



## Plano de Aula

<b>Autoria</b>	Glauca Suzana Fener da Silva Santa Maria, RS
<b>Título</b>	Introdução a Linguagem Logo e Pensamento Computacional
<b>Ano, etapa da Educação Básica ou Modalidade</b>	3º ano, Fundamental 1
<b>Área do conhecimento</b>	Matemática: Representação de números; Sequências e padrões numéricos.  Computação: Desenvolvimento de pensamento computacional; Iniciação à capacitação para programação.  Geografia/ Ed. Física: Lateralidade e Referências espaciais
<b>Objetivos</b>	Desenvolvimento da lógica de programação; Exercício do pensamento lógico concomitante com a prática; Utilizar tecnologias digitais.
<b>Conteúdos</b>	BNCC:  EF02MA10 - Descrever um padrão (ou regularidade) de seqüências repetitivas e de seqüências recursivas, por meio de palavras, símbolos ou desenhos.  (EF01GE09) <del>Elaborar e utilizar mapas simples para localizar</del> elementos do local de vivência, considerando

	referenciais espaciais (frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora) e tendo o corpo como referência.
<b>Tempo</b>	2 aulas de 45 minutos
<b>Recursos e Materiais Didáticos</b>	Internet; Notebook; Projetor. Acesso ao programa Compute-it.
<b>Metodologia</b>	<p><b><u>1º momento:</u></b> Conversar com os estudantes sobre o que eles entendem sobre esquerda, direita, cima, embaixo.</p> <p><b><u>2º momento:</u></b> Realizar uma dinâmica usando os comandos de lateralidade (frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo)</p> <p><b><u>3º momento:</u></b> Demonstrar no projetor como funciona o recurso do software Compute-it. <a href="https://compute-it.toxicode.fr/">https://compute-it.toxicode.fr/</a></p> <p><b><u>4º momento:</u></b> Desafiar os estudantes a completar todas as fases oferecidas pelo Compute-it, de forma progressiva a partir da leitura de código.</p>
<b>Avaliação</b>	O estudante será avaliado durante o processo, através da participação nas atividades propostas.
<b>Referências</b>	<i>BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.</i>
<b>Licença</b>	