



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO
COORDENADORIA PEDAGÓGICA
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR E DE GESTÃO PEDAGÓGICA
CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Currículo em Ação

SOCIEDADE E NATUREZA & TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

1

PRIMEIRO ANO
ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS INICIAIS
CADERNO DO(A) ESTUDANTE

VOLUME
2

ESCOLA: _____

PROFESSOR(A): _____

ESTUDANTE: _____

ANO LETIVO / TURMA: _____

SÃO PAULO

Governo do Estado de São Paulo

Governador
Rodrigo Garcia

Secretário da Educação
Hubert Alquéres

Secretário Executivo
Patrick Tranjan

Chefe de Gabinete
Vitor Knöbl Moneo

Coordenadora da Coordenadoria Pedagógica
Viviane Pedroso Domingues Cardoso

Presidente da Fundação para o Desenvolvimento da Educação
Nourival Pantano Júnior

SUMÁRIO

SOCIEDADE E NATUREZA - GEOGRAFIA E HISTÓRIA

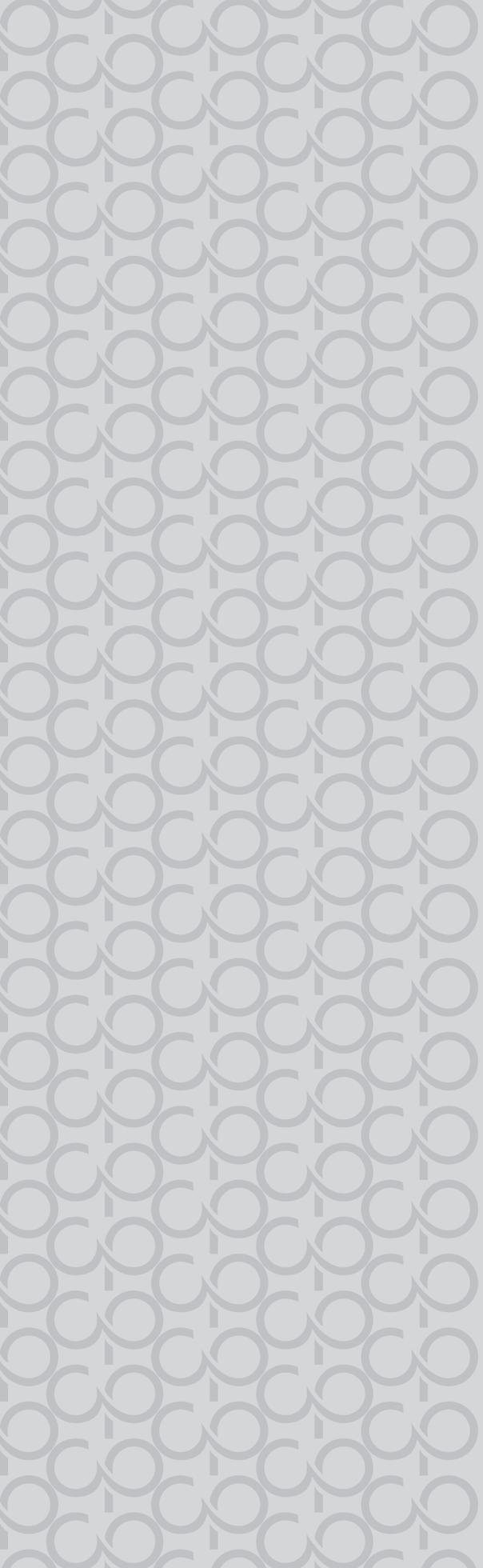
UNIDADE 3	9
SEQUÊNCIA DIDÁTICA 3.....	11
ATIVIDADE 3.1	11
ATIVIDADE 3.2	13
ATIVIDADE 3.3	17
ATIVIDADE 3.4	18
UNIDADE 4	21
SEQUÊNCIA DIDÁTICA 4.....	23
ATIVIDADE 4.1	23
ATIVIDADE 4.2	28
ATIVIDADE 4.3	30
ATIVIDADE 4.4	34
ATIVIDADE 4.5	37

SOCIEDADE E NATUREZA - CIÊNCIAS

UNIDADE 3	45
ATIVIDADE 3.1	47
ATIVIDADE 3.2	48
ATIVIDADE 3.3	49
UNIDADE 4	53
ATIVIDADE 4.1	55
ATIVIDADE 4.2	55
ATIVIDADE 4.3	56
ATIVIDADE 4.4	57
ANEXOS	59
ATIVIDADE 3.2	59
ATIVIDADE 3.3	61

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1	70
ATIVIDADE 1 – REFLEXÃO E PESQUISA	70
ATIVIDADE 2 – CAMPANHA PUBLICITÁRIA	71
SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2	72
ATIVIDADE 1 – CÓDIGO PERSONALIZADO	72
ATIVIDADE 2 – CÓDIGO: TROCANDO SÍLABAS.....	74
SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3	76
ATIVIDADE 1 – ENERGIA ELÉTRICA.....	76
ATIVIDADE 2 – CIRCUITO ELÉTRICO DE PAPEL.....	77
SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4	82
ATIVIDADE 1 – COMANDOS ESPECIAIS	82
SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 5	85
ATIVIDADE 1 – DESENHOS INCRÍVEIS	85
SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 6	89
ATIVIDADE 1 – ROBÔ PISCANTE	89
SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 7	92
ATIVIDADE 1 – COMPUTAÇÃO CRIATIVA: SCRATCH JR	92
ANEXO – CONQUISTAS	99



SOCIEDADE E NATUREZA

GEOGRAFIA E HISTÓRIA

Unidade



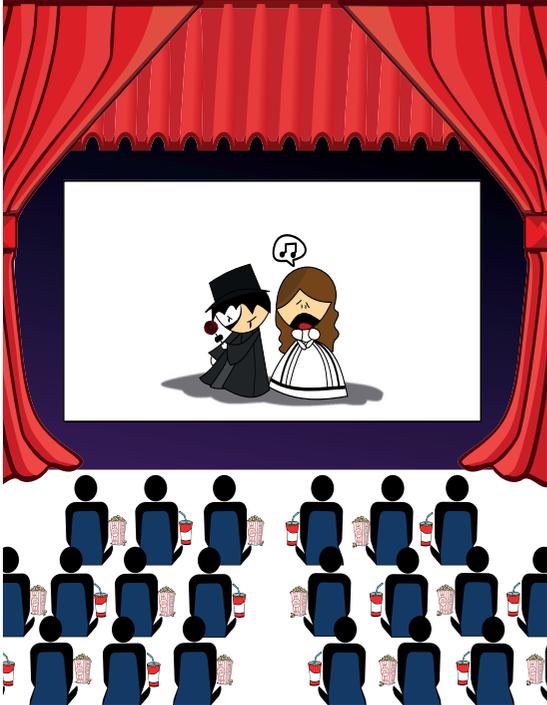
SEQUÊNCIA DIDÁTICA 3

ATIVIDADE 3.1

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

NESTA ATIVIDADE, VOCÊ IRÁ APRENDER A RECONHECER AS FUNÇÕES DO ESPAÇO PÚBLICO DE USO COLETIVO, TAIS COMO AS PRAÇAS, OS PARQUES E A ESCOLA E COMPARAR OS DIFERENTES USOS DESSES ESPAÇOS.

- A.** PRESTE ATENÇÃO NA EXPLICAÇÃO E NAS PERGUNTAS QUE SEU(SUA) PROFESSOR(A) IRÁ FAZER SOBRE AS IMAGENS ABAIXO.

TEATRO	PRAIA
	
<p>Fonte: OpenClipart-Vectors/Pixabay. Disponível em: https://pixabay.com/pt/vectors/teatro-jogar-drama-cinema-filme-158168/. Acesso em: 22 jul. 2020.</p>	<p>Fonte: Freepik. Disponível em: https://br.freepik.com/fotos-gratis/praia-tropical_3501168.htm#page=1&query=praia&position=0. Acesso em: 13 jul. 2020.</p>

- B.** NO QUADRO ABAIXO, ESCREVA, COM A AJUDA DE SEU (SUA) PROFESSOR(A), AS PALAVRAS E EXPRESSÕES: **TEATRO, COZINHA DA MINHA CASA, PRAIA, CASA, IGREJA, JARDIM DA CASA DE JUSTINE E MEU QUARTO** NAS COLUNAS CORRETAS:

ESPAÇO PÚBLICO	ESPAÇO PRIVADO

ATIVIDADE 3.2

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

RECONHECER SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS ENTRE OS LUGARES DE VIVÊNCIA E OS DE OUTRAS REALIDADES, DESCRITAS EM IMAGENS, CANÇÕES E/OU POESIAS.

A. AGORA SEU(SUA) PROFESSOR(A) IRÁ PROPOR UM DESAFIO:

JUNTO COM O SEU GRUPO, VOCÊ IRÁ LER COM ATENÇÃO AS FRASES A SEGUIR!

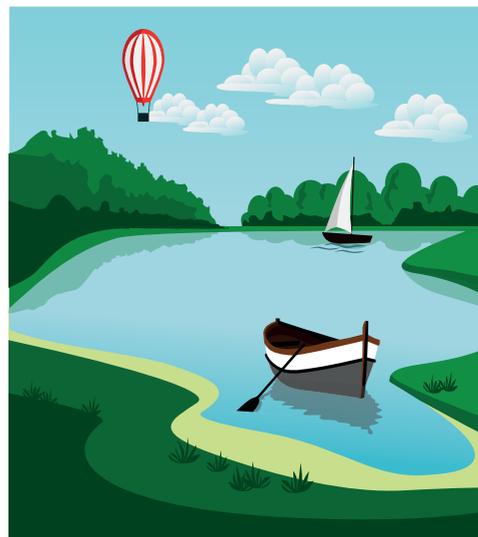
- 1- "GOSTO DE IR À PIZZARIA, TODOS OS FINAIS DE SEMANA". ONDE VIVO?
2. "QUANDO ACORDO, GOSTO DE OUVIR O BARULHO DAS ONDAS". ONDE VIVO?
3. "AS FRUTAS, QUE COMO, SÃO COLHIDAS FRESQUINHAS TODOS OS DIAS". ONDE VIVO?
4. "O MEIO DE TRANSPORTE MAIS USADO PARA ME LOCOMOVER É O BARCO". ONDE VIVO?

- B.** AGORA, RELACIONE AS FRASES ÀS IMAGENS DO QUADRO ABAIXO, ENUMERANDO CADA UMA DELAS.



()

Fonte: Pixabay. <https://pixabay.com/pt/vectors/ver%c3%a3o-quatro-esta%c3%a7%c3%b5es-esta%c3%a7%c3%b5es-5104630/>. Acesso em: 19 jul. 2021



()

Fonte: Pixabay. <https://pixabay.com/pt/illustrations/barco-lago-lagoa-%C3%A1-gua-praia-4547083/>. Acesso em: 22 jul. 2020.



()

Adaptação da imagem - Fonte: GaphicMama-team/Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/pizza-courier-entrega-r%C3%A1-pido-1454239/>. Acesso em: 22 jul. 20



()

Fonte: Nadisna/Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/vectors/praias-de-areia-natureza-p%C3%B4r-do-sol-2074067/>. Acesso em: 22 jul. 20.

C. ONDE VOCÊ MORA? NO **CAMPO** OU NO **LITORAL**?

NUMA **PEQUENA** OU **GRANDE CIDADE**? DESCREVA NAS LINHAS ABAIXO, O SEU LUGAR DE MORADIA.

D. AGORA, VOCÊ E SEU GRUPO FARÃO UMA LISTA DOS LUGARES DE LAZER QUE EXISTEM ONDE VOCÊS MORAM.

- E.** COM A AJUDA DE SEU(SUA) PROFESSOR(A) E COLEGAS, ILUSTRE COM UM DESENHO OU COLAGEM O LUGAR DE LAZER DO QUAL VOCÊS MAIS GOSTAM.

A large, empty rectangular box with a thin teal border, intended for the student to draw or create a collage of their favorite leisure spot.

ATIVIDADE 3.3

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

NESTA ATIVIDADE, VOCÊS IRÃO COMPREENDER QUE, EM UMA FAMÍLIA, AS PESSOAS PODEM TER DIFERENTES PAPÉIS OU RESPONSABILIDADES, A DEPENDER DE SUA COMPOSIÇÃO.

A. TODA FAMÍLIA COSTUMA ORGANIZAR AS TAREFAS DO DIA A DIA, DISTRIBUINDO RESPONSABILIDADES PARA OS MORADORES DA CASA, DE FORMA QUE COLABOREM PARA O BEM-ESTAR DE TODOS. PENSE EM SUA FAMÍLIA.

a) QUEM CUIDA DAS CRIANÇAS?

b) QUEM COZINHA E PREPARA OS ALIMENTOS? E QUEM AJUDA?

c) QUEM LIMPA A CASA? E QUEM AJUDA?

d) QUAIS MORADORES COLABORAM FINANCEIRAMENTE PARA O SUSTENTO DA CASA?

e) E VOCÊ? COMO COLABORA COM SUA FAMÍLIA?

- B.** VOCÊ IRÁ ESCOLHER, JUNTO COM SUA TURMA, UMA FIGURA FEMININA E DESCREVER JUNTO COM SEU(SUA) PROFESSOR(A), PALAVRAS E FRASES DE ELOGIOS PARA ELA. REGISTRE NAS LINHAS ABAIXO.

ATIVIDADE 3.4

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

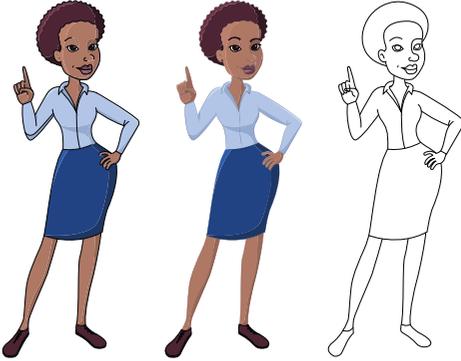
NESTA ATIVIDADE, VOCÊS IRÃO DISCUTIR SOBRE A IMPORTÂNCIA DA MULHER PARA A FAMÍLIA E A SOCIEDADE.

- A.** NA RODA DE CONVERSA, SEGUINDO ORIENTAÇÃO DE SEU(SUA) PROFESSOR(A), DISCUTA O TEMA COM SEU(SUA)S COLEGAS, A PARTIR DAS QUESTÕES PROPOSTAS ABAIXO:

- QUAL O NOME DA MULHER MAIS IMPORTANTE EM SUA VIDA?
- QUAIS OS NOMES DAS MULHERES QUE VOCÊ CONHECE?

- B.** OBSERVE AS IMAGENS 1 E 2 ABAIXO, QUE APRESENTAM VÁRIAS MULHERES, E CONVERSE COM SEUS(SUAS) COLEGAS SOBRE OS DIFERENTES PAPÉIS DA MULHER NA FAMÍLIA E/OU SOCIEDADE, SOB A ORIENTAÇÃO DE SEU(SUA) PROFESSOR(A).

