

PROJETO PROFESSOR INOVADOR - 2023

DESCRIÇÃO

TEMA: Brincando é que se aprende

SUBTEMA: A utilização do tempo e organização do espaço como facilitador da aprendizagem na pré-escola.

INSTITUIÇÃO: CEI Criança Feliz

PÚBLICO ALVO: Pré-escolar II (crianças de 5 a 6 anos)

NÚMERO DE CRIANÇAS ENVOLVIDAS: 42 alunos.

PERÍODO DE ABRANGÊNCIA DO PROJETO: de abril a setembro de 2023.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: Eu, o outro e nós, corpo, gesto e movimentos, escuta, fala, pensamentos e imaginação, traços, cores, sons e formas, espaços, tempos, quantidade, relações e transformações.

DIREITOS DE APRENDIZAGEM: Conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se.

TEMAS ABORDADOS: Meio ambiente, Educação para o consumo, Saúde, Vida familiar e social, Direitos da Criança, Processo de envelhecimento, respeito e valorização do idoso, Diversidade Cultural, Educação para a valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais brasileiras, Ciência e tecnologia.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

EU, O OUTRO E NÓS

- Participar das atividades e respeitar os interesses e desejos das outras crianças, colaborando também na realização de pequenas tarefas. **(MS. EI03EO00. n. 09)**
- Demonstrar valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros (crianças e adultos) com os quais convive. **(MS. EI03EO05. s. 05)**
- Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações. **(MS.EI03EO02. s. 02)**
- Respeitar e utilizar os combinados e regras de convívio social elaborados pelo grupo. **(MS. EI03EO00. n. 08)**
- Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida. **(MS.EI03EO06. s. 06)**
- Perceber a importância da conversa como forma de resolver os conflitos e, se necessário, solicitar ajuda do adulto. **(MS. EI03EO00. n. 10)**
- Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação. **(MS. EI03EO03. s. 03)**

- Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir. **(MS.EI03EO01. s. 01)**
- Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos. **(MS.EI03EO07. s. 07)**
- Participar de brincadeiras de faz de conta, assumindo diferentes papéis sociais. **(MS. EI03EO00. n. 11)**

CORPO, GESTO E MOVIMENTO

- Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, dentre outras possibilidades. **(MS.EI03CG02. s. 02)**
- Adotar hábitos de autocuidado relacionados a higiene, alimentação, conforto e aparência. **(MS.EI03CG04. s. 04)**
- Explorar de forma global os movimentos corporais, desenvolvendo as capacidades de locomoção, equilíbrio, coordenação e lateralidade. **(MS. EI03CG00. n. 10)**
- Participar de práticas culturais que envolvam atividades e brincadeiras tradicionais relacionadas ao movimento do seu corpo, respeitando a diversidade. **(MS. EI03CG00. n. 07)**
- Explorar o espaço, orientando-se corporalmente: frente, atrás, em cima, embaixo dentro, fora, perto, longe, esquerda e direita. **(MS. EI03CG00. n. 06)**
- Expressar-se por meio de dança e dramatizações, bem como por outras formas de expressão, sentimentos e emoções. **(MS. EI03CG00. n. 09)**
- Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, dentre outras possibilidades. **(MS.EI03CG02. s. 02)**
- Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas, como dança, teatro e música. **(MS.EI03CG03. s. 03)**
- Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades, em situações diversas. **(MS.EI03CG05. s. 05)**
- Explorar com confiança suas possibilidades de ação criando seus próprios movimentos. **(MS. EI03CG00. n. 08)**
- Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro e música. **(MS.EI03CG01. s. 01)**
- Expressar-se por meio de dança e dramatizações, bem como por outras formas de expressão, sentimentos e emoções. **(MS. EI03CG00. n. 09)**

TRAÇOS, CORES, SONS E FORMAS

- Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas. **(MS.EI03TS01. s. 01)**
- Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais. **(MS.EI03TS02. s. 02)**
- Desenvolver e avançar em seus percursos expressivos e criativos por meio do desenho, pintura, escultura, literatura, cinema, teatro e dança. **(MS. EI03TS00. n. 07)**
- Dançar ao som de músicas variadas, de diferentes regiões e grupos culturais. **(MS. EI03TS00. n. 05)**
- Conhecer e apreciar as expressões artísticas de diferentes povos. **(MS. EI03TS00. n. 10)**
- Ampliar sua experiência de sensibilidade artística e apreciação estética por meio das diferentes manifestações de arte. **(MS. EI03TS00. n. 09)**
- Participar da confecção de diferentes instrumentos sonoros e/ou musicais. **(MS. EI03TS00. n. 11)**

ESCUA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO

- Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), fotos, desenhos e outras formas de expressão. **(MS.EI03EF01. s. 01)**
- Reconhecer e grafar o próprio nome nas situações em que isso se faz necessário. **(PHS.EI03EF00.n.01)**
- Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura. **(MS.EI03EF07. s. 07)**
- Perceber que a leitura e a escrita seguem um padrão quanto à direção, ocorrendo sempre de cima para baixo, da esquerda para a direita. **(PHS.EI03EF00.n.03)**
- Elaborar perguntas e respostas de acordo com os diversos contextos de que participam. **(MS. EI03EF00. n. 11)**
- Diferenciar desenhos, letras e números nas diversas situações sociais de leitura e escrita, agrupando-os. **(PHS.EI03EF00.n.02)**
- Seguir a direção e o sentido corretos ao traçar letras e números, nas diferentes situações sociais em que isso se faz necessário. **(PHS.EI03EF00.n.05)**
- Perceber que as palavras têm sons iniciais (aliterações) e finais (rimas) parecidos, como também que são formadas por sílabas. **(PHS.EI03EF00.n.04)**
- Conhecer os nomes e os sons das letras, independente da posição em que se encontram no alfabeto. **(PHS.EI03EF00.n.07)**
- Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea. **(MS.EI03EF09. s. 09)**

- Reconhecer e grafar o próprio nome nas situações em que isso se faz necessário. **(PHS.EI03EF00.n.01)**
- Ouvir, narrar, encenar, apreciar histórias e diferentes textos literários para desenvolver uma relação prazerosa com a leitura e o texto e refletir sobre a linguagem escrita em diferentes situações de comunicação e produção de escrita autônoma. **(MS. EI03EF00. n. 10)**
- Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos. **(MS.EI03EF02. s. 02)**
- Produzir suas próprias histórias orais e escritas (escrita espontânea), em situações com função social significativa. **(MS.EI03EF06. s. 06)**

ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADE, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

- Identificar os papéis sociais nos grupos de convívio, dentro e fora da escola, e construir sua identidade pessoal e cultural. **(MS. EI03ET00. n. 09)**
- Perceber a presença dos números em diferentes situações e contextos do seu cotidiano, compreendendo seus usos e funções sociais. **(PHS.EIE03T00.n.04)**
- Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência. **(MS.EI03ET07. s. 07)**
- Comparar quantidades, identificando agrupamentos que têm mais, menos, muito, pouco ou a mesma quantidade. **(PHS.EIE03T00.n.02)**
- Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes. **(MS.EI03ET04. s. 04)**
- Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades. **(MS.EI03ET01. s. 01)**
- Identificar e selecionar fontes de informações, para responder a questões sobre a natureza, seus fenômenos, sua conservação. **(MS.EI03ET03. s. 03)**
- Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes. **(MS.EI03ET04. s. 04)**
- Resolver situações problemas simples, que envolvam as ideias de juntar/retirar e reunir. **(PHS.EIE03T00.n.03)**
- Familiarizar-se com as diversas manifestações culturais da sua cidade/região, apropriando-se dos costumes, crenças, tradições e com as produções do patrimônio cultural da humanidade. **(MS. EI03ET00. n. 10)**
- Identificar e selecionar fontes de informações, para responder a questões sobre a natureza, seus fenômenos, sua conservação. **(MS.EI03ET03. s. 03)**
- Identificar diferentes formas de comunicação presentes de hoje e de antigamente, percebendo sua importância para a vida em sociedade. **(PHS.EIE03T00.n.07)**

COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC:

- Conhecimento;
- Pensamento científico, crítico e criativo;
- Senso estético e repertório cultural;
- Comunicação;
- Cultura digital;
- Autogestão;
- Argumentação;
- Autoconhecimento e autocuidado;
- Empatia e cooperação;
- Autonomia.

PERFIL DO CENTRO EDUCACIONAL

O Centro de Educação Infantil Criança Feliz oferta a educação infantil como etapa de educação básica, sendo organizada da seguinte maneira: pré-escolar I e pré-escolar II, atendendo 308 alunos, essas crianças compreendem a faixa etária entre 4 e 5 anos e 11

meses de idade de segunda-feira a sexta-feira das 7h às 17h. Seu objetivo é estabelecer e ampliar cada vez mais as relações sociais das crianças, aprendendo aos poucos a articular seus interesses e ponto de vista com os demais, utilizando este espaço para ampliar suas relações sociais e afetivas, apropriando-se dos mais diferentes tipos de linguagem (oral, escrita, corporal, plástica, musical e outras) de acordo com suas capacidades e necessidades.

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O presente projeto foi criado com finalidade e motivação de desenvolver um trabalho mais prazeroso entrelaçado à aprendizagem com crianças da pré-escola II e desenvolvido no Centro de Educação Infantil Criança Feliz na cidade de Paranhos/MS no ano de 2023, onde atende apenas a pré-escola, com crianças de 4 a 5 anos e 11 meses de idade. Especificamente, o projeto foi aplicado na pré-escola II com crianças de 5 anos, tanto do turno matutino, quanto do turno vespertino, nas turmas “C” e “F”, porém alguns momentos recreativos e pontos culminantes envolveram outras salas de aula como participação.

O objetivo geral desta proposta é reconhecer e promover o brincar como uma estratégia pedagógica essencial na educação infantil, visando ao desenvolvimento integral das crianças por meio da exploração criativa, interação social e construção de conhecimento significativo.

Este objetivo busca: Valorizar a Natureza do Brincar: Reconhecer o brincar como uma atividade inerente à infância, onde as crianças têm a oportunidade de explorar o mundo ao seu redor, experimentar papéis e construir significados de maneira lúdica e autêntica.

Fomentar a Expressão Criativa: Estimular a criatividade das crianças por meio do brincar, oferecendo-lhes materiais, ambientes e oportunidades que incentivem a imaginação, o pensamento divergente e a construção de narrativas pessoais.

