

Projetando

# FUTUROS

com Educação,  
Tecnologia e  
Construção

+25 anos  
de experiência  
e excelência

+2 milhões  
de alunos em  
todo o Brasil

+ 50 títulos  
de diversos temas  
integradores



microkids®

# 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	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	00
Microkids ETC PLATAFORMA DE APRENDIZAGEM ADAPTATIVA	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	00

**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

Projetos integradores das áreas de conhecimento para cada segmento da Educação Básica e Educação de Jovens e Adultos.

### Plataforma Digital

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

# projetos etc

educação  
tecnologia  
construção



## + de 50 títulos

## Diversos Temas Integradores

# Estrutura da Tecnologia Microkids

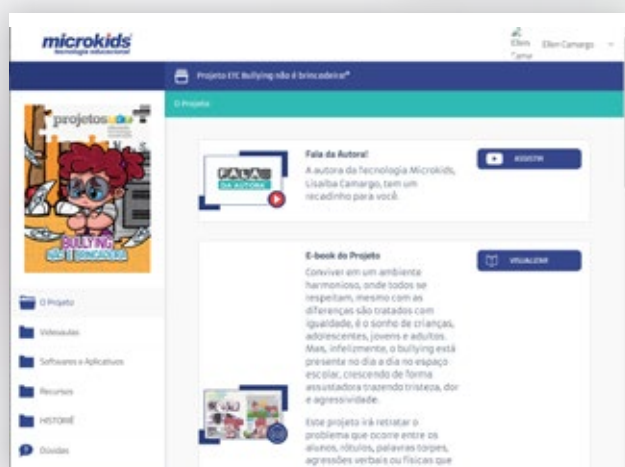
## Plataforma Digital e Estrutura visual

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.

Tela de login

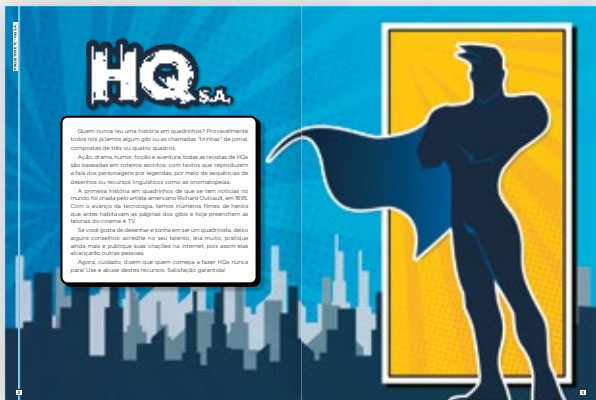


**Ambiente dos projetos:** com softwares, videoaulas e demais recursos pedagógicos.

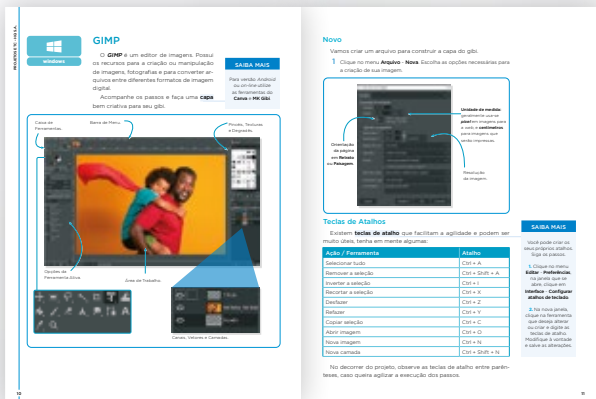


**E-books:** Os títulos estão estruturados em capítulos com objetivos pedagógicos, textos próprios e atividades seguidas de comentários e aplicações da tecnologia.

