

Plano de desenvolvimento: Brincar é legal

A exploração de brincadeiras será o eixo deste bimestre. Por meio delas, os alunos aprofundarão as noções dos referenciais espaciais, caracterizarão objetos com base em seus materiais e terão noções temporais pesquisando brincadeiras antigas.

Segundo a BNCC (BRASIL, 2016, p. 307):

[...] No Ensino Fundamental – Anos Iniciais, é importante valorizar e problematizar as vivências e experiências individuais e familiares trazidas pelos alunos, por meio do lúdico, de trocas, da escuta e de falas sensíveis, nos diversos ambientes educativos (bibliotecas, pátio, praças, parques, museus, arquivos, entre outros). Essa abordagem privilegia o trabalho de campo, as entrevistas, a observação, o desenvolvimento de análises e de argumentações, de modo a potencializar descobertas e estimular o pensamento criativo e crítico. É nessa fase que os alunos começam a desenvolver procedimentos de investigação em Ciências Humanas, como a pesquisa sobre diferentes fontes documentais, a observação e o registro – de paisagens, fatos, acontecimentos e depoimentos – e o estabelecimento de comparações [...].

Dessa forma, ao explorar o caráter lúdico das brincadeiras, os alunos mobilizam diferentes competências de investigação e análise que fornecerão subsídios para os anos seguintes.

Conteúdos

- Brincadeiras de diferentes tempos e lugares
- Características dos materiais

Objetos de conhecimento e habilidades

Objeto de conhecimento	O modo de vida de crianças de diferentes lugares
Habilidades	• (EF01GE02) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares. • (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	• Por meio de atividades lúdicas e da pesquisa de brincadeiras e jogos, os alunos trabalharão habilidades descritivas, bem como analisarão características dos materiais utilizados em brincadeiras.

Práticas de sala de aula

Este bimestre pressupõe muitas atividades de debate e saídas da sala de aula para outros espaços da escola. É importante, portanto, lembrar a turma dos combinados de respeitar a sua vez de falar e também como se portar fora da sala de aula, de modo a não interromper a rotina de outras turmas da escola.

Os alunos conhecerão brincadeiras de outras culturas e, por isso, é necessário exercer a mediação para incutir neles um olhar empático e livre de preconceitos.

Trabalharemos também conceitos de produção de brinquedos e escolha de materiais. Neste ponto, mediar debates para que os alunos possam descrever características dos objetos utilizados em brincadeiras diversas. Dessa maneira, a capacidade descritiva será essencial durante o curso das aulas. Ao analisarem todas as imagens utilizando os referenciais espaciais, os alunos poderão treinar a capacidade de observação e de compreensão de figuras.

Durante o bimestre, usar diferentes táticas para aumentar a sociabilidade do grupo. Uma estratégia é definir um dia para uma aula de jogos. Nesse dia, os alunos poderão trazer jogos de casa; se possível, fornecer também alguns jogos, para que os alunos os utilizem em sala de aula. O uso de jogos estimula a oralidade, visto que os alunos deverão explicar as regras de cada jogo aos colegas. Além disso, tal prática auxilia o convívio em grupo, com a compreensão de situações de perda e ganho, estimulando os participantes a aceitar situações de revés. Com isso, os alunos serão capazes de construir a noção do outro em detrimento da visão autocentrada.



Impact Photography/Shutterstock.com

Jogos estimulam a oralidade e a convivência.

A habilidade EF01GE02 trabalha a análise de diferentes culturas por meio da descrição de brincadeiras e jogos. Observar diferenças e semelhanças em diversas situações é imprescindível para trabalhar competências gerais da BNCC, em especial:

6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao seu projeto de vida pessoal, profissional e social, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade (BRASIL, 2016, p. 18).

9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de origem, etnia, gênero, idade, habilidade/necessidade, convicção religiosa ou de qualquer outra natureza, reconhecendo-se como parte de uma coletividade com a qual deve se comprometer (BRASIL, 2016, p. 19).

Habilidades específicas de Geografia, segundo a BNCC, também serão trabalhadas, destacando-se:

6. Construir argumentos com base em informações geográficas, debater e defender ideias e pontos de vista que respeitem e promovam a consciência socioambiental e respeito à biodiversidade e ao outro, sem preconceitos de origem, etnia, gênero, idade, habilidade/necessidade, convicção religiosa ou de qualquer outro tipo” (BRASIL, 2016, p. 318).



oliveromg/Shutterstock.com

Deve-se estimular os alunos a participar juntos de diferentes brincadeiras.

Foco

O quarto bimestre marca o encerramento do ano letivo dos alunos e prepara-os para o segundo ano de estudos. Aprofundar as habilidades orais, dos alunos, de observação e descrição, como também estimulá-los a realizar mais relatos escritos, quando possível. Muitas atividades do bimestre trabalham a sociabilidade dos alunos; portanto, estimular trabalhos em duplas e grupos, variando seus membros, para que um auxilie o outro, a fim de que todos atinjam os objetivos propostos para o ano.



Monkey Business Images/Shutterstock.com

(3) Montar a sala para que os alunos fiquem juntos auxilia na sociabilidade.

Estimular a realização de brincadeiras e de atividades coletivas para que os alunos possam construir relações de equipe. Nesta fase, é comum que eles formem grupos separados de meninas e meninos. Os alunos ainda estão na fase inicial de construção de identidade e concentram-se nas diferenças para se relacionar. Por isso, atividades mistas que privilegiam ora as preferências de um grupo, ora as de outro estimulam a convivência e a interação entre grupos que poderiam ficar separados, sem a mediação do professor.

Espera-se que, ao final do bimestre, os alunos consigam comparar diferentes brincadeiras, justificar o uso de materiais para cada uma delas e explicar as regras. Caso algum aluno apresente dificuldade de falar em público para explicar regras, recomenda-se atendê-lo de forma individual. Muitas vezes, os alunos ainda não se sentem à vontade para se expor, mas mostram domínio do conhecimento quando indagados em ambientes mais reservados. Estimulá-los a explicar regras fazendo perguntas sobre o passo a passo de determinada atividade, utilizando referenciais temporais como: “e depois?”, “mas o que acontece antes?”, entre outros. Assim, os alunos devem organizar as ideias de forma coerente, colocando-as em uma sequência lógica.

Para saber mais

- CARVALHO, Ana M. A. et al (Org.). **Brincadeira e cultura**: viajando pelo Brasil que brinca: brincadeiras de todos os tempos. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003. v. II.
- FORTUNA, Tânia Ramos. **Sala de aula é lugar de brincar?** Disponível em: <http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2017.
- HENDLER, Vanícia Behenck. **O lúdico nas primeiras séries do Ensino Fundamental**. 2010. 52 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Três Cachoeiras, 2010. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/142848>>. Acesso em: 20 dez. 2017.

Projeto integrador: Cartas de ontem, de hoje e de amanhã

- Conexão com: MATEMÁTICA, CIÊNCIAS, HISTÓRIA, GEOGRAFIA e LÍNGUA PORTUGUESA

Este projeto propõe trabalhar a produção textual dos alunos por meio das cartas e correspondências da vida cotidiana deles, a fim de exercitar a habilidade escrita, criativa e afetiva da turma, integrando diversas disciplinas.

Justificativa

A palavra é de muita importância não só para a comunicação entre as pessoas, mas também por conta de seu valor histórico. Falada, ela pode muito facilmente ser esquecida, mas escrita, reveste-se, muitas vezes, de características permanentes.

As correspondências e as cartas são exemplos da palavra escrita que atravessam o tempo e estão presentes no cotidiano das pessoas. Mesmo com todo o avanço tecnológico, as pessoas ainda continuam recebendo cartas em todo o mundo. Elas podem variar de tamanho, modelo e conteúdo, podem ser cartas de amor, cobrança, compras, divulgação, solicitação, argumentação, entre outras.

