

Turma: Nível II – Grupo Amizade

Professora: Denise Groszewica

Coordenadora: Grazielle Aparecida Vasques Rufca

Tema do Projeto II: Que brincadeira é essa?

Perguntas Levantadas pelas Crianças:

- O que é cama de gato? E como se brinca?
- Todo o jogo tem que ter regra?
- Como se brinca de elástico?
- Precisa sempre ter número na amarelinha?
- Por que se chama cama de gato, se não tem gato para brincar?
- Por que as pessoas falam carrinho de rolimã?
- Por que antes só tinha boneca de pano?

Contexto:

O Grupo Amizade se reuniu em roda numa tarde no espaço do gramadão, para levantar ideias sobre o que seria interessante descobrir e pesquisar em nosso segundo projeto. Cada criança falou o tema que gostaria, surgindo muitos temas diversos como países, corpo humano, festa junina, árvores, roupas, animais entre outros. Todas as crianças apresentavam-se concentradas e atentas a cada ideia que surgia. Até que nossa amiga Lola, que já havia manifestado seu interesse pelos animais perguntou “*Profe Denise por acaso a gente também pode estudar sobre brincadeiras, sabe porquê?*” e continuou “*Eu adoro brincar e tem muitas brincadeiras diferentes que a gente podia ver, pode ou não?*”, manifestando assim o interesse de outras crianças ao saberem que poderiam sim escolher como tema brincadeiras, naquele instante, algumas crianças levantaram-se rapidamente e começaram a correr e gritar pelo gramado “*Brincadeiras! Brincadeiras! Brincadeiras!*”. Então, como alguns amigos continuaram com suas opiniões, levamos as sugestões para votação no dia seguinte, com direito a voto secreto, urna e cédulas contendo imagens dos temas escolhidos. E assim com 8 votos surgiu o tema para nosso novo projeto, voltado para as brincadeiras e jogos antigos.

Sabemos que antigamente as crianças não tinham tantos brinquedos como as de hoje e, por isso, tinham que usar mais a criatividade para criá-los. Usavam tocos de madeira, pedrinhas, legumes e palitos para fazer animais, além de brincadeiras como amarelinha, cinco Marias, bolinha de gude, cantigas de roda, passa anel, roda pião, empinar pipa, dentre várias outras e, assim, se divertiram por décadas e décadas.

Criança hoje em dia só quer saber de videogame e jogos eletrônicos! Mas as brincadeiras antigas podem interessar muito às crianças, bastando que haja um incentivo para isso. Vale a pena resgatar essas brincadeiras que fizeram a infância de tantas gerações e ao mesmo tempo são tão importantes para a nossa cultura. As brincadeiras desempenham um papel fundamental no desenvolvimento das crianças, ao brincar a criança vai estimulando a aprendizagem, a aquisição de conhecimentos, a criatividade, a imaginação, a socialização, perder e ganhar, ter respeito pelos amigos, bem como diversas habilidades importantes para o seu desenvolvimento como consciência corporal, lateralidade, atenção e foco, controle de impulsos e habilidades sociais. Segundo Kishimoto (2010) a brincadeira é um agente de cidadania e de ações pedagógicas de qualidade. É através do brincar que a criança conhece o mundo que a rodeia

“Brincar com crianças, não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escolas, mas triste ainda é vê-los sentados sem ar, com exercícios estéreis sem valor para a formação do homem”
Carlos Drummond de Andrade

Intencionalidade:

Neste segundo projeto as crianças irão recuperar as brincadeiras que eram feitas na época dos pais e avós, usar as atividades para promover o enriquecimento cultural, trabalhar o conceito e a importância das tradições, aprimorar a coordenação motora fina por meio da confecção de trabalhos manuais, incentivar a interação afetiva e a socialização entre criança e família. Isto se dará através de investigações e observações de curiosidades que poderão nascer de uma situação cotidiana ou de um desencadeador premeditado pelo professor e também as crianças explorarão o assunto a partir de perguntas que queiram saber em relação ao que está posto. A esta pesquisa desenvolvida pelas crianças e mediada pelas professoras, chamamos de **Projeto de Iniciação Científica** (PCG - Educação Infantil p.1). Nele, as quatro áreas determinadas pelo Plano Curricular geral da Rede Santa Paulina (2017), Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza e Ciências Humanas, serão abordadas, desenvolvendo competências, habilidades e valores relacionados a cada uma com estratégias variadas. Como pesquisar com as crianças em livros, na internet a origem e o significado de algumas brincadeiras como a cama de gato, que despertou muito a curiosidade do grupo. No início de nosso projeto resolvemos enviar para casa uma pesquisa para ser feita com uma pessoa mais velha, para que contasse um pouquinho de sua infância e suas brincadeiras, pois a maioria das crianças não conseguiam identificar o nome de algumas brincadeiras apresentadas pela professora, surgindo a partir deste

questionamento o nome de nosso projeto: **Que brincadeira é esta?** E através desta pesquisa conseguimos descobrir que antigamente havia muitas bonecas de pano, porque as mães faziam em casa por não terem dinheiro para comprar sempre brinquedos novos, o mesmo acontecia com os carrinhos de madeira.

