

1º Ano

Disciplina: **Programação e Robótica**

Ensino: **Básico**

Ano Letivo **2018/19**

PLANIFICAÇÃO A LONGO PRAZO
Anual/Trimestral

1.º Período		Sugestões de Aplicações Hiperligações / Material para imprimir	Nº Aulas Previstas (horas)
Pensamento computacional sem recurso ao computador	<p>Atividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programar o “aluno robot” no espaço polivalente ou campo de jogos. • Jogo cody Robi. • Construção de tapetes para utilizar com o robot “bee bot”. 	<p>https://goo.gl/MgbmeP</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=k-tzLwbTOFg</p>	12 horas
		Avaliação	1 hora
		Subtotal	13 horas

2.º Período		Sugestões de Aplicações Hiperligações	Nº Aulas Previstas (horas)
Pensamento computacional	<p>Atividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algoritmo. • Jogo dos copos (linguagem robot). • Atividades de desenvolvimento do conceito de algoritmo retiradas do site “Hour of Code”. • Jogo das caixas de ovos. 		10 horas
Segurança na internet	<ul style="list-style-type: none"> • Exploração de jogos on-line sobre a segurança na internet. • Comemoração do dia da internet segura (março). 	http://www.seguranet.pt/1_2_ciclos/	
		Avaliação	1 hora
		Subtotal	11 horas

1º Ano

Disciplina: **Programação e Robótica**

Ensino: **Básico**

Ano Letivo **2018/19**

PLANIFICAÇÃO A LONGO PRAZO
Anual/Trimestral

3.º Período		Sugestões de Aplicações Hiperligações	Nº Aulas Previstas (horas)
Programar no computador e no robot	<ul style="list-style-type: none">• Exploração dos jogos na página Hour of Code.• Jogo Light bot.• Programação do robot Bee Bot e utilização nos tapetes pedagógicos construídos durante o primeiro período letivo.	https://hourofcode.com/us/po/learn http://lightbot.com/	9 horas
Avaliação			1 hora
Subtotal			10 horas
TOTAL			34 horas