

# Projeto: Esse jogo é nosso!

**Campos de experiências:** ESCUTA, FALA, ESCRITA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO; ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**Conteúdos:** práticas de leitura e escrita (textos instrucionais); sequência numérica.

**Tempo previsto:** 1 semestre

**Objetivos do projeto compartilhado com as crianças:** confeccionar, em grupo, jogos de percurso para brincar na sala e partilhar com crianças de outras creches em um evento de socialização em que serão ao mesmo tempo monitoras e jogadoras.

## **Objetivos didáticos:**

- ♦ Organizar situações de uso da leitura e escrita com propósitos sociais e reais, contextualizadas no cotidiano de trabalho de um grupo de crianças;
- ♦ Propor situações em que as crianças possam conhecer e utilizar recursos do computador para produzir tabuleiros e regras de jogos.

## **Etapas prováveis:**

- ♦ Apresentar o projeto em grupo e apreciar os jogos (em roda).
- ♦ Fazer um levantamento prévio dos jogos e de suas regras.
- ♦ Convidar as crianças a trazer jogos de regras para a sala e deixar que os expliquem. Em seguida, fazer a leitura das regras (professor) e disponibilizar os jogos em um canto da sala.
- ♦ Fazer uma lista de palavras e expressões que se repetem nas regras dos jogos, como fim, chegada, iniciar, voltar uma casa etc.
- ♦ Definir os grupos para a construção dos jogos e o que cada um irá fazer.
- ♦ Construir os jogos (esboço).
- ♦ Consultar portadores numéricos, como fitas métricas, calendários e trenas, para numerar as casas dos jogos de percurso.

- Escrever as regras.
- Socializar em roda os jogos que foram construídos pelos grupos.
- Revisar a escrita.
- Montar os tabuleiros (decidir que desenhos usar, montar a trilha).
- Passar a limpo no computador as regras dos jogos realizados pelas crianças (salvar e socializar).
- Reunir as três creches de Osasco que participaram do projeto e organizar um dia de jogos com as seis turmas, no qual elas vão ensinar os jogos que fizeram as outras crianças e aprender novos jogos feitos por outras turmas.

### **Experiências que as crianças deverão vivenciar**

- Conhecer textos instrucionais (de regras dos jogos).
- Escrever regras para um jogo em parceria com outras crianças.
- Usar o computador como instrumento de trabalho.
- Usar os recursos do editor de texto (Wordpad, KidDesk e Casa do Stanley) e de criação de imagens (Paint).
- Abrir, salvar e fechar documentos em um editor de texto e imagem.
- Valorizar sua própria produção, utilizando formas de editá-la e produzi-la.
- Saber decidir e escolher.
- Produzir individual e coletivamente.
- Saber fazer correspondência termo a termo ao jogar dados e contar as casas que precisam andar.
- Saber escrever determinada sequência numérica dentro de um contexto significativo, no qual precisam elaborar jogos.
- Divertir-se com situações coletivas.

KLISYS, Adriana. **Ciência arte e jogo**: O universo lúdico do conhecimento. São Paulo: Peirópolis, 2010

# Projeto: Mergulhando no universo marinho

**Campos de experiências:** ESCUTA, FALA, ESCRITA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO; MUNDO SOCIAL E NATURAL - INVESTIGAÇÃO, RELAÇÃO, TRANSFORMAÇÃO E PRESERVAÇÃO

**Conteúdos:** seres vivos (espécies marinhas); Leitura de texto informativo.

**Tempo previsto:** 1 semestre

**Objetivos do projeto compartilhado com as crianças:** montar uma coleção de espécies marinhas *in vitro* para a creche e um arquivo-fichário para consultas.

## Objetivos didáticos:

- ♦ apresentar alguns conhecimentos sobre espécies marinhas;
- ♦ socializar procedimentos para a busca e a sistematização de informações.

## Etapas prováveis:

- ♦ levantar os conhecimentos prévios das crianças e das questões a serem pesquisadas;
- ♦ organizar a turma em subgrupos menores para fazer a pesquisa nos livros;
- ♦ elaborar perguntas para nortear a busca de informações;
- ♦ procurar, em livros especializados e ricos em imagens, as informações que buscam saber, determinadas em discussões anteriores;
- ♦ registrar as respostas às indagações do grupo;
- ♦ comunicar ao grupo o resultado da pesquisa apoiado nos registros e livros;
- ♦ organizar passeios para ampliar os conhecimentos sobre o assunto; levar questões que precisam ser pesquisadas *in loco*; propor a coleta de materiais para a pesquisa na sala;

- sistematizar as informações em fichas de consulta disponíveis na coleção.

