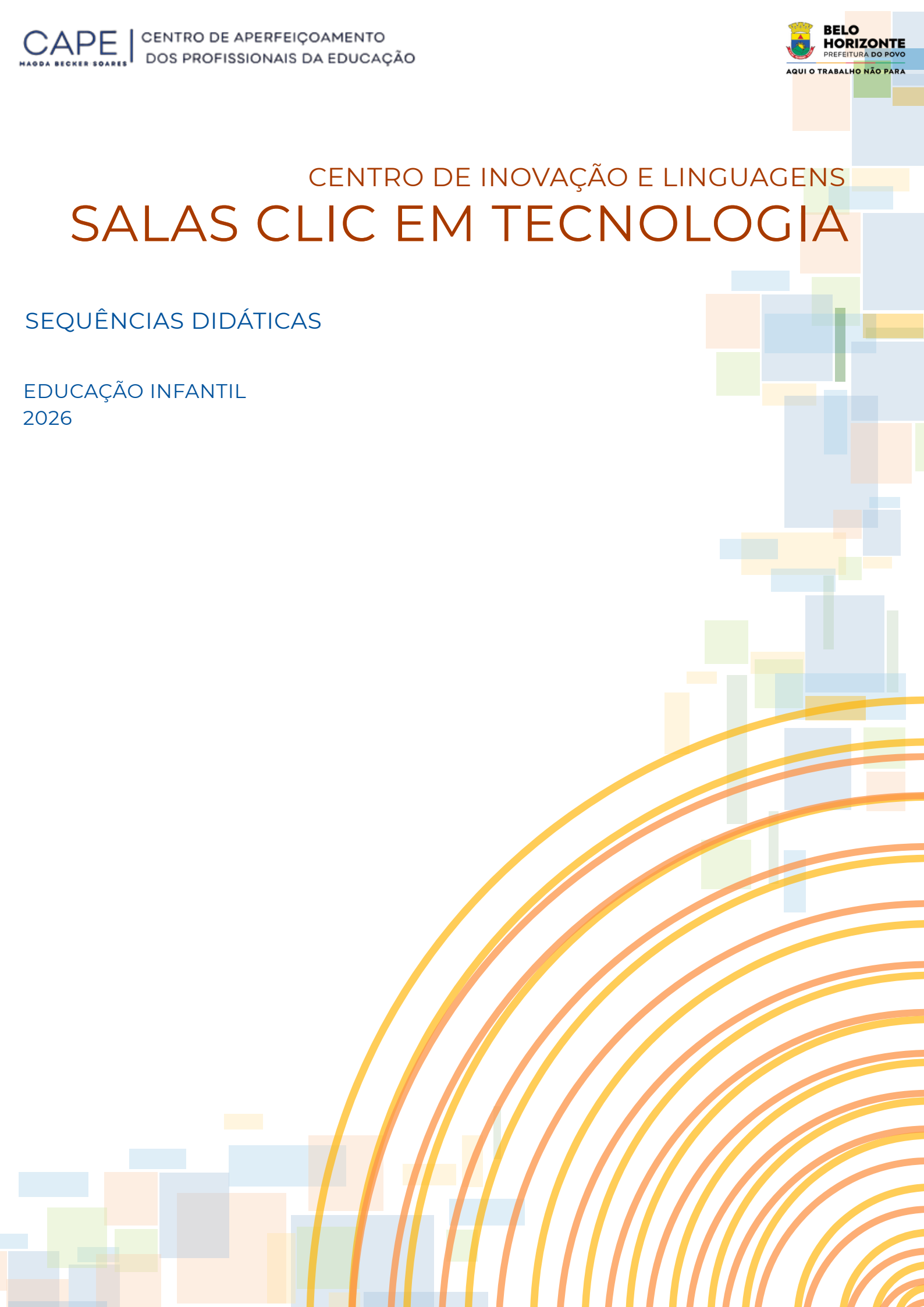


CENTRO DE INOVAÇÃO E LINGUAGENS SALAS CLIC EM TECNOLOGIA

SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

EDUCAÇÃO INFANTIL
2026



SEQUÊNCIA 1 -EDUCAÇÃO INFANTIL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Esta proposta visa desenvolver o pensamento computacional das crianças por meio da execução de algoritmos desplugados, ao mesmo tempo em que estimula a linguagem oral, a compreensão de sequência lógica e a escuta ativa, utilizando histórias e comandos como estratégias de aprendizagem.

Além disso, busca-se promover o trabalho em equipe e a resolução de problemas simples, incentivando o raciocínio coletivo e a comunicação entre os pares.

De forma integrada à matemática, a proposta também tem como objetivo desenvolver o pensamento lógico-matemático, explorando a contagem oral, a comparação de quantidades e a orientação espacial, por meio de atividades práticas que envolvam sequência, ordem e deslocamento no espaço.

Com isso, espera-se que as crianças possam aplicar comandos (algoritmos) para solucionar desafios de movimentação, articulando linguagem, lógica e colaboração em contextos lúdicos e significativos.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

EI03C003 – Experimentar a execução de algoritmos, por meio de instruções e comandos simples.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

EI03ET01 – Identificar e utilizar noções de posição e de orientação (em cima, embaixo, frente, atrás, ao lado etc.).

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

- Contação de história com base em sequência lógica.
- Atividade lúdica desplugada de "comandos" (tipo "robô humano")
- Organização por duplas ou pequenos grupos.
- Recrear um percurso no chão com obstáculos e desafios, promovendo a criatividade, o raciocínio e o trabalho em equipe.
- Mediação ativa do professor, incentivando o raciocínio e o uso da linguagem.
- Criar um percurso no chão quadriculado.
- Cartões de comando com números e direções (ex: "Ande 2 casas para frente").
- Figuras geométricas ou números como obstáculos ou recompensas.
- Personagens/bonecos.
- Dado com numerais.
- Setas coloridas para marcar o caminho.



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

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.

HISTÓRIA: "O ROBOZINHO QUE QUERIA CHEGAR AO CASTELO"

- Apresentar a história de um robô perdido que precisa chegar até o castelo.
- O robô só consegue andar se receber comandos de movimento (um de cada vez).
- Peça ajuda das crianças para criar o caminho até o castelo.
- Mostre o tapete no chão e os cartões com comandos (andar, virar, etc.).



"COMO PODEMOS AJUDAR O ROBÔ A
ENCONTRAR O CASTELO SEM SE PERDER?"

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: "COMANDANDO O ROBÔ" (DESPLUGADO)

- Separe as crianças em grupos de 3 (um "robô", um "programador", e um "narrador").
- O programador escolhe e organiza cartões de comando (ex: andar 2 passos, virar à direita, etc.).
- O robô executa as ações no tapete seguindo a ordem dada.
- O narrador conta a história conforme o robô avança ("O robô virou à esquerda e encontrou uma pedra!").
- Os papéis se revezam para todos participarem.
- Objetivo: Levar o robô até o castelo com o menor número de erros e praticando a oralidade com os colegas.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MINUTOS)

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

COMO VOCÊS
AJUDARAM O ROBÔ?

O QUE ACONTECEU
QUANDO SEGUIMOS
OS COMANDOS
CERTINHOS?

- Mostre novamente os cartões e monte com eles uma sequência lógica de comandos no quadro.
- Relacione com início, meio e fim da história.

CONCEITOS CONSOLIDADOS:

- Ordem e sequência de ações = algoritmo.
- Importância de ouvir com atenção e falar com clareza

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

Avaliação da aprendizagem (10 minutos)



Observação Direta



Produções dos Alunos (Textos, Respostas, Apresentações)



Autoavaliação Lúdica

AVALIAÇÃO FORMATIVA

A avaliação será realizada de forma qualitativa e contínua, observando o envolvimento das crianças durante toda a atividade. Serão utilizadas as seguintes estratégias:

- Observação direta: o educador acompanhará o engajamento, a escuta ativa, a participação nas interações e a execução dos comandos propostos na atividade, atentando-se à autonomia e ao interesse demonstrado ao resolver os desafios.
- Produções orais: será considerada a clareza na comunicação, tanto ao narrar as histórias quanto ao explicar os comandos utilizados, identificando o uso da linguagem oral com intencionalidade.
- Autoavaliação lúdica: ao final da atividade, será promovido um momento de escuta em que as crianças poderão expressar suas percepções, com perguntas como:
 - "O que foi mais divertido?",
 - "Você ajudou o robô? Como?",
 - "O que você aprendeu hoje brincando?"

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:

- Capacidade de seguir e montar sequências de ações (comandos).
- Uso da linguagem oral de forma significativa, coerente com o contexto da atividade.
- Interação positiva com os colegas, demonstrando colaboração, respeito e escuta mútua durante a realização das tarefas.

AVALIAÇÃO FORMATIVA

Autoavaliação Lúdica

Momento de conversa e escuta ao final da atividade (oral, em roda): O(a) mediador(a) conduz a autoavaliação com perguntas abertas e acolhedoras, que incentivem a criança a refletir sobre sua participação e aprendizagem, respeitando seu tempo e linguagem.

Sugestões de perguntas para autoavaliação oral:

- Você conseguiu ajudar o robô a chegar até o fim do caminho? Como fez isso?
- Você ouviu bem os comandos dos colegas?
- Você explicou os comandos para os colegas? Como foi?
- Teve alguma parte difícil? O que você fez?
- O que foi mais divertido na brincadeira de hoje?
- Se você pudesse mudar alguma coisa no jogo, o que mudaria?
- Com quem você trabalhou junto? Gostou de trabalhar em grupo? Por quê?

Ficha ilustrada para marcar ou desenhar: (Opcional)

“Hoje eu...” (a criança pode marcar com um X ou desenhar)

- Ajudei o robô a andar
- Usei os comandos certos
- Conteí uma parte da história
- Ouvi meus colegas com atenção
- Me diverti muito
- Ajudei meus colegas

Essa auto avaliação é feita de forma **oral** e **interativa**, pois crianças pequenas ainda estão desenvolvendo habilidades de registro escrito. A ideia é que **se expressem com liberdade**, consolidando o hábito da reflexão e do reconhecimento de suas conquistas.



Utilizando os materiais de suporte

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



1. Prepare-se com antecedência

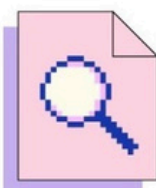
Antes de iniciar a atividade, leia e prepare todos os materiais do anexo. Isso inclui imprimir, recortar ou organizar os itens conforme a orientação.

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 2 -EDUCAÇÃO INFANTIL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Promover o desenvolvimento da oralidade, do vocabulário relacionado às cores e da organização de ações sequenciais por meio de uma brincadeira tradicional adaptada com lógica simples (condicional) e linguagem oral.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

EI03C006 – Compreender e aplicar instruções do tipo **condicional** (se... então...) em atividades lúdicas.

EI03C002 – Expressar etapas de uma tarefa de forma clara e ordenada.

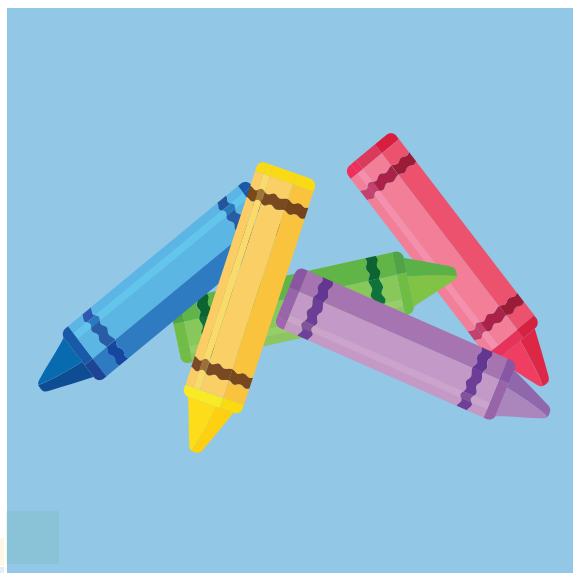
HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- Nomear objetos, cores, formas e elementos do ambiente em diferentes contextos.
- Ampliar o vocabulário por meio de brincadeiras, jogos e atividades orais.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

A criança aprende conceitos de forma lúdica e ativa por meio de desafios em uma amarelinha temática com lógica condicional.

- Tapete ou desenho no chão de **amarelinha com cores** (em vez de números)
- Cartões coloridos (com nome e cor correspondente)
- Caixa com **comandos condicionais**:
Ex: “Se cair na cor azul, então pule 2 vezes.”
“Se cair na cor vermelha, diga o nome de um objeto vermelho.”
- Giz colorido (se for no chão)
- Fichas ou objetos coloridos (para associação)



AULA 1

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

Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade das CRIANÇAS.

1. Preparação do Espaço:

Monte no chão uma amarelinha tradicional, mas substitua os números por **cores** (ex: vermelho, azul, verde, amarelo, rosa, etc.).

1. Explicação das Regras:

O(a) mediador(a) apresenta a regra condicional:

“Se pisar em uma cor, então faz uma ação relacionada a ela.”

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?



EXECUÇÃO COM CARTAS DE DESAFIO:

A criança joga uma pedrinha em uma cor da amarelinha e pula até ela.

Ao pisar na cor, deve retirar uma **carta com condicional** ou seguir uma instrução dada pelo(a) professor(a).

EXEMPLOS:

- “Se cair no amarelo, diga o nome de 2 frutas amarelas.”
- “Se cair no azul, pule como sapo 3 vezes.”
- “Se cair no verde, diga algo da natureza que seja verde.”
- “Se cair no vermelho, desenhe algo com essa cor.”



EXPLORAÇÃO DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL:

Após algumas rodadas, o(a) mediador(a) reforça o uso da estrutura:

“O que fizemos quando caímos em determinada cor? Foi como um comando:

SE cor = azul, ENTÃO pular.”



