

CENTRO DE INOVAÇÃO E LINGUAGENS

SALAS CLIC EM TECNOLOGIA

SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

ANOS INICIAIS

5º ANO ENSINO FUNDAMENTAL
2026

5

SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS – 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

QUERIDO(A) EDUCADOR(A),

ESTE MATERIAL FOI PENSADO PARA PROMOVER EXPERIÊNCIAS QUE APROXIMAM OS ESTUDANTES DA COMPUTAÇÃO DE FORMA CRIATIVA, INVESTIGATIVA E SIGNIFICATIVA.

AO LONGO DAS SEQUÊNCIAS, OS ESTUDANTES SÃO CONVIDADOS A EXPLORAR, CRIAR, TESTAR, INVESTIGAR, COLABORAR E RESOLVER PROBLEMAS, COMPREENDENDO QUE A COMPUTAÇÃO ESTÁ PRESENTE MUITO ALÉM DOS COMPUTADORES E DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS.

AS ATIVIDADES PARTEM DE SITUAÇÕES-PROBLEMA E DESAFIOS QUE ARTICULAM COMPUTAÇÃO DESPLUGADA, PENSAMENTO COMPUTACIONAL, RECURSOS DIGITAIS E DIFERENTES COMPONENTES CURRICULARES. O MATERIAL VALORIZA A EXPERIMENTAÇÃO E O PROTAGONISMO DOS ESTUDANTES, PERMITINDO QUE ELES CONSTRUAM CONHECIMENTOS A PARTIR DA AÇÃO E DA DESCOBERTA.

AS PROPOSTAS PODEM SER ADAPTADAS DE ACORDO COM A REALIDADE DE CADA TURMA, OS RECURSOS DISPONÍVEIS E O TEMPO DE AULA. O IMPORTANTE É MANTER A INTENÇÃO PEDAGÓGICA E ABRIR ESPAÇO PARA QUE OS ESTUDANTES SEJAM PARTICIPANTES E CRIADORES DE SUAS PRÓPRIAS SOLUÇÕES.

AUTORES

KATIA ARCHANJO, LUIS PHILLIPE, RICARDO ULPIANO, SIMONI BORGES OLIVEIRA.

EQUIPE GESTORA

DIREÇÃO: VALENTINA DE SOUZA PAES SCOTT

VICE DIREÇÃO: SHIRLEI LOPES DA SILVA

COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA: ALESSANDRA ANGELICA CUSTODIO / CAROLINE MENDES DE OLIVEIRA

CONHEÇA AS SEQUÊNCIAS

SEQUÊNCIA 1 – SALA DE ESCAPE: CRIANDO PADRÕES

DESAFIOS ENVOLVENDO PADRÕES CORPORAIS, MUSICAIS E NUMÉRICOS LEVAM OS ESTUDANTES A OBSERVAR, IDENTIFICAR E CRIAR SEQUÊNCIAS, AVANÇANDO GRADUALMENTE PARA A PROGRAMAÇÃO EM BLOCOS.

SEQUÊNCIA 2 – DO PAPEL AO CÓDIGO: HISTÓRIAS INTERATIVAS

A ESCRITA, A ORGANIZAÇÃO DE IDEIAS E A LÓGICA SE ENCONTRAM NA CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS COM DIFERENTES POSSIBILIDADES DE ESCOLHA, QUE PASSAM DO PLANEJAMENTO NO PAPEL PARA UMA NARRATIVA DIGITAL.

SEQUÊNCIA 3 – QUIZ COM SCRATCH

OS ESTUDANTES PLANEJAM E DESENVOLVEM UM JOGO DE PERGUNTAS E RESPOSTAS, COLOCANDO EM PRÁTICA CONCEITOS DE PROGRAMAÇÃO, LÓGICA, TESTES E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS.

SEQUÊNCIA 4 – INVESTIGAÇÃO E COLETA DE DADOS AMBIENTAIS

A INVESTIGAÇÃO DE DADOS AMBIENTAIS APROXIMA CIÊNCIAS, GEOGRAFIA, MATEMÁTICA E COMPUTAÇÃO, PASSANDO PELA COLETA E ORGANIZAÇÃO DE INFORMAÇÕES ATÉ SUA REPRESENTAÇÃO EM TABELAS E GRÁFICOS.

SEQUÊNCIA 5 – ANÁLISE CRÍTICA DAS INFORMAÇÕES

A PARTIR DE SITUAÇÕES DO COTIDIANO DIGITAL, OS ESTUDANTES INVESTIGAM INFORMAÇÕES, ANALISAM FONTES E DESENVOLVEM ESTRATÉGIAS PARA RECONHECER CONTEÚDOS ENGANOSOS E AGIR DE FORMA MAIS CONSCIENTE NA REDE.

SEQUÊNCIA 1 - SALA DE ESCAPE

AULAS PARA EXECUÇÃO: 6



OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

- Identificar e reconhecer padrões em sequências numéricas, sonoras, corporais e visuais.
- Compreender que informações podem ser representadas de diferentes formas, como cores, sons, números, símbolos e movimentos.
- Desenvolver estratégias para analisar, criar e completar sequências seguindo regras estabelecidas.
- Utilizar recursos digitais para representar, explorar e modificar informações organizadas em sequências.
- Reconhecer que computadores utilizam códigos, regras e padrões para processar informações.
- Resolver desafios por meio da observação, comparação, experimentação e identificação de regularidades.
- Criar representações digitais utilizando padrões, sequências e repetições em ambientes de programação por blocos.
- Desenvolver a criatividade, a colaboração e a comunicação na construção coletiva de soluções.
- Exercitar a persistência, o teste de hipóteses e a revisão de estratégias durante a resolução de problemas.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

- **(EF05CO01)** Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de listas que estabelecem uma organização na qual há um número variável de itens dispostos em sequência, fazendo manipulações simples sobre estas representações.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO REFERÊNCIA DE MINAS GERAIS

- **(EF05MA10)** Identificar regularidades em sequências numéricas e determinar elementos ausentes na sequência, compreendendo as relações existentes entre seus termos.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

- | | |
|-------------------------------------|---|
| • Aprendizagem Baseada em Problemas | • Cartões ou tampinhas coloridas |
| • Aprendizagem Criativa | • Chromebooks |
| • Gamificação | • Google Song Maker (ferramenta Google) |
| • Cultura Maker | • Tela Interativa |
| | • Material para Impressão |
| | • Papel Pontilhado |
| | • Scratch (MIT Lab) |



AULA 1: CRIANDO PADRÕES COM SONS E MOVIMENTOS

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

Imagine que vocês foram convidados para uma excursão a uma grande empresa de tecnologia, localizada na cidade de Betim. Ao chegar lá, uma mulher com uma voz parecida com a da Alexa os atendeu na porta. Ela disse que se chamava Auréxia. No entanto, Auréxia não parecia humana... será que havia algo de estranho com ela?

Ao entrar na empresa, vocês são conduzidos por Auréxia até um grande laboratório de tecnologia. Ela explica que ali são desenvolvidas as maiores invenções da empresa. Aliás, o nome da empresa era...

(sugestão: vocês criam um nome para a empresa).

De repente, Auréxia coloca uma das mãos sobre a orelha, como se estivesse escutando uma mensagem. Logo em seguida, ela diz:

— Só um instante, pessoal. Acabei de receber um chamado. Já volto. Fiquem à vontade, mas há apenas uma coisa que vocês não podem fazer...

Vocês se entreolham, curiosos. Então Auréxia completa, em tom firme:

— Jamais toquem naquele botão vermelho!

Com a saída de Auréxia, a curiosidade toma conta. A sala é bonita, cheia de materiais tecnológicos, e vocês começam a explorar o espaço. De repente, um de vocês tropeça, com o cadarço do tênis desamarrado, e acaba batendo a mão no botão vermelho.