Promover a Interação Social: Proporcionar situações de brincadeiras cooperativas e de interação com os pares, possibilitando o desenvolvimento de habilidades sociais, como a comunicação, a negociação, o compartilhamento e a empatia.

Facilitar a Aprendizagem Significativa: Reconhecer o brincar como um contexto de aprendizado no qual as crianças exploram conceitos e conteúdos de maneira concreta e contextualizada, construindo conexões pessoais e significativas com o conhecimento.

Estimular o Desenvolvimento Integral: Proporcionar experiências de brincar que abordem o desenvolvimento cognitivo, socioemocional e motor das crianças, promovendo aquisições de habilidades e competências de maneira holística.

Incorporar Abordagens Pedagógicas: Integrar abordagens pedagógicas, como a ludopedagogia, a pedagogia Montessori e a abordagem Reggio Emilia, para criar ambientes educativos que valorizem o brincar como parte central da prática pedagógica na realidade local.

Envolver a Parceria com Famílias: Engajar as famílias no reconhecimento da importância do brincar para o desenvolvimento das crianças, fornecendo orientações sobre como apoiar e ampliar as experiências lúdicas em casa.

Proporcionar Avaliação Formativa: Utilizar a observação atenta das atividades de brincar para avaliar o progresso das crianças, identificar interesses

e necessidades individuais, e adaptar as abordagens pedagógicas de acordo com os contextos e ritmos de aprendizado.

Ao alcançar esses objetivos, a proposta visa criar um ambiente educacional que valoriza o brincar como uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento das crianças na educação infantil, promovendo uma abordagem integrada e significativa para a aprendizagem e o crescimento pessoal.

Através desse projeto buscamos abranger os direitos de aprendizagem para a Educação Infantil que é conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se, dentro dos cinco Campos de Experiências da Base Nacional Comum Curricular para a Educação Infantil (Eu, o outro e nós, corpo, gesto e movimentos, escuta, fala, pensamentos e imaginação, traços, cores, sons e formas, espaços, tempos, quantidade, relações e transformações), assim como os sete eixos (identidade e autonomia, movimento, música, artes visuais, linguagem oral e escrita, natureza e sociedade, matemática).

A proposta foi desenvolvida na pré-escola, mas envolveu também a comunidade escolar e os familiares dos alunos, que indiretamente participaram do projeto.

Além do projeto estar principalmente voltado para a ludicidade no desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil, foi demonstrado também que o tempo e o espaço quando bem planejados podem ser um grande aliado para o aprendizado integral da criança nessa e em outras faixas etárias.

Tivemos alguns pontos culminantes nesse projeto, como momento com as avós contando suas experiências de brincadeiras de sua época, demonstrando a diferenciação do tempo e época na transformação da sociedade; também a participação de pais ensinando como desenvolver brincadeiras de sua época de criança, além disso, a participação de uma professora de arte colaboradora fazendo experiência “a mágica das cores”. Houve momentos de brincadeiras fora da sala de aula (pátio do CEI e praça do bairro onde se localiza a instituição escolar). Ademais, tarefas que os alunos levavam pra executar em casa correlacionadas ao projeto.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O brincar na aprendizagem na Educação Infantil

A educação infantil desempenha um papel crucial no desenvolvimento integral das crianças, abordando não apenas aspectos cognitivos, mas também socioemocionais e motores. Nesse contexto, o brincar surge como uma ferramenta fundamental para promover uma aprendizagem significativa e holística, que valoriza a criança como um ser ativo na construção do conhecimento. Diversos teóricos e pesquisadores têm explorado o papel do brincar como facilitador da aprendizagem na educação infantil, fundamentando essa abordagem em teorias do desenvolvimento, psicologia, pedagogia e sociologia.

Jean Piaget usava o termo “jogo” para conceituar a ação de brincar; para ele o jogo era particularmente da infância, independentemente do desenvolvimento cognitivo.

O autor em seus estudos, divide o ciclo da vida em etapas de desenvolvimento segundo às idades. O pré-escolar que corresponde a idade do projeto desenvolvido, se encontra no período pré-operatório (entre 2 - 7 anos). Para ele essa fase a criança aprende a partir da representação sensório-motora, ou seja, necessita de uma aprendizagem com objetos, coisas concretas e também atividades que haja movimento, sonoridade, atratividade.

Piaget defende que o brincar é uma atividade que permite às crianças experimentarem o mundo e construir suas próprias concepções sobre ele. O jogo simbólico, como a imitação de papéis adultos, permite que as crianças internalizem conceitos e experimentem diferentes papéis sociais, promovendo a assimilação e a acomodação cognitiva.

A ludicidade, faz parte da infância e oportuniza a criança em seu desenvolvimento integral. Para a criança, brincar é coisa séria e deve ser levado em conta isso pelo adulto. As atividades lúdicas disponibilizadas em sala de aula e devidamente planejadas com intencionalidade oferecem múltiplas possibilidades como recurso de aprendizagem e desenvolvimento. Por essa lógica, Piaget salienta que:

“O jogo é, portanto, sob suas duas formas essenciais de exercícios sensório-motor e de simbolismo uma assimilação da real atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função de suas necessidades múltiplas do eu. Sendo assim, os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça um material conveniente, a fim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais, que isso permanece exteriores à inteligência infantil (PIAGET, 1975, p.160).

É indiscutível que o desenvolvimento infantil é melhor trabalhado no cotidiano escolar, e os educadores necessitam estar preparados para isso, planejando práticas atrativas, metodologias que desafiam e ao mesmo tempo aguçam a curiosidade e estejam próprias para a idade da criança, considerando que a educação precisa promover um desenvolvimento significativo e integral na criança.

No entanto, Vygotsky utilizava o termo “brinquedo” para conceituar a ação de brincar. Para ele, no ato de brincar, a criança cria uma situação imaginária, que para ela, existe sempre regras por ela muitas vezes criada ou imitada pelos adultos, assim como, adaptada para sua necessidade e do seu jeito.

Vygotsky (1998), considera que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que as funções psicológicas intelectuais são construídas no decorrer desse desenvolvimento. Diferente de Piaget, ele não estabelece fases para explicar o desenvolvimento, assim como também, não acredita que o ser humano seja passivo ou ativo, mas interativo, uma vez que está continuamente se relacionando com o meio em que está e com os outros.

Para o autor, a criança usa a imitação para assimilar e aprender, portanto, quanto mais possibilidades e disponibilidade de materiais, situações de aprendizagem, melhor e mais cedo ela pode aprender, isso ele chama de “estimulação de aprendizagem”.

Ele ressalta que a criança utiliza as interações sociais como formas de acesso às informações mais privilegiada. Com relação às regras de jogos, a criança aprende socializando com o outro e não devido a um empenho individual para busca de solucionar seus problemas. Dessa forma, ela aprende a regular comportamentos através das reações dos jogos e brincadeiras que considere agradável e significativa, assim como também, atrativa.

Para Kishimoto (1994, p.16) [...] afirma que o jogo pode ser visto como “resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto” [...]. Entende-se que esses três aspectos possam permitir melhor compreensão do jogo, fazendo diferenciação de significados atribuídos por diversas culturas, caracterizados através de regras e objetos, como o “brinquedo”, que é entendido como um suporte da brincadeira, que pode ser tanto brinquedos contextualizados, como descontextualizados. Dessa forma, o brincar faz com que as crianças sintam prazer na aprendizagem e melhoram no aspecto físico-motor e psicológico.

O jogo, a brincadeira e o brinquedo possibilitam à criança ter acesso à outras formas de cultura e também de experimentar e explorar o mundo através da interação, dos objetos, da natureza e desenvolver o senso de criatividade. No entanto, é no plano da imaginação que o brincar destaca-se pela importância de significados infantil. Considera-se que a imaginação é mais aguçada na infância, onde a criança utiliza a brincadeira como ferramenta de expressão e desenvolvimento, podendo o adulto observar diversas situações, acontecimentos e atitudes em que a criança reproduza durante a brincadeira, já que ela imita e reproduz a realidade vivida em seu entorno familiar e social.

A Base Nacional Comum Curricular para a Educação Infantil destaca o “brincar” como um dos seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento, pautados nos cinco campos de experiência.

A brincadeira também é retratada como eixo estruturante da proposta para a Educação Infantil, junto com as interações. A BNCC destaca que é brincando e interagindo que as crianças aprendem e se desenvolvem integralmente, fazem descobertas, exploram possibilidades, ampliam seus repertórios, desenvolvem o senso estético, crítico, criativo, social e linguístico.

Dessa forma, a BNCC afirma que o brincar é ponto fundamental tanto para a aprendizagem, assim como para o desenvolvimento físico motor da criança. Pois a brincadeira torna o aprendizado prazeroso, significativo e atrativo, através da socialização com outras crianças e também com os adultos, além da participação nas novidades experimentadas através das atividades lúdicas propostas pelos educadores.

O TEMPO E ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM

Enquanto as crianças estão frequentando o ambiente escolar na Educação Infantil, elas vivenciam momentos diferenciados entre uma atividade e outra e em diferentes espaços físicos. Importante que esses momentos sejam planejados e previstos para não se criar rupturas, desconfortos e ansiedade nas crianças. Bom ressaltar, que as transições algumas vezes podem significar momentos de silêncio ou até mesmo que seja necessário permanecer paradas.

Quando um planejamento é previsto pensando na necessidade, conforto e visando o desenvolvimento da criança, um dos pontos a ser analisado são os espaços utilizados para a execução das atividades e do convívio diário das crianças.

Acredita-se que um espaço para a pré-escola deva ser criativo possibilitando aguçar a criatividade das crianças, assim como, estimulador e facilitador da aprendizagem, principalmente nessa faixa etária em que estão adentrando ao mundo da leitura e escrita. Dessa forma, o estímulo da leitura e da escrita precisa ser encantador, não tradicional e forçado, pois a aprendizagem precisa ser voluntária e espontânea.

Todo espaço escolar pode ser utilizado para a aprendizagem, desde ir ao banheiro e aprender a ligar a torneira para lavar as mãos, utilizar o papel higiênico, apertar a descarga, até a utilização dos materiais pedagógicos na sala de aula. O importante é que cada momento seja intencionalmente planejado.

