

PLANO DE AULA MENSAL - 1ª SÉRIE ENSINO MÉDIO

ITINERÁRIO FORMATIVO - IF

CANAL EDUCAÇÃO

SÉRIE: 1ª SÉRIE

TURNO: INTEGRAL

PERÍODO: 01/04 À 10/05/2024

BASE CURRICULAR: CURRÍCULO PIAUÍ – ENSINO MÉDIO – 1º TRIMESTRE 2024

ITINERÁRIOS FORMATIVOS

Competência Geral:

- Capacitar os alunos a criar e desenvolver projetos interativos no Scratch, proporcionando-lhes habilidades de programação, pensamento computacional e expressão criativa.

Competência Específica:

- Capacidade de Programação:** Os alunos serão capazes de utilizar os blocos de código do Scratch para criar interações com o usuário, como responder a eventos de mouse e teclado, e criar controles de interface personalizados.
- Pensamento Criativo:** Os alunos serão capazes de aplicar técnicas de design e criatividade para desenvolver personagens expressivos, cenários envolventes e interações com o usuário que tornem seus projetos no Scratch visualmente atraentes e interativos.

Habilidade Geral	Componente Curricular	Data	Objetivos de Aprendizagem	Objetos do Conhecimento
(PCRP03) Identificar, entender e explicar em que situações o computador pode ou não ser utilizado para solucionar um problema. (EF05HI06) Comparar o uso de diferentes linguagens e tecnologias no processo de	HORÁRIO DE ESTUDO (FOCO EM ROBÓTICA E XADREZ) 2ª FEIRA (12:50 ÀS 13:50) PROF. AMANDA SOARES	01/04	- Compreender o conceito de operadores lógicos e sua importância na tomada de decisões em programação; - Familiarizar-se com os diferentes tipos de operadores lógicos disponíveis no Scratch; - Aplicar operadores lógicos para criar condições e controles de fluxo mais sofisticados em projetos Scratch.	Explorando Operadores Lógicos no Scratch

comunicação e avaliar os significados sociais, políticos e culturais atribuídos a elas.		08/04	- Compreender o que são variáveis e sua função na programação; - Familiarizar-se com a criação e utilização de variáveis no Scratch; - Aplicar variáveis para armazenar e manipular informações em projetos Scratch.	Introdução às Variáveis no Scratch
		15/04	- Compreender os elementos básicos de criação de personagens e cenários no Scratch; - Familiarizar-se com as ferramentas de desenho e importação de imagens no Scratch; - Aplicar técnicas de personalização para criar personagens únicos e cenários envolventes.	Implementação da Mecânica do Jogo - Criando Personagens e Cenários
		22/04	- Demonstração de como importar e editar imagens para usar como sprites; - Compreender a importância dos personagens e cenários na criação de projetos interativos; - Familiarizar-se com as ferramentas de desenho e edição disponíveis no Scratch; - Aplicar técnicas de design para criar personagens expressivos e cenários envolventes.	Implementação da Mecânica do Jogo – Criação de personagens
		29/04	- Instrução sobre como configurar o palco e adicionar fundos e objetos; - Compreender o conceito de interação com o usuário e sua importância na criação de projetos interativos; - Familiarizar-se com os diferentes tipos de eventos de entrada no Scratch, como cliques de mouse e pressionamentos de teclas; - Aplicar blocos de código específicos no Scratch para detectar e responder a eventos do usuário.	Implementação das Mecânicas do Jogo – Interação com o Usuário

		06/05	Conhecer o que são variáveis e como elas funcionam para acionarem a estratégia de pontos em um jogo virtual.	Implementação das Mecânicas do Jogo - Estratégias de pontos
--	--	-------	--	---

TEMA INTEGRADOR:

Obs.: As possíveis divergências que eventualmente possam surgir entre o conteúdo em destaque nesse plano e o desenvolvido na sala, decorrem da flexibilidade típica de um planejamento, que em razão das dificuldades que surgem no processo de ensino – aprendizagem, e da busca constante por inovar e desenvolver um conteúdo mais próximo da realidade do aluno; motivam o docente de estúdio a buscar um constante aperfeiçoamento, visando sempre o melhor aprendizado do alunado.

