Plano de desenvolvimento – Orientações gerais

Este plano de desenvolvimento fornece informações complementares ao **Manual do professor impresso**, com o objetivo de favorecer a organização do seu trabalho durante todo o ano letivo, sugerir práticas de sala de aula e contribuir para sua formação e atualização.

O material está organizado nos seguintes tópicos:

- Quadro bimestral
- Atividades recorrentes na sala de aula
- Gestão da sala de aula
- Projeto integrador
- Acompanhamento do aprendizado dos estudantes
- Fontes de pesquisa para uso em sala de aula ou para apresentar aos estudantes

Plano de desenvolvimento – Orientações gerais

Quadro bimestral

O quadro bimestral apresenta uma proposta, entre tantas possíveis, de organização dos conteúdos ao longo do ano letivo. Ele relaciona as práticas didático-pedagógicas apresentadas neste volume aos objetos de conhecimento e habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) a serem desenvolvidas nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Você pode utilizá-lo como um guia para preparar o seu planejamento.

Vale lembrar que esta coleção baseia-se no conceito de livro-mapa. Assim, não existe apenas uma maneira de percorrê-lo. Partimos do pressuposto de que cada professora ou professor habita um contexto escolar único e desenvolve uma metodologia particular para trabalhar a Arte neste lugar.

Além disso, em geral, os docentes de Arte são formados em determinada linguagem ou linguagens artísticas, e essa formação influi na escolha de caminhos em seu planejamento. Esta coleção permite que se privilegie as atividades da linguagem artística com as quais você tenha mais familiaridade e, ao mesmo tempo, pode servir de apoio para que você inclua em seu planejamento o trabalho com as demais linguagens artísticas.

Relação entre a prática didático-pedagógica e o desenvolvimento de habilidades

O desenvolvimento de habilidades no contexto das aulas de Arte se dá de maneira não linear e não hierárquica. A BNCC estabelece seis dimensões do conhecimento que se interpenetram: criação, crítica, estesia, expressão, fruição e reflexão. As atividades propostas neste material didático frequentemente mobilizam mais de uma dessas dimensões.

A passagem da Educação Infantil para o Ensino Fundamental traz uma série de vivências novas para o estudante. O processo de ensino e aprendizagem em Arte tem um papel importante nessa transição. No momento em que se dá o letramento e a alfabetização (passagem desafiadora e fundamental), as atividades artísticas contribuem para o desenvolvimento de habilidades ligadas tanto à linguagem verbal como às linguagens não verbais.

A ludicidade, a autoexpressão e as vivências coletivas são aspectos essenciais deste componente curricular. Nesta coleção, as habilidades serão desenvolvidas por meio de atividades criativas e de fruição, e das reflexões disparadas por elas. Os estudantes poderão explorar os elementos constitutivos de cada linguagem artística, experimentar formas diversas de expressão e dialogar com os colegas sobre suas criações.

É interessante ter em mente que as habilidades do componente Arte estão formuladas de maneira bastante ampla na BNCC. Isso abre espaço para que você as trabalhe tendo em vista o seu contexto local e as particularidades de cada turma. O desenvolvimento de cada habilidade se dá em espiral: uma mesma habilidade é trabalhada diversas vezes ao longo do Ensino Fundamental I, e é esperado que os alunos alcancem níveis de complexidade crescentes durante o processo.

Plano de desenvolvimento – Orientações gerais

A título de exemplo, tomemos a habilidade (EF15AR06) - “Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais”. Este material tem como proposta que a roda de conversa seja trabalhada como uma atividade recorrente ao longo de todo o ciclo. Aos poucos, sugerimos que a roda de conversa inclua também a feitura de um diário de bordo, em que constem registros em forma de desenhos, de palavras, e finalmente de frases que sintetizem a experiência da aula. A expectativa é que a turma pratique semanalmente o diálogo sobre suas criações; aos poucos, será mais fácil ouvir e ser ouvido, relacionar propostas artísticas diferentes, retomar experiências das aulas anteriores para atribuir novos significados à atividade do dia. Assim, estudantes do 5º ano já terão conquistado um grau de abstração mais complexo no alcance de sentidos plurais.

Cabe ressaltar que esse aprendizado está diretamente ligado ao papel do docente, que é responsável por orientar a criação, a fruição e a contextualização das obras apresentadas, além de mediar as reflexões geradas ao longo da prática, potencializando as percepções individuais e fomentando sua socialização.

Plano de desenvolvimento – Orientações gerais

Atividades recorrentes na sala de aula

Neste item, apresentamos algumas sugestões de atividades que podem ser feitas de forma recorrente em sala de aula e que favorecem o aprendizado em Arte.

Realização de brincadeiras tradicionais como forma de aquecimento

Como forma de aquecimento para as aulas de Arte, você pode incluir brincadeiras que já façam parte do repertório dos estudantes, e também ensinar brincadeiras tradicionais diferentes das conhecidas por eles. Uma boa ideia é retomar atividades praticadas por você, professora ou professor, quando criança.

Essa prática contribui para a instauração de um ambiente lúdico e criativo. É possível desenvolver sequências didáticas que realizem a passagem entre a ludicidade da brincadeira tradicional na infância e a ludicidade que integra a criação artística. Por exemplo: após se relacionar com diferentes formas de riscar a amarelinha, o estudante se sentirá mais estimulado a explorar seus próprios traços ao desenhar. Depois de cantar "corre-cotia", o grupo se afinará com mais facilidade nas atividades musicais. As brincadeiras de roda aquecem o corpo para a dança e a imaginação para a improvisação teatral.

Além disso, a prática dessas brincadeiras é uma forma de valorizar o patrimônio cultural brasileiro.

Seguem algumas sugestões. Fique à vontade para escolher as brincadeiras com as quais você já tem familiaridade.

- **Amarelinha**: em sua forma mais conhecida ou em suas variações, a brincadeira de pular respeitando um desenho riscado no chão é praticada desde os tempos do Império Romano. No *site Mapa do Brincar* (http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/amarelinha), você descobre mais sobre a história, as variações por região e diferentes desenhos possíveis para praticar amarelinha. Uma sugestão é começar trabalhando com o desenho tradicional, reto, e progressivamente aumentar as dificuldades – por exemplo, com a forma de caracol.
- **Corre-Cotia**: outra brincadeira muito conhecida, em que as crianças ficam sentadas em roda, com os olhos fechados, cantando a canção "corre-cotia". Enquando o grupo canta a música, um jogador corre em torno da roda e deixa cair um lenço atrás de alguém. Ao final da música, abrem-se os olhos e quem tiver o lencinho atrás de si torna-se o pegador, correndo atrás de quem derrubou o lencinho. Quem foge precisa dar a volta correndo na roda, e sentar-se no lugar do pegador. No *Mapa do brincar* (http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/roda/indice), existem diferentes versões da letra e um áudio de uma das variações da canção (mas se você conhece outra forma de cantar, fique à vontade para usar aquela que já lhe é familiar).
- **Brincadeiras de roda**: Existem dezenas de brincadeiras de roda praticadas no Brasil, e variações muito divertidas em cada região. É interessante praticar com as crianças aquelas

que você brincava quando criança – esta é uma forma de as brincadeiras não serem esquecidas. No *Mapa do brincar* estão registradas algumas delas, por exemplo, entra na roda (http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/roda/619-entra-na-roda), da abóbora faz melão (http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/roda/599-de-abobora-faz-melao) e rosa juvenil (http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/roda/580-rosa-juvenil).

