

### PLANO DE AULA

Identificação					
Escola:	E.M.E.F. Neli Betemps				
Disciplina:	Iniciação de Programação				
Turno:	Manhã	Turma:	60	Série:	6º ANO
Bolsistas:	John Welvins Barros de Araujo, Viviane, Amanda, Taiane e Clarissa				
Prof. Supervisor:	Luis Augusto Zborowski				
Data da Aplicação da Atividade:	17/04/2015				
Tempo previsto:	02 HA				
Conteúdo da Atividade					
<p>Introdução a Programação com Scratch</p> <p>Programação (plataforma Scratch)</p>					
Objetivos da Aula					
<p><b>Objetivo Geral:</b> Introduzir a Programação de computadores através do Scratch.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> Especificar os ambientes e ferramentas da plataforma Scratch, a fim de habilitar o aluno a desenvolver atividades básicas no programa, como desenhar um quadrado e outras.</p>					
Metodologia de Ensino					
<p><b>ESTRATÉGIAS</b> Atividade expositiva e pratica</p> <p><b>RECURSOS</b> Netbook, Datashow</p> <p><b>DINÂMICA</b></p> <p>No primeiro momento será efetuada uma pesquisa com os alunos. Os bolsistas aplicarão um questionário contendo seis perguntas sobre tecnologia, buscando aferir o conhecimento prévio de cada aluno do 6º ano;</p> <p>No segundo momento a turma será dividida em dois grupos para dinamizar a atividade. As bolsistas Taiane e Viviane ficarão com um grupo e as bolsistas Amanda e Clarissa com o outro grupo;</p> <p>Durante o decorrer da atividade os bolsistas apresentarão através de slides as informações sobre a plataforma, seu ambiente e suas ferramentas propondo desafios e estimulando os alunos a “andar” pelo programa afim de que se criem duvidas.</p>					
Avaliação do Processo de Ensino e Aprendizagem					
<p>A avaliação acompanhará o processo de aprendizagem permitindo que a cada momento o aluno possa aferir os progressos conquistados com relação à programação.</p>					
Referências					
<p>Escola de Hackers formação para professores da U.P.F. (Universidade de Passo Fundo). <a href="http://scratch.mit.edu/">http://scratch.mit.edu/</a></p>					

### PLANO DE AULA

Identificação					
Escola:	E.M.E.F. Santa Izabel				
Disciplina:	Iniciação de Programação				
Turno:	Manhã	Turma:	60	Série:	6º ANO
Bolsistas:	John Welvins Barros de Araujo, Viviane, Amanda, Taiane e Clarissa				
Prof. Supervisor:	Luis Augusto, Luiz Antonio				
Data da Aplicação da Atividade:	24/04/2015				
Tempo previsto:	02 HA				
Conteúdo da Atividade					
<p>Introdução a Programação com Scratch</p> <p>Programação (plataforma Scratch)</p>					
Objetivos da Aula					
<p><b>Objetivo Geral:</b> Introduzir a Programação de computadores através do Scratch.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> Especificar os ambientes e ferramentas da plataforma Scratch, a fim de habilitar o aluno a desenvolver atividades básicas no programa, como desenhar um quadrado e outras.</p>					
Metodologia de Ensino					
<p><b>ESTRATÉGIAS</b> Atividade expositiva e pratica</p> <p><b>RECURSOS</b> Netbook, Datashow</p> <p><b>DINÂMICA</b></p> <p>No primeiro momento será apresentado alguns recursos disponíveis no software Scratch;</p> <p>No segundo momento a turma será explorado pelos alunos esses recursos;</p> <p>Durante o decorrer da atividade os bolsistas apresentarão através de slides as informações sobre a plataforma, seu ambiente e suas ferramentas propondo desafios e estimulando os alunos a “andar” pelo programa afim de que se criem duvidas.</p>					
Avaliação do Processo de Ensino e Aprendizagem					
<p>A avaliação acompanhará o processo de aprendizagem permitindo que a cada momento o aluno possa aferir os progressos conquistados com relação à programação.</p>					
Referências					
<p>Escola de Hackers formação para professores da U.P.F. (Universidade de Passo Fundo). <a href="http://scratch.mit.edu/">http://scratch.mit.edu/</a></p>					

