

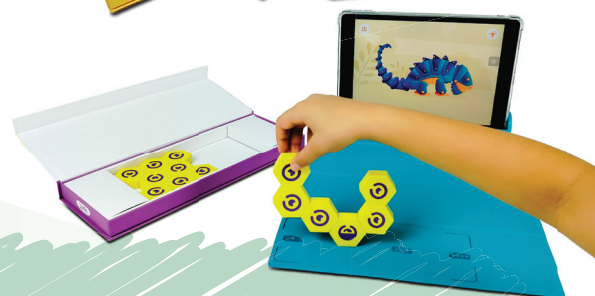
EDUCAÇÃO 4.0

sequências didáticas na era digital

Educação Infantil

Esta coleção tem como público-alvo estudantes da etapa da Educação Infantil (pré-escola).

A coleção inclui 01 livro com sequências didáticas para a aplicação da metodologia tecno-pedagógica de educação 4.0 para Educação Infantil, 01 armário de aço para armazenamento e 04 conjuntos educacionais interativos. Esses recursos são projetados para viabilizar a implementação da metodologia, promovendo um processo de ensino-aprendizagem por meio da tecnologia e do elemento lúdico.



O objetivo principal da coleção "Educação 4.0: sequências didáticas na era digital - Educação Infantil" é promover uma metodologia de aprendizagem ativa e interativa por meio da utilização de conjuntos tecnológicos que estimulam o desenvolvimento cognitivo nas áreas de Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática, com base na abordagem CTEAM.

Educação 4.0: sequências didáticas na era digital – Educação Infantil

A coleção “Educação 4.0: sequências didáticas na era digital - Educação Infantil” é uma iniciativa da Maker4tec, alinhada à missão de revolucionar a educação através da integração de metodologias pedagógicas inovadoras e tecnologias educacionais de ponta. Nesta coleção, buscamos apoiar educadores e estudantes na construção de um ambiente de aprendizagem lúdico, dinâmico e conectado às novas formas de ensinar e aprender.

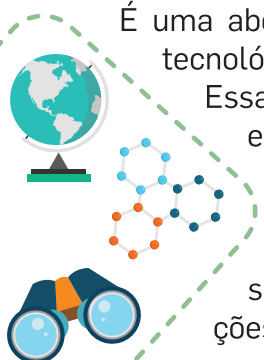


Afinal, o que é a metodologia tecno-pedagógica desenvolvida pela Maker4tec?

É uma abordagem inovadora no campo da pedagogia, desenvolvida para integrar as tendências tecnológicas e a chamada geração dos nativos digitais à formação educacional na era da internet. Essa metodologia combina tecnologia e aprendizagem lúdica, partindo do princípio de que a educação e a tecnologia estão naturalmente interligadas e de que essa relação deve ser utilizada nos ambientes educacionais.

Nesse sentido, ao incorporar elementos lúdicos, como *gamificação*, realidade aumentada, simulações interativas e quizzes digitais, essas práticas tornam a assimilação de informações mais eficiente, colocando os estudantes no centro do processo de ensino-aprendizagem.

Além disso, assim como em outros projetos, nossa proposta se integra às Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica e à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o seu complemento Computacional, assegurando que cada atividade e recurso utilizado esteja alinhado aos objetivos e competências estabelecidos pelo currículo nacional.



Este globo permite explorar fatos e curiosidades de todo o mundo por meio da realidade aumentada. Os estudantes podem interagir com o globo para aprender sobre culturas, animais, vestimentas, alimentos e tradições de diversos países. Além de proporcionar

Globo Interativo de Realidade Aumentada

aprendizado de forma lúdica, essa ferramenta oferece oportunidades para resolver quebra-cabeças e participar de *quizzes* que ajudam a desvendar mistérios globais.



Módulo de Realidade Aumentada para Simulação Médica

Este módulo utiliza peças médicas emborachadas para interagir com a tela, permitindo que as crianças tratem de pacientes em trilhas

de aprendizagem adequadas para a faixa etária proposta. Ele ajuda a reconhecer habilidades de cuidado, higiene e saúde, transformando brincadeiras de faz de conta em aprendizagem real no campo CTEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática).

Módulo Educativo de Realidade Virtual para Matemática

Focado na aprendizagem dos números e operações matemáticas, esta ferramenta pedagógica *gamifica* a educação matemática, tornando o aprendizado dos números uma atividade interativa por meio de materiais concretos. Com o uso de jogos e desafios, os

estudantes podem praticar adição, subtração, multiplicação e divisão de uma maneira que se adapta ao seu ritmo de aprendizado.



Módulo de Realidade Virtual de Lógica e Engenharia

Este módulo desenvolve habilidades de lógica, engenharia e criatividade, incentivando a construção e o pensamento crítico. Por meio de peças magnéticas, promove o desenvolvimento cognitivo, a coordenação motora e a habilidade de resolução de problemas através de atividades interativas. Os estu-

dantes podem construir estruturas, exercitar a memória e participar de desafios que requerem pensamento lógico.



Ferramenta Pedagógica para Aprendizado de Inglês

Projetada para o desenvolvimento e aprendizado da língua inglesa, esta ferramenta facilita a aquisição de vocabulário e habilidades de leitura por meio de jogos de

realidade aumentada. Disponível em inglês, ela foca no processo de aprendizagem do idioma por meio da brincadeira. Utilizando jogos, atividades interativas e histórias imersivas, os estudantes podem praticar a leitura, a escrita, a fala e a compreensão auditiva.



Educação 4.0: para além da sala de aula

Vimos que o objetivo principal da coleção "Educação 4.0: sequências didáticas na era digital - Educação Infantil" é promover uma metodologia de aprendizagem ativa e interativa, que estimula o desenvolvimento integral das crianças — cognitivo, socioemocional, criativo e motor. A proposta se baseia em uma formação integral e interdisciplinar, conectando diferentes áreas do conhecimento por meio da exploração lúdica e do uso de ferramentas tecnológicas.

As atividades incentivam a resolução de problemas, o raciocínio lógico, a contagem, o reconhecimento de padrões e a observação do mundo ao redor, abordando temas como corpo humano, meio ambiente e fenômenos naturais. Essa abordagem aproxima as crianças da ciência e da tecnologia de forma natural e prazerosa, despertando a curiosidade e o desejo de aprender.

Em sintonia com as competências gerais da BNCC, a coleção valoriza o trabalho colaborativo, a autonomia, a criatividade e o pensamento crítico, formando estudantes capazes de aprender continuamente, interagir com responsabilidade e contribuir para um mundo em constante transformação.



Objetivos com base na BNCC

Competência Geral

Descrição

5

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

6

Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

Habilidades específicas da BNCC

(EI03C003)

Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.

(EI03C010)

Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.

(EI03E006)

Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.

(EI03CG04)

Adotar hábitos de autocuidado relacionados a higiene, alimentação, conforto e aparência.

(EI03EF01)

Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.

(EI03ET03)

Identificar e selecionar fontes de informações, para responder a questões sobre a natureza, seus fenômenos, sua conservação.

(EI03ET07)

Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.



Rua Antônio Falcão, 220 sala 803 Boa Viagem - Recife - PE CEP 51.020-240 – CNPJ 10.732.862/0001-62

Fone: 81 3314-4720 • E-mail: contato@maker4tec.com.br • Site: www.maker4tec.com.br

Entre em
contato conosco:

