

Plano de desenvolvimento: Brincadeiras

Neste conjunto de sequências didáticas, serão abordadas diversas formas de brincadeiras. A proposta consiste em valorizar a brincadeira como um elemento pedagógico interdisciplinar de aprendizado, por meio da diversidade de temas e formas de brincar no Brasil e no mundo.

Conteúdos

- Interação e sociabilidade para brincar
- Noções de espaço e lugar de brincadeiras
- Formas de brincar em diferentes lugares
- Os brinquedos e suas origens

Objetos de conhecimento e habilidades

Objeto de conhecimento	• O modo de vida das crianças em diferentes lugares
Habilidade	• (EF01GE02) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares.
Relação com a prática didático-pedagógica	• Apresentar formas diferentes de brincadeiras em temporalidades distintas, ressaltando a sua origem e as suas características conforme as referências culturais de cada lugar.

Objeto de conhecimento	• Diferentes tipos de trabalho existentes no seu dia a dia
Habilidade	• (EF01GE06) Descrever e comparar diferentes tipos de moradia ou objetos de uso cotidiano (brinquedos, roupas, mobiliários), considerando técnicas e materiais utilizados em sua produção.
Relação com a prática didático-pedagógica	• Desenvolver uma relação de pertencimento e identidade com o principal lugar de vivência. • Relacionar os tipos de materiais utilizados na confecção dos brinquedos com o descarte e a reciclagem desses.

Objeto de conhecimento	• Diferentes tipos de trabalho existentes no seu dia a dia
Habilidade	• (EF01GE07) Descrever atividades de trabalho relacionadas com o dia a dia da sua comunidade.
Relação com a prática didático-pedagógica	• A proposta busca integrar brincadeiras com atividades de trabalho por meio de elementos iconográficos e do estímulo à observação do entorno e dos lugares de vivência. A ideia é introduzir conceitos de trabalho e profissão para valorizar as atividades e compreender o seu papel na vida em sociedade.

Objeto de conhecimento	Pontos de referência
Habilidade	(EF01GE08) Criar mapas mentais e desenhos com base em itinerários, contos literários, histórias inventadas e brincadeiras.
Relação com a prática didático-pedagógica	As tarefas dessa habilidade buscam estimular a imaginação e a criatividade dos estudantes, com leitura de histórias, poemas e a observação de elementos visuais para a criação de mapas mentais, que mobilizam noções iniciais de escala e orientação espacial.

Práticas de sala de aula

A execução das sequências didáticas desse bimestre prevê a realização de diversas formas de jogos, brincadeiras e atividades em sala de aula. Tratam-se de práticas pedagógicas lúdicas, com ideias e propostas predefinidas para o desenvolvimento das habilidades e objetos de conhecimento vinculados ao tema da unidade.

As aulas deverão iniciar com uma conversa informal com os estudantes. Escrever na lousa em letra de fôrma apenas as palavras-chave do vocabulário, considerando o estágio de alfabetização. Por exemplo, incluir em ordem sequencial: “atividades; brincadeiras; desenho” etc.

Cada etapa da aula deverá estar indicada no quadro. Em seguida, apresentar os conteúdos que serão abordados, os objetivos e as atividades que serão realizadas.

Para que as práticas pedagógicas sejam executadas de maneira objetiva, procurar organizar a sala de acordo com as atividades previstas. Logo, num primeiro momento, separar os estudantes em grupos, se for o caso, organizando as mesas/carteiras conforme a distribuição desejada para a execução das tarefas.

Em seguida, considerando que durante as aulas serão utilizados diversos tipos de materiais, como cartazes, tesouras sem ponta, canetas hidrocor, cola, papel sulfite, tinta guache, barbantes, jornais e revistas, materiais plásticos, palitos etc., realizar a separação dos itens de acordo com as atividades pretendidas.

Após a organização da sala, pedir aos estudantes que separem e reservem os objetos de forma organizada. Se algum estudante não possuir os itens necessários, procurar materiais extras da escola ou de outros alunos para que ninguém fique sem a atividade.

Após a conclusão da organização da sala e dos grupos, quando necessário, iniciar a exposição dos assuntos relacionados aos objetivos da aula, tarefas não concluídas de aulas anteriores, lembretes ou temas que precisem de algum reforço.

A primeira sequência didática da unidade prevê o estímulo da habilidade EF01GE02. Por se tratar de uma sequência com diversas atividades lúdicas, é natural que os estudantes apresentem mais dificuldade para a concentração em exposições orais. Diante dessa possibilidade, procurar anunciar a brincadeira somente após as orientações gerais.

De modo geral, o grupo de aulas dessa sequência procura conectar os estudantes com a diversidade das brincadeiras praticadas por crianças em diferentes lugares, em períodos diversos. A proposta tem como objetivo ampliar e estimular a capacidade cognitiva dos estudantes por meio de novas brincadeiras, jogos em grupos etc., além de estimular a sociabilidade entre o grupo.

Além disso, a sequência pretende abordar as brincadeiras cujas origens sejam da cultura indígena, reforçando a abordagem sobre as diferenças culturais do povo brasileiro e a criatividade das comunidades indígenas para desenvolvimento de brincadeiras diversas.

O uso de imagens para identificação visual será um recurso constante nessa sequência, pois facilita a observação dos detalhes que podem criar empatias e identificações imediatas entre os estudantes.

Por outro lado, também abre espaço para reforçar estereótipos que podem mobilizar preconceitos nas falas, nos gestos e nas formas de tratamento. Caso isso ocorra, o professor deverá intervir e lembrar da importância do respeito à diferença. A forma metafórica e imaginativa é uma maneira de desenvolver a habilidade EF01GE08. No conjunto das aulas que compõem a sequência didática que vai trabalhar essa habilidade, há pelo menos duas práticas pedagógicas de desenvolvimento e estímulo criativo para os alunos: brincadeiras a partir da leitura de um poema e desenho livre.

A leitura do poema exigirá que os alunos se concentrem mais do que o usual em sala de aula. Para prender sua atenção, indicar as etapas da aula – poesia e desenho – para estimular a imaginação e a criatividade.

Convém reforçar que essa habilidade é mais bem desenvolvida em conjunto, de forma que os estudantes estimulem sua imaginação, exponham suas ideias e ouçam os demais colegas.

Para a leitura do poema, a sala deverá ser organizada em círculo e o professor anda ao redor das carteiras, lendo e representando sutilmente o poema para despertar a curiosidade dos estudantes. Considerando que a atividade deve durar cerca de 15 minutos, leia quantas vezes for necessário para que compreendam o texto. Ao final de cada leitura, permitir que falem, dialoguem e até mesmo façam perguntas a respeito da continuidade da história.

A leitura dos poemas dessa sequência também permite o desenvolvimento de noções geográficas de diferenciação de lugares. A imaginação estimula o desenvolvimento de ideias e a criatividade. Essas variáveis também vão dialogar com o desenvolvimento da habilidade EF01GE07 na terceira sequência didática desta unidade, embora o objetivo principal seja estimular os estudantes a pensar nas atividades de trabalho percebidas em seus lugares de vivência.

Espera-se, com o desenvolvimento desta sequência, que as habilidades relacionadas à diferenciação das atividades de trabalho e a identificação de tarefas que compõem o cotidiano dos alunos resultem em um maior estímulo ao conhecimento das profissões e das tarefas que presenciam e se identificam.

A utilização de figuras retiradas de jornais e revistas e o uso de colagens será a principal forma de estímulo para a produção das atividades. O professor deverá ficar atento para estimular a concentração dos estudantes na observação das figuras, no recorte e na colagem desses materiais nos objetos confeccionados para a atividade.

É importante também verificar o conteúdo das publicações trazidas pelos estudantes para que não haja problemas da existência de material impróprio para crianças nessa faixa etária. Evitar que percepções pessoais, opiniões e crenças influenciem de forma negativa na execução das tarefas associadas às profissões.

A quarta sequência didática desta unidade concentra as atividades que estimulam o desenvolvimento da habilidade EF01GE06. O preparo para as aulas dessa sequência deve ser previamente acordado com os estudantes em sala de aula, pois consiste na utilização de diversos tipos de materiais, que devem ser levados à escola pelos alunos para a realização das atividades propostas.

Esta sequência aborda questões ligadas ao ambiente, poluição e reciclagem de lixo. Em toda a comunicação com os estudantes, o professor deverá relacionar os cuidados com a limpeza, o desperdício e, principalmente, os materiais que podem ser reutilizados, como plásticos, madeira, papel, metal etc. Por meio das brincadeiras propostas, os estudantes terão oportunidade de ter contato com materiais passíveis de reciclagem. Convém manter esse diálogo na medida em que as aulas avançam.

Esse conjunto de sequências didáticas mescla aulas expositivas com atividades lúdicas e criativas, o que deve estimular o desenvolvimento das habilidades, na medida em que promove diferentes práticas criativas, estimula o convívio social e o diálogo com os demais colegas com atividades em grupo, além de ajudar a ordenar tarefas. Por meio da execução de práticas pedagógicas que estimulam a aprendizagem de forma lúdica e criativa, é possível tratar de diversos assuntos significativos.

Foco

Uma das principais dificuldades para o desenvolvimento destas sequências didáticas será manter um nível satisfatório de organização das atividades, bem como administrar o tempo para a conclusão de todas as tarefas.

Como as sequências consistem na realização de várias aulas com atividades lúdicas, nas quais os estudantes não estarão sentados, mas em movimento, e realizarão a maior parte das tarefas em grupo, o professor precisará conduzir as atividades conciliando o seu aspecto lúdico com a disciplina para que atinjam seus objetivos e sejam realizadas no tempo previsto.

No início de cada aula, utilizar a lousa para apresentar a sequência ordenada de tarefas, determinando tempo para a conclusão de cada uma. Dessa forma, a tendência é que os estudantes se organizem para a sua realização dentro do tempo combinado.

A possibilidade de haver escassez de material não pode ser descartada. Para evitar que algum estudante fique sem realizar a tarefa, o professor pode pedir para a turma levar uma quantidade maior de materiais, caso queiram trocar, refazer ou mesmo para que possam repassar para outros colegas que não conseguiram levar os materiais solicitados.

Em uma folha A4, criar uma tabela indicando os estudantes que vão realizar as tarefas e o prazo em que conseguiram concluí-las, para que possam se ajudar mutuamente e gerar um pequeno desafio para o desenvolvimento criativo das brincadeiras e demais atividades.

O formato pode ser:

NOME	BRINCADEIRA/ATIVIDADE	TEMPO
NOME	BRINCADEIRA/ATIVIDADE	TEMPO
NOME	BRINCADEIRA/ATIVIDADE	TEMPO

A ficha não precisa ser um documento formal para a execução das atividades, mas apenas uma forma de estimular os alunos a se ajudarem mutuamente a cumprir as tarefas no tempo previsto. A competição não deve ser o objetivo dessa tarefa, que deve estimular a cooperação entre os membros do grupo para a realização das tarefas e brincadeiras.

Os alunos poderão apresentar ainda dificuldade para acompanhar a leitura dos poemas e interpretar a história. O professor deve observar atentamente se todos os estudantes

compreenderam a leitura. Se houver discrepância no entendimento do texto, ler e explicar pausadamente até que todos consigam compreendê-lo.

Quando forem realizadas as atividades em grupo, o professor deverá acompanhar a execução das tarefas e verificar se todos entenderam seus objetivos, bem como de que forma se organizam para concretizá-las. É importante que o professor acompanhe o andamento das tarefas em grupo e sensibilize os estudantes se observar que algum colega não está colaborando ou foi isolado pelos demais.

Por fim, é possível que nem todos compreendam os jogos, as regras das brincadeiras, bem como suas etapas de realização. Cada atividade deve ser explicada pausadamente, e se algum estudante apresentar dificuldade de compreensão das propostas, pedir que todos fiquem atentos para uma nova explicação. É importante observar e mediar conflitos entre os estudantes se algum colega demonstrar não ter compreendido sua forma de colaboração ou o que deve ser feito para a execução da tarefa ou brincadeira.

Se algum estudante se recusar a participar de alguma atividade, o professor deve dialogar individualmente com ele para compreender as motivações que o levaram a esse tipo de atitude para tentar resolver a questão, estimulando o aluno a realizar as tarefas propostas sem gerar qualquer tipo de constrangimento.

Para saber mais

- MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar**: prazer e aprendizado. Petrópolis: Vozes, 2016. Esse livro apresenta conceitos importantes sobre como o ato de brincar é vital para o desenvolvimento cognitivo, despertando o interesse e a empatia dos alunos a partir de atividades lúdicas e criativas. Pode ser indicado para os pais e, sobretudo, para professores dos primeiros anos do ensino fundamental.
- SANTOS, Santa Marli Pires. **O brincar na escola**. Petrópolis: Vozes, 2010. O livro tem como objetivo ajudar professores e pedagogos a desenvolver e elaborar brincadeiras que possam ser incorporadas nas práticas pedagógicas, independentemente do tema ou da disciplina. Utilizando uma linguagem clara, é um guia que permite a elaboração de diversos tipos de brincadeiras, vinculadas aos conteúdos disciplinares, que despertem o interesse e estimulem a criatividade dos alunos.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. 3. ed. São Paulo: CTP, 2011. A brincadeira é uma prática exercida por crianças de todos os países do mundo. O livro procura retratar os diferentes tipos e concepções das brincadeiras, mesclando elementos culturais, filosóficos e psicológicos. Importante para escolas e professores que trabalham com grupos heterogêneos, com alunos de outras nacionalidades ou tradições culturais.

Projeto integrador: Aprendendo referenciais espaciais e fazendo um brinquedo

- Conexão com: LÍNGUA PORTUGUESA, ARTE, GEOGRAFIA

Este projeto propõe que cada estudante construa um carrinho feito com embalagem de leite ou garrafa PET, e em conjunto, uma maquete que represente o caminho por onde passará esse brinquedo. Essa maquete será construída com base nos pontos de referência presentes nos arredores da escola, permitindo que os estudantes possam reconhecer esses pontos e ativar sua memória sobre esse espaço.

Nessa base, serão inseridos objetos representativos dos locais próximos à escola. Os estudantes poderão se expressar artisticamente de forma lúdica, baseando-se nos relatos e nas recordações sobre seu espaço cotidiano, na identificação de pontos de referência e no exercício de suas habilidades ao construir objetos que os representam.

Por fim, a atividade possibilitará aos estudantes identificarem os elementos das paisagens por onde passam e dos locais onde vivem.

Espera-se que, ao produzir o brinquedo e a sua base correspondente, a capacidade motora, o trabalho colaborativo e a criatividade na produção de brinquedos sejam estimulados. Por fim, espera-se que seja compreendida a espacialidade do dia a dia, incentivando a descrição da paisagem e a utilização dos referenciais espaciais (frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora) como forma de orientação espacial.

Justificativa

A interação das crianças entre si, com os professores e com os objetos a serem construídos (o brinquedo e a base), estimulará a organização das ideias de forma encadeada, com base na descrição de experiências do cotidiano. O objetivo é que essas atividades sejam relacionadas às noções espaciais. Também serão importantes o desenvolvimento e a criação das representações artísticas de modo individual, coletivo e colaborativo, que deverá ser utilizado no reconhecimento dos arredores da escola e na produção da maquete e do carrinho.

Será desenvolvida a capacidade de usar instrumentos e materiais para que os estudantes possam manifestar suas noções estéticas sobre a realidade. Os carrinhos e a maquete sobre as paisagens ao redor da escola serão expostos na última aula, no pátio da escola para todos, professores e funcionários.

Objetivos

- Reconhecer a importância da noção espacial dos arredores da escola na vivência do estudante.
- Produzir objetos em comum para explorar a coordenação motora com uso de ferramentas e materiais.
- Estimular a organização dos relatos sobre as características dos arredores da escola no dia a dia.
- Utilizar as informações relatadas para elaboração de objetos, incentivando a criatividade e a noção de estética na produção de artes visuais.

Competências e habilidades

Competências desenvolvidas	2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e inventar soluções com base nos conhecimentos das diferentes áreas. 4. Utilizar conhecimentos das linguagens verbal (oral e escrita) e/ou verbo-visual (como Libras), corporal, multimodal, artística, matemática, científica, tecnológica e digital para expressar-se e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e, com eles, produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo 10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões, com base nos conhecimentos construídos na escola, segundo princípios éticos democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.
Habilidades relacionadas	Geografia: (EF01GE01) Descrever características observadas de seus lugares de vivência (moradia, escola etc.) e identificar semelhanças e diferenças entre esses lugares. (EF01GE09) Elaborar e utilizar mapas simples para localizar elementos do local de vivência, considerando referenciais espaciais (frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora) e tendo o corpo como referência. Arte: (EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais. Língua Portuguesa: (EF01LP06) Relatar experiências pessoais de seu cotidiano, em sequência cronológica e nível de informatividade adequado. (EF01LP32) Nomear as letras do alfabeto. (EF01LP35) Reconhecer a separação das palavras, na escrita, por espaços em branco.

