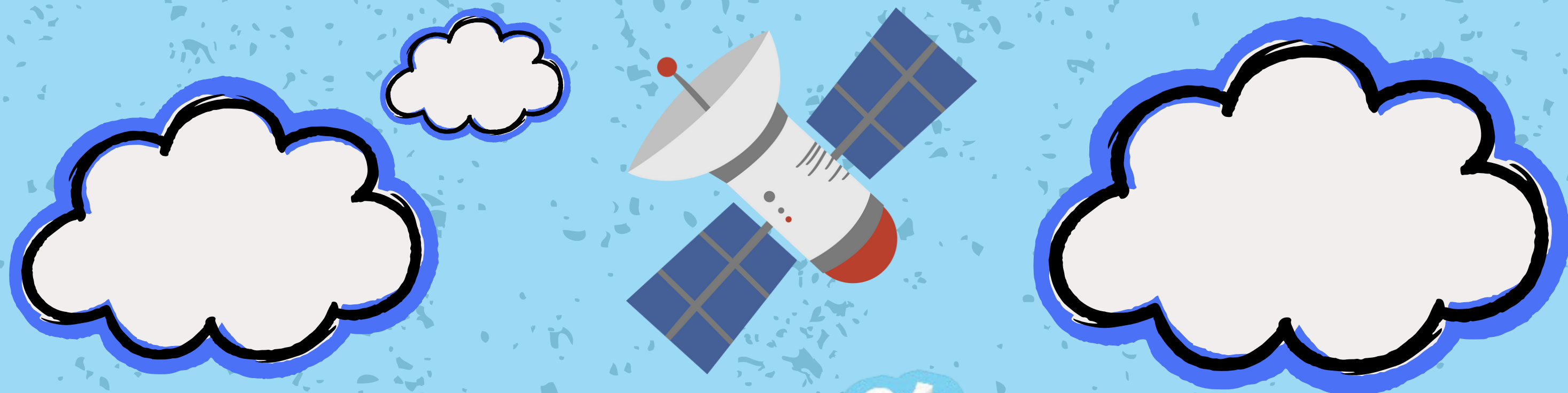




EDUCAÇÃO 4.0

Sequências didáticas na era digital

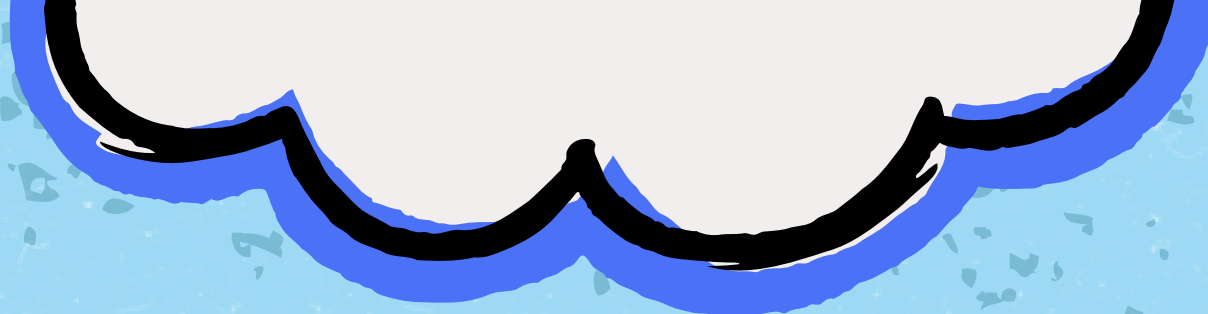
Módulo I

A educação está em constante transformação, e preparar os estudantes para os desafios do século XXI exige mais do que métodos tradicionais. A coleção **Educação 4.0: Sequências Didáticas na Era Digital - módulo I** se destaca nesse cenário ao oferecer uma abordagem inovadora, alinhada à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ao seu componente de Computação e às diretrizes do Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB/INEP).

Este módulo é especialmente voltado para estudantes do **1º e 2º ano do Ensino Fundamental**, respeitando as especificidades do desenvolvimento infantil e promovendo habilidades compatíveis com essa etapa, como curiosidade, imaginação, raciocínio lógico, comunicação e cooperação.

