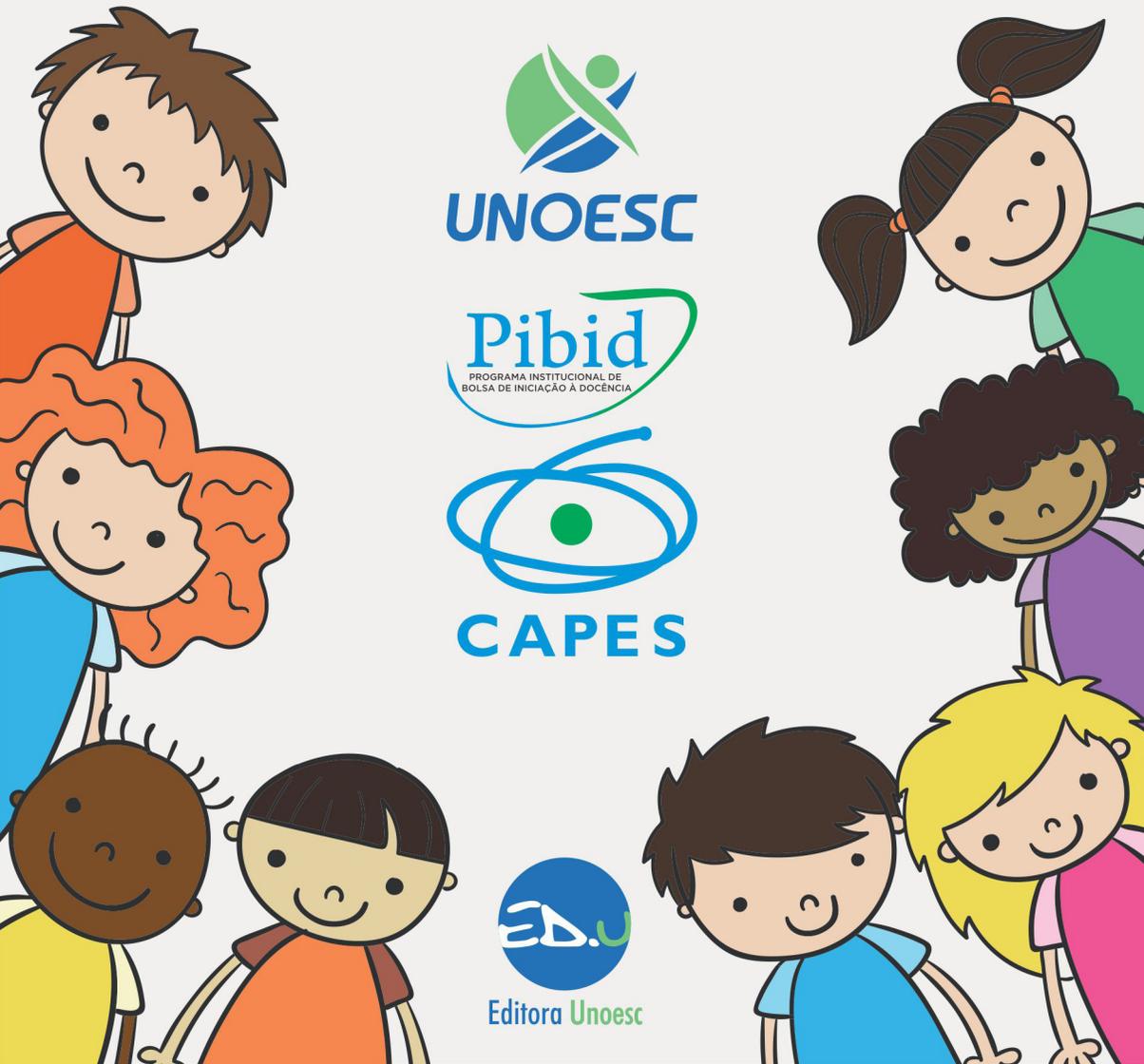
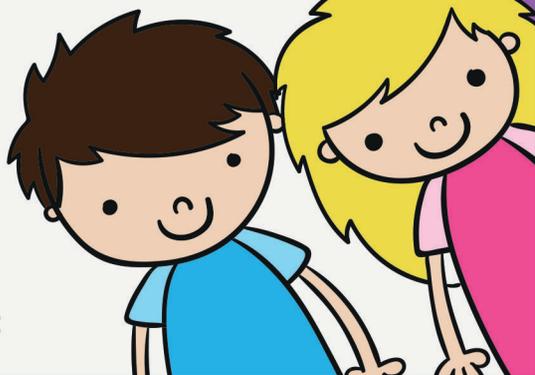
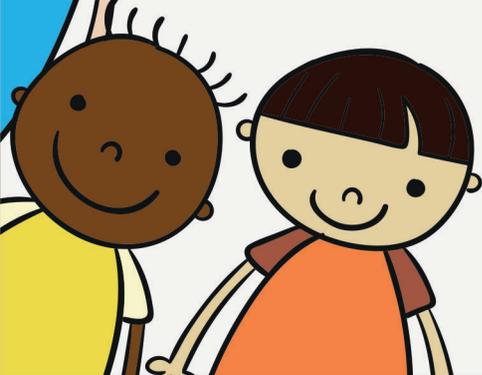
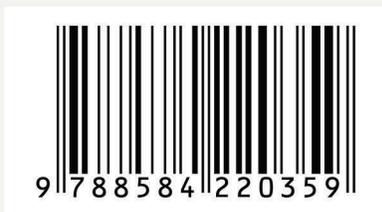
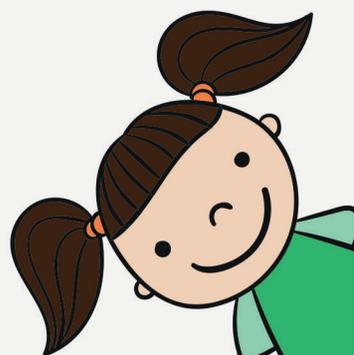
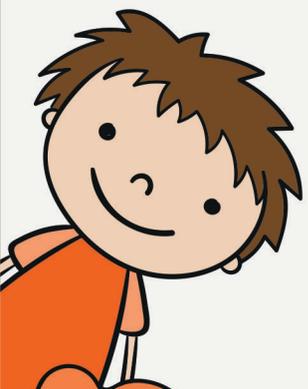


Organizadoras
Patrícia Aparecida Pedroso
Regina Oneda Mello

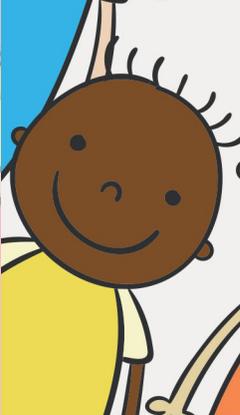
O LÚDICO COMO ARTICULADOR DA APRENDIZAGEM NO PIBID





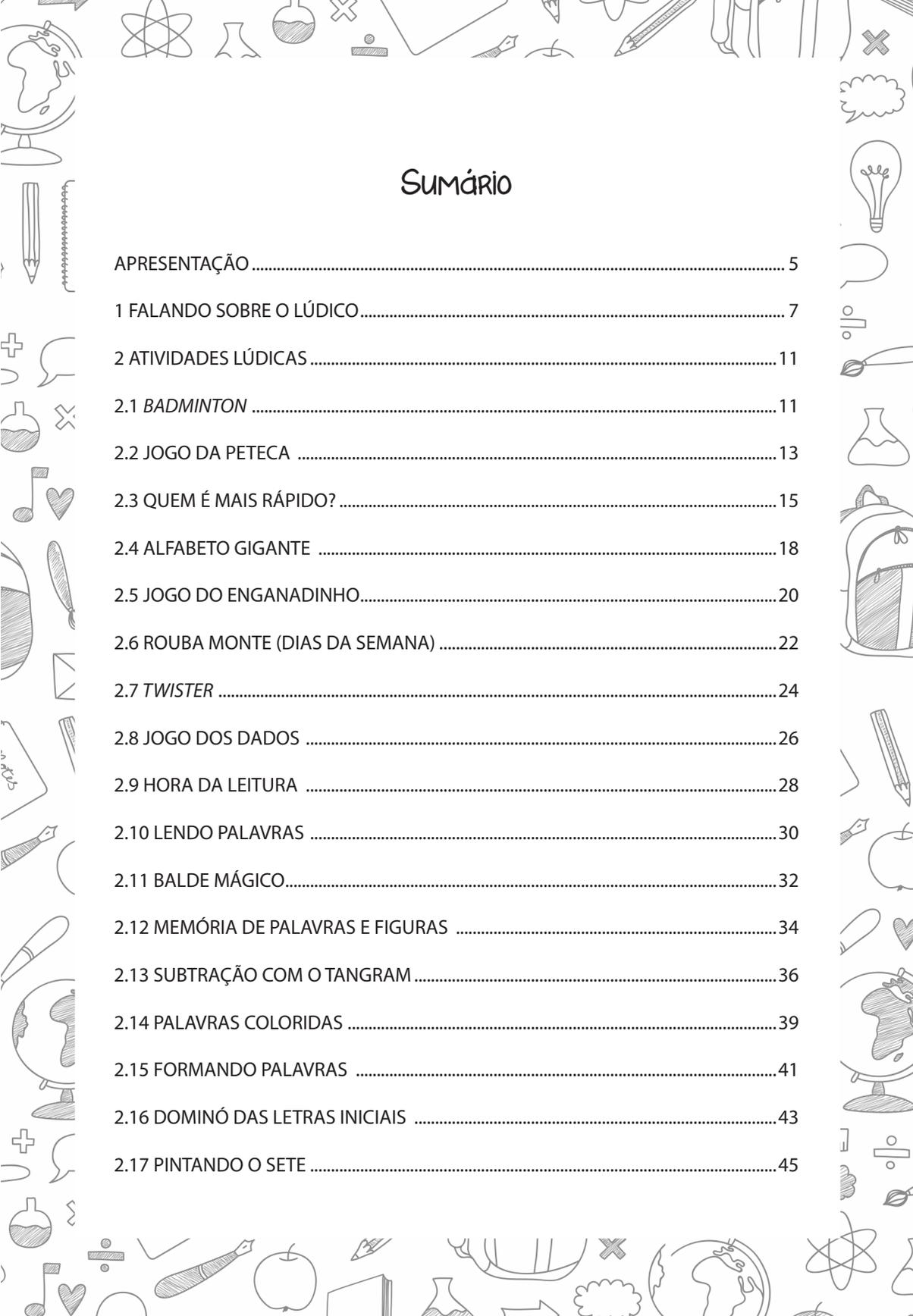
Organizadoras
Patrícia Aparecida Pedroso
Regina Oneda Mello

O LÚDICO COMO ARTICULADOR DA APRENDIZAGEM NO PIBID



Editora Unoesc





Sumário

APRESENTAÇÃO	5
1 FALANDO SOBRE O LÚDICO	7
2 ATIVIDADES LÚDICAS	11
2.1 <i>BADMINTON</i>	11
2.2 JOGO DA PETECA	13
2.3 QUEM É MAIS RÁPIDO?	15
2.4 ALFABETO GIGANTE	18
2.5 JOGO DO ENGANADINHO.....	20
2.6 ROUBA MONTE (DIAS DA SEMANA)	22
2.7 <i>TWISTER</i>	24
2.8 JOGO DOS DADOS	26
2.9 HORA DA LEITURA	28
2.10 LENDO PALAVRAS	30
2.11 BALDE MÁGICO.....	32
2.12 MEMÓRIA DE PALAVRAS E FIGURAS	34
2.13 SUBTRAÇÃO COM O TANGRAM	36
2.14 PALAVRAS COLORIDAS	39
2.15 FORMANDO PALAVRAS	41
2.16 DOMINÓ DAS LETRAS INICIAIS	43
2.17 PINTANDO O SETE	45