* A ênfase nas habilidades aqui relacionadas varia de acordo com o tema e as atividades desenvolvidas no projeto.

O que será desenvolvido

Os estudantes deverão produzir individualmente um carrinho de brinquedo com embalagem de leite ou garrafa PET e construir uma base coletiva, que representará os elementos encontrados nos arredores da escola, considerando os referenciais espaciais e a exploração das noções de orientação no espaço por meio da utilização do carrinho construído por eles.

Materiais

- Cola branca
- Tesoura sem ponta
- Fita crepe
- Revistas e jornais velhos
- Garrafas PET
- Embalagens de plástico ou caixas de papelão

- Palito de churrasco
- Lápis de cor ou canetas hidrocor
- Folhas A4
- Barbante
- Pincel
- Guache
- Peça de isopor para a base da maquete
- Canudo

Etapas do projeto

Cronograma

- Tempo de produção do projeto: 2 meses/8 semanas/1 aula por semana
- Número de aulas sugeridas para o desenvolvimento das propostas: 8

Aula 1: Sensibilização e apresentação do projeto: conhecendo o lugar

Para dar início ao projeto, chamar a atenção dos alunos sobre o entorno da escola e a identidade com o lugar que os estudantes frequentam diariamente. A orientação é promover a narração das memórias dos alunos sobre os lugares, a partir do relato de suas características nas imediações da escola em que estudam.

- Perguntar aos alunos: O QUE MAIS CHAMA A ATENÇÃO NOS ARREDORES DA ESCOLA?
Nesse momento, espera-se que os alunos se envolvam nos relatos ligados às suas memórias sobre seu espaço de vivência cotidiana. Estimular a descrição do lugar por todos os estudantes, respeitando cada colega no seu momento de falar. O professor poderá escrever na lousa uma lista dos destaques citados pelos alunos, como as plantações, a vegetação, os tratores, as árvores, os edifícios, as casas, o comércio, as ruas, os postes, os carros, os ônibus etc.
- Para incentivar a, perguntar aos alunos:
 - COMO É O ENTORNO DO LUGAR ONDE VOCÊ VIVE? QUAIS OBJETOS ESTÃO PRESENTES NAS PROXIMIDADES DO LUGAR ONDE MORA?
 - QUAIS SÃO AS SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS ENTRE O ENTORNO DA ESCOLA E O ENTORNO DE SUAS CASAS?

As respostas previstas para essas perguntas são descrições organizadas sobre aspectos distintos e similares do espaço de vivência cotidiana dos estudantes. Para isso, o professor deve coordenar os relatos a fim de que todos contem suas experiências de descrição do lugar onde vive, tanto na escola como em sua moradia. É importante que todos participem da atividade e relatem suas impressões de forma organizada e com respeito aos colegas.

Após essa introdução, distribuir uma folha com a tabela a seguir, para que a turma desenhe o entorno de suas casas e da escola. Guardar os trabalhos para a próxima aula.

COMO É O LUGAR AO REDOR DE SUA CASA?	COMO É O LUGAR AO REDOR DA ESCOLA?

A atividade deve durar, em média, 20 minutos, para que os estudantes possam ilustrar suas impressões sobre os lugares. A noção de lugar como espaço da identidade do estudante é a retaguarda teórica para esse Projeto Integrador. O professor deve atentar para os estudantes que tenham dificuldade em demonstrar essas representações e pode usar a lista feita na lousa como referência para auxiliá-los.

Aula 2: Descrevendo o que posso ver ao redor da minha casa e escola

(1)

Resgatar com os estudantes o que foi visto e discutido na aula passada. Lembrá-los da lista feita na lousa sobre o que foi descrito por eles. Lembrar também do desenho que fizeram sobre o entorno de suas casas e ao redor da escola.



kuroksta/Shutterstock.com

REPRESENTAÇÃO DE ELEMENTOS DE DIVERSAS PAISAGENS.

Propor alguns questionamentos para a turma:

1. O QUE VOCÊ OBSERVA AO REDOR DE SUA ESCOLA?

Espera-se que os alunos relatem os elementos encontrados nos arredores da escola pertinentes à sua observação. Ao indicarem a localização de tais elementos, eles devem ser estimulados a utilizar as referências espaciais como frente, atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora em relação a algum ponto de referência. O professor deve perguntar para os estudantes:

2. OLHANDO DE FRENTE PARA A ESCOLA, O QUE SE OBSERVA DO LADO DIREITO? E DO LADO ESQUERDO? QUAIS ELEMENTOS ESTÃO ATRÁS DA ESCOLA?

Estimular os alunos a resgatar suas memórias em relação a esse entorno da escola. O professor deve fazer uma lista, indicando a localização dos pontos, por exemplo: na frente da escola há um prédio, do lado esquerdo há uma loja, do lado direito há árvores e atrás há uma plantação.

Para que todos se atentem para as características e desenvolvam mais habilidades relacionadas à disciplina de Língua Portuguesa, o professor deve distribuir uma folha para cada estudante e pedir que copiem as palavras escritas na lousa relacionadas à orientação espacial. As palavras devem ser escritas no papel por cada estudante com as sílabas separadas e com a identificação de cada letra do alfabeto das palavras apresentadas, diferenciando as consoantes e as vogais, como no exemplo:

- FRENTE – FREN-TE (consoantes F, R, T e vogal E)
- LADO – LA-DO (consoantes L, D e vogais A e O)
- DIREITA – DI-REI-TA (consoante D, R, T e vogais I, E e A)
- ESQUERDA – ES-QUER-DA (consoante S, Q, R, D e vogais E e A)

- EM CIMA – EM CI-MA (consoantes M e C, vogais E, I e A)
- EMBAIXO – EM-BAI-XO (consoantes M, B, X e vogais E, A, I e O)
- DENTRO – DEN-TRO (consoantes D, N, T, R e vogais E e O)
- FORA – FO-RA (consoantes F e R, vogais O e A)

Esse exercício deverá ser realizado por toda a turma com o auxílio do professor. Nesse momento, o professor deve verificar se estão compreendendo e realizando a tarefa de separação de sílabas e identificação das consoantes e vogais. Atentar para aqueles estudantes com dificuldades de realizar a atividade, e colocar-se ao lado deles para ajudá-los a desenvolvê-la. Essa atividade durará cerca de 30 minutos.

Ao terminar, na mesma folha, será realizada a sequência final dessa aula.

- Na mesma folha em que fizeram a atividade de separar sílabas, pedir aos estudantes escolherem aquilo que lhes chama mais atenção e descrevam a sua localização tendo a escola como ponto de referência. Caso ele desenhe uma árvore, deve descrever a sua localização em relação à escola, por exemplo: a árvore está na frente da escola, ou a casa está em frente à escola etc.
- Nesse exercício, espera-se que o aluno desenvolva o senso de orientação e localização espacial.

Aula 3: Descrevendo o que posso ver ao redor da minha casa e escola **(2)**

Resgatar com os alunos o que foi visto e discutido na aula anterior. Observar se todos os alunos se recordam da atividade anterior e apresentar, agora, a proposta de elaboração de um croqui simplificado do entorno da escola.

O professor deverá desenhar na lousa um croqui com a escola representada no meio do desenho. Os estudantes, então, vão relatar os elementos que estão localizados ao redor de sua escola para que orientem o início do desenho do professor. O exemplo a seguir pode ser utilizado como referência.



Kudryashka/Shutterstock.com

REPRESENTAÇÃO DE UM CROQUI PARA REFERÊNCIA.

Nesse momento, todos os alunos deverão indicar ao professor onde estão alguns pontos como a padaria, o mercado, o prédio etc. em relação à escola. O professor deve estimular todos a participar da atividade. Antes de inserir todos os elementos relatados pelos alunos, o professor deverá distribuir uma folha para que os alunos terminem essa atividade.

1. Primeiramente, devem desenhar a escola no centro da folha. Com base no desenho da escola, os estudantes devem, com a ajuda do professor, começar a aquilo que se localiza em seus arredores, tendo como referência o desenho da lousa.

Nessa atividade, espera-se que o aluno consiga desenhar o entorno da escola de acordo com os referenciais espaciais. Essa atividade deve ser feita por toda a turma, contando com a colaboração do professor.

Essa atividade durará cerca de 30 minutos. Os trabalhos deverão ser guardados para a próxima aula e servirão de referência para a elaboração da maquete que representará o entorno da escola.

Aula 4: Construindo a representação espacial dos arredores da escola: as expressões artísticas sobre a noção de lugar

O professor deve começar a aula lembrando os alunos sobre as principais características da paisagem do entorno da escola com base nas observações e relatos dos alunos.

1. O QUE CHAMOU SUA ATENÇÃO AO REDOR DA ESCOLA?

Espera-se que os estudantes destaquem os mesmos pontos identificados anteriormente. Nesse momento, o professor colocará na lousa a lista, como prédios, loja, plantações, árvores, carros, entre outros.

Assim que os alunos se recordarem, o professor deverá passar as instruções sobre a atividade de construção de uma base de isopor que represente o entorno da escola. Os estudantes deverão usar caixas de papelão de diversos tamanhos para servirem como pontos de referência. É importante ressaltar os cuidados para não utilizar materiais cortantes. Essa atividade com trabalhos manuais promove o desenvolvimento motor e estimula a criatividade, por meio da produção de formas de expressão artística que retratem as características dessas paisagens

O professor deve colocar uma base formada por um pedaço de isopor de 1 metro por 60 cm em cima de sua mesa, para que os estudantes trabalhem em conjunto nessa atividade.

Dividir a sala em quatro grupos, para que os estudantes possam produzir aquilo que perceberam com o uso de materiais diversos, para que sejam inseridos na base. Os croquis desenhados pelos estudantes devem ser distribuídos a cada um pelo professor para que sejam utilizados como referência.

Distribuir, igualmente, entre os grupos, os materiais que serão utilizados para a confecção dos elementos da maquete e organizar o que cada grupo vai fazer, como os prédios, as casas, as lojas, a plantação etc. Promover a troca de ideias com os amigos de como ilustrar, com criatividade, a maquete que representa a escola.

Deverão ser distribuídos para todos os grupos os materiais utilizados para a confecção da atividade, como cola branca, tesoura sem ponta, caneta hidrocor, papel, revista e/ou jornais velhos, caixas de papelão etc. Os alunos devem ser orientados a usar sua criatividade dentro da proposta apresentada pelo professor.

Iniciar a produção dos objetos que vão representar a escola e que serão inseridos nessa base de isopor. Guardar os objetos que estão sendo produzidos para dar continuidade à atividade na próxima aula.

Aula 5: Finalizando a representação espacial do entorno da escola para brincar com o carrinho

Retomar a confecção até que a representação fique pronta.

Na base de isopor, deve ser construída uma ou algumas ruas por onde o carrinho confeccionado pelos alunos possa circular. As ruas podem ser feitas com barbante colado e pintadas com tinta guache.

Assim que os objetos forem distribuídos aos alunos, eles irão, juntamente com o professor, organizar a maquete. A escola deve ficar no centro dela para que os demais elementos sejam colocados ao seu redor.

O professor pode estimular a noção de orientação e localização espacial dos alunos para que eles identifiquem a localização dos objetos, tendo a escola como ponto de referência.

1. QUAIS ELEMENTOS PODEM SER ENCONTRADOS NA FRENTE, ATRÁS OU AO LADO DA ESCOLA?

Espera-se que os alunos possam conversar entre eles e chegar a um consenso sobre o local onde os objetos produzidos pelos alunos serão posicionados na maquete, tendo a escola como ponto de referência.

Essa atividade é importante para que os estudantes possam trabalhar coletivamente e de forma colaborativa. O professor deve atentar para que todos participem e coloquem em prática as habilidades previstas nesse projeto.

A finalização da maquete se dará com a inserção desses objetos na maquete, com o uso de cola ou fita adesiva. A pintura e o acabamento da maquete devem ser feitos por todos os alunos, chamando a atenção deles de que esse trabalho será exposto na escola quando finalizado.

Aula 6: Construindo o próprio brinquedo: passeando sobre a maquete

Nesta aula, o professor deve trazer a maquete pronta para os alunos com a seguinte questão:

1. QUAL É O LUGAR POR ONDE VOCÊ COSTUMA PASSAR NOS ARREDORES DA ESCOLA?

Espera-se que os estudantes relatem por onde andam nos arredores da escola. O professor deverá estimular a descrição desse espaço pelos alunos.

2. QUAL É O LUGAR DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA NOS ARREDORES DA ESCOLA?

Os estudantes devem relatar com quais lugares se identificam mais ao redor da escola.

O professor deve explicar a próxima etapa desse projeto, em que cada grupo fará, com caixa de leite ou garrafa pet, um carrinho que circule sobre a maquete.

- Dividir a sala em cinco grupos e distribuir os materiais entre os alunos de cada grupo.

O professor deve estimular os estudantes a cooperarem entre si na divisão dos materiais e a prestarem atenção nas etapas de confecção do carrinho.

Primeiro, o professor deverá fazer dois furos na lateral de ambos os lados da caixa de leite e/ou da garrafa pet, para que um palito de churrasco seja encaixado em cada um dos furos laterais até atravessar por completo a caixa e/ou garrafa e sair pelo furo da outra extremidade. Assim que cada palito for introduzido, inserir quatro tampinhas de garrafa pet, furadas no meio, nas extremidades dos palitos. Colar com fita adesiva um canudo em uma das extremidades da caixa e/ou garrafa e amarrar um pedaço de barbante no canudo para que o carrinho seja puxado com mais facilidade. O modelo a seguir pode ser usado como referência.



Mama Belle Love kids/Shutterstock.com

REPRESENTAÇÃO DE UM CARRINHO FEITO COM GARRAFA DE PLÁSTICO.

Os estudantes devem observar a tarefa executada pelo professor, auxiliando-o no que for possível.

Assim que o carrinho estiver pronto, os estudantes podem enfeitá-lo com colagem de revistas e jornais velhos e pintura a guache.

O professor deve estimular a criatividade na produção artística desses carrinhos, fazendo que os alunos colaborem entre si.

Assim que a atividade for finalizada, perguntar aos alunos:

3. O QUE FOI MAIS DIFÍCIL DE FAZER NA MAQUETE E NO CARRINHO?

Pedir que relatem por quais motivos sentiram dificuldade em executar determinada tarefa proposta durante a atividade. Ressaltar a importância de auxiliar os colegas nessas e em outras atividades para que superem as dificuldades em conjunto.

4. O QUE FOI MAIS FÁCIL DE FAZER NA MAQUETE E NO CARRINHO? POR QUÊ?

Estimular a relatarem por quais motivos consideram as atividades elencadas como fáceis e verificar se o grupo trabalhou em conjunto para executá-las, facilitando, dessa forma, a realização da atividade proposta.

Os carrinhos e a maquete devem ser guardados para a próxima aula.

Aula 7: Treinando as noções de orientação espacial com o uso do carrinho construído

Observando-se a maquete, avaliar junto aos estudantes aquilo que foi representado, explorando a singularidade da escola e os elementos representados.

Após recapitularem as características principais do lugar com o qual se identificam, distribuir os carrinhos produzidos.

Colocar a maquete no meio da sala de aula para que possam brincar de percorrer o espaço representado com os carrinhos.

1. AO PASSAR COM O CARRINHO, O QUE LHE CHAMOU MAIS A ATENÇÃO? POR QUÊ?

Pedir que expliquem suas respostas, incentivando-os a justificarem suas opiniões sobre o assunto.

2. QUAL É A IMPORTÂNCIA DE CONSTRUIR UM BRINQUEDO EM CONJUNTO?

Os estudantes descreverão suas percepções sobre a importância do trabalho em grupo de forma colaborativa.

Aula 8: Expondo a maquete dos arredores da escola para a comunidade escolar

Na última aula deste projeto, os alunos vão organizar a exposição dos seus trabalhos artísticos: a maquete que representa os arredores da escola por onde passam os carrinhos.

O professor deve organizar a exposição, juntamente com os estudantes, no espaço mais propício da escola para a realização da atividade.

Dividi-los em dois grupos: um grupo vai organizar a exposição dos carrinhos, explicando como foram feitos, enquanto outro grupo organizará a exposição da maquete que representa a paisagem da escola.

Convidar os demais professores, alunos e funcionários da escola para prestigiarem a exposição e perceberem como os alunos se identificaram com aquele lugar: o entorno da escola.

