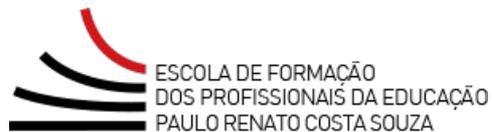


ANOS INICIAIS

# ENCONTRO FORMATIVO 2: INOVA EDUCAÇÃO ANOS INICIAIS





ANOS INICIAIS

# ENCONTRO FORMATIVO 2:

## DIA 1





**ABERTURA  
INSTITUCIONAL**



**INOVA  
EDUCAÇÃO**

**ANOS INICIAIS**



ANOS INICIAIS



## FORMAÇÕES PRESENCIAIS NA EFAPE PARA DESENVOLVIMENTO DAS LIDERANÇAS FORMATIVAS DAS DEs COM FOCO NA REPLICAÇÃO

**JANEIRO**

Sem formação presencial

**JULHO**

Sem formação presencial

**FEVEREIRO**

16 e 17

**ENCONTRO 1**

Inglês e utilização do CMSP

**AGOSTO**

17 e 18

**ENCONTRO 6**

Inglês e utilização do CMSP  
(aprofundamento)

**MARÇO**

16 e 17

**ENCONTRO 2**

Tecnologia e Inovação nos Anos Iniciais

**SETEMBRO**

14 e 15

**ENCONTRO 7**

Tecnologia e Inovação nos Anos Iniciais  
(aprofundamento)

**ABRIL**

26 e 27

**ENCONTRO 3**

Projeto de convivência

**OUTUBRO**

19 e 20

**ENCONTRO 8**

Projeto de convivência (aprofundamento)

**MAIO**

18 e 19

**ENCONTRO 4**

Desafios e boas práticas

**NOVEMBRO**

16 e 17

**ENCONTRO 9**

Desafios e boas práticas

**JUNHO**

14 e 15

**ENCONTRO 5**

Retomada de temas

**DEZEMBRO**

14 e 15

**ENCONTRO 10**

Boas práticas e planejamento 2023



# INOVA EDUCAÇÃO AI: ENCONTRO 1

GRADE FORMAÇÃO: DIA 1 (16/03)

	<b>Dia 16/03</b>	<b>Formadores</b>
<b>9h – 9h30</b>	<b>Abertura Institucional: EFAPE</b>	<b>Coordenação</b>
<b>9h30 – 10h</b>	<b>Projeto de Convivência</b>	<b>Equipe Inova Anos Iniciais</b>
<b>10h – 12h</b>	<b>Organização Curricular de Tecnologia e Inovação</b>	<b>Equipe de Tecnologia</b>
<b>12h às 13h30</b>	<b>Almoço</b>	
<b>13h30 – 17h30</b>	<b>Grupo A – CIEBP (EE Zuleika)</b>	<b>Formadores CIEBP</b>
<b>13h30 – 17h30</b>	<b>Grupo B – CMSP (EFAPE) e Sistematização - rede de ideias</b>	<b>Professores CMSP e Formadores EFAPE</b>



# INOVA EDUCAÇÃO AI: ENCONTRO 1

## GRADE FORMAÇÃO: DIA 2 (17/03)

	<b>Dia 17/03</b>	<b>Formadores</b>
<b>8h30 – 12h30</b>	<b>Grupo B – CIEBP (EE Zuleika)</b>	<b>Formadores CIEBP</b>
<b>8h30 – 12h30</b>	<b>Grupo A – CMSP (EFAPE) e Sistematização - rede de ideias</b>	<b>Professores CMSP e Formadores EFAPE</b>
<b>12h30 – 14h</b>	<b>Almoço</b>	
<b>14h – 14h30</b>	<b>Aprendizagem Criativa</b>	<b>Equipe Anos Iniciais/ Equipe Tecnologia</b>
<b>14h30 – 16h</b>	<b>Componente Inglês</b>	<b>Equipe de Inglês</b>
<b>16h – 17h</b>	<b>Esclarecimento de dúvidas e Encerramento</b>	<b>CEFOG e CEFOP</b>

**INOVA AI  
PROJETO DE  
CONVIVÊNCIA**



**ANOS INICIAIS**



# PROJETO DE CONVIVÊNCIA

## OBJETIVOS DA PAUTA

8



**Retomar os objetivos do Projeto Convivência.**



**Explorar a estrutura do material.**



**Compartilhar experiências e resultados do trabalho com as habilidades socioemocionais.**



# Objetivos do Projeto

## COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS E SUCESSO ESCOLAR

O Projeto de Convivência ensina aos estudantes um conjunto



**Conhecimentos**



**Atitudes**



**Habilidades**

Para que eles possam:

- desenvolver empatia
- lidar com as emoções
- resolver problemas

E portanto, aprimorar suas competências socioemocionais.



# Objetivos do Projeto

## COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS E SUCESSO ESCOLAR

Entende-se que ao aprimorar as competências socioemocionais os estudantes têm:

- mais capacidade de participar e se beneficiar dos conteúdos pedagógicos ensinados em sala de aula;
- uma relação mais positiva com professores e colegas;
- o aumento do sentimento de pertencimento e conexão na escola.



# Estrutura do Material

**UNIDADES DO PROJETO - 22 aulas**

Esses temas estão em ordem diferente no livro do estudante.

**1º ao 3º ano**

**UNIDADE 1 - Habilidades para aprender**

**UNIDADE 2 - Empatia**

**UNIDADE 3 - Lidando com as emoções**

**UNIDADE 4 - Resolução de problemas**

**4º e 5º ano**

**UNIDADE 1 - Empatia e habilidades para aprender**

**UNIDADE 2 - Lidando com as emoções**

**UNIDADE 3 - Resolução de problemas**



# Estrutura do Material do Professor

## Estrutura das Aulas

**APRESENTAÇÃO  
DA AULA**  
Conceitos  
Objetivos

### **ROTEIRO DA AULA**

1º Introdução

- Exercício para o cérebro
- **Revisão (a partir da 2º aula)**

2º Hora da história

3º Vamos Prática

4º Conclusão

5º Hoje eu aprendi

AULA 22 -  
REVISÃO DAS  
HABILIDADES  
DO PROJETO  
DE  
CONVIVÊNCIA



# Estrutura do Material do Aluno

## Estrutura das Aulas

### **Aula X - Título**

**1º Hora da história**

**2º Vamos Prática**

**3º Situações**

**5º Hoje eu aprendi**

**AULA 22 -  
REVISÃO DAS  
HABILIDADES  
DO PROJETO DE  
CONVIVÊNCIA**



# COMO O PROJETO FUNCIONA

O Projeto contém 22 aulas - uma vez por semana - 45 minutos.

## Sugestões:

- que o roteiro seja seguido da forma mais fiel possível.
- que o roteiro seja lido antes da aula afim de que o professor possa antecipar possíveis questões dos seus estudantes.
- que o professor anote as adaptações necessárias para atender a realidade da sua turma.
- após familiarizar com o roteiro, o professor poderá adaptá-lo ao seu jeito de dar aula ou às necessidades dos seus estudantes.



# AS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS E AS PRIMEIRAS EXPERIÊNCIAS NO PEI DE ANOS INICIAIS

Contexto - **PEI Anos Iniciais** - 9 horas - 2016 a 2021

Quem eu era no cenário:

Pro Debby - Professora Especialista em Educação Física e componentes da **parte diversificada**, incluindo **Assembleias**, parceira em sala de aula para apoiar Língua Portuguesa, Matemática e **"Educação Emocional"**



# MEMÓRIAS E DEPOIMENTOS

## As Assembleias - Antes

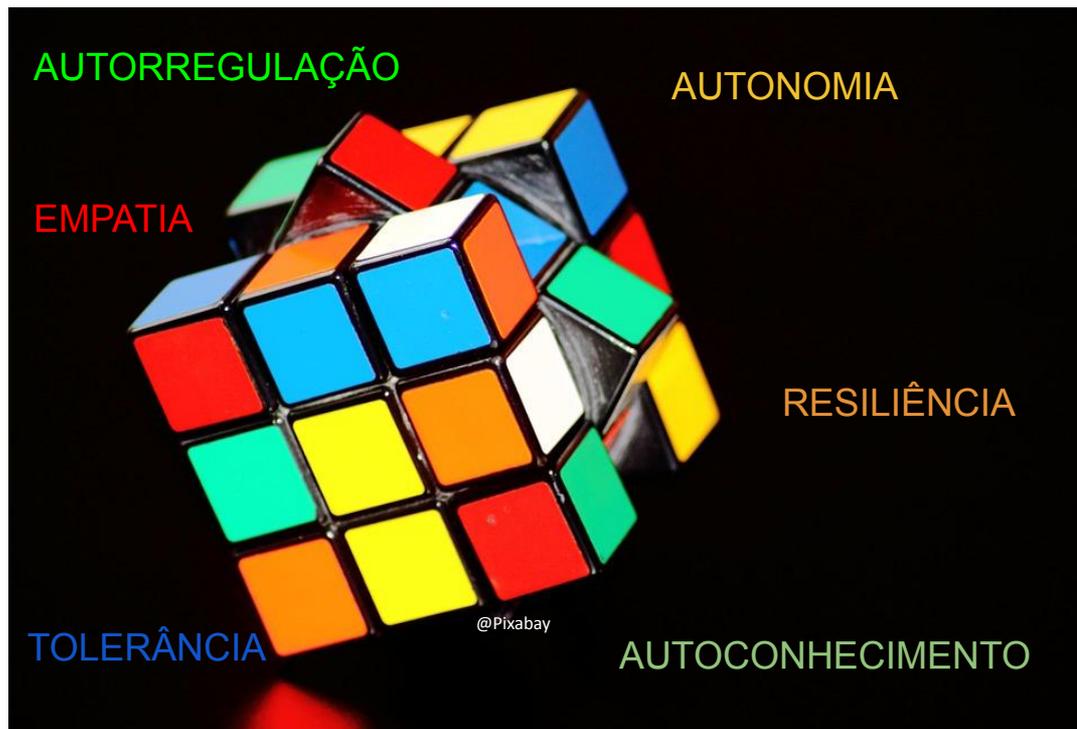


@Pixabay

- Os alunos tinham dificuldade para gerenciar momentos de compartilhamento de idéias, dificuldade em ouvir o outro e aceitar as ideias dos colegas. Havia uma competitividade improdutiva e muitos conflitos, que acabavam por se sobrepor aos objetivos da atividade.
- Isso acarretava ao professor grande demanda na gestão da sala de aula e muita dificuldade em tornar a dinâmica produtiva