2.18 JOGO DA IDENTIDADE	48
2.19 RECICLAR COM ARTE	51
2.20 TRIDIMENSIONALIDADE NA ARTE	54
2.21 MALA DA HISTÓRIA	57
2.22 CONTANDO HISTÓRIAS	59
2.23 BOCA DO SAPO.....	65
2.24 JOGO DAS SÍLABAS	67
2.25 JOGO DA VELHA (PÁScoa)	69
2.26 AMARELINHA DIFERENTE.....	71
2.27 AMARELINHA DA ADIÇÃO	74
2.28 CHÁ DAS DEZ	76
2.29 APRENDENDO AS HORAS	79
2.30 PALAVRAS COLORIDAS	81
2.31 SACOLA LITERÁRIA	83
2.32 FORMANDO PALAVRAS	85
2.33 RECREIO LÚDICO	87
2.34 BINGO DA MULTIPLICAÇÃO	93
2.35 BONECO ECOLÓGICO	95
2.36 EU TENHO	97
2.37 BOLHAS DE SABÃO	100

APRESENTAÇÃO

Com este livro objetivamos socializar algumas estratégias de intervenção pedagógica realizadas pelos bolsistas pibidianos nas escolas conveniadas em que atuam.

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) é um programa desenvolvido pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), em parceria com as Instituições Universitárias, que objetiva a formação inicial para a docência. Os bolsistas são alunos dos cursos de Licenciatura.

Priorizamos o registro de atividades lúdicas, considerando que a aprendizagem significativa deve ocorrer em ambientes de colaboração e parceria, que não amedrontam e não intimidam e, por isso, possibilitam a participação efetiva dos alunos.

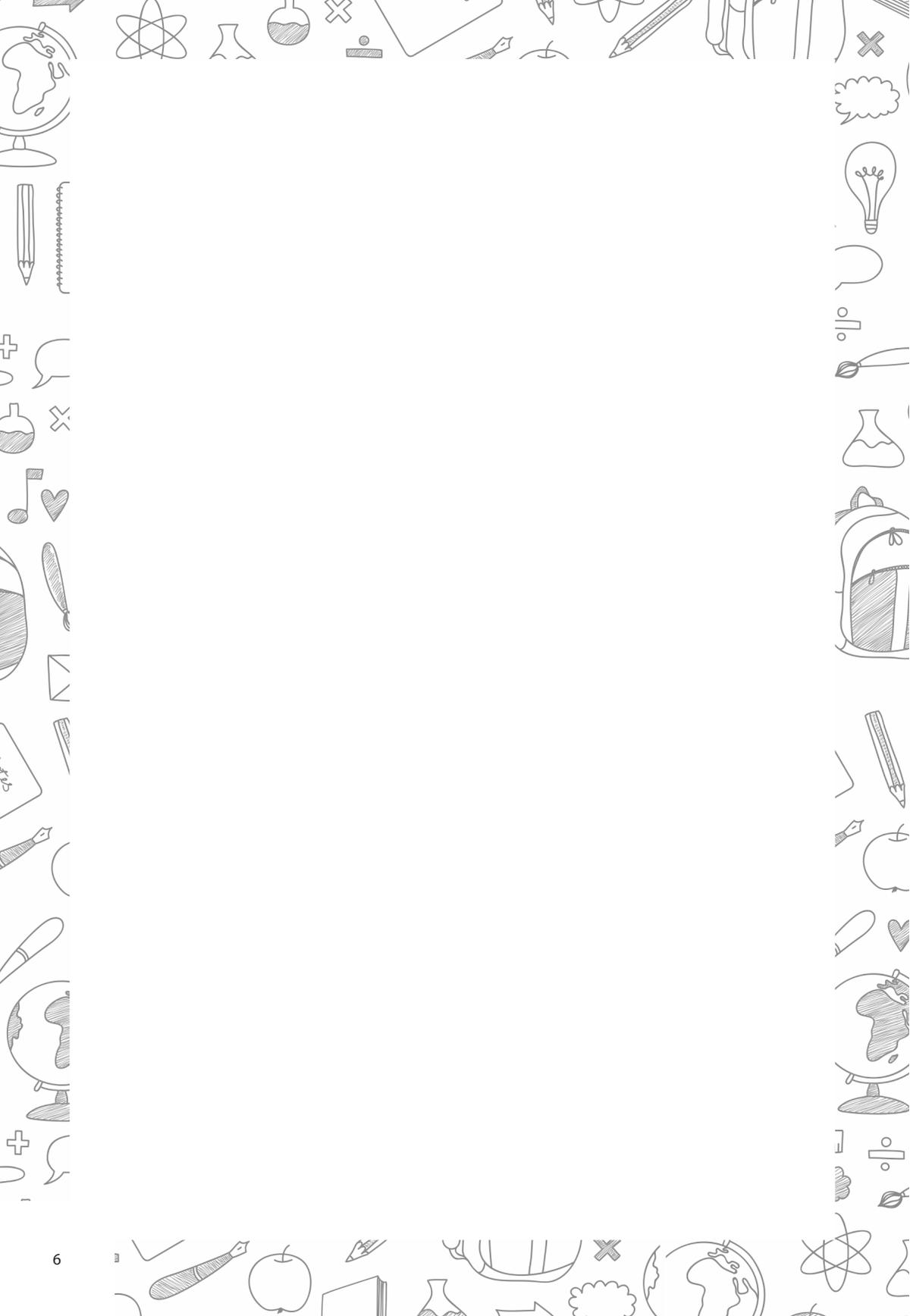
As atividades descritas atendem a objetivos educacionais de construção do conhecimento em diferentes áreas do saber. Alicerçadas nos princípios da interação, parceria, emoções e sentimentos presentificados evidenciam que os processos educacionais cooperativos possibilitam a aprendizagem mediada em relações de confiança e de respeito às diferenças.

Nestes exercícios de teoria-prática, o pibidiano é um coensinante, que se transforma com os alunos, na construção da autoria e da autonomia, ao estudar e elaborar as estratégias de intervenção pedagógica, ao evidenciá-las no cotidiano escolar e ao compreendê-las nas ações deliberadas de reflexão sobre os resultados percebidos.

Que os leitores encontrem significativas razões para compartilhar as atividades pedagógicas apresentadas neste livro.

Regina Oneda Mello

Coordenadora Institucional do PIBID/Unoesc



1

FALANDO SOBRE O LÚDICO

“Há escolas que são gaiolas e há escolas que são asas. Escolas que são gaiolas existem para que os pássaros desaprendam a arte do voo. Pássaros engaiolados são pássaros sob controle. Engaiolados, o seu dono pode levá-los para onde quiser. Pássaros engaiolados sempre têm um dono. Deixaram de ser pássaros.

Porque a essência dos pássaros é o voo.

Escolas que são asas não amam pássaros engaiolados. O que elas amam são pássaros em voo.

Existem para dar aos pássaros coragem para voar. Ensinar o voo, isso elas não podem fazer, porque o voo já nasce dentro dos pássaros. O voo não pode ser ensinado.

Só pode ser encorajado.”

(Rubem Alves)

Torna-se necessário, ao iniciarmos este livro que traz exemplos de atividades lúdicas para a educação básica, refletirmos um pouco sobre o lúdico e sua importância no ensino-aprendizagem.

Falar em lúdico é algo sério, pois a brincadeira e o brincar são ações nas quais devemos acreditar para um bom processo educativo. O lúdico é um momento em que a criança ou o adolescente entram em contato com o mundo que os cerca, levando-os ao encantamento, ao estabelecimento de ideias e relações lógicas com os materiais com os quais entram em contato, fazendo integrações com suas percepções e as percepções do outro, socializando e interagindo com o meio em que estão inseridos, trabalhando as emoções e os sentimentos individuais e coletivos.

Uma situação lúdica pode ser vista, assim, como um excelente meio de reconhecimento individual e grupal de características pessoais e grupais, quer sociais, morais ou intelectuais em suas múltiplas combinações. Por outro lado, de forma

complementar, aponta dificuldades e pontos mal desenvolvidos, levando a criança a buscar melhorá-los para preservar sua imagem perante os outros. (OLIVEIRA, 2000, p. 23).

O brincar e a brincadeira, que traduzem o que é o lúdico, por sua vez, são aprendidos. Aprendemos a jogar, a brincar; aprendemos as regras e o respeito ao outro. De certa forma, o lúdico e as atividades lúdicas, a ludicidade, são algo prazeroso que proporciona experiências cognitivas a partir das vivências, das interações e das reflexões.

Sabe-se que aprender a brincar é um comportamento, algo que está estabelecido em nosso meio cultural e social, que permite atuar em diversas funções perante o desenvolvimento integral do ser humano: social, afetivo, cognitivo e psicomotor.

A criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia, portanto, as crianças, tendo a oportunidade de brincar, estarão mais preparadas emocionalmente para controlar suas atitudes e emoções dentro do contexto social, obtendo assim melhores resultados gerais no desenrolar da sua vida. (ZANLUCHI, 2005, p. 91).

A criança, quando brinca, estabelece relações a partir de objetos, cria situações imaginárias, constrói relações com seu mundo interno e externo e, dessa forma, aprende.

Favorecer as relações de ensino e aprendizagem pautando-se no brincar, no brinquedo e na brincadeira é uma forma ideal de construir uma educação que busca o desenvolvimento global, o incentivo da imaginação e fantasias necessárias na infância, a abstração e a criatividade.

Ao receber educação lúdica, crianças e adolescentes aprendem regras fundamentais para o convívio social, na construção da sua personalidade, e criam laços cognitivos importantes para o seu desenvolvimento escolar, além de ideais para sobreviverem e terem um agir no humanizar em pleno século XXI, na

era da tecnologia, esta que está tomando lugar dos pátios, das varandas, do jogo e de tantos outros meios lúdicos e naturais de aprender.

Acreditamos que o brincar é o primeiro experimentar do mundo que se realiza na vida da criança. É uma linguagem de interação que possibilita descobertas e conhecimentos sobre si mesma, sobre o outro, sobre o mundo que a rodeia. Entretanto, com o acelerado processo de mudanças em nosso mundo e uma civilização cada vez mais técnica, a criança está perdendo sua capacidade de brincar. A originalidade deste momento do brincar está cedendo lugar a um mundo centrado nos caminhos mecanizados e cada vez mais informatizados que levam o humano a se robotizar, no pensar e no agir. (ROJAS, 2007, p. 18).

