

microkids[®]
tecnologia educacional



catálogo
MICROKIDS

**Educação, Tecnologia
e Construção
fazem parte do nosso DNA**

TECNOLOGIA MICROKIDS®

Presente e consolidada em todo Brasil.
Mais de 25 anos de história com a Educação.



Nome e tipo de tecnologia	Tecnológico	Pedagógico	Acessibilidade	Efetividade	
Microkids ETC BIBLIOTECA VIRTUAL DE LIVROS	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	🔍
Microkids ETC PLATAFORMA DE APRENDIZAGEM ADAPTATIVA	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	🔍

**APROVADA
INTEGRALMENTE**

CATEGORIAS

Processo de Ensino
Aprendizagem
Educação de Jovens
e Adultos

ÁREAS DE CONHECIMENTO

Matemática
Ciências da Natureza
Ciências Humanas
Linguagens

ETAPAS

Ensino Fundamental
Ensino Médio





Material Didático

E-books dos projetos integradores por área de interesse para cada segmento da Educação Básica e Educação de Jovens e Adultos.

Plataforma Digital e Interativa

Acesso aos *e-books*, videoaulas, *download* de aplicativos e *softwares* de aprendizagem, recursos didáticos de apoio ao professor e ao aluno.

projetosetc

educação
tecnologia
construção

Imagens ilustrativas, sujeitas a alteração sem aviso prévio.



+ de 35 títulos
Diversos Temas Integradores

Plataforma Digital e Interativa

A tecnologia **Microkids® ETC - EDUCAÇÃO, TECNOLOGIA e CONSTRUÇÃO** é composta por projetos integradores dos componentes curriculares com ênfase no uso das ferramentas tecnológicas para que os alunos elaborem, planejem e construam “produtos” propostos e sugeridos de acordo com cada projeto.

Esta tecnologia é parte integrante da Plataforma Microkids ETC onde alunos e professores possam utilizá-los com recursos didáticos para as suas construções e interações. Os professores podem definir diferentes trilhas de aprendizagem adaptando de acordo com as necessidades para alcançar objetivos elaborados.

As diferentes trilhas podem ser definidas dentro de um mesmo projeto integrador e/ou utilizando vários projetos distintos.

Características da Plataforma Microkids ETC

Estrutura de Ambiente Colaborativo

Ambiente intuitivo e fácil de usar. Um mural para cada conteúdo postado, estruturando a mediação e debates.

Aulas Multimídia

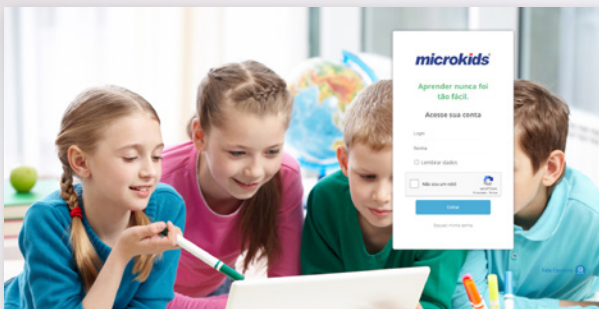
Videoconferência, aulas ao vivo com chat, armazenamento de arquivos e mídias e compartilhamento de tela do computador.

Gestão de Alunos, Professores e Tutores

Controle de acesso. Relatórios de frequência, engajamento, desempenho (exercícios e avaliações) e atuação de professores.

Multiplataforma

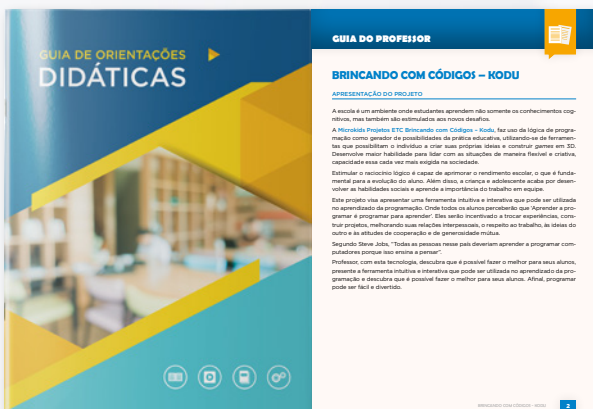
Desktop, aplicativo Android e iOS.



Página de login individual

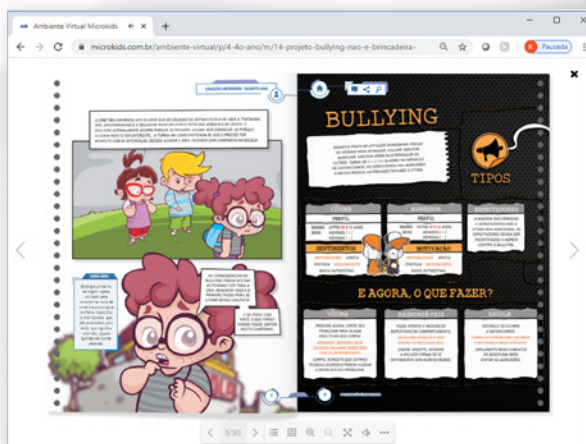


Página de acesso aos conteúdos



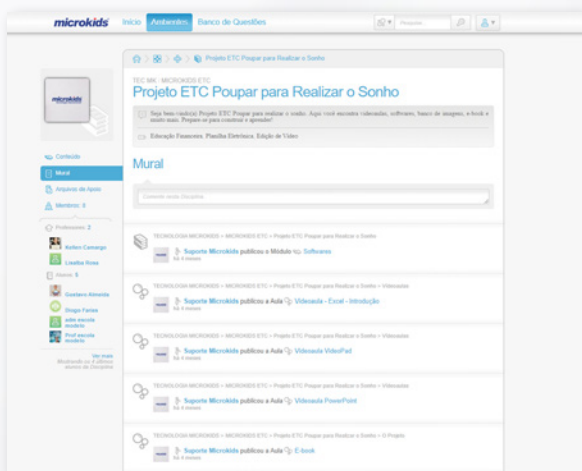
Guia de Orientações Didáticas

Disponível ao professor como uma ferramenta sugestiva para o planejamento das aulas.



