

UM PASSO DE CADA VEZ

Ferramentas digitais para o ensino de Ciências
no Ensino Fundamental

Roselaine Moraes de Moraes
Barcellos & Márcio Marques
Martins

Copyright © 2025 Roselaine Moraes de Moraes Barcellos & Márcio Marques Martins

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que lhe atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos. Esta licença costuma ser comparada com as licenças de software livre e de código aberto “copyleft”. Todos os trabalhos novos baseados no seu terão a mesma licença, portanto quaisquer trabalhos derivados também permitirão o uso comercial. Esta é a licença usada pela Wikipédia e é recomendada para materiais que seriam beneficiados com a incorporação de conteúdos da Wikipédia e de outros projetos com licenciamento semelhante.

ISBN-13: 978-65-01-56645-0

Cover design by: Roselaine Moraes de Moraes Barcellos

CONTENTS

[Title Page](#)

[Copyright](#)

[Apresentação](#)

[Introdução](#)

[Apresentação das Ferramentas](#)

[Como criar?](#)

[A utilização de ferramentas digitais em uma Sequência Didática](#)

“Um passo de cada vez”



*Roselaine Moraes de Moraes Barcellos & Márcio Marques
Martins*



BY



SA

PREFÁCIO

A utilização de ferramentas digitais tem revolucionado o ensino, proporcionando aulas mais dinâmicas, interativas, colaborativas e fomentando nos discentes uma posição de protagonistas do próprio aprendizado. Pensando nisso, este manual foi elaborado para apresentar e orientar educadores no uso de quatro poderosas plataformas: Genially, Mentimeter, Jamboard, Jigsaw Planet e Canva. A proposta é auxiliar professores e facilitadores a integrar essas tecnologias em suas práticas pedagógicas, enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem.

Com o avanço da tecnologia e a crescente demanda por metodologias ativas, ferramentas interativas tornam-se essenciais para aumentar o engajamento dos alunos. A aprendizagem se torna mais envolvente quando os estudantes participam ativamente da construção do conhecimento. Por isso, este manual busca apresentar soluções acessíveis e eficientes para tornar as aulas mais dinâmicas.

O material aqui apresentado é voltado para educadores e facilitadores, trazendo uma abordagem prática e objetiva. O leitor encontrará uma introdução ao tema, a apresentação detalhada de cada ferramenta, tutoriais práticos para a criação de atividades interativas e sugestões pedagógicas para aplicação em sala de aula.

O uso dessas ferramentas vai muito além do simples entretenimento. Elas podem ser aplicadas na estimulação da participação ativa dos alunos, na criação de atividades colaborativas, na gamificação do aprendizado e em avaliações formativas mais dinâmicas.

Ao utilizar este manual, espera-se que os educadores consigam inovar suas metodologias, tornando suas aulas mais envolventes e interativas. A tecnologia, quando bem aplicada, tem o poder de transformar a experiência de aprendizagem, proporcionando maior autonomia e engajamento aos alunos.

Este guia prático é um convite para explorar novas possibilidades no ensino, pois o uso de ferramentas digitais permite uma abordagem mais

moderna e alinhada às demandas do século XXI, onde a interatividade e a participação ativa são essenciais para um aprendizado significativo. Com as informações apresentadas aqui, os professores terão mais oportunidades para transformar suas aulas e engajar ainda mais seus alunos.

APRESENTAÇÃO

A tecnologia transformou a maneira como aprendemos e ensinamos. No cenário educacional atual, o uso de ferramentas digitais é essencial para tornar as aulas mais dinâmicas, interativas e envolventes. Este *e-book* foi desenvolvido para educadores que desejam inovar em suas práticas pedagógicas, explorando recursos digitais para potencializar o aprendizado de seus alunos.

Aqui, você encontrará uma seleção de sites e aplicativos cuidadosamente escolhidos, que podem ser explorados e utilizados em diferentes disciplinas e níveis de ensino. Além disso, são apresentadas dicas de como integrá-los ao planejamento das aulas, tornando o ensino mais acessível e motivador.

Com exemplos práticos, sugestões de atividades e dicas para personalizar o uso dessas ferramentas, este livro é um guia para professores e demais profissionais da educação que querem se adaptar às novas demandas educacionais e despertar ainda mais o interesse de seus alunos pelo conhecimento.