Imediatamente, um sinal sonoro começa a tocar, parecido com uma sirene. A porta da sala se fecha com força, trancando todos lá dentro.

Então, uma voz misteriosa ecoa pelo ambiente:

— O botão de autodestruição foi acionado. Para destravar a sala e interromper o sistema, vocês deverão criar a sequência correta.

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

- Conte a narrativa aos estudantes. Ela pode ser adaptada de acordo com a sua realidade. Não se esqueça de que o objetivo da atividade é propor uma prática gamificada, na qual os estudantes ficarão “presos” em uma sala e precisarão solucionar os desafios para conseguir sair.
- Nesta primeira aula, proponha aos estudantes a criação de sequências utilizando o corpo e as cores. Explore movimentos, gestos, sons ou posições corporais associados a diferentes cores, incentivando-os a observar, criar, repetir e identificar padrões. A atividade pode ser adaptada de acordo com a realidade da turma e os materiais disponíveis. O objetivo é introduzir, de forma lúdica e corporal, o conceito de sequência e reconhecimento de padrões, preparando os estudantes para os desafios da prática gamificada.



1º MOMENTO

Os(As) estudantes devem se dividir, livremente, em grupos de dois ou três pessoas em cada um. Cada grupo vai receber tampinhas ou cartões coloridos. Cada cor representa um som ou gesto do corpo que os alunos devem criar, como por exemplo: palmas, batidas do pé, estalos, sons com a boca... Sendo assim, neste momento os estudantes deverão decidir em conjunto qual som ou gesto cada cor vai representar, usando a criatividade.



2º MOMENTO

Utilizando os objetos coloridos, os grupos deverão planejar e montar uma sequência corporal, testando e ajustando até que todo grupo fique bem sincronizado. As regras para a criação das sequências são:

- Escolher 4 sons ou gestos diferentes.
- Associar cada som ou gesto a uma cor.
- Monte uma sequência com 8 sons/gestos ao todo.
- Um mesmo som ou gesto pode aparecer **no máximo duas vezes seguidas**.
- Tente alternar os sons e gestos ao longo da sequência para deixá-la mais interessante e desafiadora.
- Antes de finalizar, teste a sequência para verificar se ela segue todas as regras.

Exemplo:

● Palma → ● Estalo → ● Bater na mesa → ● Pulo → ● Palma → ● Bater na mesa → ● Estalo → ● Pulo



3º MOMENTO

Neste momento, cada grupo apresentará aos demais colegas a sequência de movimentos corporais que elaboraram.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

A partir das sequências criadas pelos grupos, o(a) professor(a) reunirá a turma para conversar sobre elas, guiando os(as) alunos(as) a identificarem quais sons ou gestos foram utilizados; a ordem em que eles apareceram, se houve repetição, variação entre os elementos e como as cores ajudaram na identificação dos sons ou gestos.

É importante que, durante a discussão, os(as) estudantes expliquem as estratégias que utilizaram para criar suas sequências, refletindo se as regras foram seguidas.

Tendo toda essa reflexão, o(a) professor(a) deve conduzir os(as) estudantes à percepção de que sequências organizadas seguem regras e padrões, princípio fundamental para a construção de algoritmos e para a programação de computadores.

Para finalizar a prática e conquistar o Selo 1, os estudantes terão que decifrar a última (acesse: [sequência de códigos](#)) para que todos saiam da sala. Exemplo:



Ao final, haverá um momento de reconhecimento pelo trabalho realizado, e o(a) professor(a) sinalizará que os(as) estudantes cumpriram a primeira etapa da missão. Cada grupo recebe seu Passaporte de Programador(a) e o selo "Nível 1 – Mestre das Sequências", conquistando acesso à próxima fase da jornada.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÃO DOS ESTUDANTES



SOCIALIZAÇÃO



AUTOAVALIAÇÃO

Material de apoio:

Passaporte: (FAÇA UMA CÓPIA PARA EDITAR de acordo com a sua realidade)
https://www.canva.com/design/DAHENU-Kc-I/yA4aKGMu6iFLLkB7YogRbQ/edit?utm_content=DAHENU-Kc-I&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Planilha Rubrica: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1CKZ-YE5bnFyvHEaDH6rAW8-6mg3JhAygxS2sWrC6E5I/edit?usp=sharing>

AULAS 2 E 3: QUANDO OS NÚMEROS VIRAM MÚSICA (SONG MAKER)

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

Ao retornarem à sala no próximo encontro, os(as) estudantes percebem que algo mudou. Em uma tela, aparece uma mensagem inesperada:

Clique aqui: [Vídeo Robô](#)

O mediador deverá dizer aos estudantes:

“No primeiro nível, vocês conseguiram sair da sala criando padrões com cores e com sons do próprio corpo. Agora, o desafio é outro: o sistema quer que esses padrões sejam traduzidos para uma nova linguagem. Uma linguagem que os computadores, os jogos e os aplicativos entendem muito bem: códigos organizados em sequência.”

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)



1º MOMENTO (10 MIN)

Antes de iniciar a atividade com números e notas musicais, apresente aos(as) estudantes o ambiente do Song Maker.

Acesse a ferramenta: [Chrome Music Lab – Song Maker](#)

Explique que o desafio do dia envolve compreender como os computadores organizam sons em sequências. Para isso, eles irão explorar uma ferramenta digital que permite criar músicas por meio de blocos organizados em uma grade.

Convide os(as) estudantes a experimentarem livremente a ferramenta por alguns minutos.

Durante a exploração, incentive-os(as) a observar:

- O que acontece quando colocamos vários blocos na sequência?
- Como o som muda quando os blocos ficam mais altos ou mais baixos?
- É possível criar padrões que se repetem?
- O que acontece quando alteramos o instrumento ou o ritmo?



2º MOMENTO (10 MIN)

Após a exploração, promova uma rápida conversa:

“Perceberam que a música foi organizada em uma sequência de informações? Assim como acontece nos computadores, os sons podem ser representados de diferentes formas. Agora vamos descobrir como transformar notas musicais em códigos numéricos para avançarmos para o próximo nível.”

Essa exploração não tem como objetivo ensinar todas as funções da ferramenta, mas permitir que os(as) estudantes compreendam visualmente que a música pode ser organizada em padrões e sequências.

Em seguida, explique aos(as) estudantes que os computadores não entendem música da mesma forma que as pessoas. Para que uma música possa ser armazenada, compartilhada ou reproduzida por uma máquina, ela precisa ser transformada em códigos.

Apresente então a relação entre números e notas musicais:

1 – dó | 2 – ré | 3 – mi | 4 – fá | 5 – sol | 6 – lá | 7 – si

Questione a turma:

- O que acontece se trocarmos as notas por números?
- A música continua existindo?
- Será que conseguimos transformar uma sequência de números em uma sequência de sons?

Mostre alguns exemplos simples e peça que os(as) estudantes leiam primeiro os números e depois os transformem em sons:

1 – 2 – 3 – 4 – 5 5 – 4 – 3 – 2 – 1 1 – 3 – 5 – 7

Você também pode transformar uma cifra em números (códigos) para eles decifrarem, como no exemplo que se encontra no slide. Explique que os números funcionam como códigos que representam informações sonoras. Assim como acontece nos computadores, diferentes formas de representação podem transmitir a mesma mensagem.

