

Currículo em **Ação**

**SOCIEDADE E NATUREZA &
TECNOLOGIA E INOVAÇÃO**

1

PRIMEIRO ANO
ENSINO FUNDAMENTAL
ANOS INICIAIS
CADERNO DO(A) PROFESSOR(A)

1º SEMESTRE



Programa de Enfrentamento à Violência contra Meninas e Mulheres da Rede Estadual de São Paulo

NÃO SE ESQUEÇA!

Buscamos uma escola cada vez mais acolhedora para todas as pessoas. Caso você vivencie ou tenha conhecimento sobre um caso de violência, denuncie.

Onde denunciar?

- Você pode denunciar, sem sair de casa, fazendo um Boletim de Ocorrência na internet, no site: <https://www.delegaciaeletronica.policiacivil.sp.gov.br>.
- Busque uma Delegacia de Polícia comum ou uma Delegacia de Defesa da Mulher (DDM). Encontre a DDM mais próxima de você no site <http://www.ssp.sp.gov.br/servicos/mapaTelefones.aspx>.
- Ligue 180: você pode ligar nesse número - é gratuito e anônimo - para denunciar um caso de violência contra mulher e pedir orientações sobre onde buscar ajuda.
- Acesse o site do SOS Mulher pelo endereço <https://www.sosmulher.sp.gov.br/> e baixe o aplicativo.
- Ligue 190: esse é o número da Polícia Militar. Caso você ou alguém esteja em perigo, ligue imediatamente para esse número e informe o endereço onde a vítima se encontra.
- Disque 100: nesse número você pode denunciar e pedir ajuda em casos de violência contra crianças e adolescentes, é gratuito, funciona 24 horas por dia e a denúncia pode ser anônima.



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
MATERIAL DO(A) PROFESSOR(A)

1º SEMESTRE

ESCOLA: _____

PROFESSOR(A): _____

ANO LETIVO / TURMA: _____

SÃO PAULO

Governo do Estado de São Paulo

Governador

Rodrigo Garcia

Secretário da Educação

Hubert Alquéres

Secretária Executiva

Ghisleine Trigo Silveira

Chefe de Gabinete

Fabiano Albuquerque de Moraes

Coordenadora da Coordenadoria Pedagógica

Viviane Pedroso Domingues Cardoso

Presidente da Fundação para o Desenvolvimento da Educação

Nourival Pantano Júnior

PREZADO(A) PROFESSOR(A),

Sociedade e Natureza – Geografia, História e Ciências é parte do Currículo em Ação que compõe os materiais de apoio para a implementação do Currículo Paulista. Este foi elaborado graças ao esforço dos profissionais da educação da Rede Estadual, Rede Municipal e Privada de São Paulo com intuito de traduzir as especificidades sociais, econômicas, regionais, culturais e históricas dos municípios, alinhar-se a Base Nacional Comum Curricular e, sobretudo, melhorar a qualidade no estado de São Paulo.

Visando a implementação do novo currículo, foi elaborado, em 2020, a primeira versão do material Sociedade e Natureza, contemplando os componentes curriculares de Geografia, História e Ciências que contava com material do(a) professor(a) e algumas sugestões de atividades. Agora, nesse ano de 2023, apresentamos uma nova versão revisada e que conta com o material do(a) professor(a) e do(a) estudante.

O material didático para Sociedade e Natureza foi construído, visando garantir uma diversidade de estratégias como leituras, situações investigativas, experiências, ensino híbrido, elaboração de textos, esquemas e mapas, brincadeiras, sugestões de vídeos, textos, músicas e softwares etc. Isso tudo com a intenção de propiciar aos(as) estudantes uma formação que permita a interpretação dos fenômenos e do mundo ao seu redor de forma que ultrapasse as explicações do senso comum, sem deixar de valorizar as experiências pessoais, promovendo o respeito, o diálogo, a autonomia, a responsabilidade a flexibilidade, a resiliência e a determinação.

A atual gestão contempla em seu Mapa Estratégico 2019-2022, o objetivo de garantir a todos os(as) estudantes aprendizagem de excelência e a conclusão de todas as etapas da Educação Básica na idade certa. Assim, espera-se que a Educação de São Paulo conquiste resultados altamente satisfatórios devido ao processo de ensino e aprendizagem qualificado. Além disso, o plano tem como visão de futuro transformar o estado de São Paulo na principal referência de educação pública do Brasil até 2022. Para 2030, aspira-se que o Estado esteja entre os sistemas educacionais do mundo que mais avançam na aprendizagem.

Você, professor(a), é o agente central das mudanças propostas. O grande desafio a ser alcançado, em 2023, pela comunidade escolar é buscar ações autônomas que, vinculadas ao Mapa Estratégico 2019-2022, garantam a aprendizagem de todos os(as) estudantes.

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO ESTADO DE SÃO PAULO

SUMÁRIO

GEOGRAFIA E HISTÓRIA

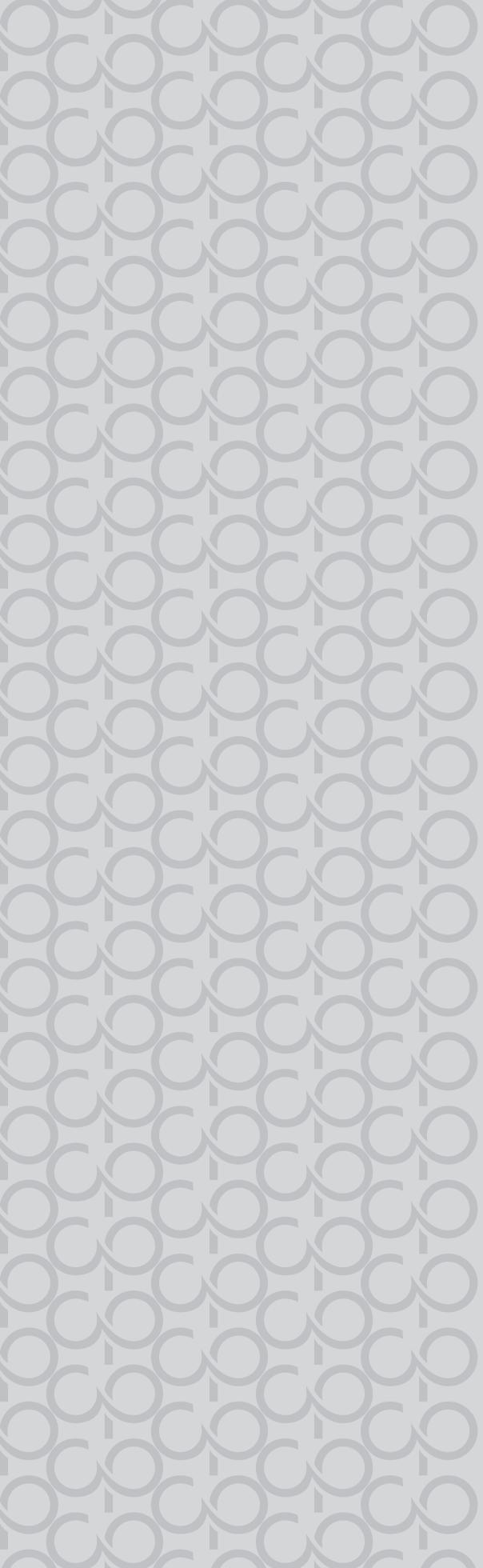
UNIDADE 1	9
SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1	10
ATIVIDADE 1.1.....	11
ATIVIDADE 1.2.....	15
ATIVIDADE 1.3.....	19
ATIVIDADE 1.4.....	25
ATIVIDADE 1.5.....	28
UNIDADE 2	33
SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2	34
ATIVIDADE 2.1.....	35
ATIVIDADE 2.2.....	38
ATIVIDADE 2.3.....	42
ATIVIDADE 2.4.....	46
ATIVIDADE 2.5.....	48

CIÊNCIAS

UNIDADE 1	53
SEQUÊNCIA 1	54
ATIVIDADE 1.1.....	55
ATIVIDADE 1.2.....	58
ATIVIDADE 1.3.....	60
ATIVIDADE 1.4.....	62
ATIVIDADE 1.5.....	64
UNIDADE 2	67
SEQUÊNCIA 2	68
ATIVIDADE 2.1.....	68
ATIVIDADE 2.2.....	70
ATIVIDADE 2.3.....	71

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1.....	87
SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2.....	90
SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3.....	98
SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4.....	101
SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 5.....	105
SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 6.....	109



Sociedade e Natureza

Geografia

História

Unidade



Professor(a), esta sequência de atividades foi desenvolvida para um trabalho conjunto de habilidades de História e Geografia partindo do histórico de vida de seus estudantes.

É importante levar em consideração os diversos tipos de fonte: fotografias familiares, objetos, vídeos, relatos das pessoas mais velhas e outras lembranças que demonstram o crescimento do aluno. Para isso, o uso de documentos pessoais e relatos podem ajudar a identificar estas relações. Relatos das pessoas mais velhas também podem trazer informações sobre a história da família e da comunidade antes do nascimento do aluno.

É possível relacionar os temas do ensino de Geografia primeiramente com o que há de mais próximo, para depois incluir o mais distante, podendo também explicitar as diferentes formas de moradias e indicar características que podem ser observadas — das casas, apartamentos, moradias em área urbana, rural, litorânea etc. É interessante para o(a) estudante poder comparar casa e escola, diferenciar suas funções e perceber as semelhanças e as diferenças que os espaços possuem. Além disso, ele(a) deve observar se os lugares sofreram alguma alteração, por exemplo, se foi construído mais um cômodo na casa, ou se a rua foi alargada ou asfaltada, de forma a estar atento a alterações no espaço em que vive, estuda ou brinca, observando também como ele(a) entende essas mudanças no espaço que ficou mais amplo, mais restrito, mais ou menos colorido etc., para que possa manifestar a sua opinião.

UNIDADE 1

ESTRUTURA DA SEQUÊNCIA

UNIDADES TEMÁTICAS:

- Mundo pessoal: meu lugar no mundo (História).
- Mundo pessoal: eu, meu grupo social e meu tempo.
- O sujeito e seu lugar no mundo (Geografia).
- Formas de representação e pensamento espacial.

OBJETOS DE CONHECIMENTO:

- As faces da vida e a ideia de temporalidade (passado, presente, futuro).
- As diferentes formas de organização da família e da comunidade: os vínculos pessoais e as relações de amizade.
- Os diferentes indivíduos: se identificar, para conhecer e respeitar a diferença.
- O modo de vida dos(as) estudantes em diferentes lugares.
- Pontos de referência.

Quadro Síntese da Sequência Didática 1	
Atividade	Habilidades de Geografia e História do 1º Bimestre
Atividade 1.1	(EF01HI01) Reconhecer transformações pessoais a partir do registro das lembranças particulares, da família ou da comunidade. (EF01HI02) Identificar a relação entre as suas histórias e as histórias de sua família e de sua comunidade.
Atividade 1.2	(EF01GE01) Observar e descrever características de seus lugares de vivência (moradia, escola, bairro, rua entre outros.) e identificar as semelhanças e diferenças entre esses lugares. (EF01GE12*) Reconhecer nos lugares de vivência a diversidade de indivíduos e de grupos sociais como indígenas, quilombolas, caiçaras entre outros.
Atividade 1.3	(EF01HI09*) Identificar, respeitar e valorizar as diferenças entre as pessoas de sua convivência. (EF01HI03) Identificar, descrever e distinguir os seus papéis e responsabilidades relacionados à família, à escola e à comunidade.
Atividade 1.4	(EF01GE09) Utilizar e elaborar mapas simples para localizar ele(a)mentos do local de vivência, considerando referenciais espaciais (frente e atrás, perto e longe, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora) e tendo o corpo como referência.
Atividade 1.5	EF01GE02) Comparar jogos e brincadeiras (individuais e coletivos) de diferentes épocas e lugares, promovendo o respeito à pluralidade cultural.

ATIVIDADE 1.1.

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

A atividade tem como proposta que os(às) estudantes reconheçam as transformações pessoais a partir do registro das lembranças particulares, da família ou da comunidade, e identifiquem a relação entre as suas histórias, as de sua família e de sua comunidade.

MATERIAL NECESSÁRIO

- Imagens de representação familiar;
- Músicas com o tema “família”;
- Caderno de desenho ou folha de papel sulfite;
- Papel Kraft.

ORGANIZAÇÃO DA SALA DE AULA

- Organize uma roda de conversa com a turma. Para que a roda de conversa seja produtiva, é importante garantir o diálogo com os(as) estudantes, dando vez e voz para que todos possam se expressar e expor o que pensam sobre o tema trabalhado.

CONVERSA INICIAL

- Inicie uma conversa com a turma, comentando que eles(as) deverão ouvir, com atenção, a música escolhida por você. Após ouvirem a música, pergunte:
 - ✓ Do que trata a música que vocês ouviram? (a pergunta poderá ser lida, projetada ou escrita na lousa)

Professor(a), é importante que os(as) estudantes percebam que o contexto da música se trata de um tipo de representação familiar.

ENCAMINHAMENTO

- Na sequência, pergunte também:
 - ✓ *Quem são as pessoas que fazem parte da sua família?*
 - ✓ *Quem mora com você na sua casa?*
 - ✓ *Essas pessoas fazem parte da sua história?*
 - ✓ *Vocês conhecem todos os seus familiares?*
 - ✓ *Com quem você se relaciona melhor na sua família?*
- Esses questionamentos têm a intenção de fazer com que os(as) estudantes percebam como se configura uma estrutura familiar, por meio das pessoas que fazem parte da sua família e, assim, possam observar que a sua estrutura familiar nem sempre será igual à de seu(sua) colega. As composições familiares serão diferentes, mas isso os levará a compreender que cada estudante faz parte de uma realidade que é única.
- É preciso que o(a) jovem estabeleça uma relação afetiva com a construção da história da família e da sua identidade. É importante compreender que esses três aspectos estão conectados, contribuindo um com o outro e, assim, favorecendo a construção da memória histórica.
- A forma como os(as) estudantes se relaciona com seus familiares favorece a construção da memória histórica e afetiva da família, sendo que esta pode ser uma relação tranquila ou conflituosa.

- Professor(a), reflita com os(as) estudantes sobre a importância de valorizarem os momentos de interação com a família, atendendo às diferentes realidades familiares de cada um, tendo em vista que essas ações podem promover maior satisfação na convivência entre os seus, além de trazer maior aprendizado, ensinamentos, vivências e momentos de colaboração entre os seus membros.
- Aprofunde o tema explorando também alguns ensinamentos que são passados de pais para filhos, como, por exemplo, brincadeiras, hábitos culturais, entre outros.
- Depois da roda de conversa, solicite aos(às) estudantes que observem as imagens com as diferentes representações familiares.

Durante a análise das imagens, podem surgir outras situações que remetam a uma representação familiar que seja diferente das imagens apresentadas. Abra espaço para que todos possam socializar a configuração de suas famílias.

Professor(a), apresente à turma as **imagens**, convidando-os a observá-las livremente. Em seguida, proponha uma conversa analisando o que aparece nas imagens, e lembre-se de escutar todas as respostas dos(as) estudantes para anotar na lousa.

- A análise das **imagens**, na prática, estimula nos(as) estudantes a “atitude historiadora”, e para que essa atitude seja desenvolvida, você precisa orientá-los a realizarem operações cognitivas com as fontes históricas, com o objetivo de analisá-las, interpretá-las e questioná-las, para enfim produzir uma narrativa do passado a partir de sua perspectiva, comparando-a com outras narrativas já existentes.
- A “atitude historiadora” se refere ao movimento do(a) professor(a) e dos(das) estudantes em se posicionarem como sujeitos históricos diante do processo de ensino e aprendizagem, fazendo uso da comparação, contextualização e interpretação das fontes, e realizando uma reflexão histórica sobre a sociedade na qual vivem. Ao terem acesso à um repertório de técnicas e procedimentos necessários para o letramento em História, o(a) estudante poderá compreender que ele(a) é capaz de produzir narrativas articuladas à sua leitura de mundo e à sua realidade sociocultural. Esse conjunto de estratégias de ensino e ações pedagógicas, mediadas pelo(a) professor(a), permitirão novas reflexões, o que possibilitará o exercício de entendimento da alteridade a fim de promover o exercício pleno da cidadania.
- Para estimular esta análise na turma, apresente as **imagens** e realize os questionamentos propostos abaixo com um tempo determinado, para eles(as) apreciarem as **imagens**. Durante a atividade, perceba as reações e falas do grupo para que você, professor(a), possa fazer as intervenções necessárias.

Professor(a), durante a apreciação da imagem, questione:

- ✓ *O que vocês estão observando nessas imagens?*
- ✓ *O que lhe chamou mais atenção?*

- ✓ *O que a imagem retrata?*
 - ✓ *Como está a expressão das pessoas nela? Você acha que as pessoas estão felizes ou tristes?*
 - ✓ *O número de pessoas que aparecem na imagem se aproxima da quantidade de pessoas da sua família?*
 - ✓ *A maneira como estão vestidos se aproxima da maneira como nos vestimos hoje?*
 - ✓ *Por que será que os seus rostos estão tão sérios?*
 - ✓ *A sua família tem alguma foto antiga?*
- Após análise realizada com a turma, explique a eles(as) sobre as famílias do passado e do presente, e suas diferenças no que diz respeito ao número de pessoas, pois nos séculos passados, em uma sociedade patriarcal, o nascimento dos filhos era, até então, visto como a razão maior do casamento. Pergunte também sobre as expressões faciais sérias, que alguns estudos justificam pelo fato de as câmeras fotográficas precisarem de um tempo de exposição inacreditável para capturar uma foto, que podia variar de 5 a 30 minutos, o que tornaria muito desconfortável, e talvez impossível, forçar um sorriso e ficar com ele aberto por tanto tempo.
 - Sugestão de atividade após as análises: solicite aos(as) estudantes que representem suas famílias por meio de um desenho. Comente que, na sequência, farão uma exposição das produções na sala de aula.

Professor(a): Comente com os(as) estudantes que, para a próxima aula, eles(as) deverão trazer um desenho representando o local onde moram.



ATIVIDADE DO(A) ESTUDANTE 1.1

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

NESTA ATIVIDADE, O(A) PROFESSOR(A) FARÁ UMA RODA DE CONVERSA PARA DISCUTIR COM VOCÊS SOBRE FAMÍLIA.

- A – OBSERVE BEM AS IMAGENS (1, 2, 3 E 4), QUE SEGUEM: ELAS REPRESENTAM DIFERENTES FAMÍLIAS. COMENTE -AS COM A TURMA, DE ACORDO COM A ORIENTAÇÃO DE SEU (SUA) PROFESSOR(A).

FIGURA 1



Fonte: Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/ollantaytambo-peru-cuzco-fotografia-225150/>. Acesso em: 17 abr.2020.

FIGURA 2



Fonte: Freepik. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/cartaz-arabe-da-familia_3889545.htm. Acesso em: 17 abr.2020.

FIGURA 3



Fonte: Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/africano-m%C3%A3e-mulher-crian%C3%A7a-menina-4491075/>. Acesso em: 17 abr.2020.

FIGURA 4



Fonte: Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/%C3%ADndia-fam%C3%ADlia-indiana-feliz-1139717/>. Acesso em: 17 abr. 2020.

B – NO ESPAÇO ABAIXO, FAÇA UM DESENHO REPRESENTANDO SUA FAMÍLIA.

ATIVIDADE 1.2

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

Esta atividade tem como finalidade observar e descrever características dos lugares de vivência de cada estudante, observando a moradia, a escola, o bairro, a rua, entre outros aspectos; como também identificar as semelhanças e diferenças entre esses lugares, reconhecendo a diversidade de indivíduos e de grupos sociais, como indígenas, quilombolas, caiçaras entre outros.

MATERIAL NECESSÁRIO

- Imagens de diferentes moradias e do entorno;
- Desenhos produzidos pelos(as) estudantes.

ORGANIZAÇÃO DA SALA DE AULA

- Organize uma roda de conversa com a turma no primeiro momento da atividade.

CONVERSA INICIAL

- Inicie a conversa explicando que, nesta atividade, o aprendizado será sobre os diversos tipos de moradias, bem como a comparação entre elas, identificando as semelhanças e as diferenças entre esses lugares de vivência e outros grupos sociais.

ENCAMINHAMENTOS

- Na roda de conversa, apresente para a turma as imagens selecionadas, projetadas ou impressas, temos sugestões abaixo, mas pode utilizar outras imagens que retrate seu município. Solicite aos(as) estudantes que observem atentamente as imagens, procurando neste momento não interferir nas análises.
- Após a observação das imagens, pergunte:
 - ✓ *O que essas moradias têm em comum?*
 - ✓ *Todas elas possuem as mesmas cores?*
 - ✓ *E o que vocês observam sobre o tamanho delas?*
 - ✓ *Onde elas estão situadas?*
 - ✓ *O que vocês observam no entorno dessas moradias?*
 - ✓ *Você conhece alguma das moradias das imagens?*
 - ✓ *Quais tipos de moradias além destas vocês conhecem?*
- Chame a atenção da turma para os diversos tamanhos das moradias existentes como, por exemplo, uma casa térrea que se difere de um prédio e de um sobrado. Incentive os(as) estudantes a perceberem que algumas moradias estão situadas na zona rural e outras na urbana (cidade ou campo).

- Observe se os(as) estudantes percebem que no entorno dessas moradias estão presentes praças, prédios comerciais, padarias, farmácias, supermercados, entre outros estabelecimentos. Caso as imagens não ofereçam esse suporte, incentive os(as) estudantes a darem sugestões sobre o que é possível encontrar no bairro /comunidade onde moram.
 - Peça à turma que apresentem os desenhos que produziram, solicitando que descrevam as características de sua moradia como, por exemplo, tamanho da casa, cor, se ela é feita de madeira ou de tijolos, se é um sobrado ou uma casa térrea, um apartamento, entre outras questões. Socialize a atividade, promovendo um momento para que os(as) estudantes coloquem em jogo suas vivências.
 - Professor(a), aproveite esse momento para incentivar os(as) estudantes a reconhecerem os aspectos da cultura indígena e quilombola, valorizando suas histórias familiares ou da comunidade e as suas vivências. Comente que essas comunidades se originaram dos quilombos do período Colonial, local para onde os povos escravizados fugiam de seus senhores.
 - Chame a atenção da turma para as imagens que retratam a moradia desses povos, ressaltando a estrutura e condições em que eles(as) vivem.
 - Na sequência, converse com os(as) estudantes sobre o que podemos encontrar ao observarmos o entorno da escola e faça perguntas como:
 - ✓ *Existem comércios como padarias, lanchonetes, postos de gasolina, entre outros?*
 - ✓ *Encontramos no entorno mais comércios ou residências?*
 - ✓ *Podemos encontrar avenidas?*
 - ✓ *E feiras?*
 - Após a socialização das questões, volte a atenção dos(das) estudantes para o desenho que produziram do local onde moram. Peça que identifiquem o que também há no entorno de suas residências, e explique que, para isso, elas irão preencher os itens que aparecem na atividade proposta.
 - Apresente a sugestão de atividade aos(às) estudantes e à medida em que você, professor(a), for fazendo a leitura dos itens que aparecem, solicite que assinalem com um x o que é possível encontrar no entorno de suas residências e do local onde moram.
-
-

ATIVIDADE DO(A) ESTUDANTE 1.2

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

OBSERVAR E DESCREVER CARACTERÍSTICAS DOS LUGARES DE VIVÊNCIA, OBSERVANDO A MORADIA, A ESCOLA, O BAIRRO, A RUA, ENTRE OUTROS ASPECTOS, COMO TAMBÉM IDENTIFICAR AS SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS

A – OBSERVE BEM O QUE REPRESENTAM AS 4 IMAGENS QUE SEGUEM. DEPOIS RESPONDA ÀS QUESTÕES DO(A) PROFESSOR(A).

FIGURA 1



Fonte: Freepik. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/edificios-modernos-da-cidade_4393650.htm#page=1&query=CIDADE&position=1. Acesso em: 14 jul. /2020.

FIGURA 2



Fonte: Freepik. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/ilustracao-de-rua-urbana-com-pequena-loja-e-restaurante_6428674.htm. Acesso em: 14 jul. 2020.

FIGURA 3



Fonte: Freepik. Disponível em: https://br.freepik.com/fotos-gratis/construcoes-modernas_1175703.htm#page=1&query=cidade%20&position=20. Acesso em: 14 jul. 2020.

FIGURA 4



Fonte: Freepik. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/paisagem-urbana-e-suburbana_10837950.htm#page=1&query=cidade%20&position=28. Acesso em: 14 jul. 2020..

B – OBSERVE BEM AS IMAGENS E ASSINALE COM UM (X), DENTRO DOS PARÊNTESES, OS LOCAIS QUE EXISTEM NO ENTORNO DA SUA RESIDÊNCIA:



CASAS ()

Fonte: Freepik: Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/conjunto-de-casa-apartamento_5585194.htm#page=1&query=aldeia&position=47. Acesso em: 14 jul. 2020.



HOSPITAL ()

Fonte: Freepik: Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/hospital-isometrico_8860669.htm#page=1&query=hospital&position=37. Acesso em: 14 jul. 2020.



FEIRA ()

Fonte: Freepik: Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/ilustracao-do-mercado-de-comercio-justo_4029122.htm#page=1&query=feira&position=5. Acesso em: 14 jul. 2020.



LANCHONETES ()

Fonte: Freepik.: Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/pacote-de-pessoas-em-uma-feira-de-noite_5185047.htm#page=1&query=feira&position=21. Acesso em: 14 jul. 2020.