Fruição de obra artística por meio do faz de conta

Esta coleção apresenta obras das diversas linguagens artísticas. Você pode selecionar algumas obras que agucem a imaginação da turma. Pode ser uma música, um quadro, uma coreografia, uma cena teatral. A partir da obra escolhida, você pode conduzir uma brincadeira de faz de conta. Provoque a turma para que os elementos constitutivos da obra façam parte da narrativa: Que personagens a obra apresenta? Quem quer ser qual personagem? Qual espaço ela sugere? Qual o som desse lugar? Existe um conflito a ser resolvido?

As crianças do 1º ano ainda têm no faz de conta uma das atividades mais importantes. Enquanto brincam, se desenvolvem, fazem leituras do mundo e criam mundos imaginários. Muitas vezes, os disparadores para as brincadeiras são programas de televisão ou desenhos animados; vale sugerir obras artísticas como pontos de partida para o faz de conta.

Integrar o faz de conta no cotidiano escolar é uma forma de respeitar o estudante de primeiro ano, e sua relação com o universo infantil. Ele pode sentir que é ouvido em seus interesses, e ao mesmo tempo, perceber ampliações possíveis de seu repertório. Relacionar-se com obras artísticas através do brincar aproxima a arte do estudante, e o incentiva a criar. Ao planejar sua sequência didática, você pode aproveitar o ambiente de criação e ludicidade para a atividade pedagógica que for propor em seguida.

Roda de conversa

Uma maneira simples e produtiva de incentivar os estudantes a compartilhar suas impressões, o que sentiram e pensaram durante as atividades, é estabelecer a prática de fazer uma roda de conversa ao final de cada aula. A prática da comunicação é um exercício muito importante para crianças nesta faixa etária. Nessas rodas de conversa, eles podem exercitar a expressão oral (como dividir com os colegas o que pensei e senti?) e a escuta (o que meus colegas perceberam?).

A roda de conversa permite que se trabalhe com algumas das competências fundamentais previstas para as aulas de Arte, segundo a BNCC. Por exemplo: o exercício da crítica, a problematização por meio de exercícios artísticos e o desenvolvimento do trabalho colaborativo.

Plano de desenvolvimento – Orientações gerais

Gestão da sala de aula

Orientações para gestão de atividades em espaços da escola que não a sala de aula

Esta coleção trabalha com o conceito de escola ampliada. Ele propõe que os estudantes se apropriem de espaços escolares como espaços de criação e de exposição de suas criações, que podem ser o pátio, a cantina, o jardim, a quadra esportiva. Essa experimentação está prevista na BNCC e pode ser feita de maneira colaborativa e criativa.

Algumas sugestões para viabilizar esta prática:

Pratique o diálogo

A utilização de espaços alternativos não é regra para todos os componentes curriculares nem para todos os professores. Pode ser que sua escola já esteja familiarizada com esse tipo de prática; mas talvez seja necessária uma construção coletiva para que as atividades artísticas preencham os espaços da escola sem entrar em conflito com as demais atividades do cotidiano escolar.

A sugestão é que você converse com a coordenação antes de iniciar esses procedimentos. Em alguns casos (por exemplo: o uso da quadra), é o caso de reservar o espaço com antecedência. Algumas escolas utilizam formulários de reserva, em outras trata-se de conversar com antecedência com o responsável pelo espaço (no caso da quadra, os docentes de Educação Física).

Também é importante comunicar os demais colegas. Você pode colocar essa pauta nas reuniões, mas também fazer uso da sala dos professores como espaço de troca. Vale também conversar com as pessoas responsáveis pela cantina, secretaria escolar, portaria, etc. É importante deixar claro que as atividades de Arte não pretendem atropelar os processos dos demais componentes. Elas carregam a possibilidade de deixar a escola mais viva, alegre e participativa.

Experimente os espaços gradativamente

A prática artística fora da sala de aula pode ser muito alegre e prazerosa. É interessante que os estudantes conquistem gradativamente novos espaços, que lhes tragam desafios e estímulos diferentes.

Você pode, por exemplo, reservar 10 minutos da aula para uma atividade fora da sala de aula. Na semana seguinte, a atividade pode durar 20 minutos, até que as crianças consigam manter-se concentradas nesse espaço durante toda a aula.

Assim como o tempo pode aumentar aos poucos, também o espaço pode ser ampliado. A primeira atividade fora de sala de aula pode ser feita em uma parte específica do pátio, definida por um enunciado de jogo (“só vale desta coluna até a cantina”, por exemplo). Aos poucos, a turma terá autonomia para se distribuir por todo o pátio, sem perder o foco do exercício.

Aproveite para socializar as produções

Fora da sala de aula, as produções frequentemente tornam-se públicas. Professores, funcionários e estudantes de outras turmas provavelmente vão passar por perto durante a atividade, assistir e comentar o que virem. É interessante que a presença desses espectadores seja incorporada na atividade. Quando os estudantes tiverem sínteses parciais para apresentar, é possível inclusive divulgar apresentações para a comunidade escolar.

Orientações para gestão de visitas planejadas

A escola tem um papel muito importante na formação para a cidadania e democratizar o acesso aos bens culturais da cidade faz parte desse processo. Existem diversos obstáculos para essa prática, afinal, ela produz uma variação no contexto do cotidiano escolar. Mas é justamente isso que produz bons encontros. Seguem algumas sugestões para auxiliar na gestão das visitas planejadas:

Fomente sua própria experiência cultural

Para que você possa propor visitas à turma, o primeiro passo é conhecer os espaços que podem receber essas visitas. Para isso, é interessante pensar em suas experiências de fruição artística como parte de seu trabalho como professor. É sabido que diferentes cidades têm diferentes ofertas de atividades, por isso é importante ampliar as possibilidades considerando o que está disponível na região. Museus e centros de cultura popular são locais muito importantes de serem visitados, assim como feiras de cultura regional e regiões de patrimônio histórico.

Converse com a sua coordenação e com os colegas docentes

Divida com a coordenação o desejo de organizar visitas planejadas. Exponha suas sugestões e explique de que maneira cada visita contribui para o processo de ensino-aprendizagem. Pode ser que a coordenadora ou o coordenador também tenha ideias valiosas de lugares para visitar.