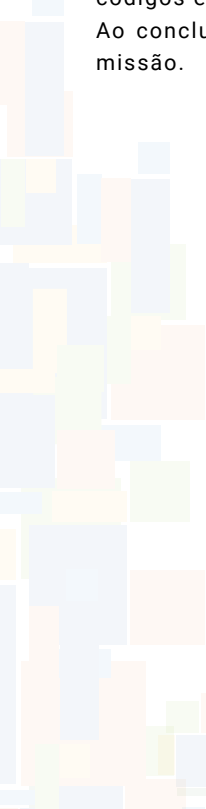
Desafio: Decifrar o código para encontrar a música e passar para o próximo nível:

Considerando a correspondência:

1 = dó 2 = ré 3 = mi 4 = fá 5 = sol 6 = lá 7 = si 1' = dó agudo 2' = ré agudo...

CÓDIGO: Parabéns pra Você (adaptado):

5 5 6 X 5 X 1' X 7 X | 5 5 6 X 5 X 2' X 1' X (X= espaço - nas oitavas usamos ')



oras criadas durante a
diferentes formas: por

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Conduza uma conversa coletiva para que os(as) estudantes reflitam sobre as sequências sonoras criadas durante a atividade. Oriente-os(as) a observar como uma mesma informação pôde ser representada de diferentes formas: por números, por notas musicais, por cores e por sons.

Durante a mediação, estimule reflexões como:

- Como os números ajudaram a representar os sons?
- O que aconteceu quando transformamos números em notas musicais?
- Como os computadores utilizam códigos para organizar informações?
- Onde identificamos padrões nas sequências criadas?

Finalize destacando que, assim como aconteceu na atividade, os computadores recebem informações em forma de códigos e utilizam regras para transformá-las em imagens, sons, textos e outros recursos digitais. Ao concluir o desafio, os grupos recebem o selo "Nível 2 – Números que Tocam" e avançam para a próxima etapa da missão.

AULAS 4 E 5: O CORREDOR INFINITO E A GEOMETRIA DOS PADRÕES

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

Parabéns, vocês estão avançando rumo à saída!!! Hoje o sistema alertou que cinco figuras geométricas estão ocultas na tela. Cada figura representa um percurso seguro dentro do desafio. Somente sequências organizadas de forma lógica revelam as figuras corretas. Qualquer quebra de padrão impede o avanço.

Apresente na tela interativa a imagem e peça-os para conectar padrões.

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)



1º MOMENTO

O desafio é lançado:

Analisem as sequências, identifiquem quais obedecem a um padrão consistente e decidam qual opção permite revelar todas as figuras geométricas.

Acesse: [Sequência Numérica - Formas Geométricas](#)



Atenção! Cada ponto possui um número. Quando a sequência correta é descoberta e organizada, esses pontos se conectam automaticamente, revelando uma figura geométrica.

Após identificar a figura formada, observe suas características e converse com seus colegas sobre os padrões encontrados. A sequência numérica utilizada para ligar os pontos funciona como um código, que precisa ser interpretado corretamente para que a imagem apareça.

Desafio Extra

Agora é a vez de vocês se tornarem criadores de enigmas!

- Escolham uma figura geométrica simples ou criem um desenho utilizando os pontos numerados.
- Registrem apenas a sequência de números necessária para formar a figura.
- Entreguem o código para outra dupla ou grupo.
- Os colegas deverão decifrar a sequência, ligar os pontos e descobrir qual figura foi criada.



2º MOMENTO

Agora que vocês já conhecem as figuras geométricas, precisam executar uma sequência de passos de dança usando as figuras geométricas que decifraram: losango, triângulo, quadrado, pentágono e retângulo. Cada grupo ficará responsável por criar passos para UMA das formas geométricas.

(Obs.: passos simples, para que todos consigam executar)

- Cada forma geométrica tem seus vértices, ou seja, os pontos de encontro das suas linhas. Vocês vão usar esses vértices para saber quantos passos devem criar. Por exemplo: o triângulo tem 3 vértices, então quem ficar com ele vai inventar 3 passos. Pode repetir os passos criados. O importante é combinar a quantidade de passos com a quantidade de vértices da figura.
- A dança criada pode ter no mínimo 30 segundos e no máximo 1 minuto.

Após a "travessia do Corredor Infinito":

Muito bem! vocês atravessaram o "Corredor Infinito", estão livres da sala de escape e alcançaram o selo Nível 3 com sucesso!

Produto final: figuras geométricas na tela interativa e os passos de dança.

O desafio apresentado não envolve mais sons ou movimentos, mas exige atenção aos números e à forma como eles se organizam no espaço. O sistema informa que, nesta etapa, os padrões precisam ser lidos, interpretados e conectados corretamente.

SUGESTÃO DE MÚSICAS

<https://youtu.be/BoDHWMcFb6A?feature=shared>
https://youtu.be/Zi_XLOBDo_Y?feature=shared
<https://youtu.be/ZxVw7bvMd3s?feature=shared>

<https://youtu.be/gy8Pa2V0D3o?feature=shared>
<https://youtu.be/WibumhazuHI?feature=shared>

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Quando o(a) estudante analisa uma sequência, está procurando regras. Essas regras organizam números, sons, movimentos e até caminhos. Reconhecer padrões ajuda a prever, corrigir erros e tomar decisões.

Perguntas norteadoras para a sistematização da prática:

- Qual regra aparece nessa sequência?
- O que acontece quando a regra é quebrada?
- Todas as sequências seguem o mesmo tipo de padrão? Por quê?
- Como vocês perceberam que uma alternativa estava errada?
- O que fez essa opção funcionar e as outras não?

Incentive que os(as) estudantes expliquem o raciocínio, não apenas a resposta.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÃO DOS ESTUDANTES



SOCIALIZAÇÃO



AUTOAVALIAÇÃO

AULA 6: O LABORATÓRIO DE CRIAÇÃO



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

Antes de iniciar a aula, é necessário que os(as) estudantes sejam organizados em duplas ou trios. Cada grupo deverá ter um Chromebook ou tablet com o Scratch acessado.

Evite explicar previamente o que é o Scratch ou como ele funciona. O objetivo desta aula é que os(as) estudantes descubram possibilidades por meio da exploração.

Narrativa

Parabéns! Você conseguiu atravessar todos os setores da empresa e resolver os desafios de padrões. Porém, antes de saírem, existe uma última etapa. O sistema central da empresa registrou tudo o que vocês aprenderam. Agora ele precisa de uma prova final. Vocês deverão criar algo novo utilizando padrões. Não existe modelo, não existe resposta certa e não existe passo a passo. O laboratório de criação está liberado. Tudo dependerá da capacidade de vocês de explorar, testar e descobrir.

DESENVOLVIMENTO (25 MINUTOS)



1º MOMENTO (10 MINUTOS)

Convide os(as) estudantes a explorarem o ambiente do Scratch livremente. Para auxiliá-los na exploração podem ser dadas orientações como:

- "Cliquem, arrastem, testem e observem."
- "Experimentem os blocos, os personagens, os sons e os cenários."
- "Descubram o que acontece quando diferentes blocos são combinados."
- "Neste momento não existe erro. O objetivo é investigar e fazer descobertas."

Durante a exploração:

- Evite demonstrações prontas.
- Não ensine comandos específicos.
- Circule pela sala observando.
- Incentive a experimentação.

Caso algum grupo fique bloqueado, utilize perguntas como:

- O que acontece se você juntar esses dois blocos?
- Como você faria esse personagem se movimentar?
- Existe alguma ação que pode acontecer mais de uma vez?
- O que mudaria se esse comando fosse repetido?



2º MOMENTO (10 MINUTOS)

Após a exploração, apresente o desafio:

Missão: Ative os Padrões

Cada grupo deverá criar uma pequena programação em que o personagem realize uma ação seguindo algum padrão.

Exemplos possíveis:

- repetir movimentos;
- emitir sons em sequência;
- alternar cores;
- realizar movimentos crescentes ou decrescentes;
- combinar movimento e som.