ATIVIDADE 1.3

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

Esta atividade tem como proposta que os(às) estudantes possam identificar, respeitar e valorizar as diferenças entre as pessoas de sua convivência, descrevendo e diferenciando os seus papéis e responsabilidades relacionados à família, à escola e à comunidade.

MATERIAL NECESSÁRIO

- Papel Kraft;
- Texto “O presente de Paulinho”.

ORGANIZAÇÃO DA TURMA

- Organize uma roda de conversa com a turma para a apreciação da leitura e a construção do cartaz.

CONVERSA INICIAL

- Inicie a aula comentando com a turma que, nesta atividade, irão aprender sobre a vida em comunidade, os tipos de comunidade e suas organizações. Comente com os(as) estudantes que existem diversas comunidades sociais como, por exemplo: as comunidades familiares, escolares, de amigos, de vizinhos, da igreja, entre outras.

Pergunte aos(às) estudantes:

✓ *Você faz parte de alguma comunidade? Qual?*

✓ *Sua família costuma ter amizade com as pessoas que vivem na comunidade?*

✓ *Vocês acham importante viver em comunidade?*

✓ *Do que precisamos para viver bem em comunidade?*

- Esses questionamentos podem ajudá-los(as) a identificar a relação que possuem com os lugares e como sua família e comunidade transitam e produzem suas histórias nesses lugares.
- Professor(a), procure socializar as impressões dos(as) estudantes sobre o bairro em que vivem, incentivando-os(as) a resgatarem as lembranças afetivas desse meio e suas contribuições. Traga também como discussão o papel de cada um, a ser desempenhado nesses espaços de maneira construtiva e colaborativa não somente frente à comunidade, mas também no meio familiar. Reforce a importância de ser produtivo e atuante na organização da família, ajudando-os a identificarem seu papel e suas responsabilidades.

ENCAMINHAMENTOS

- Faça a leitura colaborativa da história “O presente de Paulinho”. Durante a leitura, levante questões sobre as atitudes do menino, levando os(as) estudantes a refletirem sobre as ações que são adequadas ou não.
- Professor(a), faça a antecipação do tema “O presente de Paulinho”, perguntando para a turma:

- ✓ *Sobre o que vocês acham que o texto irá tratar?*
- ✓ *Vocês gostam de ganhar presentes?*
- ✓ *Qual é a expressão do Paulinho na imagem do texto?*
- ✓ *Vocês acham que ele está triste ao ganhar esse presente?*
- Após os questionamentos, inicie a leitura coletiva do texto.

O PRESENTE DE PAULINHO

Era uma vez um menino muito nervosinho, seu nome era Paulinho. Ele não fechava as portas, ele batia todas elas, e quando não batia, chutava!

Questione a turma sobre porque Paulinho era chamado de menino muito nervosinho.



Quando era contrariado e os(as) colegas não faziam o que ele queria, jogava no chão tudo que encontrava pela frente.

Até mesmo em sua casa, Paulinho tinha esse comportamento. Quando sua mãe dizia:

– Tome todo seu copo de leite, Paulinho!

Ele respondia:

– Não quero leite, não gosto!

E jogava o copo de vidro no chão.

Que atitudes negativas Paulinho apresentava quando era contrariado? E o que vocês acham do comportamento dele(a)?

Neste momento, evite assumir uma postura de julgamento, ou impor alguma lição moralista, pois o objetivo desta atividade é estimular o pensamento crítico baseado em situações cotidianas de conflito.

Sua mãe ficava chateada e pedia que Paulinho fosse para o quarto.

Na sua opinião, o que a mãe de Paulinho queria com essa atitude?

Você acha que o fato de Paulinho ter ido para o quarto o ajudou a pensar sobre as suas atitudes? Como? Por quê?

Na escola, era a mesma coisa, nervosinho que só! Arrumava briga com todo mundo! Se os(as) colegas olhassem para ele, dizia:

– Tá olhando o que? Vai encarar?

Quando jogava bola, passava rasteira, empurrava os adversários, e até mesmo os(as) colegas do mesmo time. Até mesmo com os poucos(as) amigos(as) que sobraram, ele só brincava de luta, dando chutes e socos nos(nas) colegas.

Vocês acham que com essas atitudes de Paulinho, as pessoas gostavam de ficar perto dele? E com que tipo de pessoas vocês gostam de brincar?

Um dia, o pai de Paulinho chegou em casa com uma surpresa para ele. O pai de Paulinho trouxe um peixinho, disse que combinava com ele, e colocou o peixinho no aquário.

Paulinho perguntou ao pai por que o peixinho parecia com ele e o pai respondeu:

– Você vai descobrir Paulinho!

Por que vocês acham que o pai de Paulinho disse que ele se parecia com o peixe que foi dado a ele de presente?

O peixinho parecia triste e sozinho, mas depois que se recuperou da tontura da viagem, mostrou quem realmente era. Correu atrás dos outros peixinhos, dando rabadas nos objetos decorativos do aquário, quebrando tudo a sua volta.

Paulinho, ao observar o comportamento do peixinho, pegou uma rede e colocou o peixinho isolado em outro aquário.

Na sua opinião, por que o Paulinho teve essa atitude?

Ele perguntou para o peixinho:

– O que você está fazendo? Assim vai destruir todo o aquário e ficar sem amigos(as). E que história é essa de ficar dando rabadas para todos os lados, só porque está nervosinho? Você vai ficar aí até aprender a se controlar.

Ao colocar o peixinho em outro aquário, o que Paulinho estava tentando fazer com ele?

Paulinho entendeu por que o peixinho era exatamente como ele e disse:

– Não é só o peixinho que precisa deixar de ser nervosinho!

O que aconteceu quando Paulinho observou a postura do peixe?

Passado algum tempo, o peixinho era outro. Como o anterior não tinha jeito, o pai de Paulinho devolveu o peixinho para a loja e trouxe um mais calminho.

Depois que seu pai devolveu o peixinho, Paulinho pôde perceber que suas atitudes não agradavam as pessoas e mudou realmente sua maneira de ser.

Parou de ser nervosinho e agressivo com as pessoas de sua família e seus(suas) colegas, e se tornou um garoto calmo e da paz.

Hoje ele vive feliz e rodeado de amigos e até começou a gostar de leite.

Reforce com a turma sobre a importância de compreender os direitos e deveres de cada um, e como isso implica na relação em sociedade.

Texto elaborado pela equipe CEIAI/SEDUC especialmente para Sociedade e Natureza – 2020

Depois da leitura do texto, organize um cartaz com os(as) estudantes destacando as atitudes inadequadas de Paulinho. Na sequência, faça uma lista com as boas atitudes que Paulinho deveria ter.

ATIVIDADE DO(A) ESTUDANTE 1.3

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

NESTA ATIVIDADE, VOCÊ VAI APRENDER O QUE SÃO REGRAS DE CONVIVÊNCIA.

A – VOCÊ IRÁ FAZER UMA LEITURA COMPARTILHADA DO TEXTO, COM SUA TURMA E PROFESSOR(A).

O PRESENTE DE PAULINHO

ERA UMA VEZ UM MENINO MUITO NERVOSINHO. SEU NOME ERA PAULINHO. ELE NÃO FECHAVA AS PORTAS, BATIA TODAS ELAS E QUANDO NÃO BATIA, CHUTAVA!

QUANDO ERA CONTRARIADO E OS(AS) COLEGAS NÃO FAZIAM O QUE ELE QUERIA, JOGAVA NO CHÃO TUDO O QUE ENCONTRAVA PELA FRENTE. ATÉ MESMO EM SUA CASA, PAULINHO TINHA AS MESMAS ATITUDES.

SEUS PAIS NÃO SABIAM O QUE FAZER COM ELE. QUANDO SUA MÃE DIZIA:

– TOME SEU COPO DE LEITE, PAULINHO!



ELE RESPONDIA:

– NÃO QUERO LEITE, NÃO GOSTO!

E JOGAVA O COPO DE VIDRO NO CHÃO.

SUA MÃE FICAVA ABORRECIDA E PEDIA A PAULINHO QUE FOSSE PARA O QUARTO.

NA ESCOLA, ERA A MESMA COISA, NERVOSINHO QUE SÓ! ARRUMAVA BRIGA COM TODO MUNDO! SE OS(AS) COLEGAS APENAS O OLHASSEM, JÁ DIZIA:

– O QUE ACONTECEU? POR QUE VOCÊ ESTÁ OLHANDO TANTO PRA MIM?

QUANDO JOGAVA BOLA, PASSAVA RASTEIRA, EMPURRAVA OS ADVERSÁRIOS E ATÉ MESMO OS(AS) COLEGAS DO MESMO TIME. COM OS POUCOS AMIGOS(AS) QUE SOBRARAM, ELE SÓ BRINCAVA DE LUTA, DANDO CHUTES E SOCOS NOS(AS) COLEGAS.

A ÚNICA COISA DE QUE PAULINHO GOSTAVA ERA DO AQUÁRIO. E, PARA ESPANTO DE TODOS, CUIDAVA MUITO BEM DOS PEIXES! UM DIA, O PAI DE PAULINHO CHEGOU EM CASA COM UMA SURPRESA: TROUXE-LHE UM NOVO PEIXINHO! DISSE-LHE QUE COMBINAVA MUITO BEM COM ELE E O COLOCOU NO AQUÁRIO.

PAULINHO, INTRIGADO, PERGUNTOU-LHE POR QUE O PEIXINHO SE PARECIA COM ELE. E O PAI RESPONDEU:

– VOCÊ VAI DESCOBRIR, PAULINHO!

O PEIXINHO PARECIA TRISTE E SOZINHO, MAS DEPOIS QUE SE RECUPEROU DA TONTURA DA VIAGEM, MOSTROU QUEM REALMENTE ERA. CORREU ATRÁS DOS OUTROS PEIXINHOS, DANDO RABADAS EM TODOS ELES E NOS OBJETOS DECORATIVOS DO AQUÁRIO, QUEBRANDO TUDO À SUA VOLTA. OS PEIXINHOS, DESESPERADOS, CORRIAM DE UM LADO PARA O OUTRO, PROCURANDO FUGIR DO ACRESSOR. QUANDO PAULINHO PERCEBEU O QUE ESTAVA ACONTECENDO, PERGUNTOU PARA O PEIXINHO:

– O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO? ASSIM, VAI DESTRUIR TODO O AQUÁRIO E VAI FICAR SEM AMIGOS! POR QUE ESTÁ TÃO IRRITADO? E QUE HISTÓRIA É ESSA DE FICAR DANDO RABADAS PARA TODOS OS LADOS?

MAS PAULINHO ACHOU MELHOR RESOLVER LOGO O PROBLEMA: PEGOU O PEIXINHO COM UMA REDE E O COLOCOU ISOLADO, EM OUTRO AQUÁRIO:

– VOCÊ VAI FICAR AÍ ATÉ APRENDER A SE CONTROLAR!

E, DE REPENTE, PAULINHO ENTENDEU POR QUE O PEIXINHO ERA EXATAMENTE COMO ELE. PENSOU: “NÃO É SÓ O PEIXINHO QUE PRECISA DEIXAR DE SER NERVOSINHO!”

PASSADO ALGUM TEMPO, COMO O PEIXINHO NÃO MUDASSE DE ATITUDE, O PAI DE PAULINHO DEVOLVEU-O PARA A LOJA E TROUXE-LHE OUTRO MAIS TRANQUILO.

QUANDO ISSO ACONTECEU, PAULINHO FICOU PENSATIVO... COMEÇOU A COMPREENDER POR QUE SUAS ATITUDES DESAGRAVAVAM TANTO AS PESSOAS... E INICIOU REALMENTE UMA MUDANÇA NO SEU MODO DE SER...

PAROU DE FICAR IRRITADO E AGRESSIVO POR QUALQUER MOTIVO, EM CASA, COM AS PESSOAS DE SUA FAMÍLIA E, NA ESCOLA, COM SEUS(SUAS) COLEGAS. TORNOU-SE UM GAROTO MAIS EDUCADO, “DA PAZ”. FICA IRRITADO ÀS VEZES, É VERDADE, MAS CONTROLA MELHOR SEUS IMPULSOS.

HOJE ELE VIVE FELIZ E RODEADO DE AMIGOS(AS). ATÉ COMEÇOU A GOSTAR DE LEITE!?!

Texto elaborado pela equipe CEIAI/SEDUC especialmente para Sociedade e Natureza – 2020

- B – DEPOIS DA LEITURA, JUNTO COM SEU(SUA) PROFESSOR(A), CONSTRUA UM CARTAZ COM REGRAS DE CONVIVÊNCIA.
- C) OBSERVE AS ATITUDES INADEQUADAS DE PAULINHO E, PARA CADA UMA DELAS, ESCREVA NA SEGUNDA COLUNA UMA SUGESTÃO DE BOA ATITUDE.

REGRAS DE CONVIVÊNCIA	
ATITUDES DE PAULINHO	BOAS ATITUDES
CHUTAR AS PORTAS.	
JOGAR O LEITE NO CHÃO, PORQUE NÃO GOSTAVA.	
JOGAR OBJETOS NO CHÃO, QUANDO CONTRARIADO.	
BRIGAR COM OS(AS) COLEGAS DURANTE O JOGO DE FUTEBOL.	
CHUTAR E DAR SOCOS NOS(AS) COLEGAS.	

ATIVIDADE 1.4

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

A atividade tem como proposta auxiliar os(as) estudantes a utilizarem mapas simples para localizar elementos do local de vivência, considerando referenciais espaciais (frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora).

ORGANIZAÇÃO DA TURMA

- A atividade deverá ser realizada em pequenos grupos.

MATERIAL NECESSÁRIO

- Caderno de desenho ou folha de papel sulfite;
- Lápis;
- Lápis de cor.

CONVERSA INICIAL

- Inicie a atividade ressaltando com os(as) estudantes a importância de saberem situar-se e descrever as características do seu próprio lar e do meio em que vivem, para assim terem condições de se orientarem caso se percam, como também para receberem encomendas ou cartas via correio, ou até mesmo orientar alguma pessoa para que possa vir até sua casa.
- Sugira aos(as) estudantes que relembrem alguns trajetos simples, perguntando ao grupo:
 - ✓ *Que caminho fazemos da nossa sala de aula até a sala da coordenação?*
 - ✓ *E do nosso portão de entrada até a nossa quadra?*
 - ✓ *Da nossa escola até o posto de saúde mais próximo, qual é o caminho que podemos fazer?*
 - ✓ *Caso haja a necessidade de explicar para um coleguinha novo que chegou na escola como ele(a) faz para ir da nossa sala de aula até o banheiro, qual caminho você indicaria?*
- Observe com atenção como os(as) estudantes expressam o seu raciocínio e, neste momento, se necessário, realize os devidos ajustes para que as respostas possam ser adequadas ao mais próximo possível. Para auxiliar o grupo, durante as ideias apresentadas, tenha o cuidado de não fornecer as respostas, mas de fazer perguntas que os auxiliem a refletirem sobre os trajetos.

ENCAMINHAMENTOS

- Após a conversa inicial, reforce com o grupo a importância de nos localizarmos no espaço em que vivemos, identificando as referências e fazendo uso muitas vezes de esquemas mentais.
- Escolha um dos trajetos trabalhados na conversa inicial e realize o percurso sugerido junto com o grupo, para que ele(a)s possam, dessa maneira, compreender a importância de as orientações serem claras ao darmos indicações de trajetos quando solicitadas.

- Apresente aos(as) estudantes um trajeto simples, observando as imagens da atividade A.
- Explore a imagem com os(as) estudantes, orientando-os(as) para localizarem os pontos em destaque como: escola, igreja, delegacia de polícia, hospital e supermercado.
- Incentive-os(as) a dizerem quantas ruas faltam para chegarem à delegacia de polícia, a partir da rua da escola, ou de que lado está situado o supermercado (direito/esquerdo), o que podemos encontrar no imóvel que tem o telhado azul etc.
- Após a análise da imagem, solicite aos grupos que construam um roteiro com desenhos a partir do ponto determinado por você, de acordo com a indicação do quadro que se encontra no caderno do(a) estudante. Cada grupo deverá receber um ponto inicial diferente para, ao término da atividade, socializarem seus roteiros.

Professor(a): Para a próxima atividade, solicite aos(as) estudantes que perguntem aos seus familiares como eram as brincadeiras e jogos na sua época.

ATIVIDADE DO(A) ESTUDANTE 1.4

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

NESTA ATIVIDADE, VOCÊ VAI APRENDER A DESCREVER OU REPRESENTAR TRAJETOS A DIFERENTES LUGARES POR MEIO DE MAPAS SIMPLES OU DESENHOS.

A – OBSERVE BEM A IMAGEM ABAIXO E PRESTE ATENÇÃO À EXPLICAÇÃO DE SEU(SUA) PROFESSOR(A).



Fonte: Freepik. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/conceito-suburbano-isometrico_3924832.htm#page=1&query=CONCEITO%20SUBURBANO%20ISOMETRICO&position=5. Acesso em: 21 ago. 2020.

B – VOCÊ E SEU GRUPO DE COLEGAS IRÃO DESENHAR UM TRAJETO CONSIDERANDO O PONTO INICIAL E O PONTO DE DESTINO, INDICADOS POR SEU(SUA) PROFESSOR(A) E OBSERVANDO A IMAGEM DA ATIVIDADE ANTERIOR.

GRUPO 1 E 2	GRUPO 3 E 4	GRUPO 5 E 6
PONTO INICIAL: SALA DE AULA	PONTO INICIAL: SALA DA DIREÇÃO	PONTO INICIAL: COZINHA DA ESCOLA
DESTINO: PÁTIO DA ESCOLA		
		

ATIVIDADE 1.5

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

A atividade tem como proposta que os(às) estudantes comparem os jogos e as brincadeiras individuais e coletivas de diferentes épocas e lugares, desenvolvendo o respeito à pluralidade cultural.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Vídeo sobre brincadeiras indígenas;
- Lápis e caderno;
- Papel Kraft.

ORGANIZAÇÃO DA TURMA

- Organize uma roda de conversa com a turma sobre o tema brincadeiras.

CONVERSA INICIAL

- Inicie a aula comentando com a turma que, nesta atividade, irão aprender sobre as brincadeiras de hoje e de antigamente. Promova um espaço, para que todos possam socializar suas pesquisas sobre as brincadeiras de antigamente.

- Durante a conversa, pergunte aos(às) estudantes:
 - ✓ *Do que gostam de brincar?*
 - ✓ *Onde brincam?*
 - ✓ *Com quem brincam?*
- Em seguida, amplie a conversa propondo uma comparação entre as brincadeiras de hoje e de antigamente, e pergunte:
 - ✓ *Será que as brincadeiras sempre foram essas?*
 - ✓ *Do que será que o seu avô ou avó costumava brincar?*
 - ✓ *E seus pais? Onde eles brincavam?*
 - ✓ *Vocês já conversaram sobre isso?*
- Durante os questionamentos, anote na lousa as brincadeiras e jogos que forem apresentados pelos(as) estudantes, e procure fazer, neste momento, um comparativo das brincadeiras e jogos antigos e atuais.

JOGOS E BRINCADEIRAS ANTIGAS	JOGOS E BRINCADEIRAS ATUAIS

ENCAMINHAMENTOS

- Mediante a socialização das respostas da turma na roda de conversa, permita que eles(as) levantem hipóteses sobre as diferentes formas de brincar e utilizar esses objetos apresentados no quadro.
- Professor(a), observe se no quadro listado, com as brincadeiras e jogos construídos durante a socialização, aparecerá o jogo da Peteca. Em seguida, comente com os(as) estudantes que você apresentará um vídeo no qual eles(as) aprenderão o passo a passo de como fazer uma peteca.

Fonte: TV Cultura Online. Cambalhota – Peteca. 2009.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BoWMXmfDaZY>. Acesso em: 10 jun. 2020.

- Após a apresentação do vídeo, comente com a turma que, coletivamente, irão construir um texto instrucional de como podemos fazer uma peteca usando materiais recicláveis. Inicie a produção do texto com os(as) estudantes resgatando os aspectos principais do vídeo como, por exemplo, os materiais necessários para a construção da peteca e o modo de confeccioná-la. Escreva o texto no papel Kraft para que fique exposto na sala de aula e possa servir de suporte para os(as) estudantes posteriormente.

- Por fim, incentive-os(as) a usarem o texto instrucional construído para montarem a peteca em casa e brincarem com seus familiares.

ATIVIDADE DO(A) ESTUDANTE 1.5

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

NESTA ATIVIDADE, VOCÊ IRÁ CONHECER JOGOS E BRINCADEIRAS INDIVIDUAIS E COLETIVAS DE DIFERENTES ÉPOCAS.

A – VOCÊ E SEU(SUA) PROFESSOR(A) IRÃO FAZER UMA TABELA, ESCRIVENDO NA PRIMEIRA COLUNA, UMA LISTA DE BRINCADEIRAS ANTIGAS, DE ACORDO COM A PESQUISA QUE FIZERAM COM SEUS FAMILIARES. JÁ, NA SEGUNDA COLUNA, VOCÊS IRÃO COLOCAR OS JOGOS E BRINCADEIRAS ATUAIS QUE CONHECEM.

JOGOS E BRINCADEIRAS ANTIGAS	JOGOS E BRINCADEIRAS ATUAIS

B – APÓS A APRESENTAÇÃO DO VÍDEO, COPIE DA LOUSA, NA SEGUNDA COLUNA, NO QUADRO ABAIXO, JUNTO COM O(A) PROFESSOR(A), QUAIS MATERIAIS VOCÊ PRECISA PARA FAZER UMA PETECA.

SAQUINHO	
PEDAÇO DE	
PEDAÇO DE	
AREIA	
BARBANTE	



Fonte: Freepik. Disponível em: https://br.freepik.com/fotos-gratis/retrato-de-um-menina-segurando-peteca-e-badminton_3237834.htm#query=peteca&position=21. Acesso em: 21 ago. 2020.

Fonte: TV Cultura Online. Cambalhota – Peteca. 2009. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BoWMXmfDaZY>. Acesso em: 10 jun. 2020.



Fonte: Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/badminton-esporte-peteca-2362642/>. Acesso em: 21 ago. 2020.

Fonte: youtube disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QnjhC2f4saQ>. Acesso em: 21 ago. 2020. Aprenda a fazer Peteca com material reciclado.

C) VOCÊ PODE FAZER UMA PETECA USANDO MATERIAL RECICLÁVEL.

APÓS A APRESENTAÇÃO DO VÍDEO), ESCREVA, NA SEGUNDA COLUNA DO QUADRO ABAIXO, JUNTO COM O(A) PROFESSOR(A), QUAIS MATERIAIS QUE VOCÊ PRECISA PARA FAZER UMA PETECA.

UM PEDAÇO DE PANO	
AREIA	

Unidade



UNIDADE 2

ESTRUTURA DA SEQUÊNCIA

UNIDADES TEMÁTICAS:

- O sujeito e seu lugar no mundo (Geografia).
- Mundo do trabalho (Geografia).
- Formas de representação e pensamento espacial (Geografia).
- O sujeito e seu lugar no mundo (Geografia).
- Mundo pessoal: meu lugar no mundo (História).
- Mundo pessoal: eu, meu grupo social e meu tempo (História).

OBJETOS DO CONHECIMENTO

- Situações de convívio em diferentes lugares.
- Diferentes tipos de trabalho existentes no seu dia a dia.
- Pontos de referência.
- O modo de vida dos(as) estudantes em diferentes lugares.
- A escola e a diversidade do grupo social envolvido.
- A vida em casa, a vida na escola e formas de representação social e espacial: os jogos e brincadeiras como forma de interação social, temporal e espacial.

Quadro Síntese da Sequência Didática 2	
Atividade	Habilidades de Geografia e História do 2º Bimestre
Atividade 2.1	(EF01HI04) Identificar as diferenças entre os variados ambientes em que vive (doméstico, escolar e da comunidade), reconhecendo as especificidades dos hábitos e das regras que os regem.
Atividade 2.2	(EF01GE04) Discutir e elaborar, coletivamente, acordos, regras e normas de convívio em diferentes espaços (casa, bairro, sala de aula, escola, áreas de lazer entre outros), considerando as regras gerais pré-existentes, o cuidado com os espaços públicos e os tipos de uso coletivo.
Atividade 2.3	(EF01GE06) Identificar, descrever e comparar diferentes tipos de moradia em seus lugares de vivência e objetos de uso cotidiano (brinquedos, roupas, mobiliários entre outros), considerando técnicas e materiais utilizados em sua produção
Atividade 2.4	(EF01HI05) Identificar semelhanças e diferenças entre brinquedos, jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.
Atividade 2.5	(EF01GE08) Identificar itinerários percorridos ou descritos em contos literários, histórias inventadas e/ou brincadeiras, representando-os por meio de mapas mentais e desenhos. (EF01GE13*) Observar trajetos que realiza no entorno da escola e/ou residência e formular hipóteses sobre as dificuldades das pessoas para se locomover/transitar em diferentes lugares.

ATIVIDADE 2.1

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

Nesta atividade, os(as) estudantes serão incentivados(as) a identificar as diferenças entre os variados ambientes em que vivem, reconhecendo as especificidades dos hábitos e das regras que os regem. Eles(as) irão identificar também semelhanças e diferenças entre brinquedos, jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Impressão do questionário da entrevista;
- Papel sulfite para os bilhetes produzidos.

