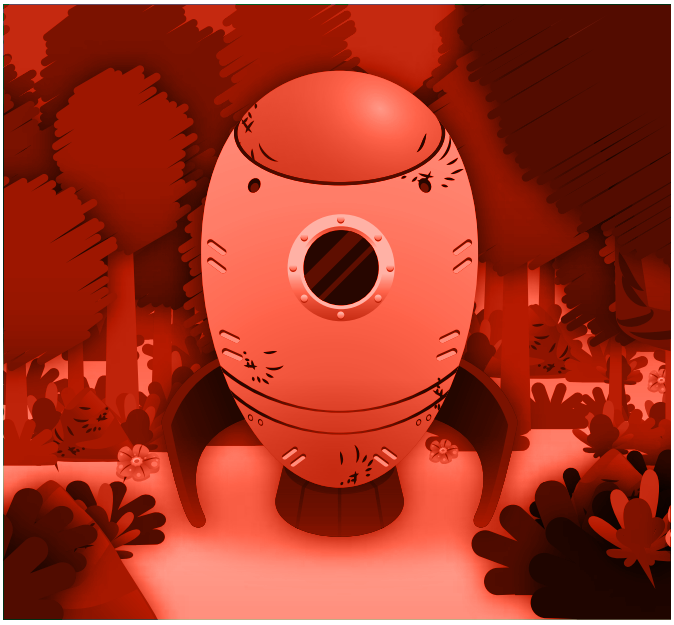
GUIA DE AVENTURAS

Plinks



INICIATIVA

PARCEIROS

Sumário

Boas vindas

- Professor e aluno: O encontro de dois mundos . . . 3
- **PLINKS** - Aprendizagem com diálogo e diversão! . . . 4

Vamos conhecer o Mondo e o **PLINKS**?

- Afinal, quem são os **PLINKS**? . . . 7
- O Mondo e a surpresa de aprender brincando . . . 8
  - A geografia do Mondo - Uma aventura em quatro ambientes . . . 8
  - O desafio do Plinks na jornada de conhecimento (enigmas, PlinksPath, games e bookgames) . . . 10
  - Diário de bordo **PLINKS** . . . 14

Objetivos educacionais do projeto

- Conteúdos . . . 16
- Competências e habilidades exploradas . . . 17
- Localização/Identificação dos conteúdos . . . 19

Como o **PLINKS** pode contribuir para o processo de ensino/aprendizagem? 27

Quer se cadastrar e desbravar o Mondo? 29

Expediente 31

ESTAMOS CHEGANDO!

Professor e aluno: O encontro de dois mundos

É MUITO COMUM NOSSOS ALUNOS SE SENTIREM NUM OUTRO UNIVERSO QUANDO ESTÃO NA ESCOLA. ISSO É MAIS COMUM DO QUE SE IMAGINA...

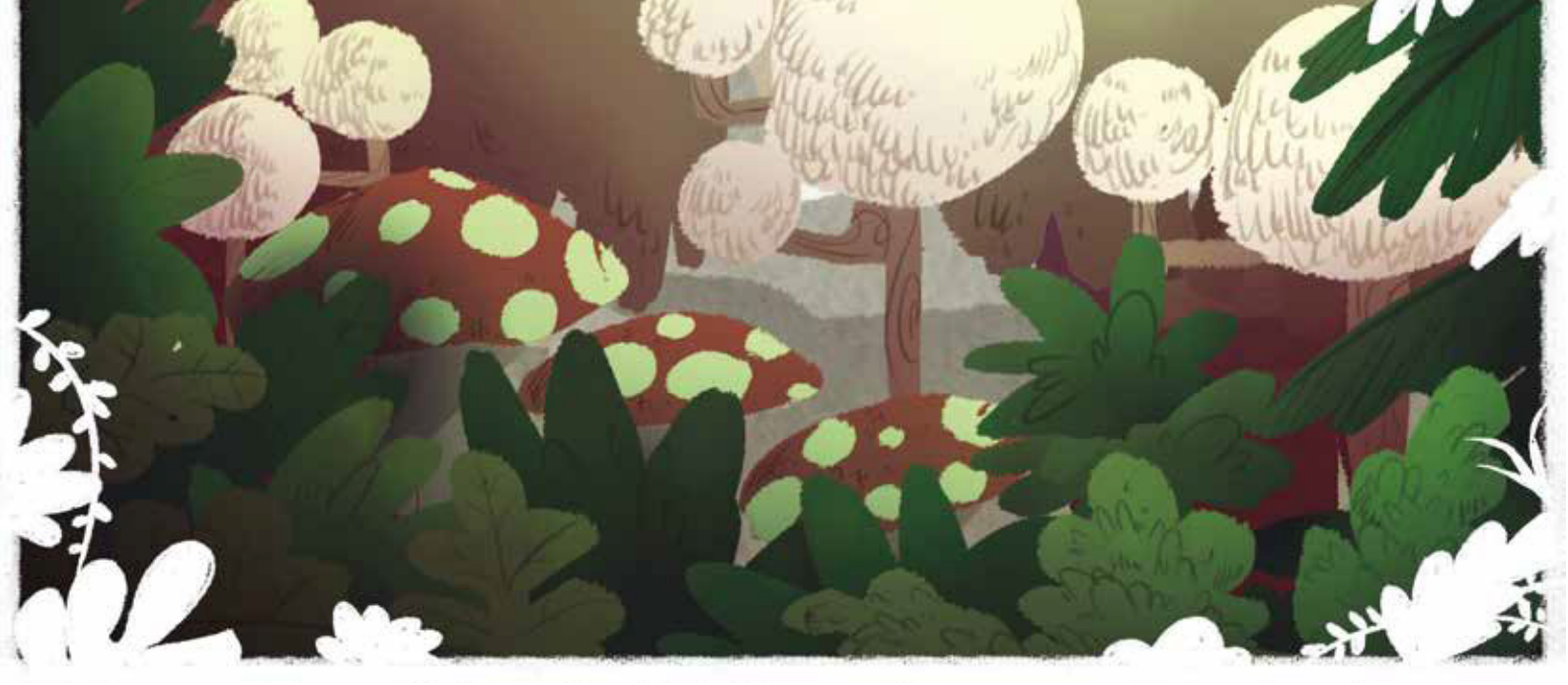
ALGUNS SE SENTEM MAIS ENCORAJADOS. CURIOSOS. ANIMADOS.
OUTROS DESINTERESSADOS. POUCO ATENTOS. "NO MUNDO DA LUA". E AINDA. HÁ AQUELES QUE SE SENTEM INSEGUROS. INTIMIDADOS. RETRAÍDOS.

