

DEAR FUTURE

“Dream, Engage, Act and Re-Act 4 the Future”

2021-2-PL01-KA220-SCH-000048581



**Co-funded by
the European Union**

Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. Esta publicação reflete apenas a opinião do autor e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nela contidas.



PLANO DE AULA 1

NÍVEL	ASSUNTO	DURAÇÃO
6 ANOS	INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL - HISTÓRIA	45 MIN
TEMA	MÉTODO DE ENSINO	
CAPÍTULO INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E O SEU DESENVOLVIMENTO HISTÓRICO	COLETIVO, INDIVIDUAL, PRÁTICO	

COMPETÊNCIAS

NESTA LIÇÃO, CRIANÇAS DE 6 ANOS ENTENDERÃO O QUE SIGNIFICA IA. CONHECENDO UM POUCO DA SUA HISTÓRIA E COMO PODE SER APLICADA EM SALA DE AULA ATRAVÉS DE JOGOS DIGITAIS. RESPONDER A PERGUNTAS SOBRE O QUE É IA. INTERAGIR ENTRE SI NA APLICAÇÃO DE ALGUNS JOGOS NO SEU COMPUTADOR.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

NOTEBOOK, COMPUTADOR PESSOAL, LÁPIS E QUADRO INTERATIVO

MÉTODOS DE APRENDIZAGEM

PALESTRAS, APRENDER FAZENDO, OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR INTERATIVO - APRESENTAÇÃO MULTIMÉDIA, PRÁTICO- JOGOS DIDÁTICOS E TLM

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- ENRIQUECIMENTO DE VOCABULÁRIO.
- COMPREENDER A HISTÓRIA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL.
- RESPONDER A PERGUNTAS SOBRE ESTA HISTÓRIA.
- IDENTIFICAR E RECONHECER PALAVRAS/VOCABULÁRIO VINCULADO À INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL.
- INTERAGIR APPLICANDO CONHECIMENTOS EM JOGOS DIGITAIS/DIDÁTICOS SOBRE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

1) BEM VINDO

A AULA COMEÇA COM OS ALUNOS ASSISTINDO/OUVINDO UMA BREVE APRESENTAÇÃO NO QUADRO INTERATIVO SOBRE O QUE É A IA E COMO TEM SIDO APLICADA - EXEMPLOS PRÁTICOS. APÓS UMA BREVE CONVERSA, OS ALUNOS ENTRARÃO NUM APLICAÇÃO - "LÁPIS MÁGICO", ONDE JOGARÃO UM QUEBRA-CABEÇA DE PALAVRAS RELACIONADO À IA. ELES DEVEM ENCONTRAR TODAS AS PALAVRAS RELACIONADAS À IA E PREENCHER UMA TABELA. QUANDO O QUADRO ESTIVER COMPLETO, O JOGO ESTARÁ COMPLETO.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

2) TAREFAS PARA CRIANÇAS:

[HTTPS://WORDWALL.NET/PT-BR/COMMUNITY/JOGOS-DE-PALAVRAS](https://wordwall.net/pt-br/community/jogos-de-palavras)

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/38045821 - CRIANÇAS DE 6 ANOS](https://wordwall.net/pl/resource/38045821 - CRIANÇAS DE 6 ANOS)

[HTTPS://WORDWALL.NET/PT/RESOURCE/33483097/INTELIG%C3%AANCIA-ARTIFICIAL](https://wordwall.net/pt/resource/33483097/intelig%C3%Aancia-artificial)



PLANO DE AULA 2

NÍVEL

3-6 ANOS

ASSUNTO

INTELIGÊNCIA
MATEMÁTICA

ARTIFICIAL E

DURAÇÃO

45 MIN

TEMA

MATEMÁTICA - NÚMEROS

MÉTODO DE ENSINO

COLETIVO, INDIVIDUAL, PRÁTICO

COMPETÊNCIAS

DESENVOLVER HABILIDADES NO USO DE DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS,
DESENVOLVER A PERCEÇÃO, IMPLEMENTAR O USO INDEPENDENTE DE DISPOSITIVOS
ELETRÔNICOS, RESOLVER TAREFAS COM A AJUDA DE EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS,
ADQUIRIR CONHECIMENTO POR MEIO DO APRENDIZADO EM FORMA MULTIMÉDIA

MATERIAIS NECESSÁRIOS

NOTEBOOK, COMPUTADOR PESSOAL,
LÁPIS E QUADRO INTERATIVO

MÉTODOS DE
APRENDIZAGEM

OBSERVAÇÃO, BRAINSTORMING,
INTERATIVO

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- ENRIQUECIMENTO DE VOCABULÁRIO.
- COMPREENDA OS PRINCÍPIOS BÁSICOS SOBRE NÚMEROS.
- DISTINGUIR NÚMEROS POR CLASSES E ORDENS.
- SABER COMO ESCREVER NÚMEROS EM PALAVRAS
- SABER COMO DECOMPOR NÚMEROS

ESTRUTURA/ATIVIDADE

1) BEM-VINDO

A AULA COMEÇA COM O PROFESSOR FAZENDO UMA BREVE APRESENTAÇÃO SOBRE NÚMEROS. PROJETE VÁRIOS TIPOS DE NÚMEROS NA LOUSA INTERATIVA PARA OS ALUNOS IDENTIFICAREM E QUE SERVIRÃO DE MOTIVAÇÃO E DE INÍCIO DA AULA - INTRODUÇÃO AO TEMA. O PROFESSOR PEDE AOS ALUNOS QUE IDENTIFIQUEM OS NÚMEROS, DIFERENCIEM-NOS POR CLASSES E ESCREVAM ALGUNS NÚMEROS POR PALAVRAS.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

O CONTEÚDO DO CONTO DE FADAS:

EM SEGUIDA, O PROFESSOR PEDE AOS ALUNOS QUE IDENTIFIQUEM OS NÚMEROS, OS DIFERENCIEM POR CLASSES E ESCREVAM ALGUNS NÚMEROS POR PALAVRAS. APRESENTA VÁRIOS EXEMPLOS DE NÚMEROS AOS ALUNOS E PEDE-LHES QUE DIFERENCIEM AS CLASSES. CONVIDA OS ALUNOS A VIREM AO QUADRO PARA RESOLVER O PROBLEMA/QUESTÃO QUE O PROFESSOR COLOCA. DEPOIS, NA SEGUNDA PARTE DA AULA, O PROFESSOR DESENHA UM LINK HYPATIAMAT NO QUADRO INTERACTIVO - QUE PERMITE, ATRAVÉS DAS TIC, ACEDER A UM VASTO LEQUE DE JOGOS DIGITAIS, PARA TESTAR OS CONHECIMENTOS DOS ALUNOS SOBRE MATEMÁTICA E NÚMEROS, NESTE CASO. DEPOIS, ATRAVÉS DE ALGUMAS APLICAÇÕES E JOGOS, OS ALUNOS APLICARÃO OS CONHECIMENTOS ADQUIRIDOS E RESOLVERÃO DIVERSAS QUESTÕES.

TAREFAS PARA CRIANÇAS:

[HTTPS://WWW.HYPATIAMAT.COM/CLASSESEORDENSSUBPAGE.PHP](https://www.hypatiamat.com/classeseordenssubpage.php)

[HTTPS://WORDWALL.NET/PT/RESOURCE/12097931/LEITURA-DE-NUMEROS](https://wordwall.net/pt/resource/12097931/leitura-de-numeros)

[HTTPS://WORDWALL.NET/PT/RESOURCE/22876717/LEITURA-DE-N%C3%83%8AMEROS-POR-CLASSES-E-ORDENS](https://wordwall.net/pt/resource/22876717/leitura-de-n%C3%83%8AMEROS-POR-CLASSES-E-ORDENS)

[HTTPS://WORDWALL.NET/PT/RESOURCE/23133110/LEITURA-DE-N%C3%83%8AMEROS-POR-CLASSES-E-ORDENS](https://wordwall.net/pt/resource/23133110/leitura-de-n%C3%83%8AMEROS-POR-CLASSES-E-ORDENS)

[HTTPS://WORDWALL.NET/PT/RESOURCE/23109541/MAT-LEITURA-DE-N%C3%83%8AMEROS-INTEIROS-POR-EXTENSO-ORDENS-E-CLASSES](https://wordwall.net/pt/resource/23109541/mat-leitura-de-n%C3%83%8AMEROS-INTEIROS-POR-EXTENSO-ORDENS-E-CLASSES)



PLANO DE AULA 3

NÍVEL	ASSUNTO	DURAÇÃO
3-6 ANOS	INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E MATEMÁTICA	45 MIN
TEMA	MÉTODO DE ENSINO	
MATEMÁTICA - OPERAÇÕES BÁSICAS	COLETIVO, INDIVIDUAL, PRÁTICO	