Explique que o sistema não procura perfeição. Ele procura evidências de que eles(as) compreenderam como os padrões funcionam. Peça que criem algo simples, mas que mostre uma sequência, uma repetição ou uma organização de ações.



3º MOMENTO (5 MINUTOS)

Convide os grupos a apresentarem suas produções. Durante as apresentações, peça que expliquem:

- O que criaram.
- Qual padrão utilizaram.
- O que descobriram durante a exploração.

Áudio: "O sistema reconheceu as criações. Os padrões foram ativados. O laboratório está oficialmente liberado."

Entregue o Selo 4 – Criador de Padrões, marcando a conclusão da jornada.

Produto Final: Uma programação simples criada no Scratch utilizando ao menos um padrão (sequência, repetição ou alternância).

Áudio: "O sistema reconheceu as criações. Os padrões foram ativados. O laboratório está oficialmente liberado."

Entregue o Selo 4 – Criador de Padrões, marcando a conclusão da jornada.

Produto Final: Uma programação simples criada no Scratch utilizando ao menos um padrão (sequência, repetição ou alternância).

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Realize uma conversa coletiva para consolidar as aprendizagens.

Questões norteadoras:

- O que vocês descobriram no Scratch?
- Quais blocos chamaram mais atenção?
- O que funcionou logo na primeira tentativa?
- O que precisou ser modificado?
- Onde apareceram padrões na programação criada?

Explique que programar significa organizar instruções para que algo aconteça.

Retome os conceitos trabalhados durante toda a sequência:

- sequência;
- repetição;
- regularidade;
- variação;
- padrões.

Destaque que a programação é construída por meio de testes, ajustes e novas tentativas.

Finalize valorizando as diferentes soluções encontradas pelos grupos e reforçando que não existe uma única maneira correta de resolver um problema.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÃO DOS ESTUDANTES



SOCIALIZAÇÃO



AUTOAVALIAÇÃO

SEQUÊNCIA 2 - DO PAPEL AO CÓDIGO – HISTÓRIAS INTERATIVAS AULAS PARA EXECUÇÃO: 10

AULAS 1 A 4:

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM



- Desenvolver o pensamento computacional e a produção de narrativas por meio da criação de histórias interativas, planejando diferentes caminhos e escolhas, organizando informações de forma estruturada e utilizando o Scratch para representar narrativas digitais.
- Compreender que uma narrativa pode apresentar diferentes percursos a partir das escolhas do leitor.
- Planejar histórias utilizando sequências lógicas de acontecimentos.
- Organizar informações por meio de esquemas, listas, fluxogramas simples e diagramas de escolha.
- Identificar relações de causa e consequência em narrativas interativas.
- Produzir textos narrativos considerando personagens, cenário, conflito e desfechos.
- Utilizar recursos básicos do Scratch para representar histórias digitais.
- Criar narrativas digitais com múltiplos caminhos e escolhas.
- Testar, revisar e aprimorar produções digitais a partir da observação e do feedback dos colegas.
- Comunicar ideias, decisões e processos de criação durante a apresentação das produções.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

- **(EF05CO01)** Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de listas que estabelecem uma organização na qual há um número variável de itens dispostos em sequência, fazendo manipulações simples sobre estas representações.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO REFERÊNCIA DE MINAS GERAIS

- (EF15LP05) Planejar, produzir e revisar textos narrativos, considerando a situação comunicativa, o tema, o enredo, os personagens e a sequência dos acontecimentos.
- (EF15LP07) Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital.
- (EF15LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

- Aprendizagem Baseada em Projetos
- Aprendizagem Criativa
- Storytelling
- Caderno de Campo
- Lápis
- Borracha
- Canetinhas
- Tablets
- Chromebooks
- Scratch

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

Imagine uma história em que o(a) personagem precisa tomar decisões importantes. Dependendo da escolha, a história muda completamente. E se a gente pudesse criar uma história assim, em que quem lê escolhe o caminho?
Como criar uma história em que o(a) leitor(a) pode escolher o que acontece?

DESENVOLVIMENTO



1º MOMENTO (10 MINUTOS)

Organize os(as) estudantes em duplas ou trios. Explique que eles criarão uma história interativa digital, mas para isso é necessário que eles planejem o que irá acontecer na história e quais são as possibilidades de interação com o enredo que a história irá proporcionar. Um planejamento bem feito ajuda a organizar as ideias e evita confusões no momento de fazer a história acontecer no ambiente digital.

Após essa explicação, peça que criem uma história no caderno que deve conter:

- Personagem principal
- Situação-problema
- Duas ou três escolhas possíveis

Exemplo de escolhas possíveis:

Início: João encontrou uma porta misteriosa.

Escolha 1 → Abrir a porta



Encontrou um tesouro.

Escolha 2 → Ir embora

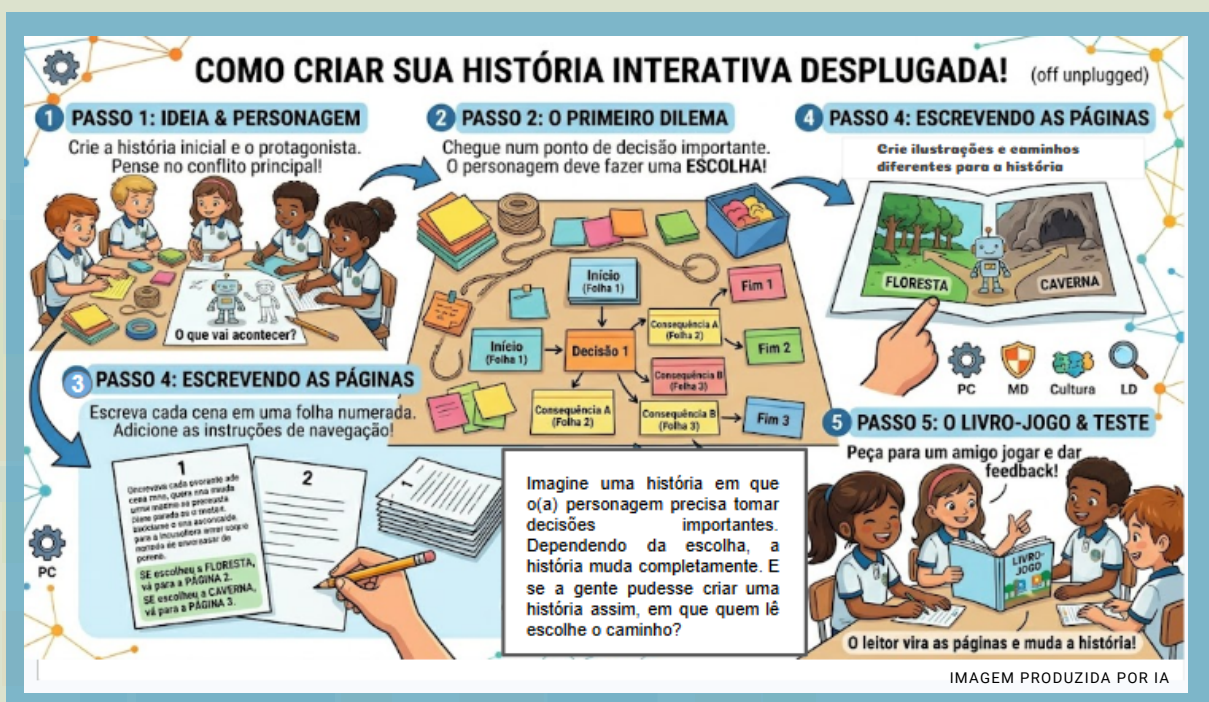


Nunca descobriu o que havia atrás dela.



2º MOMENTO (10 MINUTOS)

Tendo criado a narrativa, é o momento de os alunos transformarem as histórias escritas no caderno em forma de texto em um livro físico interativo, conforme o exemplo da imagem. Isso dará aos alunos a possibilidade de pensar em como ficará a história quando for executada em formato digital!



SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Converse com a turma:

- Histórias têm início, meio e fim, e isso se chama “enredo”.
- Algumas histórias podem ter mais de um caminho, pois cada escolha gera uma consequência diferente.
- Fazer um bom planejamento facilita a criação.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÃO DOS ESTUDANTES



AUTOAVALIAÇÃO

AULAS 5 À 9 - HISTÓRIA INTERATIVA COM SCRATCH



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

Na aula passada criamos uma história no papel. Hoje iremos dar vida às nossas histórias no Scratch. Mas como transformar uma história com escolhas em uma sequência de comandos para o Scratch?

DESENVOLVIMENTO (40 MINUTOS)



1º MOMENTO

Oriente os(as) estudantes a retomarem o esquema construído na aula anterior observando a construção do(a) personagem, situação-problema, escolhas e finais.

Explique que, nesta aula, o desafio será transformá-lo em uma história digital, escolhendo um final para representar. Organize-os em duplas ou trios, mantendo os mesmos grupos da aula anterior.



2º MOMENTO

Passo 1 – Identificar as partes da história

Peça aos estudantes que observem o livro criado e marquem:

- Cena inicial
- Escolha 1
- Escolha 2
- Final A
- Final B

Passo 2 – Transformar cada parte em uma tela

Explique: No Scratch, cada parte da história será um cenário. ([Acesse vídeo](#)) ou [Acesse aqui](#) para exemplo de história.

Livro	Scratch
Início	Cenário 1 (exemplo: muro)
Escolha	Cenário 2 (exemplo: muro com uma porta)
Final A	Cenário 3 (exemplo: uma sala com baú do tesouro)
Final B	Cenário 4 (exemplo: rua com a casa do personagem)

Pergunte:

Quantas páginas sua história tem?

Quantos cenários precisaremos criar?

Passo 3 – Criar os cenários

Os estudantes:

Abrem o Scratch.

Criam os cenários.

Nomeiam:

- Início
- Escolha
- Final Tesouro
- Final Casa

Passo 4 – Criar os botões de escolha

Explique: O leitor precisa clicar em alguma coisa para escolher.

Criar dois sprites:

- Botão Abrir Porta
- Botão Ir Embora

Passo 5 – Programar a história

Orientar os alunos na programação da história com os blocos, seguindo seguinte sequência:

- Início da história
- Escolha
- Final da história
- Falas dos personagens

Passo 6 – Testar

Pergunte:

- ✓ O botão funciona?
- ✓ O cenário muda?
- ✓ A fala aparece?
- ✓ O final está correto?

Passo 7 – Melhorar a história

Depois que funcionar:

- Inserir sons;
- Inserir novos personagens;
- Inserir mais escolhas;
- Criar novos finais;
- Adicionar animações.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Converse com a turma:

- O que mudou do papel para o digital?
- O que foi fácil?
- O que foi mais difícil?
- O planejamento ajudou?

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÃO DOS ESTUDANTES



AUTOAVALIAÇÃO

AULA 10

DESENVOLVIMENTO (40 MINUTOS)



1° MOMENTO

Inicie a aula orientando os grupos a testarem suas próprias histórias, clicando nas escolhas para verificar se as cenas aparecem corretamente, se os caminhos levam aos finais planejados e se não há trechos confusos.



2° MOMENTO

Após os ajustes iniciais, promova a socialização das narrativas:

- Cada grupo apresenta sua história;
- O grupo observa como o outro interage com sua narrativa.

Reforce combinados importantes: Os comentários devem ser feitos de forma respeitosa e construtiva, sempre com o objetivo de ajudar a melhorar a história, e não de criticar o(a) colega. Ao observar o trabalho do(a) outro(a), os(as) estudantes também têm a oportunidade de aprender e refletir sobre suas próprias produções. Caso haja tempo, permita que os grupos realizem pequenos ajustes finais a partir dos comentários recebidos.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Conduza a reflexão:

- O que mudou do papel para o digital?
- O que foi fácil?
- O que foi mais difícil?
- O planejamento ajudou?

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÃO DOS ESTUDANTES



SOCIALIZAÇÃO



AUTOAVALIAÇÃO

SEQUÊNCIA 3 - QUIZZ COM SCRATCH AULAS PARA EXECUÇÃO: 4 AULAS

AULAS 1 À 4:

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

- Produzir perguntas claras e objetivas para um quiz digital, considerando a compreensão do leitor.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

- **(EF05C003)** Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.
- **(EF05C004)** Criar e simular Algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências, repetições e seleções condicionais para resolver problemas de forma independente em colaboração.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO REFERÊNCIA DE MINAS GERAIS

- **(EF15LP05)** Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização e forma do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que for preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

- Aprendizagem Baseada em Projetos
- Chromebooks
- Scratch

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

Ravi e seus amigos adoram desafios e jogos de perguntas. Durante um recreio, começaram a disputar quem sabia mais sobre esportes, filmes, música e curiosidades. As perguntas eram tantas que surgiu uma ideia:

— E se criássemos nosso próprio jogo de perguntas no computador?

A ideia pareceu divertida, mas logo apareceu um desafio:

Como fazer com que o computador mostre perguntas, receba respostas e diga se elas estão corretas ou erradas?

Para descobrir, vocês precisarão aprender a programar um quiz usando o Scratch.

Ponto de partida: Como criar um quiz com os computadores ou Chromebooks disponíveis na salas clic de tecnologia?

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)



1º MOMENTO

Apresente a situação problema e pergunte aos(às) estudantes como farão para resolvê-la (elaboração de hipóteses). Peça aos(às) estudantes que se organizem em duplas e escrevam em seus “cadernos de campo” quatro perguntas sobre assuntos que podem estar ligados aos conteúdos que estão estudando na escola ou assuntos gerais, como futebol, músicas, cantores, dentre outros.

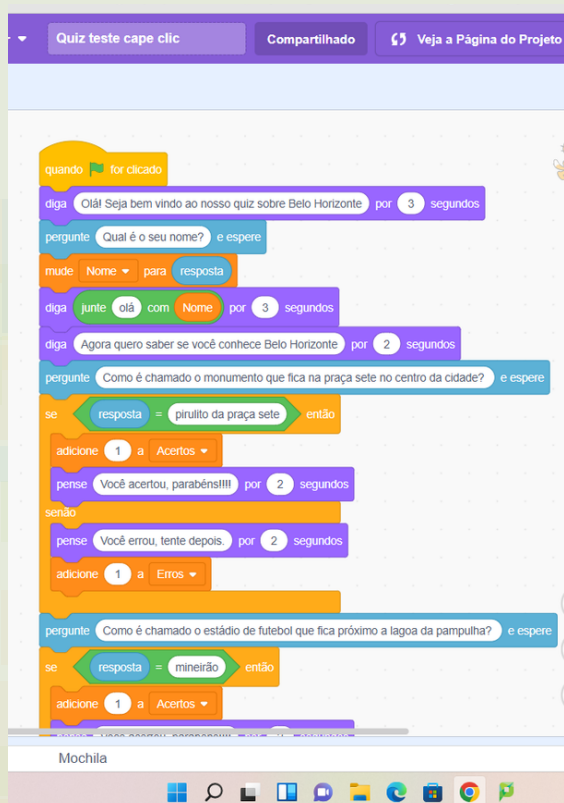
Após a escolha das perguntas, as duplas deverão anotar para cada uma delas a resposta correta.



2º MOMENTO

De posse das perguntas e respostas, sob a orientação, os(as) estudantes deverão criar um Quiz, utilizando a plataforma do Scratch, disponível no site: <https://scratch.mit.edu/>. Para acessar a plataforma deverão ser utilizados os chromebooks ou desktops.