Para Barbosa:

“A intencionalidade pedagógica transforma espaços físicos em ambientes. Para compor um ambiente é preciso conhecer os seres que habitam e construir com eles uma experiência de vida temporal nele enraizada. O ambiente envolve aspectos físicos, culturais, afetivos e sociais. Ao pensar no ambiente, precisamos levar em conta os odores, as cores, os ritmos, os mobiliários, os sons e as palavras, o gosto e as regras de segurança pois cada um tem identidade própria” (2009).

Todo espaço físico é considerado de aprendizagem – as salas, o pátio, o refeitório, a sala de leitura e tecnologia, até mesmo um passeio fora da escola. Quando bem planejado garantem às crianças a permanência, o pertencimento, encantamento e um aprendizado significativo.

RECURSOS UTILIZADOS:

- Folhas sulfites;
- Lápis de cor,
- Lápis grafite,
- Cartolina
- Papel cartão,
- Papel color 7,
- Tintas guache de diversas cores,
- Massa de modelar,
- Tesouras,
- Pecinhas de modelar massinhas,
- Pista de carrinhos,
- Armários para organização dos brinquedos,
- Papel Craft,
- Cola,
- Caderno de desenho,
- Cola quente,
- Barbante,
- Corda,
- TNT,
- Cadeiras,
- Tapetes,
- Garrafas Peti,
- Tampinhas de garrafas,
- Cartelas de bingo,
- Alfabeto móvel,
- Livros de Contação de histórias,
- Lata de leite em pó para confecção de material de apoio,
- Anel,
- Jogos Confeccionados,

- Jogos Online
- Copos descartáveis,
- Papel filme PVC,
- Tinta guache de várias cores,
- Bolinhas de plástico coloridas,
- Copos descartáveis
- Papelão,
- Cadarços,
- Bolinhas de gude (bolitas),
- Canetão de quadro branco colorido,
- Giz-de-cera,
- Giz branco e colorido para lousa,
- Vídeos,
- Celular para gravação e fotos,
- Projetor,
- Computador,
- Internet,
- Bolas,
- Brinquedos de imitação de cozinha (panelinhas, colheres, faca, copos, armários, etc),
- Brinquedos de imitação como ferramentas (martelo, furadeira, parafusos, etc)
- Bonecas de diversos tamanhos e cores,
- Carrinhos de diversos tamanhos e cores,

DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO

ABRIL DE 2023

Idealização do projeto

Organização do espaço da sala de aula

No início do ano observamos que os brinquedos disponíveis em cada sala de aula, se encontrava guardado num balcão onde as crianças não conseguiam ter acesso, tampouco visualizar o que havia de material.

Foi aí que tivemos a ideia de organizar nossa sala de aula de maneira que as crianças pudessem ter acesso aos materiais, conviver com uma sala mais organizada, desenvolver a autonomia e o senso estético, crítico e criativo. Então pensamos em desenvolver esse projeto de abrangia brincadeiras, aprendizagem e aproveitamento do tempo e do espaço como articulador e facilitador dessa aprendizagem e do desenvolvimento infantil.

Começamos a idealizar o projeto e pesquisar maneiras de desenvolvê-lo com crianças nessa faixa etária.

Adquirimos armários de plástico pequenos para organizar os brinquedos neles, esses armários não tem portas, apenas são para organizações em gerais.

Retiramos todos os brinquedos que haviam, começamos a dividir por sessões, tamanhos e características. Observamos que necessitava de adquirir outros brinquedos mais, foi então que, adquirimos uma pista de carrinhos de corrida e diversos carrinhos pequenos para que as crianças brincassem e aprendessem no mundo da brincadeira a reproduzir a vida real. Para guardar os carrinhos adquirimos um suporte de carrinhos em forma de carreta de madeira com divisórias bem pequenas, aqueles usados para coleções.

Adquirimos também uma cozinha de brinquedos infantil com armários e brinquedos que imitam os utensílios domésticos que há em uma cozinha.

Organizamos também um cantinho para leitura, com um armário para livros de histórias que confeccionamos com caixas de verduras e colocamos rodinhas para facilitar o manuseio para limpeza. Perto do armário de livros de leitura preparamos um sofá para descanso que confeccionamos com paletes e

colocamos dois colchonetes encapados e almofadas, criando um ambiente aconchegante e atrativo.

Não conseguimos realizar muitas mudanças de móveis devido à falta de espaço e por pensar que daria muito trabalho para a gestão, considerando que de um ano para outro, possa haver mudanças de professores e salas de aula, pois nenhum funcionário pode considerar-se fixo em um lugar. Contudo por hora, conseguimos transformar um ambiente que antes não dava possibilidade de autonomia às crianças em um ambiente aconchegante, atrativo, criativo e deixando materiais a altura da criança que poderiam escolher com que brincar e também desenvolver o senso estético, de organização e responsabilidade.

Combinados sobre o tempo

Na Educação Infantil é natural que as crianças não tenham noção do uso do tempo, ou que queiram fazer o que desejam no momento que querem. No dia seguinte da apresentação do projeto e de que eles já haviam explorados os espaços da sala de aula, aprenderam a lidar com as diferenças, preconceitos e organização do espaço escolar; foi momento de discutir sobre o tempo, considerando que ao chegarem já queriam brincar novamente com os brinquedos disponíveis nos cantinhos de aprendizagem.

Paramos para discutir sobre o tempo escolar, a professora explicou a todos que em nossas vidas precisamos também saber lidar com o tempo. Exemplo: Quando eles levantam da cama de manhã, podem imediatamente tomar sorvete por exemplo, se houver? As crianças imediatamente e unânimes responderam que não. A professora indagou então: - Porque não?

De forma intercalada foram respondendo que precisam escovar os dentes, tomar café, outros diziam que tinham que arrumar seus quartos, depois ir para a escola, e sorvete pode só depois de almoçar e se não tiver engripados.

Assim, ressaltamos que tudo na nossa vida tem seu tempo e devemos realizar nossas atividades respeitando esse tempo e ocasião, dessa forma aprendemos que nem tempo

Apresentação do projeto às crianças

Conforme fazíamos aos poucos as mudanças, natural que as crianças perguntassem o porquê de toda aquela mudança. Deixamos a curiosidade deles cada vez mais aguçada, apenas explicando por hora que estávamos organizando o local de convivência.

Porém quando terminamos de organizar e a visão da sala estava totalmente diferente, era nítido o encantamento das crianças por seu ambiente de aprendizagem. Apresentamos o projeto, dialogamos quanto ao uso correto dos materiais disponível a eles, discutimos sobre os combinados, tudo estimulando a consciência, senso de crítica de todos.

Entre os combinados, as próprias crianças elaboravam suas perguntas e conforme foi surgindo as dúvidas formulávamos nossos combinados. Exemplo: - Professora, todos poderão brincar com a pista de carrinhos (Fulana).

De acordo com as indagações conduzíamos as conversas de forma que refletissem sobre a realidade, as possibilidades e demonstrando às crianças que no mundo que eles convivem há muito preconceito e rotulação, sendo isso um comportamento não cabível num mundo onde há tanta diferença e que nossa lei determina direitos iguais para homens e mulheres.

Para a resposta da aluna Fulana, a professora os fez lembrar que no mundo adulto, tanto homens quanto mulheres dirigem carros, e que sim, todos poderiam brincar livremente com cada brinquedo da sala sem que pensassem em haver preconceito sobre usar tal e tal brinquedo. Ou que falassem que meninos não poderiam brincar com tal brinquedo e meninas com tal brinquedo.

Houve outras indagações como: - Mas meninos não podem brincar com bonecas professora, isso é só de menina! (Ciclano).

Para a indagação do aluno Ciclano, fizemos a seguinte colocação em forma de indagação também: - Mas os papais não cuidam de seus filhinhos, ajudando as mães a trocar, banhar, alimentar, fazer o bebê dormir? Como vocês serão bons pais na vida adulta se não souberem cuidar de um bebê? Ao brincar com bonecas estamos reproduzindo a vida adulta de cuidado e afago, entendem?

Nessa hora também houve a indagação do aluno Beltrano: - Então os meninos poderão brincar com as coisas de cozinha também?

E outra indagação sequencial a essa de outra aluna: - E as meninas poderão brincar com as ferramentas da caixinha? (Pois também adquirimos uma caixinha de ferramentas como martelo, cerrote, parafusos, porcas e roscas, etc)

Quanto à essas indagações voltamos a refletir: - Lembra de quando a professora disse que nós temos direitos iguais? Então, vocês sabiam que muitas mulheres podem fazer serviço que antes era de exclusividade masculina? Pois é, hoje em dia há mulheres pedreiras, motoristas de caminhão, carretas, jogadoras de futebol profissional, boiadeiras, etc. E homens que realizam atividades que antes era apenas de exclusividade feminina, como cabeleireiros, maquiadores, modistas, costureiros, babás, cozinheiros, etc.

Em nosso mundo hoje já não cabe mais espaço para preconceitos, aprenderemos aqui a lidar com isso e conviver em respeito, liberdade e igualdade.

Houve então outra indagação: - O que é preconceito professora?

Então explicamos que preconceito é aquilo que pensamos do outro antes de conhecê-lo e que muitas vezes é imposto pela maioria como sentimento mal e reproduzido pelos demais. Exemplo: - Meninas não devem jogar futebol, apenas meninos. Isso é um preconceito, pois o futebol é um esporte e na verdade não é só de exclusividade masculina. Vocês sabiam que esse ano ocorrerá o mundial da copa do mundo de futebol feminino? E que nós temos uma seleção feminina de futebol em nosso país?

Nesse momento aproveitamos que temos disponível lousa digital em sala com internet e mostramos foto no google da seleção brasileira de futebol, inclusive da jogadora “Marta”, eleita várias vezes a melhor jogadora do mundo.

Depois de conversarmos, criarmos nossos combinados, refletirmos sobre diversos assuntos, foi o momento de deixá-los explorar os ambientes da sala para brincar e conhecer os brinquedos.

Organizamos em grupos, sessões onde cada grupo brincava com certos brinquedos durante 10 minutos, depois mudavam para outra sessão de brinquedos, fazendo rotatividade e assim ter a possibilidade de todos brincarem com todos os brinquedos.

Dessa forma aprenderam na prática a respeitar o espaço do outro, a cumprir regras, a socializar com os colegas de classe, a conhecer o outro, a comunicar-se, a reproduzir a vida real no imaginário, a praticar a solidariedade e

compreensão, senso crítico, criativo, colaborativo e estético, pois depois das brincadeiras, tiveram que aprender a guardar e organizar os brinquedos usados em seus devidos lugares.