Na proposta metodológica da **Tecnologia Microkids® ETC - EDUCAÇÃO, TECNOLOGIA e CONSTRUÇÃO**, você encontrará a seguinte estrutura:



**Contextualização:** sempre abordando temas atuais que fazem parte do dia a dia do aluno.



**Orientações:** passo a passo do desenvolvimento com a ferramenta tecnológica.



**Infográficos:** abrangendo a temática estudada.

**Desafios:** atividades individuais ou coletivas.

## DESCRITIVO

### CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

- FORMATO ABERTO 41CM X 27,5CM
- FORMATO FECHADO 20,5CM X 27,5CM
- CAPA EM PAPEL COUCHÊ 170GR 4/4 CORES COM LAMINAÇÃO FOSCA E VERNIZ LOCALIZADO
- MIOLO EM PAPEL COUCHÊ 115GR 4/4 CORES
- ACABAMENTO EM GRAMPO
- ENTRE 32 E 56 PÁGINAS POR PROJETO

### PARA O ALUNO

- LIVRO PARADIDÁTICO IMPRESSO
- KIT MAKER (EXCLUSIVO PARA PROJETOS MK MAKER)
- PLATAFORMA VIRTUAL DE ACESSO DO ALUNO COM E-BOOK, VÍDEOS DE APOIO, TUTORIAIS, WEBCONFERÊNCIAS E DOWNLOAD DE SOFTWARES

### PARA O PROFESSOR

- ASSESSORIA E SUPORTE
- FORMAÇÃO PRESENCIAL E À DISTÂNCIA
- KIT MAKER (EXCLUSIVO PARA PROJETOS MK MAKER)
- PLATAFORMA VIRTUAL DE ACESSO DO PROFESSOR COM VÍDEOS DE APOIO, TUTORIAIS, VIDEOAULAS, OFICINAS, DOWNLOAD DE SOFTWARES E APLICATIVOS, GUIA DE ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS E SEQUÊNCIA DIDÁTICA DE TODAS AS AULAS DESTACANDO AS HABILIDADES DE ACORDO COM A BNCC

### AUTORES

- LISALBA CAMARGO
- ROSELITA CAMARGO GUIMARÃES

# Diferenciais da Metodologia Microkids

1

## PROTAGONISMO

Aluno protagonista em todos os ciclos: da Educação Infantil ao Ensino Médio.

2

## HABILIDADES | BNCC

Desenvolve diversas habilidades de diferentes componentes curriculares.

3

## SOLUÇÕES

Utilização das ferramentas tecnológicas para construir soluções do cotidiano do aluno.

4

## VERSATILIDADE

Possibilita que as ferramentas tecnológicas utilizadas no projeto sejam aplicadas em outros objetos de estudo, enriquecendo e potencializando esses objetos.



## HABILIDADES DE COMPUTAÇÃO

Desenvolve habilidades dos três eixos da computação, segundo a BNCC: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital.

5

## ENGAJAMENTO

Desperta nos alunos a vontade de aprender e construir de forma autônoma e criativa.

6

## COMPETÊNCIAS GERAIS

Desenvolve as três competências gerais da BNCC que envolvem a computação.

7

## SOCIOEMOCIONAL

Potencializa o desenvolvimento socioemocional: autogestão, engajamento com os outros, amabilidade, resiliência emocional e abertura ao novo.

8

### 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, para conhecer o curioso mundo animal. Tudo pronto? A exposição já vai começar!

Indicação: Educação Infantil ao 1º ano do Ensino Fundamental

ISBN: 978-85-53087-27-3

Obs.: Este projeto não necessita do Kit Maker.



#### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências

#### CONSTRUÇÕES 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.

Neste projeto os alunos irão aprender como funciona um circuito elétrico e o utilizarão para várias construções divertidas e criativas propostas ao longo do projeto.

Mãos à obra! Construir é muito divertido!

Indicação: 1º ao 3º Ano do Ensino Fundamental

ISBN: 978-85-53087-22-8

#### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências

#### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

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



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





## MK MAKER - TRÂNSITO LEGAL

O trânsito seguro é responsabilidade de todos! Neste projeto, os alunos irão aprender que pequenas ações podem ter um grande impacto na prevenção de acidentes e na preservação de vidas. Utilizarão circuito elétrico em papel para criarem maquete e cartões sobre o trânsito de forma divertida e criativa.