COMO PARTILHAR DO UNIVERSO ÚNICO E IMAGINATIVO DO ALUNO? E COMO MOTIVÁ-LOS A DESCOBRIR OUTROS MUNDOS?

PRECISAMOS NOS APROXIMAR DO IMAGINÁRIO DELES. DE SUAS FORMAS DE SE DIVERTIR E CRIAR.

É PRECISO TER CORAGEM PARA ENTRAR NESTE MUNDO. MUITAS SURPRESAS E EXPERIÊNCIAS INOVADORAS PODERÃO ACONTECER... É SÓ PARTICIPAR DESTA AVENTURA NA QUAL APRENDIZAGEM. DIÁLOGO E DIVERSÃO SE ENCONTRAM DE MONTÃO!

APRENDER É SEMPRE UMA CONQUISTA!!!!!



Olá!

Que bom ter você aqui, vamos entrar num mundo de diversão, aprendizagem e conhecimento?

Você está prestes a conhecer o Mondo, um lugar cheio de mistérios e explorado pelos **PLINKS**, criaturinhas simpáticas e bastante curiosas.

Este Guia foi pensado e elaborado para colocar você, professor, em interação com as crianças no mundo virtual, promovendo aprendizagem com diálogo e diversão.

O **PLINKS** é um ambiente de aprendizagem lúdica-digital que nasceu para promover uma aventura educacional inovadora e prazerosa. Assim, os conteúdos programáticos são indissociáveis de uma forte narrativa - a expedição dos **PLINKS** - o que produz a participação curiosa e integradora entre educadores e alunos de diferentes séries (2º ao 5º Ano do Ensino Fundamental).

E quais são os ganhos em participar dessa expedição virtual junto aos seus alunos?

- Maior integração nas relações entre professor-aluno através da partilha do imaginário infantil narrado no universo digital.
- Motivação/engajamento/incentivo de realização de tarefas pelos alunos (senso de conquista).
- Experiências didáticas transformadoras da repetitividade da rotina escolar com o uso de ambientes digitais gamificados.

E você já ouviu falar em gamificação da aprendizagem?

A gamificação é uma forte aliada às práticas didáticas, pois torna o aprender uma aventura significativa com o sabor das brincadeiras e das conquistas vivenciadas nos jogos. Ou seja, gamificar é transformar conceitos em jogos. E com isso, conseguimos engajar, motivar e incentivar os alunos em seus processos de construção de conhecimento; além de proporcionar interação, colaboração e diversão. Para atingirmos esse objetivo, é de extrema importância a contextualização dos objetivos educativos no ambiente lúdico.

Vamos lá?!

Professor, você é pessoa chave!

Educador, o **PLINKS** pode promover uma inovação educacional ao alcance de sua mãos! Toda transformação na aprendizagem se ancora no vínculo sempre tão especial entre professor e estudante. É só através desta relação preciosa que a construção de significados efetivos para a vida do aprendiz torna-se uma realidade.

O **Plinks** foi pensado como um recurso lúdico-criativo e sintonizado com os modelos mais inovadores de aprendizagem. Vamos participar e sermos autores de uma nova geração da cultura escolar?

Imagine se todos os jogos das LanHouses propiciassem aprendizagens do currículo escolar?

O **PLINKS** trabalha na perspectiva de aproximar a realidade do mundo à realidade da escola, e você, professor, é que tem o profundo conhecimento desta realidade. Então, prepare-se, você também será nosso mobilizador! Sabe por quê? Porque muitos dos seus alunos conhecerão a plataforma através de você e por isso é importante conhecer, desbravar e experienciar o **PLINKS**. Nas secções seguintes apresentamos como encontrar os conteúdos nos jogos, nos PlinksPath e nos bookgames de forma simples.