## **Orientações didáticas**

- Montar uma pequena biblioteca especializada sobre o assunto em questão para pesquisas do grupo. Todos poderão se empenhar na montagem desse acervo.
- Separar na sala de aula, um painel no qual as crianças possam ir fixando informações sobre o estudo. É importante que a sala comece a ganhar a cara do projeto com produções das crianças e cartazes ilustrativos/informativos.
- Dispor de um mapa-mundi para localizar a origem e a trajetória de baleias, golfinhos e outros animais marinhos.
- Organizar grupos de pesquisa de forma que todas as crianças participem.
- Selecionar o material previamente, criando condições para que as crianças façam a pesquisa com autonomia, através das imagens fornecidas pelas ilustrações. Após a pesquisa, o professor também poderá ler trechos relevantes dos livros utilizados.
- Lembrar que o objetivo central deste projeto não é fazer com que as crianças acumulem Informações sobre o assunto estudado, mas saibam estabelecer relações entre seus conhecimentos prévios e as novas informações, suas hipóteses e o conhecimento científico.
- Ao longo do estudo, fazer perguntas direcionadas a cada uma das crianças. É importante que todas tenham a oportunidade de comunicar seus saberes a todos os integrantes do grupo.
- Pesquisar em bibliotecas públicas ou das universidades da região materiais que possam ser usados com as crianças ou em estudos realizados pelas educadoras.
- O professor deve ser o escriba, anotando pontos importantes para o grupo.

## Experiências que as crianças deverão vivenciar

- Conhecer textos instrucionais (de regras dos jogos).
- Escrever regras para um jogo em parceria com outras crianças.
- Usar o computador como instrumento de trabalho.
- Usar os recursos do editor de texto (Wordpad, KidDesk e Casa do Stanley) e de criação de imagens (Paint).
- Abrir, salvar e fechar documentos em um editor de texto e imagem.
- Valorizar sua própria produção, utilizando formas de editá-la e produzi-la.
- Saber decidir e escolher.
- Produzir individual e coletivamente.
- Saber fazer correspondência termo a termo ao jogar dados e contar as casas que precisam andar.
- Saber escrever determinada sequência numérica dentro de um contexto significativo, no qual precisam elaborar jogos.
- Divertir-se com situações coletivas.

KLISYS, Adriana. **Ciência arte e jogo**: O universo lúdico do conhecimento. São Paulo: Peirópolis, 2010



# Projeto: Na época dos reis, rainhas, príncipes, princesas

**Campos de experiências:** MUNDO SOCIAL E NATURAL: INVESTIGAÇÃO, RELAÇÃO, TRANSFORMAÇÃO E PRESERVAÇÃO; ESCUTA, FALA, ESCRITA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.

**Conteúdos:** Organização dos grupos e seu modo de ser, viver e trabalhar (história do povo que viveu na Idade Média)

**Tempo previsto:** 1 semestre

**Objetivos do projeto compartilhado com as crianças:** Conhecer o tempo dos reis, rainhas, príncipes e princesas brincar como se estivesse nesta época.

## **Objetivo didático:**

- ♦ Fazer com que as crianças estudem uma época passada para compará-la com a atual, apropriando-se de procedimentos de pesquisa para enriquecer o repertório de jogo simbólico.

## **Etapas prováveis:**

- ♦ Estudar em livros de História e de histórias o tempo de reis e rainhas segundo o viés científico e o viés literário.
- ♦ Fazer um levantamento dos conhecimentos prévios das crianças sobre os contos de fadas e histórias infantis que falem desse período, como: Cinderela, O rei Sapo, O Gato de Botas, A espada era a lei, O segredo do rei, O rei Bigodeira, etc.
- ♦ Promover rodas de conversa em que as crianças possam expressar seus conhecimentos sobre o assunto estudado, abordando algo do projeto, diversos aspectos da cultura medieval: arquitetura moradia, vestimentas, adornos, músicas, danças, brincadeira, armas, proteção, costumes dos habitantes do castelo, alimentação, transporte, arte, utensílios, etc.