Seja você um docente experiente ou alguém iniciando na carreira, este material ajudará a transformar suas aulas, proporcionando experiências de aprendizado mais eficazes e significativas.

INTRODUÇÃO

Com o avanço da tecnologia, o uso de ferramentas digitais tem se tornado essencial para tornar as aulas mais dinâmicas, interativas e envolventes. O ensino tradicional, baseado apenas na exposição oral e no uso de materiais impressos, está sendo complementado por recursos que estimulam a participação ativa dos alunos, promovem a colaboração e aumentam o engajamento no aprendizado.

Plataformas como Genially, Mentimeter, Jamboard e Jigsaw Planet permitem que professores criem conteúdos visualmente atraentes e interativos, facilitando a compreensão e tornando o processo de ensino-aprendizagem mais motivador. Com essas ferramentas, é possível criar apresentações animadas, enquetes, nuvens de palavras, quadros colaborativos e até mesmo jogos educativos, proporcionando uma experiência mais rica e significativa para os estudantes.

Este manual apresenta um guia prático sobre como utilizar essas quatro ferramentas para transformar suas aulas, incentivando uma participação mais ativa dos alunos e tornando o aprendizado mais envolvente e eficaz. Cada seção contém um passo a passo detalhado para que você possa utilizá-las de forma rápida e eficiente.

APRESENTAÇÃO DAS FERRAMENTAS

A seguir, apresento uma visão geral de cada uma das plataformas abordadas neste manual, destacando suas principais funcionalidades e aplicações no contexto educacional.

Genially



O Genially é uma plataforma online que permite criar conteúdos interativos e visualmente atrativos, como apresentações, infográficos, quizzes, jogos e imagens interativas. Sua interface intuitiva facilita a criação de materiais dinâmicos, que podem ser utilizados para engajar os alunos e tornar o aprendizado mais envolvente.

Principais usos na educação:

- ✓ Criar apresentações animadas e interativas.
- ✓ Elaborar mapas e infográficos interativos.
- ✓ Desenvolver jogos educativos e quizzes.
- ✓ Criar imagens clicáveis com conteúdos ocultos ou explicativos.

Mentimeter



O Mentimeter é uma ferramenta para criar apresentações interativas, permitindo que o público participe em tempo real por meio de enquetes, quizzes, nuvens de palavras, perguntas e respostas. Ideal para envolver os alunos e captar suas opiniões de forma dinâmica.

Principais usos na educação:

- ✓ Criar enquetes ao vivo para captar a opinião da turma.
- ✓ Desenvolver quizzes e competições para reforçar o aprendizado.
- ✓ Gerar nuvens de palavras para brainstorming e discussões.
- ✓ Incentivar a participação anônima em aulas e palestras.

Jamboard



O Jamboard é um quadro branco digital do Google, ideal para atividades colaborativas. Ele permite que professores e alunos trabalhem juntos em tempo real, adicionando anotações, imagens, post-its e desenhos para organizar ideias e conceitos.

Principais usos na educação:

- ✓ Realizar brainstormings e discussões colaborativas.
- ✓ Criar mapas mentais e resumos visuais.
- ✓ Desenvolver atividades interativas em grupo.
- ✓ Facilitar o ensino a distância com participação simultânea.

Jigsaw Planet



O Jigsaw Planet é uma plataforma online que permite criar quebra-cabeças personalizados, transformando imagens em desafios interativos. Ele é uma ótima ferramenta para gamificar o aprendizado e tornar as atividades mais lúdicas.

Principais usos na educação:

- ✓ Criar quebra-cabeças educativos com conteúdos didáticos.
- ✓ Trabalhar conceitos de forma visual e interativa.
- ✓ Proporcionar atividades recreativas que estimulam o raciocínio lógico.
- ✓ Desenvolver desafios para motivar os alunos.

Canva

Canva

O Canva é uma plataforma online de design gráfico que permite criar materiais visuais de forma intuitiva e sem necessidade de conhecimento técnico. Ele oferece modelos prontos, elementos gráficos e diversas ferramentas para personalização.