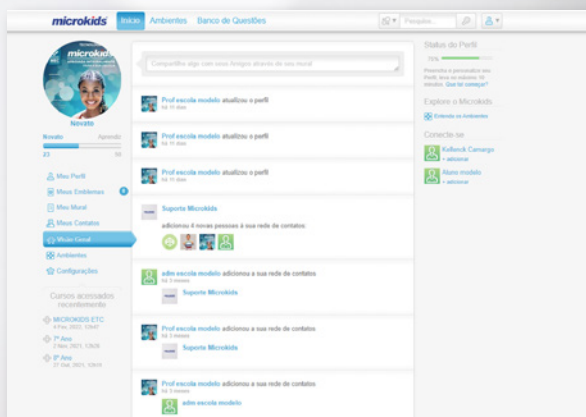
E-books

Os títulos estão estruturados em capítulos com objetivos pedagógicos, textos próprios e atividades seguidas de comentários e aplicações da tecnologia.



Recursos Tecnológicos

Softwares para o desenvolvimento, tutoriais e vídeos.



Recursos de Interação

Mural interativo, webconferência e fórum.

Download de softwares

Os **softwares de aprendizagem** são de interface simples e agradável, com atividades criativas que propiciam o desenvolvimento das habilidades intelectuais e técnicas do educando. Destacam-se:



Editores de vídeo e imagens



Editores de livros interativos



Lógica de Programação



Editores de imagem



Objetos de aprendizagem



Design de interiores



Projetos e Animações 3D



Robótica



Construtor de jogos

Estrutura da Tecnologia Microkids

Proposta Didática Visual

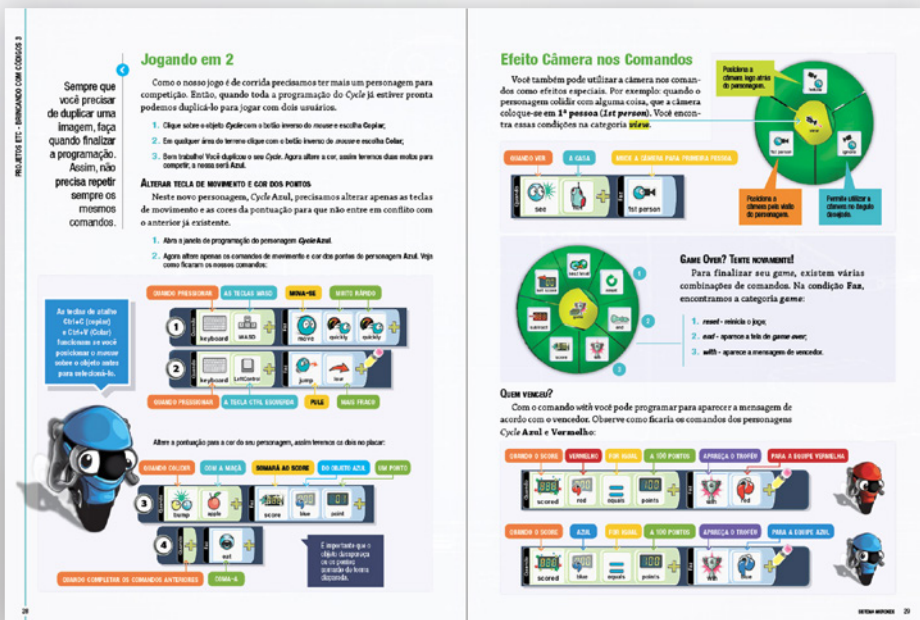
Na proposta metodológica da Tecnologia Microkids - Projetos ETC - Educação, Tecnologia e Construção, você encontrará a seguinte estrutura:

Contextualização do projeto.



Orientações:

passo a passo do desenvolvimento com a ferramenta tecnológica.



Aprendendo a Linguagem

Aprender uma linguagem é essencial para o ser humano se comunicar. Seja através de gestos ou de forma verbal. Quando começamos a aprender uma linguagem de símbolos e significados é nos passando ensinamos, existem diferentes tipos de linguagens de programação. Conheça um pouco mais sobre esse universo de linguagens.

LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO

- MOBILE**
- GAMES**
- WWW**
- WEB**
- CORPORATIVO**

Defina ao que você pretende trabalhar. Qual a plataforma?

Qual é a melhor linguagem de programação? Seguindo as especificações em programação, não existe a melhor ou pior e sim a linguagem mais apropriada para cada tipo de aplicação.

JAVA / JAVA SCRIPT - São boas linguagens para web ou de aplicativos (mobile, desktop).

PHP - Muito utilizada em programação de web.

python

C++ - A linguagem C++ é muito utilizada em desenvolvimento de software para desktop e jogos.

C# - A C# é a linguagem principal utilizada no desenvolvimento de programas para o Windows.

Objective-C - Possui o paradigma de programação para a plataforma de dispositivos iOS e OS X.

PYTHON - Uma das linguagens mais populares para análise e desenvolvimento de dados. Também é utilizada em desenvolvimento de jogos e aplicativos para dispositivos móveis.

Independente da linguagem a ser escolhida, todas possuem particularidades em como construir uma sequência lógica de passos que conduz à solução dos problemas.

Aprender a lógica da programação você poderá implementar em qualquer linguagem.

Existem vários programas elaborados para ensinar a lógica de programar de forma lúdica e divertida. Neste projeto vamos conhecer o **Kafé Game Lab** desenvolvido pela Microsoft.



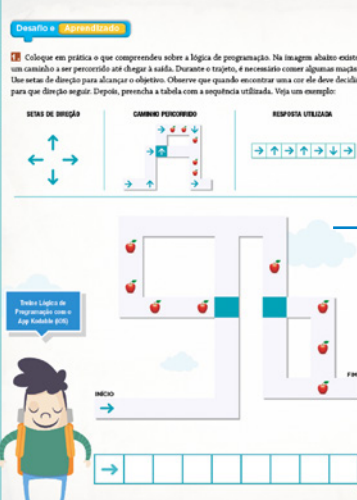
Infográficos: abrangendo a temática estudada.