Podemos citar exemplos muito conhecidos de cartas, especialmente por seu conteúdo histórico, como é o caso da carta enviada por Pero Vaz de Caminha ao rei de Portugal, Dom Manuel I, informando o “achamento” de uma terra nova e suas impressões iniciais sobre esta (que, posteriormente, viria a ser chamada de Brasil). Destacamos também as famosas cartas científicas trocadas entre Charles Darwin e Alfred Wallace, os pais da teoria da evolução.

No entanto, hoje, as cartas como conhecidas antigamente, elaboradas em papel, enviadas por meio dos correios, e, muitas vezes, ansiosamente esperadas, foram sendo substituídas pelo *e-mail* e por aplicativos de mensagem.

Podemos afirmar, no entanto, que saber escrever uma carta a mão não é uma habilidade perdida no passado, mas uma prática que envolve competências linguísticas e socioemocionais.

Objetivos

- Reconhecer a importância da palavra escrita.
- Reconhecer as características do gênero textual.
- Utilizar as linguagens formal e informal.
- Pesquisar sobre a história das cartas ao longo do tempo.
- Organizar, sintetizar e classificar as informações pesquisadas.
- Pesquisar, identificar e relacionar saberes relacionados ao tema.
- Elaborar e trocar cartas entre os alunos da turma.

Competências e habilidades

Competências desenvolvidas	1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social e cultural para entender e explicar a realidade (fatos, informações, fenômenos e processos linguísticos, culturais, sociais, econômicos, científicos, tecnológicos e naturais), colaborando para a construção de uma sociedade solidária. 3. Desenvolver o senso estético para reconhecer, valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também para participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural. 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*	História: (EF01HI02) Identificar a relação entre as suas histórias e as histórias das famílias. Geografia: (EF01GE07) Descrever atividades de trabalho relacionadas com o dia a dia da sua comunidade. Língua Portuguesa: (EF01LP17) Escrever, corretamente, mesmo que de memória, o próprio nome, o nome dos pais ou responsáveis, o endereço completo, no preenchimento de dados pessoais em fichas de identificação impressas ou eletrônicas. (EF01LP19) Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização, estrutura; o tema e assunto do texto. (EF01LP20) Escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, agendas, bilhetes, recados, avisos, convites, listas e legendas para fotos ou ilustrações, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto. (EF01LP22) Rever, com a colaboração do professor e de colegas, o texto produzido individualmente ou em grupo. (EF01LP24) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala (EF01LP35) Reconhecer a separação das palavras, na escrita, por espaços em branco. Matemática: (EF01MA01) Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas. (EF01MA04) Contar a quantidade de objetos de coleções até 100 unidades e apresentar o resultado por registros verbais e simbólicos, em situações de seu interesse, como jogos, brincadeiras, materiais da sala de aula, entre outros.

	Ciências: (EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano.
--	--

* Nota ao professor: a ênfase nas habilidades aqui relacionadas varia de acordo com o tema e as atividades desenvolvidas no projeto.

O que será desenvolvido

Durante o projeto, os alunos realizarão atividades que os levem a refletir sobre o uso da palavra escrita e demonstrar habilidades básicas de leitura e adequação do uso da linguagem para a elaboração de uma carta.

Materiais

- Lápis grafite, lápis de cor ou canetas hidrocor
- Papel almaço
- Folhas de sulfite A4
- Tesoura
- Cola
- Envelopes
- Selos

Etapas do projeto

Cronograma

Tempo de produção do projeto: 1 mês/ 4 semanas/ 2 aulas por semana

Número de aulas sugeridas para o desenvolvimento das propostas: 8

Aula 1: Sensibilização e apresentação do projeto

Conversar com os alunos, realizando um breve diagnóstico sobre o tema. É importante apresentar aos alunos diferentes tipos de cartas: pessoal, comercial, argumentativa e outras que estão inseridas no cotidiano deles. Passar as cartas de mãos em mãos para que observem tamanhos, quantidade de carimbos, selos, coloração etc. Perguntar se conhecem uma história de alguma carta importante que seus familiares tenham recebido, e se eles mesmos já escreveram cartinhas para o Papai Noel, por exemplo. Deixar que os alunos contem suas histórias com cartas que estão no cotidiano e nas fantasias deles.

Fazer com que os alunos percebam as diferenças de conteúdo e linguagem entre as cartas, já que é da forma que dependerá o conteúdo.

Em seguida, indicar os campos de uma carta, como remetente e destinatário, além do local para os carimbos e os selos e para que eles servem. Para isso, entregar para cada aluno um envelope branco de carta simples.

Como os alunos serão apresentados a palavras novas como “remetente” e “destinatário”, supondo que não tenham conhecimento prévio do assunto, pedir que usem um dicionário (de preferência um dicionário infantil). Frisar que o remetente é aquele que envia a carta; o destinatário é aquele a quem enviamos algo. Com o verbete em mãos, verificar o entendimento do significado das palavras e de seu uso.

Pedir, então, aos alunos que escolham entre os colegas da classe um destinatário, e que, dispostos em duplas, pesquisem o nome completo e o endereço dele, para que preencham o envelope com os dados necessários.

É importante ressaltar também que em uma carta devem constar elementos como: data, localização, saudação inicial, objetivos e informações, que fazem parte do conteúdo da carta propriamente; saudação final, agradecimento ou despedida e assinatura. Nesse momento, os alunos preencherão o envelope para trabalhar os conceitos de remetente e destinatário. Em outro momento, será produzida a carta propriamente dita. Então, guardar o envelope preenchido.

Apresentar oralmente aos alunos um pouco do projeto, seu cronograma e as atividades que serão realizadas ao longo de cada uma das aulas.

Aula 2: Conhecendo o tema

Explicar aos alunos que os primeiros papéis de bilhetes e cartas eram feitos de papiro, partindo das hastes de uma planta egípcia, e esse foi o principal suporte da escrita na Antiguidade. Hoje, o papel que utilizamos também vem de plantas, como o pinheiro (*Pinus*), e possui qualidade melhor que os antigos papiros usados no Egito.

Uma outra parte da história da correspondência que pode chamar a atenção dos alunos é sobre os pombos-correios. Contar que, apesar de raro, essa ave é ainda utilizada para a comunicação por bilhetes e troca de mensagens. Os pombos são treinados para carregar mensagens de um local a outro bem afastado e voltar ao pombal onde vivem.

Em seguida, promover uma troca de bilhetes entre os alunos. Para isso, cada um deve receber metade de uma folha de papel e escrever uma palavra sobre o que acharam da história dos pombos. Pedir que passem seus papéis para o aluno sentado ao lado, e esse colega deve completar o papel com uma palavra nova. Depois de circular três vezes os bilhetes entre eles, com três palavras escritas, pedir que leiam o papel que ficou em suas mãos, após a última troca com um colega. A linguagem do bilhete deve ser curta e objetiva. Os bilhetes depois de lidos poderão ser colados no caderno do aluno.

O objetivo desta aula é que os alunos compreendam que esse modelo de correspondência se trata de uma troca rápida de palavras entre poucas pessoas e normalmente é utilizado de maneira informal, como ocorre nos atuais aplicativos de mensagens dos celulares.

Sugestões de materiais complementares para os alunos:

De carta em carta, de Ana Maria Machado. São Paulo: Salamandra, 2002. O livro conta a história de Pepe e seu avô, o jardineiro José. O menino queria ficar brincando em casa em vez de ir à escola e dizia para os seus pais que tinha que ficar ajudando seu José. Mas de vez em quando brigavam. Um dia, o menino resolveu mandar uma carta para seu José. Como não sabia escrever, pediu ajuda a um escrevedor. Enquanto trocava cartas com o avô, Pepe fez grandes descobertas.

