

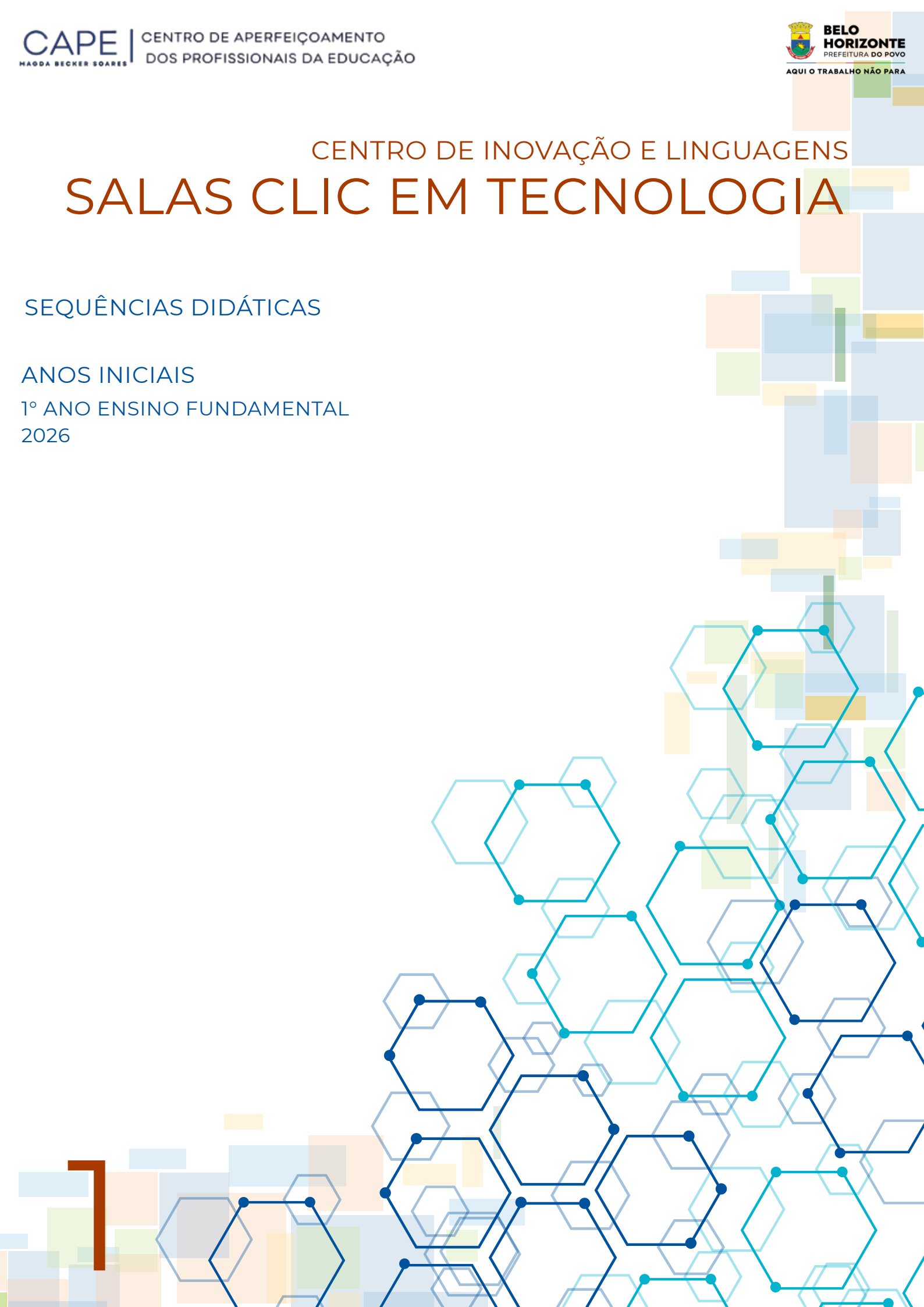
CENTRO DE INOVAÇÃO E LINGUAGENS

SALAS CLIC EM TECNOLOGIA

SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

ANOS INICIAIS

1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL
2026



A MÃO QUE CRIA, A MENTE QUE ORGANIZA E O EXPLORADOR QUE SE PROTEGE!

Colegas educadores/as,

Há algo mais fascinante do que testemunhar o momento exato em que uma criança percebe um padrão geométrico na natureza, descobre que pode comandar os movimentos de um colega como se fosse um robô, ou percebe que um computador segue instruções que ela mesma pode criar? No 1º ano do Ensino Fundamental, nossos/as estudantes estão vivendo um momento extraordinário de transição, acolhimento e inserção na cultura escrita e na lógica matemática. Nosso grande convite é transformar a Sala CLIC de Tecnologia em um espaço vivo de experimentação, onde o brincar, o cooperar e o pensar criticamente se encontram!

Longe de ser um ambiente de consumo passivo de telas, a tecnologia entra aqui como uma ferramenta de autoria, investigação e criatividade. Vamos guiar esses/as pequenos/as cientistas para que compreendam, desde cedo, que o mundo digital pode ser compreendido, moldado e transformado por eles.

Com este conjunto completo de 20 sequências didáticas, a mediação de vocês será estruturada em cinco grandes missões mobilizadoras:

- **Missão 1: O Pensamento Lógico ganha Vida e Passo!** Antes de interagir com linhas de código complexas, vamos programar com o corpo e com as vivências concretas. Os/as estudantes vão descobrir o que são padrões e sequências lógicas através de desafios lúdicos de rotação por estações. O ponto alto será transformar o chão da sala em um tapete gigante de direcionalidade e comandos espaciais, onde eles compreendem que um "algoritmo" nada mais é do que o passo a passo claro que usamos para resolver desafios do dia a dia – como a importância de lavar as mãos ou a divertida tarefa de dividir um grande problema em partes menores para seguir uma receita de massinha de modelar.
- **Missão 2: Cientistas de Dados, Códigos Secretos e Sons do Mundo** A informação está por toda parte e viaja por caminhos incríveis! Nesta missão, as crianças vão investigar como um mesmo tema pode ser transmitido por fotos, áudios e textos nos Chromebooks. Elas vão se transformar em verdadeiros/as cientistas, coletando preferências da turma para construir tabelas e erguer gráficos de colunas tridimensionais usando blocos de montar. Além disso, vão dar os primeiros passos no "idioma secreto das máquinas", experimentando a codificação binária de forma tátil com tampinhas PET e explorando a expressão multimídia ao capturar onomatopeias e gravar seus próprios áudios digitais.
- **Missão 3: Detetives do Hardware e da Arqueologia Digital** Como as pessoas se comunicavam antigamente? Os/as estudantes farão uma verdadeira viagem no tempo, investigando artefatos tecnológicos do passado para compreender a evolução da comunicação na sociedade. Em seguida, a curiosidade será instigada em uma atividade de pura investigação guiada: manipulando peças e periféricos de notebooks desmontados, eles vão desmistificar a máquina física. Para consolidar, farão registros pictóricos cheios de significado para entender o Sistema Operacional como o grande "cérebro" que integra todo esse ecossistema.
- **Missão 4: Super-Heróis da Segurança e Detetives do Fato** O universo digital oferece infinitas possibilidades, mas exige cuidado, ética e proteção. Unindo a tecnologia às ciências humanas, vamos usar debates e a criação de cartazes para ensinar às crianças as regras de ouro da navegação segura e da proteção de seus dados pessoais. Mais do que isso: com seus "olhos de detetive", os/as alunos/as aprenderão a analisar criticamente o ambiente virtual, desenvolvendo critérios simples para diferenciar o que é um fato real do que é pura ficção e fantasia nas imagens e mídias que consomem.
- **Missão 5: A Grande Celebração Maker: Do Lapbook à Feira!** Chegou o momento do ápice e da consolidação de toda a jornada! Ao final do semestre, os/as estudantes exercitarão o pensamento sistêmico e a síntese criativa ao materializar suas aprendizagens na construção de um Lapbook – um portfólio físico, interativo e tridimensional. A jornada culmina com o protagonismo total da criança na Feira Maker: transformados em expositores e mentores de seus próprios saberes, eles abrirão as portas da Sala CLIC para acolher, explicar e compartilhar orgulhosamente suas grandes descobertas com suas famílias e toda a comunidade escolar.

A mediação de vocês é a chave de ouro desse processo, orquestrando a Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL), o Ensino Desplugado (focado no concreto) e dinâmicas contagiante de Gamificação. Nas Salas CLIC, o erro não é um ponto final, mas sim a pista que falta para o algoritmo, a receita ou o gráfico funcionar com perfeição!

Colegas, preparem-se para ver seus/as estudantes desenharem cérebros eletrônicos, contarem dados com blocos coloridos e construírem as bases inabaláveis de uma cidadania digital ética, criativa e brilhante.

Vamos, juntos/as, guiar essa encantadora jornada de descoberta!

AUTORES

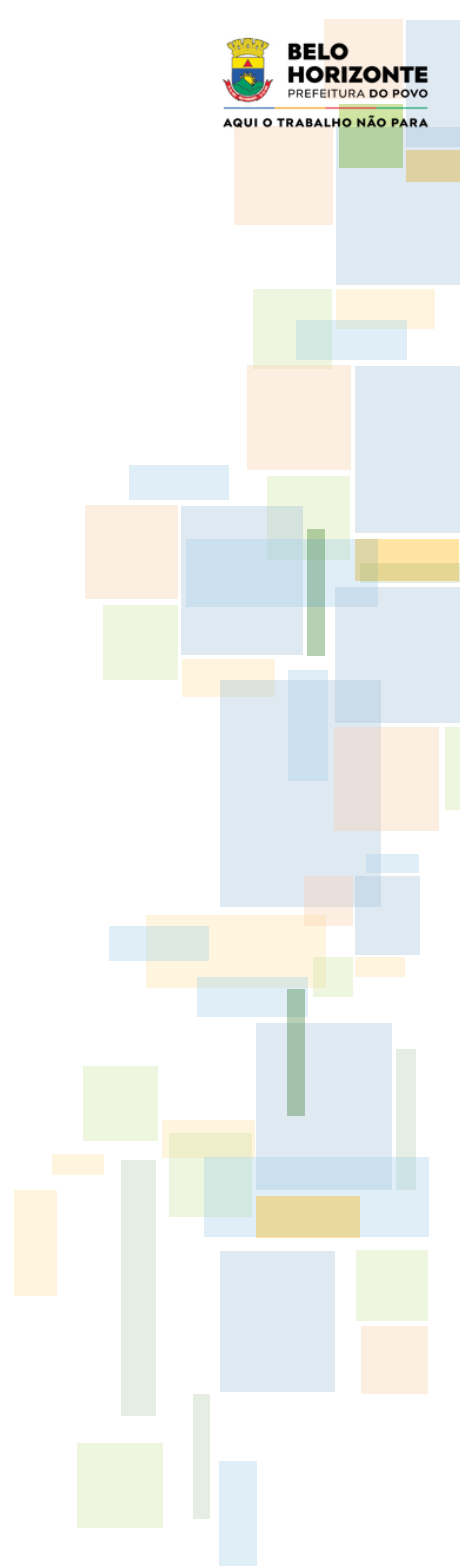
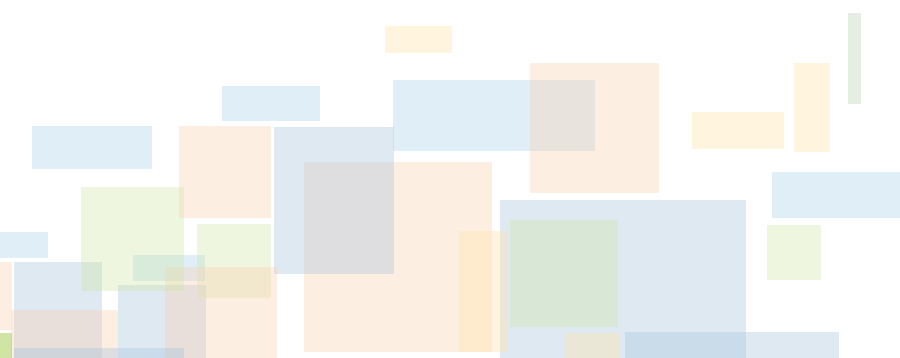
JULIANA XAVIER REIS, PATRÍCIA APARECIDA SILVIA SANTOS,
SIDNEI HUEBERT DOS SANTOS, WAGNER MORAES MARTINS.

EQUIPE GESTORA

DIREÇÃO: VALENTINA DE SOUZA PAES SCOTT

VICE DIREÇÃO: SHIRLEI LOPES DA SILVA

COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA: ALESSANDRA ANGELICA CUSTODIO /
CAROLINE MENDES DE OLIVEIRA



SEQUÊNCIA 1 - 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Identificar repetições e formas geométricas na natureza (padrões).

Aprender a utilizar a câmera do Tablet/Chromebook como uma ferramenta de coleta de dados, desenvolvendo a percepção de que a computação ajuda a organizar e analisar o que vemos.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

(EF01CO02): Reconhecer padrões em diferentes contextos (como elementos da natureza, artes ou sequências numéricas).

(EF01CO05): Reconhecer que a informação pode ser representada de diferentes formas (neste caso, a imagem digital representando a realidade).

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

Matemática:

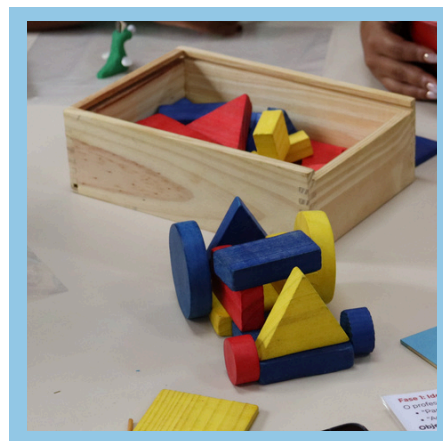
EF01MA01 – Contar de maneira exata ou estimada a quantidade de elementos de uma coleção, utilizando diferentes estratégias (como pareamento e agrupamento) e registrar a contagem com números.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

Rotação por estações de aprendizagem – Cada grupo de alunos irá passar por diferentes estações que trabalham a habilidade de organização e reconhecimento de padrões com diferentes tipos de materiais e abordagens (físicas e digitais).

Materiais utilizados:

- Blocos de montar (LEGO, blocos de encaixe)
- Chromebooks com acesso a Google Apresentações ou app de desenho
- Câmeras dos Chromebooks
- Papel colorido, cartolinas, canetinhas
- Etiquetas e fichas de registro



AULA 1

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes.

"Uma caixa com blocos chegou bagunçada para a sala de aula. O desafio é ajudar a organizá-la! Mas como vamos separar tantos blocos diferentes?"

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?



ESTAÇÃO 1 – CLASSIFICAÇÃO DE BLOCOS

Objetivo: Separar e classificar blocos por cor, tamanho e forma.

- Os alunos recebem bandejas com blocos variados.
- Em duplas, separam os blocos por cor e tamanho.
- Contam quantos blocos há em cada grupo e registram em fichas simples.
- Discutem com o grupo os padrões observados.



ESTAÇÃO 2 – REGISTRO DIGITAL

Objetivo: Representar digitalmente os padrões identificados.

- Usam o Chromebook para tirar fotos dos blocos organizados.
- Criam uma apresentação simples no Google Apresentações.



ESTAÇÃO 3 – JOGOS DE PADRÃO

Objetivo: Reconhecer e completar sequências lógicas.

- Atividades com cartões ou blocos que formam padrões (ex: vermelho-verde-vermelho-___).
- Os alunos devem identificar e continuar os padrões.
- Jogo de dominó de formas ou cores.



ESTAÇÃO 4 – CRIANDO PADRÕES (MAKER)

Objetivo: Criar padrões próprios com liberdade criativa.

- Os alunos criam sequências com blocos, tampinhas ou papel colorido.
- Registram o padrão por foto no Chromebook, tablet ou desenhar em cartolina.
- Explicam oralmente para os colegas o padrão criado.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados. Ao final da atividade, o professor conduz uma conversa com os alunos, perguntando:

- Como vocês decidiram agrupar os blocos?
- O que vocês perceberam sobre as cores, tamanhos e formas?
- Houve algum grupo que teve mais blocos? Por quê?

Ele retoma os conceitos de classificação, agrupamento e contagem, utilizando exemplos observados na atividade e registros feitos pelos alunos.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO:

- Deve estar articulada aos objetivos da aula.
- Como será verificado o que os estudantes aprenderam?

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO, ETC.

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- OBSERVAÇÃO DA PARTICIPAÇÃO E DO TRABALHO EM GRUPO.
- ANÁLISE DOS REGISTROS FEITOS NO PAPEL E NO CHROMEBOOK.
- VERIFICAÇÃO DO ENTENDIMENTO DE PADRÕES SIMPLES E MÚLTIPLOS.
- USO ADEQUADO DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS E COMUNICAÇÃO DAS DESCOBERTAS

EXTENSÕES POSSÍVEIS

- GRAVAÇÃO DE PEQUENOS VÍDEOS EXPLICANDO OS PADRÕES CRIADOS.
- ATIVIDADES SEMELHANTES COM OBJETOS DA NATUREZA OU DA MERENDA (FRUTAS, FOLHAS ETC.).

SEQUÊNCIA 2 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Desenvolver a habilidade de identificar e seguir sequências simples de ações e instruções orais, utilizando jogos com comandos de movimentação para promover o raciocínio lógico, a escuta ativa e a resolução de problemas.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

EF01CO02 – Identificar e seguir sequências de passos (como receitas, instruções e comandos simples).

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

EF01LP19 – Seguir instruções orais em situações de estudo e pesquisa, como jogos e experiências, para realizar ações específicas.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

Aprendizagem baseada em jogos (Game-based learning) – Os alunos aprendem por meio de jogos interativos que exigem o uso de linguagem oral, sequências de ações e resolução de desafios

MATERIAIS UTILIZADOS:

- Tapete grande com quadrados (tipo jogo da velha ampliado ou tapete quadriculado feito no chão)
- Setas de papel (indicando direções: cima, baixo, esquerda, direita)
- Peões ou bonecos de brinquedo (um por grupo)
- Cartões com desafios (ex: "Chegue até o sol passando pela árvore e pelo rio")
- Fita adesiva, cartolinas, giz de quadro ou fita crepe para demarcar o solo (caso o tapete seja improvisado no chão)
-  [Arquivo_sequencia_matematica_portugues_1ano_02.pdf](#)



AULA 1

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes.