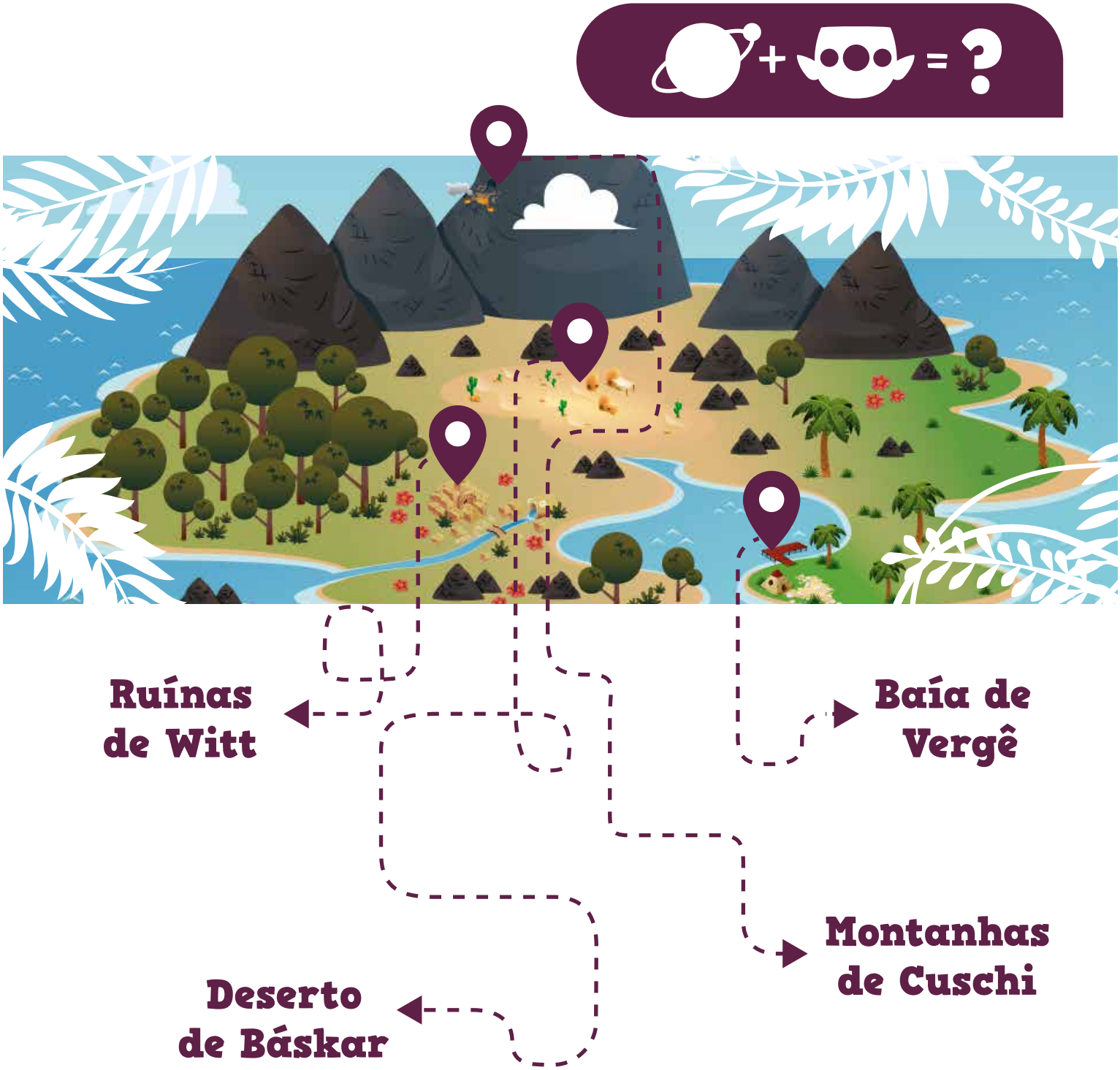
Lembre-se

A tecnologia ainda não é realidade na vida de muitas crianças e este trabalho, o seu trabalho, ajudará a incluir seus alunos digitalmente. Já pensou nisso?

Contamos com você!

Vamos conhecer o Mondo e o Plinks?

A plataforma **PLINKS** é um ambiente lúdico e de aprendizagem onde os alunos e educadores se encontram, conversam, brincam, aprendem e participam de jogos e desafios. Nesta secção apresentaremos os quatro lugares do Mondo, a história de como os **PLINKS** chegaram lá, e como podemos localizar facilmente os objetos de aprendizagem. Vamos desbravar cada parte deste Mondo juntos?



Afinal, quem são os PLINKS?

OS PLINKS SÃO SERES ALIENÍGENAS QUE VIAJAM NO ESPACO EM BUSCA DE AVENTURA.

NUMA DESSAS VIAGENS, CHEGARAM AO MONDO, UM PLANETA MUITO PARECIDO COM A TERRA. E RESOLVERAM MORAR LÁ PARA APRENDEREM MUITAS COISAS: ENTENDER A LINGUAGEM, EXPLORAR O LUGAR, COMO CONVIVER E SE COMPORTAR, ENTENDER AQUELE CICLO DE VIDA E O TEMPO DAQUELE PLANETA.

ELES ADORARAM O MONDO E TODAS AS COISAS DIFERENTES DE LÁ. MAS UMA COISA OS DEIXAVAM MUITO CURIOSOS...

... O QUE TERIA ACONTECIDO AOS MONDINOS. POR QUE O PLANETA ESTAVA DESABITADO? ELES DEIXARAM TANTAS COISAS POR LÁ E OS PLINKS, CLARO, QUERIAM DESBRAVAR. PRINCIPALMENTE ENTENDER A MAGIA DA VIAGEM ATRAVÉS DA LEITURA QUE OS MONDINOS PARECIAM TANTO FAZER.

COMO ELES FAZIAM ESSA VIAGEM ATRAVÉS DE LETRAS, NÚMEROS, IMAGENS? VAMOS JUNTOS NESTA AVENTURA?! VOCÊS AJUDAM OS PLINKS A DESCOBRIREM COMO VIAJAR COM OS LIVROS. ACHO QUE VOCÊS VÃO SE DAR MUITO BEM.

ELES SÃO CRIATURINHAS CORAJOSAS. APRENDEM E TAMBÉM ENSINAM MUITAS COISAS. TEMOS OUTRA VISÃO DO MONDO DEPOIS DA CHEGADA DELES. ELES NOS MOSTRAM NOVAS FORMAS DE CONHECER, ENTENDER E PRODUZIR CONHECIMENTO.

O Mondo e a surpresa de aprender brincando!

O Mondo é um lugar fantástico, cheio de aventuras, desafios, games e **PLINKS**, nossos amiguinhos! É lá que eles se encontram engajados em resolver os enigmas, os PlinksPath, em viajar através dos bookgames e dos jogos. Desta forma, motivamos nossos alunos a construir conhecimento com interesse e significação.

A geografia do Mondo:
Uma aventura em quatro ambientes

Montanhas de Cuschi

Neste lugar, a representação da Comunicação é mais presente, já que quando chegamos a um lugar novo, precisamos entender primeiramente a língua e as várias formas de comunicação. Este é o primeiro desafio dos **PLINKS**. E não é a toa que a montanha se chama Cuschi, ela recebe este nome em homenagem a Luiz Antônio Marcuschi, grande linguista brasileiro.

Deserto de Báskar

Neste deserto, os **PLINKS** serão convidados a todo momento a trabalharem o senso de localização. Afinal, depois que conseguimos nos comunicar, o segundo passo é explorar, andar e conhecer os lugares, para isso os conceitos de geometria serão muito importantes nos desafios que são aqui dispostos. Que tal perguntar aos alunos o que o nome Deserto de Báskar lembra na matemática?!

Ruínas de Witt

Muito mistério e suspense nas Ruínas de Witt! Lá a ação tem que ser imediata. Esta ação passa principalmente pelos campos da linguagem e do pensamento, por isso Wittgenstein nomeia este lugar fascinante. Não é a palavra apenas como significação, mas a palavra como artefato que constrói o mundo, que age sobre ele e, ao mesmo tempo, o transforma. Os desafios aqui terão sempre essa ênfase.

O que acontece com os **PLINKS** que aprendem uma nova língua, que conhecem um novo lugar, e agem sobre esse lugar? Eles evoluem! Não são mais os mesmos, isso também acontece com a gente. E a Baía de Vergê, homenagem a Pierre Verger, abriga muito da cultura dos mondinos e de suas transformações. Lá, os **PLINKS** precisarão interpretar muitas coisas, principalmente da natureza matemática e seus padrões.

Baía de Vergê

Viu quantas coisas interessantes temos por aqui?

