



IREM

Introdução à Robótica
Educação Maker

Plano de Aula

Autoria	Márcia Daiane Kehl de Souza, Novo Hamburgo, RS
Título	Vamos nos aventurar??!!
Ano, etapa da Educação Básica ou Modalidade	4º ANO do Ensino Fundamental
Área do conhecimento	Língua Portuguesa; Geografia e Tecnologias da Informação e Comunicação: Cultura e Tecnologias Digitais.
Objetivos	(EF35LP03) Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global; (EF35LP04) Inferir informações implícitas nos textos lidos; (EF35LP05) Inferir o sentido de palavras ou expressões desconhecidas em textos, com base no contexto da frase ou do texto; (EF35LP25RS45-1) Produzir narrativas ficcionais, com certa autonomia, utilizando detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto, empregando representações de cultura local, estadual, nacional e universal; (EF04GE09RS-2) Desenvolver e apropriar-se das redes de coordenadas geográficas, a partir de exercícios, jogos e experimentações básicas; (EF04GE10RS-2) Demonstrar noções sobre orientação e pontos de referência, título, legenda e escala básica, símbolos e outros sinais gráficos, a partir da análise de diferentes representações cartográficas.
Conteúdos	Literatura; leitura; compreensão; lateralidade; coordenação; pensamento computacional
Tempo	2 aulas de 4 períodos cada + 2 períodos de 50 minutos.
Recursos e Materiais Didáticos	Tela interativa; mapa-mundi; livro “As Aventuras do Avião Vermelho”, Érico Veríssimo; computadores para pesquisa e trabalhar com o Scratch; papéis coloridos...
Metodologia	<ol style="list-style-type: none">1. Conversa e pesquisa sobre quem foi Érico Veríssimo;2. Leitura do livro “As Aventuras do Avião Vermelho”, de Érico Veríssimo e conversa sobre a leitura;

	<div data-bbox="517 212 999 853" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1018 235 1540 907"> 3. Traçar no Mapa-mundi o trajeto do avião vermelho de acordo com a leitura, após os estudantes irão comandar seus colegas nos trajetos do avião vermelho: iremos traçar os trajetos no chão do pátio e, outro colega, dará os comandos para que o primeiro colega, que estará vendado, percorrer; 4. Dobradura de avião; 5. cada aluno, com o seu aviãozinho, escreverá para onde voaria e o que faria se fosse o “Capitão Tormenta”... 6. Leitura das histórias para o grupo; </p> <p data-bbox="539 913 1540 1030"> 7. Nos computadores, os estudantes, representarão sua história no programa SCRATCH; 8. As histórias serão compartilhadas com a turma. </p>
Avaliação	A avaliação será constante e cumulativa durante o processo do projeto.
Referências	<p data-bbox="486 1086 1540 1243">BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília. DF. 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/download-da-b-ncc/. Acesso em 10 de maio de 2023.</p> <p data-bbox="486 1249 1540 1332">Veríssimo, Érico. As Aventuras do Avião Vermelho. Ano 2003. Editora Companhia das Letrinhas.</p>
Licença	