Avaliação

Aulas	Proposta de avaliação
1	Os estudantes devem representar as características do espaço onde moram e o entorno da escola, por meio de desenhos.
2	As características ao redor da escola devem ser descritas pelos alunos.
3	As características ao redor da escola devem ser representadas por meio de um desenho como um croqui simples.
4	A confecção da maquete deve apoiar-se nas informações trabalhadas nas aulas anteriores, com o incentivo à produção artística de forma criativa visando à exposição desses trabalhos no fim do projeto.
5	A produção da maquete deve ser feita de forma colaborativa. A avaliação se dá levando em conta a participação de todos os alunos na sua confecção.
6	A produção do carrinho será uma oportunidade para avaliar o trabalho colaborativo, a coordenação motora e o desenvolvimento das expressões artísticas dos alunos.
7	Qual é a importância de ajudar e ser ajudado pelos colegas? Qual é a parte mais interessante dessa expressão artística? Estimular os relatos sobre como foi essa experiência e incentivar as brincadeiras com o carrinho sobre a maquete feita na aula 6, para que percebam os elementos da paisagem representados e suas características.
8	A organização da exposição dos trabalhos realizados pelos alunos vai contar também com outras pessoas da comunidade escolar. A avaliação dos alunos deve levar em consideração a capacidade de trabalho em conjunto e a organização desse evento por todos.

Avaliação final

Pedir aos alunos que relatem as experiências sobre a observação representadas na maquete e a paisagem real. Quais são as principais diferenças observadas entre ambas? Quais foram as dificuldades encontradas para produzir os brinquedos (o carrinho e a maquete)? Quais foram as atividades mais interessantes desse trabalho? Deixar os alunos se expressarem livremente para avaliar se os propósitos da atividade foram contemplados, no que se refere à capacidade de observação dos alunos, à ampliação da noção de orientação espacial etc.

1ª sequência didática: Os brinquedos e a cultura indígena

Nesta sequência didática serão trabalhados brincadeiras e objetos infantis que têm origem na cultura indígena. A proposta é abordar e compartilhar experiências sobre o universo de algumas brincadeiras, identificar suas raízes e mobilizar outras formas de interação entre as crianças. Além disso, por meio da exposição das similaridades das brincadeiras, esta sequência procura dialogar sobre a diversidade da cultura indígena e a importância do respeito às diferenças culturais.

Relação entre BNCC, objetivos e conteúdos

Objeto de conhecimento	Situações de convívio em diferentes lugares
Habilidade	• (EF01GE02) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares.
Objetivos de aprendizagem	• Conhecer a origem de alguns brinquedos e brincadeiras. • Compreender as diferenças e similaridades nas formas de brincar nos diferentes grupos de crianças. • Apresentar atividades em que as crianças brincam sem competir, aprendendo a diversidade de práticas do cotidiano em diferentes lugares.
Conteúdos	• As diferentes formas de brincar • Produção do próprio brinquedo • Uso do espaço para brincadeiras • Direito de brincar

Materiais e recursos

- Cartazes com imagens sugeridas
- Sacola plástica
- Lápis de cor e caneta hidrocor
- Caneta esferográfica
- Jornal velho
- Revista velha
- Barbante
- Tesoura sem ponta

Desenvolvimento

- Quantidade de aulas: 3 aulas

Aula 1

Para iniciar a aula, o professor pode arrumar a sala para que os estudantes se sentem em círculo e conversem sobre a diversidade brasileira, ressaltando a grandeza do país e a miscigenação da nossa população. A proposta aqui é estimular os estudantes a pensar ou resgatar alguma memória sobre diversidade e diferenças culturais. O professor deve mediar a conversa, atento para orientar sobre possíveis formas estereotipadas de trato da diversidade.

É importante que o professor dialogue para desconstruir eventuais ideias preconceituosas e visões estigmatizadas sobre os indígenas, em especial, aquelas associadas ao modo de vida estritamente selvagem. É importante lembrar que os indígenas compõem um grupo muito heterogêneo, desde grupos com hábitos coletores e caçadores, até grupos estabelecidos em comunidades urbanas, que vivem nas grandes cidades do mesmo modo que muitos estudantes. Há também os indígenas que vivem e trabalham no campo, exercendo atividades rurais associadas a uma comunidade/cidade qualquer.

Importante notar também a existência de diferenças regionais entre culturas indígenas. No Brasil, assim como há influências portuguesas, italianas, japonesas, há também influências indígenas que variam muito, dependendo da região ou do estado em que se encontram. Não há, portanto, uma imagem ou uma definição homogênea do que seja a cultura indígena.

Essa introdução é muito importante para o desenvolvimento das demais aulas e atividades da sequência. Convém, diante disso, realizar o diálogo com os estudantes entre 10 e 15 minutos e, ao final, direcioná-lo com intuito de identificar o que eles sabem sobre o modo de vida das crianças indígenas.

Para que esse diálogo seja mais bem explorado, consultar a obra **A temática indígena na escola. Novos subsídios para professores de 1.º e 2.º graus**, organizada por Aracy Lopes da Silva e Luís Donisete Benzi Grupioni, do Ministério da Educação e Mari-Grupo de Educação Indígena/SP.

A conversa deve pontuar os aspectos e particularidades da cultura indígena e como vivem e brincam as crianças que carregam essa matriz cultural. A ideia é que o professor estimule os estudantes a terem curiosidade de saber mais a respeito da diversidade cultural dos grupos indígenas, para que façam um contraponto às visões estereotipadas sobre tais grupos.

Para que isso seja feito, a primeira pergunta deverá ser:

- **VAMOS CONHECER MAIS SOBRE AS CRIANÇAS INDÍGENAS?**

A pergunta tem intenção de estimular a curiosidade dos estudantes sobre o modo de vida e os hábitos culturais dos indígenas.

Feita a pergunta inicial, anotar na lousa as principais observações que indiquem uma visão estigmatizada do modo de vida indígena. Reservar as anotações no quadro. Elas são para o próprio professor.

Em seguida, dialogar com os estudantes a respeito dos diferentes modos de vida dos indígenas, ressaltando as comunidades em diversas partes do Brasil, desde as que dependem que os recursos naturais sejam preservados para a sobrevivência da comunidade até os grupos indígenas que vivem nas áreas urbanas e rurais.

Depois dessa exposição, o professor pode fazer as seguintes perguntas para os alunos:

- **COMO VOCÊS ACHAM QUE VIVEM ESSAS CRIANÇAS?**

Os estudantes devem apontar os conhecimentos e noções que possuem sobre o modo de vida das crianças indígenas. O professor deverá acompanhar as respostas e mediar as possíveis rotulações sobre seus hábitos e costumes.

- **COMO AS CRIANÇAS INDÍGENAS BRINCAM? ONDE ELAS BRINCAM?**

Os estudantes darão algumas noções sobre as brincadeiras praticadas pelas crianças indígenas que podem ser escritas na lousa. Estimulá-los a pensarem como é esse ambiente onde brincam e que tipo de brincadeiras são possíveis, principalmente a céu aberto e em contato com a natureza.

- **COMO VOCÊS IMAGINAM QUE SÃO OS BRINQUEDOS DESSAS CRIANÇAS?**

Estimular a imaginação e escrever na lousa as suas impressões: esses brinquedos são feitos com elementos da natureza? Quem os produz? São parecidos com os brinquedos dos alunos?

Feitas as perguntas e anotadas algumas respostas na lousa, o professor pode orientar a conversa com os para retratar a diversidade de ambientes e modos de vida das crianças de diferentes grupos indígenas, bem como os tipos de brinquedos e brincadeiras que os entretêm. Novamente, é importante cuidar para evitar rótulos estigmatizantes a respeito da cultura indígena, sobretudo referente ao seu modo de vida, que costuma ser erroneamente associado à ideia de primitivismo. Caso esse tipo de comentário ocorra, o professor deve interferir na exposição e lembrar dos aspectos referentes à diversidade cultural trabalhados no início da aula.

Por fim, após esses apontamentos, o professor pode distribuir para os uma folha em branco e pedir que desenhem como vivem e brincam as crianças de origem indígena, lembrando do tipo de espaço que ocupam e vivem. Essa tarefa deve ser monitorada pelo professor, observando as referências anotadas em lousa na primeira parte da aula, para que os alunos possam realizar essa tarefa com mais facilidade.

Avaliação

Cada falará sobre o desenho produzido, atendo-se ao tema representado. O professor pode conferir se eles expressaram, por meio dos desenhos, as formas de brincar desse grupo de crianças e também pode estimular a reflexão sobre a importância das brincadeiras ao ar livre.

Ampliação

Na próxima etapa desta sequência didática, a tarefa de casa proposta é que os encontrem algum elemento natural que possa ser utilizado para uma brincadeira ou servir de matéria-prima para a produção de um brinquedo seguro, simples e fácil de ser confeccionado. Os alunos podem utilizar arroz, feijões, pedaços de madeira, folhas de árvores, entre outros. Eles devem pedir ajuda dos pais ou responsáveis para auxiliá-los na coleta desses elementos. Esses brinquedos serão descritos na próxima aula pelos de como podem ser feitas as brincadeiras.

Aula 2

Para iniciar essa aula, retomar a abordagem da aula anterior e pedir aos que coloquem sobre suas mesas os materiais e os brinquedos que trouxeram para a escola. Em seguida, perguntar:

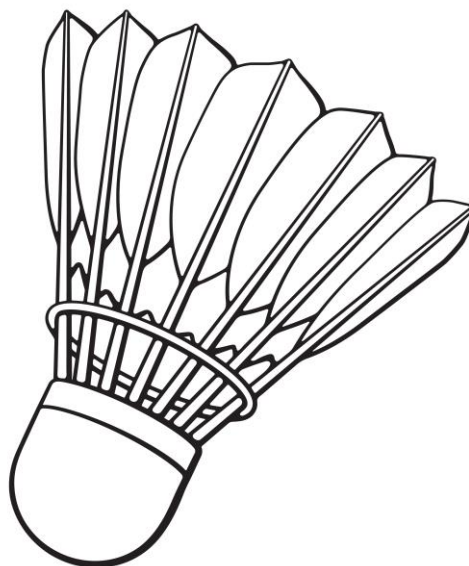
1. COMO SÃO OS BRINQUEDOS QUE VOCÊS TROUXERAM PARA A ESCOLA E COMO VOCÊS BRINCAM COM ELES?

Os deverão descrever as características dos brinquedos trazidos para a sala, tentando identificar de qual material são feitos, como é a brincadeira e em qual ambiente pode ser realizada. O professor pode estabelecer uma relação entre os brinquedos feitos pelos e aqueles utilizados pelas crianças indígenas, pois muitas vezes podem ser produzidos com os elementos da natureza.

2. COMO AS MANIFESTAÇÕES CULTURAIS DOS INDÍGENAS INFLUENCIARAM NAS BRINCADEIRAS QUE MUITOS CONHECEM?

Colocar na lousa o nome de algumas brincadeiras e brinquedos que têm origem em várias culturas indígenas, como perna de pau, pião, cama de gato e peteca.

Perguntar aos alunos se eles conhecem e se já brincaram com peteca e mostrar a figura para que eles se recordem ou conheçam como é esse brinquedo.



Crédito: Mochipet/Shutterstock.com

Explicar que esse nome, peteca, é de origem tupi, e que ela é feita pelos indígenas, geralmente com palha seca de milho. Destacar a influência da cultura indígena no nosso dia a dia.

Após essa explicação, propor a atividade de construção de uma peteca, para que os possam brincar com esse brinquedo no pátio da escola após a sua finalização.

Nesse momento, dividir a sala em grupos de quatro para que o trabalho seja mais facilmente realizado de forma cooperativa.

Distribuir para cada os materiais necessários:

- Uma sacola plástica
- Uma folha de jornal
- Um pedaço de barbante de 30 cm
- Revistas velhas

- Uma tesoura sem ponta

As etapas para construção da peteca são as seguintes:

- 1) Pedir aos que recortem a sacola em forma de um quadrado.
- 2) Após o recorte, eles devem amassar a folha de jornal e deixá-la em forma de bolinha, colocando-a no centro do plástico recortado em forma de quadrado, para ser a base da peteca.
- 3) Prender as pontas da sacola envolvendo a bolinha com o barbante amarrado bem firme no meio da sacola, para que ela fique presa com a bolinha dentro e o plástico faça o efeito das penas da peteca.

A partir dessa etapa, os alunos podem enfeitá-la com pedaços de revista velha em forma de fitas, que poderão ser coladas na parte superior da peteca.

Avaliação

Nessa atividade, é possível desenvolver a capacidade de trabalho cooperativo, em que os podem se ajudar mutuamente para produzir a peteca. Eles podem relatar a experiência de produzir o brinquedo com que irão brincar.

1. COMO FOI CONFECCIONAR ESSE BRINQUEDO? QUAL FOI A PARTE MAIS INTERESSANTE DE SUA CONFEÇÃO?

Os devem explicar quais foram os passos para elaborar o brinquedo e como, com quem e onde podem brincar com a peteca.

Após o término dessa atividade, os podem sair ao pátio da escola para brincar com a peteca, deixando claro que as brincadeiras das crianças indígenas, tradicionalmente, são ao ar livre com brinquedos simples e fáceis de fazer. Após a brincadeira, pedir aos que relatem como foi essa experiência.

Aula 3

A aula final da primeira sequência didática tem como finalidade trazer a discussão aos alunos sobre os espaços para as brincadeiras. Perguntar:

- AS BRINCADEIRAS PODEM SER REALIZADAS EM QUALQUER LUGAR?
Estimular os a relatarem em que lugares costumam brincar e se alguns tipos de brincadeiras requerem espaços específicos para ocorrerem, como em lugares fechados e abertos.
- VOCÊ GOSTA MAIS DE BRINCAR SOZINHO OU COM AMIGOS?
Promover uma reflexão para que os relatem como preferem brincar.
- COM QUEM VOCÊ GOSTA DE BRINCAR?
A resposta é pessoal e os devem pensar em outras crianças, familiares e amigos de vizinhança etc.
- EM QUAL ESPAÇO VOCÊ MAIS GOSTA DE BRINCAR?
Essa pergunta visa estimular a consciência espacial do a respeito dos locais em que passa a maior parte do tempo brincando.

Orientar a discussão em sala de aula, para que os percebam que há diferentes formas de brincar, sempre com respeito aos amigos, e que brincar é tão importante que inclusive é direito de todas as crianças.

Distribuir uma folha com a tabela a seguir e pedir aos alunos que desenhem suas experiências com o brinquedo que produziram, a peteca, e a sua brincadeira favorita.

COMO FOI SUA EXPERIÊNCIA BRINCANDO COM A PETECA?	QUAL É A SUA BRINCADEIRA FAVORITA?
--	------------------------------------

Avaliação

Assim que acabarem a atividade, estimular uma discussão sobre as diferentes maneiras de brincar:

- QUAIS SÃO AS PRINCIPAIS DIFERENÇAS ENTRE BRINCAR COM A PETECA E A SUA BRINCADEIRA FAVORITA?

Promover um debate sobre as variadas formas de brincadeiras. Dependendo do ambiente em que os alunos vivem, eles brincam de determinadas maneiras, e todos têm o direito de brincar.

- VOCÊ PREFERE BRINCAR SOZINHO(A) OU ACOMPANHADO(A) DE OUTRAS CRIANÇAS E ADULTOS? VOCÊ ACHA MELHOR BRINCAR COM A PETECA SOZINHO(A) OU COM AMIGOS? POR QUÊ?

Estimular esse relato conduzindo a reflexão sobre a importância de brincar coletivamente, respeitando os colegas e suas diferenças.

Estimular os relatos dos para que eles compreendam as diferentes formas de brincar com brinquedos diversos. É importante estimular o debate relatando como algumas brincadeiras são parecidas mesmo em lugares e culturas diferentes, já que foi visto que a peteca, um brinquedo que agora é conhecido, é influência cultural de alguns grupos indígenas. Avaliar o processo como um todo e a participação do aluno em todas as etapas da atividade realizada.

Ampliação

Os alunos levarão a peteca para casa e perguntarão aos familiares e/ou responsáveis se conhecem o brinquedo e poderão ensiná-los a confeccionar uma peteca e/ou brincar de peteca com essas pessoas.

2ª sequência didática: Brincadeira e poema

Nesta sequência didática, os estudantes serão sensibilizados com textos poéticos para pensar sobre sua realidade e seu lugar. A temática “brincadeira” será abordada com base na ideia de se brincar com palavras. Além disso, os estudantes deverão ser estimulados a criar histórias tomando por base suas experiências geográficas.

Relação entre BNCC, objetivos e conteúdos

Objeto de conhecimento	Situações de convívio em diferentes lugares
Habilidade	• (EF01GE08) Criar mapas mentais e desenhos com base em itinerários, contos literários, histórias inventadas e brincadeiras.
Objetivos de aprendizagem	• Identificar e reconhecer poemas e conhecer poetas. • Compreender e interpretar textos poéticos. • Identificar informações geográficas presentes em textos poéticos. • Expressar experiências geográficas, no lugar, poeticamente.
Conteúdos	• Leitura e interpretação de poema. • Escrever poema a partir de experiências pessoais relacionadas ao lugar onde o aluno vive. • Criar desenho e mapa mental relacionado a um poema lido.

