Relatórios Técnicos do Programa de Pós-Graduação em
Tecnologias Educacionais em Rede
Universidade Federal de Santa Maria

ISSN 2675-0309

PPGTER/DES.18.2020.PLA

Planos de Aula: Cultura Digital, Mundo Digital e Pensamento Computacional por uma Abordagem Desplugada para as Séries Iniciais do Ensino Fundamental

Autores
Ana Cristina Martinelli
pedagogaanacristina@gmail.com

Andre Zanki Cordenonsi
andrezc@inf.ufsm.br

Giliane Bernardi
giliane@inf.ufsm.br

Versão 1.0
Status: Final
Distribuição: Externa
OUTUBRO 2020

2020 PPGTER – Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede

Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)
Você tem o direito de compartilhar, copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato; adaptar, remixar, transformar, e criar a partir do material, de acordo com o seguinte: você deve dar o crédito apropriado, prover um link para a licença e indicar se mudanças forem feitas. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de nenhuma maneira que sugira que o licenciante apoia você ou seu uso. Você não pode usar o material para fins comerciais.

PPGTER
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS EM REDE
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA - CENTRO DE EDUCAÇÃO

Editoria Técnica do PPGTER
Universidade Federal de Santa Maria
Av. Roraima n. 1000
Centro de Educação, Prédio 16, sala 3146
Santa Maria – RS – CEP 97105-900

Fone / FAX: 55 3220 9414
ppgter@ufsm.br
edtec.ppgter@gmail.com

ISSN: 2675-0309

Relatórios Técnicos do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede / Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, Universidade Federal de Santa Maria. – Vol. 2. n. 2 (2020) Jul/Dez. – Santa Maria: PPGTER/UFSM, 2020.

Periodicidade semestral.

1. Tecnologia Educacional. 2. Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais. 3. Gestão de Tecnologias Educacionais. I. Universidade Federal de Santa Maria. Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede.

Como citar este relatório:
MARTINELLI, A.C.; CORDENONSI, A.Z., BERNARDI, G. **Planos de Aula: Cultura Digital, Mundo Digital e Pensamento Computacional por uma Abordagem Desplugada para as Séries Iniciais do Ensino Fundamental**. Santa Maria: 2020. Relatórios Técnicos do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, v. 2., n.2. Disponível em: https://www.ufsm.br/cursos/pos-graduacao/santa-maria/ppgter/ppgter-des-18-2020-pla/

RESUMO

Este relatório técnico apresenta os planos de aula desenvolvidos para a aplicação de um atividades desplugadas para prover a Cultura Digital, Mundo Digital e Pensamento Computacional nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental. Este produto foi desenvolvido como parte integrante da dissertação de Ana Cristina Martinelli, na linha de pesquisa Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais em Rede do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede.

APÊNDICE A

PLANOS DE AULA

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

Universidade Federal de Santa Maria
SEDES SAPIENTIÆ
1960

Ano	Séries Iniciais
Eixo	Cultura Digital
Conceito	Tecnologia e Sociedade
Projeto	Uma viagem divertida pelo mundo da Programação

COMPETÊNCIAS GERAIS

1. Conhecimento

Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

5. Cultura digital

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

8. Autoconhecimento e autocuidado

Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo- se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

9. Empatia e cooperação

Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, suas identidades, suas culturas e suas potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

10. Responsabilidade e cidadania

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

PLANO DE AULA 01

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

HABILIDADES

Habilidade do CIEB

Identificar a presença da Tecnologia no cotidiano

Habilidades BNCC:

EF01LP03: Participar de conversação espontânea reconhecendo sua vez de falar e de escutar, respeitando os turnos da fala e utilizando fórmulas de cortesia (por favor, obrigada, com licença, etc)

EF01LP14: Associar os temas de textos lidos pelo professor ao seu conhecimento prévio ou conhecimento de mundo.

EF01LP37: Identificar os constituintes básicos da estrutura da narrativa ficcional lida e ouvida: personagem, tempo e espaço.

EF01LP05: Recuperar assuntos e informações pontuais em situações de escuta formal de textos.

EF01LP42: Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e reconhecer também a sua dimensão lúdica e de encantamento.

PLANO DE AULA 01

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

PLANO DE AULA 01

OBJETIVOS

Orientar sobre o que é Pedofilia em especial na internet.
Refletir e discutir sobre a importância de cultivar as amizades.
Expressar opiniões sobre a história lida.
Relacionar a história lida às suas próprias experiências ou conhecimento de mundo.
Identificar os elementos da história: personagem, tempo e espaço.
Resgatar informações de textos lidos oralmente pelo professor.
Compreender que nem sempre utilizamos o sentido literal das palavras e que é preciso entender o contexto.

RECURSOS


professora


estudantes



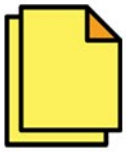
cola


lápis


internet


computador


tesoura


folhas A4

OBJETOS



urless.in/abuso

METODOLOGIA

1. Pode-se colocar as crianças em círculo e contar as crianças a história da Chapeuzinho e-mail, que trata sobre a pedofilia infantil, dialogar com as crianças antes, durante e após o término da história (Roda de conversa)
2. Para melhor compreenderem sobre pedofilia Infantil sugere-se repassar um vídeo sobre o assunto disponibilizado pelo Ministério Público, no ano de 2018 nas escolas para o dia 18 de maio: Dia Nacional de Enfrentamento ao Abuso e à Exploração Sexual (ou escolher outro).
3 - Encaminhar pelos alunos, aos pais, um folder informativo sobre pedofilia infantil na internet.

