

ESCOLA:

Professor(a): _____

3º ANO

1º BIMESTRE

EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA				
EIXO	OBJETOS DO CONHECIMENTO	HABILIDADES	ESTRATÉGIA DE ENSINO (ATIVIDADE)	RECURSOS
Pensamento Computacional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lógica computacional 2. Lógica e negação 3. Organização da informação 4. Sequências de ações 5. Algoritmos simples 6. Algoritmos pictográficos 7. Decomposição de problemas 8. Resolução colaborativa 	<p>EF03CO01 – Associar valores “verdadeiro” e “falso” a sentenças lógicas do cotidiano.</p> <p>EF03CO02 – Criar e simular algoritmos.</p> <p>EF03CO03 – Aplicar a estratégia de decomposição.</p> <p>EF15CO01 – Identificar formas de organizar e representar informações.</p> <p>EF15CO02 – Construir algoritmos para resolver problemas.</p> <p>EF15CO03 – Realizar operações sobre sentenças lógicas.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Painel Verdadeiro ou Falso com frases do cotidiano classificadas em cartolina. 2. Reformulação de frases utilizando a palavra “não”. 3. Classificação de imagens ou objetos em grupos com características semelhantes. 4. Ordenação de imagens representando etapas de tarefas do cotidiano. 5. Criação de instruções para realizar tarefas (ex.: escovar os dentes, preparar um sanduíche). 6. Representação de algoritmos utilizando desenhos ou símbolos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cartolina, cartões de frases, tesoura, cola 2. Cartões com frases, quadro 3. Cartões de imagens 4. Cartões ilustrados 5. Papel, lápis 6. Folhas, lápis de cor 7. Cartões com problemas

	<p>9. Lógica e algoritmos</p> <p>10. Síntese do bimestre</p>		<p>7. Dividir tarefas complexas em etapas menores para resolver o problema.</p> <p>8. Desafios em grupo em que cada equipe resolve uma parte do problema.</p> <p>9. Jogos de lógica combinando sequência e verdadeiro/falso.</p> <p>10. Desafio final de pensamento computacional com resolução de problemas em grupo.</p>	<p>8. Cartolina, fichas</p> <p>9. Cartões, quadro</p> <p>10. Materiais das atividades</p>
--	--	--	--	---

ESTRATÉGIAS DE:

AVALIAÇÃO:

A avaliação será processual e formativa, considerando o desenvolvimento das habilidades de pensamento computacional ao longo das atividades.

Serão observados:

- participação nas atividades individuais e em grupo
- capacidade de identificar sentenças verdadeiras e falsas
- organização de sequências de ações (algoritmos)
- capacidade de dividir problemas em partes menores
- justificativa das respostas e argumentação lógica
- colaboração e respeito durante o trabalho em grupo

Instrumentos utilizados:

- observação do professor
- registros das atividades realizadas
- produções dos alunos (cartazes, sequências, desenhos)
- resolução de desafios de lógica
- participação em jogos e atividades desplugadas

RECUPERAÇÃO:

A recuperação ocorrerá de forma contínua, durante o desenvolvimento das atividades do bimestre.

Serão utilizadas estratégias como:

- retomada dos conceitos por meio de novas explicações e exemplos concretos
- repetição de atividades com apoio do professor ou de colegas
- uso de materiais manipuláveis e jogos de lógica
- atividades simplificadas que retomem os conceitos de:
 - verdadeiro e falso
 - sequência de ações
 - divisão de tarefas em etapas
- acompanhamento individual para alunos com maior dificuldade

ADAPTAÇÃO:

Para atender às diferentes necessidades de aprendizagem dos estudantes, serão realizadas adaptações pedagógicas quando necessário.

Possíveis adaptações:

- simplificação das instruções das atividades
- uso de recursos visuais (imagens, cartões, esquemas)
- apoio individual durante a realização das tarefas
- redução da quantidade de etapas em atividades mais complexas
- organização de grupos colaborativos para favorecer a participação
- uso de materiais concretos para facilitar a compreensão dos conceitos

Essas adaptações buscam garantir a participação e o desenvolvimento de todos os estudantes, respeitando seus ritmos e formas de aprendizagem.