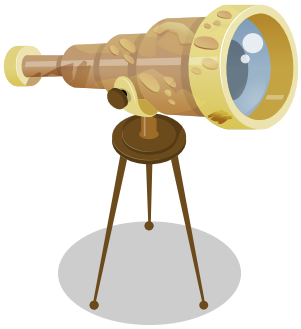
Os desafios dos PLINKS na jornada do conhecimento

Os **PLINKS** não terão descanso. A jornada deles é muito divertida, mas nem por isso deixará de ser proveitosa e intensa. Assim, nessa jornada do conhecimento ele precisa muito da sua ajuda para orientar, debater, confrontar e aprender. São muitos os objetos de aprendizagem integrados à plataforma, aqui vamos entender a função didática de cada um e como localizá-los nos ambientes. Você encontrará totens em todo o Mondo, eles representam enigmas, PlinksPath, bookgame e games. Ao clicar neles, abre-se o objeto de aprendizagem.

Enigmas

Os enigmas são questões que buscam a formação do aprendiz, pois trabalham na perspectiva de construir competências e habilidades aliadas aos conteúdos curriculares (ver próxima secção), além de trazerem elementos fortes da narrativa, o que deixa o desafio mais significativo do ponto de vista imersivo e contextualizado com as práticas de letramento e numeramento.

TOTEM DE ENIGMA



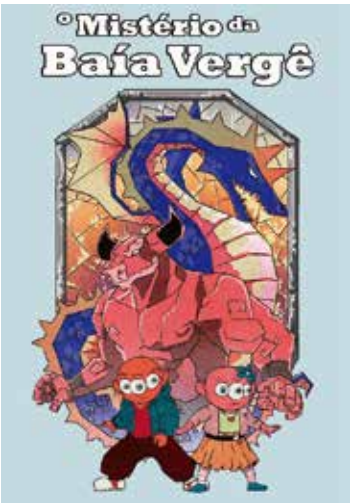
Cada alternativa dos enigmas corresponde a um possível caminho cognitivo que responde diretamente às habilidades que estão em questão no enigma, dessa forma, conseguimos compor um diagnóstico de quão perto os aprendizes estão da construção da competência/habilidade.

PlinksPath

TOTEM
DE PlinksPath

Sabe a sensação de navegar por hiperlinks?
De descobrir uma nova rede de significados que nos pode levar a construção e a ampliação de novos conceitos? Esse jogo consiste na atividade de exploração de conceitos através de palavras/imagens de um mesmo campo conceitual. Mais do que isso, é um jogo textual que permite refletir sobre o lido e o pretendido, privilegia as tomadas de decisão e a leitura investigativa. A partir de um determinado ponto de partida, que pode ser uma palavra ou uma imagem, o usuário tem como missão chegar a um determinado ponto final, que também pode ser uma palavra ou uma imagem, a partir das alternativas que surgem ao longo do percurso, fazendo de sua navegação uma experiência de exploração conceitual através da leitura atenta ao texto. Os PlinksPath trabalham na perspectiva dos conteúdos, mas de forma inovadora por proporcionar ao aprendiz tomadas de decisão que vão desde a reflexão e a interpretação dos conteúdos até o desenvolvimento de competências relativas à intertextualidade e à compreensão leitora desses mesmos conteúdos.

Bookgame

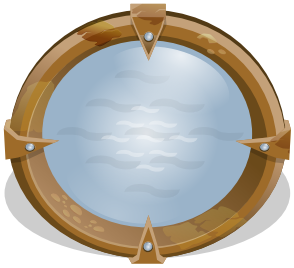


TOTEM
DE BOOKGAME

Os bookgames não são livros como os que estamos habituados... São narrativas de ficção que permitem ao leitor mudar o percurso da história, e em consequência o seu desfecho, através de escolhas que vão sendo feitas dentro do texto. E isso acontece logo com os **PLINKS**, que gostam tanto de aventura! O bookgame foi construído com o propósito de elencar os temas às competências da plataforma; assim, a árvore de decisões do narrativa leva o usuário a refletir sob um aspecto intrínseco à temática. A leitura é imersiva e muito dinâmica, fazendo com que os aprendizes sintam-se motivados a interagir nesta aventura.

Games

TOTEM DE GAME



Os jogos da plataforma **PLINKS** inovam ao trabalharem conceitos escolares a partir de games simples, mas, ao mesmo tempo, ricos em dar forma e experimentação dos conteúdos numa ação lúdica. Essa aprendizagem pode ser chamada de periférica, pois apesar de não ser instrucional, ela auxilia o estudante tanto no desenvolvimento de suas habilidades quanto na construção de conceitos num cenário de game. Em cada ambiente do Mondo temos um jogo, são eles:

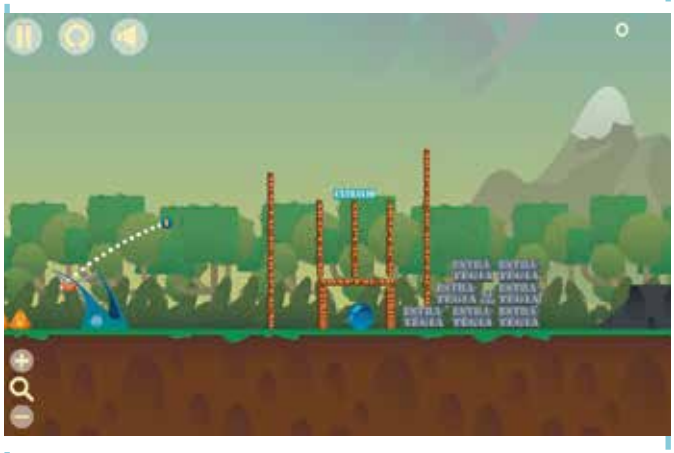
game 1 Tarantics

O **Tarantics** está localizado nas Montanhas de Cuschi - **Comunicação** - neste game, o **PLINKS** voará com seu traje especial entre as montanhas , pegará power ups que são palavras geradoras de "poderes" relativos à significação daquela palavra; por exemplo, se ele pegar a palavra ágil, ficará veloz, se for a palavra lento, ficará devagar e assim por diante. O objetivo é pegar o maior número de palavras e desviar das aranhas mecânicas, que soltam teias eletrificadas.

game 2 Baska

Baska fica no Deserto de Báskar - **Localização** - o jogo se passa no espaço sideral e proporciona o trabalho com ângulos e com orientação espacial em relação a objetos e corpos. Os usuários comandam uma nave que precisa destruir os obstáculos que vêm em sua direção, esses obstáculos são pedras cósmicas. Para ser bom de mira é necessário treino, prática e conhecimento de direcionamento.

