

PIBID E A PRÁTICA PEDAGÓGICA: ESTRUTURANDO OBJETOS PEDAGÓGICOS

Organizadoras

Regina Oneda Mello

Coordenadora Institucional do PIBID

Patrícia Aparecida Pedroso

Coordenadora de Gestão dos Processos Educacionais do PIBID



Apoio:



CAPES



UNOESC

PIBID E A PRÁTICA PEDAGÓGICA: ESTRUTURANDO OBJETOS PEDAGÓGICOS

Organizadoras

Regina Oneda Mello

Coordenadora Institucional do PIBID

Patrícia Aparecida Pedroso

Coordenadora de Gestão dos Processos Educacionais do PIBID



Copidesque: Bianca Regina Paganini
Projeto Gráfico e capa: Simone Dal Moro

P584

PIBID e a prática pedagógica: estruturando objetos pedagógicos / Organizadoras Regina Oneda Mello, Patrícia Aparecida Pedroso. – Joaçaba: Ed. Unoesc, 2017.

126 p.

ISBN: 9788584221578

Modo de Acesso: World Wide Web

1. Educação - Pesquisa. 2. Didática - Pesquisa. I. Mello, Regina Oneda, (org.). II. Pedroso, Patrícia Aparecida, (org.).

CDD 370.72

SUMÁRIO

PIBID E A PRÁTICA PEDAGÓGICA: ESTRUTURANDO OBJETOS PEDAGÓGICOS	5
A MATEMÁTICA NO VALE DO DINOSSAURO.....	7
ALFABETIZANDO A PARTIR DA FESTA DAS LETRAS	9
AVENTAL DE HISTÓRIA.....	12
BLOCO SILÁBICO	13
JOGO CAÇA ÀS ABELHAS	15
CAÇA-PALAVRAS DA EDUCAÇÃO FÍSICA.....	17
CAI NÃO CAI RECICLÁVEL	19
CAIXA MOTORA: APRENDA BRINCANDO	22
JOGO DA CALCULADORA.....	25
CARRINHO DE ROLIMÃ	27
CAÇA-PALAVRAS	29
JOGO DO CAI NÃO CAI	31
JOGO DA ADIÇÃO	33
JOGO DO SUPER 4.....	35
JOGO DA VELHA GIGANTE.....	37
DINÂMICA DO BARQUINHO.....	39
ESCONDE-ESCONDE COM MATERIAL ALTERNATIVO	42
ESTILETES E FITAS DE GINÁSTICA RÍTMICA	45
FÓRMULA 1 DAS LETRAS	48
JOGO DO CARECA CABELUDO.....	50
JOGO DA AMARELINHA NA RECREAÇÃO	52
JOGO DA VELHA	54
JOGO DE GOLFE	55
JOGO DO ALFABETO	57
JOGO DO BOLICHE.....	59
JOGO DO CUBRA E DESCUBRA	61
LABIRINTO RECICLÁVEL.....	63
10 PASSOS PARA UMA ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL.....	65

JOGO SOBRE A ALTURA DO SOM.....	67
JOGO DO CAÇA-MOSCAS.....	69
MERCADINHO DO SABER.....	71
O JOGO DO NUNCA DEZ.....	74
BARALHO DA MULTIPLICAÇÃO.....	76
JOGO: PALHACINHO DA ADIÇÃO.....	78
JOGO GRAVURA X PALAVRAS.....	79
PARQUE DE PNEUS.....	81
TAG – INICIAÇÃO AO RUGBY.....	84
FRESCOBOL NA ESCOLA.....	87
JOGO DA VELHA EM 3D.....	89
RUA DAS PALAVRAS ESCONDIDAS.....	91
CAIXA SURPRESA.....	94
PALITOCHE DAS RIMAS.....	96
PIÃO DA MATEMÁTICA.....	98
REDE FURADA.....	101
PIÃO SILÁBICO.....	102
GEOPLANO.....	104
TANGRAM.....	106
CENÁRIOS PARA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS.....	108
PROJETO DA HORTA ESCOLAR SUSTENTÁVEL.....	110
SACOLA VIAJANTE.....	112
ESCADAS COM PNEUS.....	114
JOGOS DE EQUILÍBRIO.....	116
JOGO DE TRAVA-LÍNGUA MUSICAL.....	118
XADREZ GIGANTE.....	120

PIBID E A PRÁTICA PEDAGÓGICA: ESTRUTURANDO OBJETOS PEDAGÓGICOS

“Para isso existem as escolas: não para ensinar as respostas, mas para ensinar as perguntas. As respostas nos permitem andar sobre a terra firme. Mas somente as perguntas nos permitem entrar pelo mar desconhecido.”
Rubem Alves

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) oportuniza aos bolsistas vivenciar situações singulares da educação, enquanto acadêmicos das licenciaturas. As práticas desenvolvidas nas escolas conveniadas envolvem várias experiências pedagógicas relacionadas aos processos de ensinar e aprender.

Entre essas oportunidades está a produção de objetos pedagógicos que se constituem importantes estratégias, uma vez que facilitam a mediação pedagógica materializada em atividades colaborativas e lúdicas. O fazer pedagógico e as questões que envolvem o dia a dia na escola se fazem imprescindíveis na construção do conhecimento e na formação dos licenciandos, para que se tornem bons profissionais.

O PIBID promove uma articulação importante entre teoria e prática, entrelaçando as interações do aprender acadêmico com as vivências oportunizadas no trabalho dentro das escolas, amadurecendo, dessa forma, as propostas pedagógicas no convívio com professores, alunos e funcionários.

Essa inserção permite aos acadêmicos bolsistas conhecer as múltiplas dimensões que envolvem a profissão docente, complementando a construção do conhecimento adquirido na universidade.

A inserção dos objetos pedagógicos nesse processo de formação à docência permite aos futuros professores a construção da sua identidade profissional, oportunizando a reflexão do fazer docente, observando a

importância do brincar e da brincadeira nas atividades e no aprender da sala de aula e oportunizando a reflexão e a crítica dos movimentos profissionais.

Neste e-book estão registradas produções de objetos pedagógicos desenvolvidos nos 11 subprojetos do PIBID-Unoesc/Capes.

Regina Oneda Mello
Coordenadora Institucional do PIBID

Patrícia Aparecida Pedroso
Coordenadora de Gestão dos Processos Educacionais do PIBID

Unoesc Campos Novos

Unidade: Escola de Educação Básica Henrique Rupp Júnior

Subprojeto: Pedagogia

Coordenação: Juliane Brogliato Albuquerque

Supervisão: Luciane Aparecida Longhi da Silva

Bolsistas ID: Cristiane de Oliveira dos Santos, Deize Luana Martendal, Dniffer Gonçalves Telles, Eluídes Brandão Lima, Janaína Barbosa dos Santos, Jéssica Caroline Serena, Luciana Moreira de Souza, Maraiza Brasil de Lima, Tayane Suelen

Pessole e Viviana Bolzan Gubiani

A MATEMÁTICA NO VALE DO DINOSSAURO



Objetivos

- * Trabalhar as quatro operações matemáticas por meio do jogo;
- * Desenvolver o raciocínio lógico-matemático;
- * Contribuir para a criação de um contexto significativo de aprendizagem matemática;

* Estimular a socialização, aumentando as interações entre os alunos.

Preparação

Material: folha de E.V.A, pincel atômico, dois dados para jogar e tampinhas para marcar a casa de cada jogador.

Desenrolar/Desenvolvimento

Para jogar são necessários quatro jogadores e dois dados. Antes de iniciar o jogo deve-se combinar com os alunos qual operação matemática será efetuada.

Com a adição ou a subtração: cada jogador, na sua vez, jogará dois dados. Os números que aparecerem serão somados ou subtraídos, conforme o combinado. O jogador andará na trilha do Dinossauro de acordo com a soma ou a diferença obtida.

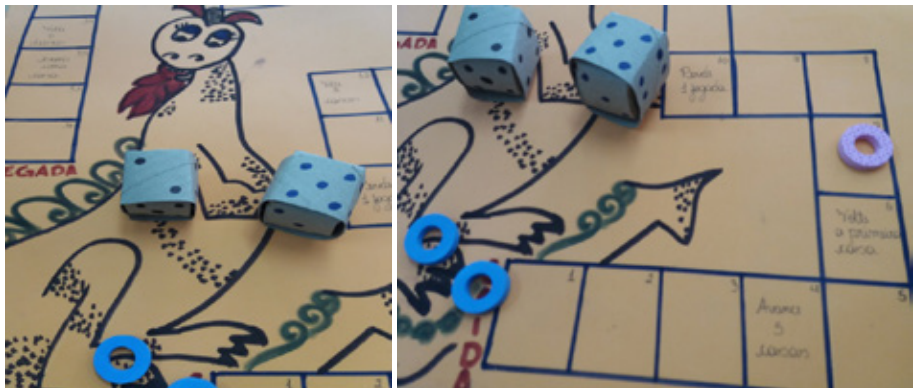
Com a multiplicação: um número do dado será multiplicado pelo número do outro. O jogador andará na trilha do Dinossauro de acordo com o produto encontrado.

Com a divisão: cada jogador, na sua vez, joga os dois dados, multiplicará um pelo outro, depois e dividirá o produto pelo seu maior divisor possível. Andará na trilha de acordo com o resultado encontrado.

Vence quem chegar primeiro ao final da trilha.

Conclusão

Esse jogo é importante para o trabalho da matemática. Os alunos aprendem os conceitos da matemática de forma mais simples e sem a pressão de concluir as atividades complexas. O jogo permite desenvolver o raciocínio lógico-matemático. Pode envolver as quatro operações e a resolução de problemas.



Unoesc Campos Novos

Unidade: EMEB Cirilo Dal'Óglio

Subprojeto: Pedagogia

Coordenação: Neli Aparecida Gai

Supervisão: Marivânia Biasus Scanagatta

Bolsistas ID: Angela Faccio, Juliana Chiavagatti Grade, Marieli

Armênio Lemes, Tatiane Fiorin e Tatiane dos Santos

ALFABETIZANDO A PARTIR DA FESTA DAS LETRAS

Objetivos

- * Desenvolver atividades lúdicas para o desenvolvimento da consciência fonológica;
- * Realizar jogos e brincadeiras para interação dos alunos envolvendo o objeto de estudo – o alfabeto;
- * Organizar um ambiente alfabetizador, voltado unicamente para influenciar o gosto pela leitura e escrita.

Preparação

Em um primeiro momento, ouvir as crianças da turma na qual será desenvolvido o projeto. Propor as seguintes questões:

- * Como vocês gostariam de aprender a ler e a escrever?
- * Vocês conhecem todas as letras do alfabeto?
- * Vocês sabem o som das letras?
- * Todos vocês já sabem ler?
- * Vocês conhecem a história da escrita?
- * Vocês sabem como surgiu cada letra do alfabeto?
- * Como é a aula de vocês?
- * Vocês cantam para aprender as letras? Fazem rimas? Ouvem histórias referentes às letras do alfabeto?

- * Onde está o alfabeto aqui da sala de vocês?
- * Como vocês gostariam que estivesse organizada a sala de vocês?

Com as dessas perguntas respostas em mãos, pode-se desenvolver um diagnóstico da turma, para, assim, fazer o planejamento das atividades que serão desenvolvidas. As atividades sugeridas para desenvolver são: rimas, história das letras, história da escrita, o som das letras e um canto com as letras do alfabeto. Sugere-se, também, ornamentar o ambiente com o tema festa das letras, com balões, letras em vários formatos e tamanhos, objetos e figuras que identifiquem o alfabeto.

Desenrolar/Desenvolvimento

- * Recepção das crianças (pode-se receber as crianças com fantasias);
- * Realizar a contação da *História da escrita* (pode-se utilizar objetos para manter a atenção das crianças);
- * Realizar atividade sobre o som das letras (utilizar um alfabeto móvel, e trabalhar o nome e o som de cada letra. Não é aconselhável trabalhar o alfabeto em sequência);
- * Realizar a contação da *História das letras do alfabeto* (pode-se utilizar objetos para manter a atenção das crianças);
- * Realizar atividade de rimas com as letras do alfabeto;
- * Após essas atividades, proporcionar um momento em que as crianças possam interagir com o ambiente;
- * Para finalizar esse momento, sugere-se que seja realizada uma confraternização com as crianças, oferecendo a elas alguns alimentos que estejam em forma de letras, como bolachas, docinhos, bolo.

Conclusão

A partir da realização dessas atividades, pode-se observar que o lúdico aliado à teoria da consciência fonológica proporciona momentos de extrema importância e aprendizado para os alunos, pois eles vivenciam

momentos que não fazem parte de sua rotina, e assim é possível levar para a sala de aula o gosto pela leitura e pela escrita. As atividades foram pensadas para cada momento, todas com o objetivo de tornar o momento único para as crianças.



Unoesc Capinzal

Unidade: EM Dr. Vilson Pedro Kleinubing

Subprojeto: Pedagogia

Coordenação: Adriana Sernajoto

Supervisão: Eliane Martinelli

Bolsistas ID: Diana Cássia Constantini, Gabriela Zotti, Gabrieli Viganó, Juliane Smolarck Rodrigues, Karine Massarolo, Kênia Dalavechia, Monica Fátima da Luz, Neocimara Talita Rosalen, Poliane Aparecida Pedroso e Taise da Cruz Moraes

AVENTAL DE HISTÓRIA



Objetivos

- * Despertar o gosto pela leitura;
- * Ampliar a linguagem oral;
- * Aguçar a imaginação por meio da história.

Preparação

Confecção de um avental em TNT com imagens da história adaptada. O avental pode ser usado para contar outras histórias.

Desenrolar/Desenvolvimento

O professor organizará os alunos para ouvirem a história utilizando o avental.

Conclusão

A história contada com o avental se torna atrativa para o aluno. Assim eles participam desse momento e sentem prazer pela leitura.

Unoesc Campos Novos

Unidade: Escola de Educação Básica Henrique Rupp Júnior

Subprojeto: Pedagogia

Coordenação: Juliane Brogliato Albuquerque

Supervisão: Luciane Aparecida Longhi da Silva

Bolsistas ID: Cristiane de Oliveira dos Santos, Deize Luana Martendal, Dniffer Gonçalves Telles, Eluídes Brandão Lima, Janaína Barbosa dos Santos, Jéssica Caroline Serena, Luciana Moreira de Souza, Maraiza Brasil de Lima, Tayane Suelen Pessole e Viviana Bolzan Gubiani

BLOCO SILÁBICO



Objetivos

- * Trabalhar o processo de alfabetização silábica por meio da atividade com blocos;
- * Desenvolver a escrita e a leitura;
- * Revisar sílabas simples e complexas.

