

CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

APRENDER • BRINCAR • CONVIVER • CRESCER



BNCC DA COMPUTAÇÃO

4 E 5 ANOS



Secretaria Municipal de Educação

📍 Rua Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

✉ e-mail: educacao@mauadaserra.pr.gov.br

☎ Fone (43) 31271065

🌐 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra - PR

♥ Cada criança,
um mundo de
possibilidades! ♥



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

QUADRO ORGANIZADOR CURRICULAR DA EDUCAÇÃO INFANTIL - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO - 1º TRIMESTRE



Secretaria Municipal de Educação - SME

Rua Ivaí, nº 54 - Jardim São Luiz - e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

1º TRIMESTRE - PRÉ - ESCOLAR - 4 e 5 ANOS

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	DESCRIÇÃO DO OBJETIVO	EXEMPLOS DE ATIVIDADES
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos e desenhos.	O objetivo contribui para a criança identificar por meio dos diferentes contextos de sua rotina elementos que se repetem em uma ordem regular, como em sons (batidas de palmas, ritmos musicais), movimentos (pular, bater palmas, girar), desenhos (formas, cores, tamanhos organizados em sequência) e outras sequências presentes no cotidiano.	Atividade desplugada: • Sequência de sons: o professor pode criar sequências utilizando palmas, estalos ou instrumentos musicais simples (por exemplo: palma-palma-estalo / palma-palma-estalo). As crianças devem observar, repetir e identificar qual som vem em seguida, reconhecendo o padrão estabelecido. • Sequência de movimentos: propor movimentos corporais repetitivos, como pular-bater palma-girar / pular-bater palma-girar. As crianças podem reproduzir a sequência e depois criar novas combinações para que os colegas identifiquem o padrão. • Sequência com cores e formas: utilizar blocos de montar, tampinhas ou figuras geométricas organizadas em padrões (ex.: vermelho-azul-vermelho-azul). As



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

crianças observam, continuam a sequência ou criam novos padrões.

- **Sequência em desenhos:** apresentar uma sequência de desenhos que se repetem (sol–nuvem–sol–nuvem) e pedir que as crianças completem a sequência ou criem novos padrões em folha de papel.

- **Atividade com histórias ou imagens:** organizar cartões com imagens repetidas em determinada ordem e solicitar que as crianças descubram qual imagem vem depois.

Atividade plugada:

- **Uso de recursos digitais:** jogos educativos em tablets ou computadores que proponham completar padrões de cores, formas ou sons e sequência de figuras de acordo com o padrão estabelecido por meio do jogo online.

Ferramenta online (PatternShapes: <https://apps.mathlearningcenter.org/pattern-shapes/>)

Completar a sequência de figuras de acordo com o padrão estabelecido por meio de jogo online:



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

			(i) Shape Pattern (https://www.topmarks.co.uk/ordering-and-sequencing/shape-patterns); (ii) Chicken Dance (https://pbskids.org/peg/games/chicken-dance).
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.	O objetivo é desenvolver a capacidade das crianças de expressar, de forma clara e organizada, as etapas necessárias para a realização de uma tarefa. Além disso, busca estimular a organização do pensamento e a comunicação, habilidades essenciais para a resolução de problemas. Esse objetivo também contribui para que as crianças compreendam que muitas atividades do cotidiano acontecem seguindo uma sequência de passos, e que é possível explicar essa sequência para que outra pessoa consiga realizar a mesma tarefa, favorecendo o desenvolvimento do pensamento lógico e da autonomia.	Atividade desplugada: • Sequência de rotina: pedir que as crianças expliquem as etapas de ações do dia a dia, como “lavar as mãos”, “escovar os dentes” ou “guardar os brinquedos”. O professor pode utilizar imagens para que elas organizem a ordem correta. • Montando uma receita: realizar uma receita simples (como salada de frutas ou sanduíche) e pedir que as crianças descrevam ou organizem as etapas necessárias para prepará-la. • História em sequência: apresentar cartões com cenas de uma história e solicitar que as crianças coloquem as imagens na ordem correta, explicando o que acontece primeiro, depois e por último. • Brincadeira do robô: uma criança faz o papel de “robô” e os colegas precisam dar instruções claras e na ordem correta para que ela execute uma tarefa, como pegar um