Materiais e recursos

- Cartaz com imagem previamente selecionada
- Folhas com poemas impressos para serem distribuídos aos alunos
- Papel sulfite
- Cartolina
- Lápis de cor
- Caneta hidrocor
- Tinta guache

Desenvolvimento

- Quantidade de aulas: 2 aulas

Aula 1

Em uma roda de conversa, com a sala de aula organizada em forma de círculo, iniciar expondo para os estudantes que irão brincar com as palavras. Instigue-os a expressar o que eles entendem que significa “brincar com as palavras”. Estimular todos a participar da conversa e dar ideias de brincadeiras com palavras. Registrar as ideias na lousa. Essa etapa de sensibilização para o tema a ser desenvolvido na aula não deverá ultrapassar 10 minutos.

Depois dessa conversa inicial, distribuir o trecho a seguir do poema “A infância – Brincadeiras”, de Manuel de Barros, impresso em uma folha para cada aluno.

A INFÂNCIA – BRINCADEIRAS

NO QUINTAL A GENTE GOSTAVA DE BRINCAR COM AS PALAVRAS
MAIS DO QUE DE BICICLETA.
PRINCIPALMENTE PORQUE NINGUÉM POSSUÍA BICICLETA.
A GENTE BRINCAVA DE PALAVRAS DESCOMPARADAS. TIPO ASSIM:
A CÉU TEM TRÊS LETRAS
O SOL TEM TRÊS LETRAS
O INSETO É MAIOR.

[...]

BARROS, Manoel. **A infância – brincadeiras**. Disponível em:
<<http://manualdebarros.blogspot.com.br/2010/08/infancia-brincadeiras.html>>. Acesso
em: 11 nov. 2017).

Entregar para cada estudante uma folha com o poema impresso. Lê-lo no mínimo duas vezes e pedir que acompanhem a leitura. Essa etapa deve levar de 10 a 15 minutos.

Explicar que alguns textos possuem uma forma e um jeito específico de combinar palavras que resultam em ritmos quando lidos. Esse tipo de texto é chamado de poema e caracteriza-se pela sonoridade e pela musicalidade. As pessoas que escrevem textos desse tipo são chamadas de poetas. Chamar atenção para o nome do autor do poema lido e explicar que Manoel de Barros foi um importante poeta brasileiro que registrou em forma de poemas suas experiências de infância. Ele nasceu em Cuiabá, no estado brasileiro de Mato Grosso. A vida cotidiana nesse lugar inspirou muitos de seus poemas, como o que foi lido.

Com base no texto, propor questões que auxiliem a sua interpretação. As perguntas a seguir devem ser respondidas oralmente. As discussões devem ser realizadas em aproximadamente 10 minutos.

- **EM QUE LUGAR O POETA COSTUMAVA BRINCAR?**

No quintal (ver primeira estrofe).

- **COMO VOCÊ IMAGINA QUE ERA O LUGAR EM QUE O POETA VIVIA QUANDO CRIANÇA?**

Espera-se que os estudantes interpretem que o poema se refere a alguém que vivia em um lugar simples, em uma casa com quintal e sem brinquedos muito sofisticados. Deixe que a imaginação flua, mas atente para as conexões estabelecidas com o que é lido no texto.

- **O POETA GOSTAVA MAIS DE BRINCAR COM PALAVRAS OU COM BICICLETA? POR QUÊ?**

Ele afirma que gostava mais de brincar com palavras, pelo fato de não ter bicicleta (ver primeira e segunda estrofes).

- **COMO ERA A BRINCADEIRA COM PALAVRAS QUE O POETA GOSTAVA?**

A brincadeira com palavras era de comparação do número de letras e do tamanho do “objeto” na realidade. Assim, céu e sol, que na realidade são muito grandes, na brincadeira tornavam-se pequenas diante do inseto, que possui maior número de letras, embora na realidade seja muito pequeno.

Para trabalhar dúvidas

Verificar se os estudantes conhecem e entendem todas as palavras do poema de Manuel de Barros. Explicar que, às vezes, os poetas criam palavras que não existem para expressar alguma ideia. Por exemplo, na quarta estrofe do poema, o autor usou as palavras “descomparadas”. Essa palavra significa “aquilo que não é possível comparar”, como o Sol e o inseto, por exemplo. Trata-se de uma brincadeira. É importante conferir se há algo que não está claro para os estudantes. Fazer os esclarecimentos necessários.

Ampliação

Retomar os exemplos de “brincadeiras com palavras” que os alunos abordaram na roda de conversa. Pedir a eles que comparem com a brincadeira descrita pelo autor.

- **HÁ PONTOS EM COMUM ENTRE AS BRINCADEIRAS?**

Ajudar os na identificação dos pontos em comum. São brincadeiras que exploram quantidade de letras? Semelhanças de sonoridade?

- **HÁ DIFERENÇAS ENTRE OS TIPOS DE BRINCADEIRAS DESCRITAS PELO AUTOR E POR VOCÊ?**

Colaborar na identificação das diferenças entre as brincadeiras pensadas pelos alunos no início da aula e daquelas pensadas por Manuel de Barros.

Permita que se expressem para formular em conjunto uma “brincadeira com palavras”. Essa atividade pode ser feita com a turma dividida em grupos de até quatro pessoas. Após formuladas as ideias, os grupos poderiam socializar com os demais as brincadeiras que criaram.

Avaliação

A atividade visa despertar a criatividade dos estudantes e familiarizá-los com diferentes tipos de linguagem para aprender a expressar suas experiências no seu lugar de vivência cotidiana. Avaliar esse processo é uma tarefa contínua que envolve observar o envolvimento dos em todas as etapas realizadas da proposta. De qualquer maneira, como atividade de sistematização a ser desenvolvida nos 15 minutos restantes de aula, indicamos perguntar:

1. **EM QUE LUGAR VOCÊ COSTUMA BRINCAR?**

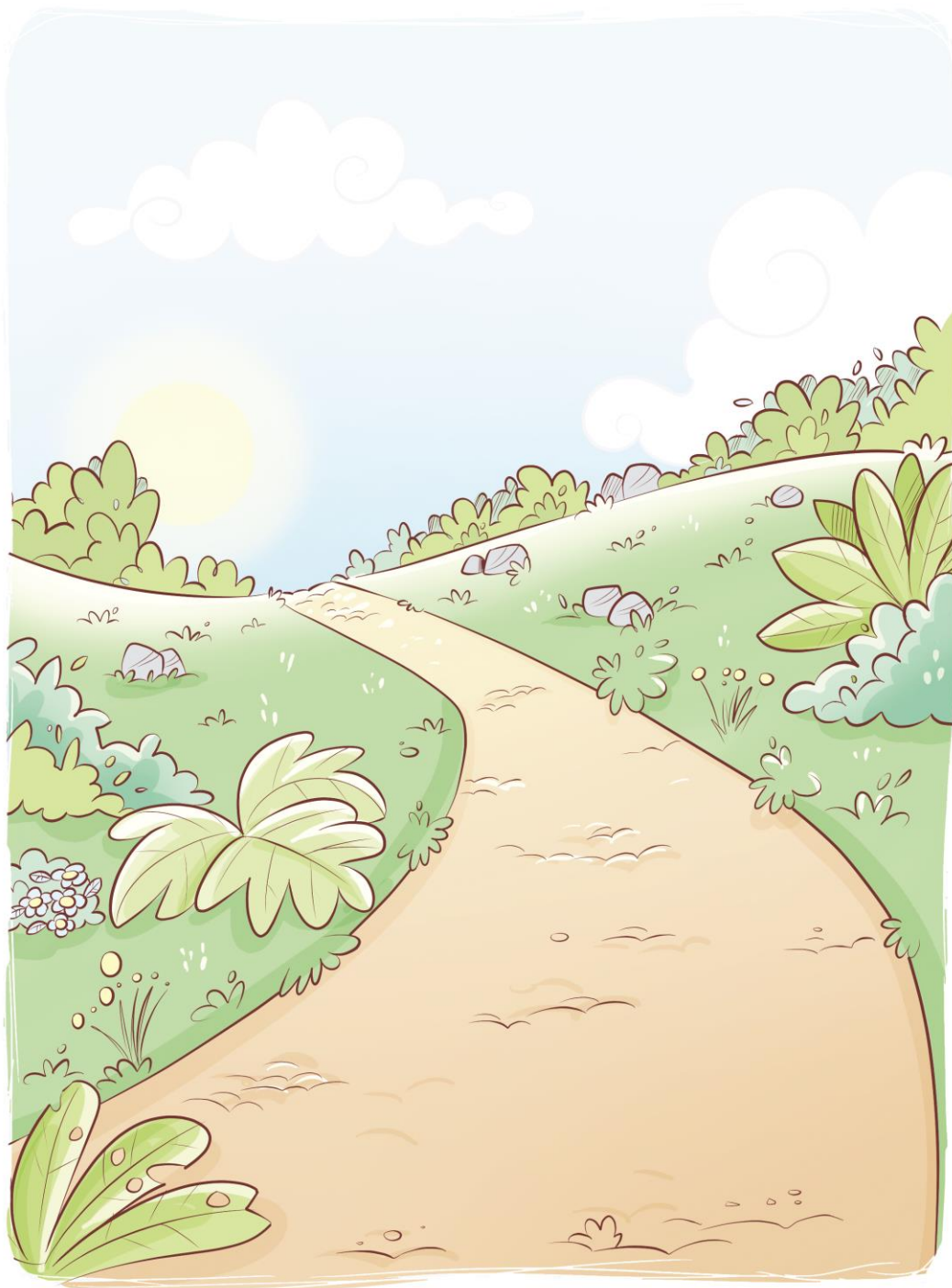
O lugar onde as crianças costumam brincar relaciona-se com o espaço onde vivem. Evidentemente, as respostas refletirão se os vivem em áreas rurais ou urbanas, por exemplo. Atentar para esses aspectos, valorizando-os. Chamar atenção para o fato de que muitas das nossas brincadeiras são experiências geográficas. Questionar, por exemplo, se a casa em que os vivem possui quintal, se eles costumam brincar na rua, ou se brincam dentro de casa, por exemplo.

2. **DO QUE VOCÊ GOSTA DE BRINCAR?**

As respostas são pessoais. Atentar, porém, para o fato de que os muitas vezes brincam com aquilo a que têm acesso. Por exemplo, hoje, é comum as crianças brincarem com jogos eletrônicos. Busque estimulá-los a pensar em outras brincadeiras que costumam brincar e que não exijam aparelhos caros e sofisticados, mas utilizem materiais simples e igualmente divertidos. Aponte as relações entre a disponibilidade desses brinquedos com o lugar e as condições de vida das crianças. Todas as crianças podem pensar em brincadeiras diversas e se divertir com objetos cotidianos de fácil aquisição e disponibilidade.

Anotar na lousa as respostas dos alunos que remetam ao lugar onde brincam e ao que gostam de brincar.

Se possível, distribuir para cada o desenho impresso, a seguir, (ou solicitar que desenhem conforme a referência) e pedir que o completem com um desenho que os represente brincando ao ar livre. Expor os trabalhos realizados em um mural na sala de aula.



Roberto Zoellner

PAISAGEM PARA QUE O ALUNO FAÇA UM DESENHO DO QUE GOSTA DE BRINCAR AO AR LIVRE.

Aula 2

Dando continuidade ao trabalho com poemas no processo de ensino e aprendizagem de Geografia, propomos retomar com os alunos as discussões da aula anterior. Nos 5 minutos iniciais da aula, fazer uma sondagem a respeito do que eles se recordam sobre poemas. Perguntar se eles gostam de ler poemas. É importante atentar se algum afirma não gostar de poemas. Nesse caso, explicar que isso acontece porque, muitas vezes, temos pouco contato com esse tipo de texto. A leitura é uma atividade prazerosa, que deve ser realizada como diversão, e muitos poemas permitem que o leitor tenha essa experiência.

Para exercitar a leitura e a observação, o professor deve mostrar a figura a seguir em um cartaz e convidar os alunos para a leitura do trecho do poema “O menino azul”, pelo menos por duas vezes



Akif Kutlu/Shutterstock.com

MENINO ANDANDO EM UM BURRINHO.

O MENINO AZUL

O MENINO QUER UM BURRINHO
PARA PASSEAR.
UM BURRINHO MANSO,
QUE SAIBA CONVERSAR.
[...]
QUE SAIBA DIZER
O NOME DOS RIOS,
DAS MONTANHAS, DAS FLORES,
[...]

MEIRELES, Cecília. **O menino azul**. Rio de Janeiro: Global, 2013.

1. DO QUE ACHAM QUE SE TRATA O POEMA?

Peça aos alunos que descrevam a imagem antes de ler o poema. Permita que criem hipóteses sobre quem são os personagens abordados no poema e do que trata a história. Os alunos devem se expressar espontaneamente sobre as ideias a que a imagem e o poema remetem.

2. POR QUE O MENINO QUER UM BURRINHO?

Conforme a segunda estrofe, o menino quer um burrinho para passear.

3. COMO É O BURRINHO QUE O MENINO QUER?

O menino quer um burrinho que saiba conversar e dizer os nomes do que aparecer. Portanto, ele quer um burrinho muito inteligente.

4. VOCÊ JÁ VIU ALGUM BURRINHO?

Resposta pessoal. Dependendo do lugar em que os vivam, eles terão contato raro ou cotidiano com esse animal. Explorar as respostas, fazendo as conexões necessárias para que eles compreendam que o contato com alguns animais depende das características dos lugares onde vivemos e frequentamos.

5. SE VOCÊ FOSSE O MENINO, QUE ANIMAL GOSTARIA DE TER PARA PASSEAR? POR QUÊ?

Resposta pessoal. Permitir que os contem de quais animais mais gostam e gostariam de ter para passear. Pedir que justifiquem suas respostas.

Explicar que no poema são explorados alguns elementos que compõem a paisagem do lugar onde se passa a história, como os rios, as montanhas e as flores. No entanto, o professor não deve adentrar na discussão sobre a paisagem que é uma demanda do terceiro ano e não do primeiro. Na paisagem aparecem rios, montanhas e flores e o menino gostaria que o burrinho dissesse seus nomes. Discutir com os que, quando passeamos, aprendemos coisas novas sobre os lugares e, se estamos bem acompanhados, isso pode ser divertido como uma brincadeira. Prevemos que a leitura e a interpretação do texto leve, aproximadamente, 15 minutos.

Avaliação

Nos 20 minutos de aula restantes, propor aos que criem uma história sobre uma aventura vivida pelo menino e pelo burrinho. A atividade pode ser realizada conforme a sequência a seguir:

- 1) Dividir a turma em grupos de até quatro;
- 2) Orientá-los na criação da história.

1. POR ONDE O MENINO E O BURRINHO PASSEIAM?

Os alunos podem se inspirar no lugar onde moram ou podem descrever um lugar fictício.

2. QUE TRAJETO O MENINO E O BURRINHO FAZEM?

É importante associar a história com um trajeto, pois os alunos deverão criar um mapa mental com base na história.

3. COMO SÃO OS LUGARES ONDE O MENINO E O BURRINHO PASSEIAM?

Mais uma vez, os lugares podem ser reais ou imaginados, mas é importante descrevê-los, explorando os elementos geográficos da paisagem.

4. QUEM O MENINO E O BURRINHO ENCONTRAM NO TRAJETO?

A questão refere-se às possíveis interações dos personagens com animais ou pessoas durante o trajeto. Deixar que a criatividade dos alunos flua.

5. O QUE O MENINO E O BURRINHO APRENDEM NO CAMINHO?

Deixar a questão em aberto, mas oferecer algumas pistas que o aluno pode incorporar no cotidiano quando for a um passeio. Por exemplo, é possível aprender que é importante levar lanche a um passeio. Ou, ainda, que convém se proteger do sol. Ou que é possível aprender o nome de árvores, de ruas, de animais etc.

- 3) Em uma cartolina, os devem desenhar o trajeto do passeio feito pelo menino e pelo burrinho.
- 4) Orientar a representação de referências da paisagem dos lugares por onde os personagens da história passaram.
- 5) Orientar os estudantes a utilizar materiais, como guache, caneta hidrocor, lápis de cor etc.
- 6) Cada grupo deverá contar para os demais a história que criou.
- 7) Orientar a fazer a relação do que contam com o desenho.

A avaliação deve ser processual, considerando o engajamento dos alunos e a sua participação nos debates e orientações efetuados no decorrer das aulas. Convém promover uma discussão final sobre as atividades, valorizando a criatividade das histórias e dos desenhos apresentados.

3ª sequência didática: As brincadeiras e as atividades de trabalho

A terceira sequência didática abordará brincadeiras em que as crianças imitam os adultos em suas atividades de trabalho. A reflexão partirá do conhecimento das profissões, especialmente aquelas ligadas ao cotidiano de cada estudante, e a percepção de que muitas brincadeiras são uma simulação das atividades de trabalho exercidas pelos adultos.