Desafio de Aprendizagem

Coloque em prática o que compreendeu sobre a lógica de programação. Na imagem abaixo existe um caminho a ser percorrido até chegar à saída. Durante o trajeto, é necessário comer algumas maçãs. Use setas de direção para alcançar o objetivo. Observe que quando encontrar uma ou duas setas de direção para que direção seguir. Depois, preencha a tabela com a sequência utilizada. Veja um exemplo:

SENAIS DE DIREÇÃO | **CAMINHO PERCORRIDO** | **RESPOSTA UTILIZADA**

Tela Lógica de Programação com o Kafé Game Lab



Planeje seu Jogo

Vamos usar criatividade, planejamento, pesquisa e ação na criação de um jogo em 3D. Planejar as ações da construção de um game é muito importante. É preciso organizar o pensamento e tomar algumas decisões. Comece a planejar o seu game!

Desafio de Planejamento

Pense em um jogo que você goste ou que já tenha utilizado. Faça seu planejamento preenchendo os quadros.

QUESTIONÁRIO

- Criei, em 2018, meu primeiro jogo em 3D. O jogo se chama "Mundo Mágico" e possui um sistema de magia. O jogo é para PC, console e celular. O jogo é muito divertido e desafiador. Quero saber que feedback você tem sobre o jogo.

QUESTIONÁRIO

Nome do Jogo: | Objetivos: | Público-Alvo: | Gênero: |

Regras do Jogo: | Exemplos do Game: |

Estratégias: |

Desafios: atividades propostas a serem desenvolvidas individualmente e no coletivo.

Fechamento: um texto de fechamento do projeto.

Sucesso! Parabéns por sempre se desafiar e aos jogadores! Clique no Menu Home > Salvar o meu mundo.

2. No jogo que se trata de um nome e descrição, e um segredo, clique no botão Salvar.


Esperamos An finalizar o seu jogo você pode utilizá-lo em outro computador, escolhendo a opção Exportar:

- Clique no ícone Menu > Salvar o meu mundo > em seguida, escolha Exportar Mundo.
- Selecione o jogo que deseja exportar. No menu lateral que aparece, escolha Exportar.
- No jogo que exportar, finalize o jogo para encerrar e clique no botão Salvar.

Você fez um excelente trabalho, teste seu game, mas não pare por aqui! Construa novas etapas e desdobre outros.

A Microkids deseja expandir seus canais. Participe de nossas galerias de jogos, entre em contato conosco através do nosso e-mail: suporte@microkids.com.br.

Temos o prazer em publicar o seu game. Veja como ficou o nosso:



O QUE APRENDI

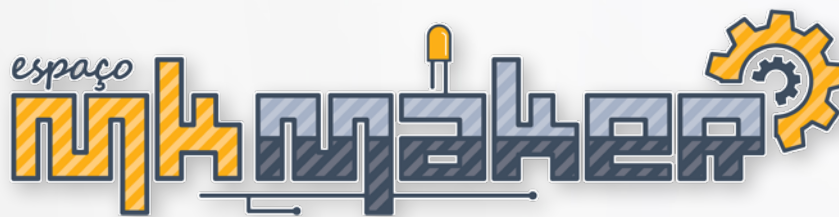
TIVE DIFICULDADE EM

QUERO COMPARTILHAR

QUERO APRENDER

Ficha de Autoavaliação: para o aluno preencher ao final do projeto.

Conheça os Projetos ETC



A Microkids® estimula a **Cultura Maker!**

Desafios Steam
Robótica e Prototipagens
Lógica de Programação
Educação Financeira
Pensamento Computacional

Aprendizagem por Projetos
Resolução de Problemas
Criação e Inovação em
Programação de Games
Produção de Conhecimento



MAKER PEDAGÓGICO

APRENDER A CONHECER

APRENDER A FAZER

APRENDER A CONVIVER

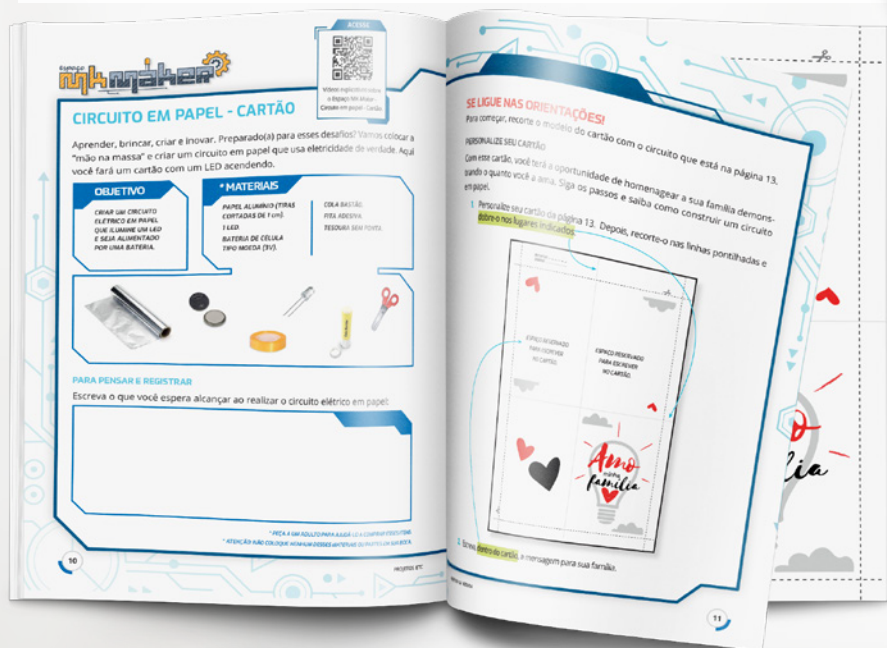
APRENDER A SER

MK MAKER - CIRCUITOS EM PAPEL

Este projeto convida o aluno a explorar o que existe para além da sala de aula e realiza experiências ao encontrar soluções para determinado problema. Ao aceitar os desafios conhecerão os principais conceitos para entender o funcionamento dos componentes e circuitos elétricos de forma prática e criativa utilizando papel, LEDs, baterias, alumínio e outros materiais condutivos.