COMPETÊNCIAS

DESENVOLVER HABILIDADES DE MEMORIZAÇÃO E ASSOCIAÇÃO; DESENVOLVER HABILIDADES NO USO DE DISPOSITIVOS ELETRÓNICOS, DESENVOLVER A PERCEÇÃO, IMPLEMENTAR O USO INDEPENDENTE DE DISPOSITIVOS ELETRÓNICOS, RESOLVER TAREFAS COM A AJUDA DE EQUIPAMENTOS ELETRÓNICOS, ADQUIRIR CONHECIMENTO POR MEIO DO APRENDIZADO EM FORMA MULTIMÉDIA

MATERIAIS NECESSÁRIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAGEM
NOTEBOOK, COMPUTADOR PESSOAL, LÁPIS E LOUSA INTERATIVA; APRESENTAÇÃO MULTIMÉDIA	OBSERVAÇÃO, DIÁLOGO ORIENTADO,INTERATIVO, APRESENTAÇÃO MULTIMÍDIA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- ENRIQUECIMENTO DE VOCABULÁRIO,
- CONHECER AS DIFERENTES OPERAÇÕES BÁSICAS DA MATEMÁTICA.
- DIFERENCIAR AS 4 OPERAÇÕES BÁSICAS DA MATEMÁTICA.
- ADICIONAR, SUBTRAIR, MULTIPLICAR E DIVIDIR. RESPONDA PERGUNTAS SOBRE DIFERENTES TIPOS DE OPERAÇÕES MATEMÁTICAS.
- RESOLVER PEQUENOS EXERCÍCIOS SOBRE DIFERENTES TIPOS DE OPERAÇÕES MATEMÁTICAS (BÁSICAS).
- INTERAJA ENTRE SI NA APLICAÇÃO DE ALGUNS JOGOS NO SEU COMPUTADOR.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

1) BEM-VINDO

A AULA COMEÇA COM O PROFESSOR PROJETANDO UMA IMAGEM NO QUADRO INTERATIVO E PEDINDO AOS ALUNOS QUE IDENTIFIQUEM AS OPERAÇÕES ALI APRESENTADAS. ESTA IMAGEM E A CONSEQUENTE INTERAÇÃO SOBRE A MESMA SERVIRÁ DE MOTIVAÇÃO E APRESENTAÇÃO DO TEMA A ABORDAR NAS AULAS.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

O CONTEÚDO DO CONTO DE FADAS:

EM SEGUIDA O PROFESSOR APRESENTA NO QUADRO VÁRIOS EXERCÍCIOS DE ADIÇÃO, SUBTRAÇÃO, DIVISÃO E MULTIPLICAÇÃO E PEDE AOS ALUNOS QUE VENHAM RESOLVER O QUADRO. APÓS A RESOLUÇÃO DE TODOS OS EXERCÍCIOS DO QUADRO, O PROFESSOR PEDE AOS ALUNOS QUE PEGUEM NO SEU COMPUTADOR PESSOAL E INSIRAM UM LINK SOBRE JOGOS MATEMÁTICOS. ATRAVÉS DO WORLDALL, OS ALUNOS IRÃO PRATICAR OS CONHECIMENTOS ADQUIRIDOS EM DIFERENTES JOGOS SOBRE AS 4 OPERAÇÕES MATEMÁTICAS E RESOLVER DIVERSAS ATIVIDADES QUE LHE SEJAM SOLICITADAS. O PROFESSOR, ATRAVÉS DO QUADRO INTERATIVO, ORIENTA OS ALUNOS PARA OS EXERCÍCIOS/ATIVIDADES MAIS RELEVANTES. DEPOIS, ATRAVÉS DE ALGUMAS APLICAÇÕES E JOGOS, OS ALUNOS APLICARÃO OS CONHECIMENTOS ADQUIRIDOS E RESOLVERÃO DIVERSAS QUESTÕES.

2) TAREFAS PARA CRIANÇAS:

[HTTPS://WORDWALL.NET/PT-BR/COMMUNITY/JOGO-DAS-4-OPERA%C3%A7%C3%B5ES](https://WORDWALL.NET/PT-BR/COMMUNITY/JOGO-DAS-4-OPERA%C3%A7%C3%B5ES)

[HTTPS://WWW.HYPATIAMAT.COM/CLASSESEORDENSUBPAGE.PHP](https://WWW.HYPATIAMAT.COM/CLASSESEORDENSUBPAGE.PHP)

[HTTPS://WWW.HYPATIAMAT.COM/ADICAOESUBTRACAOSSUBPAGE.PHP](https://WWW.HYPATIAMAT.COM/ADICAOESUBTRACAOSSUBPAGE.PHP).

[HTTPS://WWW.HYPATIAMAT.COM/MULTIPLICACAO/NEW/MULTIPLICACAO.HTML](https://WWW.HYPATIAMAT.COM/MULTIPLICACAO/NEW/MULTIPLICACAO.HTML)



PLANO DE AULA 4

NÍVEL	ASSUNTO	DURAÇÃO	
4-5 ANOS	ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND LANGUAGE	45 MIN	
TEMA	MÉTODO DE ENSINO	COMPETÊNCIAS	
IDIOMA - PALAVRAS E VOCABULÁRIO	COLETIVO, INDIVIDUAL, PRÁTICO	DESENVOLVER HABILIDADES DE MEMORIZAÇÃO E ASSOCIAÇÃO; DESENVOLVER HABILIDADES NO USO DE DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS, DESENVOLVER A PERCEÇÃO, IMPLEMENTAR O USO INDEPENDENTE DE DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS, RESOLVER TAREFAS COM A AJUDA DE EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS, ADQUIRIR CONHECIMENTO ATRAVÉS DA APRENDIZAGEM EM FORMA MULTIMÉDIA.	
MATERIAIS NECESSÁRIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAGEM	FOTOS, JOGOS DIDÁTICOS, PLANILHAS, DISPLAY INTERATIVO, COMPUTADOR PESSOAL.	
DIÁLOGO, EXERCÍCIOS PRÁTICOS EM QUADRO INTERATIVO, DEMONSTRAÇÃO, INTERATIVO		OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	

- ENRIQUECIMENTO DE VOCABULÁRIO,
- IDENTIFICAR DIFERENTES ANIMAIS E PLANTAS.
- RESPONDA PERGUNTAS SOBRE AS CARACTERÍSTICAS E APARÊNCIA DE ALGUNS ANIMAIS.
- RESOLVER EXERCÍCIOS DE IDENTIFICAÇÃO ANIMAL E ASSOCIAR OS ANIMAIS AO AMBIENTE NATURAL ONDE VIVEM.
- INTERAJA ENTRE SI NA APLICAÇÃO DE ALGUNS JOGOS NO SEU COMPUTADOR.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

1) BEM-VINDO

A AULA COMEÇA COM A VISUALIZAÇÃO DE UM CANGURU NO QUADRO INTERATIVO. A PROFESSORA PEDE AOS ALUNOS QUE IDENTIFIQUEM O ANIMAL EM QUESTÃO.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

O CONTEÚDO DO CONTO DE FADAS:

EM SEGUIDA, O PROFESSOR PROJETA VÁRIOS TIPOS DE ANIMAIS NO QUADRO E PEDE AOS ALUNOS QUE IDENTIFIQUEM ESSES ANIMAIS. E DEPOIS PREENCHER UMA TABELA ONDE COLOCAM A MEIA NATURAL DE CADA ANIMAL E EM QUE CONTINENTE ELA É MAIS ABUNDANTE. APÓS A RESOLUÇÃO DE TODOS OS EXERCÍCIOS DO QUADRO, O PROFESSOR PEDE AOS ALUNOS QUE PEGUEM NO SEU COMPUTADOR PESSOAL E INSIRAM UM LINK PARA JOGAR UM JOGO SOBRE VOCABULÁRIO/PALAVRAS SOBRE ANIMAIS E SEU AMBIENTE NATURAL. ATRAVÉS DO MUNDO ELES COMEÇARÃO A RESOLVER ONLINE VÁRIOS TIPOS DE DESAFIOS SOBRE ANIMAIS - ATIVIDADES E JOGOS. O PROFESSOR, ATRAVÉS DO QUADRO INTERATIVO, ORIENTA OS ALUNOS PARA OS EXERCÍCIOS/ATIVIDADES MAIS RELEVANTES. DEPOIS, ATRAVÉS DE ALGUMAS APLICAÇÕES E JOGOS, OS ALUNOS APLICARÃO OS CONHECIMENTOS ADQUIRIDOS E RESOLVERÃO DIVERSAS QUESTÕES.