### PLANO DE AULA

Identificação					
Escola:	E.M.E.F. Neli Betemps				
Disciplina:	Iniciação de Programação Matemática				
Turno:	Manhã	Turma:	81	Série:	8ª série
Bolsistas:	Clarissa, Taiane, Viviane				
Prof. Supervisor:	Luis Augusto Zborowski				
Data da Aplicação da Atividade:	08/05/2015				
Tempo previsto:	2 horas aula				
Conteúdo da Atividade					
<p>Programação (plataforma Scratch)</p> <p>Cálculo do delta</p>					
Objetivos da Aula					
<p><b>Objetivo Geral:</b> Introduzir a Programação de computadores através do Scratch e interligar ao conteúdo da disciplina de matemática.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> Especificar os ambientes e ferramentas da plataforma Scratch, a fim de habilitar o aluno a desenvolver atividades envolvendo conteúdos matemáticos como o cálculo do delta.</p>					
Metodologia de Ensino					
<p><b>ESTRATÉGIAS:</b> Atividade Expositiva e Prática</p> <p><b>RECURSOS:</b> Netbook, Datashow, Folhas, Lápis e Borracha para a verificação do cálculo.</p> <p><b>DINÂMICA:</b> Apresentação de slides com informações sobre a plataforma e suas ferramentas de criação de variáveis que serão necessárias para a programação do cálculo do delta, logo em seguida será proposta a atividade de programação que será seguida através de um modelo que também estará no slide de apresentação. Após a atividade de programação ser concluída os bolsistas solicitarão aos alunos que seja feita uma verificação do cálculo do delta manualmente em uma folha de papel a fim de a atividade ser completamente concluída mostrando aos alunos que podemos usar qualquer conteúdo junto com a programação inclusive a matemática.</p>					
Avaliação do Processo de Ensino e Aprendizagem					
<p>A avaliação acompanha o processo de aprendizagem no qual a cada momento o aluno pode aferir progressos conquistados. Será apoiada em desafios propostos na oficina e no momento da aprendizagem, permitindo que o aluno apure com seus colegas os progressos realizados.</p>					
Referências					
<p>Escola de Hackers formação para professores da U.P.F. (Universidade de Passo Fundo). <a href="http://scratch.mit.edu/">http://scratch.mit.edu/</a></p>					

**PLANO DE AULA**

Identificação				
Escola:	E.M.E.F. Neli Betemps			
Disciplina:	Matemática, Programação com Scratch			
Turno:	Manhã	Turma:	80	Série: 8º ano
Bolsistas:	Clarissa, Viviane, Taiane			
Prof. Supervisor:	Luis Augusto Zborowski			
Data da Aplicação da Atividade:	19/05/2015			
Tempo previsto:	2 horas aula			
Conteúdo da Atividade				
<p><b>Programação com Scratch</b></p> <p><b>Matemática (Cálculo do valor numérico em uma expressão algébrica)</b></p>				
Objetivos da Aula				
<p><b>Objetivo Geral:</b> Introduzir a Programação de computadores através do Scratch envolvendo conteúdos matemáticos como por exemplo: achar o valor numérico em uma expressão algébrica.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> Especificar os ambientes e ferramentas da plataforma Scratch, a fim de habilitar o aluno a desenvolver atividades básicas no programa envolvendo matemática ensinando ao aluno como programar exercícios básicos de cálculo de valores numéricos em expressões algébricas.</p>				
Metodologia de Ensino				
<p><b>ESTRATÉGIAS</b> Atividade expositiva e pratica</p> <p><b>RECURSOS</b> Netbook, Datashow e materiais básicos usados em sala de aula como, folha de papel para a confirmação manual do cálculo, lápis e borracha.</p> <p><b>DINÂMICA</b> Apresentação de slides feita pelos bolsistas com informações sobre a plataforma, seu ambiente e suas ferramentas propondo desafios e estimulando os alunos á introduzir a programação no cotidiano escolar envolvendo as componentes curriculares como no caso a matemática. Logo após os bolsistas irão propor aos alunos que comecem a trabalhar na plataforma Scratch programando um exemplo exibido no slide seguido de mais um exercício proposto, após a realização dos mesmos os alunos farão uma verificação do cálculo manualmente em uma folha para confirmar os resultados obtidos nas programações feitas por eles.</p>				
Avaliação do Processo de Ensino e Aprendizagem				
<p>A avaliação acompanha o processo de aprendizagem no qual a cada momento o aluno pode aferir progressos conquistados. A avaliação será apoiada em desafios propostos na oficina e no momento da aprendizagem, permitindo que o aluno apure com seus colegas os progressos realizados.</p>				
Referências				
<p>Escola de Hackers formação para professores da U.P.F. (Universidade de Passo Fundo). <a href="http://scratch.mit.edu/">http://scratch.mit.edu/</a></p> <p>Silva, Jorge Daniel</p> <p>Matemática, 8ºano/ Jorge Daniel da Silva, Valter dos Santos Fernandes, Orlando Donisete Mabelini – 3.ed.-São Paulo: IBEP,2013(CADERNO DO FUTURO)</p>				