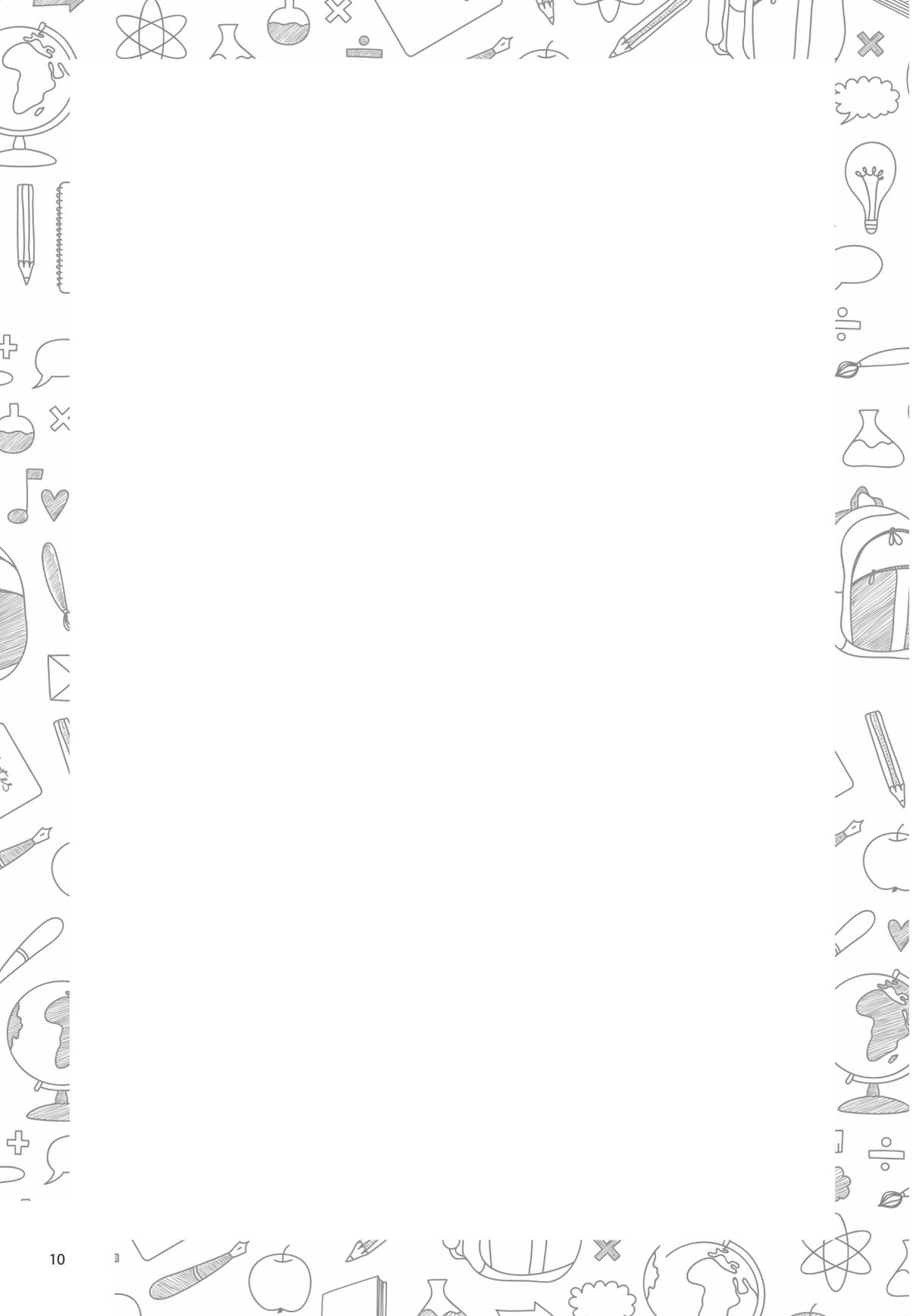
De certa maneira, esse modo natural de se brincar e de se aprender brincando, já não está mais acontecendo. Isso tem impedido muitas crianças e adolescentes de atribuírem real significado ao conhecimento ou mesmo de terem acesso a ele. A falta desses espaços e do lúdico tem trazido à tona mais crianças com dificuldades escolares e dificuldades de aprendizagem. Portanto, trabalhar o lúdico, proporcionar acesso a jogos, brinquedos e brincadeiras é função da escola, dos educadores e da educação.

Brincar é a maior herança que podemos deixar às nossas crianças!

Profa. Ms. Patrícia Aparecida Pedroso

Coordenadora de Gestão Educacional do PIBID/Unoesc

Professora de Ludicidade e Educação do Curso de Pedagogia da Unoesc



2 ATIVIDADES LÚDICAS

2.1 *BADMINTON*

Subprojeto: Educação Física – Unoesc Joaçaba

Escola Municipal São Francisco

Supervisor: Leoberto Ricardo Grigollo

Coordenadora: Elisabeth Baretta

Objetivos

- Estimular o desenvolvimento motor e a coordenação óculo-manual;
- Estimular a prática do jogo esportivo.

Número de participantes

Vinte alunos em cada atividade.

Materiais

Vinte raquetes de *badminton*, dez petecas e um elástico de 20 metros.

Como desenvolver a atividade

Os alunos são divididos em dois grupos de 10 alunos em cada lado do elástico, cada um com uma raquete. Primeiramente, inicia-se o trabalho com uma peteca. Cada equipe tem o objetivo de fazer com que a peteca caia no espa-

Patricia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

ço do adversário. O professor vai inserindo as demais petecas, uma de cada vez, até a décima peteca estar em jogo.

Fotografia 1 – Atividades recreativas de *badminton*



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.2 JOGO DA PETECA

Subprojeto: Educação Física – Unoesc Joaçaba

Centro Educacional Roberto Trompowsky

Supervisora: Jacqueline Baptista Righi

Coordenadora: Elisabeth Baretta

Objetivos

- Introduzir o esporte da peteca, valorizando a cultura brasileira;
- Construir brinquedo com material alternativo, valorizando o desenvolvimento sustentável;
- Desenvolver a habilidade motora especializada (coordenação motora fina).

Número de participantes

Atividade com 20 participantes.

Materiais

Duas folhas de jornal, fita crepe e adesiva, um quadrado de EVA, um retângulo de papel colorido e um retângulo de material plástico.

Como desenvolver a atividade

Amassar duas folhas de jornal até formar uma bolinha bem firme. Colocar o quadradinho de EVA que servirá como base e passar a fita crepe em cruz. Envolver a bolinha no retângulo de papel e do plástico deixando a sobra para cima. Lacrar no meio com fita adesiva.

Patricia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

Cada aluno, em posse de sua peteca, efetuará movimentos de baixo para cima na base da peteca. Esse exercício deve ser executado individualmente e posteriormente em duplas, trios e quartetos. Para o jogo, basta estender um pedaço de elástico para a divisão de espaços e divertir-se jogando a peteca.

Fotografia 2 – Confeção do jogo de peteca



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.3 QUEM É MAIS RÁPIDO?

Subprojeto: Educação Física – Unoesc Joaçaba

Escola de Educação Básica Oscar Rodrigues da Nova

Supervisora: Mirin Dolzan

Coordenadora: Elisabeth Baretta

Objetivos

- Desenvolver respostas rápidas aos estímulos propostos;
- Desenvolver velocidade, agilidade, coordenação motora e atenção;
- Desenvolver a lateralidade e a noção espaço-temporal.

Número de participantes

Alunos em grupos, independente do número de componentes.

Espaço

Quadra esportiva.

Como desenvolver a atividade

Em uma quadra, os alunos são divididos em grupos e colocados em fileiras no final de um dos lados da quadra. A primeira turma posiciona-se três metros à frente dos demais alunos.

O professor dará vários comandos de deslocamentos e posições aos alunos que estão à frente, mandando-os deslocarem-se para a direita, frente, esquerda, para trás, agacharem-se, saltarem, girarem. Após algumas movimentações, o professor dá o comando final para que os alunos saiam em velocidade até o fim da quadra e estimula para ver quem chega primeiro.

Variações:

1. Em vez de falar, o professor vai apontar para os lados, frente, trás, para o chão, para cima e depois de alguns deslocamentos, dá o sinal para os alunos saírem em velocidade até o outro lado da quadra.
2. Em vez de falar, o professor pode numerar cada deslocamento: 1. Direita; 2. Esquerda; 3. Frente; 4. Trás; 5. Agachar; 6. Saltar; 7. Saída em velocidade e corrida até o final da quadra.
3. O professor fala o sentido do deslocamento ou o número correspondente, e os alunos estarão com os olhos fechados. Ao comando da saída, os alunos abrem os olhos e saem correndo até o outro lado da quadra.
4. As atividades citadas podem ser trabalhadas com dois grupos. O primeiro, alinhado quatro metros à frente do segundo grupo. Ao sinal da saída, a turma de trás tenta pegar os alunos da turma da frente que saem em velocidade até o outro lado da quadra.

Obs.: O professor poderá dar o comando para a saída em velocidade, com os alunos agachados, trabalhando a saída baixa para provas de velocidade.

Fotografia 3 – Quem é o mais rápido?



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.4 ALFABETO GIGANTE

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Xanxerê

Escola de Ensino Fundamental Dom Oscar Arnulfo Romero

Acadêmicas: Gabriela T. Centenaro, Léia D. F. dos Santos, Marilusi Bonotto Priske, Tainara Luiza Ferrares, Tatiane Fiorin

Supervisora: Kélen Cristina Rodrigues Tonello

Coordenadora: Neli Aparecida Gai

Objetivo

- Desenvolver a consciência fonológica.

Número de participantes

Todos os alunos da turma.

Materiais

Vinte e seis letras do alfabeto: tecido, linha e microfibras, letras no tamanho de 1 m por 60 cm de altura (usar tecido colorido), quadro branco, pincel para quadro branco, caderno, lápis, borracha, lápis de cor, canetinha, tinta guache, papel pardo.

Como desenvolver a atividade

As letras gigantes são utilizadas na alfabetização quando se apresenta uma nova letra aos alunos. A letra gigante é apresentada com o som correspondente. Utiliza-se o método fônico de alfabetização, pronunciando o som da letra com bastante ênfase para que o aluno perceba o ponto de articulação do som e o distinga dos demais sons das letras do alfabeto. Cada criança pronuncia o som da letra

e, a partir disso, manuseia a letra, incluindo as já conhecidas. É possível formar sílabas e palavras unindo-as com as letras dos colegas, identificando de uma forma divertida a formação de sílabas e palavras com sons diferentes. São realizadas atividades diversificadas como o nome de cada aluno, da professora, identificando a letra/sílaba inicial, final, o número de letras da palavra e outras possibilidades.

A partir desse momento, organizam-se atividades de registro. A professora registra no quadro branco a letra, sílabas e palavras que foram formadas e cada criança registra no caderno a nova letra, assim como as sílabas e palavras, decorando-as com canetinhas coloridas e lápis de cor. Essa atividade de registro pode ser ampliada para o papel pardo utilizando tinta guache colorida, registrando ditados, nomes, lista de palavras, bingo, etc.

O trabalho com as letras gigantes acontece durante todo o ano letivo, variando as atividades que podem ser desenvolvidas a partir do alfabeto, podendo ser com o objetivo de apresentar um novo som, de fixação dos sons conhecidos e/ou escrita e leitura.