Observamos que crianças que ainda estavam dando trabalho em adaptar-se ao ambiente escolar, agora queriam ficar e já não queriam ir embora pra casa na hora da saída.

Brincadeiras desenvolvidas

Aprendendo a amarrar cadarço

Realizamos uma atividade lúdica de aprender amarrar cadarço de sapato. Iniciamos com a questão dos cuidados dos pertences pessoais como “sapatos”. Também conversamos sobre o cuidado com os pés para não desenvolver o chulé. Assistimos um vídeo de onde surge o chulé. Depois também assistimos a outro vídeo que ensinava como amarrar cadarço (*Endereços disponibilizados nos anexos*). Antes havíamos confeccionado chinelões de papelão que os alunos mesmo pintaram e posteriormente estes serviram de material de apoio para os alunos aprenderem a amarrar cadarço.

Além de incentivar a autonomia infantil, fazer laços junta as habilidades motora fina e coordenação olho-mão.

Jacaré não tem chulé

Dando sequência ao assunto sobre o chulé, assistimos um vídeo de uma brincadeira cantada “Jacaré não tem chulé” da Turma do Tio Marcelo no YouTube (*Endereço disponibilizado nos anexos*). Realizamos a brincadeira em sala com os alunos em formato de roda.

Essa brincadeira leva as crianças a conhecer os hábitos saudáveis, cuidado com o corpo, conhecimento de si mesmo, etc. Além de aprender ritmo, sons do corpo humano.

Depois confeccionamos o jacaré com corpo sanfonado e eles pintaram para levar pra casa.

Encontre seus calçados

Realizamos uma brincadeira com os alunos “Encontre seus calçados”, essa brincadeira foi realizada no pátio do CEI, onde colocamos os calçados dos alunos todos misturados de um lado, e distante dos calçados ficavam dois grupos (meninos e meninas), sob a ordem da professora, eles deveriam sair correndo e ir em direção aonde estavam os calçados e calçar, amarrar seus cadarços caso o calçado tivesse e voltar no lugar. O grupo que em conjunto terminasse primeiro ganhava.

Essa brincadeira estimula a atenção, lateralidade e o equilíbrio, além da motricidade fina no ato de amarrar os cadarços dos sapatos ou outros detalhes se houver.

Bingo das letras

Preparamos cartelas de bingo e emplastificamos para usar por mais tempo e com canetas de quadro branco coloridas que podem ser apagadas.

Os alunos ganham as cartelas individualmente, e uma caneta de quadro branco colorida para cada um.

A professora sorteia as letras ou tirando de uma lata as letras, ou digitando na lousa digital.

Para estimular mais os alunos presenteávamos os ganhadores com balões ou pequenos brinquedinhos comprados pela professora.

Essa brincadeira estimula o reconhecimento das letras, auxilia no desenvolvimento das habilidades sociais e cognitivas; desenvolve e estimula a percepção auditiva, bem como a atenção e a concentração. Além de desenvolver de forma positiva a sua percepção de competência e controlar a sua ansiedade.

Bingo dos números

Da mesma forma que o bingo das letras, o bingo dos números foi confeccionado e emplastificados para serem usados com canetinhas de quadro branco coloridas, com números de 0 a 30. A metodologia da brincadeira é a mesma do bingo das letras.

Essa brincadeira estimula o reconhecimento dos números, auxilia no desenvolvimento das habilidades sociais e cognitivas; desenvolve e estimula a percepção auditiva, bem como a atenção e a concentração. Além de desenvolver de forma positiva a sua percepção de competência e controlar a sua ansiedade.

Massa de modelar

A massinha de modelar é um material de apoio pedagógico que é de uso fundamental na Educação Infantil. Desde o início do ano, muito mais durante o projeto, utilizamos diversas vezes. Pois tem cores diversificadas, também compramos pecinhas de modelar em formatos de vários objetos como: coração, borboleta, peixe, cachorro, árvore, etc para que as crianças pudessem brincar com mais atratividade. Além de do momento aproveitar e pedir que reproduzissem figuras que ouviram durante as histórias contadas ou atividades realizadas.

A brincadeira com massa de modelar estimula a criatividade: a criança imagina, cria e materializa os pensamentos que tem em sua mente, dando asas à sua imaginação. Também a motricidade fina: a massinha de modelar ajuda a estimular as habilidades motoras finas das crianças, já que adquirem agilidade, força e destreza em seus dedos quando brincam com elas.

Desenhando no chão

Essa atividade lúdica foi desenvolvida no pátio do CEI, onde os alunos tiveram a oportunidade de realizar seus desenhos livres no chão acimentado utilizando giz colorido. Assim desenvolveram a criatividade, conhecendo a textura do material do giz e este no chão. Assim como também a sensibilidade estética, a visão artística, a sociabilidade, etc.

Amarelinha

Essa brincadeira realizamos no pátio da instituição também, desenhamos com giz no chão as casinhas e fomos ensinando passo a passo as regras da brincadeira, assim como, dando oportunidade de realizarem individualmente cada etapa.

Nessa brincadeira trabalhamos o desenvolvimento da noção de espaço, da lateralidade, da coordenação motora, da interação com o outro e tantas outras habilidades que podem ser desenvolvidas como quantidade, equilíbrio, etc.

Meu nome inicial igual à:

Com essa atividade lúdica trabalhamos a letra inicial do nome de cada aluno. Primeiro pesquisamos figuras que começam com o som inicial do nome de cada aluno, selecionamos, recortamos e deixamos à disposição em uma mesa na sala. Aos poucos e na ordem da professora, cada aluno foi convidado a ir na mesa onde estava as figuras e procurar uma figura que tivesse o mesmo som do seu nome e levar até à lousa verde e colar nela com o auxílio de fita crepe.

Depois utilizamos essa mesma figura para colar em uma atividade impressa que estava preparada para isso.

Assim pudemos trabalhar a letra inicial do nome de cada aluno em individual, assim como a consciência fonológica de letras iniciais parecidas com o nome deles.

Usando a caneta mágica

Pensando em tornar as aulas mais lúdicas e dinâmicas, adquirimos canetas coloridas de lousa branca para uso dos alunos. Utilizamos elas para brincar de bingo, completar a lousa digital com atividades projetadas na lousa, também confeccionamos algumas atividades com pontilhados do alfabeto, números e vogais, assim como para escrever o nome próprio, usamos essas atividades nas rotinas iniciais de aula com os alunos. Dessa forma, possibilita o aluno a treinar a motricidade fina, direção da escrita, a escrita do alfabeto, nome e vogais entre as palavras, bem como os números.

Dado das vogais

Para melhor assimilação do conhecimento das vogais confeccionamos um dado gigante das vogais, onde os alunos brincavam jogando o dado e conforme a vogal que caía, eles deveriam dizer que vogal era aquela e também alguma palavra que iniciava com aquela vogal.

Com essa atividade lúdica possibilitamos os alunos em assimilar melhor as vogais, da mesma forma também elas como letra inicial de palavras conhecidas, ou seja, trabalhando a consciência fonológica de letra inicial – vogal.

MAIO DE 2023

Passa-anel

Essa brincadeira realizamos em sala de aula. Foi explicado as regras, as crianças ficaram sentadas umas do lado das outras com suas cadeirinhas e utilizamos a aliança da professora mesmo.

A brincadeira tem como objetivo dissimular a passagem de um anel para outro participante. Estimular a socialização, a percepção, o espírito investigativo, encenativo, desenvolve controle da expressão facial, destreza com as mãos e capacidade de observação.

Gincana das cores

Essa brincadeira realizamos no pátio do CEI, separamos quatro bambolês que havia várias fitas colantes enroladas neles e em seu fundo um papel indicando a cor correspondente que representava aquele bambolê: amarelo, azul, verde, vermelho.

Os bambolês ficavam em uma distância razoável das crianças, e as crianças em fila formando dois grupos. Perto de cada grupo havia outra caixa com várias bolinhas com as 4 cores. Cada caixa com a mesma quantidade de bolinhas.

Dado a ordem da professora, os alunos precisam cada um do grupo jogar uma bolinha de cada cor nos bambolês de onde estão, a bolinha deve colar, ou seja, cada participante de grupo tem 4 chances. Terminando a fila dos participantes, aquele grupo que mais conseguiu colar bolinhas nos bambolês ganha.

Essa brincadeira tem como objetivo ensinar coordenação motora, orientação espacial, cores, equilíbrio, competitividade, cooperação em equipe e agilidade. Aproveita-se a trabalhar também contagem dos números, pois deve-se contar a quantidade de bolinhas que cada equipe conseguiu colar.

Ciranda

Nessa brincadeira cantada, primeiro em sala de aula, aprendemos as músicas de cirando. Depois saímos para fora da sala brincar.

Uma das músicas foi ciranda, cirandinha... Mas em vez de dissermos “diga um verso bem bonito, diga adeus e vai embora”, trocamos por “diga a rima do seu nome, diga adeus e vai embora”. Claro que antes cada um aprendeu qual palavra poderia rimar com seu nome em sala de aula.

Outra música que cantamos foi “Roda cutia”, diferente da brincadeira corre cutia.

Conversa com as vovós

Esse momento, estávamos trabalhando “família” e árvore genealógica; muitas crianças contavam suas experiências alegres e divertidas com suas avós, inclusive algumas crianças diziam não morar com a mãe e sim a avó. Assim tivemos a ideia de chamar algumas avós de nossos alunos para comparecer no CEI e haver um bate-papo com elas.

Como professora, mediamos esse bate-papo. As avós contaram como eram sua vida de criança em sua época, fazendo uma relação passado/presente (transformação do tempo). Elas também contaram de quês brincadeiras elas brincavam, como eram os brinquedos daquela época e seus gostos preferidos de brincar. Aconselharam as crianças em escolher brincadeiras saudáveis e não perder muito tempo em jogos eletrônicos como é hoje em dia.

Também disseram qual comida preferida fazem para seus netinhos comer quando as visitam e se brincam com seus netos, quais brincadeiras realizam com eles, numa relação avó/neto (experiência social/parental, adulto/criança).

Brincando com as vogais

Preparamos uma brincadeira focada em ajudar as crianças a conhecerem e identificarem a letra inicial (vogal) das palavras, isso de forma oral, trabalhando a consciência fonológica.