# EDUCAÇÃO EMOCIONAL - CONDUTAS E VALORES

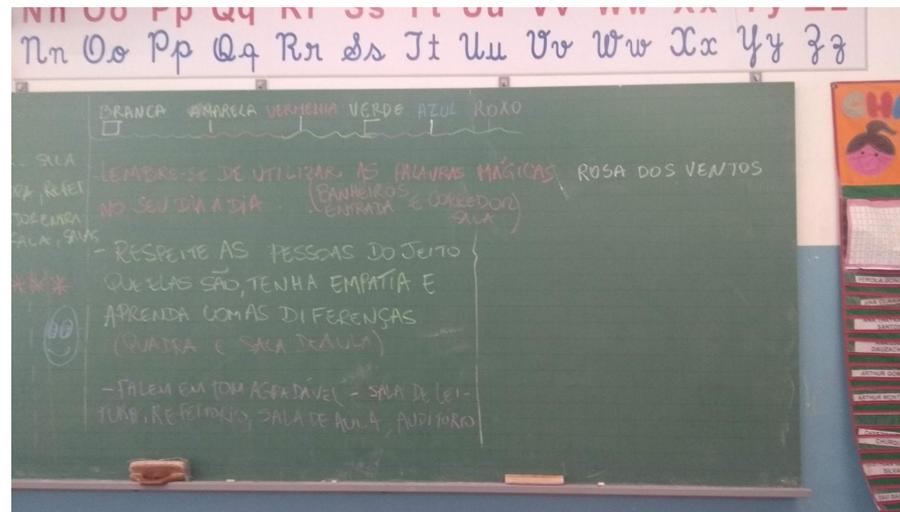




# MEMÓRIAS E DEPOIMENTOS

## Durante - o trabalho com educação emocional

No desenvolvimento do trabalho, percebi que os alunos compreenderam que o conteúdo aprendido sobre autorregular emoções e comunicar-se de forma mais assertiva, podia transcender o momento da aula e passaram a utilizar os recursos em outros espaços como as Assembleias. Esse fato instituiu uma nova dinâmica e passaram a gerenciar melhor suas condutas e manifestações de empatia puderam ser observadas.



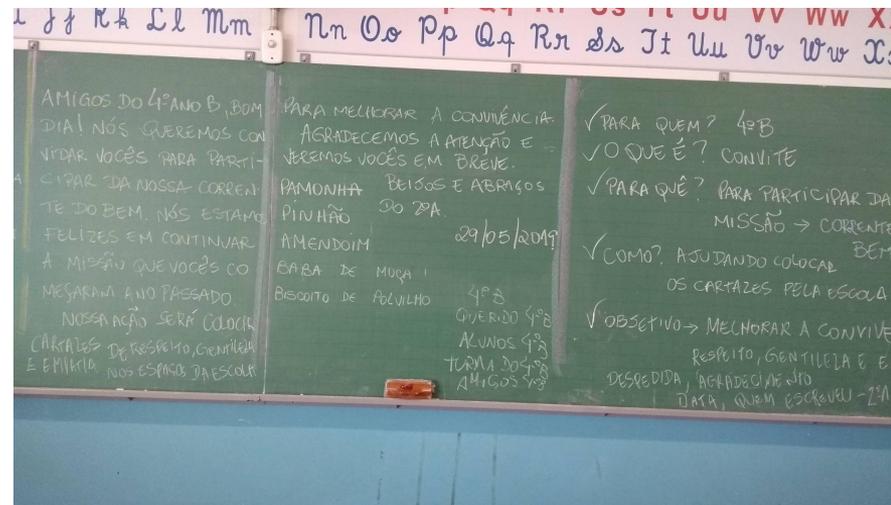
Fonte: arquivo pessoal da formadora Débora Jaconis



# MEMÓRIAS E DEPOIMENTOS

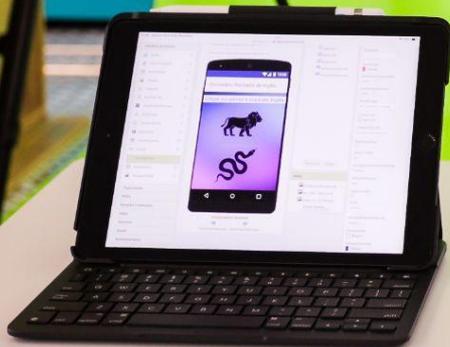
## Depois

Os alunos passaram a ser mais **eficientes** na organização dos momentos de exposição de ideias, mais **assertivos** ao expressarem opiniões e defenderem posicionamentos, mais **produtivos** nos trabalhos coletivos. Isso proporcionou **resultados nos trabalhos em outros componentes**, como por exemplo a articulação de ações como a transformação da fachada da escola e a composição de escritas coletivas em cartazes



Fonte: arquivo pessoal da formadora Débora Jaconis

# INOVA AI: TECNOLOGIA & INOVAÇÃO





# INOVA AI: TECNOLOGIA & INOVAÇÃO

## AGENDA



**10:15 às 12:00**

Objetivos- Apresentação  
Organização Curricular de Tecnologia e Inovação

**12:00 às 13:30**

Almoço

**13:30 às 17:30**

Grupo A: CIEBP (atividade mão na massa)  
EE Zuleika de Barros  
Rua Padre Chico, 420

**13:30 às 16:30**

Grupo B: CMSP  
EFAPE

**16:30 às 17:30**

Grupo B: Sistematização - rede de ideias



# INOVA EDUCAÇÃO AI: Tecnologia e Inovação

## OBJETIVOS DA PAUTA

22



Refletir sobre a utilização da tecnologia e inovação nos Anos Iniciais de modo que mobilize a aprendizagem.



Apresentar os eixos que compõem o componente de Tecnologia e Inovação



# INOVA EDUCAÇÃO AI: Tecnologia e Inovação

## Sensibilização

23

Vamos nos divertir e aprender brincando!!!

Você sabe o que é pixels!!!!

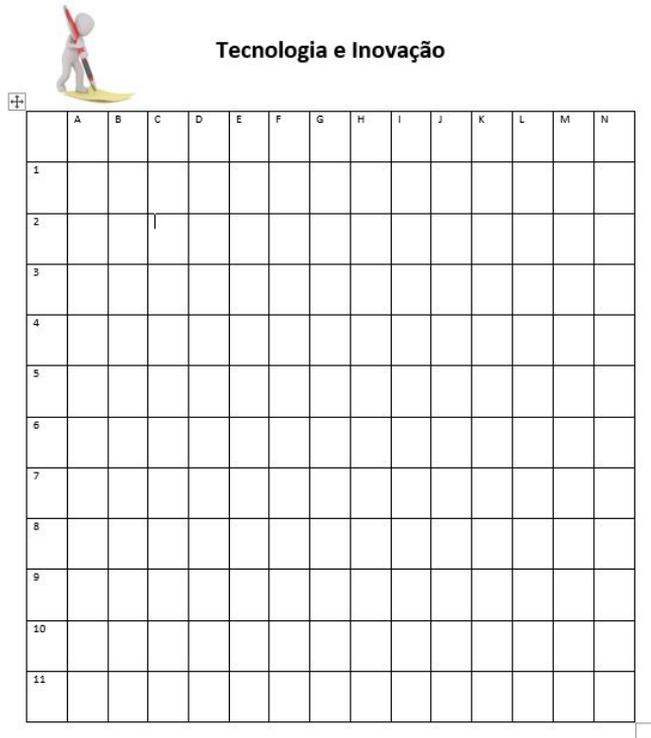
- É a menor unidade de uma imagem digital, independente de sua fonte.

Agora é com você!!!!

Há uma imagem oculta, vamos descobrir qual é a imagem e assim entender como se formam as imagens digitais.

Formação Inova Anos Iniciais

Tecnologia e Inovação



Elaborado pela equipe de formadores



# INOVA EDUCAÇÃO AI: Tecnologia e Inovação

## Sensibilização

Para isso vamos trabalhar com leitura de códigos.