IMAGEM 1 E 2 – VÁRIAS MULHERES

	
<p>Fonte: Clker-Free-Vector-Images/Pixabay. Disponível em: https://pixabay.com/pt/vectors/mulheres-compras-silhuetas-purple-312638/. Acesso em: 22 jul. 2020.</p>	<p>Fonte: GaphicMama-team/Pixabay. Disponível em: https://pixabay.com/pt/illustrations/mulher-neg%C3%B3cios-ponto-m%C3%A3o-para-cima-1453935/. Acesso em: 22 jul. 2020.</p>

- C.** VOCÊ IRÁ ESCOLHER UMA FIGURA FEMININA QUE ADMIRA – MÃE, AVÓ, MADRINHA, IRMÃ, TIA, MADRASTA, PROFESSORA, MÉDICA E ETC. A MULHER DE SUA PREFERÊNCIA. IRÁ PENSAR EM PALAVRAS OU FRASES DE ELOGIOS PARA ELAS. ESCREVA SUA RESPOSTA NAS LINHAS ABAIXO. DEPOIS, COLE UMA FOTO OU IMAGEM, QUE A REPRESENTA.

PALAVRAS OU FRASES DE ELOGIOS

Unidade



SEQUÊNCIA DIDÁTICA 4

ATIVIDADE 4.1

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

NESTA ATIVIDADE, VOCÊ IRÁ APRENDER A RECONHECER AS ATIVIDADES DE TRABALHO RELACIONADAS AO DIA A DIA DA COMUNIDADE.

- A.** COM O AUXÍLIO DE SEU(SUA) PROFESSOR(A), OBSERVE AS IMAGENS ABAIXO E CIRCULE AS PESSOAS QUE ESTÃO VESTIDAS COM ROUPAS REPRESENTANDO UMA ATIVIDADE PROFISSIONAL. VEJA AS QUE VOCÊ RECONHECE, EM SEU DIA A DIA, EM SUA COMUNIDADE.

IMAGEM 1-VÁRIAS CARREIRAS E PROFISSÕES.



IMAGEM 2-VÁRIAS CARREIRAS E PROFISSÕES.



- B.** VAMOS PINTAR ALGUMAS PALAVRAS ABAIXO, QUE INDIQUEM OS NOMES DAS PROFISSÕES QUE VOCÊ RECONHECE EM SEU DIA A DIA E QUE APARECEM NAS IMAGENS 1 E 2, QUE ESTÃO NA PÁGINA ANTERIOR.

O ADVOGADO A ADVOGADA	O ENFERMEIRO A ENFERMEIRA	O POLICIAL A POLICIAL
O MÉDICO A MÉDICA	O BOMBEIRO A BOMBEIRA	O JUIZ A JUÍZA
O ENGENHEIRO CIVIL A ENGENHEIRA CIVIL	O MECÂNICO A MECÂNICA	O JORNALISTA A JORNALISTA

- C.** DO SEU JEITO, TENDE ESCREVER ALGUMAS PALAVRAS QUE VOCÊ CONHECE, COM O AUXÍLIO DE SEU(SUA) PROFESSOR(A), OBSERVANDO AS IMAGENS E PALAVRAS QUE ESTÃO ACIMA.

- a) ESCREVA O NOME DE UMA PROFISSÃO SOBRE A QUAL VOCÊ OUVIU OU VISUALIZOU MUITO NOS ÚLTIMOS DIAS, OBSERVANDO AS IMAGENS E FIGURAS DO QUADRO ACIMA.

ESCREVA O NOME DAS PROFISSÕES NAS LINHAS ABAIXO:

- FIGURA 1:

- FIGURA 2:

- b) CONVERSE COM SEUS(SUAS) COLEGAS E PROFESSOR(A) E DISCUTAM, ENTRE VOCÊS, SE GOSTARIAM DE CONHECER MAIS SOBRE O QUE FAZ CADA UM DESSES PROFISSIONAIS NA FIGURA ABAIXO. VOCÊS PODEM ACRESCENTAR OUTRAS PROFISSÕES.

FIGURA: CRIANÇAS USANDO TRAJES PROFISSIONAIS- COZINHEIRO(A), MÉDICO(A), POLICIAL, PROFESSOR(A), GUARDA-CIVIL, SECRETÁRIA, AGRICULTOR, ASTRONAUTA, BOMBEIRO(A), JORNALISTA. USE A SUA IMAGINAÇÃO!



FONTE: FREEPIK. DISPONIVEL EM: https://br.freepik.com/vetores-gratis/composicao-plana-dos-desenhos-animados-com-o-grupo-de-criancas-vestindo-trajes-de-profissionais_4016532.htm#query=profissoes&position=0 Acesso em 09 de mar. 2021

- D. AGORA, COM O AUXÍLIO DE SEU(SUA) PROFESSOR(A), VOCÊ IRÁ PARTICIPAR DE UMA BRINCADEIRA DE ADIVINHAÇÃO QUE TERÁ OS SEGUINTE PASSOS:
- ESCOLHA UMA PROFISSÃO E A REPRESENTE SOMENTE COM O RECURSO DA MÍMICA OU DOS GESTOS;
 - SEUS(SUAS) COLEGAS TERÃO QUE ADIVINHAR QUAL É;
 - QUEM ACERTAR FARÁ A MESMA COISA PARA OS DEMAIS ADIVINHAREM.

ATIVIDADE 4.2

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

NESTA ATIVIDADE, VOCÊ APRENDERÁ A OBSERVAR O RITMO DA NATUREZA – DIA, NOITE, CLIMA, CHUVA, VENTO, UMIDADE – NOS LUGARES DE VIVÊNCIA.

- A.** SEU(SUA) PROFESSOR(A) IRÁ APRESENTAR UM ÁUDIO COM DIFERENTES TIPOS DE SONS. VOCÊ IRÁ IDENTIFICAR OS ELEMENTOS QUE ESSES SONS REPRESENTAM, COMO: **CHUVA, VENTOS, FOLHAS, GRILOS, CORUJAS, MAR, VIDRO QUEBRANDO.**

COM AJUDA DE SEU (SUA) PROFESSOR(A), VOCÊ DEVERÁ COMPLETAR AS LACUNAS FORMANDO AS PALAVRAS QUE IDENTIFICOU NA ATIVIDADE.

C__UV__	V__NT__S	G__I__O__
CO__U__AS	____R	VI__O QUE_____

- B.** PINTE DE AMARELO O QUE ACONTECE DURANTE O DIA.
- C.** PINTE DE AZUL O QUE ACONTECE DURANTE A NOITE.
- D.** PINTE DE VERDE O QUE ACONTECE EM AMBOS.

O DIA E A NOITE			
APARECIMENTO DO SOL	DIA	NOITE	AMBOS
APARECIMENTO DA LUA	DIA_	NOITE	AMBOS
BRINCAR	DIA_	NOITE	AMBOS
ESTUDAR	DIA_	NOITE	AMBOS
LIMPAR A CASA	DIA_	NOITE	AMBOS
ASSISTIR TELEVISÃO	DIA_	NOITE	AMBOS
AUMENTO DA TEMPERATURA	DIA_	NOITE	AMBOS
QUEDA DE TEMPERATURA	DIA_	NOITE	AMBOS
DORMIR	DIA_	NOITE	AMBOS
NUVENS	DIA_	NOITE	AMBOS
ESTRELAS	DIA_	NOITE	AMBOS
COMER	DIA_	NOITE	AMBOS
CUIDAR DOS ANIMAIS	DIA_	NOITE	AMBOS

ATIVIDADE 4.3

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

NESTA ATIVIDADE, VOCÊS IRÃO OBSERVAR A RELAÇÃO DE CERTOS HÁBITOS PESSOAIS À VARIAÇÃO DE TEMPERATURA, DO DIA E DA NOITE ETC.

- A.** NA RODA DE CONVERSA, SEU(SUA) PROFESSOR(A) IRÁ CONVERSAR SOBRE A VARIAÇÃO CLIMÁTICA E OUTRAS MUDANÇAS NA NATUREZA A PARTIR DAS QUESTÕES ABAIXO:

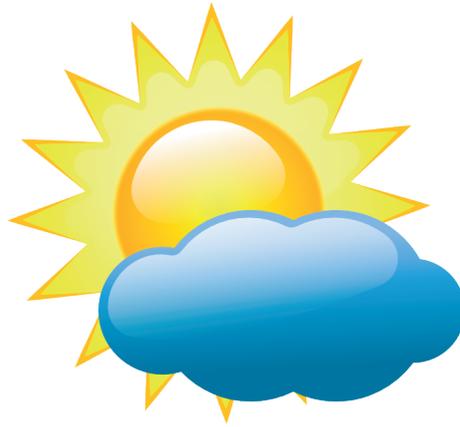
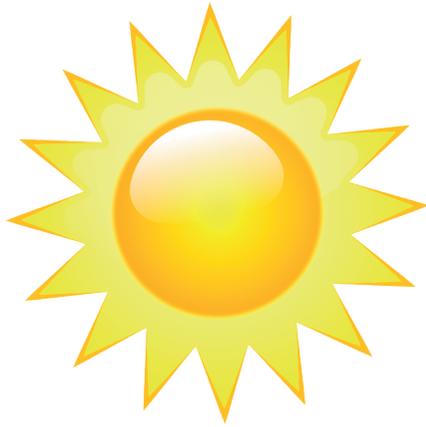
- INDIQUE AS TEMPERATURAS E SENSAÇÕES QUE VOCÊ PREFERE:

- O FRIO DE 9 GRAUS OU O CALOR DE 38 GRAUS?
- QUAL A SENSAÇÃO TÉRMICA QUE MAIS AGRADA A VOCÊS: DE FRIO OU DE CALOR?
- O QUE VOCÊS GOSTAM DE COMER OU BEBER, QUANDO ESTÃO COM A SENSAÇÃO TÉRMICA DE FRIO ?
- E O QUE GOSTAM DE COMER OU BEBER, QUANDO ESTÃO COM A SENSAÇÃO TÉRMICA MAIS QUENTE? COM MUITO CALOR?
- PODEMOS FREQUENTAR QUALQUER LUGAR, INDEPENDENTE DA TEMPERATURA? OU INDEPENDENTE DA SENSAÇÃO TÉRMICA?
- E A NOSSA VESTIMENTA, PODE SER A MESMA INDEPENDENTE DO CLIMA EM QUE ESTAMOS? OU INDEPENDENTE DA SENSAÇÃO TÉRMICA?
- AGORA, VAMOS ASSISTIR AO VÍDEO SOBRE SENSAÇÃO TÉRMICA. PRESTEM ATENÇÃO PARA DISCUTIRMOS LOGO DEPOIS.

<https://www.youtube.com/watch?v=0uVrppl2Cgk> -Acesso em 09 mar. 2021

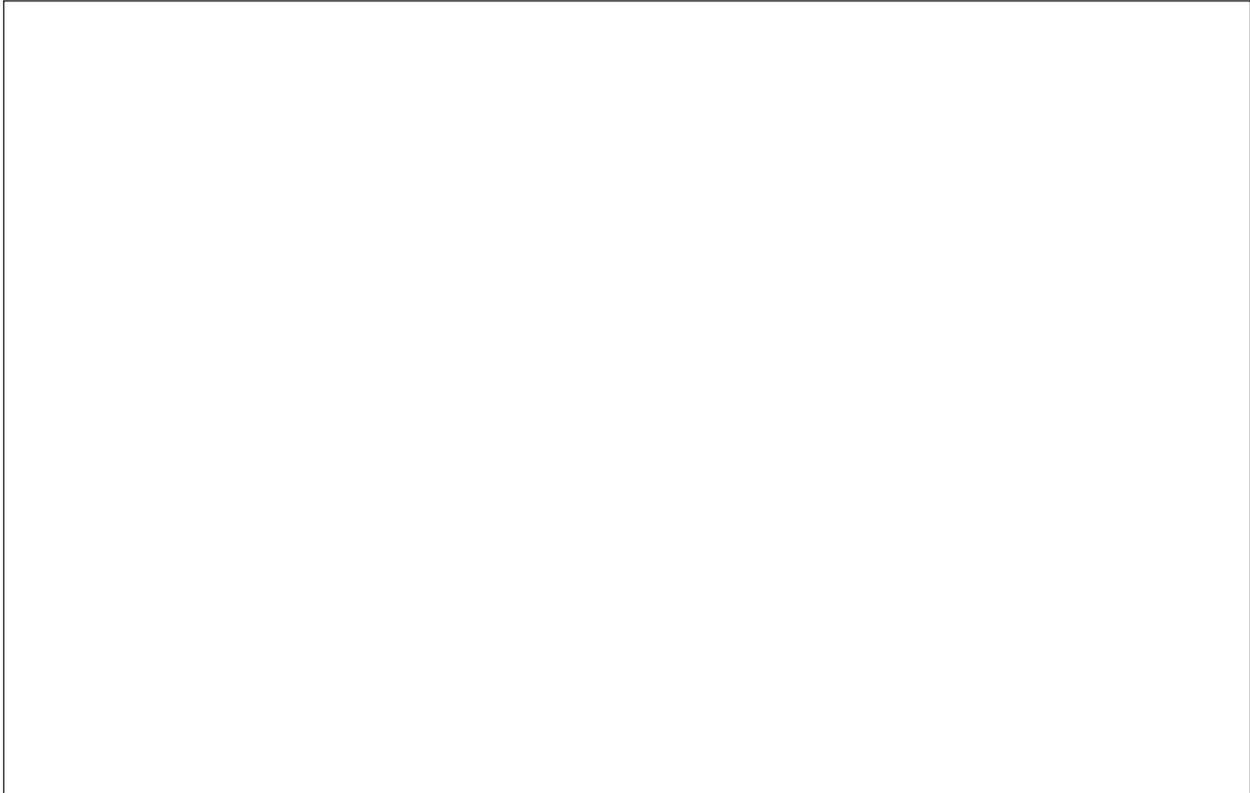
O FRIO E O CALOR QUE SENTIMOS DIARIAMENTE SÃO CHAMADOS DE SENSAÇÃO TÉRMICA.

- B.** OBSERVE A IMAGEM ABAIXO E DEPOIS DESENHE A FIGURA QUE MOSTRA COMO ESTÁ O TEMPO HOJE.



Fonte: OpenClipart-Vectors/Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/vectors/previs%C3%A3o-do-tempo-condi%C3%A7%C3%B5es-sol-146472/>. Acesso em: 22 jul. 2020.

DESENHAR A IMAGEM QUE REPRESENTA O TEMPO HOJE.



- C.** PRESTE ATENÇÃO SOBRE O QUE O(A) SEU(SUA) PROFESSOR(A) IRÁ LER NAS AFIRMAÇÕES DA TABELA QUE SEGUE, SOBRE ROUPAS E LUGARES, TEMPERATURA, SENSAÇÃO TÉRMICA (FRIO OU CALOR), BEBIDA OU COMIDA, DIA E NOITE. VOCÊ IRÁ RESPONDER MARCANDO UM (X) NOS QUADRINHOS SIM OU NÃO. PENSE NO QUE PARECE CERTO PARA VOCÊ.

QUANDO AS PESSOAS SAEM NAS RUAS COM A TEMPERATURA ABAIXO DE ZERO, ELAS PROCURAM COBRIR O CORPO. VESTEM BLUSAS DE MANGA COMPRIDA, CASACOS CALÇAS, MEIAS, SAPATOS FECHADOS E, EM ALGUNS LUGARES, USAM ATÉ LUVAS E GORROS.

SIM

NÃO

EM UM DIA DE SOL, A 38 GRAUS, MESMO PARADOS EMBAIXO DE UMA SOMBRA, SENTIMOS O SUOR NA TESTA.

SIM

NÃO

BEBEMOS LÍQUIDOS MAIS FRIOS, COMO ÁGUA, SUCOS E ÁGUA DE COCO, PARA REFRESCAR.