Nome do jogo: "Missão Comando!"

Objetivo do jogo: Os alunos devem mover um peão ou boneco em um tapete quadriculado, seguindo **sequências orais de comandos** dados pelo professor ou pelos colegas, como se estivessem "programando" um robô.

INTRODUÇÃO – AQUECIMENTO ORAL (10 MIN):

- Em roda, o professor dá comandos orais simples: "Levante a mão direita", "Dê dois passos para frente", "Gire para a esquerda".
- Os alunos executam as ações.
- O professor destaca a importância de **ouvir atentamente e seguir a ordem correta**.

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?



EXPLORANDO O JOGO NO TAPETE (20 MIN):

- Os alunos são divididos em pequenos grupos (3 a 5 alunos).
- Cada grupo recebe um boneco e posiciona no início do tapete.
- O professor ou um colega lê um **desafio oral** (ex: "Passe pela ponte, depois vá até a árvore e finalize no castelo.").
- Os alunos escolhem as setas de papel e organizam a sequência antes de mover o boneco.
- Depois, testam a sequência no tapete.

Enfatizar: ordem dos comandos, escuta ativa, antecipação de movimentos.



CRIAÇÃO DE COMANDOS (15 MIN):

- Em duplas, os alunos criam sua própria sequência de comandos.
- Um aluno dá os comandos, e o colega tenta seguir no tapete.
- Depois, invertem os papéis.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.

FECHAMENTO E REFLEXÃO (5 MIN):

- Em roda, os alunos compartilham o que foi mais difícil ou divertido.
- O professor retoma os objetivos da aula e a importância de seguir passos com atenção.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO:

- Deve estar articulada aos objetivos da aula.
- Como será verificado o que os estudantes aprenderam?

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO, ETC.

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- Observação da escuta e execução dos comandos.
- Participação ativa no jogo.
- Capacidade de montar sequências com lógica e coerência.
- Clareza na comunicação oral (ao criar comandos).

EXTENSÕES POSSÍVEIS

- Gravação em vídeo das sequências criadas pelos alunos.
- Montar um circuito com obstáculos reais na sala (cadeiras, almofadas) e simular comandos físicos

Utilizando os materiais de suporte

Para otimizar o uso dos anexos em sua prática pedagógica, siga estas dicas:



1. Prepare-se com antecedência

Antes de iniciar a atividade, leia e prepare todos os materiais do anexo. Isso inclui imprimir, recortar ou organizar os itens conforme a orientação.

2. Organize o material para os alunos

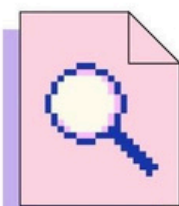
Separe os materiais por grupos ou alunos. Isso evita a perda de tempo e garante que todos tenham o que precisam para a atividade.



3. Apresente os materiais de forma clara Ao entregar os anexos, explique a função de cada material. Exemplo: "Esta folha é para o desenho", "Este cartão é para anotar as ideias".

4. Dê instruções passo a passo

Oriente os alunos sobre como usar os materiais, seguindo a ordem das instruções. Por exemplo, "Primeiro, use o lápis de cor e, depois, a tesoura".

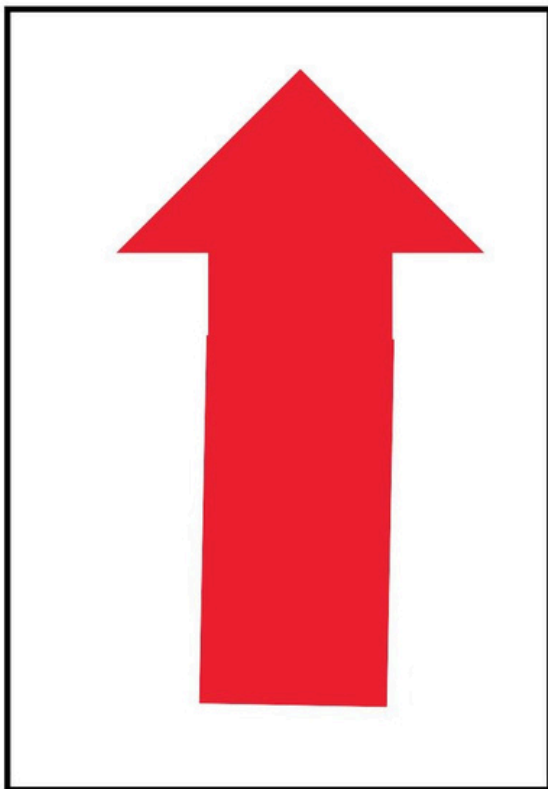
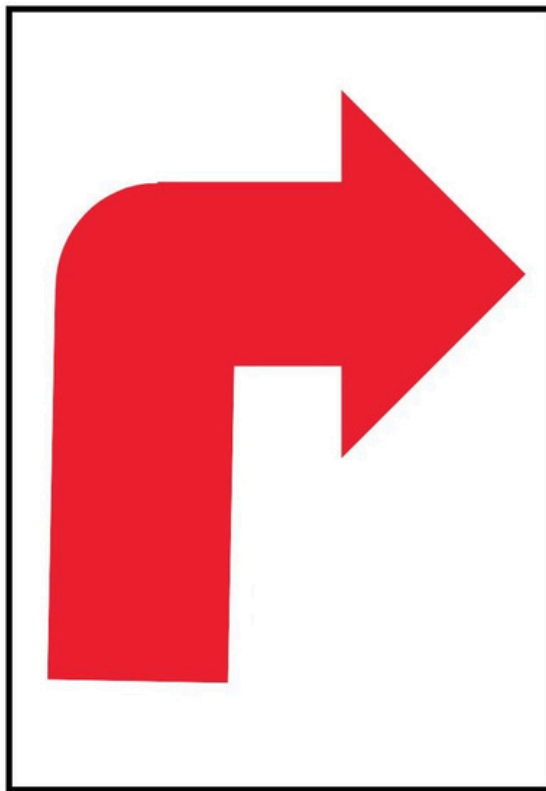
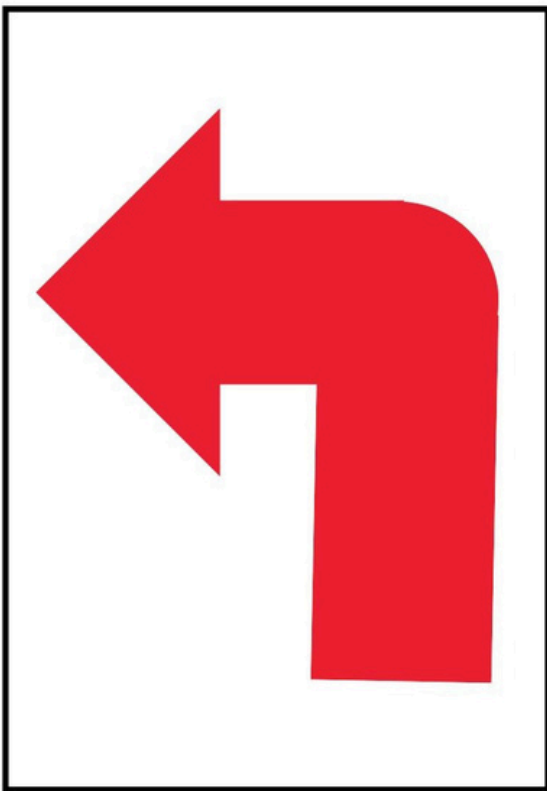


5. Incentive a autonomia Com o tempo, incentive os alunos a consultarem os anexos de forma autônoma. Eles podem pegar os materiais e seguir as instruções por conta própria.

Utilizar **anexos** de forma organizada facilita a rotina e torna as atividades mais **produtivas** e **eficientes** para todos.



send



SEQUÊNCIA 3 - 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Criar sequência de passos para tarefa cotidiana, ensinando às crianças a importância e os passos corretos para lavar as mãos, utilizando a linguagem do algoritmo e ferramentas tecnológicas para a execução e registro.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

EF01C003 – Criar sequências e relacionar ao conceito de “algoritmo”

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

(EF03LP13) Planejar e produzir textos injuntivos instrucionais, com a ajuda do professor, sobre um tema ou assunto de interesse dos alunos, como receitas culinárias, manuais de montagem, etc.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

Aprendizagem Baseada em Problemas: Resolução de desafios

Materiais utilizados:

- Cartolinas grandes ou papel pardo
- Canetas hidrográficas, lápis de cor, giz de cera
- Cola, tesoura sem ponta
- Imagens impressas ou recortes de revistas que representem os passos
- Água, sabão, uma bacia e toalha (para a exploração)
- Chromebooks ou tablets (um para cada grupo, se possível)



AULA 1

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes.

AQUECIMENTO (10 MIN)

- Comece com uma conversa na roda: "O que vocês acham que tem nas nossas mãos? Será que a gente consegue ver a sujeira? E as bactérias, será que elas moram aqui também?". Peça para as crianças mostrarem as mãos e observarem. Introduza o tema de forma lúdica, cantando uma música sobre lavar as mãos ou lendo um pequeno conto que aborde a importância da higiene. Diga que, juntos, vocês vão descobrir o superpoder da água e do sabão para afastar os "monstrinhos invisíveis" das mãos.

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?



EXPLORAÇÃO/EXPERIMENTAÇÃO (20 MIN)

- Monte uma estação de lavagem simples. Use uma bacia, água e sabão ou pias disponíveis. Peça às crianças para se revezarem, sentindo a textura do sabão, a temperatura da água e a espuma que se forma. Caso não seja possível, incentive-os a fazer uma simulação de como lavam as mãos, antes do almoço, por exemplo.

Enfatizar:

- O uso da água: a água sozinha não remove tudo.
- O poder do sabão: a espuma do sabão "pega" os germes.
- O tempo da lavagem: a importância de esfregar as mãos por um tempinho, cantando uma música ou contando até 20.
- O movimento de esfregar: mostre como esfregar as palmas, o dorso, entre os dedos e embaixo das unhas.



CRIAÇÃO (15 MIN)

Com a turma dividida em 5 pequenos grupos, entregue os materiais para desenho. Cada grupo será responsável por desenhar ou colar imagens que representam um dos passos da lavagem de mãos. Oriente cada grupo para um passo específico. Use a "pesquisa por imagens", para que as crianças busquem inspirações para a montagem do cartaz.

- **Grupo 1:** Molhar as mãos.
- **Grupo 2:** Colocar o sabão e esfregar as palmas.
- **Grupo 3:** Esfregar o dorso das mãos e entre os dedos.
- **Grupo 4:** Esfregar os polegares e as unhas.
- **Grupo 5:** Enxaguar e secar.

Após cada grupo finalizar seu "quadrinho", reúna-os para montar o cartaz, organizando as imagens na ordem correta, passo a passo, em uma grande cartolina.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.

- Com o cartaz finalizado e exposto em um local visível na sala de aula ou no banheiro, convide as crianças a revisarem os passos. Peça para que mostrem com as próprias mãos cada um dos movimentos. Reforce a importância de lavar as mãos depois de brincar, antes de comer e após ir ao banheiro. Finalize reforçando que, com esses passos, todos podem ser super-heróis da limpeza e da saúde.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO:

- Deve estar articulada aos objetivos da aula.
- Como será verificado o que os estudantes aprenderam?

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO, ETC.

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- **Observação direta:** Observe o engajamento e a participação das crianças durante a roda de conversa, a exploração e a criação do cartaz.
- **Habilidade prática:** Verifique se as crianças conseguem replicar os passos de lavagem de mãos corretamente durante o momento de exploração e na prática diária da escola.
- **Compreensão:** Avalie se as crianças conseguem explicar, com suas próprias palavras, por que é importante lavar as mãos.
- **Participação na criação:** Observe a contribuição de cada criança para a construção do cartaz, verificando se a proposta foi bem compreendida.

EXTENSÕES POSSÍVEIS

- Após o cartaz concluído, os alunos podem fazer fotos, registrar a produção e utilizar os registros para uma campanha virtual sobre a importância da lavagem correta das mãos.

SEQUÊNCIA 4 - 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Reconhecer que informação pode ser transmitida por diferentes meios.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

(EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa, das esferas jornalística, publicitária, política, cultural e literária, entre outras, como condições para a leitura.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

Sala de aula invertida

Materiais utilizados:

- Chromebooks.



AULA 1

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes.

Tema Central: Comparar foto, áudio e texto sobre o mesmo tema

Sugestão: Estatuto da Criança e Adolescente

Passo 1: O Preparo (Antes da Aula)

- **O Conteúdo em Casa:** Em vez de dar uma lição de casa tradicional, envie uma "missão" para os estudantes e suas famílias. A missão é encontrar diferentes formas de comunicação em casa e no dia a dia.
- **Recursos para a Missão:** Prepare um vídeo curto e divertido (você pode gravar falando, ou fazer um vídeo com bonecos) explicando o conceito de comunicação. Diga que a comunicação é a forma como as pessoas trocam informações e que ela acontece de muitas maneiras.
- **A Tarefa:** Peça que os estudantes, com a ajuda de um adulto, procurem em casa referências:
 - **Cartas ou bilhetes:** Uma forma de comunicação escrita.
 - **Celular ou telefone:** Para comunicação por voz.
 - **Jornal ou revista:** Para comunicação visual e escrita.
 - **Televisão:** Para comunicação de imagem e som.
 - **Sinais de trânsito:** Para comunicação por símbolos.
- **Registro da Missão:** Peça para eles fazerem uma foto ou um desenho de cada exemplo que encontrarem.

INTRODUÇÃO - AQUECIMENTO ORAL(10 MIN)

- **(Início da aula)** Comece com uma roda de conversa, lembrando a "missão de casa". Pergunte: "Quem lembra o que era a nossa missão? O que vocês encontraram em casa que nos ajuda a conversar e a saber de coisas novas?".
- Incentive as crianças a compartilharem os desenhos ou fotos que registraram.
- **(Conexão com a aula):** Explique que hoje eles serão "**detetives da comunicação**" e usarão os Chromebooks para resolver um mistério: descobrir como a mesma informação pode ser contada de jeitos diferentes.

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?



EXPLORAÇÃO/EXPERIMENTAÇÃO:

- **(Organização):** Divida a turma em três grupos. Cada grupo receberá um **Chromebook** e terá uma "missão" específica. O tema a ser explorado (ex: Estatuto da Criança e Adolescente) já deve ter sido preparado previamente em três formatos.
 - **Grupo 1 (Áudio):** "Escutem a canção "Canção dos Direitos das Crianças - Toquinho"
 - **Grupo 2 (Texto):** "Leiam o que está escrito sobre Estatuto da Criança e Adolescente." (Eles leem um texto curto e com ilustrações sobre o tema, em um documento no Chromebook).
 - **Grupo 3 (Foto/Imagem):** "Vejam as fotos que representam os direitos das crianças." (Eles veem uma galeria de fotos de crianças pelo mundo no Chromebook).
- **(Atividade):** Peça que os grupos explorem seus respectivos formatos de mídia. Enquanto exploram, circule entre os grupos para guiar a atividade com perguntas:
 - **Para o grupo de áudio:** "O que vocês sentem quando ouvem a canção? Dá para imaginar as cenas?"
 - **Para o grupo de texto:** "O que o texto nos conta sobre esse tema? O que vocês acham que está escrito aqui?"
 - **Para o grupo de fotos:** "O que as fotos mostram? O que podemos saber sobre direitos das crianças só olhando para as imagens?"

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.

- **Compartilhamento:** Após a exploração, reúna a turma na roda. Peça para cada grupo compartilhar suas descobertas.
- **Comparação:** Instigue a comparação:
 - "O grupo do áudio ouviu. O que o grupo do texto descobriu?"
 - "As fotos mostraram coisas que o áudio não contou? E o texto?"
- **Conclusão com os alunos:** Cheguem juntos à conclusão de que todos os meios (áudio, texto, foto) falam sobre o mesmo tema, mas cada um conta a história de um jeito diferente, com detalhes únicos.
- **Pergunte:** "Então, o que aprendemos hoje? Que as informações viajam por **diferentes caminhos!** E cada caminho nos conta algo de um jeito especial."

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO:

- Deve estar articulada aos objetivos da aula.
- Como será verificado o que os estudantes aprenderam?

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO, ETC.

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- **Avaliação:** Peça para as crianças levantarem as mãos se preferem ouvir, ler ou ver uma foto. Incentive-os a justificar suas preferências.
- **Observação direta:** Acompanhe a participação dos alunos nos grupos e na roda de conversa.
- **Compreensão:** Verifique se as crianças conseguem relacionar o conteúdo (Direito das Crianças) com a forma de transmissão (áudio, texto, foto).
- **Engajamento:** Observe o uso dos Chromebooks e a interação com a proposta.

SEQUÊNCIA 5 - 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Codificar informação com símbolos.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

EF01C005 – Representar informação com codificações.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

(**EF01LP16**): Escrever, por meio de desenhos, símbolos ou palavras, o nome de objetos, pessoas, lugares e fatos da vida.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

Aprendizagem pela experiência - “Mão na massa”

Materiais utilizados:

- Tablets
- Papel
- Lápis
- Canetinhas coloridas
- Folhas com desenhos "codificados"



AULA 1

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes.
- Criar símbolos próprios decodificando informações.

INTRODUÇÃO - AQUECIMENTO(10 MIN)

- Início da aula- Comece com uma roda de conversa. Pergunte: "Vocês gostam de colorir? O que vocês fazem quando veem um desenho em preto e branco?".
- Apresente a ideia de que as cores podem ser um código secreto que nos ajuda a descobrir o que um desenho está escondendo. Explique que, hoje, eles serão "artistas detetives" e usarão um código para revelar uma imagem surpresa.

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?



EXPLORAÇÃO/EXPERIMENTAÇÃO (25 MINUTOS)

- **Organização** - Divida a turma em duplas e entregue uma matriz "Artistas Detetives" para cada uma.
- **Atividade** - Peça às crianças para colorir com base em números registrados.
- **Instrução** - Apresente a eles uma tabela com o código:

1 - AZUL	4-VERDE
2 - VERMELHO	5- LARANJA
3 - MARROM	6- PRETO

- **Ênfase** - Enquanto eles trabalham, circule pela sala e chame a atenção para a relação entre a codificação (os números) e a informação (a cor). Pergunte: "Por que você está pintando esse espaço de azul? O que o código está te dizendo?". Isso ajuda a fixar o conceito de que o número representa uma cor.