Voltado para o aprendizado "mão na massa", o projeto MK Maker - Circuitos em Papel desenvolve o pensamento computacional e a criatividade levando o aluno a descobrir a cultura do fazer, experimentar novas tecnologias e expandir suas possibilidades de criação.

Indicação: 6º ao 9º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Circuito Elétrico
- Criação de Cartões Interativos
- Criação de Maquetes

Os projetos
MK MAKER
acompanham
Kit Maker com
bateria e leds!



Quer saber mais?
Teremos prazer
em apresentar
tudo o que temos
preparado para
a sua escola.

MK MAKER - MUNDO ANIMAL

Este projeto faz um convite repleto de aventuras e curiosidades para o aluno. Passear por um zoológico aprendendo que, grandes ou pequenos, todos os animais são importantes e precisamos preservar e cuidar. Sejam animais domésticos ou selvagens, cada espécie tem suas características especiais. O aluno, terá a oportunidade de reproduzir animais colocando a “mão na massa” utilizando o espaço MK MAKER, explorar a tecnologia com recursos de softwares para conhecer o curioso mundo animal.

Tudo pronto? A exposição já vai começar!

Indicação: Educação Infantil ao 1º Ano do Ensino Fundamental

Obs.: Este projeto não necessita do Kit Maker.



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Criação de Maquetes
- Produção e Edição de Imagens

MK MAKER - APRENDER É DIVERTIDO

Aprender, brincar, criar e inovar! Tudo isso num só projeto *maker* que ajuda a enriquecer a aprendizagem, pois desenvolve habilidades essenciais, expressão, experimentação e trabalho compartilhado. Este projeto proporciona o “fazer com as mãos” com LEDs e bateria na construção de circuito elétrico em papel. Aceite este desafio, afinal, aprender é divertido!

Indicação: 1º ao 3º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências

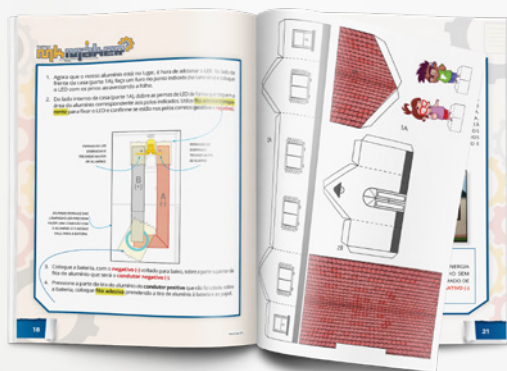
HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Circuito Elétrico
- Criação de Cartões Interativos
- Criação de Maquetes

MK MAKER - MONTAR CIDADE

Quando precisamos ligar uma lâmpada em nossa casa e ao apertar o botão: “plim!”, tudo fica iluminado! Como isso é possível? Neste projeto MK Maker - Montar Cidade, o aluno tem o espaço para “aprender fazendo” com criatividade e curiosidade. Com ele, vamos colocar a “mão na massa” e criar um circuito em papel que usa eletricidade.

Indicação: 3º ao 6º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Circuito Elétrico
- Criação de Cartões Interativos
- Criação de Maquetes

MK MAKER - JOGOS

Neste projeto, ao criar jogos educativos com circuito elétrico em papel, o aluno irá estimular e potencializar o pensamento crítico, a cooperação, o planejamento, a criatividade, a comunicação, a resolução de problemas entre outras competências essenciais. Através dos desafios propostos, também será capaz de desenvolver habilidades como autonomia, trabalho em equipe, aprender com os erros, como também, aumentar a autoestima na satisfação de realizar, criar, de se sentir capaz.

Indicação: 6º Ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Circuito Elétrico
- Criação de Jogos
- Criação de Maquetes

códigos
da hora

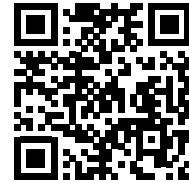
BRINCANDO COM
ÓDIGOS

Amplie as possibilidades de ensino e de aprendizagem por meio da produção de jogos e aplicativos com os **Projetos ETC com a Lógica de Programação**, e transforme o seu aluno em um produtor de conhecimento.

“Não apenas compre um novo videogame, **desenvolva um!** Não apenas baixe o último aplicativo, **ajude a projetar um!** Não apenas use o seu celular, **programe!**”

Barack Obama

Saiba Mais



Seus alunos têm muitas ideias.

Transforme-as em realidade com a Microkids!

Através dos Projetos ETC os alunos são estimulados a:



“**Ensinar** não é transferir conhecimento, mas **criar as possibilidades** para a sua própria produção ou a **sua construção**.”

Paulo Freire



códigos
da hora
INVOKE



COMPONENTES PRESENTES NA PLACA INVOKE

- Processador ARM
- Acelerômetro
- Microfone
- Speaker
- Sensor de luz
- Sensor de temperatura
- Sensor de umidade
- 64 leds coloridos
- Sensor de som
- 03 botões físicos
- 07 botões de toque
- Funciona com 02 pilhas AAA

CÓDIGOS DA HORA - INVOKE

Desenvolvido com o objetivo de envolver professores e estudantes na cultura maker, o Projetos ETC **Códigos da Hora - Invoke** desenvolve o raciocínio, utilizando como princípio as disciplinas **STEM**, através de atividades práticas que misturam diferentes conhecimentos e conduzem a uma aprendizagem criativa, interligando 4 áreas de conhecimento: **Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática**.

