

PLANO PEDAGÓGICO DE APLICAÇÃO O CORPO HUMANO

PROFESSORA: Luciane Ongaratto Ramos

TURMA: JB

NÚMERO DE ALUNOS: 25

JUSTIFICATIVA: A turma do JB da nossa escola demonstrou interesse neste assunto, após uma discussão na rodinha sobre as diferenças de gênero masculino e feminino. A noção de conhecimento do próprio corpo é o primeiro passo para que as crianças se reconheçam como indivíduo, percebendo e aceitando as diferenças. Também é importante ser retratado os bons hábitos para fazer parte da vida das pessoas.

OBJETIVOS:

Ao final do projeto, o aluno deverá ser capaz de:

- Propiciar o conhecimento do próprio corpo;
- Identificar as partes do corpo humano: cabeça, tronco e membros;
- Reconhecer e utilizar os hábitos de higiene;

DESENVOLVIMENTO: Iremos explorar e conhecer o corpo através de atividades lúdicas de experimentação, visitas ao laboratório de ciências e informática, conversas informais e contagem de histórias.

CULMINÂNCIA: Iremos até o Laboratório de Informática para jogar o Homem Batata, o qual estimula a imaginação das crianças, possuindo vários cenários, opções de montar as partes do rosto e vestir de acordo com a vontade do aluno. É um jogo de fácil utilização, o aluno só tem que manusear o mouse e clicar em cima dos itens agrupados na lateral direita e na parte inferior da tela do programa, além de desenvolver a motricidade fina dos alunos.