Indicação: 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental

ISBN: 978-85-53087-43-3



### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências



### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

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

## MK MAKER - MONTAR CIDADE

Neste projeto a cultura do faça você mesmo estará a serviço da confecção de uma maquete de uma cidade. Casas, prédios e outras construções serão combinadas com circuitos elétricos criando uma cidade iluminada.

Preparados para criar sua cidade? A construção já vai começar!

Indicação: 3º ao 6º ano do Ensino Fundamental

ISBN: 978-85-53087-48-8



### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências



### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

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

### MK MAKER - CIRCUITOS EM PAPEL

A cultura do fazer é extremamente importante nos dias atuais. Ela tem o poder de impelir as pessoas a construir novas possibilidades. Nesse contexto se desdobra a proposta deste projeto. Os alunos irão empregar o conhecimento em circuitos elétricos em diferentes construções.

Vamos nessa? Saber fazer pode ser o seu maior diferencial!

Indicação: 6º ao 9º Ano do Ensino Fundamental

ISBN: 978-85-53087-19-8



#### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências



#### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

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

### MK MAKER - CARTÕES INTERATIVOS

Os cartões interativos continuam a desempenhar um papel importante na vida das pessoas. Eles têm o poder de aquecer corações, criar memórias e transmitir emoções de uma maneira única. Neste projeto, o aluno é convidado a embarcar em uma jornada empreendedora no ramo dos cartões interativos com circuitos elétricos, desenvolvendo suas habilidades artísticas, seus designs exclusivos e compartilhando mensagens cheias de amor, gratidão e amizade.

Indicação: 6º ao 9º Ano do Ensino Fundamental

ISBN: 978-85-53087-37-2



#### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências



#### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

- Circuito Elétrico
- Criação de Cartões Interativos

## MK MAKER - JOGOS

Aprender através dos jogos é algo extremamente eficaz e, neste projeto, os alunos usarão os circuitos elétricos para deixarem os jogos ainda mais interessantes e divertidos.

Ao criar jogos educativos, 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.

É hora de dar luz a essa ideia!

Indicação: 6º Ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio

ISBN: 978-85-53087-51-8



### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências

### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

- Circuito Elétrico
- Criação de Jogos
- Criação de Maquetes



## MK MAKER - INVENÇÕES

Este projeto estimula a criação de engenhos nos alunos. O ser humano é inteligente por natureza e consegue fazer coisas fantásticas e surpreendentes. As grandes ideias que deram certo surgiram de simples sonhos, de infância ou não, que junto à força de vontade e realização fazem com que o que era um sonho se transforme em realidade. Chegou a hora de planejar, construir e desenvolver com a Cultura Maker.

Colocando o conhecimento em prática, o aluno entenderá a funcionalidade de cada componente do circuito elétrico. Assim terá a experiência de vivenciar suas prototipagens e possibilidades de invenções.

Indicação: 1ª, 2ª e 3ª Série do Ensino Médio

ISBN: 978-65-86685-73-2



### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências

### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

- Construção de protótipos
- Criação de Design do produto
- Circuito elétrico



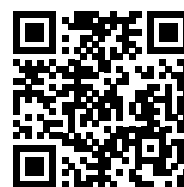


Amplie as possibilidades de ensino e de aprendizagem por meio da produção de jogos e aplicativos com os **Projetos ETC com a Lógica de Programação**, e transforme o seu aluno em um produtor de conhecimento.

“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



## BRINCANDO COM CÓDIGOS - ANIMAÇÃO

Este projeto apresenta ao aluno o mundo da animação, a relação que existe entre as instruções de programação e o comportamento dos objetos. O aluno é estimulado a criar o roteiro, os personagens e cenários, dentre outros elementos, e programá-los para gerar sua animação de forma divertida e criativa.