Indicação: 6º Ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio

COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências
- Física

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Construção de Jogos e Animações
- Lógica de Programação
- Automação e Robótica
- Circuito Elétrico
- Linguagem de Programação

A placa **INVOKE** utiliza a tecnologia **Microsoft®** de construção por **blocos**, onde é possível construir e realizar diversas atividades.



EM PARCERIA COM:





AUTOMAÇÃO E ROBÓTICA

Projeto com a proposta de incentivar o aluno a imaginar, programar e montar, aprender como criar uma conexão via bluetooth entre o celular e a plataforma de prototipagem Arduino, através de um App e com o objetivo de controlar à distância lâmpadas ou outro sistema sempre associando as necessidades do seu dia a dia.

Indicação: 6º Ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio

COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências
- Física

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Criação de App
- Lógica de Programação
- Automação e Robótica
- Linguagem de Programação

KIT DE COMPONENTES ELETRÔNICOS

- Arduino
- HC-05 - Módulo Bluetooth
- Kit Jumper
- Mini Protoboard
- Protoboard 830
- Led Difuso 10 unidades
- Resistor 330/1K/220/470 Ohm x 10un
- Motores DC com caixa de redução
- LDRs
- Roda 68mm para Chassi Robo
- CI L293D Ponte H
- Micro Servo 9g SG90
- Sensor Ultrassônico HCSR4

Os componentes eletrônicos não acompanham o Projeto ETC de Automação e Robótica. Para aquisição do kit, a escola pode fazer através do mercado ou, para indicação de fornecedor, entre em contato com: suporte@microkids.com.br



Quer saber mais?
Teremos prazer em apresentar tudo o que temos preparado para a sua escola.

CÓDIGOS DA HORA - CRIAÇÃO DE APP

Brincar com códigos é um jeito divertido e interessante de aprender conceitos imprescindíveis da área de programação. O projeto desperta a criatividade, planejamento, construção, raciocínio de forma sistemática, tomada de decisão e colaboração através das ferramentas tecnológicas que auxiliam os alunos a construírem um aplicativo e entenderem o início da lógica de programação.

Indicação: 8º Ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Lógica de Programação
- Desenvolvimento de App
- Criação de Jogo Digital
- Linguagem de Programação

CÓDIGOS DA HORA - CRIAÇÃO DE GAMES

Com as novas tecnologias, outro idioma começa a ganhar destaque: a programação. Se o aluno quer um *game*, um *app* ou quem sabe um *software*, ele é capaz de projetá-lo e programá-lo. Nesse projeto o aluno avançará os primeiros passos para essa nova construção. É através da lógica de programação que os alunos desenvolvem várias habilidades tecnológicas de uma maneira fácil e interdisciplinar. Acompanhe esses avanços!

Indicação: 8º Ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Língua Inglesa
- Arte
- Matemática
- Ciências

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Lógica de Programação
- Desenvolvimento de Games Digitais
- Linguagem de Programação

CÓDIGOS DA HORA - KODU*

O projeto Códigos da Hora - *Kodu* faz uso da lógica de programação como gerador de possibilidades da prática educativa, utilizando-se do *software Kodu Game Lab* que possibilita o indivíduo a criar suas próprias ideias e construir *games* em 3D. Desenvolve maior habilidade para lidar com as situações de maneira flexível e criativa, capacidade essa cada vez mais exigida na sociedade.

DESENVOLVIMENTO



APOIO



Indicação: 6º Ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio



*Obs.: Esse projeto necessita do Sistema Operacional Windows.



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Língua Inglesa
- Arte
- Ciências
- Matemática
- Geografia

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Construção de Jogos em 3D
- Lógica de Programação
- Linguagem de Programação

CÓDIGOS DA HORA - NÃO BRINQUE COM A VIDA

Planejamento, tomada de decisão, desafio, velocidade, animação, são estratégias que precisamos aprender para desenvolver jogos digitais. Este projeto transforma essa diversão em informação para que o aluno possa programar e construir de forma instigante o seu próprio *game* com temática de conscientização de como viver e conviver com os perigos e saber evitá-los.

Indicação: 7º Ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Língua Inglesa
- Arte
- Matemática
- Ciências
- Filosofia

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Apresentação Interativa
- Construção de Jogos Digitais
- Lógica de Programação
- Linguagem de Programação

CÓDIGOS DA HORA - SUSTENTABILIDADE

Ao longo da nossa vida, aprendemos a importância da questão ambiental, não só do aspecto da biosfera ou da sobrevivência do planeta, mas também da questão pessoal e social. São inúmeras medidas simples que podem fazer a diferença, porém muitas delas ainda são distantes na vida de diversas famílias, como economia de energia e água, reciclagem do lixo com destino certo entre outras ações. Este projeto estimula o aluno a ter atitude para conscientizar as pessoas através do lúdico com a criação de um *game* para a coleta de lixo. Venha, é hora de aprender com códigos!

Indicação: 6º Ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Apresentação Interativa
- Construção de Jogos Digitais
- Lógica de Programação
- Linguagem de Programação

BRINCANDO COM CÓDIGOS - SCRATCH

Nesse projeto é possível aprender de forma mais divertida, com atividades dinâmicas e utilizando a lógica de programação.

Teste e descubra diversas proposições ou condições na criação de um jogo. Um projeto que permite jogar, interagir e criar. É divertido brincar com códigos!

Indicação: 3º ao 5º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Ciências
- Matemática

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Construção de Jogos e Animações
- Lógica de Programação
- Linguagem de Programação

BRINCANDO COM CÓDIGOS - ANIMAÇÃO

Este projeto estimula o aluno a conhecer a relação que existe entre as instruções de programação com o comportamento dos objetos na animação. E mais, o aluno é estimulado a pensar, a raciocinar com base lógica, a abstrair conceitos aplicados para criar soluções genéricas ou específicas, o que torna o processo mais divertido e criativo. Objetiva compreender a importância do raciocínio lógico, fazendo com que os alunos usem da lógica de programação como gerador de possibilidades da prática educativa. Aprenda brincando com códigos!