Converse também com os colegas docentes. É interessante que as saídas da escola sejam feitas com mais de um professor. Isso oferece mais segurança e apoio para lidar com as situações inesperadas. Além disso, a participação de professores de diferentes componentes curriculares pode fornecer elementos para práticas interdisciplinares. O olhar para uma visita a partir de diferentes campos do conhecimento enriquece e traz complexidade ao universo cultural do estudante.

Combine os detalhes da visita com o espaço e com os responsáveis pelos estudantes

Uma vez que a coordenação e os colegas docentes estiverem de acordo com a visita, é importante acertar todos os detalhes com o espaço a ser visitado. Qual o melhor horário para a visitação? A visita é gratuita ou tem algum custo? É possível conseguir uma visita monitorada? Quantos estudantes

podem ir em um dia? Como será feito o transporte das crianças até o local? Haverá pausa para lanche? São necessárias roupas adequadas para a visitação?

De posse de todas essas informações, faça um documento de autorização com os detalhes da visita para que os responsáveis pelos estudantes possam ler e assinar. Você pode aproveitar os espaços da reunião de pais e da Associação de Pais e Mestres para estabelecer um diálogo mais rico com os responsáveis pelos estudantes. É interessante que eles também compreendam a importância dessas visitas.

Orientações para o uso de registros do professor na gestão da sala de aula

O professor, geralmente, trabalha com diversas turmas semanalmente. São muitos estudantes diferentes, turmas com questões específicas, faixas etárias diversificadas. Fazer do registro uma prática cotidiana é uma ótima maneira de manter-se atento às particularidades de cada processo artístico e pedagógico.

Caderno de anotações

Uma boa estratégia é ter um caderno de anotações sobre a sua prática em sala de aula. Vale escolher um caderno leve, que caiba na sua bolsa ou mochila e não pese ao longo do dia. Se tiver um armário pessoal na escola, pode sempre guardá-lo ali. Você pode ter um único caderno com divisões para cada turma, ou um pequeno caderno para cada turma em que leciona.

Esse caderno pode ser uma ferramenta bastante útil para o seu trabalho. Pratique a liberdade em seus registros, não censure suas observações: a ideia é que apenas você mesmo tenha acesso às anotações. Você pode utilizar palavras-chave, desenhos, abreviações; tudo o que lhe auxiliar a costurar os caminhos do processo. Suas anotações vão poder ajudá-lo a ter clareza sobre as sequências didáticas que propõe e o ponto em que cada turma parou.

Registros em outras mídias

Além do caderno físico, você pode se valer de registros em outras mídias ou suportes. Fotografar ou filmar atividades são boas maneiras de resguardar a memória dos processos. Esses registros em outras mídias podem (ao contrário do caderno) tornar-se produtos parciais a ser socializados com a comunidade escolar. Falaremos da relação com as tecnologias recentes em um próximo tópico.

Plano de desenvolvimento – Orientações gerais

Orientações sobre gestão de sala de aula no que se refere à avaliação

O processo é mais importante que o produto: esse é um mantra que vale ser repetido nas aulas de Arte. É comum que a relação do estudante com a instituição escolar seja excessivamente pautada na preocupação com a avaliação. A longo prazo, isso pode gerar sofrimento, competitividade exagerada, dificuldades com autoestima e desinteresse pelas atividades pedagógicas. Professores e responsáveis, na medida do possível, podem tentar amenizar essa sensação de que a escola está ali para julgar e condenar.

As aulas de Arte podem incentivar a colaboração e reduzir a competitividade. Diversas atividades propostas na coleção são voltadas para o trabalho em grupo. Nestes casos, o exercício é criar coletivamente – cada estudante experimenta colocar suas ideias e acatar as propostas dos outros, para compor um todo potente. Vale reforçar que a avaliação de atividades coletivas passa, também, pela observação do modo de trabalho. Ouvir e ser ouvido é essencial.

Os estudantes também podem estabelecer parcerias ao realizar atividades individuais. Nesse caso, uma boa estratégia é chamar a atenção para as diferentes linguagens artísticas: um estudante pode ter facilidade para o desenho, outro para o canto ou para a expressão corporal. No ponto em que um estudante tem dificuldade, o outro pode ter facilidade e vice-versa. As trocas favorecem a aprendizagem de todos.

A avaliação nunca é apenas do produto artístico, mas, sim, do desenvolvimento daquele estudante ao longo do bimestre. Valorizar o enfrentamento das dificuldades incentiva a turma a seguir crescendo. Um estudante que não se sente à vontade em experimentações de dança, por exemplo, pode aprender muito ao perceber que, pela prática cotidiana, seus movimentos se tornam mais interessantes.

Para mais sugestões sobre a condução de processos avaliativos, vá para o item “Acompanhamento do aprendizado”.

Orientações sobre gestão de sala de aula no que se refere a práticas pedagógicas que envolvam recursos tecnológicos

As novas tecnologias têm se tornado cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas. Algumas crianças pequenas aprendem a selecionar um vídeo de desenho animado no celular dos familiares antes mesmo de conseguir verbalizar claramente o que desejam assistir. O que faz parte da vida pode fazer parte da sala de aula, desde que de maneira estratégica e em prol dos processos de ensino-aprendizagem.

Por outro lado, a disponibilidade de recursos tecnológicos ainda é bastante díspare nas escolas brasileiras, variando em cada escola e também de criança para criança.

Plano de desenvolvimento – Orientações gerais

Conheça os recursos de que a escola dispõe e seus procedimentos de utilização

É importante conhecer quais são os recursos tecnológicos de que a escola já dispõe. Existe um laboratório de informática? Um equipamento de som? Uma televisão ou projetor? A etapa seguinte é verificar quais são os procedimentos necessários para a sua utilização. Em algumas escolas, você precisa reservar a sala com computadores ou a televisão com antecedência. Às vezes, o equipamento de som fica guardado em um armário e é preciso pedir a chave para um funcionário específico. Também é importante saber como devolver o equipamento ou a sala.

Em algumas atividades, os próprios estudantes serão incentivados a manipular determinados equipamentos. Por exemplo: pode ser que em uma apresentação de dança, os próprios dançarinos saibam o momento certo de parar a música. Aproveite para trabalhar a autonomia e a responsabilidade da turma. Os recursos da escola são públicos: é preciso cuidar bem deles para que todos possam utilizá-los.

Oriente-os durante a utilização dos equipamentos e enfatize a importância de saber como devolvê-los. Por exemplo: desligar todos os computadores e as fontes após o uso; retirar o *pen-drive* do equipamento de vídeo; enrolar bem o cabo do aparelho de som, etc. Esses pequenos cuidados facilitam o relacionamento com os colegas e com a instituição escolar e contribuem para que o uso desses recursos seja uma prática cotidiana.

