

# ANIMAIS DA FAZENDA: SONS, IMAGENS E INTERAÇÕES

## Plano de Aula – Educação Digital | Jardim 1

### OBJETIVO DA AULA

Explorar diferentes formas de interação com objetos e recursos digitais, percebendo que botões, imagens clicáveis e brinquedos podem produzir respostas, como sons, imagens e movimentos.

### EIXO PRINCIPAL

Mundo Digital

### HABILIDADE PRINCIPAL

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

### HABILIDADES SECUNDÁRIAS

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

EI03CO01 – Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos e desenhos.

## ATIVIDADE PRINCIPAL

Contação de história com livro interativo sonoro.

A professora reunirá as crianças em roda e apresentará o livro interativo Animais da Fazenda. Primeiramente fará a exploração da capa e dos botões, incentivando a observação e a curiosidade.

Perguntas sugeridas:

- Que animais aparecem aqui?
- O que será que acontece se apertarmos esse botão?
- Como podemos fazer o livro responder?

Durante a leitura, a professora utilizará os botões sonoros em sequências combinadas, como: vaca → cavalo → cachorro → gato → burro.

Após a história, cada criança poderá apertar um botão, ouvir o som e identificar o animal correspondente.

## SEGUNDA ATIVIDADE – JOGO DIGITAL

As crianças utilizarão o jogo digital 'Animais da Fazenda'. Ao clicar em um animal, aparecerão sua imagem, nome e som correspondente.

Perguntas sugeridas:

- Em qual animal você clicou?
- O que apareceu na tela?
- Que som ele faz?
- O computador respondeu quando você clicou?

## **ATIVIDADES DIVERSIFICADAS**

Mesa 1 – Animais de plástico

Brincadeira livre com animais de plástico, imitação de sons, organização dos animais e criação de pequenas cenas da fazenda.

Mesa 2 – Blocos de montar

Construção de cercas, currais, casas, caminhos e espaços para os animais.

Mesa 3 – Cantinho tecnológico

Exploração de brinquedos estruturados e não estruturados observando ações como apertar, abrir, fechar, encaixar, empurrar, ligar e desligar.

## **RECURSOS NECESSÁRIOS**

Livro interativo Animais da Fazenda, computador, jogo digital, animais de plástico, blocos de montar e brinquedos tecnológicos.

## **AVALIAÇÃO**

Observar se a criança identifica animais, relaciona sons e imagens, percebe respostas dos recursos digitais e participa das interações propostas.