O QUE OBSERVAR / AVALIAR

A avaliação como processo, faz parte das aulas, sendo um olhar constante sobre a trajetória de construção do conhecimento do aluno. A avaliação é emancipatória, contínua, cumulativa, formativa e diagnóstica, onde os aspectos qualitativos prevalecem sobre os quantitativos.
Aspectos a serem observados:
- Participação oral
- Compreensão sobre o tema trabalhado

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

Universidade Federal de Santa Maria
SEDES SAPIENTIÆ
1960

ANO Séries Iniciais
EIXO Pensamento Computacional
CONCEITO Decomposição
PROJETO Uma viagem divertida pelo mundo da Programação

PLANO DE AULA 02

COMPETÊNCIAS GERAIS

2. Pensamento científico, crítico e criativo

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

4. Comunicação

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimento das linguagens artísticas, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos, além de produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

5. Cultura digital

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

6. Trabalho e projeto de vida

Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais, apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

10. Responsabilidade e cidadania

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

HABILIDADES

Habilidade do CIEB

PC01DE01: Exercitar a decomposição, por meio da quebra de atividades rotineiras em diversos passos ou instruções.

Habilidades BNCC:

EF01LP20: Identificar e reproduzir, em listas, agendas, calendários, regras, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros.

EF01LP39: Construir, pela observação da sequência de imagens, o sentido de uma narrativa visual (livros de imagem, histórias em quadrinhos).

PLANO DE AULA 02

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

OBJETIVOS

Dividir os problemas em partes menores e mais fáceis de resolver.
Compreender a prática de analisar problemas a fim de identificar que partes podem separadas, e também de que forma podem ser reconstituídas para a solução de um problema global.
Aumentar a atenção aos detalhes.

RECURSOS

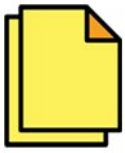

professora


estudantes


lápis de cor


lápis


tesoura


folhas A4

O QUE OBSERVAR / AVALIAR

A avaliação como processo, faz parte das aulas, sendo um olhar constante sobre a trajetória de construção do conhecimento do aluno. A avaliação é emancipatória, contínua, cumulativa, formativa e diagnóstica, onde os aspectos qualitativos prevalecem sobre os quantitativos.
Aspectos a serem observados:
- Verificar se o aluno exemplifica pelo menos três decomposições de atividades que fazem parte do contexto trabalhado;
- Verificar se o aluno constrói a sequência da história coerentemente;
- Verificar se o aluno consegue descrever o perfil dos personagens da história

ATIVIDADES

AT01. Qual é a sequência correta da história Chapeuzinho e-mail?
AT02. Vamos construir o computador da Chapeuzinho e-mail. Mas está faltando uma peça!
AT03. Chapeuzinho e-mail pode construir um computador com essas peças, mas uma delas vai sobrar.
AT04. Receita dos Biscoitos de Chocolate da Chapeuzinho e-mail
AT05. Perfil dos personagens da Chapeuzinho e-mail
AT06. Perfil de um Membro da Família
AT07. Viva a sua própria história

PLANO DE AULA 02

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

METODOLOGIA

1. Com orientação do professor, os alunos irão refazer os passos da Chapeuzinho e-mail através da sequência da história (AT01). Os alunos receberão as imagens, que deverão ser recortadas e coladas na ordem correta.
2. Nesta segunda atividade, o computador da Chapeuzinho e-mail deve ser relembrado com os alunos. Ao observar diversos computadores, os alunos deverão tentar reconhecer qual é a peça que está faltando nos mesmos (AT02).
3. A partir de uma séria de figuras geométricas (AT03), os alunos deverão tentar reconstruir o desenho do computador da Chapeuzinho e-mail, reconhecendo qual figura (peça) irá sobrar ao terminar de compor o desenho.
4. Para esta atividade (AT04), inicia-se perguntando o que a Chapeuzinho e-mail queria levara para a casa da sua vovozinha. A partir daí, os alunos deverão compreender que para realizar uma tarefa, às vezes é necessário conhecer seus componentes individuais. Neste caso, será construída uma lista de ingredientes coletivamente. Esta lista será copiada no caderno de aula e os biscoitos da Chapeuzinho podem ser desenhados.
5. A partir de uma construção dialógica e coletiva, com a orientação do professor, deve-se traçar o perfil dos personagens da história, que serão desenhados em uma folha A4 (AT05). Esta tarefa pode ser expandida para que as crianças escolham um membro da família para traçar o seu perfil (AT06).
6. Na última atividade, os alunos deverão desenhar, em forma de quadrinhos sequencias, ou seja, estabelecendo a noção de ordem, a sequência de um dia escolar, representando a sua própria vida (AT07).

PLANO DE AULA 02

ATIVIDADE 01

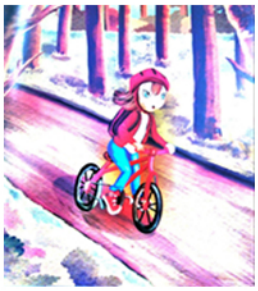
VAMOS CONTAR A HISTÓRIA DA CHAPEUZINHO E-MAIL?

INSTRUÇÕES

A partir das imagens abaixo, recorte e cole na sequência correta da história da Chapeuzinho e-mail.

