SIM

NÃO

O VENTO DÁ UMA SENSAÇÃO DE QUEIMAÇÃO NO ROSTO E, SE ESTIVERMOS SEM BLUSA, FICAMOS ARREPIADOS.

SIM

NÃO

QUANDO ESTÁ FRIO, BEBEMOS LÍQUIDOS MAIS QUENTES PARA AJUDAR A REGULAR A TEMPERATURA INTERNA.

SIM

NÃO

NO CALOR, COMEMOS COMIDAS MAIS LEVES E FRIAS, COMO DIFERENTES TIPOS DE SALADAS.

SIM

NÃO

NO INVERNO, MAIS CEDO E, ÀS VEZES, PRECISAMOS DORMIR USANDO COBERTOR.

SIM

NÃO

NO INVERNO, A COMIDA É MAIS QUENTE, CONSUMIMOS MAIS SOPAS, CALDOS, ENSOPADOS ETC.

SIM

NÃO

NO VERÃO ESCURECE MAIS TARDE E NÃO PRECISAMOS DE COBERTOR PARA DORMIR.

SIM

NÃO

SAIBA MAIS

SENSAÇÃO TÉRMICA E TEMPERATURA SÃO MEDIDAS DIFERENTES. DESCUBRA NA PRÁTICA COMO TESTAR AS DUAS. VAMOS DESCOBRIR O QUE É QUENTE OU FRIO. FAÇA CIÊNCIAS! #CIENCIAEMSHOW #CIENCIA #EXPERIMENTO QUAL A SUA SENSAÇÃO TÉRMICA? CIÊNCIA EM SHOW. <https://www.youtube.com/watch?v=0uVrppl2Cgk> . ACESSO EM 21 DE JULHO 2021

ATIVIDADE 4.4

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

NESTA ATIVIDADE, O(A) PROFESSOR(A) RETOMARÁ A DISCUSSÃO COM VOCÊ SOBRE A FAMÍLIA.

- A.** OBSERVE AS FIGURAS ABAIXO DAS FAMÍLIAS E COMENTE SOBRE ELAS A PARTIR DE OUTRAS FIGURAS OU FOTOGRAFIAS QUE SEU(SUA) PROFESSOR(A) IRÁ MOSTRAR. SE VOCÊ TIVER OUTRAS FIGURAS E FOTOGRAFIAS, PODE COLAR NO ESPAÇO ABAIXO.

FIGURA1- UM CASAL E UMA CRIANÇA	FIGURA 2- UM CASAL
	
<p>FIGURA 1-Fonte: CoxinhaFotos/Pixabay. Disponível em: https://pixabay.com/pt/vectors/av%C3%B3s-grandparents-fam%C3%ADlia-pessoas-4387074/. Acesso em: 22 jul. 2020.</p>	<p>FIGURA 2 Fonte: OpenClipart-Vectors/Pixabay. Disponível em: https://pixabay.com/pt/vectors/casal-idosos-av%C3%B3s-feliz-161925/. Acesso em: 22 jul. 2020.</p>

ESPAÇO RESERVADO PARA COLAR OUTRAS FIGURAS E FOTOS TRAZIDAS PELO(A) PROFESSOR(A), OU POR VOCÊ.

- B.** OBSERVE A FOTOGRAFIA ABAIXO E DISCUTA COM SEU(SUA) PROFESSOR(A) E COLEGAS, O QUE ACHAM DESTA FOTO.

FOTOGRAFIA – IMAGEM 3



Fonte: Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/pessoas-grupo-fam%C3%ADlia-antigo-16972/>

Acesso em 30 set. 2020.

SIGA AS ORIENTAÇÕES DE SEU(SUA) PROFESSOR(A) E, NO ESPAÇO RESERVADO ABAIXO, COLE UMA FOTO DE SUA FAMÍLIA.

- C.** OBSERVE AS DIFERENTES FAMÍLIAS REPRESENTADAS NAS IMAGENS QUE SERÃO APRESENTADAS POR SEU(SUA) PROFESSOR(A).

ACOMPANHE E PARTICIPE DAS DISCUSSÕES A PARTIR DAS QUESTÕES LEVANTADAS.



- D.** SEU (SUA) PROFESSOR(A) IRÁ INDICAR DUAS IMAGENS PARA QUE VOCÊ E SEU GRUPO ESCREVAM UMA LEGENDA, OBSERVANDO BEM A CENA FAMILIAR QUE REPRESENTAM. SIGAM AS ORIENTAÇÕES DO(A) PROFESSOR(A).

FIGURA 1

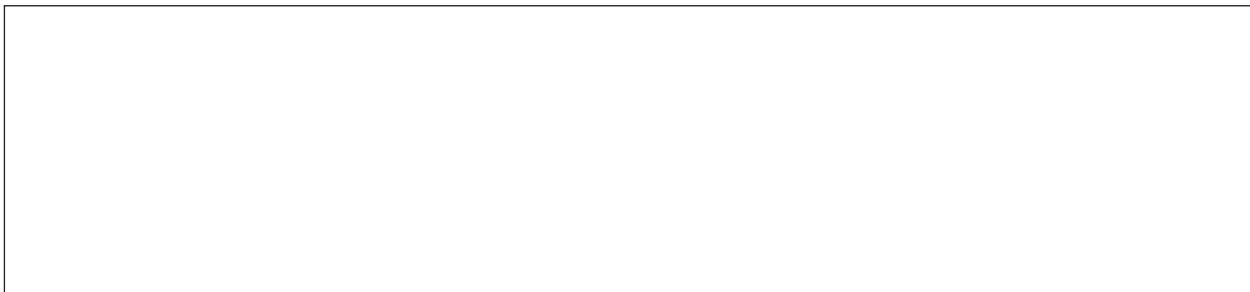


FIGURA 2

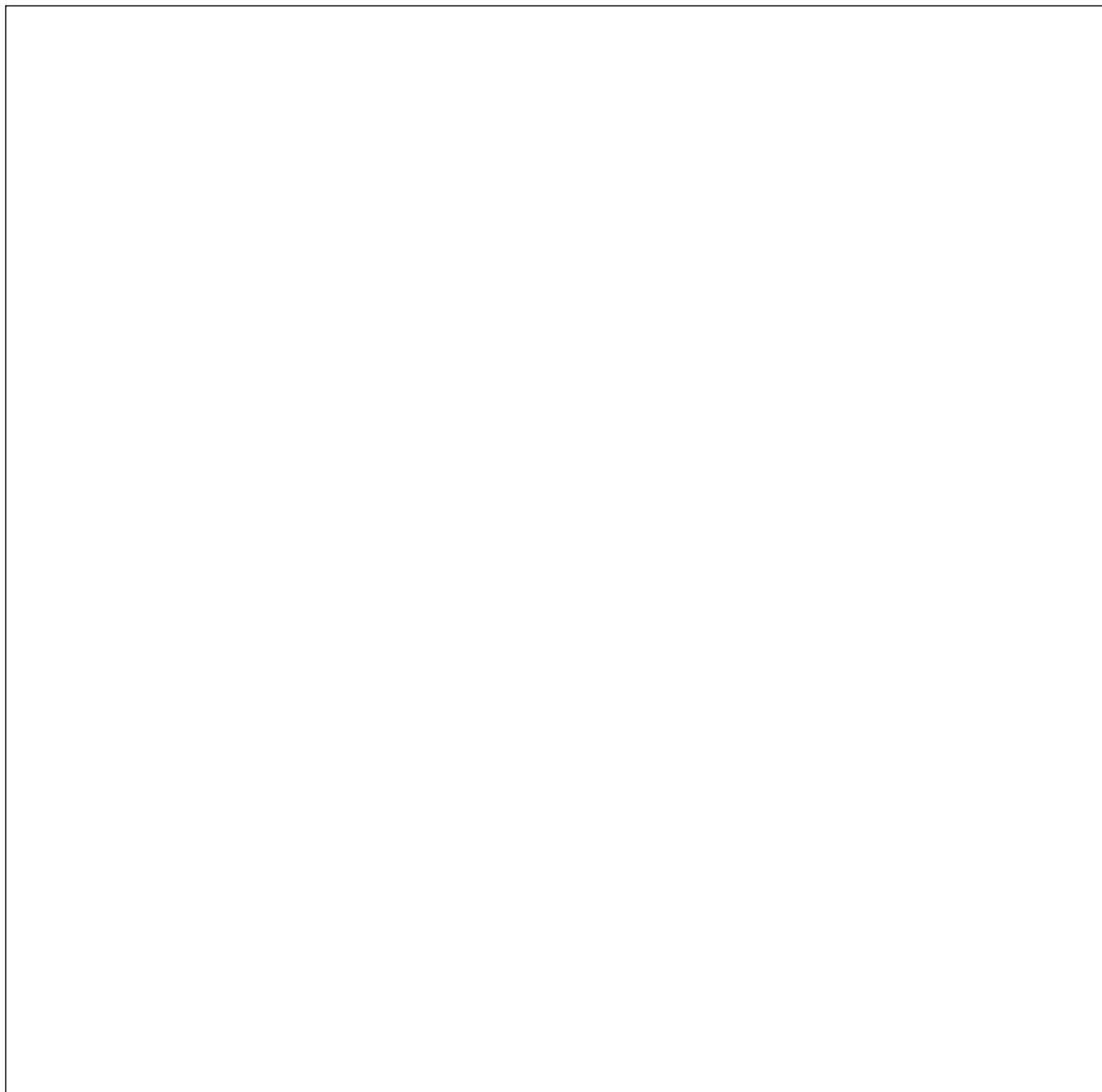


- B.** RECORTE E COLE DE UMA REVISTA, OU DESENHE, IMAGENS QUE REPRESENTEM COMEMORAÇÕES DE DATAS IMPORTANTES NA FAMÍLIA OU NA COMUNIDADE (SEDE DA ASSOCIAÇÃO DO BAIRRO, CENTRO ESPORTIVO, PARQUE ECOLÓGICO OU OUTRO LOCAL PÚBLICO).

SEU(SUA) PROFESSOR(A) IRÁ ORIENTÁ-LO(A).

ESSA DATA IMPORTANTE PODE SER ANIVERSÁRIO, CASAMENTO, DATAS COMEMORATIVAS, CÍVICAS, DIA DAS CRIANÇAS, ETC...

EVENTOS





COMEMORAÇÕES

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DOCUMENTOS OFICIAIS

BRASIL. **BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)**. EDUCAÇÃO É A BASE. BRASÍLIA: MEC/ CONSED/UNDIME, 2018. DISPONÍVEL EM: [<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>]. ACESSO EM: 06 JUL. 2018.

BRASIL, **CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL**. BRASÍLIA: SENADO FEDERAL, 1988. ACESSO EM: 10 NOV. 2018.

BRASIL. **DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA**. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA.

DIRETORIA DE CURRÍCULOS E EDUCAÇÃO INTEGRAL. BRASÍLIA: MEC, SEB, DICEI, 2013.

BRASIL. **LEI DE DIRETRIZES E BASES DO BRASIL 9394/96**. BRASÍLIA: MEC, 1996.

SÃO PAULO (ESTADO). SECRETARIA DA EDUCAÇÃO. **CURRÍCULO DO ESTADO DE SÃO PAULO: CIÊNCIAS HUMANAS E SUAS TECNOLOGIAS / SECRETARIA DA EDUCAÇÃO; COORDENAÇÃO GERAL, MARIA INÊS FINI; COORDENAÇÃO DE ÁREA, PAULO MICELI**. – 1. ED. ATUAL. – SÃO PAULO: SE, 2011.

CURRÍCULO PAULISTA. SÃO PAULO: SEDUC/UNDIME, 2019. DISPONÍVEL EM: <https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/> . ACESSO EM 10 JUN. 2020.

FONTES DE SITES E DE TEXTOS PESQUISADOS:

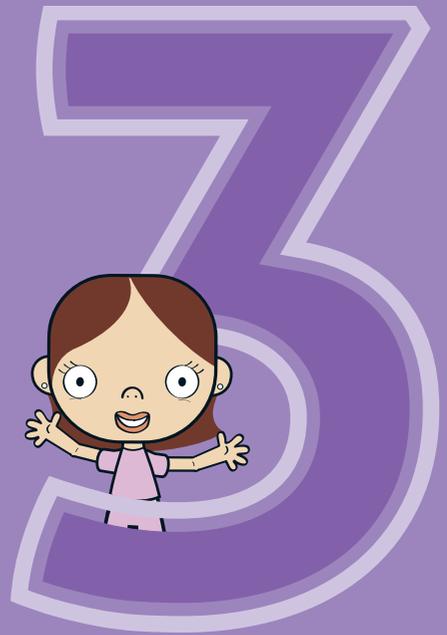
VÍDEO QUAL A SUA SENSAÇÃO TÉRMICA? CIÊNCIA EM SHOW. DISPONÍVEL EM: <https://www.youtube.com/watch?v=0uVrpp12Cgk> -ACESSO EM 09 MAR. 2021



SOCIEDADE E NATUREZA

CIÊNCIAS

Unidade



ATIVIDADE 3.1



1. DEPOIS DE ASSISTIR AO(S) VÍDEO(S) QUE SEU(SUA) PROFESSOR(A) SELECIONOU E CONVERSAR SOBRE COMO O DIA E A NOITE INFLUENCIAM NOSSAS ATIVIDADES, VAMOS FAZER UM PAINEL DE ATIVIDADES DA TURMA?



DURANTE O DIA?

DURANTE A NOITE?

ATIVIDADE 3.2



QUAIS ANIMAIS SÃO NOTURNOS E QUAIS SÃO DIURNOS?

1. CONVERSE COM SEU(SUA) PROFESSOR(A) E, EM SEGUIDA, RECORTEM OS CARTÕES (ANEXOS) DOS ANIMAIS E SEPRE-OS EM ANIMAIS DIURNOS E ANIMAIS NOTURNOS. VAMOS LÁ?

ANIMAIS DIURNOS	ANIMAIS NOTURNOS

ATIVIDADE 3.3

1. VIMOS QUE O DIA E A NOITE ORIENTAM NOSSAS ATIVIDADES. QUANDO O DIA TERMINA, COMEÇA A NOITE E DEPOIS VEM OUTRO DIA... ASSIM O TEMPO VAI PASSANDO. PARA NOS AJUDAR A ORGANIZAR ESSA PASSAGEM DOS DIAS, UTILIZAMOS O CALENDÁRIO. JUNTO COM SEU (SUA) PROFESSOR(A), COMPLETE O CALENDÁRIO DE ACORDO COM O MÊS ATUAL. OBSERVE-O E RESPONDA ORALMENTE ÀS PERGUNTAS SOBRE A ROTINA DE SUA TURMA.



Freepik. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/meninos-e-meninas-ativos-praticando-esportes-e-atividades-divertidas-fora_6166768.htm#page=1&query=atividades&position=38#position=38&page=1&query=atividades . Acesso em: 10 nov. 2020

MÊS:						
D	S	T	Q	Q	S	S

A. QUE DIA DO MÊS E DA SEMANA É HOJE?

B) QUE DIA DO MÊS E DA SEMANA SERÁ AMANHÃ? QUAIS AULAS VOCÊS TERÃO?

C) QUE DIA DO MÊS E DA SEMANA FOI ONTEM? QUAIS ATIVIDADES REALIZARAM NA ESCOLA?