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

			objeto ou chegar até determinado lugar. • Circuito de movimentos: montar um pequeno circuito (pular, passar por baixo da mesa, bater palmas) e pedir que as crianças expliquem a sequência de ações antes de realizá-lo. • Desenho de etapas: após realizar uma atividade, pedir que as crianças façam desenhos representando as etapas do que foi feito. Expressar as etapas de realização de tarefas diárias por meio de desenhos ou de forma oral; 2) Ordenar uma sequência de imagens que representam as etapas de uma tarefa diária. Exemplo de uma tarefa diária - Hora de dormir: (i) tomar banho, (ii) colocar pijama, (iii) escovar os dentes, (iv) ouvir uma história, (v) dormir. Atividade plugada: Experienciar as etapas de execução de tarefas, discutindo como as tarefas são
--	--	--	---



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

			divididas em etapas a partir de jogos digitais como: (i) Cookie Monsters Foodie Truck (https://pbskids.org/sesame/games/cookie-monsters-foodie-truck/); (ii) Ready Set Grow (https://pbskids.org/sesame/games/ready-set-grow/).
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	Este objetivo propõe que as crianças experimentem, de maneira lúdica e interativa, a lógica dos algoritmos (sequências de passos ou instruções que devem ser seguidas para realizar uma tarefa) por meio de experiências que envolvam objetos físicos (desplugados) e recursos digitais (plugados). as atividades devem envolver situações concretas e brincadeiras que estimulem a execução de comandos e sequências, utilizando materiais do cotidiano ou recursos digitais simples.	Atividade desplugada: • Brincadeira do robô: uma criança representa um “robô” e os colegas dão comandos simples (andar para frente, virar, pegar um objeto). O “robô” deve executar as instruções na ordem indicada. • Caminho no chão: montar um percurso com setas ou figuras no chão (andar, pular, girar). As crianças seguem a sequência indicada, executando cada ação conforme a ordem apresentada. • Sequência com blocos ou objetos: utilizar blocos de montar, tampinhas ou peças coloridas para montar uma sequência de ações, como empilhar, encaixar ou organizar seguindo instruções do professor ou dos colegas. • Circuito de movimentos: organizar um circuito com diferentes ações (pular dentro



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

			de argolas, passar por baixo de uma mesa, bater palmas). As crianças executam a sequência de passos indicada. • Programando um colega: uma criança cria uma sequência de comandos e o colega precisa seguir exatamente as instruções para completar uma tarefa. 1) Experienciar a execução de algoritmos por meio de percursos realizados a partir de desenhos no chão (ou maquetes) como, por exemplo: (i) jogos de labirinto; (ii) amarelinha; (iii) sequências de números; (iv) sequências de cores; 2) Experienciar a execução de algoritmos por meio de atividades manuais (e.g. dobraduras, bordado, costura). Exemplo: Executar o seguinte algoritmo Passo (1) - Pegar uma folha de papel sulfite; Passo (2) - Dobrar esta folha ao meio; Passo (3) - Dobrar novamente ao meio; Passo (4) - Dobrar novamente ao meio; Avaliar o resultado refletindo sobre: (a) Quantas vezes pode-se repetir este passo? e (b) Existem formas
--	--	--	---



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

			diferentes de dobrar o papel ao meio? Atividade plugada: • Atividade com recurso digital: utilizar aplicativos educativos simples em tablets ou computadores que permitam montar sequências de comandos para mover personagens ou completar desafios. Experienciar a execução de algoritmos por meio de (i) jogos digitais (e.g. Follow the Code: https://www.mathplayground.com/follow_the_code.html); (ii) brinquedos robóticos (e.g. Rope: http://smartfunbrasil.com/).
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.	O objetivo é estimular as crianças a criar e representar algoritmos, que é uma habilidade importante para resolver problemas de forma eficiente e eficaz.	Atividade desplugada: • Criando caminhos: desenhar ou montar no chão um caminho com setas ou imagens e pedir que as crianças criem a sequência de passos para levar um personagem ou colega até um determinado lugar. • Programando o colega (robô): uma criança cria uma sequência de comandos (andar, virar, pegar objeto) e o colega executa as instruções. Depois, podem representar a sequência com desenhos ou