Para enriquecer nosso projeto realizaremos as saídas da sala de aula, para realizar atividades em espaços abertos, que promova mais liberdade de movimento para as crianças. Durante a festa junina aproveitamos para compartilhar os jogos que produzimos com as outras turmas, assim as crianças tiveram a oportunidade de explicar as regras e mostrar como funcionava cada brincadeira. Também recebemos um convite da professora Taís para nos juntarmos com seus alunos para aprendermos uma brincadeira africana – Labirinto de Moçambique, brincadeira que encantou o grupo Amizade. Para explorar espaços além do muro escolar, iremos realizar uma aula de campo na instituição Lar Fabiano de Cristo, com o objetivo de observarmos se as brincadeiras lá realizadas são as mesmas que fazemos aqui em nosso colégio, “quando as crianças serão encorajadas a observarem elementos que serão transcritos por desenhos ou produções com diferentes objetos” (PCG - Educação Infantil p. 1, **Espaço-temporal**).

Trabalharemos ainda com o **Numeramento** (PCG - Educação Infantil p. 2, leitura de mundo do número) “com o objetivo de entender o número não somente para quantificar os objetos e ações, mas para qualifica-los” em nosso dia a dia. Será que utilizando o mesmo jogo de pontuações durante dias seguidos, iremos conseguir as mesmas pontuações sempre? Será que as regras de antigamente nas brincadeiras continuam tendo o mesmo valor hoje em dia? As crianças poderão criar suas próprias regras durante as brincadeiras; irão realizar contagens em brincadeiras, como por exemplo com o bilboquê, quantas vezes conseguirão encaixar a bolinha; iremos trabalhar quantidades realizando correspondência com os números da brincadeira amarelinha. Na semana do folclore, as crianças irão trabalhar o conceito de medidas com auxílio de fitas métricas, explorando a lenda do milho, cada criança medirá quantos centímetros possuía seu milho, realizando assim o registro, através de situações problemas levantados pela professora: quantos milhos havia dentro da bandeja do grupo amizade? Quantos centímetros tinha o maior e o menor milho? Será que temos milhos com os mesmos centímetros?

Também será atrelada de forma interdisciplinar, através do tema escolhido, um projeto de **Leitura**, através do qual iremos trabalhar uma obra clássica: O Menino Maluquinho de Ziraldo, pois ele era uma criança que gostava de brincar na rua e com muitos amigos, como aconteceu antigamente com nossos pais. E algumas obras contemporâneas como: Folclorices de Mércia Maria Leitão com o objetivo de produzir a releituras de imagens de brincadeiras que passam de geração para geração; Rafa e Bia convidam para brincar de Luiza Olivia, para trabalhar valores como a amizade e a importância das brincadeiras em grupos; e As Brincadeiras do Mundinho de Ingrid Biesemeyer Bellinghausen, com a proposta de descobrir qual é a

brincadeira predileta de cada criança, entre outros que irão enriquecer e aguçar a curiosidade das crianças durante o desenvolvimento do projeto, como também a importância de desenvolver a habilidade para uma leitura diária.

O projeto visa a ressignificação do espaço escolar, transformando-o em um espaço vivo de interações, aberto ao real e às suas múltiplas dimensões. O trabalho com projetos traz uma nova perspectiva para entendermos o processo ensino-aprendizagem. É um plano de trabalho que tende a um progressivo envolvimento individual e social do pequeno nas vivências empreendidas voluntariamente, por ele e pelo grupo, sob o olhar de um professor. “Um espaço de busca, construção, diálogo e confronto, prazer, desafio, conquista de espaço, descoberta de diferentes possibilidades de expressão e linguagens, aventura, organização cidadã, afirmação da dimensão ética e política de todo o processo educativo” (Candau, 2000, p.15). Portanto, trabalhar com projetos situa-se como uma proposta de aprimoramento pedagógico que dá à experiência de aprender um sentido novo, no qual as necessidades de aprendizagem afloram na tentativa de se resolver os questionamentos que norteiam o projeto.