Para cada código desvendado você deverá pintar o quadrado correspondente de acordo com a letra e o número correspondente.

Ao final uma imagem aparecerá.

Vamos lá!!!

Formação Inova Anos Iniciais

Tecnologia e Inovação



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														

Elaborado pela equipe de formadores



# INOVA EDUCAÇÃO AI: Tecnologia e Inovação

## Sensibilização

25

Códigos:

- Número = linha
- Letra = coluna

2C / 3H / 4M

5A / 6L / 7C

8J / 9E / 10H

8D / 2D / 3L

4G / 7K / 10F

2F / 2J / 4A

3B / 5M / 9F

2I / 3F / 6B

11G

Formação Inova Anos Iniciais



Tecnologia e Inovação

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														

Elaborado pela equipe de formadores



# INOVA EDUCAÇÃO AI: Tecnologia e Inovação

## Sensibilização

Formação Inova Anos Iniciais



Tecnologia e Inovação

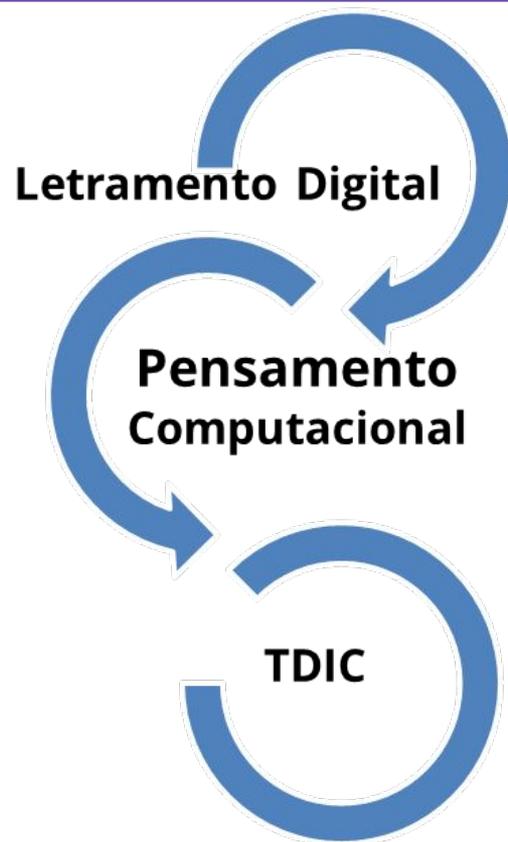
# Sejam Bem Vindos!!!!

Elaborado pela equipe de formadores

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1														
2			■	■	■	■				■	■	■		
3		■				■		■					■	
4	■							■						■
5	■													■
6		■										■		
7			■									■		
8				■						■				
9					■				■					
10						■		■						
11							■							



# Eixos Estruturantes

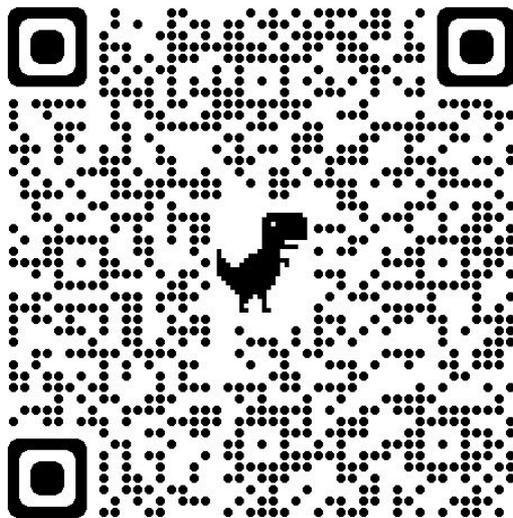


Elaborado pela equipe de formadores



# Caderno de Tecnologia e Inovação

<https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/educacao-infantil-e-ensino-fundamental/materiais-de-apoio-2/>





## Eixo/Habilidades/ Obj. Conhecimento

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



# Pensamento Computacional

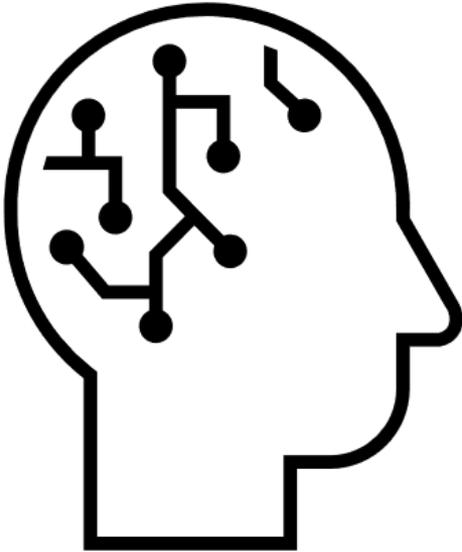
- **Pensamento Computacional** é o processo de pensamento envolvido na formulação de um problema e na expressão de sua solução de forma que um computador — humano ou máquina — possa efetivamente realizar.



- Segundo Brackmann (2017), o **pensamento computacional** pode ser dividido em quatro dimensões específicas. Implica na identificação de um problema complexo, fragmentando-o em pedaços menores e mais fáceis de gerenciar



# Pensamento Computacional



@powerpoint

Pensamento Computacional

Decomposição

Reconhecimento  
de padrões

Abstração

Algoritmo



# Atividades Plugadas e Desplugadas

**Christian Puhlmann  
Brackmann**



# Atividades Plugadas e Desplugadas

## Plugada



## Desplugada

@pixabay



# Cultura Maker





# Manifesto Maker

- Fazer
- Compartilhar
- Presentear
- Equipamentos
- Divirta-se
- Participe
- Apoie
- Mude



# Valores da Cultura Maker

- ❑ Investigação científica
- ❑ Resolução de problemas
- ❑ Criatividade
- ❑ Colaboração
- ❑ Escalabilidade
- ❑ Sustentabilidade

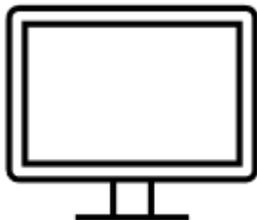


## Objetivos da Cultura Maker na educação

- Aluno protagonista do seu aprendizado;
- Estímulo na realização de atividades práticas para resolução de problemas;
- Desenvolver a criatividade;
- Desenvolver o uso inteligente e sustentável de recursos físicos;
- Percepção dos alunos sobre a importância do trabalho colaborativo;
- Aprendizagem de valores como liderança e empreendedorismo.



# Letramento Digital



@powerpoint

- Refere-se a capacidade de cada indivíduo em compreender as diversas situações de leitura e de escrita que acontecem no mundo digital.

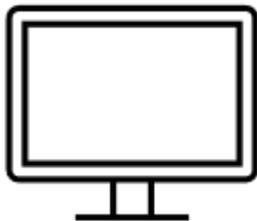
- O **letramento digital** inclui o domínio dessas ferramentas tecnológicas e utilizá-las para comunicar entre as pessoas e também, utilizá-las em seu cotidiano.



@powerpoint



# Letramento Digital

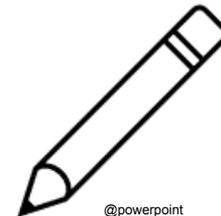


@powerpoint

➤ O estudante letrado digital lê, escreve e confronta criticamente o que encontra e assim assimila essas informações solidificando o que aprendeu.

➤ Não é uma capacidade passiva, mas tipicamente ativa.

➤ Ele não só aprende a usar a tecnologia e o meio digital, mas a utilizar suas funções da melhor forma, em seu proveito e com respeito pelos demais.



@powerpoint



# Letramento Digital

- Interação em ambientes digitais.
- Interpretar códigos, sinais verbais e não verbais, imagens e sons.
- Seleciona informações e sabe onde busca-lás



@pixabay

## Cibercultura

A cibercultura é compreendida como um conjunto de espaços, rituais, costumes e atitudes que as pessoas desenvolvem ao entrar em contato com a tecnologia.

- Produz e consome mídias com responsabilidade e criticidade.
- Exploram as ferramentas digitais de forma ampla.
- Interação social digital.



# Benefícios do Letramento Digital

Adaptação para modernidade

Conhecimentos multidisciplinares

Maior engajamento

Melhora a atenção e foco

Pensamento crítico

Autonomia do estudante

Motivação para aprender



## TDIC

O termo **Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC)** reforça o caráter digital de dispositivos tecnológicos ( tablet, computador, IPad, telefone celular, etc.) conectados a internet, cujas as propriedades constitutivas, propiciam múltiplas conexões em redes distribuídas, comunicação multidirecional, produção de conhecimento, criação e publicação de informações, participação e colaboração, abarcando as mídias e múltiplas modalidades de linguagens veiculadas ( oral, escrita, imagética, hipermídia...) ( ALMEIDA, 2019)



# TDIC





# TDIC

É preciso lembrar que incorporar as tecnologias digitais na educação não se trata de utilizá-las somente como meio ou suporte para promover aprendizagens ou despertar o interesse dos estudantes, mas sim de utilizá-las com os estudantes para que construam conhecimentos com seu uso e sobre seu uso.



@Pixabay



# TDIC

- As TDICs permitem uma aprendizagem diferenciada, lúdica, prazerosa, em lugares e tempos distintos.
  - São novas formas e espaços para aprender.
    - A sala de aula passa a não ser o único espaço de aprendizagens.