Separamos encartes de figuras que começavam com vogais, também encartes das cinco. Colamos as vogais separadamente na lousa verde. Distribuimos os encartes de figuras entre as crianças, e individualmente cada uma deveria pronunciar o nome da figura em voz alta e tentar identificar com que

letra (vogal) aquela figura iniciava, depois colar a figura logo abaixo da vogal correspondente que estava na lousa.

JUNHO 2023

Brincando com a sombra

Essa brincadeira realizamos em sala, uma sugestão de atividade para se brincar com a sombra. Surgiu de uma dúvida de um aluno: Professora por quê temos sombra?

Então pesquisamos sobre o assunto, levamos a resposta à indagação do aluno e sugerimos duas brincadeiras com a sombra. Uma é fazer animais com as mãos refletindo na luz e projetando a sombra. Outra é utilizando um copo descartável de plástico, colocando um sufilme transparente na boca do copo, fazendo um desenho com canetinha, cortando o fundo do copo e utilizando uma lanterna, refletir a imagem do desenho em uma parede.

Fizemos um copinho com desenho para cada aluno e eles levaram pra casa para continuar a experiência em casa.

Mãos para cima, mãos para baixo

Essa brincadeira realizamos em sala. As crianças sentam do chão, uma de frente com a outra, com as pernas em formato de borboleta. Colocamos blocos lógicos no meio entre as crianças. E a professora fazia os comandos com a voz (mãos na cabeça, mãos no ombro, mãos na barriga, mãos no joelho, mãos no bloco...) E as ordens dos comandos iam trocando para muitas vezes confundir e testar a concentração das crianças. Essa brincadeira trabalha concentração, agilidade, ampliar as possibilidades expressivas do corpo e percepção auditiva.

Bate as mãos

Percebemos que na saída para casa duas aluninhas estavam tentando brincar com a brincadeira cantada “bate as mãos”. Assim no outro dia, propomos que todos pudessem aprender essa brincadeira. Ensinamos os movimentos e a música. Eles brincaram várias vezes, até todos aprender.

Hora do lanche da Cartilha ABC

A brincadeira constava em preparar primeiramente encartes de 4 animais que iriam lanchar (cão, rato, girafa, elefante). Dissemos que cada um dos animais só comia alimentos que têm o mesmo número de sílabas do seu nome. Identificamos, com as crianças, o número de sílabas de cada animal (bater palmas, contar com os dedos, dar passos...). Pedimos a uma criança de cada vez que retirasse um cartão, nomeasse a imagem e identificasse o número de sílabas. Em seguida, pedimos à criança que identificasse o animal que tem o mesmo número de sílabas e colocasse o cartão dentro do prato do animal. Por exemplo, cartão “morango” (3 sílabas) vai para a girafa (3 sílabas). O jogo terminava quando fosse associados todos os cartões aos animais correspondentes.

Essa brincadeira tinha como objetivo trabalhar a consciência fonológica com segmentação silábica.

JULHO DE 2023

Janelinha/prequicinha

Essa brincadeira consta em preparar um tipo de envelope com abertura ao lado e fichas de palavras dentro. Essas palavras vão sendo retiradas devagar ao passo de cada letra ou sílaba, assim os alunos vão tentando identificar que palavra está escrita.

Trabalhamos primeiramente com o nome deles. Depois palavras iniciadas com “B” (bola, bolo, boi, bala, bebê, bico, belo, bobo, baú). Assim, durante várias vezes, fomos modificando as letras iniciais (c, d, f, g, j, l, m, n, p, q, r, s, t, v, x, z)

Com essa brincadeira desenvolvemos a percepção visual, consciência fonológica de formação de palavras e sequência silábica, leitura e oralidade.

Palavra do dia

Essa atividade faz parte da rotina, consta na confecção de um cartaz da “Palavra Trabalhada”, nesse cartaz há espaço para a escrita de uma palavra que será trabalhada no momento ou no dia, além do espaço para a escrita de letra inicial, letra final, quantas sílabas e outra palavra que se pode escrever que inicie com a mesma letra da palavra escolhida. Esses espaços são

emplastificados para ser registrado com caneta de lousa branca (que se pode apagar), assim pode ser usado várias vezes e as crianças mesmo registram.

Nessa atividade lúdica escolhemos cada dia um nome deles para trabalhar.

Caixa Mágica

Constava em uma caixa preparada previamente pela professora, onde um lado da caixa ficava aberta (lado que ficava virado para a professora visualizar). Também é preparado objetos variados diferente e com várias texturas e colocado dentro de um saquinho que ficaria com a professora sem que os alunos vejam. Cada aluno era convidado a colocar a mão pela boca da caixa, antes a professora que está sentada perto da caixa e de frente com a tampa aberta da caixa, coloca um objeto. A criança coloca a mão e tenta adivinhar que objeto é sem retirá-lo de dentro da caixa.

Essa atividade lúdica trabalha percepção, concentração, textura tátil, raciocínio e sensibilidade.

Troca letras

Essa atividade lúdica consta em confeccionar um cartaz intitulado “troca letras” com espaçamento de colocar encartes de letras e figuras. A professora serve como escriba e mediando o conhecimento vai construindo palavras com os alunos com referência à figura proposta. Depois propõe que se troque a figura e os alunos deverão descobrir qual letra deverá trocar para que a palavra formada se torne a nova palavra proposta, por isso se chama “troca letra”, pois na troca de uma letra pode-se formar uma palavra diferente, mudando o sentido e significado total.

O Objetivos didático dessa atividade lúdica é:

- Conhecer as letras do alfabeto e seus nomes;
- Compreender que as sílabas são formadas por unidades menores;
- Compreender que, a cada fonema, corresponde uma letra ou um conjunto de letras (dígrafos);
- Compreender que, se trocarmos uma letra, transformamos uma palavra em outra palavra;

- Compreender que a ordem em que os fonemas são pronunciados corresponde à ordem em que as letras são registradas no papel, obedecendo, geralmente, ao sentido esquerda-direita;
- Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças sonoras entre elas;
- Estabelecer correspondência grafofônica.

AGOSTO DE 2023

Corre-cutia

No mês de agosto como é o mês do folclore, além de ter um momento de converso sobre o tema, ressaltando que o folclore não consta apenas em lembrar as lendas nele trabalhada na maioria das vezes, mas que o folclore é um conjunto de manifestações culturais de um povo, incluindo comidas típicas, forma de falar, brincadeiras, histórias. Assim, escolhemos uma brincadeira para iniciar nosso mês, “corre-cotia”.

Explicamos a brincadeira para as crianças, mostramos na lousa digital o que é uma cutia, levamos as crianças no pátio da escola para realizar a brincadeira.

Esta é uma brincadeira super tradicional que pode ser conhecida também como “**Lenço atrás**”. As crianças sentam-se em roda, uma das crianças levanta-se e anda em volta da roda com um lenço na mão que deverá ser deixado atrás de um dos integrantes sentados. Ao longo do percurso vai cantando a música: “Corre, cotia, na casa da tia. Corre, cipó, na casa da vó. Lencinho na mão, caiu no chão. Moça bonita do meu coração. Ao final da música, a criança que achar o lenço atrás de si, levanta-se e corre atrás de quem jogou. Este por sua vez deve sentar-se no lugar agora desocupado antes de ser pego. Dessa forma troca o “cantador” e a brincadeira recomeça.

Essa brincadeira estimula coordenação motora, equilíbrio, direção, atenção, concentração, esquema corporal, agilidade e força muscular.

Meu papai me ensina brincar

Já que além de o mês de agosto ser marcado como mês do folclore, também temos uma data comemorativa importante em nosso calendário, que é

o “Dia dos pais”. Considerando isso e coincidindo com nosso projeto, convidamos um pai de um aluno(a), para vir à escola e ensinar uma brincadeira que ele brincava na infância.

Assim o pai convidado veio e além de ter um momento de conversa rápida com as crianças sobre sua infância e as brincadeiras que mais gostava de brincar, propôs ensinar a brincadeira **“Queimada”** com os alunos.

O pai da aluna explicou às crianças que essa brincadeira é muito tradicional e conhecida pelo Brasil, também leva outros nomes dependendo da região do país: queima, baleado, caçador, mata-soldado ou carimba.

Usamos uma área do pátio do CEI que foi pintado um campinho de futebol, assim delimitamos o espaço de cada equipe. No caso dessa brincadeira é dividida em duas equipes, tendo um queimador para cada lado. É utilizado uma bola para queimar os participantes da equipe adversária. As crianças que forem queimadas devem sair do jogo, ficando em um espaço delimitado do lado da equipe adversária, demonstrando uma conquista para aquela equipe. Vence a equipe que mais queimar o adversário.

A Queimada é uma brincadeira que trabalha o espírito de equipe, promove a cooperação entre os participantes. Além disso, desenvolve a rapidez de pensamento, agilidade corporal e mira. Como é uma brincadeira bastante movimentada, perdem-se muitas calorias durante esta brincadeira.

Ballitas ou bolinhas de gude (bolitas)

Como moramos em fronteira com o país Paraguai, muitas de nossas crianças tem sua naturalidade paraguaia, ou seja, pai ou mãe que falam guarani e espanhol. Além da cultura em local fronteiriço ser bem mistificado, dessa forma, convidamos um colega que havia feito estágio supervisionado em nossa sala de aula, para retornar e ensinar às crianças uma brincadeira que fosse de cultura paraguaia. Ele aceitou prontamente e escolheu ensinar a brincadeira “bolitas ou bolinhas de gude” que em espanhol é “ballitas”. Essa brincadeira é conhecida e brincada tanto no Brasil, quanto no Paraguai, somente com nomes diferentes.

Ela é brincada de várias maneiras, ele escolheu uma maneira de brincar e primeiramente ensinou às crianças as regras, depois fomos no pátio da escola desenvolver a brincadeira.

Faz-se uma demarcação de limite no chão utilizando um giz, onde as crianças não podem passar dessa marca limite, desde lá devem atirar as bolinhas de gude em

um alvo onde também é demarcado a certa distância de onde atiram, como um círculo oval e dentro dele algumas bolinhas de gude que são os alvos que devem ser atingidos. As crianças que conseguirem atingir o alvo, ganham mais uma bolinha de gude, assim ficam em vantagem sobre as que não atingiram. Ganha quem no final apresentar mais bolinhas de gude.