D) QUE DIA FOI OU SERÁ A AULA DE ARTE?

E) QUANDO VOCÊ TEVE OU TERÁ AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA NESTA SEMANA?

2. PODEMOS ORGANIZAR NOSSAS ATIVIDADES DIÁRIAS DE ACORDO COM A PASSAGEM DO TEMPO, UTILIZANDO AS ESCALAS **ONTEM, HOJE E AMANHÃ**. COM A AJUDA DE SEU(SUA) PROFESSOR(A), RECORTEM OS CARTÕES (ANEXOS), SEPARANDO AS ATIVIDADES QUE OCORRERAM ONTEM, HOJE E AS QUE OCORRERÃO AMANHÃ. DEPOIS COLEM NO QUADRO.

ONTEM	HOJE	AMANHÃ

Unidade



ATIVIDADE 4.1



1. VOCÊS FARÃO UMA BRINCADEIRA CHAMADA “CAIXA SURPRESA”. NESSA BRINCADEIRA, VOCÊS DEVERÃO COLOCAR A MÃO NA CAIXA, ADIVINHAR QUAIS OBJETOS MISTERIOSOS TÊM NELA E DE QUAIS MATERIAIS SÃO FEITOS. SEU(SUA) PROFESSOR(A) IRÁ EXPLICAR AS REGRAS E DEPOIS É SÓ BRINCAR!



Pixabay. Disponível em <https://bit.ly/3te6ZXN> . Acesso em: 10 nov. 2020.

ATIVIDADE 4.2

1. O(A) PROFESSOR(A) IRÁ SELECIONAR ALGUNS OBJETOS DE USO COTIDIANO E VOCÊS DEVERÃO ESCREVER SUAS CARACTERÍSTICAS DE ACORDO COM O QUADRO ABAIXO:

OBJETO	DO QUE É FEITO?	PARA QUE SERVE?

ATIVIDADE 4.3

1. APÓS A PESQUISA DE CAMPO REALIZADA NA ESCOLA E DAS DISCUSSÕES REALIZADAS EM SALA DE AULA, VOCÊS IRÃO PREENCHER O QUADRO ABAIXO, COM A AJUDA DE SEU(SUA) PROFESSOR(A), CLASSIFICANDO OS RESÍDUOS ENCONTRADOS EM DUAS CATEGORIAS: RECICLÁVEL E NÃO RECICLÁVEL.

RESÍDUO ENCONTRADO	RECICLÁVEL	NÃO RECICLÁVEL



ATIVIDADE 4.4

1. VOCÊS JÁ VIRAM QUE É POSSÍVEL REUTILIZAR MATERIAIS QUE IRIAM PARA O LIXO, NÃO É? HOJE, VOCÊS IRÃO CONFECCIONAR UM BRINQUEDO CHAMADO “**BILBOQUÊ**”, REUTILIZANDO UMA GARRAFA PET. MAS, PRIMEIRO VAMOS LER O TEXTO QUE ENSINA COMO DEVEMOS FAZER?



Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em <https://bit.ly/3xCgX8R>. Acesso em: 03 mai. 2021.

BILBOQUÊ

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- GARRAFA PET VAZIA (DE PREFERÊNCIA DE 2 LITROS) LIMPA E SEM O RÓTULO;
- TAMPINHAS DE GARRAFA PET;
- BARBANTE;
- COLA COLORIDA OU ADESIVOS PARA ENFEITAR;
- FITAS CREPE;
- TESOURA E COLA.

MODO DE FAZER:

1. CORTE A GARRAFA PET AO MEIO E COLE FITA ADESIVA NA BORDA PARA NÃO MACHUCAR O DEDO (VOCÊ VAI USAR A PARTE QUE TEM O GARGALO).
2. PRENDA UMA DAS PONTAS DO BARBANTE EM UMA TAMPINHA COM A FITA CREPE.
3. A OUTRA PONTA DO BARBANTE VOCÊ DEVE ENROLAR EM VOLTA DO GARGALO DA GARRAFA PET E COLAR.
4. SEGURANDO NO GARGALO, COM A “BOCA” VOLTADA PARA CIMA, VOCÊ DEVE TENTAR ACERTAR A TAMPINHA DENTRO DA GARRAFA.

Elaborado pela equipe CEIAI/SEDUC especialmente para Sociedade e Natureza - 2020

ANEXOS

ATIVIDADE 3.2

<p>CARACOL</p> 	<p>CACHORRO</p> 
<p>GALINHA</p> 	<p>MORCEGO</p> 
<p>GAMBÁ</p> 	<p>CAMALEÃO</p> 
<p>MACACO</p> 	<p>CORUJA</p> 

Fonte: Pixabay e Commons Wikimedia

ATIVIDADE 3.3



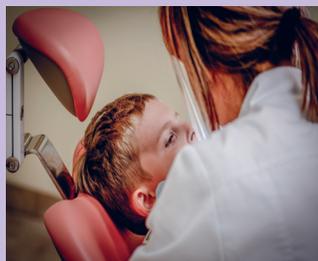
BIA VAI AO CINEMA NA TERÇA-FEIRA, DIA 02. HOJE É SEGUNDA-FEIRA, DIA 01. QUANDO ISSO OCORRERÁ?



NA ESCOLA DE LUANA, A AULA DE ARTE FOI QUARTA-FEIRA. HOJE É QUINTA-FEIRA. QUANDO LUANA FOI À AULA?



HOJE É DIA 05, NO DIA 06 PEDRO VAI À CASA DE SEU AVÔ. QUANDO PEDRO IRÁ À CASA DE SEU AVÔ?



JÚLIO VAI AO DENTISTA DAQUI A 2 HORAS, DEPOIS QUE SAIR DA ESCOLA. QUANDO ELE VAI AO DENTISTA?



LEO ESQUECEU SUA MOCHILA NA ESCOLA NO DIA ANTERIOR. HOJE, ELE FOI BUSCAR. QUANDO ELE ESQUECEU A MOCHILA NA ESCOLA?



MILA FOI À ESCOLA HOJE DE MANHÃ. NO PERÍODO DA TARDE, ELA FEZ A TAREFA. QUANDO ELA FEZ A TAREFA?



Tecnologia e Inovação



OLÁ ESTUDANTE,
BEM-VINDO AO COMPONENTE DE TECNOLOGIA E INOVAÇÃO. AS ATIVIDADES PROPOSTAS TÊM COMO OBJETIVO APRIMORAR SUA APRENDIZAGEM, PROMOVENDO SEU DESENVOLVIMENTO INTEGRAL EM DIFERENTES ÁREAS DE CONHECIMENTO. VAMOS VALORIZAR SUA CRIATIVIDADE E PENSAR NAS DIVERSAS POSSIBILIDADES DE CONHECER, UTILIZAR E AMPLIAR O USO DA TECNOLOGIA, NÃO SE LIMITANDO AOS DISPOSITIVOS E EQUIPAMENTOS, MAS PENSAR SOBRE SEUS USOS DE FORMA CONSCIENTE E RESPONSÁVEL. VEJA O RECADO DA TURMA QUE TE ACOMPANHARÁ NESSAS DESCOBERTAS!

OLÁ! VAMOS CONTINUAR NOSSOS ESTUDOS APRENDENDO MUITA COISA NOVA E AINDA USAR NOSSA IMAGINAÇÃO PARA CRIAR NARRATIVAS, PROTÓTIPOS, ENTRE OUTRAS COISAS. AGORA SERÁ MAIS INTERESSANTE AINDA! BONS ESTUDOS!

OLÁ! VOCÊ VAI INICIAR MAIS UM ANO LETIVO, ESPERAMOS QUE VOCÊ ESTEJA BASTANTE EMPOLGADO(A), VOCÊ VAI APRENDER MUITAS COISAS NOVAS ESSE ANO, NO COMPONENTE TECNOLOGIA E INOVAÇÃO. PARA COMEÇAR VAMOS APRESENTAR ALGUNS PERSONAGENS DESSA AVENTURA, ELES E ELAS IRÃO ACOMPANHAR VOCÊ AO LONGO DE DIFRENTES ATIVIDADES.



EU SOU RITA, MEU NOME TEM MUITAS HISTÓRIAS, GOSTO DE SABER QUE A PRIMEIRA MÉDICA, FORMADA NO BRASIL, TAMBÉM SE CHAMAVA RITA. ACHO QUE VAI SER LEGAL APRENDER TECNOLOGIA E INOVAÇÃO, QUEM SABE EU TAMBÉM NÃO FAÇA HISTÓRIA!

OLÁ, SOU GUION, TENHO NOME DIFERENTE, É QUE MEUS PAIS GOSTAM MUITO DO ESPAÇO, PLANETAS, NAVES E MISSÕES ESPACIAIS. GUION FOI UM ASTRONAUTA. ESTOU BASTANTE EMPOLGADO PARA TER AULA DE TECNOLOGIA E INOVAÇÃO.



EU SOU JOAQUIM, SOU FILHO DE PROFESSORES, ELES ESCOLHERAM MEU NOME POR ACHAREM UM NOME FORTE E POR REPRESENTAR A FORMAÇÃO DELES, MINHA MÃE É PROFESSORA DE LÍNGUA PORTUGUESA, E MEU PAI DE HISTÓRIA, E DIZEM QUE JOAQUIM FOI UMA GRANDE PERSONALIDADE.

OI, EU SOU A DANDARA, MEU NOME FOI INSPIRADO EM UMA MULHER GUERREIRA, FORTE E ACOLHEDORA, TAMBÉM JÁ ME DISSERAM QUE FOI O NOME DE UMA PRINCESA. ESTOU BASTANTE CURIOSA PARA SABER O QUE VAMOS APRENDER EM TECNOLOGIA E INOVAÇÃO, ESPERO QUE VOCÊ TAMBÉM.



ÍCONES DO SEU LIVRO

A SEGUIR, APRESENTAMOS OS ÍCONES QUE INDICAM PROPOSTAS DAS ATIVIDADES. COMO ESSES ÍCONES APARECERÃO AO LONGO DAS ATIVIDADES, DEIXAMOS AQUI INDICADOS OS CRÉDITOS.

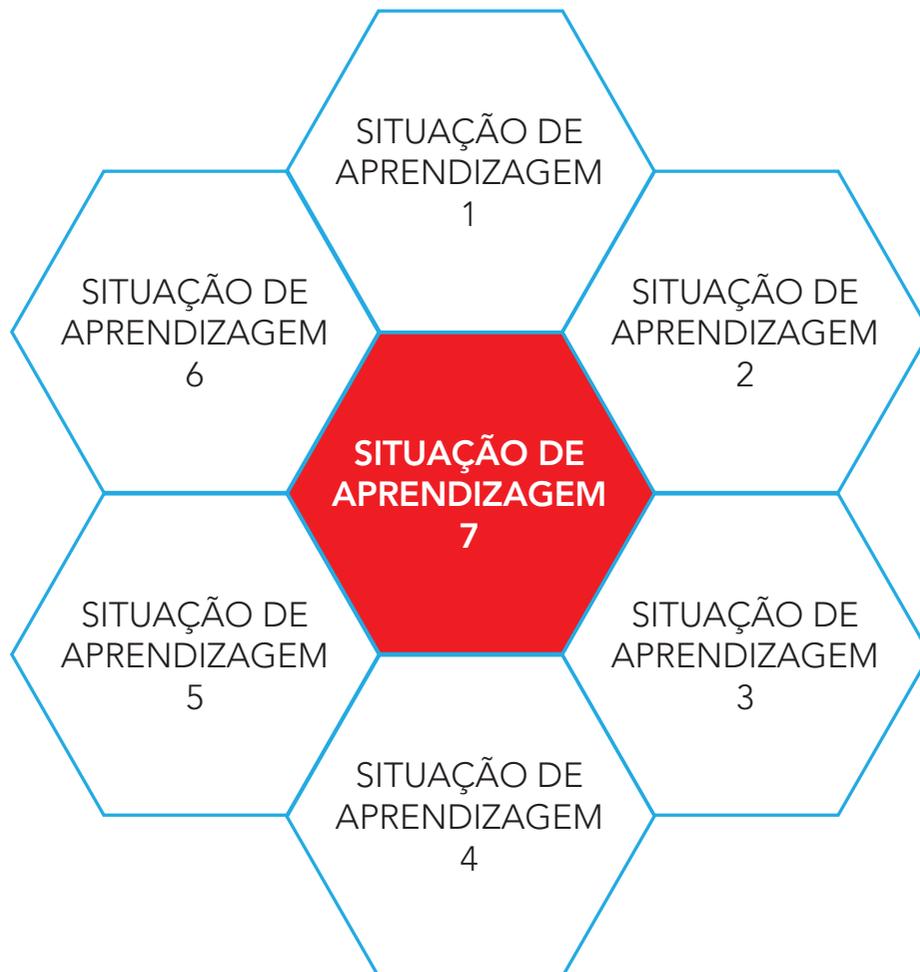
ÍCONE	INDICAÇÃO	CRÉDITOS
	VOCÊ VAI PARTICIPAR DE CONVERSAS, VAI OUVIR E OPINAR NAS ATIVIDADES, DESENVOLVENDO SUA ORALIDADE E SUA ESCUTA	Pixabay_207696. Disponível em: https://cutt.ly/rEHNrhW Acesso em 01 out. de 2021.
	HORA DE COLOCAR A MÃO NA MASSA!	Pixabay_313620. Disponível em: https://cutt.ly/UEHNibM Acesso em 01 out. de 2021.
	INDICA QUE VOCÊ VAI REGISTRAR SUAS IDEIAS: DESENHOS, LETRAS, PALAVRAS O QUE SUA IMAGINAÇÃO QUISER.	Pixabay_5471896. Disponível em: https://cutt.ly/yEHNDdp Acesso em 01 out. de 2021.
	ESSE SÍMBOLO INDICA QUE VOCÊ DEVE PEDIR AJUDA DE UM ADULTO E MANTER ATENÇÃO AO MANUSEAR O MATERIAL.	Pixabay_303861. Disponível em: https://cutt.ly/aEHNGzN Acesso em 01 out. de 2021.

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO!



OLÁ, EU SOU A DANDARA. NESTE ESPAÇO, VOCÊ VAI COLAR AS FIGURINHAS DO ANEXO-CONQUISTAS, MARCANDO SUAS CONQUISTAS DE ACORDO COM SEU PROGRESSO AO DESENVOLVER AS ATIVIDADES.

IMPORTANTE: SEUS PONTOS DEVERÃO SER VALIDADOS PELO(A) PROFESSOR(A) AO FINAL DE CADA CONQUISTA!



FONTE: ARLETE ALMEIDA_CANVA_ADAPTADO

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1

PESQUISANDO PARA CRIAR



VOCÊ GOSTA DE ANIMAIS? TEM ALGUM ANIMAL DE ESTIMAÇÃO? VOCÊ SABIA QUE EXISTEM ANIMAIS QUE ESTÃO EM EXTINÇÃO? SÃO AQUELES ANIMAIS QUE ESTÃO DESAPARECENDO DE SEUS HABITATS. SUA MISSÃO É PESQUISAR SOBRE ANIMAIS EM EXTINÇÃO E PROPOR UMA CAMPANHA DE CONSCIENTIZAÇÃO PARA PRESERVAÇÃO DOS ANIMAIS. E VAMOS FAZER, NO FINAL, UMA LINHA DO TEMPO ANIMADADA DA PESQUISA ELABORADA. VAMOS LÁ?