PLANO DE AULA 02

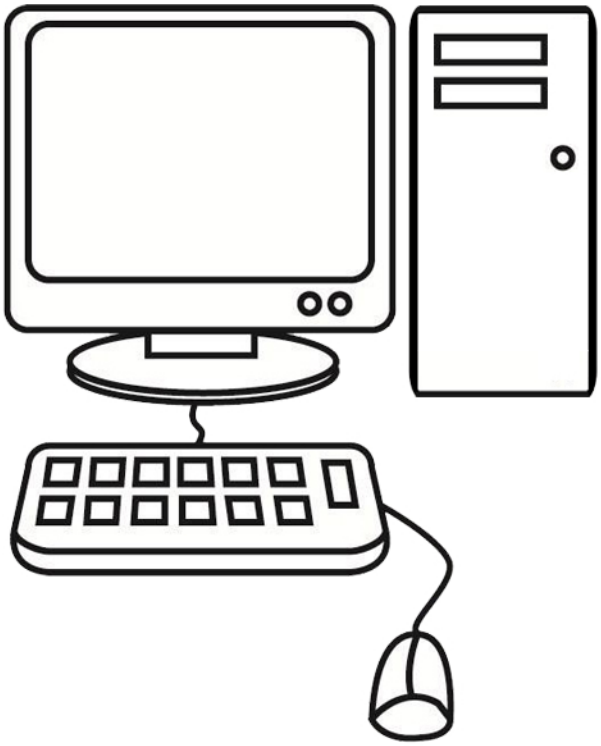
ANA CRISTINA MARTINELLI
Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

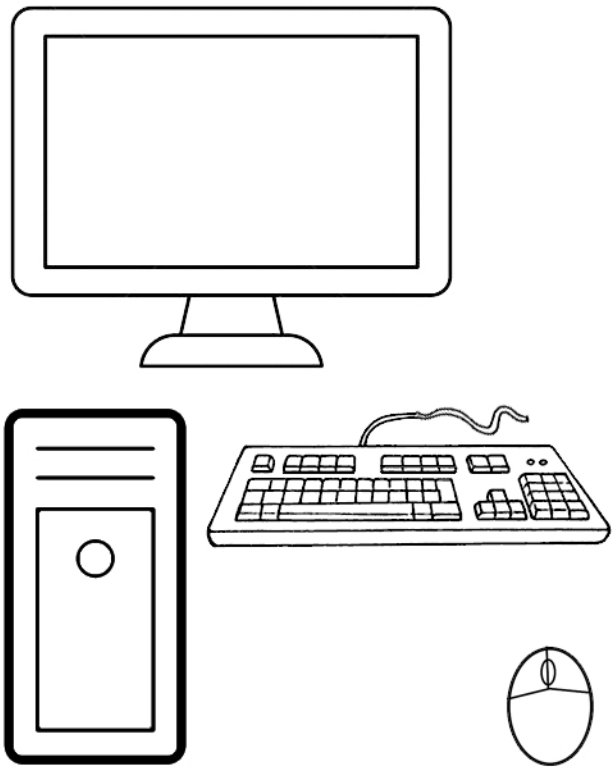
ATIVIDADE 02

ESTÁ FALTANDO UMA PEÇA NO COMPUTADOR DA CHAPEUZINHO E-MAIL. VOCÊ SABE QUAL É?

INSTRUÇÕES

A partir do computador completo que aparece no lado esquerdo, descubra qual peça está faltando no computador do lado direito.





PLANO DE AULA 02

ANA CRISTINA MARTINELLI
Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

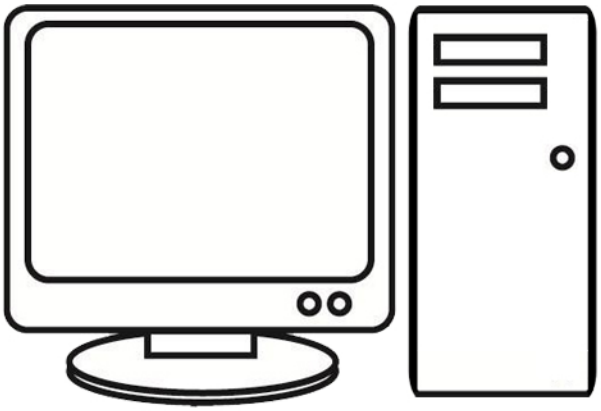
ATIVIDADE 03

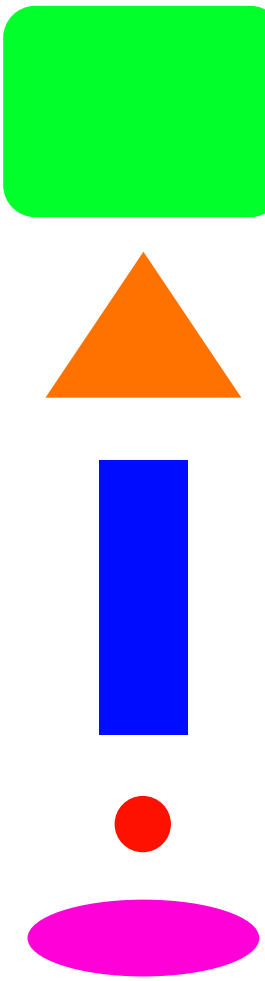
CHAPEUZINHO E-MAIL PODE CONSTRUIR UM COMPUTADOR COM ESSAS PEÇAS. MAS QUAL DELAS IRÁ SOBRAR?

PPGTER

INSTRUÇÕES

A partir do computador completo que aparece no lado esquerdo, descubra qual figura geométrica não aparece no desenho do computador.





PLANO DE AULA 02

ANA CRISTINA MARTINELLI
Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

ATIVIDADE 04

O QUE CHAPEUZINHO E-MAIL ESTAVA LEVANDO PARA A CASA DA VOVOZINHA?

PPGTER

INSTRUÇÕES

Escreva uma lista de ingredientes que poderiam ser utilizados para fazer os biscoitos de chocolate da Chapeuzinho e-mail.