Serão abordadas as diferentes formas de brincar e expressar o conhecimento sobre o cotidiano do estudante e de seus colegas, com o relato das atividades de trabalho dos familiares e conhecidos para que percebam as características de tais atividades e a sua importância na sociedade. Nas brincadeiras de “faz de conta” relacionadas às atividades de trabalho, os estudantes podem desenvolver sua autonomia e estimular o processo de autoconhecimento por meio da questão “o que eu quero ser quando eu crescer?”.

Relação entre BNCC, objetivos e conteúdos

Objeto de conhecimento	Situações de convívio em diferentes lugares
Habilidade	• (EF01GE07) Descrever atividades de trabalho relacionadas com o dia a dia da sua comunidade.
Objetivos de aprendizagem	• Refletir sobre as brincadeiras que imitam as atividades de trabalho da comunidade em que vive. • Compreender as diferenças e similaridades das atividades de trabalho da comunidade em que vive. • Estimular o autoconhecimento do aluno com a indagação sobre o que quer ser quando crescer. • Conhecer os tipos de atividades de trabalho existentes no lugar de vivência do aluno.
Conteúdos	• As brincadeiras que imitam as atividades de trabalho • Conhecendo algumas atividades de trabalho • Reconhecendo as atividades de trabalho que mais se identificam com o aluno

Materiais e recursos

- Cartazes com figuras necessárias para a atividade
- Folha de papel sulfite
- Lápis de cor
- Caneta hidrocor
- Revista velha
- Cola branca
- Tesoura sem ponta

Desenvolvimento

- Quantidade de aulas: 2 aulas

Aula 1

Iniciar a primeira aula conversando sobre a percepção a respeito das atividades que são realizadas nos lugares onde vivem. A proposta é estimular o resgate da memória e a observação dos alunos sobre pessoas, uniformes, ruídos, objetos etc., para identificar as tarefas e relacioná-las com as atividades de trabalho.

Para ajudar a desenvolver essa proposta, fazer a seguinte pergunta aos:

- QUAIS ATIVIDADES DE TRABALHO VOCÊS CONSEGUEM IDENTIFICAR NO LUGAR ONDE VIVEM?

Espera-se que, inicialmente, os respondam indicando as atividades de trabalho mais conhecidas. O professor deverá estimulá-los a dizer quais atividades são realizadas pelos familiares e conhecidos. Anotar na lousa as profissões ditas pelos alunos.

Após a conclusão da conversa inicial, a segunda etapa da aula consiste na apresentação de figuras com diferentes tipos de profissionais, conforme os exemplos a seguir:



Rocketclips, Inc./Shutterstock.com

MÉDICA TRABALHANDO NO HOSPITAL.



michaeljung/Shutterstock.com

DENTISTA TRABALHANDO NO CONSULTÓRIO.



PointImages/Shutterstock.com

AGRICULTOR TRABALHANDO NO CULTIVO DE ALIMENTOS.

Convém conversar por cerca de 10 minutos com os alunos a respeito das imagens, para que tenham a oportunidade de dialogar sobre as profissões com os demais colegas de classe, com a mediação do professor. Em seguida, assim que os observarem com atenção as imagens, fazer perguntas em relação às atividades de trabalho apresentadas:

- **PARA QUE SERVEM ESSAS ATIVIDADES DE TRABALHO? ONDE ESSAS PESSOAS COSTUMAM TRABALHAR?**

Os alunos devem relatar suas noções sobre essas atividades de trabalho, com foco em suas finalidades, e o professor escreverá na lousa as atividades descritas pelos alunos: médica (tratamento de doenças), dentista (tratamento de dentes), agricultor (plantação e cultivo de alimentos). O médico costuma trabalhar em hospitais e consultórios; o dentista, em consultórios dentários; e o agricultor, no campo.

- **COM QUAL ATIVIDADE DE TRABALHO VOCÊ SE IDENTIFICA MAIS?**

Os alunos responderão, e o professor deve escrever na lousa todas as atividades de trabalho identificadas pelos alunos. Ouvir os relatos e estimulá-los a recordar de pessoas próximas que têm atividades profissionais que considerem interessantes.

Para desenvolver a pergunta, distribuir aos alunos uma folha em branco e pedir que realizem colagens e desenho sobre o que foi abordado na aula, com a tarefa de ilustrar no papel aquelas atividades de trabalho com as quais mais se identificam.

Avaliação

O trabalho produzido vai refletir o autoconhecimento de cada, atendo-se no que projeta para seu futuro. Cada irá relatar o que foi representado. O professor deverá estimular o diálogo com as perguntas:

1. O QUE VOCÊ DESENHOU E COLOU?

Os alunos devem relatar como foi esse exercício, e que tipo de imagens pesquisaram para recortar e colar a fim de caracterizar a atividade de trabalho escolhida.

2. QUAL É A ATIVIDADE DE TRABALHO QUE VOCÊ MAIS ADMIRA?

Estimular a reflexão sobre qual é a inspiração que gera admiração dos alunos em relação à atividade de trabalho e o porquê.

3. O QUE VOCÊ QUER SER QUANDO CRESCER?

Considerar a opinião de cada aluno sobre seus interesses e afinidades que os levam a escolher uma atividade de trabalho quando forem adultos.

4. VOCÊ BRINCA DE FAZ DE CONTA IMITANDO QUE EXERCE ESSA ATIVIDADE DE TRABALHO? COMO É A BRINCADEIRA?

Os alunos devem relatar como são essas brincadeiras: onde brincam, com quais brinquedos e com quem.

O fechamento dessa exposição pontua a necessidade e a importância de cada atividade de trabalho na sociedade. O relato, a participação e a explicação de cada deverão ser avaliados.

Aula 2

Retomar o diálogo a respeito das atividades de trabalho, lembrando das perguntas realizadas, na aula anterior, sobre os tipos de atividade abordados e indicando o que cada apontou como desejo de profissão. Essa conversa inicial deve durar cerca de 5 minutos.

Após o diálogo, distribuir individualmente uma cópia da figura a seguir e uma folha em branco. Os devem escolher um dos desenhos para que realizem a seguinte tarefa: recortar a figura e colar o recorte da atividade na folha em branco. Feita a colagem, deverão desenhar livremente o ambiente profissional no qual essas atividades estão inseridas, bem como seus respectivos instrumentos de trabalho.



NotionPic/Shutterstock.com

FIGURAS DE CRIANÇAS REPRESENTANDO DIFERENTES ATIVIDADES DE TRABALHO.

A atividade da colagem e do desenho deve durar cerca de 20 minutos, para que os pensem, observem e projetem a sua imaginação e o seu repertório de conhecimento sobre o assunto no desenho. Após a conclusão dessa etapa, o professor deve retomar a atenção, pedindo que todos fiquem com seus respectivos desenhos e respondam à seguinte pergunta:

1. QUAL DAS ATIVIDADES DE TRABALHO VOCÊS ESCOLHERAM? QUAL É O AMBIENTE ONDE OCORRE E QUE INSTRUMENTOS DE TRABALHO SÃO UTILIZADOS NESSA ATIVIDADE?

A ideia é que os possam relatar livremente o que representaram no desenho, organizando suas ideias sobre a atividade que escolheu.

Assegurar que todos os alunos selecionem a atividade e façam o desenho. É possível que alguns se sintam incomodados ou constrangidos, ou por não conhecerem as atividades de trabalho, ou por não saberem exatamente o que fazem esses profissionais. O professor deve observar e procurar ajudar, individualmente, alunos com essa dificuldade.

Concluída a etapa do desenho e esclarecidos os principais tipos de profissões, a segunda parte dessa aula consiste em uma brincadeira de mímica, em que os alunos deverão identificar as profissões com base nos movimentos de outros.

Para iniciar a brincadeira, dividir a sala em cinco grupos.

Cada grupo deverá escolher uma atividade de trabalho entre as tratadas em sala de aula, e fará uma mímica diante de todos os demais para que adivinhem qual é essa atividade.

A proposta é que identifiquem as atividades de trabalho observando os gestos dos colegas ao representarem a atividade de trabalho escolhida pelo grupo. Ao final da atividade, o professor deve reforçar a importância para a sociedade de todas as profissões e daqueles que as executam, incluindo, principalmente, aquelas que são braçais e exercidas por faxineiros, garis, pedreiros, motoboys, caminhoneiros, pintores etc., bem como profissionais de outras atividades, como médicos, dentistas, engenheiro, professores etc.

Avaliação

Com a realização dessa atividade, foi possível desenvolver habilidade de trabalho em grupo por meio da brincadeira das mímicas, bem como a cooperação entre seus membros para organizá-la e realizá-la.

Foi possível também refletir sobre as atividades profissionais e a importância de cada uma delas para a sociedade.

Para que os relacionem a profissão com seu cotidiano, isto é, aquilo que é percebido em seus lugares de vivência, com quem trocam experiências etc., o professor deve então perguntar:

1. QUAIS SÃO AS ATIVIDADES DE TRABALHO QUE VOCÊ OBSERVA NO LUGAR ONDE VIVE?

Os alunos devem descrever as atividades de trabalho mais presentes em seu cotidiano, no lugar onde moram. O professor deve escrever na lousa as principais atividades recordadas pelos alunos.

2. QUAL ATIVIDADE DE TRABALHO VOCÊ GOSTARIA DE EXERCER QUANDO CRESCER NO LUGAR ONDE VOCÊ MORA? POR QUÊ?

Nesta questão, o professor deve atentar para a realidade de cada aluno e estimular a reflexão sobre o papel importante e cooperativo que todas as atividades de trabalho têm para a sociedade, cada qual com sua característica.

Considerar a participação dos nas atividades e a cooperação com os colegas nos trabalhos em grupo.

Ampliação

Para concluir os objetivos desta sequência didática, e como tarefa de casa, pedir aos que conversem com familiares, vizinhos e amigos da família sobre o trabalho que exercem, identificando as atividades de trabalho e a sua importância para a sociedade. Orientá-los a solicitar a ajuda dos responsáveis para estabelecer o contato com as pessoas para que possam questioná-los sobre sua profissão e a sua utilidade para a sociedade. A proposta é que os alunos procurem relacionar as informações e as imagens apresentadas em sala de aula, identificando no cotidiano aspectos das atividades de trabalho.

4ª sequência didática: Brincando e cuidando do ambiente

Esta sequência didática introduz o tema ambiente. Discute a degradação ambiental com base no lugar de vivência dos alunos, procurando conscientizá-los sobre a responsabilidade de cada um no cuidado com o ambiente. A importância da reciclagem é um dos temas abordados e a sua realização é estimulada com base na proposta de produção de um brinquedo com material reciclável.

Relação entre BNCC, objetivos e conteúdos

Objeto de conhecimento	Situações de convívio em diferentes lugares
Habilidade	• (EF01GE06) Descrever e comparar diferentes tipos de moradia ou objetos de uso cotidiano (brinquedos, roupas, mobiliários), considerando técnicas e materiais utilizados em sua produção.
Objetivos de aprendizagem	• Reconhecer as transformações da natureza promovidas pela ação humana. • Compreender a importância de cuidar bem do meio ambiente. • Identificar problemas ambientais e suas possíveis soluções no cotidiano vivido nos lugares.
Conteúdos	• Textos e imagens sobre meio ambiente • Problemas ambientais no lugar de vivência • Soluções para os problemas ambientais • Brinquedos feitos com materiais recicláveis

Materiais e recursos

- Cartaz com imagens previamente selecionadas
- HQ impresso em folhas a serem distribuídas para os alunos
- Papel sulfite
- Lápis de cor
- Caneta hidrocor
- Materiais recicláveis (garrafas pet, miolo do rolo de papel higiênico, embalagens diversas, palito de sorvete)
- Cola branca
- Fica crepe
- Barbante

Desenvolvimento

- Quantidade de aulas: 2 aulas

Aula 1

Promover uma roda de conversa para averiguar o que os sabem a respeito do ambiente e da degradação da natureza resultante da ação humana, temas que serão desenvolvidos nessa sequência didática. Para isso, organizar a sala de aula em forma de círculo.

Orientar a conversa inicial com base nas questões indicadas a seguir:

- **VOCÊ SABIA QUE O AMBIENTE OFERECE O QUE PRECISAMOS PARA VIVER?**
Deixar que os se expressem sobre o tema. Citar distintos objetos de uso cotidiano, os materiais necessários para produzi-los e onde são encontrados na natureza. Exemplificar dizendo que algumas das roupas que usamos são feitas de algodão, que é uma planta. Muitos dos móveis da nossa casa são feitos de madeira, material encontrado em árvores. Os brinquedos com os quais nos divertimos são feitos com vários tipos de elementos retirados do meio ambiente, assim como a comida que comemos. Estimular os a citar outros exemplos sobre os tipos de elementos encontrados nos objetos de uso cotidiano.
- **VOCÊ ACHA QUE AS PESSOAS CUIDAM BEM DO AMBIENTE?**
Os devem refletir sobre o tema com base na sua própria realidade. Explicar que cuidar bem do meio ambiente significa usar aquilo que a natureza oferece, mas sem destruí-la. Convém desdobrar essa pergunta em outras mais pontuais, que destacam que tipo de falta de cuidado ao meio ambiente pode ser observado no seu lugar de vivência. Questionar, por exemplo, se no lugar onde vivem há lixo na rua.
- **O QUE VOCÊ PODE FAZER PARA CUIDAR BEM DO AMBIENTE?**
Os devem refletir a respeito de sua responsabilidade sobre o cuidado com o meio ambiente. Instigar que pensem em pequenas práticas possíveis de serem adotadas em suas próprias casas, rua, bairro, cidade e no município onde residem. Deixar que se pronunciem de modo espontâneo sobre o assunto.

Essa sondagem inicial não deve ultrapassar 10 minutos. Convém fazer registros do que os alunos falam para, posteriormente, orientar as atividades conforme as observações relatadas.

Na segunda etapa da aula, mostrar aos cartazes com as imagens sugeridas a seguir.



Sidney Meireles/Giz de Cera

PLANETA TERRA REPLETO DE LIXO.



Clara Gavilan

PRAIA E RUAS REPLETAS DE LIXO ESPALHADO.



Gilmar

HOMEM CARREGANDO UMA ÁRVORE NAS COSTAS PARA RESPIRAR AR PURO EM UM MEIO AMBIENTE POLUÍDO.

- **DE ACORDO COM A PRIMEIRA IMAGEM, O QUE ESTÁ ACONTECENDO COM O PLANETA TERRA?**

Os devem perceber que o planeta Terra está repleto de lixo. Estimular os a descreverem a imagem com base nos elementos observados.

- **QUAL É O PROBLEMA NO AMBIENTE APRESENTADO PELA SEGUNDA IMAGEM?**

A ilustração demonstra espaços naturais (praia) e espaços públicos (rua) repletos de lixo jogado pelas pessoas. Os devem perceber que o lixo não pode ser lançado nesses locais, pois contribuem para sujar os espaços públicos e podem propiciar a contaminação do meio ambiente.

- **CONFORME SE OBSERVA NA TERCEIRA IMAGEM, QUAIS SÃO AS CONSEQUÊNCIAS, PARA AS PESSOAS, DO QUE ESTÁ ACONTECENDO COM O PLANETA TERRA?**

O desenho mostra um homem que faz muito esforço para conseguir respirar um ar mais puro, graças à poluição do ar nas cidades. Esse fato demonstra que a falta de ar puro e a degradação do ambiente prejudica a saúde das pessoas e a sua qualidade de vida.

Permitir que os respondam às questões oralmente. Oferecer oportunidades para que emitam suas opiniões sobre o assunto. Explicar que o ambiente inclui o ar, a água dos lagos, rios, mares e oceanos, o solo, a vegetação, a vida animal etc. As atividades básicas à sobrevivência, como respirar, beber e comer, dependem diretamente da boa condição do ambiente.

Sintetizar a discussão, ressaltando que a ação humana tem colaborado para degradar o ambiente. A poluição dos rios, do ar, do solo etc. traz danos ao planeta Terra e, conseqüentemente, gera inúmeros problemas para as pessoas. Questionar:

- **QUE PROBLEMAS AMBIENTAIS VOCÊ PERCEBE NO LUGAR ONDE VIVE?**

Os devem citar os problemas ambientais que percebem em seu cotidiano, como lixo nas ruas, ar poluído, rios e córregos sujos e poluídos, baixa presença de vegetação etc.

Avaliação

Nos 15 minutos restantes, pedir aos que desenhem individualmente em um papel sulfite os problemas ambientais que percebem no seu dia a dia, no lugar onde vivem. Finalizada a atividade, os devem compartilhar seus desenhos com os demais colegas, explicando-os. Expor os desenhos em um mural na sala de aula. Examinar se os incorporaram as discussões realizadas sobre os problemas ambientais em seu desenho. Considerar também a participação e o envolvimento de cada um nas atividades propostas.

