

Introdução

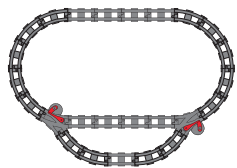
Expresso da Programação | 45025 | Idade: 3-6 | Para 2-6 crianças

Este cartão de introdução o ajudará na apresentação do conjunto Expresso da Programação para seus alunos da Educação Infantil. As atividades foram planejadas para familiarizar as crianças com os elementos exclusivos do conjunto, como a locomotiva do trem e peças de ação. Depois de completar algumas ou todas as atividades, você também pode ter acesso a outras sugestões de iniciação à programação, fazendo o download do Guia do Professor.

Objetivos de Aprendizagem

Introdução à tecnologia e às ciências:

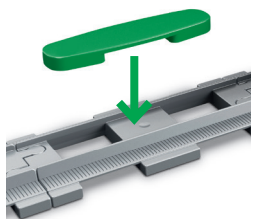
- Experimentar tecnologias básicas
- Compreender causa e efeito
- Fazer previsões e observações
- Desenvolver o pensamento computacional
- Desenvolver o pensamento espacial



1. Demonstre como colocar as peças do trilho. Deixe que as crianças descubram os diferentes formatos que os trilhos podem ter. Incentive-as a testarem as alavancas de troca de direções dos trilhos e também os sinalizadores vermelhos de parada. Peça para que construam trilhos com três ou quatro diferentes pontos finais de parada.



2. Piuiii! Apresente a locomotiva do trem. Demonstre como iniciar e parar a locomotiva. Em seguida, deixe que cada criança tenha a chance de experimentar esse processo. Demonstre às crianças como mover a locomotiva de uma extremidade do trilho a outra. Depois, deixe que todas tenham a chance de experimentar esse processo.



3. Mostre às crianças como posicionar as peças de ação ao longo do trilho do trem. Oriente-as para colocarem uma das peças de ação no trilho e, em seguida, faça a locomotiva funcionar. Peça para que descrevam o que acontece quando a locomotiva passa por cima das peças de ação. Repita esse processo com cada peça de ação e deixe que as crianças brinquem com as peças, experimentando cada uma das ações.

4. Mostre os cartões de construção, um a cada vez, e peça às crianças que descrevam o que veem. Pergunte se já estiveram em algum dos lugares apresentados nos cartões e peça para que contem suas experiências. Oriente as crianças a trabalharem em conjunto para construir ao menos três dos lugares apresentados nos cartões de construção.



5. Agora, junte as peças! Oriente as crianças a colocarem seus modelos junto ao trilho. Incentive-as a usarem a locomotiva e as peças de ação para transportar personagens de um lugar para outro ao longo do trilho.



Descubra mais em
LEGOeducation.com

