

PLANO DE AULA

MÊS: Fevereiro

PROFESSORA: Tamires Sanguino de Castro

OFICINA: ÉTICA E CIDADANIA

TURMAS: 1, 2, 3

ATIVIDADES: Respeito às Diferenças, Dia do amigo, Valores, Dinâmica e roda de conversas sobre o bullying.

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:

Durante esse mês desenvolvemos atividades sobre os temas: Respeito às Diferenças, Dia do amigo, Valores, Dinâmica e roda de conversas sobre o bullying. Sobre o tema valores morais, realizamos uma roda de leitura, no qual fizemos a leitura do livro “O Patinho Feio”, e pedi para que os alunos refletissem sobre a leitura no qual o patinho sofre preconceito

por ser diferente dos demais irmãos, falamos também sobre a importância de respeitar a diferença de cada um, pois somos todos diferentes, cada um com sua beleza diferente. “Somos todos iguais mesmo sendo diferentes”.

Sobre o tema Dia do amigo, realizamos roda de conversas onde preparei emogs com personalidades (alegre, brincalhão, tímido, carinhoso e estudioso, os alunos tiveram que escolher qual emog no caso personalidade combinava com seu amigo, e comentar por qual motivo eles achavam que o amigo se identificava com aquele emog. Pra finalizar a atividade fiz um sorteio com nomes dos alunos, onde cada aluno teve que pegar um papel que no caso estava o escrito o nome de um amigo, sendo assim eles tiveram que escrever a personalidade daquele amigo específico, e em seguida escrever um bilhete para aquele amigo.

Com o tema “Valores”, falamos sobre o que são valores? Quais são os nossos valores, cada aluno teve a oportunidade de falar sobre o seu, em seguida cada criança confeccionou um colar de coração onde eles escreveram qual é o seu valor.

Sobre o tema Bulling realizamos atividades simples que os alunos conseguem realizar, em seguida com a mesma atividade porém com algumas limitações, onde eles teriam que realizar a mesma atividade porém com os olhos vendados, a outra com um braço só, a outra sentados sem poder utilizar as pernas. No fim de cada atividade realizamos uma roda onde perguntei se eles sentiram alguma diferença, da mesma atividade, porém com algumas limitações, eles disseram que sim, pois não poder utilizar as pernas é muito difícil, que não enxergar é muito difícil e que utilizar somente um braço fica bem mais difícil. Sendo assim então expliquei o motivo daquelas atividades, que eu gostaria que eles se sentissem no lugar do outro, sentisse a dificuldade do outro.

Sendo assim aprendendo a respeitar as diferenças do amigo, não colocar apelidos, não dar risada do amigo por ele ter alguma diferença. Alunos deram exemplos de bulling que já sofreram, e como se sentiram. Pra finalizar assistimos o filme o Extraordinário, e fechamos com uma roda de conversa onde cada um aluno de seu feedback sobre o que aprenderam sobre o tema.

Durante este mês realizamos também a festa de carnaval com as nossas crianças, com danças típicas e brincadeiras.

FEEDBACK DA AULA:

- **TURMA 1:** Os alunos da turma 1 são bem novinhos então eles dispersam muito durante as conversas, falando sobre assuntos que não tem nada haver com que estamos conversando, com exceção a aluna Lorena que engaja bem durante as conversas e também o aluno Thales me surpreendeu muito na última aula, que tema foi sobre bulling contando experiências que ele já sofreu sobre o bulling, mostrando bastante interesse sobre a aula.
- **TURMA 2:** Os alunos da turma 2 consegue entender melhor os temas, consequentemente acabam interagindo melhor do que a turma 1. Com exceção o aluno Elias que é um pouco disperso.
- **TURMA 3:** Com a turma 3 foi uma experiência muito positiva, os alunos se engajaram bem em todos os temas, mostraram bastante interesse durante as atividades. Teve muito troca de experiências, teve momentos de desabafo onde a aluna Leticia relatou já ter tido depressão por ver a mãe sofrer agressões por um ex namorado. Então acredito que os temas e aulas elaboradas durante este mês teve muita importância na vida de cada aluno.

PLANO DE AULA

MÊS: Fevereiro

PROFESSORA: Tamires Sanguino de Castro

OFICINA: Jogos Populares

TURMAS: 1, 2, 3

ATIVIDADES: Amarelinha, Corda e Caracol.

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:

Durante as aulas de jogos populares trabalhamos brincadeiras antigas como exemplo, amarelinha, corda, corda dupla e caracol. Falamos um pouco sobre a história de cada brincadeira.

- Com os alunos da turma 1 e 2, iniciei com a amarelinha: Acredita-se que amarelinha teria sido inventada pelos romanos, já que gravuras mostram crianças brincando de amarelinha nos pavilhões de mármore nas vias da Roma antiga. Na época, o percurso carregava o simbolismo da passagem do homem pela vida. Por isso, em uma das pontas se escrevia céu e, na outra, inferno.

Depois de falarmos sobre a história da amarelinha ensinei passo a passo de como se brinca. As linhas podem ser desenhadas com giz ou usando um graveto

na terra. Depois, basta numerar os quadrados de 1 a 9 e nomear o último espaço como "Céu". A brincadeira consiste em jogar uma pedrinha, ou outro objeto, em uma das casas numeradas e, a seguir, percorrer, pulando com uma perna só, todo o caminho traçado sem pisar na casa marcada, e recolher a pedrinha na volta.

- Pular corda. História: os primeiros saltadores qualificados surgiram na China há mais de mil anos. Um jogo chamado "100 Saltos" era um dos desportos favoritos durante o Festival de Ano Novo Chinês. A Corda foi também usada para saltar na Fenícia e no antigo Egito. Os gregos saltavam um poste no início da civilização ocidental, e vários pintores de antigas civilizações pintaram crianças a brincar com uma corda. Depois de conversarmos sobre como surgiu a brincadeira de pular corda fomos para a prática de como se brinca: Dá para pular corda sozinho ou em turma.

Na brincadeira coletiva, uma das extremidades da corda é presa em um poste ou em um portão enquanto um participante fica na outra ponta, batendo. Mas também é possível que duas crianças, uma em cada extremidade, segurem e batam a corda para que outras pulem.

As crianças que estão pulando seguem comandos (com um pé, com dois pés, passar antes que a corda toque o chão) ou o que pede a letra de uma música.

Alunos da turma 3 desenvolvemos as brincadeiras corda dupla e caracol, falamos um pouco sobre a história de cada uma.

- Corda dupla: O resultado foi que no final dos anos sessenta, embora todo mundo soubesse como saltar à corda, nunca ninguém tinha ouvido falar de Rope Skipping.

No início da década de setenta, dois acontecimentos marcantes contribuíram para o sucesso do Rope Skipping: Em 1973, o Diretor de Ulysses F. Williams, do New York Police Department (NYPD), escolheu usar o "Double Dutch" nos seus programas direcionados à juventude. O projeto foi habilmente chamado "Rope, no Dope" ("Corda, não Droga"), e o seu foco era manter os jovens longe das tentações destrutivas do centro da cidade. A quantidade de equipes organizadas

de “Double Dutch” aumentou durante a década de 1980, só Nova York tinha 1.500 saltadores.

Um outro acontecimento, foi protagonizado no início dos anos setenta: Richard Cendali começou a espalhar o Rope Skipping por todo o território dos EUA e, mais tarde, pelo resto do mundo. Em todos os lugares por onde viajou, levou centenas e, mais tarde, milhares de cordas com ele. Davam-lhe alojamento e refeições bem como a possibilidade de vender as suas cordas depois dos seus workshops para pagar as despesas de viagem e financiar a divulgação do desporto. Os seus alunos formaram uma equipa de exibição de Rope Skipping e viajaram com ele por todo o mundo.

Depois de falar para os alunos como que surgiu a corda dupla “Rope Skipping” expliquei como se pulava: Verificar se as cordas utilizadas para a Corda Dupla têm o mesmo tamanho, praticar sem os saltadores primeiro, as cordas devem formar um arco, para entrar, ficar próximo aos batedores vigiando as cordas, olhar para a corda que está mais longe e quando ela estiver no ar você deve entrar saltando entre os batedores - na linha imaginária. A chave para entrar é garantir que se está no ritmo das cordas, saltar com os dois pés juntos sem parar, realizando um salto após o outro. Os batedores devem observar o ritmo de salto dos saltadores. Buscar harmonia e sincronismo entre os batedores e saltadores. O trabalho em equipe é fundamental - a comunicação entre os batedores e saltadores deve ser constante. Os batedores podem contar juntos. O desafio da atividade deve ser adequado ao nível de experiência dos saltadores, para terem sucesso. Saltar com os dois pés, com um pé ou alternando os pés. Realizar giros de 180° ou 360°.

- Caracol surgiu: Caracol é uma variação da amarelinha. Como se brinca: Para começar é preciso desenhar um caracol no chão, em formato de espiral, e dividi-lo em várias partes. O jogador tem que fazer todo o trajeto pulando com um pé só, até alcançar a casa "céu". Só lá ele pode colocar os dois pés no chão. Depois de chegar ao fim, a pessoa volta até o início, também pulando com um pé só.