Ampliação

Para a próxima etapa desta sequência didática, e como tarefa de casa, pedir aos alunos que tragam para a sala de aula objetos feitos com materiais que podem ser recicláveis, preferencialmente de plástico e de papel. Orientar os alunos a solicitarem a colaboração dos pais ou responsáveis para separar os objetos com os materiais adequados. Chamar atenção para que evitem objetos cortantes ou que possam machucar alguém. Os podem trazer garrafas pet, revistas e jornais velhos, miolo de papelão do papel higiênico, embalagem de produtos de limpeza ou de comida. Destacar que os objetos devem estar limpos e secos.

Aula 2

Iniciar a atividade retomando o que foi discutido sobre problemas ambientais em uma roda de conversa, com a sala de aula organizada em círculo. Dar oportunidade para os alunos explanarem o que se recordam sobre o tema. Comentar que um dos problemas ambientais mais graves se refere ao lixo produzido pelas pessoas. Questionar:

- **VOCÊ SABIA QUE MUITAS COISAS QUE AS PESSOAS JOGAM FORA PODEM SER REAPROVEITADAS?**

Instigar os a expor o que sabem sobre o tema da reciclagem. Verificar se eles já ouviram falar de materiais recicláveis. Permitir que expliquem com suas palavras quais são os tipos de materiais que podem ser reciclados.

- **POR QUE REAPROVEITAR MATERIAIS É IMPORTANTE?**

Os devem recordar, da aula passada, que o meio ambiente oferece os elementos necessários para a nossa sobrevivência. Reduzir a quantidade de lixo produzido com o reaproveitamento de materiais com a reciclagem evita o desperdício e possibilita a redução da degradação do meio ambiente.

Pergunte para onde vai o lixo quando ele sai da minha casa. Explicar aos estudantes que está cada vez mais difícil arrumar espaços para acomodar o lixo, que não é fácil guardar e cuidar do destino final do lixo. Não trabalhar ainda expressões mais conceituais como aterro sanitário, lixão, compostagem etc., mas, sim, chamar a atenção dos estudantes para o destino final do lixo.

Essa conversa inicial deve durar no máximo 10 minutos. Nos 15 minutos seguintes, pedir aos alunos que coloquem no meio do círculo os objetos que trouxeram em resposta à solicitação da aula anterior. Orientá-los a descrever os materiais trazidos e questionar:

1. **O QUE ESSES OBJETOS TÊM EM COMUM?**

Todos os objetos são feitos com materiais passíveis de ser reciclados, ou seja, podem ser reaproveitados.

2. **DO QUE ESSES OBJETOS SÃO FEITOS?**

Permitir que os alunos toquem nos diferentes objetos para identificar os materiais utilizados na sua produção (vidro, plástico, papel, metal) e sintam suas distintas texturas.

O QUE É POSSÍVEL FAZER COM ELES?

Os podem usar a criatividade para responder a essa questão. Eles podem citar exemplos de reutilização desses materiais para a confecção de novos objetos etc.

Explicar que o primeiro passo para reaproveitar os objetos que são produzidos com materiais que podem ser reciclados é a sua separação antes do descarte, para que sejam levados aos lugares apropriados, visando ao seu reaproveitamento. Para facilitar a recolha desses materiais de modo separado e organizado, foram criados recipientes de coleta de lixo de cores específicas, associados a um tipo de material particular que pode ser reciclado. Mostrar o cartaz com imagem das lixeiras a seguir e discutir com os alunos as cores e os materiais correspondentes.



mspoli/Shutterstock.com

LIXEIRAS DE MATERIAIS RECICLÁVEIS, NOMEADAMENTE PLÁSTICO, PAPEL, METAL, VIDRO.

Convém questionar se os estudantes já viram esse tipo de lixeira em algum lugar e se costumam respeitar o que se deve colocar em cada uma delas. Esclareça que essa é uma atitude simples e importante em relação ao ambiente. Pedir aos alunos que separem os objetos que trouxeram segundo os materiais com que são produzidos. Em razão da orientação dada para a escolha dos objetos, é provável que os classifiquem em dois grandes grupos de materiais recicláveis: plástico e papel. Orientar na classificação e sanar as possíveis dúvidas. Estimamos que o tempo para realização dessa etapa seja de cerca de 10 minutos. Para cada grupo de objetos separados conforme o material, associar uma cor de lixeira correspondente. Para facilitar o entendimento dessa etapa, perguntar:

1. VOCÊ COLOCARIA ESSE GRUPO DE OBJETOS EM UMA LIXEIRA DE QUE COR?

Colaborar para que a classificação dos objetos seja feita de acordo com o tipo de material associado a uma cor de lixeira correspondente. Para o caso dos objetos de plástico, os alunos devem responder lixeira vermelha, já para os objetos de papel, devem associar à lixeira azul, e assim sucessivamente.

Além dessa forma de descarte dos objetos feitos com materiais que podem ser recicláveis, explicar que nós mesmos podemos usar esses materiais para fazer outros objetos. Perguntar:

2. VOCÊ SABIA QUE É POSSÍVEL FAZER BRINQUEDOS DE MATERIAIS RECICLÁVEIS?

Permitir aos que digam se já brincaram com brinquedos feitos de materiais recicláveis. Pedir que expressem ideias e sugestões de brinquedos que gostariam de fazer com materiais recicláveis.

Avaliação

Propor aos que façam brinquedos com os materiais recicláveis que trouxeram. Explicar que os materiais trazidos serão compartilhados. Para a confecção dos brinquedos, siga as instruções a seguir:

- Separar a turma em grupos de quatro alunos.
- Cada grupo deverá montar um brinquedo.

- Ajudar os grupos a escolher os brinquedos que querem fazer. Sugerir brinquedos simples como binóculos de rolo de papel higiênico, carrinho de garrafas pet, foguete de garrafas pet, centopeia de tampa de garrafa pet etc. Se necessário, indicamos a consulta prévia a *sites* de artesanato na internet para sugestões de brinquedos.
- Os devem separar os materiais a ser utilizados.
- Cuidar para que todos os grupos tenham o que precisam para fazer os brinquedos.
- Orientar a confecção dos brinquedos escolhidos.
- Permitir que os produzam os brinquedos criativamente. Colaborar com ideias sobre as formas de confecção dos brinquedos e sanar dúvidas.

Após a confecção dos brinquedos, os grupos deverão explicar o que fizeram. Estimular os a explicar como fizeram os brinquedos e os materiais utilizados em sua confecção. As questões a seguir podem colaborar na tarefa de sistematização e avaliação da atividade.

1. QUE MATERIAIS FORAM USADOS PARA FAZER ESSE BRINQUEDO?

Os devem explicar o que usaram para fazer o brinquedo.

2. QUAL FOI A IMPORTÂNCIA DE FAZER ESSE BRINQUEDO?

Examinar se os conseguiram apreender e incorporar o que foi discutido sobre a degradação ambiental e a relevância de cuidar bem do meio ambiente.

A avaliação da atividade deve considerar a participação dos em todas as fases de desenvolvimento da atividade. É imprescindível considerar todo o processo e não apenas o resultado final do que foi apresentado.

Proposta de acompanhamento da aprendizagem

Avaliação de Geografia: 2º bimestre

NOME: _____

TURMA: _____ DATA: _____

1. ASSINALE A ALTERNATIVA QUE INDICA A BRINCADEIRA QUE NÃO ESTÁ PRESENTE NA IMAGEM DO PARQUE.



Weberson Santiago

- (A) AMARELINHA.
- (B) BRINCADEIRA DE BOLA.
- (C) BANHO DE RIO.
- (D) ESCORREGADOR.

2. ASSINALE A ALTERNATIVA QUE INDICA A ATIVIDADE DE TRABALHO QUE JOÃO DEVE FAZER DIARIAMENTE.



Estudiomil

- (A) COLETAR O LIXO DA RUA.
- (B) SINALIZAR O TRÂNSITO DA CIDADE.
- (C) VENDER FRUTAS E VERDURAS.
- (D) TRANSPORTAR OS MORADORES DA CIDADE.

3. ASSINALE A ALTERNATIVA QUE INDICA A ATIVIDADE DE TRABALHO QUE NÃO ESTÁ SENDO REALIZADA PELAS PESSOAS NO PARQUE.



Sidney Meirelles/Giz de Cera

- (A) PLANTAR FLORES.
- (B) CONSERTAR O BALANÇO.
- (C) CARREGAR GRAMA.
- (D) PINTAR PAREDE.

4. OBSERVE AS IMAGENS E ASSINALE A ALTERNATIVA QUE INDICA O BRINQUEDO QUE AS CRIANÇAS NÃO BRINCAM SOZINHAS.



Léo Fanelli/Giz de Cera

- (A) CORDA.
- (B) JOGO DE TABULEIRO.
- (C) BONECA.
- (D) BOLA DE GUDE.

5. ASSINALE A ALTERNATIVA QUE INDICA O BRINQUEDO QUE NÃO EXISTIA NA ÉPOCA EM QUE SEUS AVÓS ERAM CRIANÇAS.



Alexandre Matos

- (A) BONECA.
- (B) BOLA.
- (C) PIÃO.
- (D) VIDEO GAME.

6. ASSINALE A ALTERNATIVA QUE INDICA A ATIVIDADE DE TRABALHO QUE NÃO É APRESENTADA NA IMAGEM.



Roberto Zoellner

- (A) CORTAR O CABELO.
- (B) COLETAR O LIXO.
- (C) APAGAR O FOGO.
- (D) ENSINAR OS ALUNOS.

7. MARQUE UM X NAS IMAGENS DAS BRINCADEIRAS QUE SÃO FEITAS AO AR LIVRE.



Tél Coelho/Giz de Cera

8. MARQUE UM X NO BRINQUEDO QUE É FEITO COM MATERIAL RECICLÁVEL.



Mama Belle Love kids/Shutterstock.com

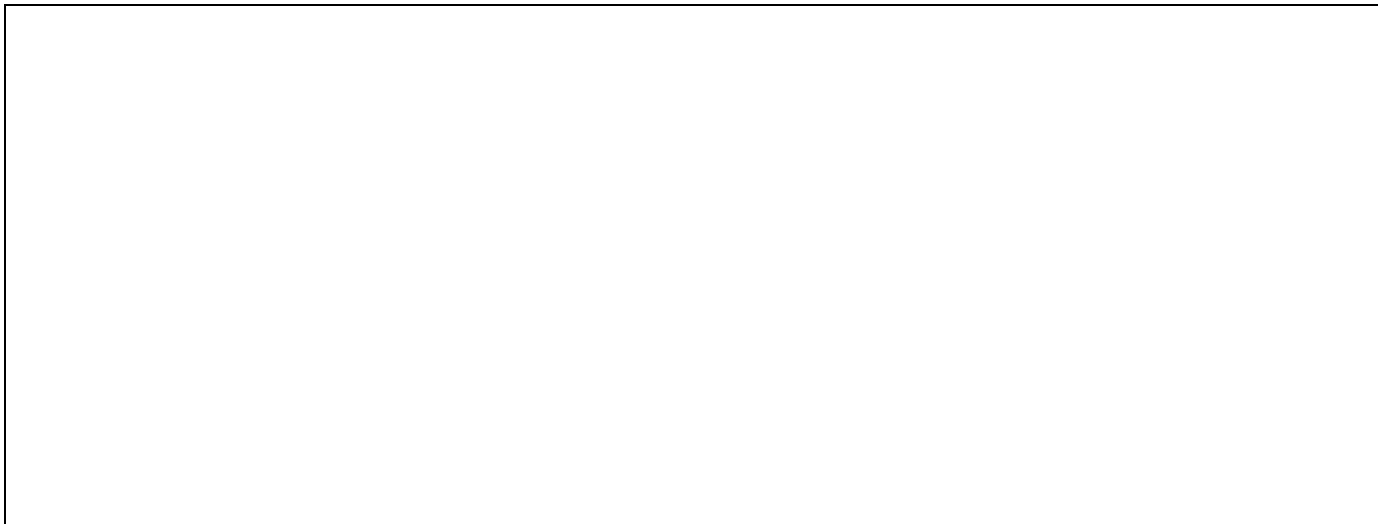


macondo/Shutterstock.com

9. DESENHE NO QUADRO A SUA BRINCADEIRA PREFERIDA.

10. DESENHE UMA BRINCADEIRA QUE AS CRIANÇAS COSTUMAVAM BRINCAR ANTIGAMENTE E QUE BRINCAM ATÉ HOJE. DEPOIS DESENHE UMA BRINCADEIRA QUE AS CRIANÇAS BRINCAM ATUALMENTE E NÃO BRINCAVAM NO PASSADO. EM SEGUIDA, ESCREVA AS DIFERENÇAS ENTRE ELAS.

