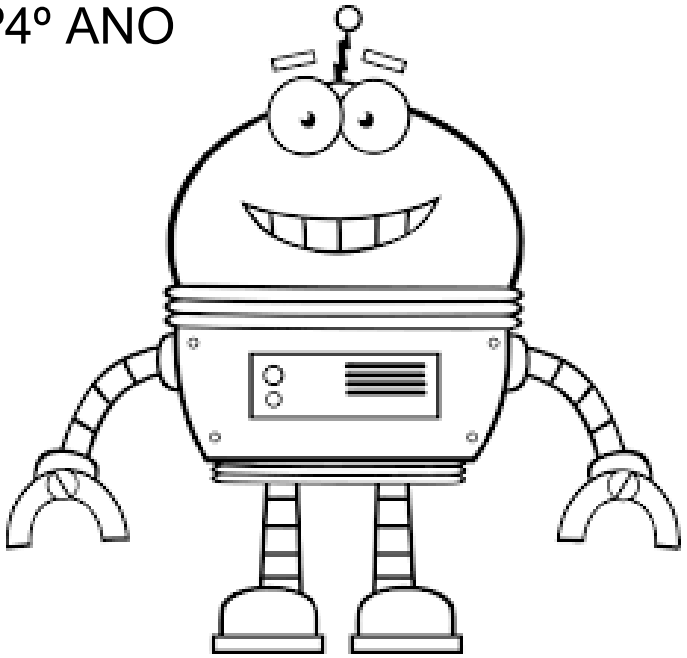
PLANIFICAÇÃO A LONGO PRAZO
Anual/Trimestral
1º,2º,3,º4º ANO



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	**Atividades:** ● Atividades de orientação espacial, itinerários no espaço escola e comunidade. ● Descrever e representar simbolicamente sequências de ações de atividades do quotidiano. ● Analisar algoritmos, identificando o seu resultado; ● Atividades de articulação curricular envolvendo ferramentas de apresentação (powerpoint, canva, gennialy, prezi…) ● Criação de ebooks (storyjumper ou book creator) ● Construção de trabalhos de articulação curricular que envolvam a produção escrita e a utilização de ferramentas do office. • Programação em ambiente Scratch • Construção de tapetes pedagógicos para utilização com os robôs;	https://hourofcode.com/us/po/learn https://www.mathplayground.com/code_builder.html https://www.storyjumper.com/	
		Avaliação Sumativa	1 hora
		SubTotal	

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)**
Programação Segurança na internet e proteção de dados	• Programação em ambiente Scratch/Scratch Júnior • Construção de tapetes pedagógicos para utilização com os robôs; • 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)) ● Exploração de jogos on-line sobre a segurança na internet. ● Sessão de sensibilização sobre os cuidados a ter com a utilização do digital (em articulação com a disciplina de TIC). ● Comemoração do dia da internet segura (março), construção de cartazes de sensibilização.	https://scratch.mit.edu/ https://www.animaker.co/ https://cctic.ese.ipsantarem.pt/jogos/jogos-do-1o-e-do-2o-ciclo/	
		Avaliação Sumativa	1 hora
		SubTotal	

Disciplina: Programação e Robótica Ensino: Básico Ano Letivo 2023/2024 PLANIFICAÇÃO A LONGO PRAZO Anual/Trimestral 1º,2º,3,º4º ANO			
3.º Período		**Sugestões de Aplicações Hiperligações / Material para imprimir**	**Nº Aulas Previstas (horas)**
Programar no computador e no robot	● Exploração dos jogos na página Hour of Code. ● Programação do robot Blue Bot e utilização nos tapetes pedagógicos construídos ao longo do ano letivo. ● Criação de projetos de carácter interdisciplinar em ambiente Scratch. ● Exploração do micro:bit e do makey makey (3º e 4ª anos) ● Pesquisa em repositórios de objetos para impressão em 3D. ● Criação e exploração de jogos de fuga educativos. • Programação em ambiente Scratch. • Construção de tapetes pedagógicos para utilização com os robôs;	https://code.org/ https://hourofcode.com/us/po/learn https://makecode.microbit.org/ https://www.thingiverse.com/	
		Avaliação Sumativa	1 hora
		SubTotal	