O carteiro chegou, de Allan Ahlberg. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2007. As personagens dos contos de fadas também gostam de mandar e receber cartas. João, por exemplo, mal tem tempo de agradecer o gigante pelas ótimas férias que sua galinha de ovos de ouro lhe proporcionou. Cachinhos Dourados aproveita para se desculpar com a família Urso por ter causado confusão na casa. E o que seria da bruxa sem o catálogo de ofertas do Empório da Bruxaria, que esse mês oferece uma promoção especial de mistura para torta Menino Fofinho? O livro, que é todo contado em rimas, está repleto de cartas de verdade, postais, livrinhos e convites, com envelope e tudo.

Aula 3: Aprofundando o tema

Pedir aos alunos que verifiquem a quantidade de cartas que chegarem a suas casas, destinadas a qualquer morador, no prazo de 1 semana (7 dias), podendo ser de qualquer tipo: carta comercial, compras, pessoal, cobrança, divulgação ou solicitação. Ao final dos 7 dias, na sala de aula, registrar as quantidades em um quadro feito na lousa, como o modelo a seguir.

Alunos	Quantidade de carta semanal da família
Aluno 1	3
Aluno 2	1
Aluno 3	2
Aluno 20	0
Total de cartas da sala	6

Em seguida, somar o número de cartas que todas as famílias receberam. Destacar a maior e menor quantidade, além de realizar operações simples de Matemática.

Nesta aula os alunos devem refletir sobre como as correspondências são comuns e frequentes na vida de todas as famílias e, conseqüentemente, na vida de todos.

Aula 4: Carta para o carteiro da escola

Como forma de valorizar o trabalho do carteiro que faz a entrega das correspondências da escola, propor aos alunos uma atividade que inverta essa lógica: os alunos irão entregar uma carta a ele.

Nesta aula, os alunos irão escrever uma carta para o carteiro, elogiando o seu importante trabalho para a sociedade.

Distribuir folhas de papel para a turma e pedir que cada um escreva uma frase agradecendo o carteiro pelo seu trabalho. Aqueles que quiserem também podem fazer ilustrações. Pedir que coloquem as cartas dentro de um envelope maior. Mostrar que no campo destinatário estará escrito: “Querido carteiro”, ou algo do tipo, e no campo remetente pedir que escrevam seus nomes e o nome da escola.

Verificar com os funcionários da escola ou com os correios locais quando o carteiro costuma passar trazendo as correspondências da escola. Se for possível, no horário em que os alunos estiverem na escola, fazer a entrega, de forma presencial, da carta dos alunos ao carteiro. Caso não seja possível, pedir à secretária da escola, ou a algum funcionário, entregar a carta e registrar esse momento com uma fotografia ou filmagem para mostrar aos alunos posteriormente. Caso a escola não receba um carteiro regularmente, a carta poderá ser endereçada aos funcionários dos correios locais.

A maneira como foi produzida essa carta contribui com a socialização dos alunos, uma vez que exercita a empatia e a solidariedade, assim como valoriza o profissional carteiro que atende à escola.

Aula 5: Começando uma carta

Pedir aos alunos que iniciem a elaboração de uma carta. É importante que seja uma mensagem simples e curta. Relembrar com a turma os conceitos de destinatário (a quem se destina a carta) e remetente (aquele que envia a carta). Em seguida, distribuir os envelopes recolhidos na Aula 1, nos quais os alunos já haviam anotado seus destinatários.

Assim que todos os alunos tiverem o envelope em mãos, pedir que pensem sobre o assunto que queiram falar, quais comentários desejam fazer e qual o objetivo a ser alcançado com a entrega da carta. Pedir que planejem a escrita do bilhete, primeiramente em uma folha de rascunho, para que, posteriormente, seja passado para uma folha de papel definitiva.

A mensagem deverá ser simples e curta e será colocada dentro do envelope de cada aluno. Pedir que fechem a carta com cola e coloquem os selos. Distribuir e mostrar onde são colocados os selos e explicar que eles servem para pagar os custos de envio da carta, sendo presentes em todas as cartas no formato de selo/estampa ou de carimbo. Com a carta pronta e selada, recolher todas para que sejam postadas na Aula 6.

Aula 6: Postando nos correios

Iniciar a aula explicando o que são os correios e que o tipo de troca de mensagens via correios é datado de mais de 2 mil anos. Esclarecer que se trata de um serviço organizado de difusão de documentos escritos, que envolve o envio de documentos e encomendas entre um remetente e um destinatário, os quais podem estar em um mesmo município ou em lugares muito distantes.

Pedir aos alunos que marquem quantos dias demora para que a carta chegue à casa deles. Indicar o dia em que a postagem será feita para que todos possam estar cientes do tempo de entrega. Avisá-los de que quanto mais longe dos correios, mais demorado é o serviço, pois isso depende da organização de distribuição da empresa.

Avisar aos alunos que a próxima aula do projeto acontecerá apenas quando todos indicarem ao professor que receberam suas cartas em casa. Quando isso acontecer, agendar a Aula 7 e última do projeto e pedir que todos tenham as cartas em mãos.

Aula 7: Analisando as cartas recebidas

Pedir aos alunos que tragam as cartas que receberam dos correios. Auxiliá-los na leitura em voz alta das cartas.

Sugerimos que, além de ler as mensagens, os alunos possam dar a sua opinião ou expressem qual sensação o recebimento das cartas trouxe a eles, se ficaram ansiosos ou tranquilos, o que torna a leitura mais interessante, completa e informativa.

Caso na carta haja alguma pergunta endereçada ao destinatário, pedir que respondam se quiserem no momento da leitura, de forma a fechar o ciclo de recebimento e resposta característico das cartas ou correspondências. Pedir aos alunos que analisem os carimbos dos locais por onde a carta passou, provavelmente dos correios locais, e também as datas que aparecem carimbadas nos selos. Pedir que façam as contas de quantos dias levou para que as cartas fossem entregues a partir do momento da postagem.

Avaliação

Avaliar a participação dos alunos nos diversos momentos do projeto, tanto de forma coletiva como individualmente, além de suas produções e seu interesse. Para auxiliá-lo, foram sistematizadas, na forma de quadro, algumas propostas de avaliações para cada aula do projeto. Elas são sugestões e devem ser ampliadas e/ou modificadas, de acordo com a realidade de cada turma e do interesse do professor.

Aulas	Proposta de avaliação
1	Verificar a participação na escrita de remetente e destinatário das primeiras cartas.
2	Conferir a interação nas atividades com bilhetes entre a turma.
3	Verificar as respostas para a parte matemática do projeto.
4	Avaliar a produção textual das cartas.
5	Avaliar a participação na produção da carta para o entregador de cartas da escola.
6	Avaliar a confecção das cartas pessoais.
7	Verificar e avaliar a participação na troca de cartas entre os alunos.
8	Autoavaliação do aluno e do professor. Verificar os acertos e as dificuldades no projeto.

Avaliação final

Avaliar os alunos com base na participação em todas as atividades ao longo do bimestre, tanto coletiva como individualmente. A produção de texto no formato carta deve ser analisada para correção de erros e observação do nível de alfabetização de cada aluno.

Além disso, avaliar o projeto como um todo, indicando os problemas enfrentados e quais foram as saídas e soluções para tal desafio. Verificar se o tempo para o projeto foi suficiente e se todos os objetivos propostos foram alcançados, e se não foram, identificar o motivo.