ANTIGAMENTE



ATUALMENTE

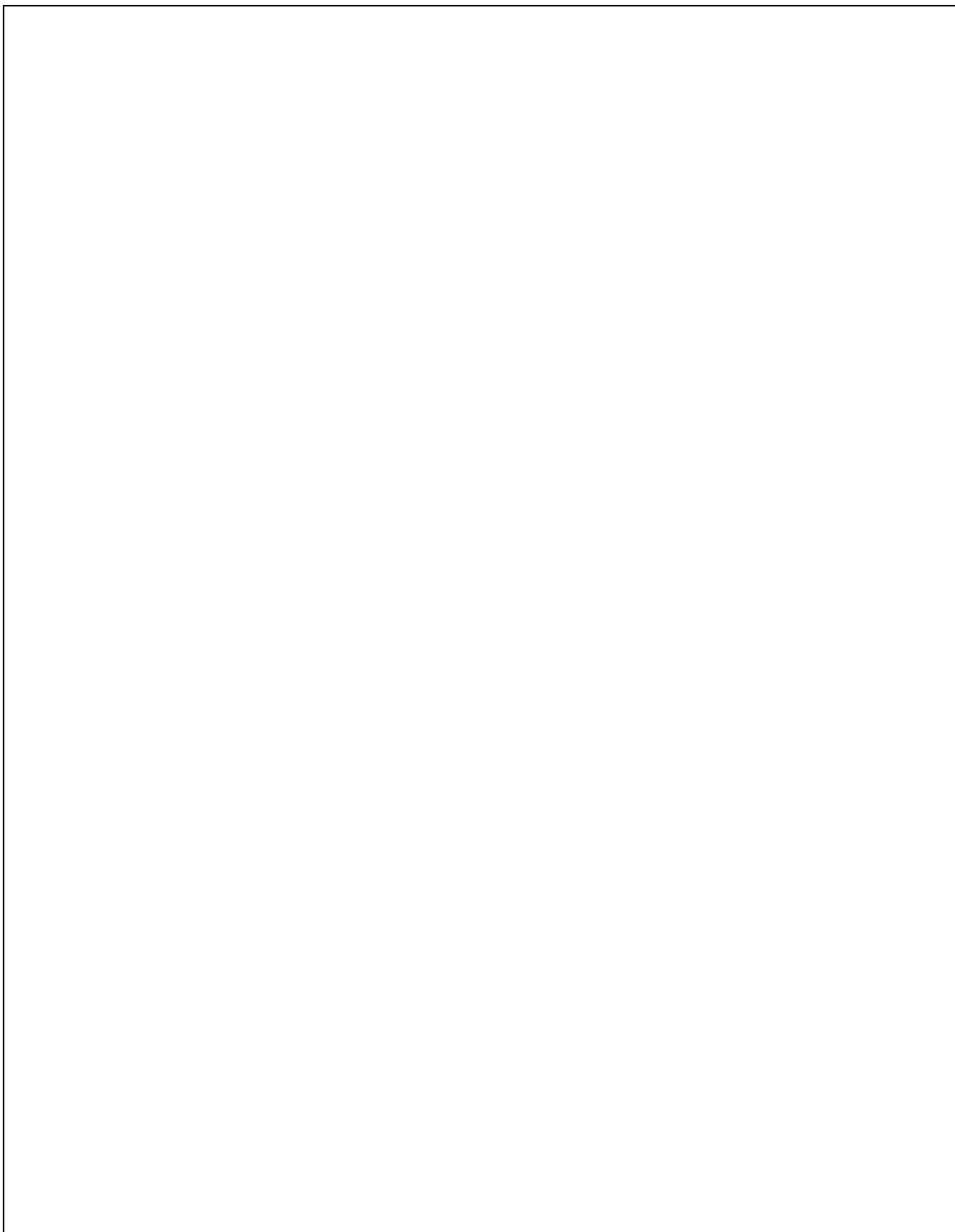


11. ESCOLHA TRÊS BRINCADEIRAS PRESENTES NA IMAGEM E ESCREVA O NOME DELAS:



Romont Willy

13. ESCOLHA UMA BRINCADEIRA E DESENHE SUAS REGRAS, ILUSTRANDO COMO ELA DEVE SER BRINCADA POR TODOS.

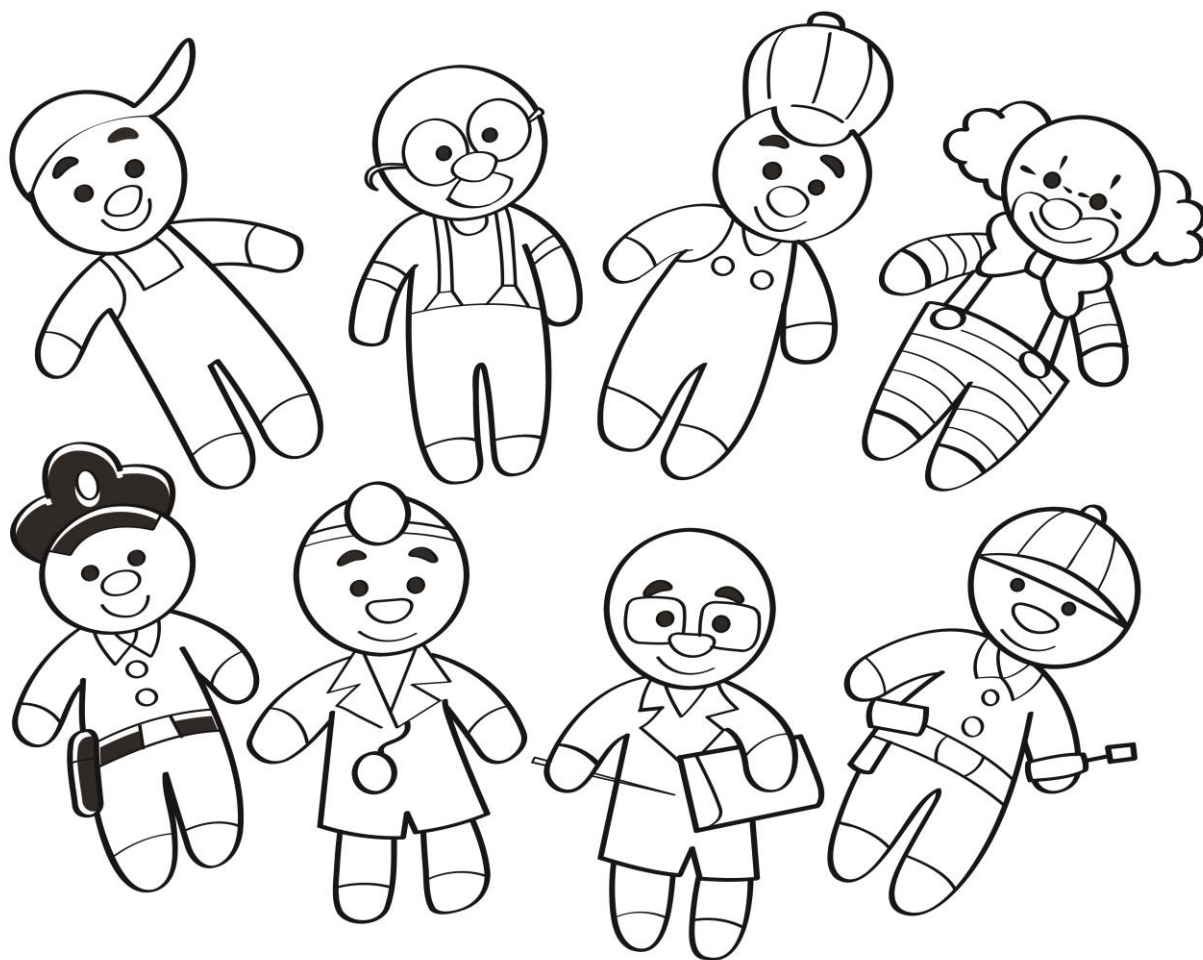
A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for a student to draw and write the rules of a game and illustrate how it should be played.

14. CIRCULE NA IMAGEM O BRINQUEDO QUE É FEITO DE MADEIRA.



Crédito: Bruno Nunes

15. PINTE OS BONECOS QUE REPRESENTAM UM MÉDICO E UM GUARDA POLICIAL.



Marcos A Cortez

Proposta de acompanhamento da aprendizagem

Avaliação de Geografia: 2º bimestre

NOME: _____

TURMA: _____ DATA: _____

1. ASSINALE A ALTERNATIVA QUE INDICA A BRINCADEIRA QUE NÃO ESTÁ PRESENTE NA IMAGEM DO PARQUE.



Weberson Santiago

- (A) AMARELINHA.
- (B) BRINCADEIRA DE BOLA.
- (C) BANHO DE RIO.
- (D) ESCORREGADOR.

Habilidade trabalhada: (EF01GE02) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares.

Resposta: C. Porque a brincadeira banho de rio não é representada na ilustração.

Distratores: Apesar de a imagem representar diversas brincadeiras, as alternativas A, B e D citam amarelinha, brincadeira de bola e escorregador, que são de fácil identificação pelos estudantes.

2. ASSINALE A ALTERNATIVA QUE INDICA A ATIVIDADE DE TRABALHO QUE JOÃO DEVE FAZER DIARIAMENTE.



Estudiomil

- (A) COLETAR O LIXO DA RUA.
- (B) SINALIZAR O TRÂNSITO DA CIDADE.
- (C) VENDER FRUTAS E VERDURAS.
- (D) TRANSPORTAR OS MORADORES DA CIDADE.

Habilidade trabalhada: (EF01GE07) Descrever atividades de trabalho relacionadas com o dia a dia da sua comunidade.

Resposta: D. A ilustração representa um motorista de ônibus, cuja função é transportar os moradores da cidade de um local para o outro, para que possam realizar suas atividades, como trabalhar e estudar.

Distratores: Apesar de as alternativas A, B e C indicarem atividades de trabalho que costumam fazer parte do cotidiano dos alunos, elas não estão de acordo com a imagem apresentada no enunciado e, portanto, não devem ser assinaladas.

3. ASSINALE A ALTERNATIVA QUE INDICA A ATIVIDADE DE TRABALHO QUE NÃO ESTÁ SENDO REALIZADA PELAS PESSOAS NO PARQUE.



Sidney Meirelles/Giz de Cera

- (A) PLANTAR FLORES.
- (B) CONSERTAR O BALANÇO.
- (C) CARREGAR GRAMA.
- (D) PINTAR PAREDE.

Habilidade trabalhada: (EF01GE07) Descrever atividades de trabalho relacionadas com o dia a dia da sua comunidade.

Resposta: D. A ilustração representa uma comunidade trabalhando para manter as boas condições de uso de um parque ou praça pública. A alternativa D é a única que não indica uma das atividades realizadas pela comunidade, pois não há representação de paredes na ilustração.

Distratores: As alternativas A, B e C indicam corretamente algumas das atividades realizadas pela comunidade, envolvendo crianças e adultos, na manutenção do parque ou praça pública.

4. OBSERVE AS IMAGENS E ASSINALE A ALTERNATIVA QUE INDICA O BRINQUEDO QUE AS CRIANÇAS NÃO BRINCAM SOZINHAS.



Léo Fanelli/Giz de Cera

- (A) CORDA.
- (B) JOGO DE TABULEIRO.
- (C) BONECA.
- (D) BOLA DE GUDE.

Habilidade trabalhada: (EF01GE06) Descrever e comparar diferentes tipos de moradia ou objetos de uso cotidiano (brinquedos, roupas, mobiliários), considerando técnicas e materiais utilizados em sua produção.

Resposta: B. As ilustrações apresentam algumas brincadeiras que podem ser realizadas individualmente ou em grupo. A alternativa B é a única que indica uma brincadeira que deve ser necessariamente realizada em duplas ou em grupos, isto é, um jogo de tabuleiro que exige a interação entre os participantes.

Distratores: As alternativas A, C e D indicam brincadeiras, tais como corda, boneca e bola de gude, que podem ser realizadas individualmente, como ilustrado na imagem.

5. ASSINALE A ALTERNATIVA QUE INDICA O BRINQUEDO QUE NÃO EXISTIA NA ÉPOCA EM QUE SEUS AVÓS ERAM CRIANÇAS:



Alexandre Matos

- (A) BONECA.
- (B) BOLA.
- (C) PIÃO.
- (D) VIDEO GAME.

Habilidade trabalhada: (EF01GE02) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares.

Resposta: D. A ilustração apresenta diversos tipos de brinquedos que ainda são utilizados atualmente pelas crianças. No entanto, a alternativa D é a única que indica um brinquedo tecnicamente mais complexo, criado recentemente e de fácil identificação pelos ao compará-lo com os demais.

Distratores: As alternativas A, B e C indicam brinquedos mais simples, tecnicamente menos complexos, criados antigamente, tais como a bola, a boneca e o pião.

6. ASSINALE A ALTERNATIVA QUE INDICA A ATIVIDADE DE TRABALHO QUE NÃO É APRESENTADA NA IMAGEM.



Roberto Zoellner

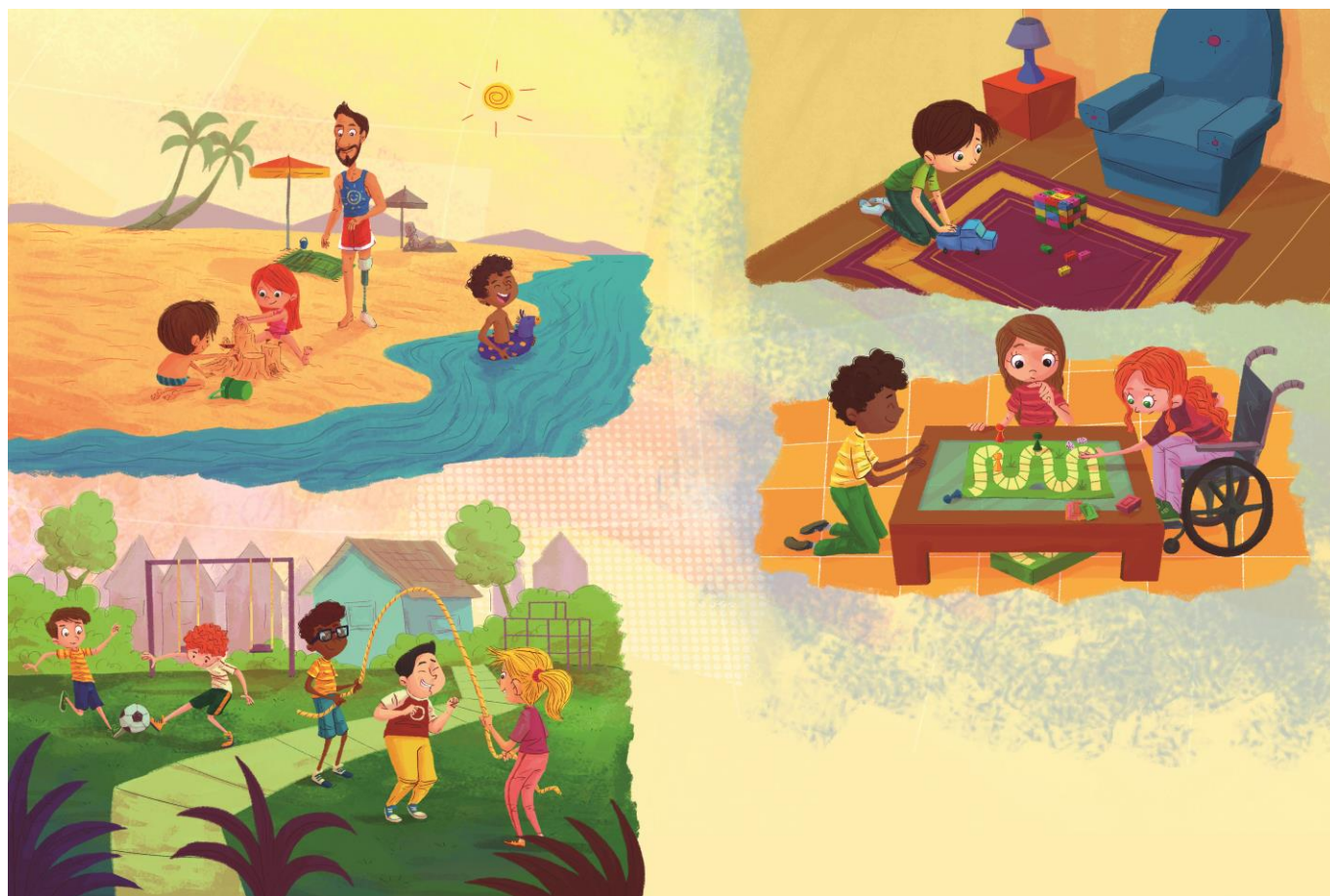
- (A) CORTAR O CABELO.
- (B) COLETAR O LIXO.
- (C) APAGAR O FOGO.
- (D) ENSINAR OS ALUNOS.

Habilidade trabalhada: (EF01GE07) Descrever atividades de trabalho relacionadas com o dia a dia da sua comunidade.

Resposta: D. A ilustração apresenta diversos tipos de atividades de trabalho relacionadas com o dia a dia da comunidade dos alunos. No entanto, a alternativa D indica a atividade realizada pelo professor, que não foi ilustrada pela imagem.

Distratores: As alternativas A, B e C indicam atividades de trabalho apresentadas corretamente pela ilustração, como o bombeiro, o lixeiro e o cabeleireiro.

7. MARQUE UM X NAS IMAGENS DAS BRINCADEIRAS QUE SÃO FEITAS AO AR LIVRE.



Tél Coelho/Giz de Cera

Habilidade trabalhada: (EF01GE03) Identificar e relatar semelhanças e diferenças de usos do espaço público (praças, parques) para o lazer e diferentes manifestações.

Resposta sugerida: A partir das brincadeiras apresentadas nas ilustrações, os deverão identificar semelhanças e diferenças entre elas e observar que duas brincadeiras são realizadas em lugares fechados e duas, ao ar livre, como praia, parques, praças públicas etc. Portanto, os alunos deverão marcar um X na ilustração da praia, onde as crianças brincam no mar e na areia, e no parque, onde elas brincam com corda e com bola.

8. MARQUE UM X NO BRINQUEDO QUE É FEITO COM MATERIAL RECICLÁVEL.



Mama Belle Love kids/Shutterstock.com

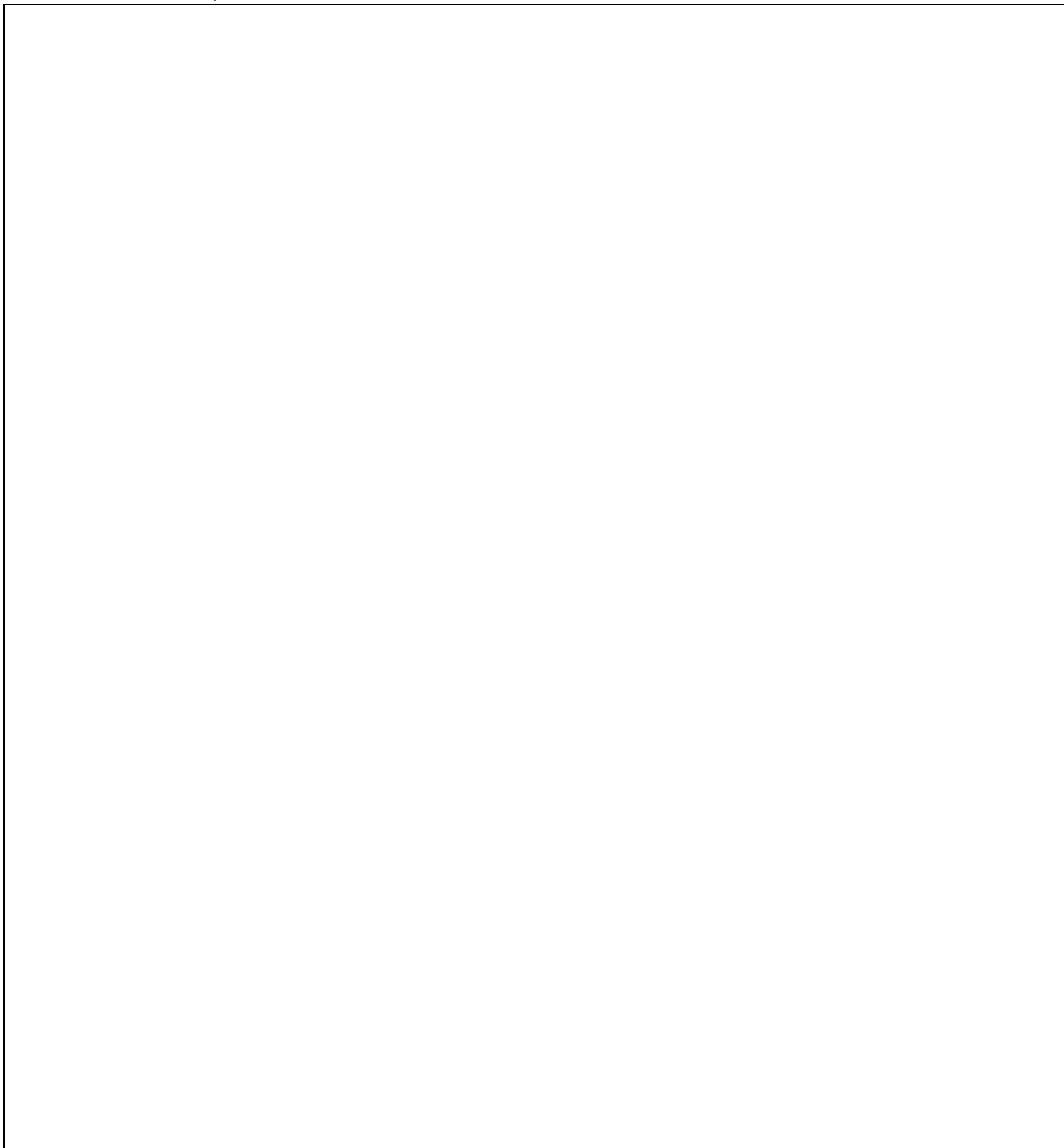


macondo/Shutterstock.com

Habilidade trabalhada: (EF01GE06) Descrever e comparar diferentes tipos de moradia ou objetos de uso cotidiano (brinquedos, roupas, mobiliários), considerando técnicas e materiais utilizados em sua produção.