# Atividades do caderno- Letramento Digital

**Eixo:** Letramento digital

**Habilidades:** Interpretar as mídias preferenciais para exprimir as ideias e a participação em espaços colaborativos, de modo a desenvolver o olhar sensível, a crítica, a reflexão e a participação social e cidadã em projetos.

**Objeto do conhecimento:** Cultura digital

3° Ano

Situação de Aprendizagem: 4

Tempo : 03 aulas

Tema: As mídias

Atividade 1 – Reconhecendo os meios de comunicação

- Cultura Digital
- Narrativas Digitais
- TDICs
- Cultura Maker

# Atividades do caderno- Letramento Digital

## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4

### AS MÍDIAS



Em nosso dia a dia, é muito importante que as pessoas se comuniquem de uma forma adequada. Há pouco tempo, quando a internet não existia, as pessoas se comunicavam apenas por cartas, fax, telegrama ou telefone, basicamente. Você conhece ou já ouviu falar de algum desses meios de comunicação?

### ATIVIDADE 1 - RECONHECENDO OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO

**1.1** Leia a história em quadrinhos a seguir:



**1.2** Você conhece alguma rede social? Quais são elas?

---



---



---

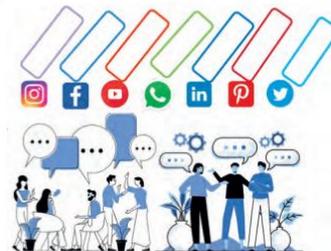


---



**1.3** Pergunte para seu colega qual é sua rede social favorita, e porque, e conte para ele qual é a sua.

**1.4** Em geral, identificamos as redes sociais por um símbolo gráfico, chamado de ícone. Esses ícones são utilizados para representar um software ou um atalho para um arquivo específico ou para um aplicativo. As redes sociais também são reconhecidas por meio de seus ícones. Identifique os ícones a seguir:



Fonte: Pixabay\_6231355\*

### DIVIRTA-SE E BRINQUE

**1.5** Crie um ícone e conte qual seria sua função nas redes sociais. Compartilhe sua criação com seus(suas) colegas!



## Atividades do caderno- Pensamento Computacional

**Eixo:** Pensamento computacional

**Habilidade:** Conhecer e utilizar algoritmos com repetições

**Objeto do conhecimento:** Programação (desplugada/plugada)

5° Ano

Situação de Aprendizagem: 6

Tempo : 2 aulas

Tema: Desafio do estacionamento

Atividade 1 – Estacionamento – desafio 1

Atividade 2 – Estacionamento – desafio 2

- Pensamento computacional
- Aprendizagem criativa
- Cultura Maker



# Atividades do caderno- Pensamento Computacional



## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 6<sup>4</sup> DESAFIO DO ESTACIONAMENTO

Olá! Vamos resolver o desafio do estacionamento! Então, para resolver um desafio, é preciso ter foco e muita atenção. Não dá para resolver um desafio considerando todas as informações de uma vez. Leia com atenção, analise cada desafio e, depois, mantenha o foco na sua estratégia. Se não der certo, retome o desafio e tente novamente. Seja persistente!

### ATIVIDADE 1 – ESTACIONAMENTO – DESAFIO 1

#### 1.1 Jogo: Desafio 1

Recorte o Anexo-Tabuleiro e o Anexo- Carros nas linhas tracejadas.

Note que cada carro é identificado por uma letra (A-K e X) e cada caminhão é identificado por um número (1-4).

Jogue uma rodada como teste, seguindo as instruções.

**Objetivo do jogo:** retirar o carro vermelho (letra X) pela lateral direita (Saída) sem bater ou passar por cima dos demais carros e caminhões estacionados.

Veículo	Movimentos			
C	←	←	←	
1	↓	↓	↓	
A	→			
2	↑			
B	↑			
4	←	←		
3	↓	↓		
X	→	→	→	→

### ATIVIDADE 2 – ESTACIONAMENTO - DESAFIO 2

2.1 Esse desafio você vai fazer individualmente. Posicione no tabuleiro os carros conforme o desafio 2. Quando conseguir sair com o carro X do estacionamento, compare seu registro com o(a) seu(sua) colega. Não esqueça de registrar os comandos.

Veículo	Movimentos			
C				
1				
A				
2				
B				
4				
3				
X				



## Atividades do caderno- TDICs

**Eixo:** Tecnologia Digital da Informação e Comunicação

**Habilidade:** Identificar e utilizar os principais componentes de diversos equipamentos e seus periféricos (teclado, mouse, pen drive, computador etc.).

**Objeto de Conhecimento:** TDICs, possibilidades e impactos.

1° - 2°  
Ano

Situação de Aprendizagem 2

Tempo: 3 aulas

Tema : Computador uma descoberta.

Atividade 1 – Os componentes também têm nome

Atividade 2 – O conserto do teclado

Atividade 3 – Mais partes do computador

- Aprendizagem Significativa
- Cultura Maker



# Atividades do caderno- TDICs

## DIVIRTA-SE E BRINQUE!

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

## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2

### COMPUTADOR UMA DESCOBERTA



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

### ATIVIDADE 1 – OS COMPONENTES TAMBÉM TÊM NOME

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



Fonte: Pixabay\_3037267

### ATIVIDADE 3 – MAIS PARTES DO COMPUTADOR

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

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



AGORA VOCÊ VAI MONTAR SEU COMPUTADOR:



FOTOS: ACERVO\_ARLETE ALMEIDA

Caderno de Tecnologia e  
Inovação do aluno Anos Iniciais  
- 1º e 2º Ano



# Retomando

A inserção desses Eixos se complementam em uma espiral onde as TDIC, o Letramento Digital e o Pensamento computacional se fundem, desenvolvendo nos estudantes a autonomia, a criatividade a criticidade e o pensamento sistêmico, como proposta embasada nas premissas do Currículo Paulista.



Ilustração: Roberto Edgar

Caderno de Tecnologia e  
Inovação do Professor Anos  
Iniciais



# Sistematização CMSP

- Diretrizes de Tecnologia e Inovação
- Caderno do Professor
- Caderno do aluno Tecnologia e Inovação

Sistematização:

## 1º e 2º Ano

**Situação 1** - O fantochástico mundo

**Eixo:** Pensamento Computacional

**Objeto do conhecimento:** Cultura Maker

**Diretrizes** - Narrativas digitais e Cultura Maker

**Situação 2:** Computador uma descoberta

**Eixo:** TDIC

**Objeto do conhecimento:** TDIC, especificidades e impactos

**Diretrizes:** TDIC, especificidades e impactos

**Eixos correlacionados:** Pensamento Computacional

**Objeto conhecimento correlacionado:** Cultura Maker

## 3º Ano

**Situação de aprendizagem 1:** Organizar é preciso

**Eixo:** Pensamento Computacional

**Objeto do conhecimento:** Pensamento Computacional

**Diretrizes:** Linguagem de programação

**Eixos correlacionados:** Letramento Digital, TDIC especificidades

**Objeto conhecimento correlacionado:** Cultura Maker, narrativas



# Sistematização CMSP

- Diretrizes de Tecnologia e Inovação
- Caderno do Professor
- Caderno do aluno Tecnologia e Inovação

## 4º Ano

**Situação de aprendizagem 4:** O resgate

**Eixo:** Pensamento Computacional

**Objeto de conhecimento:** Programação plugada e desplugada

**Diretrizes:** Linguagem de programação, cultura maker

**Eixos correlacionados:** Letramento Digital

**Objeto conhecimento correlacionado:** narrativas, cultura maker

## 5º Ano

**Situação de aprendizagem 2:** Linguagem do computador

**Eixo:** Pensamento Computacional

**Objeto conhecimento:** Programação plugada e desplugada

**Diretrizes:** Linguagem de programação cultura maker Pensamento científico

**Eixos correlacionados.** TDICS

|

**Caderno Professor pontos de atenção:**

**Mostrar pontos como:**

Metodologias;

Avaliação;

Ícones;

Acolhimento;

Habilidades onde elas se encontram;

Avatares;

Narrativas que permeiam as atividades

**CIEBP**



**ANOS INICIAIS**



# CENTRO DE MÍDIAS DA EDUCAÇÃO DE SÃO PAULO

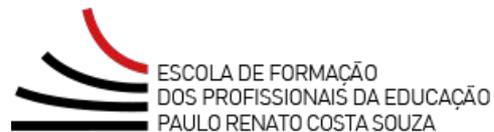


Inova  
Educação AI:  
CMSP



INOVA  
EDUCAÇÃO

ANOS INICIAIS



ANOS INICIAIS

# ENCONTRO FORMATIVO 2:

## DIA 2



**CIEBP**



**ANOS INICIAIS**



# CENTRO DE MÍDIAS DA EDUCAÇÃO DE SÃO PAULO

Inova  
Educação AI:  
CMSP



ANOS INICIAIS



## Sistematização

Rede de ideias



**Aprendizagem Criativa**



**ANOS INICIAIS**



# INOVA EDUCAÇÃO: Aprendizagem Criativa

## OBJETIVOS DA PAUTA

62



**Refletir sobre as diferenças entre aprendizagem criativa e aprendizagem tradicional.**



**Apresentar algumas contribuições de pesquisas a respeito a aprendizagem criativa.**

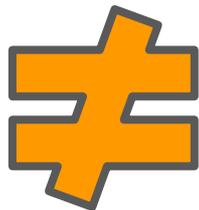


# Aprendizagem Criativa

63

## O que aprendizagem criativa?

**Aprendizagem Tradicional**



**Aprendizagem Criativa**



- Aluno Ouvinte.
- Desenvolvimento de aulas expositivas, trabalho individuais que envolvem a reprodução de conhecimentos adquiridos.