Preparação

Materiais: rolo de papel, tesoura e pincel atômico.

Os rolos de papel são cortados em três partes e encaixados de forma a montar um bloco e, assim, possibilitar escrever sílabas e vogais do alfabeto.

Desenrolar/Desenvolvimento

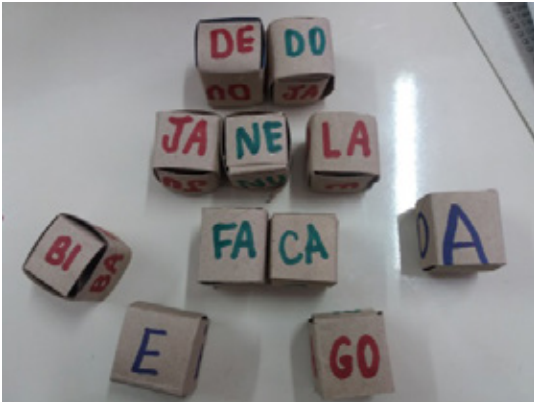
Cada criança recebe um conjunto de blocos. O professor estabelece as regras do jogo. Pode-se desenvolver as seguintes atividades:

- * Mostrar objetos para que formem as palavras dos nomes destes;

- * Ditar palavras para que formem pequenas frases;
- * Solicitar que criem o maior número possível de palavras com os blocos recebidos.

Conclusão

Com essa atividade propõe-se trabalhar a perspectiva da linguagem, sanar dificuldades na alfabetização relacionada à escrita de sílabas simples e complexas, bem como estimular a leitura e a escrita. É uma forma simples, porém divertida e desafiadora de possibilitar a aprendizagem.



Unoesc Capinzal

Unidade: EM Belisário Pena

Subprojeto: Pedagogia

Coordenação: Adriana Sernajoto

Supervisão: Sonia Lamb

Bolsistas ID: Eliane de Jesus, Graciele Maziero e Franciele Terlan

JOGO CAÇA ÀS ABELHAS



Objetivos

- * Desenvolver o processo de alfabetização;
- * Refletir sobre o sistema alfabético;
- * Identificar as letras do alfabeto relacionando-as ao fonema inicial de cada palavra;
- * Desenvolver atenção e concentração;
- * Relacionar o fonema às letras.

Preparação

Materiais: abelhas confeccionadas em EVA, uma para cada letra do alfabeto, e um mata-moscas.

Fixar velcro nas abelhas e no mata moscas. Utilizar uma caixa com imagens relacionadas às letras do alfabeto.

Desenrolar/Desenvolvimento

Os alunos deverão encontrar a abelha com a letra relacionada ao som da figura mostrada pela professora. Ao localizar a letra, o aluno deverá caçar a abelha com o mata-moscas. Ganhará o jogo quem conseguir o maior número de abelhas.

Conclusão

A atividade é essencial para o conhecimento das letras do alfabeto relacionando-as ao fonema inicial de cada palavra, além de diferenciar vogais de consoantes e refletir sobre o sistema alfabético.



Unoesc Xanxerê

Unidade: EEF Augusto Colatto

Subprojeto: Escola de Ensino Fundamental Augusto Colatto

Coordenação: Deonilde Balduino

Supervisão: Aline Graziela Dessian Zandoná

Bolsistas ID: Dheoleine Bernardi, Elaine Cristina Antunes Klaus,

Gustavo dos Santos Dias e Karina Dombroski Conte

CAÇA-PALAVRAS DA EDUCAÇÃO FÍSICA



Objetivos

- * Estimular o raciocínio;
- * Trabalhar as letras e sílabas;
- * Aprender sobre a Educação Física e esportes.

Preparação

Materiais: EVA, Tampas de garrafas pet, cola quente palavras impressas. As tampas foram coladas no EVA, e nelas letras formando palavras relacionadas a Educação Física e ao esporte.

Desenrolar/Desenvolvimento

Funciona como o caça-palavras tradicional, em que os alunos devem encontrar palavras com um determinado tema, com a diferença de que as palavras que são encontradas são circuladas com borrachinhas, e a cada palavra encontrada se fala com os alunos sobre o assunto, fazendo com que eles falem o que sabem e depois acrescentando mais informações.

Conclusão

A atividade estimula os alunos a quererem descobrir quais são as palavras e, dessa forma descontraída, vão agregando conhecimento sobre os temas. Percebe-se que dessa forma lúdica o aluno aprende muito mais e guarda esse conhecimento com mais propriedade, pois é algo espontâneo, e a brincadeira quebra o paradigma da obrigação de ter de aprender.



Unoesc Xanxerê

Unidade: EEF Augusto Colatto

Subprojeto: Escola de Ensino Fundamental Augusto Colatto

Coordenação: Deonilde Balduino

Supervisão: Aline Graziela Dessian Zandoná

Bolsistas ID: Dheoline Bernardi, Elaine Cristina Antunes Klaus,

Gustavo dos Santos Dias e Karina Conte

CAI NÃO CAI RECICLÁVEL



Objetivos

- * Desenvolver a criatividade;
- * Aprender a reutilizar matérias recicláveis;
- * Praticar e melhorar a concentração e autonomia de decisões.

Preparação

Materiais: garrafa pet de dois litros, tampas de garrafa pet, fitas adesivas coloridas, palitos de churrasco e chave de fenda.

Desenrolar/Desenvolvimento

O jogo basicamente tem o objetivo de os alunos irem retirando as varetas da garrafa uma de cada vez derrubando o mínimo possível de tampas. Pode ser jogado em duplas ou equipes; a cada tampa que cai é marcado um ponto para quem a derrubou; o jogo acaba quando caírem todas as tampas, e ganha quem derrubou menos tampas.

O ponto mais importante desse jogo foi a participação efetiva dos alunos trazendo os materiais solicitados e em todas as etapas da fabricação dos jogos, observando-se que a parte da perfuração com chave e fogo foi feitas pelos professores. Primeiro cortaram-se os litros, e os alunos os enfeitaram com as fitas como quiseram, depois foi feita a perfuração; os palitos de churrasco também foram decorados e o jogo estava pronto, só encaixar as varetas, colocar as tampas e jogar!

Conclusão

Além de ser um jogo muito divertido, ele ainda trabalha e desenvolve vários aspectos psicológicos e motores dos alunos, assim como a relação entre eles. Muito além do jogo em si, a produção dele foi uma parte muito interessante, pois os alunos sentiram-se motivados e puderam usar sua autonomia e criatividade na elaboração. Essa atividade também tem a parte da conscientização da reciclagem, reaproveitamento e cuidados com o meio ambiente.



Unoesc São Miguel do Oeste
Unidade: EMEIEF Attílio Luiz Calza
Subprojeto: Educação Física
Coordenação: Andréa Jaqueline Prates Ribeiro
Supervisão: Dalvana Gallina
Bolsista ID: Daniela Bonamigo

CAIXA MOTORA: APRENDA BRINCANDO



Objetivos

- * Desenvolver uma proposta didático-metodológica, visando à melhoria dos aspectos cognitivos, físicos e sociais por meio da caixa lúdica.
- * Trabalhar a coordenação motora em atividades que envolvam a utilização de movimentos finos de pressão, encaixe e manipulação de peças.

Preparação

Materiais: caixa em MDF, papel de parede, EVAs de diferentes cores e texturas, tecidos, barbantes, papéis, imã, zíper, tesouras, cola quente e outros materiais didáticos.

Desenrolar/Desenvolvimento

A proposta da construção da caixa surgiu para que fosse utilizada em momentos lúdicos e orientados durante as aulas de Educação Física, proporcionando aos educandos momentos prazerosos de manipulações e desenvolvimento de movimentos finos de pressão, encaixe e manipulação de peças.

Para a realização da caixa, primeiramente decide-se o tema da mesma, algumas sugestões são: caixa da alimentação, da atividade física, com temas sociais, lúdica ou com diversos temas. Após, deve-se iniciar a confecção das folhas para a caixa, seguindo modelos ou usando a sua criatividade. De uma folha, podem ser geradas diversas outras, precisa-se apenas da criatividade.

Após a confecção das folhas da caixa motora, cada educando ou cada dupla recebe uma folha do livro e realiza a atividade proposta, depois se realiza a troca com os demais colegas, trabalhando, assim, todas as folhas/atividades contidas na caixa.

Conclusão

Foi possível perceber uma evolução em relação aos aspectos motores dos educandos, uma vez que atividades de estimulação de movimentos finos de pressão, encaixe e manipulação de peças devem ser realizadas diariamente, pois os resultados se apresentam em longo prazo. Ressalta-se, ainda, que é de suma importância proporcionar aos educandos vivências e estímulos para o desenvolvimento da coordenação motora fina, uma vez que cada criança aprende no seu tempo de maturação, desde que seja estimulada.





Unoesc Capinzal

Unidade: EM Belisário Pena

Subprojeto: Pedagogia

Coordenação: Adriana Sernajoto

Supervisão: Sonia Lamb

Bolsistas ID: Janaina da Luz, Janaina Krull e Goretí Fátima da
Silva Venconi

JOGO DA CALCULADORA



Objetivos

- * Desenvolver conhecimentos acerca da adição e da subtração;
- * Identificar os símbolos que representam as operações de adição e subtração;
- * Melhorar a coordenação motora;
- * Resolver mentalmente as operações de adição e subtração;
- * Desenvolver raciocínio lógico.

Preparação

Materiais: uma caixa de leite com tampas representando os números, sinais que identificam as operações e cartões identificando-as. Material dourado (unidades) para resolver as operações.

Desenrolar/Desenvolvimento

Os alunos deverão encontrar os números que identificam as operações do cartão nas tampas. Resolver as operações dos cartões usando as unidades do material dourado e, diante do resultado, encontrar a tampinha com o número correspondente.

Conclusão

A atividade é essencial para compreender os processos das operações de adição e subtração, principalmente a adição como inverso da subtração, e também para desenvolver raciocínio lógico e coordenação motora.



Unoesc Joaçaba

Unidade: Escola Municipal São Francisco

Subprojeto: Educação Física

Coordenação: Professora Elisabeth Baretta

Supervisão: Professor Leoberto Grigollo

Bolsistas ID: Julio Soares, Ediana Tulleo e Bruna Schneider

CARRINHO DE ROLIMÃ



Objetivos

- * Estimular o desenvolvimento psicomotor;
- * Desenvolver a integração e cooperação;
- * Promover a disputa de corridas educativas nos alunos.

Preparação

Materiais: Tábuas, eixo de madeira e rolamentos descartados pelas empresas de metal mecânico, além de martelo, serrote, furadeira e lixa de madeira.

Desenvolvimento

Primeiro foram serradas as tábuas no comprimento e largura de 1,00 x 0,40 cm. Depois os eixos foram furados e encaixados com os rolimãs (rolamentos). Em seguida foram colocados os calços. Por último a tábua foi lixada e pintada. O carrinho é utilizado nas áreas externa e interna do colégio.

Conclusão

A atividade teve uma grande aceitação pelas crianças e demais professores na escola. Os alunos brincam e se divertem muito principalmente no trabalho em dupla, quando se consegue mais velocidade no deslocamento.



Unoesc Joaçaba

Unidade: Centro Educacional Roberto Trompowsky

Subprojeto: Educação Física

Coordenação: Elisabeth Baretta

Supervisão: Jacqueline Baptista Righi

Bolsista ID: Priscila Luana Pimentel

CAÇA-PALAVRAS



Objetivos

- * Desenvolver a percepção;
- * Aprimorar o raciocínio lógico;
- * Aperfeiçoar a leitura e a escrita;
- * Desenvolver atitudes de interação e de troca de experiências em grupo.

Preparação

Materiais: papelão, tampas de garrafa pet, cola quente, elásticos ou borrachinhas, folha sulfite e tesoura.

Desenrolar/Desenvolvimento

Para a confecção do brinquedo foi utilizado um papelão como a base, e com o auxílio de uma cola quente, foram coladas as tampinhas no papelão, uma ao lado da outra. Para ficar em uma cor uniforme, foi utilizado um spray dourado. As palavras foram montadas em uma folha sulfite, recortadas e posicionadas dentro das tampas.

Esse jogo pode ser praticado individualmente ou em duplas. As palavras podem ser relacionadas a um determinado assunto que será

estipulado pela professora, por exemplo, animais, frutas, cores, operações matemáticas, entre outras. O objetivo é encontrar as palavras e destacá-las usando os elásticos.

Conclusão

Por meio da atividade de caça-palavras, as crianças conseguem aprender a relação fonema e escrita de uma forma lúdica, divertida e motivadora, melhorando, assim, seus aspectos cognitivo-sociais.



Unoesc Joaçaba

Unidade: Centro Educacional Roberto Trompowsky

Subprojeto: Educação Física

Coordenação: Elisabeth Baretta

Supervisão: Jacqueline Baptista Righi

Bolsista ID: Iara Daiany de Sousa Pereira Burlim

JOGO DO CAI NÃO CAI



Objetivos

- * Trabalhar a concentração e atenção;
- * Desenvolver a motricidade fina;
- * Estimular o trabalho estratégico.

Preparação

Materiais: garrafa pet lavada e seca, espetinhos de madeira, tampinhas de garrafas, tesoura e algo de ferro para fazer os furos na garrafa.

Desenrolar/Desenvolvimento

Para a confecção deste brinquedo foram utilizadas duas garrafas pets; de uma delas foi aproveitada a base, e da outra foi retirada a parte superior, encaixando-se as duas partes para formar um cilindro fechado.

Após, foram realizados furinhos ao redor da garrafa, utilizando um objeto de ferro aquecido. Em seguida foram pintados espetinhos de madeira (churrasco) de cores diferentes utilizando tinta guache.

Para o jogo acontecer é preciso de dois ou mais integrantes colocam todas as varetas de madeira nos furinhos e, em seguida, as tampinhas. O objetivo é retirar as varetas sem derrubar as tampinhas.