Teresina - Piauí, abril/maio.2024.

METODOLOGIA / RECURSOS

- A disciplina será regida pela dialogicidade e prática com recurso áudio visual.
- Proposta e correção de exercícios de classe e /ou para casa.
- Usará a plataforma virtual como ambiente para construção da inteligência coletiva, onde os alunos, professores de estúdio e professores presenciais trocarão opiniões e solucionarão dúvidas a respeito da disciplina, enaltecendo assim o conhecimento coletivo.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- Lousa interativa touch screen;
- Livros;
- Slides;
- Vídeos;
- Chroma key;
- Alpha.

AValiação

Processo Nº: 00011.007326/2024-14

Instrução Normativa Nº: 4/2024

INSTRUÇÃO NORMATIVA /SUPEN Nº 4 DE JANEIRO DE 2024

Art. 4º – Quanto aos instrumentos de avaliação, o professor deve empregar, no mínimo, dois instrumentos diversificados para verificar se as competências e habilidades previstas em seu planejamento foram desenvolvidas pelos estudantes, sendo eles: a Avaliação Qualitativa (AQL) e a Avaliação Quantitativa (AQT). A nota atribuída a esses instrumentos avaliativos comporá a média trimestral do estudante.

Art. 6º – A Avaliação Quantitativa (AQT) complementar o aspecto quantitativo, favorecendo aos professores, com base nos resultados obtidos nas provas e testes realizados pelos estudantes, o feedback e a reflexão sobre sua prática pedagógica.

Art. 7º – Como Avaliação Quantitativa, tem-se o seguinte: Avaliação Específica (AE) por Componente Curricular, Caderno de Recuperação Trimestral (RPT), Recuperação Final (RF), além das Provas Finais e a Recuperação do Módulo (RM), considerando-se as especificidades de cada, etapas, níveis e modalidade.

Art. 8º – Avaliação Específica (AE) por Componente Curricular, o estudante será avaliado no decorrer do trimestre segundo os critérios a seguir:

a) produção textual em atividades remotas, mediadas ou não por tecnologia de informação e comunicação – 60% do total da nota.

- Expressão escrita da compreensão do conhecimento desenvolvido através de atividades mediadas ou não por tecnologia de informação e comunicação, principalmente quando o uso de tecnologias digitais não for possível, como: atividades/trabalhos de pesquisa, fichas, resolução de exercícios, relatórios, resumo de textos, aplicados individualmente de forma remota, que possibilitem a análise do desempenho do aluno no processo de ensino-aprendizagem.

b) Participação via acesso aos conteúdos e atividades a eles relacionados – 40%

- Estímulo à interação.
- Interesse.
- Comprometimento.
- Acesso às atividades não presenciais mediadas ou não por tecnologia de informação e comunicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Resnick, M., Maloney, J., Monroy-Hernández, A., Rusk, N., Eastmond, E., Brennan, K., ... & Kafai, Y. (2009). Scratch: programming for all. Communications of the ACM, 52(11), 60-67.
- Brennan, K., & Resnick, M. (2012). New frameworks for studying and assessing the development of computational thinking. Paper presented at the annual meeting of the American Educational Research Association.
- Kafai, Y. B., & Burke, Q. (2013). Connected code: Why children need to learn programming. MIT Press.
- Bers, M. U. (2008). Blocks to robots: Learning with technology in the early childhood classroom. Teachers College Press.
- Grover, S., & Pea, R. (2013). Computational thinking in K–12: A review of the state of the field. Educational Researcher, 42(1), 38-43.
- Harvey, B., Huang, W. D., Yuen, S., & Lee, R. (2010). Scratch and scratchjr: empowering young learners to create their own interactive stories, games, and animations. Paper presented at the Proceedings of the 11th International Conference on Interaction Design and Children.
- Maloney, J., Peppler, K., Kafai, Y., Resnick, M., & Rusk, N. (2008). Programming by choice: urban youth learning programming with scratch. ACM SIGCSE Bulletin, 40(1), 367-371.