Fotografia 4 – Alfabeto gigante



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.5 JOGO DO ENGANADINHO

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc São Miguel do Oeste

Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Atílio

Luiz Calza

Bolsista: Cleonice Troiani

Supervisora: Celoi Vichroski

Coordenadora: Giovana Maria Di Domenico Silva

Objetivos

- Desenvolver o raciocínio matemático visando à aprendizagem de adição e subtração;
- Identificar números e sua respectiva quantificação;
- Aprender a respeitar regras, visando à parceria em jogos coletivos.

Número de participantes

Três a cinco.

Materiais

Um tabuleiro grande dividido em cinco partes e um dado. Em cada parte escrever uma quantidade: 2, 3, 4, 5, 6. Os marcadores podem ser tampinhas, pedrinhas, pedacinhos de EVA.

Como desenvolver a atividade

Cada participante recebe uma quantidade de marcadores (podem ser 20). Decidir quem inicia o jogo. O escolhido deverá jogar o dado e colocar a quantidade sorteada de marcadores no tabuleiro, em cima do número corres-

pondente. (se jogou o dado e caiu 4, deverá colocar 4 marcadores no número 4 do tabuleiro). Se desejar jogar o dado mais vezes, poderá (pode-se limitar) jogar o dado 1, 2 ou 3 três vezes, como o aluno desejar. Se jogou o dado e caiu 5 e a casa 5 do tabuleiro já estiver ocupada, deverá pegar os marcadores que estão nela. Será vencedor aquele que, ao final, tiver menos marcadores, ou colocar todos marcadores no tabuleiro. Ao final, descobrirão que se jogarem o dado menos vezes, terão a possibilidade maior de colocar todos os seus marcadores primeiro. Durante esse jogo, os alunos terão a oportunidade de adicionar e subtrair seus marcadores (tinha 20 coloquei 4 no tabuleiro fiquei com [...], tinha 12 retirei do tabuleiro 3 agora tenho [...]).

Fotografia 5 – Jogo do Enganadinho



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.6 ROUBA MONTE (DIAS DA SEMANA)

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc de São Miguel do Oeste

Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Atílio

Luiz Calza

Bolsista: Cleonice Troiani

Supervisora: Celoi Vichroski

Coordenadora: Giovana Maria Di Domenico Silva

Objetivos

- Desenvolver a atenção, a agilidade e o raciocínio lógico;
- Reconhecer os dias da semana que integram o calendário;
- Identificar a ordem, sequência dos dias da semana.

Número de participantes

Atividade com quatro integrantes.

Materiais

Papel duplex, fichas com nomes dos dias da semana, cola, tesoura e papel contact transparente.

Como desenvolver a atividade

Em um grupo com quatro participantes, distribuir igualmente as cartas com os nomes dos dias da semana (confeccionar vários baralhos com o mesmo nome). Segurar as cartas com os nomes virados para baixo. Decidir quem inicia o jogo. O aluno escolhido começa dizendo o primeiro dia da semana (no caso, domingo), coloca em cima da mesa com o nome virado para cima. Assim,

O Lúdico como Articulador da Aprendizagem no Pibid

segue o jogo com o próximo participante dizendo o dia da semana seguinte (no caso, segunda-feira). Quando o nome escrito coincidir com o nome que foi falado, os participantes devem bater na carta. O último que bater deve ficar com as cartas que estão sobre a mesa. Será vencedor o aluno que ficar sem as cartas que estava segurando.

Fotografia 6 – Rouba Monte (Dias da Semana)



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.7 TWISTER

Subprojeto: Educação Física – Unoesc Joaçaba

Escola Municipal Cruz e Sousa

Supervisora: Isabel Cristina Cattani

Coordenadora: Elisabeth Baretta

Objetivos

- Explorar os movimentos por meio de atividades que exijam maior coordenação motora;
- Contribuir no desenvolvimento da lateralidade e vivenciar, na prática, os princípios do esquema corporal;
- Contribuir para as relações interpessoais por meio de novas experiências e atividades diferenciadas no âmbito escolar.

Número de participantes

Vinte crianças, organizadas em duplas.

Materiais

Um dado adaptado.

Como desenvolver a atividade

Os alunos deverão formar duas filas e, em duplas, iniciarão o jogo. Um por vez deverá lançar o dado para cima e quando o dado tocar o solo o aluno deverá executar o que está sendo solicitado (Exemplo: braço direito na cor amarela, braço esquerdo na cor vermelha, perna direita na cor vermelha e assim sucessivamente). Ao final do jogo, a dupla retorna ao final da fila e a dupla seguinte inicia.

Fotografia 7 – Jogo do *Twister*



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.8 JOGO DOS DADOS

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Maravilha

Centro Educacional Mundo Infantil (Caic)

Bolsista: Vera Lúcia Reis

Supervisora: Marinise Breda

Coordenadora: Ivonete Lunelli Klauck

Objetivos

- Estimular a capacidade de criar e recriar hipóteses de oralidade e criatividade;
- Desenvolver habilidades de leitura e escrita;
- Criar estratégias de memorização envolvendo o conteúdo estudado.

Número de participantes

Desenvolvido para realizar atividades envolvendo toda a classe, ou pequenos grupos.

Materiais

Os dados foram confeccionados a partir de material alternativo, como caixinhas de papelão, jornal para enchimento, papel pardo e fita para revestir os dados.

Como desenvolver a atividade

Cada educando joga os cinco dados de uma vez e precisa formar, oralmente, uma frase com as palavras que sorteou. As palavras podem se relacionar a

conteúdos propostos pela professora, como estratégia de memorização. Quando a palavra é sorteada, revisam-se os conceitos estudados na classe.

Fotografia 8 – Jogo dos dados



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.9 HORA DA LEITURA

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Maravilha

Centro Educacional Mundo Infantil (Caic)

Bolsista: Vera Lúcia Reis

Supervisora: Marinise Breda

Coordenadora: Ivonete Lunelli Klauck

Objetivos

- Incentivar a leitura por meio de diferentes gêneros textuais;
- Introduzir o hábito da leitura no cotidiano das crianças;
- Estimular a oralidade, a compreensão e a interpretação.

Número de participantes

Toda a classe, pequenos grupos ou individual.

Materiais

As fichas são confeccionadas a partir de recortes de diferentes gêneros textuais retirados de livros didáticos inutilizados e colagem em suporte resistente.

Como desenvolver a atividade

O material fica disponível na sala de aula para que a classe toda possa usufruir dele, em momentos indicados pela professora da sala, ou ao término das atividades.

São leituras diversificadas. Não seguem um gênero ou uma tipologia predefinidos. A intencionalidade principal é incentivar a leitura.

Fotografia 9 – Hora da leitura



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.10 LENDO PALAVRAS

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Maravilha

Centro Educacional Mundo Infantil (Caic)

Bolsista: Vera Lúcia Reis

Supervisora: Marinise Breda

Coordenadora: Ivonete Lunelli Klauck

Objetivos

- Instigar a criança a desenvolver a capacidade de leitura e raciocínio lógico;
- Identificar dificuldades na leitura;
- Auxiliar no processo de construção e estruturação de frases e textos;
- Introduzir a passagem de letra de forma para cursiva, de forma lúdica e criativa.

Número de participantes

Essa atividade foi pensada para ser realizada em sala de aula, envolvendo toda a classe.

Materiais

Jogo confeccionado com caixas de leite, jornal para enchimento e papel pardo para revestimento das caixas.



Como desenvolver a atividade

Disponibilizar no início de cada fila de alunos, uma caixa contendo uma palavra escrita em cada um dos lados, totalizando seis palavras por caixa. A criança, ao recebê-la, deve ler todas as palavras o mais rápido possível e, ao terminar, passá-la imediatamente ao colega, podendo o professor organizar de diversas formas esse repasse, ou seja, para trás, para a direita ou à esquerda. Pode também ser utilizado esse material na construção de frases e textos. O material deve ser organizado de acordo com o conteúdo estudado no momento.

Fotografia 10 – Lendo Palavras



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.11 BALDE MÁGICO

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Maravilha

Escola de Educação Básica João XXIII

Bolsista: Vera Lúcia Reis

Supervisora: Leoni Radaelli

Coordenadora: Ivonete Lunelli Klauck

Objetivo

- Desenvolver a leitura, a escrita e a oralidade.

Número de participantes

É definido pelo professor a cada novo jogo.

Materiais

Baldinho decorado com EVA e alfabeto móvel.

Como desenvolver a atividade

Cada forma de jogar tem sua organização própria.

Em grupo ou individualmente: retira-se uma letra do alfabeto móvel de dentro do balde, em seguida o educando ou seu grupo formam uma palavra ou frase, de acordo com o nível de alfabetização, sem aquela letra que foi sorteada.

Jogo da letra inicial ou final:

Em grupo ou individualmente: retira-se uma letra do alfabeto móvel de dentro do balde e imediatamente quem a sorteou precisa falar ou escrever no quadro uma palavra que inicie/termine com aquela letra.

Jogo da trinca:

Em grupo ou individualmente: retiram-se três letras do alfabeto móvel que está no balde e cada educando ou seu grupo precisa formar o maior número possível de palavras que contenham aquelas três letras. Pode-se, ainda, realizar esse jogo dividindo a sala em dois grandes grupos e os educandos vão escrevendo as palavras no quadro, seguindo a ordem de um grupo depois o outro, até que se esgotem as hipóteses de escrita. Depois todos copiam todas as palavras encontradas.

Fotografia 11 – Balde Mágico



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.12 MEMÓRIA DE PALAVRAS E FIGURAS

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Maravilha

Escola de Educação Básica João XXIII

Bolsista: Vera Lúcia Reis

Supervisora: Leoni Radaelli

Coordenadora: Ivonete Lunelli Klauck

Objetivo

- Estimular, por meio do jogo, a vontade de conhecer as letras, formar e ler palavras.

Número de participantes

Individualmente ou em duplas.

Materiais

O jogo é confeccionado por meio da impressão de um jogo da memória em que metade das peças é composta por figuras e a outra metade pelo nome dessas figuras, colado em papel resistente e plastificado com fita transparente. Essa ideia de jogo pode ser adaptada na confecção de um Dominó de Palavras e Figuras.

Como desenvolver a atividade

Utiliza-se esse jogo nas atividades individuais realizadas de modo extraclasse, com os alunos que apresentam dificuldades na alfabetização, especialmente na leitura. Por ser jogo, atrai o educando para conseguir ler o que está escrito, ou seja, é leitura, mas é leitura divertida que se necessária para que ele

consiga jogar. Após jogar com os educandos, realiza-se ditado de figuras, no qual se mostra apenas a figura e o educando escreve o nome do animal que aparece, sendo possível, por intermédio disso, analisar e trabalhar a capacidade de memorização, compreensão e escrita.

Fotografia 12 – Jogo da Memória de Palavras e Figuras



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.13 SUBTRAÇÃO COM O TANGRAM

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Maravilha

Escola de Educação Básica João XXIII

Bolsistas: Vera Lúcia Reis e Francieli Frizon

Supervisora: Leoni Radaelli

Coordenadora: Ivonete Lunelli Klauck

Objetivos

- Explorar atividades matemáticas envolvendo as quatro operações;
- Favorecer a pluralidade de ideias e estratégias do aluno, promovendo o crescimento pessoal e intelectual;
- Desenvolver, por meio do jogo, a capacidade de compreender, analisar, classificar, entendendo que as regras de um jogo são importantes para a atividade de aprendizagem ser prazerosa e educativa.