- Aluno pensador Criativo.
- Desenvolvimento de Trabalhos coletivos que envolvem a experimentação de novas formas de se relacionar com o mundo.



# Aprendizagem Criativa

64

## O que aprendizagem criativa?

**Aprendizagem  
Tradicional**



**Aprendizagem  
Criativa**



- Apresentação dos conteúdos de uma única forma para todos.

- Desenvolvimento de projetos orientados por uma participação ativa e criativa da turma em classe.



# Aprendizagem Criativa

65

- A tecnologia é qualquer coisa criada depois que nascemos.

O mais importante é dar oportunidade às crianças de criar, projetar, experimentar e explorar.

- Como as tecnologias podem ser usadas de forma relevante por crianças de determinada faixa etária?  
O como é o foco do trabalho.

**O difícil é fazer o simples.**



# Jardim de infância para a vida toda.

66

**Mitchel Resnick**

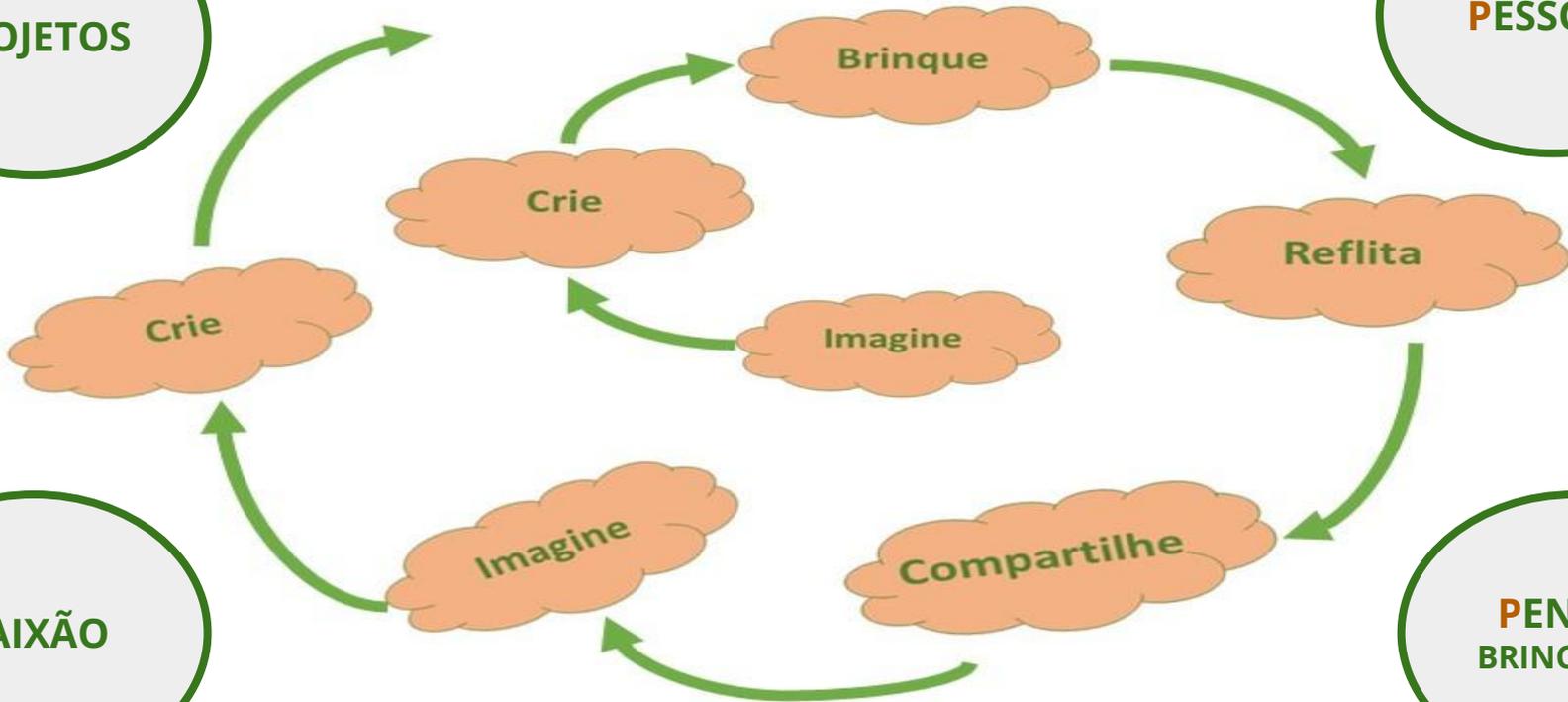
**MIT Media Lab**

Massachusetts Institute of Technology

Elaborado pela equipe de formadores



# 4 "Ps" e a espiral da aprendizagem



Elaborado pela equipe de formadores



# Aprendizagem Criativa

Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=aD7IraE4vTw> > Acesso em 15 março de 22

Elaborado pela equipe de formadores

68





# Aprendizagem Criativa

69

## Atividade

A atividade apresentada foi construída primeiro em sala de aula para depois aplicá-la em espaço, preferencialmente, aberto.

Em grupo os estudantes construirão uma comanda para que o carro entra e saia do estacionamento seguindo os comandos.



Elaborado pela equipe de formadores

Disponível em:< <https://www.youtube.com/watch?v=aD7IraE4vTw>>  
Acesso em 15 março de 22

# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA



**ANOS INICIAIS**



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

## OBJETIVOS DA PAUTA



Identificar e conhecer as tradições associadas à Páscoa.



Comemorar a data com a comunidade escolar, incentivando o respeito mútuo e o companheirismo.



Organizar o conhecimento de novos vocábulos levando o aluno a conscientizar-se do repertório adquirido.



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

72

## SUGESTÕES PARA SALA DE AULA



Relatar os principais fatos referentes à Páscoa (*Easter*).



Reconhecer vocábulos de língua inglesa referentes à Páscoa (*Easter*): *decorated Easter eggs, Easter bunny, chocolate eggs, basket, Easter egg hunt, chocolate, Easter Sunday* e *Happy Easter*.



Refletir sobre o que pode ser melhorado nas próprias atitudes e em relação aos outros. (A noção do “Eu” e do “Outro”: comunidade, convivências e interações entre pessoas.)



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA



Identificar e listar vocábulos de LI alusivos à Páscoa.



Refletir sobre o que é possível melhorar no próprio comportamento a fim de promover a fraternidade entre os que estão à nossa volta.



Comemorar a data com a comunidade escolar incentivando o respeito mútuo e companheirismo.



Montar uma exposição com cartazes e painéis com mensagens de Páscoa.



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA



Convidar os pais ou responsáveis e amigos para visitar a exposição e refletir sobre esse tempo de renovação.



Confeccionar um marcador de livros (*bookmark*) com a figura do coelho da Páscoa (*Easter bunny*).



Fazer uma campanha de arrecadação de alimentos não perecíveis para serem distribuídos a instituições de caridade da comunidade.



Organizar um lanche comunitário com os alunos e seus familiares para celebrar a Páscoa (*Easter*).



Registrar, fotografando ou filmando, o desenvolvimento do projeto e exibir o resultado em um evento da escola.



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

5

## CONTEÚDOS ATITUDINAIS



Valorizar e respeitar a vida e a diversidade de cultos religiosos.



Reconhecer a importância da Páscoa (*Easter*) como tempo de renovação.



Refletir sobre ações que nos levam a promover valores e atitude morais relacionados aos da Páscoa (*Easter*).



Propor-se a praticar ações fraternas.



Integrar-se com os colegas de sala por meio de trabalhos em grupo.



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

## AVALIAÇÃO



**Processual e formativa**



**Participação, criatividade e engajamento**



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

7

## *Easter Celebration / Celebração da Páscoa*



A Páscoa era originalmente um festival pagão, baseado em celebrações voltadas para a deusa da primavera, Eastre. O nome da deusa, Eastre, foi mais tarde mudado para *Easter*.

A data da Páscoa é móvel. Cai sempre no primeiro Domingo depois da lua cheia eclesiástica ou equinócio vernal, que ocorre no dia 21 de Março. Por isso, a Páscoa deve ser celebrada num Domingo entre as datas de 22 de Março e 25 de Abril.



*Easter was originally a pagan festival, based on celebrations to the goddess of spring, Eastre. The goddess' name, Eastre, was later changed to Easter.*

*The date of Easter is moveable. It falls on the first Sunday after the ecclesiastical full moon or vernal equinox, which occurs on March 21st. Therefore, Easter must be celebrated on a Sunday between the dates of March 22nd and April 25th.*



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

Teeuh Mujiono/ Shutterstock



8

## *A simbologia da Páscoa*



Inicialmente, a figura da Páscoa era a lebre, que pode ser vista em diversas pinturas antigas. A lebre representava a fertilidade e o renascimento, e, portanto, era a esperança de uma vida nova. Com o passar do tempo, a lebre foi substituída pela figura do coelho, que também é considerado um símbolo de fertilidade.

