

FUI AO GALINHEIRO

Eixo: Práticas Pedagógicas e Ludicidade

KNAUT, Michelle Souza Julio¹
RIBAS, Cíntia Cargnin Cavalheiro²
SILVA, Janice Mendes da³

A presente proposta de trabalho, traz uma prática pedagógica que incita o simbólico, a aprendizagem das cores e a produção oral.

Kishimoto (2002), alerta que o jogo é educativo em sua essência, pois a criança sempre se educa em qualquer tipo de jogo. Sendo assim, utilizando a estratégia da brincadeira, propõe-se o presente plano, o jogo “ Fui ao Galinheiro”, uma vez que brincar é uma atividade natural da infância e um direito da criança.

FAIXA-ETÁRIA: 5 ANOS

1 OBJETIVO

Compreender a função da escrita em diferentes contextos.

2 JUSTIFICATIVA TEÓRICA

O jogo “Fui ao galinheiro” tem por objetivo trabalhar cores associadas a quantidades e é voltado para um público alvo de 04 a 05 anos. Embasado na teoria do conhecimento desenvolvida por Piaget, este jogo visa aprimorar as crianças que estão no estágio descrito por ele como Pré-Operatório.

Para Piaget (1982), é nesta fase que a criança inicia a construção das simbolizações. É a fase do faz-de-conta, onde ela já consegue agir por simulação e possui percepção global, muito embora ainda não seja capaz de discriminar detalhes e esteja centrada em si mesma. Além da associação de quantidades promovendo a atenção e a observação por parte dos participantes, o jogo estimula a imaginação (A

¹ Mestre em Educação, Especialista em Modalidades de Intervenção no Processo de Aprendizagem, Coordenadora de Estágio do Curso de Pedagogia da Faculdade OPET e professora vinculada da formação continuada da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

² Mestre em Desenvolvimento de Tecnologias, Especialista em EaD, Coordenadora do Curso de Pedagogia da Faculdade OPET e professora da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

³ Mestre em Educação, Especialista em Formação Docente e Orientadores Acadêmicos EAD, Coordenadora de Estágio, Coordenadora Pedagógica no Instituto Base de Conteúdos e Tecnologias Educacionais IbacBrasil, Pesquisadora no Curso de Especialização em Coordenação Pedagógica da UFPR.

galinha botando ovos em seu ninho, onde ela vive, etc.). Cabe lembrar que nesta fase as crianças apresentam grande interesse pelos animais.

Ele também incita a produção oral uma vez que as crianças devem repetir a rima (Fui ao galinheiro e logo vi: minha galinha pôs “2” ovos “amarelos” ali!), a qual será pronunciada previamente pelo professor a cada rodada. A coordenação motora e o seguir regras serão articulados uma vez que as crianças deverão aguardar sua vez, correr até os “ovos”, pegá-los e depositar todos eles nos respectivos ninhos. Assim justifica-se a referida prática pedagógica, uma vez que estará favorecendo o desenvolvimento da criança da referida faixa-etária.

3 RECURSOS MATERIAIS

Bolinhas plásticas coloridas, 2 baldes, 2 desenhos de galinhas no ninho, números de 1-10 impressos individualmente em folhas de papel sulfite, folhas de papel craft coloridas.

4 ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

Utilizando os dois baldes e os desenhos, o professor deverá criar dois ninhos. As bolas coloridas devem ser colocadas entre eles. Para jogar serão feitos dois grupos. Os alunos devem ser enfileirados de frente para os ninhos. O professor falará a frase: “Fui ao galinheiro e logo vi: minha galinha pôs (número) ovos (cor) ali!” O número e a cor variam a cada rodada, são sorteados de uma pilha de números (impressos em sulfite) e de uma pilha de papel craft. O professor deverá segurar uma folha em cada mão de maneira que todos os alunos possam visualizar o numeral e a cor pedida.

Os primeiros de cada fila deverão correr até as bolinhas, coletar o número certo delas na cor pedida e depositá-las no ninho da sua equipe. Ganhará quem tiver colocado o número correto de bolinhas e nas cores certas.

5 REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning, 2002.

PIAGET, J, **O Nascimento da Inteligência na Criança**, 4ª edição, Rio de Janeiro, Zahar, 1982.