ORGANIZAÇÃO DA TURMA

- Inicialmente, a atividade deverá ser realizada coletivamente e, no segundo momento, em pequenos grupos.

CONVERSA INICIAL

- Inicie a atividade explicando ao(às)s estudantes sobre a importância de reconhecer e valorizar todas as pessoas que colaboram e trabalham na escola. Pergunte se eles(as) sabem o que significam as palavras “funcionário” e/ou “colaborador”. Reforce aos(às) estudantes que o objetivo desta aula é valorizar o trabalho dos(as) funcionários(as) da escola e, assim, cultivar valores como o reconhecimento, a cidadania e a reciprocidade. Os(as) funcionários(as) da escola serão o centro desta atividade.

Pergunte para a classe quais são as pessoas que estão todos os dias na escola.

- Neste momento, é provável que eles(as) respondam dizendo que são os(as) professores(as) e estudantes, então incentive-os(as) a pensarem em outros(as) funcionários(as):
 - ✓ *Quem é a pessoa responsável pelos documentos da escola?*
 - ✓ *Se algum aluno passar mal, tem uma pessoa e/ou pessoas responsáveis por ajudar?*
 - ✓ *Quem são as pessoas responsáveis por fazer a comida da escola?*
 - ✓ *Quem cuida do lixo e da limpeza da nossa sala de aula, do pátio e de outras dependências da escola?*
 - ✓ *Existem pessoas responsáveis por abrir e fechar o portão da nossa escola?*

- *Professor(a), as perguntas podem variar ou serem ampliadas de acordo com os(as) funcionários(as) e funções que exercem na escola onde você atua.*

ENCAMINHAMENTOS

- Em um segundo momento, pergunte ao grupo quem sabe o que é uma entrevista.
- Acolha e ouça atentamente as respostas dos(as) estudantes.
- Com o objetivo de incentivar a pesquisa e desenvolver atitudes respeitosas com relação a vivência do outro para, assim, elaborar perguntas pertinentes registrando cuidadosamente as respostas, abra um espaço para conversar com os(as) estudantes sobre o ato de entrevistar.
- Modelize essa ação para que compreendam a importância de se prepararem para este momento. Elabore junto com os(as) estudantes um roteiro de perguntas que será usado para o trabalho, mas que pode ser modificado dependendo das circunstâncias.
- Lembrando que, para este trabalho, é importante que os(as) estudantes sejam agrupados com critério, e que aquele(a)s com a escrita e leitura proficiente sejam distribuídos entre os grupos.
- Após a construção do roteiro da entrevista, diga que o objetivo será que os(as) estudantes assumam um papel de entrevistadores de alguns(as) funcionários(as) da escola, descobrindo e conhecendo melhor suas funções. Organize os grupos levando em conta os agrupamentos produtivos e de maneira tal que cada grupo fique responsável por entrevistar um(a) funcionário(a) diferente, pois, assim, o momento de socialização após as entrevistas será mais produtivo. Oriente a turma para a importância de explicar ao entrevistado o motivo da entrevista.
- Após finalizarem a entrevista, proponha uma roda de conversa para que os(as) estudantes possam analisar o trabalho realizado e socializar suas pesquisas. Para isso, levante algumas questões:
 - ✓ *Vocês conheciam o(as)s funcionários(as) entrevistados?*
 - ✓ *Teve algum(a) funcionário(a) entrevistado que vocês ainda não haviam conhecido?*
 - ✓ *Quantos(as) funcionários(as) vocês entrevistaram?*
 - ✓ *Existe mais de um(a) funcionário(a) exercendo a mesma função?*
 - ✓ *Quem trabalha mais tempo na escola?*
 - ✓ *Você acha que o trabalho dos(as) funcionários(as) entrevistados(as) é importante? Por quê?*
 - ✓ *Teve algum(a) funcionário(a) entrevistado que foi contratado recentemente?*
 - ✓ *Quais equipamentos de trabalho esses(as) funcionários(as) fazem uso?*

- Reforce com os(as) estudantes que, com essa entrevista, eles(as) tiveram a oportunidade de conhecer melhor as pessoas que colaboram na escola e, com isso irão passar a valorizar o empenho de cada um dele(a)s.
- Ao finalizar a socialização, oriente os(as) estudantes para elaborarem junto com você um bilhete para os (as) funcionários(as) da escola entrevistados, o qual terá como foco o agradecimento pelo trabalho e a importância deles(as).

Sugestão de bilhete:

Senhor(a)....., estou escrevendo esse bilhete para dizer que admiro muito o seu trabalho e que, sem você, a nossa escola não seria a mesma. Agradecemos por tudo o que você tem feito por nós.

ATIVIDADE DO(A) ESTUDANTE 2.1

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

NESTA ATIVIDADE, VOCÊ IRÁ CONHECER MELHOR O QUE FAZEM OS FUNCIONÁRIOS DA ESCOLA E A IMPORTÂNCIA DO TRABALHO DELE(A)S PARA O CONVIVÊNCIA NESSE ESPAÇO.

A – VOCÊ E SEU GRUPO IRÃO ENTREVISTAR UM(A) FUNCIONÁRIO(A) DA ESCOLA, SEGUINDO O ROTEIRO ABAIXO, DE ACORDO COM AS ORIENTAÇÕES DE(A) SEU(SUA) PROFESSOR(A).

ROTEIRO PARA A ENTREVISTA	
NOME DO(A) ENTREVISTADO(A)	
IDADE	
FUNÇÃO QUE EXERCE NA ESCOLA.	
QUAIS MATERIAIS OU EQUIPAMENTOS SÃO NECESSÁRIOS PARA EXERCER A FUNÇÃO?	
QUANDO INICIOU SUA FUNÇÃO NA ESCOLA?	
HORÁRIO DE TRABALHO:	
OUTRAS PESSOAS NA ESCOLA DESEMPENHAM A MESMA FUNÇÃO?	
OBSERVAÇÕES:	

B – RODA DE CONVERSA PARA SOCIALIZAR.

C – ELABOREM JUNTO COM SEU(SUA) PROFESSOR(A) UM BILHETE DE AGRADECIMENTO AO(À) FUNCIONÁRIO(A), QUE VOCÊS ENTREVISTARAM, PELO SEU TRABALHO E DEDICAÇÃO À ESCOLA.

SENHOR(A).....,

.....

.....

ATIVIDADE 2.2

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

Esta atividade tem como objetivo trazer a discussão e elaboração de acordos, regras e normas de convívio em diferentes espaços, considerando as regras gerais que já existem e levando em conta também o cuidado com os espaços coletivos.

MATERIAL NECESSÁRIO

- Imagem projetada e/ou reproduzida.

ORGANIZAÇÃO DA TURMA

- Os(as) estudantes deverão ser organizados em uma roda de conversa.

CONVERSA INICIAL

- Converse com os(as) estudantes sobre a necessidade de termos as regras e combinados para convivermos bem em sociedade.
- Comente que esse será o tema da aula, e que será discutida a importância das regras para a boa convivência.

ENCAMINHAMENTOS

- Resgate uma regra básica de convivência de grande importância, que seja fundamental e usada principalmente na sala de aula com os(as) colegas da classe, e analise a importância de ter essa regra e/ou combinado em nosso dia a dia. Por exemplo: “ouvir atentamente o que o outro tem a dizer sem interrompê-lo”. Na sequência, pergunte aos(as) estudantes:

✓ *Como seria se não tivéssemos essa regra?*

✓ *Por que essa regra é tão importante no nosso dia a dia?*

✓ *O que pode acontecer se todos resolverem não respeitar essa regra?*

✓ *Na sua opinião, para que servem as regras e combinados?*

- Após a socialização das perguntas, apresente para a turma a imagem na qual está retratada a importância da organização social mediante as regras para vivermos bem e com segurança. A imagem pode ser impressa ou reproduzida.

- Permita que os(as) estudantes analisem a imagem (você pode usar outras imagens, mostrando alguém dirigindo e utilizando o celular) e relatem o que observam nela. Abra espaço para que ele(a)s digam quais são as suas impressões sobre a imagem.

Discuta levantando as seguintes questões:

✓ *Esse motorista está fazendo o que é correto?*

✓ *O que pode acontecer em uma situação como essa?*

✓ *Você acha que a atitude do motorista está correta?*

- ✓ *Você já viu algum motorista dirigir dessa maneira?*
- ✓ *Existe alguma lei/regra estabelecida sobre o uso do celular para quem dirige?*
- ✓ *Por que as regras são importantes no nosso dia a dia?*
- Trazendo a proposta da atividade para o cotidiano dos(as) estudantes, proponha uma brincadeira em que, a princípio, as regras não sejam estabelecidas por você. Peça aos(as) estudantes que iniciem a brincadeira ao seu comando. Sugerimos aqui a brincadeira do telefone sem fio.
- Ao final, solicite aos(as) estudantes que deem suas impressões sobre como foi a brincadeira, se deu certo brincar daquela forma e o que precisaria acontecer para a brincadeira ficar mais organizada.
- Proponha, em seguida, a mesma brincadeira, porém, desta vez com você, professor(a), explicando as regras. Determine um tempo para os(as) estudantes brincarem. Ao final, reflita com o grupo:
- ✓ *Foi mais fácil entender a brincadeira? Por quê?*
- ✓ *Foi melhor brincar antes ou agora com as regras estabelecidas?*
- É importante que, neste momento, os(as) estudantes percebam que as explicações das regras foram fundamentais para compreenderem melhor o que foi proposto e que tudo ocorreu de maneira mais organizada.
- Como continuidade, diga à turma que será realizada uma roda de conversa com o propósito de construir as regras que são fundamentais para a convivência na sala de aula. Reforce que, nesta construção, todos(as) terão a oportunidade de participar expondo suas sugestões, respeitando a vez e a fala do outro. Diga também que as sugestões e as ideias serão votadas e aquelas que tiverem o maior número de votos serão escritas no quadro e, futuramente, anotadas em um cartaz para serem retomadas durante todo o ano.
- Faça a leitura das regras criadas e validadas pelos(as) estudantes. Neste momento, verifique se há alguma regra a ser acrescentada ou retirada. Diga ao grupo que, nas próximas aulas, vocês, todos(as), irão construir um cartaz com as regras elaboradas, para ser fixado no mural da sala.

ATIVIDADE DO(A) ESTUDANTE 2.2

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

O(A) PROFESSOR(A) IRÁ DISCUTIR COM VOCÊ A IMPORTÂNCIA DAS REGRAS DE CONVIVÊNCIA.

- A – OBSERVE A IMAGEM ABAIXO, COMENTE COM SEUS(SUAS) COLEGAS A ATITUDE DO MOTORISTA, DE ACORDO COM AS QUESTÕES LEVANTADAS PELO(A) PROFESSOR(A) E ASSINALE COM UM (X), O QUE VOCÊ ACHA QUE ESTÁ ERRADO.



Fonte: Freepik. Disponível em: https://br.freepik.com/fotos-gratis/mao-segurando-um-celular-em-um-carro_947236.htm#page=1&query=motorista%20%20com%20celular&position=4. Acesso em: 14 set. 2020.

ALGUÉM ESTÁ FALANDO NO CELULAR, ENQUANTO DIRIGE? ()	ESTÁ DIRIGINDO? ()
ESTÁ GRITANDO? ()	ESTÁ CHORANDO? ()

- B – ESCREVA NO QUADRO ABAIXO UMA FRASE SOBRE A ATITUDE DO MOTORISTA, COM A ORIENTAÇÃO DO(A) SEU(SUA) PROFESSOR(A).

- C – RODA DE CONVERSA – DISCUSSÃO SOBRE AS REGRAS DE CONVIVÊNCIA NA SALA DE AULA PARA, DEPOIS, ESCOLHER AS MAIS VOTADAS PELA TURMA.

- D) ESCREVER AS PRINCIPAIS REGRAS DE CONVIVÊNCIA PARA SUA SALA DE AULA, DE ACORDO COM A ESCOLHA FEITA PELO GRUPO NA RODA DE CONVERSA.

REGRAS DE CONVIVÊNCIA PARA A SALA DE AULA

ATIVIDADE 2.3

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

Nesta atividade, os(as) estudantes serão incentivados a identificarem, descreverem e compararem diferentes tipos de moradias em seus lugares de vivência e objetos de uso cotidiano, considerando técnicas e materiais utilizados em sua produção.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Texto “Os três porquinhos” e/ou vídeo com a história;
- Papel sulfite;
- Sala de informática.

ORGANIZAÇÃO DA TURMA

- Os(as) estudantes deverão realizar a atividade coletivamente no primeiro momento e, no segundo momento, em pequenos grupos.

CONVERSA INICIAL

- Inicie a conversa dizendo aos(às) estudantes que, nesta aula, irão observar os diferentes tipos de moradias existentes, identificando os diversos materiais com que são construídas as casas. Retome a atividade 1.2 da sequência anterior, a qual descreveu características de algumas moradias, identificando as semelhanças e diferenças.

- Depois, diga aos(às) estudantes que você fará a leitura de um conto conhecido por eles(as), o qual trata da história “Os três porquinhos”, cujo objetivo era construir uma casa para fugir do lobo mau. Professor(a), se preferir, pode apresentar também o vídeo da história.
- Após ouvirem o conto, questione a classe sobre alguns aspectos importantes no que diz respeito ao tema que está sendo trabalhado:
 - ✓ *Como eram as casas apresentadas na história?*
 - ✓ *Quais materiais foram utilizados para a construção das moradias?*
 - ✓ *Qual casinha na história era a mais resistente?*
- Após os questionamentos, solicite aos(às) estudantes façam em uma folha de sulfite o desenho representando a casa dos três porquinhos, como também da sua própria moradia. Por fim, solicite que apresentem o desenho, socializando suas produções. Com a intenção de favorecer a reflexão dos(as) estudantes sobre a importância de se ter uma moradia, faça as seguintes perguntas:
 - ✓ *A sua casa é feita do que?*
 - ✓ *Por que é importante ter uma casa para morar?*
 - ✓ *Uma casa nos protege? Do que?*
 - ✓ *Você conhece outros tipos de moradias?*
- O objetivo é que, por meio desses questionamentos, os(as) estudantes sejam incentivados(as) a refletirem que a moradia serve como abrigo para os seres vivos, compreendendo que cada uma é construída de formas diferentes e as suas características mudam dependendo do local. E, ainda, o mais importante: que as técnicas e materiais utilizados para construir uma moradia estão ligados à necessidade local.
- Ao final, faça um mural dos desenhos produzidos pelos(as) estudantes.

ENCAMINHAMENTOS

- Após a discussão, organize os(as) estudantes em 7 grupos, garantindo que cada um tenha um(a) aluno(a) leitor(a), e ofereça a eles(as) um desafio. Elabore fichas com pequenas frases contendo as descrições dos tipos de moradias e, na sequência, faça a leitura dessas fichas com os(as) estudantes. Distribua uma ficha contendo essas descrições para cada grupo e explique que você os(as) conduzirá para a sala de informática da escola, para que possam fazer uma pesquisa observando os diferentes tipos de moradias em diferentes lugares. Para auxiliá-los(as), nessa pesquisa, será necessário seguirem as pistas contidas nas fichas que cada grupo recebeu.

ECONOMIZA ESPAÇO NAS CIDADES, POIS ABRIGA VÁRIAS FAMÍLIAS EM UM MESMO LOCAL.

MORADIA TÍPICA DE ALDEIAS INDÍGENAS, REALIZADAS COM TÉCNICAS DE CONSTRUÇÃO QUE FORAM ENSINADAS DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO.

É UMA CONSTRUÇÃO ONDE SE UTILIZA RESTOS DE MATERIAIS, NORMALMENTE É FEITA DE MADEIRA.

SÃO CASAS CONSTRUÍDAS COM TÁBUAS DENTRO DE RIOS.

SÃO CASAS APROPRIADAS PARA FICAREM NO GELO.

SÃO CASAS FEITAS COM TIJOLO, AREIA E CIMENTO.

SÃO ABRIGOS DESMONTÁVEIS FEITOS COM TECIDOS RESISTENTES.

- Durante a pesquisa, solicite aos(as) estudantes registrem a moradia que encontraram, mediante as pistas contidas na ficha, através da escrita e do desenho.
- Em sala de aula, socialize os diversos tipos de moradias encontrados por meio de registros dos(as) estudantes. Solicite a cada grupo que leia o desafio contido em sua ficha e, em seguida, apresente o registro feito. Nesse momento, professor(a), auxilie-os(as) na leitura da ficha, caso algum(a) estudante apresente dificuldade.
- É importante promover uma troca de ideias durante este momento, permitindo que os(as) estudantes se manifestem e participem ativamente desse processo. Se o tempo permitir, organize um mural com as produções dos(as) estudantes.

ATIVIDADE DO(A) ESTUDANTE 2.3

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

O(A) PROFESSOR(A) IRÁ INICIAR A CONVERSA, RETOMANDO AS IMAGENS DE DIFERENTES TIPOS DE CASAS DA ATIVIDADE 1.2.

A – ACOMPANHE A LEITURA DA HISTÓRIA “OS TRÊS PORQUINHOS”, FEITA PELO(A) PROFESSOR(A).



Fonte: Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/vectors/fazenda-porquinho-campo-cria%C3%A7%C3%A3o-2063206/>. Acesso em: 22 jul. 2020.

B – AGORA RESPONDA ÀS QUESTÕES, COM AJUDA DO SEU(SUA) PROFESSOR(A):

a) QUE MATERIAIS FORAM UTILIZADOS NA CONSTRUÇÃO DAS CASAS DOS TRÊS PORQUINHOS?

b) DE QUE ERA FEITA A CASINHA MAIS RESISTENTE?

C – DESENHE AS CASAS DOS TRÊS PORQUINHOS.

D – DESENHE OU REPRESENTE COM COLAGENS E RECORTES SUA PRÓPRIA CASA.

MINHA CASA

E – O(A) PROFESSOR(A) IRÁ DISTRIBUIR UMA FICHA PARA VOCÊ E SEU GRUPO, INDICANDO QUE TIPO DE MORADIA DEVERÃO PESQUISAR NO *SITE*, NA SALA DE INFORMÁTICA. COLE NO QUADRO ABAIXO A SUA FICHA.

F – DESENHE O TIPO DE CASA QUE ENCONTRARAM E ESCRIVAM EMBAIXO QUE MATERIAIS FORAM UTILIZADOS NA SUA CONSTRUÇÃO.

MINHA PESQUISA

NA CONSTRUÇÃO DESSA CASA FORAM UTILIZADOS OS SEGUINTE MATERIAIS:

.....

ATIVIDADE 2.4

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

A atividade tem como proposta que os(às) estudantes possam identificar semelhanças e diferenças entre brinquedos, jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.

ORGANIZAÇÃO DA TURMA

- Organize a turma coletivamente.

CONVERSA INICIAL

- Inicie uma conversa com a turma resgatando com os(as) estudantes os brinquedos e brincadeiras de antigamente. Comente que antigamente os(as) jovens costumavam fazer seus próprios brinquedos e, para isso, utilizavam materiais disponíveis na natureza, como espigas de milho ou tecidos para fazer bonecas de pano, palhas de milho, pedrinhas para brincar de cinco marias, carrinho feitos de madeira, entre outras.
- Apresente as imagens sugeridas nos dois quadros (anexo) e discuta com a turma quais brinquedos e brincadeiras seus pais e avós faziam, e que permanecem até os dias atuais.

Pergunte aos/às estudantes:

- ✓ *O que essas imagens têm em comum?*
- ✓ *Será que as brincadeiras sempre foram essas?*
- ✓ *Quais brinquedos e brincadeiras podemos dizer que são antigos?*
- ✓ *E quais são atuais?*

ENCAMINHAMENTOS

- Depois da conversa inicial, promova um circuito de brincadeiras na sala de aula, ou leve os(as) estudantes até o pátio da escola, para que possam vivenciá-las. Procure garantir, neste circuito, atividades como: bolinhas de gude, pião, amarelinha, pular corda brincadeiras de roda, cinco marias, ou até mesmo um jogo de trilhas com todos os(as) estudantes.
- Na socialização, solicite aos(as) estudantes que façam ou escolham seis das ilustrações, das brincadeiras que mais gostaram e exponha os desenhos no mural da sala.
- Observe as brincadeiras que aparecem no quadro e depois desenhe as que mais gostam.

ATIVIDADE DO(A) ESTUDANTE 2.4

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

NESTA ATIVIDADE, VOCÊ IRÁ CONHECER DIFERENTES BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS.

A – OBSERVE AS BRINCADEIRAS QUE APARECEM NO QUADRO.

B – E ESTES BRINQUEDOS, VOCÊ CONHECE?

Quadro 01	Quadro 02
	
<p><Fonte: Freepik. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/conjunto-de-icone-isometricos-de-jogos-de-tabuleiro_6438637.htm#page=1&query=jogos&position=17. Acesso em: 14 abr. 2020.</p>	<p>Fonte: Freepik. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/familia-jogando-icone-de-conceito-definido-com-simbolos-de-piquenique-e-videogame-isometrico-isolado_6839975.htm. Acesso em: 14 jul. 2020.</p>

Quadro 03	Quadro 04
	
<p>Fonte: Freepik. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/ativo-criancas-brincando-na-cena-ao-ar-livre_5019437.htm#page=1&query=crian%C3%A7a%20brincando&position=16. Acesso em: 14 jul. 2020.</p>	<p>Fonte: Freepik. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/quatro-cenas-com-criancas-brincando-em-salas-diferentes_6911881.htm. Acesso em: 14 set. 2020.</p>

C – AGORA RESPONDA ÀS QUESTÕES, COM A AJUDA DO(A) PROFESSOR(A):

- QUAIS DOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS REPRESENTADOS NAS IMAGENS DOS QUADROS 01, 02, 03 E 04 SÃO ANTIGOS?

- E QUAIS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS SÃO ATUAIS?

D – NO ESPAÇO ABAIXO, DESENHE E ESCREVA O NOME DA BRINCADEIRA QUE VOCÊ MAIS GOSTOU DE VIVENCIAR, NO PÁTIO DA ESCOLA.

ATIVIDADE 2.5

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

A atividade tem como proposta que os(as) estudantes identifiquem itinerários percorridos ou descritos em histórias inventadas por meio de mapas mentais e desenhos, e observem trajetos que realizam em torno da escola e/ou residência. A partir disso, eles(as) podem formular hipóteses sobre possíveis dificuldades das pessoas para se locomoverem e transitarem em diferentes lugares.

MATERIAL NECESSÁRIO

- Texto impresso e/ou projetado.

ORGANIZAÇÃO DA TURMA

- No primeiro momento, os(as) estudantes participarão da atividade no coletivo e, na sequência, deverão ser organizadas em duplas.

CONVERSA INICIAL

- Inicie uma conversa com a turma resgatando oralmente o espaço escolar.
- Procure explorar todo ambiente físico e suas dependências. Se necessário, retome as atividades da sequência anterior que abordam este assunto.
- Peça aos(as) estudantes que descrevam oralmente como poderíamos ir do portão da escola até o refeitório. Observe os caminhos sugeridos por eles(as) e verifique se utilizam o vocabulário correto como: frente, atrás, à direita, à esquerda, em cima e embaixo.

ENCAMINHAMENTOS

- Depois da conversa inicial, resgate com os(as) estudantes a história “O presente de Paulinho”, dando ênfase à mudança do seu comportamento no final da história.
- Comente com os(as) estudantes que Paulinho escreveu um bilhete dizendo que ele(a) fará parte da turma em breve. Faça a leitura do bilhete com os(as) estudantes.

Olá, turma do 1º ano!

Gostaria de fazer novos amigos, e meu pai vai me matricular na escola de vocês. Vou fazer parte da turma também!

Preciso de ajuda para poder encontrar a sala de aula em que vocês estudam. Podem me descrever que caminho devo seguir assim que eu chegar no portão da escola?

Até breve,

Paulinho.

Solicite aos(as) estudantes que observem a imagem que representa o trajeto que Paulinho deverá percorrer até chegar na sala de aula. (A imagem poderá ser impressa ou projetada para que a turma possa observá-la).

Faça perguntas como:

- ✓ *Que ambientes Paulinho poderão encontrar no trajeto do portão da escola até chegar na sala de aula? (biblioteca, refeitório, pátio, sala da direção etc.)*
 - ✓ *Uma pessoa portadora de deficiência física, que faz uso de cadeira de rodas, poderia ter acesso à nossa sala de aula? Por quê?*
 - Anote os comentários dos(as) estudantes e, coletivamente, escreva o trajeto que Paulinho percorreu.
-

ATIVIDADE DO(A) ESTUDANTE 2.5

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

IDENTIFIQUE ITINERÁRIOS PERCORRIDOS OU DESCRITOS EM HISTÓRIAS INVENTADAS POR MEIO DE MAPAS MENTAIS E DESENHOS, E OBSERVEM TRAJETOS QUE REALIZAM EM TORNO DA ESCOLA E/OU RESIDÊNCIA.

A – FAÇA LEITURA COM SEU(SUA) PROFESSOR(A) DO BILHETE DE PAULINHO.

OLÁ, TURMA. DO 1º ANO!

GOSTARIA DE FAZER NOVOS AMIGOS, E MEU PAI VAI ME MATRICULAR NA ESCOLA DE VOCÊS. VOU FAZER PARTE DA TURMA TAMBÉM!

PRECISO DE AJUDA PARA PODER ENCONTRAR A SALA DE AULA EM QUE VOCÊS ESTUDAM. PODEM ME DESCREVER QUE CAMINHO DEVO SEGUIR, ASSIM QUE EU CHEGAR NO PORTÃO DA ESCOLA?