Cada jogador retira uma vareta na sua vez. Conforme as tampinhas vão caindo os alunos vão reservando-as para que ao final do jogo elas sejam contadas para definição do vencedor. Vence quem tiver menos tampinhas.

Conclusão

A atividade é essencial para a compreensão de que é possível transformar o que poderia ser descarte em um brinquedo divertido, pois este estimula a concentração, o raciocínio e a percepção visual e tátil.



Unoesc Joaçaba

Unidade: Centro Educacional Roberto Trompowsky

Subprojeto: Educação Física

Coordenação: Elisabeth Baretta

Supervisão: Jacqueline Batista Righi

Bolsista ID: Milena Franks

JOGO DA ADIÇÃO



Objetivos

- * Desenvolver o raciocínio lógico;
- * Desenvolver o senso crítico;
- * Desenvolver a percepção visual e tátil.

Preparação

Materiais: uma garrafa pet, 10 bolinhas de gude, fita adesiva e tinta para a decoração.

Desenrolar/Desenvolvimento

Primeiramente foi cortada uma garrafa pet ao meio, para ser a base do brinquedo, utilizando a borda como um funil para que as bolinhas de gude pudessem passar. Após, grampeou-se a base da garrafa pet com parte do funil. Para que as bolinhas de gude não caísse, foi fixada uma base de papelão no funil. Foi confeccionada uma tabela identificando as cores e números respectivos de cada bolinha, as quais possuem cores correspondentes da tabela.

Os alunos devem agitar a garrafa pet para que as bolinhas de gude caiam no compartimento. Quando o aluno conseguir encaixar duas

bolinhas no compartimento, são feitas as operações matemáticas: adição, subtração e multiplicação.

Conclusão

A atividade é essencial para o entendimento das operações aritméticas, principalmente o raciocínio lógico. As crianças gostaram muito do brinquedo por ser algo diferenciado, o qual auxilia na compreensão das dificuldades encontradas em relação à matemática.

Percebeu-se grande motivação por parte dos alunos, pois ao mesmo tempo que estão manuseando o brinquedo estão desenvolvendo suas habilidades, tornando as aulas mais prazerosas.



Unoesc Joaçaba

Unidade: Centro Educacional Roberto Trompowsky

Subprojeto: Educação Física

Coordenação: Elisabeth Baretta

Supervisão: Jacqueline Baptista Righi

Bolsista ID: Iara Daiany de Sousa Pereira Burlim

JOGO DO SUPER 4



Objetivos

- * Desenvolver concentração e atenção;
- * Aprimorar a motricidade fina;
- * Estimular o trabalho estratégico.

Preparação

Materiais: uma caixa de camisa, dois pedaços de canaletas, pedaços de papelão, tinta guache, tesoura e cola quente.

Desenrolar/Desenvolvimento

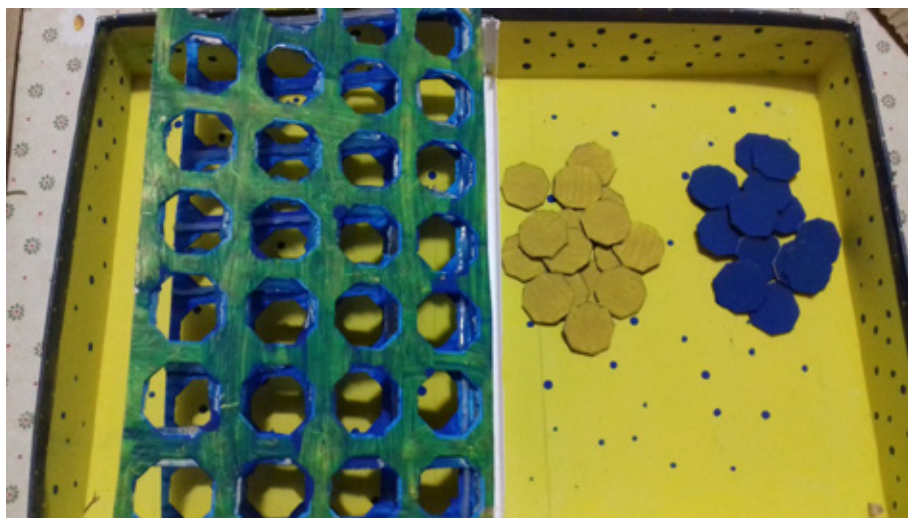
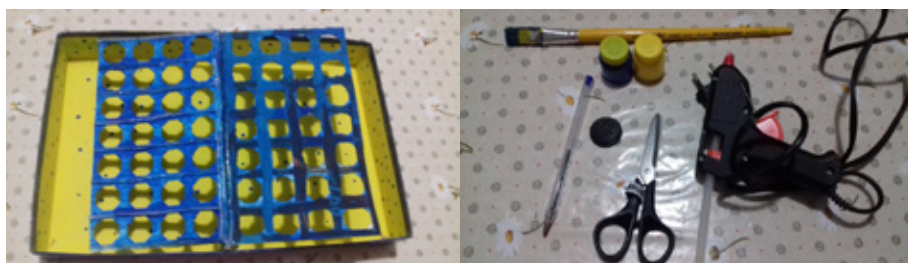
Primeiramente foi pintada uma caixa de camisa. Após foram feitas duas bases com 28 furos cada. Em seguida, foram feitos moldes das pecinhas utilizando papelão, os quais foram colados duplamente utilizando cola quente e depois pintados de duas cores diferentes, azul e amarelo, sendo 14 de cada cor. Em seguida foram cortados dois pedaços de canaletas que foram fixadas nas laterais no meio da caixa, o que serviu de apoio para as bases do jogo.

O objetivo do jogo é enfileirar quatro fichas da mesma cor. O jogo inicia com o aluno que estiver com as peças da cor amarela. Pode

ser na horizontal, vertical ou diagonal. Vence quem conseguir enfileirar primeiro as quatro fichas.

Conclusão

O jogo contribui para o desenvolvimento da concentração, coordenação motora fina, raciocínio e percepção visual e tátil.



Unoesc Campos Novos

Unidade: EM Dr. Vilson Pedro Kleinubing

Subprojeto: Pedagogia

Coordenação: Juliane Brogliato Albuquerque

Supervisão: Elizete da Silveira

**Bolsistas ID: Adriana Moreira, Jéssica Canani, Jéssica Kervald,
Karine Terres, Kelly Paloma Santos, Letícia Burnagui, Maria
Eduarda Bareta, Sirlei Fisher, Solange Franceshet e Taiane C.**

Varela

JOGO DA VELHA GIGANTE



Objetivos

- * Desenvolver o raciocínio lógico-matemático, atenção e concentração;
- * Promover as boas relações de grupo, aprendendo a respeitar a vez do outro;
- * Promover a integração e a inclusão de todos os educandos;

* Valorizar a importância de cada um na atividade conjunta.

Preparação

Materiais: pedaço de tecido, tesoura, EVA, fita e pincel atômico.

Desenrolar/Desenvolvimento

O jogo da velha é um passatempo popular. É um jogo de regras extremamente simples, que não traz grandes dificuldades para seus

jogadores e é facilmente aprendido. Não é jogado em um tabuleiro, mas em um tecido em tamanho gigante. No tecido são desenhadas três linhas e três colunas.

O jogo é em duplas. As duplas escolhem as marcações com as quais desejam jogar (normalmente “círculos” (O) e “xis” (x) confeccionados de EVA) e vão preenchendo alternadamente as lacunas vazias do Jogo da Velha Gigante.

O objetivo é o aluno colocar três círculos (O) ou xis (X) em linhas, seja na vertical, horizontal ou na diagonal, enquanto tenta impedir o adversário de fazer o mesmo. Quando um dos jogadores conseguir colocar três elementos em linha, é declarado vencedor. Mas caso os dois jogadores consigam ao mesmo tempo, é declarado empate. Quando isso acontece, costuma-se dizer que o jogo “deu velha”.

Conclusão

Por meio dessa atividade o educando poderá ampliar sua capacidade de raciocínio matemático utilizando diferentes linguagens e códigos como fonte de aprendizagem e lazer. O jogo mantém os alunos envolvidos.



Unoesc Videira

Unidade: EEB Padre Bruno Pokolm

Subprojeto: Musicalizando

Coordenação: Geraldo Vieceli

Supervisão: Saulo Camana

Bolsista ID: Evelin Dalazem

DINÂMICA DO BARQUINHO



Música: Suíte do pescador – Dorival Caymmi

Objetivos

- * Reconhecer o significado das expressões da música;
- * Fortalecer a cooperação entre os alunos em manter a “jangada” em seu curso no mar;
- * Ampliar movimentos corporais programados, com sintonia com os colegas para manter o equilíbrio da “jangada”.



Preparação

Materiais: TNT na cor azul simbolizando o mar, peixes confeccionados em EVA, folhas A4 e um pandeiro.

Desenrolar/Desenvolvimento

Conhecer a letra da música, fazer sua interpretação e cantá-la. Posteriormente confeccionar dobradura de um barco, cada aluno com o auxílio do professor aprende a dobradura e simula no mar o movimento do barco conforme a letra da música, com o envolvimento de todos os alunos auxiliados pelo material de apoio (TNT azul) representando o mar, ao som da música cantada e tocada em um pandeiro.

Conclusão

A atividade é essencial para a interpretação da música, fortalecendo, com isso, a música nacional. Ela ensina a ter entendimento sobre o instrumento utilizado (pandeiro) e percepção do som que ele produz. Desenvolve coordenação motora por meio dos movimentos de simulação do mar. O envolvimento e a cooperação dos alunos uns com os outros para manter o barco em seu curso desenvolve o trabalho em equipe e a cordialidade mútua.





Unoesc São Miguel do Oeste

Unidade: EMEIEF Marechal Arthur da Costa e Silva

Subprojeto: Educação Física

Coordenação: Andréa Jaqueline Prates Ribeiro

Supervisão: Katiane Fraporti

Bolsistas ID: Ronaldo de Lara e Emanuel Frank

ESCONDE-ESCONDE COM MATERIAL ALTERNATIVO



Objetivos

- * Resgatar brincadeiras antigas ao cotidiano dos alunos;
- * Desenvolver a criatividade dos alunos ao se esconder;
- * Proporcionar brincadeiras culturais que visam à diversão dos educandos;
- * Desenvolver as habilidades motoras por meio do brincar.

Preparação

Materiais: caixas de papelão de vários tamanhos para fazer os esconderijos alternativos.

Desenrolar/Desenvolvimento

Esta atividade surgiu de um aluno que gostava muito de brincar de se esconder, mas como no ginásio havia pouca opção de esconderijo e não tínhamos outro espaço, optamos por criar esconderijos que ficassem dentro do ginásio. Com isso, foram confeccionados alguns esconderijos com caixas de papelão de vários tamanhos, fixando umas caixas nas

outras para ficarem maior. Utilizamos pneus e adaptamos os colchonetes como esconderijos também.

Para o desenvolvimento da atividade é necessário que um aluno seja o “fecha”, que vai contar até 50, com os olhos fechados, e em seguida vai tentar encontrar os colegas que se esconderam. Os alunos poderiam se esconder em qualquer lugar dentro do ginásio. Quando alguém era localizado, deveria tentar chegar até o local em que o colega realizou a contagem (até 50) e “se bater”. O aluno localizado e que não conseguisse “se bater” era o próximo que “fechava”. Os alunos que eram encontrados deveriam ficar sentados na arquibancada em silêncio esperando os colegas a serem achados.

Conclusão

Esta atividade é muito importante para o desenvolvimento da criatividade dos alunos, pois ela ensina os estudantes a tomarem suas próprias decisões, desde escolher um esconderijo até na hora de correr para “se bater” (palavra utilizada na brincadeira que significa se salvar de “fechar” na próxima vez).

Ao tomar suas próprias decisões os estudantes estão desenvolvendo sua autonomia e avaliando se as decisões tomadas foram positivas ou não. Por ser uma brincadeira antiga e pouco desenvolvida nas aulas de Educação Física, inicialmente pensamos que não seria muito atrativa, mas os materiais alternativos e os alunos nos surpreenderam, pois todas as crianças adoraram e até os professores entraram na brincadeira.

Com isso, percebe-se que nossas crianças não precisam de atividades muito complexas, pois uma simples brincadeira as levou a uma diversão contagiante.

Todos os objetivos foram alcançados.



Unoesc Chapecó

Unidade: Escola de Educação Básica Bom Pastor

Subprojeto: Educação Física

Coordenação: Sandra Rogéria Oliveira

Supervisão: Ângela Maria Campagnollo

Bolsistas ID: Luan Barth Alves; Leonardo Hebertz

ESTILETES E FITAS DE GINÁSTICA RÍTMICA



Objetivo conceitual

- * Proporcionar conhecimento da ginástica rítmica.

Objetivos procedimentais

- * Expandir o conhecimento corporal;
- * Estruturar movimentos corporais de espaço e tempo na construção do ritmo;
- * Desenvolver coordenação motora ampla e óculo manual;
- * Aprimorar a criatividade;
- * Buscar o constante equilíbrio físico e mental.

Objetivos atitudinais

- * Incorporar o espírito de grupo;
- * Refletir sobre paradigmas da ginástica e gênero respeitando as diferenças.

Preparação

Materiais: foram produzidos 32 estiletos, pelos acadêmicos bolsistas do PIBID, com taquaras de bambu. Foi fixada em uma das pontas de cada estilete uma joaninha de pescador para posteriormente prender a fita de 0,5 cm X 3 m. As fitas foram produzidas com tecido do tipo cetim nas cores rosa, azul, laranja, amarelo e vermelho.

Desenrolar/Desenvolvimento

No primeiro momento os alunos do Ensino Fundamental I e II da Escola de Educação Básica Bom Pastor, estimulados e conduzidos pelo professor e pelos acadêmicos bolsistas, utilizam as fitas de forma muito livre, buscando explorar o máximo de movimentos, adaptando-se com o material. Após, o professor e os acadêmicos bolsistas interferem no processo de exploração buscando os ensinamentos dos fundamentos da ginástica rítmica. Por fim, os alunos são divididos em pequenos grupos que devem criar coreografias a partir dos movimentos explorados anteriormente. Nesse momento ocorre a cooperação e a discussão de ideias. Ao término das composições coreográficas os pequenos grupos apresentam-se aos demais colegas, bolsistas e professor.