Após criar e testar, os estudantes deverão aplicar os quizzes por eles produzidos aos demais colegas de turma

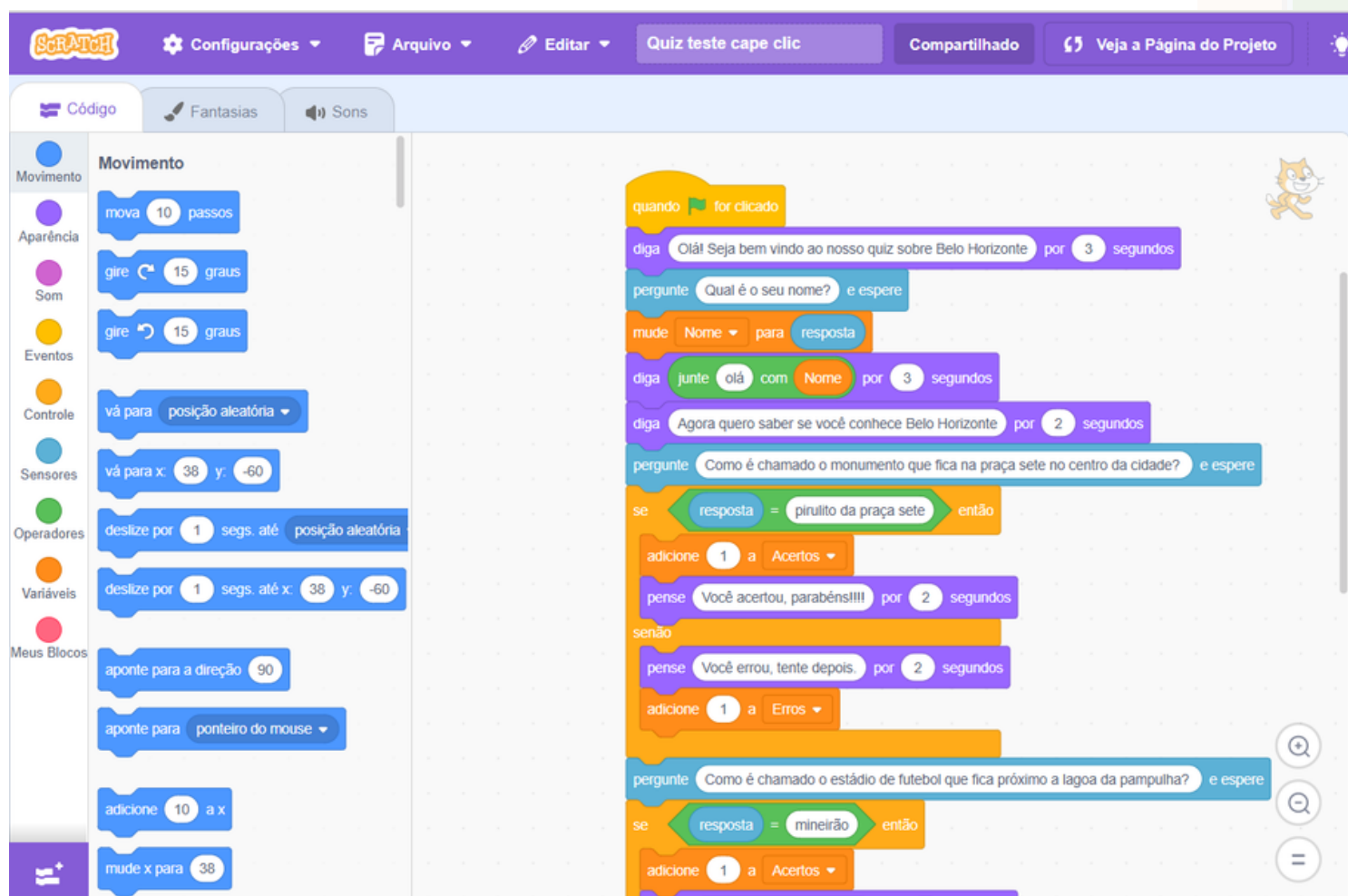


Produto: Quiz criado pelos estudantes utilizando o Scratch.

Reforce com os(as) estudantes a importância de seguirem corretamente as etapas necessárias para a programação do quiz, pois o funcionamento adequado só ocorre se respeitadas todas as etapas da programação, ou seja, não existe espaço para troca da ordem dos comandos que compõem a programação.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Pergunte aos(às) estudantes quais foram suas maiores dificuldades e de quais etapas mais gostaram.



ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÃO DOS ESTUDANTES



AUTOAVALIAÇÃO

SEQUÊNCIA 4 - INVESTIGAÇÃO E COLETA DE DADOS AMBIENTAIS

AULAS PARA EXECUÇÃO: 6

AULAS 1 E 2:

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

- Coletar dados ambientais a partir de fontes confiáveis. Organizar dados em registros, tabelas e gráficos. Interpretar informações representadas graficamente. Criar gráficos simples utilizando o Google Planilhas. Comunicar conclusões de forma clara e fundamentada.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

- **(EF05C004)** Criar e simular Algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências, repetições e seleções condicionais para resolver problemas de forma independente em colaboração.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO REFERÊNCIA DE MINAS GERAIS

- **(EF05MA24)** Ler e Interpretar dados estatísticos apresentados em textos, tabelas e gráficos (colunas ou linhas), referentes a outras áreas do conhecimento ou a outros contextos, como saúde e trânsito, e produzir textos com o objetivo de sintetizar conclusões.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

- Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP)
- Investigação guiada
- Aprendizagem progressiva (do concreto ao digital)
- Chromebooks
- Caderno de campo
- Papéis coloridos
- Lápis de cor
- Régua
- Papel quadriculado
- Cartolina
- Google Planilhas

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

João e amigos gostam muito das aulas de geografia e ciências, principalmente quando as aulas abordam assuntos ambientais. Os professores de Geografia e Ciências, solicitaram que os estudantes pesquisassem dados ambientais (temperatura, umidade, precipitação e etc) e os apresentassem aos colegas utilizando gráficos. Muito espertos, João e colegas de turma procuraram o professor Marcos de matemática para que os orientassem sobre os gráficos.

Como conseguir dados ambientais e organizá-los na forma de gráficos?

Ponto de partida:

Conduza a problematização:

Temperatura, chuva e umidade mudam ao longo do tempo. Mas como essas informações chegam até nós de forma clara?

Como podemos pesquisar esses dados e organizá-los para que qualquer pessoa consiga entendê-los?

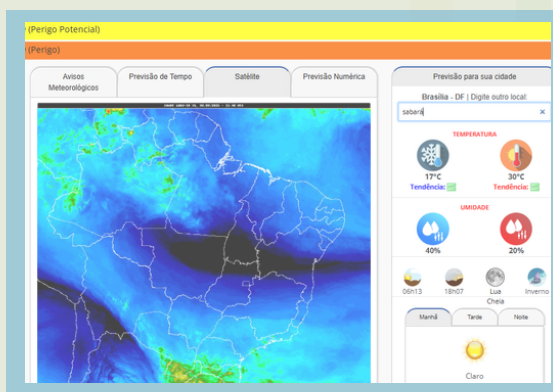
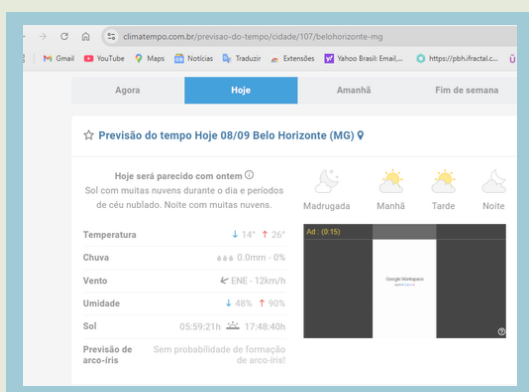
DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)

1º MOMENTO

Os(As) estudantes deverão ser apresentados à situação problema e perguntados(as) como farão para resolvê-la (elaboração de hipóteses). Os(As) estudantes (em duplas ou individualmente) deverão inicialmente pesquisar dados ambientais, utilizando os chromebook ou desktops, como temperatura máxima e mínima, umidade máxima e mínima, quantidade de chuva da cidade de Belo Horizonte, ou outras vizinhas a Belo Horizonte, em diferentes períodos de tempo, como semanalmente, quinzenalmente ou mensalmente.

