

PLANO DE AULA – PALAVRA SECRETA: DECIFRANDO CÓDIGOS E FORMANDO PALAVRAS

Componente Curricular: Educação Digital

Ano: 1º Ano do Ensino Fundamental

Eixo Principal: Mundo Digital

Objetivo da Aula

Explorar códigos simples para representar letras e formar palavras, incentivando as crianças a observar símbolos, consultar uma legenda, decifrar mensagens e registrar palavras.

Habilidade Principal

EF01CO05 – Representar informação usando diferentes codificações.

A atividade central trabalha a relação entre símbolos e letras, permitindo que a criança compreenda que uma informação pode ser representada por diferentes códigos.

Habilidades Secundárias

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

EF01CO02 – Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.

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

Atividade Principal: Palavra Secreta

A professora organizará no quadro um painel de códigos mostrando a relação entre símbolos e letras. Exemplo: ■ = A | ● = B | ▲ = C | ♥ = D.

Cada criança receberá uma ficha com uma palavra codificada. Os alunos deverão observar os símbolos, consultar o painel, substituir cada símbolo pela letra correspondente, escrever a palavra descoberta e realizar a leitura coletiva.

A professora poderá resolver algumas fichas junto com a turma para reforçar que cada símbolo representa uma informação.

Jogo Digital no Computador

As crianças utilizarão o jogo digital Palavra Secreta. Na tela aparecerão uma imagem, a palavra como desafio e espaços para digitação das letras. O aluno deverá observar a imagem, identificar a palavra e completar corretamente.

Atividades Diversificadas

Mesa 1 – Letras móveis e registro: formar palavras e registrar por escrito ou desenho.

Mesa 2 – Blocos de montar: construções livres ou relacionadas às palavras trabalhadas.

Cantinho Tecnológico: exploração de brinquedos estruturados e não estruturados, observando ações como apertar, encaixar, abrir, fechar, ligar e desligar.

Objetivos de Aprendizagem

- Compreender que informações podem ser representadas por códigos.
- Relacionar símbolos e letras para formar palavras.
- Desenvolver atenção, raciocínio lógico e alfabetização.
- Utilizar recursos digitais de forma significativa.