Conclusão

A produção desse material proporcionou aos alunos conhecimentos sobre a ginástica rítmica, podendo explorar saltitos, giros e rotações de diversas formas, assim como houve espaço para o desenvolvimento da criatividade dos escolares participantes na produção

das coreografias e dos acadêmicos bolsistas na produção dos materiais. Dessa forma, a ginástica rítmica pode ser contemplada como um dos conteúdos da Educação Física na escola, incentivando sua prática constante.



Unoesc Campos Novos

Unidade: Escola de Educação Básica Henrique Rupp Júnior

Subprojeto: Pedagogia

Coordenação: Juliane Brogliato Albuquerque

Supervisão: Luciane Aparecida Longhi da Silva

Bolsistas ID: Cristiane de Oliveira dos Santos, Deize Luana Martendal, Dniffer Gonçalves Telles, Eluídes Brandão Lima, Janaína Barbosa dos Santos, Jéssica Caroline Serena, Luciana Moreira de Souza, Maraiza Brasil de Lima, Tayane Suelen

Pessole e Viviana Bolzan Gubiani

FÓRMULA 1 DAS LETRAS



Objetivos

- * Explorar o vocabulário;
- * Trabalhar a formação de palavras por meio das letras iniciais, no meio ou no final.
- * Desenvolver a criatividade e atenção.

Preparação

Materiais: folha de EVA, pincel atômico, um dado e tampinhas ou botões.

Desenrolar/Desenvolvimento

Formar grupos de quatro crianças. Cada criança escolhe um marcador de casa e joga o dado para andar até a trilha sorteada.

O aluno deverá formar uma palavra que inicie com a letra sorteada, ou a palavra dita pode conter a letra no meio ou no final. As regras são estabelecidas pelo professor, de acordo com a faixa etária e os objetivos propostos.

Será vencedor quem primeiro chegar à letra Z.

Conclusão

Esta atividade trabalha a formação de palavras. O jogo tem como objetivo ensinar de forma divertida e descontraída. É essencial para trabalhar regras e criatividade. Também se caracteriza por contribuir para a socialização e interação dos envolvidos.



Unoesc Capinzal

Unidade: EM Belisário Pena

Subprojeto: Pedagogia

Coordenação: Adriana Sernajoto

Supervisão: Sonia Lamb

Bolsistas ID: Alana Camassola, Leila Masson e Camila Morais

JOGO DO CARECA CABELUDO



Objetivos

- * Relacionar os números às quantidades;
- * Reconhecer a sequência lógica dos números;
- * Criar noções de mais e menos;
- * Identificar algoritmos não convencionais de adição ou subtração.

Preparação

Materiais: um prato desenhado uma careta, grampos de roupa para representar os cabelos e um dado.

Desenrolar/Desenvolvimento

Dois grupos para cada cabeça: jogar o dado com quantidades ou algarismos, cada grupo na sua vez. No trabalho com subtração o grupo que tirar maior/menor valor no dado retira um cabelo (grampo). Na sequência dos números um aluno retira os grampos de acordo com a quantidade tirada no dado, e o outro acrescenta os grampos na sua cabeça, sempre observando os números tirados no dado.

Conclusão

A atividade é essencial para a compreensão das operações aritméticas, principalmente a adição como inverso da subtração e conhecimento dos numerais relacionados às quantidades aos números.



Unoesc Campos Novos

Unidade: Escola de Educação Básica Henrique Rupp Júnior

Subprojeto: Pedagogia

Coordenação: Juliane Brogliato Albuquerque

Supervisão: Luciane Aparecida Longhi da Silva

Bolsistas ID: Cristiane de Oliveira dos Santos, Deize Luana Martendal, Dniffer Gonçalves Telles, Eluídes Brandão Lima, Janaína Barbosa dos Santos, Jéssica Caroline Serena, Luciana Moreira de Souza, Maraiza Brasil de Lima, Tayane Suelen

Pessole e Viviana Bolzan Gubiani

JOGO DA AMARELINHA NA RECREAÇÃO



Objetivos

- * Trabalhar a coordenação motora;
- * Desenvolver o equilíbrio e a lateralidade;
- * Estimular a cooperação e a competição;
- * Reconhecer a sequência numérica.

Preparação

Materiais: tinta, pincel e moldes de letras e números.

Desenrolar/Desenvolvimento

Os alunos deverão obedecer à sequência de comandos estabelecidos pela professora.

O aluno deve jogar uma pedrinha em cada número, a partir da primeira casa. Na casa em que a pedrinha cair, o aluno não poderá pisar. Terá que pular por cima dessa casa, e assim segue o jogo, até passar por todas as casas numéricas.

Regras: não pode pisar nas linhas do jogo; não pode pisar na casa em que está a pedrinha; não pode jogar a pedrinha de forma aleatória, sem respeitar a casa de sequência correta. Quem não seguir as regras passa a vez.

Conclusão

A atividade é importante para trabalhar o equilíbrio e a coordenação motora das crianças ao mesmo tempo em que se trabalha a relevância do jogo para a compreensão de regras e comandos, respeitando a competitividade saudável. Reitera-se, também, a relevância do jogo para o reconhecimento da sequência numérica.



Unoesc Capinzal

Unidade: Grupo Escolar Municipal Deputado Waldemar Rupp

Subprojeto: Pedagogia

Coordenação: Adriana Sernajoto

Supervisão: Eliane Martinelli

Bolsistas ID: Diana Cássia Constantini, Gabriela Zotti, Gabrieli Viganó, Juliane Smolarck Rodrigues, Karine Massarolo, Kênia Dalavechia, Monica Fátima da Luz, Neocimara Talita Rosalen, Poliane Aparecida Pedroso e Taise da Cruz Moraes

JOGO DA VELHA



Objetivo

* Estimular atenção, estratégias, memorização e raciocínio lógico.

Preparação

Materiais: caixas de pizza, tampinhas de garrafa pet, EVA, papel cartão, papel pardo e fita crepe.

Desenrolar/Desenvolvimento

Dois jogadores jogam alternadamente, preenchendo cada um dos espaços vazios. Cada participante deve usar um símbolo, X ou O. Vence o jogador que conseguir formar primeiro uma linha com três símbolos iguais, seja na horizontal, na vertical ou na diagonal.

Conclusão

Esse jogo permite que o aluno amplie sua atenção, memorização o raciocínio lógico, além de socializar com os colegas.

Unoesc Campos Novos

Unidade: Grupo Escolar Municipal Deputado Waldemar Rupp

Subprojeto: Pedagogia

Coordenação: Juliane Brogliato Albuquerque

Supervisão: Elizete da Silveira

Bolsistas ID: Adriana Moreira, Jéssica Canani, Jéssica Kervald,

Karine Terres, Kelly Paloma Santos, Letícia Burnagui, Maria

Eduarda Bareta, Sirlei Fisher, Solange Franceshet e Taiane C.

Varela

JOGO DE GOLFE



Objetivos

- * Estimular a curiosidade e o trabalho em equipe;
- * Desenvolver o raciocínio lógico;
- * Contribuir no processo de ensino-aprendizagem, melhorando a concentração e a atenção.

Preparação

Materiais: caixa de papelão, tesoura, EVA, cola e bolinhas.

Desenrolar/Desenvolvimento

O objetivo do jogo consiste em sair de um local determinado e embocar a bola, no menor número de tacadas possível, em buracos estrategicamente colocados em distâncias variadas. O jogo normalmente é disputado em percurso de três buracos, e, numa competição, quem totalizar o menor número de tacadas ao término dos três buracos é o vencedor. O golfe pode ser jogado individualmente ou em grupos de dois a quatro jogadores. Tem como particularidade a ausência de um “adversário” propriamente dito. O único adversário do golfista é o próprio campo, uma vez que não há nada que ele possa fazer no sentido de dificultar o desempenho de outros jogadores. O resultado depende de esforço individual. Cada golfista luta para baixar a sua pontuação total. O número de tacadas de cada jogador é acumulado, e vence quem completar os três buracos com o menor número de tacadas.

Conclusão

O Jogo de Golfe contribui para trabalhar as habilidades motoras e a cooperação, favorecendo o processo de socialização e entretenimento. Cada aluno precisa se manter em espírito de competição, sabendo esperar sua vez de jogar.



Unoesc Capinzal

Unidade: EM Belisário Pena

Subprojeto: Pedagogia

Coordenação: Adriana Sernajoto

Supervisão: Sonia Lamb

Bolsistas ID: Gisele Lopes Duarte, Graciele Maziero e Janaina da Luz

JOGO DO ALFABETO



Objetivos

- * Refletir sobre o sistema alfabético;
- * Conhecer as letras do alfabeto e sua sequência;
- * Desenvolver o processo de alfabetização;

- * Desenvolver atenção e memória.
- * Melhorar a oralidade e integração;
- * Ampliar o vocabulário;
- * Ampliar a coordenação motora.

Preparação

Materiais: um círculo (prato de papelão) com figuras coladas de acordo com as letras do alfabeto e grampos de roupa com as letras do alfabeto confeccionadas em EVA coladas neles.

Desenrolar/Desenvolvimento

Os alunos devem observar as figuras inseridas no círculo e junto com a professora nomeá-las. Em seguida, associar as letras do alfabeto (grampos) com as figuras que as tenham como composição inicial.

Conclusão

A atividade é essencial para o reconhecimento das letras do alfabeto e sua sequência.



Unoesc Capinzal

Unidade: EM Dr. Vilson Pedro Kleinubing

Subprojeto: Pedagogia

Coordenação: Adriana Sernajoto

Supervisão: Eliane Martinelli

Bolsistas ID: Diana Cássia Constantini, Gabriela Zotti, Gabrieli Viganó, Juliane Smolarck Rodrigues, Karine Massarolo, Kênia Dalavechia, Monica Fátima da Luz, Neocimara Talita Rosalen, Poliane Aparecida Pedroso e Taise da Cruz Moraes

JOGO DO BOLICHE



Objetivos

- * Reconhecer as sílabas;
- * Formar palavras;
- * Ampliar a leitura e a escrita.

Preparação

Materiais: garrafas pet, cada uma contendo uma sílaba que varia conforme a palavra, e uma bola pequena para ser arremessada para derrubar as garrafas.

Desenrolar/Desenvolvimento

O professor deverá organizar os alunos em duas equipes, em seguida as garrafas serão organizadas em pé em um lugar na sala de aula. Um aluno de cada vez arremessará a bola para derrubar as garrafas. Com as garrafas que foram derrubadas o aluno deverá formar palavras.

Observação: as palavras podem ser registradas pelo aluno.

Conclusão

A atividade é muito importante para o aluno compreender a relação fonema/grafema, isto é, que podemos representar graficamente os sons das palavras.



Unoesc Capinzal

Unidade: EM Dr. Vilson Pedro Kleinubing

Subprojeto: Pedagogia

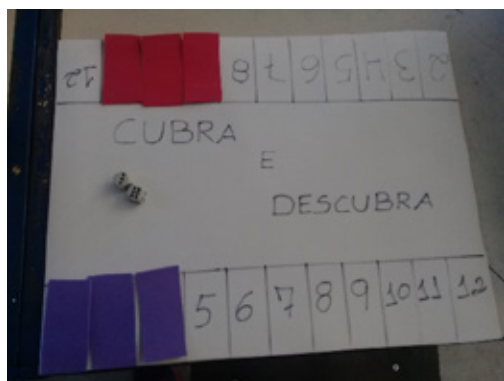
Coordenação: Adriana Sernajoto

Supervisão: Eliane Martinelli

Bolsistas ID: Diana Cássia Constantini, Gabriela Zotti, Gabrieli Viganó, Juliane Smolarck Rodrigues, Karine Massarolo, Kênia Dalavechia, Monica Fátima da Luz, Neocimara Talita Rosalen, Poliane Aparecida Pedroso e Taise da Cruz Moraes

JOGO DO CUBRA E DESCUBRA

É um jogo que auxilia os alunos a associar a quantidade ao símbolo que representa, a compreender a ideia de adição como a ação de adicionar uma quantidade à outra, a efetuar adições mentalmente e a construir os fatos fundamentais da adição a partir de situações problemas.



Objetivos

- * Associar a quantidade ao símbolo que a representa;
- * Adicionar quantidades;
- * Calcular mentalmente;
- * Resolver situações-problema.

Preparação

Material: um tabuleiro em EVA, 22 fichas (11 de cada cor) e dois dados.

Desenrolar/Desenvolvimento

Jogar em duplas, as regras são as seguintes:

1. Cada jogador coloca todas as suas fichas no seu lado no tabuleiro, de modo a cobrir todos os números que a ele pertencem.
2. Na sua vez, o jogador lança os dados, adiciona os pontos que saírem nos dados e tira do tabuleiro a ficha que cobre a soma.
3. Quem erra a soma ou tira a ficha que cobre a soma perde a vez.
4. O vencedor será aquele que primeiro tirar todas as fichas do seu lado do tabuleiro.

Observação: Após o jogo pode-se questionar aos alunos:

- * Por que o menor número do tabuleiro é o 2?
- * Porque o 0 e o 1 não aparecem no tabuleiro?
- * É possível fazer aparecer o 0 e o 1 quando adicionamos os números dos dois dados?
- * Por que o maior número do tabuleiro é o 12?
- * É possível compor números maiores que 12, usando somente dois dados?
- * Quais as possibilidades de você jogar o dado e a soma dar 6?

Conclusão

Este jogo permite que o aluno associe a quantidade ao símbolo que a representa, adicione quantidades, calcule mentalmente e resolva situações problemas. Também faz o aluno pensar em possibilidades de jogadas, por exemplo: qual a chance de tirar o 7, qual a chance de tirar o 2, qual a chance de tirar o 0, promovendo a atenção e a concentração.

Unoesc Capinzal

Unidade: EM Dr. Vilson Pedro Kleinubing

Subprojeto: Pedagogia

Coordenação: Adriana Sernajoto

Supervisão: Eliane Martinelli

Bolsistas ID: Diana Cássia Constantini, Gabriela Zotti, Gabrieli Viganó, Juliane Smolarck Rodrigues, Karine Massarolo, Kênia Dalavechia, Monica Fátima da Luz, Neocimara Talita Rosalen, Poliane Aparecida Pedroso e Taise da Cruz Moraes

LABIRINTO RECICLÁVEL

É um jogo educativo que deve ter diversas possibilidades de passagem para chegar até o lugar indicado, no entanto somente uma das passagens levará diretamente até a chegada. Jogo de estratégia, atenção e concentração.