## PLANO DE AULA


Identificação					
Escola:	Escola Municipal de Ensino Fundamental Neli Betemps				
Disciplina:	Inglês				
Turno:	Manhã	Turma:	60/70	Série:	6º ou 7º anos
Bolsistas:	Amanda; Clarissa; Taiane e Viviane				
Prof. Supervisor:	Luis Augusto Zborowski				
Data da Aplicação da Atividade:	26/05/2015				
Tempo previsto:	<b>02 horas aula</b>				
Conteúdo da Atividade					
<b>Programação com Scratch</b>					
<b>Inglês Básico</b>					
Objetivos da Aula					
<p><b>Objetivo Geral:</b> Introduzir a Programação de computadores através do Scratch mostrando aos alunos uma maneira divertida de aprender inglês.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> Especificar os ambientes e ferramentas da plataforma Scratch, a fim de habilitar o aluno a desenvolver atividades básicas no programa envolvendo o componente curricular da Língua Inglesa proporcionando ao aluno estratégias de programação com exercícios básicos de condicionais e de conectivos lógicos.</p>					
Metodologia de Ensino					
<p><b>ESTRATÉGIAS:</b> Metodologia expositiva – explicativa</p> <p><b>RECURSOS:</b> Scratch, livro, notbook e datashow</p> <p><b>DINÂMICA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ No primeiro momento será apresentado o tema, as cores, então será esplanada a atividade proposta.</li> <li>✓ No segundo momento será questionado se os alunos entenderam a programação.</li> <li>✓ No terceiro momento será direcionado para as discussões e dúvidas sobre como interagir com o software e/ou duvidas sobre a matéria.</li> </ul>					
Avaliação do Processo de Ensino e Aprendizagem					
A avaliação acompanha o processo de aprendizagem no qual a cada momento o aluno pode aferir progressos conquistados. A avaliação será apoiada em desafios propostos na oficina e no momento da aprendizagem, permitindo que o aluno apure com seus colegas os progressos realizados.					
Referências					
<p>Livro: Como dizer tudo em inglês.</p> <p>Autor: Ran Martinez</p>					



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA  
CAMPUS BAGÉ  
CURSO DE LICENCIATURA EM FÍSICA  
PIBID-FÍSICA 2015