Número de participantes

Pode ser realizado com quatro jogadores.

Materiais

O jogo é confeccionado a partir do recorte de peças do Tangram em EVA.

Material para quatro jogadores

- 1 tabuleiro na forma de quadrado riscado/dividido em 16 partes triangulares;

- 1 tabuleiro na forma de triângulo riscado/dividido em 16 partes triangulares;
- 1 tabuleiro na forma de retângulo riscado/dividido em 16 partes triangulares;
- 1 tabuleiro na forma de trapézio riscado/dividido em 16 partes triangulares;
- 20 peças do triângulo pequeno;
- 8 peças do triângulo médio (cada um equivale a dois triângulos pequenos);
- 8 peças do quadrado (cada um equivale a dois triângulos pequenos);
- 6 peças do triângulo grande (cada um equivale a quatro triângulos pequenos);
- 2 dados. (fonte: (<http://www.projetospedagogicosdinamicos.com/tangram.html>))



Como desenvolver a atividade

Esse jogo consiste em realizar as atividades matemáticas, sendo previamente definida a operação, conforme os números sorteados no dado, e ir preenchendo o tabuleiro com as peças, tendo cada uma delas uma equivalência também definida anteriormente, baseando-se na referência que é triângulo pequeno.

O professor pode adequar o jogo e suas regras de acordo com o conteúdo e a série em que está trabalhando, sendo possível aumentar ou diminuir o grau de dificuldade.

Patricia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

Fotografia 13 – Jogo da subtração com o Tangram



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.14 PALAVRAS COLORIDAS

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Maravilha

Escola de Educação Básica João XXIII

Bolsistas: Vera Lúcia Reis e Francieli Frizon

Supervisora: Leoni Radaelli

Coordenadora: Ivonete Lunelli Klauck

Objetivos

- Ampliar o repertório do aluno e trabalhar a leitura e a escrita de forma contextualizada;
- Estimular o aluno a construir palavras de forma lúdica e prazerosa.

Número de participantes

Até quatro alunos por jogo.

Materiais

Papel dupla face (seis cores diferentes), uma caixinha revestida com as seis cores dos papéis para fazer o dado, canetão, tesoura, cola.

Como desenvolver a atividade

Cada aluno recebe um quadro de pregas e, na sua vez de jogar, lança o dado. De acordo com a cor sorteada, o aluno escolhe uma das fichas de letra com a cor correspondente. O professor indicará com quantas letras deverá ser formada a palavra. O número de jogadas do dado, para cada participante, deverá ser de acordo com o número de letras determinado pelo professor. Vence o aluno que formar a palavra primeiro.

Fotografia 14 – Jogando as palavras coloridas



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.15 FORMANDO PALAVRAS

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Maravilha

Centro Educacional Mundo Infantil (Caic)

Bolsista: Andres Graciella Ferreira

Supervisora: Marinise Breda

Coordenadora: Ivonete Lunelli Klauck

Objetivos

- Diferenciar desenho, palavra, sílaba e letra;
- Ler palavras e associar aos desenhos;
- Decompor as palavras em sílabas e letras;
- Analisar as relações entre palavra, sílaba e letra.

Número de participantes

É definido pelo professor.

Materiais

Imagens de revistas, cartolina, canetão, tesoura, cola.

Como desenvolver a atividade

Entregar para cada aluno um envelope com quatro imagens, quatro tiras com as palavras, as sílabas e as letras das respectivas palavras.

Patricia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

Fotografia 15 – Imagem, palavra, sílabas e letras



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.16 DOMINÓ DAS LETRAS INICIAIS

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Maravilha

Centro Educacional Mundo Infantil (Caic)

Bolsista: Andres Graciella Ferreira

Supervisora: Marinise Breda

Coordenadora: Ivonete Lunelli Klauck

Objetivo

- Desenvolver a percepção e promover a associação da palavra com a figura, identificando a letra inicial.

Número de participantes

É definido pelo professor.

Materiais

Imagens de revistas, EVA, canetão, tesoura, cola.

Como desenvolver a atividade

Joga-se como um dominó tradicional, porém, neste jogo, utiliza-se apenas a letra inicial da palavra. Distribuir de 5 a 7 dominós para cada aluno. Coloca-se uma peça na mesa e inicia-se a rodada. Caso o aluno não tenha a peça com a respectiva letra, poderá pescar uma carta no monte. Não conseguindo, passa a vez. O jogo termina quando não for possível encaixar nenhum dominó, ou quando as peças acabarem.

2.17 PINTANDO O SETE

Subprojeto: Artes Visuais – Unoesc Videira

Escola de Educação Básica Adelina Regis

Bolsistas: Angela Soares, Ana Lucia Moura, Estela Santini, Regina Oliveira e Sônia Borges

Supervisora: Elenise Schuler

Coordenadora: Sueli Perazzoli Trindade

Objetivos

- Proporcionar saberes artísticos por meio da linguagem visual pictórica visando à conscientização do meio ambiente sustentável e ecológico;
- Familiarizar o aluno com o conhecimento da história da Arte Contemporânea por meio da linguagem da pintura na educação básica;
- Proporcionar a leitura de imagem, a fruição e a produção artística visando à valorização à sustentabilidade ecológica por meio do restauro de objetos antigos;
- Possibilitar ao aluno o desenvolvimento da criatividade, da originalidade, das habilidades e competências no ensino da arte;
- Transformar os móveis em madeira descartados, criando ambiente sustentável e artístico na escola.

Número de participantes

Envolver todos os alunos da turma.

Materiais

Técnica Stencil: uma placa MDF 2 mm, textura acrílica, stencil variados, tinta branca, látex, pincéis, lixa, verniz acrílico, pote e panos.

Técnica com Cola: uma placa MDF 2 mm, cola branca, tinta látex fosca, pincéis, secador de cabelo, pote e panos.

Técnica com Betume: uma placa MDF 2 mm, betume da Judeia, cera incolor em pasta, tinta PVA látex, lixa.

Como desenvolver a atividade

Primeiro momento – História da Arte

Apresentação dos *slides* sobre o artista Vick Muniz e suas obras de arte com o lixo;

Segundo momento – Leitura de imagem

As leituras servirão como base para o conhecimento e para despertar o olhar crítico e sensível no ensino da Arte a fim de que as características das obras despertem percepções para a produção;

Terceiro momento – Linguagem visual

Por meio das artes visuais serão desenvolvidos o desenho e a pintura no restauro de móveis antigos.

Quarto momento – Produção artística

Aplicar tinta branca sobre os móveis, deixar secar. Pintar com tinta colorida e fazer o desenho com auxílio de estêncil. Dependendo da textura a ser criada, utiliza-se a técnica de lixar e colagem de pedaços de vidro em forma de mosaico.

Com massa de modelagem, aplicar sobre a tela criando uma composição plástica. Escolher a cor de preferência e, se optar por fazer a técnica *rolling regue*, utilizar um retalho de malha úmido. Aplicar a tinta em uma parte da tela, ou mdf e, em seguida, torcer a malha e vir rolando sobre a tinta colorida, pressionando. Quanto mais apertar, mais aparece o branco.

Escolher os objetos a serem sobrepostos na tela. Fazer uma simulação antes de colar para ver se está em equilíbrio esteticamente, depois, fazer a colagem dos diversos materiais, alguns com cola quente e outros com cola branca.

Fotografia 17- Reciclar com arte



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.18 JOGO DA IDENTIDADE

Subprojeto: Artes Visuais – Unoesc Videira

Escola de Educação Básica Adelina Regis

Bolsistas: Angela Soares, Ana Lucia Moura, Estela Santini, Regina Oliveira e Sônia Borges

Supervisora: Elenise Schuler

Coordenadora: Sueli Perazzoli Trindade

Objetivos

- Conhecer a Arte Contemporânea em seu contexto histórico, social e cultural e sua importância na formação humana;
- Refletir a importância da identidade do ser humano em diferentes contextos, histórico, social e cultural na contemporaneidade;
- Contextualizar as obras de arte com *assemblage* e sua contribuição no ensino da arte e na educação básica enquanto identidade humana;
- Promover ações práticas no ensino da Arte que estimulem a criatividade, as habilidades e as competências por meio da *assemblage*;
- Vivenciar experiências de produções artísticas com *assemblage* a partir da diversidade de materiais que referenciam a identidade de cada aluno.

Número de participantes

Envolver toda a turma.

Materiais

Imagens de obras de arte, texto sobre a história da Arte Contemporânea e da linguagem visual da *assemblage*, MDF/ tela, tinta PVA de várias cores,

cola quente e cola branca, secador de cabelo, retalho de malha e materiais diversos como botão, CD, miçangas, brinco, anel, retalhos de roupas, folhas, sementes, fotografias cola quente e cola branca.



Como desenvolver a atividade

Primeiro momento – História da Arte

Apresentação dos *slides* sobre o artista e obras de *assemblage*;

Segundo momento – Leitura de imagem

As leituras servirão como base para o conhecimento e despertar o olhar crítico e sensível no ensino da Arte, a fim de que as características das obras despertem percepções para a produção;

Terceiro momento – Linguagem visual

Por meio das Artes Visuais serão desenvolvidos o desenho, a pintura, a colagem e a *assemblage*.

Quarto momento – Produção artística

Aplicar tinta branca sobre o mdf ou tela, pelo menos três demãos. Cada vez que passar deixar secar bem para depois aplicar a próxima. Deixar secar naturalmente ou secar usando secador de cabelo. Definir os objetos e imagens pessoais a serem sobrepostas na tela. Fazer uma simulação antes de colar para ver se está em equilíbrio esteticamente. A colagem dos diversos materiais deve ser realizada om cola quente e/ou cola branca. Socializar as produções artísticas realizadas individualmente, para que cada aluno relate sua produção para ressignificar o ensino da Arte visando à experiência estética, despertando o olhar sensível e significativo na educação básica.

Patricia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

Fotografia 18 – Identidade



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.19 RECICLAR COM ARTE

Subprojeto: Artes Visuais – Unoesc Videira

Escola de Educação Básica Gonçalves Dias

Bolsistas: Aline Tamara Anton, Derli de Oliveira Corrêa, Cleonice de Oliveira, Ana Maria Alves de Campos e Naiane Regina de Assis

Supervisora: Pedro Cavalheiro

Coordenadora: Sueli Perazzoli Trindade

Objetivos

- Proporcionar aos alunos saberes artísticos e ambientes colaborativos no processo de ensino-aprendizagem na educação básica;
- Promover o conhecimento artístico visando à criatividade e à estética nas produções artísticas;
- Possibilitar ao aluno o fazer artístico por meio da leitura de imagem de artistas brasileiros, visando à compreensão da linguagem da pintura e da tridimensionalidade no ensino da Arte.

Número de participantes

Envolver toda a turma.

Materiais

Obra de arte do artista, vídeo, litros de vidro, tinta de várias cores, pincéis, massa de modelagem, acessórios decorativos.



Como desenvolver a atividade

Primeiro momento – História da Arte

Apresentação dos *slides* sobre a Arte Moderna no contexto social e cultural.

Segundo momento – Leitura de imagem com o intuito de fazer

arte por meio da leitura de imagem do artista e, assim, compreender a linguagem da escultura no ensino da Arte. Primeiramente, fazer a leitura das obras de Vick Muniz, o qual fez várias pinturas com fotografias e lixo retirado do maior lixão do mundo – Gramacho, no Rio de Janeiro. Estudar também sobre esculturas modernas.