Conheça os recursos de que os estudantes dispõem

Se não houver máquina fotográfica ou filmadora na escola para registrar as apresentações dos estudantes, você pode recorrer ao próprios estudantes. Qualquer ferramenta de registro pode cumprir essa função. Talvez alguns integrantes da turma (especialmente os mais velhos) tenham celulares com câmera, que podem fotografar, filmar e gravar áudios. Você pode sondar se esse recurso existe, e se os estudantes concordam em usá-lo e/ou compartilhá-lo nas aulas de Arte.

É fundamental zelar para que não se crie uma competição a respeito de quem possui ou não possui determinados equipamentos. Pelo contrário: se um estudante coloca um equipamento à disposição, ele pode ser compartilhado com aqueles que não têm esse recurso. Para isso, o cuidado precisa ser redobrado. É responsabilidade de todos cuidar daquele equipamento. Nos primeiros anos do Ensino Fundamental, provavelmente você sentirá mais segurança se ficar responsável pela manipulação dos equipamentos tecnológicos. Progressivamente os estudantes podem desenvolver esse cuidado e autonomia.

Experimente como lidar com seus próprios recursos

É possível que você tenha um celular que possa filmar, fotografar e gravar áudios uu um equipamento de som portátil, um gravador, uma máquina fotográfica, etc. Isso não quer dizer que seja

uma obrigação disponibilizar esses recursos em sala de aula. Experimente como você se sente ao utilizar equipamentos pessoais nas aulas. Avalie em que momentos faz sentido disponibilizar itens pessoais com as turmas.

Por outro lado, pode ser um prazer filmar as apresentações dos estudantes. O material impresso traz sugestões inclusive de divulgação *on-line* de produções dos estudantes (lembrando que isso só deve ocorrer com o consentimento deles e de seus responsáveis). O registro e socialização das obras de arte produzidas ajuda a construir significado para o processo e alegria para o cotidiano da docência.

Plano de desenvolvimento – Orientações gerais

Projeto integrador

A contemporaneidade é marcada pela complexidade das relações sociais, econômicas, políticas e culturais. A escola, como instituição social responsável por promover o acesso ao conhecimento e o desenvolvimento de valores, necessita, cada vez mais, trabalhar de acordo com uma perspectiva em que o conhecimento não seja apresentado de maneira simplificada e compartimentalizada, mas por um viés dialógico e interdisciplinar.

Dessa maneira, a escola deve proporcionar ao aluno experiências mais amplas de ensino que venham ao encontro das inquietações e curiosidades típicas das novas gerações. Sendo assim, alguns temas comumente relacionados a uma ou outra disciplina passam a ser vistos pelos educadores como uma possibilidade de trabalho conjunto e reflexivo. Nessa perspectiva, torna-se imprescindível que o processo pedagógico se fundamente em um diálogo mais amplo, com o objetivo de eliminar as barreiras entre as disciplinas.

O trabalho com projetos em sala de aula é uma das modalidades de organização didática do trabalho docente, assim como as atividades recorrentes e as sequências didáticas. Os projetos são uma das estratégias pedagógicas que possibilitam o diálogo entre as diferentes áreas do conhecimento rompendo com a fragmentação disciplinar. No contexto escolar, o tema do projeto pode ser sugerido pelo professor ou pelos próprios alunos. Em ambos os casos, o professor tem a responsabilidade, no seu papel de mediador, de conciliar os interesses de todos os participantes, proporcionando a relação entre os conhecimentos prévios e aqueles que se espera construir, a relação entre os conteúdos e as habilidades de diferentes disciplinas, a construção do conhecimento, o desenvolvimento do senso crítico, dentre outros aspectos.

Os projetos integradores propostos nos cinco volumes desta coleção permeiam o tema geral **cooperação** e têm como objetivos gerais propiciar aprendizagens que envolvam a associação entre conceitos, temas e habilidades de diferentes componentes curriculares e áreas de conhecimento. O que se pretende é favorecer a relação dos saberes dos alunos com as situações vivenciadas nas suas comunidades. A cada ano, propomos o trabalho com um único projeto que abranja habilidades de Língua Portuguesa, Matemática, História, Geografia, Ciências e Arte presentes no **Plano de desenvolvimento**. Além de abordar habilidades específicas das disciplinas, os projetos contribuem para o desenvolvimento das competências gerais apresentadas no documento Base Nacional Comum Curricular (BNCC) – 3ª versão, do Ministério da Educação. São elas:

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social e cultural, para entender e explicar a realidade (fatos, informações, fenômenos e processos linguísticos, culturais, sociais, econômicos, científicos, tecnológicos e naturais), colaborando para a construção de uma sociedade solidária.

Plano de desenvolvimento – Orientações gerais

2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e inventar soluções com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

3. Desenvolver o senso estético para reconhecer, valorizar e fruir das diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também para participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

4. Utilizar conhecimentos das linguagens verbal (oral e escrita) e/ou verbo visual (como Libras), corporal, multimodal, artística, matemática, científica, tecnológica e digital para expressar-se e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e, com eles, produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

5. Utilizar tecnologias digitais de comunicação e informação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas do cotidiano (incluindo as escolares) ao se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos e resolver problemas.

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

7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos e a consciência socioambiental em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas e com a pressão do grupo.

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

10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões, com base nos conhecimentos construídos na escola, segundo princípios éticos democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular – 3ª versão*. p. 5-6. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCCpublicacao.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2017.

Plano de desenvolvimento – Orientações gerais

A seguir, apresentamos o planejamento do projeto relativo ao 1º ano.

Título: Quem gosta de gincana? Eu!

Tema	Brincadeiras e gincana
Produto final	Elaboração de uma gincana por alunos do 1º ano com a participação de outras turmas da escola

Justificativa

Brincar é fundamental para o desenvolvimento das crianças. Por meio das brincadeiras, pode-se desenvolver o respeito às regras, a cooperação, a solidariedade, a socialização, o trabalho em equipe, o respeito ao próximo, entre outras habilidades. As brincadeiras possibilitam a integração de todos os participantes para a tomada de decisões. Com as brincadeiras, as crianças podem, ainda, aprender mais sobre si mesmas, ampliar relações com outras crianças e com adultos e aumentar seus conhecimentos sobre o mundo que as cerca.

O desenvolvimento deste projeto pressupõe um trabalho interdisciplinar voltado para a formação integral dos alunos, estreitando o relacionamento entre os estudantes do 1º ano com os de outras turmas da escola. Por meio do projeto de elaboração de uma gincana, eles poderão desenvolver diversas habilidades e competências.

Objetivos gerais

- Promover, entre os participantes do evento, a união, a diversão, o companheirismo e o espírito esportivo no cumprimento das regras das brincadeiras.
- Integrar alunos, professores, familiares e comunidade escolar, fortalecendo o relacionamento entre a escola e a família.
- Contribuir para a formação de cidadãos com caráter solidário e democrático, possibilitando a participação da família nesse processo.
- Promover o desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo-social e possibilitar o resgate de valores para a formação das competências morais, intelectuais e sociais das crianças.

