

O QUE EU COMO?

ENCONTRAR OS ALIMENTOS QUE FAZEM PARTE DOS HÁBITOS ALIMENTARES DE ALGUNS ANIMAIS



TEMPO SUGERIDO

2 aulas



RECURSOS DIDÁTICOS

- Imagens de diferentes alimentos: cenouras, folha de árvore, insetos, pote com leite, milho, ração, flores, minhoca, ratos, formiga.
- **Onde encontrar:** Banco de Imagens – Alimentos e Animais.
- Folhas de sulfite, lápis de cor e fita adesiva.
- Jogo: O que eu como?
- **Onde encontrar:** Espaço Educação Infantil.



CONTEÚDOS

- Alimentação dos animais.
- Noção de cadeia alimentar.



OBJETIVOS

- Reconhecer os alimentos que fazem parte dos hábitos alimentares de determinados animais.
- Relacionar estes hábitos com o local em que os animais vivem.
- Interpretar sons e modo de locomoção dos animais.



ORGANIZAÇÃO DA SALA DE AULA

Inicialmente os alunos trabalharão em suas carteiras. Quando os desenhos estiverem prontos, o professor afastará as carteiras, permitindo que os alunos se movimentem com mais facilidade pela sala de aula. Neste momento espalhará as imagens dos alimentos pelo espaço da sala.

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 realização de atividades que contemplem os conteúdos citados, na área de Natureza e Sociedade, complementando os trabalhos realizados na apostila e possibilitando o uso de linguagens variadas, através do Movimento e do jogo.

Primeira aula – Buscando o alimento

O professor colocará uma lista de animais na lousa. Em seguida, vai ler a lista para os alunos e pedirá que eles escolham um dos animais apresentados e façam um desenho do animal escolhido, em uma sulfite A4, ocupando o maior espaço que conseguirem. Precisarão certificar-se de que todos os animais foram escolhidos ao menos por uma criança.

Os **animais**: abelha, sapo, lagarta, borboleta, tamanduá, cobra, coelho, gato, cachorro, pintinho, pássaro.

O professor deverá prender, com fita adesiva, a folha com o desenho na camiseta de cada criança, explicando que agora cada um irá representar o animal que desenhou.

Contextualizar a atividade, dizendo que todos estão com fome e precisarão encontrar o alimento que costumam comer. Apresentar as imagens e espalhá-las pelo espaço da sala, que deverá estar preparada para essa movimentação, com as carteiras encostadas nas paredes, por exemplo. Conforme o número de alunos, as imagens serão utilizadas mais do que uma vez, então devem ser recolocadas nos lugares do início da proposta, sempre que um aluno pegá-la.

Chamar os alunos, um por vez, para que encontrem seu “alimento”, locomovendo-se ou imitando o som produzido pelo animal. Orientá-los com sugestões, quando estiverem com dificuldades para representar o animal.

Durante a realização da atividade, fazer questionamentos para o grupo sobre: Qual o alimento a ser procurado?; Onde ele pode ser encontrado na natureza?; Existem outros animais que comem o mesmo alimento?; Que outros alimentos esse animal come?.

Ao final, retirar as folhas das camisetas e pedir para que cada aluno desenhe (ou cole de revistas) o alimento encontrado.

Segunda aula – Jogo “ O que eu como?”

Antes de levar os alunos ao laboratório de informática, o professor deve orientá-los sobre os procedimentos do jogo, o qual precisa já ser do conhecimento do professor.

SUGESTÕES PARA O PROFESSOR

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. 178-179.

IACocca, Michele. *Eu como assim ou assado?* São Paulo: Ática (Pé no chão).



ANOTAÇÕES