CRIAÇÃO

- **Compartilhamento** - Após o tempo de colorir, peça para as duplas mostrarem suas obras de arte. Pergunte o que foi revelado.
- **Nova Codificação** - Desafie a turma a criar o próprio código. Distribua uma folha de papel e canetinhas para cada criança.
 - Peça para eles criarem um "Caderno de Códigos" pessoal. Diga: "Nós vamos criar nosso próprio código numérico secreto."
 - Cada criança deve desenhar um símbolo simples (por exemplo, um sol, uma flor, um coração, uma bola) para cada quantidade do quadro.
 - Isso reforça a ideia de **representar informação com codificações**.

1	5	10

- Distribua para cada aluno uma grande quantidade de blocos ou objetos contáveis.
- Diga: "Agora, vamos usar nossos códigos para contar! Pegue sua folha de códigos e pensem:

"Quais símbolos pode usar para contar essa quantidade de blocos? Como posso agrupá-los?"

- Instrua as crianças a **agrupar os blocos de diferentes maneiras**, seguindo o quadro de código/quantidade criado. Desafie-os a criar formas de registrar as quantidades agrupadas usando os códigos.

SISTEMATIZAÇÃO (5 MIN)

Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.

Fechamento e Reflexão

- **Estimule a socialização:** "Quem quer mostrar para o amigo o código que criou e a quantidade que contou?"
- **Conclusão:** Explique que a nossa linguagem, a matemática, e até mesmo as cores, são formas de codificação que usamos para entender e criar informações.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO:

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)

- Deve estar articulada aos objetivos da aula.
- Como será verificado o que os estudantes aprenderam?



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO, ETC.

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- **Observação direta:** Observe se as crianças conseguem seguir o código e pintar as cores corretas.
- **Compreensão:** Avalie se as crianças demonstram entender a relação entre o número/símbolo e a cor correspondente.
- **Habilidade Matemática:** Verifique se as crianças conseguem contar e agrupar os desenhos de forma correta, registrando o resultado de forma simples.

 Utilizando os materiais de suporte

Para otimizar o uso dos anexos em sua prática pedagógica, siga estas dicas:

**1. Prepare-se com antecedência**

Antes de iniciar a atividade, leia e prepare todos os materiais do anexo. Isso inclui imprimir, recortar ou organizar os itens conforme a orientação.

2. Organize o material para os alunos

Separe os materiais por grupos ou alunos. Isso evita a perda de tempo e garante que todos tenham o que precisam para a atividade.

**3. Apresente os materiais de forma clara**

Ao entregar os anexos, explique a função de cada material. Exemplo: "Esta folha é para o desenho", "Este cartão é para anotar as ideias".

4. Dê instruções passo a passo

Oriente os alunos sobre como usar os materiais, seguindo a ordem das instruções. Por exemplo, "Primeiro, use o lápis de cor e, depois, a tesoura".



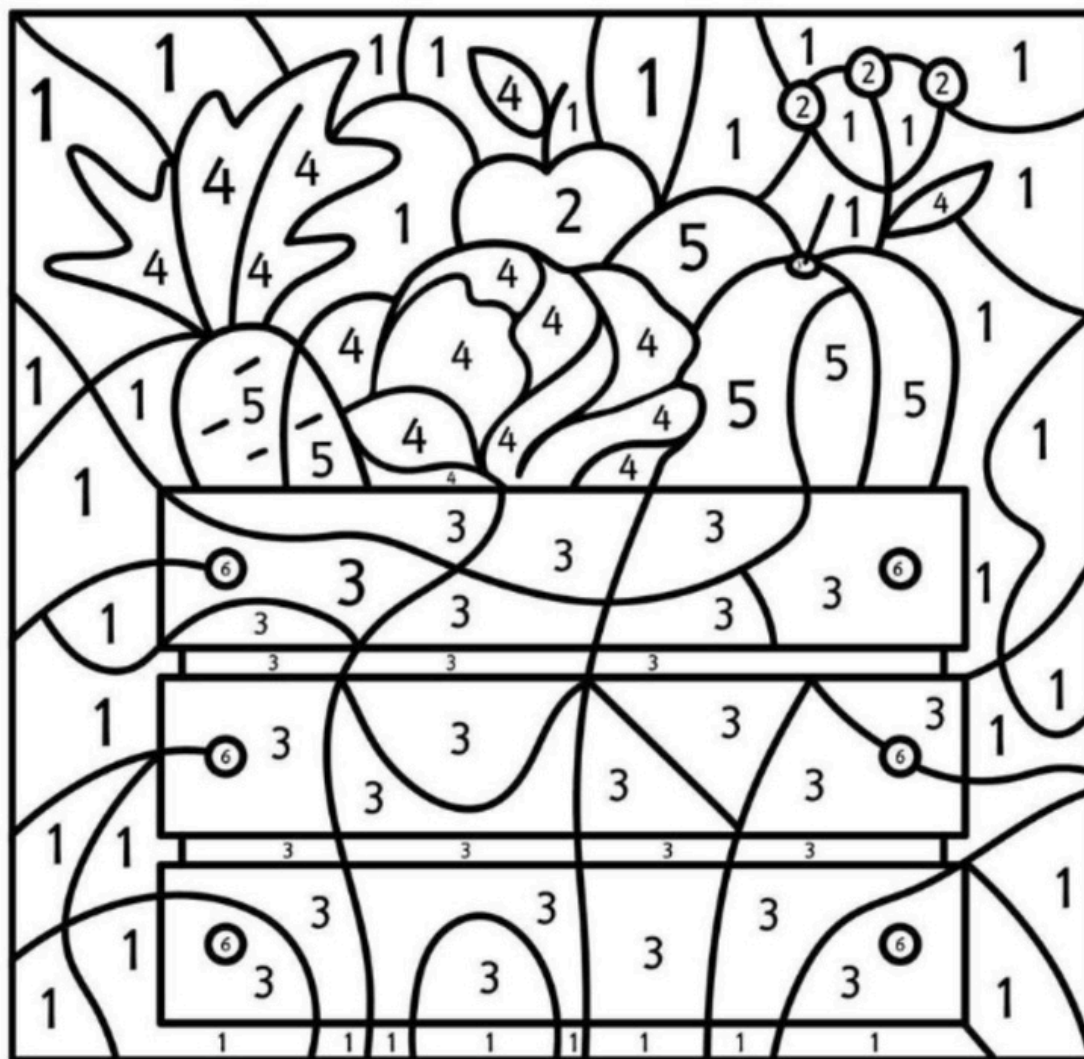
5. Incentive a autonomia Com o tempo, incentive os alunos a consultarem os anexos de forma autônoma. Eles podem pegar os materiais e seguir as instruções por conta própria.

Utilizar **anexos** de forma organizada facilita a rotina e torna as atividades mais **produtivas** e **eficientes** para todos.



send

ARTISTAS DETETIVES!



1 - AZUL
2 - VERMELHO
3 - MARROM

4 - VERDE
5 - LARANJA
6 - PRETO

CÓDIGOS CRIATIVOS

MEU CÓDIGO

1

5

10

REGISTRE AQUI SUA CONTAGEM

SEQUÊNCIA 6 - 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Explorar e investigar artefatos computacionais de uso cotidiano.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

(EF15LP02) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, textos orais de diferentes gêneros, como, por exemplo, descrições de objetos, animais ou pessoas.

(EF01HI02) Identificar os objetos presentes em diferentes contextos e suas funções, e os diferentes usos sociais que eles assumem ao longo do tempo.

(EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando a criação de fotografias, cartazes, gravuras e outras formas de expressão.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

Investigação guiada.

Materiais utilizados:

- Chromebooks
- câmera digital
- objetos antigos (meios de comunicação/informática).



AULA 1

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes.
- Tour fotográfico da escola registrando artefatos

INTRODUÇÃO - AQUECIMENTO(10 MIN)

- (Início da aula) Comece com uma roda de conversa, perguntando às crianças: "Se a gente pudesse viajar no tempo, o que a gente usaria para conversar com as pessoas que moram longe?". Deixe que falem de cartas, telefones, e-mail.
- Em seguida, desafie-os: "E se a gente fosse abrir um museu aqui na nossa escola? O que a gente colocaria nele para mostrar como as pessoas se comunicam?".
- Explique que hoje eles serão "historiadores e fotógrafos" e vão fazer um tour pela escola para encontrar e fotografar objetos que contam a história da comunicação.

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?



EXPLORAÇÃO/EXPERIMENTAÇÃO(25 MIN)

- **(Organização)** Divida a turma em pequenos grupos. Entregue um **Chromebook** e uma **câmera digital** ou **tablet** para cada grupo.
- **(Atividade de Investigação)** Guie os grupos por diferentes áreas da escola, com "missões" de investigação:
 - **Missão 1:** "Vamos encontrar o 'passado' da comunicação!" Leve os grupos a um telefone fixo, um quadro de avisos, ou um jornal escolar antigo. Peça que tirem fotos.
 - **Missão 2:** "Agora, o 'presente'!" Leve-os ao computador da sala de aula, à impressora, à caixa de som. Incentive-os a fotografar.
 - **Missão 3:** "O futuro da comunicação!" Peça que usem o Chromebook para pesquisar imagens de robôs ou dispositivos de realidade virtual que se comunicam.
- **(Enfatizar)**
 - **"Como ele funciona?":** Peça que observem como os objetos funcionam. "Para que serve esse telefone? O que a gente faz com o computador?".
 - **"O que ele faz?":** Incentive a descrever as ações do objeto. "Ele faz barulho? Ele liga para alguém? Ele mostra imagens?".
 - **"De que ele é feito?":** Peça que sintam e descrevam a textura e a forma. "Ele é feito de plástico? Tem botões? Tem uma tela?".



CRIAÇÃO

- (Produção de Texto Oral) Reúna a turma de volta à sala. Peça para cada grupo escolher uma das fotos que tiraram.
- (Tarefa de Oralidade) Desafie-os a descrever o objeto da foto para os colegas, sem mostrar a imagem. O objetivo é que os outros adivinhem de que objeto se trata, usando as descrições.
- Oriente a produção de descrições orais: "Primeiro, falem de que ele é feito. Depois, falem para que ele serve. Por último, digam como ele funciona!".

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.

Fechamento e Reflexão

- (Exposição) Projete as fotos tiradas pela turma no Chromebook. Enquanto as imagens aparecem, peça para que as crianças lembrem as descrições que fizeram.
- (Síntese) Sintetizar a aprendizagem: "Viram como a gente pode ser historiador, fotógrafo e ainda usar as palavras para contar a história dos objetos que nos ajudam a conversar!".

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO:

- Deve estar articulada aos objetivos da aula.
- Como será verificado o que os estudantes aprenderam?

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO, ETC.

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- **Observação direta:** Acompanhe a participação dos grupos durante o tour fotográfico e o uso dos equipamentos.
- **Habilidade oral:** Verifique se as crianças conseguem descrever os objetos de forma clara e com detalhes.
- **Compreensão:** Avalie se as crianças demonstram entender a função dos artefatos computacionais e sua relação com a comunicação.

EXTENSÕES POSSÍVEIS

- Construção de Maquetes: Usar sucata e blocos de montar para recriar os objetos que exploraram.
- Criação de Mural: Imprimir as fotos e criar um mural na escola, com legendas escritas pelas crianças, para formar o "Museu da Comunicação".
- Entrevista de Áudio: Gravar pequenas entrevistas com os funcionários da escola perguntando sobre o uso de diferentes tecnologias.

SEQUÊNCIA 7 - 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Discutir segurança no uso de tecnologia.

Ler e compreender regras e instruções simples para um propósito definido.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

(EF01CO07) Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

(EF01LP18) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas, regras de jogos e instruções simples de montagem, em diferentes contextos e com propósito definido.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

Debate orientado, com a criação de cartazes e imagens.

Materiais utilizados:

- Chromebooks
- câmera digital
- cartolinas
- canetas.



AULA 1

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes.

INTRODUÇÃO - AQUECIMENTO ORAL (10 MIN)

- (Início da aula) Comece a roda de conversa com a seguinte pergunta: "Vocês já viram ou ouviram sobre pessoas que usam o computador ou o celular de um jeito que pode ser perigoso? O que vocês acham que pode acontecer?"
- Instigue a discussão, falando sobre compartilhar informações pessoais, conversar com estranhos na internet ou usar senhas fracas.
- (Conexão com a aula): Apresente a ideia de que eles serão um "Time de Ciber-Heróis" e, para proteger o mundo digital da escola, eles precisam criar um conjunto de regras de segurança.

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?



EXPLORAÇÃO/EXPERIMENTAÇÃO(20 MIN)

- **(Organização)** Divida a turma em pequenos grupos. Distribua um **Chromebook** e uma **câmera digital** ou **tablet** para cada grupo.
- **(Atividade de Investigação)** Peça para que os grupos investiguem cenários hipotéticos de perigo digital e como agiriam:
 - **Cenário 1:** Uma pessoa estranha manda uma mensagem. O que devemos fazer? (O grupo pode usar a câmera para registrar uma imagem que represente a resposta, como a mão de um aluno erguida para chamar o professor).
 - **Cenário 2:** Alguém pede nossa senha. Podemos dar? Por quê?
 - **Cenário 3:** Vemos uma tela que nos pede para clicar em algo estranho. O que fazemos?
- **(Ênfase)**
 - **"Regras de um Ciber-Herói":** Peça para que as crianças, em grupo, criem 1 ou 2 regras simples e curtas para cada cenário.
 - **"Exploração e Leitura":** O professor pode preparar uma lista coletiva de "Regras do bom internauta" em um documento no Chromebook, sintetizando as reflexões de cada grupo.



CRIAÇÃO(15 MIN)

- **(Produção de Material Visual)** Reúna a turma de volta à sala. Peça para cada grupo apresentar sua "regra de Ciber-Herói".
- **(Construção de Cartaz)** Use uma cartolina grande para criar um "Manual do Ciber-Herói". A cada regra que um grupo apresenta, ajude-os a escrever a regra no cartaz e a colar as imagens que eles fotografaram ou a desenhar símbolos que representem o que foi discutido.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.

Fechamento e Reflexão (5 min)

- (Síntese) Leiam juntos as regras no cartaz. Reforce que seguir essas regras é como ter um superpoder para se protegerem no mundo digital.
- (Conclusão) Relembre a importância de sempre conversar com um adulto de confiança caso algo estranho aconteça.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO:

- Deve estar articulada aos objetivos da aula.
- Como será verificado o que os estudantes aprenderam?

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO, ETC.

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- Participação e Comunicação: Observe o engajamento das crianças no debate e o trabalho em equipe.
- Compreensão: Avalie se as crianças demonstram entender os conceitos de segurança e conseguem verbalizar as regras de forma clara.
- Habilidade de Leitura: Verifique se conseguem interpretar a lista de regras para criar as próprias.

EXTENSÕES POSSÍVEIS

- Criação de um Jogo: Transformar as regras em um jogo de tabuleiro simples, onde as crianças avançam se tomarem decisões seguras ou voltam se cometerem um erro.
- Produção de Vídeo: Usar a câmera do Chromebook para gravar pequenos vídeos (mini-esquetes) sobre o que fazer e o que não fazer na internet.
- Visita de Especialista: Convidar um profissional de tecnologia ou segurança da informação para uma conversa com a turma, de forma lúdica e adaptada

SEQUÊNCIA 8 - 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Criar tabela simples com dados coletados.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

(EF15C001) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e gráficos) ou não estruturada (números, palavras, valores).

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

(EF01MA22) Realizar pesquisa, envolvendo até duas variáveis categóricas de seu interesse e universo de até 30 elementos, e organizar dados por meio de representações pessoais.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

Aprendizagem baseada em projetos.

Materiais utilizados:

- Chromebooks
- Tablets
- Cartolinas
- Canetinhas.



AULA 1

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes.

Tema: Alimentação saudável (frutas preferidas).

INTRODUÇÃO - AQUECIMENTO ORAL (10 MIN)

- Comece com a seguinte pergunta-problema: "A Dona _____ que é cantineira em nossa escola, precisa fazer um suco super especial para o nosso lanche. Ela quer usar a fruta favorita da maioria dos alunos. Como podemos ajudá-la a descobrir a fruta preferida da turma, de uma forma bem rápida e organizada?".
- Deixe que as crianças sugiram soluções. Alguns podem dizer para perguntar para todo mundo, outros para gritar. Apresente a ideia de que a gente pode usar a matemática e a tecnologia para resolver esse problema de um jeito inteligente. Explique que o problema será resolvido com a criação de uma tabela.

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?



EXPLORAÇÃO/EXPERIMENTAÇÃO(20 MIN)

Organização - Divida a turma em pequenos grupos (4 a 5 crianças). Distribua um Chromebook ou tablet para cada grupo.

- **Atividade** - Peça para que cada grupo escolha uma fruta para representar o grupo. Por exemplo, um grupo pode escolher a maçã, outro a banana e outro a uva.
- **Coleta de dados** - Oriente cada grupo a ir até os outros grupos e perguntar: "Vocês preferem [Fruta do Grupo 1], [Fruta do Grupo 2] ou [Fruta do Grupo 3]?". Cada vez que alguém responder, o grupo deve registrar a preferência na planilha do tablet com um "x" ou uma figurinha simples.
- **Ênfase na orientação:**
 - "Organização é a chave": Ajude-os a entender que a tabela precisa de organização para funcionar.
 - "Contando um por um": Incentive-os a contar as respostas de forma organizada, um por um, e a registrar o número final de votos para cada fruta.



CRIAÇÃO(15 MIN)

- **Sistematização dos dados** - Reúna todos os grupos e peça que cada um relate o total de votos para sua fruta.
- **Construção da tabela** - Em uma cartolina grande no centro da sala, ajude as crianças a desenharem uma tabela com as frutas e os totais de votos.
 - Use cores para cada fruta.
 - Ajude as crianças a desenharem o número de votos ao lado de cada fruta.
- **Resolução do problema** - Olhem juntos para a tabela e cheguem a uma conclusão: "Qual fruta teve mais votos? Qual foi a menos votada?". Cheguem à resposta para a cantineira.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.