Objetivos específicos

- Favorecer a construção de repertório de brincadeiras representativas de gincanas que contribua para o enriquecimento cultural e uma maior interação entre os alunos.
- Participar de situações de leitura de textos instrucionais e listas de palavras do mesmo campo semântico mesmo antes de ser capaz de ler convencionalmente.
- Escrever, com base nos conhecimentos já construídos, avançando na compreensão do funcionamento do sistema de escrita.

- Participar de situações de intercâmbio oral, ouvindo com atenção, formulando perguntas, fazendo comentários sobre o tema e planejando sua fala, considerando diferentes contextos e interlocutores.
- Descrever a localização de objetos no espaço a partir de determinado ponto de referência, compreendendo a utilização de termos relacionados à posição dos objetos.
- Identificar semelhanças e diferenças existentes entre jogos e brincadeiras atuais da sua realidade e os praticados em outras épocas e lugares.

Expectativas de aprendizagem

- Pesquisar brincadeiras de diferentes épocas e lugares, de forma coletiva e colaborativa com os colegas de turma.
- Organizar uma gincana a ser realizada com alunos de diferentes turmas (planejar as etapas, a divisão de tarefas, o dia e o local, e o material necessário para a realização do evento).
- Vivenciar um dia de descontração e diversão com entusiasmo pelo trabalho em equipe de forma lúdica e prazerosa por meio de brincadeiras infantis.
- Demonstrar o espírito participativo como atitude positiva e enriquecedora da formação da cidadania.
- Exercitar o espírito de liderança, motivação e cooperação.

Os quadros a seguir destacam as habilidades descritas na BNCC – 3ª versão, de cada disciplina, que são contempladas neste projeto.

Habilidades em foco		
Disciplina	Objetos de conhecimento	Habilidades
Língua Portuguesa	Constituição da identidade psicossocial, em sala de aula, por meio da oralidade	(EF01LP01) Expressar-se, em situações de intercâmbio oral, com autoconfiança (sem medo de falar em público), para explorar e apresentar informações, esclarecer dúvidas, trocar ideias, propor, criar ou engajar-se em jogo ou brincadeira.
	Procedimentos de escuta de textos	(EF01LP05) Recuperar assuntos e informações pontuais em situações de escuta formal de textos.
	Decodificação	(EF01LP07) Ler palavras e pequenos textos, apoiando-se em pistas gráficas e semânticas.
	Autodomínio do processo de leitura	(EF01LP10) Formular hipóteses sobre o conteúdo dos textos, com base no manuseio dos suportes, observando formato, informações da capa, imagens, entre outros, confirmando, ou não, as hipóteses realizadas.
	Escrita de dados pessoais	(EF01LP17) Escrever, corretamente, mesmo que de memória, o próprio nome, o nome dos pais ou responsáveis, o endereço completo, no preenchimento de dados pessoais em fichas de identificação impressas ou eletrônicas.

Plano de desenvolvimento – Orientações gerais

	Planejamento do texto	(EF01LP19) Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização, estrutura; o tema e assunto do texto.
	Texto injuntivo: instrucional e procedimental	(EF01LP21) Escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, textos com regras de convivência escolar ou combinados, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.
	Revisão do texto	(EF01LP22) Rever, com a colaboração do professor e de colegas, o texto produzido individualmente ou em grupo.
Matemática	Localização de objetos e de pessoas no espaço, utilizando diversos pontos de referência e vocabulário apropriado	(EF01MA11) Descrever a localização de pessoas e de objetos no espaço em relação à sua própria posição, utilizando termos como à direita, à esquerda, em frente, atrás. (EF01MA12) Descrever a localização de pessoas e de objetos no espaço segundo um dado ponto de referência, compreendendo que, para a utilização de termos que se referem à posição, como direita, esquerda, em cima, em baixo, é necessário explicitar-se o referencial.
	Medidas de tempo: unidades de medida de tempo, suas relações e o uso do calendário	(EF01MA17) Reconhecer e relacionar períodos do dia, dias da semana e meses do ano, utilizando calendário, quando necessário. (EF01MA18) Produzir a escrita de uma data, apresentando o dia, o mês e o ano, e indicar o dia da semana de uma data, consultando calendários.
	Coleta e organização de informações Registros pessoais para comunicação de informações coletadas	(EF01MA22) Realizar pesquisa, envolvendo até duas variáveis categóricas de seu interesse e universo de até 30 elementos, e organizar dados por meio de representações pessoais.
História	A vida em casa, a vida na escola e formas de representação social e espacial: os jogos e brincadeiras como forma de interação social e espacial	(EF01HI05) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.
Geografia	O modo de vida das crianças em diferentes lugares	(EF01GE02) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares.
Ciências	Escalas de tempo	(EF01CI05) Identificar e nomear diferentes escalas de tempo: os períodos diários (manhã, tarde, noite) e a sucessão dos dias, semanas, meses e anos.
Arte	Matrizes estéticas culturais	(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.

Plano de desenvolvimento – Orientações gerais

Duração

De 3 a 4 meses, aproximadamente, dependendo da quantidade de etapas desenvolvidas semanalmente.

Organização do espaço

Os alunos poderão trabalhar dispostos em roda nas atividades coletivas com toda a turma; ou em duplas, trios ou quartetos, em grupos menores. Para a realização das atividades coletivas, recomendamos que seja utilizado um ambiente mais espaçoso, como o pátio ou a quadra, se houver.

Material necessário

No transcorrer da atividade, os alunos devem ter à mão, além de lápis e papel, cartolina, papel Kraft e algum material de apoio, como textos ou livros com regras de brincadeiras.

Também é necessário providenciar material específico para o desenvolvimento de cada brincadeira escolhida pelos alunos. Por exemplo: barbante e bexigas das cores das equipes para a brincadeira “Bexigas nas pernas”.

Desenvolvimento

Etapa 1 – Delimitação do problema a ser investigado: Como organizar uma gincana?

Definir e delimitar o problema a ser investigado pelos alunos é a etapa central para a construção e o desenvolvimento de um projeto.

Inicialmente, faça um levantamento do que os alunos conhecem acerca de brincadeiras. Convide-os a conversar e trocar ideias e opiniões sobre as brincadeiras conhecidas por eles, sobre outras que eles gostariam de conhecer, sobre as brincadeiras de que mais gostam e sobre aquelas de que eles não gostam. Incentive os alunos a descrever alguma brincadeira que conheçam e convidar os colegas para brincar. Esse é o momento de despertar o interesse e a motivação dos alunos para conhecer brincadeiras de outras épocas, brincadeiras da comunidade e de outros lugares, brincadeiras com o próprio corpo, com objetos, etc.