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

			cartões. • Resolvendo desafios com objetos: propor um problema simples, como levar um brinquedo até um ponto específico da sala, e pedir que as crianças criem a sequência de ações necessárias para resolver a tarefa. • Sequência desenhada: após resolver um desafio ou realizar uma atividade, as crianças desenharam as etapas que foram necessárias para chegar ao resultado. • Montagem com cartões de comandos: utilizar cartões com imagens de ações (andar, virar, pular) para que as crianças organizem a sequência que resolve um desafio proposto. Preparar uma receita (e.g. bolo, sorvete) com as crianças, evidenciando os passos para o preparo (algoritmo). Dialogar com elas sobre a ordem das etapas. Como sugestão de material de apoio pedagógico, temos a "Minha Fábrica de Comida" (https://lifes.dc.ufscar.br/computar/minha-fabrica-de-comida/). 2) Criar percursos, de uma origem até um destino, em um tabuleiro (e.g. papel, chão), representando os
--	--	--	--



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

			passos do trajeto. Como sugestão de material de apoio pedagógico, temos o "AlgoCards" (http://www.computacional.com.br/) e "Segue o Trilho" (https://lifes.dc.ufscar.br/computar/segue-o-trilho/). Atividade plugada: • Jogos digitais simples: utilizar aplicativos educativos em que as crianças organizam comandos para que um personagem alcance um objetivo. Explorar jogos digitais, puzzles e jogos de programar que permitem representar uma sequência lógica para resolver problemas. Como exemplos de recursos, temos: (i) Jogos de sequência lógica (https://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/c/jogos-sequencia-logica); (ii) LightBot (https://lightbot.com/); (iii) Scratch Jr. (https://www.scratchjr.org/).
	(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um	Perceber que um mesmo problema pode ser resolvido de diferentes maneiras, desenvolvendo o pensamento lógico, a criatividade e a capacidade de reflexão sobre	Atividade desplugada: • Caminhos diferentes: As crianças encontram diferentes caminhos para chegar ao mesmo destino em um percurso



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	mesmo problema	as próprias ações. Comparar diferentes formas de se realizar tarefas diárias.	montado no chão. • Construção de torres: Utilizando blocos ou copos, as crianças constroem torres de maneiras diferentes e depois comparam as estratégias utilizadas. • Organização de brinquedos: Os brinquedos são organizados de formas variadas, como por cor, tipo ou tamanho, comparando as diferentes soluções. • Sequência de movimentos: As crianças criam diferentes sequências de movimentos para chegar a um lugar ou realizar uma ação. • Sequência de ações (ex.: fazer um sanduíche): Cada grupo propõe uma sequência de passos para realizar a mesma tarefa e depois compara com as demais. • Comparar diferentes rotas executadas pelas crianças a partir de um labirinto marcado no chão; • Comparar diferentes formas de se realizar tarefas diárias como: (i) escovar os dentes, (ii) tomar banho, (iii) colocar roupa
--	-----------------------	--	--



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

			Atividade plugada: • Comparar diferentes rotas executadas pelas crianças a partir de um jogo digital de labirinto.
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	O objetivo é desenvolver na criança a compreensão e interpretação de situações, em que há apenas duas opções de respostas possíveis (verdadeiro/falso, sim/não), estimulando o raciocínio lógico, a capacidade de análise e tomada de decisões.	Atividade desplugada: • Jogo do verdadeiro ou falso O professor apresenta frases ou imagens simples (ex.: “O peixe vive na água”). As crianças levantam uma placa verde para verdadeiro e vermelha para falso. • Pode ou não pode? O professor mostra situações do cotidiano (ex.: correr na sala, lavar as mãos antes do lanche). As crianças dizem se pode ou não pode, refletindo sobre as regras. • Classificando figuras Apresentar imagens de animais, alimentos ou objetos. As crianças devem decidir, por exemplo: É animal ou não é animal Tem asas ou não tem asas • Siga a regra



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

			O professor estabelece uma regra simples: “Se estiver usando algo vermelho, levante.” Se não estiver usando vermelho, continue sentado.” Assim as crianças tomam decisões baseadas em duas opções. • Jogo das perguntas O professor faz perguntas que podem ser respondidas com sim ou não, como: “A banana é uma fruta?” “O carro voa?” • Criar um conjunto de perguntas com base em uma história, personagens ou tema de interesse da turma. Cada criança recebe duas cartas, uma verde (verdadeiro) e uma vermelha (falso). Para cada pergunta, a criança apresenta o resultado da sua avaliação e, em conjunto, discutem os erros e acertos. • Realizar a brincadeira popular de “morto e vivo” (e suas variações) em que, ao invés de morto e vivo, sejam utilizadas frases
--	--	--	---