Objetivos

- * Ampliar a coordenação motora fina;
- * Promover a atenção e a concentração;

- * Identificar possibilidades;
- * Adquirir noção de lateralidade;
- * Estimular o raciocínio lógico.

Preparação

Materiais: tampa de caixa de sapato, palitos de madeira (picolé), tinta guache para decorar e bola de gude.

Desenrolar/Desenvolvimento

O jogo é composto por um jogador que pegará a caixa e fará movimentos que façam com a bolinha de gude seja levada na direção certa até o outro lado da caixa. Para que isso ocorra, o aluno deve prestar muita atenção para identificar qual passagem permite que a bolinha percorra diretamente até a chegada.

Conclusão

Esse jogo permite que o aluno amplie a atenção e a concentração, identificando possibilidades para a bolinha de gude percorrer, percebendo qual é o caminho correto e adquirindo noção de lateralidade, pois a caixa exige que se direcione o lado que a bolinha deve andar, e também estimula o raciocínio lógico, pois o jogador deve pensar sobre a forma de se chegar de um lado ao outro.

Unoesc São Miguel do Oeste
Unidade: EMEIEF Attílio Luiz Calza
Subprojeto: Educação Física
Coordenação: Andréa Jaqueline Prates Ribeiro
Supervisão: Dalvana Gallina
Bolsista ID: Karin Tamires da Rosa

10 PASSOS PARA UMA ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL

Objetivos

- * Desenvolver uma proposta didático-metodológica visando à melhoria dos aspectos cognitivos, sociais e de saúde por meio do livro lúdico;
- * Desenvolver a coordenação motora em atividades que envolvam a utilização de movimentos finos de pressão, encaixe e manipulação de peças;
- * Trabalhar os 10 passos da alimentação saudável.

Preparação

Materiais: EVAs de diferentes cores e texturas, tecidos, barbantes, papéis, velcro, tesouras, cola quente e outros materiais didáticos.

Desenrolar/Desenvolvimento

Primeiramente a professora faz uma explicação sobre a importância da alimentação saudável. Trabalha-se com a pirâmide da alimentação e após realiza-se o manuseio do livro, o qual contém em suas páginas o passo a passo para termos uma alimentação equilibrada e mais saudável. A cada página há um texto, que é lido pela professora ou pelo próprio estudante, e são fixadas imagens de alimentos de acordo com a história/texto.

Conclusão

Foi possível trabalhar os 10 passos para uma alimentação saudável, informando os estudantes sobre os benefícios tanto para o aspecto físico quanto para o mental. Um indivíduo que se alimenta corretamente possui mais disposição para realizar suas atividades diárias e tem sua autoestima melhorada. Os alimentos saudáveis são essenciais para a atuação do nosso sistema imunológico, que garante o bem-estar e a longevidade, ou seja, pode fazer com que vivamos mais e melhor. Ter uma alimentação saudável significa priorizar os alimentos naturais, como frutas, verduras, legumes e grãos, deixando de lado aqueles produtos industrializados com os quais estamos tão acostumados. Por mais que esses alimentos que já vêm praticamente prontos para o consumo representem uma facilidade, eles possuem muitas calorias, gorduras saturadas, açúcares e sódio em excesso, além de conservantes e muitas outras substâncias que são prejudiciais.



Unoesc Capinzal

Unidade: Escola de Educação Básica Materdolorum

Subprojeto: Música

Coordenação: Erickson do Espírito Santo

Supervisão: Mara Mary Korb

Bolsista ID: João Luis de Jesus

JOGO SOBRE A ALTURA DO SOM



Objetivos

- * Trabalhar a comparação;
- * Observar a altura do som e ativar o raciocínio-auditivo;
- * Diferenciar o som grave do agudo, utilizando a ludicidade.

Preparação

Materiais: vários copos, com diferentes quantidades de água, e colherinhas de café.

Desenrolar/Desenvolvimento

Os alunos precisarão tocar nos copos corretamente de acordo com a frase que o professor mostrar no quadro, a escolha do aluno poderá ser por sorteio ou aleatoriamente.

Conclusão

A atividade é essencial para o entendimento e compreensão da altura do som para a criança (grave, agudo).

Unoesc Capinzal

Unidade: EM Belisário Pena

Subprojeto: Pedagogia

Coordenação: Adriana Sernajoto

Supervisão: Sonia Lamb

Bolsistas ID: Goreti Silva, Eliane de Jesus e Franciane Terlan

JOGO DO CAÇA-MOSCAS



Objetivos

- * Conservar números;
- * Ativar o raciocínio lógico;
- * Ampliar o conhecimento acerca da adição e subtração conservando o numeral;
- * Desenvolver a atenção, a concentração e os movimentos rápidos.

Preparação

Materiais: moscas confeccionadas em EVA numeradas de 1 a 10 e mata-moscas com velcro. Fichas com cálculos de adição e subtração. Material dourado para efetuar os cálculos.

Desenrolar/Desenvolvimento

Os alunos deverão acertar com o mata-moscas o resultado nas fichas dos cálculos apresentados pela professora.

Conclusão

A atividade é essencial para a compreensão das operações aritméticas, principalmente a adição e a subtração. Desenvolve a habilidade de conservação do número durante o cálculo e a rapidez dos movimentos juntamente com o raciocínio lógico.



Unoesc Videira

Unidade: Escola de Educação Básica Josefina Caldeira de
Andrade

Subprojeto: Programa de Iniciação à docência (PIBID)

Coordenação: Geraldo Vieceli

Supervisão: Janice Ariotti

Bolsista ID: Luana Vieceli

MERCADINHO DO SABER



Objetivo geral

* Estimular a aprendizagem das operações matemáticas e o desenvolvimento do raciocínio lógico a partir de atividades lúdicas.

Objetivos específicos

* Proporcionar momentos de estudo sobre a história e a importância do dinheiro na sociedade;

- * Incentivar o ensino da matemática por meio de exercícios lúdicos que despertem o interesse na aquisição de novos conhecimentos;
- * Utilizar diferentes metodologias para o trabalho com as operações matemáticas;
- * Criar, a partir do mercadinho, possibilidades de interação entre os estudantes, demonstrando a importância do trabalho coletivo, bem como o contato direto com o mundo da matemática.
- * Estimular trabalhos interdisciplinares entre algumas disciplinas, contribuindo para a formação dos discentes;
- * Conscientizar os alunos sobre o cuidado e a reutilização de materiais reutilizáveis em benefício a novos saberes;
- * Identificar as informações descritas nos rótulos das embalagens de alimentos, estimulando maior contato com a escrita.

Preparação

Materiais: embalagens de produtos alimentícios, higiene e limpeza etiquetados com um valor. Cédulas de dinheiro, todas plastificadas e anexas a envelopes para uso dos alunos. Caixa contendo o dinheiro para o troco, folhas A4, lápis e borracha.

Desenrolar/Desenvolvimento

Os alunos deverão conferir em seu envelope a quantidade de dinheiro que podem gastar, para então iniciar as compras, visto que terão uma quantidade de produtos para adquirir a cada vez.

Enquanto efetuam as compras e organizam as filas haverá uma criança controlando o caixa, recebendo e efetuando o troco.

Além das compras há a confecção de panfletos de promoções, em que as próprias crianças confeccionam montando o mercado e convidando outras turmas para conferir as promoções.

Esse processo, além de estimular o raciocínio lógico, contribui para o aprendizado matemático de maneira recreativa e prazerosa.

Conclusão

Entende-se que o mercadinho possibilita a aquisição de novos conhecimentos referentes às operações matemáticas e raciocínio lógico por meio da ludicidade, em que os alunos sejam desafiados a ir em busca da resolução de problemas, e o professor crie obstáculos que sirvam como reflexão para as situações desencadeadoras na representação de conceitos matemáticos que estão presentes no dia a dia dos estudantes e que estes passem a ver a matemática com outros olhos, desmistificando a ideia que se tem dela.

Portanto, é de extrema necessidade que desde os primeiros contatos com o conhecimento, os estudantes sejam mediados pelos educadores da melhor maneira possível, por meio de um processo de construção em que teoria e prática caminhem juntas para a qualidade desejada.

Unoesc Capinzal

Unidade: EM Dr. Vilson Pedro Kleinubing

Subprojeto: Pedagogia

Coordenação: Adriana Sernajoto

Supervisão: Eliane Martinelli

Bolsistas ID: Diana Cássia Constantini, Gabriela Zotti, Gabrieli Viganó, Juliane Smolarck Rodrigues, Karine Massarolo, Kênia Dalavechia, Monica Fátima da Luz, Neocimara Talita Rosalen, Poliane Aparecida Pedroso e Taise da Cruz Moraes

O JOGO DO NUNCA DEZ



Objetivos

- * Facilitar o entendimento da noção real do número inteiro e da passagem da unidade para dezena, da dezena para centena e da centena para unidade de milhar (conforme a faixa etária que for explorada);
- * Desenvolver o raciocínio-lógico;
- * Relacionar o objeto com a representação numérica,
- * Ampliar a noção de agrupar unidade, dezena e centena.

Preparação

Materiais: O jogo consiste na soma dos valores obtidos nos dados, portanto serão utilizados palitos de picolé, dados e cartelas divididas com uma tabela representativa (U – Unidade, D – Dezena e C – Centena).

Desenrolar/Desenvolvimento

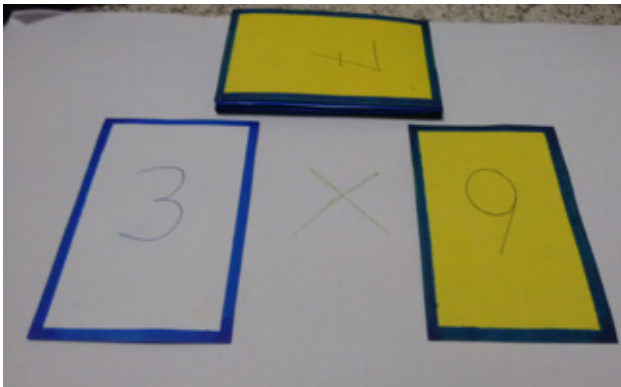
Os alunos serão organizados em grupos de quatro a cinco componentes. Em seguida a professora explicará as regras do jogo. Os alunos jogam o dado, e a quantidade que cair no dado será a quantidade de palitos que os alunos terão que pegar, e quando tiver 10 unidades de palitos, estes deverão ser agrupados com a borrachinha de dinheiro e passados para a casa da dezena, por isso o nome do jogo, Nunca Dez. Do mesmo modo, pode ser agrupado na casa da dezena, conforme a necessidade.

Conclusão

A atividade do Jogo do Nunca Dez é essencial para facilitar o entendimento da noção real do número inteiro e da passagem da unidade para dezena, da dezena para centena e da centena para unidade de milhar (conforme a faixa etária que for explorada), bem como para o entendimento e ampliação do raciocínio lógico do aluno.

Unoesc São Miguel do Oeste
Unidade: EMEIEF Juscelino Kubitscheck de Oliveira
Subprojeto: Pedagogia
Coordenação: Izanir Zandoná
Supervisão: Ivânia Fátima Costacurta
Bolsista ID: Zaida Pagnhunsat Herbert

BARALHO DA MULTIPLICAÇÃO



Objetivos

- * Favorecer o avanço de conhecimentos;
- * Desenvolver o raciocínio lógico;
- * Aumentar a motivação na disciplina matemática.

Preparação

Materiais: dois conjuntos de 10 cartas numeradas de 1 a 10.

Desenrolar/Desenvolvimento

O juiz embaralha as cartas. Os dois jogadores sentam um de frente para o outro. Depois de embaralhar as cartas o juiz coloca o maço em frente aos jogadores. O juiz anuncia um, dois, três, e então ao mesmo

tempo os jogadores pescam uma carta cada um e a levantam de tal forma que apenas o juiz e o outro colega a vejam colocando na altura da testa. O juiz anuncia o resultado da multiplicação das duas cartas, cada jogador deve descobrir o número da sua carta, a qual ele não pode ver. Aquele que acertar primeiro o número de sua carta pega as duas cartas para si, formando um novo monte ao lado. O jogo termina quando todas as cartas forem pescadas. O vencedor será o jogador que tiver o maior número de cartas ao final do jogo.

Conclusão

As atividades matemáticas que envolvem jogos criam contextos de aprendizagens significativos em um processo ativo de estabelecimento de relações.



Unoesc São Miguel do Oeste
Unidade: EMEIEF Juscelino Kubitscheck de Oliveira
Subprojeto: Pedagogia
Coordenação: Izanir Zandoná
Supervisão: Ivânia Fátima Costacurta
Bolsista ID: Zaida Pagnhunsat Herbert

JOGO: PALHACINHO DA ADIÇÃO



Objetivos

- * Desenvolver a concentração;
- * Ajudar na memorização;
- * Aumentar a motivação na disciplina matemática.

Preparação

Materiais: Rosto de um palhaço feito em EVA que possibilite a introdução de uma ficha com os números, sendo que a soma estará entre os olhos e o resultado no nariz do palhaço.

Desenrolar/Desenvolvimento

Divide-se a turma em duplas, distribui-se um palhacinho com uma ficha para cada dupla, um dos jogadores introduzirá a ficha na cabeça do palhaço e vai fazendo os questionamentos para o colega sobre os resultados da adição.

Conclusão

Essa atividade pode ser feita com as séries iniciais do ensino fundamental envolvendo as operações matemáticas de adição, subtração e multiplicação. Trabalhar com o lúdico ajuda a aumentar a motivação e também auxilia no processo ativo de estabelecimento de relações e atribui significados.

Unoesc São Miguel do Oeste
Unidade: EMEIEF Juscelino Kubitscheck de Oliveira
Subprojeto: Pedagogia
Coordenação: Izanir Zandoná
Supervisão: Ivania Fátima Costacurta
Bolsista ID: Indianara Sissgler Teodósio

JOGO GRAVURA X PALAVRAS

Objetivos

- * Desenvolver a concentração para a sequência das letras e palavras corretamente;
- * Aprender a escrita de novas palavras;
- * Organizar as palavras em ordem alfabética;
- * Trabalhar a coordenação motora por meio da pintura, recorte e colagem.