## PLANO DE AULA

Identificação					
Escola:	Escola Municipal de Ensino Fundamental Neli Betemps				
Disciplina:	Inglês				
Turno:	Manhã	Turma:	60/70	Série:	8ºano ou 8ª série
Bolsistas:	Amanda; Clarissa; Taiane e Viviane				
Prof. Supervisor:	Luis Augusto Zborowski				
Data da Aplicação da Atividade:	02/06/2015				
Tempo previsto:	02 horas aula				
Conteúdo da Atividade					
<b>Programação com Scratch Inglês Básico</b>					
Objetivos da Aula					
<b>Objetivo Geral:</b> Introduzir a Programação de computadores através do Scratch mostrando aos alunos uma maneira divertida de aprender inglês.					
<b>Objetivos Específicos:</b> Especificar os ambientes e ferramentas da plataforma Scratch, a fim de habilitar o aluno a desenvolver atividades básicas no programa envolvendo o componente curricular da Língua Inglesa proporcionando ao aluno estratégias de programação com exercícios básicos de condicionais e de conectivos lógicos.					
Metodologia de Ensino					
<b>ESTRATÉGIAS:</b> Metodologia expositiva – explicativa					
<b>RECURSOS:</b> Scratch, livro, notebook e datashow					
<b>DINÂMICA:</b>					
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ No primeiro momento será apresentado o tema, membros da família em ingles, então será esplanada a atividade proposta.</li><li>✓ No segundo momento será apresentada uma tabela com o vocabulário.</li><li>✓ No terceiro momento será proposto como desafio a construção de objetos (nomes da família) e inserção na programação.</li><li>✓ No quarto momento será questionado se os alunos entenderam a programação.</li><li>✓ No quinto momento será direcionado para as discussões e dúvidas sobre como interagir com o software e/ou duvidas sobre a matéria.</li></ul>					
Avaliação do Processo de Ensino e Aprendizagem					
A avaliação acompanha o processo de aprendizagem no qual a cada momento o aluno pode aferir progressos conquistados. A avaliação será apoiada em desafios propostos na oficina e no momento da aprendizagem, permitindo que o aluno apure com seus colegas os progressos realizados.					
Referências					
Livro: Como dizer tudo em inglês. Autor: Ran Martinez					

	<b>UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA</b> CAMPUS BAGÉ CURSO DE LICENCIATURA EM FÍSICA PIBID-FÍSICA 2015
---	---

## PLANO DE AULA

<b>Identificação</b>					
Escola:	Escola Municipal de Ensino Fundamental Neli Betemps				
Disciplina:	Inglês				
Turno:	Manhã	Turma:	81	Série:	8ª série
Bolsistas:	Clarissa; Taiane; Viviane e Leonardo				
Prof. Supervisor:	Luis Augusto Zborowski				
Data da Aplicação da Atividade:	26/06/2015				
Tempo previsto:	<b>02 horas aula</b>				
<b>Conteúdo da Atividade</b>					
<b>Programação com Scratch Geografia</b>					
<b>Objetivos da Aula</b>					
<p><b>Objetivo Geral:</b> Introduzir a Programação de computadores através do Scratch mostrando aos alunos uma maneira divertida de aprender Geografia.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> Especificar os ambientes e ferramentas da plataforma Scratch, a fim de habilitar o aluno a desenvolver atividades básicas no programa envolvendo o componente curricular de Geografia criando e adicionando objetos (bandeiras) para que seja desenvolvida a programação.</p>					
<b>Metodologia de Ensino</b>					
<p><b>ESTRATÉGIAS:</b> Metodologia expositiva – explicativa</p> <p><b>RECURSOS:</b> Scratch, livro, notebook e datashow</p> <p><b>DINÂMICA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ No primeiro momento será apresentado o tema, bandeiras dos países europeus, então será esplanada a atividade proposta.</li> <li>✓ No segundo momento será apresentado uma imagem contendo as bandeiras de países da Europa.</li> <li>✓ No terceiro momento será proposto como desafio a construção de objetos (bandeiras) e inserção na programação.</li> <li>✓ No quarto momento será questionado se os alunos entenderam a programação.</li> <li>✓ No quinto momento será direcionado para as discussões e dúvidas sobre como interagir com o software e/ou dúvidas sobre a matéria.</li> </ul>					
<b>Avaliação do Processo de Ensino e Aprendizagem</b>					
A avaliação acompanha o processo de aprendizagem no qual a cada momento o aluno pode aferir progressos conquistados. A avaliação será apoiada em desafios propostos na oficina e no momento da aprendizagem, permitindo que o aluno apure com seus colegas os progressos realizados.					
<b>Referências</b>					
<a href="http://www.sogeografia.com.br/Bandeiras/Europa/">http://www.sogeografia.com.br/Bandeiras/Europa/</a>					