Indicação: 2º ao 5º Ano do Ensino Fundamental

ISBN: 978-85-53087-29-7



### COMPONENTES CURRICULARES

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

### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

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

## BRINCANDO COM CÓDIGOS - SCRATCH

Nesse projeto é possível aprender de forma mais divertida desenvolvendo o pensamento computacional através da programação, com atividades dinâmicas e utilizando a lógica de programação. Teste e descubra diversas maneiras para a criação de um jogo.

É divertido brincar com códigos!

Indicação: 3º ao 5º Ano do Ensino Fundamental

ISBN: 978-85-88465-63-3



### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Ciências
- Matemática

### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

- Construção de Jogos e Animações
- Lógica de Programação
- 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

**microkids**  
tecnologia educacional

**MS EDU**  
Technology

APOIO

**Microsoft**

Indicação: 6º Ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio

ISBN: 978-85-53087-55-6



### COMPONENTES CURRICULARES

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

### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

- Construção de Jogos em 3D
- Lógica de Programação

### CÓDIGOS DA HORA - CRIAÇÃO DE APP

Em pouco tempo de existência os apps já tomaram conta da vida moderna. Cada um com uma proposta diferente, facilitando diversas áreas do nosso dia a dia. Neste projeto, o aluno será convidado a transformar uma ideia em app e entender o princípio da linguagem e da lógica de programação.

Indicação: 8º Ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio

40 PÁGINAS | ISBN: 978-85-53087-58-7



#### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências

#### CONSTRUÇÕES 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 uma *software*, ele é capaz de projetá-lo e programá-lo. Aprender uma nova linguagem com mundo de possibilidades é o contexto e o convite deste projeto. Os alunos serão convidados a mergulharem na linguagem de programação e construirão um game.

Indicação: 8º Ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio

40 PÁGINAS | ISBN: 978-85-53087-57-0



#### COMPONENTES CURRICULARES

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

#### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

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



## CÓDIGOS DA HORA - SUSTENTABILIDADE

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. A lógica de programação é o cerne desse projeto, os alunos trabalharão com o tema da sustentabilidade, tão importante para a continuidade do nosso planeta e da humanidade. Venha, é hora de aprender com códigos!

**Indicação: 6º Ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio**

ISBN: [978-85-53087-54-9](https://www.isbn.org/9788553087549)



### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

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



### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências

## CÓDIGOS DA HORA - NÃO BRINQUE COM A VIDA

Conviver com perigos e saber evitá-los é o contexto deste projeto. Utilizando a lógica de programação os alunos construirão um *game* que trata sobre esses cuidados que precisamos ter com nosso dom mais precioso que é a vida.

**Indicação: 7º Ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio**

ISBN: [978-85-53087-56-3](https://www.isbn.org/9788553087563)



### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

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



### COMPONENTES CURRICULARES

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

### XADREZ - A ARTE DE PENSAR

Através da arte do xadrez, este projeto propõe desenvolver diversas habilidades envolvidas na prática desse jogo que é uma verdadeira ginástica para o cérebro. O aluno 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

ISBN: 978-65-86685-56-5



#### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Ciências
- Matemática

#### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

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

### CÓDIGOS DA HORA - LÓGICA E PROGRAMAÇÃO

Muitos programadores estão trabalhando na construção de novas tecnologias como games, redes sociais, inteligência artificial, dentre outros. Toda programação envolve o uso de linguagens especiais que, quando usadas corretamente em uma sequência adequada, podem transformar códigos em projetos surpreendentes.

Este projeto tem como objetivo incentivar os alunos a construir, usando as ferramentas de lógica de programação na criação de uma calculadora para equações de segundo grau.

