



nós na sala de aula - módulo: ciências  $1^{\circ}$  ao  $3^{\circ}$  ano - unidade 10

Tendo em vista que a unidade trata da dificuldade em se trabalhar conteúdos de ciências devido ao fato da criança ainda estar em fase de alfabetização, a proposta didática consiste em trabalhar vocabulários e palavras relacionadas a ciências para que os alunos possam se familiarizar com algumas linguagens por meio dos recursos digitais.

#### **PÚBLICO-ALVO:**

1º AO 3º ANO

#### **DURAÇÃO:**

2 AULAS



#### **EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM**

Conhecer palavras e textos relacionados a ciências.



### RECURSOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Laboratório de informática com acesso à internet
- Infográfico: Mudança de estado físico na água
- · Jogo digital: Cidade interativa
- Jogo digital: Animais em extinção



## **APLICAÇÃO**

## AULA 1

A primeira aula utiliza o infográfico 'Mudança de estado físico na água' já utilizado na unidade 9 para incentivar a observação dos alunos em relação a um experimento. Agora, o mesmo simulador será usado para trabalhar o significado de palavras relacionadas a um conteúdo específico de ciências, as mudanças de estado físico.





NÓS NA SALA DE AULA - MÓDULO: CIÊNCIAS  $1^{\circ}$  AO  $3^{\circ}$  ANO - UNIDADE 10



Conduza a turma ao laboratório de informática ou utilize um computador com projetor, em sala de aula.

Inicialmente explique aos alunos o que significa a expressão 'estado físico'. Explique que a maneira como cada partícula de um elemento fica é que define se o elemento ficará líquido, sólido ou gasoso e a condição para que haja a mudança no comportamento das partículas é a temperatura. A temperatura inicial do simulador encontra-se a 27°C, ao clicar no link 'saiba mais' surge um pequeno texto. Leia junto com os alunos e pergunte quais palavras eles não sabem o significado. É provável que as palavras: evapora, condensa e transformações, estejam entre as palavras que os alunos não saberão o que significa. Dessa forma, é possível explicar cada um desses conceitos e depois verificar se os alunos conseguem entender a dinâmica do simulador. Mude a temperatura do simulador para 0°C, depois para 100°C e leia junto com os alunos os textos explicativos que aparecem. Com o uso do simulador é possível trabalhar os conceitos de estado físico da água, temperatura, congelar, transformar, evaporar, condensar e vapor d'água.

#### AULA 2

A segunda aula consiste em brincar com as palavras relacionadas a ciências de forma que os alunos se familiarizem com alguns termos. Conduza os alunos para o laboratório de informática.





nós na sala de aula - módulo: ciências  $1^{\circ}$  ao  $3^{\circ}$  ano - unidade 10



Neste jogo existem duas possibilidades que podem ser aplicadas a esta unidade. A primeira é o 'Jogo da forca', localizado na área rural em cima da horta. O jogo dá dicas como: 'alimento de origem animal' ou 'alimento de origem vegetal', com isso o aluno poderá escolher uma letra e conforme a palavra vai sendo preenchida, é possível adivinhar qual é o alimento. Dessa forma, o aluno pode associar as dicas com a palavra correspondente e distinguir alimentos de origem animal e vegetal.

Ainda no jogo 'Cidade interativa', também na área rural, há outro jogo interessante que faz o aluno associar imagens a pequenos textos. O jogo é 'Que bicho é esse?'. Ao clicar em cada quadradinho, o jogo mostra um texto que dá uma dica sobre o animal, seu comportamento ou sua origem. Todos os textos dão dicas sobre o animal que está escondido. Leia as dicas com os alunos e faça o mesmo exercício proposto no desafio anterior. Peça para que os alunos apontem quais palavras não entenderam o significado e trabalhe esses conteúdos com eles. Será uma ótima oportunidade para enriquecer o vocabulário da criança nessa fase de alfabetização.

Outra brincadeira muito interessante para correlacionar uma imagem a uma palavra pode ser feita por meio do jogo de associação 'Animais em extinção'.





nós na sala de aula - módulo: ciências  $1^{\circ}$  ao  $3^{\circ}$  ano - unidade 10



Peça para que os alunos selecionem uma carta com o nome de um animal. Depois, peça para que escolham entre as cartas restantes a imagem do animal que corresponde ao nome da primeira carta. Conforme os pares vão sendo formados as cartas vão desaparecendo, dando lugar a uma bela imagem. Além das crianças se familiarizarem com os nomes dos animais, poderão ficar mais curiosas sobre o comportamento desses animais. Uma ótima oportunidade para introduzir o conceito de extinção e estudar a fauna.