



Curso Extracurricular de TECNOLOGIA

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

Professor(a): Taís Espigares Sanches

e-mail: taisespigares@gmail.com

whatsapp: (11) 95328-4722



Duração: de março à junho e de agosto à novembro.

Frequência: uma aula semanal de 50 minutos.

Investimento: R\$110,00/mês

Taxa de material: R\$50,00/ano (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:

| | |
|----------|---|
| Março | Informática: Registro dos combinados no MS Word. Conceito de simetria no Paint, no Minecraft Educacional e na internet no site WWW.weavesilk.com 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). |
| Abril | Informática: Roteiro para produção de texto no MS Word – uma história muito louca. Exploração dos recursos: WordArt e inserir formas no MS Power Point. 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). |
| Maió | Informática: Construção de tabela e gráfico no MS Excel: gincana com bexigas e chocolate. Desafio “Stop da tabuada” no MS Excel. Uso da calculadora no computador. Planta baixa e fachada no Minecraft Educacional e na internet. 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. |
| Junho | Informática: Confecção de um cartão no MS Power Point (uso de gif animado e pesquisa de imagens na internet). Criar uma apresentação com efeitos de transição sobre a Copa do Mundo. Robótica: Construção da perna chutadora com energia elástica e construção do goleiro We-do. Encerramento do semestre: realização da Avaliação de Desempenho e Auto-avaliação. |
| Agosto | Início do Projeto Stop Motion – separação das equipes e definição dos temas de cada grupo. Informática: Escrever o roteiro do filme no MS Word (início, meio e fim). Robótica: Criação do cenário, personagem e registro com fotos das cenas do filme. |
| Setembro | Robótica: Continuação do registro com fotos das cenas do filme (Projeto Stop Motion). Informática: Organizar as fotos no MS Power Point, desenvolvimento e apresentação do resultado final. |
| Outubro | Informática: Exploração do Scratch – programação de jogos no computador. Introdução. Robótica: Construção e programação do avião com sensor de inclinação e do macaco baterista. |
| Novembro | Informática: Mensagem animada de Natal no Scratch. Tabela de aulas do ano no Excel: votação pela preferida. Robótica: Construção da fábrica de brinquedos com esteira, empilhadeira e guindaste. Construir e programar os pássaros dançantes com elástico. Encerramento do curso: realização da Avaliação de Desempenho e Auto-avaliação. Entrega do pen drive. |



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 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 2018 iniciaremos 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

