



PLANO DE AULA COMPUTAÇÃO



Alimentação saudável-
Jogo do come come

EDUCAÇÃO INFANTIL





PLANO DE AULA COMPUTAÇÃO

Data: _____ Duração: _____

Turma: Educação Infantil Professora: _____

Atividades

Atividades desplugadas

- **História:** Contar a história em cartaz A Aventura de PAC MAN e as Frutas Mágicas de Carolina Palhas.
- **Roda de conversa:** Incentivar as crianças a participarem ativamente da contação, fazendo perguntas e incentivando-as a compartilhar suas ideias sobre o tema alimentação saudável e imaginação.
- **Jogo do Pac Man no chão:** Colar as boquinhas do pac man no chão uma de frente para a outra. Posicionar a faixa com as frutas na ponta da boquinha. Dois alunos deverão se alterar, cada um puxando a faixa com as frutas para o seu lado para que o Pac Man possa "comer as frutas".
- **Jogo do Pac-man no papel:** Entregar para as crianças uma folha com a imagem da tela do computador com dos pac man e uma tira com as frutas. As crianças deverão decorar a folha de acordo com a sua imaginação e criatividade. No final, recortar a folha na ponta onde tem os pacs mans e colocar a tira com as frutas. A criança irá puxar a tira fazendo com o pac mans "comer as frutas".

Atividade plugadas

Jogo offline no PowerPoint "Pac-Man e as Frutas Mágicas": disponibilizar nos computadores o jogo off-line Pac-Man e as de mágicas. No jogo, as crianças serão desafiadas a controlar o Pac-Man e ajudá-lo a comer frutas mágicas clicando no mouse.



PLANO DE AULA COMPUTAÇÃO

Objetivos:

Eixos

- Mundo de digital

Objetivo de aprendizagem:

- (EI03C009) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.

Campos de experiência

- Escuta, fala, pensamento e imaginação
- Traços, sons, cores e formas
- Corpo, gestos e movimentos

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

(EI03TS02) Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.



PLANO DE AULA COMPUTAÇÃO

Informações adicionais da aula

Programas utilizados

- Canua
- Power Point

Recursos

- Computador
- Papel
- Lápis de cor

Link's

Jogo do power point: <https://professoracarolinapalhas.com/2023/05/31/o-jogo-do-come-come-da-alimentacao-saudavel-offline-para-power-point/>

História em cartaz:

<https://professoracarolinapalhas.com/2023/05/30/historia-em-cartaz-sobre-alimentacao-saudavel-e-o-jogo-pac-man-a-aventura-saudavel-de-pac-man-e-as-frutas-magicas/>

Jogo pac man no

chão: <https://professoracarolinapalhas.com/2023/05/29/atividade-alimentacao-saudavel-e-o-jogo-pac-man/>