game 3 Iconix



Iconix está nas Ruínas de Witt - **Ação** - é um game em que o aprendiz precisa quebrar torres de palavras levando em conta toda carga de significados que ela traz consigo. Para conseguir realizar tal quebra, faz-se necessária a escolha de elementos que sejam opositores ao sentido das torres; por exemplo, se uma torre é composta por palavras pesadas, com carga semântica negativa, o que poderá quebrar são elementos que tragam significados de amor, alegria ou felicidade. Cada signo também age de forma diferente no jogo , um é padrão, o outro acelerado e o outro se multiplica. Você arriscaria dizer quais os símbolos que fazem essa relação (de ser padrão, acelerado e de se multiplicar)?

game 4 Combus

Combus fica na Baía de Vergê - **Evolução** - a principal proposta deste jogo é mudar o cenário do lugar, gancho para trabalhar o tema Evolução. Além disso, podemos enfatizar assuntos como matrizes e combinatória através da composição dos elementos presentes no game. Conceitos de clima, tempo, solo também fazem parte da te- matização do jogo. O aluno precisará, sobretudo, lidar com padrões que geram resultados climáticos sobre o Mondo.

Diário de bordo do PLINKS

A função do Diário de Bordo é permitir que o aluno, os educadores e os responsáveis possam acompanhar seus achievements (conquistas) tanto em termos do seu desempenho/progresso em relação às atividades da plataforma como também em relação aos seus colegas (turma/escola/plataforma).

Os Professores, Gestores ou Responsáveis poderão acompanhar o desempenho de todos os alunos ativos nos últimos 60 dias na plataforma **PLINKS**. De forma a promover proximidade, a plataforma irá habilitar a emissão de tokens (código) a serem entregues pessoalmente por parte do Professor/Gestor ou Responsável aos seus alunos/filhos para que eles possam inserir nos seus Diários de bordo. Ao inserir esses tokens, os alunos fornecerão um acesso mais detalhado do seu desempenho ao Professor/Gestor ou Responsável emissor do token. A partir deste momento, os nomes dos Alunos ficam disponíveis a este Professor/Gestor ou Responsável no Diário de Bordo.

Objetivos educacionais do projeto

Quatro eixos norteiam toda produção do **PLINKS**:

Linguagem e identidade	**COMUNICAÇÃO**
Os lugares, sua história e trajetória	**LOCALIZAÇÃO**
Comportamento, convivência e transformações	**AÇÃO**
O mundo, os ciclos da vida e o tempo	**EVOLUÇÃO**

A partir de tal balizamento, traçamos os principais objetivos educacionais do **PLINKS**:

Transformar os processos de aprendizagem em algo prazeroso para os alunos.

Trabalhar os conteúdos curriculares de outra perspectiva, de modo a contemplar o mundo contemporâneo e as experiências dos alunos.

Engajar os alunos em processos de colaboração mais amplos.

Proporcionar o contato com as novas tecnologias de informação e comunicação.

Conteúdos

Português

- Linguagem: ação, interação e interlocutores
- Linguagem verbal e não verbal
- O discurso e suas intenções
- Coesão e coerência textuais
- Texto, parágrafo, frase e oração
- Variedade linguística
- Sons, fonemas e letras
- Sílaba, encontros vocálicos e consonantais, dígrafo
- Ortografia
- Divisão silábica
- Acentuação
- Substantivo
- Adjetivo
- Artigo e numeral
- Verbo
- Pontuação
- Figuras de linguagem

Matemática

- Números naturais
- Sistema de numeração decimal
- Operações fundamentais
- Propriedades das operações aritméticas
- Numero racional
- Medidas lineares, volumétricas, de massa e de tempo
- Figuras geométricas planas e não planas
- Lados e vértices nas formas planas
- Faces, vértices e arestas em prismas e pirâmides
- Poliedros e corpos redondos
- Ângulos
- Gráficos de barras e de linhas
- Tabelas de dupla entrada
- Resolução de problemas verbais

Competências e habilidades exploradas

Português

Competência 01

Leitura e compreensão: analisar e compreender textos e os seus contextos, relacionando-os com a intenção de quem os produz. (Comunicação).

Habilidades:

- h1 Ler oralmente, com fluência, diferentes textos.
- h2 Estabelecer relações entre a linguagem verbal e a não verbal.
- h3 Localizar informações explícitas nos textos.
- h4 Realizar inferências de palavras e expressões no texto.
- h5 Realizar inferências a respeito do conteúdo de um texto.
- h6 Considerar o contexto de produção de um texto, para compreendê-lo.
- h7 Identificar o tema de um texto.

Competência 02

Língua escrita - fonologia, morfologia e sintaxe: utilizar e compreender os sistemas simbólicos da língua para a construção de sentido, expressão do ser e comunicação com o mundo. (Comunicação).

Habilidades:

- h8 Diferenciar escrita e oralidade, dominando gradativamente as convenções ortográficas.
- h9 Empregar o conhecimento de que a escrita é um código articulado (letras, sílabas, palavras, textos).
- h10 Apropriar-se de características estruturais, estilísticas e de conteúdos de diferentes gêneros textuais.
- h11 Articular, na produção textual, conhecimento do gênero, do sistema alfabético e da situação comunicativa sugerida.

Competência 03

Comunicação e linguagem: utilizar e expandir a língua portuguesa para relacionar e confrontar opiniões, comunicar e se integrar ao mundo. (Ação).

Habilidades:

- h12 Articular na produção textual a linguagem verbal e a não verbal.
- h13 Observar as regras das diferentes situações de comunicação social, ao participar de diálogos, conversações, debates.
- h14 Apropriar-se de gêneros textuais da oralidade formal, distinguindo-os das formas da oralidade cotidiana.
- h15 Expressar-se de forma original, bem se apropriando dos atos de linguagem (narrar, descrever, relatar, expor, argumentar).
- h16 Reconhecer a importância da linguagem corporal na interação verbal, controlando voz, olhar, movimentos, gestos e expressões faciais.
- h17 Estabelecer relações com outros textos (intertextualidade).
- h18 Posicionar-se criticamente frente aos valores veiculados pelo texto.

Competências e habilidades exploradas

Matemática

Competência 01

Quantidades e sistemas de numeração: Construir significados para os números naturais, inteiros e racionais. (Ação).