ATÉ BREVE,

PAULINHO

Texto elaborado pela equipe CEIAI/SEDUC especialmente para Sociedade e Natureza - 2020.

B – PAULINHO ESTÁ NA PORTA DA SUA ESCOLA E PRECISA CHEGAR ATÉ A SALA DE AULA EM QUE VOCÊS ESTUDAM.

ESCREVA NAS LINHAS ABAIXO O TRAJETO QUE ELE(A) PRECISA FAZER PARA CHEGAR ATÉ A SALA DE AULA.

C – AGORA, NO QUADRO QUE SEGUE, FAÇA UM POSSÍVEL TRAJETO UTILIZANDO SETAS E DESENHOS PARA INDICAR OS AMBIENTES QUE PAULINHO PODERÁ ENCONTRAR NO CAMINHO ATÉ CHEGAR À SALA DE AULA.

					PORTÃO DA ESCOLA

Imagem adaptada pela equipe CEIAI/SEDUC especialmente para Sociedade e Natureza - 2020.

Unidade



UNIDADE 1

UNIDADE TEMÁTICA

- Vida e evolução.

OBJETO DO CONHECIMENTO

- Corpo humano e saúde.

Quadro Síntese da Sequência

Atividade	Habilidades do 1º Bimestre
Atividade 1.1	(EF01CI03A) Identificar hábitos de higiene do corpo e discutir as razões pelas quais lavar as mãos antes de comer, escovar os dentes, limpar os olhos, o nariz e as orelhas, são medidas de prevenção, necessárias para a manutenção da saúde. EF01CI02) Localizar, nomear e representar as partes do corpo humano, por meio de desenhos, aplicativos, softwares e/ou modelos tridimensionais e explicar as funções de cada parte.
Atividade 1.2	(EF01CI03A) Identificar hábitos de higiene do corpo e discutir as razões pelas quais lavar as mãos antes de comer, escovar os dentes, limpar os olhos, o nariz e as orelhas, são medidas de prevenção, necessárias para a manutenção da saúde.
Atividade 1.3	(EF01CI03A) Identificar hábitos de higiene do corpo e discutir as razões pelas quais lavar as mãos antes de comer, escovar os dentes, limpar os olhos, o nariz e as orelhas, são medidas de prevenção, necessárias para a manutenção da saúde.
Atividade 1.4	(EF01CI03A) Identificar hábitos de higiene do corpo e discutir as razões pelas quais lavar as mãos antes de comer, escovar os dentes, limpar os olhos, o nariz e as orelhas, são medidas de prevenção, necessárias para a manutenção da saúde.
Atividade 1.5	(EF01CI03B) Associar a saúde coletiva aos hábitos de higiene, como ação preventiva ou de manutenção da qualidade de vida dos indivíduos.

ATIVIDADE 1.1

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

Esta atividade tem por finalidade as crianças começarem a perceber a importância dos hábitos de higiene, mais especificamente do banho, bem como localizar e nomear as partes do corpo.

MATERIAL NECESSÁRIO

A atividade proposta pode ser impressa ou projetada, utilizando kit multimídia. Podem ser utilizadas músicas¹ ou desenhos, que complementem a atividade.

ORGANIZAÇÃO DA SALA DE AULA

A princípio no coletivo e depois em duplas.

CONVERSA INICIAL

Inicie perguntando aos(às) estudantes:

- ✓ *Quem gosta de tomar banho?*
- ✓ *Quantos banhos vocês costumam tomar por dia?*
- ✓ *Como vocês tomam banho? O que usam?*
- ✓ *Por que é importante tomar banho?*

Deixe que os(as) estudantes falem e conduza a conversa com sensibilidade, caso haja casos em sua sala de crianças que não tomam banho com frequência, seja por falta de orientação da família, seja por falta de condições necessárias.

ENCAMINHAMENTOS

- Você pode trabalhar com imagens, músicas e textos, fazer mímicas entre outras atividades que mostrem a importância do banho.
- No momento da atividade, leia o enunciado e deixe que as crianças se manifestem. Pergunte aos(às) estudantes o que será que a Tia Joana teve que lembrar Felipe.

¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IM7Ki0-Mh7M>. Acesso em: 01 jun. 2020 (Ratinho Tomando Banho (Banho É Bom) | Castelo Rá-Tim-Bum. Hélio Ziskind). No vídeo é possível trabalhar tanto a questão da importância do banho, como a localização das partes do corpo. Você pode encontrar outros, use sua criatividade!

- Faça uma leitura compartilhada do texto com as crianças. Leia a primeira estrofe e pergunte às crianças como o Felipe chegava em casa.

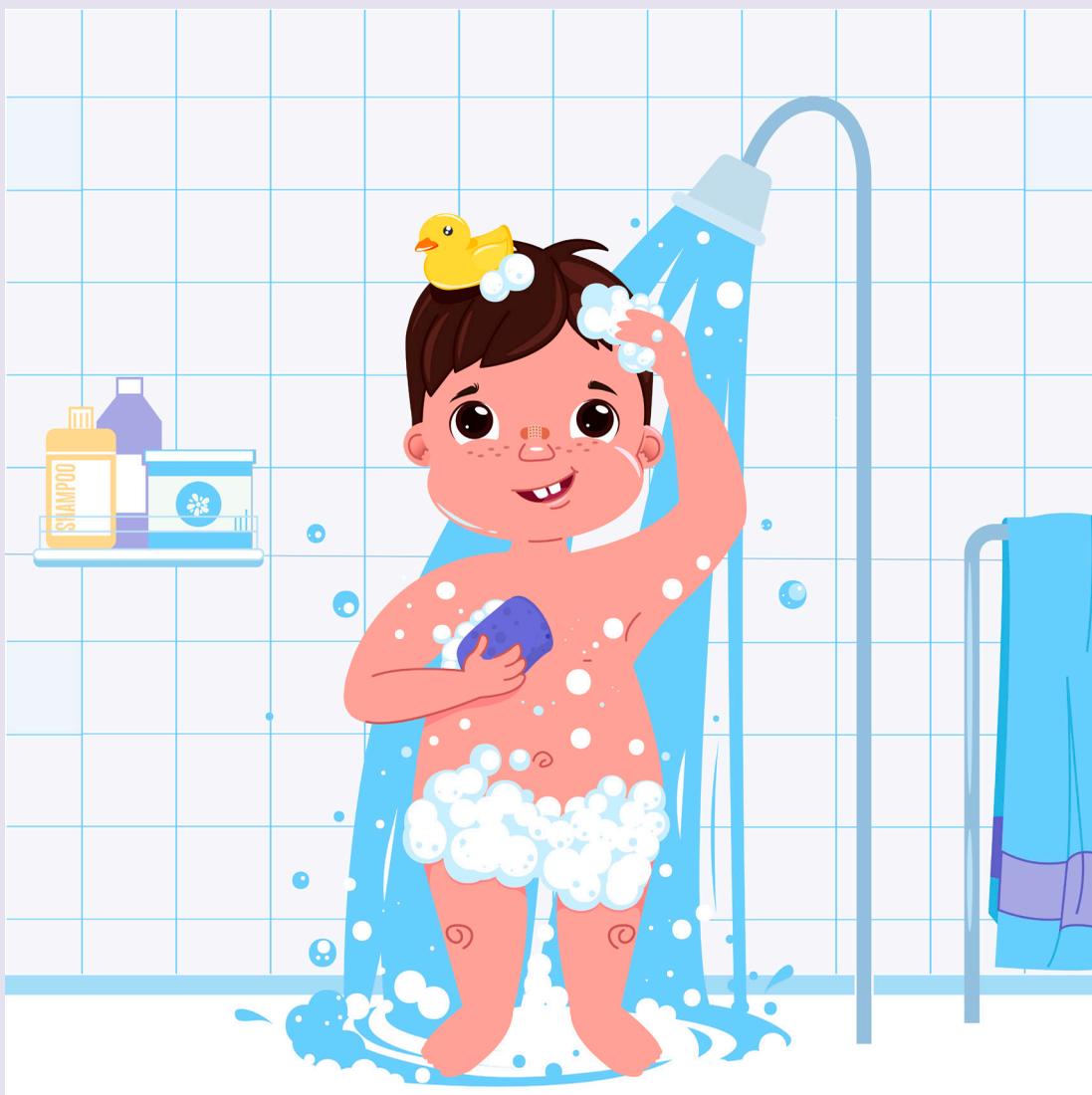
FELIPE CHEGA TODO DIA DA ESCOLA E CORRE PARA JOGAR VIDEOGAME. TIA JOANA VAI LOGO DIZENDO:

- MENINOOO, VAI TOMAR BANHO PRIMEIRO! TÁ SUJO, SUADO E OLHA ESSA MÃO!

ELE RECLAMAVA, PEDIA:

- SÓ MAIS UM POUQUINHO, TIA.

NÃO TINHA JEITO, O BANHO PRIMEIRO. ENTÃO LÁ IA ELE EMBURRADO..., MAS ERA SÓ NO INÍCIO PORQUE LOGO QUE LIGAVA O CHUVEIRO, ERA SÓ ALEGRIA E CANTORIA.



LAVA AQUI, ESFREGA ALI E ASSIM LAVOU O CABELO, O ROSTO, O PESCOÇO, OS BRAÇOS, AS MÃOS, A BARRIGA, NÃO ESQUECEU DAS PERNAS E PÉS. PENSOU:

- AH! COMO É BOM TOMAR BANHO!

E JÁ IA DESLIGANDO O CHUVEIRO QUANDO A TIA FALOU:

- NÃO ESQUECE A ORELHA.

ENTÃO ENXUGOU TODO CORPO, LIMPOU AS ORELHAS E SECOU ENTRE OS DEDOS. ESTAVA LIMPINHO E SENTINDO-SE ATÉ MAIS LEVE, PENSANDO POR QUE TINHA DEMORADO TANTO PARA TOMAR BANHO.

Texto elaborado pela equipe CEIAI/SEDUC especialmente para Sociedade e Natureza 2022.

- Leia a fala da tia Joana, pergunte porque ela pede a Felipe que, primeiro, tome banho. Questione qual a importância de primeiro tomar banho antes de sentar no sofá, ou de fazer outras coisas dentro de casa. Aproveite o contexto, em que vivemos recentemente, para abordar a importância da higiene, quando entramos em casa.
- Leia a fala de Felipe e discuta com as crianças o que ele ainda não entendeu e por que ele demora para ir tomar banho.
- Prossiga a leitura e discuta com as crianças por que ele mudou de ideia.
- Continue a ler, destaque outros pontos que achar pertinentes e converse com as crianças sobre a frase que diz Ah! Como é bom tomar banho! Enfatize que o banho é importante para manter o corpo limpo e, também, traz uma sensação de bem-estar.
- Ao terminar a leitura das estrofes, destaque as ações de Felipe durante o banho e questione oralmente:
 - A. QUAIS FORAM AS AÇÕES DE FELIPE DURANTE O BANHO?
 - B. QUAIS PARTES DO CORPO FELIPE LAVOU?
 - C. POR QUE ESSAS AÇÕES SÃO IMPORTANTES?
 - D. O QUE ELAS IMPEDEM?
- Encaminhe a discussão com as crianças e providencie uma folha, para que façam o registro final com hábitos de higiene, que são importantes para nossa saúde. Os(as) estudantes podem desenhar, qual a melhor forma de registro, vai depender dos saberes da sua turma. Nesse momento, é importante que eles(as) se detenham nos hábitos de higiene, que são importantes para saúde.
- Solicite, previamente, que as crianças tragam escova de dente e creme dental para a escola. Realize, junto com as crianças, a atividade 4 da Coletânea de Atividades. Separe um modelo de boca ou mostre para eles(as) como realizar a escovação.

SUGESTÃO DE ATIVIDADE

- Consultar Coletânea de atividades do(a) estudante.

ATIVIDADE 1.2

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

Esta atividade tem por finalidade as crianças compreenderem a importância do cuidado com os cabelos para evitar piolhos e que não há diferença entre um cabelo e outro, qualquer um deles(as) pode pegar piolho se não mantiver os cuidados necessários.

MATERIAL NECESSÁRIO

Podem ser utilizadas músicas ou desenhos que complementem a atividade.

ORGANIZAÇÃO DA SALA DE AULA

No coletivo, você pode sair da sala e colocá-los em roda.

CONVERSA INICIAL

Organize uma roda de conversa e comece perguntando aos(às) estudantes sobre o que sabem sobre piolho, se já viram, já pegaram ou alguém próximo. Pergunte o que o piolho pode causar, como é feita a prevenção e quem pode pegar piolho.

ENCAMINHAMENTOS

- Conduza a conversa explicando às crianças que quando há infestação dos cabelos por piolhos chamamos de pediculose, que qualquer pessoa pode pegar piolho, e que só a lavagem dos cabelos não impede a infestação. Para prevenir a pediculose, o ideal é evitar o compartilhamento de roupas, toalhas, acessórios de cabelo e outros objetos de uso pessoal, bem como evitar encostar a cabeça em pessoas infectadas pelo parasita. O fato de a lavagem dos cabelos não impedir, não quer dizer que não se deva fazer. É importante a utilização do pente fino e de shampoos específicos para combater esse parasita.

Para saber mais

Pediculose da cabeça (piolhos)

Pediculose da cabeça é a infestação dos cabelos pelo parasita *Pediculus humanus*. Os piolhos são insetos pequenos, sem asas, que se alimentam de sangue. A transmissão ocorre pelo contato direto ou pelo uso de bonés, chapéus, escovas de cabelo, pentes ou roupas de pessoas contaminadas.

Sintomas:

- ✓ Intensa coceira no couro cabeludo, principalmente na parte detrás da cabeça, podendo chegar ao pescoço e tronco; também, podem surgir pontos avermelhados como picadas de mosquito;
- ✓ Presença do parasita (piolho) e de seus ovos (lêndeas), que aparecem como pequenos pontos esbranquiçados grudados aos fios de cabelo.

Tratamento:

- ✓ Lavagem dos cabelos com shampoos e aplicação de loções específicos para pediculose. Em alguns casos pode ser necessária a medicação oral, prescrita por médico dermatologista;
- ✓ Remoção total dos piolhos e lêndeas com pente fino ou manualmente, um por um, pois os medicamentos não matam os ovos do parasita;
- ✓ É importante que todos, que convivam com a pessoa acometida pela pediculose, sejam examinados e, se necessário, tratados, para evitar a reinfestação. O corte dos cabelos não é necessário!

Prevenção:

Para prevenir a pediculose, o ideal é evitar o compartilhamento de roupas, toalhas, acessórios de cabelo e outros objetos de uso pessoal, bem como evitar o contato direto com pessoas infectadas pelo parasita.

As crianças são, com frequência, as mais infectadas principalmente na escola. Recomenda-se que sejam sempre examinadas e que passem o pente fino, para evitar que a infestação se propague; as que usam cabelos compridos devem prendê-los para ir à escola.

É fundamental que a escola seja comunicada, sempre que alguma criança apresentar o problema. Dessa forma, todos podem ser tratados ao mesmo tempo e o ciclo de recontaminação será interrompido.

SUGESTÃO DE ATIVIDADE

- Consultar Coletânea de atividades do(a) estudante.

ATIVIDADE 1.3

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

Esta atividade tem por finalidade as crianças entenderem a importância da higiene das mãos e unhas.

MATERIAL NECESSÁRIO

A atividade proposta pode ser impressa ou projetada, utilizando kit multimídia. Podem ser utilizadas músicas² ou desenhos que complementem a atividade.

ORGANIZAÇÃO DA SALA DE AULA

No coletivo.

CONVERSA INICIAL

Pergunte para as crianças em quantas coisas elas tocaram (colocaram as mãos) desde quando acordaram até esse momento. Acolha as respostas e pergunte o que nossas mãos podem carregar e o que devemos fazer, frequentemente, para não pegarmos doenças.

ENCAMINHAMENTOS

- Escolha um texto e faça uma leitura compartilhada com as crianças, fazendo pausas para destacar e fazer perguntas que julgar necessárias. Caso deseje, você pode utilizar o texto da sugestão de atividade.

2 Você pode utilizar as músicas a seguir, nesta e na próxima aula. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CaTXgmHyMSk>> ou <<https://www.youtube.com/watch?v=EAEQEnoo6BM>>. Acesso em: 01 jun. 2020.

1. JÁ VIMOS QUE O BANHO AJUDA NA SAÚDE DO NOSSO CORPO. AGORA OLHE PARA AS SUAS MÃOS E PENSE: SERÁ QUE ELAS ESTÃO REALMENTE LIMPAS?



Fonte: Freepik. Disponível em <https://bit.ly/3Bml6xm> . Acesso em 31 ago. 2022.

VOCÊ SABIA QUE EXISTEM MICRORGANISMOS QUE SÃO TÃO PEQUENOS QUE NÃO CONSEGUIMOS ENXERGAR SOMENTE COM NOSSOS OLHOS? POIS É, POR ISSO QUE MESMO QUE NOSSAS MÃOS PAREÇAM LIMPAS, PODEM SER QUE ESTEJAM CHEIAS DE VÍRUS E BACTÉRIAS QUE PODEM CAUSAR DOENÇAS.



Fonte: Freepik. Disponível em <https://bit.ly/3Bml6xm> . Acesso em 31 ago. 2022.

PENSE EM QUANTAS COISAS A NOSSA MÃO TOCA. NA MAÇANETA DA PORTA, NO CORRIMÃO, NA CARTEIRA, NO PORTÃO E TANTOS OUTROS LUGARES. ISSO FAZ COM QUE ELA ACUMULE SUJEIRA E, TAMBÉM, VÍRUS E BACTÉRIAS.

MAS NÃO PARA POR AÍ! E AS NOSSAS UNHAS? AS NOSSAS UNHAS TAMBÉM PRECISAM DE ATENÇÃO, QUANTO MAIS COMPRIDA MAIS SUJEIRA ACUMULAM. IMAGINE SE LEVARMOS ISSO À BOCA! ENTÃO É IMPORTANTE MANTÊ-LAS LIMPAS E APARADAS E NADA DE FICAR ROENDO UNHA.

Texto elaborado pela equipe CEIAI/SEDUC especialmente para Sociedade e Natureza - 2022.

- Enfatize, com as crianças, as ações para mantermos a higiene das mãos como: cortar as unhas, mantê-las limpas, lavar bem as mãos depois de usar o banheiro, antes de comer, sempre que chegar em casa, não colocar a mão ou unhas na boca, etc.
- Você pode solicitar às crianças que façam o registro em uma folha de sulfite e montar um mural.

SUGESTÃO DE ATIVIDADE

- Consultar Coletânea de atividades do(a) estudante.

ATIVIDADE 1.4

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

Esta atividade tem por finalidade as crianças perceberem a forma correta de se lavar as mãos.

MATERIAL NECESSÁRIO

A atividade proposta pode ser impressa ou projetada, utilizando kit multimídia. Podem ser utilizadas músicas³ (da aula anterior, atividade 1.2) ou desenhos que complementem a atividade.

ORGANIZAÇÃO DA SALA DE AULA

No coletivo.

CONVERSA INICIAL

Pergunte para as crianças se existe uma forma correta de lavar as mãos. Peça que mostrem como costumam lavar as mãos. Explique que, para que as mãos fiquem realmente limpas, é necessário lavar corretamente.

³ Você pode utilizar as músicas a seguir, nesta e na próxima aula. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CaTXgmHyMSk> ou <https://www.youtube.com/watch?v=EAEQEnoo6BM>. Acesso em: 01 jun. 2020.

ENCAMINHAMENTOS

- Faça a leitura de um texto ou vídeo com as crianças. Caso deseje utilizar a sugestão de atividade, faça a leitura da pergunta e espere as respostas. Continue a leitura do texto de forma compartilhada. Leia a dica 1 e discuta com as crianças por que temos de fechar a torneira.

COMO LAVAR AS MÃOS

PROTEJA VOCÊ E OS OUTROS



MOLHE AS MÃOS



PASSE SABÃO
OU SABONETE



ESPALHE O SABONETE,
ESFREGANDO AS MÃOS



ESFREGUE ENTRE OS DEDOS
COM UMA MÃO SOBRE
O DORSO DA OUTRA



COM AS PALMAS DAS MÃOS
DE FRENTE UMA PARA A
OUTRA, ESFREGUE ENTRE
OS DEDOS



FAÇA UMA CONCHINHA,
ENCAIXANDO UMA MÃO
NA OUTRA PARA LIMPAR
DEDOS E UNHAS.



LIMPE OS POLEGARES



ESFREGUE A PALMA DAS
MÃOS COM AS PONTAS
DOS DEDOS



ENXÁGUE BEM AS MÃOS



SEQUE AS MÃOS



FECHE A TORNEIRA



PRONTO! SUAS MÃOS
ESTÃO LIMPAS

- Conforme faz a leitura dos outros tópicos, realize os movimentos e solicite às crianças que repitam.
- Depois de encerrada a leitura, leve as crianças até o pátio ou outro espaço destinado, para que elas lavem as mãos. Repita os procedimentos lidos, para que elas recordem como devem lavar as mãos.

SUGESTÃO DE ATIVIDADE

- Consultar Coletânea de atividades do(a) estudante.

ATIVIDADE 1.5

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

Esta atividade tem por finalidade as crianças entenderem que os hábitos de higiene, como lavar as mãos, são importantes não apenas para a saúde individual, mas também coletiva.

MATERIAL NECESSÁRIO

A atividade proposta pode ser impressa ou projetada, utilizando kit multimídia. Pode utilizar textos, imagens e infográficos relacionados a diversas doenças que são transmitidas ao tocar em superfícies contaminadas: sarampo, gripe, covid-19 etc.

ORGANIZAÇÃO DA SALA DE AULA

No coletivo.

CONVERSA INICIAL

Retome com as crianças, a importância de lavar as mãos. Pergunte se lavar as mãos é importante só para saúde de quem lava ou para todas as pessoas. Questione se alguém sabe por que lavar as mãos pode afetar a saúde de outras pessoas.

ENCAMINHAMENTOS

- Faça a leitura compartilhada do texto sugerido, ou outro que você preferir com as crianças e destaque como a lavagem das mãos é relevante para a saúde. O importante é que as crianças percebam que a lavagem das mãos interfere na saúde delas e de outras pessoas, também.

1. VOCÊS ACHAM QUE SÓ EM CASA OU NA ESCOLA DEVEMOS LAVAR AS MÃOS? SERÁ QUE SÓ AS CRIANÇAS PRECISAM LAVAR AS MÃOS?



Fonte: Freepik. Disponível em <https://bit.ly/3t0TkVv> . Acesso em 31 ago. 2021.

LAVAR AS MÃOS É UM ATO SIMPLES, MAS DE EXTREMA IMPORTÂNCIA E PODE SALVAR VIDAS.

MESMO ANTES DA PANDEMIA DO CORONAVÍRUS, HÁ LUGARES EM QUE A LAVAGEM DAS MÃOS PODE SIGNIFICAR VIDA OU MORTE, COMO OS HOSPITAIS.

COMO OS DOENTES ESTÃO COM O CORPO MAIS FRACO PARA COMBATER OS MICROORGANISMOS CAUSADORES DE DOENÇAS COMO OS VÍRUS E BACTÉRIAS, ELES PODEM TER UMA INFECÇÃO, A CHAMADA INFECÇÃO HOSPITALAR. UM DOS PRINCIPAIS MOTIVOS PARA ISSO É QUE ALGUÉM NO HOSPITAL NÃO HIGIENIZOU CORRETAMENTE AS MÃOS.

HÁ, TAMBÉM, OUTRAS DOENÇAS QUE A INFECÇÃO SE DÁ PELAS MÃOS, COMO A COVID-19, O SARAMPO, A GRIPE, A HEPATITE A ETC.

A LAVAGEM DAS MÃOS NÃO É APENAS IMPORTANTE PARA PRESERVAR A NOSSA SAÚDE, MAS TAMBÉM DE OUTRAS PESSOAS.

Texto elaborado pela equipe CEIAI/SEDUC especialmente para Sociedade e Natureza - 2022.

- Converse com as crianças que, fora dos ambientes hospitalares, a lavagem das mãos também é importante para a prevenção da transmissão de doenças. Use, como exemplo, a pandemia de COVID-19, que é bem recente. Além disso, destaque outras doenças que podem ser transmitidas da mesma forma ao tocar a mão em superfícies contaminadas, como é caso da gripe e do sarampo. Você pode, também, discutir sobre a preparação de alimentos em casa ou em estabelecimentos comerciais, como restaurantes e lanchonetes.

SUGESTÃO DE ATIVIDADE

- Consultar Coletânea de atividades do(a) estudante.

Unidade



UNIDADE 2

UNIDADE TEMÁTICA

- Vida e evolução;
- Terra e Universo

OBJETO DO CONHECIMENTO

- Corpo humano.
- Escalas de tempo.

Quadro Síntese da Sequência	
Atividade	Habilidades do 2º Bimestre
Atividade 2.1	(EF01CI02) Localizar, nomear e representar as partes do corpo humano, por meio de desenhos, aplicativos, softwares e/ou modelos tridimensionais e explicar as funções de cada parte. (EF01CI04) Comparar as características físicas entre os colegas, reconhecendo a diversidade e a importância da valorização, do acolhimento e do respeito às diferenças.
Atividade 2.2	(EF01CI02) Localizar, nomear e representar as partes do corpo humano, por meio de desenhos, aplicativos, softwares e/ou modelos tridimensionais e explicar as funções de cada parte.
Atividade 2.3	(EF01CI05) Identificar e nomear diferentes escalas de tempo: os períodos diários (manhã, tarde, noite) e a sucessão de dias, semanas, meses e anos.