Antes de apresentar o tema do projeto à turma, pergunte: “Alguém sabe o que é uma gincana de brincadeiras?”; “Quem já participou de uma?”; “Como a gincana foi organizada?”; “Como podemos descobrir e conhecer diferentes brincadeiras?”; “Como podemos organizar uma gincana de brincadeiras?”.

Etapa 2 – Apresentação do projeto e do produto final

Apresente o projeto, as etapas a serem desenvolvidas e o produto final que se pretende obter. Organize os alunos em uma roda para retomar a conversa sobre as brincadeiras que eles conhecem e que são mais usadas em gincanas. Estimule-os a trocar ideias e auxilie-os na elaboração de um cartaz com uma lista das brincadeiras mencionadas.

Observação: Para que os alunos possam acompanhar o desenvolvimento do projeto, sugerimos que seja construída uma linha do tempo (veja a ***Etapa 5 – Brincadeiras das quais os familiares participavam e elaboração de um cartaz****).*

Etapa 3 – Realização de uma pesquisa com a família

Para a realização desta etapa organize os alunos em uma roda, relembre com eles a atividade anterior e pergunte: "Será que na época em que seus pais, avós ou responsáveis eram crianças com as idades de vocês as brincadeiras eram diferentes?". Converse com os alunos sobre possíveis procedimentos de coleta e de organização de informações como entrevistas ou questionários orais ou escritos, registros de informações em fichas, tabelas, etc. A construção desses procedimentos é um dos objetos de conhecimento da Matemática no 1º ano.

Em seguida, proponha a elaboração de uma ficha para registrar as informações da pesquisa. Converse com os alunos sobre a produção da ficha – toda a turma deve participar da produção oral com destino escrito, que consiste na elaboração de uma ficha de pesquisa escrita pelo professor. O entrevistado poderá ser alguém da família (pais, avós ou responsáveis).

Explique aos alunos que a ficha deve conter alguns dados pessoais do aluno e do familiar entrevistado, como nome, grau de parentesco, além de perguntas específicas sobre as brincadeiras do passado: "Como era a brincadeira mais comum?"; "Como eles brincavam? (Quais eram as regras?)".

O objetivo desta etapa é desenvolver a oralidade dos alunos (falar e ouvir). Com a mediação do professor, a ficha deve ser produzida considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/para quem escreve), a finalidade ou o propósito (escrever para quê), a circulação (onde o texto vai circular), o suporte (qual é o portador do texto), a linguagem, a organização, a estrutura, o tema e o assunto.

Plano de desenvolvimento – Orientações gerais

Apresentamos um exemplo de ficha para a coleta das informações durante a pesquisa:

NOME DO ALUNO:
NOME DO ENTREVISTADO:
PARENTESCO:
1. COMO VOCÊ BRINCAVA QUANDO ERA CRIANÇA? DE QUAL BRINCADEIRA VOCÊ MAIS GOSTAVA?
2. EXPLIQUE AS REGRAS DE UMA BRINCADEIRA DA SUA ÉPOCA.

Sugerimos que a ficha elaborada pelos alunos, juntamente com uma breve descrição do projeto, seja entregue a um dos responsáveis pelo aluno no dia da próxima etapa do projeto. Essa é uma oportunidade de envolver a família e a comunidade nas etapas do desenvolvimento do projeto.

Etapa 4 – Preenchimento da ficha de pesquisa com o auxílio de adulto da família

Entregue para os alunos a ficha elaborada por eles. Relembre cada item da ficha e peça que, em duplas, tentem descobrir o que está escrito. Peça que localizem, por exemplo, onde está escrito "NOME DO ALUNO" e "**1.** COMO VOCÊ BRINCAVA QUANDO ERA CRIANÇA? DE QUAL BRINCADEIRA VOCÊ MAIS GOSTAVA?".

Faça uma leitura compartilhada das perguntas da ficha com os alunos. Peça que escrevam o nome na ficha, no local indicado, e garanta a escrita do primeiro nome, mesmo que, para isso, tenham de copiá-lo.

Ao término da atividade, oriente-os a levar a ficha para casa e entrevistar um familiar, de modo a concluir o preenchimento da ficha com o auxílio do entrevistado.

Observação: Outra sugestão para a coleta das informações e que pode ser mais adequada para algumas famílias é a entrevista oral, em casa, ou, se possível, na própria escola.

Etapa 5 – Brincadeiras das quais os familiares participavam e elaboração de um cartaz

Organize uma roda de conversa sobre a pesquisa realizada. Convide os alunos a falarem com quem fizeram a pesquisa e a comentar as respostas sobre como eram as brincadeiras de antigamente; sobre as características comuns e as diferenças entre as brincadeiras realizadas pelos familiares, no passado, e as atuais, realizadas pelos alunos. Se julgar necessário, sintetize as respostas enviadas pelos familiares antes da realização desta etapa.

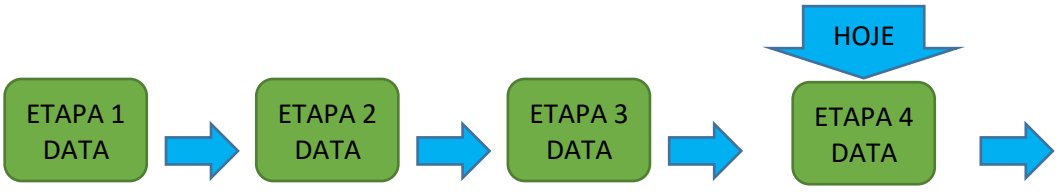
Em seguida, proponha a elaboração de um cartaz com uma lista dos nomes de todas as brincadeiras mencionadas pelos familiares na pesquisa. Depois, peça aos alunos que a comparem com a lista das brincadeiras realizadas por eles, atualmente, utilizando para isso o cartaz elaborado na apresentação do projeto (veja a **etapa 2**). Leia os nomes das brincadeiras presentes nas duas listas, pausadamente, enfatizando os sons iniciais e finais das palavras.

O cartaz, elaborado coletivamente, com a lista de brincadeiras mencionadas pelos familiares também pode ficar exposto na sala de aula para ser usado como fonte de pesquisa.

Como complemento a esta etapa, os alunos podem convidar alguns familiares para que ensinem à turma algumas brincadeiras que eles não conheçam. Para isso, peça que elaborem coletivamente, com sua ajuda, os convites que deverão ser enviados aos participantes. Organize com os alunos uma recepção para os convidados.

Ao término da atividade, proponha uma avaliação do andamento do projeto relacionando as etapas já cumpridas com aquelas que ainda faltam realizar. Desse modo, é possível explorar conceitos relevantes da disciplina de Ciências, que são as escalas de tempo, possibilitando aos alunos identificarem a sucessão dos dias, semanas e meses. Isso pode ser repetido em várias etapas do projeto, produzindo uma linha do tempo.

Por exemplo:



Durante a construção da linha do tempo, incentive os alunos a consultar um calendário. Uma possibilidade, inclusive, é registrar a data de realização de cada etapa em um calendário desde o início do projeto. Essa abordagem pode favorecer a observação da passagem dos meses, além dos dias (ontem, hoje, amanhã) e dos dias da semana.