Habilidades:

- h1 Comparar quantidades utilizando o conhecimento sobre o sistema de numeração decimal
- h2 Compreender as idéias referentes às quatro operações fundamentais.
- h3 Ler, escrever, comparar e ordenar números naturais pela compreensão das características do sistema de numeração decimal até as centenas de milhar.
- h4 Selecionar a estratégia de cálculo mais pertinente em relação aos problemas, aos números e operações apresentados
- h5 Desenvolver procedimentos de cálculo mental, aproximado e escrito pela observação de regularidades e de propriedades das operações aritméticas.
- h6 Efetuar adições, subtrações e multiplicações por meio de uma técnica operatória
- h7 Resolver situações - problema que envolvam as quatro operações por procedimentos pessoais de cálculo ou de uma técnica operatória convencional.
- h8 Compreender o significado do numero racional e de suas representações (fracionaria e decimal) a partir dos diferentes usos no contexto social
- h9 Relacionar números decimais, frações e medidas

Competência 02

Formas e espaço: Utilizar o conhecimento geométrico para realizar a leitura e a representação da realidade e agir sobre ela e construir noções de grandezas e medidas para a compreensão da realidade e a solução de problemas do cotidiano. (Localização).

Habilidades:

- h10 Fazer medições usando unidades de medidas padronizadas (metro, centímetro, litro, mililitro, grama e quilograma).
- h11 Identificar, nomear, construir, comparar, desenhar e imaginar as figuras geométricas estudadas (planas e não planas).
- h12 Reconhecer figuras planas como parte de prismas e pirâmides.
- h13 Identificar propriedades relativas a quantidade de lados e vértices nas formas planas.
- h14 Identificar propriedades relativas a faces, vértices e arestas em prismas e pirâmides.
- h15 Identificar poliedros e corpos redondos.
- h16 Orientar seu corpo em relação a objetos e pessoas.
- h17 Orientar-se espacialmente.
- h18 Identificar ângulos como giro e conhecer o ângulo reto.

Competência 03

Mudança e variação: Interpretar informações de natureza científica e social obtidas da leitura de gráficos e tabelas. (Evolução).

Habilidades:

- h19 Localizar acontecimentos no tempo: dia, mês, ano, hora, minuto e segundo.
- h20 Representar, ler e interpretar dados organizados em gráficos em barras horizontais, verticais (simples e múltiplas), em linha ou segmentos e tabelas de dupla entrada.
- h21 Analisar, interpretar, resolver e formular situações-problema diversas (numéricas ou não)

Localização/Identificação dos conteúdos

Montanhas de Cuschi

Enigmas

- P1 Verbal/não verbal (H2)
- P4 Verbal/não verbal (H5-H7)
- P25 Verbal/não verbal (H2)
- P29 Linguagem/interação (H3)
- P10 Linguagem/interação (H3)
- P18 Discurso/intenção (H3)
- P35 Discurso/intenção (H3)
- P48 Discurso/intenção (H3)
- P34 Linguagem/interação (H4)
- P7 Discurso/intenção (H6)
- P24 Linguagem/interação (H6)
- P19 Discurso/intenção (H7)
- P50 Texto/oração/frase (H7)
- P17 Coesão/ coerência (H9)
- P39 Coesão/ coerência (H9)
- P33 Coesão/ coerência (H9)
- P47 Coesão/ coerência (H9)
- P3 Discurso/intenção (H5)
- M29 Tabelas (H1)
- M34 Lados/ vértices/ planos (H4)
- M50 Resolução/ problemas (H5)
- M41 Resolução/ problemas (H5)
- M32 Gráficos (H7)
- M37 Resolução/ problemas (H7)
- M36 Resolução/ problemas (H9)

P1 = Enigma de Português 1

M29= Enigma de Matemática 29

Localização/Identificação dos conteúdos

Montanhas de Cuschi

Tarantics

- Sinônimos
- Ações verbais
- Sentido e significado
- Vocabulário

PlinksPath

CONCEITO INICIAL	PONTO DE CHEGADA
Números naturais	5
Números naturais	100
Prismas e pirâmides	Pirâmide quadrangular
Prismas e pirâmides	Pirâmide triangular
Prismas e pirâmides	Pirâmide pentagonal
Prismas e pirâmides	Pirâmide triangular
Números decimais	Um milhar
Interlocução	Comício
Interlocução	Casamento
Interlocução	Aulas
Interlocução	Telejornal
Interlocução	Consulta médica
Variedade linguística	Variação por região
Variedade linguística	Variação por grupos
Variedade linguística	Variação pela época
Variedade linguística	Variação por situação
Variedade linguística	Var. por conhecimento
Sons e letras	Ditongo
Sons e letras	Tritongo
Sons e letras	Hiato
Sons e letras	Dígrafo
Sons e letras	Encontro consonantal
Sons e letras	monossíbalo tônico
Sons e letras	Oxítona

Localização/Identificação dos conteúdos

Deserto de Báskar

Enigmas

- M2 Prismas/pirâmides (H12)
- M5 Figuras geométricas (H13)
- M10 Figuras geométricas (H11)
- M11 Medidas (H10)
- M12 Figuras geométricas (H17)
- M13 Tabelas (H16)
- M16 Figuras Geométricas (H11-H13)
- M18 Figuras geométricas (H5-H12-H15)
- M19 Prismas/pirâmides (H14)
- M24 Poliedros (H14)
- M25 Poliedros (H14)
- M26 Ângulos (H18)
- M30 Poliedros (H15)
- M33 Lados/vértices/planos (H13)
- M47 Lados/vértices/planos (H13)
- M40 Lados/vértices/planos (H13)
- M40 Figuras geométricas (H8)
- M45 Medidas (H8)
- M8 Medidas (H5)
- P28 Figuras/linguagem (H4)
- P45 Figuras/linguagem (H4)
- P32 Figuras/linguagem (H5)
- P26 Pontuação (H9)
- P38 Verbo (H9)
- P24 Verbo (H9)
- P40 Artigo/numeral (H9)

M2= Enigma de Matemática 2 P18 = Enigma de Português 18

Localização/Identificação dos conteúdos

Deserto de Báskar

Baska

- Ângulos
- Orientação espacial
- Lançamento oblíquo

PlinksPath

CONCEITO INICIAL	PONTO DE CHEGADA
Número racional	0,25
Número racional	2,5
Número racional	2
Número racional	0,2
Número racional	1,75
Lados e vértices	Triângulo equilátero
Lados e vértices	Quadrado
Lados e vértices	Pentágono regular
Lados e vértices	Hexágono regular
Lados e vértices	Octógono regular
Poliedros	Tetraedro
Poliedros	Hexaedro
Poliedros	Octaedro
Poliedros	Dodecaedro
Poliedros	Icosaedro
Ângulos	Agudo
Ângulos	Reto
Ângulos	Obtuso
Ortografia	G
Ortografia	J
Ortografia	X
Ortografia	CH
Ortografia	S
Verbos	Receita
Verbos	Poesia