2) TAREFAS PARA CRIANÇAS:

[HTTPS://WORDWALL.NET/PT/RESOURCE/36793159/ORTOGRAFIA/TEXTO-DA-SEMANA-2-OS-ANIMAIS](https://wordwall.net/pt/resource/36793159/ortografia/texto-da-semana-2-os-animais)

[HTTPS://WORDWALL.NET/PT/RESOURCE/14195129/JOGO-DOS-ANIMAIS/LIGUE-O-NOME-DO-ANIMAL](https://wordwall.net/pt/resource/14195129/jogo-dos-animais/ligue-o-nome-do-animal)

[HTTPS://WORDWALL.NET/PT/RESOURCE/16987862/GEOGRAFIA/GEOGRAFIACONTINENTES](https://wordwall.net/pt/resource/16987862/geografia/geografiacontinentes)

[HTTPS://WORDWALL.NET/PT/RESOURCE/12867281/CA%C3%A7A-PALAVRAS](https://wordwall.net/pt/resource/12867281/ca%C3%A7a-palavras)



PLANO DE AULA 5

NÍVEL

3-6 ANOS

ASSUNTO

PRINCÍPIOS BÁSICOS DE IA

DURAÇÃO

40 MIN

TEMA

ESTAÇÕES DO ANO

MÉTODO DE ENSINO

COLETIVO, INDIVIDUAL, DIVERSO

COMPETÊNCIAS

COMPARA O CLIMA, ATRAVÉS DAS MUDANÇAS CLIMÁTICAS AO LONGO DO TEMPO, EXISTEM IDEIAS ESPECÍFICAS SOBRE FRUTAS E VEGETAIS DA ESTAÇÃO, CONSOLIDA O CONHECIMENTO SOBRE AS ESTAÇÕES

MATERIAIS NECESSÁRIOS

FOTOS, JOGOS DIDÁTICOS,
PLANILHAS

MÉTODOS DE
APRENDIZAGEM

BASEADO EM PROBLEMAS,
COOPERATIVO, GAMIFICAÇÃO,
APRENDER FAZENDO,
INTERATIVO

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

CONSOLIDAR E ENRIQUECER O CONHECIMENTO SOBRE AS ESTAÇÕES DO ANO.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

A SITUAÇÃO COMEÇA COM A OBSERVAÇÃO DO TEMPO NO DIA RELEVANTE. AS ÁRVORES SÃO OBSERVADAS. AS CORES DAS FOLHAS SÃO NOMEADAS. É DETERMINADO COMO ESTÁ O TEMPO LÁ FORA - NUBLADO, CHUVOSO OU ENSOLARADO. APÓS A BREVE CONVERSA, PASSAMOS À APRESENTAÇÃO. NO PRIMEIRO SLIDE VOCÊ PODE VER QUATRO FOTOS COM AS DIFERENTES ESTAÇÕES DO ANO. A TAREFA DAS CRIANÇAS É NOMEAR AS ESTAÇÕES E DESCREVER O TEMPO EM CADA UMA DELAS. CHEGAMOS À CONCLUSÃO DE QUE AGORA É A ESTAÇÃO DO OUTONO.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

A SITUAÇÃO COMEÇA COM A OBSERVAÇÃO DO TEMPO NO DIA RELEVANTE. AS ÁRVORES SÃO OBSERVADAS. AS CORES DAS FOLHAS SÃO NOMEADAS. É DETERMINADO COMO ESTÁ O TEMPO LÁ FORA - NUBLADO, CHUVOSO OU ENSOLARADO. APÓS A BREVE CONVERSA, PASSAMOS PARA A APRESENTAÇÃO. NO PRIMEIRO SLIDE, VOCÊ PODE VER QUATRO IMAGENS COM AS DIFERENTES ESTAÇÕES DO ANO. A TAREFA PARA AS CRIANÇAS É NOMEAR AS ESTAÇÕES E DESCREVER O TEMPO EM CADA UMA DELAS. CHEGAMOS À CONCLUSÃO DE QUE AGORA É A ESTAÇÃO DO OUTONO.



PLANO DE AULA 6

NÍVEL

3-6 ANOS

ASSUNTO

PRINCÍPIOS BÁSICOS DE IA

DURAÇÃO

30 MIN

TEMA

PERSONAGENS DE BELAS ARTES/CONTOS
DE FADAS

MÉTODO DE ENSINO

COLETIVO, INDIVIDUAL, DIVERSO

COMPETÊNCIAS

A FORMAÇÃO DE HABILIDADES E SENSIBILIDADE PARA CORES, SEGUINDO UM MATERIAL ILUSTRATIVO DADO, EXPANDE SEU CONHECIMENTO DE CORES, ORIENTA-SE AO DESENHAR E SEGUIR UM ASSUNTO ILUSTRADO.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

IMAGENS, JOGOS DIDÁTICOS, FOLHAS
DE TRABALHO.

MÉTODO DE APRENDIZAGEM

BASEADO EM PROBLEMAS,
COOPERATIVO, GAMIFICAÇÃO,
APRENENDO FAZENDO,
INTERATIVO, EXPLICANDO.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

FORMAÇÃO DE HABILIDADE E SENSIBILIDADE PARA CORES, SEGUINDO UM MATERIAL ILUSTRATIVO DADO. EXPANDE SEU CONHECIMENTO DE CORES, ORIENTA-SE AO DESENHAR E SEGUIR UM ENREDO ILUSTRADO.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

MOTIVAÇÃO - UMA FEITICEIRA VEIO VISITAR AS CRIANÇAS E PEDE QUE A AJUDEM. AS AMIGAS DA FEITICEIRA SÃO CONVIDADAS PARA O BAILE, MAS NÃO TÊM VESTIDOS! AS CRIANÇAS DEVEM COLORIR OS VESTIDOS DA MESMA FORMA QUE OS CHAPÉUS.

EXIBIÇÃO COMPLETA DO QUADRO INTERATIVO ACOMPANHADO DE EXPLICAÇÃO/A COR DO VESTIDO DEVERÁ SER IGUAL À COR DO CHAPÉU. UM EXERCÍCIO PARA AS CRIANÇAS COLORIREM AS ROUPAS DAS FEITICEIRAS COM A CANETA DO QUADRO INTERATIVO.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

TRABALHO INDEPENDENTE DAS CRIANÇAS:

O MÁGICO CAMINHA ENTRE AS MESAS DAS CRIANÇAS E DIZ AS PALAVRAS MÁGICAS.

JULGAMENTO DA FEITICEIRA:

CANÇÃO:

'TRÊS PALAVRAS MÁGICAS' CRIANÇAS, VOCÊS DIVERTIRAM-SE HOJE? OS MAGOS ESTÃO MUITO FELIZES PORQUE TÊM AS ROUPAS MAIS BONITAS E AGRADECEM-VOS!

AS FERRAMENTAS PARA AVALIAÇÃO E AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS DE APRENDIZAGEM SÃO O FEEDBACK DAS CRIANÇAS, BEM COMO A APLICAÇÃO DO CONHECIMENTO EM ATIVIDADES SUBSEQUENTES E SITUAÇÕES PEDAGÓGICAS.



PLANO DE AULA 7

NÍVEL

3-6 ANOS

ASSUNTO

PRINCÍPIOS BÁSICOS DE AI

DURAÇÃO

40 MIN

TEMA

RETÂNGULO

MÉTODO DE ENSINO

COLETIVO, INDIVIDUAL, DIVERSO

COMPETENCIES

RECONHECE E NOMEIA A FIGURA GEOMÉTRICA RETÂNGULO, PARA NAVEGAR EM UM ESPAÇO BIDIMENSIONAL /LABIRINTO/, CONSOLIDA O CONHECIMENTO SOBRE A FIGURA GEOMÉTRICA RETÂNGULO, POSSUI HABILIDADES DE ORIENTAÇÃO EM LABIRINTOS.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

DISPLAY INTERATIVO, RECURSOS ELETRÓNICOS, E-EDUCAÇÃO, CLASSDOJO, JOGOS DIDÁTICOS E MÓVEIS E PLANILHAS

MÉTODO DE APRENDIZAGEM

BASEADO EM PROBLEMAS, COOPERATIVO, GAMIFICAÇÃO, APRENDIZADO FAZENDO, INTERATIVO, EXPLICANDO. ESSES SÃO TODOS MÉTODOS EFICAZES DE ENSINO E APRENDIZADO.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

RECONHECER E NOMEAR O RETÂNGULO DA FIGURA GEOMÉTRICA. NAVEGAR NUM ESPAÇO BIDIMENSIONAL /LABIRINTO/. CONSOLIDAR CONHECIMENTOS SOBRE A FIGURA GEOMÉTRICA DO RETÂNGULO. ELES DEVEM TER HABILIDADES DE ORIENTAÇÃO EM LABIRINTOS.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

A SITUAÇÃO COMEÇA COM UMA MÚSICA SOBRE FORMAS GEOMÉTRICAS

A SITUAÇÃO COMEÇA COM UMA MÚSICA SOBRE FORMAS GEOMÉTRICAS. EM SEGUIDA, AS CRIANÇAS DEVEM APONTAR OBJETOS NA SALA QUE SE PAREÇAM COM AS FIGURAS QUE CONHECEMOS. SEGUIU-SE A FAMILIARIZAÇÃO COM A NOVA FORMA DE RETÂNGULO. DESCREVEMOS O RETÂNGULO LISTANDO SEUS LADOS E ÂNGULOS. RESOLVEMOS A TAREFA DOIS DO AUXÍLIO DE ESTUDO. PASSAMOS PARA APlicativos de APRENDIZAGEM ONDE AS CRIANÇAS DEVEM COLOCAR CADA OBJETO EM SEU LUGAR DE ACORDO COM A FORMA QUE POSSUEM.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

A SEGUIR VEM O JOGO “COLUNAS E LINHAS”.