Fechamento e Reflexão (5 min)

- **Conclusão** - Relembre o problema inicial e o que eles aprenderam. "Viram como a matemática e a tecnologia nos ajudaram a resolver o nosso problema de uma forma muito mais rápida e fácil?".
- **Importância** - Converse sobre a importância de comer frutas para ter energia e crescer forte.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO:

- Deve estar articulada aos objetivos da aula.
- Como será verificado o que os estudantes aprenderam?

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO, ETC.

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- **Observação direta:** Observe a participação dos alunos na coleta de dados com os tablets.
- **Compreensão:** Verifique se as crianças entendem a relação entre a pergunta, os dados coletados e a resposta na tabela.
- **Colaboração:** Avalie o trabalho em equipe e a divisão de tarefas.

EXTENSÕES POSSÍVEIS

- **Tabela com duas variáveis:** Aumentar a complexidade do problema, perguntando também a cor de cada fruta preferida. A tabela passaria a ter duas variáveis.
- **Produção de mídia:** Usar os tablets para tirar fotos das frutas, gravar um áudio com o resultado da pesquisa para a Dona Coruja ou fazer um vídeo rápido mostrando o resultado final da tabela.
- **Culinária:** Preparar o suco com a fruta mais votada pela turma.

SEQUÊNCIA 9 - 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Compreender que comandos verbais em uma sequência lógica podem solucionar um problema, utilizando a linguagem para dar comandos claros e precisos.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

(EF01TEC11) Desenvolver a capacidade lógica por meio da identificação passo a passo das ações para resolução de tarefas.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

(EF01MA10) Descrever, após o reconhecimento e a explicitação de um padrão (ou regularidade), os elementos ausentes em sequências de números, figuras, objetos ou sons.

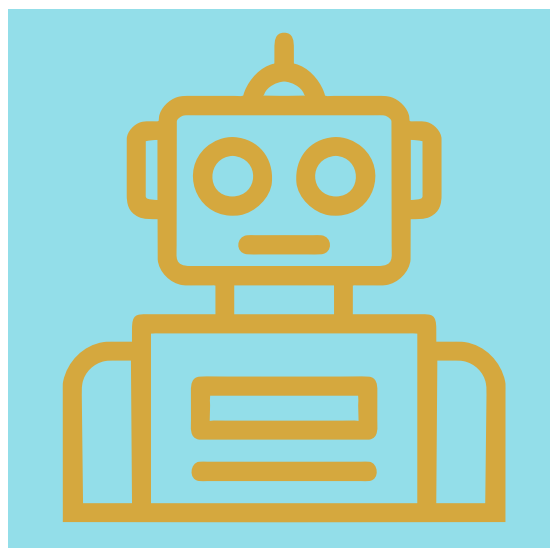
(EF01LP18) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas, regras de jogos e instruções simples de montagem, em diferentes contextos e com propósito definido

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

Situação-problema: "Nosso robô precisa de ajuda para chegar ao parque! Como podemos guiá-lo usando comandos com verbos de ação?"

Materiais utilizados:

- Robô maker (feito com papelão, tampas, elásticos, motorzinho ou boneco com rodinhas)
- Tapete com percurso (trilha ou cidade)
- Cartões com verbos de ação: andar, virar, parar, correr
- Blocos, fita adesiva, caixas para cenário



AULA 1

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes.

Situação-problema: "Nosso robô precisa de ajuda para chegar ao parque! Como podemos guiá-lo usando comandos com verbos de ação?"

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?



EXPLORAÇÃO DOS VERBOS:

Mostre os cartões com os verbos de ação que o robô entende: andar, virar, pegar. Peça para que os alunos, em pé, repitam os verbos e realizem os movimentos com o corpo, dramatizando cada ação de forma exagerada e lúdica.



CONSTRUÇÃO DO CENÁRIO:

A turma, com a sua ajuda, constrói uma trilha ou uma mini-cidade no chão, usando materiais da sala como blocos, almofadas e caixas de papelão como obstáculos. Um obstáculo pode ser a sala do lanche, o outro a biblioteca, e o terceiro, o parquinho.



PROGRAMAÇÃO VERBAL:

Divida a turma em pequenos grupos. Cada grupo será o "programador" do Robô. Um a um, cada grupo deve guiar o robô (pode ser você, um aluno ou o próprio robô maker) pelo cenário, dando uma sequência de comandos verbais. O robô só pode se mover seguindo as instruções dadas em voz alta. Exemplo: "Ande 3 passos", "Vire à direita", "Pegue a maçã".

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.

Reúna os alunos em uma roda. Discuta as dificuldades: "O que aconteceu quando o nosso comando não foi muito claro? Por que é importante usar as palavras certas para o robô nos entender?".

Peça para um ou mais grupos recontarem oralmente o caminho que o robô fez. "Ele andou, virou à esquerda, andou de novo e parou na biblioteca". Ajude-os a usar os verbos de ação trabalhados para consolidar o conceito.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO:

- Deve estar articulada aos objetivos da aula.
- Como será verificado o que os estudantes aprenderam?

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO, ETC.

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- Observação direta: Verifique se os alunos conseguem dar comandos verbais claros e sequenciais para guiar o robô. Observe a colaboração dentro dos grupos.
- Produções dos alunos: Avalie a clareza dos comandos verbais dados por cada grupo. A repetição do roteiro do robô na sistematização demonstra se a sequência lógica foi compreendida.
- Autoavaliação: Ao final, pergunte: "Foi fácil ou difícil dar os comandos para o robô? Por quê?". Peça para os alunos levantarem a mão se acham que conseguiram ser um bom programador.

Utilizando os materiais de suporte

Para otimizar o uso dos anexos em sua prática pedagógica, siga estas dicas:



1. Prepare-se com antecedência

Antes de iniciar a atividade, leia e prepare todos os materiais do anexo. Isso inclui imprimir, recortar ou organizar os itens conforme a orientação.

2. Organize o material para os alunos

Separe os materiais por grupos ou alunos. Isso evita a perda de tempo e garante que todos tenham o que precisam para a atividade.



3. Apresente os materiais de forma clara

Ao entregar os anexos, explique a função de cada material. Exemplo: "Esta folha é para o desenho", "Este cartão é para anotar as ideias".

4. Dê instruções passo a passo

Oriente os alunos sobre como usar os materiais, seguindo a ordem das instruções. Por exemplo, "Primeiro, usem o lápis de cor e, depois, a tesoura".



5. Incentive a autonomia

Com o tempo, incentive os alunos a consultarem os anexos de forma autônoma. Eles podem pegar os materiais e seguir as instruções por conta própria.

Utilizar **anexos** de forma organizada facilita a rotina e torna as atividades mais **produtivas** e **eficientes** para todos.



send

Corra

Vire a esquerda

Vire a direita

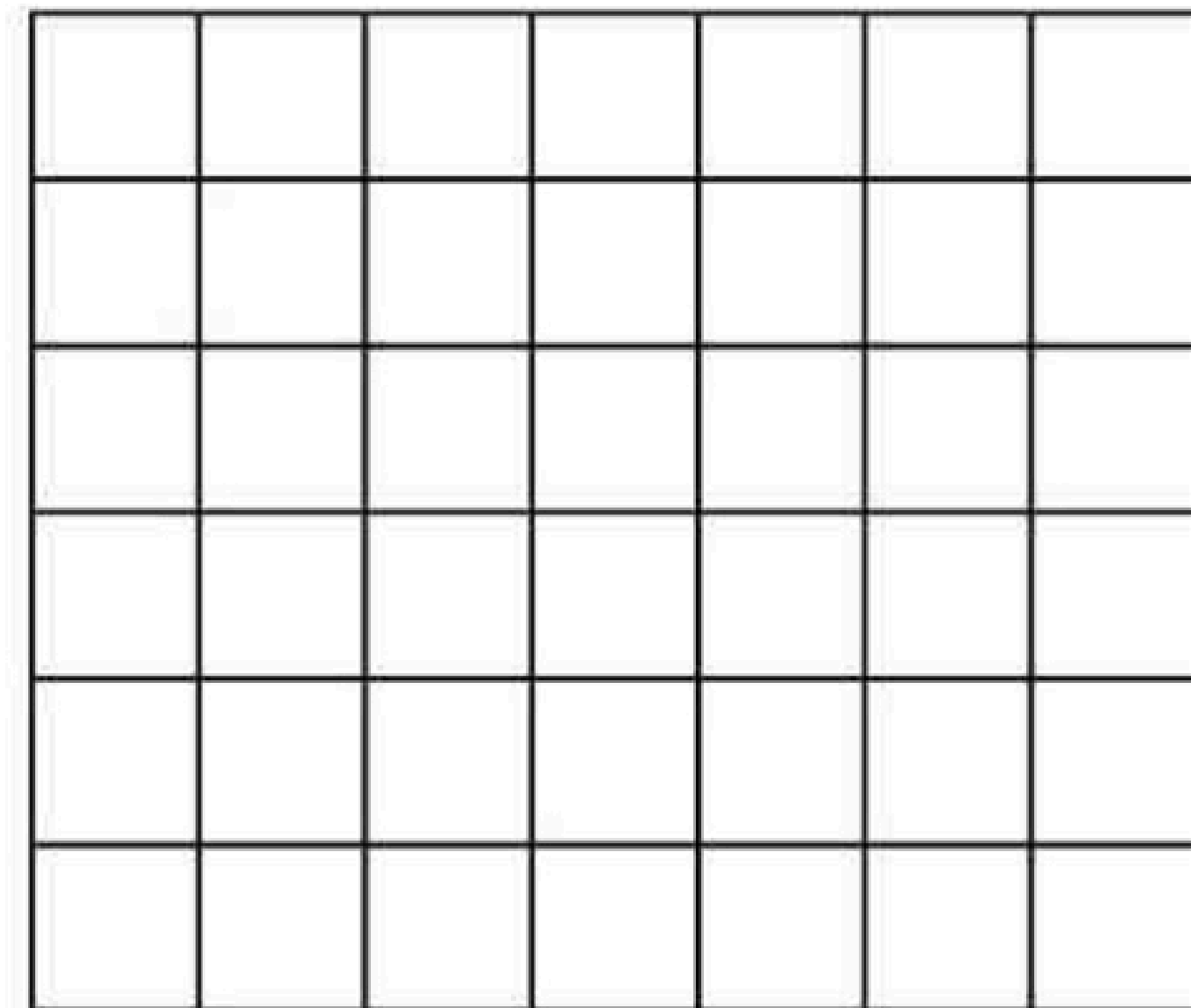
Andar 1 casa

**Volte uma
casa**

Pare e espere

**Repita o
movimento**

Escala do tapete 90 cm².



SEQUÊNCIA 10 - 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Utilizar lógica simples (verdadeiro/falso), realizando comparações matemáticas (maior que/menor que) com engajamento em uma atividade gamificada de perguntas e respostas.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

(EF01MA01) Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações-problema.

(EF15LP09) Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, fluência e entonação adequadas.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

Gamificação, jogo de perguntas matemáticas, uso de cartões "V/F"

Materiais utilizados:

- Cartões grandes de "V" (Verdadeiro) e "F" (Falso)
- Cartões com desafios matemáticos
- Quadro branco ou cartolina.



AULA 1

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes.

Apresenta a narrativa: "Em uma terra muito, muito gelada, vivem os pinguins detetives. Eles são os guardiões da verdade e só confiam em informações que são verdadeiras. Eles têm um jogo super divertido para saber se algo é de 'verdade' ou de 'mentira'. Nosso desafio é ajudá-los a resolver enigmas e descobrir a verdade por trás de cada problema. Para isso, vamos usar os nossos poderes matemáticos e de lógica!"

Mostre os cartões de "V" e "F" e explique o significado de cada um. A cada desafio, a turma terá que decidir se a resposta é Verdadeiro ou Falso, levantando o cartão correto.

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?



ATIVIDADE 1:

Jogo dos Pinguins Detetives: Divida a turma em dois times. Apresente as perguntas uma a uma. As perguntas são desafios matemáticos de comparação. Cada time deve discutir e levantar o cartão de "V" ou "F".

- Exemplos de perguntas:
 - "O número de dedos em duas mãos é menor que o número de dedos de dois pés. Verdadeiro ou Falso?"
 - "O número de olhos em uma coruja é maior que o número de olhos em três corujas. Verdadeiro ou Falso?"
 - "O número 7 é maior que o número 4. Verdadeiro ou Falso?"



ATIVIDADE 2:

A Missão do V/F: Peça para cada time construir um "protótipo" de enigma de Verdadeiro/Falso. Eles devem criar uma pergunta simples de comparação e registrar em um papel, com desenhos, o desafio e a resposta.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.

Convide os times a apresentarem os enigmas que criaram para o restante da turma.

O professor atua como mediador, questionando: "Por que essa resposta é verdadeira/falsa?". Guie a discussão para que os alunos expliquem o raciocínio matemático por trás da escolha (ex: "é falso, porque 7 não é maior que 10").

Reforce o conceito de que os números nos ajudam a ter certeza de algo, a diferenciar o que é "verdade" do que não é.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO:

- Deve estar articulada aos objetivos da aula.
- Como será verificado o que os estudantes aprenderam?

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO, ETC.

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- **Observação direta:** Observe a participação dos alunos no jogo e na discussão. Verifique se eles conseguem usar os cartões "V" e "F" de forma consistente.
- **Produções dos alunos:** Analise as perguntas criadas pelos grupos. Verifique se elas demonstram a compreensão do conceito de comparação (maior que/menor que) e se a lógica (V/F) foi aplicada corretamente.
- **Autoavaliação:** Peça para os alunos se autoavaliarem ao final, respondendo a perguntas como: "Foi fácil ou difícil descobrir se a frase era verdadeira ou falsa?" ou "Eu consegui explicar por que minha resposta estava certa?".

EXTENSÕES POSSÍVEIS

- **Jogo Digital:** Usar um tablet para criar um quiz simples no Google Forms com perguntas de verdadeiro ou falso e imagens.
- **"Batalha Naval Matemática":** Criar um jogo de tabuleiro onde as crianças só podem "atirar" se responderem a uma pergunta de "maior/menor" corretamente.
- **Teatro de Sombras:** Usar uma tela e as mãos para representar as quantidades e fazer as perguntas de comparação.

Utilizando os materiais de suporte

Para otimizar o uso dos anexos em sua prática pedagógica, siga estas dicas:



1. Prepare-se com antecedência

Antes de iniciar a atividade, leia e prepare todos os materiais do anexo. Isso inclui imprimir, recortar ou organizar os itens conforme a orientação.

2. Organize o material para os alunos

Separe os materiais por grupos ou alunos. Isso evita a perda de tempo e garante que todos tenham o que precisam para a atividade.

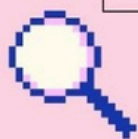


3. Apresente os materiais de forma clara

Ao entregar os anexos, explique a função de cada material. Exemplo: "Esta folha é para o desenho", "Este cartão é para anotar as ideias".

4. Dê instruções passo a passo

Oriente os alunos sobre como usar os materiais, seguindo a ordem das instruções. Por exemplo, "Primeiro, usem o lápis de cor e, depois, a tesoura".



5. Incentive a autonomia

Com o tempo, incentive os alunos a consultarem os anexos de forma autônoma. Eles podem pegar os materiais e seguir as instruções por conta própria.

Utilizar **anexos** de forma organizada facilita a rotina e torna as atividades mais **produtivas** e **eficientes** para todos.



send





SEQUÊNCIA 11 - 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Incentivar a organização, planejamento e o trabalho em grupo para produção de uma receita através da ordenação de etapas.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

- **(EF15CO04)** Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- **EF15LP01:** Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa, nas esferas da vida pública e privada, e de que modo a organização de um texto pode contribuir para a construção de seu sentido.
- **EF01MA01:** Utilizar números naturais para contar a quantidade de elementos.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

- Aprendizagem baseada em resolução de problemas.
- Recortes de papel
- Canetinhas e lápis colorido
- Massinha
- Tablets



AULA 1

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes;
- Introduzir para a turma massinhas caseiras e objetos que podem ser feitos com elas. Propor o estudo de uma receita para fazer essas massinhas, e a ordenação das etapas para depois realizar a receita.

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?



PRIMEIRA ETAPA

- Em grupos, a turma deve analisar cartões de cartolinas onde possui textos simples e figuras simbolizando as etapas do processo da criação da massinha caseira. Os cartões de texto estarão misturados e na ordem errada, enquanto os cartões de imagem estarão na ordem correta. Em grupo e com ajuda do professor para ler os cartões, eles precisarão ordenar os cartões de textos baseado nas etapas das imagens.



SEGUNDA ETAPA

- Propor que os alunos sigam os cartões produzidos, e realizar a produção da massinha.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

- Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.
- Analisar o andamento de cada grupo, como associam a leitura dos textos com a criação das receitas. Auxiliar com quaisquer dificuldades, dúvidas sobre a receita e as etapas.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

- Deve estar articulada aos objetivos da aula.
- Relação dos textos com as etapas.
- Trabalho em grupo.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- **Observação direta:** Observe a compreensão dos alunos sobre a relação entre os cartões de texto e a ordem da receita.
- **Produção dos alunos:** Analise se a ordem dos cartões estão em uma sequência lógica, e se estão produzindo a receita da massinha corretamente.



Utilizando os materiais de suporte

Para otimizar o uso dos anexos em sua prática pedagógica, siga estas dicas:



1. Prepare-se com antecedência

Antes de iniciar a atividade, leia e prepare todos os materiais do anexo. Isso inclui imprimir, recortar ou organizar os itens conforme a orientação.

2. Organize o material para os alunos
Separe os materiais por grupos ou alunos. Isso evita a perda de tempo e garante que todos tenham o que precisam para a atividade.



3. Apresente os materiais de forma clara
Ao entregar os anexos, explique a função de cada material. Exemplo: "Esta folha é para o desenho", "Este cartão é para anotar as ideias".

4. Dê instruções passo a passo
Oriente os alunos sobre como usar os materiais, seguindo a ordem das instruções. Por exemplo, "Primeiro, use o lápis de cor e, depois, a tesoura".



5. Incentive a autonomia
Com o tempo, incentive os alunos a consultarem os anexos de forma autônoma. Eles podem pegar os materiais e seguir as instruções por conta própria.