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

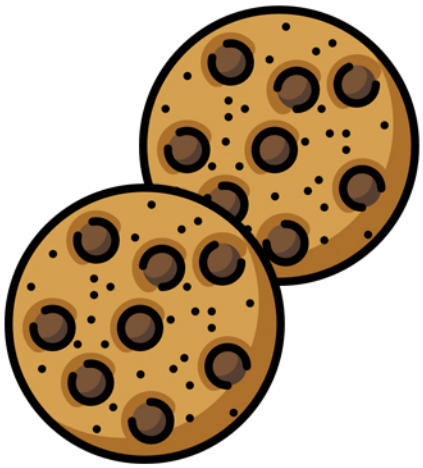
6 _____

7 _____

8 _____

9 _____





PLANO DE AULA 02

ANA CRISTINA MARTINELLI
Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

ATIVIDADE 05

PERFIL DOS PERSONAGENS

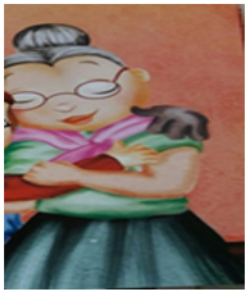
PPGTER

INSTRUÇÕES

Descreva o perfil dos personagens da história da Chapeuzinho e-mail.











ANA CRISTINA MARTINELLI
Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

ATIVIDADE 06

PERFIL DE UM MEMBRO DA FAMÍLIA

PPGTER

INSTRUÇÕES

Escolha um membro da sua família e escreva três características dele. Depois, faça um desenho da pessoa que você escolheu.

ANA CRISTINA MARTINELLI
Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

ATIVIDADE 07

A SUA VIDA NA ESCOLA

PPGTER

INSTRUÇÕES

Monte uma sequência que mostre a história da sua vida em um dia na escola.

PLANO DE AULA 02

ANA CRISTINA MARTINELLI
Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

Universidade Federal de Santa Maria
SEDES SAPIENTIÆ
1960

Ano	Séries Iniciais
Eixo	Pensamento Computacional
Conceito	Reconhecimento de Padrões
Projeto	Uma viagem divertida pelo mundo da Programação

COMPETÊNCIAS GERAIS

2. Pensamento científico, crítico e criativo

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

4. Comunicação

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimento das linguagens artísticas, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos, além de produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

HABILIDADES

Habilidade do CIEB

PC01DE01: Exercitar a decomposição, por meio da quebra de atividades rotineiras em diversos passos ou instruções.

Habilidades BNCC:

EF15LP09: Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.

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

PLANO DE AULA 03

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

OBJETIVOS

Identificar as características comuns entre os problemas e suas soluções.
Realizar a decomposição de um problema complexo para encontrar padrões entre os subproblemas gerados.

RECURSOS



professora | estudantes | folhas A4 | lápis

ATIVIDADES

AT01. Qual é a senha da Chapeuzinho e-mail?
AT02. Qual é a senha do computador da Escola?
AT03. Ache a diferença.
AT04. Ache as 6 diferenças.

O QUE OBSERVAR / AVALIAR

A avaliação como processo, faz parte das aulas, sendo um olhar constante sobre a trajetória de construção do conhecimento do aluno. A avaliação é emancipatória, contínua, cumulativa, formativa e diagnóstica, onde os aspectos qualitativos prevalecem sobre os quantitativos.
Aspectos a serem observados:
- Verificar se o aluno consegue decifrar códigos a partir de imagens;
- Verificar se o aluno consegue reconhecer as diferenças.

METODOLOGIA

1. Com orientação do professor, os alunos, através das imagens, deverão escrever a letra inicial das mesmas para descobrir a senha do computador da Chapeuzinho e-mail (AT01). Depois, individualmente, tentarão descobrir a senha do computador da Escola através do código representado pela letra inicial de cada imagem (AT02).
2. Coletivamente, as crianças deverão encontrar as diferenças existentes nas figuras da AT03. Logo após, de forma individual, receberão a AT04 para encontrar as diferenças nas figuras apresentadas.

PLANO DE AULA 03

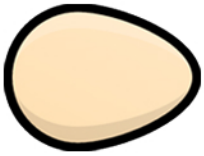
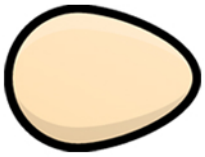
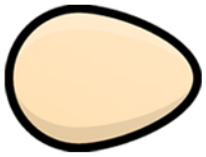
ATIVIDADE 01

VAMOS DESCOBRIR A SENHA DA CHAPEUZINHO E-MAIL?

PPGTER

INSTRUÇÕES

Escreva a letra inicial do nome de cada imagem e descubra a senha da Chapeuzinho E-mail.

PLANO DE AULA 03

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)

Giliane Bernardi (co-orientadora)

ATIVIDADE 02

VAMOS DESCOBRIR A SENHA DA ESCOLA?

PPGTER

INSTRUÇÕES

Escreva a letra inicial do nome de cada imagem e descubra a senha do computador da escola.

