



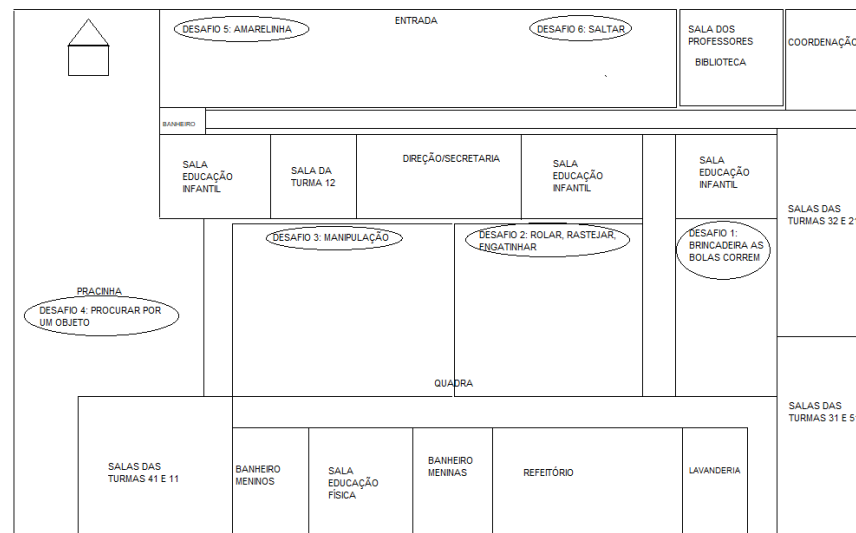
IREM
Introdução à Robótica
Educativa Maker



Plano de Aula

Autoria	Maríndia Mattos Morisso, Ijuí, RS.
Título	Desafio de Aniversário da Escola.
Ano, etapa da Educação Básica ou Modalidade	1° ao 5° ano dos anos iniciais da Educação Básica. As atividades motoras podem ser realizadas por todas as turmas. A execução dependerá do nível de desenvolvimento motor individual. Já as perguntas sobre fatos históricos da Escola devem ser realizadas para turmas de 3°, 4° e 5° ano, enquanto que para as turmas de 1° e 2° ano serão priorizadas questões sobre fatos atuais.
Área do conhecimento	Linguagens – Educação Física.
Objetivos	Desenvolver as habilidades motoras fundamentais: (correr, saltar, rolar), de estabilidade (equilibrar-se) e de manipulação (arremessar, chutar, pegar); Testar o conhecimento sobre fatos históricos e atuais da Escola.
Conteúdos	Pensamento Computacional Desplugado.
Tempo	1 hora.

<p>Recursos e Materiais Didáticos</p>	<p>Mapa da Escola com a marcação de onde acontecem os desafios; Perguntas sobre fatos históricos e atuais da escola. 2 Bolas de borracha de cores diferentes; 1 Colchão; 9 colchonetes; 9 cones grandes; 4 cones pequenos 3 cabos de vassoura; 13 bambolês 1 bola de voleibol; 1 bola de futsal; 2 bolas de basquete; 1 bola pequena colorida; 2 cordas grandes; 1 amarelinha.</p>
<p>Metodologia</p>	<p>Descrição dos desafios que serão realizados de acordo com o mapa em anexo: As turmas devem realizar cada desafio e em seguida, responder uma questão sobre a escola. Onde há duas questões, trata-se de uma adaptação – fatos históricos ou atuais. Todas as atividades são colaborativas e a participação de todos os estudantes na execução do circuito motor é indispensável para a liberação das questões.</p>



Desafio 1: As Bolas Correm.

Duas equipes dentro de um mesmo círculo, intercaladas. Cada equipe terá uma bola de uma cor. As equipes devem fazer uma volta completa com suas bolas passando de mão em mão. Uma vai pela direita, outra pela esquerda. Assim que completar o desafio a questão 1 será liberada.

QUESTÃO 1: POR QUE A ESCOLA SE CHAMA DAVI CANABARRO? /
QUAL É O NOME COMPLETO DA ESCOLA?

Desafio 2: Rolar, Rastejar e Engatinhar.

Desenvolver o circuito: fazer um rolo para frente grupado no colchão, rastejar por baixo dos cabos de vassoura presos nos cones, engatinhar por baixo dos bambolês presos nos cones. Assim que

completar o desafio a questão 2 será liberada.

QUESTÃO 2: COMO ERA O ESPAÇO ONDE HOJE É A QUADRA DE ESPORTES DA ESCOLA? /
QUAIS SÃO OS NOMES DAS PROFESSORAS DA SUA TURMA?

Desafio 3: Manipulação.

1° Em um círculo jogar a bola com as duas mãos para todos os colegas da turma, sem deixar cair.

Se cair começa novamente.

2° Cada aluno da turma deve chutar a bola entre dois cones e fazer o gol.

3° Cada aluno da turma deve arremessar duas bolas nas duas cestas e acertar pelo menos uma.

Assim que completar o desafio a questão 3 será liberada.

QUESTÃO 3: VERDADEIRO OU FALSO: A ESCOLA RECEBEU A VISITA DA TOCHA OLÍMPICA. /
QUAL O NOME DA DIRETORA DA ESCOLA?

Desafio 4: Procurar por um Objeto.

Procurar por uma bolinha vermelha que estará escondida na pracinha. Assim que completar o desafio a questão 4 será liberada.

QUESTÃO 4: QUAIS SÃO OS NOMES DAS TIAS QUE FAZEM O LANCHE?

Desafio 5: Amarelinha.

Pular na amarelinha todos os números, exceto os que correspondem o ano em que a escola nasceu: 1963. Assim que completar o desafio a questão 5 será liberada.

QUESTÃO 5: DIGA DOIS EVENTOS FESTIVOS QUE FAZEM PARTE DO CALENDÁRIO DA

	<p>ESCOLA? / QUAL O NÚMERO DA SUA TURMA?</p> <hr/> <p>Desafio 6: Saltar. Desenvolver o circuito: pular dentro dos bambolês com um pé só, pular dentro dos bambolês com as duas pernas abertas, pular para a direita e para esquerda de uma corda com os dois pés juntos, pular corda com duas pessoas torneando e somar 100 pulos entre toda a turma. Assim que completar o desafio a questão 6 será liberada.</p> <p>QUESTÃO 5: QUANTOS ANOS A ESCOLA ESTÁ FAZENDO?</p>
Avaliação	<p>Além da avaliação das habilidades motoras exploradas de acordo com o componente curricular desenvolvido e os conhecimentos sobre o contexto em que estudam, também cabe avaliar competências que a computação desplugada pode desenvolver como a capacidade para a resolução de problemas, tomada de decisão, cooperação e colaboração.</p>
Licença	