Ademais, essa coleção também é uma aliada no Atendimento Educacional Especializado (AE), especialmente para estudantes com neurodiversidades. Com a inclusão de materiais concretos, atividades práticas e recursos visuais e interativos, a coleção favorece a aprendizagem de forma acessível, multisensorial e personalizada, respeitando os diferentes ritmos e estilos de aprendizagem.





Dessa forma, por meio da integração entre tecnologia, ludicidade e aprendizagem prática, a coleção transforma a sala de aula em um ambiente dinâmico e participativo. Recursos como realidade aumentada, robótica educacional e projetos interdisciplinares estimulam o protagonismo dos estudantes, além de desenvolver competências essenciais para o século XXI, como o pensamento computacional, a criatividade e a resolução de problemas.



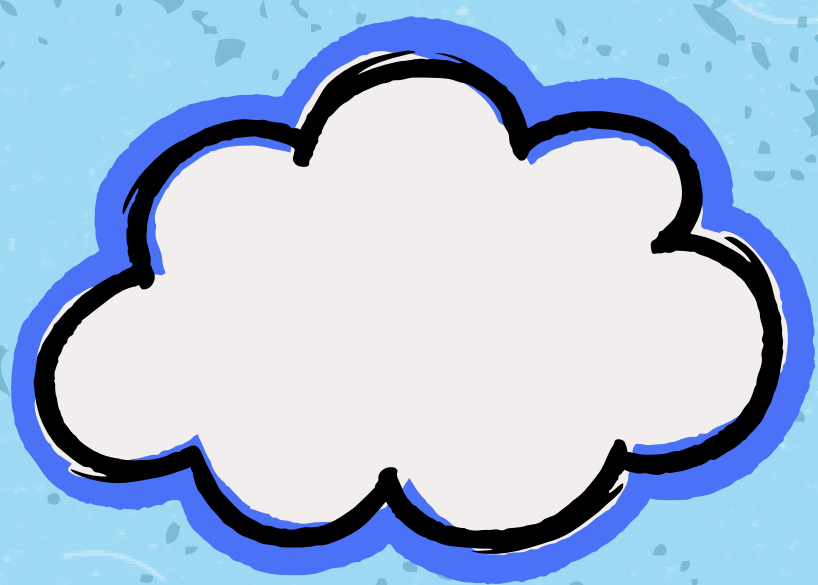
**Sabemos também
que tecnologia por
si só não basta!**



Muitas vezes, tecnologias educacionais são adotadas sem o suporte necessário para sua aplicação efetiva em sala de aula. Pensando nisso, nossa proposta vai além da oferta de recursos.

Entregamos soluções educacionais completas, que incluem:

- **Formação continuada** para professores, garantindo que saibam utilizar os recursos com confiança e criatividade;
- **Acompanhamento pedagógico** para apoiar a implementação das atividades no dia a dia escolar;
- **Materiais multidisciplinares** que se adaptam a diferentes componentes curriculares e temas, sem sobrecarregar os docentes.



Pensando nisso, a coleção **Educação 4.0: Sequências Didáticas na Era Digital** se apresenta como uma verdadeira solução educacional que tem como objetivo promover a integração da Educação 4.0 e da Cultura Maker no Ensino Fundamental, alinhando-se às competências da BNCC e às demandas do século XXI.

Por meio de metodologias ativas, recursos tecnológicos e abordagens interdisciplinares, busca-se preparar estudantes para os desafios de um mundo em constante transformação, desenvolvendo habilidades como criatividade, pensamento crítico, colaboração e resolução de problemas.



O QUE É EDUCAÇÃO 4.0



A Educação 4.0 é um modelo pedagógico que incorpora tecnologias digitais (como realidade aumentada, virtual, inteligência artificial e robótica) e metodologias inovadoras para criar ambientes de aprendizagem dinâmicos e personalizados.

Seu foco está na aprendizagem ativa, em que os estudantes são protagonistas, explorando, criando e aplicando conhecimentos em projetos práticos e contextualizados.

O QUE É CULTURA MAKER ?



A Cultura Maker é um movimento que valoriza a mão na massa, incentivando a criação, a experimentação e a solução de problemas por meio de ferramentas tecnológicas e tradicionais.