Utilizar **anexos** de forma organizada facilita a rotina e torna as atividades mais **produtivas** e **eficientes** para todos.



send

FICHAS - INGREDIENTES

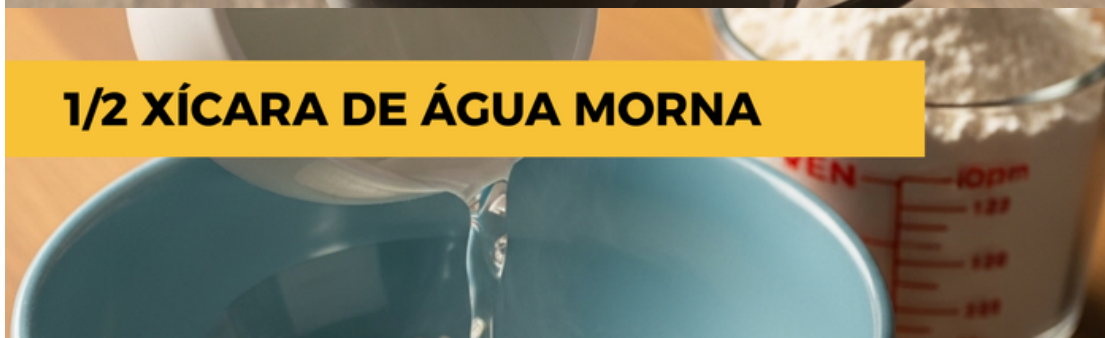
1 XÍCARA DE FARINHA DE TRIGO



1/2 XÍCARA DE SAL



1/2 XÍCARA DE ÁGUA MORNNA



1 COLHER DE SOPA DE ÓLEO



FICHAS - MODO DE PREPARO

CORANTE ALIMENTÍCIO

Misture os ingredientes secos:

Em uma tigela grande, coloque a farinha de trigo e o sal.
Misture bem com uma colher.

1

Adicione os líquidos:

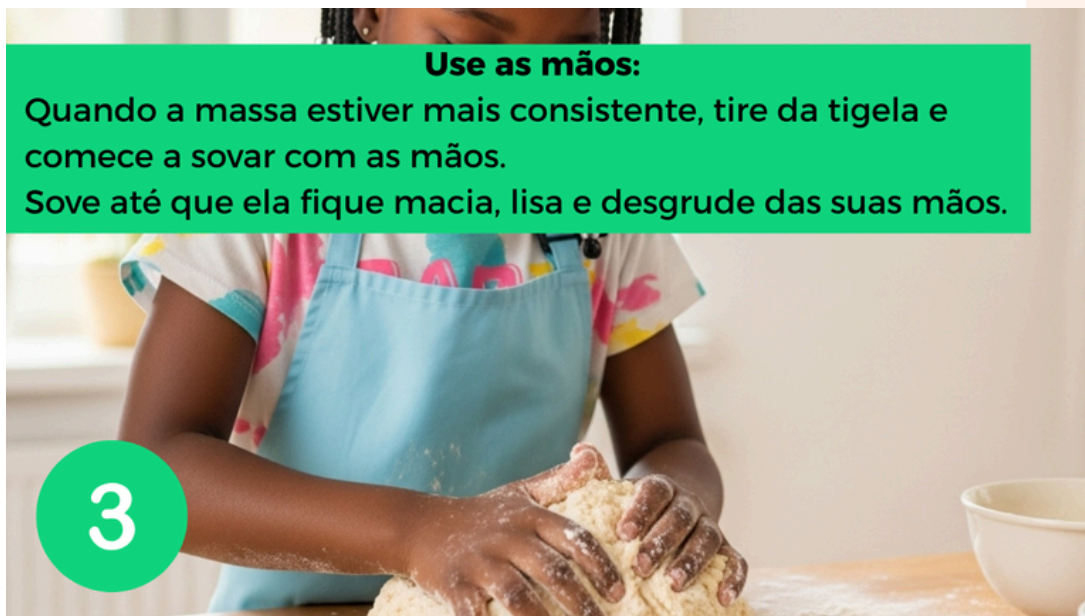
Em seguida, adicione o óleo e, aos poucos, a água morna.
Mexe com a colher até a massa começar a se formar.

2

Use as mãos:

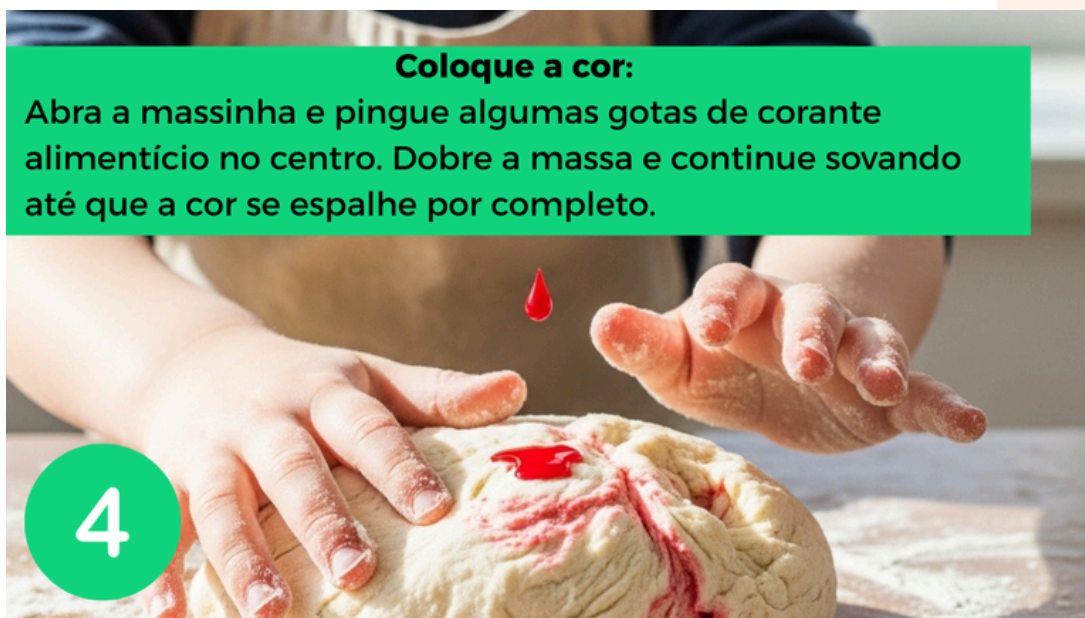
Quando a massa estiver mais consistente, tire da tigela e comece a sovar com as mãos.
Sove até que ela fique macia, lisa e desgrude das suas mãos.

3

**Coloque a cor:**

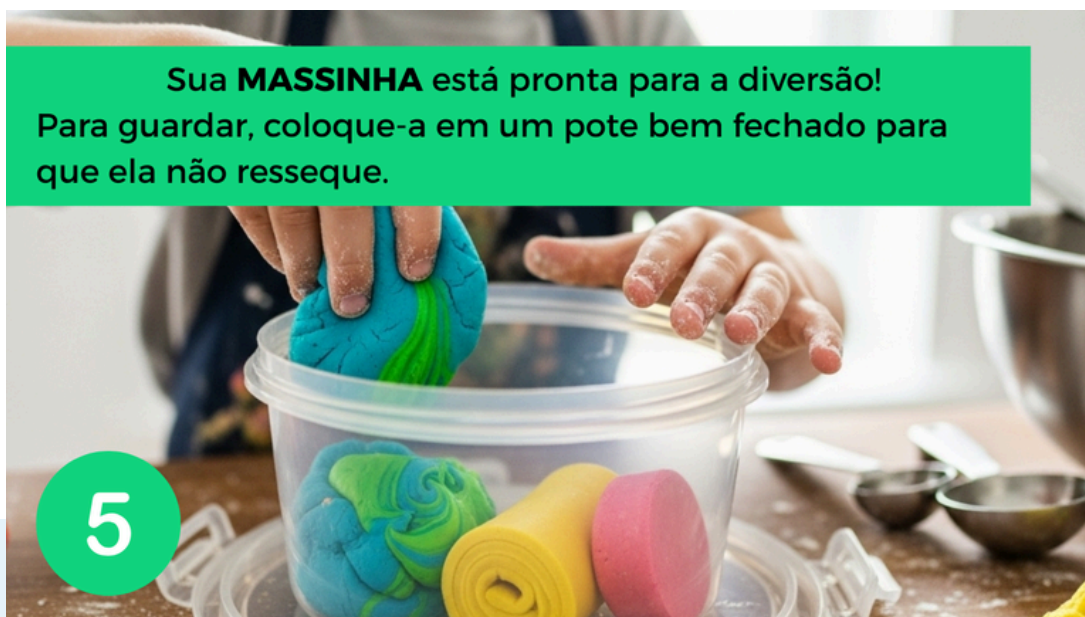
Abra a massinha e pingue algumas gotas de corante alimentício no centro. Dobre a massa e continue sovando até que a cor se espalhe por completo.

4

**Sua MASSINHA está pronta para a diversão!**

Para guardar, coloque-a em um pote bem fechado para que ela não resseque.

5



SEQUÊNCIA 12 - 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Aprender a codificação de números em código binário de forma simplificada.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

- **(EF15CO05)** Codificar a informação de diferentes formas, entendendo a importância desta codificação para o armazenamento, manipulação e transmissão em dispositivos computacionais.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- **(EF01MA04)** Contar a quantidade de objetos de coleções até 100 unidades e apresentar o resultado por registros verbais e simbólicos, em situações de seu interesse, como jogos, brincadeiras, materiais da sala de aula, entre outros.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

- Aprendizagem Baseada em Projetos.



- Papelão;
- Tampinhas de garrafa PET vermelhas e pretas;
- Cola;
- Tesoura;
- Cola quente;
- Tinta para decoração;
- Papel sulfite para confecção de fichas;
- Fita.

AULA 1

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Introduzir conceitos fundamentais à programação de forma lúdica.
- Tema Central: Representar informações com base em números binários



PREPARAÇÃO (ANTES DA AULA)

- Recursos para a aula:
 - Prepare uma "maquete" para a atividade. A maquete será feita com duas chapas de papelão, seguindo o modelo abaixo. Uma chapa servirá como base, enquanto a outra terá recortes circulares do tamanho das tampinhas de garrafa PET. Como a atividade é baseada em números binários, a chapa de papelão precisará ter 8 círculos recortados em sequência. A quantidade de linhas com círculos pode ser adaptada de acordo com a quantidade de alunos.



1. INTRODUÇÃO – AQUECIMENTO ORAL (10 MIN):

- Comece com uma roda de conversa, perguntando aos alunos como nós nos comunicamos (por meio de palavras, gestos, desenhos, redes sociais etc). Em seguida, pergunte como os computadores "se comunicam", ou seja, como eles entendem o que falamos com ele.
- Incentive as crianças a criarem hipóteses e imaginarem o que está "por trás" das telas.
- Em seguida, explique que os computadores funcionam com uma "linguagem secreta", formada apenas pelos números 0 e 1, ordenados de formas diferentes. Anime os alunos dizendo que, durante a aula, eles serão codificadores de mensagens secretas.

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Separe os alunos em grupos e distribua igualmente as fichas com as "mensagens secretas" para os grupos, bem como a quantidade necessária de tampinhas;
- Explique que as mensagens serão criadas a partir do uso das tampinhas;
- Tampinhas de cores diferentes têm um significado diferente;
- A ordem das cores mudará a mensagem final;
- Para codificar a mensagem secreta corretamente, os alunos precisarão associar as cores e a ordem das cores.
- Ordene os grupos, explicando para os alunos que todos terão o momento de codificar a mensagem secreta e o momento de adivinhar qual é a mensagem secreta dos outros colegas;
- Auxilie os grupos a codificar sua mensagem secreta, para posteriormente desafiarem os demais;
- Quando todos os alunos tiverem codificado sua mensagem, prepare-os para o "desafio" de decodificação.



PREPARAÇÃO (ANTES DA AULA)

- Recursos para a aula:
 - Prepare uma "maquete" para a atividade. A maquete será feita com duas chapas de papelão, seguindo o modelo abaixo. Uma chapa servirá como base, enquanto a outra terá recortes circulares do tamanho das tampinhas de garrafa PET. Como a atividade é baseada em números binários, a chapa de papelão precisará ter 8 círculos recortados em sequência. A quantidade de linhas com círculos pode ser adaptada de acordo com a quantidade de alunos.

FINALIZAÇÃO (10 MIN)

Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.

- Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.
- Compartilhamento: Após a exploração, reúna a turma na roda. Peça para cada grupo compartilhar suas impressões e descobertas.
- Conclusão
- Conclusão com os alunos: Cheguem juntos à conclusão de que, com o sistema binário (e demais códigos), conseguimos transformar informações complexas em mensagens mais simples.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)

Observar, em cada aluno, a participação nas atividades, a interação em grupo, a capacidade de identificar padrões e a compreensão básica do uso de códigos.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO



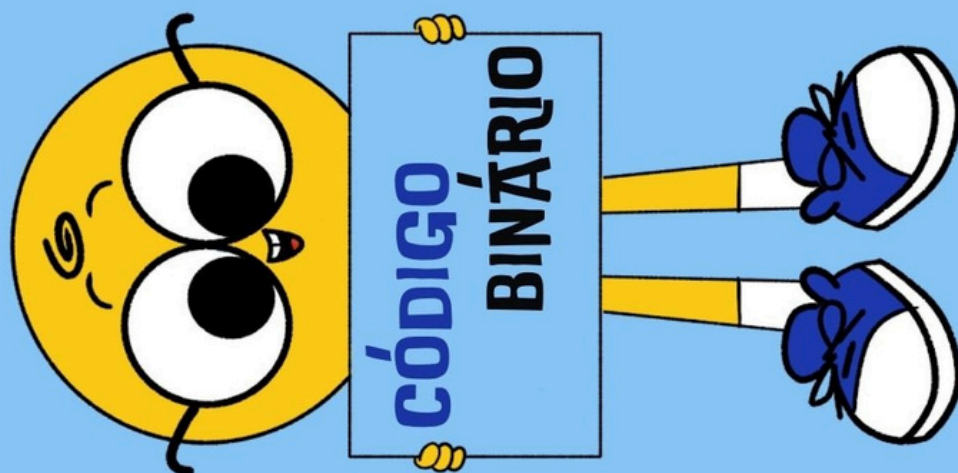
AVALIAÇÃO FORMATIVA



OBSERVAÇÃO DIRETA

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- Observação direta: Acompanhe a participação dos alunos nos grupos e na roda de conversa.
- Compreensão: Verifique se as crianças conseguem relacionar o conteúdo (Direito das Crianças) com a forma de transmissão (áudio, texto, foto).
- Engajamento: Observe o uso dos Chromebooks e a interação com a proposta.



ALFABETO

A	01000001
B	01000010
C	01000011
D	01000100
E	01000101
F	01000110
G	01000111
H	01001000
I	01001001
J	01001010
K	01001011
L	01001100
M	01001101

N	01001110
O	01001111
P	01010000
Q	01010001
R	01010010
S	01010011
T	01010100
U	01010101
V	01010110
W	01010111
X	01011000
Y	01011001
Z	01011010

NÚMEROS

0	00110000
1	00110001
2	00110010
3	00110011
4	00110100
5	00110101
6	00110110
7	00110111
8	00111000
9	00111001

MODELO:

Molde de "Placa Perfurada" para experimentação de conversão de código binário.

PASSO A PASSO - BRINQUEDO PEDAGÓGICO - PLACA BINÁRIA

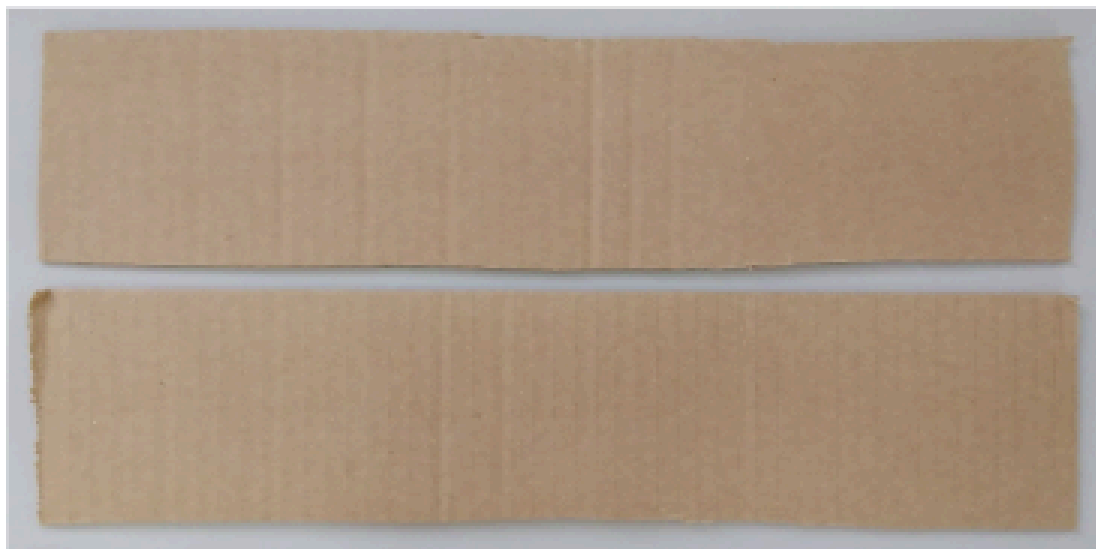
Materiais necessários:

- Pedacos de papelão
- Lápis
- Régua
- Tesoura
- Estilete
- Estilete de precisão
- Pistola de cola quente
- Um tubo de cola quente
- Tinta branca
- Pincel
- Tampas de refrigerante (de duas cores diferentes)



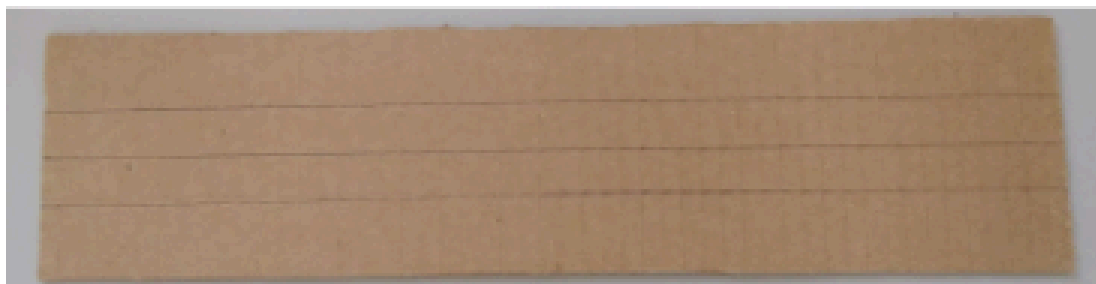
Etapa 1

Utilizando uma tesoura ou estilete, recorte dois pedaços de papelão de aproximadamente 32cm x 8cm.