Cada criança por princípio ganha três bolinhas de gude que devem ser atiradas uma de cada vez, havendo assim, três chances de jogar. É feito uma fila e respeitado a vez de cada participante.

Ao jogar bolinha de gude, as crianças desenvolvem além da noção estrutural de espaço, a motricidade fina, como o controle e a destreza em executar o movimento de lançar a bola sobre as demais.

Convidando nosso colega a ensinar essa brincadeira, envolvemos o conhecimento de outras culturas, como a cultura paraguaia que convivemos muito em nossa região. Isso faz parte do folclore e está de acordo com a Base Nacional Comum Curricular para a Educação Infantil, assim como as demais atividades.

Cobra-cega

Realizamos também a brincadeira “cobra-cega”, primeiro como toda brincadeira, temos um momento de conversa sobre as regras da brincadeira e pós isso saímos para o pátio do CEI realizar a brincadeira.

De olhos vendados, uma das crianças (escolhida ou sorteada) fica como a cabra-cega e, com os olhos vendados, tenta pegar os outros participantes da brincadeira. O primeiro a ser pego assume o posto de cabra-cega, mas antes, o que estava com os olhos vendados tenta descobrir quem é o colega. O pegador, no início da brincadeira, deve girar várias vezes para ficar desorientado.

Concurso de Advinhas

Em nosso planejamento estávamos trabalhando diversos gêneros textuais no mês de agosto, incluindo “advinhas”, que as crianças demonstraram gostar muito, daí a ideia de lançar um concurso rápido de advinhas. Enviamos recados através de bilhetes para os pais e/ou responsáveis de cada criança comunicando que certa data haveria um concurso de advinhas na sala de aula, pedindo que eles preparassem as crianças com suas advinhas para participar. Propomos premiação para 1º, 2º e 3º lugares de cada turno de aula, pois são duas turmas.

Chegado o dia, as crianças sabiam que não deveria contar para o coleguinha sua adivinha e sim guardar segredo até o momento da competição, dessa maneira trabalhamos a ética e espírito competitivo, assim como, responsabilidade.

Chamamos a diretora, uma auxiliar educacional que não era de nossa sala e mais a secretária do CEI para serem juradas. As crianças apresentaram recitando sua adivinha para os colegas e assim foi escolhido pelas juradas as melhores e premiado os ganhadores. Como estímulo os demais participantes ganharam um mimo (bexigas).

Concurso de Desenho

Considerando que em nosso planejamento sempre garantimos as leituras para deleite como contação de histórias, e uma das histórias contadas nesses momentos de início de aula foi “O vestido azul” de Sandra Aymone. As crianças demonstraram gostar muito da história, além de que eles têm um caderno de desenho cada um, que utilizam em atividades planejadas, mas também para desenhos livres. A maioria ao disponibilizar o caderno em momento de desenho livre a elas, começaram a desenhar a menina do vestido azul da história. Então, resolvemos lançar o concurso de desenho, tendo como inspiração a história que mais gostaram. Com a ajuda da coordenação e direção, preparamos um kit escolar básico com caderno, lápis de cor, massinha e tintas guaches e pequenas para premiar o melhor desenho da turma dos períodos matutino e vespertino.

Disponibilizamos cartolinhas cortadas do tamanho de uma folha sulfite e pedimos que cada criança fizesse seus desenhos inspirados na história “A menina do vestido azul”. Colamos os desenhos na parede pelo lado de fora da sala de aula, onde circulam diversas pessoas e lançamos o concurso com votação. Essa votação só participavam os funcionários da escola, pessoal administrativos, professores e auxiliares infantis. Deixamos à disposição a lista de nomes dos alunos, uma caneta para votarem, e como cada desenho estava com identificação do nome dos alunos que eles mesmos escreveram, ficou fácil para os funcionários escolherem.

Isso incentivou bastante os alunos, e surpreendeu os resultados. Alunos que durante o ano sempre se saía bem em desenhos, não foram os

melhores no concurso e os que nem tinham tanto talento, foi os que se destacaram.

Quebra-cabeça

Realizamos essa atividade lúdica utilizando os quebra-cabeça que há na escola, são de várias imagens e diversas quantidades de peças, tudo de acordo com a capacidade cognitiva de crianças de 5 anos.

Além de exercitar a memória visual, montar quebra-cabeça ajuda no desenvolvimento da capacidade de resolução de problemas. A criança analisa e desenvolve estratégias para a montagem. Desta forma, estimula seu raciocínio lógico.

Formas e cores

Para essa atividade lúdica confeccionamos o material utilizando palitos de picolé, recortamos figuras como retângulo, quadrado, triângulo, estrela e coração de E.V.A cortando essas figuras ao meio, de modo que a metade de uma figura ficasse de um lado do palito e a outra metade em outro palito.

Os alunos devem encontrar as metades e unir as figuras de acordo com a forma e cor.

Ao aprender sobre as formas e cores, combinação de objetos coloridos, a criança desenvolve a capacidade de concentração e a coordenação dos olhos.

Montando palavras com duas sílabas (jogos online)

Essa atividade lúdica visa ajudar os alunos a terem a percepção de sílaba, ajudando na montagem de palavras com duas sílabas. Utilizemos um site de jogos gratuitos online, abrimos no computador na sala de aula e projetamos na lousa branca para que os alunos pudessem visualizar. Jogamos todos juntos, tendo a professora a auxiliar digital. O site com o endereço estará disponível nos anexos.

No mundo da internet, brincando com o computador

Considerando que a BNCC nos orienta que a criança precisa estar em contato com as tecnologias, além de trabalhar em conjunto em sala de aula com jogos eletrônicos educativos online, pensamos em uma maneira de que os

alunos pudessem ter contado individual com o computador e interagir com a internet, lembrando que a maioria deles já tem esse contato, mas apenas através dos celulares dos pais e/ou responsáveis, só que não planejado e com objeto pedagógico, e sim, como lazer.

Dessa forma, pedimos que nossa coordenadora pedagógica entrasse em contato com a escola Municipal Dr Mitsuro Saito, que fica perto de nossa creche, marcar uma visita para os alunos na sala de tecnologia, onde há computadores de uso dos alunos. Foi marcado e levamos os alunos, a maioria deles nunca havia tido um contato com computadores, não sabiam como utilizar o mouse, foi uma experiência única e encantadora. Eles tiveram acesso à um site de jogos infantis online, puderam brincar de que-cabeça e colorir o desenho, utilizando o mouse do computador.

O endereço do site que utilizamos será disponibilizado nos anexos do projeto.

SETEMBRO DE 2023

Bingo das sílabas

Considerando que nessa etapa do ano as crianças já vão avançando na aprendizagem, é fundamental apresentar à elas desafios para que essa aprendizagem se concretize e possibilite outras crianças a avançarem também; por essa razão, confeccionamos o bingo das sílabas para que pudessem ludicamente desenvolver a consciência silábica.

Essa brincadeira é disponibilizada cartelas com sílabas aos alunos, e a professora tem em mãos um potinho com as sílabas previamente confeccionadas para sortear. Conforme a professora vai sorteando as sílabas, os alunos devem procurar em suas cartelas as sílabas para marcar. Aquele(a) que completar a marcação de sua cartela vence o jogo. Para incentivo sempre presentearmos o ganhador(a) com algum brinquedinho singelo ou até mesmo aquelas notinhas de dinheirinho infantil de brinquedo.

Quem está dentro da caixa?

Essa brincadeira utilizamos uma caixa bem grande que possibilitasse esconder uma criança dentro. Essa era a intenção mesmo, esconder uma criança dentro. A proposta era que enquanto estava tocando uma música e as

crianças dançavam, dessa forma agitava elas e distraía. Na hora que parasse a música, todos deveriam deitar no chão bem encolhidinhos e fechando os olhos para não poder ver, dessa forma, a professora pegava a caixa e escondia uma criança. Depois a professora dava a ordem de todos abrirem os olhos e adivinharem quem estava dentro da caixa.

Com essa brincadeira pode-se trabalhar a percepção, concentração, musicalidade, ritmo e reconhecimento do outro.

Brincando de elástico

Essa brincadeira realizamos para desenvolver a motricidade, o desenvolvimento corporal, a noção espacial, relação de posição no espaço, contagem e memorização sequencial, além de se tornar um desafio para as crianças dessa idade que pouco vê as brincadeiras antigas.

Trouxemos elásticos, medimos mais ou menos 5 metros e cortamos, amarramos as pontas, posicionamos as crianças, sendo que duas crianças seguram o elástico entrando dentro do círculo do elástico, e a terceira crianças pratica os movimentos de pulo. A professora foi demonstrando como se faz cada movimento. O desafio vai aumentando pois a posição do elástico tem que ir subindo. Começa nos pés, depois sobe para os joelhos, posteriormente na coxa abaixo da bunda, em seguida na cintura e conforme as crianças vão tendo habilidade pode até subir o elástico para debaixo do braço na direção peitoral e por último no pescoço. É claro, que nessa idade eles conseguiram até na coxa, algumas com muita dificuldade na cintura, mas foram poucas.

Montando palavras com sílabas (jogo online)

Para consolidar a fase silábica e ajudar aqueles que ainda não alcançaram essa consciência, encontramos num site de jogos online um jogo de montar palavras utilizando as sílabas. A professora como auxiliadora digital vai montando as palavras conforme os alunos vão ditando. Utilizamos a lousa digital para realizar esse jogo.

Todas as palavras eram de duas sílabas, para facilitar a compreensão. Nas três primeiras palavras fizemos coletivamente, depois fomos chamando individualmente, caso o(a) aluno(a) não conseguia os coleguinhas ajudavam, considerando a euforia participativa deles nesse momento.

O jogo constava em visualizar a figura proposta e montar o nome daquela figura utilizando as sílabas. No jogo eram apresentados quatro a cinco figuras de uma vez e as sílabas correspondentes do nome dessas figuras ao lado, para dificultar um pouco o jogo.

A professora utilizando o mouse ia montando as palavras conforme os alunos iriam ditando. Já que os alunos são de estatura baixa e a lousa digital é um pouco alta, foi necessário que eles utilizassem um a régua de madeira grande para mostrar as sílabas que escolherem na lousa.

Jogando Ludo

Adquirimos um tabuleiro que contém alguns jogos de tabuleiros, um deles é o Ludo. Ensinamos as crianças brincarem. Onde precisam de quatro jogadores, cada um fica com um a cor no jogo e suas pecinhas que precisa fazer avançar um percurso casinha por casinha conforme cai o número que cai no dado até que se chegue no local indicado.

