Plano de aula

Educação Digital

Jardim II

Educação Infantil

Minha pele, muitas descobertas

Observar, pintar e explorar



História • espelho • experiências • criação

Professora Carolina Palhas

Planejamento pedagógico com orientações de aplicação

01 / VISÃO GERAL

Uma aula para se reconhecer

Tema: Um retrato do meu jeito

História de referência: Minha pele, muitas descobertas

Objetivo geral

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

Aprendizagens em foco

1. Observar e representar detalhes do próprio rosto.
2. Escolher cores e completar um bonequinho para levar para casa.
3. Experimentar sequências de ações na produção física e digital.
4. Comparar brinquedos eletrônicos e não eletrônicos.
5. Observar ligado e desligado e explorar a pintura com o mouse.

Materiais e preparação

História ilustrada; cartaz com espelho; computador com webcam e som; atividade de espelho interativo; folhas com bonequinho em branco; giz de cera em tons de pele e outras cores; placas de referência; blocos; brinquedos eletrônicos e não eletrônicos; 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

História, acolhida e espelho: 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 | EI03CO03

Vivenciar a execução de sequências de instruções em brincadeiras com objetos físicos e digitais.

Na prática: Experimentar observar, escolher uma cor, pintar e acrescentar detalhes no papel e no jogo.

Mundo Digital | EI03CO07

Reconhecer dispositivos eletrônicos e não eletrônicos e observar seus estados de funcionamento.

Na prática: Comparar o funcionamento de brinquedos e observar os estados ligado e desligado de um eletrônico.

Mundo Digital | EI03CO09

Reconhecer dispositivos computacionais e diferentes maneiras de interagir com eles.

Na prática: Observar a webcam e selecionar cores e peças com o mouse.

Cultura Digital | EI03CO10

Desenvolver o uso seguro, consciente e respeitoso das tecnologias digitais.

Na prática: Compartilhar equipamentos e respeitar as escolhas e a participação dos colegas.

Mediação adequada à turma

A mistura de cores no jogo é uma simulação digital e não corresponde exatamente ao guache. Nesta proposta, o registro físico utiliza giz de cera; não há etapa de secagem.

Campos de experiência articulados

O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação.

03 / ATIVIDADE PRINCIPAL

A história e o encontro com o reflexo

1. Acolher e convidar

Apresente a proposta e convide a turma a observar seus detalhes. Pergunte "O que podemos colocar em um retrato?" e estabeleça combinados para compartilhar materiais, respeitar escolhas e cuidar das produções.

2. Contar "Minha pele, muitas descobertas"

Conte a história mostrando uma imagem por vez. Permita comentários e chame a atenção para as características dos personagens. Pergunte "Que detalhes vocês perceberam?" e conclua com o convite para criar um retrato do próprio jeito.

3. Vivenciar "Quem está no espelho?"

Deixe o cartaz com espelho acessível e apresente a webcam como outro modo de visualizar o reflexo. Convide alguns alunos para ouvir os convites do espelho interativo, observar e responder. Pergunte "Que detalhe quer colocar no seu desenho?". Distribua as participações entre encontros para reduzir a espera.

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 giz em diferentes tons de pele. Convide a criança a observar o espelho, escolher cores e pintar. Depois, desenhará olhos, nariz, boca, cabelo e os detalhes que considerar importantes. Apresente observar, escolher, pintar e completar como sequência de referência, permitindo mudanças. Identifique a produção com apoio e organize sua entrega para levar para casa.

Mesa 2 | Blocos de montar

Sugira construir um ateliê ou uma casa para os personagens. Convide o grupo a combinar uma ideia, escolher peças e testar encaixes. Pergunte "Por onde começaram?" e "O que precisamos mudar para ficar firme?". Permita que demonstrem pequenas sequências de construção aos colegas.

Cantinho tecnológico | Brinquedos eletrônicos e não eletrônicos

Disponha brinquedos eletrônicos e não eletrônicos: um brinquedo com botão de ligar e desligar, carrinho sem pilhas, quebra-cabeça e chocalho. Convide a explorar como funcionam e, com acompanhamento, observar o que muda ao ligar e desligar. Pergunte "O que precisamos fazer para brincar?". Produzir som ou movimento não basta para um brinquedo ser eletrônico: o chocalho soa pelo movimento das mãos.

Organização dos grupos

Com apoio da regente ou auxiliar, organize quatro grupos de aproximadamente cinco crianças. Preveja cerca de sete minutos por proposta e tempo para trocas. O rodízio é flexível: quem precisar de mais tempo para finalizar o bonequinho pode permanecer e retomar outras propostas em outro encontro.

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

No ateliê digital, apresente o bonequinho em branco. Demonstre selecionar um tom de pele e pintar, acrescentar cabelo e feições, escolher roupas e usar o desenho livre. A mistura de cores é opcional. Incentive observar o resultado, experimentar e desfazer escolhas. Salve ou imprima com acompanhamento; a dança pode marcar a conclusão.

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 a turma a compartilhar uma escolha feita na produção e uma descoberta sobre os brinquedos. Retome ligado e desligado e valorize os diferentes retratos. Organize os bonequinhos concluídos para levar para casa, sem apressar quem precisa continuar.

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 Observa e representa características pessoais.

[ ] I [ ] A [ ] AU Escolhe cores e acrescenta detalhes à produção.

[ ] I [ ] A [ ] AU Experimenta etapas e revê suas ações.

[ ] I [ ] A [ ] AU Compara o funcionamento de brinquedos.

[ ] I [ ] A [ ] AU Identifica ligado e desligado em um eletrônico.

[ ] I [ ] A [ ] AU Explora o mouse com autonomia progressiva.

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