

PLANO DE AULA

MÊS: Março

PROFESSORA: Tamires Sanguino de Castro

OFICINA: ÉTICA E CIDADANIA

TURMAS: 1, 2, 3

ATIVIDADES: Dia internacional da mulher, Solidariedade e práticas sustentáveis.

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 de forma presencial, realizando pesquisa e estudos para contribuir para que esse conteúdo seja rico e de fácil entendimento. Todo esse material elaborado é transcrito para um relatório geral como forma de controle dos alunos e feedback da evolução dos alunos durante as atividades.

Durante este mês trabalhamos os temas: Dia internacional da mulher, Solidariedade e práticas sustentáveis.

Começamos com o tema: Dia internacional da mulher, abordar esse tema nas escolas é muito importante para reafirmar e promover as vitórias da busca por direitos e igualdade. Além disso, o momento é necessário para debater questões como a igualdade de gênero e o empoderamento. Falamos sobre a história do dia das mulheres, o porquê existe o dia das mulheres, por qual motivo a data específica é o dia 8 de março e falamos sobre se ainda existe pessoas que mantem o preconceito contra mulheres. Também falamos sobre a importância das mulheres na sociedade, e que mesmo infelizmente ainda existindo esse preconceito teve uma melhora muito significativa, onde mulheres têm os mesmo direitos que os homens.

Sobre o tema solidariedade realizamos roda de conversas, visando a importância de trabalhar esse tema na escola é fundamental para a formação integral dos alunos, principalmente no que se refere à formação humana e social, o que cumpre a competência da BNCC de responsabilidade e cidadania.

Durante a roda de conversa falamos sobre a importância de se preocupar com o outro, em querer ajudar de alguma forma, de estarem atentas às pessoas que precisam de nós.

Trabalhamos também o tema sustentabilidade: a sustentabilidade na escola ajudará as crianças a entenderem que, ao cuidar do meio que as cerca, não cuidam só de si mesmas, mas também dos outros. Sendo assim realizamos roda de conversas falamos sobre a importância de cuidarmos do meio que vivemos. Também confeccionamos brinquedos recicláveis ressaltando a importância de reciclar. Confeccionamos bilboquê e tabuleiro de xadrez. Ainda sobre o tema de sustentabilidade realizamos uma coleta seletiva pelo projeto.

FEEDBACK DA AULA:

- **TURMA 1:** Apesar dos alunos da turma 1 serem mais dispersos conseguiram assimilar bem os temas trabalhados, mostrando bastante interesse em aprender e tirando suas dúvidas. Adoram brincar com o bilboquê confeccionados por eles.
- **TURMA 2:** O feedback da turma 2 foi positivo, os alunos interagiram muito bem durante as rodas de conversas, falando experiências que já tiveram nas suas casas, sobre a sustentabilidade. Ficaram felizes em confeccionar o tabuleiro reciclável, alguns com mais dificuldades do que os outros, pois trabalhamos medidas e recortes.
- **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. Tiveram mais facilidade na confecção dos tabuleiros, gostaram de fazer a coleta seletiva, entenderam a importância de reciclar, de cuidar do meio ambiente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

<https://blog.wpensar.com.br/inovacao-pedagogica/dia-da-mulher-nas-escolas/>

<https://sae.digital/solidariedade-na-escola/#:~:text=A%20solidariedade%20na%20escola%20%C3%A9,BNC%20de%20responsabilidade%20e%20cidadania.>

<https://sae.digital/solidariedade-na-escola/#:~:text=A%20solidariedade%20na%20escola%20%C3%A9,BNC%20de%20responsabilidade%20e%20cidadania>

PLANO DE AULA

MÊS: MARÇO

PROFESSORA: Tamires Sanguino de Castro

OFICINA: Jogos Populares

TURMAS: 1, 2, 3

ATIVIDADES: Escravo de jó, Lencinho na mão, Batata Quente, Alerta e Ganço.

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:

As atividades foram elaboradas de forma presencial, realizando pesquisa e estudos para contribuir para que esse conteúdo seja rico e de fácil entendimento. Todo esse material elaborado é transcrito para um relatório geral como forma de controle dos alunos e feedback da evolução dos alunos durante as atividades.