SEU DESAFIO: AO FINAL DOS ESTUDOS, CRIAR UMA CAMPANHA PUBLICITÁRIA DE CONSCIENTIZAÇÃO PARA PRESERVAÇÃO DOS ANIMAIS.

ATIVIDADE 1 – REFLEXÃO E PESQUISA



1.1 CONVERSE COM SEUS(SUAS) COLEGAS E PROFESSOR(A) SOBRE ANIMAIS EM EXTINÇÃO EM SUA REGIÃO. VOCÊ SABE O MOTIVO DE ALGUMAS ESPÉCIES ENTRAREM EM EXTINÇÃO? O QUE ACONTECE NO MEIO AMBIENTE QUANDO UMA ESPÉCIE ENTRA EM EXTINÇÃO?



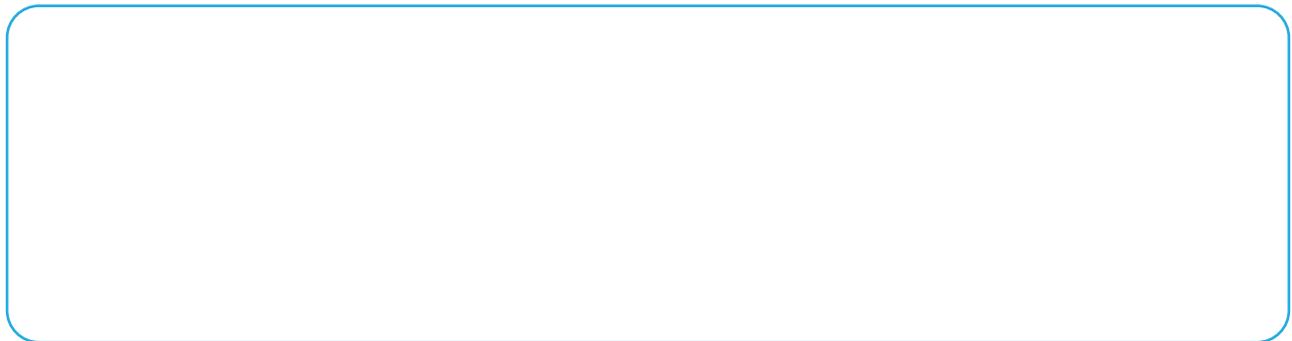
1.2 AGORA QUE VOCÊS JÁ DISCUTIRAM SOBRE ANIMAIS EM EXTINÇÃO, REGISTRE NESTE ESPAÇO O MOTIVO DE ALGUMAS ESPÉCIES ENTRAREM EM EXTINÇÃO, E O QUE ISSO PODE CAUSAR AO MEIO AMBIENTE.

FAZER E APRENDER!

1.3 AGORA VAMOS PESQUISAR. VOCÊ PODE USAR REVISTAS, JORNAIS, LIVROS, E UTILIZAR BUSCADORES DE PESQUISA NA INTERNET. DESENHE OU ESCREVA ALGUMAS CURIOSIDADES DO ANIMAL QUE VOCÊ VAI ESCOLHER PARA PESQUISAR:

ANIMAL	A QUAL ESPÉCIE PERTENCE?	DO QUE SE ALIMENTA?	ONDE VIVEM? (HABITAT)	MOTIVO DE ESTAR EM EXTINÇÃO.

1.4 CONSTRUA UMA LINHA DO TEMPO ANIMADA SOBRE A PESQUISA FEITA, UTILIZANDO AS INFORMAÇÕES DO QUADRO ANTERIOR:



ATIVIDADE 2 – CAMPANHA PUBLICITÁRIA

TRANSFORME E FAÇA!



2.1 COM AS INFORMAÇÕES ORGANIZADAS, VOCÊ IRÁ ELABORAR UMA CAMPANHA PUBLICITÁRIA PARA AJUDAR NA PRESERVAÇÃO DA ESPÉCIE ESTUDADA. SEU GRUPO DEVERÁ PRODUIR UM CARD PARA SER DIVULGADO EM GRUPOS DE COMUNICAÇÃO E CONSCIENTIZAR A POPULAÇÃO SOBRE A NECESSIDADE DE SE PRESERVAR OS ANIMAIS.

DIVIRTA-SE E BRINQUE!

2.2 ESTE SERÁ O MOMENTO DE APRESENTAR SUA PRODUÇÃO. JUNTO COM SEU(SUA) PROFESSOR(A). ORGANIZEM COMO SERÃO AS APRESENTAÇÕES DAS CAMPANHAS PRODUZIDAS PELA TURMA.

DIVULGUE TAMBÉM SUA CAMPANHA PARA QUE AS PESSOAS POSSAM CONHECER MAIS SOBRE A IMPORTÂNCIA DA PRESERVAÇÃO DOS ANIMAIS.

COMPARTILHE SUA PRODUÇÃO EM **#TECINOVASPANOSINICIAIS**.

DESAFIO REALIZADO: CONCLUIU SUA CAMPANHA PUBLICITÁRIA? RECEBA SUA PRIMEIRA FIGURINHA!

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2

CÓDIGOS SECRETOS



OS CÓDIGOS ESTÃO PRESENTES EM QUASE TODAS AS SITUAÇÕES DO COTIDIANO. NA ERA DIGITAL, TORNARAM-SE FUNDAMENTAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DA COMUNICAÇÃO E DA SEGURANÇA NOS AMBIENTES VIRTUAIS. ENTÃO, VAMOS INICIAR NOSSOS ESTUDOS SOBRE OS CÓDIGOS?

SEU DESAFIO: CRIAR CÓDIGOS UTILIZANDO REGRAS E DECIFRAR CÓDIGOS CRIADOS PELOS(AS) COLEGAS.

ATIVIDADE 1 – CÓDIGO PERSONALIZADO



1.1 VOCÊ JÁ OUVIU FALAR EM CÓDIGOS? EM QUAIS SITUAÇÕES ELES APARECEM? CONTE PARA SEU(SUA) PROFESSOR(A) E SEUS(SUAS) COLEGAS O QUE SABE SOBRE CÓDIGOS.

1.2 QUE TAL CRIAR CÓDIGOS SECRETOS? VAMOS CONHECER ALGUMAS FORMAS POSSÍVEIS PARA ESCREVER CÓDIGOS. VEJA UMA DELAS:

1	2	3	4	5
A	E	I	O	U

CONVERSE COM SEU COLEGA E DESCUBRA QUAL É A REGRA PARA ESCREVER O CÓDIGO ABAIXO, A PARTIR DA INFORMAÇÃO ACIMA:

ESCOLA	2SC4L1
--------	--------

FAZER E APRENDER!



1.3 AGORA ESCREVA SEU NOME SEGUINDO ESSA REGRA:

1.4 DESCUBRA QUAL É A INFORMAÇÃO A SEGUIR:

P1R1B2NS! V4C2 2NT2ND2U 4 C4D3G4!

TRANSFORME E FAÇA!

- 1.5** SUA VEZ! ESCREVA UM CÓDIGO COM AS MESMAS REGRAS, E TROQUE COM UM(A) COLEGA. CADA UM TENTA DESCOBRIR QUAL É A INFORMAÇÃO UM DO OUTRO.

ATIVIDADE 2 – CÓDIGO: TROCANDO SÍLABAS

- 2.1** VAMOS CONHECER UMA OUTRA FORMA DE SE ESCREVER UM CÓDIGO, COM NOVAS REGRAS. DESCUBRA QUAL É A REGRA:

VEJA UM EXEMPLO:

COMO VOCÊ ESTÁ?

MOCO CEVO TAES?

2.2 ESCREVA O NOME DO(A) COLEGA, UTILIZANDO ESSA NOVA REGRA:

DIVIRTA-SE E BRINQUE!

2.3 AGORA VOCÊ VAI CRIAR UMA REGRA PARA ESCREVER UM CÓDIGO. REGISTRE QUAL É A REGRA:

2.4 ESCREVA UM CÓDIGO E TROQUE COM UM(A) COLEGA. CADA UM DEVE DESCOBRIR A REGRA E DECIFRAR A INFORMAÇÃO REPRESENTADA PELO CÓDIGO.

DESAFIO REALIZADO: CONSEGUIU COMPLETAR OS CÓDIGOS? AGORA COLE A SEGUNDA FIGURINHA!

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3

CARTÕES ILUMINADOS



VOCÊ VAI CONSTRUIR UM CARTÃO PARA UMA PESSOA BEM ESPECIAL, E ESSE CARTÃO SERÁ ILUMINADO! É CLARO QUE VOCÊ PODERÁ PRESENTEAR OUTRAS PESSOAS TAMBÉM! NÃO É LEGAL MOSTRAR O QUE APRENDEMOS, E AINDA MAIS ILUMINAR A VIDA DE UMA PESSOA COM UMA MENSAGEM BEM BACANA? QUEM NÃO GOSTA, NÉ? VAMOS AO DESAFIO!

SEU DESAFIO: CONSTRUIR UM CARTÃO USANDO SENSORES E MATERIAIS DE BAIXO CUSTO.

ATIVIDADE 1 – ENERGIA ELÉTRICA



1.1 VOCÊ JÁ PENSOU COMO AS COISAS SURTIRAM? JÁ IMAGINOU QUANTA COISA AINDA PODERÁ SER INVENTADA?

CONVERSE COM SEU(SUA) PROFESSOR(A) SOBRE AS COISAS QUE VOCÊ IMAGINA QUE AINDA PODEM SER INVENTADAS, QUEM SABE UM PRODUTO, UM JOGO, UM SERVIÇO OU O QUE VOCÊ IMAGINAR, E DE QUE FORMA ESSA INVENÇÃO PODE PROPORCIONAR BEM-ESTAR ÀS PESSOAS OU ANIMAIS, OU PARA O MEIO AMBIENTE.

1.2 VOCÊ VAI ASSISTIR AO VÍDEO SOBRE A ENERGIA ELÉTRICA! PRESTE BEM ATENÇÃO E, DEPOIS, CONVERSE COM SEUS(SUAS) COLEGAS SOBRE O QUE ACHOU DESSA HISTÓRIA.

VÍDEO	DE ONDE VEM A ENERGIA ELÉTRICA?		
CANAL	DE ONDE VEM?	TEMPO:	3:53
ACESSO	https://cutt.ly/yAxyAOG 		

ATIVIDADE 2 – CIRCUITO ELÉTRICO DE PAPEL

2.1 VAMOS CONVERSAR SOBRE CIRCUITO ELÉTRICO?

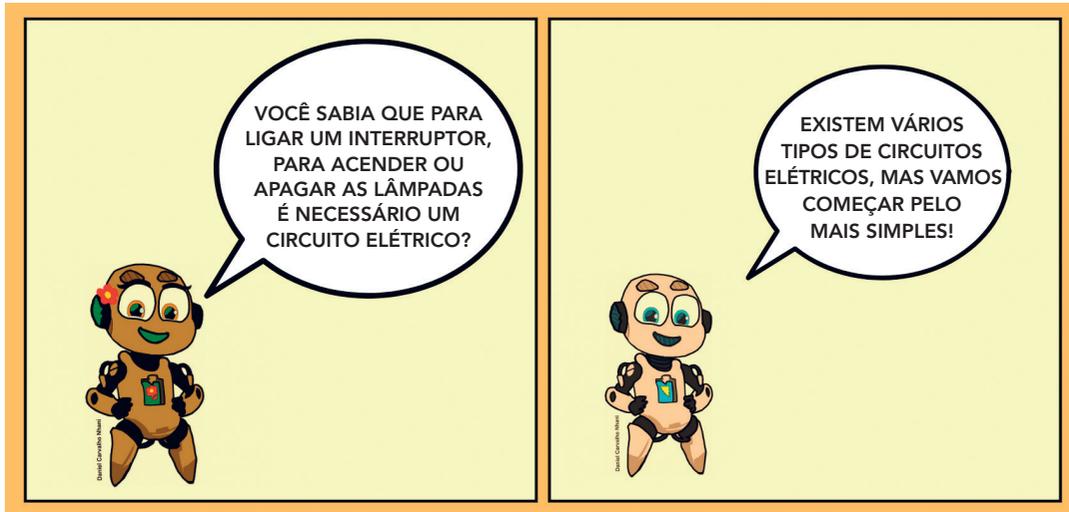


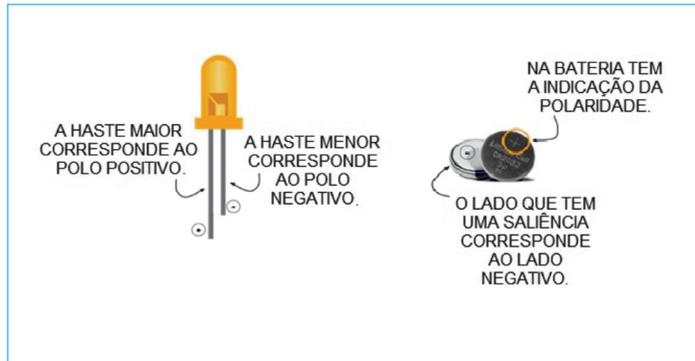
ILUSTRAÇÃO: DANIEL NHANI E GUILHERME BRAGA (adaptada).

COMO FUNCIONA UM CIRCUITO ELÉTRICO?

	FONTE DE ENERGIA	CONDUTOR	RECEPTOR OU CONSUMIDOR
FUNÇÃO	CONVERTER OUTRAS FORMAS DE ENERGIA EM ENERGIA ELÉTRICA.	CONDUZIR A ENERGIA ATÉ O RECEPTOR OU CONSUMIDOR.	RECEBER A ENERGIA ELÉTRICA E CONVERTÊ-LA EM ENERGIA LUMINOSA.
EXEMPLOS	PILHA OU UMA BATERIA.	FIOS CONDUTORES.	LED



LEDS SÃO AQUELAS MICROLÂMPADAS QUE PODEM SER LIGADAS DE FORMA TÃO SIMPLES QUANTO CONECTAR EM UMA BATERIA COM FORMATO DE MOEDA! PEGUE UM LED EM SUA MÃO E OBSERVE-O COM ATENÇÃO. REPAROU QUE ELE TEM DUAS HASTES COM TAMANHOS DIFERENTES? TENDE ACENDÊ-LO USANDO UMA BATERIA.



FONTE: IMAGEM DE CLKER-FREE-VECTOR-IMAGES POR PIXABAY (COM ALTERAÇÕES).

TRANSFORME E FAÇA!



2.2 CHEGOU A HORA DE MONTAR O CIRCUITO ELÉTRICO!



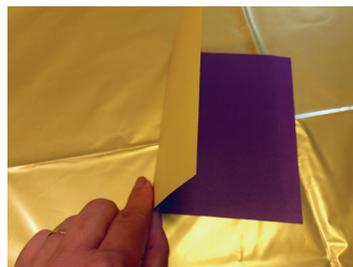
ATENÇÃO: NÃO COLOQUE NENHUM DESSES OBJETOS NA SUA BOCA. SEMPRE QUE TIVER DIFICULDADES PARA MANUSEAR, PEÇA AJUDA A UM ADULTO. AFINAL, SER INVENTOR REQUER MUITOS CUIDADOS!