ETAPAS SEQUENCIAIS (ALGORITMO DA AMARELINHA):

Juntos, registram em um cartaz os **passos da brincadeira** (ordem das ações), construindo um “algoritmo” simples. Ex:

- Passo 1: Jogar a pedrinha
- Passo 2: Pular até a cor
- Passo 3: Seguir o comando da cor
- Passo 4: Voltar

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

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

- Reconhecimento e associação de cores a elementos do cotidiano.
- Compreensão de comandos condicionais ("Se... então...").
- Organização de ações em sequência (noções iniciais de algoritmo).
- Desenvolvimento da escuta ativa e expressão oral.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

Avaliação da aprendizagem (10 minutos)



Observação Direta



Produções dos Alunos (Textos, Respostas, Apresentações)



Autoavaliação Lúdica

AVALIAÇÃO FORMATIVA

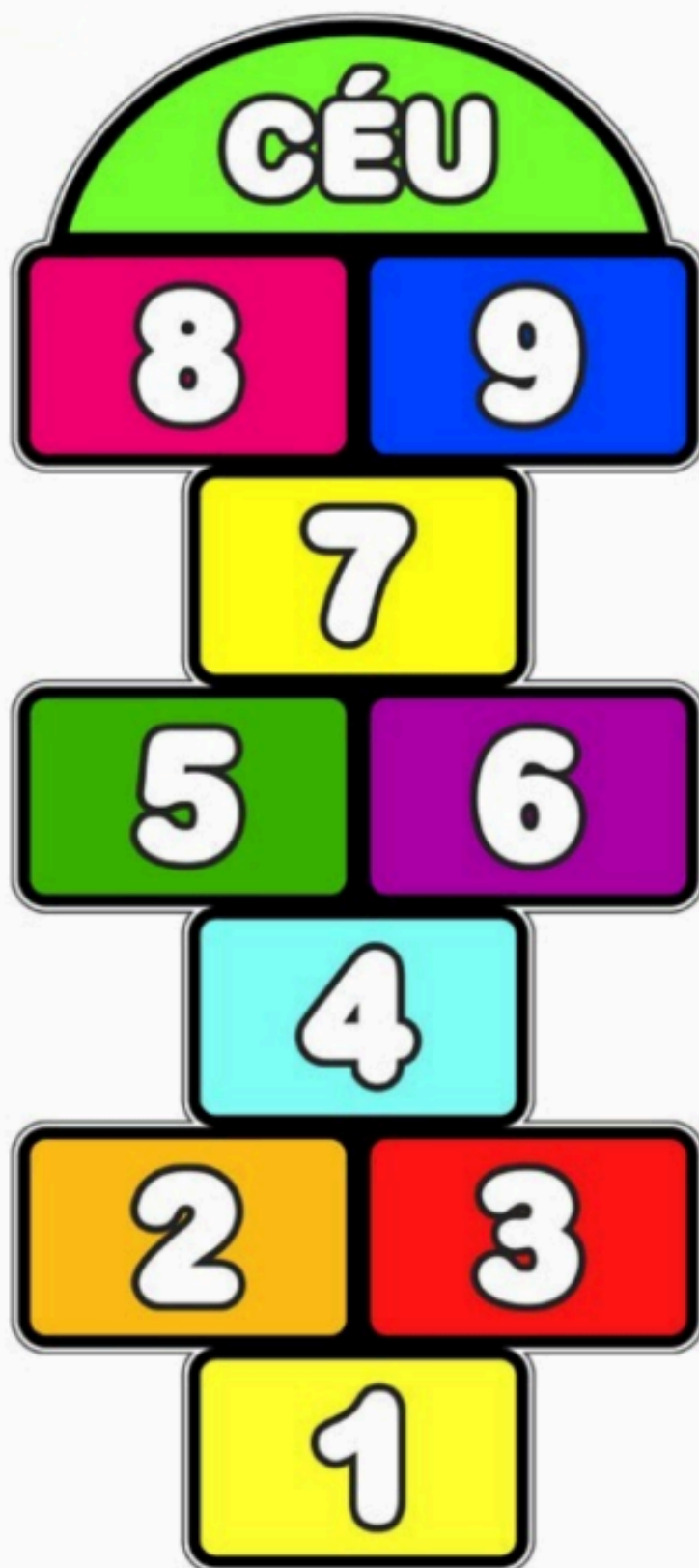
O(a) mediador(a) acompanhará o desempenho individual e coletivo, considerando os seguintes aspectos:

- A **capacidade de reconhecer e nomear cores**, associando-as a elementos do cotidiano (como frutas, objetos ou elementos da natureza).
- A **compreensão e execução de comandos condicionais**, como "Se cair no azul, então...", demonstrando atenção às instruções e relação lógica entre causa e consequência.
- A **organização de ações em sequência**, por meio da participação na reconstrução oral e visual dos passos da brincadeira (algoritmo da amarelinha).
- A **expressão oral e escuta ativa**, observando como a criança se comunica com os colegas, responde aos comandos e participa das conversas reflexivas após a atividade.
- O **desenvolvimento da coordenação motora**, verificado nos saltos, equilíbrio e movimentação corporal ao percorrer a amarelinha.

EXTENSÕES POSSÍVEIS:

- Criar uma versão da amarelinha com formas geométricas;
- Trabalhar rimas das cores (ex: vermelho / coelho);
- Criar em duplas seus próprios comandos condicionais.

Arquivo da sequência de matemática - 03



vermelho

azul

verde

rosa

amarelo

**azul
claro**

ROXO

SEQUÊNCIA 3 -EDUCAÇÃO INFANTIL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Desenvolver a escuta atenta de histórias orais e a capacidade de organizar e expressar, de forma clara e sequencial, as etapas de uma tarefa simples, por meio de uma experiência lúdica e interativa

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

EI03C002 – Expressar etapas de uma tarefa de forma clara e ordenada.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

EI03EF02 – Escutar com atenção histórias e textos orais, manifestando sentimentos, memórias e opiniões.

EF02LP02 – Identificar a ideia central de textos orais e escritos.

EF02LP05 – Produzir textos narrativos com estrutura coerente.

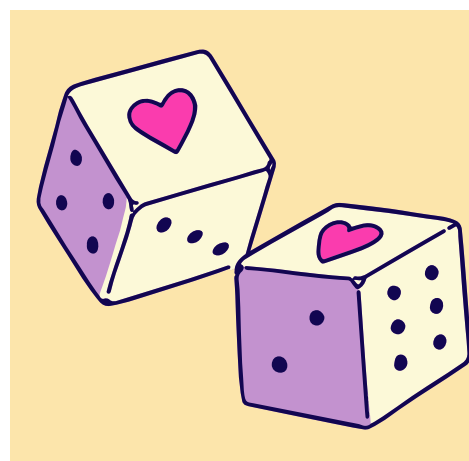
ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

A proposta parte de uma narrativa oral como ponto de partida para uma construção coletiva e prática, envolvendo escuta, expressão oral e organização de ideias.

Aprendizagem Baseada em Projetos + Resolução de Problemas

A criança resolve desafios de forma lúdica após ouvir uma história, aplicando habilidades matemáticas e de pensamento computacional.

- Cartaz ou painel grande
- Cartões ilustrados com cenas da história (ou desenhados pelas crianças)
- Velcro, fita adesiva ou pregadores
- Caixa surpresa com objetos simbólicos da história (um coelhinho de pelúcia ou orelha de coelho, um passarinho, um sapo ou sons dos animais, galhos, folhas ou uma ponte de brinquedo, flores ou cores, uma casinha ou mochilinha).
- Fantoches ou dedoches (opcional)
- Dados grandes de EVA ou caixas
- Tapete/trilha numerada
- Cartas com desafios matemáticos simples
- Tiras com setas (direção e sequência)
- Cartões com símbolos ($>$, $<$, $=$)



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.

Roda de Leitura (Storytelling):

O(a) mediador(a) conta a história "A Jornada do Coelho Curioso", um conto simples com 4 a 5 eventos principais (ex: sai de casa, encontra amigos, resolve um problema, volta para casa). Durante a contação, objetos da história são retirados de uma caixa surpresa, o que ajuda a manter o interesse e a atenção.

Roda de Conversa

As crianças são convidadas a falar sobre o que sentiram, o que acharam mais interessante, se já viveram algo parecido, e quem foi seu personagem favorito.

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?



SEQUÊNCIA DA HISTÓRIA (PENSAMENTO COMPUTACIONAL):

As crianças recebem cartões com cenas (desenhos ou figuras da história). Em grupo, devem **ordenar os cartões**, colando-os no painel com velcro ou fita, **recontando a história na ordem certa**.

Construindo um "Algoritmo da Aventura":

O(a) mediador(a) orienta que as crianças digam, passo a passo, o que o coelho fez:

- Passo 1: Saiu de casa
- Passo 2: Encontrou a borboleta
- Passo 3: Ajudou o passarinho...
- Essa lista é escrita em cartaz com ícones e palavras simples, mostrando que **sequenciar ações é como montar um "algoritmo"**.



EXTENSÃO MAKER (OPCIONAL):

As crianças podem criar um pequeno caminho de papelão com as etapas da história e um bonequinho do coelho para percorrê-lo, reforçando a ideia de passos ordenados.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

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

- Conduz uma roda de conversa breve, fazendo perguntas orientadoras e retomando os principais pontos da aula.
- Utiliza cartazes, quadros ou slides com palavras-chave e imagens da história, dos desafios matemáticos e das sequências de comandos feitas pelos alunos.
- Estimula a verbalização das aprendizagens pelos próprios estudantes.

PERGUNTAS NORTEADORAS PARA SISTEMATIZAÇÃO:

LÍNGUA PORTUGUESA

- Quem se lembra do começo da história do Coelho Curioso?
- Quais foram os lugares por onde ele passou?
- Como podemos recontar essa história com nossas próprias palavras?

COMPUTAÇÃO

- Como fizemos para programar o caminho do coelho?
- O que acontece quando colocamos os comandos na ordem errada?
- Por que pensar passo a passo ajuda a resolver problemas?

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

Avaliação da aprendizagem (10 minutos)



Observação Direta



Produções dos Alunos (Textos, Respostas, Apresentações)



Autoavaliação Lúdica

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- Os alunos desenham o que aprenderam e como se sentiram participando da jornada.
- Permite avaliar o engajamento e a percepção sobre a aprendizagem.

SEQUÊNCIA 4 -EDUCAÇÃO INFANTIL AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Desenvolver a escuta atenta de histórias orais e a capacidade de organizar e expressar, de forma clara e sequencial, as etapas de uma tarefa simples, por meio de uma experiência lúdica e interativa

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

EI03C002 – Expressar etapas de uma tarefa de forma clara e ordenada.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO

Matemática:

EF02MA06 – Resolver problemas com adição e subtração.

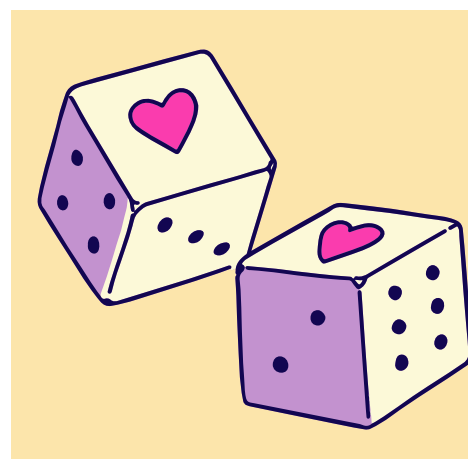
EF02MA07 – Reconhecer e usar padrões e sequências.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

A proposta parte de uma narrativa oral como ponto de partida para uma construção coletiva e prática, envolvendo escuta, expressão oral e organização de ideias.

A criança resolve desafios de forma lúdica após ouvir uma história, aplicando habilidades matemáticas e de pensamento computacional.

- Cartaz ou painel grande
- Cartões ilustrados com cenas da história (ou desenhados pelas crianças)
- Velcro, fita adesiva ou pregadores
- Caixa surpresa com objetos simbólicos da história (um coelhinho de pelúcia ou orelha de coelho, um passarinho, um sapo ou sons dos animais, galhos, folhas ou uma ponte de brinquedo, flores ou cores, uma casinha ou mochilinha).
- Fantoques ou dedoches (opcional)
- Dados grandes de EVA ou caixas
- Tapete/trilha numerada
- Cartas com desafios matemáticos simples
- Tiras com setas (direção e sequência)
- Cartões com símbolos (> , < , =)



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.

RODA DE HISTÓRIA

A professora conta a história "A jornada do coelhinho curioso", em que o personagem precisa **seguir pistas numéricas para chegar até a festa dos amigos**. A cada etapa, ele encontra um desafio de contagem, comparação ou sequência.

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 MATEMÁTICA - TRILHA NO CHÃO

No chão ou em cartolina grande, monta-se uma **trilha com casas numeradas** (de 1 a 10, por exemplo). Cada casa tem um símbolo, número ou objeto



DESAFIO DOS DADOS E ETAPAS (PENSAMENTO COMPUTACIONAL):

A criança joga o dado e avança com o bonequinho. Ao parar numa casa, deve **resolver um desafio matemático** (exemplos abaixo) e **seguir instruções na ordem correta** (exercitando a sequência de ações).

Exemplos de desafios:

- "Conte quantas cenouras há aqui.">
- "Qual número vem depois do 5?"
- "Há mais passarinhos ou borboletas?"
- "Monte a sequência: 2, 4, __, 8"
- "Compare: $6 > 4$? Sim ou não?"

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

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

• Registro coletivo:

Após o jogo, as crianças ajudam a **recontar oralmente a jornada do coelhinho**, lembrando os desafios resolvidos e os sentimentos durante a brincadeira.

• Montagem do Algoritmo da Trilha:

Em cartolina, o grupo registra os passos seguidos:

- Passo 1: Jogar o dado
- Passo 2: Andar X casas
- Passo 3: Resolver o desafio
- Passo 4: Esperar o próximo jogador

(Essa sequência reforça o pensamento computacional.)

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

Avaliação da aprendizagem (10 minutos)



Observação Direta



Produções dos Alunos (Textos, Respostas, Apresentações)



Autoavaliação Lúdica

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- Contagem oral e reconhecimento de quantidades
- Comparação e sequência de números
- Resolução de problemas simples
- Organização de ações em sequência (pensamento computacional)
- Escuta atenta e reconto oral
- Trabalho em grupo e expressão de sentimento.

A JORNADA DO COELHINHO CURIOSO

Era uma vez um coelhinho muito curioso chamado Pipo. Ele morava em uma casinha aconchegante, no meio de um campo verde e florido. Pipo adorava observar tudo ao seu redor e sempre queria descobrir coisas novas.

1º evento – Sai de casa

Certa manhã, Pipo acordou cheio de energia e pensou:

– Hoje vou viver uma grande aventura!

Ele colocou sua mochilinha nas costas e saiu pulando feliz pelo caminho.

👉 **Objeto da caixa surpresa: um coelhinho de pelúcia ou orelha de coelho**

2º evento – Encontra amigos

No caminho, Pipo encontrou sua amiga Passarinha Azul, que cantava bem alegre. Logo depois, encontrou o Sapo Saltitante, pulando perto do lago.

Eles decidiram caminhar juntos, rindo e conversando.

👉 **Objeto da caixa surpresa: um passarinho, um sapo ou sons dos animais**

3º evento – Resolve um problema

De repente, os amigos encontraram uma ponte quebrada. Eles não conseguiam atravessar para o outro lado do caminho.

Pipo teve uma ideia! Com a ajuda dos amigos, juntaram galhos e folhas e construíram uma nova ponte.

Todos ajudaram e conseguiram passar em segurança.

👉 **Objeto da caixa surpresa: galhos, folhas ou uma ponte de brinquedo**

4º evento – Aprende algo novo

Do outro lado da ponte, havia um lindo jardim cheio de flores coloridas. Pipo percebeu que, quando todos colaboram, os problemas ficam menores.

👉 **Objeto da caixa surpresa: flores ou cores**

5º evento – Volta para casa

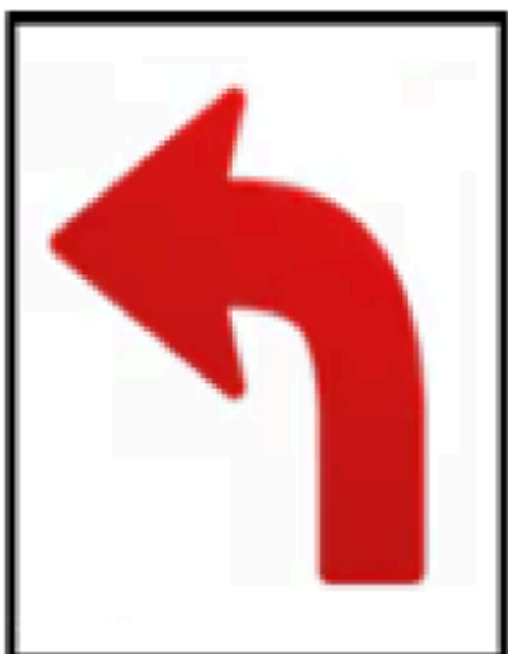
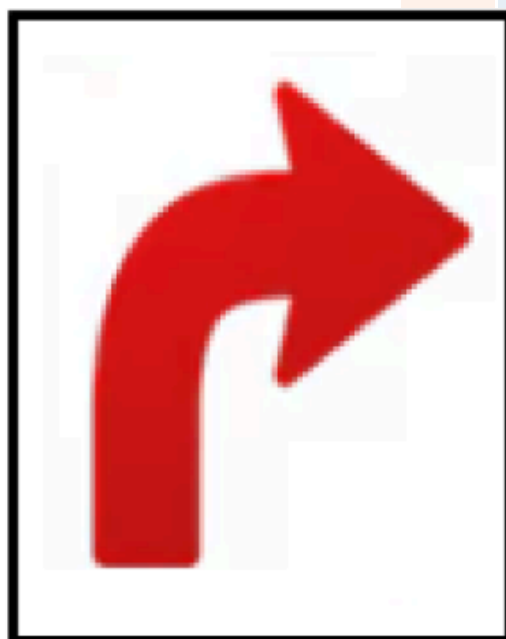
Ao final do dia, Pipo se despediu dos amigos e voltou para casa com o coração quentinho e cheio de alegria.