- Selecionar trechos de vídeos que retratem a Idade Média, usando-os como recurso para a discussão e a leitura de imagens, confrontando aquele período com o atual. Sugestões: A espada era a lei (Disney), Excalibur, Romeu e Julieta, Muito barulho por nada, Henrique IV, Hamlet, Robin Hood, Ivanhoé, Castelos (Documentário da BBC), etc.
- Confeccionar espadas de jornal, escudos de papelão e capas para o jogo dramático.
- Após o estudo da arquitetura dos castelos, elaborar com sucata uma maquete desse tipo de construção. Aprofundar a ideia de fortaleza e o conceito de proteção, que serão úteis em futuras brincadeiras.
- Gravar músicas desse período para serem ouvidas, pesquisar instrumentos musicais usados na época, como o alaúde, por exemplo.
- Promover um baile de máscaras em que se dance como as pessoas dançavam na Idade Média. Ver cenas do baile do filme Romeu e Julieta, em que há uma sugestão de como dançar prendendo nos pulsos elásticos com guizos, produzindo assim efeitos sonoros.
- Preparar com as crianças alguns alimentos da época, como pães, por exemplo.
- Pesquisar em mapas quais são e onde ficam os países onde vivem reis e rainhas, e qual sua função hoje.
- A partir de pesquisas em dicionários e outros livros, confeccionar um dicionário ilustrado com definições de objetos e instrumentos usados na Idade Média, como a ponte elevadiça, o calabouço, a catapulta, etc.

## **Orientações didáticas**

- Propiciar situações de interações entre as crianças para a troca de conhecimentos e de suas hipóteses.
- Considerar os saberes das crianças sobre os fatos que elas observam.
- Propor situações em que as crianças possam avançar em seus conhecimentos, confrontando os conceitos que já lhes são espontâneos com os conceitos históricos.

- Garantir um espaço no qual as crianças possam falar sobre suas hipóteses e ser ouvidas tanto pela professora como pelos colegas.

### O que se espera que as crianças aprendam

- A observar e descrever características dos hábitos e costumes da vida na Idade Média, apoiadas em leitura de imagens.
- A comparar diferenças e semelhanças culturais entre a idade média que ainda nos influenciam, como brincadeiras com tema e a época atual, reconhecendo também aspectos culturais antigos que ainda nos influenciam, como brincadeiras com temas medievais.
- Fazer comentários e formular perguntas dentro do contexto da discussão.
- Saber ouvir o relato dos colegas.
- Registrar o estudo graficamente (através de desenho e escrita)
- Dramatizar, em brincadeiras, personagens da época estudada: príncipe, princesa, guerreiro, etc.
- Divertir-se em brincadeiras que retratem essa época.
- Interessar-se por outros tempos históricos, respeitando os costumes de outras épocas.
- Valorizar diferentes fontes de informação (livros, vídeos, pôsteres e obras de arte) que retratem o período estudado.





# Projeto "Oriente: o outro lado do mundo"

**Campos de experiências:** MUNDO SOCIAL E NATURAL: INVESTIGAÇÃO, RELAÇÃO, TRANSFORMAÇÃO E PRESERVAÇÃO; ESCUTA, FALA, ESCRITA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO

**Conteúdos:** Organização dos grupos e seu modo de ser, viver e trabalhar/História dos povos do Oriente (asiático)

**Tempo previsto:** 1 semestre

**Objetivos do projeto compartilhado com as crianças:** Conhecer outra região para ampliar o repertório de jogos, a fim de que possam brincar "como se fossem orientais", confeccionando novos materiais para a brincadeira.

**Objetivo didático:**

- ♦ Ampliar, através de pesquisas e brincadeiras, os conhecimentos das crianças a respeito da cultura oriental.

**Etapas prováveis:**

- ♦ Ler diversos contos e lendas orientais que enriqueçam o estudo.
- ♦ Utilizar as imagens de filmes, obras artísticas e ilustrações como fonte de conhecimento da cultura oriental. Socializar com as crianças os principais representantes da arte dos países orientais. No caso do Japão, por exemplo, ver obras dos principais artistas de xilogravuras (Ukiyo é): Hokussai, Utamaro, Utagawa Hiroshige e Sharaku.
- ♦ Incentivar rodas de conversa em que as crianças possam falar sobre o que sabem e o que descobriram acerca dos diversos aspectos da cultura oriental: escrita, arquitetura, moradia, vestimenta adornos, músicas, danças, brincadeiras, armas, proteção, transporte, arte, religião, etc.