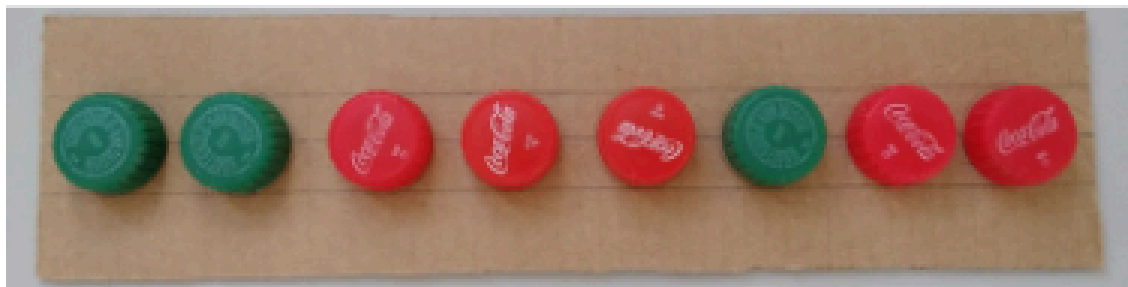
Etapa 2

Com uma régua e lápis, trace em um dos pedaços de papelão duas linhas com distância de cerca de 3cm, centralizadas.



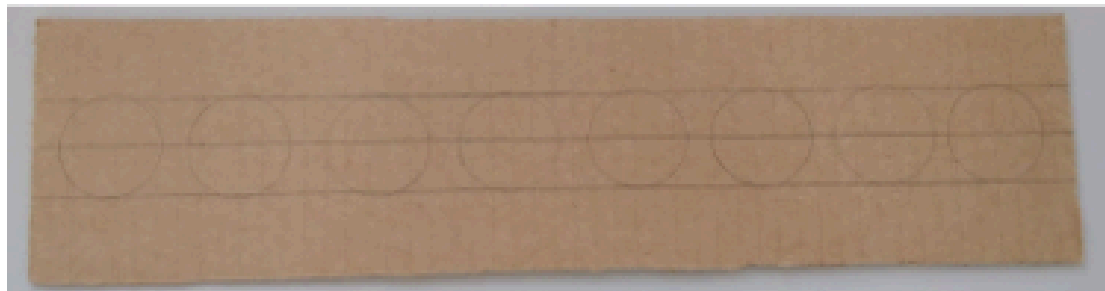
Etapa 3

Guiando-se pelas linhas traçadas na etapa anterior, posicione 8 tampas de refrigerante de forma equidistante no meio do papelão.



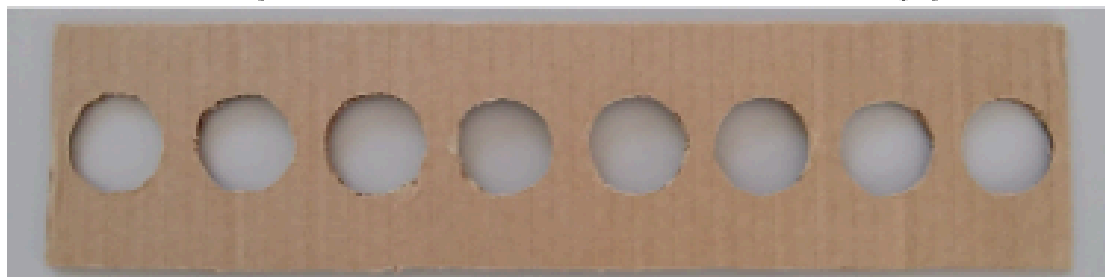
Etapa 4

Com o lápis, trace o contorno das tampas de refrigerante no papelão.



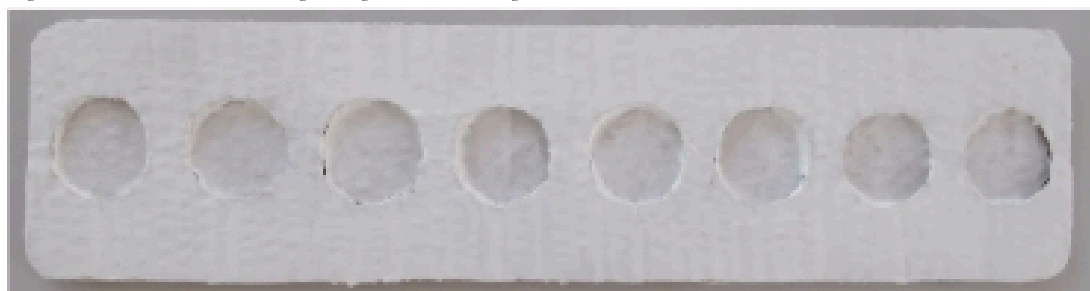
Etapa 5

Usando o estilete de precisão, recorte e retire os círculos centralizados no papelão.



Etapa 6

Com a pistola de cola quente, junte os dois pedaços de papelão. Você também pode utilizar o pincel e a tinta branca para pintar o brinquedo.



Como utilizar:

- Defina uma cor de tampa para significar o número 0 e outra cor para o número 1.
- Seguindo uma tabela de código binário correspondente às letras ou números, escolha um caractere e represente ele em código binário utilizando as tampas de garrafa.
- A partir do código, outro aluno deve identificar qual caractere foi simbolizado.



- Reposta:



SEQUÊNCIA 13 - 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Identificar e nomear as partes principais de um computador usando a investigação guiada e a manipulação de peças eletrônicas para despertar a curiosidade das crianças e ajudá-las a entender a função de cada componente.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

- **EF15C006:** Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.
- **EF15C005:** Reconhecer e identificar o uso de recursos tecnológicos presentes no seu dia a dia.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- **EF15LP01:** Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa (a casa, a escola, a comunidade, entre outros) e em mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

- Investigação guiada



- Chromebooks;
- Tablets;
- Um notebook desmontado;
- Peças (sucata) de computador e periféricos.

AULA 1

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes.
- A aula começa com a seguinte pergunta para a turma: "O que será que tem dentro do corpo de um notebook para ele funcionar?". O professor pode usar uma história ou uma analogia para capturar a atenção das crianças, como "Imaginem que o notebook é um robô. O que será que o coração, a cabeça e as mãos dele fazem?".
- O professor apresenta um notebook e, em seguida, um notebook desmontado ou um modelo visual das partes. Isso cria um senso de mistério e descoberta. A narrativa pode seguir a ideia de que vamos ser "detetives da tecnologia" e vamos investigar os "órgãos" desse robô.

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo;
- Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?



ATIVIDADE 1: MÃO NA MASSA! (VIVÊNCIA DE MANIPULAÇÃO)

Os alunos são divididos em pequenos grupos. Cada grupo recebe um pedaço de um notebook desmontado.

- **Manipulação:** Eles são incentivados a tocar, sentir e observar as partes, pensando em suas funções. O professor pode fazer perguntas guiadas como: "Para que serve essa parte grandona e brilhante?", "O que faz a gente digitar as letrinhas?", "Onde será que a energia dele é guardada?".
- **Nomeação:** À medida que os alunos exploram, o professor introduz os nomes técnicos de forma lúdica, associando-os a coisas que eles já conhecem. Por exemplo: "A tela é como o rosto do robô", "O teclado são os dedos dele", "A bateria é o coração que dá energia".



ATIVIDADE 2: MONTANDO NOSSO QUEBRA-CABEÇA DA PLACA-MÃE (PROTÓTIPO EM PAPEL)

Após a exploração inicial, cada grupo recebe um grande pedaço de cartolina com o desenho da placa-mãe e peças de papel ou papelão com diferentes formas e cores, representando componentes como o processador (CPU), a memória RAM e a placa de vídeo.

- **Instrução:** "Agora, vamos montar um quebra-cabeça do cérebro do computador, a placa-mãe! Vocês têm peças com formatos e cores diferentes. Olhem no desenho da placa e tentem encaixar cada peça no lugar certo, seguindo as formas e as cores!". Eles são incentivados a nomear as partes que encaixam, como a **CPU**, a **RAM** e a **placa de vídeo**. Isso reforça a conexão entre o objeto e seu nome.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

- Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.
- O professor reúne a turma em um grande círculo. Cada grupo é convidado a mostrar seu "robô-notebook" de papel e apontar as partes que desenharam ou colaram.
 - **Reforço de conceitos:** O professor, com a ajuda de um notebook real, passa por cada componente e reforça a função de cada um. "Essa aqui é a tela", "Este é o teclado", "Aqui, o mousepad". A repetição e a visualização ajudam a fixar o vocabulário.
 - **Perguntas e respostas:** O professor pode fazer perguntas diretas para a turma: "Se eu quero ver um vídeo, qual parte do notebook eu uso?", "E se eu quero escrever uma história?", "Qual parte do notebook dá energia para ele funcionar longe da tomada?". Isso consolida o aprendizado.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

- Deve estar articulada aos objetivos da aula.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- **Observação direta:** O professor observa a participação dos alunos nas atividades de manipulação e na criação dos protótipos. Ele verifica se estão engajados, se conseguem nomear as partes durante a atividade ou se interagem com os materiais.
- **Produção dos alunos:** O desenho e o modelo de papel são a principal evidência da aprendizagem. A qualidade do desenho é menos importante que a correta localização e nomeação das partes (ou a tentativa de nomeá-las).
- **Perguntas abertas:** Durante a sistematização, as respostas dos alunos a perguntas sobre a função das partes revelam o nível de compreensão que eles alcançaram. O professor pode, individualmente, pedir a alguns alunos para apontar e nomear uma parte do notebook.

A aula termina com o professor parabenizando os "detetives da tecnologia" pela incrível descoberta.



Utilizando os materiais de suporte

Para otimizar o uso dos anexos em sua prática pedagógica, siga estas dicas:



1. Prepare-se com antecedência

Antes de iniciar a atividade, leia e prepare todos os materiais do anexo. Isso inclui imprimir, recortar ou organizar os itens conforme a orientação.

2. Organize o material para os alunos
Separe os materiais por grupos ou alunos. Isso evita a perda de tempo e garante que todos tenham o que precisam para a atividade.



3. Apresente os materiais de forma clara
Ao entregar os anexos, explique a função de cada material. Exemplo: "Esta folha é para o desenho", "Este cartão é para anotar as ideias".

4. Dê instruções passo a passo
Oriente os alunos sobre como usar os materiais, seguindo a ordem das instruções. Por exemplo, "Primeiro, use o lápis de cor e, depois, a tesoura".

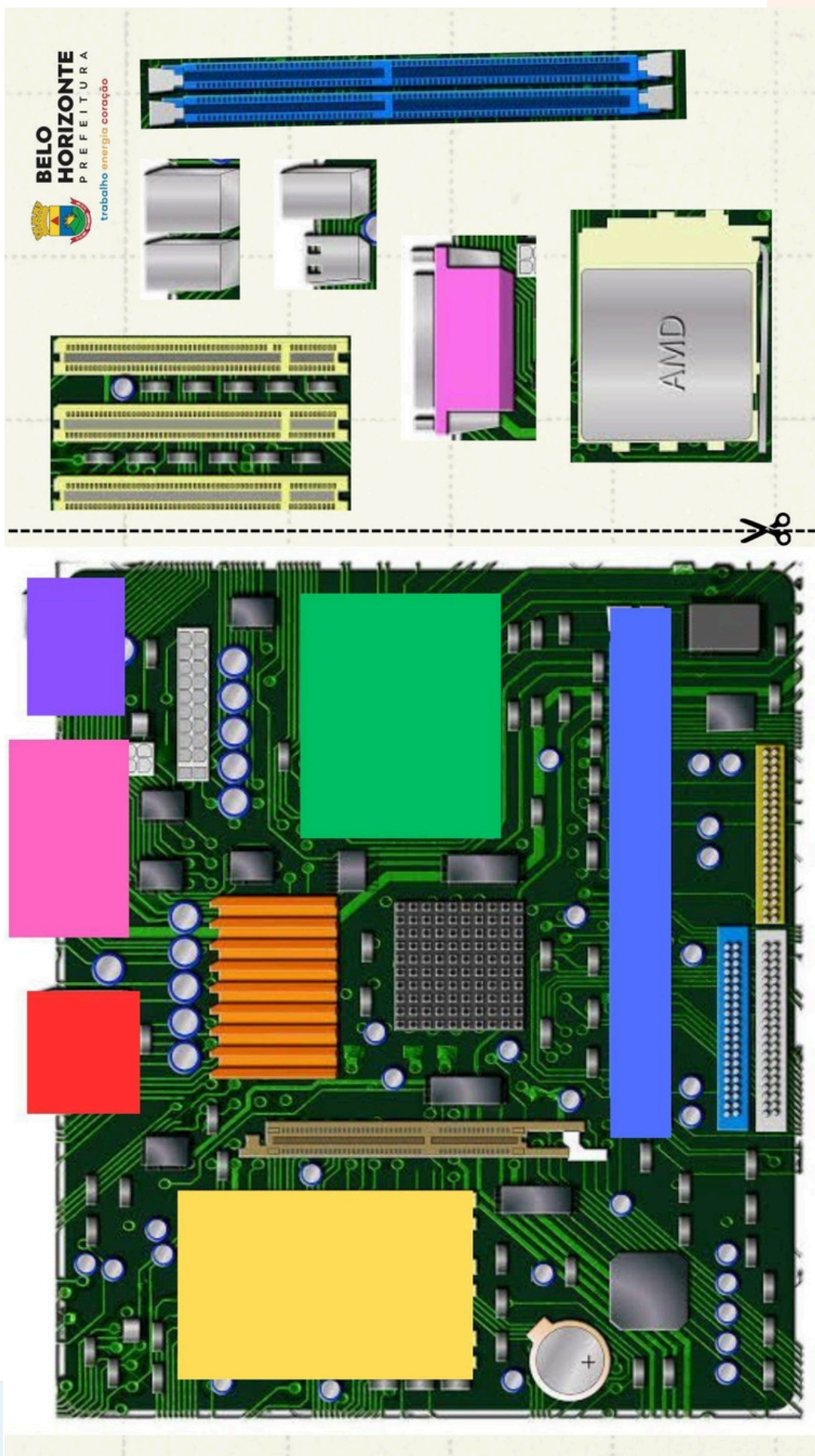


5. Incentive a autonomia
Com o tempo, incentive os alunos a consultarem os anexos de forma autônoma. Eles podem pegar os materiais e seguir as instruções por conta própria.

Utilizar **anexos** de forma organizada facilita a rotina e torna as atividades mais **produtivas** e **eficientes** para todos.



send



SEQUÊNCIA 14 - 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Identificar que alguns conjuntos de instruções bem definidos (operações aritméticas simples de uma calculadora, operações de dobradura etc.) podem ser usados em sequências bem definidas para produzir coisas (o cálculo de uma expressão simples, um origami etc.).

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

- (EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.
- (EF01TEC11) Desenvolver a capacidade lógica por meio da identificação passo a passo das ações para a resolução de tarefas.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- (EF15LP09) Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, fluência e entonação adequadas.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

- Aula expositiva dialogada

Materiais Utilizados:

- Chromebooks;
- Papel;
- Lápis de cor.



AULA 1

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes.
- **Apresente a narrativa:** "Se o corpo de um robô fosse o computador, o que seria o cérebro dele? Como o cérebro do robô sabe quando abrir um programa ou salvar um desenho?"
- O nosso desafio hoje é descobrir quem é o 'cérebro' do computador e como ele funciona para que a gente possa usar o computador para criar, brincar e aprender. Vamos fazer uma viagem para dentro do computador para encontrar o seu cérebro!"

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?



VIAGEM AO CÉREBRO DO COMPUTADOR

- Entregue um Chromebook para cada dupla. Peça que liguem o aparelho.



APRESENTAÇÃO

- Apresente e navegue pelo Sistema Operacional. Use a analogia do "cérebro" para explicar o que é o sistema operacional. Diga que é ele quem dá as ordens para que o computador funcione.



EXPLORAÇÃO DOS ÍCONES

- Mostre ícones da área de trabalho, como o da lixeira, o de um jogo, o de um documento, etc.
 - Pergunte: "O que esses desenhos nos dizem? Que tipo de informação eles nos dão?".
 - Atividade: Peça para as duplas explorarem alguns ícones e abrirem alguns aplicativos simples, como o Chrome Canvas.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

- Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.
- Registro Pictórico:** Volte para a ideia de que o sistema operacional é o "cérebro" do computador.
- Tarefa: Entregue papel e lápis de cor para cada dupla. Desafie-os a desenhar o que seria o "cérebro" do computador.
- Peça que usem cores e formas para representar os diferentes programas ou funções que conheceram. O desenho deve ser um mapa visual com informações sobre os programas (ex: um desenho de um lápis para o aplicativo de desenho, uma lixeira para o que apaga as coisas).

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

- Deve estar articulada aos objetivos da aula.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- **Observação direta:** Observe a compreensão dos alunos sobre a relação entre os cartões de texto e a ordem da receita.
- **Produção dos alunos:** O desenho do "cérebro do computador" servirá como um mapa de registro. Analise os desenhos para verificar se os alunos representaram as funções do sistema operacional (os aplicativos) de forma organizada.
- **Diálogo:** Ao final, peça para cada dupla apresentar seu desenho e explicar o que cada parte significa. A habilidade de verbalizar o que foi aprendido demonstra a consolidação do conceito.