Referenciais teóricos:

- Plano Curricular Geral da Educação Infantil – Rede Santa Paulina 2017
- KISHIMOTO (agosto de 2010). Brinquedos e brincadeiras na educação Infantil do Brasil. Cadernos de Educação de Infância, pp. 4-7
- CANDAU, Vera Maria (org.). Construir Ecossistemas Educativos – Reinventar a Escola. In: Reinventar a Escola. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

VALORES, COMPETÊNCIAS E HABILIDADES QUE SERÃO TRABALHADAS NO PROJETO II:

ÁREA DO CONHECIMENTO	VALORES	COMPETÊNCIAS	HABILIDADES
<p>Linguagem</p>	<p>Percepção do belo em si, muita expressividade, interação cooperativa.</p>	<p>C1- Ampliar suas possibilidades de comunicação e expressão, interessando-se em conhecer vários gêneros orais e escritos.</p> <p>C2- Ampliar o contato com a escrita e leitura por meio do manuseio de livros, revistas, jornais, panfletos e da vivência de diversas situações.</p> <p>C5- Interessar-se pelas próprias produções, pelas de outras crianças e pelas diversas obras artísticas com as quais entre em contato, ampliando o conhecimento de mundo e de cultura.</p> <p>C6- Desenvolver o poder criatório, utilizando diferentes linguagens das artes e respeitando o processo de produção artística.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ter autonomia para resolver pequenos problemas do cotidiano; - Elaborar perguntas e respostas de forma clara e objetiva; - Relatar vivências nas diversas situações de interação; - Aplicar novos vocábulos em situações cotidianas; - Comunicar suas ideias, pensamentos e opiniões por meio de expressões livres e dirigidas; - Estimular expressões convencionais de cortesia; - Praticar a escrita espontânea, utilizando o conhecimento de que dispõe, expressando ideias; - Valorizar a leitura como fonte de prazer e entretenimento; - Realizar a leitura espontânea de diferentes materiais, como imagens, rótulos, cartazes, placas e textos não verbais - Conhecer a diversidade das produções artísticas; - Fazer a leitura de obras de arte a partir da observação, narração, descrição, questionamentos e interpretação de imagens; - Criar desenhos, pinturas, colagens e modelagens, utilizando elementos da linguagem das Artes Visuais;

		<p>C7- Vivenciar e interagir com os elementos da música para expressar gostos, preferências e sentimentos.</p> <p>C8—Expressar-se por meio de diversos movimentos, explorando dinâmicas espaciais, temporais e corporais.</p> <p>C9- Apropriar-se progressivamente da imagem global de seu corpo, identificando seus segmentos e elementos e desenvolvendo uma atitude de interesse e cuidado com o próprio corpo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desenhar figuras humanas com maiores detalhes e diferenciações; - Participar de jogos e brincadeiras que envolvam a dança e/ou a improvisação musical; - Apreciar obras musicais de diversos gêneros, estilos, épocas e culturas; - Participar de brincadeiras e jogos que ampliem gradualmente o controle sobre o corpo e movimento; - Controlar movimentos a partir de situações apresentadas, tanto em relação ao ritmo quanto a improvisação; - Utilizar o movimento como forma de comunicação nas situações cotidianas ou em brincadeiras; - Manipular objetos diversos, inclusive brinquedos, para aperfeiçoamento da motricidade; - Praticar atividades que envolvam coordenação, atenção, equilíbrio e agilidade; - Lidar com o sentimento de ganhar e de perder. - Ampliar gradativamente o conhecimento e o controle sobre o corpo e o movimento; - Controlar o movimento do corpo; - Reconhecer sensações, limites e possibilidades expressivas do próprio corpo; - Utilizar recursos de deslocamento e das seguintes qualidades: flexibilidade e resistência; - Valorizar as conquistas corporais;
--	--	--	---

		<p>C10- Utilizar a língua estrangeira como forma de agir e interagir no mundo social.</p> <p>C11– Brincar construindo cenários que estruturam o jogo simbólico considerando noções de tempo, espaço e ação em diferentes papéis sociais.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Construir pequenas frases utilizando-se de vocabulário estudado; - Quantificar utilizando a Língua Estrangeira; - Produzir diferentes textos de forma espontânea utilizando-se da língua estrangeira; - Simular acontecimentos imaginários, por meio de brincadeiras com as diversas situações que observam do mundo social.
	VALORES	COMPETÊNCIA	HABILIDADES
Matemática	<p>Resolver problemas respeitando os direitos humanos e o meio ambiente.</p>	<p>C1- Reconhecer e aplicar o conhecimento lógico-matemático nas diferentes situações cotidianas.</p> <p>C2- Explorar e identificar características geométricas de objetos e figuras, reproduzindo em registros variados.</p> <p>C3- Reconhecer e identificar os números como função social, utilizando-os em diferentes contextos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar números nos diferentes contextos em que se encontram; - Utilizar medidas de tempo e comprimento; - Diferenciar números e letras; - Reconhecer formas geométricas; - Compreender classificação, seriação e ordenação de objetos (quantidade, cor, forma, espessura, textura); - Identificar e representar propriedades geométricas de objetos e figuras; - Comparar, quantificar e ordenar agrupamentos; - Realizar classificações e ordenações com critérios figurais próprios, evoluindo para a utilização de critérios pré-estabelecidos; - Lidar com situações matemáticas novas utilizando conhecimentos prévios; - Realizar cálculos simples em jogos e na resolução de situações problema;