Ele entrou na casinha, sorriu e pensou:

– Nada melhor do que viver aventuras e voltar para casa com novas histórias para contar.

👉 **Objeto da caixa surpresa: uma casinha ou mochilinha**





>

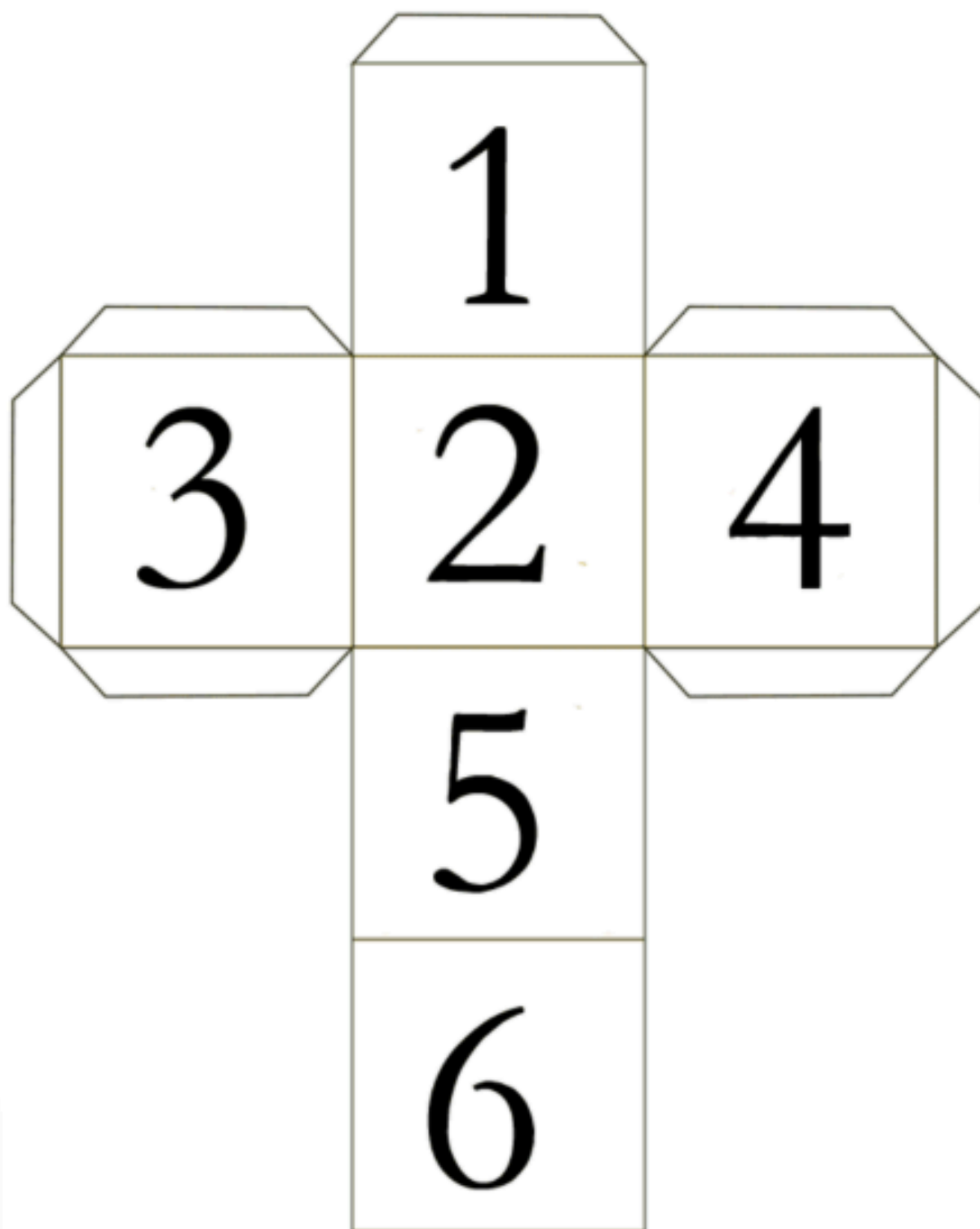
<

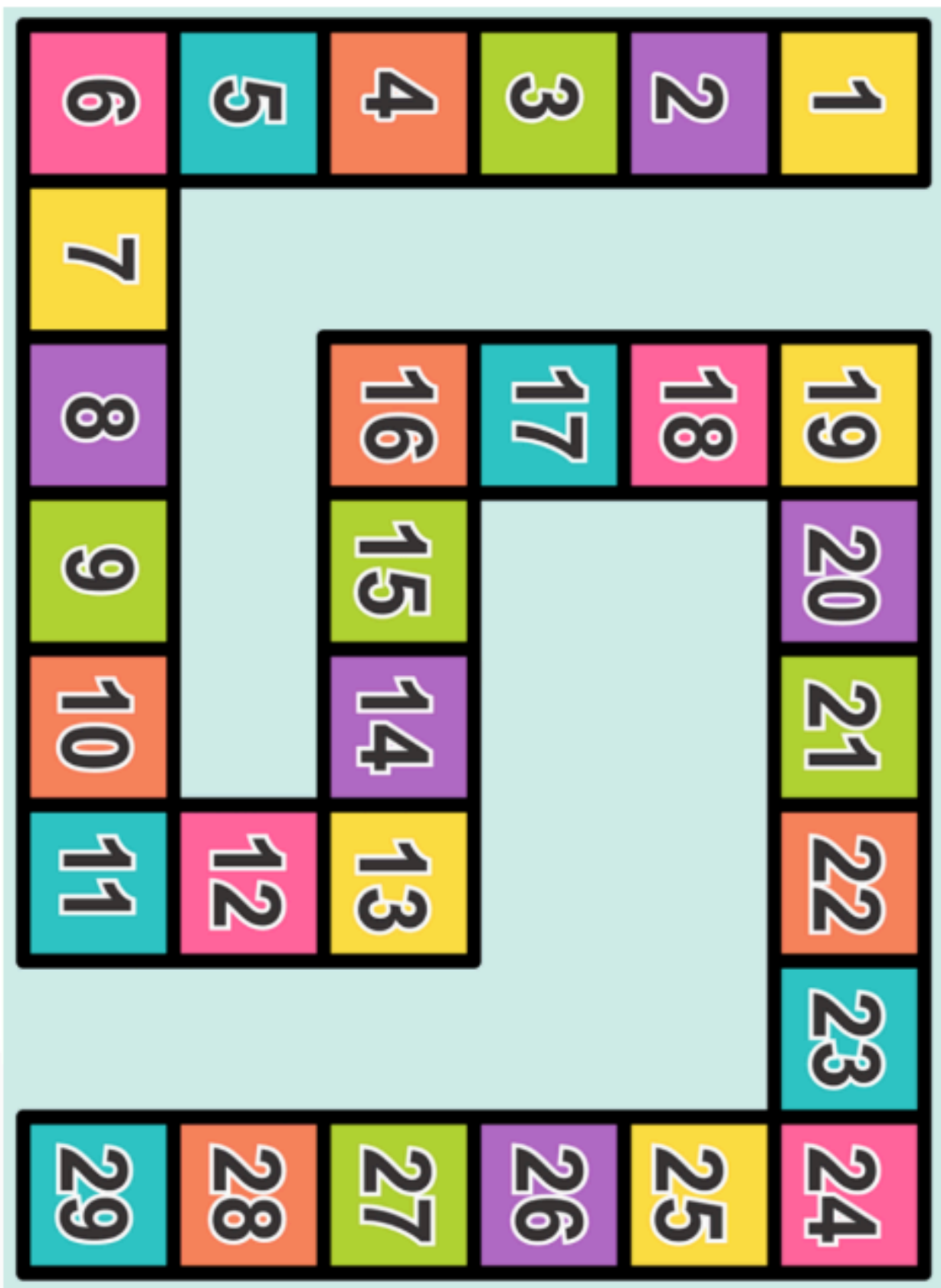
=

>

<

=





SEQUÊNCIA 5 -EDUCAÇÃO INFANTIL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Desenvolver a habilidade de organizar eventos em sequência lógica, exercitando a narrativa oral e os princípios básicos do pensamento computacional como sequência e decomposição.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

EI03C002 – Expressar etapas de uma tarefa de forma clara e ordenada.

EI03C006 – Compreender e aplicar instruções do tipo condicional (se necessário para variações da atividade).

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO

EI03EF04 – Contar e recontar histórias conhecidas, com base em imagens e outros apoios, respeitando a sequência dos fatos e a lógica narrativa.

EI03EF01 – Demonstrar compreensão de histórias lidas ou contadas, por meio de comentários, reconto oral, dramatizações e outras formas de expressão.

EI03EF06 – Participar de situações de intercâmbio oral, como rodas de conversa, respeitando turnos de fala e desenvolvendo a escuta atenta ao outro.

EI03EF05 – Estabelecer relações entre os fatos e acontecimentos da história, compreendendo causas e consequências dos eventos narrados.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

A criança é protagonista ao organizar e reconstruir narrativas, explorando lógica e criatividade para solucionar o "problema" da história desorganizada.

- Cartões com imagens sequenciais de histórias clássicas:
 - Chapeuzinho Vermelho
 - Os Três Porquinhos
 - João e o Pé de Feijão, entre outras
- Pannel ou tapete de velcro/cartolina para ordenar as imagens
- Etiquetas com palavras-chave (opcional)
- Fantoche ou personagem "contador de histórias" (opcional)

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.

APRESENTAÇÃO LÚDICA:

O(a) mediador(a) mostra os cartões da história e diz que algo estranho aconteceu:

- "O vento bagunçou todas as cenas da história! Quem pode ajudar a colocá-las em ordem?"

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?



DISTRIBUIÇÃO DOS CARTÕES

As crianças, em grupos pequenos, recebem conjuntos de cartões embaralhados com 4 a 6 cenas de uma história.



SEQUÊNCIA (PENSAMENTO COMPUTACIONAL)

O grupo analisa as imagens e organiza a sequência lógica dos eventos da história (início, meio e fim), apoiando-se nas pistas visuais e memórias da narrativa.

Decomposição:

As crianças discutem e decompõem a história em partes:

- O que aconteceu primeiro?
- Qual foi o problema?
- Como foi resolvido?

Contação Oral:

Após montar a sequência correta, cada grupo reconta a história oralmente para os colegas, utilizando suas palavras e as imagens como apoio visual



VARIANTE COM CONDICIONAL (OPCIONAL)

Para ampliar o pensamento computacional, você pode incluir um painel com comandos:

"Se escolher o cartão errado, então explique por que ele não pertence àquele momento da história.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

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

• **Encerramento coletivo:**

O(a) mediador(a) propõe uma montagem de um mural com as histórias sequenciadas pelos grupos e registra-se as falas ou desenhos das crianças sobre suas histórias preferidas. Um diálogo é iniciado refletindo as ideias e as ações desenvolvidas por cada grupo.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

Avaliação da aprendizagem (10 minutos)



Observação Direta



Produções dos Alunos (Textos, Respostas, Apresentações)

AVALIAÇÃO FORMATIVA

Neste momento, são propostas perguntas e ações que incentivem a reflexão e verbalização do processo, como:

- Como conseguimos descobrir qual era o começo da história?
- Que pistas vocês observaram nas imagens?
- O que ajudou a decidir a ordem dos cartões?
- Se mudarmos a ordem dos cartões, a história ainda faz sentido? Por quê?

O(a) mediador(a) também pode sistematizar no quadro ou em um cartaz os elementos estruturais da narrativa (início, problema, solução e fim), a partir das histórias trabalhadas, estabelecendo uma linguagem comum para futuras atividades de reconto e produção textual.



CHAPEUZINHO VERMELHO



Era uma vez uma menina chamada Chapeuzinho Vermelho. Um dia sua mãe lhe disse:

— Chapeuzinho, leve esta cesta com bolo e doces à casa da vovó, que está doente. Mas tenha cuidado! Não vá pela floresta nem converse com desconhecidos!



Chapeuzinho prometeu ir pela estradinha que chegava até a casa da vovó. Porém, no caminho, distraiu-se com os bichinhos e, quando se deu conta, estava no meio da floresta.



Foi então que apareceu o lobo:
— Está perdida, menina?
— Não, não... Estou indo para a casa da vovó, que está doente. Vou levar bolo e doces para ela.
— Ora, vá pelo caminho das flores, menina!
É mais curto! — disse o lobo.
Chapeuzinho concordou:
— Isso mesmo! Assim também poderei colher flores para ela!



Mas o caminho das flores era longo.
O lobo, por sua vez, não perdeu tempo. Chegou primeiro à casa da vovó e bateu à porta:
— Toc! Toc! Toc!
— Quem é? — perguntou a vovó.
— Sou eu! A Chapeuzinho Vermelho!
— respondeu o lobo disfarçando a voz.
— É só pegar a chave debaixo do tapete da entrada, querida!
O lobo entrou na casa, foi direto para o quarto e devorou a vovó.



Quando Chapeuzinho Vermelho chegou, notou que a porta estava aberta e pensou:

“Há algo de errado por aqui.”



Ela entrou bem de mansinho, indo até o quarto. E lá estava o lobo, disfarçado de vovó, com a touca na cabeça e debaixo da coberta.



Chapeuzinho estranhou:

- Oi, vovó! Que orelhas grandes você tem!
- São para te ouvir melhor, minha netinha.
- Vovó, que olhos grandes você tem!
- São para te enxergar melhor, minha netinha.
- Vovó, que mãos grandes você tem!
- São para te abraçar, minha netinha.
- Mas, vovó, que boca enorme é essa?
- É para te devorar!



O lobo pulou sobre Chapeuzinho e a engoliu. Depois voltou para a cama e dormiu.



Um caçador que passava
por ali ouviu o lobo a
roncar e desconfiou:
— Eu conheço a vovó. Ela
não ronca tão alto assim.



O caçador entrou na casa, viu o lobo
roncando na cama e abriu o
barrigão enorme do bicho.

De lá saíram a vovó e Chapeuzinho:
— Ufa! Obrigada! Estava tão escuro
dentro da barriga do lobo! — disse a
menina.



O caçador encheu a barriga
do lobo com pedras e a
costurou bem. Quando o
malvado acordou, saiu
tropeçando e caiu no rio,
para nunca mais voltar.



SEQUÊNCIA 6 -EDUCAÇÃO INFANTIL AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Estimular o desenvolvimento do pensamento lógico, da criatividade e da linguagem oral, por meio da montagem de figuras com Tangram, promovendo o reconhecimento de formas, a escuta ativa e a construção de sequências de ações.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

EI03CG06 – Demonstrar estratégias básicas para a resolução de problemas (planejamento, tentativa e erro, comparação de soluções).

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

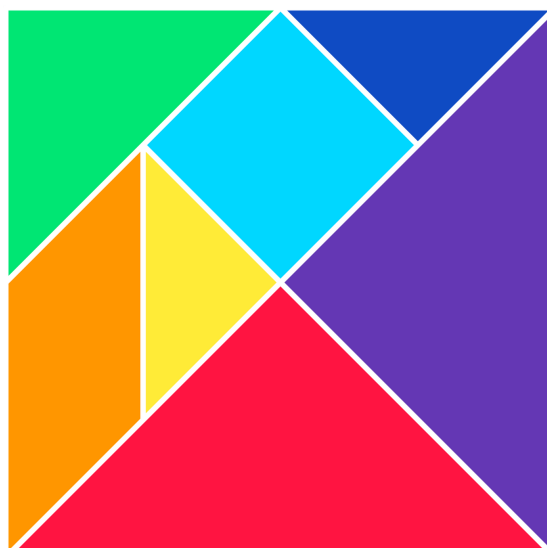
EI03EF01 – Relatar experiências e ideias com clareza, com apoio de perguntas e mediação do adulto.

EI03EF04 – Demonstrar compreensão de instruções orais simples, por meio de ações e respostas orais.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

Aprendizagem baseada em resolução de problemas e exploração guiada – A criança constrói conhecimento ao montar figuras, identificar formas, testar possibilidades e contar o que criou, desenvolvendo pensamento lógico e linguagem.

