

## **PLANO DE AULA**

**MÊS: Novembro**

**PROFESSORA: Tamires Sanguino de Castro**

**OFICINA: ÉTICA E CIDADANIA**

**TURMAS: 1, 2, 3**

**ATIVIDADES: Proclamação da República, Consciência negra e coleta seletiva.**

**JUSTIFICATIVA:** Reflexões sobre bullying, sexualidade, respeito, diálogo entre outros. Estudos, pesquisa e exposições das diferentes culturas brasileiras. Estudos, pesquisa e exposições das diferentes culturas brasileiras. Estudo sobre os direitos garantidos pela constituição Federal, Eca – Estatuto da Criança e do Adolescente e do Estatuto do Idoso, entre outros. Reflexão sobre a importância de valorizar o ambiente em que vivemos organização e higiene e trabalhar tema sobre a preservação do meio ambiente.

**OBJETIVO GERAL:** Refletir com as crianças e adolescentes sobre situações atuais que tem impacto na vida dos mesmos ou da sociedade. Fortalecer o bom convívio entre os mesmos e explorar suas potencialidades para o protagonismo juvenil e luta pelos seus direitos e permitir espaços e ações educativas que possibilitem que os mesmos expressem suas vontades, pensamentos e opiniões, direcionando para o exercício do respeito às diferenças. Articular encontros com pais, escola, comunidade e serviços públicos que permite que as reivindicações das crianças e adolescentes sejam ouvidas. Ofertar reflexões e diálogo sobre as mudanças necessárias para a construção de uma realidade mais ética e justa.

### **DESENVOLVIMENTO:**

As atividades foram elaboradas em conteúdo online e conteúdos presenciais, foram realizados pesquisas para elaboração dos materiais pedagógicos e estudo para o conteúdo presencial. Oferecemos atividades à distância por mídias eletrônicas (Google Forms) para os alunos que não optaram a participar das atividades presenciais. Todo esse material elaborado é transcrito para um relatório geral como forma de controle de devolutiva dos alunos e feedback das atividades presenciais e a distância. Durante esse mês desenvolvemos atividades sobre os temas: Proclamação da Republica, Consciência negra e coleta seletiva. Realizamos uma roda de conversa explicando a história da proclamação da republica e por fim os alunos falaram

sobre o que entenderão sobre o tema. Sobre o tema Consciência negra, fizemos uma roda de conversa, onde contei a história da consciência negra, em seguida realizamos uma leitura do livro “menina bonita do laço de fita”, uma linda menina negra desperta a admiração de um coelho branco, que deseja ter uma filha tão pretinha quanto ela. Cada vez que ele lhe pergunta qual o segredo de sua cor, ela inventa uma história. O coelho segue todos os “conselhos” da menina, mas continua branco. No final da história os alunos puderam relatar o que entenderão sobre a história, e por fim realizamos uma atividade de pintura das mãos na cor preta, confeccionando uma boneca, simbolizando a menina bonita do laço de fita. Ainda sobre o tema consciência negra, contei para os alunos a história da boneca Africana Abayomi.

Abayomi são pequenas bonecas pretas de pano sem costura alguma, apenas com nó ou tranças. As bonecas Abayomi surgiram quando os negros vieram da África para o Brasil como escravos. Atravessaram o oceano Atlântico numa viagem muito difícil, as crianças choravam assustadas, porque viam a dor e o desespero dos adultos, as mães negras então para acalmar suas crianças rasgavam tiras de panos das suas saias e faziam bonecas de panos para as crianças brincar. Essas bonecas são chamadas Abayomi. Em seguida cada aluno confeccionou sua boneca.

Nas sextas-feiras fizemos a coleta seletiva pelo projeto onde os alunos ajudam a manter o espaço que eles utilizam mais limpo, no contexto escolar, a introdução do tema desde os primeiros anos é uma forma de sensibilizar as crianças sobre o cuidado com o meio ambiente. Por meio de ações de sensibilização, é possível atrair o olhar das crianças para a questão e que, a partir disso, elas construam conhecimento e desenvolvam consciência ambiental. Ainda nas sextas-feiras cantamos o Hino Nacional. Cantar o hino nacional brasileiro nas escolas, em eventos, em solenidades e dentre outros, é uma forma de respeito e reverência ao nosso país, é conhecimento e cultura, por isso, cabe aos professores voltarem à essência e aos costumes antigos de todos se reunirem nos pátios das escolas para adorar a nossa pátria através do hino nacional.

