcia, BOSCARIOLI, Clódis. Práticas de Computação Desplugada como Introdução ao Pensamento Computacional nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Tear:Revista de Educação Ciência e Tecnologia, v.9 nº2, 2020. disponível em <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/4152/2826>

RIO GRANDE DO SUL. Secretaria de Estado da Educação. Referencial Curricular Gaúcho: Matemática. Porto Alegre: SEE, 2018.

PENINA, Mayara. Quem disse que precisa de computador para programar? Faber-Castell Educação, 2023. Disponível em <https://www.educacao.faber-castell.com.br/quem-disse-que-precisa-de-computador-para-programar-conheca-os-beneficios-das-atividades-desplugadas/>

- Licença