Indicação: 1ª, 2ª e 3ª Série do Ensino Médio

ISBN: 978-65-86685-75-6



#### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Matemática e suas Tecnologias
- Ciências da Natureza e suas Tecnologias
- Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

#### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

- Lógica de Programação
- Desenvolvimento de Calculadora Digital
- Linguagem de Programação



## ROBÓTICA E LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

### 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 a distância lâmpadas ou outro sistema sempre associando as necessidades do seu dia a dia.

Indicação: 6º ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio

ISBN: 978-85-88465-62-6

Obs.: Este projeto não acompanha a placa Arduino.



#### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências
- Física



#### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

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

### CÓDIGOS DA HORA - INVOKE

Desenvolvido com o objetivo de envolver professores e estudantes na cultura maker, o Projeto 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**.

A placa **Invoke** utiliza a tecnologia Microsoft® de construção por blocos, onde é possível programar, simular e executar todas as atividades do projeto.

Indicação: 6º ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio

ISBN: 978-65-86685-17-6

#### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências
- Física

#### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

- Construção de jogos e animações
- Lógica de programação
- Automação e Robótica



Obs.: Este projeto acompanha placa Invoke, kit de componentes eletrônicos, cabo USB, case para pilhas e 2 pilhas tipo palito (AAA).

## A **Microkids**® desenvolve a **Educação Financeira**

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.



### É POSSÍVEL ECONOMIZAR

A importância de manter hábitos sustentáveis em todas as áreas, inclusive a financeira, é o contexto para este projeto. Planejamento, empreendedorismo, consumo consciente com práticas sustentáveis são ações que serão trabalhadas através de ferramentas tecnológicas que estimularão o aluno a gerir melhor seus recursos.

Indicação: 3º ao 6º Ano do Ensino Fundamental

ISBN: 978-85-88465-61-9



#### COMPONENTES CURRICULARES

- Matemática
- Língua Portuguesa
- Arte
- Ciências

#### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

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

## POUPAR PARA REALIZAR O SONHO

O contexto deste projeto é o despertar para o fato de que muitos dos sonhos que temos precisam de dinheiro para se tornarem realidade. O aluno é convidado a refletir sobre o que é necessidade e desejo, indispensável ou supérfluo.

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

ISBN: 978-85-88465-42-8



### COMPONENTES CURRICULARES

- Matemática
- Língua Portuguesa
- Arte
- Ciências

### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

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

## VAMOS INVESTIR?

Neste projeto os alunos serão estimulados a desenvolverem um planejamento de vida, aprendendo a fazer escolhas positivas e assertivas. Por meio do uso das ferramentas tecnológicas sugeridas, os alunos entenderão como investir e empreender estabelecendo objetivos para realizarem seus sonhos.

Indicação: 1ª, 2ª e 3ª Série do Ensino Médio

ISBN: 978-65-86685-74-9



### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Matemática e suas Tecnologias
- Ciências da Natureza e suas Tecnologias
- Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

- Planilha eletrônica
- Publicidade
- Criação de imagens e material publicitário

### DESTINO VERDE

Sustentabilidade! A proposta deste projeto incentiva a formação de uma consciência ambiental 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

ISBN: [978-85-88465-52-7](https://www.isbn.org/978-85-88465-52-7)



#### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências
- Geografia

#### CONSTRUÇÕES 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

ISBN: [978-85-53087-53-2](https://www.isbn.org/978-85-53087-53-2)



#### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Geografia
- Matemática
- Ciências

#### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

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



## OPERAÇÃO RESGATE

Resgatar os laços familiares que muitas vezes são deixados de lado no corre corre do dia a dia é o contexto desse projeto. 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 visual.