Ao estudar a biografia e as obras de arte contextualizadas é possível articular várias áreas do conhecimento como Biologia, Sociologia, Estatutos que determinam direitos e deveres, sustentabilidade, meio ambiente e outros temas.

Terceiro momento – Linguagem visual

Por meio das Artes Visuais serão desenvolvidos o desenho, a pintura e a escultura com materiais alternativos.

Quarto momento – Produção artística

Lavar bem os diferentes litros de vidro. Passar uma demão de tinta PVA branca. Depois de seca a tinta, desenhar e pintar as figuras de acordo com a preferência. Para ficar em alto relevo, utilizar a massa de modelagem.

O vidro pode ser reutilizado pela arte decorativa. Ao estudar a história da Arte, percebe-se que na arte do rococó é criada a ideia da arte decorativa, reconhecendo a funcionalidade de objetos para a decoração cujo conceito se estende aos dias atuais. O lixo pode ser transformado em várias linguagens da Arte, como escultura, pintura, gravura e desenho, entre outras.

A partir da leitura contextualizada dos conteúdos da Arte, nas obras de arte de Vick Muniz, pode-se desenvolver a conscientização sobre o meio ambiente e as condições de trabalho e sobrevivência dos catadores de lixo e a superação pela autoestima.

Fotografia 19 – Reciclar com arte



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.20 TRIDIMENSIONALIDADE NA ARTE

Subprojeto: Artes Visuais – Unoesc Videira

Escola de Educação Básica Gonçalves Dias

Bolsistas: Aline Tamara Anton, Derli de Oliveira Corrêa, Cleonice de Oliveira, Ana Maria Alves de Campos e Naiane Regina de Assis

Supervisora: Pedro Cavalheiro

Coordenadora: Sueli Perazzoli Trindade

Objetivos:

- Proporcionar aos alunos saberes artísticos e ambientes colaborativos nos processos de ensino-aprendizagem na educação básica;
- Promover o conhecimento artístico visando à criatividade e à estética nas produções artísticas;
- Possibilitar ao aluno o fazer artístico por meio da leitura de imagem de artistas brasileiros, visando à compreensão da linguagem da pintura e da tridimensionalidade no ensino da Arte.

Número de participantes

Envolver toda a turma.

Materiais

Garrafa PET, tinta PVA de várias cores, jornal, pincéis, materiais alternativos, olhos, cola branca e tesoura.



Como desenvolver a atividade

Primeiro momento – História da Arte

Apresentação dos *slides* sobre a Arte Moderna no contexto social e cultural.

Segundo momento – Leitura de imagem com o intuito de compreender a linguagem da escultura no ensino da Arte. Primeiramente, fazer a leitura das obras de Aldemir Martins, que produziu pinturas em tela com a figura de gatos coloridos. Estudar também esculturas modernas.

Ao estudar a biografia e as obras de arte contextualizadas é possível articular várias áreas do conhecimento, como por exemplo, Biologia, Sociologia.

Terceiro momento – Linguagem visual

Por meio das Artes Visuais, serão desenvolvidos o desenho, a pintura e a escultura com materiais alternativos.

Quarto momento – Produção artística

Construir o GATO, colar na garrafa PET o jornal de forma que caracterize o animal, deixar secar, em seguida pintar de acordo com o estilo artístico: clássico, moderno, *pop art*.

Nessa proposta educativa é possível apresentar aos alunos o conceito do que é arte e o que não é, uma questão muito polêmica no contexto atual. Os alunos aprendem que o lixo pode se transformar em arte por meio da linguagem da escultura e da pintura.

As produções artísticas criadas na forma tridimensional a partir de técnicas pictóricas apresentam na composição visual suavidade, equilíbrio, simetria, proporção e beleza estética.

Patricia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

Fotografia 20 – Simpatia



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.21 MALA DA HISTÓRIA

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Campos Novos

Escola Municipal Felisberto Vilarino Dutra

Bolsistas: Roseli de Azeredo, Leocádia Aparecida Durigon Ramos, Glecia da Silva, Aline Anunes e Debora Carlonine Mougolt

Supervisora: Elenita Baretta

Coordenadora: Sueli Perazzoli Trindade

Objetivos

- Criar o hábito de ouvir histórias;
- Despertar o gosto por leitura de histórias;
- Proporcionar o desenvolvimento do processo de cognição, percepção visual e ampliação da oralidade por meio da contação de histórias;
- Trabalhar consciência fonológica.

Número de participantes

Todos os alunos da sala de aula.

Materiais

Papelão ou pasta plástica, papel pardo, papéis coloridos, cola, tesoura.

Como desenvolver a atividade

Pode-se trabalhar com as crianças na sala de aula e fazer apresentações conforme o tema desejado: higiene bucal, alimentação saudável, etc. Após a contação, pode ser aplicado o jogo de consciência fonológica, no qual cada dentinho

Patricia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

deve ser colocado na imagem do jacaré que contém sua letra inicial, fazendo a exploração do som da letra.

Fotografia 21 – Mala da história



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.22 CONTANDO HISTÓRIAS

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Campos Novos

Escola Municipal Felisberto Vilarino Dutra

Bolsistas: Roseli de Azeredo, Leocádia Aparecida Durigon Ramos, Glecia da Silva, Aline Anunes e Debora Carlonine Mougolt

Supervisora: Elenita Baretta

Coordenadora: Sueli Perazzoli Trindade

Contar histórias é a mais antiga das artes. Elas são fontes maravilhosas de experiências. São meios de ampliar o horizonte da criança e de aumentar o conhecimento em relação ao mundo que a cerca. É por meio do prazer ou das emoções que as histórias proporcionam que o simbolismo, implícito nas tramas e personagens, influencie o inconsciente. Contato histórias, ajudamos, pouco a pouco, a resolver conflitos internos das crianças.

A contação de história transporta a criança para outros mundos e dá vida a sonhos, além de contribuir para o desenvolvimento infantil por despertar emoções e valorizar sentimentos por meio da magia e da atração das histórias. São vários os benefícios que a contação de histórias proporciona às crianças, e o maior de todos é uma alma “bem-feita”, o que envolve autoconhecimento, emoções bem cultivadas e uma imaginação rica, capaz de interferir na realidade para transformá-la de um jeito criativo.

Há uma dimensão do real que somente pode ser apreendida e vivenciada por meio da linguagem simbólica: as narrativas de fantasia, as imagens, as metáforas, a arte e sua diversidade, as tradições da cultura, a literatura, as religiões (não as instituições religiosas, mas nossa experiência espiritual genuína e profunda).

- Álbum seriado: A Galinha Ruiva (André Koogan Breitmann);
- Flanelógrafo: Maria vai com as Outras (Sylvia Orthof);
- TV Rolante – Respeitando as Diferenças.

História 1: Galinha Ruiva (André Koogan Breitmann)

Objetivos

- Estimular a interação com a história, relacionando-as com os valores éticos e morais, como o respeito, a solidariedade, a compaixão, a amizade e outros;
- Incentivar o trabalho coletivo;
- Expressar ideias e opiniões com espontaneidade.

Número de participantes

Dezoito a vinte e cinco integrantes.

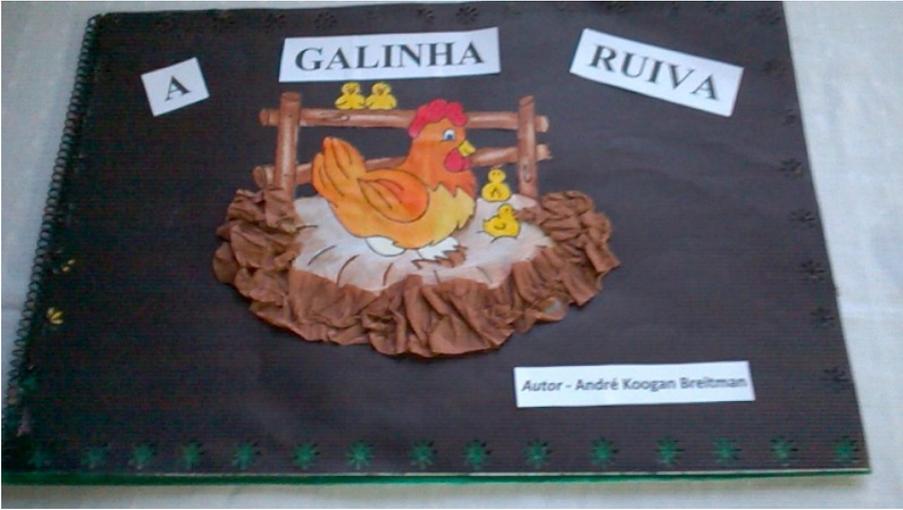
Materiais

Papel cartão, desenhos dos personagens, papel camurça, tesoura, cola, lápis de colorir, mola.

Como desenvolver a atividade

Contar/ler a história na sala de aula e realizar uma roda de conversa com os alunos.

Fotografia 22 – A Galinha Ruiva



Fonte: arquivo do subprojeto.

História 2: Maria vai com as Outras (Sylvia Orthof)

Objetivos

- Despertar o gosto pela literatura;
- Estimular a criatividade e o imaginário;
- Refletir sobre a identidade (Quem sou eu?);
- Contextualizar a história de acordo com a realidade das crianças, fazendo com que reflitam sobre suas atitudes.

Número de participantes

Duzentos alunos.

Materiais

Papelão, tecido, feltro, EVA, velcro.



Como desenvolver a atividade

Contar/ler a história *Maria vai com as outras*, de Silvia Orthof, instigando e refletindo sobre as atitudes.

Fotografia 23 – Maria vai com as Outras



Fonte: arquivo do subprojeto.

História 3: Rodando a história

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Campos Novos

Escola Municipal Felisberto Vilarino Dutra

Bolsistas: Roseli de Azeredo, Leocádia Aparecida Durigon Ramos, Glecia da Silva, Aline Anunes e Debora Carlonine Mougolt

Supervisora: Elenita Baretta

Coordenadora: Raquel Terezinha Sampaio

Objetivos

- Fortalecer as relações de respeito e cooperação no espaço escolar, despertando o pensamento crítico do compromisso social de cada um, considerando as diferenças individuais;
- Sensibilizar para a compreensão e o respeito às diferenças.

Número de participantes

Turmas de 18 a 25 alunos.

Materiais

Caixa de papelão, papel camurça, papel dourado, um cabo de vassoura, folhas A4, desenhos dos personagens, lápis de colorir.

Como desenvolver a atividade

Escolher uma história e contar em sala de aula, mostrando a sequência dos desenhos, rodando as imagens em uma caixa de papelão.

Fotografia 24 – Rodando as imagens



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.23 BOCA DO SAPO

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Campos Novos

Escola Municipal Professor Guerino Riquetti

Bolsistas: Letícia da Rosa, Letícia Viganó Resmini, Luciane Terlan, Renato Lopes Duarte e Silvia de Simas

Supervisora: Mônia Soares Borges Pessoli

Coordenadora: Raquel Terezinha Sampaio

Objetivos

- Ter noção do valor do dinheiro;
- Desenvolver o raciocínio lógico e o cálculo matemático;
- Manter a atenção e a concentração no jogo.