- Kits de Tangram em papel, EVA ou madeira (um por dupla ou trio)
- Cartões com figuras-modelo (animais, objetos, pessoas) feitas com Tangram
- Fichas com instruções orais simples
- Pannel para exposição das criações
- Celular ou tablet (opcional) para fotografar e registrar as montagens



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.

Quem é? Descubra com o Tangram!

Apresentação do Tangram:

O(A) professor(a) apresenta as 7 peças do Tangram e seus nomes básicos: triângulo, quadrado, paralelogramo.

Mostra uma figura pronta (ex: gato feito com Tangram).

Propõe a brincadeira:

"Hoje, vamos montar figuras e contar histórias com elas!"

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?



MONTAGEM GUIADA POR INSTRUÇÃO ORAL

- Em duplas, as crianças recebem um kit de Tangram.
- A professora dá instruções orais simples:
 - Use dois triângulos pequenos e o quadrado para fazer uma casinha.
- As crianças devem seguir a sequência dos comandos e montar a figura.



JOGO: MONTE O QUE EU DIGO

- Em duplas: um(a) colega monta uma figura com Tangram e dá pistas orais para o(a) outro(a) tentar reproduzir.
 - "Use um triângulo grande embaixo. Depois, coloque o quadrado ao lado."
- Trocam os papéis.
- Trabalha linguagem descritiva e pensamento computacional (sequências de ações e teste de soluções).



CRIAÇÃO LIVRE + RELATO ORAL (10 MIN)

- Cada criança cria uma figura com as peças do Tangram (livre).
- Depois, apresenta para os colegas:
 - "Fiz um peixinho. Usei dois triângulos pequenos, um quadrado e o paralelogramo."

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

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

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

Avaliação da aprendizagem (10 minutos)



Observação Direta



Produções dos Alunos (Textos, Respostas, Apresentações)



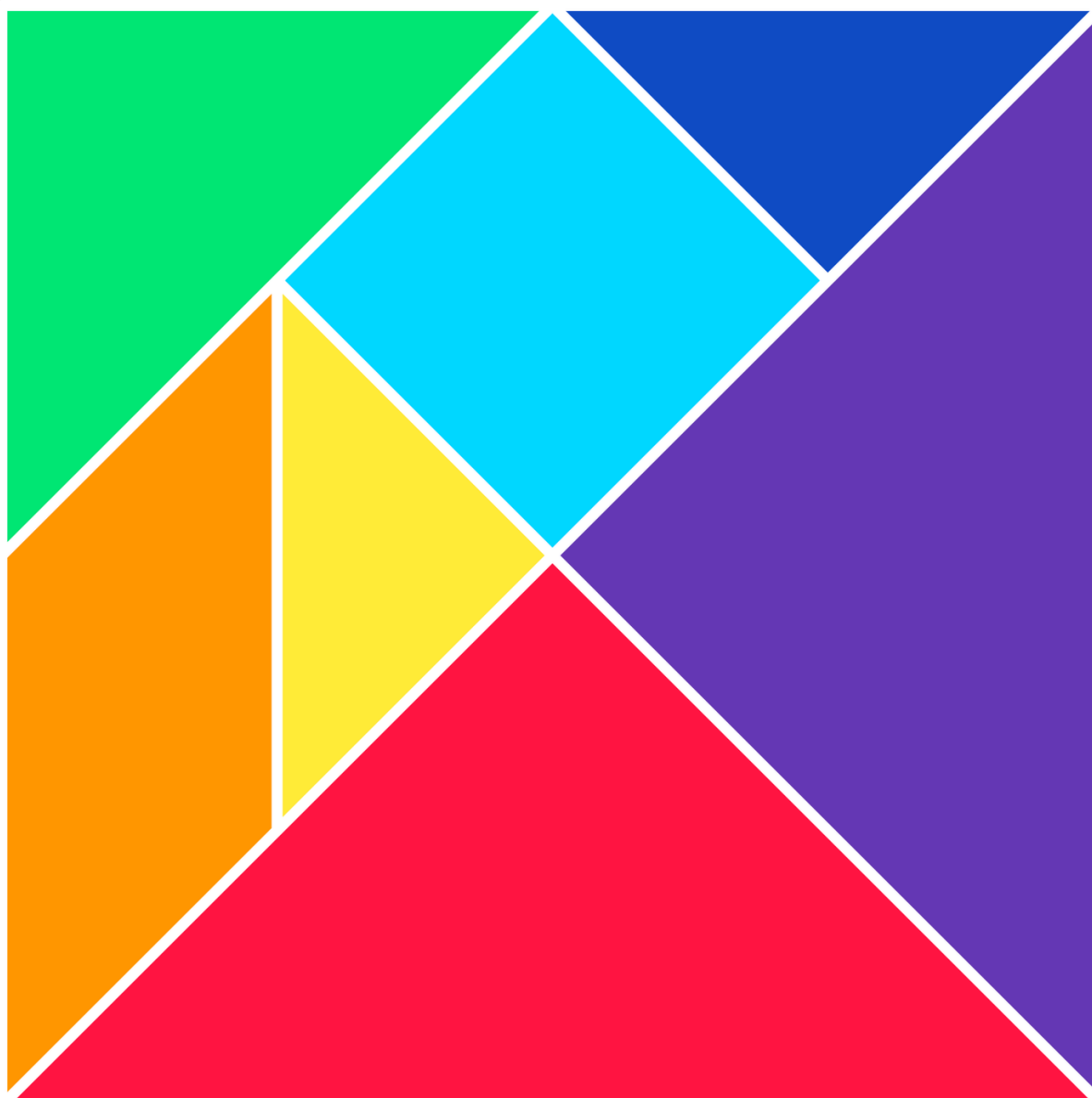
Autoavaliação Lúdica

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- Compreensão e execução de instruções orais.
- Capacidade de organizar as peças em sequência lógica.
- Clareza ao descrever o que criou.
- Participação e colaboração nas duplas.

EXTENSÕES POSSÍVEIS

- Criar um mural das figuras feitas com Tangram + nome dado pela criança.
- Registrar as falas das crianças em um pequeno "livro de histórias do Tangram".
- Montar figuras a partir de contos conhecidos (ex: montar o lobo, a casa dos porquinhos, etc.).





barco



cachorro



camelo



casa



cavalo



cisne



coelho



gato



peixe

SEQUÊNCIA 7 -EDUCAÇÃO INFANTIL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Estimular o desenvolvimento do pensamento lógico, da criatividade e da linguagem oral, por meio da montagem de figuras com Tangram, promovendo o reconhecimento de formas, a escuta ativa e a construção de sequências de ações.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

EI03CG06 – Demonstrar estratégias básicas para a resolução de problemas (planejamento, tentativa e erro, comparação de soluções).

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

EI03EF01 – Relatar experiências e ideias com clareza, com apoio de perguntas e mediação do adulto.

EI03EF04 – Demonstrar compreensão de instruções orais simples, por meio de ações e respostas orais.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

Aprendizagem baseada em resolução de problemas e exploração guiada – A criança constrói conhecimento ao montar figuras, identificar formas, testar possibilidades e contar o que criou, desenvolvendo pensamento lógico e linguagem

- Kits de Tangram em papel, EVA ou madeira (um por dupla ou trio)
- Cartões com figuras-modelo (animais, objetos, pessoas) feitas com Tangram
- Fichas com instruções orais simples
- Pannel para exposição das criações
- Celular ou tablet (opcional) para fotografar e registrar as montagens

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.

tangram magemático! Explorando as formas:

- Apresentar as 7 peças do Tangram e conversar sobre suas formas.
- A professora pergunta:
 - "Quantos triângulos você vê?"
 - "Qual peça é maior? Qual é menor?"
- Incentiva a classificação das peças por forma e tamanho.

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?



DESAFIO DE MONTAGEM

- Entregar modelos simples de figuras (ex: casa, barco, gato).
- As crianças devem **reproduzir as figuras usando todas as peças**, observando:
 - Formas usadas
 - Posição (em cima, ao lado, embaixo)
- Promover **tentativa e erro, planejamento** e comparação de soluções.



PADRÕES E SEQUÊNCIAS GEOMÉTRICAS

- Criar padrões com as peças do Tangram:
 - Ex: triângulo, quadrado, triângulo, quadrado...
- O(a) mediador(a) propõe completar ou continuar os padrões.
- As crianças também podem criar seus próprios padrões para os(as) colegas resolverem.



CRIAÇÃO LIVRE + RELATO ORAL (10 MIN)

- Cada criança cria uma figura livre com as peças do Tangram.
- Depois, compartilha com o grupo:
 - "Usei 2 triângulos pequenos e o paralelogramo. Está em cima da peça azul."
- Trabalha **descrição geométrica e linguagem espacial**

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

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

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

Avaliação da aprendizagem (10 minutos)



Observação Direta



Produções dos Alunos (Textos, Respostas, Apresentações)



Autoavaliação Lúdica

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- Identificação e nomeação das formas geométricas.
- Capacidade de seguir instruções e completar figuras com raciocínio lógico.
- Uso correto de vocabulário matemático: formas, quantidades, posição.
- Participação nos desafios e resolução de problemas.

EXTENSÕES POSSÍVEIS

- Criar um “álbum geométrico” com as figuras feitas com Tangram e os nomes das formas usadas.
- Atividade em grupo: montar uma figura grande (sol, casa, robô) usando várias peças dos kits.
- Relacionar com o ambiente: "Onde vemos um triângulo na escola? E um quadrado?"

Sequência de matemática e português 7



barco



cachorro



camelo



casa



cavalo



cisne



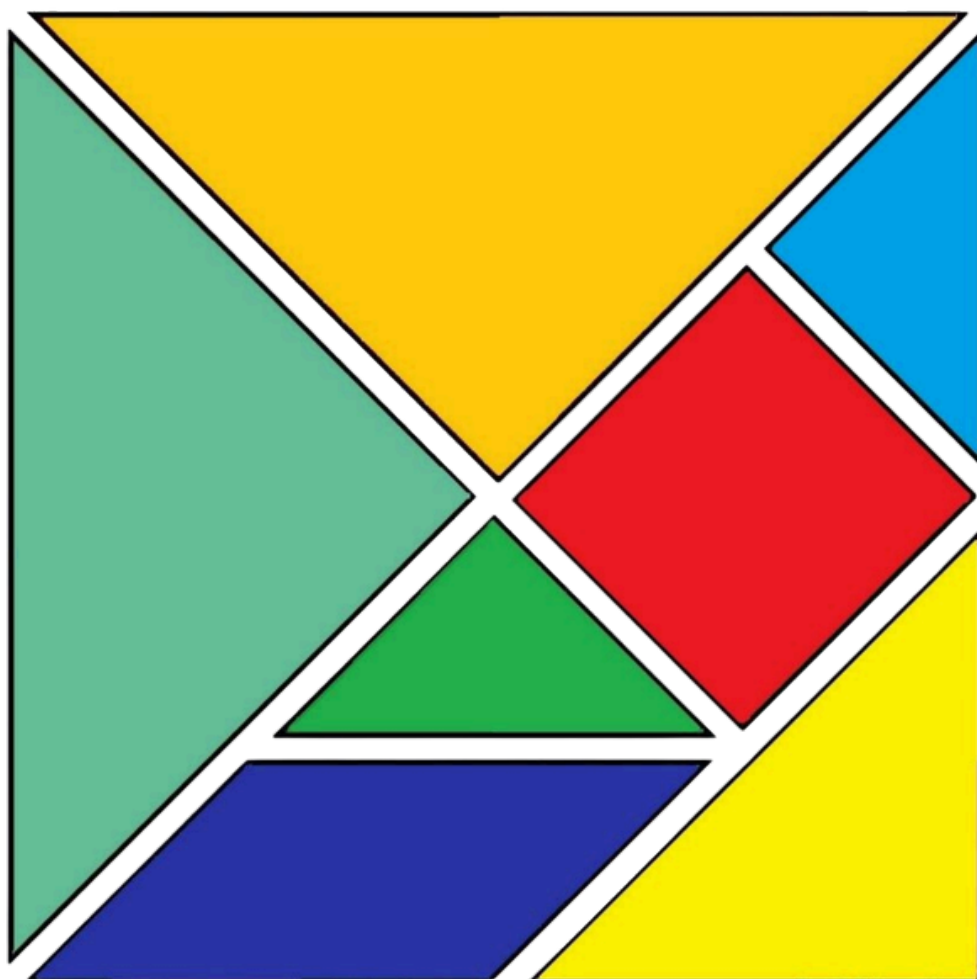
coelho



gato



peixe



SEQUÊNCIA 8 -EDUCAÇÃO INFANTIL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Aula 1

Desenvolver a compreensão e a execução de sequências de ações por meio de um circuito físico, estimulando a linguagem oral, a escuta ativa e o pensamento computacional básico (sequência, comandos e resolução de problemas).

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

EF01CO02 – Identificar e seguir sequências de passos para realizar uma tarefa ou resolver um problema.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- **EI03EF04** – Demonstrar compreensão de instruções orais simples, por meio de ações e respostas orais.
- **EI03ET01** – Utilizar diferentes estratégias para resolver situações que envolvam contagem e quantificação.
- **EI03ET03** – Comparar quantidades utilizando vocabulário como: mais, menos, igual, maior, menor.
- **EI03ET05** – Utilizar vocabulário relacionado à localização e direção (em cima, embaixo, ao lado, dentro, fora etc.).

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

Aprendizagem baseada em jogos e desafios físicos – As crianças participam de um circuito com etapas, seguindo comandos orais e colaborando para a resolução de desafios.

- Tapete ou fita adesiva para marcar o circuito no chão
- Cartões com comandos envolvendo números, quantidades e posições (ex: “dê 4 pulos”, “pule duas vezes na fita azul”)
- Objetos para comparação e contagem (bolinhas, blocos, cones)
- Marcadores visuais para localização (setas, círculos coloridos)
- Cronômetro ou música para marcar tempo (opcional)

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.

Circuito das Sequências!

Apresentação e explicação:

O(A) professor(a) explica que as crianças vão participar de um circuito onde devem seguir uma sequência de comandos orais para completar o percurso.

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?



MONTAGEM DO CIRCUITO

As crianças ajudam a montar o circuito no espaço da sala ou pátio, posicionando os obstáculos e sinalizadores



EXECUÇÃO DO CIRCUITO

- O(A) professora dá comandos orais, como:
 - "Pule duas vezes no tapete azul."
 - "Ande para frente três passos."
 - "Faça um giro completo."
- As crianças devem escutar, lembrar da ordem e executar corretamente os passos, desenvolvendo atenção e pensamento sequencial.



