PLANO DE AULA

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Ano Escolaridade** | **Turma** |
| 19.11.2019 | 4º ano | B |

# Conteúdo Curricular (Plano Pedagógico Curricular)

|  |  |
| --- | --- |
| **Conteúdo Curricular** | **Objetivo**  |
| Esportes | Participar de atividades de natureza relacional, conhecendo e respeitando suas características físicas, motoras sem discriminar por diferenças pessoais, físicas, de gênero ou sociais. |

# Objetivos de Conhecimento e Habilidades (BNCC):

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ano** | **Unidade Temática** | **Objetivo de Conhecimento** | **Habilidades** |
| 4º ano | Esportes/Atletismo | Esporte de campo/taco | EF35EF05 |
|  |  |  | EF35EF06 |

# Objetivo da aula:

|  |  |
| --- | --- |
| **Objetivo**  | **Conteúdo** |
| Consolidar o conhecimento em um dos esportes mais democráticos do mundo: o Atletismo. | Iniciação esportiva ao Atletismo |

# Conhecimento de Robótica:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Área** | **Sub-área** | **Conteúdo Teórico** |
| Mecânica;Eletrônica. | Materiais e estrutura;Sensores e atuadores. | Estruturas – definição, tipos e propriedades;Direção e percepção. |

# Metodologia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tempo** | **Atividade** | **Recurso** |
| 2h | Quis: Jogo de perguntas e respostas sobre os aspectos técnicos do atletismo e curiosidades sobre o tema. | Kit LEGO EV3, TV e slides. |
|
|
|
|

# Montagem do Robô

|  |
| --- |
| O robô foi confeccionado com o kit LEGO EV3 Mindstorms em formato de escorpião. Foi utilizado dois sensores de toque, computador e dois motores de rotação. |

# Programação do Robô

|  |
| --- |
| 1. Robô espera qual sensor será pressionado primeiro; 2. Na tela é exibida a cor da equipe que acionou primeiro o sensor; 3. Professor seleciona, ler a questão e aguarda a resposta do aluno; 4. O programa espera o aluno selecionar a alternativa escolhida como resposta. O aluno deverá pressionar um dos botões do robô programado para receber as alternativas A, B ou C; 5. Em caso de resposta correta, o robô emitirá o som “Fantastic”, piscará a luz verde e adicionará um ponto ao marcador. Caso a resposta seja incorreta, o robô emitirá o som “Game Over”, piscará a luz vermelha e diminuirá um ponto do marcador.
 |

# Avaliação

|  |
| --- |
| Reaplicação de uma atividade avaliativa sobre o tema. |