A tradição do coelho da Páscoa foi trazida à América pelos alemães no fim do século XVII, que tinham o hábito de pintar e decorar os ovos.



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA



## *Easter Symbolology*



*Initially, the symbol of Easter was the hare, which can be seen in several ancient paintings. The hare represented fertility and rebirth, and therefore was the hope of new life. Over time, the hare was replaced by the figure of the rabbit, which is also considered a symbol of fertility.*

*The Easter Bunny tradition was brought to America by the Germans in the late 17th century, who were in the habit of painting and decorating eggs.*



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

10

## Os símbolos da Páscoa



Desde a antiguidade, o ovo simbolizava o renascer na maioria das culturas.

*From the earliest times, the egg was a symbol of rebirth in most cultures.*

Africa Studio/Shutterstock





# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

## Os símbolos da Páscoa





# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

11

## *Easter Traditions / Tradições de Páscoa*



**Brasil – No Domingo de Páscoa, é costume presentear pessoas especiais com ovos e coelhos de chocolate, além de fazer uma caça ao ovo para as crianças, que é uma tradição de Páscoa comum na maioria dos países.**

***Brazil - On Easter Sunday, it is customary to give chocolate eggs and bunnies as gifts to loved ones, egg hunts for children which is a common Easter tradition in most countries.***



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

12

## *Easter Traditions / Tradições de Páscoa*



Reino Unido – Em algumas pequenas cidades, acontece uma corrida da panqueca onde as pessoas competem umas contra as outras enquanto jogam panquecas no ar e tentam pegá-las de volta. Quem deixar a panqueca cair perde a corrida. Adivinha o que o vencedor ganha de prêmio? Isso mesmo! Eles ganham o direito de comer suas panquecas!

*United Kingdom - In some villages, a Pancake race is held where people race each other while throwing pancakes in the air and attempting to catch them. Whoever drops their pancake loses the race. And guess what the winners get? You probably guessed it. They get to eat their pancakes!*



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

13

## *Easter Traditions / Tradições de Páscoa*



**Estados Unidos – No dia da Páscoa acontecem desfiles nas maiores cidades dos Estados Unidos. Estas celebrações incluem coelhos dançantes, ovos coloridos e elaboradamente decorados, caça aos ovos para crianças, como também muitos coelhos e ovos de chocolate.**

*United States - On Easter day, there are parades in all major cities throughout the US. These celebrations include dancing Easter bunnies, elaborately decorated pastel coloured eggs, egg hunts for children, as well as chocolate bunnies and chocolate eggs galore.*



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

14

## *Easter Traditions / Tradições de Páscoa*



**Romênia – Os romenos decoram ovos da Páscoa com uma grande variedade de cores e padrões detalhados, geralmente simbolizando *designs* religiosos e em mosaico.**

***Romania - Romanians decorate Easter eggs with a variety of colours and detailed patterns, usually symbolic of religious and mosaic designs.***



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

15

## *Easter Traditions / Tradições de Páscoa*



França—Em Haux, como parte da tradição de Páscoa da cidade, *chefs* de cozinha se juntam para cozinhar um enorme omelete na praça principal, feito com milhares de ovos e servido às pessoas locais na Segunda de Páscoa.

*France - In Haux, as part of their Easter tradition, chefs gather to cook an enormous omelet in the main square made with thousands of eggs and served to the locals on Easter Monday.*



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

## *Easter Traditions / Tradições de Páscoa*



Grécia – No Domingo de Páscoa, cordeiro é cozinhado no espeto e é possível sentir o cheiro pelas ruas da Grécia. Ovos de Páscoa são coloridos somente de vermelho, representando o sangue de Cristo. As crianças costumam brincar de um jogo onde tentam quebrar os ovos dos outros sem quebrar o seu.

*Greece - On Easter Sunday, lamb is cooked on a skewer and can be smelled throughout the streets in Greece. Easter eggs are coloured red only, representing the blood of Christ. Children play a game where they try to crack each other's eggs without cracking their own.*



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

17

Só por curiosidade, vamos ver como as pessoas desejam Feliz Páscoa em outras línguas.

*Just out of curiosity, let's see how people around the world wish each other Happy Easter in their own language.*



- Spanish: Felices Pascua
- Portuguese: Feliz Páscoa
- German: Frohe Ostern
- Italian: Buona Pasqua
- French: Joyeuses Pâques
- Greek : Καλό Πάσχα (Kalo Pas-ha)
- Romanian: Paște Fericit
- Ukrainian, Russian: СЧАСТЛИВОЙ Пасхи (Schastlivoy Pas-hi) (Khistos Voskres)
- Estonian – Häid Ilhavõttepühi
- Lithuanian – Linksm□ Velyk□



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

18



Para saber mais sobre como a Páscoa é comemorada em outros países,  
acesse  
<https://www.mosalingua.com/en/easter-traditions-around-the-world/>

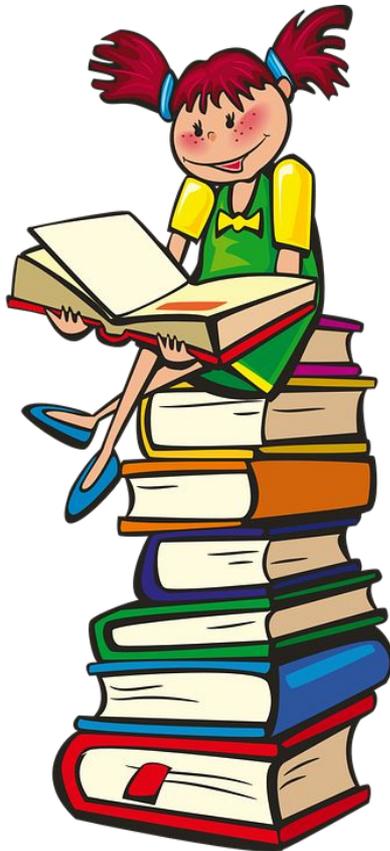


# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

18

Mão na massa

**Vamos articular a  
Língua Inglesa com os  
demais  
componentes?**



Pixabay



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

19

## Habilidades Essenciais - 1º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
Língua Portuguesa	Campo da vida cotidiana	(EF01LP16) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, quadrinhas, parlendas, trava-línguas, cantigas, entre outros textos do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa, o tema/assunto, a estrutura composicional, o estilo e a finalidade do gênero.	Compreensão em Leitura Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)
Matemática	Grandezas e Medidas	(EF01MA16) Relatar em linguagem verbal ou não verbal sequência de acontecimentos relativos a um dia, utilizando, quando possível, os horários dos eventos.	Medidas de tempo: unidades de medida de tempo e suas relações.



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

20

## Habilidades Essenciais - 1º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
História	Mundo pessoal: eu, meu grupo social e meu tempo	(EF01HI05) Identificar semelhanças e diferenças entre brinquedos, jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares	A vida em casa, a vida na escola e formas de representação social e espacial: os jogos e brincadeiras como forma de interação social, temporal e espacial
Geografia	Formas de representação e pensamento espacial	(EF01GE08) Identificar itinerários percorridos ou descritos em contos literários, histórias inventadas e/ou brincadeiras, representando-os por meio de mapas mentais e desenhos.	Pontos de referência



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

21

## Habilidades Essenciais - 1º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
Ciências	Terra e Universo	(EF01CI05) Identificar e nomear diferentes escalas de tempo: os períodos diários (manhã, tarde, noite) e a sucessão de dias, semanas, meses e anos.	Escalas de tempo
Língua Inglesa	Páscoa / <i>Easter</i>	(LP)Em língua inglesa, trabalhar habilidades de compreender em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, canção temática, entre outros textos do tema Páscoa, considerando a situação comunicativa, o tema, legenda de imagens em português/ língua inglesa. (Hist) Identificar semelhanças e diferenças entre as comemorações de Páscoa em diferentes nações, assim como brincadeiras e tradições. Promover interação social.	Compreensão em Leitura <b>Leitura/escuta (compartilhada)</b> <b>Legenda de Imagens/ Canção temática</b> Brincadeiras e tradições



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

22

## Habilidades Essenciais - 2º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
Língua Portuguesa	Campo da vida pública	(EF12LP12B) Revisar e editar slogans, anúncios publicitários, campanhas de conscientização entre outros textos produzidos, cuidando da apresentação final do texto.	Produção Escrita <b>Escrita (compartilhada e autônoma)</b>
Matemática	Grandezas e Medidas	(EF02MA18) Indicar a duração de intervalos de tempo entre duas datas, como dias da semana e meses do ano, utilizando calendário, para planejamentos e organização de agenda.	Medidas de tempo: intervalo de tempo, uso do calendário, leitura de horas em relógios digitais e ordenação de datas.