REVEZAMENTO E COLABORAÇÃO

- As crianças fazem o circuito em duplas ou pequenos grupos.
- Uma criança dá os comandos orais enquanto a outra executa. Depois, trocam.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

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

REFLEXÃO E RELATO (10 MINUTOS)

- Na roda, as crianças contam como foi seguir as instruções, o que acharam mais fácil ou difícil.
- O(a) mediador(a) reforça conceitos de sequência e comandos, relacionando com o pensamento computacional.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

Avaliação da aprendizagem (10 minutos)



Observação Direta



Produções dos Alunos (Textos, Respostas, Apresentações)



Autoavaliação Lúdica

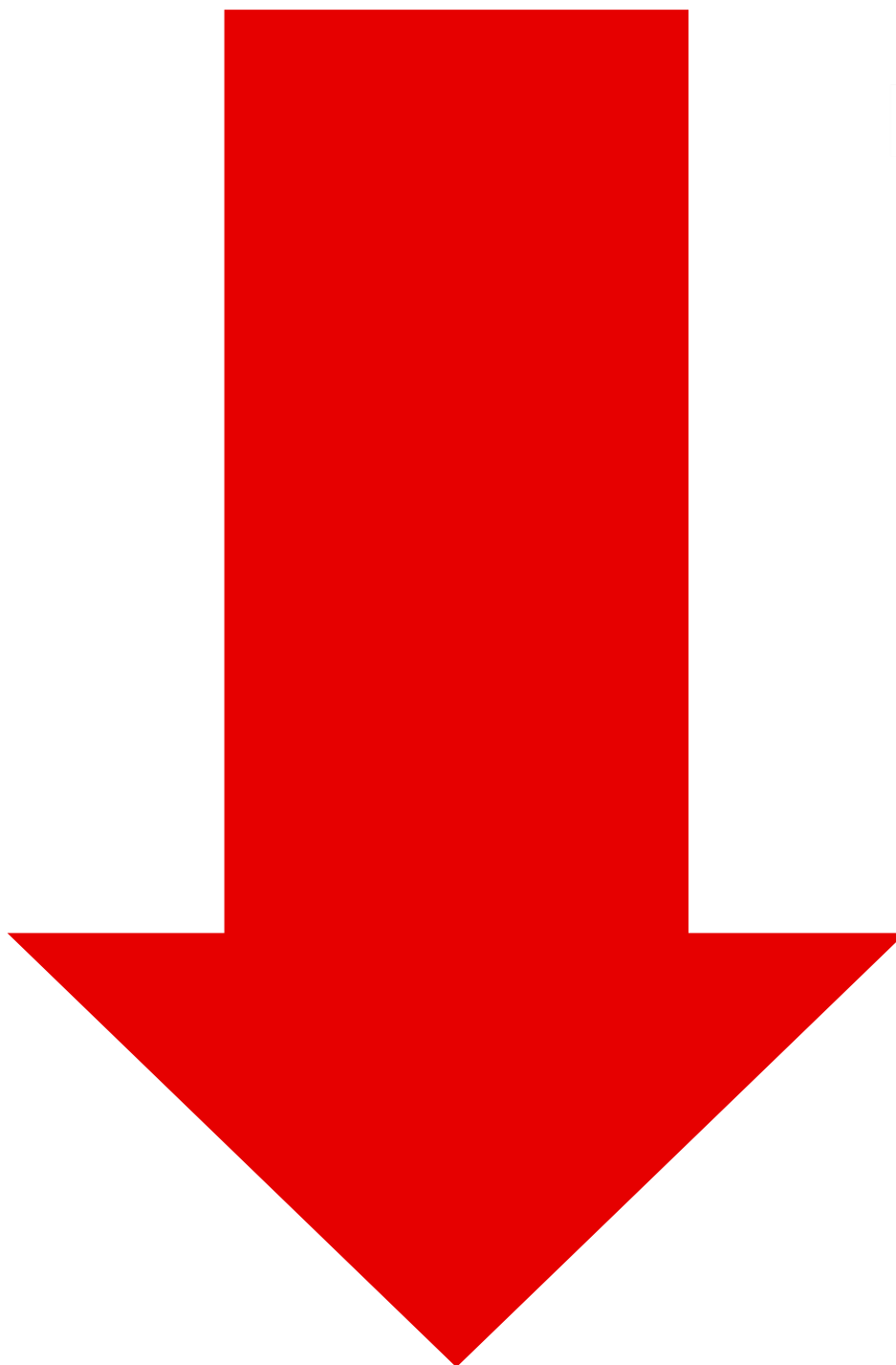
AVALIAÇÃO FORMATIVA

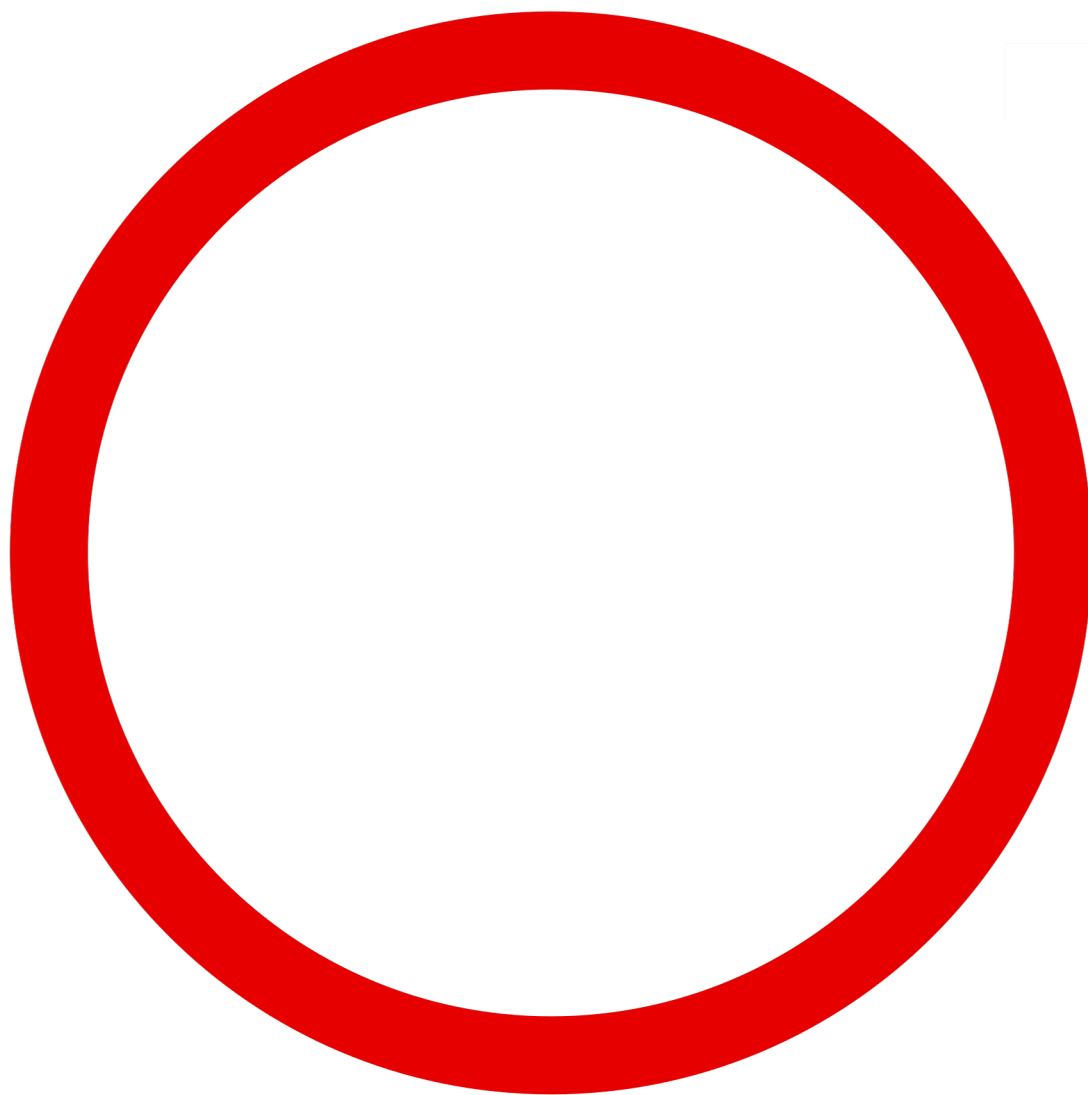
- Capacidade de escutar e seguir instruções orais em sequência.
- Participação ativa e cooperação durante o circuito.
- Uso de linguagem oral para descrever ações e experiências.

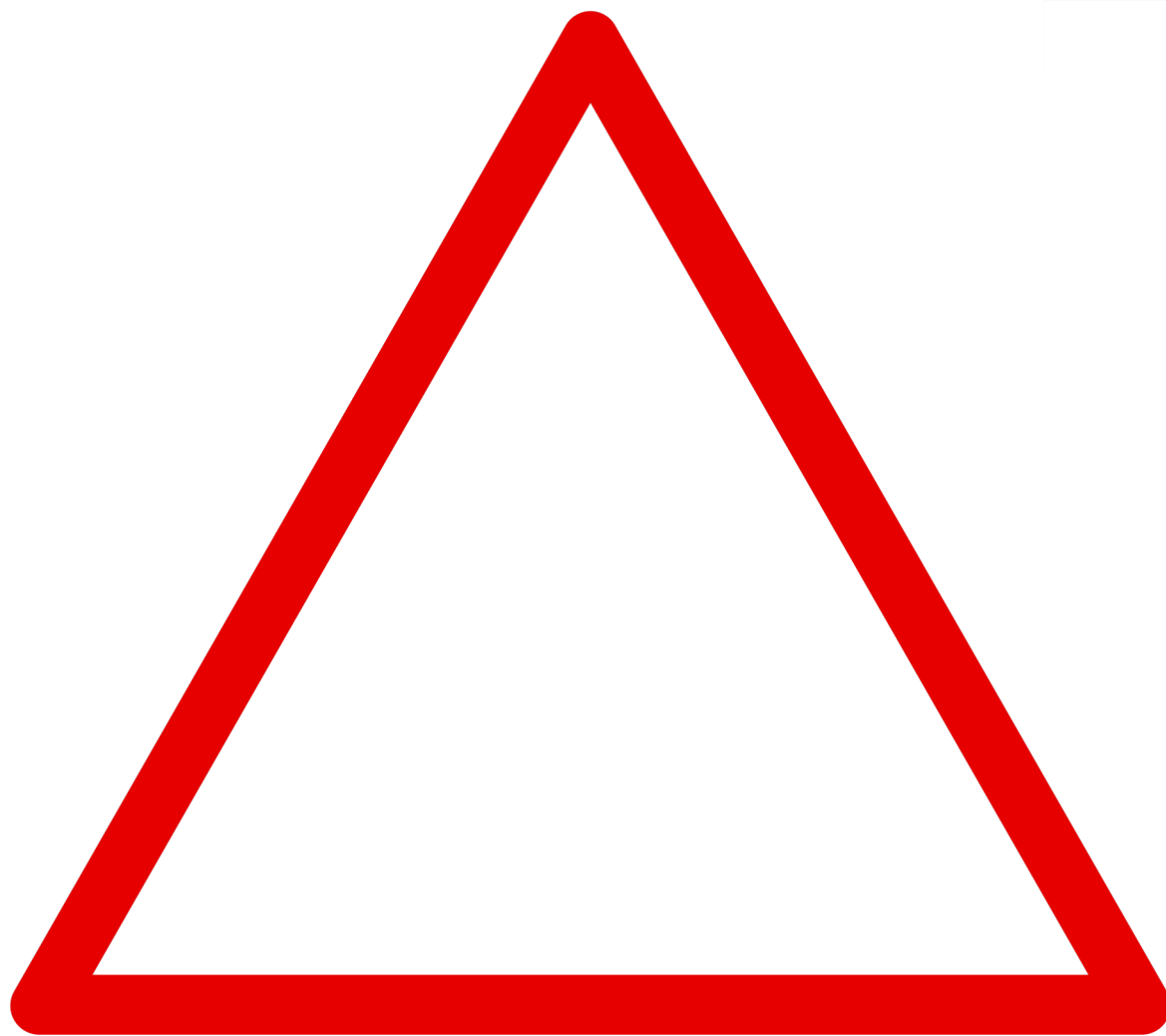
EXTENSÕES POSSÍVEIS

- Criar novos comandos para desafios diferentes.
- Registrar o percurso com fotos ou vídeos e montar uma apresentação para as famílias.
- Relacionar com atividades de programação básica (ex: dar comandos para um “robô” amigo executar).

ANEXOS DAS SEQUÊNCIAS DE 8 E 9







SEQUÊNCIA 9 - EDUCAÇÃO INFANTIL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Estimular o raciocínio lógico-matemático e o pensamento computacional por meio de um circuito com etapas que envolvem contagem, comparação e orientação espacial, incentivando a execução correta de sequências de passos.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

EF01C002 – Identificar e seguir sequências de passos para realizar uma tarefa ou resolver um problema.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- **EI03EF04** – Demonstrar compreensão de instruções orais simples, por meio de ações e respostas orais.
- **EI03ET01** – Utilizar diferentes estratégias para resolver situações que envolvam contagem e quantificação.
- **EI03ET03** – Comparar quantidades utilizando vocabulário como: mais, menos, igual, maior, menor.
- **EI03ET05** – Utilizar vocabulário relacionado à localização e direção (em cima, embaixo, ao lado, dentro, fora etc.).

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

Aprendizagem baseada em jogos e desafios

físicos – As crianças participam de um circuito com etapas, seguindo comandos orais e colaborando para a resolução de desafios.

- Tapete ou fita adesiva para marcar o circuito no chão
- Cartões com comandos envolvendo números, quantidades e posições (ex: “dê 4 pulos”, “pule duas vezes na fita azul”)
- Objetos para comparação e contagem (bolinhas, blocos, cones)
- Marcadores visuais para localização (setas, círculos coloridos)
- Cronômetro ou música para marcar tempo (opcional)

AULA 1

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

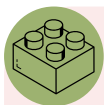
Apresentação de um desafio, pergunta ou contexto/narrativa que desperte o interesse e a curiosidade dos ESTUDANTES.

Apresentação do circuito (5 minutos):

O(a) mediador(a) explica que as crianças vão seguir comandos envolvendo números e posições para completar o circuito.

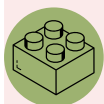
DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

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



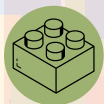
MONTAGEM COLABORATIVA (10 MINUTOS):

As crianças ajudam a organizar os objetos no circuito, separando por cor, número e tamanho.



EXECUÇÃO DO CIRCUITO COM COMANDOS MATEMÁTICOS (20 MINUTOS):

- O(a) mediador(a) dá comandos orais, como:
 “Dê 3 pulos no círculo vermelho.”
 “Ande 4 passos até o cone azul.”
 “Compare: quem pulou mais, você ou seu colega?”
- As crianças executam, praticando contagem, noção espacial e comparação.



REVEZAMENTO E TRABALHO EM GRUPO (15 MINUTOS):

- Em duplas, uma criança dá os comandos e a outra executa, depois trocam os papéis.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

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

COMPARTILHAMENTO E REFLEXÃO

Na roda, as crianças contam o que acharam fácil ou difícil, quais números usaram e como se organizam no espaço.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

Avaliação da aprendizagem (10 minutos)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS,
APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO LÚDICA

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- Uso correto dos números e vocabulário matemático durante a atividade.
- Capacidade de seguir a sequência de comandos com precisão.
- Participação ativa e colaboração com os colegas.

EXTENSÕES POSSÍVEIS

- CRIAR NOVOS DESAFIOS COM NÚMEROS MAIORES OU SEQUÊNCIAS MAIS LONGAS.
- RELACIONAR COM REGISTROS GRÁFICOS SIMPLES DO PERCURSO (DESENHO OU MARCAÇÃO).
- USAR O CIRCUITO PARA TRABALHAR OUTRAS NOÇÕES MATEMÁTICAS, COMO AGRUPAMENTO E PADRÕES.

SEQUÊNCIA 10 -EDUCAÇÃO INFANTIL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Desenvolver a consciência fonológica das crianças por meio da identificação e reconhecimento dos sons iniciais das palavras, utilizando uma atividade de caça-palavras que estimula o pensamento lógico e a linguagem oral, aproximando conceitos de programação simples.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

EI03EF01: Explorar a linguagem oral para expressar ideias e resolver problemas simples, utilizando a lógica sequencial.

EF01CO02: Identificar e seguir sequências para executar uma tarefa (comandos e instruções simples).

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- **EI03EF03:** Identificar sons iniciais e finais nas palavras em diferentes contextos.
- **EI03EF04:** Participar de jogos e atividades que envolvam sons, rimas e aliterações, desenvolvendo a consciência fonológica.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

Aprendizagem baseada em jogos colaborativos e resolução de desafios – as crianças descobrem palavras que começam com determinados sons iniciais, utilizando pistas e sequências para “programar” a caça às palavras, promovendo o desenvolvimento da linguagem e do pensamento lógico.

- Cartões ou figuras com imagens de objetos e palavras (com destaque para o som inicial).
- Cartazes ou tapete com letras do alfabeto espalhadas no chão ou mesa.
- Cartões com comandos simples (ex: “Procure palavra que comece com ‘P’”, “Ande até a letra ‘B’”).
- Caixas ou envelopes para guardar as figuras encontradas.
- Papel, lápis e/ou tablets para registro (opcional).

