

CADÊ A MAMÃE?

IDENTIFICAR A MAMÃE, ALCANÇÁ-LA E INDICAR ONDE VIVEM MÃE E FILHOTE



TEMPO SUGERIDO

2 aulas



RECURSOS DIDÁTICOS

- Bichos de pelúcia, fantasias, máscaras ou figuras de animais.
- Figuras de animais podem ser encontradas e impressas no Banco de Imagens.
- Cordas ou fitas adesivas.
- Fichas com o nome de cada um dos animais representados pelas imagens, pelas fantasias ou pelos brinquedos.
- Jogo: Cadê a mamãe?
- **Onde encontrar:** Espaço Educação Infantil.



CONTEÚDOS

- Identificação de semelhanças e diferenças entre os animais.
- Identificação de animais e seus filhotes.
- Identificação do ambiente onde vivem alguns animais.
- Localização espacial.



OBJETIVOS

- Percorrer espaços delimitados em busca de um objetivo.
- Reconhecer por semelhanças e diferenças a mãe e os filhotes.
- Identificar o ambiente onde vivem mãe e filhote.



ORGANIZAÇÃO DA SALA DE AULA

Para a primeira aula, é necessário um espaço amplo, sem móveis, que permita a montagem do labirinto no chão. Conforme o número de alunos na turma, eles poderão ser organizados em grupos de quatro, para revezar os grupos a cada rodada.

Para a realização do jogo, conforme a disponibilidade de computadores no laboratório de informática, os alunos devem ser orientados a trabalhar em dupla – cada um jogando uma vez.



INTRODUÇÃO

Este plano de aula visa auxiliar o professor de Educação Infantil na preparação dos alunos para a realização do jogo, considerando-se que o trabalho com os referidos conteúdos esteja em andamento ou já tenha sido realizado com o apoio da Apostila.

Além de proporcionar a retomada dos assuntos abordados, trabalharemos de maneira concreta os movimentos e as propostas que serão exigidos na realização do jogo no computador.

Primeira aula – Encontrando o animal sorteado

Previamente, na sala ou no pátio, o professor desenhará, com a fita adesiva ou com as cordas, um percurso semelhante a um labirinto, tendo uma entrada e três opções de saída. O professor distribuirá entre os alunos os materiais que estiverem disponíveis, dentre os bichos de pelúcia, as fantasias, as máscaras ou as imagens de animais.

O professor explicará a brincadeira, na qual um aluno por vez sorteará uma ficha com o nome de um animal e fará a leitura com o auxílio do professor. Nas saídas do labirinto estarão três alunos caracterizados ou segurando as imagens de três animais, sendo um deles o animal que foi sorteado. O aluno que realizou o sorteio deverá percorrer o labirinto e encontrar a saída onde está o animal sorteado.

A cada animal encontrado, o professor questionará os alunos sobre onde vive aquele animal e as características deste ambiente.

Segunda aula - Jogo “Cadê a mamãe?”

Antes de levar os alunos ao laboratório de informática, o professor deverá orientá-los sobre os procedimentos do jogo, o qual precisa já ser do conhecimento do professor. É necessário também informá-los de que precisarão encontrar a mamãe do animal que aparecer no jogo.

SUGESTÕES PARA O PROFESSOR

Orientações curriculares: expectativas de aprendizagens e orientações didáticas para Educação Infantil. http://portalsme.prefeiturar.sp.gov.br/Documentos/BibliPed/EdInfantil/OrientaCurriculares_ExpectativasAprendizagens_%20OrientaDidaticas.pdf – Acesso em: 10 mar. 2010< Acesso em: 10 mar. 2010>

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial curricular nacional para a Educação Infantil*. Brasília: MEC/ SEF, v. 3, 1998. p. 213, 229-230.



ANOTAÇÕES