



**IREM**

Introdução à Robótica Educacional Maker

## Plano de Aula

<b>Autoria</b>	Aline Lima de Azambuja
<b>Título</b>	No fundo do mar...
<b>Ano, etapa da Educação Básica ou Modalidade</b>	Educação Infantil - 3 anos
<b>Área do conhecimento</b>	Linguagem, Matemática, Ciências e Artes.
<b>Objetivos</b>	(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho). (EI02ET03) Compartilhar, com outras crianças, situações de cuidado de plantas e animais nos espaços da instituição e fora dela. (EI02ET04) Identificar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais (antes, durante e depois). (EI02ET07) Contar oralmente objetos, pessoas, livros etc., em contextos diversos.
<b>Conteúdos</b>	Campo de Experiências: "Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações".
<b>Tempo</b>	Uma manhã
<b>Recursos e Materiais Didáticos</b>	Livro: No fundo do mar. Quem está escondido? Puxe e descubra. Natalie Marshall. Gaudí Editorial. Atividade no Scratch: <a href="https://scratch.mit.edu/projects/841455501">https://scratch.mit.edu/projects/841455501</a> Smartboard 4k
	1. Iniciar uma conversa com as crianças sobre animais:

<p><b>Metodologia</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quais animais vocês conhecem?</li> <li>- Quais desses animais podemos ter em casa?</li> <li>- Quais animais têm penas?</li> <li>- Quais animais têm pelos?</li> <li>- Quais animais podem nadar?</li> </ul> <p>2. Contar a história “No fundo do mar. Quem está escondido? Puxe e descubra”. Este livro é muito interessante, pois as crianças podem interagir, descobrindo a cada página um novo animal.</p> <p>3. É importante que todos possam manusear o livro e neste momento podemos seguir com os questionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desses animais que aparecem no livro, qual é o maior? E qual é o menor?</li> <li>- Qual é o mais leve? E qual o mais pesado?</li> <li>- E será que esses animais que aparecem no livro poderiam viver em outro ambiente? Quais?</li> </ul> <p>4. Neste momento eles podem desenhar o animal do livro que mais gostaram e/ou podem modelar com massinha.</p> <p>5. Feito isso, na Tela Interativa, vamos localizar a atividade do Scratch. Apenas visualizando a imagem inicial, já podemos fazer mais alguns questionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-O que estão vendo?</li> <li>-Notaram alguma coisa de diferente?</li> <li>-Quais animais estão aparecendo na tela?</li> <li>- Quantos animais aparecem na tela?</li> </ul> <p>Então, vou explicar aos alunos como funciona, clicando na bandeirinha verde, para que ouçam as instruções e, por fim, permitir que eles façam a tarefa.</p> <p>6. Por fim, é importante conversar sobre o cuidado e respeito não somente com os nossos “pets” mas também com os todos animais.</p>
<p><b>Avaliação</b></p>	<p>A avaliação é um processo contínuo, participativo e cumulativo. Consistirá na observação e registro (realizados por adultos) do processo de construção das habilidades destacadas e da participação e materiais produzidos pelas crianças (relatórios, fotografias, desenhos, modelagem, etc.), respeitando suas experiências sócio-culturais e levando em consideração a individualidade de cada uma nas etapas de estruturação do pensamento, que levam à construção de conhecimento.</p>
<p><b>Referências</b></p>	<p>BRASIL. Ministério da Educação. <b>Base Nacional Comum Curricular</b>. Brasília:MEC, 2018.</p>

	<p>Adaptação e Aprendizagem e o Método Montessoriano. Acesso em 29 de março de 2023. Disponível em: <a href="http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#infantil">http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#infantil</a></p> <p>MARSHALL, NATalie. No fundo do mar. Quem está escondido? Puxe e descubra. Gaudí Editorial. 2017.</p>
<b>Licença</b>	