PLANO DE AULA 03

ANA CRISTINA MARTINELLI
Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

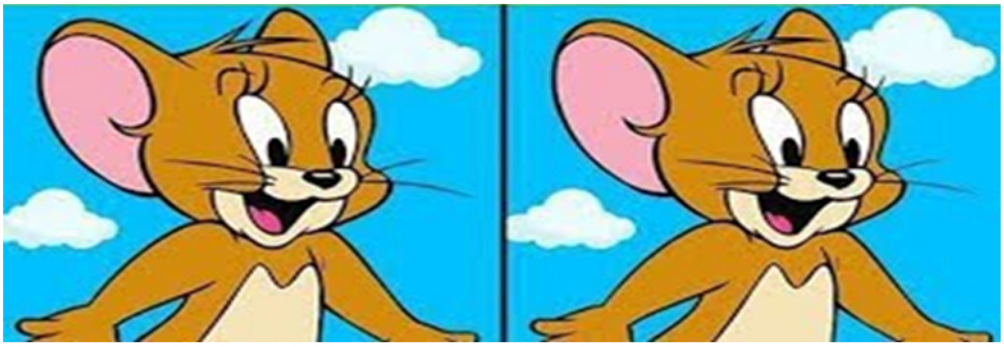
ATIVIDADE 03

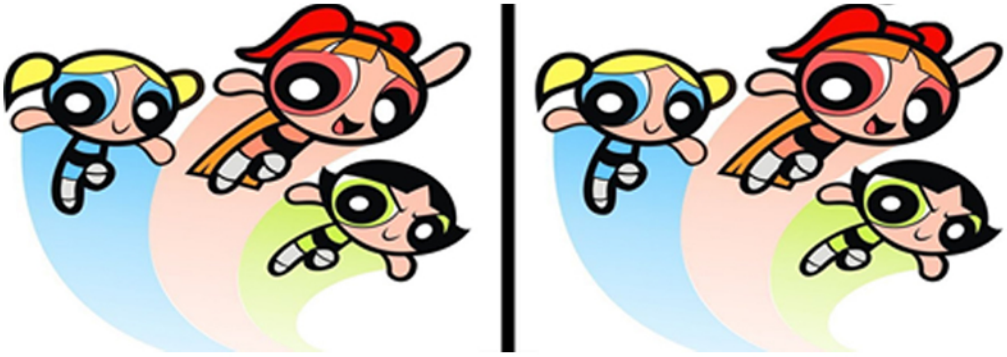
ENCONTRE A DIFERENÇA!

PPGTER

INSTRUÇÕES

Encontre a diferença entre as figuras abaixo.





PLANO DE AULA 03

ANA CRISTINA MARTINELLI
Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

ATIVIDADE 04

ENCONTRE AS DIFERENÇAS!

PPGTER

INSTRUÇÕES

Encontre as **6 diferenças** entre as figuras abaixo.



PLANO DE AULA 03

ANA CRISTINA MARTINELLI
Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

Universidade Federal de Santa Maria
SEDES SAPIENTIÆ
1960

ANO Séries Iniciais
EIXO Pensamento Computacional
CONCEITO Abstração
PROJETO Uma viagem divertida pelo mundo da Programação

PLANO DE AULA 04

COMPETÊNCIAS GERAIS

2. Pensamento científico, crítico e criativo

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

4. Comunicação

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos, além de produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

5. Cultura digital

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

HABILIDADES

Habilidade do CIEB

PC01AB: Identificar informações importantes e descartar informações irrelevantes

Habilidades BNCC:

EF15LP09: Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.

EF01LP20: Escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, agendas, bilhetes, recados, avisos, convites, listas e legendas para fotos ou ilustrações, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

EF01LP22: Rever, com a colaboração do professor e de colegas, o texto produzido individualmente ou em grupo.

EF01LP23: Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em portador adequado impresso ou eletrônico.

EF01LP04: Identificar aspectos não linguísticos (paralinguísticos) presentes no ato de fala (tom da voz e movimentos corporais) como parte do significado do que é dito.

EF15AR04: Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

EF15AR06: Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.

EF01CI05: Identificar e nomear diferentes escalas de tempo: os períodos diários (manhã, tarde, noite) e a sucessão de dias, semanas, meses e anos.

PLANO DE AULA 04

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

PLANO DE AULA 04

OBJETIVOS

Filtrar os dados e sua classificação, ignorando elementos que não são necessários e visando os que são relevantes.
Envolver formas de organizar informações em estruturas que possam auxiliar na resolução de problemas.
Conseguir se expressar com clareza no grande grupo.
Realizar atividades na coletividade, opinando, relatando fatos, construindo informações retiradas do texto trabalhado;
Criar, através de desenhos, formas de expressão artística em relação ao que foi proposto.
Conseguir identificar palavras.

RECURSOS



O QUE OBSERVAR / AVALIAR

Aspectos a serem observados:
- Consegue abstrair o que realmente é importante no texto ignorando elementos que não são necessários, visando os que são relevantes.
- Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.
- Ser capaz de criar através de desenhos formas de expressão artística em relação ao que foi proposto.

ATIVIDADES

AT01. Desenho do tempo e caricatura do personagem
AT02. Palavras-cruzadas
AT03. Sinopse da História

METODOLOGIA

1. A aula inicia questionando os alunos sobre como estava o tempo quando a menina foi visitar a vovozinha. Após termos a definição, é realizado o desenho do tempo e, ao mesmo tempo, é solicitado às crianças que escolham um personagem e desenhem uma caricatura deste. Neste momento, são trabalhados exemplos de caricaturas. As caricaturas podem ser expostas no mural da escola.
2 Palavras-cruzadas: As crianças devem encontrar palavras da história de forma individual.
3 Construir, coletivamente, a sinopse da história.

ATIVIDADE 01

COMO ESTAVA O TEMPO NA HISTÓRIA? QUAL É O PERSONAGEM QUE VOCÊ MAIS GOSTOU?

PPGTER

INSTRUÇÕES

Desenhe como estava o tempo na história da Chapeuzinho E-mail. Estava chovendo, com sol, ventando, nublado?

INSTRUÇÕES

Qual é o personagem da história que você mais gostou? Faça uma caricatura dele.

PLANO DE AULA 04

ANA CRISTINA MARTINELLI
Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

ATIVIDADE 02

COMO ESTAVA O TEMPO NA HISTÓRIA? QUAL É O PERSONAGEM QUE VOCÊ MAIS GOSTOU?