Principais usos na educação:

- ✓ Criar materiais didáticos
- ✓ Desenvolver projetos visuais
- ✓ Produzir cartazes

COMO CRIAR?

a) uma imagem interativa no Genially:

1. Acesse Genially por meio do site <https://genially.com/pt-br/> e faça login com uma conta Google.
2. Clique em "Criar Genially" e selecione "Imagem Interativa".
3. Escolha um modelo pronto ou clique em "Em branco" para criar do zero.
4. Faça o upload da imagem que será a base da interação.
5. No menu lateral, clique em "Elementos Interativos" e arraste um ícone, botão ou área clicável para a imagem.
6. Configure a interatividade do elemento, escolhendo uma das opções:

- **Etiqueta:** Exibe um pequeno texto ao passar o mouse.
- **Janela:** Abre uma caixa com informações, imagens ou vídeos.
- **Link externo:** Direciona para outra página ou site.
- **Navegação entre páginas:** Leva a outra parte do Genially.

7. Personalize o design, adicionando animações e efeitos visuais.
8. Clique em "Visualizar" para testar a interação.
9. Finalize clicando em "Publicar" e compartilhe o link ou incorpore em outra plataforma.

Dicas:

- ✓ Use ícones chamativos para indicar áreas interativas.
- ✓ Adicione vídeos e animações para enriquecer a experiência.
- ✓ Ideal para mapas interativos, infográficos e apresentações dinâmicas.



Figura 1: Imagem interativa disponível em <https://view.genially.com/64ac4eaa25e38e00115715b3/interactive-image-o-que-sao-micoses>

b) uma nuvem de palavras no Mentimeter:

1. Acesse Mentimeter por meio do site <https://www.mentimeter.com/> e faça login com uma conta Google.
2. Clique em "New Presentation" para criar uma nova apresentação.
3. No menu lateral, clique em "Type" e selecione "Word Cloud".
4. Digite a pergunta no campo de edição (exemplo: *"O que você acha deste evento?"*).
5. Configure o número de palavras que cada participante pode enviar.
6. Clique em "Share" e copie o código ou link para enviar ao público.
7. Conforme os participantes enviam palavras, a nuvem é gerada automaticamente na tela.

Dicas:

- ✓ Quanto mais uma palavra for repetida, maior será o tamanho dela na nuvem.
- ✓ Pode ser usado para brainstormings, feedbacks e dinâmicas.

c) *um painel interativo no Jamboard*

1. Acesse Jamboard e faça login com uma conta Google.
2. Clique em "+" (Novo Jam) para criar um quadro novo.
3. Use as ferramentas disponíveis:

- **Caneta** para desenhar.
- **Nota adesiva** para adicionar textos rápidos
- **Imagens** para ilustrar
- **Laser pointer** para destacar áreas

4. Compartilhe o link para colaboração em tempo real.

Dicas:

- ✓ Ideal para brainstorming e aulas colaborativas.
- ✓ Pode ser integrado com Google Drive para salvar os trabalhos.