Etapa 6 – Seleção de imagens de brincadeiras para exposição em sala de aula

O objetivo a ser alcançado com esta atividade é o aprendizado da investigação como prática para a construção do conhecimento, por meio de tecnologias mais recentes. Isso poderá ser feito na escola (se houver um laboratório de informática) ou em casa, se os alunos tiverem acesso à internet.

Os alunos deverão, orientados e acompanhados de adultos em casa e de professores na escola, pesquisar e recolher imagens de quadros de artistas brasileiros, como Portinari ou Ivan Cruz, que retratem brincadeiras infantis. De posse das imagens de obras desses artistas, organize uma roda de conversa para que os alunos se expressem sobre imagens das obras selecionadas. Seria proveitoso projetar uma imagem de um dos quadros e fazer uma discussão mais ampla sobre ela. Em ambas as situações, intervenha sempre que possível, contextualizando as obras e seus autores.

Os alunos poderão também escolher imagens para compor um mural e escrever, em duplas, a legenda embaixo de cada uma (título da obra, nome do autor e data), contemplando, assim, o planejamento do texto, a revisão e o gênero legenda.

Para contemplar também os contextos histórico e artístico (ou social) da obra, trabalhe com a turma as artes integradas, caracterizando e experimentando brinquedos, brincadeiras e jogos de diferentes matrizes estéticas e culturais.

Etapa 7 – Pesquisa de brincadeiras realizadas em outros lugares (regiões brasileiras ou países)

A mesma dinâmica da etapa anterior pode se desenvolver com os tipos de brincadeiras realizadas em diferentes regiões brasileiras ou países. A roda de conversa é uma boa estratégia para a exploração desta atividade, pois a expressão oral possibilita o diálogo, a interação e o desenvolvimento da aprendizagem.

O objetivo, neste momento, é identificar semelhanças e diferenças entre brincadeiras de diferentes regiões, tomando contato com o modo de vida das crianças em diferentes culturas.

Propomos a exploração do livro *Crianças como você*, de Barnabas Kindersley e Anabel Kindersley. A obra percorre diversas culturas no mundo e traz a visão de que, mesmo apresentando diversidades, as crianças têm muito em comum. Em qualquer local do planeta, elas brincam, têm amigos, anseios e sonhos. O que chama atenção nesse livro é que não há uma ordem de leitura; é possível abri-lo e escolher qualquer uma das histórias por dia para conhecê-la.

Etapa 8 – Escolha das brincadeiras para a organização da gincana

Retome a comparação das brincadeiras realizadas pelos familiares com as brincadeiras conhecidas pelos alunos, usando os cartazes que produziram. O objetivo desta etapa é escolher algumas brincadeiras que os alunos tenham achado mais interessantes para fazer parte da gincana, produto final deste projeto.

Cada aluno deve escolher uma das brincadeiras listadas nos cartazes. Registre cada voto na lousa, escrevendo o nome do aluno e a brincadeira escolhida. Após a observação da lista com o resultado individual da votação, questione os alunos se a maneira como eles estão apresentados permite que facilmente se tenha ideia de qual é a brincadeira favorita dos alunos da turma. Espera-se que eles percebam que dessa forma não é tão simples chegar a essa resposta.

Indicamos a construção de um gráfico para organizar os dados coletados. Para isso, sugerimos que sejam recortados e entregues aos alunos quadrados com 7 cm de lado de modo que cada aluno receba um quadrado. Em uma folha de papel Kraft, desenhe um eixo horizontal e escreva o nome das brincadeiras votadas lado a lado e peça que cada aluno cole seu quadrado acima do nome da brincadeira escolhida. Auxilie na leitura dos nomes das brincadeiras durante a colagem. Depois da organização dos dados, solicite aos alunos que identifiquem as brincadeiras mais votadas, que farão parte da gincana.

Observação: Sugerimos incluir a brincadeira "Caça ao objeto", que favorece o desenvolvimento das habilidades EF01MA11 e EF01MA12 de Matemática e a habilidade EF01GE09 de Geografia.

Etapa 9 – Leitura de lista com os nomes das brincadeiras escolhidas

Para a realização desta etapa, digite a lista com os nomes das brincadeiras escolhidas pelos alunos para a gincana e providencie cópias. Organize os alunos em duplas e entregue uma folha para cada uma. Leia os nomes das brincadeiras fora de ordem e peça que eles localizem as brincadeiras que indicaram. Exemplo de lista:

QUEIMADA

CARRINHO DE MÃO

BEXIGAS NAS PERNAS

CAÇA AO OBJETO

CORRIDA DO SACI

TELEFONE SEM FIO

GARRAFA COM ÁGUA

CORRIDA DO SACO

PEGA RABO

MORTO-VIVO

Durante a atividade, circule pela sala observando o trabalho das duplas. Ajude os alunos oferecendo pistas para que consigam ler onde está escrito determinado nome. Faça perguntas que envolvam sons iniciais e finais de cada palavra. O objetivo é ler mesmo sem saber ler convencionalmente, apoiando-se em pistas gráficas e semânticas. Oriente os alunos que estejam mais próximos de ler convencionalmente a escolher as brincadeiras menos conhecidas da lista. Aos alunos cuja escrita se mostre mais avançada, peça que escrevam o que souberem das regras de uma brincadeira.

Os alunos poderão, em uma roda e mediados por você, trocar ideias sobre as brincadeiras e suas regras e eleger uma ou duas para brincar em um espaço fora da sala de aula.

Etapa 10 – Leitura compartilhada de texto instrucional

Leve para a sala de aula cópias das regras de uma das brincadeiras escolhidas para a gincana, preferencialmente uma que os alunos pouco conheçam. O objetivo desta atividade é possibilitar que os alunos aprendam mais sobre as brincadeiras escolhidas, acompanhando a leitura do professor, e se familiarizem com as características dos textos instrucionais. A sala de aula poderá estar organizada da forma usual, com as carteiras dispostas em fileiras, durante a leitura compartilhada.

Incentive os alunos a acompanhar a leitura, fazendo o ajuste do falado ao escrito, dirigindo-lhes perguntas e destacando algumas partes. Ao término, converse com eles para saber se compreenderam as regras e convide-os a brincar no pátio da escola.

Etapa 11 – Formulação de hipóteses sobre o conteúdo de textos instrucionais com base no manuseio de seus suportes

Traga para a sala de aula livros e textos que contenham regras de brincadeiras. Organize os alunos em trios ou quartetos no momento da pesquisa no material selecionado (que deve ter ilustrações que ajudem os alunos a localizar cada brincadeira). Circule pela sala de aula e observe o manuseio do material, dê dicas sobre a consulta ao sumário e oriente-os a observar as ilustrações. No final desta etapa, organize os alunos em uma roda de conversa para que todos compartilhem os resultados da pesquisa.