Indicação: 2º ao 5º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Língua Inglesa
- Arte
- Matemática
- Ciências
- Filosofia

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Apresentação Dinâmica e Interativa
- Construção de Jogos Digitais
- Lógica de Programação
- Linguagem de Programação

XADREZ - A ARTE DE PENSAR

Neste projeto, o aluno explora as estratégias do jogo xadrez, cria atividades interativas multimídia, jogos digitais e animações utilizando a lógica e linguagem de programação, desenvolvendo o pensamento computacional e o raciocínio lógico.

Indicação: 6º ao 8º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Ciências
- Matemática

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Construção de Jogos e Animações
- Construção de Atividades Interativas Multimídia
- Lógica de Programação
- Linguagem de Programação

É POSSÍVEL ECONOMIZAR

Aprender a reconhecer a importância do hábito de poupar como forma de melhorar o orçamento familiar. Planejamento, empreendedorismo, consumo consciente com práticas sustentáveis são ações que serão trabalhadas neste projeto. Orientar os alunos a mudar hábitos e comportamentos, substituindo-os por uma atitude saudável e sustentável.

Indicação: 3º ao 6º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Matemática
- Língua Portuguesa
- Arte
- Ciências

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Criação e Edição de Imagens
- Produção de Faixas e Cartazes
- Criação de Livros Interativos Multimídia
- Planilha Eletrônica

POUPAR PARA REALIZAR O SONHO

A Escola é um ambiente onde estudantes aprendem não somente os conhecimentos cognitivos, mas também o que lhes proporciona capacidade de administrar sua vida em sociedade, onde podem aprender a fazer escolhas e a sonhar, mas também a descobrir formas de realização desses caminhos que foram traçados. Afinal, o equilíbrio financeiro é uma questão de compromisso, dedicação e consciência.

Este projeto é um convite para desenvolver habilidades tecnológicas através da educação financeira que possibilitará aprender a poupar para realizar sonhos.

Indicação: 6º Ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio



COMPONENTES CURRICULARES

- Matemática
- Língua Portuguesa
- Arte
- Ciências

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Planilha Eletrônica
- Criação e Edição de Vídeo
- Apresentação Dinâmica e Interativa
- Produção e Edição de Texto

A IMPORTÂNCIA DO ENSINO DA EDUCAÇÃO FINANCEIRA

PROJETO ETC - EDUCAÇÃO FINANCEIRA NAS ESCOLAS



<https://youtu.be/SI4DvypeAAk>

ALUNOS CRIAM APP DE CONTROLE FINANCEIRO - REPORTAGEM G1 PIAUÍ.



<https://youtu.be/s4ImD4KpQsI>

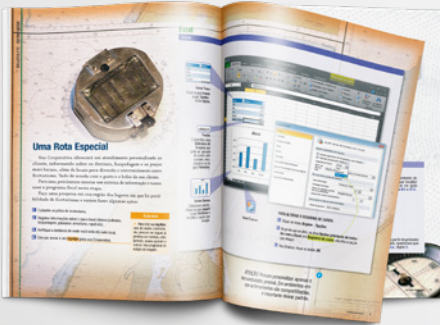
O ensino de educação financeira é importante para todas as idades. No entanto aprender a lidar com o dinheiro na fase do desenvolvimento de crianças e adolescentes fará toda a diferença. A **Microkids**® aplica o desafio em que o aluno não somente desenvolve os conhecimentos cognitivos, mas também a capacidade de administrar sua vida em sociedade, onde pode aprender a fazer escolhas assertivas e sustentáveis em relação à administração de seus recursos.



DESTINO VERDE

Sustentabilidade! A proposta deste projeto incentiva a formação de uma consciência ambientalista ao explorar as habilidades do planejamento, organização e empreendedorismo cooperativista. O aluno construirá a sede de uma cooperativa em 3D que oferecerá serviços diferenciados aos ecoturistas.

Indicação: 7º Ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências
- Geografia

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Produção Textual e Visual
- Construção de Projetos em 3D
- Planilha Eletrônica

DESIGN EDITORIAL - JORNAL

A curiosidade, criatividade, empolgação, concentração, construção e a criação são características encontradas nos responsáveis pela edição de um jornal. Este projeto possibilita ao aluno habilidades de planejar, criar, imaginar e construir um jornal com os recursos tecnológicos disponíveis. Ele é o jornalista, repórter, redator, designer e editor.

Indicação: 8º Ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Geografia
- Matemática
- Ciências

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Produção de Textos e Visuais
- Criação de Jornal
- Produção de Logotipo

OPERAÇÃO RESGATE

O projeto convida o aluno a participar de uma Operação Resgate da cultura do Brasil com estratégias empreendedoras de atuação em um mundo em que o turismo cultural cresce de forma acelerada. As atividades encontradas aqui são potencialmente transformadoras, estimulando o empreendedorismo através da construção de uma agência de turismo virtual e sua identidade virtual.

Indicação: 6º ao 9º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- História
- Matemática
- Geografia

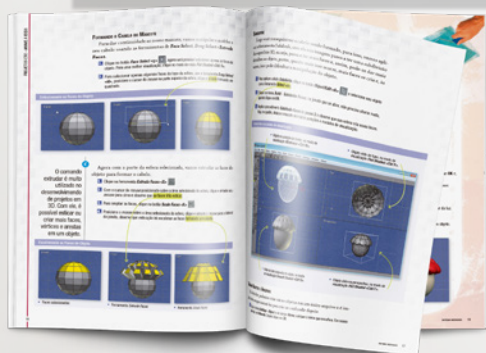
HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Produção de Cartões
- Apresentações Dinâmicas
- Criação de Imagens e Material Publicitário
- Produção de Animações
- Criação de Planilha Eletrônica

ANIME A IDEIA

Real ou virtual? Descubra como páginas estáticas ganham vida na tela do computador com projetos e animações em 3D aplicados à Realidade Aumentada. Neste projeto o aluno cria e anima suas ideias.