Número de participantes

Oito participantes.

Materiais

Carteiras, caixa de papelão enfeitada contendo a boca do sapo, cédulas representando dinheiro, três bolas pequenas para arremesso.

Como desenvolver a atividade

Distribuir as carteiras dentro da sala de aula em forma de U. Cada aluno recebe uma cédula de 10 reais para comprar ingressos. Cada ingresso vale uma jogada, custa dois reais e dá direito ao arremesso de duas bolas. O professor somente pode vender um ingresso por vez para cada criança. A cada bola que o aluno erra, ele ganha uma ficha amarela. Depois de três rodadas, pede-se às

Patricia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

crianças que, a cada 10 fichas amarelas obtidas, troquem por uma vermelha. Após o jogo, cada jogador conta a quantidade de pontos que obteve. Ganha o jogo quem fizer a maior pontuação.

Fotografia 25 – Boca do Sapo



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.24 JOGO DAS SÍLABAS

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Campos Novos

Escola Municipal Professor Guerino Riquetti

Bolsistas: Letícia da Rosa, Letícia Viganó Resmini, Luciane Terlan, Renato Lopes Duarte e Silvia de Simas

Supervisora: Mônia Soares Borges Pessoli

Coordenadora: Raquel Terezinha Sampaio

Objetivos

- Estimular a alfabetização;
- Desenvolver a atenção e a percepção para formar as palavras;
- Ampliar o vocabulário de maneira lúdica.

Número de participantes

Dois participantes.

Materiais

Tampinhas de garrafa pet, EVA grosso, papel contato, cola Adesivo Instantâneo, papel A4, sílabas impressas.

Como desenvolver a atividade

O jogo começa com dois participantes que tentam formar o maior número de palavras possível, com as sílabas. Vence quem formar mais palavras.

Patrícia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

Fotografia 26 – Jogo das Sílabas



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.25 JOGO DA VELHA (PÁSCOA)

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Campos Novos

Escola Municipal Professor Guerino Riquetti

Bolsistas: Letícia da Rosa, Letícia Viganó Resmini, Luciane Terlan, Renato Lopes Duarte e Silvia de Simas

Supervisora: Mônia Soares Borges Pessoli

Coordenadora: Raquel Terezinha Sampaio

Objetivos

- Trabalhar os símbolos da Páscoa;
- Desenvolver a atenção e a percepção;
- Ampliar o vocabulário.

Número de participantes

Dois participantes.

Materiais

Cartolina, EVA, velcro, lápis de cor, cola branca, canetão, algodão.

Como desenvolver a atividade

O jogo inicia com dois participantes. Um joga com as cenouras; outro, com os ovos. Quem acertar mais vezes ganha o jogo.

Patricia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

Fotografia 27 – Jogo da Velha de Páscoa



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.26 AMARELINHA DIFERENTE

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Videira

Escola de Educação Básica Padre Bruno Pokolm

Supervisor: Saulo Ivonei Camana

Coordenador: Geraldo Vieceli

Objetivos

- Estimular a coordenação motora e a lateralidade;
- Trabalhar números em ordem crescente e decrescente;
- Desenvolver a concentração e a percepção;
- Identificar e nomear cores e formas geométricas;
- Reconhecer os números de 0 a 10.

Número de participantes

De dois a 10 alunos.

Materiais

Fita adesiva colorida, ou giz, ou tinta para desenhar a amarelinha.

Como desenvolver a atividade

Desenhando a amarelinha:

Riscar, pintar ou colar fitas adesivas no chão formando um quadrado grande, dividido em nove partes. Cada parte deverá ter o tamanho suficiente para caber dois pés de um adulto ou de uma criança. Cada quadrado menor deverá ser numerado aleatoriamente do número 1 até o número 9.

Regras:

1. Cada jogador precisa de uma pedrinha.
2. Quem for começar, joga a pedrinha no quadrado marcado com o número 1 e começa a pular de quadrado em quadrado, partindo do número 2 ao 9.
3. Deverá pular com os dois pés em cada quadrado. Não poderá se movimentar quando os dois pés estiverem no chão, sendo necessário, em alguns casos, pular no próximo quadrado de lado ou de costas.
4. Quando chegar ao quadrado de número 9, o jogador pula para fora da amarelinha e pega a pedrinha.
5. O mesmo aluno começa de novo, jogando a pedrinha na casa 2.

Perde a vez quem:

Pisar nas linhas da amarelinha;

Pisar no quadrado onde está a pedrinha;

Não acertar a pedrinha no quadrado onde ela deve cair.

Ganha quem pular todas as casas primeiro.

Fotografia 28 – Amarelinha diferente



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.27 AMARELINHA DA ADIÇÃO

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Videira

Escola de Educação Básica Bela Vista

Supervisora: Alessandra de Souza

Coordenador: Geraldo Vieceli

Objetivos

- Estimular a coordenação motora e a lateralidade;
- Trabalhar números em ordem crescente e decrescente;
- Desenvolver a concentração e a percepção;
- Identificar e nomear cores e formas geométricas;
- Reconhecer os números de 0 a 10.

Número de participantes

Nessa atividade, pode participar um número determinado de participantes, pois cada um jogará depois que o jogador anterior errar.

Materiais

Amarelinha desenhada no chão e dois dados grandes.

Como desenvolver a atividade

O jogador deverá jogar, simultaneamente, os dados; os números que caírem devem ser somados e independente do lugar que estejam ao redor da amarelinha devem pular no número correto da soma e cuidar para não queimar na casa vizinha.

Sai do jogo quem errar a soma, ou queimar na casa do número vizinho.

O Lúdico como Articulador da Aprendizagem no Pibid

Os alunos ficam dispostos ao redor da amarelinha. Um dos jogadores joga simultaneamente os dados e faz a soma dos números que apareceram. Independente do lugar onde estavam, devem pular no número somado, cuidando para não queimar a casa vizinha.

Caso o jogador erre a soma ou queime a casa vizinha, passa a vez para o próximo jogador.

Fotografia 29 – Amarelinha da Adição



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.28 CHÁ DAS DEZ

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Videira

Escola de Educação Básica Inspeção Eurico Rauem

Bolsistas: Caroline Dall Pizzol, Cassiani Guedes de Freitas Pereira, Danieli Berti Panigaz

Supervisora: Sílvia Scussiato

Coordenador: Geraldo Vieceli

Objetivos

- Reconhecer rimas de uma história;
- Reconhecer o conceito de subtração;
- Reconhecer a ordem decrescente dos números;
- Reconhecer o sistema de medida de tempo;
- Reconhecer o sistema monetário;
- Realizar situações-problemas utilizando-se de estratégias pessoais
- Produzir listas;
- Produzir verbetes de curiosidade.

Número de participantes

Toda a turma da sala de aula.

Materiais

Livro Chá das Dez, de autoria de Cleso Sisto, folha A4, caderno meia pauta, lápis de cor, lápis preto, EVA, tecidos, chá, biscoitos, garrafa térmica, açúcar, toalha, cola, papel colorido, papel crepom, tesoura, tinta guache.



Como desenvolver a atividade

Apresentar a história “Chá das dez” de Celso Sisto, fazendo algumas perguntas aos alunos como: Vocês já ouviram falar dessa história? O que será que este livro vai nos contar? Quem são os personagens? A professora deverá instigar as crianças a pensar e imaginar. Após a leitura, em uma roda de conversa, analisar com as crianças sobre o que entenderam da história; quais partes mais gostaram; quais personagens mais chamaram a atenção; o que a história aborda e/ou outras questões que poderão surgir no decorrer da socialização. Ao término, a professora oferece uma mesa com alguns quitutes e um delicioso chá para as crianças, fazendo com que a fantasia se torne realidade naquele momento.

A professora irá trabalhar o reconto da história utilizando o caderno meia pauta para confeccionar o livro da turma. Cada criança deverá contar uma cena e representar em desenho. Assim, todas as crianças irão aprendendo a desenvolver a habilidade de trabalhar de forma coletiva. Após o término da confecção do livro com a turma, socializar os resultados com todos, analisando os aspectos textuais, artísticos e visuais.

Patricia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

Fotografia 30 – Chá das dez



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.29 APRENDENDO AS HORAS

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Videira

Escola de Educação Básica Inspetor Eurico Rauem

Bolsistas: Caroline Dall Pizzol, Cassiani Guedes de Freitas Pereira, Danieli Berti Panigaz

Supervisora: Sílvia Scussiato

Coordenador: Geraldo Vieceli

Objetivos

- Reconhecer rimas de uma história;
- Reconhecer o conceito de subtração;
- Reconhecer a ordem decrescente dos números;
- Reconhecer o sistema de medida de tempo;
- Aprender as horas.

Número de participantes

Envolver todos os alunos da turma.

Materiais

Cartolina, folha A4, cola, tesoura, lápis preto, lápis de cor, tinta guache, pincel, EVA, alicate, alfinete.

Como desenvolver a atividade

Contar a história “Chá das dez”, e confeccionar com as crianças um relógio, explicando que para medir o tempo gasto em uma atividade usamos unidades de medida menores que o dia: a hora, o minuto e o segundo. Traçar

Patricia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

o numeral, a ordem crescente, decrescente, incentivando o raciocínio lógico e a importância de saber as horas.

Fotografia 31 – Aprendendo as horas



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.30 PALAVRAS COLORIDAS

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Maravilha

Centro Educacional Mundo Infantil (Caic)

Bolsista: Andres Graciella Ferreira

Supervisora: Profa. Marinise Breda

Coordenadora: Profa. Ivonete L. Klauck

Objetivos

- Estimular o aluno a construir palavras de forma lúdica e prazerosa;
- Ampliar o repertório do aluno utilizando e trabalhando a leitura e a escrita de forma contextualizada.

Número de participantes

Dois ou mais.

Materiais necessários

Um quadro de pregas para cada participante; um dado com cores distintas nas laterais conforme as fichas do jogo; fichas coloridas com letras.

Como desenvolver a atividade

Cada aluno recebe um quadro de pregas e na sua vez de jogar lança o dado. De acordo com a cor sorteada, o aluno escolhe uma das fichas de letra com a cor correspondente. O professor indicará com quantas letras deverá ser formada a palavra. O número de jogadas do dado para cada participante deverá

Patricia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

ser de acordo com o número de letras determinado pelo professor. Vence o aluno que formar primeiro a palavra.

Fotografia 31 – Palavras Coloridas



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.31 SACOLA LITERÁRIA

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Maravilha

Centro Educacional Mundo Infantil (Caic)

Bolsista: Patricia Weber

Supervisora: Marinise Breda

Coordenadora: Ivonete L. Klauck

Objetivos

- Estimular a prática da leitura em família;
- Desenvolver as habilidades de leitura e escrita, por meio da utilização de livros de literatura adequados à faixa etária dos envolvidos.

Número de participantes

Todos os alunos da turma.

Materiais

Sacola literária (confeccionada em TNT), livros de história e um caderno para registros.

Como desenvolver a atividade

Confeccionar a sacola literária com TNT, enfeitando conforme material disponível. A cada dia um aluno da turma irá levar para casa a sacola com uma história, à escolha da professora, que deverá ser lida em família. No dia seguinte, o aluno deverá contar a história para os colegas. Em seguida é feito o resumo da história coletivamente e registrado no caderno de histórias lidas pela turma.