### **FEEDBACK DA AULA:**

- **TURMA 1:** Nas atividades de leitura do livro Menina Bonita do Laço de Fita, história da proclamação da República e Dia da Consciência Negra, alguns alunos tiveram dificuldades de entender a

proposta de cada um. Durante a confecção da boneca algumas crianças precisaram de ajuda total.

- **TURMA 2:** Durante as leituras quanto do livro menina bonita do laço de fita, quanto a história da consciência negra e o dia da proclamação da republica poucos alunos não conseguirão entender a proposta que cada um quis passar. Durante a confecção da boneca Abayomi três alunos precisaram de ajuda parcial.
- **TURMA 3:** Todos os alunos conseguiram realizar as atividades propostas sem dificuldades, conseguiram entender o que a historia do livro menina bonita quis dizer. Conseguiram confeccionar a boneca Abayomi sem dificuldade, sem precisar de ajuda.

## **PLANO DE AULA**

**MÊS:** Novembro

**PROFESSORA:** Tamires Sanguino de Castro

**OFICINA:** Jogos Populares

**TURMAS:** 1, 2, 3

**ATIVIDADES:** Variações de Bola Queimada e coleta seletiva.

**JUSTIFICATIVA:** Possibilitar o resgate e valorização de brincadeiras tradicionais que vêm se perdendo com o tempo, brincadeiras que são de grande importância para construção de conhecimentos e habilidades que, muitas vezes, não são possíveis de se alcançar com as brincadeiras atuais que muitas vezes não exigem muito das crianças ou de brinquedos que fazem praticamente tudo por elas.

Em tempos modernos, em que o computador com acesso à internet, o vídeo game e a televisão, no mundo globalizado, tem ganhado cada vez mais espaço, as brincadeiras tradicionais estão sendo “deixadas de lado” pelas crianças em favor das novas tecnologias. Assim, muitas dessas brincadeiras típicas das crianças ou de algumas regiões do país acabam sendo esquecidas ou não “aprendidas” pelas novas gerações.

**OBJETIVO GERAL:** Resgatar jogos populares da cultura brasileira, oferecer essa oportunidade aos alunos e inseri-los em uma diferente perspectiva do lúdico, do aprendizado e do brincar.

**DESENVOLVIMENTO:** Iniciei as aulas contando a origem da bola queimada.” Apesar da origem da queimada ser confusa há relatos de que nasceu na idade média, assim no norte da Europa meridional, no reino da Papônia, o rei Papis, treinou seus soldados contra a invasão dos Barbaros por meio de arremesso de bolas de fogo. Em seguida falei das variações de bola queimada, expliquei as regras de cada uma e os objetivos de cada. Realizei fundamentos de lançar a bola, de agarrar a bola e defesa com a própria bola, para melhorar a técnica de cada aluno durante os jogos.

Iniciamos com a bola queimada tradicional: Cada time fica situado em um campo e um dos jogadores de cada lado deverá ser colocado atrás da linha de fundo do campo adversário. A partida do jogo é iniciada com o apito do professor, assim um jogador do partido a quem coube a bola arremessa-a ao campo adversário com objetivo de atingir “queimar” algum jogador adversário.

Objetivo do jogo: fazer o maior número possível de “queimados” em cada campo. O grupo vencedor será aquele que “queimar” todos os jogadores adversários.

Segunda aula Bola queimada rei e rainha: A equipe escolhe um jogador do seu time que será o rei ou a rainha, ou seja esse jogador não poderá ser queimado, pois caso isso ocorra termina o jogo. É importante frisar que a outra equipe não pode saber quem é o jogador rei ou rainha da equipe contrária. Objetivo do jogo: Queimar o jogador rei ou rainha da equipe adversaria, trabalho em equipe e estratégias.