### PLANO DE AULA

Identificação				
Escola:	Escola Municipal de Ensino Fundamental Neli Betemps			
Disciplina:	Língua Portuguesa			
Turno:	Manhã	Turma:		Série: 6º ano
Bolsistas:	Clarissa, Leonardo, Taiane e Viviane			
Prof. Supervisor:	Luis Augusto Zborowski			
Data da Aplicação da Atividade:	30/06/2015			
Tempo previsto:				
Conteúdo da Atividade				
Classes Gramaticais (Substantivos e Artigos) com Scratch				
Objetivos da Aula				
<p><b>Objetivo Geral:</b> Introduzir a Programação de computadores através do Scratch envolvendo componente curricular Língua Portuguesa.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> Especificar os ambientes e ferramentas da plataforma Scratch, a fim de habilitar o aluno a desenvolver atividades no programa envolvendo língua portuguesa.</p>				
Metodologia de Ensino				
<p><b>ESTRATÉGIAS:</b> Expositiva e prática.</p> <p><b>RECURSOS:</b> Datashow, notebook, quadro branco, caneta de quadro e materiais básicos utilizados em sala de aula.</p> <p><b>DINÂMICA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Primeiro momento será apresentado os slides com um breve resumo envolvendo componente curricular língua portuguesa;</li> <li>✓ Segundo momento propor para os alunos resolverem os exercícios envolvendo classes gramaticais (substantivos e artigos) em seus cadernos;</li> <li>✓ Terceiro momento os alunos irão programar utilizando os exercícios já resolvidos envolvendo classes gramaticais.</li> </ul>				
Avaliação do Processo de Ensino e Aprendizagem				
Buscamos avaliar o desempenho dentro de uma concepção pedagógica mais moderna, na qual o aluno precisa participar da construção de seu próprio conhecimento. Nessa visão, em que educar é formar e aprender, construindo o próprio saber.				
Referências				
<p><a href="http://clairmazzutti.blogspot.com.br/2013/02/exercicios-sobre-classes-gramaticais.html">http://clairmazzutti.blogspot.com.br/2013/02/exercicios-sobre-classes-gramaticais.html</a></p> <p><a href="http://ajudandoosfilhosnaescola.blogspot.com.br/2012/06/exercicios-substantivos.html">http://ajudandoosfilhosnaescola.blogspot.com.br/2012/06/exercicios-substantivos.html</a></p>				



**PLANO DE AULA**

<b>Identificação</b>					
Escola:	E.M.E.F. Santa Izabel				
Disciplina:	Iniciação de Programação				
Turno:	Manhã	Turma:	80	Série:	8º ANO
Bolsistas:	Clarissa, Leonardo, Taiane e Viviane				
Prof. Supervisor:	Luis Augusto Zborowski				
Data da Aplicação da Atividade:	07/07/2015				
Tempo previsto:	02 HA				
<b>Conteúdo da Atividade</b>					
Introdução a Programação com Scratch Programação (plataforma Scratch)					
<b>Objetivos da Aula</b>					
<b>Objetivo Geral:</b> Introduzir a Programação de computadores através do Scratch.					
<b>Objetivos Específicos:</b> Especificar os ambientes e ferramentas da plataforma Scratch, a fim de habilitar o aluno a desenvolver atividades básicas no programa, como desenhar e inserir objeto, som, aparência e movimento.					
<b>Metodologia de Ensino</b>					
<b>ESTRATÉGIAS</b> Atividade expositiva e prática					
<b>RECURSOS</b> Netbook, Datashow					
<b>DINÂMICA</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>A atividade será dividida em dois momentos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 1º Momento: Serão apresentadas pelos bolsistas algumas ferramentas do Scratch, fazendo com que ocorra interação entre os alunos e a plataforma de programação.</li> <li>✓ 2º Momento: Os alunos receberão uma lista com três problemas abordando diferentes comandos trabalhados na oficina.</li> </ul> </li> </ul>					
<b>OBSERVAÇÃO:</b> Ao final da realização de cada tarefa será feito uma breve discussão dos diferentes comandos utilizados na execução do exercício proposto.					
.					
<b>Avaliação do Processo de Ensino e Aprendizagem</b>					
A avaliação acompanhará o processo de aprendizagem permitindo que a cada momento o aluno possa aferir os progressos conquistados com relação à programação.					
<b>Referências</b>					
Escola de Hackers formação para professores da U.P.F. (Universidade de Passo Fundo). <a href="http://scratch.mit.edu/">http://scratch.mit.edu/</a>					

