Plano de aula

Educação Digital

1º ano

Ensino Fundamental

Minha pele, muitas descobertas

Criar no papel e no computador



História • espelho • experiências • criação

Professora Carolina Palhas

Planejamento pedagógico com orientações de aplicação

01 / VISÃO GERAL

Uma aula para se reconhecer

Tema: Eu me observo e me represento

História de referência: Minha pele, muitas descobertas

Objetivo geral

Promover o reconhecimento das próprias características e a valorização das diferenças por meio da história, do espelho, de autorretratos e da exploração de materiais e recursos digitais.

Aprendizagens em foco

1. Observar e descrever características do próprio rosto.
2. Organizar ações para produzir um bonequinho e um retrato digital.
3. Explorar ferramentas de pintura e montagem com autonomia progressiva.
4. Reconhecer a fala, o desenho e a imagem digital como formas de comunicar.
5. Transformar materiais em possibilidades de brincadeira e compartilhar recursos.

Materiais e preparação

História ilustrada apresentada no computador; cartaz com espelho; webcam e som; atividade de espelho interativo; folhas com bonequinho; giz de cera em tons de pele e outras cores; lápis de cor; blocos; brinquedos estruturados; caixas, tecidos, rolos e tampas grandes; computadores com o ateliê digital aberto.

Prepare os espaços antes da chegada da turma. Deixe os jogos abertos, teste o som e a webcam e organize peças e materiais ao alcance das crianças. A duração é uma estimativa: priorize a participação e a qualidade das experiências.

Distribuição sugerida do tempo

Acolhida, história e webcam: 15 min • Quatro propostas e trocas: 32 min • Encerramento: 3 min

02 / REFERÊNCIA CURRICULAR

Intencionalidade e BNCC

Os códigos e os eixos foram conferidos no Complemento à BNCC. As descrições abaixo são sínteses pedagógicas; as aplicações são propostas deste planejamento.

Pensamento Computacional | EF01CO02

Reconhecer e acompanhar sequências de ações utilizadas para solucionar situações do cotidiano.

Na prática: Acompanhar observar, escolher, pintar, acrescentar detalhes e revisar a criação física e digital.

Mundo Digital | EF01CO04

Compreender a informação em diferentes linguagens e suas possibilidades de registro e comunicação.

Na prática: Relacionar descrição oral, retrato em papel e imagem digital; distinguir o vídeo ao vivo de um desenho salvo.

Cultura Digital | EF01CO06

Explorar recursos computacionais que atendem a necessidades individuais ou coletivas.

Na prática: Utilizar computador e webcam para observar e criar representações de si.

Cultura Digital | EF01CO07

Conhecer formas de utilização das tecnologias que contribuam para a segurança e a proteção de informações pessoais.

Na prática: Pedir ajuda antes de compartilhar imagens ou informações pessoais e respeitar quem prefere não aparecer na webcam.

Mediação adequada à turma

A alfabetização em desenvolvimento não deve impedir a participação. Leia os comandos quando necessário e aceite explicação oral, gesto ou demonstração. O nome na produção é opcional; evite incluir informações desnecessárias.

Articulação com outras linguagens

A leitura da história, a expressão oral e a criação visual acompanham a aprendizagem de Computação. Não há exigência de escrita autônoma para participar.

03 / ATIVIDADE PRINCIPAL

A história e o encontro com o reflexo

1. Acolher e convidar

Explique que a turma conhecerá uma história e criará representações de si no papel e no computador. Pergunte "O que um retrato pode contar sobre nós?" e combine a organização do uso dos materiais e dos equipamentos.

2. Contar "Minha pele, muitas descobertas"

Apresente a história no computador, ampliando as imagens para todos acompanharem. Leia e faça pequenas pausas para comentar as características dos personagens. Ao final, convide: "Vamos criar um retrato que conte um pouco sobre nós".

3. Vivenciar "Quem está no espelho?"

Apresente a webcam e convide alguns alunos a observar a imagem ao vivo e responder aos convites do espelho interativo. Pergunte "O que acontece na tela quando você se movimenta?". Diferencie observar e registrar: a webcam mostra o reflexo ao vivo; um desenho salvo pode ser visto depois. Respeite a escolha pelo espelho físico.

Use a webcam como espelho, com pausas para a criança observar e responder. O recurso utiliza falas genéricas e programadas: não identifica características e não escuta respostas. A conversa é mediada pela professora.

Com uma turma de 20 crianças

Selecione algumas participações breves e retome a experiência em outros encontros. Não é necessário executar todas as falas com cada criança na mesma aula. Quem preferir pode observar o espelho físico.

Quando o recurso ilustrado não estiver disponível

Conduza uma conversa narrativa curta: "Hoje abrimos um ateliê de retratos. Cada pessoa chegou com seu jeito: pele, cabelo, olhos e sorriso. Os espelhos ajudaram a descobrir detalhes. Depois, cada um escolheu como se representar. Vamos abrir nosso ateliê também?". Este roteiro é uma alternativa de mediação, não substitui o texto integral da história.

04 / EXPLORAÇÃO E CRIAÇÃO

Experiências nas mesas

Mesa 1 | Pinte e complete seu bonequinho

Entregue o bonequinho e materiais em diferentes tons. Convide o aluno a observar, escolher cores, pintar e completar as feições. Apresente uma sequência de referência e permita reorganizações. Ao terminar, peça que conte o que fez e o que decidiu modificar. Apoie a escrita do nome conforme a necessidade e organize a produção para levar para casa.

