

PLANO DE AULA DE INFORMÁTICA:

CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL PEDACINHO DO CÉU

PROFESSOR: ANDRÉ NEUMANN

TURMA: PRÉ I DATA: 08.06.2020

MODALIDADE: EDUCAÇÃO INFANTIL

FAIXAS ETÁRIAS (BNCC): 4 ANOS A 5 ANOS E 11 MESES

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: “O EU, O OUTRO E O NÓS”; “ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES”

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

(EI03EO02) AGIR DE MANEIRA INDEPENDENTE, COM CONFIANÇA EM SUAS CAPACIDADES, RECONHECENDO SUAS CONQUISTAS E LIMITAÇÕES.

(EI03ET01). ESTABELECEER RELAÇÕES DE COMPARAÇÃO ENTRE OBJETOS, OBSERVANDO SUAS PROPRIEDADES.

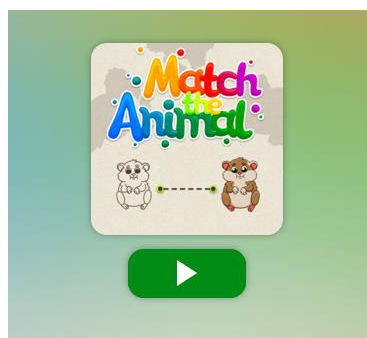
(EI03ET05). CLASSIFICAR OBJETOS E FIGURAS DE ACORDO COM SUAS SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS.

DESENVOLVIMENTO DA AULA

OLÁ CRIANÇAS! HOJE NÓS VAMOS ESTAR TRABALHANDO COM JOGOS EDUCATIVOS ONLINE. ESSA ATIVIDADE TRABALHA A ATENÇÃO E A CAPACIDADE DE ASSOCIAÇÃO VISUAL, VOCÊ DEVERÁ LIGAR AS FIGURAS COM SUAS RESPECTIVAS SILHUETAS (SOMBRA).

BRINCANDO TAMBÉM SE APRENDE!

MATCH THE ANIMAL: VEJA SÓ QUANTOS ANIMAIS ESTÃO NA TELA. NESTE DIVERTIDO TÍTULO, VOCÊ VAI BRINCAR TENTANDO CONECTAR OS PARES DE CADA UM. PARA ISSO, BASTA OBSERVAR BEM AS IMAGENS PARA IDENTIFICAR COM FACILIDADE QUAIS BICHINHOS SÃO DA MESMA ESPÉCIE.



AGORA É SUA VEZ! VAMOS PARA A ATIVIDADE

ACESSE O LINK:

[HTTPS://M.CLICKJOGOS.COM.BR/JOGOS/MATCH-THE-ANIMAL/PLAY](https://m.clickjogos.com.br/jogos/match-the-animal/play)

AVALIAÇÃO: A AVALIAÇÃO ACONTECERÁ ATRAVÉS DA PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS.

OBS: NÃO É NECESSÁRIO ENCAMINHAR FOTO PARA A PROFESSOR.

ANEXO DA ATIVIDADE ONLINE PARA ALUNOS SEM ACESSO À INTERNET

MATCH THE ANIMAL: CONECTE OS PARES DE CADA UM. PARA ISSO, BASTA OBSERVAR BEM AS IMAGENS PARA IDENTIFICAR COM FACILIDADE QUAIS BICHINHOS SÃO DA MESMA ESPÉCIE.

