



Plano de Aula

Autoria	Paula Karine Dolovitsch Lambrecht, Santa Maria, RS.
Título	O 1º ano aprende de tudo: quebra-cabeça no Blockly Games
Ano, etapa da Educação Básica ou Modalidade	Turma do 1º ano dos Anos Iniciais
Área do conhecimento	Português: consolidação da alfabetização. Computação: desenvolvimento inicial do pensamento computacional.
Objetivos	Proporcionar espaço para que as crianças possam: - Integrar tecnologias em suas práticas cotidianas; - Desenvolver uma linguagem com fluência inicial de lógica e programação; - Aprender através de jogos online. Habilidades: - (EF02LP12) Localizar, em textos curtos, informações pontuais; - (EF01LP14) Associar os temas de textos lidos pelo professor ao seu conhecimento prévio ou conhecimento de mundo; - (EF01LP15) Reconhecer o significado de palavras conhecidas em textos.
Conteúdos	A atividade deste planejamento propõe o trabalho

	<p>com conteúdos que envolvem:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pensamento computacional inicial; - Programação inicial; - Alfabetização inicial, a partir do reconhecimento de letras e características, propostas no game.
Tempo	<p>Proposta pensada para ser realizada em um período da tarde, a ser desenvolvida de acordo com a participação da turma e rotina pré-estabelecida de atividades que ocorrem todas as semanas, enfatizando a ideia de um planejamento que seja flexível.</p>
Recursos e Materiais Didáticos	<p>Internet; Notebook; Acesso online ao Blockly Games.</p>
Metodologia	<p>1° Momento: o (a) professor (a), organiza-se com sua turma, para que em conjunto, em um grande grupo, possam realizar a atividade.</p> <p>2° Momento: o (a) professor (a), com seu Notebook, acessa a página do Blockly Games, disponível em: https://blockly.games/, apresentando a página inicial do games disponíveis.</p> <p>3° Momento: Na sequência, o (a) docente seleciona a 1° opção de jogo disponível que é “Quebra Cabeça”. Ao acessar o jogo, a turma depara-se com figuras de 4 animais: gato, pato, abelha e caracol, além de figuras que contém informações sobre tais animais, apresentando seu nome, opção para ajustar a quantidade de patas e traços de cada animal (por exemplo se o animal possui penas ou mel). Em um trabalho e diálogo conjunto, o (a) docente vai unindo as peças do jogo, de acordo com a decisão e dicas da turma, sendo sempre o (a) docente um (a) mediador (a). Ao conseguirem em conjunto encaixar todas as peças, ajustando traços e características de cada animal, a turma pode descobrir se está tudo correto, ao clicarem em “Checar respostas”. Ao longo da proposta, se for necessário também é possível pedir ajuda ao jogo, clicando em “Ajuda”, com informações sobre como proceder para montar o quebra-cabeça.</p> <p>4° Momento (opcional): Para fins de registro, cada</p>

	criança do grupo, em seu caderno, poderá registrar à sua maneira a atividade realizada, pode ser em desenho, em escrita, em desenho e escrita etc.
Avaliação	Cada criança será observada individual e coletivamente, ao longo da proposta, enfatizando a importância da participação e do trabalho colaborativo no processo como um todo.
Referências	BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/ . Acesso em 24 abr. 2023.
Licença	