Indicação: 8º Ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Língua Inglesa
- Arte
- Física
- Matemática

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

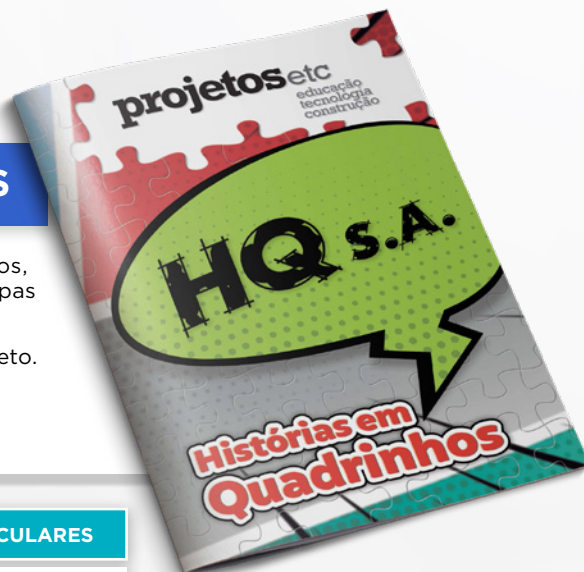
- Publicidade
- Modelagem e Animação em 3D
- Realidade Aumentada

HQ S.A. - HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

O aluno explora o dinamismo das histórias em quadrinhos, elabora, planeja e constrói um gibi passando por várias etapas e produções.

Desenvolver um *site* também faz parte do roteiro deste projeto.

Indicação: 6º ao 8º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Construção de HQ
- Editoração de Imagens
- Livro Interativo Multimídia

SUCESO DE BILHETERIA

Luz, Câmera, Ação! Neste projeto, o aluno experimenta o mundo do cinema e torna-se um roteirista, produtor e editor de um documentário utilizando as ferramentas tecnológicas.

Indicação: 7º Ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Língua Inglesa
- História
- Arte
- Educação Física
- Ciências

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Filmagem e Edição de Áudio e Vídeo
- Produção de Roteiro
- Editoração de Imagens
- Planilha Eletrônica

QUER UMA CARONA?

Este projeto aborda a importância do comportamento de motoristas e pedestres no trânsito. As atividades lúdicas através do uso das ferramentas tecnológicas proporcionam ao aluno a produção de animações, criação de imagens e material publicitário para a conscientização da comunidade escolar.

Indicação: 2º ao 4º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Geografia
- Ciências

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Produções Textuais e Visuais
- Criação de Cartões Digitais
- Criação de Material Publicitário
- Produção de Animações



HERÓIS DA VIDA REAL

Este projeto resgata e cultiva valores importantes e necessários como o respeito, a ajuda ao próximo, o amor e a amizade. O aluno vivencia a cidadania a partir de situações desafiadoras e significativas. Nas diversas atividades tecnológicas destacam-se a construção de um livro interativo multimídia e de uma planta residencial em 3D.

Indicação: 3º ao 5º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Animação Gráfica
- Criação em 3D
- Produções Textuais e Visuais
- Criação de Livros Interativo



CURIOSOS POR NATUREZA

Valorizar, compreender e respeitar a importância da natureza. Com essa proposta e com os recursos tecnológicos sugeridos, desenvolve-se a atitude de cuidados com os seres vivos e a preservação do meio ambiente, observando o cuidado com os animais e com a água. O projeto possibilita às crianças, por meio de experiências diversificadas, vivenciar diversas formas de expressão e linguagens.

Indicação: Educação Infantil ao 1º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências

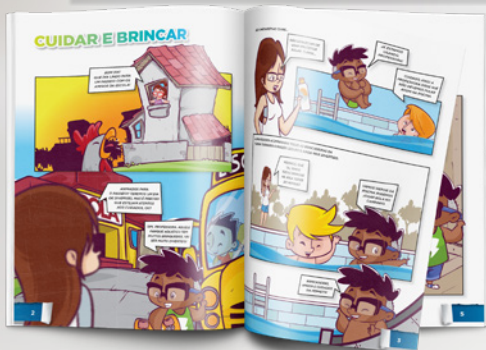
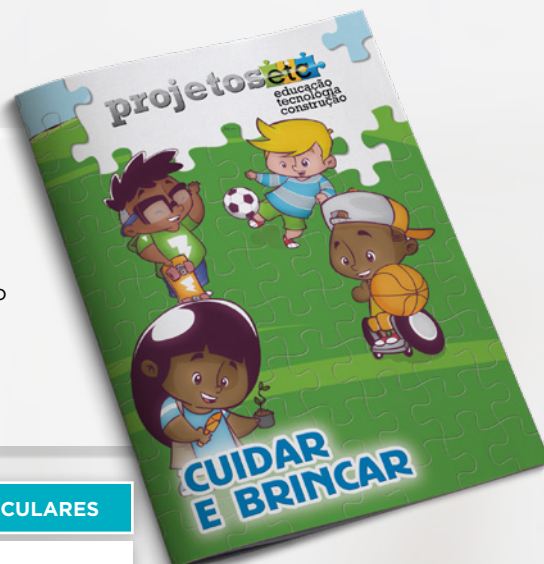
HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Produção de Textos
- Criação de Histórias em Quadrinhos
- Produção de Imagens

CUIDAR E BRINCAR

O projeto objetiva levar o aluno a refletir sobre a importância do “cuidar” e “brincar”, reforçando, através de suas atividades, a necessidade de ser cuidadoso no uso dos itens de segurança, desenvolvendo a capacidade de ouvir, observar e tomar os devidos cuidados com a vida, com a alimentação e com o vestir. De forma dinâmica, identificar que o “cuidar” e o “brincar” estão presentes na vida da criança.

Indicação: Educação Infantil ao 1º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Produção de Textos
- Criação de Histórias em Quadrinhos
- Produção de Imagens

EU SOU ASSIM

A família é a base de tudo! Este projeto objetiva reconhecer a importância de cada pessoa da família. Através das ferramentas de *softwares* de criação de desenho e construção de ambientes, o aluno desenvolve habilidades psicomotoras finas que estimulam a organização e proporcionam noção espacial.

