

ANIMAIS DA FAZENDA: SONS, IMAGENS E INTERAÇÕES

Plano de Aula – Educação Digital | Maternal

EIXO

Mundo Digital

HABILIDADE PRINCIPAL

EI03CO08 – Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.

SÍNTESE DA AULA

As crianças irão explorar diferentes formas de interação com interfaces por meio da leitura do livro sonoro *Animais da Fazenda* e da utilização do jogo digital dos animais. Ao pressionar botões e clicar em imagens na tela, perceberão que suas ações produzem respostas, como sons e imagens, compreendendo que as interfaces permitem a comunicação com objetos e dispositivos digitais.

HABILIDADE SECUNDÁRIA

EI03CO09 – Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.

ATIVIDADE PRINCIPAL 1 – LIVRO SONORO: ANIMAIS DA FAZENDA

Objetivo: Explorar a interação com interfaces por meio dos botões sonoros do livro.

Habilidades: EI03CO08, EI03CO09, EI03CO07 e EI03CO01.

ATIVIDADE PRINCIPAL 2 – JOGO DIGITAL: ANIMAIS DA FAZENDA

Objetivo: Compreender que ao clicar em um animal na tela uma ação acontece.

Habilidades: EI03CO08, EI03CO09 e EI03CO03.

ATIVIDADES DIVERSIFICADAS

Mesa 1 – Animais de Plástico

Objetivo: Manipular e representar os animais observados na história. **Habilidades:** EI03CO01 e EI03CO03.

Mesa 2 – Blocos de Montar

Objetivo: Construir livremente elementos da fazenda. **Habilidades:** EI03CO03 e EI03CO04.

Cantinho Tecnológico

Exploração de brinquedos eletrônicos e não eletrônicos. **Objetivo:** explorar diferentes formas de interação com objetos. **Habilidades:** EI03CO07, EI03CO08 e EI03CO09.

PREMISSAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL CONTEMPLADAS

- Vivenciar e identificar diferentes formas de interação mediadas por artefatos computacionais.
- Criar e testar algoritmos brincando com objetos do ambiente e com movimentos do corpo de maneira individual ou em grupo.
- Desenvolver o reconhecimento e a identificação de padrões, construindo conjuntos de objetos com base em critérios como quantidade, forma, tamanho, cor e comportamento.

AVALIAÇÃO

Observar se as crianças exploram os botões sonoros, identificam relações entre ação e resposta, participam das interações propostas, manipulam os materiais e reconhecem diferentes formas de interação com objetos e recursos digitais.