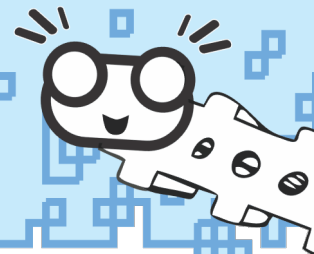


Educação 4.0

Sequências didáticas na era digital



PLANOS DE AULA ENSINO FUNDAMENTAL I LÍNGUA INGLESA

1º E 2º
ANO

Título da aula: Animais da Floresta, Códigos e Sequências

Duração: 2 aulas de 50 minutos

Ferramenta utilizada: Plugo Letters – Jogo “Jungles of Oko”

Área do conhecimento: Língua Inglesa, Computação e Ciências

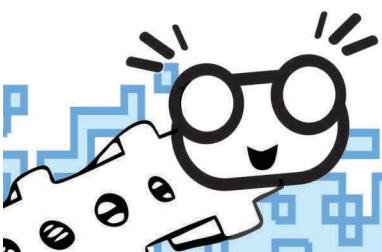
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS - COMPUTAÇÃO

1. Compreender a Computação como área de conhecimento que contribui para explicar o mundo atual.
2. Expressar e compartilhar informações utilizando diferentes linguagens e tecnologias da Computação.
3. Aplicar princípios da Computação para identificar problemas e criar soluções, de forma cooperativa.
4. Desenvolver projetos baseados em desafios que façam sentido ao contexto do estudante.
5. Agir com autonomia, responsabilidade e respeito no uso das tecnologias computacionais.

HABILIDADES ESPECÍFICAS - BNCC

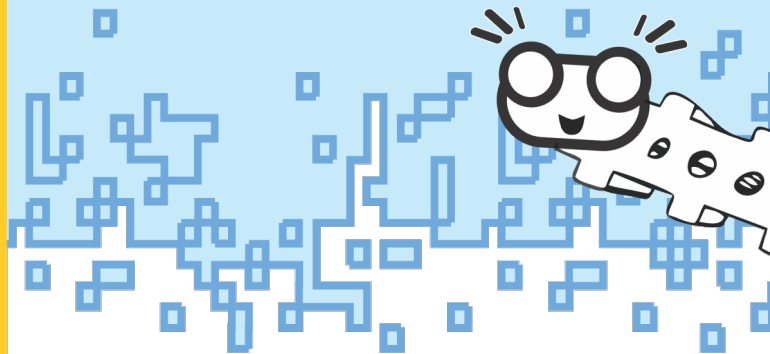
(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.

(EF01CO03) Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas sequências à palavra ‘Algoritmos’.



Educação 4.0

Sequências didáticas na era digital



(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.

(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.

(EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.

(EF02CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.

(EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos.

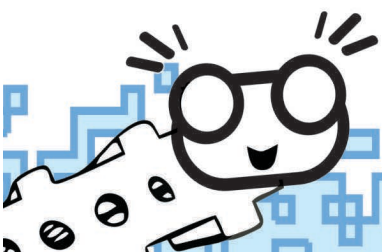
(EF02CI04) Descrever características de plantas e animais (tamanho, forma, cor, local onde vivem), relacionando-as ao ambiente em que se desenvolvem.

OBJETIVO GERAL:

Desenvolver o pensamento computacional e a aquisição de vocabulário em Inglês por meio da organização de letras, imagens e sequências, utilizando o jogo Jungles of Oko para reconhecer, nomear e descrever animais da floresta em Língua Inglesa, relacionando-os ao ambiente natural.

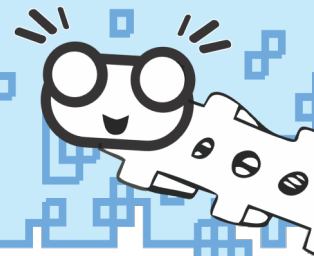
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Reconhecer padrões e atributos em imagens de animais.
- Associar imagens, letras e palavras em inglês como formas de codificação da informação.
- Criar e seguir sequências de passos para resolver desafios do jogo.
- Descrever características visuais dos animais e relacioná-las ao ambiente em que vivem.
- Utilizar artefatos computacionais de forma colaborativa, segura e consciente.



Educação 4.0

Sequências didáticas na era digital



ETAPAS DA AULA:

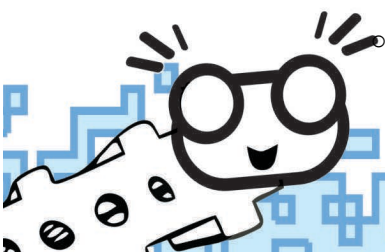
AULA 1 – EXPLORAÇÃO, PADRÕES E REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO

Contextualize a floresta e os animais (10 minutos)

- Organize os estudantes em roda.
- Desperte a curiosidade das crianças, apresentando um cenário de uma **floresta cheia de animais**. Explique que eles irão explorar esse ambiente por meio de um jogo.
- Pergunte:
 - “Que animais vivem na floresta?”
 - “Eles são todos iguais?”
- Conduza a conversa para a observação de características como tamanho, forma e cor.
- Ensine os nomes em Inglês dos animais mais comuns em florestas como Leão, Tigre, Elefante e Girafa.
- Explique que, no jogo, essas informações aparecem representadas por **imagens e palavras**.