- Pesquisar brincadeiras dos povos do oriente: pipa, jogos (Fan-Tan, Go, tangram, Otêdama, Djan-Ken, etc.). Tentar descobrir os nomes originais das brincadeiras, por exemplo: Takô-aghê (papagaio), Hanê (peteca), Koma (pião), káruta (jogo de cartas), menkô (bater figurinhas), bidamá (bola de gude), Kendamá (bilboquê), Otêdama (jogo dos saquinhos, conhecido como "5 marias", no Japão é feito com feijão azuki), ayatori (cama-de-gato), origami criação de f.-guras com papel dobrado), patchinkô (semelhante ao pebolim), shôoghi (semelhante ao xadrez) e baralhos populares: irohagaru-tá, hyakunin-issu, hanafudá.
- Entrevistar pessoas de origem oriental (japoneses, chineses, coreanos, etc.) para saber mais sobre essa cultura e também sobre a imigração (elaborar previamente roteiros de entrevista por escrito).
- Selecionar músicas orientais para ouvir e cantar (as crianças podem pesquisar essas músicas durante as entrevistas).
- Programar visitas ao Pavilhão Japonês do Ibirapuera e também ao Templo Kinkakuji em Itapecerica da Serra, réplica do templo de mesmo nome no Japão.
- Preparar pratos típicos orientais e comê-los de acordo com o costume, isto é, com háshi (palitinhos).
- Abordar aspectos interessantes da cultura oriental, como haikais, origami, ikebana (arranjos florais), o teatro nô e a ópera de Pequim o Tchá-no-yu (cerimônia do chá).
- Localizar no mapa-múndi os países orientais. Explorar com as crianças o fato de que enquanto no Oriente é dia, no Ocidente é noite
- Escrever, com a ajuda das crianças, uma enciclopédia na qual todos possam fazer registros sobre o estudo realizado.
- Elaborar um dicionário com palavras orientais, como sushi, sashimi, tekamaki, sumo, arigatô e sayonara.
- Confeccionar bonecos japoneses e chineses com materiais diversos.
- Montar, na sala de aula, um ambiente lúdico oriental. Esse ambiente deverá ser enriquecido à medida que as crianças forem aprendendo mais sobre essa cultura. Elas podem, por exemplo confeccionar kimonos e leques, decorando-os com símbolos japoneses à medida que conhecerem melhor a arte e a escrita desse povo; realizar oficinas para decorar a casa japonesa: montar cozinhas orientais para as crianças brincarem com palitinhos (háshi), confeccionar comidas

típicas: macarrão japonês (com lã branca), yakissoba (com pedaços de isopor ou folhas de jornal amassadas), xícaras de chá, mesa baixa feita com caixa de papelão para sentar-se ao chão enquanto comem, etc.

- Em um caderno de registro, listar aspectos interessantes do que as crianças estão pesquisando nos livros, vídeos, entrevistas, etc. O objetivo desse registro é fazê-las lembrar-se do que deverão providenciar e do que poderão fazer para construir réplicas de ambientes orientais em sua sala: fabricar utensílios; confeccionar roupas, decorar a casa: pensar em substituições criativas para os objetos e as situações que não podem reproduzir, tais como dispor no chão esteiras em vez de tatâmes, etc.
- Economizar dinheiro ao longo do projeto para ir a um restaurante japonês.
- Preparar um seminário ou um vídeo para divulgar aos demais grupos e aos pais dos alunos o que foi estudado, compartilhando assim seus saberes com outras pessoas.
- Organizar um ambiente oriental na sala de aula para partilhar com a comunidade o que aprenderam durante a exposição no Sábado Cultural.

## Orientações didáticas

- Lembrar-se sempre do objetivo do projeto compartilhado com as crianças, proporcionando o constante enriquecimento dos jogos dramáticos.
- Considerar os saberes das crianças sobre os fatos que observaram.
- Propor situações nas quais as crianças possam avançar em seus conhecimentos, confrontando os conceitos que lhes são espontâneos com os conceitos científicos.
- Garantir um espaço na roda no qual as crianças possam falar sobre suas hipóteses e ser ouvidas tanto pela professora como pelos colegas.
- Selecionar previamente trechos de filmes que permitam discutir com as crianças aspectos da cultura oriental, fazendo recortes que sirvam de fonte de informação e apreciação. A mesma orientação vale para

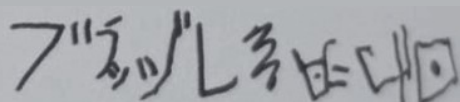
a escolha de histórias, lendas ou textos informativos. É preciso saber bem do que o texto trata para explorá-lo melhor com as crianças.

- Diversificar a forma de abordagem dos conteúdos (livros, vídeos, relatos e dramatizações) e dar oportunidade para a busca autônoma de informações nessas diferentes fontes.