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

23

## Habilidades Essenciais - 2º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
História	A comunidade e seus registros	(EF02HI01C) Identificar como as pessoas se relacionam nos espaços públicos, compreendendo a importância do respeito (ao próximo e ao espaço) para o convívio saudável na comunidade.	A noção do “Eu” e do “Outro”: comunidade, convivências e interações entre pessoas
Geografia	O sujeito e seu lugar no mundo	<b>Retomada 1º bimestre</b> – (EF02GE02) Comparar costumes e tradições de diferentes populações e grupos sociais inseridos no bairro ou comunidade em que vive, reconhecendo a importância do respeito às diferenças no que se refere à diversidade étnica, geográfica e cultural.	Convivência e interações entre pessoas na comunidade



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

24

## Habilidades Essenciais - 2º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
Ciências	Matéria e energia	(EF02CI01) Identificar de que materiais os objetos utilizados no dia a dia são feitos (metal, madeira, vidro, entre outros), como são utilizados e pesquisar informações relacionadas ao uso destes objetos no passado.	Propriedades e usos dos materiais



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

25

## Habilidades Essenciais - 2º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
Língua Inglesa	Páscoa / Easter	(LP)Em língua inglesa, trabalhar habilidades de compreender em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, canção temática, entre outros textos do tema Páscoa, considerando a situação comunicativa, o tema, legenda de imagens em português/ língua inglesa. Produzir texto e ilustração com o tema Páscoa: ( <i>Happy Easter</i> ) ilustração <i>Easter Bunny</i> (coelhinho da Páscoa) <i>Easter Eggs</i> (ovos de Páscoa).	Compreensão em Leitura <b>Leitura/escuta (compartilhada)</b> <b>Legenda de Imagens/</b> <b>Canção temática</b> Brincadeiras e tradições



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

26

## Habilidades Essenciais - 2º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
Língua Inglesa	Páscoa / Easter	<p>(Hist) Identificar a presença de símbolos da Páscoa na comunidade em que vivem. Reconhecer semelhanças e diferenças entre as comemorações de Páscoa em diferentes locais de sua comunidade, como brincadeiras e tradições.</p> <p>(Geo) Comparar costumes e tradições da celebração da Páscoa de diferentes nações e grupos sociais inseridos na comunidade em que vive, reconhecendo a importância do respeito às diferenças no que se refere à diversidade étnica, geográfica e cultural.</p>	<p>A noção do “Eu” e do “Outro”: comunidade, convivências e interações entre pessoas.</p> <p>Convivência e interações entre pessoas na comunidade.</p>



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

27

## Habilidades Essenciais - 2º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
Língua Inglesa	Páscoa / Easter	(Mat) Utilizando calendário, identificar o dia do mês e da semana da celebração da Páscoa em 2022, para planeamento e organização de agenda. Reconhecer que a Páscoa é uma data móvel que acontece em um domingo entre 22 de março à 25 de abril.	Medidas de tempo: uso do calendário. Apresentar um calendário para o aluno localizar a data (Domingo de Páscoa).



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

28

## Habilidades Essenciais - 3º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
Língua Portuguesa	Campo da vida cotidiana	(EF02LP16A) Ler e compreender diferentes textos do campo da vida cotidiana (bilhetes, recados, avisos, cartas, receitas, relatos, entre outros), considerando a situação comunicativa, o tema/assunto, a estrutura composicional e o estilo do gênero.	Compreensão em leitura <b>Escrita / leitura (compartilhada e autônoma)</b>
Matemática	Grandezas e Medidas	<b>Retomada</b> – (EF02MA18) Indicar a duração de intervalos de tempo entre duas datas, como dias da semana e meses do ano, utilizando calendário, para planejamentos e organização de agenda.	Medidas de tempo: intervalo de tempo, uso do calendário, leitura de horas em relógios digitais e ordenação de datas.



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

29

## Habilidades Essenciais - 3º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
História	A noção de espaço público e privado	(EF03HI12) Comparar as relações de trabalho e lazer do presente com as de outros tempos e espaços, analisando mudanças e permanências	A cidade e suas atividades: trabalho, cultura e lazer.
Geografia	Natureza, ambientes e qualidade de vida	(EF03GE12*) Identificar grupos sociais e instituições locais e/ou no entorno que apoiam o desenvolvimento de ações e ou projetos com foco no consumo consciente e responsável.	Produção, circulação e consumo.



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

30

## Habilidades Essenciais - 3º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
Ciências	Terra e Universo	(EF04CI011A) Explicar a relação entre os movimentos observáveis do Sistema Sol, Terra e Lua e associá-los a períodos regulares de marcação do tempo na vida humana.	Calendários, fenômenos cíclicos e cultura
Língua Inglesa	Páscoa / Easter	(LP)Em língua inglesa, trabalhar habilidades de ler e compreender, textos relativos ao tema Páscoa e canção temática, considerando a situação comunicativa, o tema, legenda de imagens em português/ língua inglesa. Produzir texto e ilustração com o tema Páscoa. Considerando a situação comunicativa, o tema/assunto, promover atividade oral onde os alunos poderão apresentar suas produções aos colegas.	Compreensão em leitura/escuta (compartilhada) Produção escrita Produção oral



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

31

## Habilidades Essenciais - 3º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
Língua Inglesa	Páscoa / Easter	(Mat) Utilizando calendário, identificar o dia do mês e da semana da celebração da Páscoa em 2022, para planeamento e organização de agenda. Reconhecer que a Páscoa é uma data móvel que acontece em um domingo entre 22 de março à 25 de abril. Apresentar dias da semana e meses do ano em inglês.	Medidas de tempo: intervalo de tempo, uso do calendário. Apresentar calendário para o aluno localizar dias da semana e meses em inglês.



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

32

## Habilidades Essenciais - 3º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
Língua Inglesa	Páscoa / Easter	(His) Comparar as comemorações de Páscoa do presente com as de outros tempos e espaços, analisando mudanças e permanências de celebrações e tradições da data.	Cultura e lazer.



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

## Habilidades Essenciais - 4º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
Língua Portuguesa	Campo da vida cotidiana	(EF03LP13) Planejar e produzir cartas pessoais, entre outros textos do campo da vida cotidiana, que expressam sentimentos e opiniões, considerando a situação comunicativa, o tema/ assunto, a estrutura composicional e o estilo do gênero.	Produção Escrita
Matemática	Grandezas e Medidas	(EF04MA23A) Ler informações e reconhecer temperatura como grandeza e o grau Celsius como unidade de medida a ela associada e utilizá-lo em comparações de temperaturas de um dia, uma semana ou um mês.	Medidas de temperatura em grau Celsius: construção de gráficos para indicar a variação da temperatura (mínima e máxima) medida em um dado dia ou em uma semana ou em um mês.



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

34

## Habilidades Essenciais - 4º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
História	Circulação de pessoas, produtos e culturas	(EF04HI06) Identificar as transformações ocorridas nos processos de deslocamento das pessoas e mercadorias, analisando as formas de adaptação ou marginalização.	A invenção do comércio e a circulação de produtos.
Geografia	O sujeito e seu lugar no mundo	(EF04GE13*) Discutir e valorizar as contribuições dos migrantes no lugar de vivência e no Estado de São Paulo, em aspectos como idioma, literatura, religiosidade, hábitos alimentares, ritmos musicais, festas tradicionais entre outros.	Processos migratórios no Brasil



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

35

## Habilidades Essenciais - 4º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
Ciências	Matéria e energia	(EF02CI02) Propor o uso de diferentes materiais para a construção de objetos de uso cotidiano, tendo em vista algumas propriedades desses materiais (flexibilidade, dureza, transparência etc.)	Propriedades e usos dos materiais
Língua Inglesa	Páscoa / Easter	(LP) Planejar e produzir cartões pessoais, entre outros textos do campo da vida cotidiana, que expressam sentimentos e opiniões, sobre o tema Páscoa, considerando a situação comunicativa, o tema/assunto, a estrutura composicional (cartão) e o gênero. Paralelamente para dar suporte à produção do cartão, trabalhar em língua inglesa habilidades de ler e compreender, pequenos textos relativos ao tema Páscoa e canção temática, considerando a situação comunicativa, legenda de imagens em português/língua inglesa.	Produção Escrita



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

36

## Habilidades Essenciais - 4º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
Língua Inglesa	Páscoa / Easter	(Geo) Discutir e valorizar as contribuições culturais vindas dos familiares e das pessoas da comunidade com as quais convivem com especial foco nos hábitos alimentares no domingo de Páscoa e demais características dessa festa tradicional como brincadeiras, canções temáticas, decorações, enfeites, dentre outros.	Dimensão Intercultural – heranças culturais familiares, da comunidade e de outras nações relativas às festividades de Páscoa.



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

37

## Habilidades Essenciais - 4º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
Língua Inglesa	Páscoa / Easter	(Ciê) Propor o uso de diferentes materiais para a construção de objetos de enfeites e decoração de Páscoa, tendo em vista algumas propriedades desses materiais (flexibilidade, dureza, transparência etc.)	Usos dos materiais a partir de suas propriedades para a confecção de elementos de decoração de Páscoa.



