

MEMÓRIA ANIMAIS E SEUS FILHOTES

INTENÇÃO PEDAGÓGICA

Introdução

Todos os seres vivos se reproduzem, dando origem a novos indivíduos da mesma espécie. Os animais possuem diferentes estratégias reprodutivas, tanto no que diz respeito à gestação quanto no que chamamos de cuidado parental. Existem animais vivíparos, que são os que são gerados diretamente no útero materno, como é o caso dos humanos e da maioria dos mamíferos. Outro tipo são os animais ovíparos que são aqueles que botam ovos, aonde os filhotes irão se desenvolver, como as aves, a maioria dos peixes, anfíbios, répteis e insetos. Existe ainda um grupo menor de animais chamados ovovivíparos, que são aqueles animais gerados dentro de um ovo, porém dentro do corpo da mãe como é o caso de alguns répteis e invertebrados.

Conteúdo

- Animais e seus filhotes

Objetivos

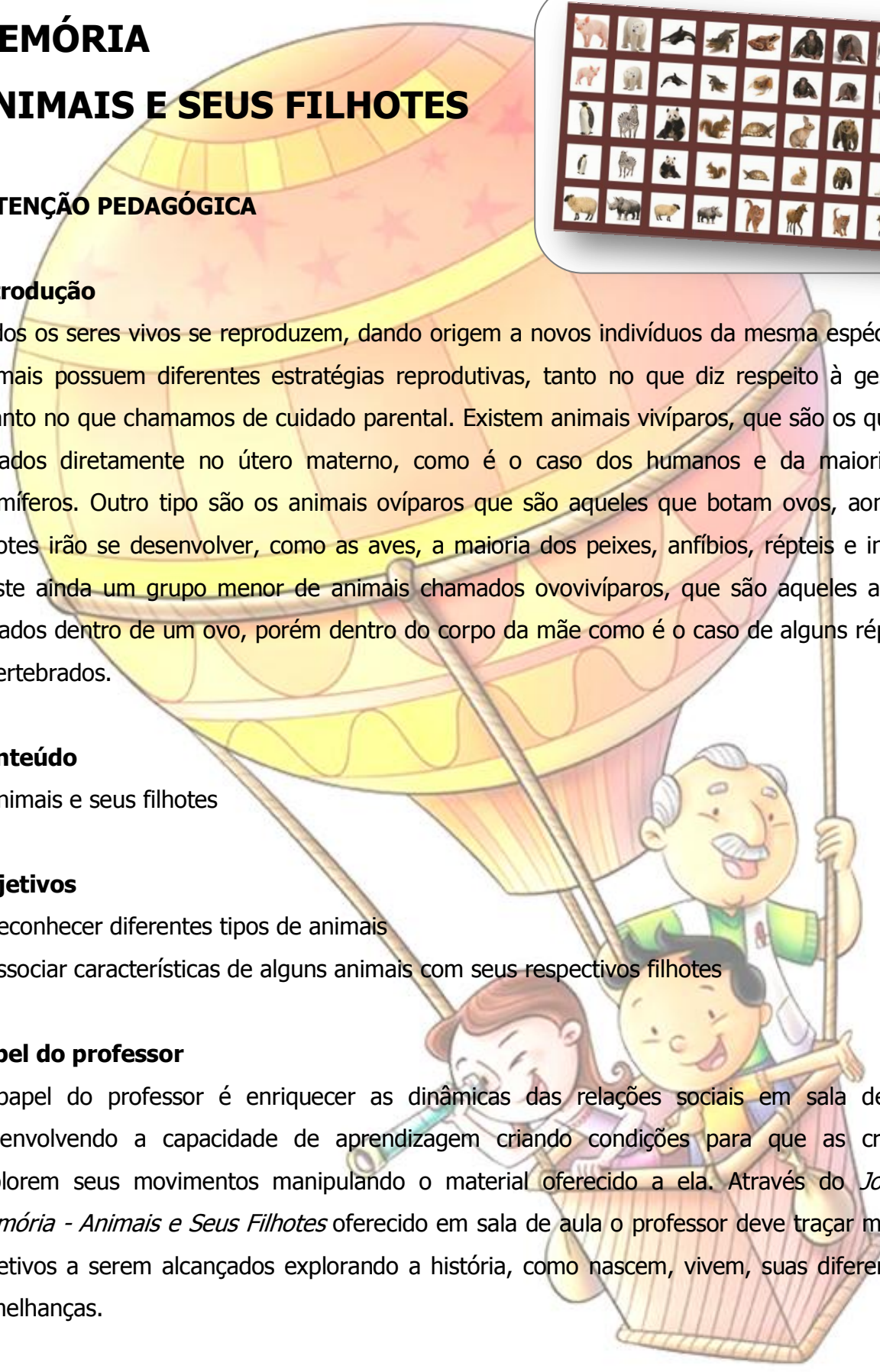
- Reconhecer diferentes tipos de animais
- Associar características de alguns animais com seus respectivos filhotes

Papel do professor

O papel do professor é enriquecer as dinâmicas das relações sociais em sala de aula desenvolvendo a capacidade de aprendizagem criando condições para que as crianças explorem seus movimentos manipulando o material oferecido a ela. Através do *Jogo da Memória - Animais e Seus Filhotes* oferecido em sala de aula o professor deve traçar metas e objetivos a serem alcançados explorando a história, como nascem, vivem, suas diferenças e semelhanças.



Imagem meramente ilustrativa



Como jogar

As peças do jogo devem ser embaralhadas e colocadas sobre a mesa com a figura voltada para cima por um tempo determinado, por exemplo, 1 minuto. Após esse período as cartas devem ser viradas com a figura para baixo.

Um jogador deverá ser sorteado para início do jogo, ele deve virar duas peças de cada vez. Se aparecerem figuras iguais, o participante deverá recolher e ficar com as peças e jogar novamente, se elas forem diferentes, devem ser devolvidas no mesmo lugar e o jogo prosseguirá até que todos os pares sejam encontrados. Desta maneira as crianças irão trabalhar com o raciocínio e memória auxiliando num aprendizado significativo para o conteúdo estudado. Vence quem terminar com o maior número de cartas.

Avaliação

Utilizando o lúdico como atividade prática de determinados conteúdos, além de obter resultados positivos no processo de aprendizagem dos estudantes, o professor poderá estimular as diversas formas de expressão, bem como o nível de atenção e concentração na realização das atividades. Desta forma, será possível avaliar a coordenação motora, construção do raciocínio lógico, liderança, atitudes éticas, noções do seu espaço, e ainda seu papel na sociedade. Isso possibilita que o jogo seja empregado como uma ferramenta para observar e explorar as habilidades do estudante, contribuindo para sua autoconfiança, autonomia, respeito às regras, interação com o grupo, bem como as linguagens: oral, artística, corporal, escrita e científica.

Sugestões

- Durante e após o jogo, o professor pode trabalhar também o alfabeto, a escrita do nome de cada animal e ainda algumas palavras do contexto das crianças, enfatizando principalmente as letras iniciais de cada palavra.