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.

Caça ao Som Inicial.

Roda de conversa (5 min):

Explicar que as crianças vão ajudar a encontrar palavras que começam com sons específicos, como se estivessem programando uma busca usando pistas.

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 SONS INICIAIS (10 MIN):

Mostrar cartões com imagens e falar o nome das figuras destacando o som inicial. Exemplo: "P" de "Pato", "B" de "Bola". As crianças repetem e dramatizam o som.



MONTAGEM DO CAMPO DE CAÇA (10 MIN):

Distribuir no chão ou mesa letras do alfabeto. Espalhar figuras com nomes para que as crianças possam relacionar o som inicial com a letra correta.



EXECUÇÃO DA CAÇA-PALAVRAS (15 MIN):

A turma recebe um comando verbal ou em cartão: "Procure uma palavra que comece com o som 'M'". As crianças devem ir até a letra 'M' e buscar a figura correspondente, "programando" o caminho com comandos simples: "Ande até a letra 'M'", "Pegue a figura do 'Macaco'".

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

MOMENTO EM QUE O PROFESSOR APOIA OS ESTUDANTES NA CONSOLIDAÇÃO DOS CONCEITOS TRABALHADOS.

REGISTRO E COMPARTILHAMENTO:

AS CRIANÇAS, COM AUXÍLIO DO(A) PROFESSOR(A), NOMEIAM AS PALAVRAS ENCONTRADAS E FALAM SOBRE O SOM INICIAL, REFORÇANDO A CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

Avaliação da aprendizagem (10 minutos)



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÕES DOS ALUNOS (TEXTOS, RESPOSTAS, APRESENTAÇÕES)



AUTOAVALIAÇÃO LÚDICA

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- Participação na identificação dos sons iniciais.
- Capacidade de relacionar som inicial e letra correspondente.
- Uso da linguagem oral para descrever os passos da caça.
- Cooperação na execução da atividade.

POSSIBILIDADES DE AMPLIAÇÃO:

- CRIAR SEQUÊNCIAS MAIS COMPLEXAS DE COMANDOS PARA BUSCAR PALAVRAS.
- INTRODUIZIR SONS FINAIS E RIMAS PARA AMPLIAR O JOGO.
- UTILIZAR APLICATIVOS SIMPLES DE PROGRAMAÇÃO VISUAL PARA REFORÇAR CONCEITOS DE SEQUÊNCIA.

SEQUÊNCIA 11 - EDUCAÇÃO INFANTIL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 2

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

ADesenvolver a compreensão e o uso de verbos no modo imperativo (ações), por meio de comandos orais, utilizando um robô maker como mediador da linguagem, movimento e pensamento computacional.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

EI03TS01 – Explorar e utilizar diferentes tecnologias digitais de forma criativa, segura e colaborativa para resolver problemas e criar soluções.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

EI03EF06 – Participar de interações orais em diferentes situações comunicativas.

EI03EF08 – Reconhecer e usar verbos de ação no contexto das brincadeiras e jogos.

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?"

- 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

AUTORES

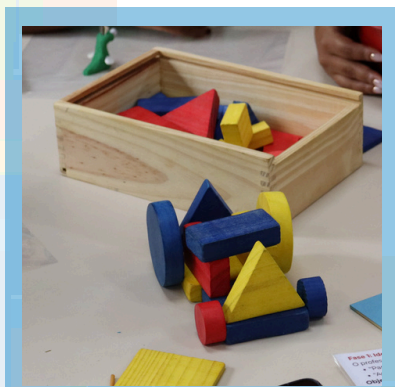
JULIANA XAVIER REIS, PATRÍCIA APARECIDA SILVIA SANTOS, SIDNEI HUEBERT DOS SANTOS, WAGNER MORAES MARTINS.

EQUIPE GESTORA

DIREÇÃO: VALENTINA DE SOUZA PAES SCOTT

VICE DIREÇÃO: SHIRLEI LOPES DA SILVA

COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA: ALESSANDRA ANGELICA CUSTODIO / CAROLINE MENDES DE OLIVEIRA



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.

Comando Verbal: Vamos guiar o Robô?

- **Roda de conversa:**
 - Apresentar o robô maker e contextualizar a missão.
 - Mostrar o robô e o tapete com números.
 - Dizer: "Ele precisa chegar ao número certo!"
- **Construção do cenário:**
 - Criar uma trilha ou cidade com obstáculos, usando materiais da sala.

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: (10 MIN):

- Mostrar os cartões com os verbos de ação.
- Realizar os movimentos com o corpo, dramatizando.
- Brincadeira com instruções:
 - "Dê 2 passos", "Pule até o número 4".



MONTAGEM DO CAMPO DE CAÇA (10 MIN):

- Cada grupo orienta o robô com comandos verbais.
- Exemplo: "Ande 2 passos", "Vire à direita"
- Sortear um número → guiar o robô até ele com comandos orais.
- Exemplo: "Ande 3 casas para frente. Vire à esquerda. Pare no número 5."

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

MOMENTO EM QUE O PROFESSOR APOIA OS ESTUDANTES NA CONSOLIDAÇÃO DOS CONCEITOS TRABALHADOS.

- FUNDAMENTAR PROGRAMAÇÃO VERBAL
 - PERGUNTAR: “COMO ELE PODE ENTENDER O QUE FAZER?”
 - CONVERSAR SOBRE OS NÚMEROS VISITADOS.
 - “QUANTOS PASSOS USAMOS?”, “ONDE O ROBÔ PAROU?”
 - “O QUE PODEMOS FAZER EM CASA COM A AJUDA DE UM ROBÔ POR COMANDO VERBAL?”
- EXPLICAR COMO FUNCIONA A PROGRAMAÇÃO DOS COMANDOS VERBAIS.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

Avaliação da aprendizagem (10 minutos)



Observação Direta



Produções dos Alunos (Textos, Respostas, Apresentações)



Autoavaliação Lúdica

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

- ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO
- O EU, O OUTRO E O NÓS
- ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES
- CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

Cartões com possíveis comandos



SEQUÊNCIA 12 -EDUCAÇÃO INFANTIL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Estimular o reconhecimento de números, contagem, identificação de formas geométricas e padrões simples por meio de um jogo de "caça-matemática", utilizando comandos e sequências que desenvolvem o pensamento computacional.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

EI03TS01 – Explorar e utilizar diferentes tecnologias digitais de forma criativa, segura e colaborativa para resolver problemas e criar soluções.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

EI03ET01: Utilizar diferentes estratégias para resolver situações que envolvam contagem.

EI03ET02: Reconhecer e classificar formas, tamanhos e cores.

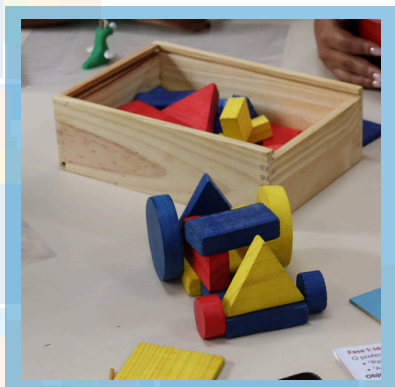
EI03ET04: Reproduzir e criar padrões simples com objetos e movimentos.

EI03ET05: Estabelecer noções de localização no espaço, como frente, atrás, ao lado.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

Aprendizagem baseada em jogos e desafios lúdicos – as crianças resolvem problemas ao buscar, organizar e relacionar objetos matemáticos (números, formas, cores), utilizando lógica, sequência e comandos simples para desenvolver raciocínio matemático e computacional.

- Cartões com números, formas e cores.
- Figuras de objetos que representam quantidades (ex: 3 maçãs, 5...
- Tapete com quadrados (como um tabuleiro) ou disposição das...
- Cartões de comando: "Ande 2 casas", "Vire à direita", "Pegue a...
- 4 elementos", etc.
- Fichas coloridas para marcação.
- Caixas ou cestos para guardar os itens encontrados



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

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.

Caça-Matemática!

Roda de conversa:

Explicar a missão: as crianças vão procurar números, formas ou quantidades usando comandos verbais. Ex: "Encontre a forma que tem 3 lados", "Procure o número 5".

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 CONCEITOS (10 MIN):

1. MOSTRAR CARTÕES COM NÚMEROS E FORMAS. NOMEAR E EXPLORAR OS ELEMENTOS (EX: CONTAR LADOS, ASSOCIAR CORES E QUANTIDADES).



PREPARAÇÃO DO CENÁRIO (10 MIN):

1. ESPALHAR OS CARTÕES PELO CHÃO/SALA. POSICIONAR FIGURAS COM QUANTIDADES OU PADRÕES SIMPLES. PODE-SE FORMAR UM PERCURSO.



CAÇA COM COMANDOS (15 MIN):

O(A) professor(a) ou um(a) colega dá um comando:

"Vá até o número 4 e pegue a figura com 4 objetos."

"As formas azuis estão ao lado direito. Siga 3 passos e pegue a correta."

As crianças seguem os passos como se estivessem programando um robô.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

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

Reflexão e organização:

As crianças compartilham o que encontraram. Contam os objetos, falam as formas e explicam como seguiram os comandos.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

Avaliação da aprendizagem (10 minutos)



Observação Direta



Produções dos Alunos (Textos, Respostas, Apresentações)



Autoavaliação Lúdica

EXTENSÕES POSSÍVEIS

- CRIAR DESAFIOS DE SOMA OU SUBTRAÇÃO SIMPLES USANDO AS FIGURAS COLETADAS.
- TRABALHAR COM PADRÕES: "PEGUE AS FIGURAS QUE SEGUEM A SEQUÊNCIA AZUL-VERMELHO-VERDE".
- ASSOCIAR COM HISTÓRIAS MATEMÁTICAS: "AJUDE O PERSONAGEM A ENCONTRAR OS 3 TRIÂNGULOS PERDIDOS".

SEQUÊNCIA 13 - EDUCAÇÃO INFANTIL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Estimular a contagem, o reconhecimento de números, formas e quantidades, bem como a criação de sequências lógicas por meio da exploração de dados gigantes com desafios matemáticos simples, promovendo o raciocínio lógico e o pensamento computacional

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

- **EI03TS01** – Explorar e utilizar diferentes tecnologias digitais de forma criativa, segura e colaborativa para resolver problemas e criar soluções (como criar, representar ou registrar histórias por meios digitais).
- **EF01CO01** – Organizar objetos físicos considerando características e padrões.
- **EF01CO02** – Identificar e seguir sequências de passos para realizar uma tarefa.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- **EI03EF06:** Participar de interações orais em diferentes situações comunicativas, ouvindo com atenção, formulando e respondendo perguntas, expressando ideias, desejos e sentimentos.
- **EI03EF09:** Criar narrativas orais, com começo, meio e fim, com base em imagens, palavras ou vivências, usando a linguagem de forma clara e compreensível.
- **EI03ET01** – Utilizar diferentes estratégias para resolver situações que envolvam contagem.
- **EI03ET02** – Reconhecer e classificar formas, tamanhos e cores.
- **EI03ET04** – Reproduzir e criar padrões simples com objetos e movimentos.
- **EI03ET05** – Utilizar noções espaciais como: frente, atrás, ao lado, dentro, fora.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

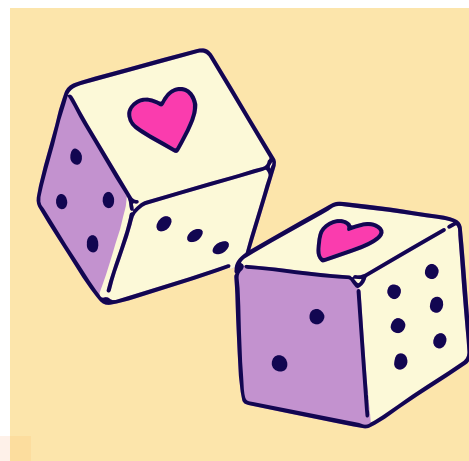
Missões no Tapete Mágico

Foco: Matemática, raciocínio lógico, contagem, classificação, pensamento computacional.

1. Apresentação da missão: "Ajudar Tico a chegar ao castelo, resolvendo desafios com os dados mágicos da matemática!"
2. Montagem de tapete quadriculado com fita crepe no chão (trilha do robzinho).
3. Lançamento dos dados com números, formas e cores.
 - Exemplo de desafio: "Encontre 4 círculos vermelhos"; "Pule duas casas e pegue o triângulo amarelo".
4. Deslocamento físico e resolução dos desafios, envolvendo contagem, agrupamento, sequências e comandos espaciais.
5. Representação: Desenho ou modelagem com massinha das combinações realizadas.

Materiais utilizados:

- Dados gigantes personalizados (cubos de papelão ou EVA) com:
- Números (1 a 6)
- Formas geométricas (círculo, quadrado, triângulo...)
- Cores
- Tapete quadriculado montado com fita crepe no chão;
- Figuras ou objetos correspondentes às faces dos dados.
- Cestos ou caixas para organizar os objetos encontrados.
- Tintas, lápis ou blocos de montar (opcional, para representação).



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: Esses dados mágicos mostram formas, números e cores diferentes! Será que conseguimos usar as informações para resolver desafios matemáticos e ajudar nossos colegas a cumprir uma missão?

Dados Mágicos da Matemática

1. Roda Inicial – Apresentação da Proposta (5 min)

Conversar com a turma:

“Hoje vamos brincar com dados mágicos que trazem números, formas e cores! Cada vez que lançarmos um dado, aparecerá um desafio para resolver com a turma. Vamos contar, encontrar e classificar!”

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?



LANÇAMENTO DOS DADOS E OBSERVAÇÃO:

Cada criança (ou grupo) lança os dados.

Exemplos:

- Número: 4
- Cor: Azul
- Forma: Triângulo

O desafio será então formulado:

“Encontre 4 triângulos azuis pela sala!”

“Forme uma torre com 3 quadrados vermelhos!”

As crianças devem seguir os comandos orais e resolver a tarefa com objetos disponíveis.



CUMPRIMENTO DA MISSÃO MATEMÁTICA:

A turma organiza os objetos de acordo com os dados sorteados.

Exercícios possíveis:

- Agrupamento por cor, forma ou quantidade.
- Contagem oral coletiva.
- Organização em padrões: forma-cor-forma-cor.
- Deslocamento no tapete com base em comandos orais (ex: “Ande até o número 3”, “Pule uma casa e pegue o triângulo”).



REPRESENTAÇÃO OU REGISTRO:

Opcional, conforme nível da turma:

- Usar massinha ou blocos para representar as combinações feitas.
- Desenhar os objetos encontrados.
- Construir uma “galeria matemática” com as descobertas do dia.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

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

Roda de conversa:

- O que foi mais fácil de encontrar?
- Quantos objetos usamos?
- O que muda quando lançamos os dados de novo?
- Como organizamos os objetos (por número, forma ou cor)?

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

Avaliação da aprendizagem (10 minutos)



Observação Direta



Produções dos Alunos (Textos, Respostas, Apresentações)



Autoavaliação Lúdica

AVALIAÇÃO FORMATIVA

- Participação na resolução dos desafios.
- Capacidade de contar, classificar e organizar objetos.
- Compreensão de comandos orais e execução correta.
- Colaboração e escuta no trabalho em grupo.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:

- Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações
- Escuta, fala, pensamento e imaginação;
- Corpo, gestos e movimentos;
- Traços, sons, cores e formas.

EXTENSÕES POSSÍVEIS:

- Criar um mural coletivo com desenhos ou fotos dos desafios resolvidos.
- Associar os dados a desafios de soma (ex: "Some os dois dados e encontre essa quantidade").
- Trabalhar lateralidade com comandos espaciais no tapete.
- Introduzir um dado com operações simples: +, -, =.

