



TECNOLOGIA

Público: alunos do 2º ao 4º ano do Ensino Fundamental I

Professora: Taís Espigares Sanches

E-mail: taisespigares@gmail.com

WhatsApp: (11) 95328-4722



Duração: de fevereiro a junho e de agosto a novembro.

Frequência: 1 aula semanal de 50 minutos.

Investimento: R\$ 1.015,00 ou 1 cheque de R\$ 85,00 + 8 de R\$ 110,00 + R\$ 50,00 de taxa de material (incluso pen drive e itens diversos).

Orientações gerais:

- ✓ Só será permitida a permanência do aluno na sala durante o horário do curso.
- ✓ O fone de ouvido é de uso pessoal e deve ser trazido de casa pelo aluno no dia do curso.
- ✓ O pen drive, incluso na taxa de material, permanecerá na escola e será encaminhado para casa no final do curso.
- ✓ O aluno poderá repor aulas perdidas mediante apresentação de atestado médico.

Conteúdo:

Fevereiro	<p>Informática: Trabalho de construção da democracia no MS Word: Eleição do mascote do curso. Site https://plenarinho.leg.br</p> <p>Robótica: Construção dos personagens com LEGO Gigante para a eleição do mascote da Tecnologia. Construção da urna eletrônica para votação no personagem favorito entre os candidatos.</p>
Março	<p>Informática: Registro dos combinados no MS Word. Conceito de simetria no Paint e na internet no site WWW.weavesilk.com</p> <p>Robótica: Conceito de base, estrutura e equilíbrio - o desafio da torre mais alta. Construção da prensa de papel com massinha e carro com volante (uso da cremalheira).</p>
Abril	<p>Informática: Roteiro para produção de texto no MS Word – uma história muito louca. Exploração dos recursos.</p> <p>Robótica: Conhecendo o material LEGO We-do – explorando os blocos de programação. Construção do barco motorizado com material LEGO We-do (uso de sensor de inclinação).</p>
Maiο	<p>Informática: Construção de tabela e gráfico no MS Excel: gincana com bexigas e chocolate.</p> <p>Robótica: Construção e programação do Leão com LEGO We-do (uso do sensor de presença). Gincana da pescaria com LEGO – construção da vara com sistema de engrenagens.</p>
Junho	<p>Informática: MS Power Point com gif animado e pesquisa na internet). Criar uma apresentação com efeitos.</p> <p>Robótica: Construção da perna chutadora com energia elástica e construção do goleiro We-do.</p> <p>Encerramento do semestre: realização da Avaliação de Desempenho e Auto-avaliação.</p>
Agosto	<p>Início do Projeto Stop Motion – separação das equipes e definição dos temas de cada grupo.</p> <p>Informática: Escrever o roteiro do filme no MS Word (início, meio e fim).</p> <p>Robótica: Criação do cenário, personagem e registro com fotos das cenas do filme.</p>
Setembro	<p>Robótica: Continuação do registro com fotos das cenas do filme (Projeto Stop Motion).</p> <p>Informática: Organizar as fotos no MS Power Point, desenvolvimento e apresentação do resultado final.</p>
Outubro	<p>Informática: Exploração do Scratch – programação de jogos no computador. Introdução.</p> <p>Robótica: Construção e programação do avião com sensor de inclinação e do macaco baterista.</p>
Novembro	<p>Informática: Mensagem animada de Natal no Scratch. Tabela de aulas do ano no Excel: votação pela preferida.</p> <p>Robótica: Construção da fábrica de brinquedos com esteira, empilhadeira e guindaste. Construir e programar os pássaros dançantes com elástico.</p> <p>Encerramento do curso: realização da Avaliação de Desempenho e Auto-avaliação. Entrega do pen drive.</p>



As aulas de Tecnologia são semanais e intercaladas entre Informática e Robótica Pedagógica.

Nas aulas de Informática, os alunos utilizam as principais ferramentas dos aplicativos Microsoft Office: MS Word, MS Excel e MS Power Point, para criar textos, tabelas, gráficos, slides e apresentações. Os alunos também utilizam jogos pedagógicos, aprendem as ferramentas básicas do Paint e navegam na Internet para realizar pesquisas dirigidas e atividades em sites. Todas as atividades são adequadas à faixa etária e o nível de dificuldade é crescente. Cada aluno utilizará o seu pen drive (incluso na taxa de material) para gravar as atividades realizadas nas aulas.

Na Robótica Pedagógica, a proposta é desenvolver primeiramente o aspecto social através das atividades em grupo. As crianças são desafiadas a construir desde sistemas simples de funcionamento manual até mecanismos motorizados, utilizando o material LEGO com engrenagens, eixos, polias, manivelas, ganchos, motores, vigas, entre outras peças. Os grupos são divididos de acordo com a faixa etária e, ocasionalmente, as turmas são mescladas, dependendo da proposta de cada atividade.

Uma das atividades mais esperadas pelos alunos é o Stop Motion: uma oficina de animação utilizando materiais diversificados, como LEGO e massa de modelar. As crianças criam o roteiro de suas histórias no Ms Word, selecionam seus personagens e cenários, fotografam quadro a quadro da sua história e desenvolvem a animação no MS Power Point. Serão verdadeiros produtores de cinema!

Em 2019 teremos no curso de Tecnologia atividades de programação com blocos de comando para a criação de rotinas lógicas na animação de personagens. As crianças criarão cenários, personagens e programarão os movimentos através de comandos simples.

Todas as atividades são elaboradas com a preocupação de promover o aprendizado divertido e significativo. A sala transforma-se em um ambiente no qual os alunos se sentem instigados a realizar as atividades e também a observar, comparar, refletir, levantar hipóteses, pesquisar, argumentar, registrar e, assim, encontrar soluções para as situações-problema além de desenvolver competências e habilidades como: autonomia, liderança, planejamento, espírito colaborativo, raciocínio lógico e comunicação.

Nas aulas de Tecnologia, nosso lema é “aprender fazendo e brincando”.



SCRATCH

repita
imagine
 programe
 compartilhe