Na educação, ela promove a aprendizagem baseada em projetos, na qual os estudantes constroem, testam e refinam ideias, desenvolvendo autonomia e habilidades técnicas e socioemocionais.

METODOLOGIA:

Sequências didáticas na era digital



A metodologia proposta pelo projeto combina a Educação 4.0 e a Cultura Maker, utilizando conjuntos tecnopedagógicos interativos como realidade aumentada, virtual e gamificação para transformar a sala de aula em um espaço de inovação.

Sua importância reside em:

- Integrar tecnologia e ludicidade para engajar os estudantes.
- Alinhar-se à BNCC e o seu complemento Computacional, desenvolvendo competências gerais e habilidades específicas.
- Promover a interdisciplinaridade (abordagem CTEAM: Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática).
- Desenvolver uma formação integral, conectada às demandas do século XXI e às competências exigidas pelo mundo do trabalho e pela sociedade digital.

BENEFÍCIOS PARA A DINÂMICA ESCOLAR E APRENDIZADO

PARA OS ESTUDANTES:

- Desenvolvimento de pensamento crítico e criatividade.
- Aprendizagem personalizada e adaptativa, respeitando diferentes ritmos.
- Experiências imersivas (realidade virtual aumentada) que facilitam a compreensão de conceitos abstratos.
- Estímulo à colaboração e ao trabalho em equipe.

PARA A ESCOLA:

- Modernização das práticas pedagógicas.
- Alinhamento com as diretrizes da BNCC e Educação 4.0.
- Maior engajamento dos estudantes e redução da evasão escolar.
- Preparação de estudantes para competições tecnológicas e feiras de ciências.



ESPECIFICAÇÕES DO MÓDULO I (1º E 2º ANOS)

- Exploração da tecnologia integrada a conceitos fundamentais de matemática, ciências e linguagem, por meio de atividades contextualizadas.
- Desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, cooperação e autocontrole, aliado ao reconhecimento de padrões, sequências e regularidades no cotidiano.
- Atividades lúdicas com realidade aumentada, promovendo o aprendizado de noções básicas de geografia (biodiversidade, localização e culturas) e anatomia (partes do corpo, sentidos e funções).
- Introdução ao pensamento computacional, com foco na resolução de problemas simples, organização lógica de ideias e no uso de comandos básicos de forma divertida e acessível.



OBJETIVOS COM BASE NA BNCC

COMPETÊNCIAS GERAIS:

- Utilizar diferentes linguagens (digital, corporal, artística) para expressar ideias e resolver problemas.
- Empregar tecnologias digitais de forma crítica, ética e criativa.
- Valorizar a diversidade cultural e promover escolhas alinhadas à cidadania.