Indicação: Educação Infantil ao 1º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Criação e Editoração de Imagens
- Apresentação Dinâmica e Interativa
- Produção e Edição de Texto

EU RESPEITO

Respeitar os idosos, as leis de trânsito, os animais e a preservação da natureza são reflexões que este projeto proporciona. Através de recursos lúdicos e das ferramentas tecnológicas estimula-se o fortalecimento de valores como amizade, cooperação e solidariedade e enfatiza-se a preservação, respeitando a diversidade.

Indicação: 1º e 2º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- História
- Matemática

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Edição de Textos com Imagens
- Produção de Faixas e Cartazes

EU COMPARTILHO

O tema base deste projeto é reconhecer as diferentes expressões culturais populares. Cada experiência é valorizada de forma atrativa e criativa. Através das ferramentas tecnológicas, o aluno desenvolve atividades de construção de imagens, cartões e histórias em quadrinhos incentivando a solidariedade na comunidade em que vive.

Indicação: 1º e 2º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- História
- Matemática

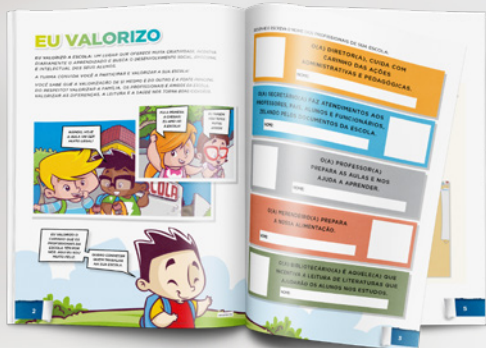
HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Produções Textuais e Visuais
- Criação de Cartões Digitais
- Criação de Histórias em Quadrinhos
- Criação de Material Publicitário

EU VALORIZO

Neste projeto o aluno aprende a valorizar o espaço escolar e seus profissionais. Estimula a valorização da saúde, da leitura e das diferenças. Incentiva o convívio com o grupo e, através das ferramentas tecnológicas, editam textos, criam cartões e produzem uma revista.

Indicação: 1º e 2º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- História
- Matemática
- Ciências
- Geografia

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Criação e Edição de Imagens
- Edição de Textos com Imagens
- Criação de Revista
- Jogos Interativos

ENCONTRO DAS ARTES

O projeto convida o aluno a participar de um sarau solidário que envolve a comunidade numa corrente do bem criando peças teatrais, poesias, paródias e releitura de obras de arte.

Recheado de habilidades tecnológicas desenvolvendo cartazes, HQs, revistas e vídeos. Tudo isso usando a suite de aplicativos Microkids *Studio*, que possibilita os projetos integradores através de suas diversas ferramentas.

Indicação: 2º ao 5º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- História

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Produção de Cartões
- Apresentações Dinâmicas
- Criação de Imagens e Material Publicitário
- Produção de Animações
- Criação de HQs
- Produção de Revista

AVENTURA NA FAZENDA

O projeto Aventura na Fazenda tem a proposta de envolver os alunos em uma campanha de conscientização da sustentabilidade, utilizando recursos de tecnologia para estimular a criatividade e reforçar o aprendizado, criando boletins informativos, *slides*, gráficos e planilha eletrônica. O projeto integra as áreas do conhecimento e as habilidades tecnológicas, promovendo a autonomia e a vontade de descobrir.

Indicação: 3º ao 5º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Geografia
- Matemática
- Ciências

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Planilha Eletrônica
- Produção de Textos e Imagens
- Criação de Boletim Informativo
- Animação Gráfica

BAÚ DAS HISTÓRIAS

Este projeto estimula a contação de histórias, a socialização e a convivência em grupo incentivando o aluno a utilizar conhecimentos das linguagens (oral, escrita e visual). O aluno vivencia a cidadania ao aplicar ferramentas tecnológicas na produção de cartões e atividades interativas digitais.

Indicação: 3º ao 5º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Geografia
- História

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Criação e Edição de Imagens
- Edição de Textos com Imagens
- Criação de Cartões
- Jogos Interativos



EU VIVO, EU CUIDO!

Este projeto promove a cidadania através de atividades relacionadas à educação fiscal de maneira simples, prática e lúdica. O uso de *softwares* específicos motiva o aluno a ampliar seu conhecimento ao construir cartazes e atividades interativas digitais para propiciar a conscientização da comunidade escolar em relação ao exercício da cidadania.

Indicação: 3º ao 5º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- História
- Geografia

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Apresentações Dinâmicas
- Criação de Imagens e Material Publicitário
- Criação de Jogos Interativos



BULLYING NÃO É BRINCADEIRA!

Este projeto é uma ótima oportunidade para refletir e combater práticas de violência no contexto escolar, valorizando atitudes como a solidariedade e o respeito à diferença no contexto escolar. Com o uso de ferramentas tecnológicas e diferentes tipos de linguagens textuais o aluno desenvolve animação gráfica, cartões, planilha eletrônica e construção de HQ.

Indicação: 3º ao 5º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Geografia
- Matemática
- Ciências

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Produção de Textos e Imagens
- Criação de Jornal
- Produção de Logotipo

FEIRA DE QUADRINHOS

Com o projeto Feira de Quadrinhos o aluno irá interagir com diferentes gêneros textuais (contos, fábulas, lendas, mitos, crônicas, história em quadrinhos) e, também, pesquisar e descobrir a história do seu estado, destacando características de sua fundação, cultura, tradição, culinária e curiosidades. Isso é muito importante, pois ajuda a compreender e valorizar a cultura local.

Indicação: 3º ao 5º Ano do Ensino Fundamental



COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- História
- Geografia

HABILIDADES TECNOLÓGICAS

- Apresentações Dinâmicas
- Criação de Imagens e Material Publicitário
- Criação de HQs



www.microkids.com.br



microkidsBr