Localização/Identificação dos conteúdos

Ruínas de Witt

Enigmas

P11	Linguagem/interação (H17)
P13	Variação linguística (H14)
P14	Linguagem/interação (H15)
P15	Verbal/não verbal (H12)
P16	Linguagem/interação (H16)
P23	Discurso/intenção (H18)
P30	Discurso/intenção (H18)
P49	Discurso/intenção (H18)
P22	Linguagem/interação (H11)
P36	Linguagem/interação (H11)
P20	Substantivo (H11)
P8	Artigo/numeral (H11)
P31	Discurso/intenção (H10)
M1	Números naturais (H1-H3)
M3	Aritmética (H2-H4)
M4	Medidas (H4-H10)
M7	Operações (H4)
M9	Numeração decimal (H3)
M14	Numeração decimal (H1-H3)
M17	Operações (H4-H5)
M20	Número racional (H8)
M23	Número racional (H9)
M28	Operações (H6)
M31	Aritmética (H5)
M42	Número racional (H4)

P11 = Enigma de Português 11

M1= Enigma de Matemática 1

Localização/Identificação dos conteúdos

Ruínas de Witt

Iconix

- Sinônimos
- Antônimos
- Argumentação
- Semântica
- Intencionalidade
- Vocabulário
- Linguagem não verbal

Bookgame

- Variação linguística
- Compreensão leitora
- Interpretação de problemas

PlinksPath

CONCEITO INICIAL	PONTO DE CHEGADA
Pontuação	Ponto final (.)
Pontuação	Reticências (...)
Pontuação	Dois pontos (:)
Substantivo	Substantivo comum
Substantivo	Substantivo próprio
Substantivo	Substantivo abstrato
Substantivo	Substantivo coletivo
Substantivo	Substantivo composto
Figuras de linguagem	Metáfora
Figuras de linguagem	Hipérbole
Figuras de linguagem	Eufemismo
Figuras de linguagem	Comparação
Figuras de linguagem	0 (zero)
Números naturais	50
Números naturais	1000
Números naturais	17
Números naturais	121
Numeração decimal	uma unidade
Numeração decimal	uma centena
Numeração decimal	um milhão
Números naturais	2
Números naturais	28
Números naturais	1000
Numeração decimal	uma dezena

Localização/Identificação dos conteúdos

Baía Vergê

Enigmas

- M6 Gráficos (H20)
- M15 Gráficos (H20)
- M21 Operações (H21)
- M22 Resolução de problemas (H21)
- M27 Resolução de problemas (H19)
- M35 Operações (H19)
- M38 Tabelas (H21)
- M39 Gráficos (H20)
- M46 Numeração decimal (H19)
- M48 Números naturais (H19)
- M49 Aritmética (H21)
- M43 Operações (H8)
- M44 Aritmética (H7)
- P3 Discurso/intenção (H5)
- P5 Adjetivo (H9)
- P6 Ortografia (H8)
- P9 Encontro voc/cons (H8-H9)
- P12 Texto/oração/frase (H9)
- P21 Fonemas/letras (H8)
- P27 Linguagem/interação (H10)
- P37 Fonemas/letras (H8)
- P41 Substantivo (H9)
- P43 Substantivo (H9)
- P44 Substantivo (H9)
- P46 Fonemas/letras (H8)

M6= Enigma de Matemática 6

P3 = Enigma de Português 3

Localização/Identificação dos conteúdos

Baía Vergê

Combus

- Conjuntos
- Matriz
- Combinatória
- Adição
- Clima e tempo

Bookgame

- Conversão de tempo e espaço
- Relação tempo/espaço
- Aritmética
- Paradoxo de Zenon
- Significação numérica
- Resolução de problemas

PlinksPath

CONCEITO INICIAL	PONTO DE CHEGADA
Gráficos	Gráfico de linha
Gráficos	Gráfico de barra
Gráficos	Gráfico de setor(pizza)
Gráficos	Gráfico de rosca
Gráficos	Gráfico de bolhas
Ângulos	Raso
Ângulos	Giro
Corpos redondos	Cilindro
Corpos redondos	Esfera
Corpos redondos	Cone
Poliedro	Cubo
Poliedro	Paralelepípedo
Prisma	Prisma pentagonal
Sílaba tônica	Proparoxítona
Sílaba tônica	Monossílabo átono
Verbos	Bilhete
Verbos	Horóscopo
Verbos	HQ
Numeral	Contagem
Numeral	Parte
Numeral	Posição
Numeral	Multiplicação
Numeral	Quantidade
Pontuação	Interrogação (?)
Pontuação	Exclamação (!)

Como os PLINKS podem contribuir no processo de ensino-aprendizagem?

A plataforma **PLINKS** também pode promover muita interação fora do ambiente online; são ações que promovem integração nos campos da oralidade e da escrita.

Oralidade

rodas de conversa

Experimentação da plataforma, diário de bordo, como é a casa/nave dos **PLINKS**, avatares, amigos, ações dos **PLINKS**, etc.

teatralização

Criação de estórias na sala a partir da vivência no Mondo.

Desenhos

Feitura, exposição e diálogos sobre desenhos produzidos a partir da experiência no Mondo.

Escrita

Jogo de palavras

Bingo matemático, stop/adedonha (nome, lugar, objeto referentes ao Mondo etc.

Redação colaborativa ou individual

A partir da narrativa e das vivências de cada um e da construção de Missões pelo Educador.

Concurso de nomes

Os nomes mais criativos dados aos **PLINKS**

No ambiente online, é só soltar a imaginação e propor atividades como:

PlinksPath

Você pode criar um torneio! Se, por exemplo, estiver trabalhando poesia, pode lançar na sala de aula os seguintes desafios: jogar o Iconix, responder a dois enigmas (H9-Coesão /coerência) das Montanhas de Cuschi que trabalham esse gênero e resolver o PlinksPath Verbos-poesia que está no Deserto de Báskar. Forme grupos na sala, nomeie alguns alunos para serem monitores e anotar as pontuações de cada grupo, o vencedor poderá ser quem terminar primeiro ou que obtiver mais pontos, veja como seus alunos reagem melhor!

