Alô, Papai Noel! Uma missão de Natal

Educação Infantil



Imagem ilustrativa gerada por IA.

Objetivo geral

Participar de uma experiência de comunicação simulada, explorar recursos digitais e expressar desejos e ideias por desenho e escrita, planejando ações para cumprir missões.

Materiais

Computador, internet, webcam e áudio para a chamada; folhas; lápis de cor; lápis de escrever quando pertinente; blocos de montar; brinquedos eletrônicos e não eletrônicos; computadores e jogo do rodízio.

Organização

Roda coletiva, seguida de propostas em pequenos grupos. Ajustar o tempo ao ritmo da turma e aos equipamentos disponíveis.

Passo a passo da aula

Videochamada simulada - Alô, Papai Noel!

1. Organizar a turma em roda, em uma posição que permita acompanhar a tela. Apresentar o Alô, Papai Noel! como uma brincadeira que simula uma videochamada com o Polo Norte.

2. Com a webcam ligada, convidar as crianças a observar a própria imagem e a dos colegas. Propor que acenem ou levantem as mãos e percebam seus movimentos na tela. Mostrar a câmera e explicar sua função com linguagem simples.

3. Digitar 2512 no teclado do site e iniciar a chamada. Acompanhar o vídeo e incentivar a participação por falas e gestos nos momentos previstos. As falas são previamente gravadas; a professora conduz a interação e pode retomar as respostas das crianças depois.

4. Ao final, retomar o convite para produzir uma cartinha. Explicar que ela será feita na mesa e levada para casa para compartilhar com a família. Acolher a participação de quem preferir observar ou responder por gestos.



Imagem ilustrativa gerada por IA.

Atividades em rodízio

Organização do rodízio

Apresentar todos os espaços e organizar pequenos grupos. Combinar o compartilhamento e o cuidado com os materiais. Acompanhar as trocas para que cada criança participe das propostas, respeitando o tempo disponível.

Mesa 1 - Cartinha com desenho e escrita

Disponibilizar folhas e lápis de cor. Convidar as crianças a desenhar o que gostariam de ganhar ou uma mensagem que desejem compartilhar. Conversar sobre as produções e acolher suas explicações. Identificar cada cartinha e organizá-la para ser levada para casa. Com a família, cada criança poderá decidir onde colocá-la ou como entregá-la ao Papai Noel. Acolher a escrita espontânea e oferecer apoio para registrar o nome e mensagens ditadas.

Mesa 2 - Blocos de montar

Disponibilizar blocos de diferentes formatos para construções livres, individuais ou coletivas. Incentivar a escolha de peças, os encaixes e a experimentação de estruturas. Quando uma construção cair, apoiar novas tentativas sem entregar uma solução pronta. Ao final, organizar as peças para o próximo grupo.

Cantinho tecnológico

Organizar brinquedos eletrônicos e não eletrônicos para exploração e faz de conta. Convidar as crianças a investigar botões, teclas e funções. Nos brinquedos em funcionamento, observar as respostas ao acionamento e identificar quando estão ligados ou desligados. Acolher também usos simbólicos dos objetos e incentivar o cuidado e o compartilhamento.

Atividade plugada - Uma missão para ajudar o Papai Noel

Apresentar o jogo e demonstrar como abrir a cartinha. A missão é indicada por imagens e números: observar quais brinquedos são pedidos, suas quantidades e a casa de destino. Clicar em Montar, escolher personagem e cenário e posicionar os brinquedos nos espaços do caminho, conforme a missão. O gelo é opcional. Depois, clicar em Jogar e utilizar os controles Voltar, Avançar e Pular para coletar os brinquedos e chegar à casa. Cada clique realiza um movimento. Se houver dificuldade, consultar novamente a cartinha, rever a montagem e tentar outra vez. Mediar com perguntas curtas e valorizar as estratégias das crianças.

Fechamento e avaliação

Reunir a turma e convidar as crianças a compartilhar descobertas. Observar a participação, a comunicação, as escolhas e o apoio necessário. Nos jogos, registrar as tentativas, a relação entre ação e resultado e, quando pertinente, a sequência de passos e sua revisão. Finalizar com a organização dos materiais.

BNCC Computação

Atividade principal | Mundo Digital

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

Na proposta: Explorar uma possibilidade de interação com o computador e a webcam.

Atividade principal | Mundo Digital

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

Na proposta: Relacionar câmera e tela à imagem e aos movimentos observados.

Cantinho tecnológico | Mundo Digital

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

Na proposta: Investigar brinquedos eletrônicos e não eletrônicos e os estados ligado e desligado.

Jogo de missões | Pensamento Computacional

EI03CO03 - Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.

Na proposta: Executar as ações necessárias para realizar a entrega.

Jogo de missões | Pensamento Computacional

EI03CO02 - Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.

Na proposta: Contar os passos para cumprir uma missão.

Jogo de missões | Mundo Digital

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

Na proposta: Explorar os controles do jogo.

Na Educação Infantil, os códigos correspondem a objetivos de aprendizagem e desenvolvimento. Adequar a mediação e as expectativas às crianças; não exigir domínio independente dos dispositivos.

Recursos digitais

Abrir Alô, Papai Noel!

Como usar a chamada no blog

Abrir o jogo de missões

Baixar o jogo de missões

Os links dos jogos abrem a versão online. Para uso local, baixe o ZIP, extraia os arquivos e abra o HTML no navegador. A videochamada utiliza internet e vídeo previamente gravado.

Referência: Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC. Consultar o documento oficial.

As cartinhas e construções livres complementam a aula. Um código de Computação não precisa ser atribuído a cada momento.