Terceira aula Bola queimada Dodgeball: m jogo em que os jogadores tentam acertar os oponentes dentro de um círculo com uma bola. Pareceu familiar? Pois essa é a definição do Dodgeball, um esporte praticado no mundo todo, mas que, no Brasil, é mais conhecido como “queimada”.

Se no Brasil a “queimada” é bem popular entre estudantes e o jogo profissional ainda engatinha, na Europa e nos Estados Unidos, o Dodgeball já é profissional há algum tempo. Ou seja, existem campeonatos locais, regionais e o mundial, que acontece sempre em terras estadunidenses.

O jogo de Dodgeball começa com a mesma quantidade de jogadores de cada equipe colocados atrás da linha do fundo da quadra. Quando o professor sinalizar o início do jogo, os jogadores de ambas as equipes correm em direção da linha central de quadra onde estarão colocadas 6 bolas, no qual, os jogadores pegam para dar início a partida. Assim que os jogadores pegam a bola, eles não podem jogar contra o adversário sem antes estarem atrás da linha de ataque (linha pontilhada da quadra).

O objetivo do Dodgeball é eliminar todos os jogadores adversários de quadra. Isto pode acontecer da seguinte maneira:

- 1) Acertar a bola no adversário.
- 2) Pegar a bola sem a deixar cair no chão, eliminando assim o arremessador.

Uma observação bastante importante é que quando o jogador consegue agarrar a bola sem a deixar cair no chão, além de eliminar o arremessador, pode trazer de volta um jogador da sua equipe, caso este esteja fora de jogo.

Durante o jogo, todos os jogadores devem permanecer em suas áreas, ou seja, os que ficam mais ao fundo da quadra só poderão sair deste espaço se for para recuperar uma bola perdida. Nenhum jogador pode pisar sobre a linha central. O arremesso só pode ser feito antes da linha de ataque (linha pontilha da foto mais acima). A primeira equipe que eliminar todos os jogadores adversários será declarada a vencedora.

Nas sextas feiras fizemos a coleta seletiva pelo projeto onde os alunos ajudam manter o espaço que eles utilizam mais limpo, no contexto escolar, a introdução do tema desde os primeiros anos é uma forma de sensibilizar as crianças sobre o cuidado com o meio ambiente. Por meio de ações de

sensibilização, é possível atrair o olhar das crianças para a questão e que, a partir disso, elas construam conhecimento e desenvolvam consciência ambiental. Ainda nas sexta feiras cantamos o Hino Nacional. Cantar o hino nacional brasileiro nas escolas, em eventos, em solenidades e dentre outros, é uma forma de respeito e reverência ao nosso país, é conhecimento e cultura, por isso, cabe aos professores voltarem à essência e aos costumes antigos de todos se reunirem nos pátios das escolas para adorar a nossa pátria através do hino nacional.

### **FEEDBACK DA AULA:**

**TURMA 1:** Durante as atividades alguns alunos sentem dificuldades de agarrar a bola, ou ate mesmo de arremessar, mas com os fundamentos foram melhorando.

**TURMA 2:** Os alunos da turma dois a maioria dos alunos tem facilidade durante os jogos de bola queimada.

**Turma 3:** Durante os jogos de bola queimada a grande maioria tem facilidade no jogo, são mais interessados em aprender, e houve uma melhora significativa depois dos fundamentos.

### **PLANO DE AULA**

**MÊS:** Novembro

**PROFESSORA:** Tamires Sanguino de Castro

**OFICINA:** Xadrez e Jogos De Tabuleiros

**TURMAS: 1, 2, 3**

**ATIVIDADES: Batalha Dos Peões, conhecer nome de cada peça e jogo.**

**JUSTIFICATIVA:** Ensinar teoria e prática de jogos de tabuleiro e as regras de cada jogo e também refletir como eles auxiliam no aprendizado de cada um para incentiva-los. Ensinar o nome e valor das peças, regras do xadrez, táticas e técnicas para obter bons resultados. Elaboração e criação de vídeos lúdicos e recreativos ensinando a confecção e desenvolvimento dos jogos utilizando materiais que temos em casa. Possibilitando a exploração da criatividade, desenvolvimento cognitivo e psicomotor. Confecção de atividades impressas ensinando inicio e historia dos jogos aprimorando a leitura e desenvolvimento cognitivo.