SEQUÊNCIA 14 - EDUCAÇÃO INFANTIL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Estimular o raciocínio lógico, a contagem, a oralidade, a criatividade e o uso da linguagem por meio da criação e contação de histórias utilizando dados com palavras e recursos digitais simples, promovendo a aprendizagem ativa, o uso de tecnologias e a construção colaborativa do conhecimento.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

- **EI03TS01:** Explorar e utilizar diferentes tecnologias digitais de forma criativa, segura e colaborativa para resolver problemas e criar soluções.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- **EI03ET03:** Utilizar a contagem oral em brincadeiras e situações do cotidiano.
- **EI03ET06:** Reconhecer e utilizar noções de ordem, sequência e quantidades em jogos e atividades.
- **EI03EF06:** Participar de interações orais em diferentes situações comunicativas, ouvindo com atenção, formulando e respondendo perguntas, expressando ideias, desejos e sentimentos.
- **EI03EF09:** Criar narrativas orais com começo, meio e fim, com base em imagens, palavras ou experiências vividas.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

Aula 1

- Temos dados mágicos que mostram diferentes palavras! Com eles, podemos criar histórias divertidas. Mas quantas palavras vamos usar? Em que ordem? Será que conseguimos organizar tudo para criar uma boa história com começo, meio e fim?

- Dados gigantes confeccionados com papelão, EVA ou cubos plásticos, contendo palavras e/ou imagens relacionadas a personagens, lugares, objetos e ações.
- Cartões com números para definir a quantidade de palavras, a ordem dos dados ou outros elementos da narrativa.
- Cartões de apoio visual, com palavras ou imagens desenhadas/escritas, que auxiliam na construção das histórias.

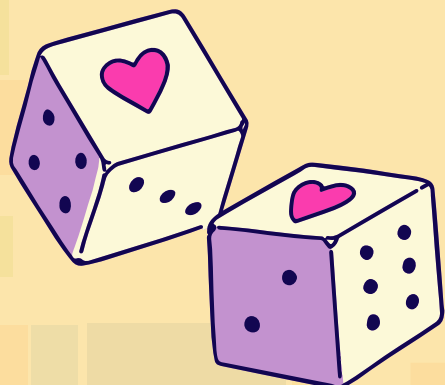
Recursos digitais:

- Tablet ou celular com aplicativos de gravação de voz ou vídeo (para o registro das histórias).
- Projetor (opcional) para exibir as palavras ou imagens sorteadas.
- Aplicativos sugeridos: Book Creator, ChatterPix Kids, Canva Kids (uso com mediação do professor), ou apresentação em slides com ilustrações.

Materiais de apoio para dramatização:

- Microfone de brinquedo, fantoches ou objetos simbólicos.
- Papel, lápis de cor, entre outros materiais para ilustração e apoio criativo.

Quadro branco ou papel pardo grande para organizar visualmente a sequência da história construída.



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.

Apresentação da Proposta (5 min)

Conversa com a turma:

"Hoje vamos usar dados mágicos para criar uma história! Vamos jogar os dados e descobrir quais palavras aparecerão. Também vamos usar números para saber quantas palavras vamos usar em cada parte da história."

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?



LANÇAMENTO DOS DADOS E ORGANIZAÇÃO (10 MIN)

- As crianças, em grupo, lançam os **dados de palavras** e um **dado numérico** que indica **quantas palavras usar em cada parte da história** (ex: 2 no começo, 3 no meio, 1 no fim).
- As palavras sorteadas são organizadas em uma sequência lógica (aplicando a noção de **ordem/sequência**).



REGISTRO DIGITAL (10 MIN)

- A história pode ser gravada em **vídeo ou áudio** com participação das crianças.
- Também pode ser criada uma versão digital simples com desenhos das crianças e narração da história (com apoio do professor).

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

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

Compartilhamento e Reflexão (10 min)

- Exibição da história gravada.
- Roda de conversa com perguntas como:
- Quantas palavras usamos?
- Qual parte da história foi a mais engraçada?
- Foi fácil organizar a história na ordem certa?
- Que outras palavras você gostaria de ver nos dados?

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

Avaliação da aprendizagem (10 minutos)



Observação Direta



Produções dos alunos (textos, Respostas, apresentações)



Autoavaliação Verbal

AVALIAÇÃO FORMATIVA

Registro Digital (10 min)

- A história é gravada em áudio ou vídeo com a participação das crianças.
- Pode-se criar um produto digital com:
 - Desenhos das crianças + narração
 - Aplicativos como Book Creator, ChatterPix Kids ou Canva Kids.

Compartilhamento e Reflexão (10 min)

- Exibição das histórias gravadas para a turma.
- Roda de conversa com perguntas como:
 - Quantas palavras usamos?
 - Qual parte da história foi a mais engraçada?
 - Foi fácil organizar a história na ordem certa?
 - Que outras palavras vocês gostariam de ver nos dados?

SEQUÊNCIA 15 - EDUCAÇÃO INFANTIL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Estimular o raciocínio lógico, a contagem, a oralidade, a criatividade e o uso da linguagem por meio da criação e contação de histórias utilizando dados com palavras e recursos digitais simples, promovendo a aprendizagem ativa, o uso de tecnologias e a construção colaborativa do conhecimento.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

- **EI03TS01:** Explorar e utilizar diferentes tecnologias digitais de forma criativa, segura e colaborativa para resolver problemas e criar soluções.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- **EI03ET03:** Utilizar a contagem oral em brincadeiras e situações do cotidiano.
- **EI03ET06:** Reconhecer e utilizar noções de ordem, sequência e quantidades em jogos e atividades.
- **EI03EF06:** Participar de interações orais em diferentes situações comunicativas, ouvindo com atenção, formulando e respondendo perguntas, expressando ideias, desejos e sentimentos.
- **EI03EF09:** Criar narrativas orais com começo, meio e fim, com base em imagens, palavras ou experiências vividas.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

Aula 2

- Temos alguns dados mágicos com palavras escondidas. Cada palavra que sair será parte da nossa história. Como podemos organizar essas palavras para criar uma narrativa com começo, meio e fim?
- Dados gigantes confeccionados com papelão, EVA ou cubos plásticos, contendo palavras e/ou imagens relacionadas a personagens, lugares, objetos e ações.
- Cartões com números para definir a quantidade de palavras, a ordem dos dados ou outros elementos da narrativa.
- Cartões de apoio visual, com palavras ou imagens desenhadas/escritas, que auxiliam na construção das histórias.

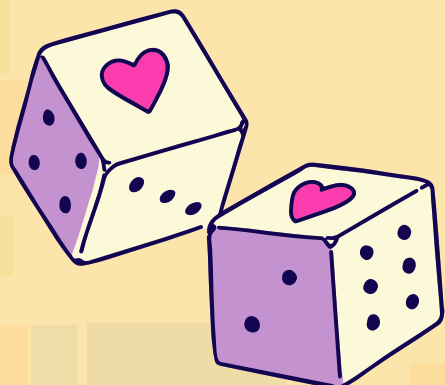
Recursos digitais:

- Tablet ou celular com aplicativos de gravação de voz ou vídeo (para o registro das histórias).
- Projetor (opcional) para exibir as palavras ou imagens sorteadas.
- Aplicativos sugeridos: Book Creator, ChatterPix Kids, Canva Kids (uso com mediação do professor), ou apresentação em slides com ilustrações.

Materiais de apoio para dramatização:

- Microfone de brinquedo, fantoches ou objetos simbólicos.
- Papel, lápis de cor, entre outros materiais para ilustração e apoio criativo.

Quadro branco ou papel pardo grande para organizar visualmente a sequência da história construída.



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.

Apresentar um desafio, pergunta ou contexto que desperte a curiosidade.

Exemplo:

"O que pode acontecer quando um dragão aparece numa escola com uma mala mágica?"

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?



- Os estudantes, com mediação do professor, exploram as palavras sorteadas.
- Criam, organizam e desenvolvem uma história coletiva.
- Possibilidade de criar um protótipo físico ou digital: dramatização, cartaz ilustrado, slide animado etc.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

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

O(a) mediador(a) apoia a organização da narrativa com começo, meio e fim.

Estimula a participação ativa e a expressão simbólica (fala, gesto, desenho).

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

Deve estar articulada aos objetivos da aula.

Avaliação da aprendizagem (10 minutos)



Observação Direta



Produções dos alunos (textos, Respostas, apresentações)



Autoavaliação Verbal

AVALIAÇÃO FORMATIVA

As histórias são gravadas em áudio ou vídeo pelas crianças.

As imagens/desenhos podem ser digitalizadas e organizadas em:

- Livro digital (Book Creator)
- Vídeo com narração
- Slide com ilustrações e áudios

O(a) mediador(a) orienta o uso dos apps e plataformas conforme a idade.

Apresentação e Reflexão (5 min)

- As histórias são apresentadas para a turma.
- Roda de conversa com reflexões como:
 - Como foi contar uma história com palavras sorteadas?
 - Qual palavra deixou a história mais divertida?
 - Como a tecnologia ajudou a registrar nossa criação?

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:

- Escuta, fala, pensamento e imaginação
- Traços, sons, cores e formas
- O eu, o outro e o nós
- Corpo, gestos e movimentos

EXTENSÕES POSSÍVEIS:

- Criar um livro digital da turma com todas as histórias.
- Usar apps simples para animar personagens das histórias.
- Criar um jogo digital com dados virtuais de palavras (PowerPoint, ScratchJr, etc.).
- Compartilhar as histórias com as famílias em um mural digital ou evento escolar.

SEQUÊNCIA 16 - EDUCAÇÃO INFANTIL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Estimular o desenvolvimento da linguagem oral e do pensamento computacional por meio da participação em um jogo simbólico (Jogo do Ninho), no qual as crianças seguem sequências de ações, interpretam comandos orais e criam narrativas relacionadas ao cuidado e à organização.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

- **F01C002** – Identificar e seguir sequências de passos para realizar uma tarefa ou resolver um problema.
- **EI03CG06** – Demonstrar estratégias básicas para a resolução de problemas (planejamento, tentativa e erro, sequência de ações).

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- **EI03EF01** – Relatar experiências e ideias com clareza, com apoio de perguntas e mediação do adulto.
- **EI03EF04** – Demonstrar compreensão de instruções orais simples, por meio de ações e respostas orais.
- **EI03ET01** – Utilizar diferentes estratégias para resolver situações que envolvam contagem e quantificação.
- **EI03ET02** – Estabelecer relações de classificação, ordenação e seriação com base em atributos observáveis (forma, cor, tamanho).
- **EI03ET03** – Comparar quantidades utilizando vocabulário como: mais, menos, igual, maior, menor

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

- **Aprendizagem baseada em jogos simbólicos e resolução de desafios** – As crianças vivenciam uma situação de brincadeira estruturada com regras simples, em que devem seguir comandos, tomar decisões e construir narrativas, aplicando o pensamento lógico e a linguagem.
- Ninhos feitos com pentes de ovos, cestos ou tecidos;
- “Ovinhos” simbólicos (bolinhas de papel, tampinhas, pedrinhas, etc.);
- Cartões com comandos ou histórias curtas;
- Máscaras ou fantoches de passarinhos (opcional);
- Espaço delimitado para os ninhos e o trajeto.



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.

O Jogo do Ninho

1. Roda de conversa e introdução à brincadeira (10 min):

- O(A) professor(a) apresenta o cenário:
- “Hoje vamos ser passarinhos cuidando dos seus ninhos! Mas para isso, precisamos seguir os passos certinhos e prestar atenção nas instruções.”
- Mostra os materiais: ninhos, ovinhos, espaços de coleta e percurso.

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?



2. EXPLICAÇÃO DAS REGRAS E SEQUÊNCIA DE AÇÕES (10 MIN):

- Cada grupo ou dupla tem um “ninho”.
- O(a) mediador(a) dá comandos orais simples:
 - “Pegue dois ovinhos azuis e leve para o ninho.”
 - “Antes de colocar no ninho, você precisa passar pela árvore e depois pelo rio.”
- As crianças seguem a sequência, memorizando e executando as etapas.



3. FASE DE JOGO ATIVO (20 MIN):

- As crianças jogam em revezamento, ouvindo e executando os comandos.
- Em alguns momentos, o(a) professor(a) propõe desafios ou problemas para resolver:
 - “Seu ninho caiu! O que podemos fazer?”
 - “Você pegou mais ovos do que precisava. O que deve fazer agora?”

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

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

4. Compartilhamento e Reflexão (10 min)

- Após a atividade, cada grupo compartilha sua experiência:
 - “Como organizamos nosso ninho?”, “Quantos ovinhos colocamos?”, “O que aconteceu no caminho?”
- Trabalha a **linguagem oral**, sequência de fatos e solução de problemas simples.

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

- Compreensão e execução de instruções orais.
- Capacidade de organizar ações em sequência.
- Clareza na linguagem oral ao relatar experiências.
- Participação ativa e cooperação durante o jogo.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:

- Registrar com fotos e montar um mural: “Histórias dos nossos ninhos”.
- Propor que as crianças inventem um novo percurso com obstáculos.
- Introduzir **mapas simples** para representar o caminho dos passarinhos, relacionando com noções espaciais.

SEQUÊNCIA 17 - EDUCAÇÃO INFANTIL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Explorar noções matemáticas como forma, tamanho, quantidade, classificação e sequência, por meio da construção e organização de objetos com materiais recicláveis, utilizando também princípios do pensamento computacional (sequência, comparação e resolução de problemas simples).

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

- **F01C002** – Identificar e seguir sequências de passos para realizar uma tarefa ou resolver um problema.
- **EI03CG06** – Demonstrar estratégias básicas para a resolução de problemas (planejamento, tentativa e erro, sequência de ações).

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- **EI03EF01** – Relatar experiências e ideias com clareza, com apoio de perguntas e mediação do adulto.
- **EI03EF04** – Demonstrar compreensão de instruções orais simples, por meio de ações e respostas orais.
- **EI03ET01** – Utilizar diferentes estratégias para resolver situações que envolvam contagem e quantificação.
- **EI03ET02** – Estabelecer relações de classificação, ordenação e seriação com base em atributos observáveis (forma, cor, tamanho).
- **EI03ET03** – Comparar quantidades utilizando vocabulário como: mais, menos, igual, maior, menor.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

- **Aprendizagem baseada em projeto e resolução de desafios práticos**, com foco na experimentação, manipulação de materiais concretos e construção de conhecimento por meio da exploração.
- Materiais recicláveis variados (tampinhas, potes, rolos de papel, caixas, embalagens);
- Tesouras sem ponta, cola, fita adesiva;
- Tabelas ou cartões para registrar quantidades, cores ou formas;
- Bases de montagem (papelão, cartolina, bandejas);
- Cartazes com formas geométricas e conceitos matemáticos visuais.



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.

Reciclamática: Criar, Contar e Comparar!

1. Roda de conversa e planejamento (10 min):

- O(a) mediador(a) apresenta os materiais e propõe o desafio:
- “Vamos criar com recicláveis e depois contar, comparar e organizar o que fizemos!”

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?



2. CONSTRUÇÃO COM FOCO MATEMÁTICO (20 MIN):

- Cada criança ou grupo escolhe materiais recicláveis e cria um objeto (casinha, carrinho, torre, robô etc.).
- Durante a criação, o(a) professor(a) orienta:
 - “Quantas tampinhas você usou?”
 - “Qual caixa é maior?”
 - “Vamos organizar por tamanho: do menor para o maior?”



3. DESAFIO DE CONTAGEM E CLASSIFICAÇÃO (15 MIN):

- Após a montagem, as crianças classificam os objetos por:
 - **Forma** (ex: círculos, quadrados)
 - **Tamanho** (pequeno, médio, grande)
 - **Quantidade** (quantas peças foram usadas de cada tipo)
- Podem usar tabelas simples com colagens ou marcações.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

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

Compartilhamento e explicação (10 min):

- As crianças mostram suas construções e explicam:
 - “Usei 4 tampinhas e 2 rolos. Minha torre tem 3 partes.”
- Trabalham linguagem matemática e **sequência de ações**:
 - “Primeiro coleí a base, depois empilhei as caixas...”

