

DESCUBRA NOVOS E DIVERTIDOS CAMINHOS
PARA O DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO NA
Educação Infantil





“O Fantástico Mundo de Rob” é um projeto que apresenta, de forma lúdica, recursos tecnológicos inovadores para a Educação Infantil. Propõe para as crianças de 3, 4 e 5 anos, o desenvolvimento de habilidades e competências de forma integrada e contextualizada, embasada nas diretrizes da BNCC (Base Nacional Comum Curricular).

Benefícios

- Motiva a aprendizagem através do lúdico
- Promove o trabalho em equipe
- Facilita o desenvolvimento cognitivo
- Explora a aprendizagem significativa
- Estimula as competências e as habilidades de comunicação
- Possibilita a construção da identidade



A Coleção

Apresenta atividades que agregam um conjunto de práticas que envolvem experiências e saberes sistematizados para atender as crianças no seu desenvolvimento; oportunizando estratégias de observações, hipóteses, narrativas e comunicação participativa e crítica, promovendo o protagonismo individual e coletivo.

Para desenvolver as habilidades e competências de programação de forma prática, aprender fazendo, foram elaboradas 32 sugestões de atividades, que em alguns momentos são realizadas em grupo ou individualmente, para trabalhar tanto a atitude colaborativa como a autonomia da criança.

São livros em volumes distintos para as crianças de 3, 4 e 5 anos. Cada volume conta também com o livro do professor com todas as orientações para o desenvolvimento das aulas.

Rob

O Rob é um robô educacional programável, que permite o desenvolvimento de habilidades como controle, linguagem direcional, sequenciamento, programação e comunicação (auxilia nos conceitos de observar, visualizar, descrever posições, direções, movimentos em linha reta e rotações), adequadas para atividades multidisciplinares.

Possui um sistema de reconhecimento que, ao se movimentar sobre as peças de programação, identifica a sequência de comandos a serem executados. O Rob executa mais de 15 comandos diferentes.

Seu design é adequado para o manuseio das crianças na fase infantil e não utiliza nenhum tipo de dispositivo com tela para programá-lo.



Programação desplugada

Com 56 peças de programação de comandos variados, as crianças criam uma esteira de programação para programar o Rob.

As peças são de encaixe, no estilo de um quebra-cabeça, e possibilitam que as crianças realizem a programação encaixando-as de forma sequencial, seguindo a direção horizontal da esquerda para a direita.



O Cenário de atividade

Está presente em todas as aulas, sendo um material didático de apoio para a realização das programações.

Para contextualizar as atividades propostas, posicionam-se imagens no cenário de acordo com o tema abordado, propiciando uma aula significativa.



Esta é uma amostra de como o Rob pode contribuir com a sua escola e as crianças nesta fase tão importante da vida.