ATIVIDADE 2.1

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

Esta atividade tem por finalidade as crianças perceberem as partes de seus corpos e as características físicas de cada, aprendendo a valorizar e respeitar as diferenças entre os(as) colegas.

MATERIAL NECESSÁRIO

A atividade proposta pode ser impressa ou projetada, utilizando kit multimídia. Podem ser utilizadas músicas, vídeos ou desenhos, também.

ORGANIZAÇÃO DA SALA DE AULA

A princípio no coletivo e depois em duplas ou trios.

CONVERSA INICIAL

Peça aos(as) estudantes que localizem e mostrem onde fica a cabeça, os cabelos, os olhos, o nariz, a boca, as orelhas e assim por diante. Pergunte se todos os cabelos, olhos, bocas etc. são iguais. Continue explorando se todos têm as mãos do mesmo tamanho, pés ou cor de pele. Explique que somos pessoas com características diferentes.

ENCAMINHAMENTOS

- Explore a imagem sugerida, ou outra que você desejar, estimulando para que falem sobre as características das crianças, sempre de maneira respeitosa.
- Realize a leitura compartilhada de um texto, pode ser o texto sugerido ou outro. Faça as perguntas e acolha as respostas das crianças sobre quem é o mais alto, quem é o mais baixo, como são os cabelos das crianças, a diferença da cor da pele.

AS PESSOAS TÊM CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DIFERENTES. CADA SER HUMANO TEM UMA COR DE CABELO, DE PELE, DE OLHOS ETC. UNS TEM CABELO LISO, OUTROS ENCARACOLADOS OU CRESPOS; OS OLHOS PODEM SER CASTANHOS, PRETOS, VERDES OU AZUIS. UM É ALTO O OUTRO É BAIXO; UM É MAGRINHO E O OUTRO É GORDINHO.

TEM CRIANÇAS QUE TÊM OLHOS, ORELHAS, BOCA, PERNAS, PÉS, MÃOS E BRAÇOS, MAS HÁ TAMBÉM AQUELAS QUE NÃO TEM ALGUMA PARTE DO CORPO OU NÃO CONSEGUE USÁ-LA POR ALGUMA RAZÃO.

SOMOS DIFERENTES E POR ISSO SOMOS TÃO ESPECIAIS. NENHUMA DESSAS DIFERENÇAS NOS FAZ MELHORES OU PIORES QUE O OUTRO. POR ESSA RAZÃO RESPEITO É MUITO IMPORTANTE.



- Faça análise das diferenças e semelhanças, começando pela cabeça. Explique que no desenho (Atividade 2.1 da Coletânea de atividades do(a) estudante) as crianças têm olhos iguais, mas na realidade as pessoas têm olhos de formato e cores diferentes, explore as diferenças da sala. Continue provocando a observação das outras partes como boca, nariz e orelhas. Depois, passe para o tronco e os membros, sempre se remetendo para as diferenças que eles(as) observam nos(as) colegas.
- Continue a leitura, enfatizando o quanto é importante valorizar as diferenças entre as pessoas, que ninguém é melhor que o outro e temos que respeitar as diferenças.

SUGESTÃO DE ATIVIDADE

- Consultar Coletânea de atividades do(a) estudante.

ATIVIDADE 2.2

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

Esta atividade tem por finalidade as crianças reconhecerem as partes de seus corpos e as características físicas de cada, aprendendo a valorizar e respeitar as diferenças entre os(as) colegas.

MATERIAL NECESSÁRIO

Você vai precisar de materiais para a produção do boneco (pode utilizar massinha caseira, argila, papel, materiais recicláveis etc.). Você pode utilizar softwares, também.

ORGANIZAÇÃO DA SALA DE AULA

Em grupos de 3 ou 4 estudantes.

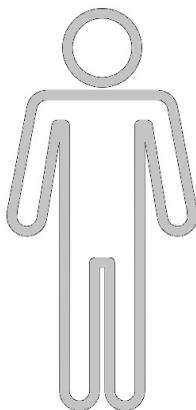
CONVERSA INICIAL

Retome com as crianças o que discutiram na aula passada, lembrando as partes do corpo e as características de cada um.

ENCAMINHAMENTOS

- Explique que montarão um boneco, que representará a cada um da classe e que para isso, é preciso considerar as partes do corpo e as características de cada um.
- Professor(a), você pode oferecer às crianças um boneco articulado de papel, para que pintem e montem, pode oferecer, também, argila para que modelem e depois pintem utilizando guache, ou ainda pode oferecer materiais recicláveis como rolos, copinhos, canudos etc. O importante é enfatizar que as crianças localizem as partes do corpo e observem e valorizem a forma como são e como os(as) colegas são.

EXEMPLO DE BONECO



Fonte: Adaptada de Freepik. Disponível em <https://bit.ly/3dlBiaj>. Acesso em: 16 abr. 2021.

SUGESTÃO DE ATIVIDADE

- Consultar Coletânea de atividades do(a) estudante.

ATIVIDADE 2.3

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

Esta atividade tem por finalidade as crianças compreenderem as escalas de tempo (manhã, tarde e noite), bem como a passagem dos dias (ontem, hoje e amanhã).

MATERIAL NECESSÁRIO

A atividade proposta pode ser impressa ou projetada utilizando kit multimídia. Podem ser utilizados vídeos ou desenhos que complementem a atividade.

ORGANIZAÇÃO DA SALA DE AULA

Em duplas produtivas.

CONVERSA INICIAL

Pergunte às crianças o que fizeram de manhã ou o que farão à tarde, dependendo do horário em que estudam. Pergunte como é a rotina deles(as), que horário acordam, o que fazem, a que horas almoçam, vão para escola, o horário em que entram e saem da escola, o que fazem depois que chegam em casa, a que horas dormem etc.

ENCAMINHAMENTOS

- Explore com as crianças as atividades que elas realizam, utilizando a escala de tempo (manhã, tarde e noite) e passagem do tempo (ontem, hoje e amanhã). Você pode utilizar a atividade sugerida ou outra que achar mais adequada.
- Caso opte pela atividade sugerida, leia o texto junto com as crianças. Pare na pergunta “o que você acha que eles(as) fazem?” e discuta com elas, qual seria o período em que as crianças estudam, se é de manhã ou à tarde, quais atividades eles(as) realizam depois da escola etc.

NA ESCOLA DE JOSÉ, ANA CAROLINA, OLIVER E BIA ESTUDAM: LEONARDO, RAISSA, LUIZA E LUCAS.



Fonte: Freepik. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/fundo-do-dia-da-amizade-com-tres-filhos_1175292.htm#page=2&query=crian%C3%A7as&position=17. Acesso em: 01 jun. 2020.

OS QUATRO SÃO MUITO ATIVOS E GOSTAM DE FAZER MUITAS COISAS! DE MANHÃ QUANDO ACORDAM, O QUE VOCÊ ACHA QUE ELES FAZEM? HOJE, LUCAS, POR EXEMPLO, ACORDOU, TOMOU BANHO, COMEU E FOI PARA ESCOLA. MAS, ONTEM ELE NÃO FOI À ESCOLA PORQUE ERA DOMINGO.

- Prossiga a leitura e destaque com crianças quais foram as atividades realizadas pelo Lucas: ontem ele, provavelmente, acordou, tomou banho e comeu, mas não foi à escola (pergunte o que ele pode ter feito); hoje: acordou, tomou banho, comeu e foi para escola. Questione sobre qual é o dia da semana, em que Lucas foi para escola, já que diz, que ontem era domingo.
- Em seguida, peça às crianças que leiam as imagens. Para as que conseguirem ler as legendas, peça que o façam, lendo umas para as outras. Depois, retome e realize a leitura no coletivo. Solicite que falem sobre o que fizeram ontem. Você pode elaborar uma lista na lousa ou, ainda, orientar que desenhem. Dê um tempo para que preencham, circule pelas duplas auxiliando no que for necessário. Depois, passe para o que fizeram hoje e posteriormente o que farão amanhã.

HOJE



ACORDOU



TOMOU BANHO



COMEU



FOI À ESCOLA

Fonte: Freepik. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/as-tarefas-diarias-em-design-plano_853749.htm#query=atividades%20di%C3%A1rias&position=15. Acesso em: 01 jun. 2020.

QUAIS SÃO AS ATIVIDADES QUE VOCÊ REALIZOU ONTEM NO PERÍODO DA MANHÃ? E HOJE? E AMANHÃ, O QUE VOCÊS PRETENDEM FAZER? ILUSTRE NOS ESPAÇOS ABAIXO:



Fonte: Freepik. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/conjunto-de-panoramas-amplos-a-paisagem-urbana_1215664.htm#page=4&query=paisagem+urbana+desenho&position=15. Acesso em: 01 jun. 2020.

- Depois faça a leitura do restante do texto e indague o que é tarde e noite.

RAISSA ESTUDA NO PERÍODO DA TARDE E SUAS AULAS ENCERRAM ÀS 17:30H. ONTEM ELA SAIU DA ESCOLA NESSE HORÁRIO, FOI PARA CASA JANTAR E DEPOIS PARA A AULA DE BALÉ, QUE COMEÇA ÀS 19:00H. CHEGANDO EM CASA, TOMOU BANHO E DORMIU.



Fonte: Freepik. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/menina-gradavel-fazendo-acoes-diarias_851521.htm#query=atividades%20di%C3%A1rias&position=16. Acesso em: 01 jun. 2020.

O QUE VOCÊ COSTUMA FAZER NO PERÍODO DA NOITE? NO ESPAÇO A SEGUIR, REGISTRE POR MEIO DE DESENHOS, O QUE VOCÊ FEZ ONTEM À NOITE, O QUE FARÁ HOJE E AMANHÃ:

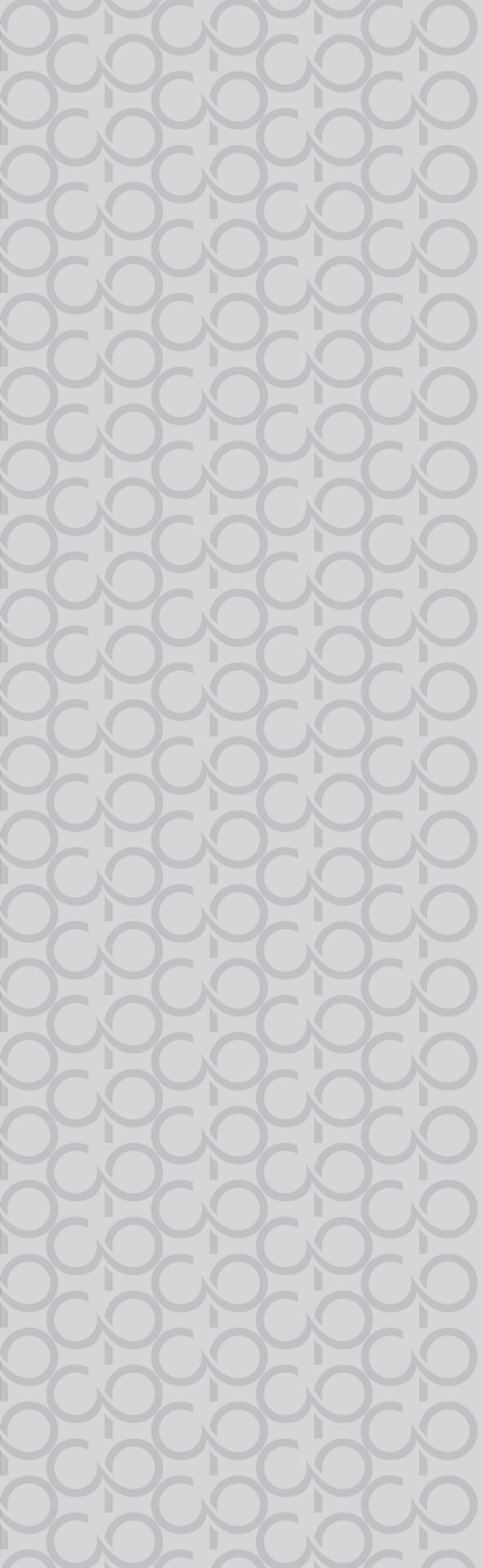


Fonte: Freepik. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/conjunto-de-panoramas-amplos-a-paisagem-urbana_1215664.htm#page=4&query=paisagem+urbana+desenho&position=15. Acesso em: 01 jun. 2020.

- Leia com as crianças a legenda das imagens e pergunte o que elas fazem à noite. Oriente que preencham o quadro, repetindo os procedimentos feitos para o preenchimento do quadro anterior.

SUGESTÃO DE ATIVIDADE

- Consultar Coletânea de atividades do(a) estudante.



Tecnologia e Inovação

1º ano

Prezado(a) professor(a)

Apresentamos as Situações de Aprendizagem para o 1º semestre, que foram planejadas para ampliar o repertório dos estudantes a partir de contextos de diferentes áreas e atividades que levam em consideração os processos criativos, habilidades voltadas para análise, construção e reflexão.

Com base nas Diretrizes de Tecnologia e Inovação, os materiais de apoio focados no público dos Anos Iniciais têm como objetivo inserir os estudantes no universo da tecnologia e conta com três eixos estruturantes: Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), Letramento Digital e Pensamento Computacional, que se traduzem nas habilidades previstas para todos os anos dessa etapa.

O componente Tecnologia e Inovação, para a etapa dos anos iniciais tem como foco garantir a todos os(as) estudantes uma aprendizagem de excelência, aprimorando o desenvolvimento integral em diferentes áreas de conhecimento. Valorizar a criatividade e pensar nas diversas possibilidades de conhecer, utilizar e ampliar o uso da tecnologia, não se limitando aos dispositivos e equipamentos, mas pensando sobre seus usos de forma consciente e responsável, para desenvolvimento de seus próprios projetos.

A concepção do material tem como premissa a aprendizagem centrada no estudante, na perspectiva do desenvolvimento do protagonismo, considerando as metodologias ativas e o trabalho colaborativo, contribuindo para o desenvolvimento das competências socioemocionais.

Em relação às atividades que envolvem habilidades manuais e manuseio de ferramentas, sugerimos que seja planejado um momento com os(as) estudantes para apresentar as ferramentas que necessitam atenção, e de que forma elas serão manipuladas. Nesse momento, é importante tratar de alguns combinados, como por exemplo, quem vai manusear o suporte para cola quente, ou quanto ao uso adequado das ferramentas utilizadas para fazer furos, serrar, entre outras; assim, e de forma gradativa, os(as) estudantes vão se familiarizando com o manuseio de cada ferramenta.

As Situações de Aprendizagem que requerem essas ferramentas apresentam propostas que podem, e devem, considerando a faixa etária, ser ampliadas e exploradas pelo professor na intenção de expandir esses conhecimentos.

Nesse sentido, é possível organizar um espaço maker, considerando as ferramentas que podem ser adquiridas. Para conhecer a lista, consulte a Secretaria Escolar Digital - SED, na seção Mural de Avisos: PDDE Maker. Para aquisição dos materiais, selecione aqueles que possam atender essa etapa de ensino, uma vez que a lista de materiais é geral, abrangendo todas as etapas.

Cabe ressaltar que o uso das ferramentas pode ser inserido no contexto dos(das) estudantes de forma gradativa, de acordo com a complexidade das atividades propostas e ampliando as possibilidades de criação.

Equipe Curricular de Tecnologia e Inovação

Organização do material

Conversa com o(a) professor(a): iniciamos uma conversa para contextualizar o(a) professor(a) com orientações iniciais que podem ser ampliadas de acordo com seus estudos. Essa conversa é direcionada ao(à) professor(a), em alguns momentos com termos mais específicos, que não necessariamente precisam ser utilizados com a turma, mas com foco na contribuição do desenvolvimento do Componente Tecnologia e Inovação e no processo contínuo de formação do(a) professor(a). Neste campo, quando for necessário, indicaremos textos ou conceitos que sejam pertinentes à atividade que será desenvolvida.

MOMENTO DO(A) PROFESSOR(A)

Narrativas digitais

Podemos dizer que a narrativa é “uma sequência singular de eventos, estados mentais, ocorrências envolvendo seres humanos como personagens ou atores”, como afirma Bruner (2002, p. 46).

As narrativas digitais têm um potencial didático que é construído graças às suas ferramentas, apresenta um caráter multimídia de imagem, texto, som, vídeo e texto, desenvolvido com recursos computacionais, e podem possibilitar a publicação e a circulação em ambientes virtuais de aprendizagem.

De acordo com Valente e Almeida (2014), as narrativas digitais são construídas a partir de um conjunto de pontos de vista pessoais. Isso possibilita que, a partir de uma mesma história, sejam formados diversos pontos de vista.

Os autores afirmam ainda que, para o desenvolvimento de uma narrativa, é necessário que os estudantes tenham criticidade para estruturar as suas narrativas, tramas, e desenvolvam, assim, suas histórias. Além disso, a estruturação lógica dos fatos que ocorrem na história é imprescindível para que se construa um sentido de início, meio e fim, chegando ao desfecho e ao significado que a história tem para cada um.

De acordo com Bernard R. Robin (2008), uma narrativa digital é constituída por sete elementos básicos:

1. Ponto de vista — é o tópico principal e a opinião do autor em relação à narrativa;
2. A questão dramática — é o problema inicial, que cativa o público, até que, no fim, seja resolvido;
3. Conteúdo emocional — é a parte da história que relaciona o autor ao público;
4. O poder da voz — é a voz do narrador. Dá vida à história e ajuda o público a compreendê-la;
5. Fundo musical — é o elemento que embeleza e dá suporte à narrativa digital;
6. Economia — é a utilização de pouca informação a cada slide, para não cansar o público;
7. *Pacing* (ritmo, entonação) — é o ritmo da história, e a forma como ela continua (rapidamente ou lentamente).

Considerar a experiência como condição da aprendizagem é um caminho que torna os conhecimentos mais significativos para os estudantes. Nesse sentido, o(a) professor(a) pode usar como base a experiência criada em sala, e as experiências prévias trazidas pelos estudantes. Essas últimas situam-se onde se formam suas principais opiniões, seus sentidos de pertencimento, suas personas e suas visões de mundo.

Considerando que as tecnologias digitais estão inseridas no cotidiano dos estudantes de maneira direta ou indireta, os dispositivos móveis, computadores, aplicativos, programas, jogos etc. podem ser usados como ferramentas para a prática do ensino das narrativas digitais.

Pensamento Computacional

Com o pensamento computacional, seus quatro pilares, o trabalhar com padrões e abstrações em atividades do dia a dia, desenvolvemos um material de apoio que irá subsidiar a construção desta trajetória de aprendizagem.

Para começar, pensemos: no que consiste o pensamento computacional?

Podemos dizer que:

- ✓ “O pensamento computacional envolve o resolver problemas, conceber sistemas e compreender o comportamento humano, recorrendo aos conceitos fundamentais para a ciência da computação” (WING, 2006).

- ✓ “Pensar nos problemas de forma que um computador consiga solucioná-los. O Pensamento Computacional é executado por pessoas e não por computadores. Ele inclui o pensamento lógico, a habilidade de reconhecimento de padrões, raciocinar através de algoritmos, decompor e abstrair um problema” (LIUKAS, 2015) — coautora do currículo de Computação da Finlândia.

Mas, além dessas definições, o pensamento computacional também representa uma possibilidade de proporcionar a crianças e jovens o desenvolvimento de competências e habilidades para lidar com as demandas do século XXI, que envolvem o pensamento crítico, a criatividade e a resolução de problemas.

Bases do pensamento computacional

De acordo com pesquisas realizadas por diversos especialistas na área de Ciências da Computação, definiu-se que o pensamento computacional é composto por quatro pilares que baseiam a resolução de problemas. São eles: decomposição; reconhecimento de padrões; abstração e algoritmos. Vamos conhecer melhor o que define cada pilar:

- Decomposição — dividir um problema complexo, difícil, em partes menores e mais gerenciáveis;
- Reconhecimento de padrões — procurar semelhanças entre as informações apresentadas e entre os problemas;
- Abstração — focar apenas nas informações importantes, ignorando o que for irrelevante;
- Algoritmos — desenvolver uma solução passo a passo para o problema, ou as regras que devem ser seguidas para a resolução dele.

O algoritmo seria o último pilar, ou podemos considerar que seria o resultado da decomposição, do reconhecimento de padrões e da abstração. Mas também é importante saber que o algoritmo não é o fim, pois ele sempre pode ser aprimorado por meio dos outros pilares, criando, assim, um ciclo.

Os passos ou regras, ou seja, o algoritmo, podem ser utilizados para criar um código ou programa, que pode ser compreendido por sistemas computacionais e, conseqüentemente, utilizado na resolução de problemas complexos.

Aprendizagem criativa

Segundo a abordagem pedagógica da aprendizagem criativa, aprendemos melhor quando estamos envolvidos na criação de **projetos** que levem em conta as nossas **paixões**, e que sejam desenvolvidos em colaboração com os **pares**, e em um espírito de aprender e **pensar brincando**, explorando livremente diferentes materiais e valorizando o erro como parte da experiência.

MOMENTO PARA LEITURA

Tecnologias Assistivas

“Para as pessoas sem deficiência, a tecnologia torna as coisas mais fáceis. Para as pessoas com deficiência, a tecnologia torna as coisas possíveis” (RADABAUGH, 1993).

A função da tecnologia é facilitar a vida de todas as pessoas. E, quando falamos em pessoas com deficiência, existe um segmento da tecnologia chamado **Tecnologia Assistiva (TA)**, que abrange recursos, ferramentas, processos, práticas, serviços, metodologias e estratégias cuja **finalidade é proporcionar mais autonomia, independência e qualidade de vida** para seus usuários.

Para Cook e Hussey (1950), a TA trata de uma ampla gama de equipamentos, serviços, estratégias e práticas concebidos e aplicados para minorar os problemas funcionais encontrados pelas pessoas com deficiência.

De acordo com a Lei 13.146, de 6 de julho de 2015 — ou Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (LBI)¹ —, no **art. 3º, inciso III**:

tecnologia assistiva ou ajuda técnica: produtos, equipamentos, dispositivos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivem promover a funcionalidade, relacionada à atividade e à participação da pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida, visando à sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social.

Para classificá-los, os recursos de tecnologia assistiva foram organizados considerando os objetivos funcionais de cada um deles.

A Tecnologia Assistiva é dividida em dois grandes grupos:

Recursos de TA: todo e qualquer item, equipamento, componente, produto ou sistema fabricado em série ou sob medida, utilizado para aumentar, manter ou melhorar as capacidades funcionais das pessoas com deficiência. Podem ser considerados recursos de TA desde artefatos simples, como uma bengala, um talher adaptado ou um lápis mais grosso, até complexos sistemas computadorizados, desde que seu objetivo seja proporcionar independência e autonomia à pessoa com deficiência.

Serviços de TA: serviços que auxiliam uma pessoa com deficiência a selecionar, comprar, usar e avaliar os recursos de TA. Realizados por profissionais de diferentes áreas, incluindo os da área da saúde (terapeutas ocupacionais, fisioterapeutas, fonoaudiólogos, médicos), da educação (professores, monitores, profissionais do Atendimento Educacional Especializado), intérpretes de Libras, profissionais da área da informática e engenharia, dentre outros.

Consulte ferramentas gratuitas de Tecnologias Assistivas em: <https://cta.ifrs.edu.br/tecnologia-assistiva/ferramentas-gratuitas-de-ta/>.

Acesso em: 17 fev. 2021. Acesse aqui sugestões de *softwares* para contribuir com sua prática:

https://drive.google.com/file/d/1fJXrPO_DVjEA9QtlDQ4luLIQ5wzTLvqE/view?usp=sharing



SOFTWARES_Educação Especial

Avaliação: Ao desenvolver as Situações de Aprendizagem, considere o grau de engajamento dos estudantes durante o desenvolvimento das atividades:

Engajamento total	Engajamento satisfatório	Engajamento parcial
Comprometeu-se de forma produtiva e efetiva nas ações e nas atividades ao longo do bimestre/ semestre/ ano, dedicando-se e apoiando os colegas.	Comprometeu-se em partes nas ações e nas atividades ao longo do bimestre/ semestre/ ano, dedicando-se e apoiando os colegas.	Comprometeu-se pouco nas ações e nas atividades ao longo do bimestre/ semestre/ ano, dedicando-se e apoiando os colegas.

1 Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm. Acesso em: 27 fev. 2021.

A sugestão dos tempos de aula a seguir, foram organizadas para apoiar seu planejamento de forma que as atividades iniciem e finalizem nas aulas de Tecnologia e Inovação, de forma a organizar uma rotina junto aos estudantes em relação ao tempo de execução das atividades que em alguns momentos não serão finalizadas na mesma aula.

Os tempos são previstos, podendo ser adequado ao perfil da turma.

	Tempo previsto	Título
	1 aula	Acolhimento
Situação de Aprendizagem 1	3 aulas	O fantochástico mundo.
Situação de Aprendizagem 2	3 aulas	Computador uma descoberta.
Situação de Aprendizagem 3	3 aulas	Comandos e os computadores.
Situação de Aprendizagem 4	3 aulas	Janela mágica.
Situação de Aprendizagem 5	4 aulas	Minha primeira narrativa digital.
Situação de Aprendizagem 6	3 aulas	Teatro de sombras.