Resposta sugerida: Os deverão comparar os diferentes tipos de brinquedos, considerando técnicas e materiais utilizados em sua produção para poder identificar que a primeira imagem do carrinho representa um objeto produzido com material reciclado, isto é, tampa e garrafa de plástico, diferentemente dos carrinhos da segunda imagem, cujo produto, em geral, é feito de alumínio.

9. DESENHE NO QUADRO A SUA BRINCADEIRA PREFERIDA.

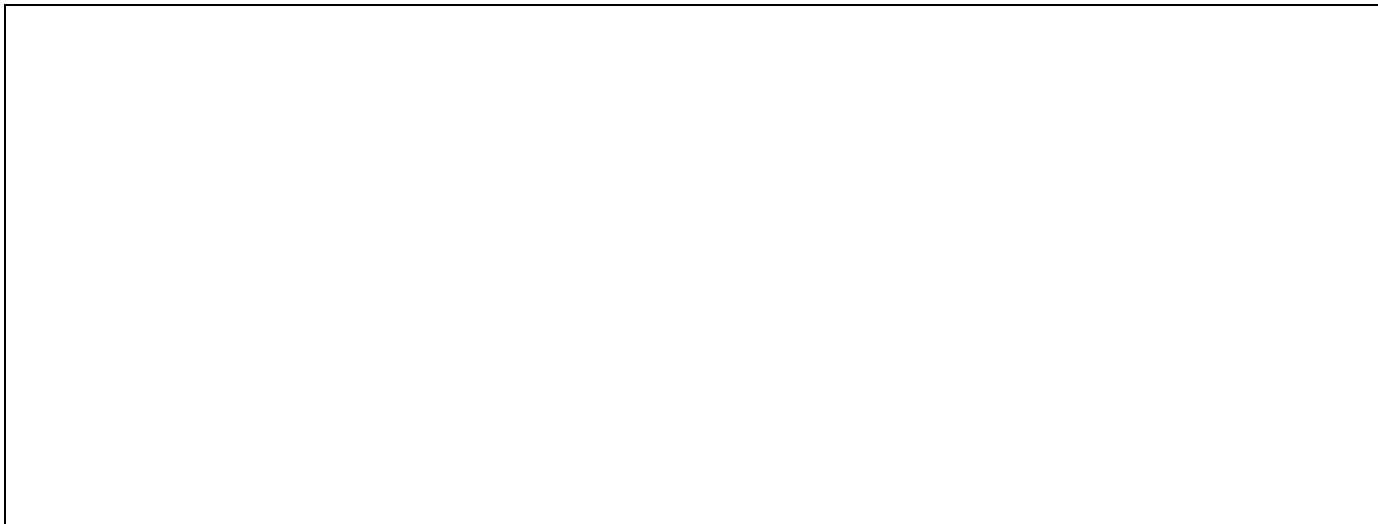
A large empty rectangular box with a thin black border, intended for a student to draw their favorite game.

Habilidade trabalhada: (EF01GE08) Criar mapas mentais e desenhos com base em itinerários, contos literários, histórias inventadas e brincadeiras.

Resposta sugerida: Os deverão desenhar livremente a sua brincadeira preferida, demonstrando as regras implícitas, as características, como o lugar, quando, como e com quem se brinca.

10. DESENHE UMA BRINCADEIRA QUE AS CRIANÇAS COSTUMAVAM BRINCAR ANTIGAMENTE E QUE BRINCAM ATÉ HOJE. DEPOIS DESENHE UMA BRINCADEIRA QUE AS CRIANÇAS BRINCAM ATUALMENTE E NÃO BRINCAVAM NO PASSADO. EM SEGUIDA, ESCREVA AS DIFERENÇAS ENTRE ELAS.

ANTIGAMENTE



ATUALMENTE



11. ESCOLHA TRÊS BRINCADEIRAS PRESENTES NA IMAGEM E ESCREVA O NOME DELAS:



Romont Willy

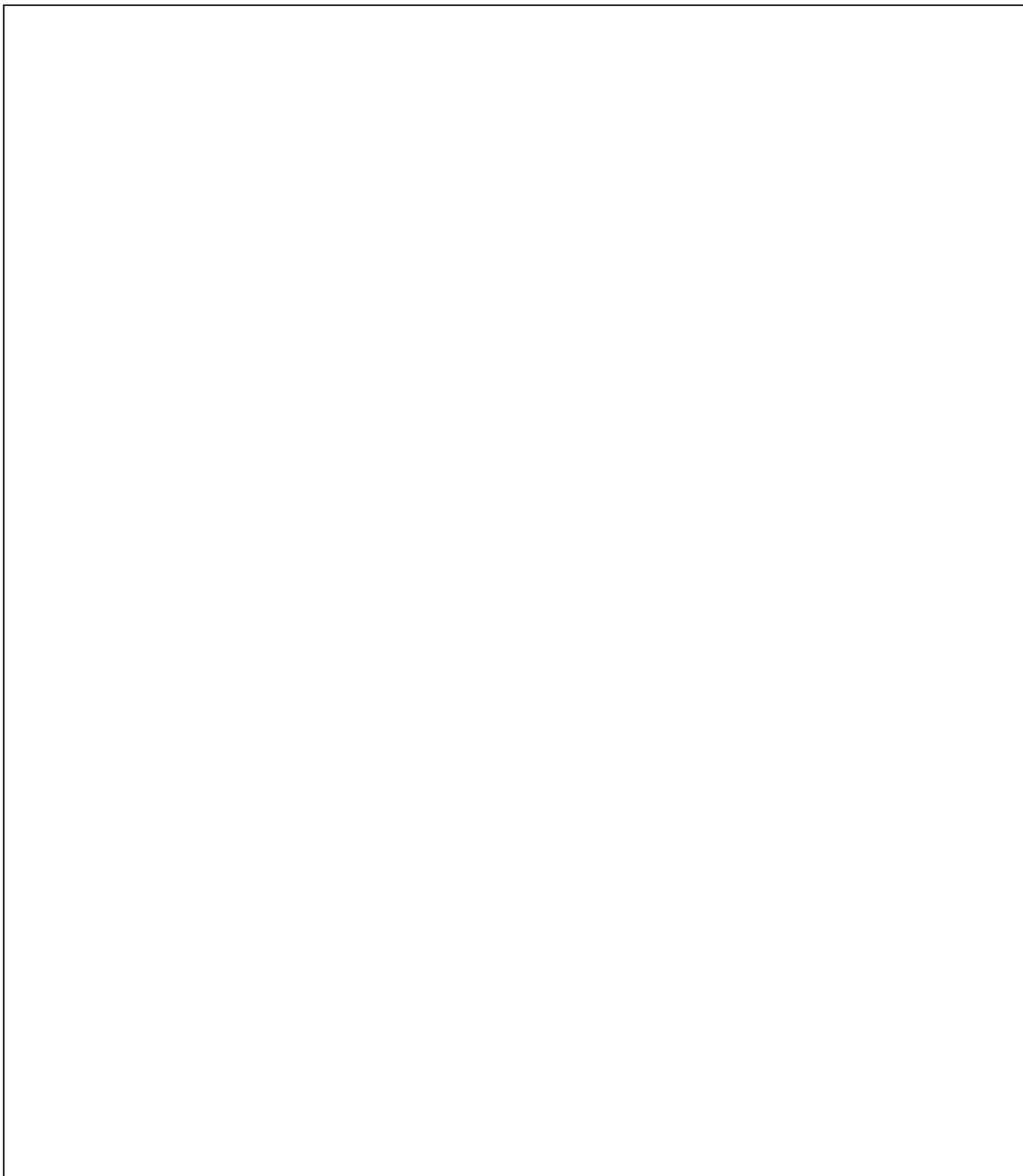
Habilidade trabalhada: (EF01GE02) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares.

Resposta sugerida: Para que os alunos possam responder adequadamente a essa atividade, é necessário estimular uma reflexão sobre as brincadeiras antigas. Para isso, solicitar aos alunos que imaginem as brincadeiras que os adultos mais próximos do convívio deles costumavam brincar. O professor poderá citar uma brincadeira da sua infância. Eles poderão citar pular corda, ciranda, bambolê, balão, bola, carrinho de rolimã etc., isto é, brincadeiras que costumavam ser realizadas em espaços públicos, como as ruas, parques e praças. Entre as brincadeiras atuais, espera-se que sejam citados jogos eletrônicos, jogos de tabuleiro, peças de encaixe etc. É importante que observem as semelhanças entre elas, tais como os objetos e materiais que são usados, as regras, a quantidade de crianças que são necessárias, os locais de brincar etc.

12. TRACE NO DESENHO O TRAJETO ENTRE A ESCOLA E A CASA DE MARIA. DEPOIS DESENHE O CAMINHO QUE VOCÊ FAZ DE CASA ATÉ A ESCOLA.



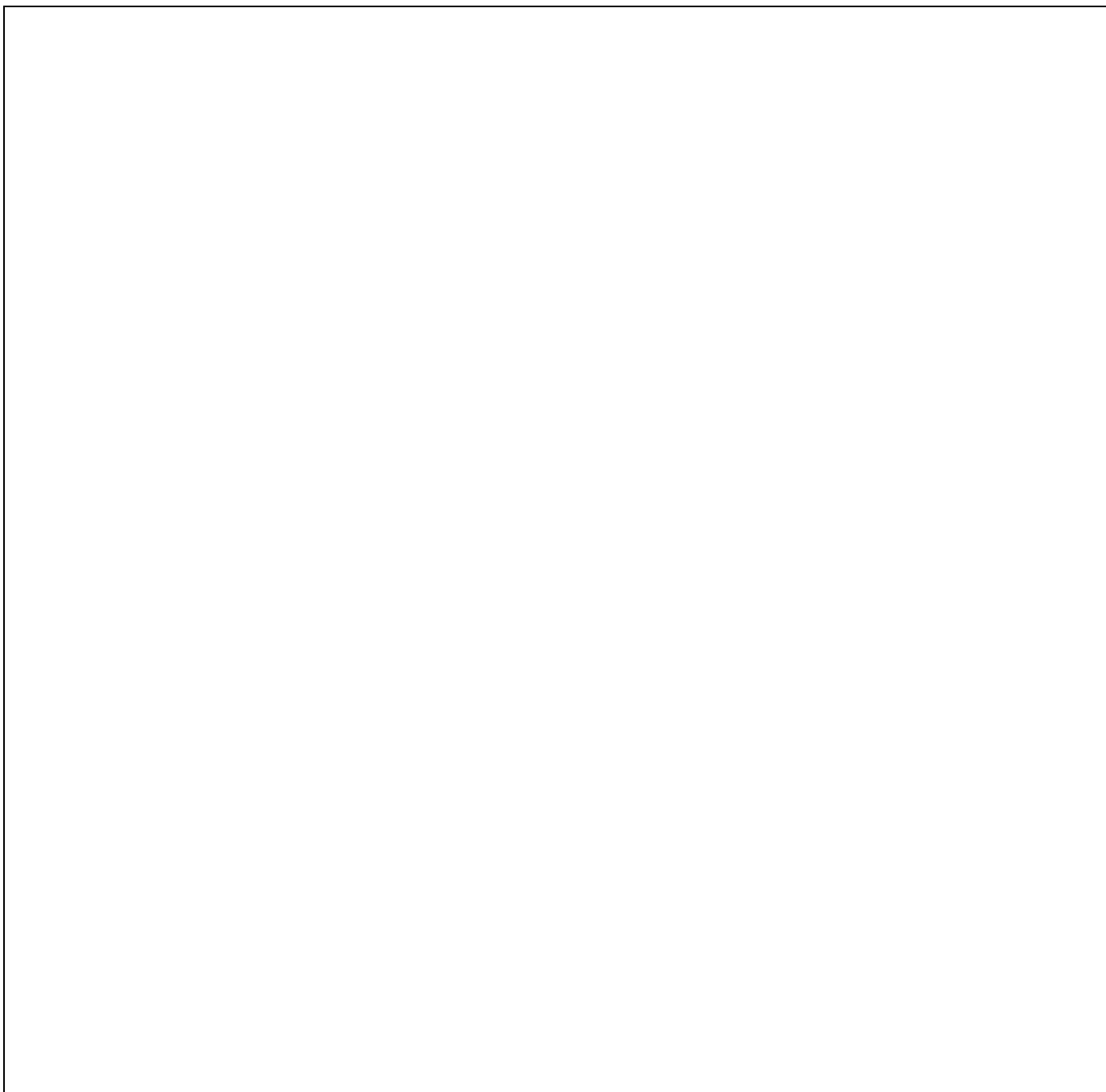
Sidney Meirelles/Giz de Cera



Habilidade trabalhada: (EF01GE08) Criar mapas mentais e desenhos com base em itinerários, contos literários, histórias inventadas e brincadeiras.

Resposta sugerida: O estudante deverá ligar corretamente o caminho entre a escola, representada pela primeira edificação, e a casa, representada pela última edificação, passando pela floresta, padaria, banco e posto de gasolina. O não poderá passar pelo restaurante, teatro e lago. Depois, ele irá criar seu mapa mental, desenhando o seu caminho de casa até a escola.

13. ESCOLHA UMA BRINCADEIRA E DESENHE SUAS REGRAS, ILUSTRANDO COMO ELA DEVE SER BRINCADA POR TODOS.



Habilidade trabalhada: (EF01GE08) Criar mapas mentais e desenhos com base em itinerários, contos literários, histórias inventadas e brincadeiras.

Resposta sugerida: Os alunos deverão construir a sequência das regras de uma brincadeira escolhida por eles, por meio de desenhos. É necessário avaliar se eles conseguem realizar uma construção lógica, a fim de garantir que a brincadeira seja compreendida por qualquer pessoa que queira brincar. Para isso, eles devem ser estimulados a desenhar todos os detalhes e etapas em diversos quadros para sistematizar melhor as informações.

14. CIRCULE NA IMAGEM O BRINQUEDO QUE É FEITO DE MADEIRA.



Crédito: Bruno Nunes

Habilidade trabalhada: (EF01GE06) Descrever e comparar diferentes tipos de moradia ou objetos de uso cotidiano (brinquedos, roupas, mobiliários), considerando técnicas e materiais utilizados em sua produção.

Resposta sugerida: O deverá observar atentamente a imagem e identificar o brinquedo feito de madeira. Espera-se que os alunos citem o cavalo.

15. PINTE OS BONECOS QUE REPRESENTAM UM MÉDICO E UM GUARDA POLICIAL.



Marcos A Cortez

Habilidade trabalhada: (EF01GE07) Descrever atividades de trabalho relacionadas com o dia a dia da sua comunidade.

Resposta sugerida: O deverá observar atentamente a imagem e identificar algumas profissões relacionadas com o dia a dia da sua comunidade. Ao identificar todas as profissões, o aluno deverá pintar os dois bonecos situados no canto inferior esquerdo, isto é, o guarda policial, identificado pelo chapéu e pelo cinto, e o médico, identificado pela vestimenta e pelos instrumentos de trabalho.

Ficha de acompanhamento individual

"A Ficha de Acompanhamento Individual é um instrumento de registro onde podemos verificar e avaliar de forma individual, contínua e diária, a evolução da aprendizagem. Ela serve para que nós, professores, possamos acompanhar o progresso de cada um de nossos."

Programa de Apoio a Leitura e Escrita: PRALER. **Caderno de Teoria e Prática 6** – Avaliação e projetos na sala de aula. Brasília: FNDE/MEC, 2007. p. 20.

Legenda			
Total = TT	Em evolução = EE	Não desenvolvida = ND	Não observada = NO

Nome: _____						
Turma: _____ Data: _____						
Data	Habilidade	TT	EE	ND	NO	Anotações