Sugestão de sites para pesquisa dos dados ambientais:

- [Climatempo](http://climatempo.com) (pesquisar os dados na aba busque por uma cidade, localizada no alto da página)
- [Portal InMet](http://portal.inmet.gov.br) (pesquisar os dados na aba previsão para a cidade, localizada no lado direito da página)



2º MOMENTO

De Os(As) estudantes anotam os dados coletados, com a data ou período, tipo de dado e o valor encontrado em um caderno de "campo".

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Explique:

- O que são dados ambientais.
- Dados precisam ser confiáveis e organizados.
- Registrar bem é o primeiro passo para entender melhor a realidade.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÃO DOS ESTUDANTES



AUTOAVALIAÇÃO

AULA 3

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

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

Na aula passada, nós coletamos e organizamos informações importantes. Hoje, vamos dar um passo a mais. Agora, vocês vão aprender a transformar esses dados em algo mais organizado e fácil de entender, usando tabelas e gráficos feitos no papel. A tabela vai nos ajudar a colocar ordem nos dados, e o gráfico vai servir para mostrar essas informações de forma visual, para que qualquer pessoa consiga compreender rapidamente o que foi pesquisado.

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)



1° MOMENTO

Explique aos(às) estudantes que antes de fazer o gráfico é preciso organizar os dados.



2° MOMENTO

Peça que no caderno ou papel quadriculado eles(as) façam uma tabela com três colunas:

1ª coluna – data da pesquisa

2ª coluna – Tipo de dado

3ª coluna – Valor encontrado



3° MOMENTO

Explique que a tabela serve para organizar os dados. É a partir dela que o gráfico vai nascer.

Exemplo:

Data	Tipo de dado	Valor encontrado
30/01/2026	Temperatura máxima (°C)	25
30/01/2026	Temperatura mínima (°C)	17
30/01/2026	Umidade do máxima do ar (%)	96
30/01/2026	Umidade do mínima do ar (%)	69

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Momento em que o profissional apoia os(as) estudantes na consolidação dos conceitos trabalhados.

Retome coletivamente o que foi aprendido na aula, organizando as ideias com a turma. Explique de forma direta:

A tabela serve para organizar os dados da pesquisa.

Ela permite visualizar, comparar e conferir informações com mais clareza.

Uma tabela bem feita facilita a construção do gráfico e a compreensão dos resultados.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÃO DOS ESTUDANTES



AUTOAVALIAÇÃO

AULA 4

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

Pesquisamos dados sobre o clima da nossa cidade e registramos essas informações em forma de tabela. Mas quando olhamos apenas números, nem sempre é fácil perceber o que está acontecendo. Como podemos transformar esses dados em algo visual, que qualquer pessoa consiga entender rapidamente?

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)



1° MOMENTO

Apresente no quadro ou projetor a tabela já construída com a turma:

Data	Tipo de dado	Valor encontrado
30/01/2026	Temperatura máxima (°C)	25
30/01/2026	Temperatura mínima (°C)	17
30/01/2026	Umidade do máxima do ar (%)	96
30/01/2026	Umidade do mínima do ar (%)	69



2° MOMENTO

Preparação do papel quadriculado:

Oriente os estudantes a:

Usar a folha na posição vertical;

Traçar dois eixos:

Linha horizontal (eixo X): tipos de dados;

Linha vertical (eixo Y): valores numéricos.

Explique que:

Cada quadradinho representa uma quantidade definida (por exemplo, 5 unidades).

Construção do gráfico de barras)



3° MOMENTO

No eixo horizontal, escrever:

Temperatura máxima
Temperatura mínima
Umidade máxima
Umidade mínima
Quantidade de chuva, etc

No eixo vertical, marcar os valores de forma crescente.

Construir as barras:
Cada barra corresponde a um tipo de dado;
A altura da barra representa o valor encontrado;

Usar lápis de cor para diferenciar as barras (opcional).

Identificação do gráfico



4° MOMENTO

Solicite que os estudantes completem:

Título do gráfico
Exemplo: "Dados ambientais – 30/01/2026"
Nome dos eixos
Legenda (se usar cores diferentes)



5° MOMENTO

Análise inicial dos dados

Após a construção da tabela, pedir que os estudantes respondam:

Qual foi a maior temperatura registrada?
Qual foi a menor?
Em qual período houve mais chuva?
Quais dados chamaram mais atenção?

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Explique que a tabela organiza os dados, o gráfico transforma esses dados em informação visual e ajuda a comparar, analisar e comunicar resultados.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÃO DOS ESTUDANTES



AUTOAVALIAÇÃO

AULAS 5 e 6

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

Até agora, nós organizamos dados em tabelas e construímos gráficos no papel. Mas surge uma nova pergunta:

Como podemos usar a tecnologia digital para organizar dados e criar gráficos de forma mais rápida e precisa?

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)



1° MOMENTO

Durante o desenvolvimento da aula, os(as) estudantes, organizados(as) em duplas ou individualmente, utilizarão os dados previamente elaborados na folha quadriculada para realizar a digitação e organização dessas informações no Google Planilhas ou Microsoft Excel, utilizando os desktops ou chromebooks disponíveis no laboratório de informática.



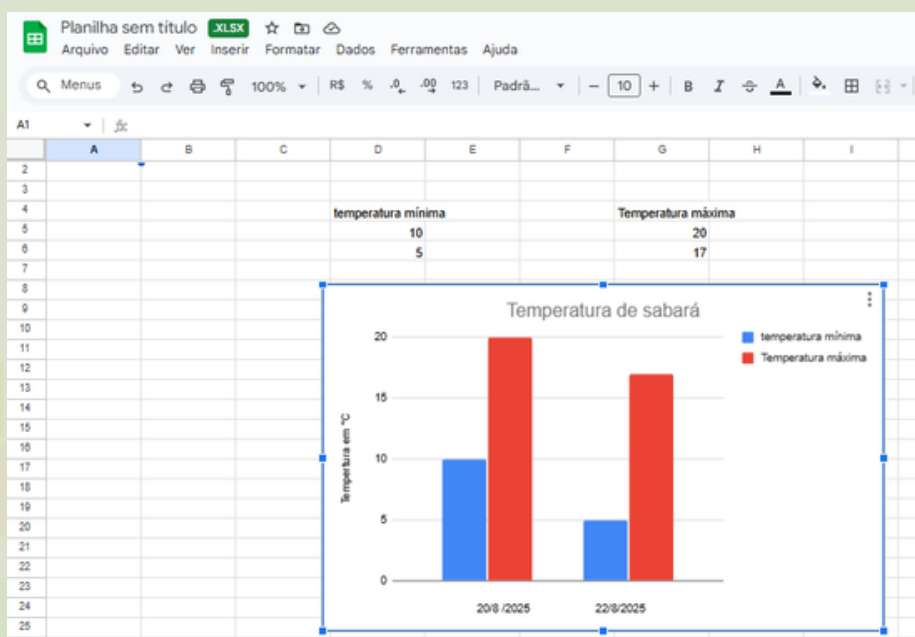
2° MOMENTO

A partir da tabela digital construída, os(as) estudantes irão produzir gráficos, priorizando o formato de barras, por ser de fácil leitura, interpretação e compreensão. Os gráficos elaborados deverão conter título e legendas, garantindo clareza na apresentação dos dados e facilitando a leitura das informações.



