



Esta atividade poderá ser realizada em um ambiente fechado, como uma sala de aula.

O aluno deve prestar muita atenção para executar o que foi proposto.

Os alunos deverão ter conhecimento prévio sobre algumas partes do corpo.

Não requer uso de materiais específicos.

É uma atividade que requer poucos movimentos e rapidez de pensamento.

Qualquer aluno poderá participar independente de possuir vasta habilidade ou não.

PÚBLICO-ALVO:

4º E 5º ANOS

DURAÇÃO:

1 AULA



EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM

- Enriquecer o desenvolvimento intelectual.
- Estimular o raciocínio.
- Auxiliar na socialização.
- Conhecer as partes do corpo, identificando-as.
- Desenvolver na criança a atenção para “o ouvir”.



RECURSOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Local: O espaço não precisa ser amplo, mas suficiente para as crianças ficarem à vontade. Poderá ser em local fechado como a sala de aula ou outro lugar onde a atividade poderá ser realizada independente do clima.
- Quadro-negro.
- Papel pardo ou cartolina.
- Durex.
- Giz ou pincel atômico.



APLICAÇÃO

AULA 1

Antes da realização da atividade, reúna os alunos para a explicação. Por ser uma atividade que exige conhecimento prévio sobre as partes do corpo, faça uma pequena revisão para que os alunos lembrem o nome de cada parte.

Nos dez primeiros minutos da aula, faça uma revisão com os alunos sobre as partes do corpo.

Os alunos sentarão em um círculo e, obedecendo a uma determinação do professor, um deles aponta para uma parte de seu corpo, afirmando, entretanto, ser outra. Por exemplo: Aponta para o nariz e afirma: “Este é meu umbigo”. O seguinte, imediatamente, deve colocar a mão sobre a parte de seu corpo que ouviu e não na que viu; no caso, colocar a mão no umbigo e afirmar, por exemplo, “Este é meu cabelo”. Caberá ao seguinte colocar as mãos sobre seus cabelos e fazer uma afirmação, indicando outra parte do corpo, e assim sucessivamente. O professor, para estimular o acerto de todo o grupo, poderá estabelecer que a vitória será sua quando alguém errar e que o grupo será vencedor se todos acertarem. A tendência natural do participante, pressionado pela urgência de sua resposta, é apontar o que viu e não o que ouviu, atrapalhando-se na hora de apresentar sua indicação. O participante que errar, deve dirigir-se ao quadro-negro e desenhar uma parte do corpo humano. O seguinte a cometer erro deverá continuar o desenho, acrescentando mais uma parte (como o jogo da forca).

Após todos os alunos participarem, o professor deverá abrir um diálogo e questionar os alunos