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail: educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

			passíveis de ser julgadas como verdadeiras (vivo) ou falsas (morto). • “Verdadeiro ou Falso” / “Isso no meu mundo” (https://lifes.dc.ufscar.br/computar/verdadeiro-ou-falso/)." Atividade plugada: Criar um jogo digital a partir de um conjunto de perguntas com base em uma história, personagens ou tema de interesse da turma e avaliar as perguntas respondendo verdadeiro ou falso. Como sugestão de ferramentas para criação da atividade, temos: (i) Wordwall (https://wordwall.net/pt), e (ii) Jamboard (https://jamboard.google.com/).
--	--	--	--



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

QUADRO ORGANIZADOR CURRICULAR DA EDUCAÇÃO INFANTIL - EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO - 2º TRIMESTRE



Secretaria Municipal de Educação - SME

Rua Ivaí, nº 54 - Jardim São Luiz - e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

2º TRIMESTRE - PRÉ - ESCOLAR - 4 e 5 ANOS

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	DESCRIÇÃO DO OBJETIVO	EXEMPLOS DE ATIVIDADES
MUNDO DIGITAL	EI03CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não-eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).	O objetivo é que as crianças reconheçam dispositivos eletrônicos (televisão, celular, computador) e não eletrônicos (cadeados, brinquedos mecânicos, torneiras, tesouras, portas, livros e etc.), compreendendo seu funcionamento básico e identificando quando estão ligados ou desligados, aberto/fechado, como também, em situações simples no uso de lâmpadas e interruptores.	Atividade desplugada: • Exploração de objetos: apresentar lanterna, rádio, ventilador, livro e caixa, para que as crianças identifiquem quais são eletrônicos e observem quando estão ligados ou desligados. • Brincadeira “Ligado ou desligado”: o professor mostra imagens ou objetos e as crianças dizem se está ligado/desligado ou aberto/fechado. • Caixa surpresa: retirar objetos da caixa (livro, controle remoto, lanterna) e identificar o que é e como funciona. • Desenho e observação: as crianças desenharam um objeto eletrônico e mostram como



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

MUNDO DIGITAL			ele fica quando está ligado ou desligado. • Jogo de classificação: separar figuras em dois grupos: eletrônicos e não eletrônicos ou ligados e desligados. • Propor atividades de visualização ou exploração de dispositivos eletrônicos (e.g. lanterna, calculadora, televisão, celular, rádio, tablets) de forma a: (i) possibilitar que as crianças possam ligar e desligar os aparelhos, (ii) reconhecer quando estão ligados ou desligados, e (iii) diferenciar dos dispositivos não-eletrônicos. Participar de brincadeiras que demonstrem dois estados (ligado e desligado). Como brincadeiras de exemplo: (i) Seu Mestre Mandou; (ii) Pega-gelo / Pega-congelou; (iii) Estátua.
	(EI03CO08) Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos	Este objetivo leva a criança a descobrir como os objetos se comunicam entre si. Interfaces são	Atividade desplugada: • Brinquedo com botões Apresentar brinquedos ou



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

MUNDO DIGITAL	(des)plugados.	pontos de conexão que permitem que objetos se comuniquem entre si. Isso pode ocorrer por meio de fios (conexões físicas) ou sem fios, como Wi-Fi ou Bluetooth, sistemas e etc. É importante entender as interfaces, pois, no mundo atual, os objetos estão cada vez mais conectados e interagem entre si. Compreender como essas conexões funcionam pode ajudar as crianças a se tornarem mais independentes, autônomas e criativas.	objetos que funcionam com botões (lanternas, carrinhos ou controles). As crianças experimentam apertar os botões e observam o que acontece. • Robô humano Uma criança faz o papel de “robô” e outra dá comandos simples, como: andar, parar ou virar. Os comandos funcionam como uma interface de comunicação. • Cartões de comando O professor cria cartões com imagens (pular, andar, bater palmas). As crianças mostram o cartão e os colegas realizam a ação correspondente. • Controle remoto imaginário Com um controle feito de papelão, as crianças “ligam”, “desligam”, “aumentam” ou “diminuem” ações de colegas que representam aparelhos ou robôs.
-----------------------------	-----------------------	---	---



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

MUNDO DIGITAL

- **Conectar e desconectar:** utilize objetos simples, como um brinquedo que precisa de pilhas para demonstrar a importância da conexão e desconexão. Brincadeiras de comunicação: jogos como o telefone sem fio ajudam a ilustrar como a informação pode ser transmitida de uma pessoa para outra.