SEQUÊNCIA 15 - 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 2

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Criar histórias com o uso de imagens, incentivar a organização, planejamento e o trabalho em grupo para produção de vídeo em Stop Motion

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

- **(EF15CO08)** Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.
- **(EF15CO09)** Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- **(EF01LP20):** Identificar e recontar o enredo de narrativas, organizando os eventos em ordem cronológica.
- **(EF15AR04)** Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

- Aprendizagem por projetos com o uso de ferramentas tecnológicas, através oficina de Stop Motion para a criação de pequenas narrativas e familiarização com software.
- Blocos de montar/Lego
- Recortes de papel
- Elementos da natureza
- Massinha
- Câmeras/Tablets/Chromebooks

AULA 1

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes.
- Vocês já assistiram a algum filme de animação e ficaram imaginando como aqueles bonequinhos se movem sozinhos, tipo o que acontece em "Wallace & Gromit - Batalha dos vegetais", com aquele inventor engraçado e seu cachorro esperto, ou "A Fuga das Galinhas", com aquelas galinhas super organizadas? E que tal "Coraline e o Mundo Secreto", com aquela menina curiosa que encontra uma porta mágica?
- Pois bem, todos esses filmes incríveis que parecem ter magia foram feitos usando uma técnica muito legal chamada **stop motion**!
- O stop motion é uma forma super criativa de contar histórias e dar vida a personagens de um jeito único e especial. Querem saber como essa mágica acontece de pertinho? Então, preparem-se, porque vamos entrar no mundo fascinante da animação!

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?



1º MOMENTO (25MIN)

Mostre aos alunos(as) um taumatrópio (um brinquedo simples com duas imagens que, ao girar, criam a ilusão de uma só) e um flipbook (um bloquinho de papel com desenhos que, ao serem folheados rapidamente, formam um movimento).

<https://www.canva.com/design/DAGs4flpMY0/xl0mMX8NO9HduTthnjsMqw/edit>

- Divida a turma em duplas. Cada dupla receberá papel e lápis para criar seu próprio taumatrópio. Incentive-os a desenhar um movimento simples, como uma bola quicando ou uma flor abrindo. Essa é a primeira experiência com a sequência de imagens.



2º MOMENTO: PLANEJANDO SUA ANIMAÇÃO (STORYBOARD)

O objetivo desta etapa é criar o "mapa" do seu vídeo. Como o stop motion é feito foto a foto, saber exatamente o que capturar poupa tempo e evita erros.

O que deve constar em cada quadro? Para cada cena desenhada, você deve detalhar três pontos principais:

- O Visual: Um esboço rápido da ação (não precisa ser um desenho perfeito, mas deve ser compreensível).
- O Movimento: Setas indicando para onde o personagem ou objeto vai se mover.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

- Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.
 - Reúna a turma e peça para que mostrem seus taumatrópios.
 - Discuta: "O que aconteceu quando a gente virou as páginas rápido? O nosso desenho se moveu! Isso é o segredo do Cinema: Várias fotos tiradas de uma cena, em sequência e quando passamos rápido, temos a ilusão do movimento.
 - Explique que essa sequência de imagens é a base de toda animação.
 - Dialoguem sobre o storyboard: Como pensaram a história, como estão imaginando a gravação das cenas, na próxima aula.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

- Relação das ideias do grupo com o tema proposto;
- Trabalho em grupo;
- Participação.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (05 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- **Observação direta:** Observe a compreensão dos(as) alunos(as) sobre a relação entre as imagens sequenciais e o movimento.
- **Produção dos alunos:** Analise se o taumatrópio foi criado com uma sequência lógica, que produza a ilusão de movimento e se o storyboard cumpre seu objetivo de direcionar a gravação da animação.

AULA 2

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes
- Assista com a turma um vídeo curto e divertido de stop motion feito com bonecos LEGO ou massinha.
- Relembrar com os grupos o que é Stop Motion, as propostas da aula anterior, os temas e materiais com que cada grupo deverá trabalhar.
- Como produzir um filme, dando “vida” a bonequinhos que parecem se mexer sozinhos?
- Retome o Storyboard produzido na aula anterior e analise com a turma como será a gravação: Cena inicial. materiais, entre outros.

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?
 - 1.Utilizando câmeras/tablets/Chromebooks e softwares apropriados para Stop Motion, cada grupo irá montar sua cena de acordo com as anotações/desenhos feitos na aula anterior.
 - 2.Apresente o tablet ou Chromebook e um aplicativo simples de *stop motion* (como o Stop Motion Studio, que é intuitivo). Explique que esse é um dos “truques” do mágico.
 - 3.Agora é com vocês! Vamos criar nossa própria história com o LEGO e os recortes, e dar vida a ela com o *stop motion*!”

Divida a turma em pequenos grupos. Peça para cada grupo pensar em uma história simples para contar com seus bonecos LEGO ou recortes. A história deve ter um começo, um meio e um fim.

Incentive-os a desenhar a história em um rascunho de quadrinhos (Roteiro/Storyboard).

Com o plano em mãos, os grupos usam o tablet para começar a fotografar sua história, passo a passo, como aprenderam na aula anterior. Circule pela sala, guiando e incentivando a resolução de problemas quando algo não der certo.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

- Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.
- Checar com cada grupo o andamento das cenas, dando auxílio e direcionamento para a ligação com o tema, ajudando em quaisquer problemas com o software.
- Quando os grupos finalizarem suas animações, projete-as para a turma toda. Peça que cada grupo conte a história que criou e explique um desafio que enfrentaram (um boneco que caiu, a luz que mudou) e como o resolveram.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

- Relação da cena feita pelo grupo com o tema proposto;
- Trabalho em grupo;
- Participação.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)

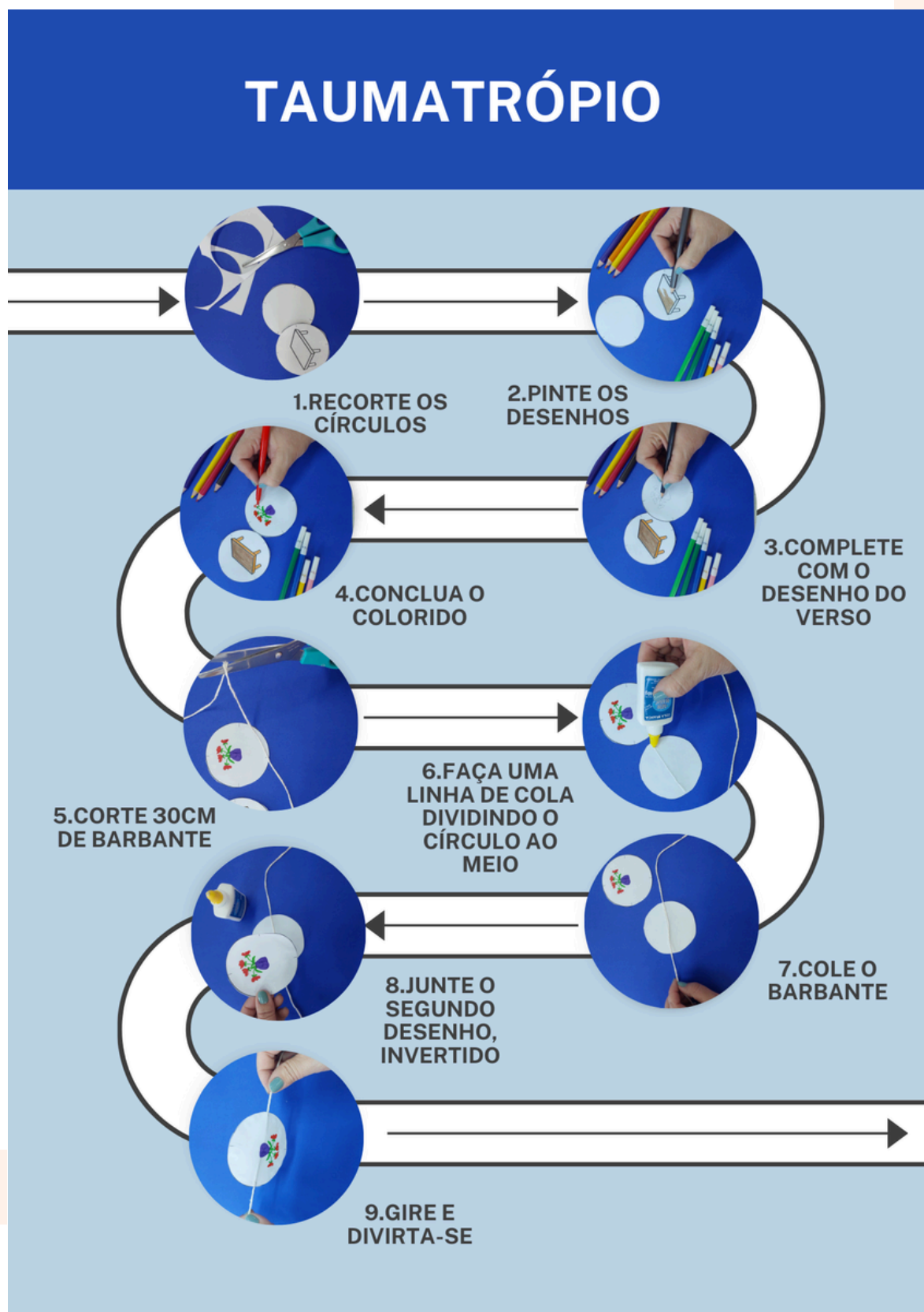


AUTOAVALIAÇÃO

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- **Produção dos alunos:** O vídeo em stop motion é o principal produto da avaliação. Verifique se ele apresenta uma narrativa sequencial e se o conceito de movimento gradual foi aplicado.
- **Autoavaliação e observação direta:** Observe a colaboração entre os membros do grupo e a capacidade de eles descreverem a própria produção, o processo de criação e os desafios enfrentados.

1. PASSO A PASSO: TAUMATRÓPIO



1. LINK (QR CODE)

COMO FAZER UM VÍDEO EM STOP MOTION

[COMO FAZER UM FILME EM STOP MOTION - VIDEO.MP4](#)



SEQUÊNCIA 16 - 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Desenvolver a capacidade de planejamento, criação e comunicação oral, incentivando os estudantes a utilizarem ferramentas digitais para produzir um áudio com foco na organização de ideias e na clareza da mensagem.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

(EF03C008) Expressar-se em formato digital com o uso de áudio.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- **EF12LP18:** Planejar, com a ajuda do professor, a produção de textos que serão lidos ou apresentados oralmente.
- **EF15LP02:** Ajustar a fala (intensidade, altura, ritmo, articulação) e a entonação, ao produzir um texto falado, de acordo com as condições de produção e com os objetivos do falante.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

- Produção colaborativa

Materiais Utilizados:

- Tablets/Chromebooks;
- Microfone;
- Fones de ouvido;
- Gravadores.
- Itens para experimento



AULA 1

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes.
- Introduzir para a turma o uso de onomatopéias em filmes de animação.
- Relembrar as cenas feitas na Sequência 15 e propor a adição de áudio.

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- * Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?
- Em grupos, a turma deve analisar suas criações anteriores e discutir onde e quais tipos de áudios poderiam ser adicionados de acordo com o tema. Com o uso de gravadores de áudio e microfones, cada integrante do grupo deve gravar pelo menos um som para compor os áudios da cena.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

- Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.
- Analisar o andamento de cada grupo, como foram pensados os sons e auxiliar com quaisquer dificuldades em relação à gravação e captação de áudio.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- Relação dos áudios com o tema;
- **Trabalho em grupo:** Participação e envolvimento
- **Produção:** Os áudios produzidos contribuem para o entendimento do vídeo?

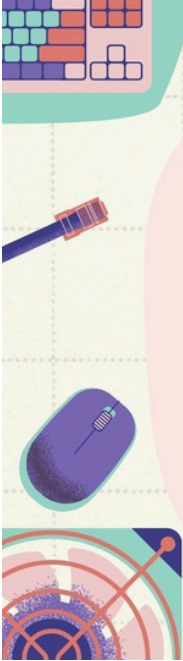
O QUE USAR PARA EFEITOS SONOROS?

A **sonorização de vídeos** em stop motion é uma atividade fantástica para trabalhar a criatividade e a percepção sonora.

A seguir estão alguns **objetos simples** que as crianças podem usar para criar efeitos sonoros:



- **Sacos de papel (de pão):** Para o barulho de uma fogueira, folhas de árvores se movendo com o vento, ou um material amassando.
- **Potes de vidro vazios:** Para o som de metal, sinos, ou até mesmo um som de "clique" de máquina.
- **Tinta guache ou água:** Para o som de algo escorrendo ou de um rio.
- **Potes com sementes ou grãos:** Para o som de chuva, de um chocalho, ou de areia.
- **Utensílios de cozinha:** Tampas, panelas, talheres, potes.



- **Chaveiro com chaves:** Para simular o som de uma chave abrindo uma porta ou de um cofre.
- **Bolha plástica (plástico bolha):** Para recriar o som de fogo, de um animal mastigando algo crocante, ou de um material quebrando.
- **Potes de plástico vazios:** Para o som de passos em escadas de madeira ou o som de um boneco subindo ou descendo.
- **Bandinha:** Instrumentos para criação de trilha sonora diversa



SEQUÊNCIA 17 - 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Reconhecer confiabilidade de informação (básico)

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

EF04C008 (introdução) – Confiabilidade da informação

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- **(EF01LP20)** Identificar e recontar o enredo de narrativas lidas ou assistidas, organizando os eventos em ordem cronológica.
- **(EF15LP01)** Identificar a função social de textos que circulam em diferentes campos da vida social, como os jornalísticos, publicitários, culturais e literários.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

- Conversa guiada

Materiais Utilizados:

- Chromebooks;
- Tablets;
- Massa de modelar;
- Materiais de desenho;
- Imagens impressas diversas (reais/fictícias).



AULA 1

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes.

Introdução – Aquecimento Oral (10 min)

- Comece a roda de conversa perguntando às crianças: "Vocês já viram uma foto na internet que parecia mágica? Ou uma imagem tão incrível que parecia ter saído de um filme?".
- Mostre duas imagens: uma real (ex: uma foto de uma paisagem natural impressionante, como a Chapada Diamantina, na Bahia) e uma fictícia (ex: a imagem de um dragão voando sobre uma cidade, criada por computador).
- Pergunte: "Qual dessas imagens é de verdade? Como vocês sabem?". Aceite todas as respostas e incentive a discussão. Explique que hoje eles serão "detetives da verdade" e aprenderão a descobrir se uma imagem é real ou imaginária.

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?



EXPLORAÇÃO/EXPERIMENTAÇÃO

- **Organização:** Divida a turma em duplas e entregue um Chromebook ou tablet para cada uma.
- **Atividade:** Peça que as duplas usem os dispositivos para buscar imagens sobre um tema comum (ex: a vida marinha, o espaço, a natureza).
- **Enfatizar:**
 - "O que a gente sente?": Peça que eles busquem por imagens que causem surpresa.
 - "O que a gente vê de estranho?": Incentive-os a procurar por elementos que não pareçam pertencer à realidade.
 - "O que é o 'fato' e o que é a 'ficção?": Peça que tentem diferenciar as fotos de animais reais das de seres de contos de fadas, por exemplo.
 - **Discuta a origem:** Pergunte a eles: "Essa foto foi tirada por um fotógrafo ou foi feita para um filme ou desenho?".



CRIAÇÃO

- **Tarefa:** Peça para cada dupla escolher duas imagens que encontrou – uma que eles consideram real (fato) e outra que consideram imaginária (ficção).
- **Produção:**
 - Com massinha de modelar, desafie as duplas a criarem uma cena inspirada na imagem fictícia.
 - Com papel e canetinhas, peça para desenharem um quadro ao lado de sua criação com blocos. Nesse quadro, eles devem desenhar algo que represente a imagem real.
- **Objetivo:** A atividade com os blocos e o desenho ajuda a consolidar a diferença entre o que é construído pela imaginação e o que representa algo do mundo real.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

- Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.
- **Fechamento e Reflexão:**
 - Reúna a turma e convide algumas duplas para apresentar suas construções e desenhos.
 - Peça que expliquem por que escolheram a imagem real e a imaginária.
 - Sintetize a aprendizagem: "Hoje, nossos olhos de detetives nos ajudaram a ver que nem toda imagem é um fato real. Algumas são ficção, feitas para nos divertir ou para contar uma história. E a gente pode saber a diferença prestando atenção nos detalhes!".

