

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas:

- Percepção das características dos objetos na resolução de situações-problema
- Percepção de formas e cores

Objetivos de ensino:

- Promover a exploração das peças do jogo
- Perceber informações através do tato

Atividade do jogo Puxão de Orelha - Parte 1

Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Para começar a atividade desta semana vamos conhecer um pouco sobre o universo dos animais?

Assista junto com a criança a fábula – O Leão e o Rato:

<https://www.youtube.com/watch?v=UzbLT0xx6n0>

Na floresta o sol nascia com um brilho sem igual. Começava um novo dia para o reino animal.

E os bichos, acordando, preguiçosos, bocejavam, e um bom dia sonolento uns aos outros desejavam.

– Como vai, dona Coruja?

– Muito bem, senhor Pavão!

– Dormiu bem, doutor Macaco?

– Como um rei, seu Gavião!

Mas foi só falar em rei pra surgir a confusão. Todos tremem ao ouvir o rugido do Leão.

– Deus me acuda! disse a cobra.

– Vou correr! disse o elefante.

Fogem todos e a floresta se esvazia num instante. Quer dizer... sobrou só um. Era o rato, distraído,

que acordando aquela hora nem ouviu o tal rugido. Na maior tranquilidade, nem notou que o rei Leão vinha vindo, esfomeado, procurando refeição. Este ao vê-lo deu um salto e agarrou o animalzinho.

– Ora, vejam! exclamou.

– Que delícia de ratinho!

Só então o pequenino percebeu todo o perigo, e seu susto foi tão grande, que lhe deu um frio no umbigo.

– Não me coma, rei Leão! disse o rato, com pavor.

– Desse jeito, sem tempero, não terei um bom sabor!

Mas a fera já estava preparada para comê-lo, quando o rato, pobrezinho, fez seu último apelo.

– Por favor, eu lhe suplico, gosto muito de viver. Sou um rato muito jovem, ainda é cedo para morrer.

O Leão coçou a juba, refletiu um minutinho...

– Tem razão! falou depois.

– Você é bem pequenininho!

– Desta vez eu não te como! Vou te dar mais uma chance. Afinal, desse tamanho, não me serve nem para lanche!

– Obrigado, majestade! com alívio, disse o rato.

– Ainda vou retribuir a bondade do seu ato.

– Essa mesma é muito boa! gargalhou o rei Leão.

– Um bichinho tão pequeno com tamanha pretensão!

E ao zombar do pobre rato, lá se foi, todo imponente, sem saber que o perigo o esperava mais à frente.

Imagine que a fera, ao andar por uma trilha, de repente tropeçou e caiu numa armadilha.

Ao sentir-se apanhado, o Leão se apavorou. Soltou urras, deu patadas, mas de nada adiantou.

Foi então, por muita sorte, ou por obra do destino, que por lá ia se passando nosso amigo pequenino.

Vendo aquilo gritou logo:

– Não se aflija, vou salvá-lo!

E então roeu a corda, conseguindo libertá-lo.

Quem ficou agradecido desta vez foi o Leão. Novamente estava livre e aprendeu uma lição:

Dos mais fracos e pequenos não duvide um só momento pois tamanho nunca foi, nem será documento.

Exercícios – Reflita e responda:

- Depois de assistir à história juntos, faça perguntas à criança sobre os animais que aparecem na história.
- Pergunte a ela sobre o leão. Invista em perguntas que aumente a curiosidade da criança sobre cada um dos animais.
- Sentadas no chão da sala, coloque as nove cartas de animais do jogo Puxão de Orelha. Elas deverão ser destacadas do Livro do Aluno nas páginas 59 à 62.



- Veja quais ela conhece (e qual é o nome do animal) e quais ela não conhece (neste caso, diga o nome do animal).
 - Explore as características de cada um dos animais. (Você pode também relembrar os livros de histórias que você leu já para a criança que falava sobre algum desses animais).
 - Pergunte: o que falta em cada animal (orelhas)
 - Coloque as orelhas no chão (exceto as azuis), espalhe-as aleatoriamente.
- Converse com a criança sobre suas formas e cores. Junto com elas, caracterize as diferentes formas: uma é retangular, outra é arredondada quase um círculo, a terceira parece uma gota d'água.

2. É HORA DE JOGAR!

- Junte as orelhas em uma sacola não transparente. Exceto as azuis.
- Peça a criança para sortear uma orelha da sacola e depois buscar em sua caixa de brinquedos ou pela casa objetos que tenham o mesmo formato da orelha sorteada.
- Depois de algum tempo altere a brincadeira para a cor da peça sorteada. Inclua as azuis.
- Você pode ampliar a brincadeira desenhando outras formas geométricas de diferentes cores.

Atividade do jogo Puxão de Orelha - Parte 2

Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Diga a criança que há mais de uma maneira de jogar o jogo Puxão de Orelha. O objetivo, nesta versão que vamos jogar agora é colocar todas as orelhas corretamente de acordo com o formato da orelha azul que for sorteada.

Antes de iniciar a brincadeira explore novamente as cores das peças do jogo Puxão de Orelha e relacione com as cores das cartas dos animais.

2. É HORA DE JOGAR!

Regras:

Objetivo do jogo: completar o maior número de cartas de animais

- Deixe as cartas de animais no chão, coloque as orelhas azuis em uma sacola não transparente e as orelhas dos animais em outra.
- Na sacola com as orelhas azuis a criança deverá sortear uma orelha e então buscar, usando o tato, o mesmo formato na outra sacola e encaixar no animal correspondente.
- Quem conseguir completar o maior número de cartas de animais, vence o jogo.



3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

- Pergunte à criança se ela gostou de jogar os dois jogos propostos na atividade.
- Pergunte a ela qual jogo ela gostou mais.
- Realize as Atividades das páginas 31 e 33 do Livro do Aluno e peça para criança registrar este momento com um desenho ou uma pintura.

COMPARTILHE CONOSCO SUAS ATIVIDADES EM FAMÍLIA!

POSTE EM SUAS REDES SOCIAIS COM #MLEMFAMÍLIA OU NOS MANDE WHATSAPP.

MLBR.COM.BR / WHATS (11 96447-0332) E NÓS REPOSTAREMOS NOS CANAIS OFICIAIS DA MIND LAB!