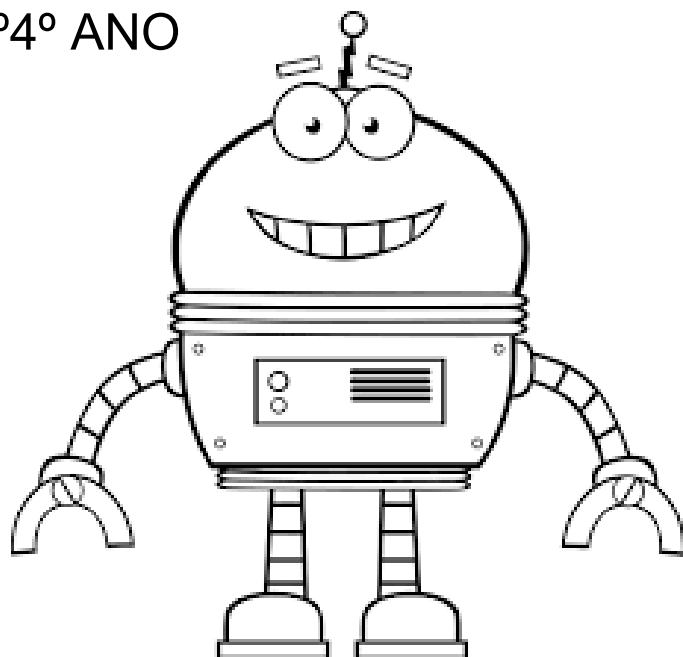


PLANIFICAÇÃO A LONGO PRAZO  
Anual/Trimestral  
1º,2º,3,º4º ANO



**Disciplina:** Programação e Robótica Ensino: Básico  
**Ano Letivo** 2023/2024  
**Profº.** Bruno Monteiro

Disciplina: Programação e Robótica Ensino: Básico Ano Letivo 2023/2024 PLANIFICAÇÃO A LONGO PRAZO Anual/Trimestral 1º,2º,3,º4º ANO			
1.º Período		Sugestões de Aplicações Hiperligações / Material para imprimir	Nº Aulas Previstas (horas)
Pensamento computacional	<b>Atividades:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atividades de orientação espacial, itinerários no espaço escola e comunidade.</li> <li>• Descrever e representar simbolicamente sequências de ações de atividades do quotidiano.</li> <li>• Analisar algoritmos, identificando o seu resultado;</li> <li>• Atividades de articulação curricular envolvendo ferramentas de apresentação (powerpoint, canva, gennially, prezi...)</li> <li>• Criação de ebooks (storyjumper ou book creator)</li> <li>• Construção de trabalhos de articulação curricular que envolvam a produção escrita e a utilização de ferramentas do office.</li> <li>• Programação em ambiente Scratch</li> <li>• Construção de tapetes pedagógicos para utilização com os robôs;</li> </ul>	<a href="https://hourofcode.com/us/po/learn">https://hourofcode.com/us/po/learn</a>  <a href="https://www.mathplayground.com/code_builder.html">https://www.mathplayground.com/code_builder.html</a>  <a href="https://www.storyjumper.com/">https://www.storyjumper.com/</a>	
	<b>Avaliação Sumativa</b>		1 hora
<b>SubTotal</b>			

Disciplina: Programação e Robótica Ensino: Básico Ano Letivo 2023/2024 PLANIFICAÇÃO A LONGO PRAZO Anual/Trimestral 1º,2º,3,º4º ANO		
2.º Período	Sugestões de Aplicações Hiperligações / Material para imprimir	Nº Aulas Previstas (horas)
<p><b>Programação Segurança na internet e proteção de dados</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Programação em ambiente Scratch/Scratch Júnior</li> <li>• Construção de tapetes pedagógicos para utilização com os robôs;</li> <li>• Introdução e utilização do Scratch ou de ferramentas de animação para criação de pequenas animações relacionadas com a segurança na internet. (animaker p.ex, ou ferramenta fotografias microsoft (inclui editor de vídeo))</li> <li>• Exploração de jogos on-line sobre a segurança na internet.</li> <li>• Sessão de sensibilização sobre os cuidados a ter com a utilização do digital (em articulação com a disciplina de TIC).</li> <li>• Comemoração do dia da internet segura (março), construção de cartazes de sensibilização.</li> </ul>	<p><a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a></p> <p><a href="https://www.animaker.co/">https://www.animaker.co/</a></p> <p><a href="https://cctic.esep.ipsantarem.pt/jogos/jogos-do-1o-e-do-2o-ciclo/">https://cctic.esep.ipsantarem.pt/jogos/jogos-do-1o-e-do-2o-ciclo/</a></p>	
<b>Avaliação Sumativa</b>		1 hora
<b>SubTotal</b>		

Disciplina: Programação e Robótica Ensino: Básico Ano Letivo 2023/2024 PLANIFICAÇÃO A LONGO PRAZO Anual/Trimestral 1º,2º,3º,4º ANO			
3.º Período		Sugestões de Aplicações Hiperligações / Material para imprimir	Nº Aulas Prevista s (horas)
<b>Programar no computador e no robot</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploração dos jogos na página Hour of Code.</li> <li>• Programação do robot Blue Bot e utilização nos tapetes pedagógicos construídos ao longo do ano letivo.</li> <li>• Criação de projetos de carácter interdisciplinar em ambiente Scratch.</li> <li>• Exploração do micro:bit e do makey makey (3º e 4ª anos)</li> <li>• Pesquisa em repositórios de objetos para impressão em 3D.</li> <li>• Criação e exploração de jogos de fuga educativos. • Programação em ambiente Scratch. • Construção de tapetes pedagógicos para utilização com os robôs;</li> </ul>	<a href="https://code.org/">https://code.org/</a>  <a href="https://hourofcode.com/us/po/learn">https://hourofcode.com/us/po/learn</a>  <a href="https://makecode.microbit.org/">https://makecode.microbit.org/</a>  <a href="https://www.thingiverse.com/">https://www.thingiverse.com/</a>	
	<b>Avaliação Sumativa</b>		1 hora
<b>SubTotal</b>			