**PLANO DE AULA**


<b>Identificação</b>					
Escola:	Escola Municipal de Ensino Fundamental Neli Betemps				
Disciplina:	Inglês				
Turno:	Manhã	Turma:	70	Série:	7º ano
Bolsistas:	Amanda; Clarissa; Taiane; Viviane e Leonardo				
Prof. Supervisor:	Luis Augusto Zborowski				
Data da Aplicação da Atividade:	14/07//2015				
Tempo previsto:	<b>02 horas aula</b>				
<b>Conteúdo da Atividade</b>					
<b>Programação com Scratch Geografia</b>					
<b>Objetivos da Aula</b>					
<p><b>Objetivo Geral:</b> Introduzir a Programação de computadores através do Scratch mostrando aos alunos uma maneira divertida de aprender Geografia.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> Especificar os ambientes e ferramentas da plataforma Scratch, a fim de habilitar o aluno a desenvolver atividades básicas no programa envolvendo o componente curricular de Geografia criando e adicionando objetos (bandeiras) para que seja desenvolvida a programação.</p>					
<b>Metodologia de Ensino</b>					
<p><b>ESTRATÉGIAS:</b> Metodologia expositiva – explicativa</p> <p><b>RECURSOS:</b> Scratch, livro, notebook e datashow</p> <p><b>DINÂMICA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ No primeiro momento será apresentado o tema, bandeiras dos estados brasileiros, então será esplanada a atividade proposta.</li> <li>✓ No segundo momento será apresentado uma imagem contendo as bandeiras dos estados brasileiros.</li> <li>✓ No terceiro momento será proposto como desafio a construção de objetos (bandeiras) e inserção na programação.</li> <li>✓ No quarto momento será questionado se os alunos entenderam a programação.</li> <li>✓ No quinto momento será direcionado para as discussões e dúvidas sobre como interagir com o software e/ou dúvidas sobre a matéria.</li> </ul>					
<b>Avaliação do Processo de Ensino e Aprendizagem</b>					
A avaliação acompanha o processo de aprendizagem no qual a cada momento o aluno pode aferir progressos conquistados. A avaliação será apoiada em desafios propostos na oficina e no momento da aprendizagem, permitindo que o aluno apure com seus colegas os progressos realizados.					
<b>Referências</b>					
<a href="http://www.estadosecapitaisdobrasil.com/bandeiras-do-brasil/">http:// www.estadosecapitaisdobrasil.com/bandeiras-do-brasil/</a>					

### PLANO DE AULA

Identificação					
Escola:	E.M.E.B. Neli Betemps				
Disciplina:	Programação na Componente curricular História				
Turno:	Manhã	Turma:	70	Série:	7º ano
Bolsistas:	Clarissa, Taiane, Ricardo e Leonardo				
Prof. Supervisor:	Luis Augusto Zborowski				
Data da Aplicação da Atividade:	06/08/2015				
Tempo previsto:	2 horas aula				
Conteúdo da Atividade					
<p>Programação (plataforma Scratch)</p> <p>Civilizações Clássicas Grécia e Roma</p>					
Objetivos da Aula					
<p><b>Objetivo Geral:</b> Interligar a programação no scratch ao conteúdo da disciplina de História.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> Especificar os ambientes e ferramentas da plataforma Scratch, a fim de habilitar o aluno a desenvolver atividades envolvendo conteúdos de história como, por exemplo, programar utilizando imagens como objetos de programação</p>					
Metodologia de Ensino					
<p><b>ESTRATÉGIAS:</b> Atividade Expositiva e Prática</p> <p><b>RECURSOS:</b> Netbook, Datashow, Quadro branco, Caneta, acesso á internet para pesquisa.</p> <p><b>DINÂMICA:</b></p> <p>No primeiro momento turma será dividida em dois grupos, um grupo irá programar sobre a Grécia e o outro grupo irá programar sobre Roma;</p> <p>No segundo momento ocorrerá a apresentação da atividade através de slides;</p> <p>No terceiro momento iniciaremos com a atividade de programação, na qual os alunos serão estimulados a criar um exercício de perguntas e respostas com conteúdos de história sobre as civilizações clássicas Grécia e Roma (origem e religião), os alunos também poderão ter acesso á internet para verificar os conteúdos envolvidos no exercício. E finalizando faremos um breve debate sobre os aspectos da programação executada.</p>					
Avaliação do Processo de Ensino e Aprendizagem					
<p>O instrumento de avaliação será a programação executada pelos alunos as ideias e o nível de compreensão da atividade.</p>					
Referências					
<p><a href="http://www.sohistoria.com.br/ef2/grecia/">www.sohistoria.com.br/ef2/grecia/</a></p> <p><a href="http://www.sohistoria.com.br/ef2/roma/">www.sohistoria.com.br/ef2/roma/</a></p>					