AS CRIANÇAS DEVEM PREENCHER AS COLUNAS COM FIGURAS DO MESMO TIPO E AS LINHAS.

COM FIGURAS DA MESMA COR. O PRÓXIMO JOGO É COMPETITIVO.

AS CRIANÇAS, DIVIDIDAS EM TRÊS EQUIPES – CÍRCULO, RETÂNGULO E TRIÂNGULO, DEVEM ENCONTRAR OBJETOS COM SEU FORMATO. AS FERRAMENTAS DE AVALIAÇÃO E AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS DA APRENDIZAGEM SÃO O FEEDBACK DAS CRIANÇAS, BEM COMO A APLICAÇÃO DOS CONHECIMENTOS EM ATIVIDADES E SITUAÇÕES PEDAGÓGICAS SUBSEQUENTES.



PLANO DE AULA 8

NÍVEL

3-6 ANOS

ASSUNTO

PRINCÍPIOS BÁSICOS DA IA

DURAÇÃO

40 MIN

TEMA

RETÂNGULO

MÉTODO DE ENSINO

COLETIVO, INDIVIDUAL,
DIVERSO

COMPETÊNCIAS

RECONHECER O HABITAT DOS ANIMAIS NA FLORESTA, TER CONHECIMENTOS SOBRE A ALIMENTAÇÃO E INVERNADA DE ALGUNS ANIMAIS E AVES DA FLORESTA, ATUALIZAR CONHECIMENTOS SOBRE AS ESTAÇÕES PASSADAS. A CRIANÇA TEM UMA IDEIA DAS MUDANÇAS NO COMPORTAMENTO DE ALGUNS ANIMAIS NAS DIFERENTES ESTAÇÕES.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

EXIBIÇÃO INTERATIVA, RECURSOS ELETRÔNICOS - E-EDUCAÇÃO, APLICATIVOS DE APRENDIZADO, [HTTPS://PUZZLEFACTORY.PL](https://PUZZLEFACTORY.PL), PLANILHAS. ESSES SÃO TODOS RECURSOS VALIOSOS QUE PODEM SER USADOS PARA MELHORAR A EXPERIÊNCIA DE APRENDIZADO

MÉTODOS DE APRENDIZAGEM

GUIA BASEADO EM PROBLEMAS E ORIENTADO AO PROCESSO, AULAS DE CONSULTA, GAMIFICAÇÃO, PALESTRAS FAZENDO

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

FORMAÇÃO DE IDEIAS ESPECÍFICAS SOBRE AS NECESSIDADES ESPECÍFICAS DOS ANIMAIS NA SAZONALIDADE. BASEADO EM PROBLEMAS, GUIA ORIENTADO AO PROCESSO, AULAS DE CONSULTA, GAMIFICAÇÃO, PALESTRAS POR MEIO DE OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

ESTRUTURA/ATIVIDADE

A SITUAÇÃO COMEÇA COM CANÇÕES SOBRE O OUTONO E O POEMA "QUEM INVERNO ONDE", DE NIKOLAY SOKOLOV. APRESENTAÇÃO SOBRE AS ESTAÇÕES ANUAIS E MUDANÇAS NA NATUREZA, PREPARAÇÃO DOS ANIMAIS PARA O INVERNO E SUAS MORADIAS; JOGO "VOE, VOE"; FICHAS DE TRABALHO; ANIMAIS DE QUEBRA-CABEÇA NO INVERNO AS FERRAMENTAS DE AVALIAÇÃO E AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS DA APRENDIZAGEM SÃO O FEEDBACK DAS CRIANÇAS, BEM COMO A APLICAÇÃO DOS CONHECIMENTOS EM ATIVIDADES E SITUAÇÕES PEDAGÓGICAS SUBSEQUENTES.



PLANO DE AULA 9

NÍVEL

3-6 ANOS

ASSUNTO

GAMIFICAÇÃO EM AI

DURAÇÃO

45 MIN

TEMA

PROGRAMANDO BLUEBOTS

MÉTODO DE ENSINO

COLETIVO, INDIVIDUAL, DIVERSO

COMPETÊNCIAS

CONSTRÓI UM CURSO DE AÇÃO PARA O ROBÔ ATINGIR A META, CORRIGE O PROCEDIMENTO ERRADO PARA O ROBÔ, LÊ O PROCEDIMENTO PARA O ROBÔ E DECIDE A QUE DESTINO ELES CHEGAM, LÊ O PROCEDIMENTO PARA O ROBÔ E DECIDE SUA POSIÇÃO INICIAL, COMPIRA DIFERENTES PROCEDIMENTOS PARA O MESMO OBJETIVO.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS, PLANILHAS

MÉTODO DE APRENDIZAGEM

BASEADO EM PROBLEMAS,
COOPERATIVO, GAMIFICAÇÃO,
EXPERIENCIAL, AUTODIRIGIDO, MISTO

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

O ALUNO CONSTRÓI UM PROCEDIMENTO PARA O ROBÔ ATINGIR A META.
CORRIGE O COMPORTAMENTO INCORRETO DO ROBÔ.
LÊ O PROCEDIMENTO DO ROBÔ E DECIDE ONDE ELE CHEGARÁ.
LÊ O PROCEDIMENTO DO ROBÔ E DECIDE SUA POSIÇÃO INICIAL.
COMPIRA PROCEDIMENTOS DIFERENTES PARA O MESMO OBJETIVO.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

- BRAINSTORMING – PERGUNTAS – MAPA MENTAL
- VOCÊ SABE O QUE É UM ROBÔ?
- COMO FUNCIONA O ROBÔ?
- O QUE SIGNIFICA "PROGRAMAÇÃO"?
- ONDE NOS PODEMOS ENCONTRAR COM ESTA PALAVRA (COM PROGRAMAÇÃO)?
- POR QUE DEVEMOS APRENDER PROGRAMAÇÃO?
- QUEM É UM PROGRAMADOR?
- O QUE UM PROGRAMADOR FAZ?

ESTRUTURA/ATIVIDADE

1. ATIVIDADE UM: MOTIVAÇÃO TPR: AS CRIANÇAS TORNAM-SE ROBÔS DEPOIS DE RECITAREM O FEITIÇO:
ELÉTRON DESLIGADO.
OS FIOS APERTAM NA CABEÇA.
BATERIA, CIRCUITO,
FAÇA DE MIM UM ROBÔ.
2. ATIVIDADE DOIS: DEPOIS DISSO, AS CRIANÇAS MOVIMENTAM-SE PELA SALA COMO ROBÔS E NÓS DAMOS-LHES INSTRUÇÕES.
3. ATIVIDADE TRÊS (PLANILHA) O NOSSO ROBÔ PERDEU A ANTENA CARDÍACA. VOCÊ PODE ENCONTRÁ-LO? TENHA CUIDADO, OS ROBÔS DEVEM SEGUIR AS SETAS.
4. REFLEXÃO: CONTROLE SEU TRABALHO JUNTOS, OS ALUNOS, SÃO CONVIDADOS A USAR BLUEBOTS PARA PROGRAMAR BLUEBOTS.