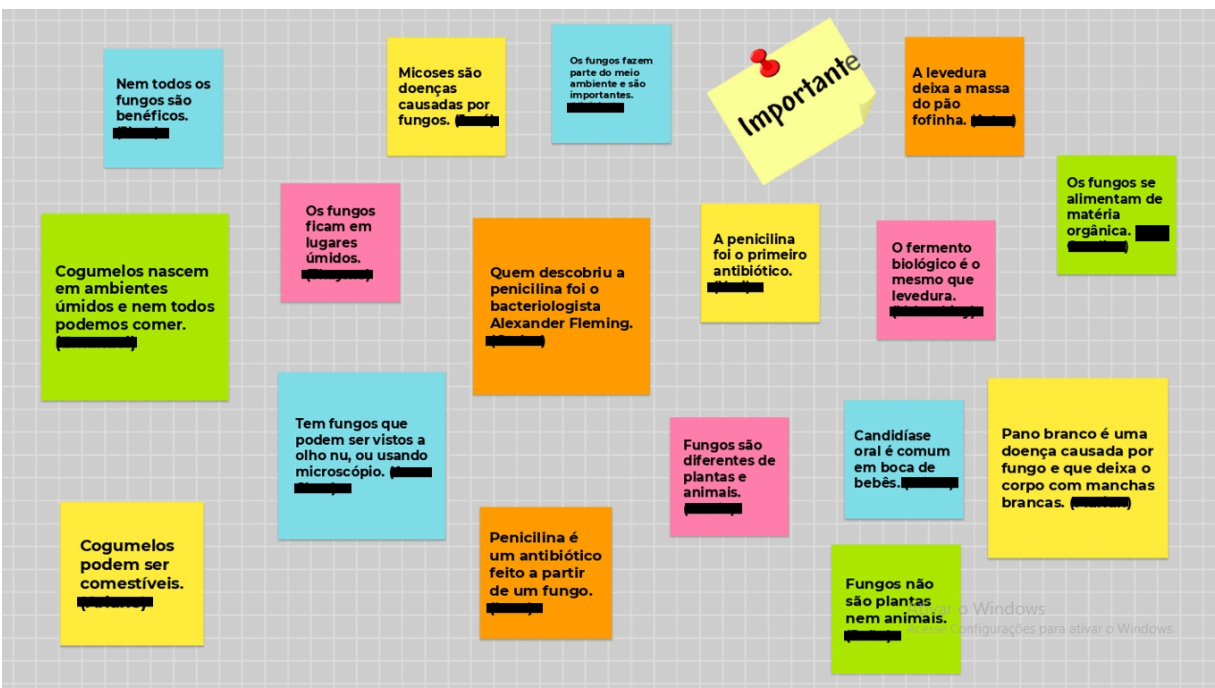


Figura 3: Jamboard coletivo – Fonte: autora, 2024

d) um quebra-cabeça no Jigsaw Planet:

1. Acesse Jigsaw Planet por meio do site <https://www.jigsawplanet.com/> e clique em "Sign In" para criar uma conta (opcional).
2. Clique em "Create" no menu superior.
3. Clique em "Escolher arquivo" e selecione uma imagem do seu computador.
4. Digite um nome para o quebra-cabeça e, opcionalmente, adicione uma descrição.
5. Escolha o número de peças desejado (quanto mais peças, mais difícil será).
6. Marque opções como "Rotação de peças" se quiser que os usuários precisem girá-las.
7. Clique em "Criar" para gerar o quebra-cabeça.
8. Compartilhe o link com outras pessoas para que possam jogá-lo.

Dicas:

- ✓ Use imagens educativas ou temáticas para aulas e dinâmicas.
- ✓ Ideal para atividades lúdicas com crianças e adultos.
- ✓ Você pode acessar e jogar quebra-cabeças criados por outras pessoas.



Figura 4: Quebra-cabeça – Fonte: autora, 2024

e) *um pôster no Canva:*

1. Acesse o Canva entrando no site www.canva.com e faça login com sua conta gmail.
2. Escolha um Modelo: clique em "Criar um design" e selecione "Pôster". Você pode escolher um modelo pronto ou começar do zero.
3. Personalize o Pôster: edite textos, cores, fontes, adicione imagens, ícones e elementos gráficos.
4. Revise e Ajuste: verifique se tudo está correto e bem alinhado.
5. Baixe ou Compartilhe: clique em "Compartilhar", escolha o formato e baixe. O seu pôster poderá ser compartilhado via link ou redes sociais.

Dicas:

- ✓ Use para criação de cartazes educativos.
- ✓ Transforme informações complexas em diagramas visuais ou infográficos.
- ✓ Portfólios podem ser criados de forma rápida e interessante.

candidíase oral, o que é?

Ela é provocada pelo fungo *Candida albicans*

Feito por:
Bernardo
Diully
Isabella
Isa Santos

5º A
FB/Bagé

A candidíase oral é conhecida como "sapinho"

Podem ocorrer em bocas de bebês e ser confundido com resto de leite

Uma membrana inflamatória superficial branca acinzentada, em que estão presentes microrganismos



Figura 5: Pôster produzido por alunos do 5º ano EF - Fonte: autora, 2024

A UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS DIGITAIS EM UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

A sequência didática é um conjunto organizado de atividades pedagógicas planejadas com um objetivo de aprendizagem claro e específico. Essas atividades são encadeadas de forma lógica e progressiva, permitindo que os alunos avancem gradualmente na construção de conhecimentos, habilidades e competências. No contexto dos anos iniciais do ensino fundamental, a sequência didática é especialmente importante porque organiza o processo de ensino-aprendizagem ajudando o professor a planejar de maneira estruturada, respeitando o nível de desenvolvimento dos alunos, garantindo a progressão dos conteúdos e favorecendo a aprendizagem significativa. Ao propor atividades encadeadas, a sequência permite que os alunos compreendam o conteúdo de forma mais profunda, relacionando o que já sabem com o que estão aprendendo.