		<p>C4 - Utilizar a oralidade e a linguagem matemática para comunicar ideias e construir hipóteses relativas às quantidades.</p> <p>C6 - Confiar nas próprias estratégias e na capacidade para lidar com situações matemáticas novas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fazer registros espontâneos dos numerais em situações de uso funcional; - Associar e registrar números relacionando-os as suas respectivas quantidades e significados; - Utilizar a contagem oral nas situações de necessidade; - Antecipar resultados dos questionamentos utilizando-se dos números; - Utilizar o raciocínio lógico-matemático para resolver problemas que envolvam o emprego de noções simples de cálculo mental; - Entender o cálculo a partir da problematização; - Lidar com situações matemáticas novas utilizando conhecimentos prévios; - Criar estratégias próprias para resolução de situações problemas.
CIÊNCIAS HUMANAS	VALORES	COMPETÊNCIA	HABILIDADES
	Compreensão respeito à diversidade, relacionamento e desenvolvimento sustentável.	<p>C1 – Ter uma imagem positiva de si, aumentando sua autoconfiança e identificando suas limitações e capacidades, agindo de acordo com elas.</p> <p>C2- Identificar e enfrentar situações de conflito de forma mais autônoma, respeitando as outras crianças e os adultos e exigindo reciprocidade, recorrendo à mediação de adultos apenas quando necessário.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar progressivamente algumas singularidades próprias e das pessoas com as quais convive; - Expressar desejos e sentimentos; - Expressar, manifestar e controlar progressivamente necessidades, desejos e sentimentos em situações cotidianas; - Valorizar atitudes de cooperação e solidariedade; - Respeitar as características pessoais relacionadas ao sexo, etnia, ao peso e estatura;

		<p>C4- Estabelecer relações entre o modo de vida de seu grupo social e de outros grupos.</p> <p>C7- Desenvolver a sensibilidade para reconhecer, acolher e oferecer pequenos gestos que unem as pessoas e as aproximam de Deus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar pequenas tarefas do cotidiano que envolva ações de cooperação e solidariedade e ajuda; - Participar de atividades que digam respeito às tradições culturais da comunidade; - Identificar e respeitar pluralidades; - Compreender o significado de experiência religiosa nas tradições religiosas e suas consequências na vida das pessoas; - Compreender que o respeito ao outro e ao sagrado (lugares e textos sagrados, símbolos religiosos) é importante nas relações humanas; - Familiarizar-se com as atitudes que ajudam a crescer e a compartilhar a vida, de acordo com as tradições religiosas; - Demonstrar os valores enfatizados através de atitudes colaborativas, respeitosas e solidárias junto ao grupo; - Saber que é possível fazer a diferença enquanto ser humano através da convivência social; - Ser sensível para reconhecer, acolher e oferecer pequenos gestos que unem as pessoas e as aproximam de Deus.
	VALORES	COMPETÊNCIA	HABILIDADES
CIÊNCIAS DA NATUREZA	<p>Busca respeitosa do conhecimento, convivência saudável, preservação da vida.</p>	<p>C1- Manifestar curiosidade pelo mundo social e natural formulando perguntas, imaginando meios para compreendê-lo, manifestando opiniões próprias sobre os acontecimentos, buscando informações e confrontando ideias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Organizar o pensamento para perguntar e responder perguntas a partir do desenvolvimento da curiosidade; - Formular hipóteses e respeitar as hipóteses formuladas pelos colegas; - Antecipar respostas de perguntas formuladas; - Desenvolver o interesse pela pesquisa em diferentes fontes;

		<p>C4- Utilizar-se do corpo com autonomia para explorar diferentes espaços, realizando distintas ações</p> <p>C5- Compreender as relações existentes entre os fenômenos naturais e a vida humana.</p>	<p>Conhecer o seu corpo, suas características físicas, bem como os cuidados para a manutenção da saúde;</p> <ul style="list-style-type: none">- Perceber as necessidades do corpo e a importância da manutenção da vida; <p>Observar e relatar fenômenos sociais e naturais;</p> <ul style="list-style-type: none">- Estabelecer relações entre os fenômenos da natureza;- Compreender e diferenciar fenômenos naturais;- Observar os diferentes fenômenos da natureza e as relações que se estabelecem.
--	--	---	--