Durante as aulas de jogos populares iniciamos sempre com alongamento, o alongamento melhora a flexibilidade do corpo possibilitando movimentos mais amplos, além de reduzir o risco de lesões. Sendo assim trabalhamos

brincadeiras antigas, para que as crianças sintam a magia de antigamente, toda aquela coisa lúdica que felizmente tivemos a oportunidade de estar envolvidos, na forma que brincávamos antes, proporciona benefícios como: criatividade, respeito ao próximo, responsabilidade, integração social, autonomia e independência. Para realizar as atividades usamos tais materiais: bola, colete e bolinha de tênis.

Brincadeiras desenvolvidas: escravos de jó – é um jogo infantil de cantigas de roda que exige principalmente as habilidades de agilidade e concentração. Formada a roda, as crianças permanecem paradas, podendo inclusive ficar sentadas, com o objeto igual para todos no caso usamos bolinha de tênis. Ao ritmo da música, marcando os tempos fortes, iniciam a brincadeira de passar o objeto que têm na mão direita para o vizinho da direita, e receber com a mão esquerda o objeto da vizinha esquerda, trocando-o rapidamente de mão. Quando a letra diz zigue- zigue, zá, o objeto é retirado na mão direita, e só passado para a pessoa da direita na última palavra.

Lencinho na mão: As crianças formam uma roda e sentam no chão, menos uma, a criança que sobrou corre pelo lado de fora da roda com o lenço na mão, ao ritmo da ciranda, ao final da música, as crianças da roda abaixam a cabeça e tapam os olhos com as mãos.

Bata quente: Em roda, sentados no chão, os participantes passam a batata quente (que pode ser uma batata, uma pedra, uma bola de meia etc.) de um para o outro, enquanto alguém canta os versos abaixo. Quando parar de cantar, quem estiver com a "batata" na mão sai da roda. Ganha quem ficar por último. Verso "batata quente, quente, quente, quente queimou".

Alerta: Uma criança joga a bola para cima e grita o nome de um amigo. Quando este amigo pegar a bola e gritar "alerta" as outras crianças têm que ficar como estátuas. Quem estiver com a bola dá cinco passos e tenta acertar alguém. Se conseguir, a brincadeira recomeça.

Ganso: O ganso vai andando e tocando na cabeça dos amiguinhos e dizendo: "pato, pato, pato, ganso!". A pessoa em que ela tocar quando disser "ganso"

tem que levantar e correr atrás do outro. Se conseguir alcançá-lo, ela ganha e o outro volta a ser o ganso.

FEEDBACK DA AULA:

TURMA 1: O feedback da turma 1 durante as atividades foram positivos, poucas crianças não conheciam as brincadeiras desenvolvidas durante este mês, e as que não sabiam aprenderam rápido. Todos os alunos gostaram das brincadeiras, demonstrando bastante interesse.

TURMA 2: Os alunos da turma 2, realizaram as atividades com bastante entusiasmo, a maioria dos alunos não conheciam a brincadeira escravos de jó, por esse motivo demorou um pouco para eles pegarem o ritmo da música. Mas por fim todos conseguiram realizar a atividade proposta.

Turma 3: Com os alunos da turma 3 o feedback foi positivo, os alunos conseguiram realizar sem dificuldades todas atividades desenvolvidas durante este mês. Procurando sempre respeitar os limites dos seus colegas.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

<https://www.corpoacao.com.br/blog/a-importancia-do-alongamento-antes-e-depois-da-atividade-fisica/>

<https://fazendacapoava.com.br/blog/a-importancia-de-resgatar-as-brincadeiras-antigas/#:~:text=Curta%20os%20bons%20momentos%20e,competitividade%20de%20uma%20forma%20saud%C3%A1vel.>

PLANO DE AULA

MÊS: MARÇO

PROFESSORA: Tamires Sanguino de Castro

OFICINA: Xadrez e Jogos De Tabuleiros

TURMAS: 1, 2, 3

ATIVIDADES: Promoção dos peões, formas de empate e batalha dos peões.

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:

As atividades foram elaboradas de forma presencial, realizando pesquisa e estudos para contribuir para que esse conteúdo seja rico e de fácil entendimento. Todo esse material elaborado é transcrito para um relatório geral como forma de controle dos alunos e feedback da evolução dos alunos durante as atividades.

Durante as aulas de xadrez com os alunos da turma 2 e 3 trabalhamos a promoção dos peões, ensinei para os alunos como que acontece a promoção dos peões: transformação de um peão que alcança a oitava fileira em uma

peça da escolha do jogador como a dama, torre bispo ou cavalo. A nova peça substitui o peão na mesma casa que concluiu o movimento. A promoção não é limitada às peças que tenham sido capturadas. Uma vez que a dama sido capturadas, uma vez que a dama é a peça de maior valor relativo, a maioria das promoções é para esta peça.