Professor(a), inicie explorando o material do estudante. Leia com eles a apresentação do material e os ícones, para que reconheçam as atividades e se identifiquem com os personagens presentes no material.

ACOLHIMENTO

No acolhimento, a proposta é realizar um diagnóstico quanto à expectativa dos estudantes em relação ao Componente de Tecnologia e Inovação. Essa é uma sugestão, mas você pode adaptar conforme seu ambiente escolar.

Antes da aula: providencie com antecedência materiais não estruturados, como: tubos de papelão, garrafas PET pequenas, cola, tesoura sem ponta, papelão, copos descartáveis, caixas pequenas e uma caixa grande. Na caixa grande, os estudantes vão depositar as cápsulas do tempo, e, em seguida, você vai fechá-la, e juntos irão marcar uma data para abri-la ao final do ano. Você pode escolher outros materiais para que os estudantes construam essa cápsula do tempo.

1º momento: organize os estudantes em “U”, para uma roda de conversa. Converse com eles sobre o que acham que vão aprender nesse componente.

2º momento: escreva na lousa a palavra “Tecnologia e Inovação”. Pergunte para os estudantes o que vem à mente ao ouvir esse nome. Anote no entorno das palavras o que os estudantes contam.

3º momento: converse com os estudantes se já pensaram em viajar no tempo? Quando você pensa no futuro, que lembranças gostaria de levar com você? O que imagina que vai aprender neste componente?

4º momento: conte que eles vão construir sua cápsula do tempo com os materiais disponibilizados por você. Nesse momento, eles iniciam a construção, e devem identificar a cápsula escrevendo o nome completo, se for necessário, auxilie os estudantes.

5º momento: esse será o momento em que os estudantes desenham ou registram em uma folha que será revisitada no futuro. Nessa folha, podem fazer desenhos de diversas coisas, entre elas, desenhar suas expectativas sobre o que irá aprender nesse componente. Eles podem desenhar ou escrever um recado para lerem no futuro, enfim, devem soltar a imaginação.

6º momento: Devem inserir a folha na cápsula do tempo identificada, e depositam as cápsulas na caixa que você preparou. Após todos depositarem, diga-lhes que você vai fechar a caixa e, então, marcar a data em que será aberta. Combine com a turma que, se caso, durante o ano, chegar algum colega novo, ele irá fazer o mesmo e, então, depositará na caixa por uma abertura pequena que você fará, se for necessário, assim todos devem lembrar desse compromisso, caso chegue um estudante novo na turma.

Apresentamos, a seguir, o conjunto de habilidades para este semestre.

EIXO	HABILIDADES	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC)	EF01TEC01	Identificar e utilizar os principais componentes de diversos equipamentos e seus periféricos (teclado, mouse, pen drive, computador etc.).	TDIC, especificidades e impactos
Letramento digital	EF01TEC02	Experimentar interagindo com as diferentes mídias como linguagens de comunicação, ampliando o repertório dos processos de criação, descoberta e comunicação digital.	Cultura Digital
Pensamento computacional	EF01TEC04	Descrever e representar por meio da estruturação passo a passo as ações do cotidiano.	Programação (desplugada/plugada)
Pensamento computacional	EF01TEC05	Construir objetos usando materiais não estruturados, de marcenarias entre outros.	Cultura Maker
Pensamento Computacional	EF01TEC09	Distinguir comandos por meio de atividades lúdicas e jogos com desafios simples (desplugado ou plugado).	Programação plugada/desplugada
Pensamento Computacional	EF01TEC10	Compreender como os computadores executam os comandos dados e realizam literalmente o que é programado.	Programação plugada/desplugada
Pensamento Computacional	EF01TEC11	Desenvolver a capacidade lógica por meio da identificação passo a passo das ações para resolução de tarefas propostas.	Programação plugada/desplugada

PREZADO(A) 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 PENSANDO SOBRE SEUS USOS DE FORMA CONSCIENTE E RESPONSÁVEL. VEJA O RECADO DA TURMA QUE TE ACOMPANHARÁ NESSAS DESCOBERTAS!

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 DIFERENTES 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.



TECNOLOGIA E INOVAÇÃO!



OLÁ, EU SOU A DANDARA. VAMOS APRENDER E EXPERIMENTAR MUITAS COISAS DIVERTIDAS E LEGAIS. MAS JÁ VAMOS AVISANDO, TECNOLOGIA NÃO SE LIMITA A TER UM COMPUTADOR OU UM CELULAR DE ÚLTIMA GERAÇÃO, É ISSO TAMBÉM, E MUITO MAIS. POR ISSO ESSE COMPONENTE SE CHAMA TECNOLOGIA E INOVAÇÃO. AQUI, VOCÊ VAI USAR A SUA IMAGINAÇÃO, SUA CRIATIVIDADE E CONVERSAR SOBRE ASSUNTOS QUE INTERESSAM A VOCÊ E À SOCIEDADE.

AO LONGO DO ANO, VOCÊ VAI APRENDER SOBRE:

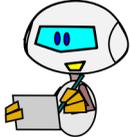
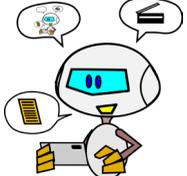
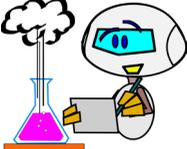
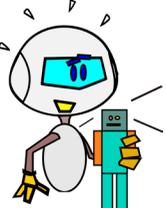
 <p>LETRAMENTO DIGITAL</p>	 <p>CULTURA MAKER</p>	 <p>NARRATIVAS DIGITAIS</p>
 <p>Pensamento computacional</p>	 <p>PENSAMENTO CIENTÍFICO</p>	 <p>ROBÓTICA</p>

Ilustração: Roberto Edgar

QUANTA COISA NOVA, NÃO É MESMO?

VAI SER INCRÍVEL ESSA JORNADA! FIQUE ATENTO PARA REALIZAR TODAS AS ATIVIDADES, COMPARTILHAR COM SEUS COLEGAS SUAS DESCOBERTAS E CURTIR O QUE ELES DESCOBRIREM NO CAMINHO.

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.	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/UEHNlBM 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/yEHNDPP Acesso em 01 out. de 2021.
	ESSE SÍMBOLO INDICA QUE VOCÊ DEVE PEDIR AJUDA DE UM ADULTO E MANTER ATENÇÃO AO MANUSEAR O MATERIAL.	Pixbay_303861. Disponível em: https://cutt.ly/aEHNGZN Acesso em 01 out. de 2021.
	ESSE SÍMBOLO INDICA QUE VOCÊ VAI PENSAR EM SOLUÇÕES OU CRIAÇÕES PARA MELHORAR A VIDA DAS PESSOAS.	Disponível em: https://www.flaticon.com/br/icone-gratis/solidariedade_1344200?term=solidariedade&related_id=1344200 . Acesso em: 18 out. de 2021

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1

O FANTOCHÁSTICO MUNDO²



OI, GUION FALANDO! VAMOS CRIAR HISTÓRIAS COM SERES FANTÁSTICOS? ISSO MESMO, VOCÊ PODERÁ CRIAR OS SERES FANTÁSTICOS E CONTAR UMA HISTÓRIA NUM MUNDO INCRÍVEL DE FANTASIAS! IMAGINE UM MUNDO DE FANTASIA, UM FANTOCHÁSTICO MUNDO!

Conversa com o(a) professor(a): leia o texto para os estudantes, contando que eles vão criar seres fantásticos para habitarem um mundo de fantasias e com muitas coisas boas. Mas esses seres têm algo muito especial, eles querem tornar o mundo melhor para todos.

Objetivo: criar bonecos, utilizando materiais não estruturados, e produzir narrativas.

Desenvolvimento: organize os estudantes em uma roda para conversarem sobre o que seria um mundo melhor. Cada estudante comenta sua opinião.

Na atividade 1.1, os estudantes desenham o que pode ter nesse mundo. Ao finalizarem socializam as produções.

Continue a conversa na atividade 1.2, para tratar dos seres fantásticos: qual seriam as qualidades desses seres. Será que esses seres possuem poderes? Quais? O que os tornam fantásticos? A participação dos estudantes nessa conversa é importante, para que sejam estimulados a imaginar e a criar esses seres. Valorize todas as produções, envolvendo-os para contar sobre o que produziram. Ao estimular que falem sobre o assunto, estimula-se a imaginação dos estudantes com essa conversa.

Nessa fase, os estudantes podem gravar suas histórias e fotografar seus seres fantásticos para uma exposição.

2 Atividade adaptada. Disponível em: <https://www.aprendizagemcriativa.org/pt-br/atividade/o-fantochastico-mundo> Acesso em: 08 de ago. de 2021.

ATIVIDADE 1 – SERES FANTÁSTICOS



1.1 PARA VOCÊ, O QUE SERIA TORNAR O MUNDO UM LUGAR MELHOR?

Desenhe o que você gostaria de ter nesse mundo



1.2 COMO SERIA SUA HISTÓRIA COM ESSES SERES QUE QUEREM TORNAR O MUNDO UM LUGAR MELHOR? COMO SERIA A ESCOLA DESSES SERES? COMO SERIAM SUAS CASAS? SUA COMIDA? SUAS FESTAS? QUAIS OUTRAS CRIATURAS FANTÁSTICAS VOCÊ IMAGINA?

1.3 AGORA QUE JÁ CONVERSOU COM SEUS COLEGAS, ESTE É O MOMENTO DE CRIAR SEUS SERES FANTÁSTICOS. VEJA ALGUNS MATERIAIS PARA SUA CRIAÇÃO.

Materiais	
<ul style="list-style-type: none"> • MEIAS OU LUVAS VELHAS • CANETAS HIDROGRÁFICAS • BOTÕES E OUTROS MATERIAIS DE COSTURA • TESOURA SEM PONTA 	<ul style="list-style-type: none"> • PALITO DE SORVETE • BARBANTE • CAIXA DE LEITE • PEDAÇOS DE TECIDOS E FITAS • COLA

FAZER E APRENDER!

1.4 O MUNDO FANTOCHÁSTICO É COMPOSTO POR DIVERSAS CRIATURAS DIFERENTES, COMO ELFOS, FADAS, ORCS, DRAGÕES, CAVALOS COM ASAS, E TUDO O MAIS QUE PASSAR PELA SUA IMAGINAÇÃO. ENTRETANTO, ESSE MUNDO SOFRE DE PROBLEMAS PARECIDOS COM O NOSSO. TEM POLUIÇÃO, PRECONCEITOS, DESMATAMENTO E ATÉ DOENÇAS.

NESSE MUNDO, VOCÊ VAI ESCOLHER QUAL CRIATURA QUER SER E QUAL CAMINHO TRILHAR!



ESCOLHA UM PROBLEMA PARA RESOLVER. ALGO QUE VOCÊ GOSTARIA DE MELHORAR NO MUNDO, PODE SER TAMBÉM ALGO DIVERTIDO, QUE VOCÊ QUEIRA MOSTRAR PARA OUTRAS PESSOAS. CONTE UMA BREVE HISTÓRIA PARA APRESENTAR AS HABILIDADES E TALENTOS DE SEU PERSONAGEM, E COMO ISSO PODE CONTRIBUIR PARA RESOLVER ESSE PROBLEMA.

Agora é luz, câmera, ação! Dê vida ao seu personagem!



TRANSFORME E FAÇA!

HORA DE COLOCAR A MÃO NA MASSA!

1.5 IMAGINE COMO É A PERSONALIDADE DA SUA CRIATURA, QUAL O TIPO DE SER QUE ELE OU ELA É? PENSE NAS CORES, NO TAMANHO E NA FORMA. OLHE OS MATERIAIS DISPONÍVEIS, O QUE SE PODE FAZER COM ELES? CONSTRUA SEU PERSONAGEM.

PODE SER UM FANTOCHE DE MEIA OU DE CAIXA DE LEITE.	UM DEDOCHE (FANTOCHE DE DEDO) FEITO DE UMA LUYA VELHA.	UMA MARIONETE FEITA DE PAPELÃO E BARBANTE.
--	--	--

Conversa com o(a) professor(a): leia para os estudantes a proposta da atividade. No primeiro exemplo, pergunte se conhecem o que significa fantoche, dedocche e marionete. Explique para eles que:

Fantoche é uma forma particular de marioneta ou marionete, animada por uma pessoa, e que se distingue pela manipulação que resulta da introdução da mão numa espécie de luva em que o dedo indicador vai suportar a cabeça do boneco, o polegar e o anelar suportam e movem os braços.

Os **dedoches** são fantoches menores, usados nos dedos. Convide as crianças a comporem seus próprios personagens e montarem uma apresentação. Você vai precisar de papel, giz de cera, lápis de cor, ou tinta (use o material que tiver em casa, é para colorir o dedocche), cola e tesoura sem ponta.

Marionette, que na língua francesa significa boneco movido por meio de cordéis manipulados por pessoa oculta atrás de uma tela, em um palco em miniatura. Constitui-se numa forma de entretenimento para adultos e crianças.

DIVIRTA-SE E BRINQUE!

1.6 MOMENTO DE COMPARTILHAR SUA CRIAÇÃO E APRESENTAR PARA A TURMA SUA HISTÓRIA! MAS TAMBÉM É O MOMENTO DE OUVIR A HISTÓRIA DOS SEUS COLEGAS. FORME GRUPOS COM OUTROS COLEGAS E, JUNTOS, CRIEM UMA HISTÓRIA QUE ENVOLVA AS CRIAÇÕES DO GRUPO!

Conversa com o(a) professor(a): organize a apresentação, para que os estudantes possam apresentar suas produções e contar a história da sua invenção.

Em um outro momento, se for adequado, converse com os estudantes para formarem grupos e, juntos, criarem uma história com vários personagens. Eles podem escolher personagens que são semelhantes, ou outro critério. Converse porque escolheram tais personagens, e o que poderiam melhorar na proposta do problema que o personagem pode resolver.

Além de ser um momento divertido, também é de criação e tomada de decisões, desenvolvendo a criatividade e o senso crítico para fazer escolhas de forma a resolver o problema que indicaram anteriormente.

Se for possível, grave as histórias narradas e fotografe as produções, para compor um álbum de produções para futuras apresentações.

Para o *feedback*, retome as primeiras ideias que tiveram antes das produções, e compare com a produção final. Provavelmente, algumas ideias foram modificadas. Converse com eles que o processo de criação é assim mesmo, as modificações vão acontecendo no caminho, e está tudo bem! Por isso é importante imaginar, registrar e planejar para iniciar uma produção.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2

COMPUTADOR UMA DESCOBERTA



OLÁ, SOU A RITA! PRECISO DA SUA AJUDA. MEU VOVÔ SENIOR DESMONTOU DEPOIS DE TANTAS BRINCADEIRAS. SÓ VOCÊ PODERÁ JUNTAR AS PEÇAS NOVAMENTE, POIS EU NÃO CONSIGO FAZER ISSO SOZINHA, POIS AS INSTRUÇÕES PARA MONTAR AS PEÇAS DO VOVÔ ESTÃO EM UM MANUAL ARQUIVADO NUM COMPUTADOR BEM ANTIGO. VOCÊ PODE ME AJUDAR?

ATIVIDADE 1 – OS COMPONENTES TAMBÉM TÊM NOME

Conversa com o(a) professor(a): o tema principal será a compreensão do que é um computador e de outros dispositivos digitais. O que é um *desktop* (computador de mesa) e seus componentes periféricos (mouse, teclado, pen drive, entre outros). Outros tipos de dispositivos, tais como *notebook*, *tablets* e celulares serão abordados.

Objetivo: identificar e utilizar os dispositivos de *hardware* disponíveis e seus periféricos: teclado, *mouse* e computador.

Desenvolvimento: organize uma roda de conversa. Perguntar para os estudantes o que é um computador e quais são seus componentes os ajudará, tanto na socialização, quanto para a troca de experiências. Se achar necessário, apresente imagens dos dispositivos, ou vídeos estruturados, para que os estudantes ampliem seu repertório sobre o assunto.

Nesta primeira atividade, começaremos com a história de um robzinho que precisa ajudar o avô que se desmontou. Para isso, ele precisará acessar um computador que ele desconhece, por ser de uma geração anterior à sua. É importante que os estudantes consigam fazer as relações entre os componentes de um computador (monitor, teclado, *mouse* e o gabinete). Vamos apresentá-los separadamente, mas sugerimos que pergunte a eles quais são funções de cada parte indicada. Se necessário, auxilie os estudantes a estabelecerem as relações necessárias, usando as cores ou os números das indicações. Conforme eles forem conhecendo as letras, poderão copiar o nome dos objetos nos espaços em branco. Se necessário, poderá retornar para esta última etapa quando possível.

1.1 VOCÊ CONSEGUE RECONHECER AS PARTES INDICADAS PELAS MÃOZINHAS? FAÇA A RELAÇÃO NA TABELA ENTRE OS NÚMEROS E OS COMPONENTES CORRESPONDENTES E COPIE O NOME DO OBJETO:



Fonte: Pixabay_303726³

1	MONITOR	3	TECLADO
2	GABINETE	4	MOUSE

FAÇA E TRANSFORME!



1.2 SERÁ PRECISO SUBSTITUIR ALGUMAS PEÇAS DO COMPUTADOR. VAMOS COMEÇAR PELO *MOUSE*.

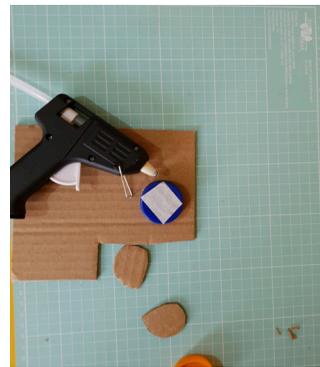
Materiais	
<ul style="list-style-type: none"> • PAPELÃO • TAMPINHAS DE GARRAFA PET GRANDE • TESOURA SEM PONTA 	<ul style="list-style-type: none"> • COLA • PAPÉIS COLORIDOS DIVERSOS • CAIXA DE LEITE OU DE SAPATO

³ Disponível em: <https://pixabay.com/pt/vectors/computador-%c3%a1rea-de-trabalho-pc-303726/>. Acesso em 19 set. de 2021. (Adaptado).

ACOMPANHE O PASSO A PASSO PARA CONSTRUIR UM *MOUSE*:

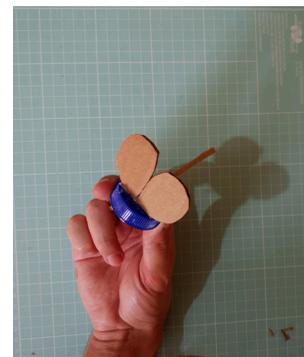


A COLA QUENTE DEVE SER
MANUSEADA POR UM ADULTO.
PEÇA AJUDA!



CORTE DOIS PEDAÇOS PEQUENOS DE
PAPELÃO PARA FAZER AS ORELHAS.

COLE-AS NA TAMPINHA DE GARRAFA.



CORTE UMA TIRA BEM FINA DE
PAPELÃO.

COLE A TIRA NA TAMPINHA.
ESTÁ PRONTO O SEU *MOUSE*.

ATIVIDADE 2 – O CONSERTO DO TECLADO

Conversa com o(a) professor(a): converse com os estudantes sobre o que sabem a respeito do teclado e sua função. O teclado “é um dispositivo para codificar dados mediante o acionamento de teclas, efetuando uma operação de entrada de dados em um equipamento eletrônico”. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/teclado/>. Acesso em 10 ago. de 2021.

Objetivo: construir um teclado desplugado com materiais não estruturados.

Desenvolvimento: anote na lousa as respostas dos estudantes durante a conversa inicial. Explique que o teclado é utilizado para que possamos dar os comandos ao computador ou outros dispositivos quando digitamos.

Na atividade 1.2 a seguir, é apresentado um teclado. Explore as letras e sua organização no teclado. Para completar a palavra, os estudantes devem verificar as letras que estão faltando, e organizá-las corretamente para obter a palavra **TECLADO**.

Como os estudantes estão em processo de desenvolvimento da habilidade de leitura e escrita, você poderá orientá-los, para que consigam completar os espaços adequadamente.

2.1 O TECLADO DO COMPUTADOR DO VOVÔ CAIU, E ALGUMAS LETRAS FICARAM FORA DO LUGAR.

PARA ELE VOLTAR A FUNCIONAR, É NECESSÁRIO COLOCAR AS LETRAS QUE CAIRAM NO LUGAR CORRETO.

OBSERVE O TECLADO E ORDENE AS LETRAS A SEGUIR PARA ESCREVER CORRETAMENTE A PALAVRA, ASSIM ELE VOLTARÁ A FUNCIONAR:



Fonte: teclado_pixabay_311803⁴

O E A

T E C L A D O

2.2 ESCREVA A PALAVRA QUE FORMOU: Teclado

4 Disponível em: <https://pixabay.com/pt/vectors/teclado-eletr%C3%B4nico-computador-311803/>. Acesso em 01 out. de 2021.

2.3 PINTE NO TECLADO A SEGUIR AS LETRAS DO SEU NOME.



Fonte: Pixabay_1409743⁵



2.4 ESCREVA AQUI AS LETRAS NA ORDEM QUE APARECEM NO TECLADO:

2.5 ESCREVA SEU NOME: _____

2.6 O TECLADO ESTÁ FUNCIONANDO! QUAIS LETRAS DEVEM SER DIGITADAS PARA ESCREVER OS NOME DAS FRUTAS A SEGUIR?



A) LETRAS NA ORDEM QUE APARECEM NO TECLADO:

B) ESCREVA O NOME DA FRUTA: Pera

Fonte:pixabay_1269879⁶

C) LETRAS NA ORDEM QUE APARECEM NO TECLADO:

D) ESCREVA O NOME DA FRUTA: Abacaxi



Fonte:pixabay_1300157⁷



E) LETRAS NA ORDEM QUE APARECEM NO TECLADO:

F) ESCREVA O NOME DA FRUTA: uva

Fonte: pixabay_4235373⁸

5 Disponível em: <https://cutt.ly/pYZtq6H>.

6 Disponível em: <https://cutt.ly/6RadEW7>. Acesso em 01 out. de 2021.

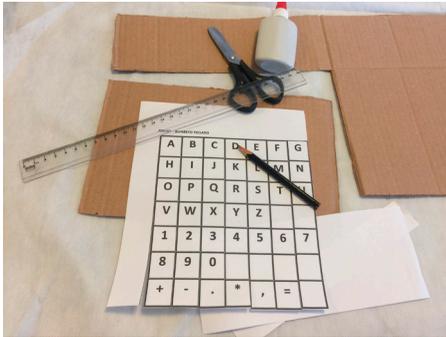
7 Disponível em: <https://cutt.ly/SEH4SvT>. Acesso em 01 out. de 2021.

8 Disponível em: <https://cutt.ly/9EH4F9U>. Acesso em: 01 out. de 2021.

FAÇA E TRANSFORME!



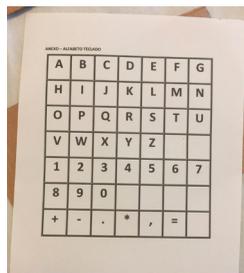
ACOMPANHE O PASSO A PASSO PARA CONSTRUIR UM TECLADO:



ORGANIZE OS MATERIAIS.



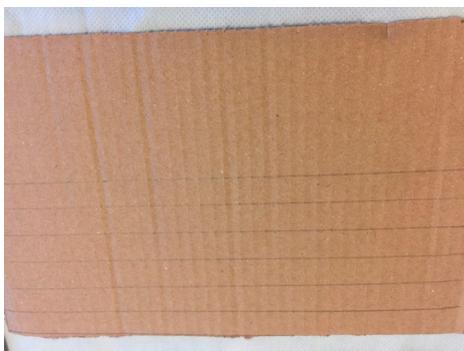
RECORTE O FORMATO DO TECLADO UTILIZANDO UM PEDAÇO DE PAPELÃO.



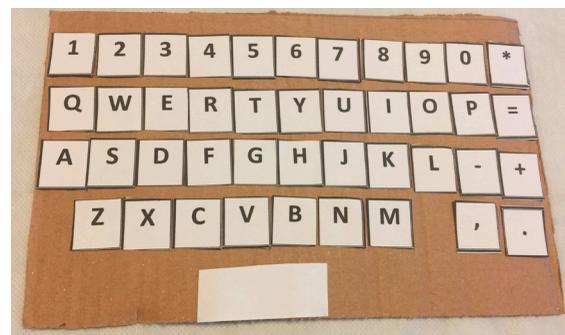
RECORTE O ANEXO – ALFABETO.



RECORTE AS LETRAS, NÚMEROS E OS SÍMBOLOS.



TRACE ALGUMAS LINHAS NO PAPELÃO PARA INICIAR A COLAGEM DAS LETRAS E NÚMEROS.



COLE AS LETRAS, NÚMEROS E SÍMBOLOS.
PERSONALIZE SEU TECLADO!

Conversa com o(a) professor(a): para a construção do teclado, oriente os estudantes a recortarem um pedaço de papelão de forma que consigam organizar todas as letras, números e símbolos (caracteres). Diga-lhes que não vamos usar todos os símbolos que aparecem no teclado, mas somente as letras, os números e alguns símbolos. Verifique se reconhecem esses caracteres. Você pode propor que organizem o teclado da forma que imaginarem ou então, solicitar que coloquem todos na ordem do teclado brasileiro. Para isso, você poderá projetar um teclado e os estudantes identificam os caracteres para montar o teclado. Nesse momento, você poderá conversar com eles sobre a ordem do alfabeto e a organização dos teclados. Os estudantes podem criar outras teclas e personalizar o teclado da forma que desejarem.