VEJA OS MATERIAIS NECESSÁRIOS:

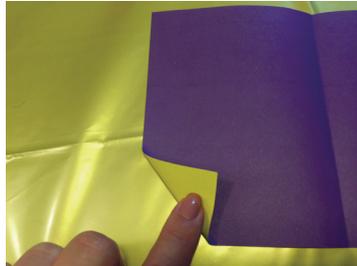
MATERIAIS	
PAPEL ALUMÍNIO	COLA BASTÃO OU LÍQUIDA BRANCA
BATERIA DE CÉLULA TIPO MOEDA (3V)	FITA ADESIVA
LED COLORIDOS	TESOURA SEM PONTA
PAPEL COLORIDO	RÉGUA, LÁPIS



1º PASSO: USE UMA FOLHA COLORIDA A4. DOBRE-A AO MEIO E RECORTE-A. DOBRE A METADE DA FOLHA AO MEIO. ESSE SERÁ O CARTÃO.



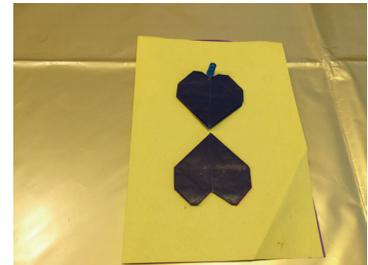
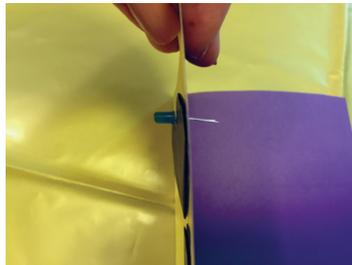
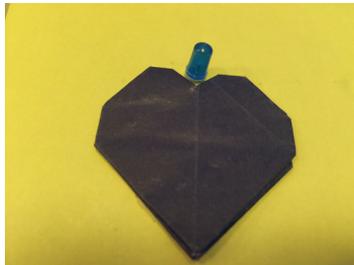
2º PASSO: DOBRE UMA EXTREMIDADE DA FOLHA DE FORMA QUE A DOBRA FIQUE NA PARTE INTERNA. EM SEGUIDA USE UMA CANETA PARA MARCAR ESSA DOBRA.



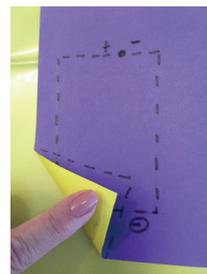
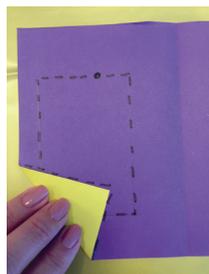
3º PASSO: NA PARTE DA FRENTE DO SEU CARTÃO, FAÇA UM DESENHO OU UMA COLAGEM. MARQUE COM UM LÁPIS O LOCAL QUE SERÁ COLOCADO O LED.



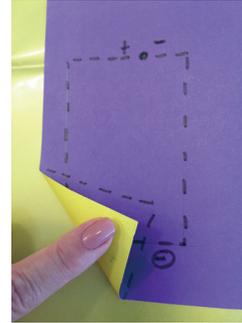
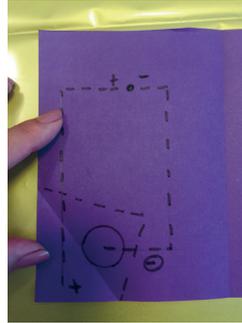
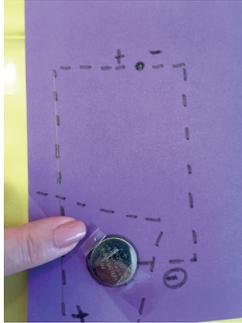
4º PASSO: FAÇA UM PEQUENO FURO NO LOCAL ONDE SERÁ COLOCADO O LED.



5º PASSO: NA PARTE INTERNA DO CARTÃO, MARQUE O LOCAL DO LED E INDIQUE ONDE SERÁ O POLO POSITIVO E O NEGATIVO. DOBRE NOVAMENTE A EXTREMIDADE E DESENHE O CAMINHO DO CIRCUITO, SAINDO DO LADO NEGATIVO E DO LADO POSITIVO.



6° PASSO: DESENHE O LOCAL DA BATERIA QUE DEVE FICAR APÓS A MARCA DA DOBRA. ATENÇÃO: A DOBRA DEVE COBRIR A BATERIA. MARQUE OS POLOS POSITIVOS E NEGATIVOS DE ACORDO COM O FORMATO DO CIRCUITO.

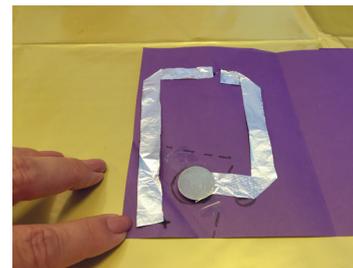
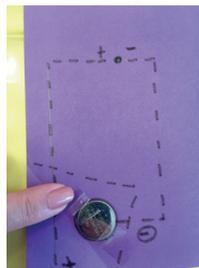
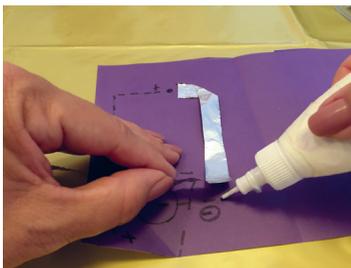


7° PASSO: RECORTE TIRAS DE 1 CM DE PAPEL ALUMÍNIO. AS DUAS TIRAS DEVEM SER INTEIRAS E NÃO PODEM RASGAR. SE ISSO ACONTECER, VOCÊ DEVE SUBSTITUIR POR OUTRA.

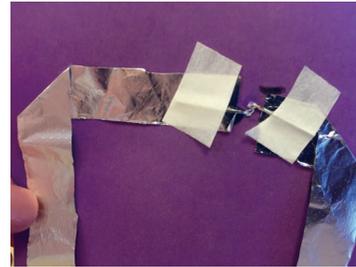
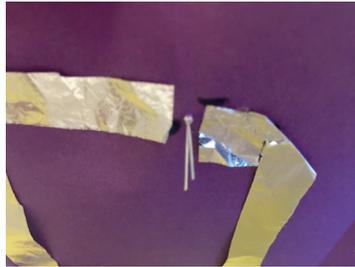


8° PASSO: PEGUE UMA TIRA E COLE EM CIMA DE UMA DAS LINHAS DO CIRCUITO. PASSE POUCA COLA PARA NÃO RASGAR O PAPEL ALUMÍNIO. COLE DE UM LADO O PAPEL ALUMÍNIO DE FORMA QUE SUA EXTREMIDADE FIQUE DENTRO DO LOCAL MARCADO DA BATERIA. DO OUTRO LADO COLE A TIRA DE MANEIRA QUE A EXTREMIDADE FIQUE NA PARTE DOBRADA DO CARTÃO. DEPOIS FIXE COM FITA ADESIVA A BATERIA NO LOCAL QUE VOCÊ FEZ O DESENHO.

ATENÇÃO: AO FIXAR A BATERIA OBSERVE OS POLOS. NÃO PASSE FITA ADESIVA COBRINDO TODA A BATERIA, POIS PODERÁ NÃO FUNCIONAR.



9º PASSO: PASSE PELO FURO O LED DE FORMA QUE A LÂMPADA FIQUE PARA FORA E AS DUAS HASTES PARA A PARTE INTERNA DO CARTÃO. DOBRE AS HASTES DO LED. A HASTE MENOR DEVE FICAR DOBRADA EM CIMA DO PAPEL ALUMÍNIO DO LADO DO POLO NEGATIVO E A HASTE MAIOR NO LADO POSITIVO. COM UMA FITA ADESIVA, COLE AS HASTES EM CIMA DO PAPEL ALUMÍNIO.



10º PASSO: SEU CARTÃO ESTÁ PRONTO! DOBRE A EXTREMIDADE E SEGURE! SEU CARTÃO ESTÁ ILUMINADO!



IMAGENS: ARLETE ALMEIDA

DIVIRTA-SE E BRINQUE!

PARABÉNS, SEU PRIMEIRO CARTÃO COM CIRCUITO ELÉTRICO ESTÁ PRONTO! CRIE UM CARTÃO E ESCREVA UMA MENSAGEM OU FAÇA UM DESENHO... DEPOIS TIRE UMA FOTO E COMPARTILHE EM **#TECINOVAS PANOSINICIAIS**.

COLE AQUI A FOTOGRAFIA DO SEU CARTÃO:

COMPARTILHE EM **#TECINOVAS PANOSINICIAIS**.

DESAFIO REALIZADO: FINALIZOU SEU CARTÃO E ENTREGOU PARA A PESSOA ESCOLHIDA? GANHE MAIS UMA FIGURINHA!

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4

COMANDOS



VAMOS APRENDER COMO PODEMOS DAR COMANDOS PARA UM ROBÔ, MAS, PARA ISSO, PRECISAMOS ENTENDER QUAL É A LINGUAGEM QUE ELES ENTENDEM, QUE É BEM DIFERENTE DA NOSSA.

SEU DESAFIO: CONVERTER COMANDOS EM LINGUAGEM NATURAL PARA COMANDOS UTILIZANDO SETAS PARA DESENHAR FIGURAS.

ATIVIDADE 1 – COMANDOS ESPECIAIS¹

1.1 VOCÊ JÁ PENSOU COMO OS COMPUTADORES REALIZAM SUAS AÇÕES? ELES TRABALHAM DE ACORDO COM OS COMANDOS QUE RECEBEM E, GERALMENTE, ESSES COMANDOS SÃO PLANEJADOS POR UMA PESSOA. VAMOS INICIAR PELOS COMANDO SIMPLES.

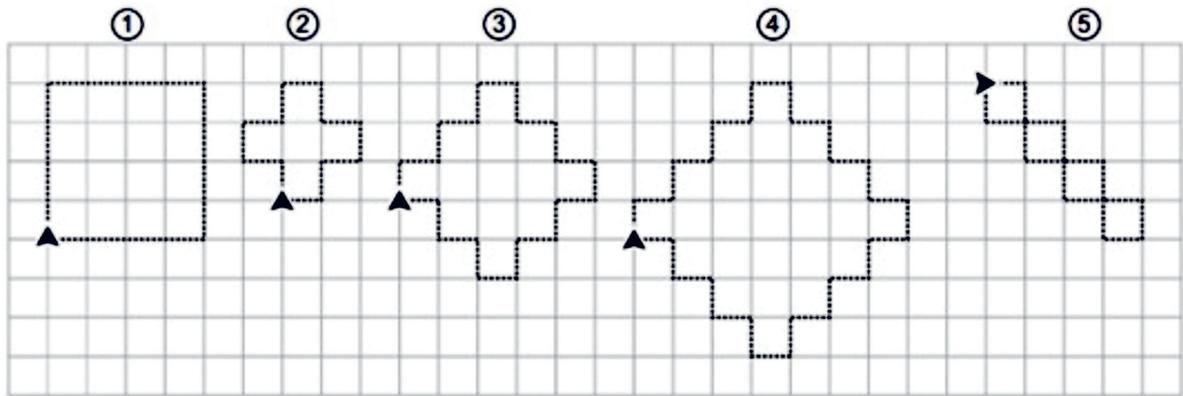


CONVERSE COM SEU(SUA) PROFESSOR(A) SOBRE O SIGNIFICADO DE CADA COMANDO A SEGUIR, E REGISTRE O QUE CADA UM SIGNIFICA NO QUADRO A SEGUIR:

↑	
→	
←	



1.2 A SEGUIR, USANDO AS SETAS, INDIQUE COMO UM ROBÔ DESENHARIA AS FIGURAS QUE ESTÃO NA MALHA QUADRICULADA A SEGUIR. CONSIDERE CADA QUADRADINHO COMO UM PASSO. O PRIMEIRO JÁ ESTÁ FEITO.



①

↑ ↑ ↑ ↑ ↷ ↑ ↑ ↑ ↑ ↷ ↑ ↑ ↑ ↑ ↷ ↑ ↑ ↑ ↑ ↷

4X (↑ ↑ ↷)

②

③

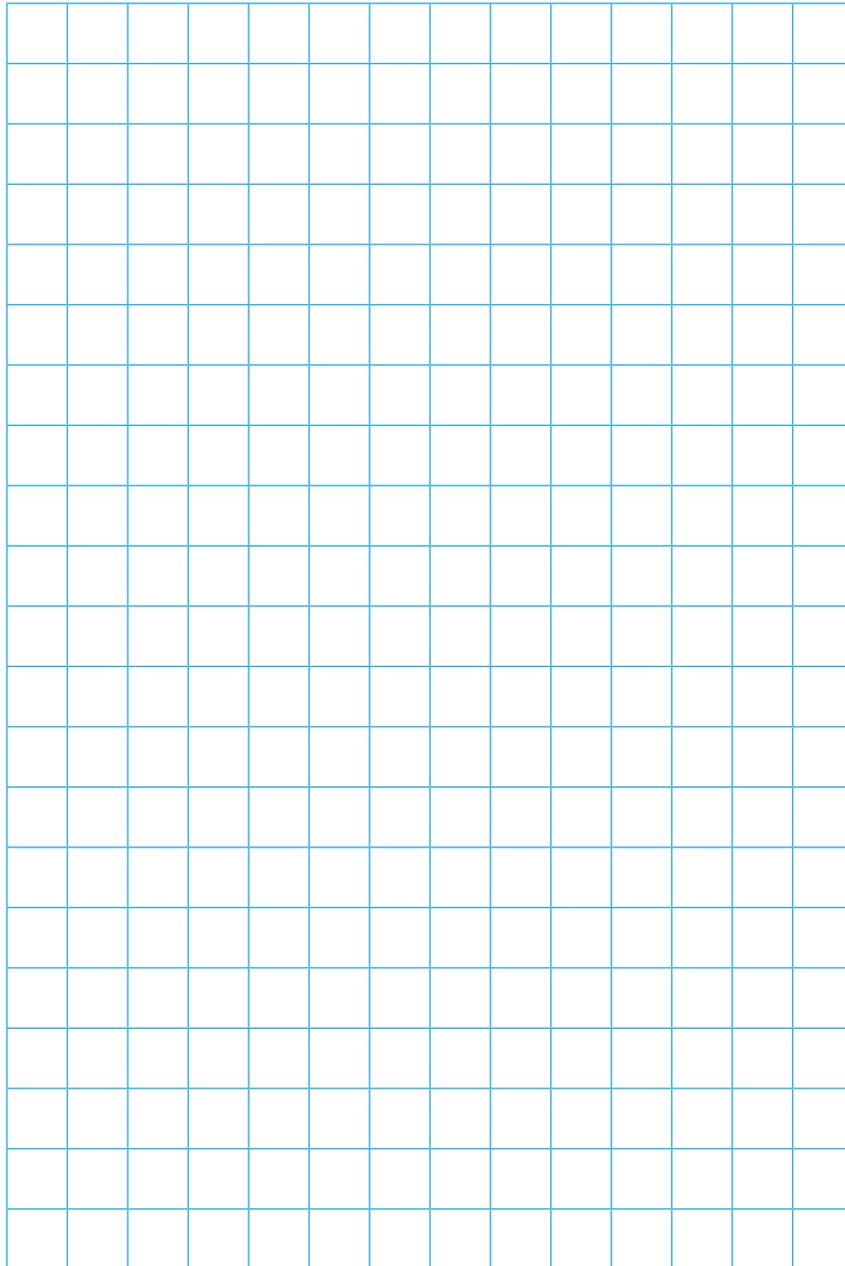
④

⑤

DIVIRTA-SE E BRINQUE



1.3 CONSTRUA DUAS FIGURAS NA MALHA QUADRICULADA A SEGUIR. DEPOIS, TROQUE COM UM(A) COLEGA E DESENHE OS COMANDOS, USANDO AS SETAS.



