



IREM
Introdução à Robótica
Educativa Maker

Plano de Aula

Autoria	Claudia Ferreira Nunes
Título	Balão em Movimento
Ano, etapa da Educação Básica ou Modalidade	Alunos do Ensino Fundamental 1- 1º ciclo
Área do conhecimento	(EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.
Objetivos	Desenvolver habilidades de atenção, concentração, percepção visual, respeito de tempo.
Conteúdos	Estímulo visual, concentração, atenção.
Tempo	1 Período de 40 minutos
Recursos e Materiais Didáticos	Computador; Notebook, Chromebook ou Tablet, amulheta ou cronômetro marcando tempo de jogada.
Metodologia	Ao clicar no link do programa Scratch o aluno deverá dar início ao jogo clicando na bandeira verde. Após deverá ir clicando no balão que surgirá em posição aleatória, entre outros balões imóveis, e mudando de cor; seguindo o tempo estipulado na amulheta ou cronômetro (determinado pelo professor). Vencerá o aluno que alcançar mais pontos, obedecendo as regras do jogo. Link: https://scratch.mit.edu/projects/850796866
Avaliação	A avaliação se dará através da atenção, concentração e respeito as regras do jogo.
Referências	https://scratch.mit.edu/projects/850815582/editor
Licença	