## PLANO DE AULA

Identificação			
Escola:	Escola Municipal de Ensino Fundamental Neli Betemps		
Disciplina:	Introdução a robótica.		
Turno:	Manhã	Turma:	80
		Série:	8ª série
Bolsistas:	Clarissa; Taiane; Glaiton e Leonardo		
Prof. Supervisor:	Luis Augusto Zborowski		
Data da Aplicação da Atividade:	25/08/2015		
Tempo previsto:	02 horas aula		
Conteúdo da Atividade			
<b>Introdução ao S4A e demonstração da placa Arduino</b>			
Objetivos da Aula			
<b>Objetivo Geral: Introdução a robótica.</b>			
<b>Objetivos Específicos: Introduzir a programação através da placa Arduino e demonstrando a importância do aprendizado da programação utilizando como interface o software S4A.</b>			
Metodologia de Ensino			
<b>ESTRATÉGIAS: Metodologia expositiva – explicativa – prática</b>			
<b>RECURSOS: S4A, Arduino, led, jumper, protoboard, LM035, notebook e datashow</b>			
<b>DINÂMICA:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ No primeiro momento a turma será dividida em 5 grupos com aproximadamente 5 integrantes;</li> <li>✓ No segundo momento será apresentado o programa S4A e a placa Arduino;</li> <li>✓ No terceiro momento será demonstrado a placa Arduino trabalhando em conjunto com o programa S4A;</li> <li>✓ No quarto momento será apresentado um vídeo mostrando a importância de se aprender a programação;</li> <li>✓ No quinto momento será mostrado as possibilidades de uso do Arduino;</li> <li>✓ No sexto momento será aberto para questionamentos e sanar as dúvidas dos alunos;</li> </ul>			
Avaliação do Processo de Ensino e Aprendizagem			
A avaliação acompanha o processo de aprendizagem no qual a cada momento o aluno pode aferir progressos conquistados.			
Referências			
Material da oficina Arduino UPF, 16 de Setembro de 2014;			
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=xkrGyFWPb5o">https://www.youtube.com/watch?v=xkrGyFWPb5o</a>			
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=jjvy_jzGIAQ">https://www.youtube.com/watch?v=jjvy_jzGIAQ</a>			
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=VNRX5Xkz_00">https://www.youtube.com/watch?v=VNRX5Xkz_00</a>			

 <p>unipampa Universidade Federal do Pampa</p>	<p><b>UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA</b>  <b>CAMPUS BAGÉ</b>  <b>CURSO DE LICENCIATURA EM FÍSICA</b>  <b>PIBID-FÍSICA 2015</b></p>
---	---