O Ludo Animado desenvolve a coordenação motora, estimula o raciocínio lógico, a concentração e a habilidade de planejamento. Objetivo: percorrer todo o tabuleiro com seus quatro pinos escolhidos, antes dos adversários, até chegar ao centro do tabuleiro.

Separando as pecinhas de Lego por cor

É comum haver em salas de Educação Infantil pecinhas de lego para que as crianças brinquem de montar. Nessa brincadeira utilizamos as pecinhas para realizar uma brincadeira diferente, constava em uma disputa de separar as cores das pecinhas e colocá-las em seu recipiente correspondente.

Preparamos alguns potes como aqueles de sorvete ou de doces e colamos um pedaço de papel color 7 para identificação da cor, ou seja, as crianças deveriam colocar as pecinhas naqueles potinhos conforme a cor indicada.

Separamos a sala em três equipes com cinco participantes cada equipe. A brincadeira foi cronometrada, para saber qual equipe conseguiria juntar mais pecinhas em 30 segundos. Depois que se passava os 30 segundos, contávamos as pecinhas e contabilizávamos marcando na lousa a quantidade conforme a cor.

Depois que fizemos a disputa por equipe, realizamos uma rodada agora como uma disputa individual, para ver qual aluno conseguiria juntar mais pecinhas em 30 segundos.

Dessa forma em uma só brincadeira conseguimos trabalhar cores, trabalho em equipe, agilidade, percepção cor e local indicado, além do senso de competitividade quando trabalhamos individualmente.

A mistura das cores

No mês da primavera resolvemos trabalhar bastante as cores, apesar que os alunos conhecem o nome das cores, contudo, a maioria não tem conhecimento de que se misturarmos as cores elas podem formar uma cor nova.

A BNCC nos orienta que trabalhemos experiências com as crianças na pré-escola, nesse sentido, resolvemos realizar essa experiência das cores.

Pegamos três copos pequenos descartáveis contendo um pouco mais da metade de água e colocamos um pouquinho de tinta guache das cores primárias (amarelo, vermelho e azul), misturamos a água na tinta para dissolver bem. Reservamos mais três copinhos, no entanto, vazio para realizarmos a mistura das cores.

Organizamos as crianças em semicírculo na sala, sentados em suas cadeirinhas para assistir a experiência. Contudo, a professora pôs uma mesinha na frente do semicírculo, uma cadeira para se sentar e os copinhos em cima da mesa para realizar a experiência.

Perguntamos primeiramente aos alunos que cores eram aquelas nos copinhos com água, deixando a turma responder. Depois anunciamos a eles que naquele momento nós participaríamos de uma experiência, assim como fazem os cientistas. E explicamos às crianças que aquelas três cores eram chamadas cores primárias, que elas eram puras, as primeiras, que elas não surgiram de outras cores, mas que elas faziam através de suas misturas surgir outras cores, por isso que estávamos para realizar aquela experiência.

Começamos então com suspense a misturar as cores para que eles pudessem visualizar esse surgimento de novas cores. Primeiro misturamos a cor vermelha com azul, fazendo assim surgir uma nova cor, a cor roxa, depois foi a vez de misturarmos a cor vermelha com amarelo, surgindo a cor laranja,

posteriormente foi a vez de misturarmos a cor azul com amarelo, fazendo surgir a cor verde.

Dessa forma, explicamos às crianças que as cores roxa, laranja e verde são chamadas cores secundárias, pois surgiram da mistura das cores primárias. E ainda dizemos a elas, que se ainda continuar a misturar as cores secundárias surgiriam as cores terciárias, ou seja, novas cores ainda. Essa experiência poderia ser feita também diretamente com tinta guache, lápis de cor ou giz-de-cera, bem como com massinha de modelar também.

Experiência das cores com toalha de papel

No outro dia que realizamos a mistura das cores primárias para criar as cores secundárias, trouxemos outra novidade para a turma, uma experiência com as cores primárias e secundárias, mas utilizando a toalha de papel, aquelas que utilizamos na cozinha para absorver líquidos e gordura.

Colocamos primeiramente os copinhos com água, medindo até a metade do copo de água, dissolvemos um pouquinho de tinta guache das cores amarelo, azul, vermelho, laranja, roxo e verde, contendo uma cor em cada copinho. Separamos os pedaços de papel toalha para a experiência.

Organizamos as crianças em semicírculo novamente para que assistissem a experiência, a professora pôs os copinhos em uma mesinha posicionada à frente do semicírculo, estando ela sentada em uma cadeira atrás da mesinha para realizar a experiência.

Explicamos que essa experiência era um pouco diferente da anterior, mas que utilizaríamos as cores que usamos na mistura das cores. Só que dessa vez, eles presenciariam uma mágica.

Perguntamos aos alunos se eles conheciam aquele papel (toalha de papel) e que para que servia? Alguns conheciam, então a professora disse que aquele papel era usado para absorver líquidos e gordura. E que utilizaríamos para realizar aquela experiência.

Cortamos algumas folhas daquelas toalhas de papel, dobramos formando uma reta ou canudo, posicionamos uma ponta da reta formada com o papel toalha ficasse em um copo e a outra ponta em outro copo, assim sucessivamente, colocávamos as toalhas de papel ligando uma cor à outra. No momento mesmo que íamos colocando, as crianças já visualizavam a absorção

do líquido colorido que ia subindo na folha e misturando-se à outra cor que estava no copo ao lado.

Depois deixamos os copos no balcão da sala, para que pudessem ver melhor tempo depois como ficaria a mistura dessas cores, considerando que elas passariam de um copo ao outro com a ajuda do papel toalha. Explicamos às crianças que no outro dia seria possível ver melhor o resultado, então com jeitinho e cuidado, colocamos os copos em uma gaveta do balcão que estava vazia para que não ocorresse nenhum acidente de derrubarem os copos devido a excessiva curiosidade natural deles.

No outro dia, abrimos a gaveta e vimos a diferença. As cores haviam se misturado e surgiram novas cores, apenas com a ajuda do papel toalha.

Desafio da sequência de cores

Nessa brincadeira, recortamos círculos de papel color 7 com as cores (amarelo, azul, verde, vermelho, laranja, rosa e amarelo), fizemos sequências de cores diferenciadas com essas cores tendo como fundo um papel preto também color 7 como base neutra.

Colamos no chão do corredor da escola, ao lado separamos bolinhas das cores da sequência que colocamos em uns potinhos de sorvete ou doce (aqueles que tínhamos utilizado na brincadeira de separar as pecinhas).

Separamos a sala de aula em duas equipes (meninos e meninas). O desafio era que cronometrávamos o tempo, e cada aluno deveria passar pelas sequências das cores, posicionando as bolinhas das cores correspondentes à sequência em copinhos descartáveis posicionados no chão (colamos com fita larga para melhor fixação), assim os alunos deveriam olhar a sequência e copiar colocando as bolinhas em cima dos copinhos seguindo a sequência. Terminando uma sequência, deveria passar para outra, assim sucessivamente até terminar as quatro sequências de cores. Conforme o aluno terminava uma sequência, um auxiliar infantil já retirava as bolinhas e colocava novamente nos potinhos para facilitar que no término outro aluno pudesse iniciar sua sequência com facilidade, considerando que era uma disputa em equipe e cronometrada.

Essa brincadeira possibilita às crianças desenvolverem a percepção das cores em sequência, trabalho em equipe, agilidade e organização, pois

tinham que escolher de que lado começariam a organizar as cores, quais bolinhas pegariam primeiro, etc.

Disputa das cores

Nessa brincadeira, utilizamos aqueles pompons de cores (separamos pompons das cores azul, amarelo, vermelho e branco). Colocamos os pompons em uma bandeja de brinquedo que tínhamos no acervo de brinquedos da sala. Utilizamos também colherzinhas de brinquedo também do nosso acervo de brinquedos da sala. Separamos a sala em duas equipes mistificadas.

Explicamos que cada equipe iria utilizar aquela colherzinha de brinquedo para pegar determinadas cores de pompons. Uma equipe pegaria os pompons de cor vermelha e azul, enquanto a outra equipe pegaria as cores amarelo e branco.

Cada participante pegaria uma bolinha de pompom da cor determinada de sua equipe e equilibrando na colherzinha levaria até outra mesa que estava posicionado copinhos descartáveis que tinha colado papéis com a cor determinada, ou seja, poderia só colocar no copinho da cor do pompom.

O participante que colocasse seu pompom no copinho correspondente deveria retornar e dar a colherzinha ao próximo participante de sua equipe para fazer o mesmo. Se a criança derrubasse o pompom no percurso até chegar ao copinho, deveria retornar e iniciar seu percurso novamente. Vencia a equipe que conseguisse colocar todos os seus pompons nos copinhos correspondentes às cores de sua equipe primeiro.

Essa brincadeira desenvolve primeiro o equilíbrio, agilidade, concentração (pois cada participante deve pegar apenas as cores de sua equipe e colocar no copinho da cor correspondente a que está levando), trabalho em equipe e movimento corporal em conjunto com a visão (considerando que ao mesmo tempo que estará se deslocando de um local ao outro a criança precisa manter o pompom na colherzinha e visualizar o percurso que deve percorrer e qual copinho deve colocar o pompom).

Jogo da velha

Percebemos que alguns alunos já conheciam essa brincadeira e até brincavam entre si. Então levamos primeiramente a explicação de onde surgiu

essa brincadeira, como se brincava e distribuimos uma folha sulfite com várias tabelinhas de jogos da velha para que brincassem em dupla.

Depois adquirimos um jogo de tabuleiro que contém alguns jogos, dentre eles o jogo da velha, as crianças já sabiam jogar, só aprimoraram.

Com o jogo da velha pode-se promover o exercício do raciocínio lógico, bem como a capacidade de planejar estratégias e antecipar as próprias ações e as do oponente, ou seja, prever a jogada do outro e se preparar para ela.

TRABALHO REALIZADO COM AS FAMÍLIAS

Esse projeto nos deu possibilidade de convidar alguns familiares à participar; exemplo quando convidamos algumas avós dos alunos a comparecerem à escola para uma entrevista de como eram as brincadeiras e brinquedos de antigamente (de sua época de criança).