### Experiências que as crianças deverão vivenciar

- Valorizar e respeitar outras culturas.
- Comparar diferenças e semelhanças entre a cultura ocidental e a cultura oriental.
- Ampliar o conhecimento de sua própria cultura ao compará-la com outras culturas.
- Observar e descrever características dos hábitos e costumes do povo oriental com base na leitura de imagens (buscar conhecimento nas fontes de imagens através da apreciação).
- Fazer comentários e formular perguntas dentro do contexto da discussão.
- Saber ouvir o relato dos colegas.
- Registrar o estudo graficamente (através de desenho e escrita).
- Dramatizar, em brincadeiras, personagens da época estudada shogun e samurai.
- Divertir-se em brincadeiras que retratem essa época.
- Interessar-se por outros tempos históricos e outras culturas.
- Desenvolver um "olhar antropológico" para outros povos.
- Valorizar diferentes fontes de informação (livros, vídeos, pôsteres e obras de arte) que retratem o período estudado.

Um dos muitos ideogramas que as  
crianças gostavam de desenhar.



KLISYS, Adriana. **Ciência arte e jogo**: O universo lúdico do conhecimento. São Paulo: Peirópolis, 2010

# Projeto: Recortes poéticos

**Campos de experiências:** ESCUTA, FALA, ESCRITA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO; TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS.

**Conteúdos:** Fruição artística; usos e combinações de materiais para criar; rodas de conversa, relatos e leitura.

**Tempo previsto:** 1 semestre

**Objetivo do projeto compartilhado com as crianças:** Conhecer o artista Carlos Dala Stella, escritor e artista plástico.

## Objetivos didáticos:

- ♦ compor um ambiente para as crianças se expressarem e ganharem intimidade com a linguagem artística;
- ♦ explorar materiais impressos; participar de roda de leitura; expressar impressões.

## Etapas prováveis:

- ♦ Apreciar o trabalho do artista, observando as soluções que ele encontrou. Ler para as crianças os materiais e as técnicas utilizadas. Pode-se folhear o livro ou projetá-lo através de cópias em transparências feitas para retroprojektor.
- ♦ Oferecer às crianças tesoura e papéis coloridos (creative paper, papel espelho, papel cartão, papel off set, revistas, cartões, caixas de presente, papéis pintados com tinta guache etc.) e propor que brinquem de encontrar formas inusitadas por meio do recorte.
- ♦ Guardar os recortes em uma caixa, um plástico ou uma bandeja para posterior composição.
- ♦ Oferecer às crianças papéis brancos, coloridos e até mesmo ilustrados que sirvam de suporte para criarem composições com as imagens recortadas. Sugerir à elas que explorem as possibilidades de composição com os recortes.
- ♦ Oferecer-lhes cola para que registrem no papel a criação que fizeram com os recortes, depois de terem tido tempo para explorar as possibilidades de criação. É interessante deixar à disposição delas tesouras para eventual acabamento do trabalho.

- Quando as crianças ganharem familiaridade com a técnica introduzir o uso de propostas mistas: uso de caneta hidrocor, giz de cera, lápis carvão e mesmo tinta ou corretivo para compor com o trabalho (como no ateliê, os materiais precisam estar à disposição das crianças e ser de fácil acesso).
- Retomar a obra do artista para apreciar sua forma de trabalhar.
- Socializar com o grupo os pretextos dele para criar (ler trechos do livro que conte o motivo de ele ter escolhido retratar bicicletas) e discutir esses pretextos com as crianças. Atentar para o uso de materiais como o corretivo.
- Procurar objetos cuja forma interesse às crianças e fotografá-los para que sejam utilizados como parte de uma composição depois de revelados. Nesse caso, as crianças deverão ter acesso às fotos para recortar parte do que lhes interessar. Depois, deverão colar esses recortes em uma folha de papel utilizando técnicas escolhidas no ateliê para dar continuidade a sua criação.
- Escolher dois ou três temas (paisagens, brinquedos etc.) e sugerir que o grupo, a partir da análise do trabalho do livro das bicicletas também realize seus desenhos com temáticas que fujam do lugar comum no olhar. O desafio oferecido às crianças é procurar realizar um trabalho inédito, diferente do convencional.
- Caso não haja possibilidade de fotografar, escolher imagens de revistas com temáticas de interesse do grupo, como brinquedos animais de estimação, insetos, bicicletas, rostos, etc. A ideia é que elas recortem partes dessas imagens, que servirão de pretexto para dialogar com a forma, a linha e a cor, empregando vários meios para dar continuidade ao trabalho.
- Propor rodadas de apreciação dos trabalhos nos quais as crianças possam contar o que fizeram, falando das soluções encontradas para seus recortes poéticos.
- Combinar com o grupo a organização e a montagem de uma exposição dos trabalhos realizados, na qual cada criança escolherá três trabalhos que julguem ter maior pertinência em relação ao propósito inicial (mostrar o inédito).

KLISYS, Adriana. **Ciência arte e jogo**: O universo lúdico do conhecimento. São Paulo: Peirópolis, 2010