Preparação

Materiais: 24 caixinhas de fósforos, tesoura, lápis de cor, tinta guache, pincel, cola, letras do alfabeto, gravuras correspondente às letras do alfabeto.

Desenrolar/Desenvolvimento

Primeiramente foi solicitado que os alunos trouxessem caixinhas de fósforo para a realização da atividade. Cada criança recebeu uma caixinha, tinta guache e pincel para colorir. Após, receberam as gravuras para colorirem e colar em cima das caixinhas. Em seguida recortaram as letras correspondentes a cada gravura recebida. Após a realização da atividade, iniciou-se o jogo observando a formação das palavras correspondentes às gravuras. Cada criança recebeu uma caixinha de fósforo aleatória, com a gravura; nessa caixa continha as letras que

formavam a palavra, e para saber qual palavra formava, o aluno deveria abrir a caixa, retirar as letras e formar a palavra de acordo com a gravura que estava sobre a caixinha.

Conclusão

A atividade é essencial no desenvolvimento da atenção e concentração para a formação de palavras, despertando a curiosidade, o interesse e a participação da criança no jogo.



Unoesc Chapecó

Unidade: Escola de Educação Básica Professora Luiza Santin

Subprojeto: Educação Física

Coordenação: Sandra Rogéria Oliveira

Supervisão: Caroline Liana Surdi Sbalqueiro

Bolsista ID: Júlia de Gois Quevedo

PARQUE DE PNEUS

Objetivo conceitual

* Compreender as manifestações dos movimentos do próprio corpo no espaço proporcionado pelos brinquedos.

Objetivos procedimentais

- * Controlar os movimentos naturais;
- * Desenvolver e aprimorar a coordenação motora ampla e óculo-pedal;
- * Desenvolver e aprimorar o equilíbrio;
- * Criar diferentes maneiras de utilizar estruturas disponíveis;
- * Situar-se adequadamente no espaço e tempo;
- * Exercitar a lateralidade.

Objetivos atitudinais

- * Realizar as atividades de forma respeitosa;
- * Superar desafios;
- * Desenvolver e aprimorar o senso de responsabilidade por si mesmo e por seus pares.

Preparação

Materiais: a construção do parque ocorreu em oficina de materiais pedagógicos com a participação dos professores e dos acadêmicos do

PIBID do Subprojeto do Curso de Educação Física da Unoesc Campus Chapecó, a partir da doação dos materiais pela comunidade. Foram utilizados 26 pneus, pás, enxadas e diversas tintas para construí-lo. Três estruturas foram montadas dispersamente no parque de areia da Escola de Educação Básica Professora Luiza Santin. A primeira sugere a forma de uma montanha, a ser escalada pelos alunos, levando-os a uma toca no seu topo. A segunda e a terceira estruturas são trilhas de pneus colocados um à frente do outro, a segunda sendo com os pneus em vertical, e a terceira em horizontal.



Desenrolar/Desenvolvimento

As atividades no Parque de Pneus são realizadas sob a supervisão de professor e bolsistas de Iniciação à Docência do PIBID, com os alunos de 1º a 5º ano do Ensino Fundamental I. Elas são praticadas de forma livre no recreio orientado, o que possibilita aos alunos a escolha sobre o modo como utilizarão as estruturas, e também por meio de circuitos motores planejados pelo professor de Educação Física e acadêmicos do PIBID com o intuito de desenvolver capacidades específicas, como lateralidade, equilíbrio, coordenação motora ampla, coordenação motora óculo-pedal, estruturação espacial e temporal.

Conclusão

A construção do parque de pneus possibilita o desenvolvimento das capacidades físicas dos alunos em níveis diferentes dos oferecidos pelo ginásio e quadra da escola. As práticas das atividades no parque são desafiadoras, divertidas e prazerosas, dessa maneira o processo ensino-aprendizagem e o desenvolvimento corporal se tornam fáceis e prazerosos aos alunos.

Unoesc Chapecó

Unidade: Escola de Educação Básica Bom Pastor

Subprojeto: Educação Física

Coordenação: Sandra Rogéria Oliveira

Supervisão: Ângela Maria Campagnollo

Bolsistas ID: Luan Barth Alves e Leonardo Hebertz

TAG – INICIAÇÃO AO RUGBY



Objetivos conceituais

- * Conhecer regras e ações fundamentais para a prática do Rugby;
- * Desenvolver o esporte sem a necessidade do contato físico.

Objetivos procedimentais

- * Desenvolver a coordenação motora;
- * Planejar e antecipar ações;
- * Desenvolver agilidade, velocidade, percepção de espaço e tempo.

Objetivos atitudinais

- * Incorporar o espírito de grupo;
- * Agregar uma atividade cultural diversificada;
- * Realizar a atividade de maneira respeitosa.

Preparação

Foram produzidos 35 cintos de fita tipo cadarço, com reguladores de tamanho, auxiliados por engates (fivelas). Cada cinto dispõe de velcro em suas laterais para a fixação dos Tags (etiquetas). Estes foram confeccionados em tecido tipo cetin, 40 pares em três cores diferentes (azul, amarela e vermelha) para facilitar a distinção das equipes durante as atividades. Pode ser usada uma bola oficial de Rugby, ou adaptar com qualquer outra bola de esportes coletivos, como voleibol, handebol e basquetebol.



Desenrolar/Desenvolvimento

As primeiras atividades devem seguir um contexto de jogos e brincadeiras recreativas, para que os estudantes entendam a dinâmica do Tag, podendo ser realizada em qualquer espaço físico. Para dar início, deve-se distribuir um par de Tags para cada aluno, de forma a constituir duas ou mais equipes, definidas pela cor dos objetos. Estes deverão ser fixados nas laterais do cinto onde está o velcro. O objetivo de cada equipe é retirar o maior número de Tags do adversário. O aluno que tiver os seus dois Tags retirados deverá sair do espaço demarcado para a atividade, mas poderá alertar seus companheiros para uma melhor performance. Essa atividade pode ser realizada individualmente, até que sobre um último aluno com um ou os dois Tags no cinto. Muitas atividades podem ser

realizadas com a utilização deste material, no entanto as mais usuais são Pega-pega, Gol Humano e Salve o Rei.

Após os alunos compreenderem sobre sua utilização e perceberem que não é necessário o contato físico quando utilizam esse material, o professor pode trabalhar a iniciação ao Rugby. Dessa maneira, são aplicadas as regras oficiais do esporte, e os alunos partem para o jogo, em que o professor como mediador deverá fazer as correções devidas e também proporcionar dicas para um melhor aproveitamento.



Conclusão

Os Tags, enquanto objeto pedagógico, realizado pelos bolsistas de Iniciação à Docência na Escola de Educação Básica Bom Pastor do Município de Chapecó, SC, são uma importante ferramenta metodológica que proporciona aos alunos uma visão mais ampla sobre a diversidade das atividades físicas, auxiliando de forma lúdica para a formação e o aprimoramento de suas capacidades e habilidades físicas, estimulando atitudes de cooperação, enquanto aprendem os movimentos e regras para a iniciação ao Rugby. Essa prática possibilita o conhecimento de novos esportes e novas experiências.

Unoesc Xanxerê

Unidade: EEB Joaquim Nabuco

Subprojeto: Educação Física

Coordenação: Deonilde Balduino

Supervisão: Luciane Marchioro Trevisan

Bolsistas ID: Jean Carlos Parmigiani de Marco e Mateus Augusto Bim

FRESCOBOL NA ESCOLA



Objetivos

- * Desenvolver um jogo não convencional na escola;
- * Ampliar as vivências esportivas e motoras;
- * Aprimorar a noção espaço-temporal e a velocidade de ação e reação;

* Socializar com diferentes faixas etárias.

Preparação

Materiais: raquetes construídas no ambiente escolar compostas por: um cabide como base, meia calça e TNT, e uma bolinha de tênis, de borracha ou confeccionada com jornais e fita.

Desenrolar/Desenvolvimento

Os escolares devem realizar uma sequência de passes entre si sem deixar a bolinha cair.

É jogado por no mínimo dois, ou em roda, por até 10 jogadores.

Os movimentos de contato da bolinha com a raquete devem ser sempre executados com o indivíduo segurando a raquete na linha do ombro ou inferior.

Consiste em um esporte cooperativo, no qual ninguém marca ponto. Entretanto, para diversificar a atividade, o professor pode fazer competições de equipes para ver quem mantém a bola mais tempo no ar ou quem faz mais passes em um tempo pré-estabelecido.

O professor deve sempre orientar os escolares para que não realizem cortes, para evitar acidentes.

Conclusão

Este jogo pode ser utilizado tanto durante as aulas quanto no recreio escolar como um método de aproveitamento lúdico e saudável de ampliar as vivências esportivas e motoras, além de ampliar a socialização e a cooperação entre os praticantes.



Unoesc Xanxerê

Unidade: EEB Joaquim Nabuco

Subprojeto: Educação Física

Coordenação: Deonilde Balduino

Supervisão: Luciane Marchioro Trevisan

Bolsistas ID: Jean Carlos Parmigiani de Marco e Mateus Augusto Bim

JOGO DA VELHA EM 3D



Objetivos

- * Desenvolver o sistema cognitivo por meio da ludicidade;
- * Aprimorar a visão espacial e a lateralidade;
- * Desenvolver estratégias de jogo em curto e longo prazos.

Preparação

Materiais: uma superfície de madeira de aproximadamente 30 cm², com 16 hastes fixadas de madeira, metal ou plástico, 44 tampas de refrigerante, em duas cores: 22 vermelhas e 22 azuis.

Uma caixa de Blocos Lógicos composta por 48 blocos geométricos com quatro tipos de figuras: círculo, triângulo, quadrado e retângulo, que variam em três cores: azul, vermelho e amarelo, em dois tamanhos: pequeno e grande, e em duas espessuras: fina e grossa.

Desenrolar/Desenvolvimento

Os escolares devem realizar uma sequência de quatro peças da mesma cor para marcar um ponto. As peças devem ser distribuídas nas hastes, havendo a possibilidade de empilhar as peças. Os pontos podem ser marcados por meio de sequências na horizontal, vertical ou diagonal.

As jogadas devem ser realizadas de forma alternada. É jogado por duas a quatro pessoas. O jogo só termina quando todas as peças forem sobrepostas nas hastes.

○ vencedor é a pessoa que pontuou mais vezes ao longo do jogo.

○ professor sempre deve incentivar os escolares ao planejamento de estratégias de curto e longo prazos para marcar pontos.

Conclusão

○ jogo é essencial para aperfeiçoar o planejamento de estratégias dos escolares, bem como o desenvolvimento do sistema cognitivo, noções espaciais e lateralidade.



Unoesc Capinzal

Unidade: Escola Bernardo Moro Sobrinho

Subprojeto: Cantando, Rimando e Alfabetizando

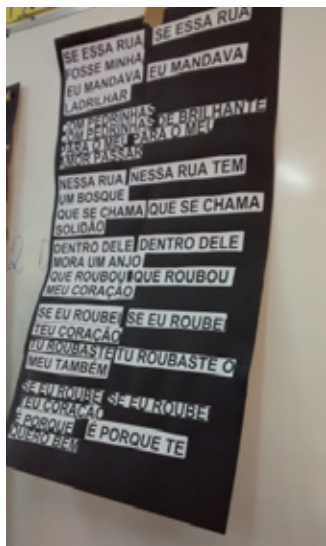
Coordenação: Erickson do Espirito Santo

Supervisão: Dalva Helt Marques

Bolsistas ID: Yuri José Penteado, Tiago Reck, Daniela Carniel e

Michael de Abreu

RUA DAS PALAVRAS ESCONDIDAS



Objetivos

- * Desenvolver a interação em grupo;
- * Aprimorar a prática da leitura;
- * Trabalhar a análise textual da música;
- * Promover a musicalização por meio do canto;
- * Desenvolver o conhecimento das palavras com o auxílio da rima.

Preparação

Materiais: os materiais pedagógicos que serão utilizados para o desenvolvimento dessa aula corresponderão a uma rua desenhada em tamanho grande na qual estão contidas algumas palavras que fazem parte da letra da cantiga popular *Se essa rua fosse minha*, e um painel no qual a letra da música será exposta em letras grandes.

Desenrolar/Desenvolvimento

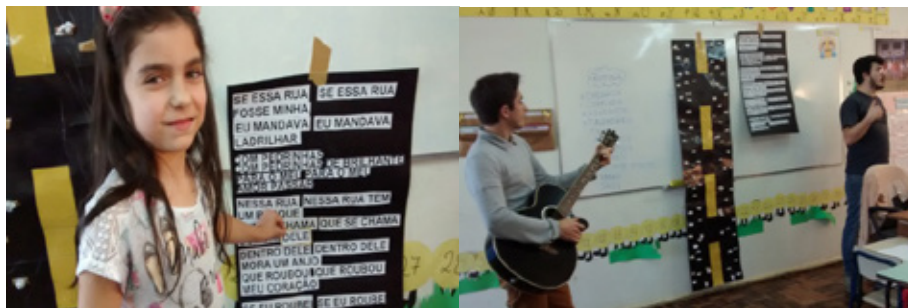
Primeiro momento: será distribuída para a turma a letra da música escrita em caixa alta, em seguida, acontecerá a leitura e a análise das palavras e ideias contidas na obra. Finda essa leitura, a música será executada com o auxílio do violão, promovendo a prática do canto.

Segundo momento: os alunos ganharão uma lista de palavras que fazem parte da letra da música, e a partir delas, terão a incumbência de rimá-las com outras palavras quaisquer.

Terceiro momento: acontecerá a dinâmica Rua das palavras escondidas. Nessa atividade, a letra da música será exposta em um painel com letras grandes para que as palavras sejam identificadas com facilidade. Ao lado do painel, encontrar-se-á a rua que dá nome a essa atividade. Os alunos terão que retirar ao acaso uma das palavras contidas na rua e encontrá-la no painel da letra.

Conclusão

Ao longo do desenvolvimento da aula, constatou-se que quando se utilizam materiais pedagógicos a aula torna-se mais atrativa para os alunos. Assim, conclui-se que os objetivos traçados no planejamento da aula foram alcançados com êxito, de modo que a música se mostrou uma ferramenta eficaz no processo de alfabetização.