**OBJETIVO GERAL:** Trabalhar o raciocínio lógico, concentração, planejamento. Melhora no aprendizado, nos aspectos cognitivo e psicomotor. Oferecer espaços lúdicos, de compartilhamento de saberes e da competição saudável. Desenvolver a capacidade de planejamento contribuindo para alcançar a paciência para melhora nos resultados obtidos.

**DESENVOLVIMENTO:**

Iniciei a aula apresentando o tabuleiro e a peça peão para os alunos, explicando a posição do tabuleiro e o movimento dos peões. Em seguida iniciei a atividade batalha dos peões: A iniciação ao jogo de xadrez inicia após o aprendizado dos nomes das peças. O primeiro movimento será dos peões. Depois dos alunos assimilarem, começamos a jogar utilizando o tabuleiro grande, um jogador fica com as peças brancas e o outro com as peças pretas. Os detalhes relacionados á atividade foram anotadas minuciosamente no caderno.

Batalha dos peões: Cada aluno jogador possui 8 peões: branco e pretos. Movimento inicial pode avançar duas casas, movimento seguinte avançar uma casa. Captura do peão adversário em diagonal, cada aluno realiza uma jogada, na sequencia os alunos formaram duplas e começaram a jogar utilizando os tabuleiros do projeto dispuseram as peças no devido lugar e disputaram entre eles a batalha dos peões, dando inicio ao aprendizado e compreensão dos primeiros movimentos.

Na segunda aula fizemos uma atividade para conhecer nome e movimento das peças: peão se encaixa no personagem do soldado de infantaria, que são os primeiros a ir para a batalha, ao mesmo tempo em que são necessários aos de nível mais alto, como o cavaleiro.

No total, cada jogador começa o jogo de xadrez com 8 peões no tabuleiro.

No primeiro movimento do peão, ele pode andar tanto 1 como 2 casas para frente, dependendo da sua estratégia de abertura.

Depois disso, entretanto, o peão só pode se mover 1 casa para frente a cada rodada e nunca pode se mover para trás.

Para capturar outra peça, o peão só pode capturar aquelas que estiverem em qualquer uma das casas nas diagonais a frente da sua posição.

Isso significa que, quando outra peça está na casa imediatamente a sua frente, em linha reta, o seu peão está preso e não pode se mover para frente até que a peça que o está bloqueando se mexa, ou até que uma peça inimiga esteja em uma posição permitida para a captura.

## **Cavalo**

O cavalo é a peça que se assemelha a esse animal, sendo representada somente a sua cabeça.

Cada jogador começa a partida com dois cavalos do seu lado do tabuleiro.

Já foi dito que geralmente é o peão que realiza o primeiro movimento no xadrez, geralmente, mas nem sempre, uma vez que a habilidade do cavalo de pular outras peças permite que ele seja o único que pode se mover no início do jogo, além do peão.

O cavalo também é único na forma de se mover. Enquanto outras peças se movem em linha reta ou na diagonal, ele se mexe em formato de L.

Ele pode se mover tanto duas casas para frente e uma para a direita ou para a esquerda, quanto uma casa para a esquerda ou para a direita e duas para frente.

Qual dessas possibilidades você irá escolher dependerá, naturalmente, do potencial de vantagem da posição, de capturar, de evitar ser capturado, ou pela falta de opções quando suas outras peças estiverem bloqueando certas casas dentro dos limites de movimento do cavalo.

## **Bispo**

No início do jogo, cada jogador tem 2 bispos no tabuleiro. Um deles guarda as casas claras e o outro guardam as casas de cor escura.

Na questão do movimento, os bispos se movem apenas na diagonal, mas também podem ir de um canto a outro do tabuleiro, dentro da sua respectiva cor.

Isso faz com que o bispo seja uma ameaça de longa distância para o seu oponente. Entretanto, obviamente, o oposto também é verdade, suas peças estão sob o mesmo risco em relação ao bispo do inimigo.

Na questão da importância dessa peça para o jogo, dois bispos são considerados mais valiosos do que dois cavalos, ou do que um cavalo e um bispo juntos.