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

- Reconhecimento e uso de vocabulário matemático.
- Capacidade de comparar quantidades, tamanhos e formas.
- Participação na criação e classificação dos objetos.
- Compreensão e execução de pequenas sequências de ações.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:

- Criar uma “exposição matemática” com os objetos e suas quantidades registradas.
- Realizar um “jogo da reciclagem”: agrupar itens por cor, forma ou número.
- Criar padrões com os materiais recicláveis: **ex:** tampinha, caixa, tampinha, caixa...

SEQUÊNCIA 18 - EDUCAÇÃO INFANTIL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Estimular a linguagem oral, a escuta ativa e o pensamento lógico, por meio da construção de sequências com blocos de montar (LEGO), promovendo o desenvolvimento da atenção, da criatividade e da capacidade de seguir instruções simples.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

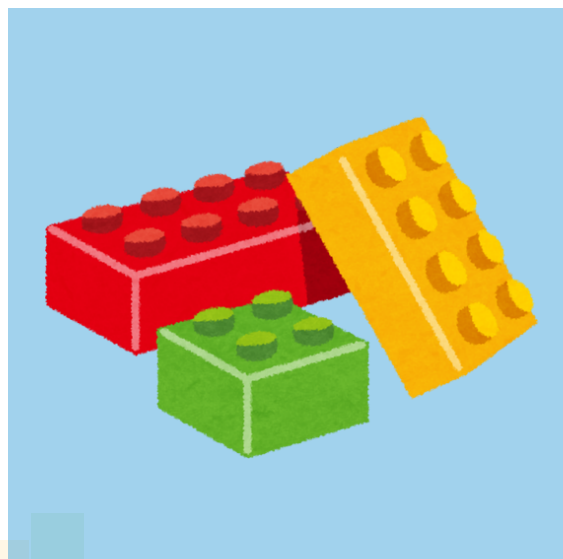
- **EI03CG06** – Demonstrar estratégias básicas para a resolução de problemas (planejamento, tentativa e erro, comparação de soluções).

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- **EI03ET03** – Comparar quantidades utilizando vocabulário de comparação (mais, menos, igual).
- **EI03ET02** – Estabelecer relações de classificação, ordenação e seriação com base em atributos observáveis (cor, forma, tamanho).
- **EI03ET01** – Utilizar diferentes estratégias para resolver situações simples que envolvam contagem

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

- **Aprendizagem baseada em jogos e exploração livre** – Os(As) alunos(as) aprendem por meio da manipulação de objetos, escuta ativa e desafios com base em histórias e comandos orais.
- **Aprendizagem baseada em jogos e exploração** – A criança constrói o conhecimento por meio de experiências concretas, lúdicas e interativas, com manipulação de materiais e resolução de pequenos desafios
- Blocos de montar (LEGO, blocos lógicos ou similares) em diferentes **cores, tamanhos e formas**;
- Fichas/cartões com desafios de contagem ou padrões;
- Tabelas simples de registro com desenhos;
- Cestos ou caixas para separar os blocos;
- Tapete com divisões EVA ou fita adesiva (para organizar por grupo).



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.

1. Explorando os blocos (5–10 min):

- Livre exploração dos blocos em grupos pequenos.
- O(A) professor(a) convida os(as) alunos(s) a **observar as diferenças entre os blocos**:
- "Qual é o maior?", "Quem tem mais blocos vermelhos?", "Temos muitos ou poucos blocos pequenos?"

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?



2. CLASSIFICAÇÃO E CONTAGEM (15 MIN):

- Os(As) alunos(as) recebem cestos com blocos sortidos.
- O(a) mediador(a) propõe desafios:
 - "Separe todos os blocos amarelos."
 - "Agora conte quantos blocos vermelhos há."
 - "Quem tem mais blocos? E quem tem menos?"
- Usam cartões com ícones para registrar visualmente as contagens.



3. CRIANDO PADRÕES E SEQUÊNCIAS (10–15 MIN):

- O(a) mediador(a) mostra um padrão (ex: vermelho–azul–vermelho–azul) com blocos.
- As crianças devem **reproduzir e continuar a sequência**.
- Depois, criam seus próprios padrões em duplas e desafiam os colegas.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

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

- O(A) professor(a) sugere que as construções de cada aluno(a) fiquem expostas para toda a turma.
- É proposto um curto diálogo sobre as experiências no processo de montagem e na reprodução das sequências.

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

- Participação e engajamento durante a atividade.
- Capacidade de classificar, contar e comparar quantidades.
- Compreensão e criação de padrões simples.
- Comunicação oral ao explicar suas escolhas e construções.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:

- Criar gráficos simples com blocos empilhados (ex: "quantos blocos de cada cor temos?").
- Trabalhar noções espaciais com comandos de posição: "Coloque o bloco vermelho em cima do azul."
- Registrar com desenhos ou colagens as construções feitas.

Sugestão de cartões com comandos:

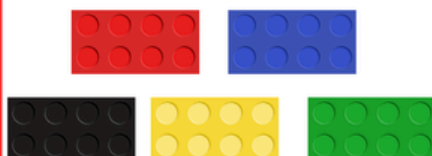
**João quer montar
uma torre que
tenha 3 blocos
amarelos e 2
vermelhos.**

**Joana quer montar
um trem usando 4
blocos laranjas, 1
bloco verde e 2
blocos amarelos.**

**Pedro quer montar
um carro usando 3
blocos azuis, 2
blocos vermelhos e
2 blocos.**

**Bruna quer montar
um cata-vento
usando 1 bloco
amarelo, 3 blocos
vermelhos e 4
blocos verdes.**

**Larissa quer
montar uma ponte
usando uma
sequência de
blocos abaixo:**



**Bruno quer montar
um caminhão
usando uma
sequência de
blocos abaixo:**



SEQUÊNCIA 19 - EDUCAÇÃO INFANTIL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Estimular a criatividade, a oralidade e a construção narrativa das crianças a partir da contação de histórias com palavras sorteadas em dados, utilizando elementos da linguagem verbal e recursos digitais para registrar ou representar as histórias.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

- **EI03TS01** – Explorar e utilizar diferentes tecnologias digitais de forma criativa, segura e colaborativa para resolver problemas e criar soluções (como criar, representar ou registrar histórias por meios digitais).
- **EF01C001** – Organizar objetos físicos considerando características e padrões.
- **EF01C002** – Identificar e seguir sequências de passos para realizar uma tarefa.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- **EI03EF06**: Participar de interações orais em diferentes situações comunicativas, ouvindo com atenção, formulando e respondendo perguntas, expressando ideias, desejos e sentimentos.
- **EI03EF09**: Criar narrativas orais, com começo, meio e fim, com base em imagens, palavras ou vivências, usando a linguagem de forma clara e compreensível.
- **EI03ET01** – Utilizar diferentes estratégias para resolver situações que envolvam contagem.
- **EI03ET02** – Reconhecer e classificar formas, tamanhos e cores.
- **EI03ET04** – Reproduzir e criar padrões simples com objetos e movimentos.
- **EI03ET05** – Utilizar noções espaciais como: frente, atrás, ao lado, dentro, fora.

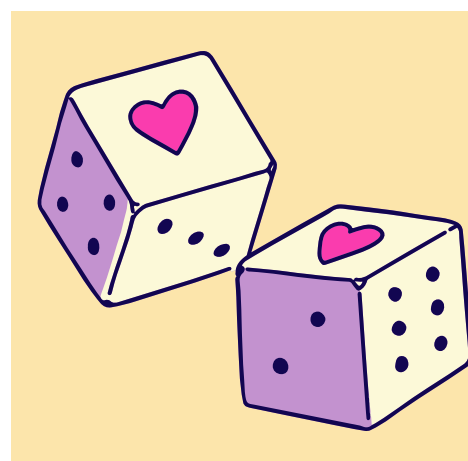
ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

Contando a Jornada do Robozinho

Foco: Linguagem, criatividade, oralidade e uso de recursos digitais.

1. Roda de conversa inicial: Apresentar a história do robzinho Tico, que precisa encontrar o caminho até o castelo.
2. Sorteio com dados gigantes contendo palavras/imagens de personagens, lugares e objetos mágicos.
3. Construção coletiva ou em duplas de pequenas histórias, com base no sorteio.
4. Dramatização da história com objetos simbólicos (da caixa surpresa).
5. Registro digital: Gravação das histórias com celular/tablet ou uso de slides com apoio do professor.

- Dados gigantes personalizados (cubos de papelão ou EVA) com figuras e palavras (personagens, lugares, objetos, ações)
- Pranchas ou cartões com imagens de apoio (para crianças que ainda não leem)
- Recursos digitais simples: tablets, celular com app de gravação de voz ou vídeo, microfone, ou computador com slide ou editor de texto (com ajuda do professor)
- Caixa surpresa com objetos simbólicos para enriquecer a dramatização
- Tapete para roda de história



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: Temos dados mágicos que mostram palavras diferentes cada vez que são lançados! Como podemos criar uma história com as palavras que saírem? Será que conseguimos montar um começo, meio e fim divertidos?

Roda Inicial – Apresentação da Proposta

Conversa com as crianças: "Hoje vamos criar uma história juntos usando dados mágicos! Cada vez que jogarmos um dado, ele mostrará uma palavra. Juntando essas palavras, faremos uma história bem legal!"

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 DADOS DE PALAVRAS (10 MIN)

- Lançamento dos dados: cada criança joga um dado (personagem, lugar, objeto, ação).
- O grupo ajuda a identificar a palavra e relacioná-la ao universo da criança.
- Uso de cartões com imagem-palavra para reforço da associação visual e verbal.



CRIAÇÃO COLETIVA DA HISTÓRIA (20 MIN)

- A turma, com mediação do(a) professor(a), constrói uma narrativa oral com base nas palavras sorteadas.
- O(A) professor(a) ajuda a estruturar a história com começo, meio e fim, estimulando a participação de todos(as).
- As crianças podem dramatizar trechos com ajuda de objetos simbólicos da "caixa surpresa".



REGISTRO DIGITAL (15 MIN)

- Opções:
 - Gravação de áudio ou vídeo da história contada pelas crianças.
 - Criação de uma apresentação simples com desenhos feitos pelas crianças digitalizados ou fotografados, e inserção da narração da história.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

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

- Exibição do vídeo ou narração feita pelas crianças.
- Roda de conversa:
 - Qual a parte mais divertida da história?
 - O que você mais gostou de fazer?
 - Que outras palavras poderiam estar nos dados?

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

- Escuta, fala, pensamento e imaginação;
- Traços, sons, cores e formas;
- O eu, o outro e o nós;
- Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

SEQUÊNCIA 20 - EDUCAÇÃO INFANTIL

AULAS PARA EXECUÇÃO: 1

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

Estimular a criatividade, a oralidade e a construção narrativa das crianças a partir da contação de histórias com palavras sorteadas em dados, utilizando elementos da linguagem verbal e recursos digitais para registrar ou representar as histórias.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

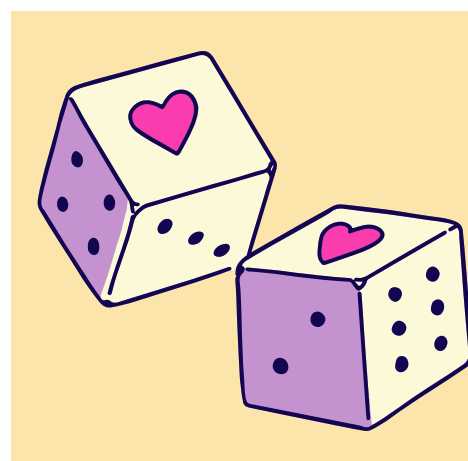
- **EI03TS01** – Explorar e utilizar diferentes tecnologias digitais de forma criativa, segura e colaborativa para resolver problemas e criar soluções (como criar, representar ou registrar histórias por meios digitais).
- **EF01CO01** – Organizar objetos físicos considerando características e padrões.
- **EF01CO02** – Identificar e seguir sequências de passos para realizar uma tarefa.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO MINEIRO (LP)

- **EI03EF06** - Participar de interações orais em diferentes situações comunicativas, ouvindo com atenção, formulando e respondendo perguntas, expressando ideias, desejos e sentimentos.
- **EI03EF09** - Criar narrativas orais, com começo, meio e fim, com base em imagens, palavras ou vivências, usando a linguagem de forma clara e compreensível.
- **EI03ET01** – Utilizar diferentes estratégias para resolver situações que envolvam contagem.
- **EI03ET02** – Reconhecer e classificar formas, tamanhos e cores.
- **EI03ET04** – Reproduzir e criar padrões simples com objetos e movimentos.
- **EI03ET05** – Utilizar noções espaciais como: frente, atrás, ao lado, dentro, fora.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

- Contando a Jornada do Robozinho
- Foco: Linguagem, criatividade, oralidade e uso de recursos digitais.
- 1. Roda de conversa inicial: Apresentar a história do robzinho Tico, que precisa encontrar o caminho até o castelo.
- 2. Sorteio com dados gigantes contendo palavras/imagens de personagens, lugares e objetos mágicos.
- 3. Construção coletiva ou em duplas de pequenas histórias, com base no sorteio.
- 4. Dramatização da história com objetos simbólicos (da caixa surpresa).
- 5. Registro digital: Gravação das histórias com celular/tablet ou uso de slides com apoio do professor.
- Dados gigantes personalizados (cubos de papelão ou EVA) com figuras e palavras (personagens, lugares, objetos, ações)
- Pranchas ou cartões com imagens de apoio (para crianças que ainda não leem)
- Recursos digitais simples: tablets, celular com app de gravação de voz ou vídeo, microfone, ou computador com slide ou editor de texto (com ajuda do professor)
- Caixa surpresa com objetos simbólicos para enriquecer a dramatização
- Tapete para roda de história



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:** Esses dados mágicos mostram formas, números e cores diferentes! Será que conseguimos usar as informações para resolver desafios matemáticos e ajudar nossos colegas a cumprir uma missão?

- **Dados Mágicos da Matemática**

1. Roda Inicial – Apresentação da Proposta (5 min)

Conversar com a turma:

- “Hoje vamos brincar com dados mágicos que trazem números, formas e cores! Cada vez que lançarmos um dado, aparecerá um desafio para resolver com a turma. Vamos contar, encontrar e classificar!”

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?



2. LANÇAMENTO DOS DADOS E OBSERVAÇÃO:

Cada criança (ou grupo) lança os dados.

Exemplos:

- Número: 4
- Cor: Azul
- Forma: Triângulo

O desafio será então formulado:

- “Encontre 4 triângulos azuis pela sala!”
- “Forme uma torre com 3 quadrados vermelhos!”

As crianças devem seguir os comandos orais e resolver a tarefa com objetos disponíveis.



3. CUMPRIMENTO DA MISSÃO MATEMÁTICA:

A turma organiza os objetos de acordo com os dados sorteados.

Exercícios possíveis:

- Agrupamento por cor, forma ou quantidade.
- Contagem oral coletiva.
- Organização em padrões: forma-cor-forma-cor.
- Deslocamento no tapete com base em comandos orais (ex: “Ande até o número 3”, “Pule uma casa e pegue o triângulo”).



4. REPRESENTAÇÃO OU REGISTRO:

Opcional, conforme nível da turma:

- Usar massinha ou blocos para representar as combinações feitas.
- Desenhar os objetos encontrados.
- Construir uma “galeria matemática” com as descobertas do dia.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

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

Socialização e Reflexão:

- O que foi mais fácil de encontrar?
- Quantos objetos usamos?
- O que muda quando lançamos os dados de novo?
- Como organizamos os objetos (por número, forma ou cor)?

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:

- Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações
- Escuta, fala, pensamento e imaginação;
- Corpo, gestos e movimentos;
- Traços, sons, cores e formas.

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

- Participação na resolução dos desafios.
- Capacidade de contar, classificar e organizar objetos.
- Compreensão de comandos orais e execução correta.
- Colaboração e escuta no trabalho em grupo.

EXTENSÕES POSSÍVEIS:

- Criar um mural coletivo com desenhos ou fotos dos desafios resolvidos.
- Associar os dados a desafios de soma (ex: "Some os dois dados e encontre essa quantidade").
- Trabalhar lateralidade com comandos espaciais no tapete.
- Introduzir um dado com operações simples: +, -, =.