As atividades da sequência didática têm uma sequência lógica e um propósito claro, portanto, os discentes tendem a se engajar mais, percebendo o sentido do que estão fazendo, o que também possibilita a avaliação contínua, pois o professor pode acompanhar o desenvolvimento dos alunos ao longo da aplicação, ajustando as estratégias conforme necessário.

Em resumo, colocar a sequência didática em prática nos anos iniciais é importante para garantir um ensino mais planejado, intencional e eficaz, respeitando o ritmo de aprendizagem dos alunos e promovendo avanços consistentes em sua formação.

No desenvolvimento de uma sequência didática, a inclusão de recursos digitais pode potencializar o engajamento dos alunos, diversificar as estratégias de ensino e proporcionar diferentes formas de expressão e produção de saberes. Ferramentas como as que foram apresentadas neste *e-book* permitem a exploração de conteúdos de forma dinâmica, despertando a curiosidade e a autonomia dos estudantes.

Além disso, o uso das tecnologias digitais contribui para o desenvolvimento de habilidades importantes para o século XXI, como a criatividade, a comunicação, o pensamento crítico e a resolução de problemas, entretanto, é fundamental que o uso das tecnologias esteja alinhado aos objetivos pedagógicos da sequência didática e não seja apenas um recurso complementar ou distrativo. O planejamento do professor deve considerar a intencionalidade didática, a adequação dos recursos às necessidades da turma e a mediação necessária para que os alunos façam uso crítico e reflexivo das ferramentas digitais.

Dessa forma, o uso consciente e bem estruturado das tecnologias digitais na elaboração de sequências didáticas pode transformar o ambiente escolar em um espaço mais inclusivo, participativo e conectado com a realidade dos alunos, favorecendo aprendizagens mais significativas e duradouras.

Veja o exemplo de uma sequência didática pensada para uma turma do 5º ano do ensino fundamental com base em objetivos de ensino e com a utilização dos recursos digitais apresentados neste e-book.

A apresentação desta sequência didática não tem a intenção de ser aplicada igualmente para toda e qualquer turma. A ideia principal é apresentá-la como uma oportunidade de explorar as ferramentas apresentadas no e-book e mostrar as possibilidades de adaptá-la de acordo com o interesse.

Delineamento da aula 1

Aula 01	
Objetivo ensino	de 1. Examinar materiais que tenham informações sobre fungos.
Objetivo aprendizagem	de 1.1 Identificar informações e curiosidades sobre fungos em diferentes suportes.
Descrição atividades	das <p><u>1º momento:</u> Turma organizada em seis grupos com cinco integrantes. Cada grupo recebeu um link de acesso para resolver um quebra-cabeça (criado pela docente), ou seja, montar e desvendar a imagem. A imagem apresentou três tipos de fungos (bolor, cogumelo e levedura) e, além disso, algumas frases e questionamentos que a turma estudaria no decorrer das aulas. Após a montagem, fizemos uma roda de conversa a respeito da imagem encontrada por cada grupo, e questionei-os com as seguintes perguntas: Que imagem é essa? Vocês já viram algo parecido? Onde? São seres vivos?</p> <p>Link para acesso ao quebra-cabeça: https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=20429bdf8fab</p> <p><u>2º momento:</u> Os alunos foram levados à biblioteca da escola, onde puderam manusear diferentes materiais com informações diversas sobre fungos (revistas, jornais, enciclopédias, etc.). No retorno à sala de aula,</p>

	<p>discutiram a respeito do material explorado, e os contribuíram com suas primeiras impressões sobre o novo conteúdo.</p> <p><u>3º momento:</u> Leitura do texto “O que são fungos?” disponível no material do aluno.</p> <p><u>4º momento:</u> Utilização do mural de recados da sala, onde cada grupo elegeu um representante para escrever o que aprenderam nesta primeira aula.</p>
<p>Recursos Materiais</p>	<p>e/ou 1. Internet, notebooks, projetor, revistas e enciclopédias (previamente selecionadas).</p>

Considerações Finais

A educação está em constante transformação, e os educadores que se abrem para novas possibilidades são peças-chave nessa evolução. Ao explorar as ferramentas digitais apresentadas neste e-book — Genially, Mentimeter, Jamboard, Jigsaw Planet e Canva — você dá um passo importante em direção a uma prática pedagógica mais interativa, criativa e conectada com os desafios e expectativas do século XXI.