Atividades com jogos

Trabalhar alguns conceitos fica mais fácil depois que os alunos vivem algumas experiências relativas a eles; sugira o Combus para eles jogarem e experienciarem a formação de conjuntos antes de verem o assunto em sala de aula.

Maratona de enigmas

Lançar um desafio após o trabalho com algum conteúdo pode ser bastante motivador: a avaliação de hoje será responder a todos os enigmas sobre Prismas e Pirâmides das Montanhas de Cuschi.

Maratona PlinksPath

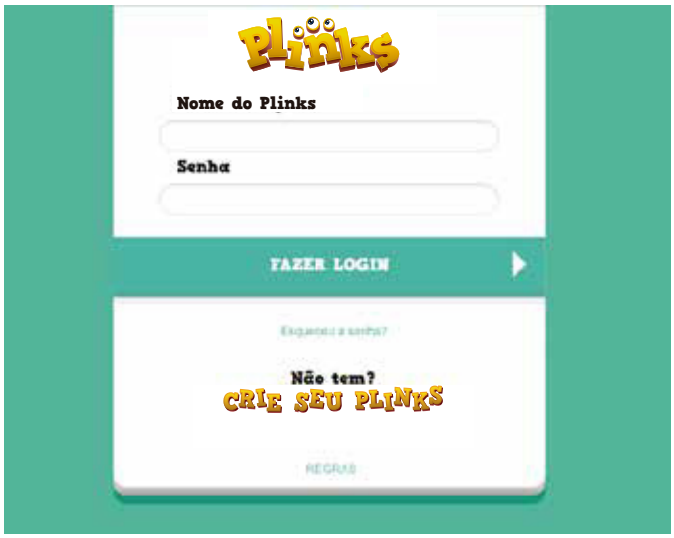
O PlinksPath faz os alunos refletirem sobre os conceitos que já possuem e facilita a ampliação de novos conceitos; escolha um conteúdo e promova uma maratona em sala, pode ser em dupla, por exemplo, e observe como cada dupla percorrerá um caminho diferente, pois existem muitas formas de aprender, não é bacana?!

A Interação entre os alunos a partir de missões construídas por vocês é muito significativa, pois as atividades são pensadas exclusivamente para os seus alunos, com todas as suas singularidades.

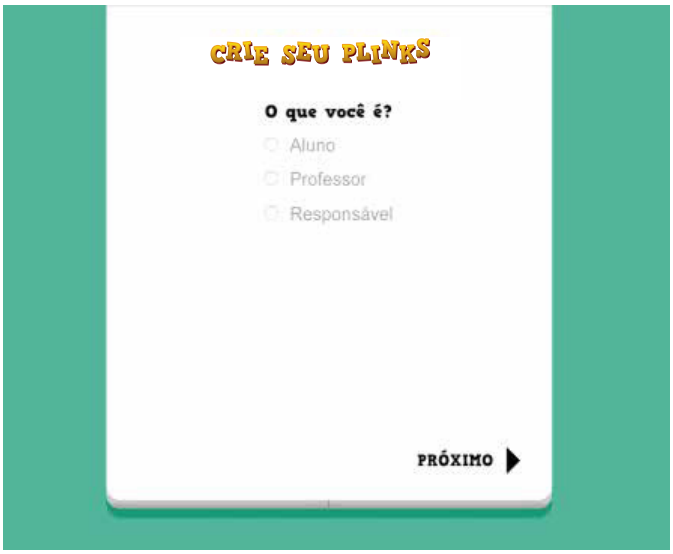
Quer se cadastrar e desbravar o Mondo?

É muito fácil participar e você levará apenas alguns instantes para se cadastrar!

1 Ao clicar em jogar, você será direcionado para esta tela:



2 Marque a opção professor e clique em próximo.



3 Nesta tela, precisamos saber seu nome, o nome do seu **PLINKS** e sua senha para acesso ao Mondo. Guarde sua senha para acessar a plataforma das próximas vezes.

4 Pronto! O seu **PLINKS** nasceu. Agora, é só personalizá-lo.

5 Já estamos terminando, mas precisamos saber um pouquinho. sobre você.

Nas próximas telas, você encontra a página com o Termo de compromisso e as Regras de uso. Leia tudo atentamente e não esqueça de marcar a opção de concordância dos termos. Pronto, você já é um **PLINKS**, é só aproveitar o Mondo.

Expediente

Promover a aprendizagem em crianças, pré-adolescentes e educadores reunidos numa plataforma de rede social e jogos digitais foi o desafio que motivou a parceria entre os Institutos Natura e Ayrton Senna, a empresa Joystreet e a Fundação Telefônica.

Foram agregados conhecimentos acumulados dos Institutos Natura e Ayrton Senna e da Fundação Telefônica na disseminação de políticas públicas, associadas à expertise da Joystreet no desenvolvimento de tecnologias educacionais lúdicas, a fim de contribuir para a melhoria da qualidade das escolas de ensino fundamental.

Joy Street - Fundada em 2010, é uma empresa especializada em tecnologias educacionais lúdicas que desenvolveu e opera as Olimpíadas de Jogos Digitais e Educação (OJE).

Instituto Ayrton Senna - Fundado em 1994, por desejo do tricampeão de Fórmula 1, Ayrton Senna, é uma organização sem fins lucrativos que pesquisa e produz conhecimentos para melhorar a qualidade da educação, em larga escala.

Instituto Natura - Criado em 2010, a partir da crença da Natura de que toda empresa tem um compromisso com a sociedade que vai além da sua atuação empresarial. A fundação do Instituto Natura pretendeu expandir e fortalecer as iniciativas sociais da Natura já existentes desde a década de 90, por meio da promoção de projetos capazes de impactar positivamente a qualidade do ensino público no Brasil e na América Latina.

A Fundação Telefônica Vivo nasceu da vontade de levar muito mais que comunicação às pessoas. Nasceu para melhorar a qualidade de vida de crianças e jovens através daquilo que o Grupo Telefônica tem de melhor: a tecnologia. Desde 1999, nosso compromisso é impactar de forma positiva a vida de milhares de pessoas nas cidades em que o Grupo está presente. E buscamos fazer isso de forma inovadora: através da colaboração entre pessoas e instituições. Antecipamos as tendências sociais e o desenvolvimento de novas tecnologias, aplicando-as aos nossos programas e iniciativas. A Fundação Telefônica Vivo se dedica a quatro linhas de atuação: Infância e Adolescência, Educação e Aprendizagem, Inovação Social e Voluntariado.