S. João da Madeira
Câmara Municipal

PROGRAMA SJM EDUCA+ 2.0

SJM DIGITAL - ROBÓTICA

PLANIFICAÇÕES

OUTUBRO
2026/2027

SJ Madeira - AE João Silva Correia
Escola Básica Casaldelo - 3º ano A

Professor Titular

Prof. H. Programar
Marco Couto

Nº Aula	Atividade	Descrição de Atividade	Objetivos	Recursos Materiais
1	Pensamento computacional, introdução à robótica	Apresentação à turma e das temáticas a abordar ao longo do ano letivo. Estabelecer regras de sala de aula, segurança e manuseamento dos materias. Atividades e desafios deplugado relacionadas com o pensamento computacional. Introdução aos primeiros conceitos de robótica utilizando o code&go robô mouse (funcionamento dos botões, como programar, como deslocar e como apagar uma sequência).	**Geral:** Aplicar os conhecimentos de programação e robótica num contexto prático e desafiador. Desenvolver habilidades de resolução de problemas, pensamento crítico, criatividade e trabalho em equipa. Fomentar o interesse pela robótica. **Específico(s):** Compreender as regras da sala de aula e o uso seguro do computador. Aplicar o raciocínio lógico para resolução de problemas de pensamento computacional (deplugado) Programar um robô para seguir ações específicas de deslocamento. Desenvolver estratégias de navegação e ação eficientes.	Computador, projetor, robô mouse
2	Pensamento computacional, programação sequencial do robo mouse	Realização de desafios de pensamento computacional, de programação do robo mouse, depuração de erros encontrados no código em ambiente digital. Estabelecer as funções de cada aluno no seu grupo (navegador, programador e detetive de bugs). Prática efetiva com os robos mouse distribuídos pelos alunos, realizar sequências simples e posteriormente de sequências mais longas de programação.	**Geral:** Aplicar os conhecimentos de programação e robótica num contexto prático e desafiador. Desenvolver habilidades de resolução de problemas, pensamento crítico, criatividade e trabalho em equipa. Fomentar o interesse pela robótica. **Específico(s):** Estabelecer as funções de cada elemento do grupo e variar as mesmas (só podem desempenhar uma função de cada vez). Programar um robô para realizar ações específicas de deslocamentos simples e de sequências longas. Desenvolver estratégias de navegação e ação eficientes.	Computador, projetor, robô mouse

NORTE 2030 Programa Regional do Norte
PORTUGAL 2030
Cofinanciado pela União Europeia