**Indicação: 6º ao 9º Ano do Ensino Fundamental**

ISBN: 978-85-53087-50-1



### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- História
- Matemática
- Geografia

### CONSTRUÇÕES 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**

ISBN: 978-85-88465-53-4



### COMPONENTES CURRICULARES

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

### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

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

## A Microkids® incentiva o respeito à diversidade!

O **bullying** está presente em todas as escolas atualmente, mas como combater esse mal? Como dar voz às crianças e adolescentes que são frequentemente silenciados pelos agressores? A escola, que deveria ser um local de paz, tem causado muitas inseguranças em seus alunos. É necessário abordar esse tema de maneira impactante, chamar atenção e incentiva-los a lutar de forma ativa e responsável contra essa prática. Faça da sua escola um ambiente que encoraje boas atitudes, valorize a empatia e demonstre interesse no desenvolvimento socioemocional dos alunos.

Através desses Projetos ETC, seus alunos terão a oportunidade de explorar o conceito de bullying, entrelaçado a diversos temas, utilizando a tecnologia como ferramenta. Isso abrirá portas para que descubram maneiras de compartilhar o que aprenderam com a sociedade. O objetivo é conscientizar e alertar não apenas aqueles que são oprimidos, mas também os opressores, que também precisam de ajuda.

### BULLYING NÃO É BRINCADEIRA!

Este projeto é uma ótima oportunidade para refletir e combater práticas de Bullying 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

ISBN: 978-85-53087-45-7



#### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Geografia
- Matemática
- Ciências

#### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

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

## BULLYING, E SE FOSSE VOCÊ? - ANIMAÇÃO 2D

Este projeto promove a sensibilidade para o tema do Bullying de forma reflexiva e criativa.

Através do uso de ferramentas tecnológicas para a criação de uma animação em 2D, os alunos desenvolverão habilidades fundamentais que estimulam atitudes corretas de respeito e solidariedade com o próximo.

Indicação: 6º ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio

ISBN: 978-65-86685-63-3



### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Linguagens e suas Tecnologias
- Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

- Construção de Animação 2D
- Criação e edição de curta-metragem em 2D
- Edição de imagens e vídeos



## BULLYING, E SE FOSSE VOCÊ? - INOVAÇÃO E EMPREENDEDORISMO

Cercado de descobertas e reflexão, este projeto estimula os alunos de forma prática, reflexiva e inovadora à desenvolver o cuidado e respeito com o próximo. O combate ao Bullying é abordado de forma inteligente e significativa, através do uso de ferramentas tecnológicas, para a criação de uma startup de marketing digital, potencializando o conhecimento sobre o tema.

Indicação: 1ª, 2ª e 3ª Série do Ensino Médio

ISBN: 978-65-86685-64-0



### COMPONENTES CURRICULARES

- Linguagens e suas Tecnologias
- Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

- Construção e análise de formulários
- Produção e edição de vídeos
- Planejamento
- Publicidade
- Produção e publicação de podcast



### HQ S.A. - HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A leitura traz a quem lê muitas possibilidades, criatividade e sentimentos que fazem parte de nossa memória. O contexto deste projeto é o universo das HQs e o aluno será convidado a criar uma HQ digital e a desenvolver atividades interativas.

Indicação: 6º ao 8º Ano do Ensino Fundamental

ISBN: [978-85-53087-49-5](https://www.isbn.org/978-85-53087-49-5)



#### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática



#### CONSTRUÇÕES 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 além de usar das ferramentas tecnológicas para trilhar o passo a passo da criação de um curta metragem.

Indicação: 7º Ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio

ISBN: [978-85-53087-52-5](https://www.isbn.org/978-85-53087-52-5)



#### COMPONENTES CURRICULARES

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



#### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

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



## QUER UMA CARONA?

Esse projeto destaca a evolução dos meios de transporte e a importância da segurança no trânsito. O aluno conhecerá a linha evolutiva dos meios de transporte e também será um conhecedor e divulgador das regras do trânsito seguro.

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

ISBN: 978-85-53087-41-9



### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Geografia
- Ciências

### CONSTRUÇÕES 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

ISBN: 978-85-53087-46-4



### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática

### CONSTRUÇÕES 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

ISBN: 978-85-53087-21-1



#### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências

#### CONSTRUÇÕES 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 com o que comer, vestir ou o lugar onde se está. 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

ISBN: 978-85-53087-20-4



#### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências

#### CONSTRUÇÕES 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 construirá diversas formas de refletir e compartilhar suas descobertas sobre si mesmos.