Mais do que dominar plataformas, trata-se de repensar o papel do professor em sala de aula e reconhecer o potencial que a tecnologia tem de empoderar os alunos como protagonistas do próprio aprendizado. Ao aplicar os conhecimentos adquiridos aqui, você estará promovendo uma educação mais dinâmica, inclusiva e significativa.

Espero que este material tenha sido útil e inspirador, e que ele sirva como ponto de partida para novas descobertas, experiências e inovações em sua jornada como educador. Continue explorando, testando e adaptando as

ferramentas ao seu estilo e à realidade dos seus alunos. Afinal, cada aula pode ser uma nova oportunidade de transformar vidas através do conhecimento.

Boa jornada e boas descobertas!

Delineamento da aula 2

Aula 02	
Objetivo de ensino	<p>2.1 Expressar que fungos são seres vivos que necessitam de água, nutrientes provenientes dos substratos e gás oxigênio;</p> <p>2.2 Identificar questões e/ou aspectos científicos em situações experimentais e ou cotidianas.</p>
Objetivos de aprendizagem	<p>2.1 Diferenciar fungos das plantas em relação à necessidade de luz para o desenvolvimento.</p> <p>2.2 Validar, através de experimento, que fungos são seres vivos.</p>
Descrição das atividades	<p><u>1º momento</u>: Iniciamos a aula retomando as descobertas da aula anterior e fazendo a leitura do texto “Receitas da doutora abelha”, disponível no material pedagógico dos alunos. Após, solicitei que respondessem aos questionamentos que constam no mesmo recurso, e para finalizar, os alunos pesquisaram (com auxílio da internet) informações sobre o fungo <i>Ascophaera apis</i>, que é mencionado no texto.</p> <p><u>2º momento</u>: Os alunos foram levados ao laboratório de ciências, onde organizaram-se em três grupos. Cada grupo fez a montagem do seu experimento “colônia de fungos”, que foi analisado diariamente, até que completasse o ciclo de sete dias (ou mais). Os</p>

		alimentos utilizados foram: tomate, sachê de chá e erva-mate. Concomitante ao experimento, os alunos fizeram o registro diário da atividade através de fotos tiradas por eles com smartphones, e após a conclusão criaram um pequeno vídeo utilizando o <i>CapCut</i> .
Recursos Materiais	e/ou	2.Livro didático, internet, smartphone, recipiente plástico, tomate, sachê de chá e erva-mate (após utilizados).

Delineamento da aula 3

Aula 03	
Objetivo de ensino	3. Identificar os três tipos de fungos: levedura, cogumelos e bolor.
Objetivo de aprendizagem	3.1 Demonstrar através de esquema informativo as principais características dos três tipos de fungos estudados: levedura, cogumelos e bolor.
Descrição das atividades	<p><u>1º momento:</u> Iniciamos a aula fazendo a leitura do QR Code abaixo, onde os alunos puderam conhecer o maior fungo do planeta.</p> <p><u>2º momento:</u> Leitura do texto disponível no material do aluno e realização das atividades propostas no mesmo material.</p> <p><u>3º momento:</u> Construção de um mapa mental individual, com palavras-chave, frases e desenhos, evidenciando os três tipos de fungos que aprenderam e suas principais características.</p> <p><u>4º momento:</u> Colagem dos mapas mentais em um mural coletivo, para que cada um possa observar semelhanças e diferenças entre o seu e o dos colegas.</p>

**Recursos e/ou
Materiais**

3.Livro didático, internet, folha de ofício, canetas hidrográficas e lápis de cor.