Também convidamos no mês que comemora o dia dos pais, alguns pais de alunos para ensinar uma brincadeira de sua época aos alunos, possibilitando troca de experiência de seu tempo de infância para nosso tempo atual.

Além que cada dia ao iniciar a aula depois de termos ensinado certa brincadeira em um dia anterior, realizamos o momento reflexão do que havíamos aprendido no dia anterior, pedindo que os alunos contassem suas experiências de aprendizagem que tiveram, bem como, se contaram aos pais e/ou responsáveis o que aprenderam na escola, e como foi essa conversa.

Bem como, se assistiram os vídeos das brincadeiras realizadas no endereço do Youtube que postávamos logo em seguida junto com seus pais e/ou responsáveis. Isso possibilita uma experiência familiar única e de pertencimento escolar que o aluno visualiza seu próprio desempenho e participação nas atividades escolares junto com os familiares, aliás, dessa forma também, os familiares podem acompanhar o desempenho e trabalho escolar de seus filhos.

RELAÇÃO TRABALHO PEDAGÓGICO E LOCALIDADE DENTRO E FORA DA ESCOLA

Com esse projeto pudemos trabalhar vários espaços de dentro da escola, iniciando pela sala de aula na organização dos cantinhos de

aprendizagem e uso dos locais. Depois de outros espaços escolares como o saguão para a entrevista com as avós, depois o corredor da escola para a realização de algumas brincadeiras, posteriormente o pátio da escola (uma parte acimentada) para realizar brincadeira como a de bolinha de gude, queimada, desenho no chão, elástico e outras. Também no pátio escolar na parte gramada realizamos outras brincadeiras como roda cutia, brincadeiras de roda, cabra-cega e outras.

Utilizamos também o ambiente fora da nossa escola, quando levamos os alunos ao laboratório de informática na escola vizinha, possibilitando aos alunos saírem do ambiente habitual escolar, para outro ambiente e também ter uma experiência nova, como foi a de pela primeira vez utilizar o computador.

AValiação DAS ATIVIDADES

A avaliação do projeto com relação à aprendizagem dos alunos foi realizada mediante à observação das crianças enquanto brincavam com os brinquedos ou participam das atividades propostas. Observávamos suas interações, expressões faciais, ações e comunicação verbal. Isso pôde ajudar a identificar o engajamento, a criatividade e o desenvolvimento de habilidades sociais, motoras, físicas e psicossociais de cada crianças, naquilo que conseguiam realizar sozinhas, ou que necessitavam de intervenção/mediação para avançar.

Também realizamos autoavaliação, quando sentávamos e tínhamos momento de conversa sobre as atividades que eles realizavam, assim como dúvidas de assuntos pertinentes ao projeto, como foi que tivemos no início na apresentação do projeto aos alunos. Também quando eles assistiam os vídeos das brincadeiras pelo Youtube, podiam fazer sua autoavaliação de desempenho e participação nas atividades.

Cada etapa, mês do projeto, cada atividade, enquanto professora pudemos avaliar nosso trabalho, se aquela atividade teve êxito, se alcançou nossas expectativas e objetivos, se necessitava de modificação na metodologia e repetir tal atividade para melhor desenvolvimento da aprendizagem dos alunos, etc.

EVIDÊNCIAS DAS APRENDIZAGENS ALCANÇADAS

1. **Participação Ativa:** Cada criança participou ativamente das brincadeiras durante a duração do projeto demonstrando o comprometimento do desenvolvimento e engajamento nas atividades evidenciando o entusiasmo, energia e atenção dedicada às brincadeiras.
2. **Criatividade e Imaginação:** Cada atividade foi planejada de modo a ajudar a desenvolver a criatividade e imaginação das crianças no que tangia a participação coletiva, bem como também, individual ou reprodução da aprendizagem posteriormente.
3. **Desenvolvimento de Habilidades Motoras:** Todas as brincadeiras, jogos e atividades lúdicas contribuíram para o desenvolvimento das habilidades motoras finas e habilidades motoras grossas de modo gradativo durante o desenvolvimento do projeto.
4. **Habilidades Sociais:** Evidente dizer que o projeto contribuiu para que as crianças interagissem umas com as outras durante as brincadeiras e também com outras crianças da escola quando demonstravam para os coleguinhas as brincadeiras aprendidas, assim como com adultos quando tiveram a oportunidade de entrevistar as avós, aprender novas brincadeiras com os pais participantes e ainda quando levavam para cada suas experiências aprendidas na escola através de conversas e assistindo os vídeos deles no Youtube. Isso pode incluir o compartilhamento de brinquedos, a resolução de conflitos, a cooperação e a comunicação eficaz.
5. **Aprendizado Conceitual:** Com o projeto foi possível as crianças demonstrarem compreensão de conceitos relacionados às brincadeiras, como cores, números, formas, tamanhos, padrões e conceitos espaciais, bem como competitivo, senso de participação, organização do tempo e espaço.
6. **Expressão Artística:** O projeto envolveu atividades criativas, quando realizamos o concurso de desenho e de quadrinhas, as crianças tiveram a oportunidade de demonstrar seus talentos artísticos, criativos e de oratória.
7. **Narrativa e Linguagem:** Durante todo decorrer do projeto tivemos momentos de reflexão, comunicação, trocas de experiências que possibilitaram o desenvolvimento da linguagem e narrativa das crianças,

exemplo na competição de adivinhas, na comunicação durante as brincadeiras, relacionamento mútuo entre eles ajudando o colega a entender as brincadeiras e suas regras, a realizar uma pergunta tanto para a professora, quanto para os convidados do projeto.

8. **Autonomia e Tomada de Decisões:** O projeto proporcionou as crianças a desenvolverem autonomia e tomadas de decisões, brincando e utilizando as regras de jogos e brincadeiras, cada crianças desenvolver autonomia física, psíquica, social e motora, assim como raciocínio lógico, observativo em tomadas de decisões no momento certo, da maneira certa.
9. **Resolução de Problemas:** No projeto as crianças puderam vivenciar situações em que enfrentam desafios durante as brincadeiras e como elas tentaram resolvê-los. Isso pode incluir a experimentação, o raciocínio lógico e a persistência.
10. **Reflexão e Autoavaliação:** Durante nossos momentos de conversa e reflexão, as crianças refletiam sobre suas próprias experiências de brincadeira e expressavam o que aprenderam ou o que gostariam de aprender mais, bem como a troca de experiência que tiveram quando contavam aos pais e/ou responsáveis sobre tudo que aprenderam na escola.

DIFICULDADES ENFRENTADAS PELO PROFESSOR NO DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Quando se trata de desenvolver um projeto longo e com tantas atividades, é óbvio que nem sempre tudo sai da maneira que planejamos ou desejamos. Enfrentamos diversas dificuldades, desde ter que comprar nossos próprios materiais para executar o planejamento, quanto ter que deixar a atividade planejada para outra ocasião devido ao tempo chuvoso e não comparecimento da maioria dos alunos.

Houve dificuldade de cumprimento das regras iniciais do projeto no que tange ao uso dos brinquedos e espaços da sala de aula conforme o combinado por alunos que apresentam hiperatividade ou indisciplina.

Também no desenvolvimento de algumas atividades como os bingos, principalmente no início, pois os ganhadores recebiam um agrado ou mimo, e alguns alunos que não sabiam lidar com a questão de perda acabaram chorando, ou até mesmo, em momentos de desatenção dos professores pegavam escondido os objetos de recompensa que estavam guardados no armário se apropriando indevidamente sem autorização, onde tivemos que conversar bastante para que compreendessem que isso não poderia ocorrer, que esse comportamento não era correto e que a perda era natural, fazia parte do processo evolutivo, e que todos nós passamos por frustrações na vida. Jogando várias vezes, contribuiu para a melhoria desse comportamento.

Houve também perda e desaparecimento de materiais (brinquedos) adquiridos para o projeto, assim como objetos quebrados, rasgados, natural para a idade deles até compreenderem o que era correto fazer ou não e como lidar com cada situação.

APRENDIZAGENS ALCANÇADAS PELO PROFESSOR

Como dizia o educador Paulo Freire: “Quem ensina aprende ao ensinar. E quem aprende ensina ao aprender. Quem ensina, ensina alguma coisa a alguém” (FREIRE, 1996, p. 23). Enquanto seres humanos estamos em constante transformação e aprendizado, por mais experiência profissional que contemos, cada passo de nosso trabalho, e isso referindo-se ao projeto desenvolvido no ano de 2023 com o Pré-escolar II, aprendemos em cada passo que desenvolvemos esse projeto, desde idealizar e montar o projeto, quanto no pesquisar diferentes brincadeiras que poderiam ajudar no avanço da aprendizagem de acordo com a necessidade de cada aluno, assim como, durante a aplicação das atividades lúdicas na relação aluno-professor, pois é fascinante o quanto aprendemos com nossos alunos. Por mais pequenos que eles sejam, sempre tem algo que nos ensinar.

É de se considerar também que, nos desafios, dificuldades, aprendemos muito também, pois tivemos que repensar atitudes, maneiras de ensinar para alcançar melhor os objetivos, bem como, replanejar devido ao tempo.

Realmente foi satisfatório tanta aprendizagem, tal experiência marca nossa vida profissional.

AUTOAVALIAÇÃO (COMPROMISSO PROFISSIONAL E INVESTIMENTO EM AUTOFORMAÇÃO)

No que se refere ao projeto, além de pesquisas para inovação profissional a fim de aplicar em sala de aula, foi preciso abrir um canal no Youtube onde postaríamos os vídeos que produziríamos durante o projeto. Então foi necessário a aquisição de um novo aparelho celular com mais memória para a produção dos vídeos e fotos, além de um pouco de esforço, tempo e dedicação para postagens e organização do projeto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Maria Carmen Silveira. **Práticas cotidianas na educação infantil - bases para a reflexão sobre as orientações curriculares**. Projeto de cooperação técnica MEC e UFRGS para construção de orientações curriculares para a educação infantil. Brasília, 2009.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/SEB, 2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes Necessários à Prática educativa**. 30ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneiro, 1994.

PIAGET, Jean. **A formação de símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Tradução de Álvaro Cabral e Cristiane Monteiro Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PARANHOS. **Projeto Político Pedagógico do Centro de Educação Infantil Criança Feliz**, 2023.

PARANHOS. **Regimento Interno do Centro de Educação Infantil Criança Feliz**, 2023.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.