Também trabalhamos as diversas formas de empate. Um empate ocorre no xadrez quando nenhum jogador vence ou perde a partida termina empatado. De acordo com as regras do FIDE, existem cinco cenários diferentes em que uma partida pode terminar empatada. Na maioria dos casos, um jogador deve propor ou reivindicar o empate, mas em algumas situações específicas um árbitro pode decidir encerrar a partida e declarar o empate.

Tipo de empates: Afogamento – Um empate por afogamento acontece quando o jogador que tem a vez de jogar não tem lances legais e o seu rei não está em xeque (caso contrário, isso seria um xeque mate). Para que ocorra um afogamento o lance que gerou a posição deve ser legal.

Posição morta: Uma posição morta acontece quando nenhum jogador pode dar xeque – mate legalmente no rei do oponente. Se a partida chegar a esta situação e o lance que gerou a posição for legal, a partida termina empatada.

Um dos casos mais comuns de posições mortas é quando não há material suficiente para qualquer jogador dar xeque-mate no seu oponente. Este tipo de empate pode acontecer mesmo quando o tempo de um dos jogadores acabar, desde que o outro jogador não tenha material suficiente para dar xeque-mate.

Aqui estão as combinações de peças que levam a um empate por material insuficiente:

Rei vs. Rei

Rei e Bispo vs. Rei

Rei e Cavalo vs. Rei

Rei e Bispo vs. Rei e Bispo, sendo os bispos de mesma cor.

Comum acordo: e por algum motivo ambos os jogadores concordarem em empatar, a partida termina imediatamente e ambos ganham meio ponto. Para que este tipo de empate aconteça, um dos jogadores deve propor o empate e o outro jogador deve aceitá-lo. Se o outro jogador recusar a oferta ou continuar jogando, a partida não está empatada.

Tripla repetição: Um jogador pode pedir empate quando uma posição é alcançada (ou está prestes a ser alcançada) pelo menos três vezes na mesma partida. Esta repetição só é possível quando todas as peças de mesmo tamanho e cor estão ocupando as mesmas casas de antes, e todos os lances possíveis também são os mesmos. Sendo assim, se, anteriormente, a captura em passant era uma opção possível e que não está mais disponível, esta posição não é considerada uma repetição.

Quando ocorre uma tripla repetição, a partida não precisa necessariamente terminar imediatamente. A partida só termina empatada se o jogador que tem a vez de jogar reivindicar o empate.

Mais comumente, as triplas repetições acontecem quando um jogador está perdendo e encontra um xeque perpétuo para se salvar com um empate.

Regra dos 50 lances: Se ambos os jogadores fizerem 50 lances consecutivos sem capturar nenhuma peça ou mover nenhum peão, qualquer jogador pode pedir empate se for sua vez de jogar. Esta regra existe para evitar que as partidas se prolonguem muito quando nenhum dos jogadores está fazendo qualquer progresso.

Portanto, você precisa aprender os padrões básicos de xeque-mate. Nada é pior do que ter peças suficientes para dar mate no rei solitário do seu oponente, mas não conseguir isso em 50 lances.

Já com os alunos da turma 1 por eles terem muitas dificuldades de assimilar os movimentos das peças, continuamos com a batalha dos peões e atividades impressas onde eles tiveram que escrever os nomes das peças e quais os movimentos delas, para que eles memorizem com mais facilidade para então darmos continuidade com todas as peças do tabuleiro.

FEEDBACK DA AULA:

TURMA 1: Os alunos da turma 1 tem muita dificuldade em memorizar os nomes e movimentos das peças, então vamos dar continuidade com a batalha dos peões que mesmo sendo só uma peça eles ainda tem dificuldades, e também com atividades impressas que ajudam nesses quesitos, ate que eles consigam memorizar e entender melhor o jogo.

TURMA 2: Já os alunos da turma 2 a maioria já sabe os movimentos básicos do xadrez, conseguem jogar tirando dúvidas quando necessário. O aluno Kaio é o destaque da turma, é bem avançado perto dos demais alunos da turma.

Turma 3: Os alunos da turma 3 quase todos já sabem jogar o básico do xadrez, eles conseguiram compreender as promoções do peões e os tipos de empates. Com exceção a aluna Julia que ainda sente dificuldades.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

<https://www.chess.com/pt-BR/terms/empate-xadrez>