ATIVIDADE 3 – MAIS PARTES DO COMPUTADOR

Conversa com o(a) professor(a): para completar esta primeira etapa, os estudantes vão conhecer o gabinete e a memória do computador. O gabinete do computador é uma caixa, ou seja, o compartimento onde ficam a maioria dos componentes do computador. Muitos confundem o gabinete com a CPU (Unidade Central de Processamento), onde acontecem todas as operações do computador. Assim, o gabinete é a proteção dos componentes internos do computador. A memória do computador fica na CPU, que tem como função guardar todos os registros que são utilizados no processamento de cada comando. É importante que eles compreendam o conceito de memória. Sugerimos que faça uma analogia entre nosso cérebro e a memória dos computadores. Quais seriam as semelhanças e diferenças entre essas coisas? Os estudantes devem montar o computador com os componentes que construíram. Na tela do computador, inicialmente podem colar uma folha em branco.

3.1 VOCÊ SABIA QUE O COMPUTADOR TEM MEMÓRIA? É POR ISSO QUE É POSSÍVEL GUARDAR MUITA COISA NESSE EQUIPAMENTO. ASSIM COMO NOSSO CÉREBRO, ESSES DISPOSITIVOS POSSUEM MEMÓRIA, QUE É O NOME DADO AOS COMPONENTES DE UM SISTEMA QUE PODEM GUARDAR DADOS E PROGRAMAS.



ENTÃO, VAMOS BUSCAR NA MEMÓRIA DO COMPUTADOR COMO SERÁ POSSÍVEL MONTAR O VOVÔ SENIOR.

AGORA VOCÊ VAI MONTAR SEU COMPUTADOR:



ATIVIDADE 4 – A MONTAGEM DO ROBÔ

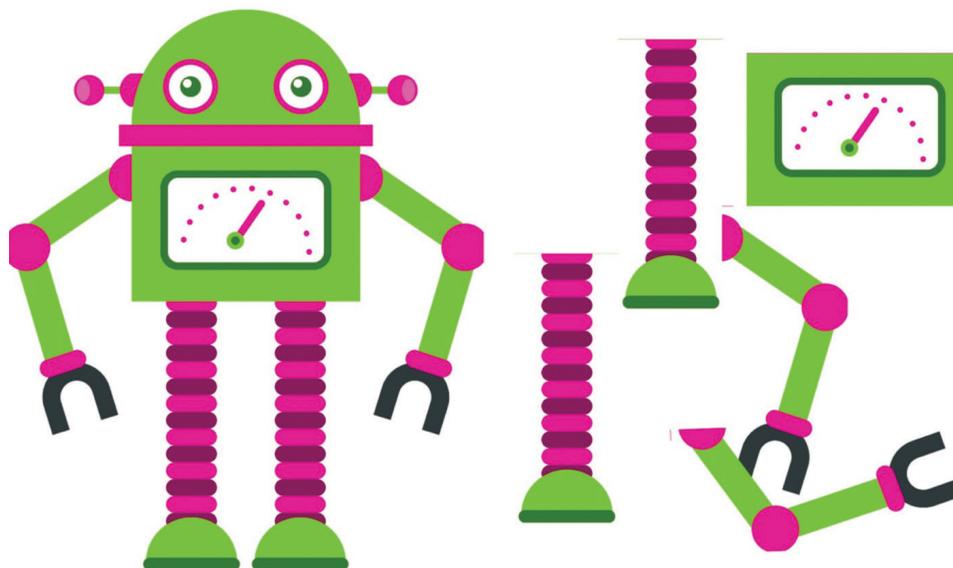
FAÇA E TRANSFORME!



RECORTE AS PEÇAS DO ANEXO – ROBÔ SENIOR – E MONTE NESTE ESPAÇO O ROBÔ.

MONTE AQUI SEU ROBÔ

Resposta: é possível que apareçam diferentes montagens, mas é importante observar se as peças do robô estão nos lugares certos.



Fonte: Construído no CANVA por Rennan Pardal



COMPARTILHE COM SEUS COLEGAS COMO FOI A MONTAGEM DO ROBÔ.

Conversa com o(a) professor(a): oriente os estudantes para desenharem ou escreverem como fizeram a montagem do robô, esse registro pode ser feito em uma folha e, em seguida, eles colam na tela do computador que montaram.

Deixe que eles soltem a imaginação e, se necessário, elabore questões problema para facilitar o processo. Peça, também, para que eles desenhem e façam a pintura de um cenário para o robô. Ao final da atividade, no quadro em branco, peça para eles escreverem ou desenharem o que entenderam das atividades feitas até agora, e o que eles mais gostaram de fazer no processo.

DESENHE OU FAÇA UM ESQUEMA, EXPLICANDO PARA RITA COMO ELA DEVE MONTAR AS PEÇAS DO ROBO SÊNIOR, SEU AVÔ.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3

COMANDOS E OS COMPUTADORES



OLÁ. DANDARA COM VOCÊ! TUDO BEM? NA ATIVIDADE ANTERIOR VOCÊ CONHECEU ALGUNS COMPONENTES DO COMPUTADOR, E TEM MUITO MAIS! ENTÃO, ANTES DISSO, VAMOS ENTENDER COMO O COMPUTADOR FUNCIONA.

DIARIAMENTE, TEMOS MUITAS TAREFAS A CUMPRIR. JÁ PENSOU QUE, EM ALGUMAS DELAS, A ORDEM EM QUE AS EXECUTAMOS FAZ TODA A DIFERENÇA? E ISSO ACONTECE TAMBÉM COM OS COMPUTADORES. ENTÃO VAMOS ENTENDER COMO ISSO FUNCIONA.

Conversa com o(a) professor(a): vamos conversar com os estudantes sobre a organização na execução de algumas tarefas. Essa relação será importante para que compreendam como os computadores executam os comandos que são dados pelo ser humano. Assim, iniciaremos por tarefas do cotidiano, inicialmente, para os estudantes compreenderem que os equipamentos são programados por humanos, e que a organização e a ordem que são dadas a esses comandos fazem toda a diferença. Esse é um contexto inicial sobre a ideia de programação.

Objetivo: compreender como os computadores executam os comandos dados e que realizam literalmente o que é programado.

Desenvolvimento: Na atividade 1.1, os estudantes realizam a atividade individualmente. Eles vão precisar de lápis de cor. Converse com eles, perguntando, inicialmente, se sabem o que um robô faz. Aguarde as respostas. Comente que os robôs executam comandos dados pelos humanos, então, informe que, a partir deste momento, todos farão papel de robô, e você, o(a) professor(a), irá dar alguns comandos, e eles devem executar, ou seja, será o programador.

Nesta primeira etapa, os comandos serão dados de forma aleatória, provavelmente os estudantes devem apontar que está errado, então volte a afirmar que os robôs executam os comandos e pronto. Eles terão dois quadros iguais. No quadro 1, eles devem pintar cada peça de acordo com o seu comando.

No quadro 2, eles devem pintar as peças na ordem correta que uma pessoa veste suas roupas. A reflexão aqui é a de que os estudantes observem que se os comandos dados a um computador não forem claros e organizados, ele executa e pronto, por isso é importante o estudo da programação e da organização dos comandos dados aos computadores. Eles devem descobrir que existem alguns comandos em que a ordem é importante, enquanto outros não interferem no resultado.

ATIVIDADE 1 – A ORDEM DAS COISAS

Conversa com o(a) professor(a): converse com os estudantes que devem pintar de verde a peça de roupa que se veste primeiro.

Pintar de vermelho para a peça de roupa que deve vestir depois da primeira.

Pintar de amarelo, a peça de roupa que não interfere na ordem de se vestir a roupa.

No quadro 1, os estudantes devem pintar de acordo com seus comandos:

Comando 1 - Pinte de verde a blusa e pinte de vermelho a camisa.

Comando 2 – Pinte de verde o sapato e pinte de vermelho a meia.

Comando 3 – Pinte de verde o boné e pinte de vermelho a calça.

Após a finalização do primeiro quadro, converse com os estudantes se os comandos dados estavam corretos, e se eles mudariam algum comando, e peça que expliquem o motivo.

Em seguida, avise-os que agora eles serão os programadores, e podem alterar os comandos, pintando as peças no Quadro 2. Socialize as justificativas dos estudantes.

Professor(a), com essa atividade, você pode enfatizar que a impressão que temos é a de que os computadores “pensam” e “agem” sozinhos, mas que, por trás dessas ações, existem os programadores, que planejam os comandos para que as ações sejam executadas de acordo com o esperado.



1.1 AGORA VOCÊ É O ROBÔ, ASSIM DEVE SEGUIR AS ORIENTAÇÕES DO SEU(SUA) PROFESSOR(A).



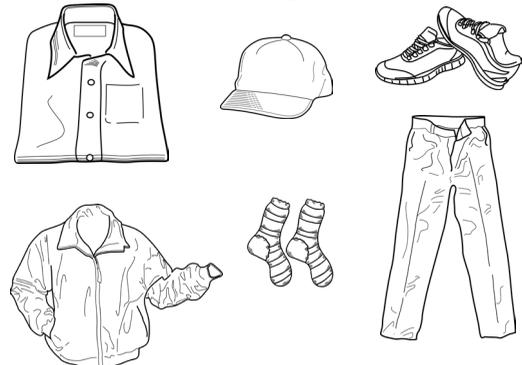
QUADRO 1

VOCÊ É O ROBÔ: AGUARDE OS COMANDOS.



QUADRO 2

VOCÊ É O PROGRAMADOR: CORRIJA OS COMANDOS.



Fonte: pixabay⁹



1.2 CONVERSE COM SEU(SUA) PROFESSOR(A) E COM SEUS COLEGAS SOBRE OS PRIMEIROS COMANDOS. O QUE VOCÊ ACHOU? ESSES COMANDOS FUNCIONARAM? MUDARIA ALGUM COMANDO? POR QUÊ?

9 Meias: <https://cutt.ly/sRsYT0m> /Camisa: <https://cutt.ly/CRsYI0b> /Boné: <https://cutt.ly/IRsYS0l>
Jaqueta: <https://cutt.ly/HRsYH0y> /Tênis: <https://cutt.ly/0RsYVx8> /Calça: <https://cutt.ly/jRsY0bU> Acesso em: 10 de out. de 2021.

ATIVIDADE 2 – INSTRUÇÕES E LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO SIMPLES

Conversa com o(a) professor(a): converse com os estudantes que, para programar um computador, é utilizada uma linguagem, ou seja, é preciso utilizar ordens claras e objetivas, pois, se as instruções não forem claras, o computador obedece ao que foi instruído, produzindo, às vezes, resultados inesperados, ou até mesmo confuso. Com essas atividades, vamos levar aos estudantes algumas ideias de programação simples.

Objetivo: conhecer e descrever comandos simples nas atividades lúdicas.

Desenvolvimento: a atividade 2.1 será um teste. Comente com os estudantes que você dará alguns comandos, e eles, “agindo como um robô”, devem tentar seguir os comandos. Diga-lhes que, depois, você vai escolher alguns estudantes para dar os comandos, então é importante que compreendam a dinâmica da atividade.

Exemplo de Demonstração

Veja se as crianças conseguem desenhar a figura a partir dessas instruções.

1. Desenhe um ponto no centro da sua página.
2. Começando da ponta superior esquerda da página, trace uma linha reta passando pelo ponto até a ponta inferior direita.
3. Começando da ponta inferior esquerda da página, trace uma linha reta passando pelo ponto até a ponta superior direita.
4. Escreva seu nome no triângulo no centro do lado esquerdo da página.

O resultado deve ser algo do tipo:



Figura: Arlete Almeida

Após esse momento, escolha um estudante para dar os comandos para a turma. Mostre a figura e, a partir do desenho, ele deve pensar no comando para a turma. Oriente-o que os comandos devem ser objetivos, e ele não pode dizer o nome das figuras. Nessa etapa a turma poderá fazer perguntas, uma de cada vez, e o estudante deve responder de forma objetiva, sem contar qual é a figura. Combine com os estudantes a ordem das perguntas, por exemplo, vocês podem combinar que serão respondidas somente três perguntas, ou então cada estudante tem direito a fazer somente uma pergunta. Você pode combinar também um tempo para descobrirem qual é a figura, assim outros estudantes poderão participar da descrição, enquanto os demais tentam fazer o desenho. Apresente o desenho original depois que encerrar o tempo combinado.

Professor(a), sugerimos algumas figuras, mas você poderá escolher outras que envolvam comandos simples.

Figura 1

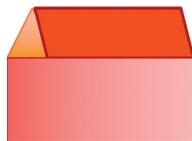


Figura: Arlete Almeida

Figura 2



Figura 2¹⁰

2.1 SEU PROFESSOR VAI ORIENTAR ESSA ATIVIDADE.

ORGANIZE OS MATERIAIS:

MATERIAIS	
<ul style="list-style-type: none"> • CANETA • RÉGUA 	<ul style="list-style-type: none"> • LÁPIS • FOLHA EM BRANCO



2.2 SEU COLEGA, ORIENTADO PELO SEU(SUA) PROFESSOR(A), VAI DESCREVER UMA FIGURA, E VOCÊ DEVERÁ DESENHÁ-LA.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4 JANELA MÁGICA¹¹



OLÁ! SOU O JOAQUIM. E SE VOCÊ TIRAR UM TEMPINHO PARA OLHAR PELA SUA JANELA AGORA? O QUE ELA MOSTRA? O QUE VOCÊ GOSTARIA DE VER ATRAVÉS DELA?

AGORA QUE VOCÊ JÁ OBSERVOU MAIS ATENTAMENTE O QUE A SUA JANELA MOSTRA, E PENSOU SOBRE O QUE GOSTARIA DE VER ATRAVÉS DELA, QUE TAL CRIAR A SUA JANELA MÁGICA, OU ALGO QUE TORNE O MUNDO LÁ FORA MELHOR, MAIS AGRADÁVEL, DIVERTIDO OU BONITO?

Conversa com o(a) professor(a): esta atividade é uma oportunidade para os estudantes desenvolverem um olhar mais atento para o seu entorno, a comunidade onde vivem, e refletirem sobre o que veem quando olham pelas suas janelas, e como podem se tornar melhores observadores. Vamos convidá-los a pensar sobre o mundo que gostariam que fosse realidade, e como poderiam criar projetos para tornar o que veem melhor, mais agradável, divertido ou bonito, exercitando a criatividade para criar janelas mágicas, que mostram o que gostariam de ver quando olham para fora, ou então projetos que deem vida para coisas que queriam que fossem realidade. Eles podem inventar histórias, criar projetos que se conectem com o que gostam, como personagens fictícios ou reais, e exercitar a criatividade explorando diferentes materiais e ferramentas.

Objetivo: criar maquetes, modelos ou desenhos que ilustrem o que gostariam de ver da sua janela mágica, até as próprias janelas em diferentes formatos, envolvendo ou não o uso de tecnologias digitais. Podem ser construções de brinquedos que eles gostariam de ver em uma praça próxima do local onde moram, janelas que mostram o mar com sereias, ou uma cidade coberta de neve, habitada por biscoitos gigantes, uma paisagem inteira feita de doces, ou ainda uma janela que mostra uma passagem secreta.

¹¹ Adaptada. Disponível em: <https://www.aprendizagemcriativa.org/pt-br/atividade/vamos-criar-uma-janela-magica>. Acesso em 28 de set. de 2021.

Uma sala que acolhe e desperta a curiosidade: distantes, mas juntos :)

Para inspirar os estudantes a se conectarem com o tema, podemos levar para a sala de aula exemplos de projetos (ou imagens) que ilustram o tema. Podem ser projetos criados (finalizados ou não) por nós, nossos colegas de profissão, nossos familiares, e até por estudantes de outra turma.

Como a organização das mesas e cadeiras da sala de aula depende muito dos protocolos locais de orientação, e às vezes não é possível alterar a configuração, podemos pensar em como ambientá-la para torná-la mais inspiradora para o desenvolvimento desta atividade.

Como podemos organizar uma sala que acolha? Deixá-la mas agradável, alegre e inspiradora? Será que poderíamos criar um local para os estudantes expressarem como estão se sentindo? Utilizar música em alguns momentos?

Se for possível alterar a configuração das carteiras, há espaço na sala para organizar um semicírculo? É possível organizar, na sala, um mural no qual os estudantes possam deixar suas grandes ideias e perguntas? Compartilhar sobre as pessoas e os personagens que os inspiram? Deixar mensagens para a turma?

Desenvolvimento: Atividade 1 - Um bom ponto de partida é incentivá-los a encontrar uma forma divertida de registrarem o que gostariam de ver de suas janelas mágicas! Eles podem escrever, anotar palavras-chave, fazer mapas mentais, esquemas, desenhos, colagens e o que fizer mais sentido para eles. Aproveite e compartilhe, também, o que você gostaria de ver! :)

Outra possibilidade é realizar uma roda de conversa para um compartilhamento inicial de ideias. Depois de criarem seus projetos, podemos convidar os estudantes a compartilharem o que criaram e refletirem sobre esse processo de criação. Como a circulação é um pouco limitada, devido aos protocolos de distanciamento, uma possibilidade é convidar cada estudante a se levantar em seu lugar e apresentar o que criou para a turma, com o cuidado de deixá-los bem à vontade para que façam isso de forma voluntária.

Organize uma exposição para que os estudantes apresentem suas criações. Além de refletirem sobre o próprio processo de criação, este é um rico momento para conhecerem melhor os seus colegas. Os feedbacks são importantes para que seja possível avançar na criação de um projeto. No entanto, sempre que houver alguma crítica, devemos lembrar os estudantes que elas devem ser **específicas, gentis e úteis**.

Outro ponto importante é incentivarmos os estudantes a perceberem as convergências de interesses, quanta diversidade há na turma, e como poderiam usar isso a favor deles na criação de projetos coletivos.

ATIVIDADE 1 - OLHE PELA JANELA



1.1 OLHE PELA JANELA: O QUE GOSTARIA DE VER ATRAVÉS DELA?

- O QUE VOCÊ VÊ QUANDO OLHA PELA SUA JANELA?
- E SE A SUA JANELA FOSSE MÁGICA, CAPAZ DE CRIAR COISAS? O QUE VOCÊ GOSTARIA DE VER ATRAVÉS DELA?



Fonte: Janela Mágica_RBAC¹²

FAÇA E TRANSFORME!



1.2 HORA DE CRIAR SEU PROJETO. EXPLORE OS MATERIAIS DISPONÍVEIS EM SALA. VOCÊ VAI CRIAR UMA JANELA MÁGICA, OU MAQUETE, QUE ILUSTRE O QUE VOCÊ GOSTARIA DE VER ATRAVÉS DA JANELA. FAÇA AQUI O DESENHO DO SEU PROJETO:

MATERIAIS

- ✓ ITENS DE PAPELARIA: FOLHAS DE PAPEL (DE VÁRIOS TIPOS, CORES E TAMANHOS), LÁPIS, BORRACHA, CANETAS DE DIVERSAS CORES, TINTA GUACHE, TESOURA, BARBANTE E COLA.
- ✓ MATERIAIS QUE SIRVAM DE BASE PARA A CRIAÇÃO DO PROJETO: EMBALAGENS DIVERSAS, PAPELÃO, TECIDOS, CARTOLINA, PEDAÇOS DE MADEIRA, E OUTRAS BASES QUE OS ESTUDANTES CONSIDERAREM INTERESSANTE (E SE FOSSE ALGO INUSITADO?).
- ✓ [OPCIONAL] CELULAR E COMPUTADOR COM ACESSO À *INTERNET*.

¹² Atividade adaptada. Disponível em: <https://aprendizagemcriativa.org/pt-br/atividade/vamos-criar-uma-janela-magica>. Acesso em: 10 set. de 2021.

DIVERTA-SE E BRINQUE!

QUE TAL PENSAR UM POUCO SOBRE SUAS ESCOLHAS?

<p>O QUE VOCÊ ESCOLHEU MUDAR NA VISTA DA SUA JANELA, E POR QUÊ?</p>	<p>E QUANTO AO FORMATO, QUAL FOI ESCOLHIDO, E POR QUÊ?</p>	<p>COMO FOI O PROCESSO DE CRIAÇÃO? O QUE FOI FÁCIL? E DIVERTIDO? O QUE FOI DIFÍCIL?</p>	<p>ALGO TE SURPREENDEU DURANTE A CRIAÇÃO DO SEU PROJETO? ELE FICOU PARECIDO COM O QUE VOCÊ IMAGINOU NO INÍCIO?</p>
---	--	---	--

AGORA VAMOS APRESENTAR SEU PROJETO!

1.3 FAÇA UMA FICHA COM AS INFORMAÇÕES DO QUE CRIOU, CONFORME MODELO SUGERIDO:

NOME DO SEU PROJETO: _____

O QUE VOCÊ GOSTARIA QUE SEUS COLEGAS VISSEM ATRAVÉS DA SUA JANELA MÁGICA? _____

MATERIAIS E FERRAMENTAS UTILIZADAS: _____

COMO FOI A CRIAÇÃO DA SUA JANELA MÁGICA? QUAL FOI A INSPIRAÇÃO? _____

CONHEÇA OS PROJETOS DE SEUS COLEGAS.



O QUE DESCOBRI SOBRE MEUS COLEGAS?

EM RELAÇÃO AO QUE CONHECEU DOS PROJETOS APRESENTADOS PELOS COLEGAS, PENSE SOBRE AS SEGUINTE QUESTÕES:

- ✓ PERCEBEU UM JEITO CURIOSO DE USAR OS MATERIAIS PARA CRIAR O PROJETO, QUE NÃO HAVIA PENSADO ANTES, E QUE GOSTOU?
- ✓ VOCÊ ENCONTROU PESSOAS COM INTERESSES PARECIDOS COM OS SEUS?
- ✓ ALGUM PROJETO DESPERTOU A SUA CURIOSIDADE? POR QUÊ?
- ✓ DEPOIS DE CONHECER OS PROJETOS DA TURMA, VOCÊ FICOU COM VONTADE DE CONTRIBUIR COM ALGUM DELES?



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 5

MINHA PRIMEIRA NARRATIVA DIGITAL

JÁ OUVIU FALAR EM *PODCAST*? ENTÃO, VAMOS PRODUZIR UMA NARRATIVA PARA GRAVAR UM *PODCAST*? VAI SER BEM LEGAL! E ATENÇÃO, NÃO É SÓ SAIR GRAVANDO NÃO! PARA QUE SEU *PODCAST* SEJA UM SUCESSO, SERÁ PRECISO PLANEJAMENTO E ORGANIZAÇÃO!

ATIVIDADE 1 – MEU *PODCAST*

Conversa com o(a) professor(a): a narrativa digital, também conhecida como *storytelling*, narrativas midiáticas, narrativas interativas, possibilitam novas estratégias de ensino e de aprendizagem mediadas pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), possibilitando o desenvolvimento de competências e habilidades voltadas para a cultura digital. Podem ser utilizadas em diferentes componentes curriculares com crianças que ainda estão no processo de alfabetização, dependendo da ferramenta que será utilizada. No âmbito do componente Tecnologia e Inovação, a narrativa digital visa apoiar o desenvolvimento da alfabetização e letramento, mas seu foco se dá voltado para o letramento digital e novos letramentos, uma vez que as atividades propostas estão voltadas para que os estudantes, além de serem usuários competentes das TDIC, tornem-se, também, produtores de conteúdos de áudio, vídeo, imagens e gêneros típicos do ambiente digital.

O *podcast* é um arquivo de áudio digital transmitido pela *internet*. Existem plataformas exclusivas para a transmissão desse tipo de arquivo, os *podcasts* podem ser temáticos abordando temas infantis, literatura, ciências, esporte etc. Os usuários podem escolher os temas que têm interesse e começar a seguir mantendo-se informado. É possível ouvir *on-line* ou *off-line*, assim é possível acessar o conteúdo a qualquer momento, baixando o conteúdo em um dispositivo móvel (celular, *ipad*, *tablet*, ou no computador), não sendo necessário o uso da *internet*.

A atividade “meu primeiro *podcast*” leva em consideração a faixa etária dos estudantes, bem como conhecimentos do sistema de escrita da língua da turma, priorizando, então, o trabalho com imagem e áudio na produção de um *podcast*.

CAIXA DE FERRAMENTAS

Para conhecer algumas plataformas voltadas para crianças, você poderá acessar:

Rádio margarida: radionovelas, spots, músicas e conteúdos em áudio educativo. Disponível em: <https://radiomargarida.org.br/audios/>. Acesso em: 19 de set. de 2021.

Coisa de criança: um *podcast* para crianças curiosas... E adultos também! Disponível em: <https://coisadecrianca.com.br/>. Acesso em: 19 de set. de 2021.

1.1 VAMOS REFLETIR? A SEGUIR VOCÊ VAI RESPONDER ALGUMAS PERGUNTAS QUE VÃO AJUDAR NA DIVULGAÇÃO DA PESQUISA QUE VOCÊ IRÁ PRODUZIR E COMPARTILHAR:

A) O QUE É UM *PODCAST*? ([ARQUIVO DE ÁUDIO DIGITAL](#))

B) QUAL A FINALIDADE DO PODCAST? (APRESENTA DIFERENTES FINALIDADES, COMO DIVERTIR, INFORMAR, DEPENDE DA TEMÁTICA ABORDADA.)