- **Desenho às cegas:** nesta vivência, uma criança interpreta os movimentos do colega e tenta reproduzir o desenho no papel, desenvolvendo a habilidade de interpretar e transmitir informações.

- **Jogo de conexão:** brincadeira da estátua, pega congelou, o mestre mandou, em que seguem os comandos de forma divertida.

Atividade plugada:

- **Explorando telas e**



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

MUNDO DIGITAL			ícones Utilizando tablets ou computadores da escola, as crianças observam ícones e tocam na tela para abrir aplicativos, percebendo que a interface permite interagir com o dispositivo. • Reconhecer as diferentes interfaces de aparelhos (e.g. micro-ondas, computador, projetor, controle remoto etc.) e suas partes, diferenciando as formas de comunicar ações. • Representar, por meio de editores gráficos (e.g. Paint), as diferentes interfaces de aparelhos e suas partes.
	(EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação	Este objetivo contribui para a criança identificar e compreender o funcionamento dos dispositivos computacionais, como computadores, tablets e smartphones, entre outros, além de aprender como interagir com eles, como	Atividade desplugada: • Exploração de aparelhos: apresentar celular, tablet, computador ou controle remoto e conversar sobre para que servem. • Imitação de interações: as crianças imitam ações como



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

MUNDO DIGITAL

tocar, falar, clicar, arrastar,
usar botões ou sensores.

clicar no mouse, tocar na tela
ou falar com um dispositivo.

- **Caixa surpresa tecnológica:** retirar objetos como mouse ou fone de ouvido e identificar o que é e como se usa.

- **Desenho de tecnologia:** desenhar um aparelho que utilizam e explicar como as pessoas interagem com ele.

- **Classificação de dispositivos:** separar imagens de aparelhos conforme a forma de interação (tocar, clicar, falar ou apertar).

- Simular um jogo de perguntas e respostas ou adivinhação usando imagens que representam as diferentes formas de interação entre os dispositivos;

- Representar as diferentes formas de interação (e.g. narrativas, storyboards) com dispositivos por meio de atividades manuais (e.g.



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

MUNDO DIGITAL			desenhos, maquetes, colagem, modelagem). Atividade plugada: Brincar com dispositivos (e.g. tablets, mesas e telas interativas, computador, dispositivos robóticos, tecnologias assistivas) por meio de jogos educacionais ou situações de aprendizagem, a fim de que as crianças possam verificar as diferentes formas de utilização de cada uma delas, como: (i) toque de tela em tablets, (ii) uso do mouse no computador, (iii) manipulação de um robô, (iv) comando por voz, (v) reconhecimento facial, (vi) reconhecimento de gestos.
-----------------------------	--	--	--



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR



Secretaria Municipal de Educação - SME

Rua Ivaí, nº 54 - Jardim São Luiz - e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

3º TRIMESTRE - PRÉ - ESCOLAR - 4 e 5 ANOS

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	DESCRIÇÃO DO OBJETIVO	EXEMPLOS DE ATIVIDADES
CULTURA DIGITAL	(EI03CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.	Aprendam a utilizar as tecnologias digitais de forma segura, consciente e respeitosa, compreendendo regras básicas de uso, compreendendo que a tecnologia pode ser uma ferramenta útil para aprender, se comunicar, brincar e se divertir, mas que deve ser utilizada com muita cautela e sob a supervisão de um adulto.	Atividade desplugada: • Roda de conversa sobre tecnologia: conversar com as crianças sobre como usar celular, tablet ou computador com cuidado e pedir ajuda a um adulto quando necessário. • Combinados do uso da tecnologia: construir com a turma regras simples, como esperar a vez, cuidar dos aparelhos e usar por pouco tempo. • História sobre segurança digital: contar uma história ou assistir a um vídeo educativo sobre o uso responsável da tecnologia e conversar sobre o que aprenderam. • Cartaz “Uso responsável da tecnologia”: as crianças



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

CULTURA DIGITAL

ajudam a montar um cartaz com desenhos de atitudes corretas, como cuidar do aparelho e respeitar os colegas.

- **Dramatização:** encenar situações de uso correto e incorreto da tecnologia para que as crianças identifiquem atitudes seguras e respeitosas.

- **Criar um jogo de "Certo ou Errado"**, em que a criança identifica comportamentos seguros (ex.: "posso compartilhar meu nome, fotos, vídeos, senha, endereço, dentre outros com um estranho?").