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



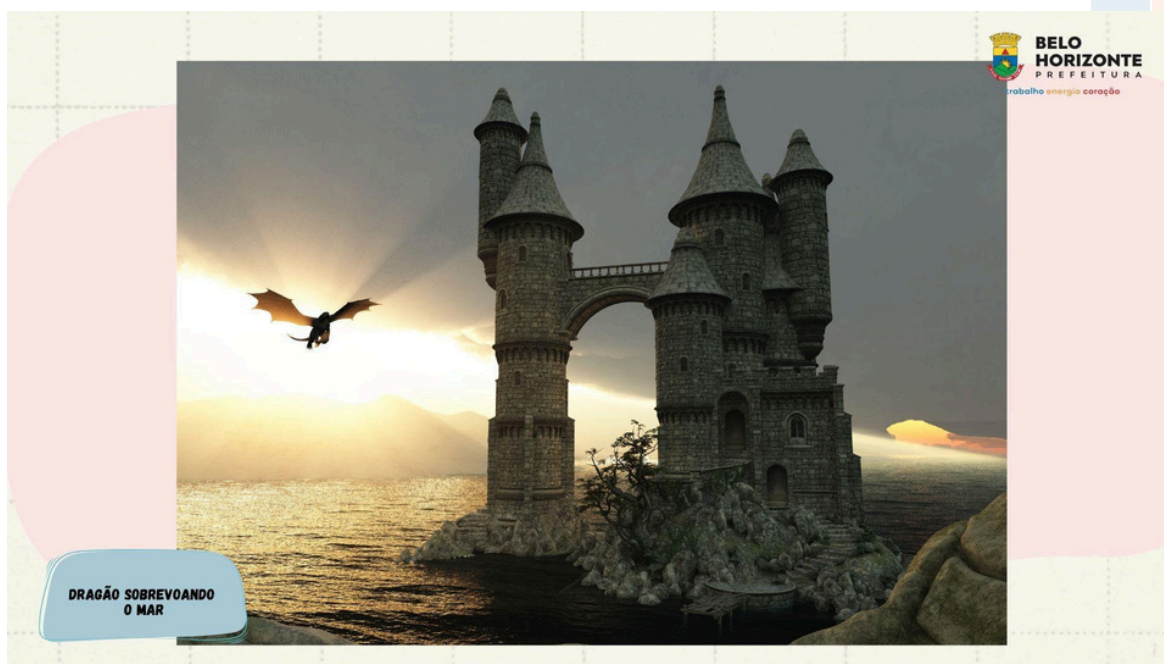
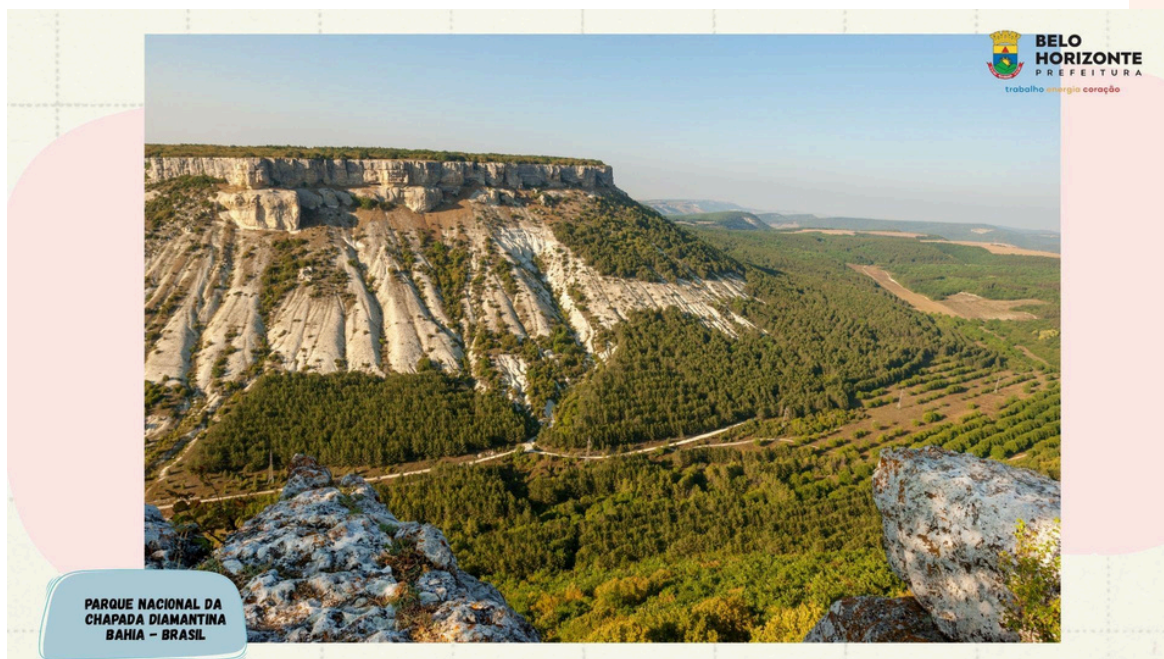
AUTOAVALIAÇÃO

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- **Observação direta:** Observe a participação dos alunos na discussão, o uso dos dispositivos e o trabalho em equipe.
- **Compreensão:** Avalie se as duplas conseguem identificar e argumentar sobre a diferença entre as imagens reais e as fictícias.
- **Aplicação:** Verifique se o uso dos blocos (ficção) e do desenho (fato) reflete a compreensão do conceito

ANEXO

IMAGEM REAL



SEQUÊNCIA 18 - 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Incentivar os alunos à montagem de gráficos baseada em informações do dia a dia na sala de aula, utilizando e desenvolvendo lógica matemática com apoio de ferramentas digitais e material maker.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

EF15C001: Representar dados

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- **EF01MA23:** Ler dados expressos em tabelas e em gráficos de colunas simples para comparar as variáveis em questão.
- **EF01MA04:** Contar a quantidade de objetos de coleções até 100, usando a estratégia de agrupamentos de 10 em 10, registrando o resultado por meio de representação do sistema de numeração decimal (gráfica, simbólica e verbal), em diferentes contextos.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

- Oficina maker

Materiais Utilizados:

- Chromebooks
- Blocos de montar (LEGO, blocos de encaixe)
- Papel colorido, cartolinas, canetinhas



AULA 1

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes.

Introdução – Aquecimento Oral (10 min)

- (Início da aula) Inicie uma conversa com a turma, perguntando: "Quem aqui gosta de assistir a filmes de animação? Qual é o seu filme favorito?". Deixe que as crianças falem livremente sobre seus filmes e personagens preferidos.
- Anote o nome dos filmes mais mencionados em um quadro ou cartolina.
- (Conexão com a aula): Explique que hoje eles serão "matemáticos de cinema" e vão descobrir, juntos, qual é o filme mais popular da turma usando um tablet e blocos de montar. Diga que eles vão transformar o que gostam (o filme) em números para entender melhor.

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?



EXPLORAÇÃO/EXPERIMENTAÇÃO (20 MINUTOS)

- **Organização** - Divida a turma em grupos pequenos (3-4 alunos). Distribua os blocos de montar e um tablet para cada grupo.
- **Atividade** - Peça para que cada criança do grupo escolha um dos filmes anotados no quadro e construa, com os blocos, uma pequena representação do seu personagem ou do filme. Por exemplo, podem fazer um boneco simples que lembre o personagem ou uma casinha que represente a história.
- **Contagem no tablet** - Após a construção, cada grupo vai usar o tablet para contar e registrar suas escolhas.
 - Abra um aplicativo simples de anotações ou uma planilha no tablet.
 - Peça que cada grupo conte quantos blocos usaram para a construção do personagem. Incentive-os a agrupar de 10 em 10 para facilitar. Exemplo: "Usamos 12 blocos, então é 1 grupo de 10 e mais 2 blocos!".
- **Ênfase** - Enquanto eles contam, circule entre os grupos, reforçando o conceito de agrupamento: "Olha só, vocês têm um montinho de 10 blocos e mais alguns soltos. Quantos blocos vocês têm no total?". Isso fortalece a habilidade de contagem e registro decimal.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

- Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.

Criação (10 min)

- **Criação do Gráfico** - Com os dados de cada grupo, inicie a construção do gráfico final em uma cartolina grande no centro da sala.
 - No chão ou em uma mesa grande, crie uma linha horizontal com os nomes dos filmes anotados.
 - Convide cada grupo a colocar seus blocos de montar abaixo do nome do filme que escolheram. Os blocos de cada filme devem formar uma coluna.
 - As colunas de blocos se tornarão o nosso gráfico. Peça para as crianças observarem qual coluna está mais alta. Isso indica qual filme foi o mais votado.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO

- **SÍNTESE** - REÚNA A TURMA NOVAMENTE AO REDOR DO GRÁFICO.
- **AVALIAÇÃO ORAL** - PERGUNTE: "QUAL FILME FOI O MAIS VOTADO? E O MENOS VOTADO?".
- **CONCLUSÃO** - EXPLIQUE QUE ELES USARAM OS NÚMEROS E OS BLOCOS (UMA FORMA DE INFORMAÇÃO VISUAL) PARA DESCOBRIR UM FATO SOBRE A TURMA. ISSO DEMONSTRA COMO A MATEMÁTICA E OS DADOS NOS AJUDAM A ENTENDER AS COISAS.

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- **Participação e Comunicação:** Observe o engajamento das crianças na discussão inicial e na construção.
- **Habilidade Matemática (EF01MA04):** Verifique se conseguem contar e agrupar os blocos corretamente.
- **Habilidade de Codificação (EF01CO04):** Avalie se as crianças conseguem relacionar a quantidade de votos (informação) com a altura das colunas de blocos (representação visual).

SEQUÊNCIA 19 - 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 3

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Promover um aprendizado ativo, significativo e multidisciplinar, através de síntese escrita e pictórica sobre os temas abordados ao longo do semestre na Sala CLIC de Tecnologia.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

- Todas habilidades trabalhadas

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- (EF01LP01): Ler, no contexto de textos de gêneros variados, palavras e frases.
- (EF01LP16): Escrever, por meio de desenhos, símbolos ou palavras, o nome de objetos, pessoas, lugares e fatos da vida.
- (EF01LP20): Construir o significado de verbetes de enciclopédia, com auxílio do professor.
- (EF01MA01): Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas.
- (EF01MA11): Descrever a localização de objetos no espaço em relação a seu próprio corpo e a outros objetos.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

- Coavaliação
- Chromebooks
- Pasta de papel-cartão ou cartolina
- Papel sulfite (branco ou colorido)
- Tesoura (sem ponta)
- Cola bastão ou líquida
- Lápis de cor, canetinhas e giz de cera
- Canetas hidrográficas ou marcadores coloridos
- Régua
- Adesivos e fitas adesivas decorativas
- Entre outros



AULA 1

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes.
- **Aula 1:** O que é um lapbook e como ele nos ajuda a organizar ideias?
- **Narrativa:** "Imaginem que vocês são detetives digitais e precisam organizar as pistas que encontraram sobre o mundo da tecnologia. Como vocês fariam para que todas as pistas ficassem em um só lugar, de um jeito divertido e fácil de entender?"
- Apresentação do lapbook: Mostre um lapbook pronto (de outro tema) e explique que ele é uma ferramenta para ser um "superdetetive" das ideias. Anuncie que eles criarão um sobre "Conhecimentos Digitais".

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?

Exploração: Entregue a cada aluno um esqueleto de lapbook (a pasta de papel-cartão dobrada) e materiais básicos (papel, lápis, cola).

Atividade: Peça para os alunos decorarem a capa com o título "Meu Mundo Digital" e seus nomes. Em seguida, oriente-os a criar o primeiro "frame" do lapbook:

- Frame de dobras com a linha do tempo: "História do Computador". Faça uma leitura coletiva e oriente-os para fazer as ilustrações.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

- Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.
- **Discussão:** Conecte o que eles fizeram com a ideia de organização. "Cada desenho que vocês fizeram é uma 'pista'. O lapbook ajuda a gente a colocar essas pistas em ordem."

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (05 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- **Estratégia:** Observação direta da participação e do manuseio dos materiais.
- **Produção:** Verifique se a capa e o primeiro frame estão completos, com todas as ilustrações.
- **Autoavaliação:** Peça para cada aluno levantar a mão se gostou da ideia de ser um "detetive digital".

AULA 2

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes.
- Narrativa: "No mundo digital, existem regras, como em qualquer jogo. Se a gente não segue, podemos nos machucar ou magoar outras pessoas. Qual a regra mais importante que devemos lembrar para usar a internet com segurança?"
- Discussão: Abra uma roda de conversa sobre o tema, aceitando todas as respostas (pedir ajuda, não falar com estranhos, etc.).

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?
- **Atividade:** Oriente os alunos a criar os próximos elementos do lapbook:
 - Um **disco informativo**, com dicas de segurança na internet;
 - **Mascote** Cliquinho;
 - **Fichas** informativas componentes do computador;
 - Figurinhas **HARDWARE x SOFTWARE**
- Distribua as folhas com as informações (uma por vez) e oriente as montagens.
- Faça a leitura coletiva das dicas, pinte o mascote Clic "CLIQUINHO", para ilustrar o lapbook e faça a montagem das fichas informativas e figurinhas.
- **Organização:** Peça para eles colarem o disco na parte interna central do lapbook, próximo ao Cliquinho e escolha o melhor local para os dois outros frames.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

- Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.
- Discussão: Releia as dicas com as crianças. Reforce a importância de cada uma delas.
- Consolidação: Faça um jogo de "verdadeiro ou falso" com as regras, como "É seguro dar seu endereço para alguém que conheceu na internet?"

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- **Estratégia:** Observação direta do entendimento do conceito de segurança digital.
- **Produção:** Confeção dos elementos informativos do lapbook.
- **Autoavaliação:** "Olhem para seu lapbook. Vocês acham que ele está trazendo informações claras o suficiente para explicar a um amigo o que vocês já aprenderam sobre computação?"

AULA 3

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes.
- Narrativa: "Agora que vocês já são especialistas em conhecimentos digitais, como vamos mostrar para nossos pais e familiares tudo o que aprendemos e organizamos em nossos lapbooks?"
- Desafio: Apresente a ideia da exposição. O objetivo não é só mostrar, mas ensinar o que eles sabem.

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?
- **Atividade:** Oriente os alunos a criar os próximos elementos do lapbook:
 - Um mini-livro sanfonado, com conceito e exemplo de ALGORITMO;
 - Frame "Vale a pena postar";
 - Frame "Pesquisa Google"
- Distribua as folhas com as informações (uma por vez) e oriente as montagens.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

- Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.
- **Discussão:** Como está a montagem do Lapbook? Ele trás as informações de forma clara e organizada?

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- **Estratégia:** Observação direta do entendimento dos processos de montagem do Lapbook.
- **Produção:** Confecção dos elementos informativos do lapbook.
- **Autoavaliação:** "Olhem para seu lapbook. Vocês acham que ele está trazendo informações claras o suficiente para explicar a um amigo o que vocês já aprenderam sobre computação?"

ANEXOS

Montagem Lapbook

Passo a passo



01 IMPRIMA E RECORTE OS FRAMES

Imprima o arquivo com os frames que serão utilizados na montagem do lapbook. .



03 SUPORTE PARA MONTAGEM

Separe uma folha A3 e uma A2 coloridas. Pode ser cartolina ou papel colorset.



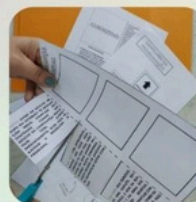
05 COMPLEMENTO

Cole a folha A2 no meio, fazendo uma aba. Após a montagem essa aba ficará dobrada para cima.



07 ORGANIZANDO FRAMES

Distribua os "frames" pelo lapbook de maneira que as informações fiquem organizadas e de fácil manipulação. Incentive as crianças a personalizar os registros, fazendo desenhos e coloridos. Os frames são sugestões. Cada turma pode escolher e/ou modificar as informações que deseja colocar em seu lapbook, seguindo a temática proposta.



02 RECORTE OS FRAMES

Recorte como indicado e reserve.



04 DOBRAS

Dobre as laterais da folha A3 em sentido ao centro da folha.



06 CAPA

Cole o título na dobra externa do seu lapbook.



08 REGISTRO FINAL



Mais informações

Para mais informações sobre a montagem do Lapbook, acesse o QRcode ao lado.

MATERIAIS EM PDF PARA REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE.
IMPRIMA OS ARQUIVOS SEGUINTE E SIGA AS ORIENTAÇÕES DE MONTAGEM.



L
A
P
B
O
O
K

NOME: _____

TURMA: _____

PROF(A): _____

M
E
U
M
U
N
D
O
D
I
G
I
T
A
L

[MATRIZES LAPBOOK](https://www.canva.com/design/DAGZJREODI8/PE2Z4FBWPSZXK7G1J9HY1A/EDIT?UTM_CONTENT=DAGZJREODI8&UTM_CAMPAIGN=DESIGNSHARE&UTM_MEDIUM=LINK2&UTM_SOURCE=SHAREBUTTON)

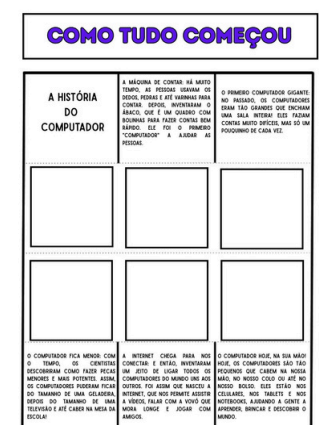
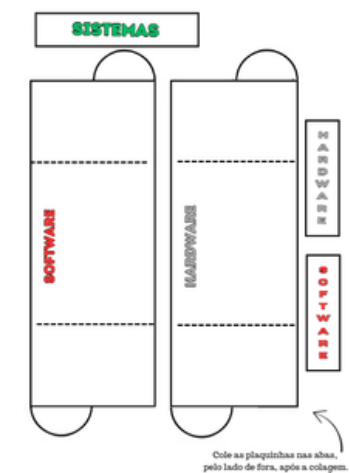
[HTTPS://WWW.CANVA.COM/DESIGN/DAGZJREODI8/PE2Z4FBWPSZXK7G1J9HY1A/EDIT?
UTM_CONTENT=DAGZJREODI8&UTM_CAMPAIGN=DESIGNSHARE&UTM_MEDIUM=LINK2&UTM_SOURCE=SHAREB
UTTON](https://www.canva.com/design/DAGZJREODI8/PE2Z4FBWPSZXK7G1J9HY1A/EDIT?UTM_CONTENT=DAGZJREODI8&UTM_CAMPAIGN=DESIGNSHARE&UTM_MEDIUM=LINK2&UTM_SOURCE=SHAREBUTTON)

MODELOS PARA VISUALIZAÇÃO. PARA IMPRESSÃO EM A4 USE O ARQUIVO NO LINK ACIMA.

LAPBOOK

NOME: _____
 TURMA: _____
 PROF(A): _____

MEU MUNDO DIGITAL



SEQUÊNCIA 20 - 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Promover a compreensão e a valorização da cultura digital, permitindo que os alunos demonstrem de forma lúdica e prática as habilidades de pensamento computacional, uso ético da tecnologia e resolução de problemas, através de produções concretas e acessíveis para suas famílias.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

Todas habilidades trabalhadas

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- (EF15LP09) Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, fluidez e entonação.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

- Feira Maker

Materiais Utilizados:

- Materiais utilizados ao longo do ano.



AULA 1

SITUAÇÃO-PROBLEMA | MOTIVAÇÃO INICIAL | NARRATIVA (10 MIN.)

- Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos estudantes.
- **Narrativa:** "Agora que vocês já são especialistas em conhecimentos digitais, como vamos mostrar para nossos pais e familiares tudo o que aprendemos e organizamos em nossos lapbooks?"
- **Desafio:** Apresente a ideia da exposição. O objetivo não é só mostrar, mas ensinar o que eles sabem

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Atividades em que os estudantes exploram o conteúdo.
- * Considerar, por exemplo: qual protótipo físico ou digital será criado para resolução do problema?

Separação dos materiais para a exposição:

- Leitura dos lapbook, conferindo se todas as abas estão no lugar correto e se eles estão aptos para manipulação.
- Planejar como será o espaço utilizado para a exposição e quais materiais serão necessários.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

- Momento em que o professor apoia os estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados

Preparação para a exposição:

- Montagem dos "postos de exposição": Ajude os alunos a organizar as mesas da sala de aula, de forma que cada um tenha um espaço para o seu lapbook.
- Treino da apresentação: Em duplas, peça para que cada criança explique o seu lapbook para o colega, treinando o que irá falar para a família.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (10 MINUTOS)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- **Observação direta:** Observe a postura e a desenvoltura dos alunos ao explicar o material.
- **Produção:** A qualidade final do lapbook, demonstrando a organização e o entendimento do conteúdo.
- **Autoavaliação e Avaliação pelos pais:** No final, peça para as famílias darem um feedback sobre a Feira Maker