

SD- Os climas brasileiros estudados a partir das novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

Instituição: UniCarioca	Data: 100 minutos
Educador Autor(a): Ilgaro Guimarães Gouveia Thiago do Rosário Vieira	E-mail: igaroguimaraes@yahoo.com.br thiagovieira25@hotmail.com

Eixo Temático: Tempo atmosférico e climas brasileiros.	Atividade para: 7º ano do ensino fundamental
Conteúdo: Os tipos de clima existentes no Brasil e suas principais características	

Locais que serão utilizados: x Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Outros x Em casa

Objetivos esperados	Ampliar os conhecimentos gerais sobre o território brasileiro; Conhecer mais profundamente o mapa político do Brasil; Propor a aprendizagem sobre tempo atmosférico, climas e suas principais características geográficas; Entender cada tipo climático e compreender sobre suas zonas de influência dentro do território brasileiro; A proposta desta sequência didática considera a realidade de cada estudante, visto que ele poderá entender como o clima atua diretamente no lugar em que ele vive. O conteúdo que engloba as habilidades e conhecimentos de Geografia, ciência que compõe os Parâmetros Curriculares Nacionais das escolas brasileiras de educação básica.
----------------------------	--

1ª Etapa: Tomada de Consciência

Você conhece o mapa do Brasil? Sabe qual o clima do lugar onde vive?

Nesta divertida aula, você vai conhecer o mapa do Brasil e aprender sobre o tempo atmosférico, os climas e suas zonas de influência sobre o território brasileiro. A partir de infográficos, vídeos e jogos, você aprenderá sobre a localização em que vive e sobre como o clima pode influenciar diretamente na sua vida.

Para iniciar a atividade, clique no link abaixo e veja o infográfico de nossa aula.

Infográfico disponível em: <https://infograph.venngage.com/view/f2521698-7aaf-4784-86ba-affdf5bb1c0c>

Agora, ouça o podcast.

[Clique aqui para ouvir o podcast](#)

2ª Etapa:	Nesta etapa, o aluno vai assistir ao vídeo a respeito dos elementos do tempo e da diferença entre tempo e clima. Segundo Lévy (2008), novas maneiras de pensar e de conviver estão sendo elaboradas no mundo das telecomunicações e da informática. As relações entre os homens, o trabalho, as próprias inteligências dependem, na verdade, da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos. Escrita, leitura, visão, audição, criação, aprendizagem são capturados por uma informática cada vez mais avançada. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=anmoep3uLCg
Habilidades	(EF07GE01) Avaliar, por meio de exemplos extraídos dos meios de comunicação, ideias e estereótipos acerca das paisagens e da formação territorial do Brasil.
3ª Etapa:	Agora, o aluno vai visualizar o mapa político do Brasil. Disponível em: https://brasilemsintese.ibge.gov.br/territorio/divisao-politica.html
Habilidades	(EF07GE09) Interpretar e elaborar mapas temáticos e históricos com informações demográficas e econômicas do Brasil (cartogramas), identificando padrões espaciais, regionalizações e analogias espaciais.

SD- Os climas brasileiros estudados a partir das novas Tecnologias Digitais.

4ª Etapa:	Hora de jogar. Aqui, o aluno vai ter sua aprendizagem estimulada e a possibilidade de aumentar seus conhecimentos através do jogo "Montando o Brasil" . O jogo consiste em arrastar as formas dos 26 estados, de modo que o discente complete todo o mapa do Brasil. Segundo (Prieto et al, 2005), os jogos digitais educacionais devem possuir objetivos pedagógicos e sua utilização deve estar inserida em um contexto e em uma situação de ensino baseados em uma metodologia que oriente o processo, através da interação, da motivação e da descoberta, facilitando a aprendizagem do conteúdo.	
Habilidades	(EF07GE01) Avaliar, por meio de exemplos extraídos dos meios de comunicação, ideias e estereótipos acerca das paisagens e da formação territorial do Brasil.	
5ª Etapa	Nesta etapa, o aluno vai assistir a um vídeo contendo as principais informações sobre os climas existentes no Brasil. De acordo com Moran (2000), ensinar com as tecnologias da informação e comunicação será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial. Link disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=qSkKl-egN5s	
Habilidades	(EF07GE01) Avaliar, por meio de exemplos extraídos dos meios de comunicação, ideias e estereótipos acerca das paisagens e da formação territorial do Brasil.	
6ª Etapa	Hora de jogar. Agora, o aluno vai ter sua aprendizagem estimulada e a possibilidade de aumentar seus conhecimentos através do "Jogo do Clima Brasileiro" . O jogo consiste em arrastar as associar as características dos tipos climáticos brasileiros. Macedo (2000) destaca que o jogo é um meio de diversão que acaba por motivar, desenvolver habilidades, estimular o raciocínio, a capacidade de compreensão dos conteúdos matemáticos e de outras áreas do conhecimento. Além disso, a sua utilização propicia ao educando compreender regras a serem utilizadas no processo de aquisição do conhecimento e assimilar conteúdos que até então pareciam totalmente abstratos.	
	(EF07GE09) Interpretar e elaborar mapas temáticos e históricos com informações demográficas e econômicas do Brasil (cartogramas), identificando padrões espaciais, regionalizações e analogias espaciais.	
7ª Etapa	Avaliação - através de um quiz, jogo de perguntas e respostas, é hora de realizar uma avaliação formativa com os alunos. Antunes (2006) assegura que o jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem e no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfv_YVctAD2P0AbjirT8o-GZ60nbQJ0-K7YRZDNEzzvjToOzQ/viewform	
Recursos Digitais		Computador com internet, caixa de som ou fones de ouvido

SD- Os climas brasileiros estudados a partir das novas Tecnologias Digitais.

Recursos Analógicos utilizados	lápiz, caneta, papel e borracha
Atividades para o Caderno Digital	
Observações:	

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ANTUNES, Celso. **Inteligências múltiplas e seus jogos: introdução, v. 1.** Petrópolis: Vozes, 2006.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática.** São Paulo: Editora 34, 2008.

MACEDO, Lino de, PETTY, Ana Lúcia Sicoli, PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e situações problema.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

MORAN, J. M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 6. ed. Campinas: Papirus, 2000.

PRIETO, Lilian Medianeira et al. **Uso das Tecnologias Digitais em Atividades Didáticas nas Séries Iniciais.** Renote: revista novas tecnologias na educação, Porto Alegre, v. 3, n. 1, p.1-11, maio 2005.