Delineamento da aula 4

Aula 04	
Objetivo de ensino	4. Explicar que a ação do fermento biológico faz com que a massa do pão cresça.
Objetivos de aprendizagem	4.1 Investigar a função da levedura na produção de alguns alimentos. 4.2 Validar uma atividade experimental.
Descrição das atividades	<p><u>1º momento:</u> Atividade experimental “Levedura na produção do pão” – Os alunos foram levados para o refeitório da escola, onde observaram a função da levedura (fermento biológico) em fazer a massa crescer.</p> <p>Enquanto aguardavam e acompanhavam o experimento da levedura, os alunos foram convidados a degustar alimentos que tenham fungos, neste caso, o queijo gorgonzola (bolor) e champignon (cogumelo).</p> <p><u>2º momento:</u> Criação de uma “nuvem de palavras” utilizando como recurso o <i>Mentimeter</i> - A conclusão desta aula ocorreu com um desafio individual para cada aluno: pensar em uma palavra relacionada ao tema fungos, porém, elas não poderiam se repetir entre si, mas sim se complementar com a finalidade de termos o maior número de palavras possível.</p>

**Recursos e/ou
Materiais**

4. Farinha de trigo, açúcar, fermento biológico, água morna, toucas e luvas, cogumelo champignon e queijo gorgonzola.

Delineamento da aula 5

Aula 05	
Objetivo de ensino	5.1 Explicar o papel de cada ser vivo na cadeia alimentar.
Objetivo de aprendizagem	5.1 Esquematizar uma cadeia alimentar apresentando fungos como decompositores.
Descrição das atividades	<p><u>1º momento</u>: Os alunos assistiram o vídeo “O reino dos fungos para crianças” disponível em https://www.youtube.com/watch?v=WDdpPw2hHXU para que pudessem retomar as primeiras aulas, discutir sobre o papel dos fungos e a importância que eles têm no meio ambiente.</p> <p><u>2º momento</u>: Leitura do texto disponível no material didático e realização das atividades propostas no mesmo.</p> <p><u>3º momento</u>: Os alunos foram organizados em trios colaborativos para que montassem um diorama (modo de apresentação artística em modelo tridimensional, com cenas da vida real), a fim de exemplificar o que aprenderam, mostrando a função dos fungos como decompositores no meio ambiente.</p>

**Recursos e/ou
Materiais**

5.Livro didático, internet e materiais recicláveis para montagem do diorama.

Delineamento da aula 6

Aula 06	
Objetivo de ensino	6. Nomear doenças causadas por fungos como micoses.
Objetivo de aprendizagem	6.1 Explicar o significado de micose e descrever candidíase oral e pé de atleta como os tipos mais comuns nos seres humanos.
Descrição das atividades	<p><u>1º momento:</u> Aula invertida - Foi disponibilizado aos alunos (via Portal Educação) um link que os conduziu para uma imagem interativa no <i>Genially</i>, onde puderam explorar o que seria apresentado a respeito de doenças causadas por fungos na aula nº 6.</p> <p>Link da imagem interativa:</p> <p>href="https://view.genial.ly/64ac4eaa25e38e00115715b3/interactive-image-o-que-sao-micoses" https://view.genial.ly/64ac4eaa25e38e00115715b3/interactive-image-o-que-sao-micoses</p> <p><u>2º momento:</u> Discussão sobre o que encontraram na imagem interativa e as primeiras impressões sobre as próximas descobertas.</p> <p><u>3º momento:</u> Com a utilização do livro didático, os alunos se aprofundaram nos conceitos e demais informações sobre causas e prevenções das doenças causadas por fungos.</p> <p><u>4º momento:</u> Alunos organizados em cinco grupos com seis integrantes – Criação de um cartaz digital sobre doenças causadas por fungos utilizando o <i>Canva</i>. Neste material os estudantes deveriam apresentar: nome da doença, o que causa, como prevenir e</p>

	imagens (que podem ser da internet ou desenhadas pelos alunos). Os cartazes digitais foram compartilhados no Portal Educação e em outros meios de comunicação digitais disponíveis.
Recursos e/ou Materiais	6.Livro didático, celular, internet e projetor.