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

38

## Habilidades Essenciais - 5º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
Língua Portuguesa	Todos os campos de atuação	(EF35LP11) Ouvir canções, notícias, entrevistas, poemas e outros textos orais, em diferentes variedades linguísticas, identificando características regionais, respeitando os diferentes grupos e culturas locais e rejeitando preconceitos linguísticos.	<b>Oralidade.</b> Variação linguística
Matemática	Grandezas e Medidas	(EF04MA22) Ler e registrar medidas e intervalos de tempo em horas, minutos e segundos em situações relacionadas ao seu cotidiano, como informar os horários de início e término de realização de uma tarefa e sua duração.	Medidas de tempo: leitura de horas em relógios digitais e analógicos, duração de eventos e relações entre unidades de medida de tempo



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

39

## Habilidades Essenciais - 5º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
História	Povos e culturas: meu lugar no mundo e meu grupo social	(EF05HI04) Associar a noção de cidadania com os princípios de respeito à diversidade, à pluralidade e aos direitos humanos.	Cidadania, diversidade cultural e respeito às diferenças sociais, culturais e históricas
Geografia	O sujeito e seu lugar no mundo	(EF05GE13*) Compreender as desigualdades socioeconômicas, a partir da análise de indicadores populacionais (renda, escolaridade, expectativa de vida, mortalidade e natalidade, migração entre outros) em diferentes regiões brasileiras.	Dinâmica populacional



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

40

## Habilidades Essenciais - 5º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
Ciências	Matéria e energia	(EF05CI05) Construir proposta coletiva incentivando o consumo consciente e discutir soluções tecnológicas para o descarte adequado e a reutilização ou reciclagem de materiais consumidos na escola e nos demais espaços de vivência.	Propriedades físicas dos materiais Consumo consciente Reciclagem



# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

41

## Habilidades Essenciais - 5º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
Língua Inglesa	Páscoa / Easter	(LP) Ouvir canções, relatos e outros textos orais, em português e inglês, identificando características relativas ao repertório cultural familiar e da comunidade em que vivem sobre o tema Páscoa respeitando os diferentes grupos e culturas locais e rejeitando quaisquer tipos de preconceitos linguísticos. Planejar e produzir cartazes decorativos com pequenos textos e legendas em inglês, cartões pessoais, fantoche de coelho entre outros objetos que expressem sentimentos e opiniões, sobre o tema Páscoa. Paralelamente dar suporte à produção dos cartazes, cartões, trabalhando habilidades de ler e compreender textos relativos ao tema Páscoa.	Oralidade. Produção escrita

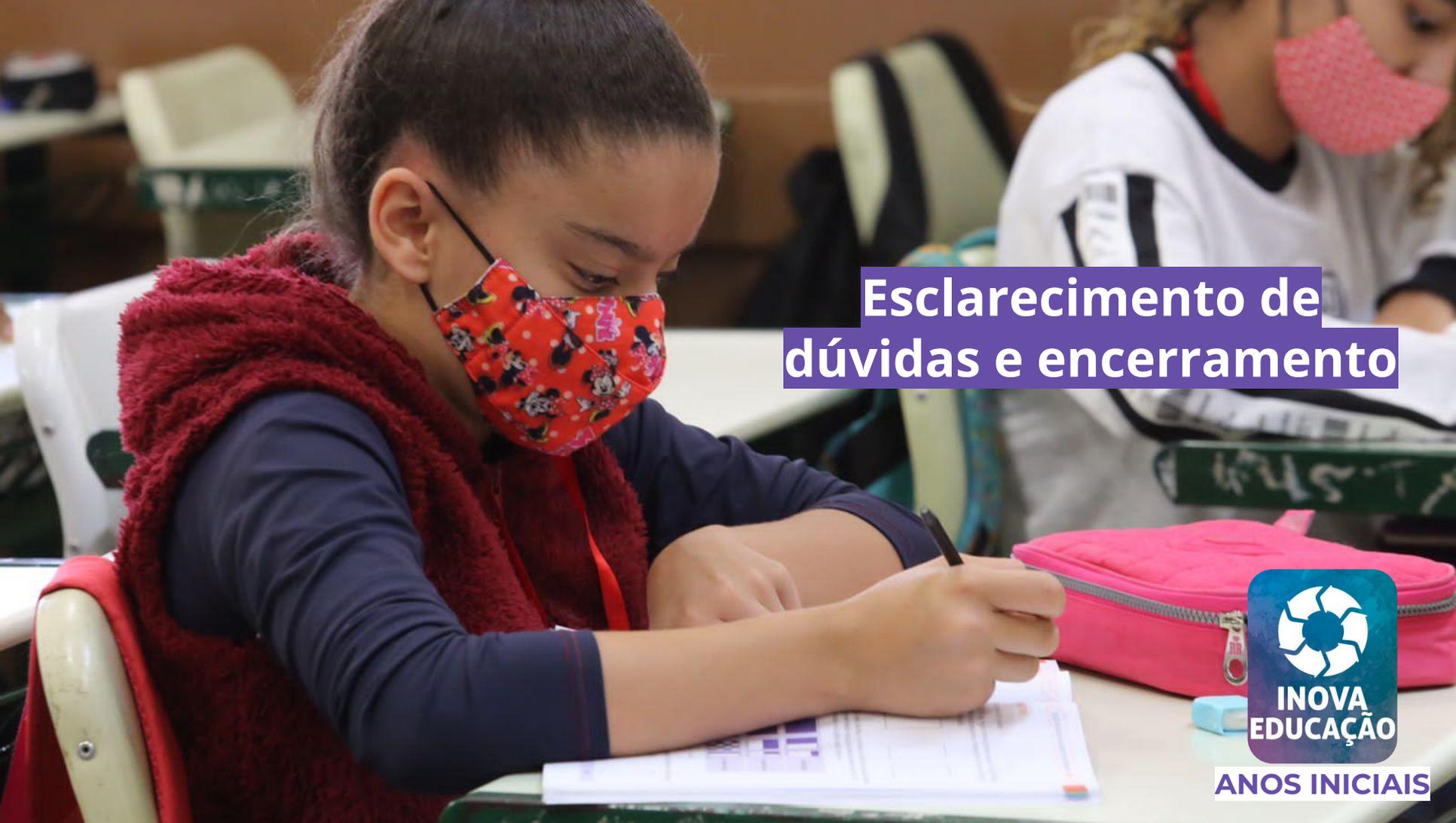


# INOVA AI: LÍNGUA INGLESA

42

## Habilidades Essenciais - 5º ano

Componentes Curriculares	Unidades Temáticas	Habilidades	Objetos do Conhecimento
Língua Inglesa	Páscoa / Easter	<p>(Hist) Associar a noção de cidadania com os princípios de respeito à diversidade, à pluralidade e aos direitos humanos relativos ao tema Páscoa respeitando as diferenças culturais de outras nações nas comemorações desta data.</p> <p>(Ciê) Construir proposta coletiva com o tema Páscoa incentivando o consumo consciente e o descarte adequado e a reutilização de materiais consumidos na escola e nos demais espaços de vivência para planejamento e execução do projeto com o tema Páscoa.</p>	<p>Cidadania, diversidade cultural e respeito às diferenças sociais, culturais e históricas.</p> <p>Consumo consciente e reciclagem.</p>



## Esclarecimento de dúvidas e encerramento



**INOVA  
EDUCAÇÃO**

**ANOS INICIAIS**



# INOVA EDUCAÇÃO AI: ENCONTRO

## LINKS PAUTAS FORMATIVAS

116

ALMEIDA, M. E. B. Tecnologias na educação: perspectivas e novos desafios à inovação. In: DIAS, Paulo; OSÓRIO, Antonio José. TIC na Educação. Perspectivas de inovação. Braga: Centro de Competência da Universidade do Minho, 2012, pp. 167-187.

ALMEIDA, M. E. B. Integração currículo e Tecnologias de Informação e Comunicação: Web currículo e formação de professores. 2019. Tese (Livre Docência em Educação). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

[Inova Educação Anos Iniciais: Introdução ao programa:](#)

[https://docs.google.com/presentation/d/1CECtRpt\\_PKxC0MJEzLy0uHA27QNF2DPk-dsmFaNUM1I/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/1CECtRpt_PKxC0MJEzLy0uHA27QNF2DPk-dsmFaNUM1I/edit?usp=sharing)

Oficina de Inglês:

[https://docs.google.com/presentation/d/1QjH6Lyim4wgQu2TxWE9dU6w60G9zz\\_luQ1PDnG3p9fM/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/1QjH6Lyim4wgQu2TxWE9dU6w60G9zz_luQ1PDnG3p9fM/edit?usp=sharing)

[Inova Educação AI: Inglês - O uso dos materiais didáticos:](#)

[https://docs.google.com/presentation/d/1oIiejSh92cjlKe3taA3yqo4\\_zyvrHTyl2\\_1Hg9thCfw/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/1oIiejSh92cjlKe3taA3yqo4_zyvrHTyl2_1Hg9thCfw/edit?usp=sharing)

[https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2022/01/WEB\\_EF\\_PR\\_TEC\\_01\\_VOL1\\_2022\\_V5\\_P5.pdf](https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2022/01/WEB_EF_PR_TEC_01_VOL1_2022_V5_P5.pdf)

<https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2022/01/C%C3%B3pia-de-00-3o-ano-CA-MATTEC-V1-aluno-site.pdf>

<https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2022/01/C%C3%B3pia-de-00-5o-ano-CA-MATTEC-V1-aluno-site.pdf>

<https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2020/02/diretrizes-curriculares-tecnologia-e-inovacao.pdf>

[Oficina de Tecnologia e Inovação](#)

<https://docs.google.com/presentation/d/1fVZo23NkgFvwYwRBYZU6kz-ANMI36zKTG3h4cu6tzM/edit?usp=sharing>