

Plano de aula: Explorando o Mundo dos Robôs (Maternal)

Identificação:

Escola: [Nome da Escola]

Professora: [Nome da Professora]

Turma: [Detalhes da Turma]

Turno: [Manhã/Tarde]

Duração: [Especificar a duração das atividades]

Aula 1

Atividade plugada:

Música:

- Ensinar as crianças a ligar a caixa de som e a colocar música.
- Verificar com a criança se a caixa de som está ligada ou desligada.
- Parear o celular do professor com a caixa de som.
- Colocar a música "Robô Quadrado" de "Canções de Forma" criada por Pinkfong para as crianças dançarem.

Atividade Desplugada:

Mesa Diversificada:

- Na primeira mesa, disponibilizar máscaras de robô, dedoches de robô e robôs de papel para as crianças brincarem.



@carolinapalhas



/professoracarolinapalhas



@professoracarolinapalhas



@professoracarolinapalhas



/professoracarolinapalhas



www.professoracarolinapalhas.com

- Na segunda mesa, disponibilizar um jogo de montar e solicitar que as crianças construam um robô usando sua imaginação e criatividade
- Na terceira mesa, colocar brinquedos tecnológicos recicláveis e convencionais. Organizar um sistema de rodízio para que as crianças possam visitar todas as mesas diversificadas, garantindo que todas participem das três atividades propostas.

Aula 2

Atividade plugada:

Música

- Ensinar as crianças a ligar a caixa de som e a colocar música.
- Verificar com a criança se a caixa de som está ligada ou desligada.
- Parear o celular do professor com a caixa de som.
- Colocar a música “Cabeça, Ombro, Joelho e Pé” da Xuxa para as crianças dançarem.

Atividade Desplugada:

Mesa Diversificada:

- Na primeira mesa, disponibilizar máscaras de robô para as crianças pintarem.
- Na segunda mesa, disponibilizar um jogo de montar e solicitar que as crianças construam um robô usando sua imaginação e criatividade.



@carolinapalhas



/professoracarolinapalhas



@professoracarolinapalhas



@professoracarolinapalhas



/professoracarolinapalhas



www.professoracarolinapalhas.com

- Na terceira mesa, colocar brinquedos tecnológicos recicláveis e convencionais. Organizar um sistema de rodízio para que as crianças possam visitar todas as mesas diversificadas, garantindo que todas participem das três atividades propostas.

Atividade Desplugada:

Roda de Conversa:

- Após ouvir a música “Cabeça, Ombro, Joelho e Pé”, conversar rapidamente com as crianças sobre as partes do corpo e relacioná-las ao do robô de brinquedo.

Brincando de Robô:

- Depois que todas as crianças acabarem de confeccionar a máscara de robô, colocar as crianças em roda e deixá-las brincarem. As crianças irão retornar para a sala de aula com a máscara e imitando o robô.

EIXOS

- MUNDO DIGITAL
- PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETIVOS

EI03CO07 - Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não-eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).



@carolinapalhas



/professoracarolinapalhas



@professoracarolinapalhas



@professoracarolinapalhas



/professoracarolinapalhas



www.professoracarolinapalhas.com

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

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

BNNCC EDUCAÇÃO INFANTIL

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

- O eu, o outro e o nós
- Escuta, fala, pensamento e imaginação
- Traços, sons, cores e formas

OBJETIVOS

- EI02EO03) Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos.
- (EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.
- (EI02EF01) Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões.
- (EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.



@carolinapalhas



@professoracarolinapalhas



/professoracarolinapalhas



/professoracarolinapalhas



@professoracarolinapalhas



www.professoracarolinapalhas.com

- OBJETIVOS ESPECÍFICOS
- Desenvolver habilidades auditivas e motoras das crianças através da dança.
- Introduzir conceitos básicos de tecnologia, como ligar e desligar dispositivos eletrônicos.
- Estimular a coordenação motora e a expressão corporal por meio da dança.
- Promover a criatividade e a imaginação das crianças por meio de atividades de construção e brincadeiras com temas de robótica.



@carolinapalhas



/professoracarolinapalhas



@professoracarolinapalhas



@professoracarolinapalhas



/professoracarolinapalhas



www.professoracarolinapalhas.com