Referências bibliográficas complementares

- **Gêneros orais e escritos na escola**, de Bernard Scheneuwly, Joaquim Dolz et al. Trad. e org. Roxane Rojo e Gláís Sales Cordeiro. Campinas: Mercado das Letras, 2004. O livro traz orientações e referenciais novos que os PCNs puseram em circulação nas escolas e nos programas de formação de professores, que geraram inúmeras dúvidas quanto a como pensar o ensino dos gêneros escritos e orais e como encaminhá-los de maneira satisfatória.
- **Ler e escrever: estratégias de produção textual**, de Ingedore Villaça Koch e Vanda Maria Elias. São Paulo: Contexto, 2009. O livro trata da escrita, que requer a mobilização de conhecimentos referentes à língua, a textos, a coisas do mundo e a situações de comunicação. Assim, com base em um conjunto de exemplos comentados – quadrinhos, propagandas, reportagens, crônicas, poemas, músicas e produções de alunos de séries distintas –, as autoras demonstram a aplicação dos conceitos teóricos abordados, favorecendo a sua compreensão e ressaltando sempre as peculiaridades de cada gênero textual.
- **Didática de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental: alfabetização, letramento, produção de texto em busca da palavra-mundo**, de Adriane Andaló. São Paulo: FTD, 2000. Este livro busca abrir um espaço de reflexão pedagógica e metodológica a respeito do ensino e da aprendizagem de Língua Portuguesa, desde o período de alfabetização, para que o professor possa rever sua prática diante do atual desafio de melhorar a qualidade de ensino para todos.

1ª sequência didática: Referenciais espaciais

Nesta sequência didática, são trabalhados referenciais espaciais por meio de atividades lúdicas.

Relação entre BNCC, objetivos e conteúdos

Objeto de conhecimento	Pontos de referência
Habilidades	• (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.
Objetivos de aprendizagens	• Desenvolver e utilizar referenciais espaciais para localizar-se e indicar localização de elementos nos lugares. • Elaborar representações de brincadeiras num mapa mental.
Conteúdos	• Referenciais espaciais. • Mapa mental.

Materiais e recursos

- Bambolês.
- Folhas de atividades.
- Material para desenho e pintura.

Desenvolvimento:

- 2 aulas.

Aula 1

Apresentar aos alunos a proposta do jogo “coelhinho sai da toca”. A brincadeira deve ser realizada na quadra de esportes, no pátio ou em outro espaço amplo.

Antes de explicar o jogo, lembrar os alunos dos combinados para realizar as atividades externas, como: não correr, não gritar para não atrapalhar as outras salas de aula, prestar atenção às regras do jogo e ouvir os comandos do professor, no momento das orientações da brincadeira.

Na brincadeira, os alunos são os coelhos, e os bambolês, colocados no chão, são as tocas. Cada coelho tem a sua toca.

Dispor os bambolês no chão, lado a lado, com um espaço entre eles. Para iniciar a brincadeira, cada coelho deve estar **dentro** de sua toca. Em seguida, o professor ou um aluno dá o comando: “coelhinho sai da toca!”. Os alunos deverão sair de dentro dos bambolês para entrar em outro. Em cada rodada, um bambolê deverá ser retirado, e a criança que ficar sem “toca” deverá se sentar, aguardando o fim do jogo, até que reste apenas um coelho.



Rawpixel.com / shutterstock.com

Bambolês

A brincadeira é semelhante ao jogo da dança das cadeiras.

Após a brincadeira, em sala de aula, pedir que os alunos registrem, por meio de desenho, a brincadeira “coelhinho sai da toca”, de forma a representar o espaço onde brincaram, a disposição dos bambolês e dos participantes, produzindo, assim, um mapa mental da brincadeira. Deixar os alunos desenharem livremente e fixar os trabalhos num mural. Conversar com os alunos sobre os desenhos, fazendo perguntas utilizando referenciais espaciais. Perguntar, por exemplo:

- Quais coelhinhos estão dentro da toca?
- E quais estão fora da toca?

Avaliação

Observar se os alunos aplicam noções de dentro e fora a partir dos comandos dados na brincadeira e na conversa sobre os desenhos que fizeram.

Para trabalhar dúvidas

Pedir aos alunos que citem suas brincadeiras preferidas. Depois, pedir que escolham uma delas e façam um desenho para mostrar como se brinca. Orientá-los a representar no desenho o espaço onde se brinca, as etapas da brincadeira, o conjunto dos participantes etc.

Aula 2

Nesta aula será encaminhada a brincadeira da caça ao tesouro. Providenciar o brinde final, verificando se os alunos podem doar brinquedos, gibis ou livros que estejam em bom estado.

Preparar a atividade com antecedência.

Escolher cinco lugares da escola e em cada um esconder pistas. As pistas devem conduzir ao próximo ponto, e assim sucessivamente, até chegar ao prêmio final. Elas devem conter dicas com referenciais espaciais (dentro, fora, em cima, embaixo etc.). Podemos, por exemplo, começar a brincadeira escondendo a primeira pista no refeitório. Nela, há um desenho de uma quadra ou alguma indicação que remeta a esportes; também deve ter uma indicação mais precisa, como: atrás da trave, embaixo da cesta de basquete etc. Chegando à quadra, eles encontrarão outra pista remetendo a outro espaço da escola e à localização mais precisa, e assim sucessivamente.

Após os alunos terminarem e encontrarem a última pista, voltar com eles para a sala e conversar sobre a atividade. Incentivá-los a utilizar referenciais espaciais para que eles comentem onde encontraram as pistas.

Após a atividade, na sala de aula, fazer mapa mental da brincadeira na lousa com a ajuda dos alunos. Desenhar de forma esquemática os espaços da escola onde estavam as pistas, marcando os pontos onde foram encontradas. Dessa forma, são trabalhadas habilidades para elaboração de mapa mental.

Avaliação

Verificar se os alunos compreendem as regras de uma brincadeira nova e se seguem os combinados, bem como se aplicam referenciais espaciais durante a brincadeira e na elaboração da representação dela (mapa mental).

Ampliação

Tirar cópia dos exercícios a seguir e distribuir para os alunos.

1. VEJA OS BRINQUEDOS DE RENATO. CIRCULE APENAS OS QUE ESTÃO **FORA** DA CAIXA.



johavel / shutterstock.com

O aluno deverá circular o helicóptero, o patinho e o brinquedo de argolas.

2. RENATO ESTÁ SE PREPARANDO PARA IR À ESCOLA. OBSERVE AS ALTERNATIVAS E MARQUE UM X NA INFORMAÇÃO CORRETA.



Bannykh Alexey Vladimirovich / shutterstock.com

- () O GATO ESTÁ FORA DO QUARTO.
- () O URSO ESTÁ DENTRO DA MOCHILA.
- () O CARRINHO ESTÁ DENTRO DA PRATELEIRA.
- () A RÉGUA VERDE ESTÁ DENTRO DA MOCHILA.

Resposta: A régua verde está dentro da mochila.

3. DESENHE CINCO FLORES **DENTRO** DO VASO. DEPOIS, ESCREVA UMA FRASE USANDO A PALAVRA: "FLORES".



Yulia Glam / shutterstock.com

Resposta pessoal.

2ª sequência didática: Muitas brincadeiras

Nesta sequência didática, serão trabalhadas diferentes brincadeiras e propostos momentos para o brincar e para identificar semelhanças e diferenças entre brincadeiras que fazem parte do repertório dos alunos.

Relação entre BNCC, objetivos e conteúdos

Objeto de conhecimento	O modo de vida das crianças em diferentes lugares
Habilidades	• (EF01GE02) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares.
Objetivo de aprendizagem	• Conhecer e criar novas brincadeiras. • Comparar brincadeiras.
Conteúdo	• Brincadeiras.

Materiais e recursos

- *Tablets* ou computadores com acesso à internet.
- Giz.
- Material para desenho e pintura.

Desenvolvimento:

- 3 aulas.

Aula 1

Iniciar a aula perguntando aos alunos se conhecem brincadeiras diferentes daquelas que costumam praticar no lugar onde vivem.