PPGTER

INSTRUÇÕES

Encontre, na tabela abaixo, os nomes dos personagens da história da Chapeuzinho E-mail.

(PEDRO OFILO, POLICIAL, LOBO, CHAPEUZINHO, VOVOZINHA)

A	P	P	B	C	D	E	F	G	H
I	J	P	K	L	P	M	C	N	O
P	Q	E	R	S	O	T	C	U	V
X	Z	D	A	B	L	C	H	D	E
F	G	R	H	I	I	J	A	K	L
M	L	O	B	O	C	N	P	O	P
Q	R	O	S	T	I	U	E	V	X
Z	Y	F	A	B	A	D	U	C	E
F	M	I	C	D	L	C	Z	E	G
G	N	L	B	E	B	D	I	F	E
H	V	O	V	O	Z	I	N	H	A
I	O	S	A	F	L	M	H	A	Y
J	P	T	Y	G	K	N	O	X	Z
K	Q	U	Z	H	K	O	R	V	U
L	R	V	X	I	J	P	Q	S	T

PLANO DE AULA 04

ANA CRISTINA MARTINELLI
Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

ATIVIDADE 03

A SINOPSE DA HISTÓRIA

PPGTER

INSTRUÇÕES

Coletivamente, construam a sinopse da história da Chapeuzinho E-mail.



LIVRO:

SINOPSE

AUTOR:

PLANO DE AULA 04

ANA CRISTINA MARTINELLI
Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

Universidade Federal de Santa Maria
SEDES SAPIENTIÆ
1960

ANO Séries Iniciais
EIXO Pensamento Computacional
CONCEITO Algoritmo
PROJETO Uma viagem divertida pelo mundo da Programação

COMPETÊNCIAS GERAIS

2. Pensamento científico, crítico e criativo

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

HABILIDADES

Habilidade do CIEB

PC01AL01: Compreender o conceito de algoritmo como uma sequência de passos ou instruções, por meio de símbolos, sinais ou imagens, que pode ser executada e verificada por meio da depuração.

Habilidades BNCC:

EF15AR10: Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.

PLANO DE AULA 05

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

PLANO DE AULA 05

OBJETIVOS

Descrever e ordenar as instruções para que o objetivo desejado seja atingido, descrevendo-as em formato de pseudocódigo (linguagem humana), ou seja, passo a passo.

RECURSOS



professora | estudantes | folhas A4 | lápis

ATIVIDADES

AT01. Modo de preparo
AT02. Mapa da Florestabook e rota da Chapeuzinho E-Mail

O QUE OBSERVAR / AVALIAR

- Reconhece notações para instruções;
- Cria e executa algoritmos de forma coesa, justificando as alterações efetuadas em sua sequência;
- Segue instruções descritas corretamente;
- Encontra erros e faz correções.

METODOLOGIA

1. Após relembrar a aula onde os estudantes escreveram uma lista de ingredientes que poderiam ser utilizados para fazer os biscoitos de chocolate da Chapeuzinho E-mail, deve-se escrever a receita e elaborar uma lista com os passos para o preparo dos biscoitos (algoritmo). Após o término da AT01, os alunos poderão produzir os biscoitos seguindo a receita em uma aula de Culinária, ao final do projeto, como culminância.
2. Conversar com os alunos sobre o trajeto que a menina terá que fazer para levar os biscoitos para a vovozinha e solicitar que desenhem o mapa da Florestabook com a rota da casa da Chapeuzinho E-mail até a casa da vovozinha (AT02). Ao final, escrever uma lista de instruções para chegar até lá. Como atividade complementar, pode-se pedir que as crianças desenhem uma rota que elas usem diariamente, desenhando um mapa cotidiano, como, por exemplo, o caminho da casa até a escola.

ATIVIDADE 01

MODO DE PREPARO DOS BISCOITOS DE CHOCOLATE

PPGTER

INSTRUÇÕES

INGREDIENTES

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____



MODO DE PREPARO

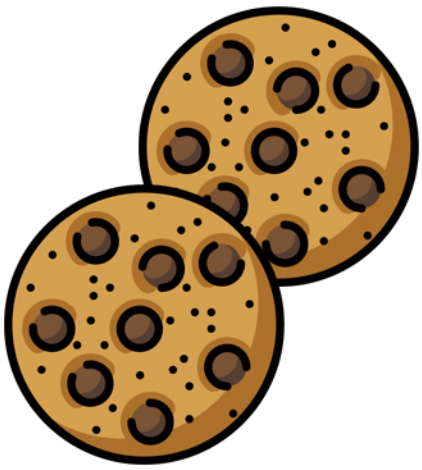
1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____



PLANO DE AULA 05

ANA CRISTINA MARTINELLI
Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

ATIVIDADE 02

O MAPA DA FLORESTABOOK E A ROTA DA CHAPEUZINHO

INSTRUÇÕES

Desenhe o mapa da FlorestaBook com a rota da casa da Chapeuzinho E-Mail até a casa da Vovozinha.



Descreva a rota:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

PLANO DE AULA 05

ANA CRISTINA MARTINELLI
Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

Universidade Federal de Santa Maria
SEDES SAPIENTIÆ
1960

ANO Séries Iniciais
EIXO Pensamento Computacional
CONCEITOS Decomposição, Reconhecimento de Padrões, Abstração e Algoritmo
PROJETO Uma viagem divertida pelo mundo da Programação

COMPETÊNCIAS GERAIS

2. Pensamento científico, crítico e criativo

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

4. Comunicação

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artísticas, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos, além de produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

5. Cultura digital

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

6. Trabalho e projeto de vida

Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais, apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

10. Responsabilidade e cidadania

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

PLANO DE AULA 06

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

HABILIDADES

Habilidade do CIEB

PC01DE01: Exercitar a decomposição, por meio da quebra de atividades rotineiras em diversos passos ou instruções.

