



# EDUCAÇÃO INFANTIL

## PLANO DE AULA SOBRE EMOJIS





# ATENÇÃO!



**ESSE MATERIAL É FEITO EXCLUSIVAMENTE POR MIM! O MATERIAL É PARA USO EDUCACIONAL E GRATUITO E SOMENTE PODE SER COMPARTILHADO ATRAVÉS DO LINK DESTA POSTAGEM! QUALQUER FORMA DE COPIAR ESSE MATERIAL E COMPARTILHAR EM PDFS OU IMAGENS E SEM CONSENTIMENTO CONSTITUI CRIME, PELA LEI DE DIREITOS AUTORAIS!**

QUEM GOSTA DO MATERIAL PODE AJUDAR COMPARTILHANDO OS LINKS DO BLOG E VIA PIX COM QUALQUER VALOR, OBRIGADA A TODOS! CHAVE PIX

CAROLINA.PALHAS@HOTMAIL.COM



[Clique aqui para acessar o meu instagram @carolinapalhas](#)



[Clique aqui para acessar minha loja virtual](#)



[Clique aqui para acessar o meu blog](#)



# PLANO DE AULA COMPUTAÇÃO

Data: \_\_\_\_\_ Duração: 50 min  
Turma: \_\_\_\_\_ Educação Infantil (Maternal e Jardim I)  
Professora: \_\_\_\_\_

## ATIVIDADES

### Atividades (des)plugadas

- Atividade musical: Colocar as crianças em círculo e mostrar como colocar a música "Cara de Que?" na caixinha de som diretamente do celular via Bluetooth. Elas ouvirão, cantarão e dançarão ao som da música.
- Buscando os emojis: Dispor cartões com emojis pelo chão. Reunir as crianças em círculo e uma de cada vez deverá lançar o dado de emojis. Com o auxílio de uma lupa feita com papel celofane, ela deve procurar o emoji correspondente ao que saiu no dado.
- Palitoche do meu estado emocional hoje: Disponibilizar um círculo para as crianças desenharem como estão se sentindo. Depois, colocar o círculo no palito para transformá-lo em um Palitoche.



# PLANO DE AULA COMPUTAÇÃO

## ATIVIDADES

### Atividade (des)plugada e plugada ao mesmo tempo

- Jogo do Emoji: As crianças deverão levar o pinguim até o outro lado do tabuleiro clicando com o mouse. Quando o pinguim cair na casa vermelha que tem um emoji ela deverá imitar a expressão do emoji

### Atividade plugada

- Jogo da memória dos Emojis: Colocar nos computadores o jogo da memória dos emojis criado no PowerPoint.





# PLANO DE AULA COMPUTAÇÃO

Eixos

Mundo de digital  
Penamento Digital

Objetivo de aprendizagem:

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

(EI03C003) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.

(EI03C007) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não-eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).

Campos de experiência

Traços, sons, cores e formas  
Corpo, gestos e movimentos





## PLANO DE AULA COMPUTAÇÃO

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações.

(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

(EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.

(EI02CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações.

(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

(EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.