Entretanto, a ameaça oferecida por dois bispos é tão grande quanto a habilidade do jogador que controla seus movimentos.

## **Torre**

No jogo de xadrez, cada jogador começa com duas torres.

O movimento dessa peça é ao longo de linhas retas – se houver espaço suficiente, ela pode ir de um lado a outro do tabuleiro em um único movimento.

As torres são mais efetivas no meio do tabuleiro. Como elas começam o jogo nas casas dos cantos, parte da sua estratégia de abertura tem que ser levar as torres para o centro de alguma forma, enquanto tenta mobilizar suas outras peças, preparando-se para o massacre que irá ocorrer no palco desse jogo medieval.

Duas torres operando juntas podem ser mais potentes do que uma rainha, se usadas com sabedoria.

O perigo vem das diagonais, o que significa que as maiores ameaças para a torre são o bispo e a rainha, à distância. Enquanto que, de perto, os peões, com o apoio certo, podem ser bem perigosos para suas torres.



## **Rainha**

A rainha é de longe a peça mais potente e ofensiva no tabuleiro de xadrez.

Antigamente, quando o jogo era praticado na era Medieval, a rainha estava restrita a se mover uma casa por turno e somente nas diagonais. Ela era bem mais fraca nessa época.

Entretanto, com o passar dos anos e a evolução dos jogadas, a rainha ganhou uma maior variedade de opções de ataque. Ela combina o poder da diagonal dos bispos e a linha reta da torre.

## **Rei**

Mesmo com as proezas da rainha, o rei é a sua peça mais preciosa no tabuleiro.

Se ele for atacado de uma forma que não exista mais nenhum movimento que ele possa fazer, o seu rei estará em uma situação chamada xeque-mate, e você irá perder o jogo, imediatamente após isso acontecer.

Não importa se você ainda tiver outras peças no tabuleiro, se o seu rei for encurralado no xeque-mate será o fim do jogo. Então, use suas peças sabiamente para proteger o seu rei, enquanto você tenta encontrar a fraqueza da estratégia do seu oponente.

Isso significa que o rei é totalmente inútil? Ele é vulnerável, mas pode contribuir para assegurar uma vitória, embora não possa fazer isso sozinho; você terá que possuir mais peças que seu oponente.

O rei pode ser usado para capturar peões que estão dispersos no tabuleiro, e, como um rei não pode ficar perto do outro no tabuleiro, você pode usar aquele que lhe pertence para taticamente cortar as rotas de fuga do rei inimigo.

Depois que os alunos conheceram as peças e seus movimentos, os alunos formaram duplas e jogaram o xadrez com todas as peças do tabuleiro, sob a minha supervisão, orientando e tirando dúvidas.

Nas sextas feiras fizemos a coleta seletiva pelo projeto onde os alunos ajudam manter o espaço que eles utilizam mais limpo, no contexto escolar, a introdução do tema desde os primeiros anos é uma forma de sensibilizar as crianças sobre o cuidado com o meio ambiente. Por meio de ações de sensibilização, é possível atrair o olhar das crianças para a questão e que, a partir disso, elas construam conhecimento e desenvolvam consciência ambiental. Ainda nas sexta feiras cantamos o Hino Nacional. Cantar o hino nacional brasileiro nas escolas, em eventos, em solenidades e dentre outros, é uma forma de respeito e reverência ao nosso país, é conhecimento e cultura, por isso, cabe aos professores voltarem à essência e aos costumes antigos de todos se reunirem nos pátios das escolas para adorar a nossa pátria através do hino nacional.

## **FEEDBACK DA AULA:**

**TURMA 1:** Durante as atividades, na primeira aula que foi a batalha dos peões os alunos tiveram mais facilidade pois jogavam somente com os peões, nas outras aulas tiveram um pouco mais de dificuldades pois conheceram mais peças, sendo assim tendo que assimilar mais informações.

**TURMA 2:** Os alunos da turma dois a maioria conseguiu aprender rápido, poucos alunos tiveram dificuldades.

**Turma 3:** Durante as aulas pude perceber que a grande maioria da turma já sabe jogar xadrez, poucos alunos teve duvidas sobre algum determinado movimento de alguma peça.