- **Cuidado com Informações pessoais:** explicar de forma lúdica que não devemos compartilhar dados pessoais como nome completo, endereço ou telefone em ambientes digitais

- Propor um caça ao tesouro onde as pistas são situações



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

CULTURA DIGITAL

reais de uso de tecnologia, segurança e ética. Para avançar para a próxima pista, as crianças devem demonstrar ou oralizar o que fariam em cada situação.

- Produzir um portfólio físico a partir da mesma realidade apresentada no exemplo plugado.

Situações de exemplo (caça ao tesouro):

(i) você está jogando e aparece uma propaganda que deixa você com medo. O que você deve fazer?

(ii) Você está participando de uma interação na internet. Alguém que você não conhece pergunta onde você mora. Você conta?

(iii) Todo jogo pode ser jogado por crianças da sua idade? Como você descobre se ele será legal ou não?

Atividade plugada:



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

CULTURA DIGITAL

1) Propor um caça ao tesouro (e.g. escape room) com desafios que retratam situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética. É possível criar ambientes como esse gratuitamente pelo Google Forms, Escape Factory ou Genial.ly;

2) Adaptar o caça ao tesouro para ser jogado de forma cooperativa ou competitiva, individual ou em grupo, podendo ser online, híbrido ou presencial.

3) Produzir um portfólio com dicas para manter-se seguro ao assistir vídeos, jogar online, registrar vídeos e fotos e compartilhar informações na internet. O portfólio produzido pelas crianças e pode incluir vídeos, imagens, desenhos e escrita espontânea. Como opções para produzir um portfólio online, tem-se: Book Creator, Flipgrid, Canva.



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

CULTURA DIGITAL	(EI03CO11) Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.	Sensibilizar as crianças para a adoção de hábitos saudáveis no uso consciente de artefatos computacionais (tablets, computadores, smartphones, televisão, brinquedos eletrônicos, câmeras digitais, robôs educacionais, etc.), promovendo hábitos que preservem a saúde e o bem-estar das crianças quando elas fizerem uso desses equipamentos. A intenção é incentivar uma relação equilibrada com a tecnologia, utilizando esses dispositivos sem prejudicar a saúde, como a visão, a postura e o bem-estar em geral.	Atividade desplugada: • Roda de conversa sobre uso saudável: conversar sobre quanto tempo devemos usar celular, tablet ou computador e a importância de fazer pausas para brincar e se movimentar. • Brincadeira da postura correta: demonstrar como sentar corretamente ao usar computador ou tablet e pedir que as crianças imitem. • Jogo “Hora da pausa”: após alguns minutos de atividade com tecnologia, o professor propõe alongamentos ou movimentos corporais. • Cartaz dos cuidados com a tecnologia: produzir com a turma um cartaz com desenhos mostrando atitudes saudáveis, como manter distância da tela, sentar corretamente e descansar os olhos. • História ou dramatização:
---	---	--	---



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

CULTURA DIGITAL			contar uma história sobre um personagem que aprende a usar tecnologia sem exageros e cuidando da saúde. Atividade plugada: 1) Compreender a importância do tempo de exposição à tela por meio de um óculos sem grau: (i) Utilizar um óculos usado e sem grau; (ii) Pedir que as crianças visualizem alguns objetos na tela do computador; (iii) Depois que todos visualizaram, utilizar tampões de tamanhos diferentes, aumentando o grau de dificuldade da visualização; (iv) Quando todos visualizaram com o último tampão (o mais fechado), explicar que o grau de dificuldade simboliza o tempo de permanência na frente da tela, de forma que quanto maior o tempo, maior a dificuldade de visualizar nitidamente. 2) Compreender os potenciais efeitos do uso prolongado de
---	--	--	--



Secretaria Municipal de Educação

Ivaí, 54 - Jardim São Luiz

e-mail:educacao@mauadaserra.pr.gov.br

Fone (43) 31271065 CEP 86828 - 000 - Mauá da Serra – PR

			jogos digitais. Como por exemplo: i) Fazer um levantamento sobre os jogos que as crianças jogam; ii) Acessar um jogo em um dispositivo ilustrando-o para as crianças; iii) Dialogar sobre características que tornam os jogos estimulantes (visual, sons gráficos etc.); iv) Dialogar sobre estratégias usadas para manter o usuário envolvido com o jogo o maior tempo possível (recompensas, fases, bônus etc.); v) Dialogar sobre a sensação que esses jogos geram nas crianças.
--	--	--	---