Durante este mês realizamos também a festa de carnaval com as nossas crianças, com danças típicas e brincadeiras.

FEEDBACK DA AULA:

TURMA 1: Durante a primeira aula pude perceber que nenhuma criança sabia pular amarelinha, iniciei a aula ensinando passo a passo, por fim todos os alunos conseguirão aprender, com exceção o aluno Adriel que tem bastante dificuldade de equilíbrio. Não consegue pular com um pé só. Durante as atividades de pular corda na primeira aula notei que apenas 2 alunos sabiam pular corda, porém conseguimos que no final da ultima aula todos os alunos aprendessem mesmo tendo alguns alunos com mais dificuldades que os outros.

TURMA 2: Poucos alunos da turma sabiam pular amarelinha, porém aprenderam rápido. Iniciamos com a corda normal poucos alunos não sabiam, aprenderam super-rápido, então fomos pra corda dupla, dois alunos se destacarão já na primeira aula, Rayane e João Pedro Silvério, os outros ainda não conseguirão.

Turma 3: Os alunos da turma 3 não conheciam a brincadeira caracol, porém aprenderam super rápido. Nenhum aluno conhecia a brincadeira corda dupla, tiveram um pouco de dificuldade em aprender, por ser mais complexa, mas vários alunos conseguirão pelo menos dar alguns pulos, o aluno Robert foi o destaque que conseguiu aprender e pular com sequência.

PLANO DE AULA

MÊS: FEVEREIRO

PROFESSORA: Tamires Sanguino de Castro

OFICINA: Xadrez e Jogos De Tabuleiros

TURMAS: 1, 2, 3

ATIVIDADES: Perguntas Norteadoras sobre especificidades do jogo de Xadrez, Posição inicial das peças no jogo de xadrez/ Regras de movimento.

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 início e história 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:

Durante as aulas de xadrez deste mês iniciamos fazendo perguntas para os alunos o que eles conheciam sobre o xadrez, em seguida expliquei como o tabuleiro é posicionado, como as peças são posicionadas. Em seguida começamos com o jogo “batalha dos peões”: Cada exército possui 8 peões: brancos e pretos. Movimento inicial pode avançar duas casas. Movimento seguinte avança somente uma casa, captura do peão adversário em diagonal. Dando início ao aprendizado e compreensão dos primeiros movimentos. Na outra aula realizamos o jogo gato e rato: O gato são os bispos, e o rato os peões, o objetivo do jogo é “gato” bispo capturar os peões sem deixar eles passarem para o lado adversário, e o objetivo do “rato” peões, é fugir do “gato” bispos, chegando até o lado adversário. Sendo assim aprendendo mais um movimento das peças.

Realizamos uma explicação geral de nomes das peças e movimentos na lousa, em tabuleiro grande, onde todos os alunos conseguiam ver, depois disso para os alunos memorizar ainda mais fizemos atividades ilustrativas onde os alunos conseguiram assimilar melhor os nomes de cada peça, atividade que tinha as peças desenhadas e os alunos teve que escrever os nomes de cada peça.

Também aprenderam o significado de “xeque”. Um rei em xeque é um rei diretamente ameaçado por uma peça adversária. Caso o seu rei esteja em xeque, você deve obrigatoriamente movê-lo na sua próxima jogada. Existem três formas de sair de um xeque:

Levando o rei para uma casa segura. Uma casa segura é uma na qual o rei não esteja mais em xeque.

Comendo a peça responsável pelo xeque.

Bloqueando o rei como uma das suas peças. Este método não funciona contra peões e cavalos.

Quando não é possível tirar o rei de xeque na vez seguinte, o jogador toma um xeque-mate e perde a partida.

Durante este mês realizamos também a festa de carnaval com as nossas crianças, com danças típicas e brincadeiras.

FEEDBACK DA AULA:

TURMA 1: Durante as atividades, os alunos da turma 1 por serem menores tiveram bastante dificuldade em aprender os movimentos básicos do xadrez, ficando ainda somente no jogo batalha dos peões. Somente o aluno João conseguiu aprender os nomes e movimentos das peças.

TURMA 2: Os alunos da turma 2 a maioria conseguiram aprender com facilidade os movimentos das peças. Com exceção os alunos Nicole e Layane.

Turma 3: O FeedBack da turma 3 foi positivo, todos os alunos conseguirão aprender as atividades propostas durante este mês, alguns com mais facilidade do que os outros. O aluno Caio tem sido o destaque nessa turma, tendo bastante facilidade em aprender.