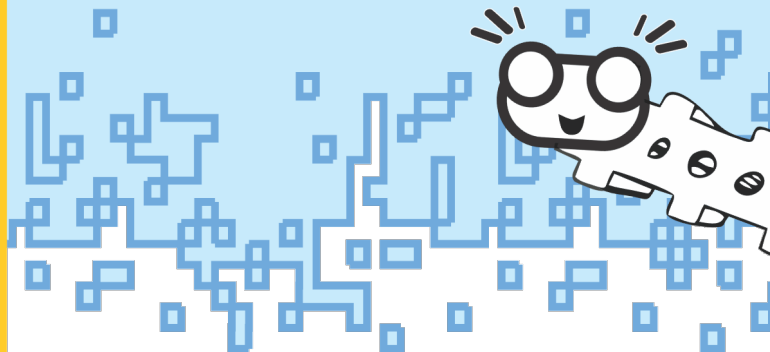
Explore o Plugo Letters – Jungles of Oko (20 minutos)

- Organize os estudantes em pequenos grupos e apresente o **Plugo Letters**, explicando que:
 - O tablet mostra a imagem do animal;
 - As letras físicas ajudam a montar o nome em inglês;
 - A ordem das letras é essencial.
- Oriente os estudantes a:
 - Observar atentamente o animal apresentado;
 - Identificar padrões visuais;
 - Selecionar as letras corretas;
 - Organizar as letras em sequência.



Educação 4.0

Sequências didáticas na era digital



- Durante a atividade, pergunte:
 - “O que esse animal tem de diferente?”
 - Qual o nome dele em Português? E em Inglês, como pronunciamos o nome dele?
 - “Qual letra vem primeiro?”
 - “O que acontece se mudar a ordem?”

Relacione a sequência de letras ao conceito de **algoritmo**.

3. Sistematize as aprendizagens (10 minutos)

- Reúna a turma e destaque que:
 - As imagens mostram animais;
 - As letras representam sons;
 - As palavras são códigos que guardam informações.
- Relacione essa ideia ao funcionamento dos computadores e jogos digitais.

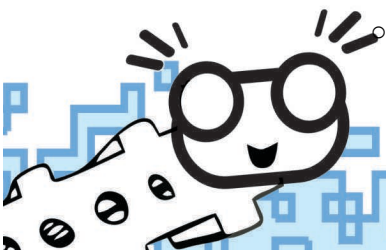
AULA 2 – SEQUÊNCIAS, DESCRIÇÃO E COMUNICAÇÃO

Retome o jogo e amplie os desafios (15 minutos)

- Retome o funcionamento do jogo com o Plugo Letters, e incentive os estudantes a reconhecer:
 - Letras repetidas;
 - Palavras maiores e menores;
 - Padrões semelhantes entre nomes de animais.
- Para o 2º ano, estimule a identificação de **repetições simples** nas sequências de letras.

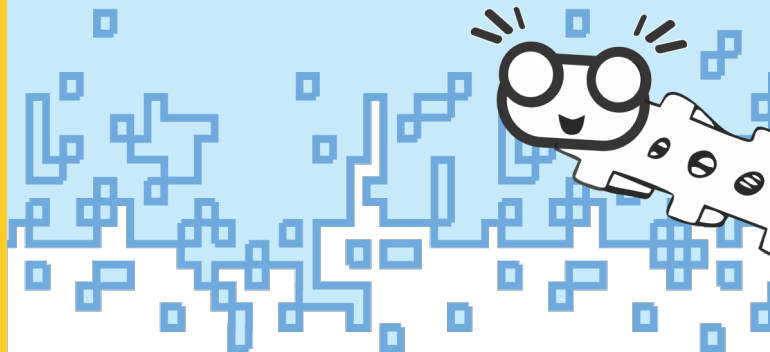
Descreva animais e compartilhe soluções (15 minutos)

- Peça que cada grupo escolha um animal apresentado no jogo.
- Oriente que descrevam oralmente:
 - Como é o animal (cor, tamanho, forma);



Educação 4.0

Sequências didáticas na era digital



- Onde ele vive (floresta);
- Quais letras formam seu nome e em que ordem, tanto em inglês, como em português.
- Destaque que eles estão representando e comunicando informações, usando linguagem oral, visual e digital.

6. Encerramento e ampliação do repertório (10 minutos)

- Reforce que:
 - Computação é organizar informações;
 - Letras e imagens são códigos;
 - Conhecer os animais ajuda a cuidar da natureza.
- Valorize a curiosidade, o trabalho em grupo e o uso consciente da tecnologia.

AVALIAÇÃO:

Realize a avaliação de forma **processual e formativa**, observando:

- Reconhecimento de padrões e atributos dos animais;
- Organização correta das letras em sequência;
- Capacidade de descrever características dos animais;
- Participação, cooperação e uso adequado do artefato computacional.