PC01AL01: Compreender o conceito de algoritmo como uma sequência de passos ou instruções, por meio de símbolos, sinais ou imagens, que pode ser executada e verificada por meio da depuração.

Habilidades BNCC

EF15LP09: Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.

EF15AR10: Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.

OBJETIVOS

Conhecer as cartas do baralho de cartas AlgoCards, desenvolvido pelo Prof. Christian Pullmann Brackmann, para desenvolvimento do Pensamento Computacional (www.computacional.com.br/#AlgoCards).

Reconhecer a noção de FACE, ir para a direita ou esquerda, frente, atrás e girar, utilizando o próprio corpo como base.

Fazer com que a criança, de forma lúdica, compreenda as bases dos quatro pilares do desenvolvimento do pensamento computacional (Decomposição, reconhecimento de padrão, abstração e algoritmo).

PLANO DE AULA 06

ANA CRISTINA MARTINELLI

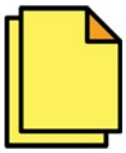
Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

RECURSOS


professora

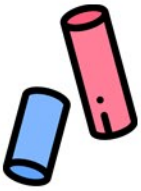

estudantes


folhas A3


dado



AlgoCards


Giz


Mochilas

ATIVIDADES

AT01. Tabuleiro Gigante

O QUE OBSERVAR / AVALIAR

- Reconhece notações para instruções;
- Cria e executa algoritmos de forma coesa, justificando as alterações efetuadas em sua sequência;
- Segue instruções descritas corretamente;
- Encontra erros e faz correções;
- Compreendeu as regras do jogo;
- Segue instruções descritas corretamente com as cartas simples;
- Segue instruções descritas corretamente com as cartas complexas;
- Analisa o jogo antes de realizar a jogada (raciocínio lógico);
- Reconhece esquerda e direita a partir do tabuleiro.

METODOLOGIA

1. Desenhar no chão um tabuleiro gigante utilizando o giz. Apresentar o baralho Algo Cards para os estudantes, explicando cada uma das cartas. Reproduza as cartas nas folhas em tamanho A3 e, então, faça com que eles movimentem o corpo conforme o comando que as cartas demonstram. Repita esta atividade até que os estudantes compreendam qual é o comando de cada uma das cartas.
2. Em um segundo momento, utilize as mochilas e ou cadeiras para criar os obstáculos no tabuleiro gigante. Divida os estudantes em grupos e utilize o dado fornecido no jogo FlorestaBok para sortear o número de cartas que cada estudante poderá jogar. Os estudantes deverão se movimentar pelo tabuleiro, seguindo as regras das cartas, até alcançar um objetivo pré-definido (uma das posições do tabuleiro).
3. Inicie jogando com as cartas simples e, depois, introduza as cartas complexas.
4. Para maiores detalhes, veja o jogo FlorestaBook.

PLANO DE AULA 06

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

Universidade Federal de Santa Maria
SEDES SAPIENTIÆ
1960

Ano	Séries Iniciais
Eixo	Pensamento Computacional
Conceitos	Decomposição, Reconhecimento de Padrões, Abstração e Algoritmo
Projeto	Uma viagem divertida pelo mundo da Programação

COMPETÊNCIAS GERAIS

2. Pensamento científico, crítico e criativo

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

4. Comunicação

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artísticas, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos, além de produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

5. Cultura digital

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

6. Trabalho e projeto de vida

Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais, apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

10. Responsabilidade e cidadania

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

PLANO DE AULA 07

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

PLANO DE AULA 07

HABILIDADES

Habilidade do CIEB

PC01DE01: Exercitar a decomposição, por meio da quebra de atividades rotineiras em diversos passos ou instruções.

PC01AL01: Compreender o conceito de algoritmo como uma sequência de passos ou instruções, por meio de símbolos, sinais ou imagens, que pode ser executada e verificada por meio da depuração.

Habilidades BNCC

EF15LP09: Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.

EF15AR10: Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.

OBJETIVOS

Conhecer as cartas do baralho de cartas AlgoCards, desenvolvido pelo Prof. Christian Pullmann Brackmann, para desenvolvimento do Pensamento Computacional (www.computacional.com.br/#AlgoCards).

Aprender as regras do Jogo de tabuleiro Florestabook.

Fazer com que a criança, de forma lúdica, compreenda as bases dos quatro pilares do desenvolvimento do pensamento computacional (Decomposição, reconhecimento de padrão, abstração e algoritmo).

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

RECURSOS



professora | estudantes | AlgoCards | FlorestaBook

ATIVIDADES

AT01. Jogo FlorestaBook

O QUE OBSERVAR / AVALIAR

- Reconhece notações para instruções;
- Cria e executa algoritmos de forma coesa, justificando as alterações efetuadas em sua sequência;
- Segue instruções descritas corretamente;
- Encontra erros e faz correções;
- Compreendeu as regras do jogo;
- Segue instruções descritas corretamente com as cartas simples;
- Segue instruções descritas corretamente com as cartas complexas;
- Analisa o jogo antes de realizar a jogada (raciocínio lógico);
- Reconhece esquerda e direita a partir do tabuleiro.

METODOLOGIA

1. Os estudantes deverão ser divididos em grupos até 6 componentes, distribuídos cada grupo para uma cópia do jogo FlorestaBook.
2. Inicie o jogo seguindo as regras definidas, utilizando apenas as cartas simples.
3. Repita o jogo quantas vezes for necessário até que os estudantes compreendam as regras e a sinalização das cartas.