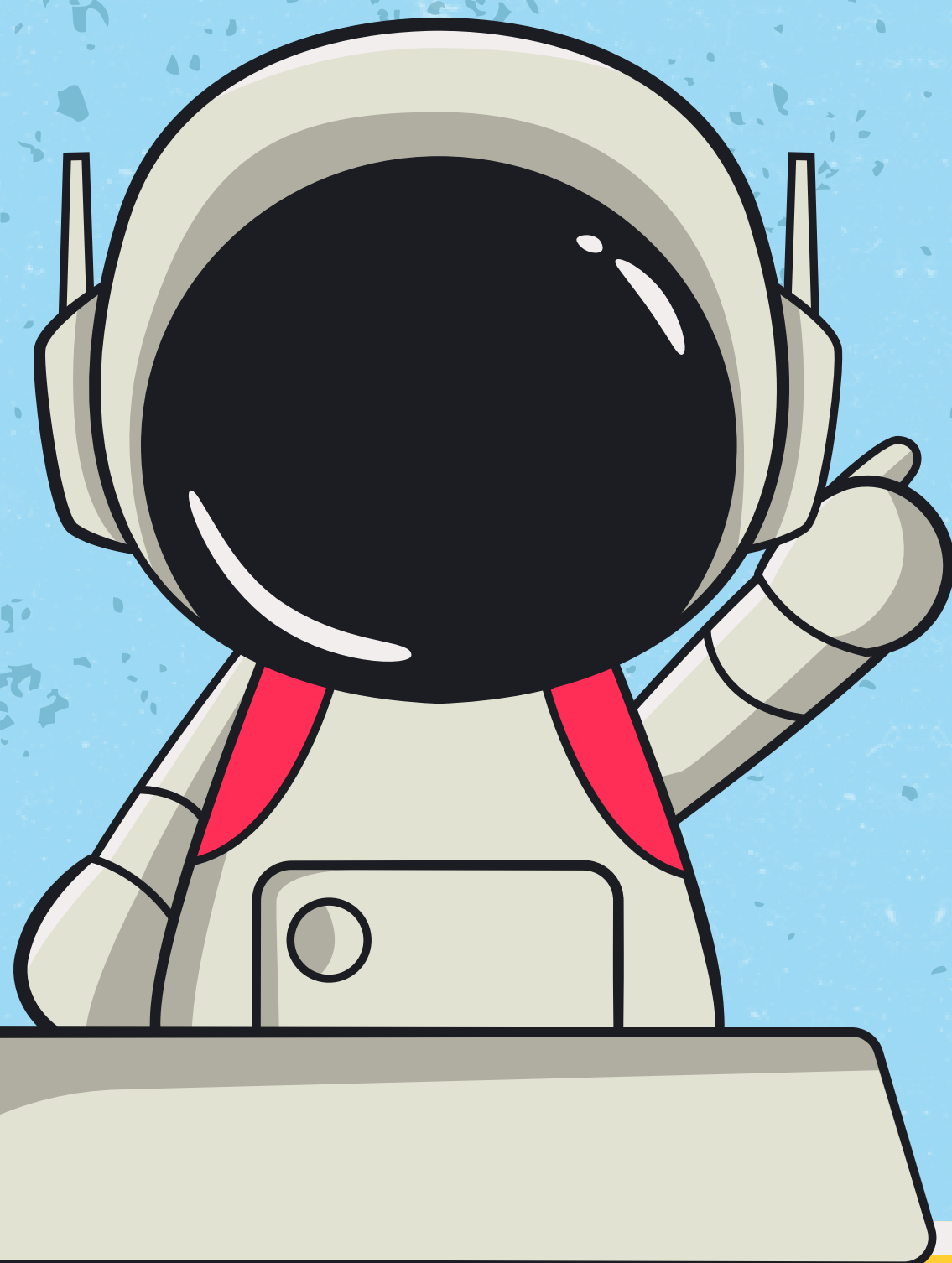
HABILIDADES ESPECÍFICAS:

- **(EF15LP18)** Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.
- **(EF01CO01)** Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.
- **(EF15AR02)** Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento, etc.).
- **(EF01MA09)** Organizar e ordenar objetos familiares ou representações por figuras, por meio de atributos, tais como cor, forma e medida.
- **(EF01C104)** Comparar características físicas entre os colegas, reconhecendo a diversidade e a importância da valorização, do acolhimento e do respeito às diferenças.

ITENS QUE COMPÕE O PROJETO

- 01 livro de sequências didáticas. Título: Educação 4.0: sequências didáticas na era digital - módulo I. Autoria: Giovana Rodrigues Alves. 112 páginas.
- Inclui apoio pedagógico complementar na plataforma digital, de mesma autoria.
- 4 conjuntos de realidade aumentada de geografia e cultura.
- 4 conjuntos educativos de simulação médica.
- 4 conjuntos educativos de realidade virtual de matemática.
- 4 conjuntos educativos de lógica e engenharia.
- 4 conjuntos pedagógicos para aprendizado de inglês.
- 1 móvel volante para armazenamento e transporte da coleção.





CONSIDERAÇÕES FINAIS

A integração da Educação 4.0 e da Cultura Maker na educação básica não apenas moderniza o ensino, mas também forma cidadãos críticos, criativos e preparados para os desafios do futuro. A metodologia da coleção em questão, ao unir tecnologia, ludicidade e alinhamento curricular, transforma a sala de aula em um ambiente de descobertas, onde os estudantes aprendem na prática e os professores atuam como mediadores de inovação. Ao diferenciar os módulos I e II, garante-se uma progressão contínua de habilidades, consolidando uma educação significativa e transformadora.