PLANO DE AULA 10

NÍVEL

3-6 ANOS

ASSUNTO

GAMIFICAÇÃO NA IA

DURAÇÃO

45 MIN

TEMA

VIAJANDO NA WEB

MÉTODO DE ENSINO

COLETIVO, INDIVIDUAL, DIVERSO

COMPETÊNCIAS

CONSTRÓI UM CURSO DE AÇÃO PARA O ROBÔ ATINGIR A META, CORRIGE O PROCEDIMENTO ERRADO PARA O ROBÔ, LÊ O PROCEDIMENTO PARA O ROBÔ E DECIDE A QUE DESTINO ELES CHEGAM, LÊ O PROCEDIMENTO PARA O ROBÔ E DECIDE SUA POSIÇÃO INICIAL, COMPIRA DIFERENTES PROCEDIMENTOS PARA O MESMO OBJETIVO.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

DISPOSITIVOS ELETRÓNICOS, PLANILHA

MÉTODO DE APRENDIZAGEM

BASEADO EM PROBLEMAS,
COOPERATIVO, GAMIFICAÇÃO,
EXPERIENCIAL, AUTODIRIGIDO, MISTO

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

O ALUNO CONSTRÓI UM PROCEDIMENTO PARA O ROBÔ ATINGIR A META.CORRIGE O COMPORTAMENTO INCORRETO DO ROBÔ.LÊ O PROCEDIMENTO DO ROBÔ E DECIDE ONDE ELE CHEGARÁ.LÊ O PROCEDIMENTO DO ROBÔ E DECIDE SUA POSIÇÃO INICIAL.COMPIRA PROCEDIMENTOS DIFERENTES PARA O MESMO OBJETIVO.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

1. AQUECIMENTO:

MOTIVAÇÃO:DESENHE O AMIGO DO NOSSO ROBÔ.DITADO DE DESENHO (CLIL INGLÊS – FORMAS, CORES, NÚMEROS).

MEU CORPO É UM GRANDE.....RETÂNGULO. (COMPLETA A COR QUE DESEJAR)EM VEZ DE PERNAS EU TENHO DUAS.....RODAS. MEUS BRAÇOS SÃO DOIS CONECTADOSRETÂNGULOS COM DOIS DEDOS.

MINHA CABEÇA É UM.....QUADRADO. EU TENHO DOIS OLHOS E UMA BOCA QUADRADA.NÃO TENHO NARIZ E MINHAS ORELHAS PARECEM MOLAS.

ESTRUTURA/ATIVIDADES

1. MOTIVAÇÃO TPR: AS CRIANÇAS SE TORNARÃO ROBÔS DEPOIS DE DIZEREM O FEITIÇO:
ELÉTRON DESLIGADO.

OS FIOS APERTAM NA CABEÇA.
BATERIA, CIRCUITO,
FAÇA DE MIM UM ROBÔ.

2. DEPOIS DISSO, AS CRIANÇAS MOVIMENTAM-SE PELA SALA COMO ROBÔS E NÓS DAMOS-LHES
INSTRUÇÕES.

3. AS CRIANÇAS TRABALHAM EM PARES.

UM É UM ROBÔ E O OUTRO SERÁ UM PROGRAMADOR: USAM SETAS DE PAPEL E PREPARAM
CAMINHOS NAS TEIAS.

OS ALUNOS SÃO CONVIDADOS A USAR BLUEBOTS PARA PROGRAMAR BLUEBOTS.



PLANO DE AULA 11

NÍVEL

3-6 ANOS

ASSUNTO

GAMIFICAÇÃO NA AI

DURAÇÃO

45 MIN

TEMA

VIAJANDO NA WEB

MÉTODO DE ENSINO

COLETIVO, INDIVIDUAL, DIVERSO

COMPETÊNCIAS

CONSTRÓI UM CURSO DE AÇÃO PARA O ROBÔ ATINGIR A META, CORRIGE O PROCEDIMENTO ERRADO PARA O ROBÔ, LÊ O PROCEDIMENTO PARA O ROBÔ E DECIDE A QUE DESTINO ELES CHEGAM, LÊ O PROCEDIMENTO PARA O ROBÔ E DECIDE SUA POSIÇÃO INICIAL, COMPIRA DIFERENTES PROCEDIMENTOS PARA O MESMO OBJETIVO

MATERIAIS NECESSÁRIOS

MÉTODO DE APRENDIZAGEM

DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS, PLANILHAS

BASEADO EM PROBLEMAS,
COOPERATIVO, GAMIFICATION,
EXPERIENCIAL, AUTODIRIGIDO,
MISTO

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

O ALUNO CONSTRÓI UM PROCEDIMENTO PARA O ROBÔ ATINGIR A META.CORRIGE O COMPORTAMENTO INCORRETO DO ROBÔ.LÊ O PROCEDIMENTO DO ROBÔ E DECIDE ONDE ELE CHEGARÁ.LÊ O PROCEDIMENTO DO ROBÔ E DECIDE SUA POSIÇÃO INICIAL.COMPIRA PROCEDIMENTOS DIFERENTES PARA O MESMO OBJETIVO.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

AQUECIMENTO:

AS CRIANÇAS CONHECEM O TRABALHO COM BLUEBOTS - COMO CONTROLAR BLUBOTS....

1. MOTIVAÇÃO TPR: AS CRIANÇAS TORNAM-SE ROBÔS DEPOIS DE RECITAREM O FEITIÇO: ELÉTRON DESLIGADO.

OS FIOS APERTAM NA CABEÇA.

BATERIA, CIRCUITO,

FAÇA DE MIM UM ROBÔ.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

2. DEPOIS DISSO, AS CRIANÇAS CIRCULAM PELA SALA COMO ROBÔS E NÓS DAMOS-LHES INSTRUÇÕES.

3. A CRIANÇA TRABALHA POR CONTA PRÓPRIA:

USARÁ SETAS E PREPARARÁ CAMINHOS EM UM TAPETE TRANSPARENTE COM BOLSOS PARA O SEU BLUEBOT.

ENCONTRA O CAMINHO PARA O CORAÇÃO DO SEU ROBÔ.

AS SETAS MOVEM-SE NA FRENTE DA SUA WEB NUMA LINHA
COMANDA O SEU BLUEBOT.

OBSERVA A TRILHA DO SEU BLUEBOT.

REFLEXÃO: O RASTREAMENTO DO SEU BLUEBOT ESTAVA CERTO?



PLANO DE AULA 12

NÍVEL

3-6 ANOS

ASSUNTO

GAMIFICAÇÃO NA AI

DURAÇÃO

45 MIN

TEMA

ALBERT APRENDE LETRAS -
PROGRAMANDO COM BLUEBOTS

MÉTODO DE ENSINO

COLETIVO, INDIVIDUAL, DIVERSO

COMPETÊNCIAS

CINSTRUÍR UM CURSO DE AÇÃO PARA O ROBÔ ATINGIR A META, CORRIGE O PROCEDIMENTO ERRADO PARA O ROBÔ, LÊ O PROCEDIMENTO PARA O ROBÔ E DECIDE A QUE DESTINO ELES CHEGAM, LÊ O PROCEDIMENTO PARA O ROBÔ E DECIDE SUA POSIÇÃO INICIAL, COMPIRA DIFERENTES PROCEDIMENTOS PARA O MESMO OBJETIVO

MATERIAIS NECESSÁRIOS

DISPOSITIVOS ELETRÓNICOS, PLANILHAS

MÉTODOS DE
APRENDIZAGEM

BASEADO EM PROBLEMAS, COOPERATIVO,
GAMIFICATION, EXPERIENCIAL,
AUTODIRIGIDO, MISTO

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

O ALUNO CONSTRÓI UM PROCEDIMENTO PARA O ROBÔ ATINGIR A META.CORRIGE O COMPORTAMENTO INCORRETO DO ROBÔ.LÊ O PROCEDIMENTO DO ROBÔ E DECIDE ONDE ELE CHEGARÁ.LÊ O PROCEDIMENTO DO ROBÔ E DECIDE A SUA POSIÇÃO INICIAL.COMPIRA PROCEDIMENTOS DIFERENTES PARA O MESMO OBJETIVO.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

1. REFLEXÃO:

O RASTREAMENTO DO SEU BLUEBOT ESTAVA CERTO? QUE NOME O ALUNO INVENTOU? OS ALUNOS INVENTAM SEUS PRÓPRIOS CAMINHOS E OS ATRIBUEM A OUTROS, ELES ADIVINHAM AS PRÓXIMAS PALAVRAS. AQUECIMENTO:

ALBERT DERRAMOU UMA CAIXA COM CARTAS

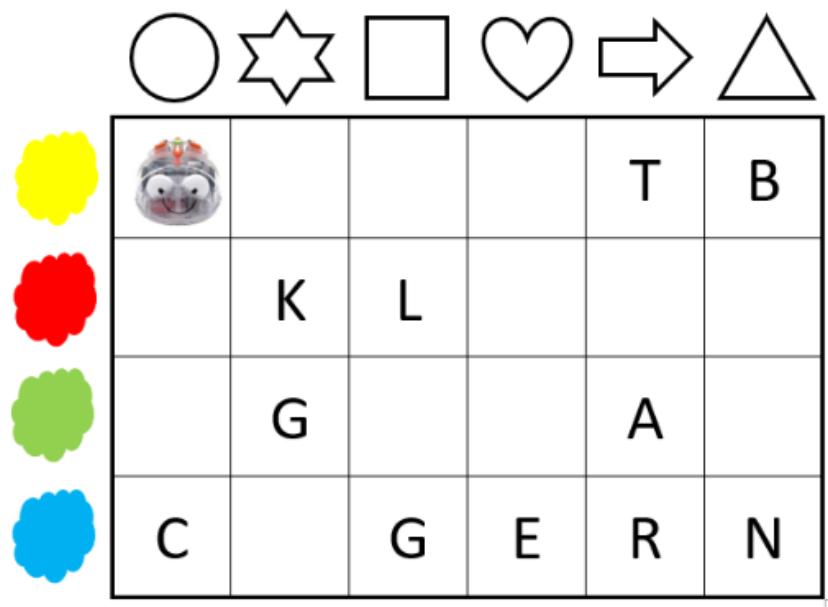
2. MOTIVAÇÃO DO TPR:

NO TAPETE DA SALA DE AULA ESTÃO ESPALHADOS CARTÕES COM LETRAS DE TODO O ALFABETO, AS CRIANÇAS CORREM E TRAZEM LETRAS CONFORME ORIENTAÇÃO DA PROFESSORA.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

3. TRABALHE COM A MESA:

AS CRIANÇAS CLASSIFICAM AS LETRAS QUE FORAM INSERIDAS NA TABELA DE ACORDO COM AS INSTRUÇÕES (REPETEM CORES E FORMAS)



4. PROGRAMAÇÃO BLUEBOT:

AS CRIANÇAS SEGUEM O CAMINHO DO BLUEBOT, PROGRAMAM O ROBÔ DE ACORDO COM AS SETAS. O CAMINHO DEVE TRAZÊ-LOS AO PÉ DA LETRA, SE PROGRAMAREM TODOS OS CAMINHOS CORRETAMENTE, AS CRIANÇAS DEVERÃO GANHAR UM NOME

1.	→	→	→	↓	→	↓	
2.	→	→	↓				
3.	→	→	→	↓	→	→	↑
4.	→	→	→	↓	↓	↓	
5.	→	→	→	↓	↓	←	↓
6.	↓	↓	→	→	→	↑	→
TAJENKA: _____							



REFLEXÃO: O RASTREAMENTO DO SEU BLUEBOT ESTAVA CERTO? QUE NOME O ALUNO INVENTOU? OS ALUNOS INVENTAM SEUS PRÓPRIOS CAMINHOS E OS ATRIBUEM A OUTROS, ELES ADIVINHAM AS PRÓXIMAS PALAVRAS.EU.



PLANO DE AULA 13

NÍVEL

3-6 ANOS

ASSUNTO

GAMIFICAÇÃO NA IA

DURAÇÃO

40 MIN

TEMA

O QUE VÊS?

MÉTODO DE ENSINO

COLETIVO, INDIVIDUAL, DIVERSO

COMPETENCIES

COOPERAÇÃO ENTRE AS CRIANÇAS NO JOGO, DESENVOLVIMENTO DA EXPRESSÃO DA LINGUAGEM, DESENVOLVIMENTO DA AUTORREGULAÇÃO DAS EMOÇÕES, ENVOLVIMENTO EMOCIONAL NA NARRAÇÃO DE HISTÓRIAS.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS,
PLANILHAS,
[HTTPS://LEARNINGAPPS.ORG/DISPLAY?
V=PNVT5710520](https://learningapps.org/display?V=PNVT5710520)

MÉTODOS DE APRENDIZAGEM

APRENENDO FAZENDO,
COOPERATIVO

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

A CRIANÇA COMUNICA, DISCUTE E COOPERA COM OUTROS.
A CRIANÇA USA NOVAS PALAVRAS E TERMOS DA ÁREA ui.
A CRIANÇA INDEPENDENTEMENTE OU EM GRUPO ASSOCIA A FOTOGRAFIA ATRIBUÍDA A UMA PALAVRA ESPECÍFICA.
A CRIANÇA MELHORA SUAS HABILIDADES SOCIAIS ATRAVÉS DA BRINCADEIRA.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

SERÁ APRESENTADA ÀS CRIANÇAS UMA HISTÓRIA SOBRE AS LETRAS E A IMPORTÂNCIA DO USO DA LINGUAGEM. A COMUNICAÇÃO COM AS CRIANÇAS É IMPORTANTE PARA O SEU PROGRESSO. UMA CRIANÇA PODE ESCOLHER UM OBJETO E A FOTOGRAFIA DE UM OBJETO. O PROFESSOR CRIARÁ UM JOGO USANDO FERRAMENTAS DA WEB. UMA CRIANÇA BRINCA DE FORMA INDEPENDENTE E APRENDE COMETENDO ERROS E REPETINDO.



PLANO DE AULA 14

NÍVEL

3-6 ANOS

ASSUNTO

GAMIFICAÇÃO NA IA

DURAÇÃO

40 MIN

TEMA

FAZER UM ROBOT

MÉTODO DE ENSINO

COLETIVO, INDIVIDUAL, DIVERSO

COMPETENCIES

COOPERAÇÃO ENTRE AS CRIANÇAS NO JOGO, AQUISIÇÃO DE CONCEITOS RELACIONADOS COM A IA, DESENVOLVIMENTO DA EXPRESSÃO LINGUÍSTICA, DESENVOLVIMENTO DA AUTORREGULAÇÃO DAS EMOÇÕES, ENVOLVIMENTO EMOCIONAL NA NARRAÇÃO DE HISTÓRIAS.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS, PLANILHAS,
[HTTPS://WWW.JIGSAWPLANET.COM/](https://www.jigsawplanet.com/)

MÉTODOS DE APRENDIZAGEM

APRENDER FAZENDO,
COOPERATIVO, GAMIFICAÇÃO

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

APRENDENDO FAZENDO, COOPERATIVO, GAMIFICAÇÃO.
A CRIANÇA COMUNICA, DISCUTE E COOPERA COM OUTROS.
A CRIANÇA USA NOVAS PALAVRAS E TERMOS DA ÁREA.
A CRIANÇA INDEPENDENTEMENTE OU EM GRUPO ASSOCIA A FOTOGRAFIA ATRIBUÍDA À PALAVRA ESPECÍFICA DA IA.
A CRIANÇA MELHORA SUAS HABILIDADES SOCIAIS ATRAVÉS DA BRINCADEIRA.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

AS CRIANÇAS PODEM ESCOLHER UMA FOTOGRAFIA DE FORMA INDEPENDENTE. O PROFESSOR É UM AUXILIAR DAS CRIANÇAS NA UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS WEB. AS CRIANÇAS ESCOLHEM A FORMA, OS QUEBRA-CABEÇAS E O NÚMERO DE PEÇAS DE UM QUEBRA-CABEÇA.Y.



PLANO DE AULA 15

NÍVEL

3-6 ANOS

ASSUNTO

GAMIFICAÇÃO NA IA

DURAÇÃO

40 MIN

TEMA

ROBOT LYDIA E EU

MÉTODO DE ENSINO

COLETIVO, INDIVIDUAL, DIVERSO

COMPETÊNCIAS

COOPERAÇÃO ENTRE AS CRIANÇAS NO JOGO, AQUISIÇÃO DE CONCEITOS RELACIONADOS COM A IA, DESENVOLVIMENTO DA EXPRESSÃO LINGUÍSTICA, AQUISIÇÃO DE CONCEITOS MATEMÁTICOS BÁSICOS, DESENVOLVIMENTO DA AUTORREGULAÇÃO DAS EMOÇÕES, ENVOLVIMENTO EMOCIONAL NA NARRAÇÃO DE HISTÓRIAS.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

CARTÃO, PAPEL, LÁPIS, DADOS

MÉTODOS DE APRENDIZAGEM

APRENENDENDO FAZENDO,
COOPERATIVO

OBJETIVOS DE APRENDIZAGENS

A CRIANÇA COMUNICA, DISCUTE E COOPERA COM OUTROS. A CRIANÇA ADOTA E USA NOVAS PALAVRAS E TERMOS DA ÁREA DA EDUCAÇÃO.

A CRIANÇA MELHORA SUAS HABILIDADES SOCIAIS ATRAVÉS DE BRINCADEIRAS.