Depois, se possível, apresentar o *site* <territoriodobrincar.com.br/brincadeiras-pelo-brasil/> aos alunos e deixar que naveguem livremente verificando cada brincadeira. Pedir que, em dupla ou trio, escolham uma das brincadeiras que mais chamou a atenção ou despertou curiosidade e a apresentem para a turma.

Caso não seja possível acessar o *site* com os alunos, escolher uma das brincadeiras que seja diferente daquelas comuns na região onde vivem. No *site* há, por exemplo, a brincadeira “corrida da raposa”. Ela é parecida com a brincadeira chamada “corre cotia”.

Ir a um local aberto da escola, como o pátio ou a quadra, e apresentar a brincadeira e a cantiga. Colocar os alunos em roda e escolher um deles para começar sendo a raposa. Enquanto ele corre em volta da roda, todos devem cantar:

“Não olhe para trás
Que a raposa anda atrás
Não olhe para frente
Que a raposa come gente”

A raposa então, enquanto corre, larga um raminho ou um pequeno objeto qualquer atrás de um outro aluno. O escolhido deve sair correndo para pegá-la, enquanto ela deve dar uma volta completa no círculo antes de sentar no local vago. Caso ela consiga sentar, o aluno que a estava perseguindo é a nova raposa, caso contrário, ela continua sendo a raposa.

Após a brincadeira, conversar sobre ela, perguntando aos alunos se já a conheciam ou se conhecem alguma brincadeira parecida. Se conhecerem uma brincadeira parecida, solicitar que falem as semelhanças e as diferenças entre elas.

O site apresenta outras brincadeiras. Escolher a que mais se adapta à turma.

Avaliação

Observar se os alunos, ao participar da prática, conseguiram compreender as regras da brincadeira. Verificar, também, se eles conseguem identificar as diferenças e as semelhanças em relação às brincadeiras as quais costumam praticar.

Para trabalhar dúvidas

Organizar os alunos em duplas e pedir que um deles explique uma brincadeira conhecida ao colega. Depois, solicitar que registrem a brincadeira em um desenho.

Aula 2

Realizar uma conversa sobre as brincadeiras comuns na região e as preferidas dos alunos. Enquanto os alunos citam as brincadeiras, escrever os nomes delas na lousa, compondo uma lista. Lembrá-los de respeitar os combinados para o momento de pedir a vez de falar. Após esse momento, solicitar que se organizem em grupos e que elejam uma brincadeira. Orientá-los a dar preferência às brincadeiras das quais todos possam participar ao mesmo tempo e que seja possível de ser realizada com poucos elementos. Cabo de guerra é uma boa opção.



Robert Kneschke / shutterstock.com

Crianças brincando de cabo de guerra.

Pedir que desenhem a brincadeira escolhida e que apresentem aos demais grupos as regras dessa brincadeira.

Realizar, então, uma votação entre os alunos para escolherem uma das brincadeiras que foram apresentadas. Escrever os nomes das brincadeiras na lousa e solicitar que cada aluno dê seu voto. Pedir ao grupo, que apresentou a brincadeira eleita, que explique as regras para todos novamente. Por fim, marcar um momento para a realização da brincadeira na escola.

Aula 3

Organizar a turma em grupos e solicitar que inventem uma nova brincadeira, que pode ser semelhante às brincadeiras comentadas nas aulas anteriores. Uma sugestão é que cada grupo seja responsável por um tipo de brincadeira:

- brincadeira de pegar
- brincadeira de esconder
- brincadeira de roda
- brincadeira de bola
- brincadeira de adivinhar

É importante acompanhar os trabalhos para fazer atendimentos breves e realizar perguntas direcionadas que estimulem a criatividade. Por exemplo, na brincadeira de pegar, perguntar aos alunos se existe algum lugar seguro para se proteger do pegador ou, na brincadeira de esconder, perguntar como alguém se torna a pessoa que deve procurar os outros. Estimular os alunos a pensar em diferentes situações e soluções.

Solicitar, então, que os grupos deem um nome para suas brincadeiras, apresentando-as para a turma.

Avaliação

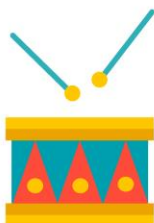
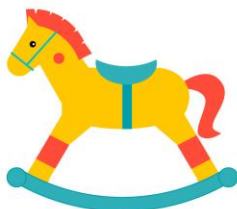
Observar se os alunos conseguem explicar corretamente as brincadeiras e suas regras, bem como se as representam em um desenho. Observar também como eles interagem durante o debate e se conseguem respeitar a vez de falar dos outros e as opiniões divergentes.

Verificar se os alunos conseguem fazer um conjunto de regras coeso e coerente e explicar as regras nas quais pensaram, bem como se trabalham em equipe para a construção da brincadeira.

Ampliação

Tirar cópia dos exercícios a seguir e distribuir para os alunos.

1. CIRCLE O SEU BRINQUEDO FAVORITO:



Oxy_gen / shutterstock.com

Resposta pessoal.

2. FAÇA UM DESENHO SOBRE A BRINCADEIRA MAIS DIVERTIDA QUE VOCÊ E SEUS COLEGAS FAZEM NO INTERVALO:

Resposta pessoal.

3ª sequência didática: Brincadeiras tradicionais

Nesta sequência didática, os alunos pesquisarão brincadeiras antigas e construirão um telefone de lata.

Relação entre BNCC, objetivos e conteúdos

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.
Objetivos de aprendizagens	- Comparar brincadeiras. - Conhecer brincadeiras tradicionais.
Conteúdos	Brincadeiras tradicionais.

Materiais e recursos

- Barbante.
- Latas de alimentos vazias (milho, molho de tomate, leite condensado etc.).
- Folhas de papel sulfite A4.
- Material para desenho.
- Fitas adesivas coloridas
- Tesoura sem ponta

Desenvolvimento:

- 3 aulas.

Aula 1

Iniciar a aula perguntando aos alunos se sabem de alguma brincadeira da infância dos pais ou avós e conversar sobre o assunto. Essa é uma excelente oportunidade para conhecer um pouco mais a turma e sondar conhecimentos prévios.

Após a conversa, orientar a realização de uma pesquisa. A sugestão é que eles conversem com pais, avós, bisavós ou outros adultos sobre as brincadeiras da infância deles. Elaborar um roteiro com os alunos, como o sugerido a seguir:

- Quais eram as brincadeiras da sua infância?
- De qual você mais gostava?
- Como era brincadeira?
- Em que lugar a brincadeira acontecia?
- Com quem você brincava?

Orientá-los a desenhar, em uma folha à parte, o que descobriram. Eles também poderão escrever textos curtos, levando-se em conta a fase da alfabetização em que estão.

Aula 2

Nesta aula, os alunos vão socializar as informações que descobriram. Organizá-los em uma roda de conversa e retomar o roteiro de pesquisa, incentivando-os a citar as respostas das pessoas entrevistadas.

Durante a conversa, ressaltar diferenças entre hábitos, modos de vida, lugares e épocas. Provavelmente, surgirão brincadeiras de ruas, o que hoje não é comum, principalmente nas grandes cidades.

Caso surja alguma brincadeira que utilize objetos ou brinquedos, questionar de que materiais eram feitos e se hoje eles existem e se são feitos com os mesmos materiais.

Caso a escola disponha de computadores para os alunos com conexão à internet, é possível ampliar a pesquisa para conhecer outras brincadeiras tradicionais. O *site* <<http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/>> contém 100 brincadeiras com regras e explicações. Sugerir, também, se possível, que os alunos acessem o *site* com os pais e que escolham uma das brincadeiras para praticar na escola, com os colegas, ou em outros espaços, com a família.