PLANO DE AULA 07

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

Universidade Federal de Santa Maria
SEDES SAPIENTIÆ
1960

ANO Séries Iniciais
EIXO Pensamento Computacional
CONCEITOS Decomposição, Reconhecimento de Padrões, Abstração e Algoritmo
PROJETO Uma viagem divertida pelo mundo da Programação

COMPETÊNCIAS GERAIS

2. Pensamento científico, crítico e criativo

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

4. Comunicação

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artísticas, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos, além de produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

5. Cultura digital

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

6. Trabalho e projeto de vida

Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais, apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

10. Responsabilidade e cidadania

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

PLANO DE AULA 08

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

HABILIDADES

Habilidade do CIEB

PC01DE01: Exercitar a decomposição, por meio da quebra de atividades rotineiras em diversos passos ou instruções.

PC01AL01: Compreender o conceito de algoritmo como uma sequência de passos ou instruções, por meio de símbolos, sinais ou imagens, que pode ser executada e verificada por meio da depuração.

Habilidades BNCC

EF15LP09: Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.

EF15AR10: Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.

OBJETIVOS

Conhecer as cartas do baralho de cartas AlgoCards, desenvolvido pelo Prof. Christian Pullmann Brackmann, para desenvolvimento do Pensamento Computacional (www.computacional.com.br/#AlgoCards).

Aprender as regras do Jogo de tabuleiro Florestabook.

Fazer com que a criança, de forma lúdica, compreenda as bases dos quatro pilares do desenvolvimento do pensamento computacional (Decomposição, reconhecimento de padrão, abstração e algoritmo).

PLANO DE AULA 08

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

RECURSOS


professora


estudantes



AlgoCards


FlorestaBook

ATIVIDADES

AT01. Jogo FlorestaBook

O QUE OBSERVAR / AVALIAR

- Reconhece notações para instruções;
- Cria e executa algoritmos de forma coesa, justificando as alterações efetuadas em sua sequência;
- Segue instruções descritas corretamente;
- Encontra erros e faz correções;
- Compreendeu as regras do jogo;
- Segue instruções descritas corretamente com as cartas simples;
- Segue instruções descritas corretamente com as cartas complexas;
- Analisa o jogo antes de realizar a jogada (raciocínio lógico);
- Reconhece esquerda e direita a partir do tabuleiro.

METODOLOGIA

1. Os estudantes deverão ser divididos em grupos até 6 componentes, distribuídos cada grupo para uma cópia do jogo FlorestaBook.
2. Inicie o jogo seguindo as regras definidas, utilizando as cartas complexas.
3. Repita o jogo quantas vezes for necessário até que os estudantes compreendam as regras e a sinalização das cartas.

PLANO DE AULA 08

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

Universidade Federal de Santa Maria
SEDES SAPIENTIÆ
1960

ANO Séries Iniciais
AVALIAÇÃO Adaptação do MEEGA+KIDS
PROJETO Uma viagem divertida pelo mundo da Programação

PLANO DE AULA 09

COMPETÊNCIAS GERAIS

1. Conhecimento

Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

2. Pensamento científico, crítico e criativo

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

4. Comunicação

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artísticas, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos, além de produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

5. Cultura digital

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

10. Responsabilidade e cidadania

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

ANA CRISTINA MARTINELLI

Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

PPGTER

OBJETIVOS

Avaliar a eficácia do jogo FlorestaBook em relação: a qualidade, ludicidade, aprendizagem, diversão, design.

RECURSOS



professora | estudantes | folhas A4 | lápis

ATIVIDADES

AT01. Modelo de avaliação adaptado

METODOLOGIA

1. Realize a avaliação individual para cada criança, utilizando os emojis para explicar para os estudantes o tipo de resposta que eles podem dar para cada pergunta.

PLANO DE AULA 09

ATIVIDADE 01

AVALIAÇÃO

PPGTER

MODELO ADAPTADO DO MEGA+KIDS

Nome da(o) pesquisadora(0): _____

Local e data: _____

Ano/Turma: _____

Disciplina: _____

Idade: _____

Com que frequência você joga jogos de tabuleiro?

☐ NUNCA ☐ RARAMENTE ☐ PELO MENOS UMA VEZ POR MÊS

☐ PELO MENOS UMA VEZ POR SEMANA ☐ TODOS OS DIAS

Por favor, MARQUE UMA OPÇÃO para cada afirmação ou pergunta abaixo:



1. Você achou o jogo FlorestaBook bonito?

2. O que você sentiu com o que aprendeu no jogo?

3. O que você sentiu ao concluir a missão do jogo?

4. Em relação ao jogo como um todo, você...

PLANO DE AULA 09

ANA CRISTINA MARTINELLI
Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)

ATIVIDADE 01

AVALIAÇÃO

MODELO ADAPTADO DO MEGA+KIDS

Por favor, MARQUE UMA OPÇÃO para cada afirmação ou pergunta abaixo:



1. Você compreendeu as regras do jogo?
2. Você achou fácil jogar o jogo?
3. Você jogaria esse jogo com seus amigos, colegas ou familiares?
4. Você conseguiu ajudar teus colegas durante o jogo?
5. Você se divertiu com o jogo?
6. Aconteceu alguma situação durante o jogo que te fez sorrir?
7. Eu prefiro aprender com este jogo do que de outra forma (exemplo: aula com professor).

O que você aprendeu jogando este jogo?

O que você achou ruim jogando este jogo?

Mais algum comentário?

ANA CRISTINA MARTINELLI
Andre Zanki Cordenonsi (orientador)
Giliane Bernardi (co-orientadora)