Unoesc Capinzal

Unidade: Escola Bernardo Moro Sobrinho

Subprojeto: Música, Poesia e Corpo

Coordenação: Erickson do Espirito Santo

Supervisão: Dalva Helt

Bolsista ID: Roberto Kleinschmitt

CAIXA SURPRESA

Objetivos

- * Permitir aos alunos estudar as partes do corpo com o auxílio da música de uma forma lúdica;
- * Estimular os alunos para a apreciação da percussão corporal;
- * Promover um momento pedagógico relacionando as partes do corpo, ritmo, jogo e música;
- * Trabalhar a observação, a regência, a concentração, marcação rítmica e coordenação entre outros;
- * Estimular os alunos para a percepção e criação musical.

Preparação

Materiais: uma “caixa surpresa”, onde estão contidas as partes do corpo em EVA a serem montadas pelos alunos.

Desenrolar/Desenvolvimento

Primeiro momento: iniciar a aula cantando a poesia *O corpo humano* (Walter Nieble de Freitas) musicalizada. Em seguida a turma será dividida em três grupos.

Segundo momento: na caixa surpresa haverá três corpos divididos; a criança deverá sair do grupo e ir até a caixa, sortear uma parte, leva-la para o grupo e tentar em tempo mínimo montar o corpo na

sua mesa. Cada parte sorteada terá que criar uma percussão corporal para apresentar com o auxílio do professor.

A atividade terá seu fim quando um grupo completar todo o corpo. Haverá na caixa surpresa dois corpos de menino e dois de menina.

Conclusão

A atividade foi efetuada com algumas alterações, incluindo a recitação da poesia no início da aula. Os alunos se demonstraram bem animados com a proposta e participaram com afinco, embora houve alguns contratempos em relação à divisão dos grupos, o que gerou um pouco de atrapalho e fez com que não houvesse tempo suficiente para trabalhar a percussão corporal, conforme o plano de aula. Ao final da aula a poesia foi cantada na melodia de *É preciso saber viver*, mostrando as faces da poesia (recitação e musicalidade).



Unoesc Capinzal

Unidade: Escola Bernardo Moro Sobrinho

Subprojeto: Rimas e Poesias

Coordenação: Erickson do Espirito Santo

Supervisão: Dalva Helt Marques

Bolsista ID: Vanessa Bof

PALITOCHE DAS RIMAS

Objetivos

- * Proporcionar o conhecimento sobre rimas;
- * Proporcionar a desenvoltura em poética;
- * Desenvolver a percepção de formas de rimar;
- * Desenvolver poesia com fundo musical;
- * Aprimorar a leitura e a escrita;
- * Desenvolver a capacidade de declamar poesia corretamente.

Preparação

Materiais: papel cartão para confeccionar o círculo (Lua), círculos em folhas A4 com a primeira frase, palitos de picolé e cola.

Desenrolar/Desenvolvimento

Primeiro momento: iniciar a aula conversando sobre o que é poesia e como formar as rimas. Mostrar a poesia que tem o título *De muito longe*, tirada do livro *111 poemas para crianças*, de Sergio Caparelli.

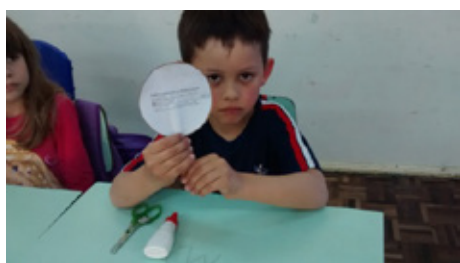
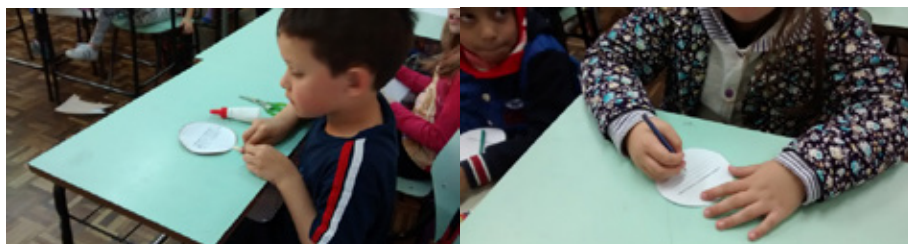
Segundo momento: entregar uma folha com a poesia na qual as crianças completarão as rimas que falam sobre a Lua e o nosso Planeta. Depois os alunos receberão um círculo de papel cartão para que criem suas rimas, mas estas com o tema meio ambiente. Esse cartão terá uma frase inicial, como a frase do livro, mas sobre o meio ambiente. Depois

de terminado, colarão em um palito de picolé. A frase usada será: *O meio ambiente eu posso cuidar.*

Terceiro momento: os alunos declamarão a poesia juntando todas as rimas; cada aluno declama a sua poesia com o acompanhamento do violão.

Conclusão

Esta atividade foi bem interessante na questão de que as crianças foram instigadas a rimar com perfeição, a seguir as regras sobre rimas e a ter coerência em seus versos, também usando o tema interdisciplinar que era o meio ambiente, envolvendo tudo com a nossa tão querida música. Encontrou-se muita dificuldade em rimar, já que é uma turma heterogênea, com vários níveis de aprendizagem.



Unidade: Unoesc Xanxerê

Subprojeto: Escola de Ensino Fundamental Augusto Colatto

Coordenação: Deonilde Balduino

Supervisão: Aline Graziela Dessian Zandoná

**Bolsistas ID: Dheoleine Bernardi, Elaine Cristina Antunes Klaus,
Gustavo dos Santos Dias e Karina Dombroski Conte**

PIÃO DA MATEMÁTICA



Objetivos

- * Aprender as operações matemáticas;
- * Desenvolver o raciocínio rápido;
- * Praticar a matemática de maneira lúdica e prazeroso.

Preparação

Materiais: CDs, bolas de gude, tampa de garrafa pet, EVA, cola quente, tinta de artesanato ou guache e números impressos.

O jogo é composto por 10 peões (CDs) correspondentes às tabuadas, 101 cartões enumerados de 0 a 100.

Desenrolar/Desenvolvimento

O jogo pode ser desenvolvido com competições individuais ou em grupos, o professor pode trabalhar as quatro operações (adição, subtração, divisão e multiplicação) de acordo com a idade e o desenvolvimento de cada turma. O professor vai escolher com qual número trabalhará, de 0 a 10, o aluno girará o pião escolhido e a qualquer momento vai pará-lo com o dedo em cima de um número aleatório; com o número do pião será feita a operação escolhida pelo professor (Ex: pião número 2 e parou no número 4, a operação escolhida foi multiplicação, então o aluno vai responder quanto é: $2 \times 4 = \text{??}$), os cartões são separados de 10 em 10 para facilitar; se o aluno acertar receberá o cartão com o resultado e assim vai jogando. Quando acontecer de outro aluno ter o mesmo resultado que já foi escolhido, ganha o cartão do colega. Ganha o aluno ou equipe que tiver o maior número de cartas.

Conclusão

O jogo faz com que aluno desenvolva seu raciocínio rápido e aprenda as operações matemáticas de forma prazerosa e com ludicidade, pois proporciona ao aluno um aprendizado diferenciado, além de que quando trabalhado em equipes desenvolve a cooperação e a confiança entre os alunos.



Unoesc Capinzal

Unidade: EM Dr. Vilson Pedro Kleinubing

Subprojeto: Pedagogia

Coordenação: Adriana Sernajoto

Supervisão: Eliane Martinelli

Bolsistas ID: Diana Cássia Constantini, Gabriela Zotti, Gabrieli Viganó, Juliane Smolarck Rodrigues, Karine Massarolo, Kênia Dalavechia, Monica Fátima da Luz, Neocimara Talita Rosalen, Poliane Aparecida Pedroso e Taise da Cruz Moraes

REDE FURADA



Objetivos

- * Ampliar a coordenação motora;
- * Ampliar a noção de espaço, direção e equilíbrio.

Preparação

Materiais: TNT, linha de costura, agulhas e bolas de diferentes tamanhos.

Desenrolar/Desenvolvimento

Organizar as crianças em duas filas; elas escolherão um tamanho de bola (pequena, média ou grande) para posteriormente escolher o buraco em que arremessará a bola na tentativa de acertar a bola no alvo.

O intuito dessa brincadeira é promover a socialização e a coordenação motora fina e ampla.

Conclusão

Com essa atividade os alunos poderão desenvolver habilidades de coordenação motora fina e ampla, o que também auxiliará em sala de aula.

Unoesc Videira

Unidade: Escola de Educação Básica Josefina Caldeira de
Andrade

Subprojeto: Programa de Iniciação à docência (PIBID)

Coordenação: Geraldo Vieceli

Supervisão: Janice Ariotti

Bolsista ID: Cíntia da Rosa

PIÃO SILÁBICO



Objetivos

- * Conhecer e explorar o andamento do aprendizado da criança;
- * Desenvolver a escrita, a leitura e o alfabeto, auxiliando no letramento, na formação de palavras, na leitura, na escrita e na oralidade

Preparação

Materiais: cano de PVC, estilete, régua, papel, tinta, fita durex, tesoura, espeto de churrasco, litros descartáveis e fita métrica.

Desenrolar/Desenvolvimento

É confeccionado o pião silábico para realizar a atividade dentro da sala de aula.

A dinâmica das aulas torna diferente a abordagem para o estudante, com a manipulação de materiais concretos e a utilização de jogos e materiais pedagógicos que estimulam o pensar. Isso motiva a participação e aumenta a autoestima, gerando responsabilidade e tornando prazeroso o ato de ensinar e, conseqüentemente, o de aprender.

Conclusão

Esta atividade proporcionou uma forma de conhecer a turma e suas dificuldades. Foi possível observar o grau de desenvolvimento de alfabetização e de letramento do aluno.

Unoesc Videira

Unidade: Escola de Educação Básica Josefina Caldeira de
Andrade

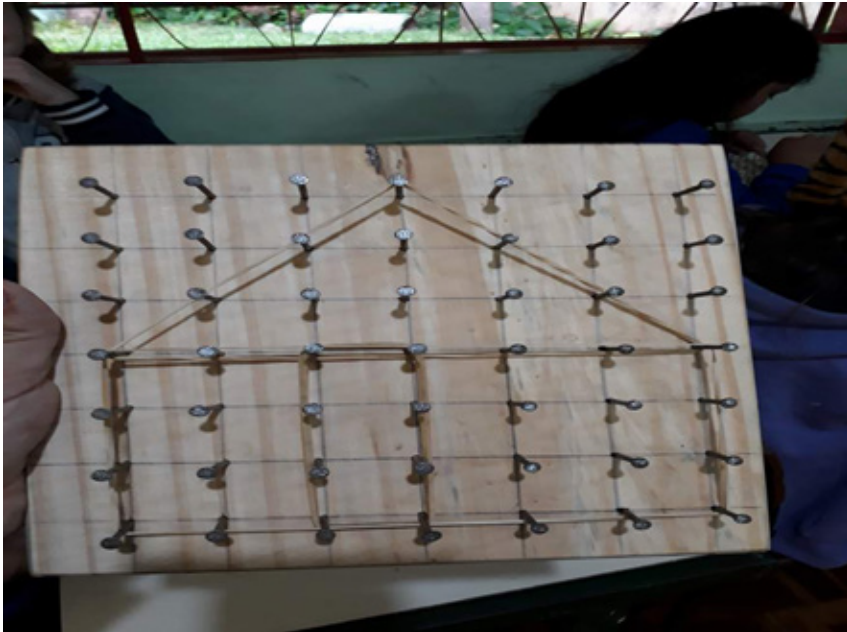
Subprojeto: Programa de Iniciação à docência (PIBID)

Coordenação: Geraldo Vieceli

Supervisão: Janice Ariotti

Bolsista ID: Debora Fossatti

GEOPLANO



Objetivos

- * Trabalhar a comparação;
- * Observar o desenvolvimento do aluno e ativar raciocínio lógico;
- * Aprender as formas geométricas;
- * Trabalhar com a coordenação motora.

Preparação

Materiais: uma tábua de madeira para cada jogador com medidas de 20 por 20 cm, com pregos, e borrachinhas para elaborar diferentes formas e desenhos.

Desenrolar/Desenvolvimento

Os alunos deverão elaborar formas geométricas planas com a ajuda dos elásticos.

A sequência será atribuir formas para que eles façam em seus geoplanos.

A partir das primeiras formas geométricas que fizeram, devem fazer um desenho com outras formas geométricas.

Conclusão

A atividade lúdica é de suma importância para o auxílio do ensino da matemática, assim, vale lembrar que essa práxis na educação básica é indispensável porque oportuniza ao aluno o desenvolvimento de sua capacidade criadora.

Unoesc Videira

Unidade: Escola de Educação Básica Josefina Caldeira de
Andrade

Subprojeto: Programa de Iniciação à docência (PIBID)

Coordenação: Geraldo Vieceli

Supervisão: Janice Ariotti

Bolsista ID: Debora Fossatti

TANGRAM



Objetivos

- * Trabalhar a comparação;
- * Observar o desenvolvimento do aluno e ativar o raciocínio lógico;
- * Aprender as formas geométricas;
- * Trabalhar com a coordenação motora.

Preparação

Materiais: sete madeirinhas que formem um quadrado, sendo um quadrado pequeno, dois triângulos pequenos, um triângulo médio, um paralelogramo e dois triângulos pequenos.

Desenrolar/Desenvolvimento

No início da aula é contado sobre o Tangram, suas origens e a possibilidade de fazer mais de 1.700 desenhos com ele. São apresentadas novamente as figuras geométricas sozinhas para os alunos relembrem.

Os alunos deverão formar um quadrado a partir das formas geométricas dadas a eles.

A sequência será atribuir formas e desenhos para que eles façam com suas figuras geométricas.

A partir das primeiras figuras geométricas que fizeram, devem fazer um desenho com outras figuras geométricas.

Conclusão

A atividade lúdica é de suma importância para o auxílio do ensino da matemática, assim, vale lembrar que na práxis na educação básica, com o Tangram, espera-se que o aluno procure absorver a importância de conteúdos geométricos de maneira divertida e prazerosa durante a sua vivência no dia a dia.