3° MOMENTO

Após a produção dos gráficos, as duplas apresentarão seus trabalhos ao restante da turma, explicando os dados utilizados e o que os gráficos representam.



Exemplo de um gráfico em barras e de uma tabela utilizando as planilhas google.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Conduza um momento de reflexão coletiva após a socialização dos gráficos produzidos.

Reforce a importância da organização correta dos dados, destacando que, tanto no papel quanto no ambiente digital, o gráfico deve sempre partir de uma tabela bem estruturada.

Explique a função do título, das legendas e dos eixos como elementos essenciais para a leitura e compreensão das informações apresentadas graficamente.

Destaque que os gráficos são ferramentas amplamente utilizadas para comunicar informações e que fazem parte do cotidiano dos estudantes, estando presentes em sites de notícias, pesquisas, aplicativos e relatórios.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÃO DOS ESTUDANTES



AUTOAVALIAÇÃO

SEQUÊNCIA 5 - ANÁLISE CRÍTICA DAS INFORMAÇÕES AULAS PARA EXECUÇÃO: 5

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAGEM

- Analisar criticamente informações encontradas na internet, identificando características de notícias falsas e produzindo materiais informativos para conscientização sobre fake news.

HABILIDADE(S) BNCC COMPUTAÇÃO

- (EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.

HABILIDADE(S) CURRÍCULO REFERÊNCIA DE MINAS GERAIS

- (EF05LP15) Ler, observar e compreender notícias, reportagens e outros textos jornalísticos, identificando fatos, opiniões e fontes de informação.

ESTRATÉGIA(S) METODOLÓGICA(S) E MATERIAIS UTILIZADOS

- Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP)
- Sala de Aula Invertida
- Caderno de campo
- Chromebooks e internet
- Papéis/cartolinas
- Fichas de apoio e links pré-selecionados.

PREPARAÇÃO PRÉVIA (SALA DE AULA INVERTIDA)

Solicitar aos estudantes que observem em casa, com o apoio da família, uma notícia recebida no celular ou na TV e tragam anotado: "De onde veio essa notícia?" e "Você achou que ela era verdadeira ou falsa?".

AULA 1 e 2: Investigação e Análise Crítica

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

Você e seus(as) colegas estavam comentando uma notícia que circulava nas redes: um youtuber de humor estaria sendo culpado pelo fim do chat de um jogo muito popular. Alguns diziam que era verdade. Outros afirmavam que não passava de um meme. A discussão foi ficando acalorada, até que o(a) representante de turma interveio:

— Calma, pessoal. Antes de brigar, será que não existe um jeito de verificar se esta é uma informação verdadeira ou falsa?

(Opção alternativa de narrativa: Notícia sobre um cachorro que salvou a cidade de um furacão).

Ponto de partida: Como identificar se uma notícia ou informação é fake news ou não?

MATERIAL DE APOIO

- Guia Prático de Ferramentas Institucionais - Demandas Complexas - Portal CNJ

<https://www.cnj.jus.br/programas-e-acoess/painel-de-chechagem-de-fake-news/guia-pratico/>

- Antídoto contra a desinformação: 7 passos para identificar uma notícia falsa — Tribunal Superior Eleitoral

<https://www.tse.jus.br/comunicacao/noticias/2023/Novembro/antidoto-contra-a-desinformacao-aprenda-a-identificar-uma-noticia-falsa-em-7-passos>

- Exemplo perguntas dossiê de verificação de notícias:

<https://docs.google.com/document/d/1F1I7EZFOuJMzYQZi6cHzs3ID02oWksS6GRxGyG9WeWc/edit?usp=sharing>

DESENVOLVIMENTO (20 MINUTOS)



1° MOMENTO

Ponto de partida:

Identificar se uma notícia é verdadeira ou falsa, utilizando critérios confiáveis.

Organize os(as) estudantes em duplas ou trios.

Entregue ou projete notícias previamente selecionadas (prints ou links curtos), evitando pesquisa livre neste primeiro momento.



2° MOMENTO

Peça-os(as) para analisarem os conteúdos e oriente-os(as) a organizarem as análises realizadas em um **Dossiê de Verificação de Notícias**.

O dossiê poderá ser produzido digitalmente (Google Docs, Google Apresentações ou Canva), ou fisicamente (cartolina, papel A4, fichas organizadas).

Promova a socialização das análises entre os grupos.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

Resgate com os(as) estudantes as principais características de uma fake news. Consolide os critérios utilizados para identificar informações falsas e discuta as consequências negativas da sua divulgação na vida das pessoas e da sociedade.

Reforce o papel dos(as) estudantes como multiplicadores(as) do conhecimento, destacando a importância de compartilhar, com a família e a comunidade, o que aprenderam sobre verificação de informações, contribuindo para a redução da circulação de notícias falsas.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO



OBSERVAÇÃO DIRETA



PRODUÇÃO DOS ESTUDANTES



AUTOAVALIAÇÃO

AULAS 3 e 4: Produção de Material de Conscientização

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

- Retome o problema inicial e proponha que os grupos transformem suas descobertas em um produto informativo/lúdico de conscientização para alertar a comunidade escolar.

Opções de produtos:

- Cartaz digital no Canva ou Google Apresentações.
- Cartaz físico em papel/cartolina com símbolos de alerta.
- Tirinha/História em Quadrinhos sobre um "Detetive da Informação".

DESENVOLVIMENTO



1° MOMENTO

1. Organize os grupos

Forme duplas ou trios;

Distribua tablets ou chromebooks;

Entregue um caderno de investigação (ou folha para anotações) com colunas: Notícia, Fonte, Suspeita?, Sinais de alerta.

Oriente:

Criar **esboço, croqui ou layout para ser aplicado na ferramenta que será utilizada**



2° MOMENTO

Mão na Massa

- Grupos trabalham na construção do protótipo/material escolhido, como: Cartaz digital no Canva ou Google Apresentações, cartaz físico em papel/cartolina com símbolos de alerta ou Tirinha/História em Quadrinhos
- O material deve conter de forma clara pelo menos 3 dicas/sinais para identificar uma fake news.
- O professor circula entre os grupos atuando como mediador.

SISTEMATIZAÇÃO (10 MIN)

- O professor consolida com a turma as características de uma fake news (fontes desconhecidas, títulos sensacionalistas, falta de confirmação).
 - Discussão sobre os impactos sociais da desinformação (ex: vacinação, saúde pública, convivência).
 - Reforço do papel dos estudantes como multiplicadores do conhecimento na escola e em casa.
- c) Avaliação da Aprendizagem e Autoavaliação (15 min)
- Aplicação da autoavaliação individual impressa e registro das observações do professor através da rubrica.

AULA 5

Socialização, Sistematização e Avaliação

DESENVOLVIMENTO



1° MOMENTO

1. Organize os grupos

- Cada grupo apresenta seu alerta (cartaz, HQ ou apresentação) para a turma em 2 a 3 minutos.
- Perguntas para conduzir as falas:
 1. Qual sinal de alerta vocês consideram mais importante?
 2. Que conselho vocês dariam para alguém que recebe essa notícia no WhatsApp?

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

Critérios de Avaliação do Professor (Rubrica)

Engajamento: Participação ativa nas investigações e produções.

Análise Crítica: Capacidade de identificar características de notícias falsas e justificar.

Colaboração: Trabalho em equipe e respeito às opiniões do grupo. Criatividade e Clareza:

Qualidade do produto final (cartaz, HQ ou apresentação).