DESAFIO REALIZADO: SE DIVERTIU COM OS COMANDOS ESPECIAIS? OUTRA FIGURINHA PARA SUA COLEÇÃO!

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 5

ROBÔ DESENHISTA



IMAGINE CRIAR UM ROBÔ QUE DESENHA? VOCÊ VAI UTILIZAR MATERIAIS SIMPLES E UM MOTOR PARA A MONTAGEM DO ROBÔ. DEPOIS USE SUA CRIATIVIDADE PARA FAZER COM QUE O ROBÔ FAÇA OUTROS DESENHOS!

SEU DESAFIO: CONSTRUIR UM ROBÔ DESENHISTA UTILIZANDO MATERIAIS NÃO ESTUTURADOS E UM MOTOR.

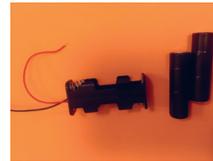
ATIVIDADE 1 – DESENHOS INCRÍVEIS

MATERIAIS

1 MOTOR DC 6V SEM REDUÇÃO
COM POLIA PLÁSTICA;



1 SUPORTE
PARA 2 PILHAS AA;



1 CHAVE INTERRUPTOR 12V



4 FIOS 0.14MM - 1M



PORCA



2 CD



3 CANETINHAS (DESENHO)



ELÁSTICOS DE BORRACHA:



MÁQUINA DE COLA QUENTE



CLIQUE



RÉGUA, TESOURA SEM PONTA

CANETA, LÁPIS

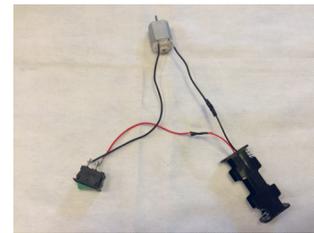
IMAGENS : ARLETE ALMEIDA

PASSO A PASSO:

COLE OS DOIS CDS PARA FORMAR A BASE COM FIRMEZA.



LIGUE OS FIOS, CONFORME A IMAGEM A SEGUIR. UM FIO DEVE LIGAR O MOTOR COM O SUPORTE DE PILHAS E OUTOR COM O INTERRUPTOR. LIGUE O OUTRO FIO DO SUPORTE DE PILHAS COM O INTERRUPTOR.



COLE O SUPORTE PARA PILHAS NO CD.



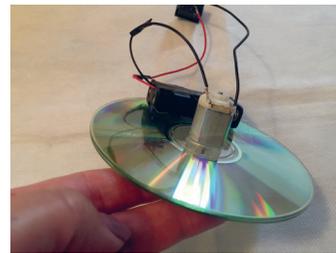
ENCAIXE A PORCA NO CLIPE. RETIRE DO CLIPE UM DOS GANCHOS.



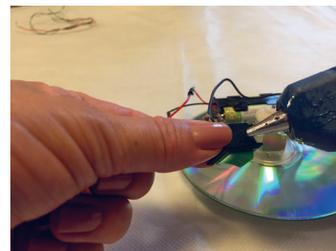
ENCAIXE O CLIPE NO EIXO DO MOTOR. PASSE COLA QUENTE.



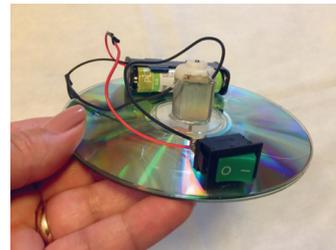
INSIRA O EIXO DO MOTOR NO CENTRO DO CD E COLE-O COM COLA QUENTE. PASSE COLA O SUFICIENTE PARA QUE O MOTOR FIQUE BEM FIRME E NÃO SE SOLTE QUANDO ESTIVER FUNCIONANDO.



PASSE COLA QUENTE NO INTERRUPTOR E FIXE-O NO CD.



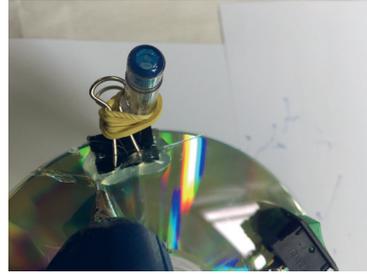
VEJA COMO DEVE FICAR:



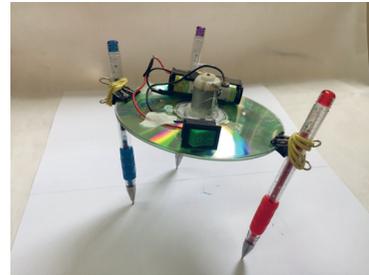
COM COLA QUENTE, COLE O CLIPE NA CANETA.



FIXE AS CANETAS NO CD, SEPARANDO-AS UNIFORMEMENTE. EM SEGUIDA FIXE O CLIPE COM COLA QUENTE PARA QUE A CANETA NÃO SOLTE QUANDO O ROBÔ ESTIVER EM FUNCIONAMENTO.



VEJA COMO DEVE FICAR SEU ROBÔ.



IMAGENS: ARLETE ALMEIDA

DIVIRTA-SE E BRINQUE!

PRONTO! LIGUE O INTERRUPTOR E SEU ROBÔ AGORA VAI SAIR ANDANDO E DESENHANDO! ORGANIZE, JUNTO COM SEU(SUA) PROFESSOR(A), UMA APRESENTAÇÃO DOS ROBÔS CRIADOS.

COLOQUE-O SOBRE UMA CARTOLINA BRANCA PARA QUE O ROBÔ DESLIZE FAZENDO OS DESENHOS.

FOTOGRAFE SEU ROBÔ OU FAÇA UM VÍDEO CURTO COM O ROBÔ DESENHANDO E COMPARTILHE EM **#TECINOVAS PANOS INICIAIS**.

CRIE OUTRO ROBÔ MOTORIZADO, APLICANDO O QUE APRENDEU!

DESAFIO REALIZADO: BRINCOU COM SEU ROBOZINHO? OUTRA FIGURINHA PARA SUA COLEÇÃO!



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 6

UM ROBÔ PARA CONTAR HISTÓRIA

VAMOS APRENDER A CONSTRUIR UM ROBÔ PISCANTE, SABE COMO? USANDO O CIRCUITO ELÉTRICO SIMPLES. VOCÊ PODERÁ USAR OUTROS MATERIAIS, ALÉM DESSES QUE ESTAMOS INDICANDO. PENSE NO SEU ROBÔ, QUAL SERIA O PODER DELE?

SEU DESAFIO: CRIAR UM ROBÔ COM PODERES, UTILIZANDO MATERIAIS DE BAIXO CUSTO.

ATIVIDADE 1 – ROBÔ PISCANTE

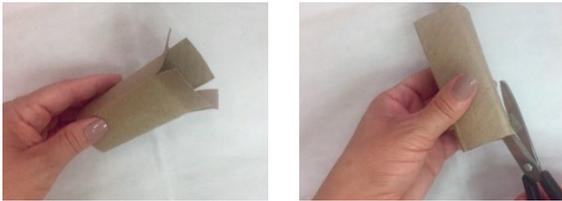
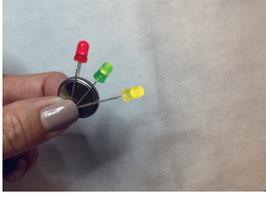
1.1 PARA SUA CONSTRUÇÃO, VEJA OS MATERIAIS NECESSÁRIOS:

MATERIAIS	
2 ROLOS DE PAPELÃO MAIS FLEXÍVEL (TIPO DE PAPEL HIGIÊNICO)	COLA BASTÃO OU LÍQUIDA BRANCA
FOLHA COLORIDA	CANETAS PARA COLORIR
BATERIA DE CÉLULA TIPO MOEDA (3V)	FITA ADESIVA
LED – VÁRIAS CORES	TESOURA SEM PONTA

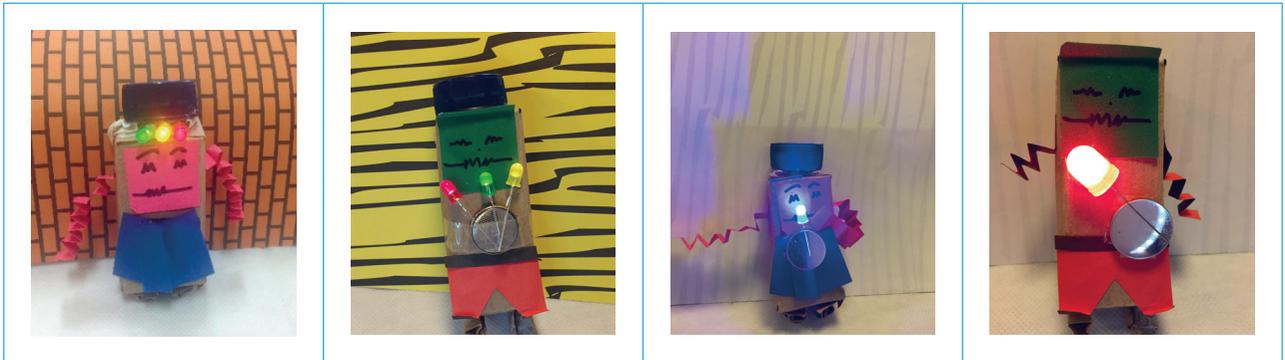
SIGA AS ETAPAS A SEGUIR PARA CONSTRUÇÃO DO SEU ROBÔ:

AMASSE BEM O ROLO DE PAPELÃO, DOS DOIS LADOS, DE FORMA QUE MARQUE AS LINHAS NA VERTICAL. AO ABRIR, A ABERTURA TERÁ UM FORMATO QUADRADO.



<p>RECORTE AS 4 DOBRAS NA PARTE DE CIMA COM 1 CM E NA DEBAIXO COM 1 CM.</p>	
<p>DOBRE AS ABAS DA PARTE SUPERIOR E INFERIOR.</p>	
<p>PASSE COLA NAS ABAS DOBRADAS E COLE-AS. FAÇA O MESMO PARA AS DUAS PARTES SUPERIOR E INFERIOR.</p>	
<p>RECORTE UM PEDAÇO DO ROLO DE PAPEL PARA FAZER OS PÉS DO ROBÔ. FAÇA DOIS ROLINHOS E COLE-OS NA BASE DO CORPO DO ROBÔ.</p>	
<p>RECORTE UM PEDAÇO DA FOLHA COLORIDA E DESENHE A CARINHA DO ROBÔ. PERSONALIZE DO SEU JEITO.</p>	
<p>COM A FITA ADESIVA, COLE A BATERIA NO ROBÔ.</p>	
<p>ESCOLHA QUANTOS LEDS VAI UTILIZAR E ONDE SERÃO COLOCADOS NO SEU ROBÔ. ATENÇÃO: OBSERVE SEMPRE OS POLOS POSITVOS E NEGATIVOS.</p>	

PARA INSPIRAR!



IMAGENS: ARLETE ALMEIDA

1.2 AGORA VOCÊ VAI CRIAR SEU ROBÔ! USE A IMAGINAÇÃO E PENSE NOS MATERIAIS QUE PODERÁ UTILIZAR. MAS SEU ROBÔ É ESPECIAL: QUAIS PODERES ELE TEM QUE PODEM AJUDAR AS PESSOAS A RESOLVEREM UM PROBLEMA? PREENCHA A FICHA DE PLANEJAMENTO A SEGUIR:

NOME DO ROBÔ: _____

EM QUAL PROBLEMA ELE PODE AJUDAR: _____

PODER DO ROBÔ: _____

MATERIAIS QUE SERÃO UTILIZADOS: _____

1.3 ORGANIZE COM SUA TURMA UMA EXPOSIÇÃO PARA CADA UM APRESENTAR SUA CRIAÇÃO.

COMPARTILHE EM **#TECINOVAS PANOS INICIAIS**.

DESAFIO REALIZADO: DEU VIDA E BRINCOU COM SEU ROBOZINHO? OUTRA FIGURINHA PARA SUA COLEÇÃO!

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 7

CONTE UMA HISTÓRIA



OLÁ! VOCÊ GOSTA DE CONTAR HISTÓRIAS? EU ADORO! A HISTÓRIA CONTADA POR VOCÊ DEVE TER COMO UM DOS PERSONAGENS, O ROBÔ CONSTRUÍDO POR VOCÊ. ALÉM DE PLANEJAR SUA HISTÓRIA, VAMOS ANIMÁ-LA USANDO O SCRATCH JR! TENHO CERTEZA DE QUE FICARÁ MUITO LEGAL!

SEU DESAFIO: CRIAR UMA HISTÓRIA ENVOLVENDO O ROBÔ CONSTRUÍDO POR VOCÊ.

ATIVIDADE 1 – COMPUTAÇÃO CRIATIVA: SCRATCH JR

1.1 ANTES DE INICIAR SUA PRODUÇÃO, CONHEÇA A INTERFACE DO SCRATCH JR:

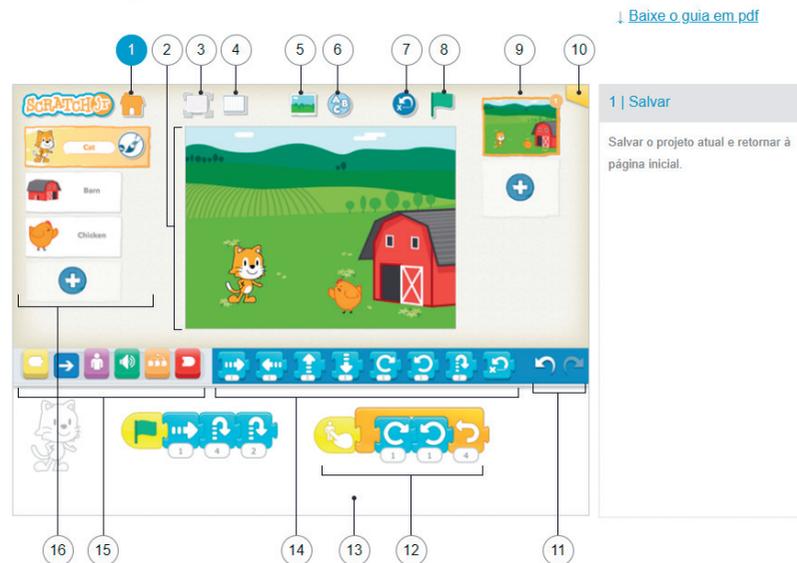


IMAGEM: PRIMEIROS PASSOS COM O SCRATCH JUNIOR²

EXPLORE AS FUNÇÕES DA TELA INICIAL:

	CLICAR EM	FUNÇÃO
1	SALVAR	SALVE O PROJETO ATUAL E SAIA PARA A PÁGINA INICIAL.
2	ETAPA	ESTE É O LUGAR ONDE A AÇÃO OCORRE NO PROJETO. PARA EXCLUIR UM CHARACTER, PRESSIONE E SEGURE-O.
3	MODO DE APRESENTAÇÃO	EXPANDE O PALCO PARA TELA CHEIA.
4	REDE	ATIVE (E DESATIVE) A GRADE DE COORDENADAS X-Y.
5	MUDE O FUNDO	SELECIONAR OU CRIAR UMA IMAGEM DE FUNDO PARA O PALCO.
6	ADICIONAR TEXTOS	ESCREVA TÍTULOS E RÓTULOS NO PALCO.
7	REDEFINIR CARACTERES	REDEFINA TODOS OS PERSONAGENS PARA SUAS POSIÇÕES INICIAIS NO PALCO. (ARRASTE OS CARACTERES PARA CONFIGURAR NOVAS POSIÇÕES INICIAIS.)
8	BANDEIRA VERDE	INICIE TODOS OS SCRIPTS DE PROGRAMAÇÃO QUE COMEÇAM COM UM BLOCO "INICIAR NA BANDEIRA VERDE".
9	PÁGINAS	SELECIONE ENTRE AS PÁGINAS DO SEU PROJETO - OU TOQUE NO SINAL DE MAIS PARA ADICIONAR UMA NOVA PÁGINA. CADA PÁGINA TEM SEU PRÓPRIO CONJUNTO DE CARACTERES E UM PLANO DE FUNDO. PARA EXCLUIR UMA PÁGINA, PRESSIONE E SEGURE-A. PARA REORDENAR AS PÁGINAS, ARRASTE-AS PARA NOVAS POSIÇÕES.
10	INFORMAÇÕES DO PROJETO	ALTERE O TÍTULO DO PROJETO E VEJA QUANDO O PROJETO FOI CRIADO.