C) VOCÊ JÁ OUVIU ALGUM PODCAST? QUAL? (RESPOSTA PESSOAL)

D) ONDE PODEMOS ENCONTRAR PODCAST? (EM PLATAFORMAS DISPONÍVEIS NA INTERNET)

Conversa com o(a) professor(a): para atividade a seguir, você poderá organizar os estudantes em grupos ou duplas que tenham interesses em comum, se desejar, a atividade também pode ser feita individualmente.

Organize momentos para que possam fazer a pesquisa na *internet*, na biblioteca, em jornais, em revistas; talvez seja necessário auxiliar na seleção dos materiais de pesquisa e na leitura. É possível, também, levantar os temas, solicitar que façam a pesquisa em casa, e tragam na aula reservada para a elaboração do roteiro.

Depois, organize momentos para que possam preencher o roteiro proposto.

Circule pela sala para poder auxiliar na elaboração do roteiro.



1.2 AGORA QUE VOCÊ SABE O QUE É UM *PODCAST*, PARA QUE SERVE, E ONDE PODEMOS ENCONTRÁ-LO, CHEGOU A SUA VEZ DE CRIAR SEU *PODCAST*. PREPARADO(A)?

PARA QUE VOCÊ POSSA ELABORAR SEU *PODCAST*, VOCÊ PRECISA, PRIMEIRO, PESQUISAR SOBRE O ASSUNTO QUE VOCÊ VAI FALAR, PARA ORGANIZAR SUA PESQUISA.

ESTÁ SEM IDEIA SOBRE O QUE PESQUISAR, A SEGUIR APRESENTAMOS UM BANCO DE IDEIAS.

- 1 – COMO SURTIRAM OS COMPUTADORES?
- 2 – COMO FOI CRIADA A INTERNET?
- 3 – QUEM INVENTOU O APARELHO CELULAR?
- 4 – QUAL FOI A PRIMEIRA REDE SOCIAL DA INTERNET?
- 5 – QUEM CRIOU OS APLICATIVOS DE MENSAGENS?
- 6 – QUANDO O HOMEM FOI À LUA?
- 7 – QUANTAS ESPÉCIES DE DINOSSAUROS EXISTIRAM?
- 8 – COMO FOI CRIADO O ALFABETO?
- 9 – COMO SE FORMA O ARCO-ÍRIS?
- 10 – POR QUE RECICLAR O LIXO?



PREENCHA O ROTEIRO A SEGUIR SOBRE SUA PESQUISA:

VOU PESQUISAR SOBRE:	
ONDE POSSO BUSCAR INFORMAÇÕES:	
QUEM PODE ME AJUDAR NA PESQUISA:	
POR QUE ESCOLHI ESTE TEMA:	
O QUE JÁ SEI SOBRE O TEMA:	
O QUE PRECISO SABER MAIS:	

1.2 FAÇA UM RESUMO DA PESQUISA QUE VOCÊ REALIZOU:

1.3 VOLTE AO RESUMO QUE FEZ E, AGORA, PENSE O QUE AS PESSOAS GOSTARIAM DE SABER SOBRE O TEMA QUE ESCOLHEU. QUAIS SÃO OS PONTOS MAIS IMPORTANTES PARA CONTAR?

1.4 COLE NO QUADRO A SEGUIR UMA IMAGEM QUE REPRESENTA O TEMA QUE VOCÊ PESQUISOU:

ATIVIDADE 2 – A GRAVAÇÃO

Conversa com o(a) professor(a): antes dos estudantes iniciarem as gravações, você poderá ouvir com eles alguns *podcasts*, como os dos *links* sugeridos, dessa maneira os estudantes que não conhecem esse tipo de arquivo terão repertório para elaborarem um *podcast*. Dependendo das características da turma, a atividade poderá ser feita em casa ou na escola. É importante que organize um dia para que todos possam apreciar as gravações. Se possível, publique os áudios na página da escola, favorecendo, assim, práticas da cultura digital.

2.1 AGORA QUE VOCÊ JÁ TEM INFORMAÇÃO SOBRE O TEMA, CHEGOU A HORA DE GRAVAR SEU PODCAST.

PARA QUE SUA GRAVAÇÃO FIQUE BOA, E AS PESSOAS POSSAM OUVI-LAS, VOCÊ DEVERÁ PRESTAR ATENÇÃO! PARA GRAVAR SEU *PODCAST*, VOCÊ DEVERÁ SEGUIR ALGUNS PASSOS:

- 1- ESCOLHA UM APLICATIVO PARA GRAVAÇÃO E EDIÇÃO DE ÁUDIO, VOCÊ PODE CONTAR COM O APOIO DO SEU (SUA) PROFESSOR(A);
- 2- TREINE SUA LEITURA;
- 3- INICIE A GRAVAÇÃO COM SUA APRESENTAÇÃO (EXEMPLO: OLÁ, SOU (FALAR O NOME), ESTUDANTE DA ESCOLA X, DIGA EM QUAL ANO ESTUDA, SE QUISER, PODE FALAR TAMBÉM QUEM É SEU (SUA) PROFESSOR(A), AGORA FALE O TEMA DA SUA PESQUISA (EXEMPLO: VOU FALAR SOBRE...));
- 4- PROCURE UM LOCAL EM CASA, OU NA ESCOLA, QUE SEJA SILENCIOSO;
- 5- AGORA JÁ PODE COMEÇAR A GRAVAR;
- 6- DEPOIS, OUÇA O ÁUDIO E PERCEBA, COM AJUDA DO(A) PROFESSOR(A) OU RESPONSÁVEL, SE SERÁ NECESSÁRIO EDITAR;
- 7- NA EDIÇÃO, VOCÊ PODERÁ INCLUIR UMA MÚSICA E OUTROS SONS QUE REPRESENTEM O QUE VOCÊ ESTÁ FALANDO;
- 8- ATENÇÃO! SEU ÁUDIO NÃO PODERÁ SER MUITO LONGO, SEU ÁUDIO DEVE TER PELO MENOS 1 MINUTO E, NO MÁXIMO, 3 MINUTOS.



Fonte: pixabay_4209770¹³

ATIVIDADE 3 - REVISANDO MEU *PODCAST*

Verifique	SIM	NÃO
PREENCHI O ROTEIRO DE PESQUISA?		
TREINEI A LEITURA?		
ESCOLHI UM LOCAL SILENCIOSO PARA GRAVAR?		
FALEI MUITO ALTO?		
FALEI MUITO BAIXO?		
FALEI MUITO RÁPIDO?		
FALEI MUITO DEVAGAR?		
INSERI MÚSICA DE FUNDO?		
A MÚSICA ESTÁ MAIS ALTA DO QUE A MINHA VOZ?		
MINHA GRAVAÇÃO, DEPOIS DE EDITADA, TEM, NO MÁXIMO, 3 MINUTOS?		

SE VOCÊ RESPONDEU MAIS SIM – PARABÉNS, SEU *PODCAST* ESTÁ PRONTO!
SE VOCÊ RESPONDEU MAIS NÃO – QUE TAL REFAZER, AJUSTANDO O QUE PERCEBEU QUE PODE MELHORAR. VAMOS TENTAR NOVAMENTE?
AGORA É SÓ ESPERAR, QUE SEU(SUA) PROFESSOR(A) ORGANIZARÁ UM DIA PARA QUE TODOS POSSAM OUVIR OS *PODCAST* DA TURMA.

DEPOIS, VOCÊ PODERÁ TAMBÉM COMPARTILHAR SEU *PODCAST* COM FAMILIARES, RESPONSÁVEIS, AMIGOS, PARA QUE TODOS CONHEÇAM SUA PESQUISA E O SEU PRIMEIRO *PODCAST*.



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 6

TEATRO DE SOMBRAS

IMAGINE DESLIGAR AS LUZES À NOITE PARA DAR INÍCIO A UM GRANDE ESPETÁCULO! VAMOS CRIAR PERSONAGENS UTILIZANDO MATERIAIS QUE VOCÊ TEM EM CASA, E, UTILIZANDO UMA LANTERNA (PODE SER ESSA DO CELULAR MESMO), CRIE UMA HISTÓRIA E DÊ VIDA AOS ATORES! É HORA DO TEATRO DE SOMBRAS!

Conversa com o(a) professor(a): na aprendizagem criativa, os estudantes são convidados a imaginar e criar, além de materializar o que imaginaram. Eles poderão contar muitas histórias a partir do que aprenderam, ou outras histórias que quiserem. Mas tudo isso numa apresentação incrível no teatro de sombras.

Objetivo: resolver problemas a partir de ferramentas e possibilidades criativas.

Desenvolvimento: inicialmente os estudantes devem ser organizados em grupos. Juntos, devem criar uma história, planejando o contexto, os personagens, os cenários e todos os elementos que envolvem uma boa história. Eles devem criar o cenário e os personagens com materiais não estruturados (veja as sugestões dos materiais). Conte-lhes que, no teatro de sombras, todo movimento da história será feito por meio de sombras, assim, eles poderão criar personagens de papel, de massinha, com as mãos, ou outro material que dê movimento. Use led para dar um efeito nas sombras.

Organize com eles o dia da apresentação. O local da apresentação deverá favorecer a incidência da luz da lanterna, para que os demais estudantes possam acompanhar as histórias.

Para a apresentação, você pode colocar um lençol branco, para que os estudantes possam fazer as apresentações, e as sombras serão refletidas no lençol.

Criações esperadas: criação de personagens, narrativas e cenários.

FAZER E APRENDER!

- 1.1** ORGANIZEM-SE EM GRUPOS PARA DISCUTIREM QUAL HISTÓRIA VÃO CONTAR, INVENTAR OU FANTASIAR. PENSE NOS PERSONAGENS, NO LOCAL, NO CENÁRIO. TUDO ISSO DEVE SER REGISTRADO, PARA QUE SUA HISTÓRIA FAÇA SUCESSO ENTRE OS COLEGAS.

REGISTRE AS PRIMEIRAS IDEIAS! ESCREVA SUA HISTÓRIA.

FAÇA E TRANSFORME!

- 1.2** COMO SERÁ O CENÁRIO DESSA HISTÓRIA? MONTE O PALCO. LEMBRE-SE DE QUE VOCÊS APRESENTARÃO ESSA HISTÓRIA NO TEATRO DE SOMBRAS.

MATERIAIS

LANTERNA OU LANTERNA DO CELULAR PAPELÃO RECORTADO PRATOS E COPOS DESCARTÁVEIS PAPEL TRANSPARENTE COLORIDO COLA, TESOURA SEM PONTA	CAIXAS DE PAPELÃO, CAIXAS DE LENÇOS DE PAPEL E SAPATO, TUBOS DE PAPELÃO MATERIAIS DE DESENHO: LÁPIS, LÁPIS DE COR, GIZ OU CANETINHAS LED
---	--

REGISTRE AS PRIMEIRAS IDEIAS! ESCREVA SUA HISTÓRIA.

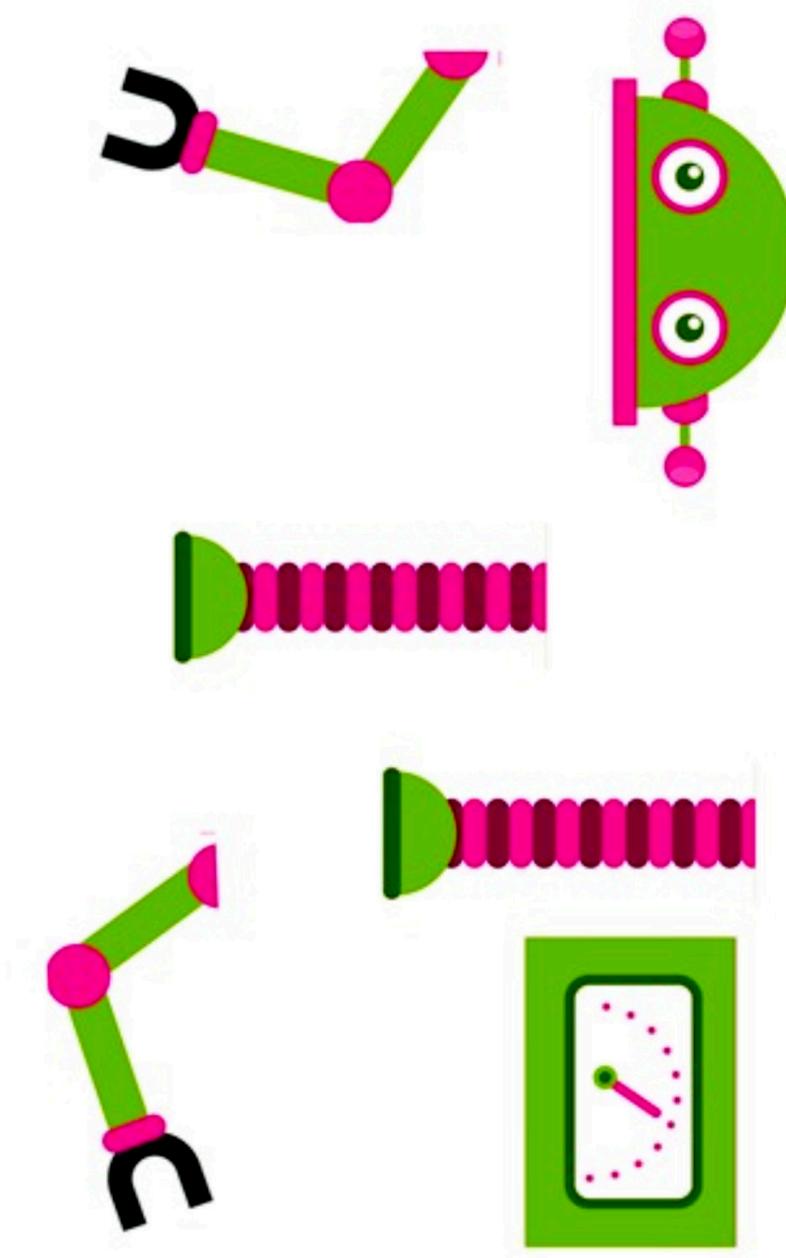
DIVIRTA-SE E BRINQUE

- 1.3** MOMENTO DE APRESENTAR SUA HISTÓRIA. DESLIGUE TODAS AS LUZES DO AMBIENTE E LIGUE APENAS A LANTERNA, APONTANDO PARA UMA PAREDE OU O TETO. COM PERSONAGENS CRIADOS EM PAPEL, OU APENAS O SEU CORPO, POSICIONE-O EM FRENTE À LUZ PARA FAZER A PROJEÇÃO. CRIE UMA OU MUITAS HISTÓRIAS!

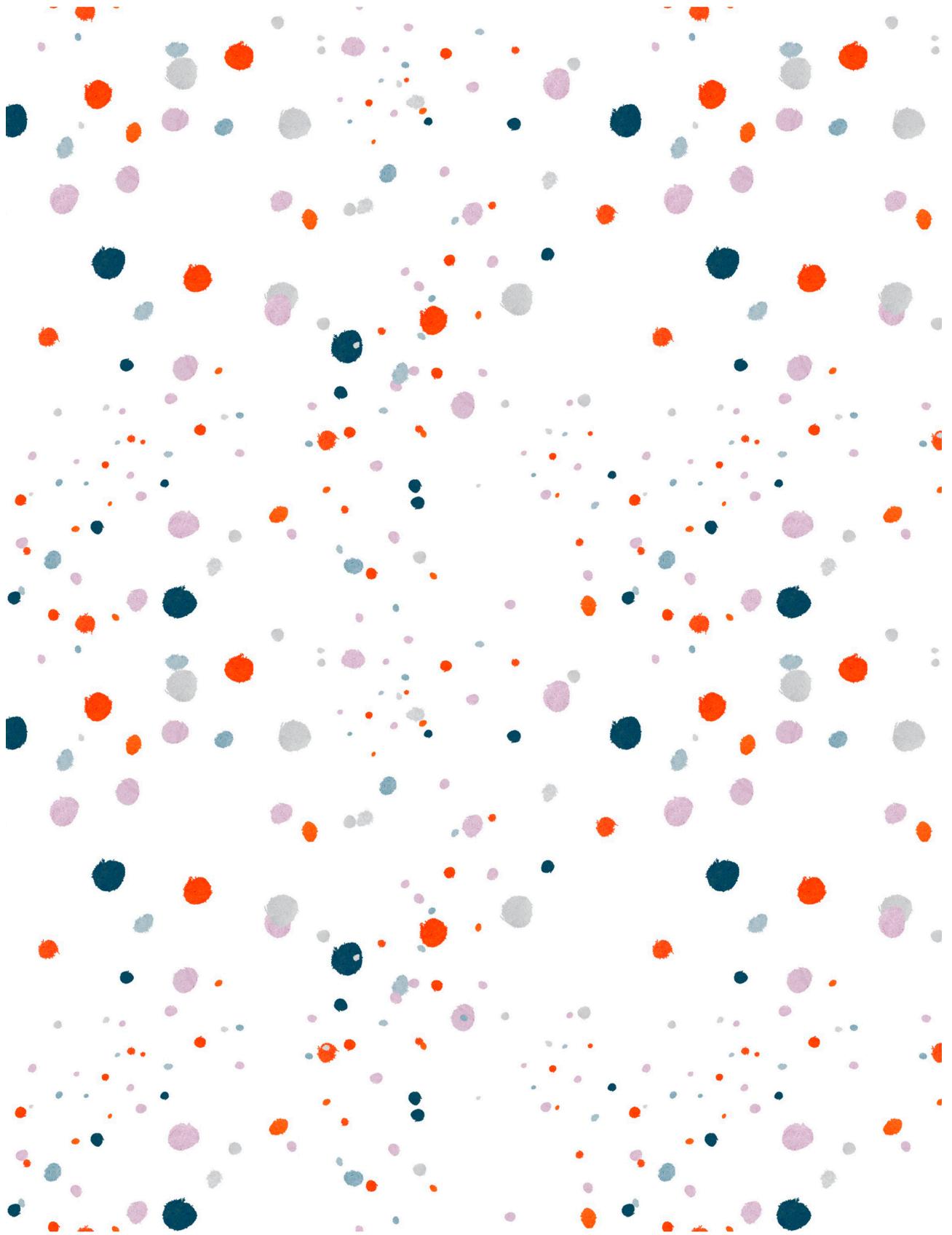
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, M. E. B. VALENTE, J. A. **Narrativas Digitais e o Estudo de Contextos de Aprendizagem**. 2014. Disponível em: <http://auniredede.org.br/revista/index.php/emrede/issue/view/1>. Acesso em 10 de out. de 2021.
- ARAÚJO, Elaine Cristina Juvino; PASSOS, Iana Daya Cavalcante Fecundo; SANTOS, Catarina Ramalho; RODRIGUES, Cauany Nunes. *Computação Desplugada: Cartilha de Atividades*. Instituto Federal Paraíba.
- BELL, Tim; WITTEN, Ian H.; FELLOWS, Mike. *Computer Science – Unplugged: Ensinando Ciência da Computação sem o uso do computador*. Trad. Luciano Porto Barreto. 2011.
- BRACKMANN, Christian Puhlmann. *Pensamento Computacional Brasil*. 2021. Disponível em: <https://www.computacional.com.br/> Acesso em: 27 10 2021.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 08 de ago. de 2021.
- SANTANA, Bianca Leite; ARAÚJO, Luís Gustavo de Jesus; BITTENCOURT, Roberto Almeida. *Computação & Eu*. Edição do autor. 2019.
- SANTOS, Cícero Gonçalves dos, NUNES; Maria Augusta Silveira Netto; ROMERO, Margarida. *Guia de atividades desplugadas para o desenvolvimento do pensamento computacional*. Porto Alegre: SBC. 2019.
- Pensamento Computacional. AlgoCards*. Disponível em: <https://www.computacional.com.br/#AlgoCards>. Acesso em: 10 ago. 2021.
- REDE brasileira de aprendizagem criativa. Disponível em: <https://aprendizagemcriativaemcasa.org>. Acesso em: 01 de ago. de 2021.
- VICARI, Rosa Maria; MOREIRA, Álvaro; MENEZES, Paulo Blauth. *Pensamento Computacional. Projeto UFEGS/MEC*.
- WING, J. M. Computational thinking. **Communications of the ACM**, v. 49, n. 3, p. 33-35, [S. l.], 2006. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rbect/article/view/4711>. Acesso em 10 de out. de 2021.

ANEXO – ROBÔ SÊNIOR

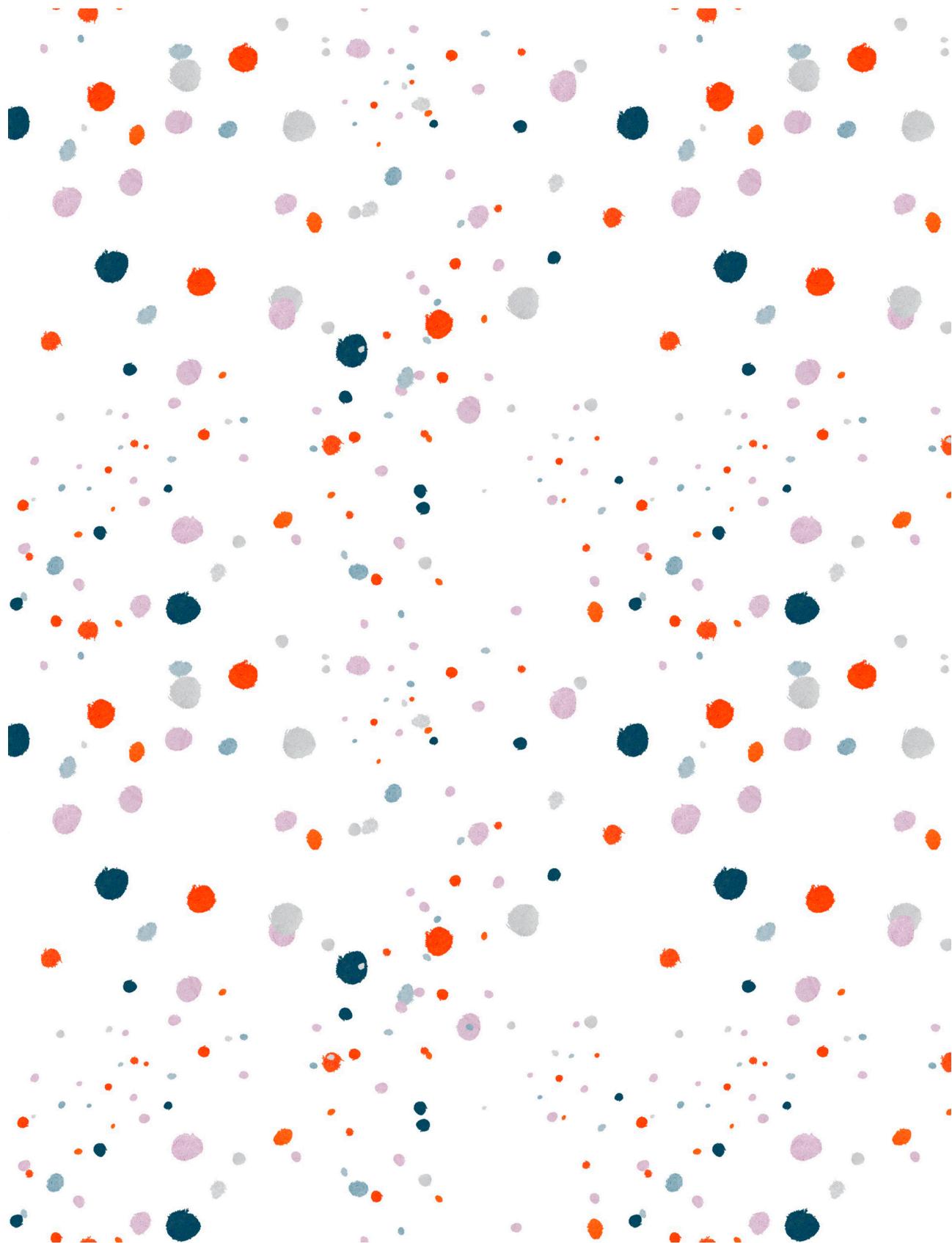


Fonte: Rennan Pardal_ Construído no CANVA,



ANEXO – ALFABETO TECLADO

A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z		
1	2	3	4	5	6	7
8	9	0				
+	-	.	*	,	=	



SOCIEDADE E NATUREZA & TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS INICIAIS

COORDENADORIA PEDAGÓGICA

Coordenadora: Viviane Pedroso Domingues Cardoso

DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR E DE GESTÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA

Diretora: Valéria Tarantello de Georget

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

Deisy Christine Boscaratto (direção)

Aline Navarro, Cassia Vassi Beluche, Felipe Oliveira Silva, Isabel Gomes Ferreira, Isaque Mitsuo Kobayashi, Priscila Gomes de Siqueira Salvático, Silvana Aparecida De Oliveira Navia

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, 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

Noemi Devai, Sônia de Oliveira N. Alencar

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 2020:

Luciana Maria Victória - Piracicaba

Meire Silva Vieira - Jacareí

Rosimeire da Cunha - São Vicente

Viviani Ap. da Silva Rodrigues - Sorocaba

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

EQUIPE CEIN

Diretora: Elaine Aparecida Barbiero

Arlete Aparecida Oliveira de Almeida – CEIN -COPED/SEDUC-SP

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

Paulo Sergio Gumiero – CIEBP- SEDUC/SP

Rennan Pardal Wilchez – CIEBP- SEDUC/SP

Roberto Edgar Soares Rocha – CIEBP- 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 Garofalo – 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.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Secretaria da Educação