A CRIANÇA MELHORA E DESENVOLVE SUAS HABILIDADES PRÉ-MATEMÁTICAS.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

AS CRIANÇAS OUVIRÃO UMA HISTÓRIA SOBRE OS ELEMENTOS DE IA AO SEU REDOR. UMA HISTÓRIA QUE SE CHAMA “O ROBÔ LYDIA E EU”. AO JOGAR OS DADOS, OBTÉM UM NÚMERO DO CAMPO QUE A CRIANÇA DEVE PERCORRER CONTANDO. QUANDO CHEGA À FOTOGRAFIA, TEM QUE COMEÇAR UMA HISTÓRIA E A OUTRA CRIANÇA DO SEU PAR AJUDA-O. ACIMA DE CADA FOTOGRAFIA ESTÁ O NOME DA IDEIA. DESSA FORMA, AS CRIANÇAS APRENDEM LETRAS E CONCEITOS/IDEIAS. QUANDO UMA DUPLA DE CRIANÇAS ATINGE A META, É A VEZ DE OUTRA DUPLA DE CRIANÇAS E ASSIM SUCESSIVAMENTE.



PLANO DE AULA 16

NÍVEL

3-6 ANOS

ASSUNTO

GAMIFICAÇÃO NA IA

DURAÇÃO

40 MIN

TEMA

ELEMENTOS DE CODIFICAÇÃO

MÉTODO DE ENSINO

COLETIVO, INDIVIDUAL, DIVERSO

COMPETÊNCIAS

COOPERAÇÃO ENTRE CRIANÇAS NO JOGO, AQUISIÇÃO DE CONCEITOS RELACIONADOS COM A IA, DESENVOLVIMENTO DA EXPRESSÃO LINGUÍSTICA, EXEMPLO SIMPLES DE CODIFICAÇÃO, AQUISIÇÃO DA LÍNGUA MATERNA POR MEIO DE FERRAMENTAS WEB.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

ROBÔ BEE BOT, PLANILHAS

MÉTODOS DE APRENDIZAGEM

GAMIFICAÇÃO, COOPERATIVO, APRENDER FAZENDO, APRENDIZAGEM AUTODIRIGIDA

ESTRUTURA/ATIVIDADE

A CRIANÇA COMUNICA, DISCUTE E COOPERA COM OUTROS.
A CRIANÇA ADOTA E USA NOVAS PALAVRAS E TERMOS DA ÁREA DA EDUCAÇÃO.
A CRIANÇA MELHORA SUAS HABILIDADES SOCIAIS ATRAVÉS DE BRINCADEIRAS.
A CRIANÇA ENTENDE E SABE APPLICAR OS PRINCÍPIOS BÁSICOS DA CODIFICAÇÃO.
A CRIANÇA DESENVOLVE IMAGINAÇÃO E CRIATIVIDADE.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

CONTAMOS UMA HISTÓRIA SOBRE A ABELHA E A SUA VIDA. AS CRIANÇAS DEVEM DESENHAR UMA BASE (TUDO O QUE A ABELHA PRECISA PARA A SUA VIDA). O PROFESSOR DÁ INSTRUÇÕES SOBRE COMO USAR O BOT BEE.

AS CRIANÇAS PARTICIPARÃO DO PROJETO DA BASE DO ROBÔ BEE BOT. NA BASE ENCONTRAM-SE DESENHOS E LETRAS INICIAIS DAS PALAVRAS/TERMOS DOS DESENHOS. NA BASE FINALIZADA, AS CRIANÇAS APRENDEM A CODIFICAR: UMA CRIANÇA DÁ INSTRUÇÕES E OUTRA DÁ INSTRUÇÕES DE MOVIMENTO DO ROBÔ BEE BOT. DEPOIS DE ESCREVER OS CÓDIGOS, AS CRIANÇAS PODEM BRINCAR DE FORMA INDEPENDENTE EM PARES.



PLANO DE AULA 17

NÍVEL

3-6 ANOS

ASSUNTO

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E SEU
DESENVOLVIMENTO HISTÓRICO

DURAÇÃO

40 MIN

TOPIC

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL - HISTÓRIA

MÉTODO DE ENSINO

COLETIVO, INDIVIDUAL, DIVERSO

COMPETÊNCIAS

NESTA LIÇÃO, AS CRIANÇAS DE 6 ANOS ENTENDERÃO O QUE SIGNIFICA IA. CONHECENDO UM POUCO DE SUA HISTÓRIA E COMO ELA PODE SER APLICADA EM SALA DE AULA ATRAVÉS DE JOGOS DIGITAIS.

RESPOSTA A PERGUNTAS SOBRE O QUE É IA.

INTERAGIR ENTRE SI NA APLICAÇÃO DE ALGUNS JOGOS NO SEU COMPUTADOR.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

FOTOS, JOGOS DIDÁTICOS, PLANILHAS, DISPLAY
INTERATIVO E COMPUTADOR PESSOAL.

MÉTODOS DE APRENDIZAGEM

OBSERVAÇÃO; INTERAÇÃO VERBAL;
APRESENTAÇÃO MULTIMÉDIA; JOGOS
DIDÁTICOS ON-LINE.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

CONHECER VOCABULÁRIO BÁSICO SOBRE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL; ENTENDER O QUE É INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL.

OS ALUNOS, APÓS PREENCHEREM A TABELA, DEVERÃO CONHECER ALGUMAS PALAVRAS QUE SÃO UTILIZADAS EM IA E O SEU SIGNIFICADO (ROBÔ; NUVEM; CHAT GPT).

ESTRUTURA/ATIVIDADE

A AULA COMEÇA COM OS ALUNOS ASSISTINDO/OUVINDO UMA BREVE APRESENTAÇÃO NO QUADRO INTERATIVO SOBRE O QUE É IA E COMO É QUE TEM SIDO APLICADA - EXEMPLOS PRÁTICOS. APÓS UMA BREVE CONVERSA, OS ALUNOS ENTRARÃO NUM APLICATIVO - "LÁPIS MÁGICO", ONDE JOGARÃO UM QUEBRA-CABEÇA DE PALAVRAS RELACIONADO À IA. ELES DEVEM ENCONTRAR TODAS AS PALAVRAS RELACIONADAS À IA E PREENCHER UMA TABELA. QUANDO O QUADRO ESTIVER COMPLETO, O JOGO ESTARÁ COMPLETO.



PLANO DE AULA 18

NÍVEL

3-6 ANOS

ASSUNTO

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E
MATEMÁTICA

DURAÇÃO

40 MIN

TEMA

MATEMÁTICA - NÚMEROS DE 1 A 1000
(CLASSES E ORDENS)

MÉTODO DE ENSINO

COLETIVO, INDIVIDUAL, DIVERSO

COMPETÊNCIAS

COMPREENDER AS CLASSES E ORDENS DOS NÚMEROS; OS ALUNOS, DEPOIS DE JOGAREM VÁRIOS JOGOS, DEVERÃO SABER DISTINGUIR OS NÚMEROS POR CLASSES E ORDENS E SABER QUE TAMBÉM PODEM SER ESCRITOS POR EXTERNO.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

FOTOS, JOGOS DIDÁTICOS, PLANILHAS,
DISPLAY INTERATIVO E COMPUTADOR
PESSOAL.

MÉTODOS DE APRENDIZAGEM

OBSERVAÇÃO; INTERAÇÃO VERBAL;
APRESENTAÇÃO MULTIMÉDIA; JOGOS
DIDÁTICOS ON-LINE.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

IMAGENS, JOGOS DIDÁTICOS, PLANILHAS, DISPLAY INTERATIVO E COMPUTADOR PESSOAL.
NESTA LIÇÃO, OS ALUNOS DEVERÃO SABER QUE OS NÚMEROS SÃO ORGANIZADOS EM CLASSES E ORDENS. APRENDENDO A LER NÚMEROS EM ORDEM E CLASSE. DEVERÃO RESPONDER A PERGUNTAS SOBRE A ORDEM DOS NÚMEROS E SABER COMO ESCREVER NÚMEROS EM PALAVRAS.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

A AULA COMEÇA COM O PROFESSOR A FAZER UMA BREVE APRESENTAÇÃO SOBRE NÚMEROS. PROJETAR VÁRIOS TIPOS DE NÚMEROS NO QUADRO INTERATIVO PARA OS ALUNOS IDENTIFICAREM E QUE SERVIRÃO DE MOTIVAÇÃO E DE INÍCIO DA AULA - INTRODUÇÃO AO TEMA. PEDIR AOS ALUNOS QUE IDENTIFIQUEM OS NÚMEROS, DIFERENCIEM-NOS POR CLASSES E ESCREVAM ALGUNS NÚMEROS POR PALAVRAS.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

EM SEGUIDA, O PROFESSOR PEDE AOS ALUNOS QUE IDENTIFIQUEM OS NÚMEROS, OS DIFERENCIEM POR CLASSES E ESCREVAM ALGUNS NÚMEROS POR PALAVRAS. APRESENTA VÁRIOS EXEMPLOS DE NÚMEROS AOS ALUNOS E PEDE-LHES QUE DIFERENCIEM AS CLASSES. CONVIDA OS ALUNOS A IREM AO QUADRO PARA RESOLVER O PROBLEMA/QUESTÃO QUE O PROFESSOR COLOCA. DEPOIS, NA SEGUNDA PARTE DA AULA, O PROFESSOR DESENHA UM LINK HYPATIAMAT NO QUADRO INTERATIVO - QUE PERMITE, ATRAVÉS DAS TIC, ACEDER A UM VASTO LEQUE DE JOGOS DIGITAIS, PARA TESTAR OS CONHECIMENTOS DOS ALUNOS SOBRE MATEMÁTICA E NÚMEROS, NESTE CASO. DEPOIS, ATRAVÉS DE ALGUMAS APLICAÇÕES E JOGOS, OS ALUNOS APLICARÃO OS CONHECIMENTOS ADQUIRIDOS E RESOLVERÃO DIVERSAS QUESTÕES.