## PLANO DE AULA

Identificação			
Escola:	Escola Municipal de Ensino Fundamental Neli Betemps		
Disciplina:	Introdução a robótica.		
Turno:	Manhã	Turma:	80
		Série:	8ª série
Bolsistas:	Clarissa; Taiane; Glaiton e Leonardo		
Prof. Supervisor:	Luis Augusto Zborowski		
Data da Aplicação da Atividade:	05/09/2015		
Tempo previsto:	<b>02 horas aula</b>		
Conteúdo da Atividade			
<b>Automação Arduino/S4A .</b>			
Objetivos da Aula			
<b>Objetivo Geral: Introdução a robótica.</b>			
<b>Objetivos Específicos: Criar um sistema com a finalidade de ascender e apagar um LED,(SOS).</b>			
Metodologia de Ensino			
<b>ESTRATÉGIAS: Metodologia expositiva – explicativa – prática</b>			
<b>RECURSOS: S4A, Arduino, led, jumper, protoboard, resistor 10 ohms, notbook e datashow</b>			
<b>DINÂMICA:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ No primeiro momento a turma será dividida em 5 grupos com aproximadamente 5 integrantes;</li> <li>✓ No segundo momento será apresentado o modelo de um circuito eletrônico de iluminação;</li> <li>✓ No terceiro momento será entregue um kit contendo: 1 protoboard, 4 jumpers, 1 placa arduino, 1 LED e 1 resistor;</li> <li>✓ No quarto momento será verificado e monitorado a montagem do circuito;</li> <li>✓ No quinto momento será desenvolvida a programação com o S4A;</li> <li>✓ No sexto momento será efetuado o teste do circuito através da conexão da Placa Arduino e S4A.</li> </ul>			
Avaliação do Processo de Ensino e Aprendizagem			
A avaliação acompanha o processo de aprendizagem no qual a cada momento o aluno pode aferir progressos conquistados no desenvolvimento da atividade proposta.			
Referências			
Material da oficina Arduino UPF, 16 de Setembro de 2014; <a href="https://www.arduino.cc">https://www.arduino.cc</a>  <a href="http://s4a.cat">http://s4a.cat</a>			

**PLANO DE AULA**

<b>Identificação</b>			
Escola:	Escola Municipal de Ensino Fundamental Neli Betemps		
Disciplina:	Introdução a robótica.		
Turno:	Manhã	Turma:	80
Série:	8ª série		
Bolsistas:	Clarissa; Taiane; Glaiton e Leonardo		
Prof. Supervisor:	Luis Augusto Zborowski		
Data da Aplicação da Atividade:	15/09/2015		
Tempo previsto:	<b>02 horas aula</b>		
<b>Conteúdo da Atividade</b>			
<b>Automação Arduino/S4A .</b>			
<b>Objetivos da Aula</b>			
<b>Objetivo Geral: Introdução a robótica.</b>			
<b>Objetivos Específicos: Criar um sistema lógico de alternância de acendimento de leds (semáforo).</b>			
<b>Metodologia de Ensino</b>			
<b>ESTRATÉGIAS: Metodologia expositiva – explicativa – prática</b>			
<b>RECURSOS: S4A, Arduino, led, jumper, protoboard, resistor 1 KΩ, notbook e datashow</b>			
<b>DINÂMICA:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ No primeiro momento a turma será dividida em 5 grupos com aproximadamente 5 integrantes;</li> <li>✓ No segundo momento será apresentado o modelo de um circuito eletrônico de iluminação, desenvolvendo o básico de comandos lógicos;</li> <li>✓ No terceiro momento será entregue um kit contendo: 1 protoboard, 10 jumpers, 1 placa arduino, 3 LEDS (vermelho, verde e amarelo) e 3 resistores;</li> <li>✓ No quarto momento será verificado e monitorado a montagem do circuito lógico;</li> <li>✓ No quinto momento será desenvolvida a programação com o S4A utilizando comandos lógicos;</li> <li>✓ No sexto momento será efetuado o teste do circuito através da conexão da Placa Arduino e S4A.</li> <li>✓ No sétimo momento será configurado um defeito no circuito desenvolvido e será colocado para que os alunos descubram e solucionem.</li> </ul>			
<b>Avaliação do Processo de Ensino e Aprendizagem</b>			
A avaliação acompanha o processo de aprendizagem no qual a cada momento o aluno pode aferir progressos conquistados no desenvolvimento da atividade proposta.			
<b>Referências</b>			
Material da oficina Arduino UPF, 16 de Setembro de 2014; <a href="https://www.arduino.cc">https://www.arduino.cc</a>  <a href="http://s4a.cat">http://s4a.cat</a>			