Mesa 2 | Blocos de montar

Sugira uma construção para os personagens e convide o grupo a combinar a ideia antes de iniciar. Incentive selecionar peças, testar equilíbrio e mudar soluções. Um aluno pode explicar uma pequena sequência de montagem para outro experimentar, comparando o resultado com o que pretendia fazer.

Cantinho tecnológico | Brinquedos estruturados e materiais não estruturados

Disponha brinquedos estruturados, como quebra-cabeças, encaixes e objetos de faz de conta, junto a materiais não estruturados, como caixas, rolos, tecidos e tampas grandes. Convide a inventar um espelho de faz de conta, computador, personagem ou cenário. Pergunte "O que esse material pode se tornar?" e "O que precisam fazer primeiro?". Acolha diferentes usos e combinações.

Organização dos grupos

Com apoio da regente ou auxiliar, organize quatro grupos para circular pelos espaços. Reserve cerca de sete minutos por proposta, além das trocas. Ajuste o rodízio ao tempo das produções e retome o que não foi concluído em outra aula, sem transformar a passagem por todas as estações em exigência.

Valorize a autoria. Uma representação pode enfatizar alguns detalhes, inventar outros e mudar durante a exploração. A escolha de cor e a semelhança do retrato não são critérios de acerto ou erro.

05 / ATIVIDADE PLUGADA

Criar também no computador

Um retrato do meu jeito! - Ateliê dos muitos tons

Utilize o mesmo ateliê de pintura do Jardim II, incentivando maior autonomia. O aluno escolhe tons, pinta o bonequinho, acrescenta cabelo e feições e explora roupa e desenho livre. A mistura digital é opcional. Convide a planejar por onde começar, observar resultados e desfazer quando quiser. Revise a produção e salve ou imprima com acompanhamento.

Mediação em pequenos passos

Demonstre uma ação e devolva o controle à criança. Pergunte "O que você quer fazer agora?" e espere sua escolha. Se precisar, ela aponta e o adulto executa o clique. Evite realizar toda a produção pela criança.

Recursos digitais e funcionamento

Os jogos HTML podem ser abertos no navegador. Para uma versão local, extraia o ZIP antes de abrir o arquivo HTML. A webcam exige permissão e compatibilidade; a voz depende do leitor disponível no aparelho. Teste os recursos antes da aula.

No espelho interativo, o vídeo aparece apenas ao vivo e o jogo não tira, armazena ou envia fotos. Nos jogos de criação, a produção fica na aba: salve antes de fechar ou atualizar. Oriente o uso de nome opcional e evite acrescentar informações pessoais desnecessárias.

Encerrar e compartilhar

Convide alguns alunos a explicar uma escolha e uma sequência de ações. Pergunte "O que seu retrato conta sobre você?" e "Como foi produzir no papel e no computador?". Valorize a autoria e organize os registros, apoiando a decisão sobre salvar, imprimir ou levar a produção física.

Se o computador ou o som não estiver disponível

Mantenha a observação no espelho físico, leia os convites em voz alta e utilize papel, peças móveis e materiais de pintura. Preserve o objetivo da experiência e retome a exploração digital em outro encontro.

06 / AVALIAÇÃO E REGISTRO

Observar o processo de cada criança

Registre evidências durante a aula. Use I para participação inicial, A para participação com apoio e AU para autonomia em desenvolvimento. Essas marcações orientam a próxima mediação; não são notas.

[ ] I [ ] A [ ] AU Descreve escolhas e características que deseja representar.

[ ] I [ ] A [ ] AU Acompanha uma sequência de ações e revê a produção.

[ ] I [ ] A [ ] AU Explora ferramentas digitais com autonomia progressiva.

[ ] I [ ] A [ ] AU Relaciona fala, desenho e imagem digital como linguagens.

[ ] I [ ] A [ ] AU Distingue uma imagem ao vivo de um registro salvo.

[ ] I [ ] A [ ] AU Reconhece que deve pedir ajuda antes de compartilhar informações.

Registro breve da professora

Turma: _____ Data: ____ / ____ / _____

Criança ou grupo: _____

Uma escolha, fala ou ação observada:

_____

_____

Apoio oferecido e próxima intervenção:

_____

O que este arquivo inclui

Planejamento de aula, referências curriculares em síntese, roteiro de mediação, orientações de aplicação e ficha de observação. A história ilustrada completa, os jogos HTML, os cartazes e os moldes não estão incorporados neste PDF; são recursos complementares do projeto. É possível preparar materiais equivalentes para a aplicação.

Autoria e uso

Autoria do material: Professora Carolina Palhas. Uso pelo comprador em suas turmas, com reprodução das páginas de registro para esse fim. Não redistribuir, publicar o PDF integral, retirar a identificação de autoria ou revender o arquivo.

Instagram: @carolinapalhas | Blog: professoracarolinapalhas.com

Referências curriculares

BRASIL. CNE/CEB. Parecer nº 2/2022 e Resolução nº 1/2022: Computação - Complemento à BNCC. Os códigos são nacionais; a aplicação deve dialogar com o currículo da rede.

Consultar o documento de referência curricular