PLANO DE AULA 19

NÍVEL

3-6 ANOS

ASSUNTO

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E
MATEMÁTICA

DURAÇÃO

40 MIN

TEMA

MATEMÁTICA - OPERAÇÕES BÁSICAS

MÉTODO DE ENSINO

COLETIVO, INDIVIDUAL, DIVERSO

COMPETÊNCIAS

COMPREENDER AS OPERAÇÕES BÁSICAS DA MATEMÁTICA. OS ALUNOS, DEPOIS DE JOGAREM VÁRIOS JOGOS E RESOLVEREM DIVERSAS ATIVIDADES ONLINE, DEVERÃO SABER RESOLVER DIVERSAS OPERAÇÕES MATEMÁTICAS BÁSICAS.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

FOTOS, JOGOS DIDÁTICOS, PLANILHAS,
DISPLAY INTERATIVO E COMPUTADOR
PESSOAL.

MÉTODOS DE
APRENDIZAGEM

OBSERVAÇÃO; INTERAÇÃO VERBAL;
APRESENTAÇÃO MULTIMÉDIA; JOGOS
DIDÁTICOS ON-LINE.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

OS ALUNOS DEVERÃO SABER IDENTIFICAR AS 4 OPERAÇÕES BÁSICAS DA MATEMÁTICA.
DEVEM SABER DIFERENCIAR AS 4 OPERAÇÕES BÁSICAS DA MATEMÁTICA. ADICIONAR, SUBTRAIR, MULTIPLICAR E DIVIDIR. RESPONDER A PERGUNTAS SOBRE DIFERENTES TIPOS DE OPERAÇÕES MATEMÁTICAS.
RESOLVER PEQUENOS EXERCÍCIOS SOBRE DIFERENTES TIPOS DE OPERAÇÕES MATEMÁTICAS (BÁSICAS).

ESTRUTURA/ATIVIDADE

A AULA COMEÇA COM O PROFESSOR A PROJETAR UMA IMAGEM NO QUADRO INTERATIVO E PEDINDO AOS ALUNOS QUE IDENTIFIQUEM AS OPERAÇÕES ALI APRESENTADAS. ESTA IMAGEM E A CONSEQUENTE INTERAÇÃO SOBRE A MESMA SERVIRÁ DE MOTIVAÇÃO E APRESENTAÇÃO DO TEMA A ABORDAR NAS AULAS. EM SEGUIDA O PROFESSOR APRESENTA NO QUADRO VÁRIOS EXERCÍCIOS DE ADIÇÃO, SUBTRAÇÃO, DIVISÃO E MULTIPLICAÇÃO E PEDE AOS ALUNOS PARA OS RESOLVER NO QUADRO.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

APÓS A RESOLUÇÃO DE TODOS OS EXERCÍCIOS DO QUADRO, O PROFESSOR PEDE AOS ALUNOS QUE PEGUEM NO SEU COMPUTADOR PESSOAL E INSIRAM UM LINK SOBRE JOGOS MATEMÁTICOS. ATRAVÉS DO WORDWALL, OS ALUNOS IRÃO PRATICAR OS CONHECIMENTOS ADQUIRIDOS EM DIFERENTES JOGOS SOBRE AS 4 OPERAÇÕES MATEMÁTICAS E RESOLVER DIVERSAS ATIVIDADES QUE LHE SEJAM SOLICITADAS.O PROFESSOR, ATRAVÉS DO QUADRO INTERATIVO, ORIENTA OS ALUNOS PARA OS EXERCÍCIOS/ATIVIDADES MAIS RELEVANTES.DEPois, ATRAVÉS DE ALGUMAS APLICAÇÕES E JOGOS, OS ALUNOS APPLICARÃO OS CONHECIMENTOS ADQUIRIDOS E RESOLVERÃO DIVERSAS QUESTÕES.



PLANO DE AULA 20

NÍVEL

3-6 ANOS

ASSUNTO

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E
LINGUAGEM

DURAÇÃO

40 MIN

TEMA

LINGUAGEM - PALAVRAS E
VOCABULÁRIO

MÉTODO DE ENSINO

COLETIVO, INDIVIDUAL, DIVERSO

COMPETÊNCIAS

APRENDER VOCABULÁRIO SOBRE ANIMAIS, CONTINENTES E AMBIENTE NATURAL. ALÉM DE OS ALUNOS CONHECEREM OS NOMES DE ALGUNS ANIMAIS, TAMBÉM FICAM A CONHECER ONDE NORMALMENTE VIVEM E ALGUMAS DAS SUAS CARACTERÍSTICAS. EXCELENTE FERRAMENTA TAMBÉM PARA MEMORIZAÇÃO E ASSOCIAÇÃO DOS ANIMAIS AO CONTINENTE ONDE VIVEM E AO AMBIENTE ONDE VIVEM.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

FOTOS, JOGOS DIDÁTICOS, PLANILHAS,
DISPLAY INTERATIVO E COMPUTADOR
PESSOAL.

MÉTODOS DE
APRENDIZAGEM

OBSERVAÇÃO; INTERAÇÃO
VERBAL; APRESENTAÇÃO
MULTIMÉDIA; JOGOS DIDÁTICOS
ON-LINE.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

OS ALUNOS DEVEM DIFERENCIAR DIFERENTES TIPOS DE PALAVRAS SOBRE ANIMAIS E PLANTAS. RESPONDER A PERGUNTAS SOBRE AS CARACTERÍSTICAS E APARÊNCIA DE ALGUNS ANIMAIS. RESOLVER EXERCÍCIOS DE IDENTIFICAÇÃO ANIMAL E ASSOCIAR OS ANIMAIS AO AMBIENTE NATURAL ONDE VIVEM.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

A AULA COMEÇA COM A VISUALIZAÇÃO DE UM CANGURU NO QUADRO INTERATIVO. A PROFESSORA PEDE AOS ALUNOS QUE IDENTIFIQUEM O ANIMAL EM QUESTÃO. EM SEGUIDA, O PROFESSOR PROJETA VÁRIOS TIPOS DE ANIMAIS NO QUADRO E PEDE AOS ALUNOS QUE IDENTIFIQUEM ESSES ANIMAIS. E DEPOIS PREENCHER UMA TABELA ONDE COLOCAM A MEIA NATURAL DE CADA ANIMAL E EM QUE CONTINENTE ELA É MAIS ABUNDANTE.

ESTRUTURA/ATIVIDADE

APÓS A RESOLUÇÃO DE TODOS OS EXERCÍCIOS DO QUADRO, O PROFESSOR PEDE AOS ALUNOS QUE PEGUEM NO SEU COMPUTADOR PESSOAL E INSIRAM UM LINK PARA JOGAR UM JOGO SOBRE VOCABULÁRIO/PALAVRAS SOBRE ANIMAIS E SEU AMBIENTE NATURAL. ATRAVÉS DO MUNDO ELES COMEÇARÃO A RESOLVER ONLINE VÁRIOS TIPOS DE DESAFIOS SOBRE ANIMAIS - ATIVIDADES E JOGOS. O PROFESSOR, ATRAVÉS DO QUADRO INTERATIVO, ORIENTA OS ALUNOS PARA OS EXERCÍCIOS/ATIVIDADES MAIS RELEVANTES. DEPOIS, ATRAVÉS DE ALGUMAS APLICAÇÕES E JOGOS, OS ALUNOS APPLICARÃO OS CONHECIMENTOS ADQUIRIDOS E RESOLVERÃO DIVERSAS QUESTÕES.