Unoesc Videira

Unidade: Escola de Educação Básica Josefina Caldeira de Andrade

Subprojeto: Programa de Iniciação à docência (PIBID)

Coordenação: Geraldo Vieceli

Supervisão: Janice Ariotti

Bolsista ID: Greiciéli Cristine Hanauer

CENÁRIOS PARA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

Objetivos

- * Utilizar os cenários para a contação de histórias;
- * Possibilitar aos alunos o reconto;
- * Dinamizar de diferentes maneiras as histórias contadas.

Preparação

Materiais: caixas de papelão, cola branca, tinta guache, EVA e papel crepom.

Desenrolar/Desenvolvimento

A contação de histórias será feita a partir dos cenários para os alunos, em seguida eles poderão contar e recontar a história utilizando o mesmo recurso.

Conclusão

É possível dinamizar o ato de contar histórias e torná-lo atrativo para os alunos, portanto, os cenários vêm contribuir para esta oficina de maneira positiva.



Unoesc Videira

**Unidade: Escola de Educação Básica Josefina Caldeira de
Andrade**

Subprojeto: Programa de Iniciação à docência (PIBID)

Coordenação: Geraldo Vieceli

Supervisão: Janice Ariotti

Bolsista ID: Caroline Dall Pizzol

PROJETO DA HORTA ESCOLAR SUSTENTÁVEL



Objetivos

- * Cultivar alimentos e hábitos saudáveis por meio da horta escolar;
- * Revitalizar um espaço da escola com a horta vertical;
- * Proporcionar a vivência de hábitos saudáveis;
- * Despertar nos alunos o interesse e a valorização da horta escolar e, por meio dela, difundir e estimular a cultura de hortas na comunidade;
- * Estimular a melhora ou construção da horta familiar;
- * Criar um ambiente de interação que estimule no aluno o desenvolvimento da capacidade de trabalhar em equipe.

Preparação

Materiais: garrafas pet e cordão para ligá-las umas às outras formando fileiras verticais e horizontais.

Desenrolar/Desenvolvimento

A construção da horta escolar possui intenções voltadas ao desenvolvimento sustentável e ao cultivo de hábitos saudáveis em relação à alimentação e à necessidade de preservação da natureza, não beneficiando somente o ser humano no presente, mas também as gerações futuras bem como os animais, as plantas e a vida do ecossistema do Planeta como um todo.

Os educandos são convidados a participar da horta escolar, onde recebem mudas de hortaliças para plantar dentro das garrafas pet, em seguida recebem a orientação de como as mudas devem ser manuseadas até o momento do plantio, para que vivenciem a experiência em trabalhar com a terra e produzir o alimento.

Conclusão

Os educandos participaram do plantio de hortaliças e vivenciaram a experiência de plantar, sempre sendo destacado durante as oficinas o cultivo dos alimentos com o objetivo de disseminar a ideia de incentivar hábitos saudáveis de alimentação, para que os educandos transmitam tais valores em seu ambiente familiar, revitalizando sua horta familiar ou criando uma.

Unoesc Campos Novos

Unidade: Grupo Escolar Municipal Deputado Waldemar Rupp

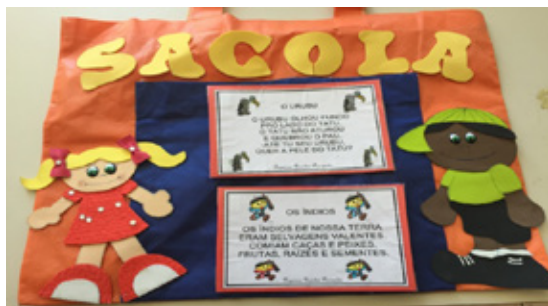
Subprojeto: Pedagogia

Coordenação: Juliane Brogliato Albuquerque

Supervisão: Elizete da Silveira

Bolsistas ID: Adriana Moreira, Jéssica Canani, Jéssica Kervald,
Karine Terres, Kelly Paloma Santos, Letícia Burnagui, Maria
Eduarda Bareta, Sirlei Fisher, Solange Franceshet e Taiane C. Varela

SACOLA VIAJANTE



Objetivos

- * Estimular o hábito da leitura por meio de atividades lúdicas;
- * Oferecer leituras em espaços diferentes do da escola;
- * Programar práticas de leitura diversificadas para o desenvolvimento das habilidades linguísticas: falar, ouvir, ler, escrever e interpretar;
- * Estimular a criatividade.

Preparação

Materiais: TNT, EVA, tesoura, cola, moldes de letras, livro de literatura infantil, caixa de lápis de cor, borracha, lápis, apontador e folhas sulfite.

Desenrolar/Desenvolvimento

Uma vez por semana, um aluno leva a sacola viajante com todo o material para casa. Dentro da sacola tem a explicação e o pedido para que o responsável pelo aluno leia o livro com ele. Depois, com base na ficha de leitura, o aluno deve estabelecer um diálogo sobre a história lida destacando o que mais gostou e qual a mensagem da história. Ainda, solicita-se que ele desenhe a parte que mais gostou da história (utilizando o material da sacola). O desenho é definido pelos critérios estabelecidos pelo professor.

Conclusão

A atividade possibilita o estímulo e o gosto pela leitura, é uma atividade essencial para o desenvolvimento da linguagem como prática cotidiana e motivacional ao crescimento intelectual do aluno. Também é um importante recurso que aproxima e integra a família na vida escolar dos filhos, proporcionando momentos prazerosos de aprendizado.



Unoesc Joaçaba

Unidade: Escola Municipal São Francisco

Subprojeto: Educação Física

Coordenação: Professora Elisabeth Baretta

Supervisão: Professor Leoberto Grigollo

**Bolsistas ID: William Scheuermann, Gustavo Valmorbida e
Kerlon Corradi**

ESCADAS COM PNEUS



Objetivos

- * Estimular a coordenação motora;
- * Incentivar a prática de atividades em áreas abertas;
- * Utilizar materiais recicláveis para a construção de atividades;
- * Trabalhar a interação, a colaboração e a compreensão.

Preparação

Materiais: pneus velhos e cordas.

Optamos por construir em uma parte íngreme da escola que dá acesso ao campo de futebol.

Desenrolar/Desenvolvimento

Os alunos, juntamente com os professores, escolheram o local na escola para a construção do brinquedo. Primeiro os pneus foram amarrados em uma corda. Os alunos participavam do processo segurando os pneus e auxiliando a passar a corda entre eles. Depois a ponta da corda foi amarrada em uma árvore que está na parte superior do terreno. Após essas etapas os alunos foram autorizados a subir pela escada de pneus

para chegar até o campo de futebol. Nos dias em que não é utilizado o brinquedo ele é retirado do local por questões de segurança.

Conclusão

A atividade teve uma grande aceitação pelas crianças e demais professores na escola, além de contribuir para o desenvolvimento motor e físico dos alunos.



Unoesc Joaçaba

Unidade: Escola Municipal São Francisco

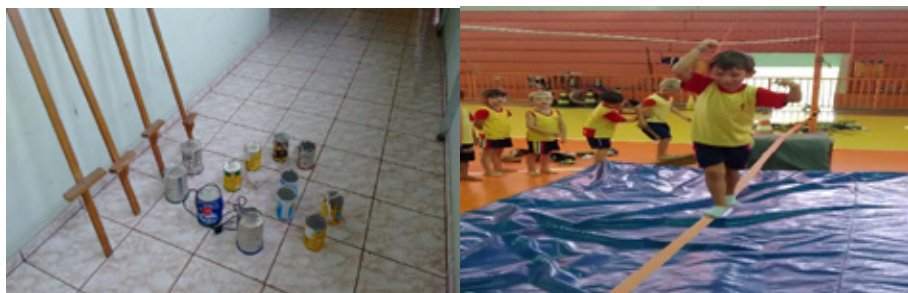
Subprojeto: Educação Física

Coordenação: Professora Elisabeth Baretta

Supervisão: Professor Leoberto Grigollo

Bolsistas ID: Mayara Mees, Claudir Arenhart, Jorge Iglesias
Junior e Mateus Oliveira

JOGOS DE EQUILÍBRIO



Objetivos

- * Estimular o desenvolvimento do equilíbrio e da lateralidade;
- * Desenvolver a integração e a cooperação;
- * Promover atividades lúdicas de autocontrole e confiança.

Preparação

Materiais: para construção das pernas de pau foram utilizadas tábuas com largura de 10 cm e altura de 1,5 m. Depois de deixarmos no tamanho correto foi fixado o apoio dos pés na madeira com pregos a 30 cm do chão. Para os pés de lata foram utilizadas latas de alumínio descartadas. Furamos a lata e passamos uma corda para servir de suporte para as mãos. Para a falsa baiana utilizamos um *slackline* ajustado no poste de voleibol e uma corda na parte superior.

Desenrolar/Desenvolvimento

As atividades são realizadas nas aulas de Educação Física com a supervisão dos professores. A falsa baiana é montada no ginásio de esportes, e o pé de lata e a perna de pau são utilizados na área externa da escola.

Conclusão

A atividade teve uma grande aceitação pelas crianças e demais professores na escola. Os professores percebem a importância das atividades para o desenvolvimento principalmente do equilíbrio. As crianças apresentaram evolução na realização das atividades durante o ano letivo.



Unoesc Capinzal

Unidade: EEB Mater Dolorum

Subprojeto: Música

Coordenação: Erikcson do Espírito Santo

Supervisão: Mara Korb

Bolsistas ID: João Luiz de Jesus

JOGO DE TRAVA-LÍNGUA MUSICAL

O Ritmo das palavras

As palavras que pronunciamos também têm ritmo.
Vamos falar os nossos nomes com ritmo?



Objetivos

- * Proporcionar a interdisciplinaridade entre as disciplinas de português e música, treinando ritmo com palavras e melhorando a dicção e pronúncia das palavras;
- * Incentivar o hábito da leitura;
- * Exercitar a concentração e a atenção na leitura de palavras difíceis;
- * Incentivar o aprendizado de figuras de valores por meio do ritmo das palavras;
- * Possibilitar o desenvolvimento da comunicação por meio da apresentação do texto trava-língua.

- * Estimular a composição.

Preparação

Treinamento de ritmo e melhora da dicção com palavras. Para isso precisamos ter em mãos: quadro negro como suporte para, giz, papel A4, livros, violão, caneta, lápis, borracha e figuras musicais.

Desenrolar/Desenvolvimento

Os alunos se organizarão em grupos de quatro componentes e receberão inúmeras palavras as quais serão ritmadas e ensaiadas de acordo com a representação das figuras de valores. Logo após a leitura os alunos farão suas apresentações com as palavras. Será feita a letra de uma música que deverá conter as palavras do trava-línguas, para também incentivar a composição.

Conclusão

A atividade é essencial para o treinamento da dicção, para a melhora da leitura, para o aprendizado das figuras musicais e para o treinamento de solfejo rítmico juntamente com as palavras.

The image shows a handwritten musical score on the left and a 4x4 grid of musical symbols on the right. The musical notation includes a treble clef, a key signature of one flat (B-flat), and a 4/4 time signature. The lyrics 'Paga o pato, dorme o gato...' are written below the notes. A finger is pointing to the first note of the first line. The grid on the right contains the following symbols in each row:

Quarter note	Quarter note	Quarter note	Quarter note
Quarter note	Quarter note	Quarter note	Quarter note
Quarter note	Quarter note	Quarter note	Quarter note
Quarter note	Quarter note	Quarter note	Quarter note

PAGA O PATO, DORME O GATO.
 FOGUE O RATO, PAGA O GATO.
 DORME O RATO, FOGUE O PATO.
 PAGA O RATO, DORME O PATO.
 FOGUE O GATO, PAGA O PATO.

Unoesc Chapecó

Unidade: Escola de Educação Básica Professora Luiza Santin

Subprojeto: Educação Física

Coordenação: Sandra Rogéria Oliveira

Supervisão: Caroline Liana Surdi Sbalqueiro

Bolsista ID: Júlia de Gois Quevedo

XADREZ GIGANTE



Objetivo conceitual

* Conhecer regras e movimentos básicos do xadrez ampliando conhecimentos por meio da interdisciplinaridade com a matemática, arte, história e geografia sobre o xadrez e as áreas do conhecimento em si.

Objetivo procedimental

* Desenvolver a capacidade cognitiva aperfeiçoando a capacidade da memória, organizando pensamentos e estratégias e planejando antecipações nas ações de jogadas.

Objetivo atitudinal

* Incorporar o xadrez e seus ensinamentos aos demais momentos da escola e resolver situações-problema de forma coletiva.

Preparação

Material: um tabuleiro de oito colunas classificadas de “A” até “H” e oito fileiras numeradas de 1 a 8 totalizando 64 quadrados intercalados nas cores preta e branca, 16 peças brancas e 16 pretas, sendo que cada jogador controla um rei, uma dama, dois cavalos, duas torres, dois bispos e oito peões da mesma cor. Estas foram elaboradas pelos acadêmicos Bolsista do PIBID do Curso de Educação Física da Unoesc Chapecó em Oficina de Xadrez utilizando papelão e tinta têmpera guache, e o tabuleiro foi confeccionado em material tipo lona de banner.



Desenrolar/Desenvolvimento

Os alunos vivenciaram a prática do xadrez, suas regras e estratégias básicas após as aprenderem em uma aula expositiva integrativa. O tamanho do tabuleiro e das peças propõe atrair a atenção dos alunos e permitir que a tomada de decisões possa ocorrer em grandes grupos. Entretanto, apenas um jogador deverá mover as peças, após um consenso. O jogo se desenvolveu seguindo as estratégias e decisões dos próprios alunos com o objetivo de colocar o oponente em xeque-mate. Os jogos serão supervisionados no ambiente escolar por professores e os bolsistas do PIBID, que inicialmente auxiliarão os alunos.



Conclusão

A introdução do xadrez no processo de ensino-aprendizagem é de extrema importância, pois possibilita o aprendizado de uma tradição cultural, incentiva o uso de raciocínio e estratégia e estimula a resolução de problemas, bem como a tomada de decisões, agregando ao aluno inúmeras vantagens intelectuais e até emocionais. O xadrez pode representar um paralelo com a vida para o universo infantil e adolescente ao ensiná-los que na vida, assim como no xadrez, é necessário o entendimento da realidade, paciência e organização do pensamento para encontrar as soluções dos problemas. Com o uso do tabuleiro gigante, permite-se aos alunos uma socialização sadia, que torna a atividade prazerosa e atrativa, além de didática.