Patricia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

Fotografia 33 – Sacola Literária



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.32 FORMANDO PALAVRAS

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Maravilha

Centro Educacional Mundo Infantil (Caic)

Bolsista: Andres Graciella Ferreira

Supervisora: Marinise Breda

Coordenadora: Ivonete L. Klauck

Objetivos

- Diferenciar desenho, palavra, sílaba e letra;
- Ler as palavras e associar aos desenhos;
- Decompor as palavras em sílabas e depois em letras;
- Analisar as relações entre palavra, sílaba e letra.

Número de participantes

Um ou mais.

Materiais

Cartolina, tesoura, cola, pincéis atômicos ou canetinhas, figuras de revistas.

Como desenvolver a atividade

A criança escolhe uma cartela com uma figura e, em seguida, localiza o nome da figura em uma relação. Depois seleciona as sílabas que formam a palavra e, por último, seleciona as letras necessárias para montar a palavra. Com o auxílio da professora, analisa a relação entre palavra, sílaba e letra.

Patricia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

Fotografia 34 – Formando palavras



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.33 RECREIO LÚDICO

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc Capinzal

Escola Municipal Belisário Pena

Bolsistas: Camila Marian de Aguiar Kirst, Daniela Fracasso Rekes Mongolt, Andressa Almeida, Daniela Techio, Ana Caroline de Oliveira

Supervisora: Sonia Lamb

Coordenadora: Teresinha Pellicoli

Objetivos

- Proporcionar atividades lúdicas que envolvam todas as crianças durante o recreio, tornando esses momentos agradáveis, tranquilos e significativos integrados às atividades de sala de aula.

Número de participantes

Seis bolsistas, alunos do Pré-escolar ao 5º ano, 150 crianças.

Justificativa

Percebendo a importância do lúdico para a educação infantil, buscamos com o recreio lúdico envolver as crianças com atividades e jogos que estimulem sua imaginação, desenvolvam suas habilidades motoras e intelectuais e que permitam a interação com os demais colegas, fazendo, assim, com que aprendam a respeitar os limites e as regras da escola.

Durante os recreios, utilizamos jogos e atividades diversificadas, sendo estas intercaladas para que em cada semana se proponha um objetivo, ou motor, ou intelectual, de raciocínio lógico e de percepção que são necessários para estimular o desenvolvimento da criança. Cabe ressaltar que os jogos e atividades propostos buscam também divertir os alunos, permitindo que eles associem

Patricia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

o que estamos propondo às matérias estudadas com o professor regente, bem como relacioná-las com seu dia a dia fora da escola.

Materiais necessários

TNT, EVA colorido, cola, tesoura, plástico colorido, papel contact, bola de pingue-pongue pequena, velcro, mão de plástico ou acrílico, pet, figuras, papel cartão, cartolina, lápis de cor, dados, cordas, canos de pvc, arames, cones, bolas, água, sabão ou detergente.

Pega peixe: usando o jogo Pescaria, o aluno deve pescar com uma pequena vara os peixinhos que ficam girando e abrindo a boca. Nesta atividade devem respeitar a fila para poder jogar e auxiliar ao próximo jogador colocando os peixinhos novamente para serem pescados.

Fotografia 35 – Pega peixe



Fonte: arquivo do subprojeto.

Mãozinhas: revestir bolas de pingue-pongue e mãos de plástico com velcro. As bolas são jogadas para os alunos que estão com mãos também revestidas com velcro. Nesta atividade os alunos se dispõem em círculo e as bolsistas jogam as bolas para que eles encaixem.

Fotografia 36 – Mãozinhas



Fonte: arquivo do subprojeto.

Circuito: esta atividade é realizada quinzenalmente, e são utilizados vários materiais, como: cordas, bambolês feitos de canos pvc, barracas (usar tecido, TNT e arames), cones de plástico, bolas de vários tamanhos e feitas com meias e bolinhas miúdas de isopor, túnel feito de arame e tecido TNT, colchonetes, entre outros.

Fotografia 37 – Circuito



Fonte: arquivo do subprojeto.

Patricia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

Twister: este jogo faz com que os alunos respeitem a ordem da fila e se mantenham atentos aos movimentos do colega que está jogando. É trabalho lateralidade, lógica, equilíbrio e coordenação motora.

Fotografia 38 – Twister



Fonte: arquivo do subprojeto.

Quebra-cabeça: montar com plástico peças grandes usando figuras de revistas ou de tecido colorido ou com formas geométricas usando papel cartão, montar quebra-cabeças e dominós com a finalidade de estimular o raciocínio e a ordem para jogar.

Fotografia 39 – Quebra-cabeças



Fonte: arquivo do subprojeto.

Sapo Babão: nesta atividade os alunos fazem também um trabalho respiratório assoprando a espuma do sapo. Cortar uma garrafa PET deixando o fundo dela, colar TNT e colar fechando o PET; em seguida, molhar numa bacia de água com sabão para fazer as bolhas ou usar bolinhas de isopor no lugar do sabão.

Patricia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

Fotografia 40 – Sapo babão



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.34 BINGO DA MULTIPLICAÇÃO

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc São Miguel do Oeste

Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Juscelino Kubitschek de Oliveira

Bolsista: Chaiane Domerasky da Rocha

Supervisora: Sirlei Fátima Werlang Golfetto

Coordenadora: Giovana Maria Di Domenico Silva

Objetivos

- Desenvolver a atenção, a agilidade e o raciocínio lógico;
- Fixar a tabuada de uma forma lúdica;
- Compreender que a tabuada é uma soma de números.

Número de participantes

Vinte ou mais (número de alunos que tiver na sala de aula).

Materiais

Papel duplex, fichas com os fatos básicos da tabuada, cola, tesoura, contact transparente, grãos de feijão ou qualquer outro material que possa ser utilizado para marcar os números que já saíram.

Como desenvolver a atividade

Distribuir uma cartela de bingo para cada criança. O professor vai tirando de um envelope os fatos básicos e fala em voz alta; a criança que tiver o resultado coloca um grão de feijão. Ganha o jogo quem preencher a cartela primeiro. O professor deverá ter uma cartela com os resultados e também vai colocando os

Patricia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

grãos de feijão para quando um aluno gritar “BINGO” ele ter como conferir se ele colocou certo as sementes. Se quiser, como incentivo, o professor poderá dar prêmios para os vencedores, utilizando material escolar disponível na escola.

Fotografia 41 – Bingo da multiplicação



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.35 BONECO ECOLÓGICO

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc São Miguel do Oeste

Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Marechal Arthur da Costa e Silva

Bolsista: Aline Carla Menegotto

Supervisora: Vera Maria L. Herbert

Coordenadora: Giovana Maria Di Domenico da Silva

Objetivos

- Refletir sobre a questão ambiental, buscando posicionamento crítico;
- Promover o processo ensino-aprendizagem de forma lúdica e prazerosa;
- Desenvolver atitudes de respeito à natureza e nas relações interpessoais.

Número de participantes

Livre.

Materiais

Meia, areia ou serragem, alpiste, botões ou papel colorido e um fundo de garrafa PET.

Como desenvolver a atividade

Colocar a areia ou a serragem dentro de uma meia fina e misturar as sementes de alpiste. Pode-se também colocar as sementes somente na parte da

Patricia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

cabeça do boneco para imitar o cabelo. Modelar um boneco conforme o gosto dos alunos. Colocar o boneco dentro do fundo da garrafa PET, umedecer e observar o que acontece. Esta atividade pode ser realizada de forma lúdica e prazerosa, após estudo das plantas e dos seres vivos.

Fotografia 42 – Boneco Ecológico



Fonte: arquivo do subprojeto.

2.36 EU TENHO

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc São Miguel do Oeste

Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Juscelino Kubitscheck de Oliveira

Bolsista: Keila Regina Kleinert

Supervisora: Sirlei Fátima Werlang Golfetto

Coordenadora: Giovana Maria Di Domenico Silva

Objetivos

- Memorizar a tabuada, desenvolvendo o raciocínio lógico-matemático;
- Compreender a importância da tabuada no cotidiano;
- Reconhecer que a tabuada corresponde à soma de números;
- Desenvolver o gosto para o estudo da tabuada.

Número de participantes

Vinte ou mais (número de alunos que tiver na sala de aula).

Materiais

Papel duplex, fichas com os fatos básicos da tabuada, cola, tesoura, contact transparente, fichas escritas. Ex: Eu tenho 32 quem tem 4×9 ?

Como desenvolver a atividade

Colocar em uma mesa todas as fichinhas e pedir para que os alunos peguem uma ou duas fichas dependendo do número de alunos. Após todos pegarem, o aluno que tiver a fichinha com “Eu tenho 32 quem tem 4×9 ?” inicia o

Patricia Aparecida Pedroso, Regina Oneda Mello

jogo. É necessário começar com essa ficha para o jogo fechar. Depois que o aluno lê a sua ficha ele coloca em uma mesinha.

Fotografia 43 – Eu tenho





Fonte: arquivo do subprojeto.

2.37 BOLHAS DE SABÃO

Subprojeto: Pedagogia – Unoesc São Miguel do Oeste

Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Marechal Arthur da Costa e Silva

Professores e Pibidianos colaboradores: Professores: Katiane, Claudete, Tatiane, Marli, Kaila, Iloni, Markeli, Vera, Eduarda, Jocevânia, Neura, Patrícia e a coordenadora de séries iniciais Elis. Pibidianos de Educação Física e de Pedagogia envolvidos: Gabriela, Anne, Karen, Carolina, Ronaldo, Aline, Adriana

Supervisora: Katiane Fraporti

Coordenadora: Andréa Jaqueline Prates Ribeiro

Objetivos

- Trabalhar a coordenação motora das crianças a partir de materiais alternativos;
- Desenvolver a criatividade utilizando-se os materiais alternativos e os colegas;
- Trabalhar ao ar livre interagindo com a natureza.

Número de participantes

Dezoito crianças.

Materiais

Água, detergente, canudinhos e barbante.

Como desenvolver a atividade

A atividade foi desenvolvida com os alunos do 1º ano e da Pré-escola. Primeiramente, mostramos para os alunos como se preparava a água e o detergente para fazer as bolhas de sabão. Reforçamos que os alunos não poderiam colocar essa água na boca e que tinham que ter cuidados com os olhos. Utilizamos canudinhos e barbante montando um quadrado para podermos fazer as bolhas. A professora demonstrou como fazer as bolhas com os quadrados, e, em seguida, os alunos começaram a fazer as suas.

Todos os alunos tentaram fazer as bolhas. No andamento da atividade, uma aluna nos surpreendeu quando começou a fazer as bolhas de sabão utilizando as mãos e dedos. E a partir disso todos os alunos começaram a fazer as bolhas de sabão com as mãos e os dedos. Foi muito interessante, pois percebemos a importância do corpo para o desenvolvimento das atividades com materiais simples e de fácil acesso e baixo custo.

A atividade foi muita proveitosa, pois todos os alunos além de participar também se divertiram, utilizando cada um a sua criatividade para fazer as bolhas com as mãos, dedos e em forma de corações.

Fotografia 43 – Bolhas de sabão





O Lúdico como Articulador da Aprendizagem no Pibid



Fonte: arquivo do subprojeto.