Indicação: Educação Infantil ao 1º Ano do Ensino Fundamental

ISBN: 978-85-53087-23-5



### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Matemática
- Ciências



### CONSTRUÇÕES 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

ISBN: 978-85-53087-24-2



### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- História
- Matemática



### CONSTRUÇÕES 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

ISBN: 978-85-53087-26-6



#### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- História
- Matemática

#### CONSTRUÇÕES 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

ISBN: 978-85-53087-25-9



#### COMPONENTES CURRICULARES

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

#### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

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



## ENCONTRO DAS ARTES

O universo das artes é o contexto deste projeto. O aluno é convidado 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 através do uso das ferramentas tecnológicas.

Indicação: 2º ao 5º Ano do Ensino Fundamental

ISBN: 978-85-53087-28-0



### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- História



### CONSTRUÇÕES 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 leva os alunos ao universo da fazenda. É nesse contexto que eles irão conhecer os animais e toda a importância que o campo tem em nosso dia a dia. Desenvolverão uma campanha de conscientização da sustentabilidade, utilizando recursos tecnológicos para estimular a criatividade e reforçar o aprendizado, criando boletins informativos, *slides*, gráficos e planilha eletrônica.

Indicação: 3º ao 5º Ano do Ensino Fundamental

ISBN: 978-85-88465-21-3



### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Geografia
- Matemática
- Ciências



### CONSTRUÇÕES 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

ISBN: [978-85-53087-42-6](#)



#### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- Geografia
- História

#### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

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



### EU VIVO, EU CUIDO!

O ambiente onde vivemos e os cuidados que ele requer são o palco do contexto desse projeto. Os alunos serão convidados a refletirem e agirem sobre as atitudes que demonstram cuidado e apreço pelo lugar onde vivem, além de divulgarem esses parâmetros utilizando as ferramentas tecnológicas para construir cartazes e atividades interativas digitais.

Indicação: 3º ao 5º Ano do Ensino Fundamental

ISBN: [978-85-53087-40-2](#)



#### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- História
- Geografia

#### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

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



## FEIRA DE QUADRINHOS

O contexto desse projeto é um concurso de escritores mirins. O aluno é convidado a conhecer e escrever diversos tipos de textos utilizando as ferramentas tecnológicas para interagir com variados gêneros textuais, pesquisar e descobrir a história do seu estado, como sua fundação, cultura, tradição, culinária e curiosidades compreendendo e valorizando a sua cultura local.

Indicação: 3º ao 5º Ano do Ensino Fundamental

ISBN: 978-85-53087-47-1



### COMPONENTES CURRICULARES

- Língua Portuguesa
- Arte
- História
- Geografia

### CONSTRUÇÕES TECNOLÓGICAS

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

A **Tecnologia Microkids®** possibilita e oportuniza ao aluno o desenvolvimento das habilidades e capacidades para construir um futuro extraordinário através de suas mentes criativas, fortalecendo os alicerces essenciais para o progresso tecnológico e a inovação.



# Presente e consolidada em todo o Brasil

A **Tecnologia Microkids®** é um produto de comprovada eficácia, que oferece soluções tecnológicas para capacitar os alunos no desenvolvimento do pensamento computacional e na familiarização com a cultura e o mundo digital. Isso a torna a escolha perfeita para a implementação tecnológica em sua escola, potencializando o aprendizado e preparando os estudantes para os desafios do século XXI.



[www.microkids.com.br](http://www.microkids.com.br)



DISTRIBUIDOR MICROKIDS

## Microkids

Av. do Canal, 245. Edif. CESPC OFFICES - Salas 606/607  
Praia da Costa | Vila Velha-ES | CEP 29.101-440

+55 27 3108 5032

microkids@microkids.com.br