Avaliação

Observar como os alunos relatam as descobertas de suas pesquisas, os elementos que colocam no desenho e como explicam tais elementos. Verificar, também, se conseguem explicar as regras das brincadeiras e os materiais utilizados.

Para trabalhar dúvidas

Caso algum aluno apresente dificuldade em realizar a pesquisa ou ainda em registrar as informações, conversar individualmente e relatar alguma brincadeira para que ele faça a atividade. Orientar a realização da tarefa questionando-os sobre quais elementos são essenciais para que os outros compreendam a brincadeira.

Aula 2

Organizar o material com antecedência para essa aula (lata, barbante, fita adesiva colorida e tesoura sem ponta). É essencial que as latas estejam limpas, furadas na base e sem rebarbas para evitar acidentes. Providenciar também fita adesiva colorida e tesouras sem ponta, para que os alunos decorem a lata do telefone de diferentes maneiras.

Explicar aos alunos que eles construirão um brinquedo muito utilizado antigamente: o telefone de lata.

Verificar se algum aluno já conhece o brinquedo; caso o conheça, pedir que relate como é construído e como se brinca com ele.

Organizar a turma em duplas e disponibilizar o material. Orientá-los a colocar o barbante no furo e fazer um nó (instruir ou ajudar aqueles que ainda não sabem fazer um nó). Explicar que o brinquedo funciona quando o fio do barbante fica bem esticado.

Deixar então que os alunos brinquem com o novo brinquedo e descubram como funciona.

Depois, promover uma conversa sobre os telefones antigos relacionando-os com o telefone de lata da brincadeira. Perguntar se eles conhecem telefones com fio e, se possível, mostrar as imagens de telefones antigos com fio, já que muitos alunos provavelmente conhecem apenas os telefones sem fio.



Robert Kneschke / shutterstock.com

Avaliação

Observar se os alunos compreendem a confecção do brinquedo e se mostram interesse em brincar. Verificar também se o utilizam corretamente e se conseguem esperar o outro falar para que possam ouvir a distância.

Ampliação

Tirar cópia dos exercícios a seguir e distribuir para os alunos.

1. DESENHE OS MATERIAIS QUE VOCÊ UTILIZOU PARA CONSTRUIR UM TELEFONE DE LATA:

O aluno deverá desenhar latas, barbante, fita adesiva e tesoura.

2. EM SUA PESQUISA, VOCÊ ENCONTROU ALGUMA DAS BRINCADEIRAS A SEGUIR?
SE **SIM**, CIRCULE-A.
SE **NÃO**, DESENHE A BRINCADEIRA NOVA QUE DESCOBRIU AO CONVERSAR COM
PESSOAS MAIS VELHAS.

Resposta pessoal.



ayelet-keshet / shutterstock.com

Proposta de acompanhamento da aprendizagem

Avaliação de Geografia: 4º bimestre

Nome: _____

Turma: _____ Data: _____

1. QUAIS BRINQUEDOS VOCÊ RECONHECE NA IMAGEM? ELES EXISTEM NO LUGAR ONDE VOCÊ VIVE?



graphic-line / shutterstock.com

2. DE QUAL MATERIAL É FEITO ESTE BRINQUEDO?



Elvira Koneva / shutterstock.com

- (A) MADEIRA.
- (B) PLÁSTICO.
- (C) FERRO.
- (D) VIDRO.

3. VOCÊ CONHECE ESTAS BRINCADEIRAS? CITE UMA SEMELHANÇA E UMA DIFERENÇA ENTRE ELAS.



Lorelyn Medina / shutterstock.com



Rawpixel.com/Shutterstock.com

4. RESPONDA:



warawiri / shutterstock.com

A) COM QUE OBJETO BRINCA A CRIANÇA QUE ESTÁ À ESQUERDA DO GAROTO DE BICICLETA?

B) QUANDO O GAROTO DE BICICLETA ATRAVESSAR A PISTA, DE QUE LADO SEU VAI ESTAR O MENINO QUE TOCA TAMBOR?

5. CITE DOIS BRINQUEDOS QUE APARECEM NESTA IMAGEM E COMPARE-OS, ESCRREVENDO UMA SEMELHANÇA E UMA DIFERENÇA ENTRE ELES.



Olga1818 / shutterstock.com

6. DE QUAL MATERIAL É FEITO ESTE TREM DE BRINQUEDO?



Ivonne Wierink / shutterstock.com

- (A) PLÁSTICO.
- (B) FERRO.
- (C) PEDRA.
- (D) MADEIRA.

7. DE QUE MATERIAL FOI FEITO CADA CARRINHO?



s_oleg/Shutterstock.com



Dimasik_sh/Shutterstock.com

8. EM QUAL DESTAS BRINCADEIRAS, USA-SE A PERNA PARA FAZÊ-LA?

- (A) TELEFONE SEM FIO.
- (B) JOGO DE BOLINHA DE GUDE.
- (C) FUTEBOL DE BOTÃO.
- (D) AMARELINHA.

9. DE QUAL MATERIAL FOI FEITO ESSE BONECO?



Ineke de Lange/Shutterstock.com

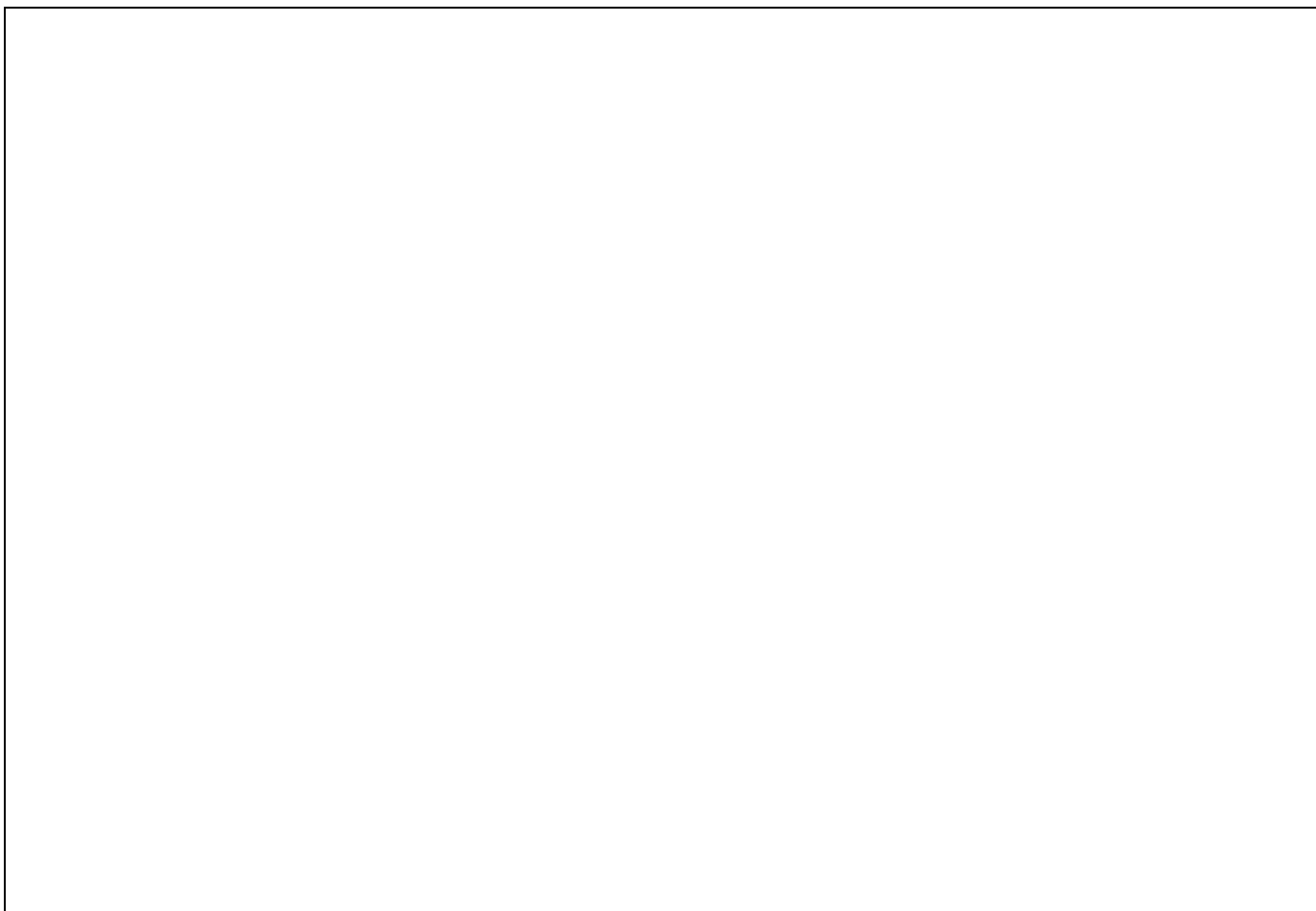
TODOS OS BONECOS SÃO FEITOS COM ESSE MATERIAL?