Delineamento da aula 7

Aula 07	
Objetivo de ensino	7. Identificar maneiras de prevenir doenças causadas por fungos.
Objetivos de aprendizagem	7.1 Relacionar doenças causadas por fungos com situações que podem ocorrer no cotidiano. 7.2 Elaborar e apresentar maneiras de prevenir doenças causadas por fungos.
Descrição das atividades	<p><u>1º momento:</u> Iniciamos a aula com o compartilhamento da charge abaixo. Após analisá-la, os alunos foram questionados sobre o assunto e desafiados a relacioná-la com o que estamos estudando.</p> <p style="text-align: center;">Fonte: https://encr.pw/RvE42</p> <p><u>2º momento:</u> Apresentação dos cartazes digitais criados pelos alunos na aula anterior. Cada grupo explicou como foi feito, a função de cada participante e as informações sobre a doença pesquisada.</p> <p><u>3º momento:</u> Alunos organizados em círculo para uma roda de conversa que teve início com o seguinte questionamento: Todos os fungos que existem são ruins?</p>

	<p>Para esta atividade, os alunos iniciaram uma pesquisa na aula e concluíram em casa, onde escreveram um pequeno texto que foi compartilhado com os demais na aula seguinte.</p>
Recursos e/ou Materiais	<p>7. Internet, projetor, microfone e caixa de som.</p>

Delineamento da aula 8

Aula 08	
Objetivo de ensino	8. Registrar informações sobre a penicilina.
Objetivo de aprendizagem	8.1 Reconhecer que a penicilina é produzida a partir de um fungo.

<p>Descrição das atividades</p>	<p><u>1º momento:</u> Iniciamos a aula com a leitura dos textos que foram escritos pelos alunos (solicitado como tarefa).</p> <p><u>2º momento:</u> Os alunos assistiram o vídeo criado pela professora sobre a descoberta da penicilina.</p> <p>Link do vídeo: https://youtu.be/zXeh1SDGpZM</p> <p>Após o vídeo os alunos foram questionados: Vocês já ouviram falar em penicilina? Em quais situações se utiliza? De acordo com o vídeo, quem a descobriu? Como ela é produzida?</p> <p><u>2º momento:</u> Leitura do texto disponível no material do aluno e discussão coletiva.</p> <p><u>3º momento:</u> Quiz <i>Kahoot</i> (criado pela professora) para retomada do que estudaram, disponível em https://create.kahoot.it/details/9e04d7c0-c472-4db3-a944-32e2c09526cd</p>
<p>Recursos e/ou Materiais</p>	<p>8. Internet, projetor e smartphones.</p>

Delineamento da aula 9

Aula 09	
Objetivo de ensino	9. Aplicar conhecimento sobre o conceito de fungos.
Objetivos de aprendizagem	9.1 Produzir coletivamente um painel virtual. 9.2 Validar as aprendizagens sobre fungos através do teste de conhecimentos.
Descrição das atividades	<p><u>1º momento:</u> Realização do teste de conhecimentos sobre fungos, através de um formulário com perguntas de múltipla escolha disponível em https://forms.gle/ESNhzLRpBZLn9t8Q8</p> <p><u>2º momento:</u> <i>Jamboard</i> coletivo - Após a conclusão do teste de conhecimentos, cada aluno acessou o link disponibilizado pela professora e foi desafiado a escolher uma frase que resumisse seu aprendizado ao longo das aulas, fazendo com que o <i>Jamboard</i> fosse criado simultaneamente por aqueles que fossem o acessando.</p>
Recursos e/ou Materiais	9. Notebooks

Delineamento da aula 10

Aula 10	
Objetivo de ensino	10. Demonstrar as aprendizagens sobre fungos conceituando-os.
Objetivo de aprendizagem	10.1 Elaborar um <i>lapbook</i> individual apresentando o conceito, tipos e as principais características sobre os fungos.
Descrição das atividades	<p><u>1º momento:</u> Culminância da sequência didática – Confecção de um <i>lapbook</i> individual, onde cada aluno expressou tudo o que aprendeu demonstrando conhecimento e criatividade sobre o assunto.</p> <p><u>2º momento:</u> Criação de um mini filme utilizando o aplicativo <i>CapCut</i>, onde os alunos demonstraram o que aprenderam a respeito do conteúdo.</p> <p>Após a conclusão, os <i>lapbooks</i> foram expostos no saguão da escola, e os minifilmes compartilhados e apresentados em outras turmas como forma de alertar e prevenir essas doenças.</p>
Recursos e/ou Materiais	10. Materiais diversos