	CLICAR EM	FUNÇÃO
11	DESFAZER E REFAZER	SE VOCÊ COMETEU UM ERRO, TOQUE EM DESFAZER PARA VOLTAR NO TEMPO, REVERTENDO A ÚLTIMA AÇÃO. TOQUE EM REFAZER PARA REVERTER O ÚLTIMO DESFAZER
12	SCRIPT DE PROGRAMAÇÃO	ENCAIXE BLOCOS JUNTOS PARA FAZER UM SCRIPT DE PROGRAMAÇÃO, DIZENDO AO PERSONAGEM O QUE FAZER. TOQUE EM QUALQUER LUGAR EM UM SCRIPT PARA EXECUTÁ-LO. PARA EXCLUIR UM BLOCO OU SCRIPT, ARRASTE-O PARA FORA DA ÁREA DE PROGRAMAÇÃO. PARA COPIAR UM BLOCO OU SCRIPT DE UM PERSONAGEM PARA OUTRO, ARRASTE-O PARA A MINIATURA DO PERSONAGEM.
13	ÁREA DE PROGRAMAÇÃO	É AQUI QUE VOCÊ CONECTA BLOCOS DE PROGRAMAÇÃO PARA CRIAR SCRIPTS.
14	PALETA DE BLOCOS	ESTE É O MENU DE BLOCOS DE PROGRAMAÇÃO. ARRASTE UM BLOCO PARA A ÁREA DE PROGRAMAÇÃO E TOQUE NELE PARA VER O QUE ELE FAZ.
15	CATEGORIAS DE BLOCO	AQUI VOCÊ PODE SELECIONAR UMA CATEGORIA DE BLOCOS DE PROGRAMAÇÃO: BLOCOS DE ACIONAMENTO (AMARELO), MOVIMENTO (AZUL), APARÊNCIA (ROXO), SONS (VERDE), CONTROLE (LARANJA), BLOCOS FINAIS (VERMELHO).
16	PERSONAGENS	SELECIONE ENTRE OS CARACTERES EM SEU PROJETO - OU TOQUE NO SINAL DE MAIS PARA ADICIONAR UM NOVO. UMA VEZ QUE SEU PERSONAGEM ESTIVER SELECIONADO, VOCÊ PODE EDITAR SEUS SCRIPTS, TOCAR EM SEU NOME PARA RENOMEÁ-LO OU TOCAR NO PINCEL PARA EDITAR SUA IMAGEM. PARA EXCLUIR UM CARACTER, PRESSIONE E SEGRE-O. PARA COPIAR UM CARACTER PARA OUTRA PÁGINA, ARRASTE-O PARA A MINIATURA DA PÁGINA.

Fonte: <https://www.scratchjr.org/pdfs/paint-editor-guide.pdf>. Acesso em 20 mar. De 2022.

EXPLORE TODOS OS MENUS PARA CONHECER SUAS FUNCIONALIDADES.

1.2 VOCÊ DEVE CRIAR UMA HISTÓRIA PARA O SEU ROBÔ. PENSE QUAIS PODERES ELE PODE TER:

CUIDAR DOS ANIMAIS DIVULGANDO CAMPANHAS PUBLICITÁRIAS PARA PRESERVAÇÃO.	CRIAR COMANDOS PARA OS SERES HUMANOS PRATICAREM BOAS AÇÕES.	CONFECCIONAR CARTÕES ILUMINADOS COM MENSAGENS PARA OS AMIGOS.
--	--	--

E SE VOCÊ PUDESSE DAR VIDA AO SER ROBÔ? ELE PODERIA...

GIRAR?	MUDAR DE TAMANHO?	DESLIZAR?	MUDAR DE COR?
--------	----------------------	-----------	---------------

OBSERVE AS IMAGENS A SEGUIR, PARA INSPIRAÇÃO!

CENÁRIOS: VOCÊ PODE ALTERAR A ORDEM DAS PÁGINAS ARRASTANDO-AS PARA UMA NOVA POSIÇÃO NA LISTA DE PÁGINAS À DIREITA.



FONTE: <https://www.scratchjr.org/learn/tips>

ESCOLHER UM PERSONAGEM:

VEJA COMO
ADICIONAR PERSONAGENS
AO SEU PROJETO.



FONTE: <https://www.scratchjr.org/learn/tips>

BLOCOS DE ACIONAMENTO:

VEJA QUANDO UTILIZAR BLOCOS DE
GATILHO PARA ESPECIFICAR QUANDO
UM ROTEIRO DEVE FUNCIONAR.



FONTE: <https://www.scratchjr.org/learn/tips>

AGORA QUE VOCÊ ESCOLHEU COMO SERÁ A HISTÓRIA DO SEU ROBÔ E TEVE ALGUMAS IDEIAS DE COMO ANIMÁ-LO, CRIE UM PROJETO COM O SCRATCH JR E EXPLORE DIVERSOS BLOCOS PARA DAR VIDA A ELE?

ESCOLHA UMA FORMA PARA REPRESENTAR SEU ROBÔ E **ANIMÁ-LO**.

ADICIONE UM EFEITO DE **APARÊNCIA** OU **MOVIMENTO**.

ESCOLHA UM **CENÁRIO**.

COMPARTILHE!

É HORA DE COMPARTILHAR O SEU PROJETO COM A TURMA E CONHECER O QUE SEUS(SUAS) COLEGAS CRIARAM! APROVEITE PARA REFLETIR SOBRE O QUE ESTAS QUESTÕES PROPÕEM:

DO QUE VOCÊ MAIS GOSTA NO SEU PROJETO?

O QUE FOI DIFÍCIL DURANTE A SUA CRIAÇÃO?

SE VOCÊ TIVESSE MAIS TEMPO, O QUE ACRESCENTARIA OU MUDARIA?

CURTIU O QUE VOCÊ E SEUS COLEGAS CRIARAM?

DESAFIO REALIZADO: CONTOU UMA BOA HISTÓRIA? COMPLETE SEU QUADRO DE FIGURINHAS!

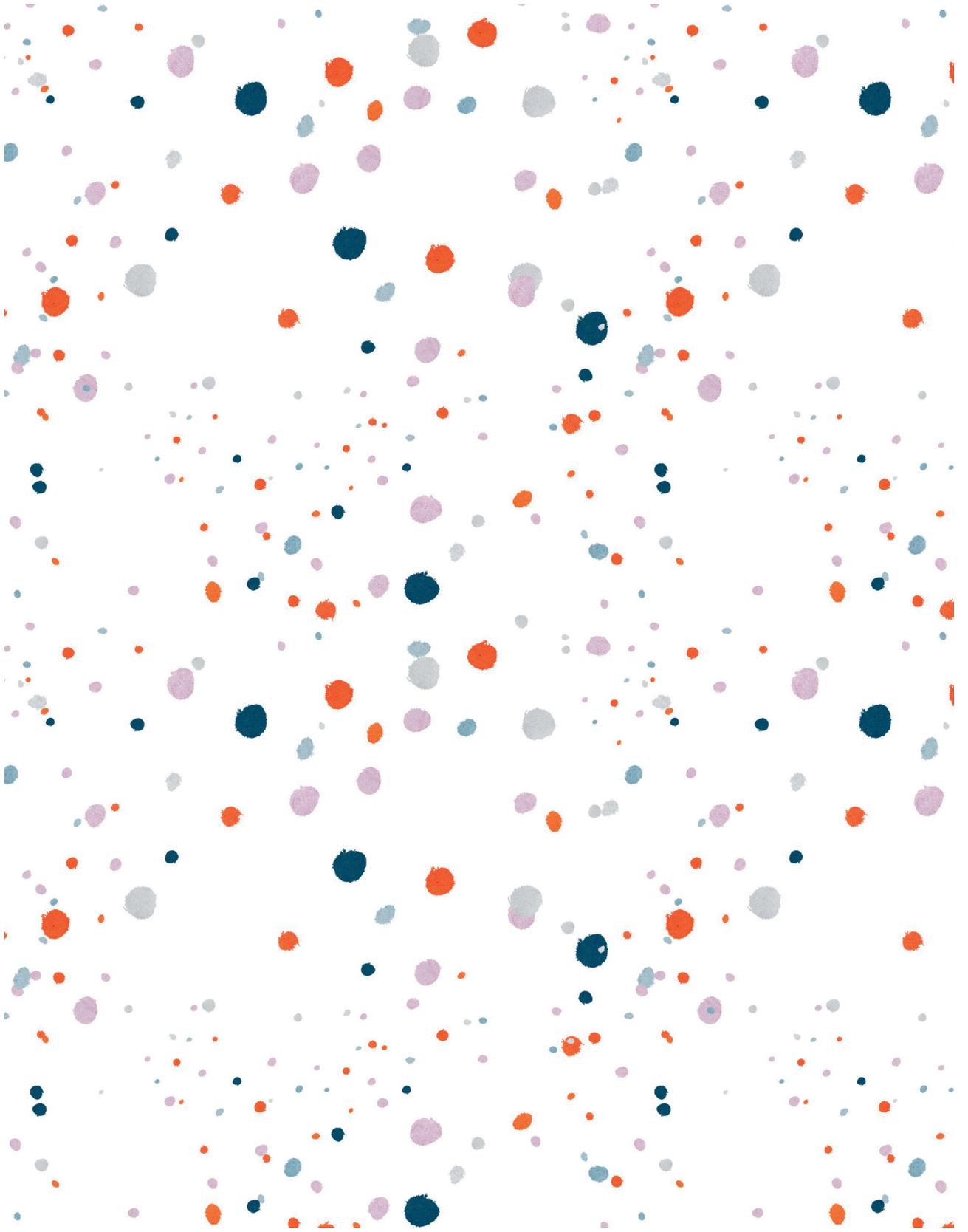


Anexos

ANEXO – CONQUISTAS

NOME: _____





SOCIEDADE E NATUREZA & TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS – VOLUME 2

COORDENADORIA PEDAGÓGICA

Coordenador: Viviane Pedroso Domingues Cardoso

DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR E DE GESTÃO PEDAGÓGICA

Diretora: Valéria Tarantello de Georgel

CENTRO DE PROJETOS E ARTICULAÇÃO DE INICIATIVAS COM PAIS E ALUNOS - CEART

Diretora: Deisy Christine Boscaratto

Aline Navarro, Bárbara Tieme Aga Lima, Cassia Vassi Beluche, Isabel Gomes Ferreira, Isaque Mitsuo Kobayashi, Silvana Aparecida de Oliveira Návía.

CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL – CEIAI

EQUIPE CURRICULAR DO CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL –CEIAI

Andréa Fernandes de Freitas, Bruno Marini Bruneri, Caren Aline Ribeiro Santos Fernandes, Kelly Cristina de Souza B. Moraes, Nicole Alves Pereira, Noemi Devai, Roberta N. de Proença Silveira, Sônia de Oliveira N. Alencar, Vanessa Cristina Amoris Domingues, Viviane da Costa Batista Pereira.

HISTÓRIA E GEOGRAFIA

EQUIPE DE ATUALIZAÇÃO, ELABORAÇÃO, LEITURA CRÍTICA E VALIDAÇÃO DO MATERIAL À LUZ DO CURRÍCULO PAULISTA

Andréa Fernandes de Freitas, Noemi Devai, Roberta Nazareth de Proença Silveira, Sônia de Oliveira N. Alencar, Priscila Lourenço Soares Santos.

Análise e Revisão Final: Equipe do Centro de Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental – CEIAI.

CIÊNCIAS DA NATUREZA

EQUIPE DE ATUALIZAÇÃO, ELABORAÇÃO, LEITURA CRÍTICA E VALIDAÇÃO DO MATERIAL À LUZ DO CURRÍCULO PAULISTA

Roberta Nazareth de Proença Silveira

Análise e Revisão Final: Equipe do Centro de Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental – CEIAI.

EQUIPE DE DIRETORIAS REGIONAIS DE ENSINO :

Luciana Maria Victória - DE Piracicaba; Meire Silva Vieira - DE Jacareí; Rosimeire da Cunha - DE São Vicente; e Viviani Ap. da Silva Rodrigues - DE Sorocaba.

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

EQUIPE CEIN

Diretora: Roberta Fernandes dos Santos

Arlete Aparecida Oliveira de Almeida – CEIN - COPED/SEDUC-SP
Debora Denise Dia Garfalo – Coordenadora do CIEBP
Liliane Pereira Silva da Costa – CEIN – COPED/SEDUC-SP

ELABORAÇÃO:

Arlete Aparecida Oliveira de Almeida – CEIN - COPED – SEDUC/SP
Liliane Pereira Silva da Costa – CEIN - COPED - SEDUC/SP
Ilustração: Malko Miranda dos Santos (D.E. Sul 1), Daniel Carvalho Nhani (E.E. Coronel Antonio Paiva de Sampaio), Guilherme Silva Braga.

ORGANIZAÇÃO:

Arlete Aparecida Oliveira de Almeida – CEIN - COPED - SEDUC/SP
Liliane Pereira Silva da Costa – CEIN – COPED - SEDUC/SP

ANÁLISE/LEITURA CRÍTICA:

Arlete Aparecida Oliveira de Almeida – CEIN - COPED - SEDUC/SP
Débora Denise Dias Garfalo – Coordenadora do CIEBP
Liliane Pereira da Silva Costa – CEIN - COPED - SEDUC – SP

O material Currículo em Ação é resultado do trabalho conjunto entre técnicos curriculares da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, PCNP atuantes em Núcleos Pedagógicos e professores da rede estadual de São Paulo.

Amparado pelo Currículo Paulista, este caderno apresenta uma pluralidade de concepções pedagógicas, teóricas e metodológicas, de modo a contemplar diversas perspectivas educacionais baseadas em evidências, obtidas a partir do acúmulo de conhecimentos legítimos compartilhados pelos educadores que integram a rede paulista.

Embora o aperfeiçoamento dos nossos cadernos seja permanente, há de se considerar que em toda relação pedagógica erros podem ocorrer. Portanto, correções e sugestões são bem-vindas e podem ser encaminhadas através do formulário <https://forms.gle/1iz984r4aim1gsAL7>.



ATENÇÃO! Este formulário deve ser acessado com e-mail institucional SEDUC-SP.