10. DESENHE O CAMINHO ENTRE A ESCOLA E UM LUGAR ONDE VOCÊ GOSTARIA DE BRINCAR.



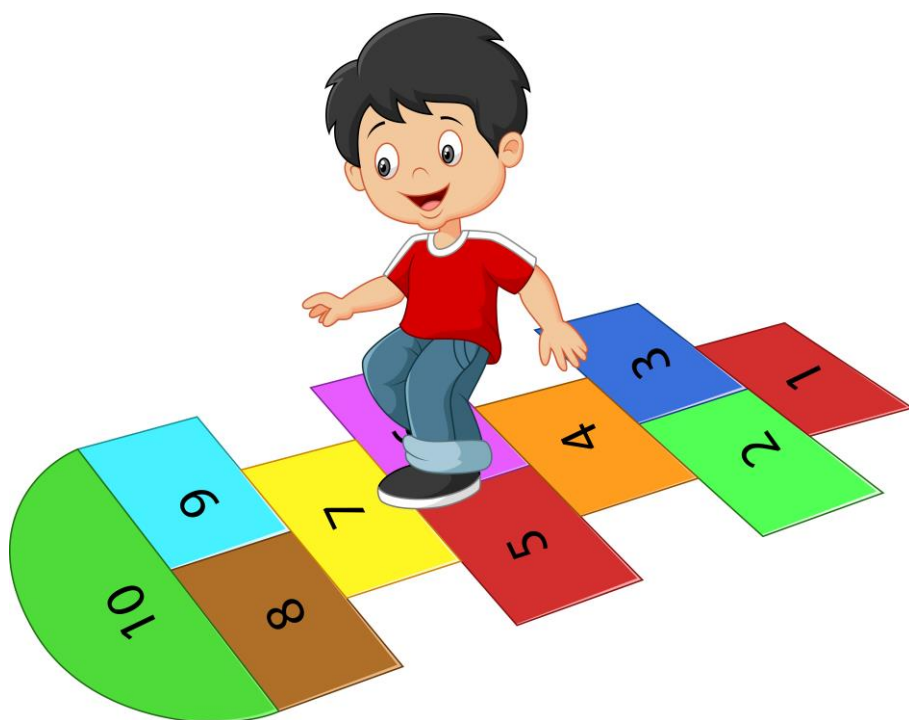
Toltemara / shutterstock.com

11. PÉ DE LATA É UMA BRINCADEIRA QUE EXISTE HÁ MUITO TEMPO.
DESENHE, NO QUADRO ABAIXO, OUTRA BRINCADEIRA QUE EXISTE HÁ BASTANTE TEMPO.



ESCREVA O NOME DA BRINCADEIRA QUE VOCÊ DESENHOU:

12. QUAL É O NOME DA BRINCADEIRA A SEGUIR? CITE UMA REGRA DELA.



Teguh Mujiono/Shutterstock.com

13. ESCOLHA UMA BRINCADEIRA E CITE UMA REGRA DELA.

14. ESCREVA O NOME DE UMA BRINCADEIRA QUE VOCÊ JÁ PRATICOU NA ESCOLA E RESPONDA: ELA É UMA BRINCADEIRA ANTIGA?

15. LIGUE AS IMAGENS AOS NOMES DAS BRINCADEIRAS:



Lorelyn Medina / shutterstock.com

A) ESCONDE-ESCONDE



Lorelyn Medina / shutterstock.com

B) PULAR CORDA



Lorelyn Medina / shutterstock.com

C) CABRA-CEGA

Proposta de acompanhamento da aprendizagem

Avaliação de Geografia: 4º bimestre

Nome: _____

Turma: _____ Data: _____

1. QUAIS BRINQUEDOS VOCÊ RECONHECE NA IMAGEM? ELES EXISTEM NO LUGAR ONDE VOCÊ VIVE?



graphic-line / shutterstock.com

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

Resposta sugerida: Espera-se que os alunos reconheçam o escorregador, a gangorra e o balanço. A segunda parte da resposta é pessoal. Verificar se os alunos reconhecem os brinquedos existentes no lugar onde vivem e os comparam com os mostrados na imagem.

Nota para o professor: Os nomes de brinquedos e brincadeiras infantis podem ter variações regionais. Caso seja esse o caso da sua região, alterar os nomes, de acordo com os quais são conhecidos.

2. DE QUAL MATERIAL É FEITO ESTE BRINQUEDO?



Elvira Koneva / shutterstock.com

- (A) MADEIRA.
- (B) PLÁSTICO.
- (C) FERRO.
- (D) VIDRO.

Habilidades trabalhadas: (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. Ao indicar esta alternativa, o aluno reconhece o material utilizado na produção do brinquedo.

Distratores: Ao assinalar as outras alternativas, o aluno não reconhece o material utilizado.

3. VOCÊ CONHECE ESTAS BRINCADEIRAS? CITE UMA SEMELHANÇA E UMA DIFERENÇA ENTRE ELAS.



Lorelyn Medina / shutterstock.com



Rawpixel.com/Shutterstock.com

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

Resposta sugerida: Uma semelhança: são crianças que brincam e em ambas é necessário usar partes do corpo; uma diferença: em uma delas, usa-se corda.

Nota para o professor: Os nomes de brinquedos e brincadeiras infantis podem ter variações regionais. Caso seja esse o caso da sua região, alterar os nomes.

4. RESPONDA:



warawiri / shutterstock.com

A) COM QUE OBJETO BRINCA A CRIANÇA QUE ESTÁ À ESQUERDA DO GAROTO DE BICICLETA?

B) QUANDO O GAROTO DE BICICLETA ATRAVESSAR A PISTA, DE QUE LADO SEU VAI ESTAR O MENINO QUE TOCA TAMBOR?

Habilidade trabalhada: (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.

Respostas: A) A menina brinca com o urso de pelúcia. B) À direita.

Nota para o professor: Pipa, papagaio, quadrado, arraia, cafifa, piposa, pandorga, pepeta. Poucos brinquedos têm tantos nomes regionais. Adaptar ao termo mais usado na sua região.

5. CITE DOIS BRINQUEDOS QUE APARECEM NESTA IMAGEM E COMPARE-OS, ESCRREVENDO UMA SEMELHANÇA E UMA DIFERENÇA ENTRE ELES.



Olga1818 / shutterstock.com

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

Resposta sugerida: O aluno pode escolher o cubo de letra, a bola, a raquete, o triciclo, o urso de pelúcia, o carrinho. Ao comparar dois desses objetos, pode observar as semelhanças e as diferenças quanto ao formato, material de que é feito, tamanho, cor, textura, aparência, presença de desenhos ou de outros símbolos etc.

6. DE QUAL MATERIAL É FEITO ESTE TREM DE BRINQUEDO?



Ivonne Wierink / shutterstock.com

- (A) PLÁSTICO.
- (B) FERRO.
- (C) PEDRA.
- (D) MADEIRA.

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: D. Ao indicar esta alternativa, o aluno reconhece o material utilizado na produção do brinquedo.

Distratores: Ao assinalar as outras alternativas, o aluno não reconhece o material utilizado.

7. DE QUE MATERIAL FOI FEITO CADA CARRINHO?



s_oleg/Shutterstock.com



Dimasik_sh/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: Um dos brinquedos foi feito de madeira e o outro, de plástico.

8. EM QUAL DESTAS BRINCADEIRAS, USA-SE A PERNA PARA FAZÊ-LA?

- (A) TELEFONE SEM FIO.
- (B) JOGO DE BOLINHA DE GUDE.
- (C) FUTEBOL DE BOTÃO.
- (D) AMARELINHA.

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

Resposta: D.

Distratores: Nas demais brincadeiras não se usa a perna como na amarelinha, para pular as casinhas.

9. DE QUAL MATERIAL FOI FEITO ESSE BONECO?



Ineke de Lange/Shutterstock.com

TODOS OS BONECOS SÃO FEITOS COM ESSE MATERIAL?

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: Pano ou tecido. Espera-se que os alunos respondam que nem todos os bonecos são feitos de pano. Hoje em dia é usado principalmente o plástico.

10. DESENHE O CAMINHO ENTRE A ESCOLA E UM LUGAR ONDE VOCÊ GOSTARIA DE BRINCAR.

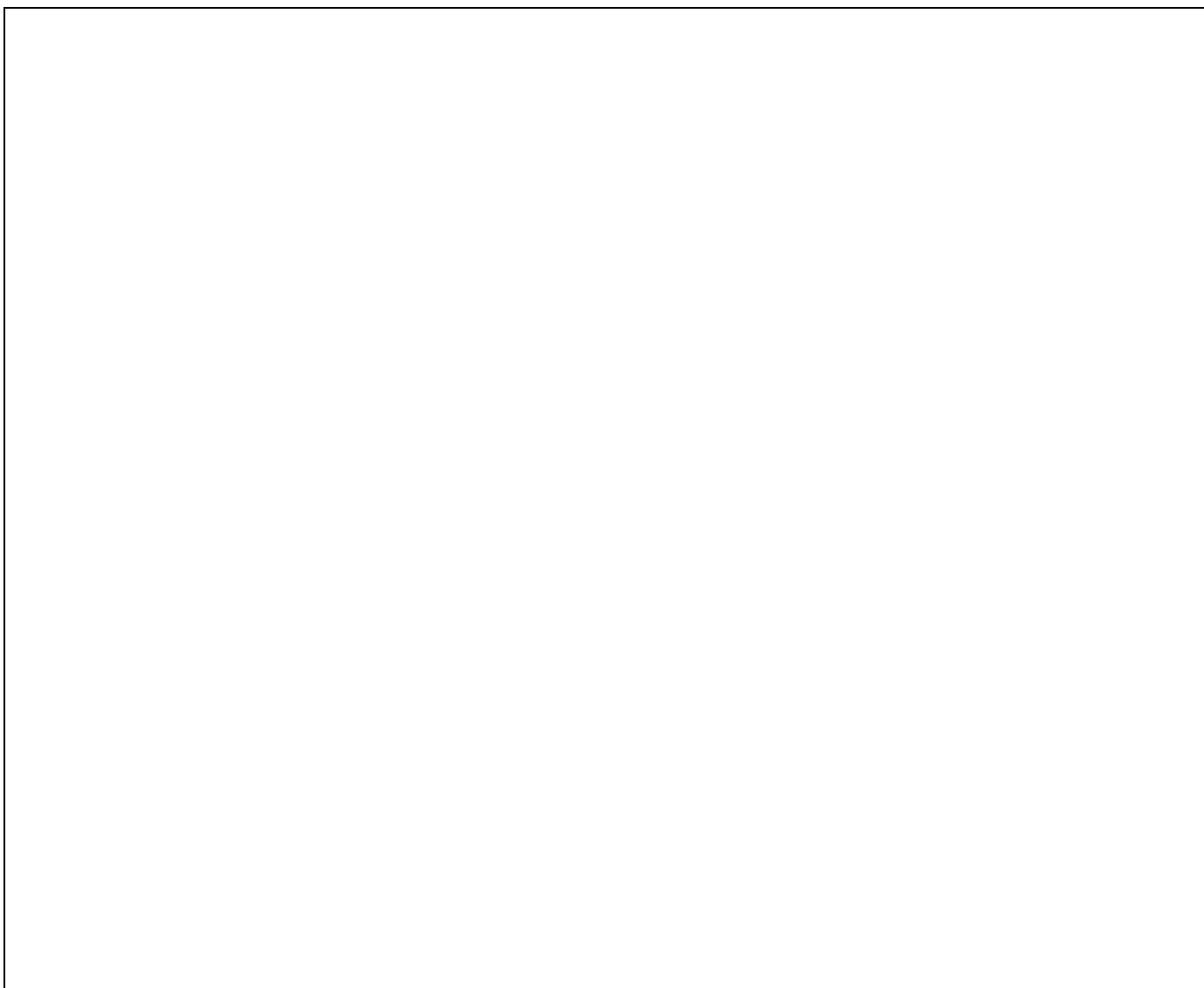


Toltemara / shutterstock.com

Habilidades trabalhadas: (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.

Resposta sugerida: Pessoal. Orientar os alunos a traçarem o caminho pelas ruas. Explorar as diversas possibilidades de respostas das crianças, perguntando quais brincadeiras se relacionam melhor com cada um dos lugares (lago/praias, circo, parque de diversões, praça, pomar, com os animais etc.).

11. PÉ DE LATA É UMA BRINCADEIRA QUE EXISTE HÁ MUITO TEMPO.
DESENHE, NO QUADRO ABAIXO, OUTRA BRINCADEIRA QUE EXISTE HÁ BASTANTE TEMPO.



ESCREVA O NOME DA BRINCADEIRA QUE VOCÊ DESENHOU:

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

Resposta sugerida: Os alunos poderão desenhar brincadeiras tradicionais, como brincar de roda, pular corda, passa-anel, pega-pega, esconde-esconde, soltar pipa etc.

12. QUAL É O NOME DA BRINCADEIRA A SEGUIR? CITE UMA REGRA DELA.



Teguh Mujiono/Shutterstock.com

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

Resposta sugerida: Deve-se pular as casinhas intercalando: ora com uma perna na casinha, ora com as duas pernas.

Nota para o professor: Essa é uma das brincadeiras tradicionais mais difundidas no mundo, registrada desde o Império Romano. O termo utilizado em sua região será uma resposta correta, assim como: amarelinha, academia, pular macaco, pular maré, avião, sapata etc.

13. ESCOLHA UMA BRINCADEIRA E CITE UMA REGRA DELA.

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

Resposta pessoal.

14. ESCREVA O NOME DE UMA BRINCADEIRA QUE VOCÊ JÁ PRATICOU NA ESCOLA E RESPONDA: ELA É UMA BRINCADEIRA ANTIGA?

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

Resposta pessoal.

15. LIGUE AS IMAGENS AOS NOMES DAS BRINCADEIRAS:



Lorelyn Medina / shutterstock.com

A) ESCONDE-ESCONDE



Lorelyn Medina / shutterstock.com

B) PULAR CORDA



Lorelyn Medina / shutterstock.com

C) CABRA-CEGA

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

Resposta sugerida: 1 – A; 2 – C; 3 – B.

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 alunos.

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

[illegible]