O objetivo é formular hipóteses sobre o conteúdo dos textos instrucionais, com base no manuseio dos suportes, observando formato, informações da capa, imagens, títulos e subtítulos, entre outros; e confirmar ou não essas hipóteses (autodomínio do processo de leitura).

Ao término da atividade, relacione novamente as etapas já realizadas do projeto e levante, com os alunos, o que ainda falta realizar.

Etapa 12 – Produção de fichas informativas das brincadeiras para a gincana

O objetivo desta etapa é produzir uma ficha informativa sobre cada brincadeira escolhida para a gincana, em que o professor redige as informações.

Elabore com eles um modelo de ficha ou traga um já pronto, para que se dediquem apenas ao preenchimento. Leia cada item que compõe a ficha, mostrando o local em que está escrito. Expresse, oralmente, o que deve conter cada item. Reproduza a ficha no quadro e preencha os itens de acordo com o que os alunos ditarem. Revise o texto em conjunto com a turma.

Dessa maneira, os conhecimentos acerca do texto injuntivo (instrucional e procedimental), assim como a revisão do texto, são trabalhados e os alunos estudam como escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, textos com regras, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto. Além disso, observam como rever, com a colaboração do professor e dos colegas, o texto produzido em grupo. Exemplos de ficha:

Plano de desenvolvimento – Orientações gerais

FICHA DA BRINCADEIRA: CARRINHO DE MÃO	
NÚMERO DE PARTICIPANTES	QUATRO DE CADA EQUIPE
MATERIAL NECESSÁRIO PARA BRINCAR	NENHUM
COMO BRINCAR	• CADA EQUIPE DEVERÁ APRESENTAR QUATRO PARTICIPANTES. • A PROVA CONSISTE EM CONDUZIR O PARCEIRO EM POSIÇÃO DE CARRINHO DE MÃO (SEGURANDO O COLEGA PELOS PÉS). • HAVERÁ DOIS PONTOS DE CHEGADA. • NO PRIMEIRO PONTO, A PRIMEIRA DUPLA DA EQUIPE PARA E A SEGUNDA CONTINUA O PERCURSO. • GANHA A EQUIPE QUE REALIZAR O PERCURSO EM MENOS TEMPO. • HAVERÁ APENAS UMA RODADA PARA A DISPUTA DO 1º, 2º E 3º LUGAR.
PONTOS	1º LUGAR: 15 PONTOS 2º LUGAR: 10 PONTOS 3º LUGAR: 5 PONTOS

FICHA DA BRINCADEIRA: BEXIGAS NAS PERNAS	
NÚMERO DE PARTICIPANTES	DEZ DE CADA EQUIPE
MATERIAL NECESSÁRIO PARA BRINCAR	BARBANTE E BEXIGAS COLORIDAS
COMO BRINCAR	• CADA EQUIPE DEVERÁ APRESENTAR DEZ PARTICIPANTES. • O JOGADOR DEVE AMARRAR NO TORNOZELO UMA BEXIGA DA COR DE SUA EQUIPE. • AO SOM DE UMA MÚSICA, CADA PARTICIPANTE TENTARÁ ESTOURAR AS BEXIGAS DOS ADVERSÁRIOS. • O PARTICIPANTE QUE FICAR SEM BEXIGAS DEVERÁ SAIR DA BRINCADEIRA. • OS TRÊS ÚLTIMOS QUE PERMANECEREM COM BEXIGAS GANHARÃO OS PONTOS PARA SUAS RESPECTIVAS EQUIPES. CASO SEJAM DE UMA MESMA EQUIPE, RECEBEM TODOS OS PONTOS.
PONTOS	1º LUGAR: 15 PONTOS 2º LUGAR: 10 PONTOS 3º LUGAR: 5 PONTOS

FICHA DA BRINCADEIRA: CAÇA AO OBJETO	
NÚMERO DE PARTICIPANTES	QUATRO ALUNOS DE CADA EQUIPE
MATERIAL NECESSÁRIO PARA BRINCAR	PAPEL, HIDROCOR E OBJETO QUE SERÁ ESCONDIDO
COMO BRINCAR	• OS PARTICIPANTES SERÃO INFORMADOS SOBRE O NOME DO OBJETO QUE DEVERÃO ENCONTRAR E O TEMPO DISPONÍVEL PARA A SUA PROCURA. • AO SINAL DE UM APITO, TODOS DEVEM CORRER PARA PROCURÁ-LO. • DURANTE O TRAJETO, ENCONTRARÃO PISTAS SOBRE A POSIÇÃO EM QUE SE ENCONTRA O OBJETO (À DIREITA OU À ESQUERDA DO PALCO; EM CIMA OU EMBAIXO DAS ARQUIBANCADAS, POR EXEMPLO). • A EQUIPE QUE RETORNAR COM O OBJETO PEDIDO RECEBERÁ A PONTUAÇÃO.
PONTOS	1º LUGAR: 10 PONTOS

Como sugestão, proponha como uma das provas da gincana a arrecadação de alimentos não perecíveis que deverão ser trazidos para ser contabilizados no dia do evento. O objetivo dessa prova colaborativa é desenvolver o espírito de solidariedade entre os alunos de todas as equipes.

Etapas 13 e 14 – Elaboração da programação do dia da gincana

Para a programação do dia da gincana, algumas decisões precisarão ser tomadas previamente com a participação da coordenação da escola e dos demais professores do Ensino Fundamental.

Organize os alunos em roda e converse sobre os aspectos mais relevantes para a organização do evento. Por exemplo:

- Qual será a data do evento?
- Ele será realizado no período da manhã, da tarde ou em ambos?
- Quais brincadeiras serão realizadas? (Relembre à turma o que foi desenvolvido nas etapas anteriores.)
- É necessário providenciar quais materiais para as brincadeiras?
- Quais turmas da escola participarão da gincana?
- Quantas equipes serão formadas?
- Onde a gincana será realizada?
- Quem serão os monitores responsáveis por ensinar cada brincadeira da gincana?

Esse é um momento propício para explorar com a turma os períodos do dia, dias da semana, meses do ano e a escrita de uma data, consultando um calendário.

Registre a programação do dia da gincana em cartazes expostos pela sala e pela escola. É importante definir quem ficará responsável por determinada parte da gincana, qual papel cada um desempenhará (divisão das equipes, distribuição de fitas coloridas para divisão dos grupos). Sugerimos que todos façam parte da comissão organizadora da gincana e que o professor seja o responsável por ela.

Algumas sugestões:

- Organizar as equipes por grupos e por cores.
- Convidar pais e familiares a fazer parte da torcida, ou até mesmo contribuir com ações para o cumprimento das provas.
- Dividir as equipes em quantidades proporcionais de integrantes.
- Sortear os participantes de cada equipe, na presença dos alunos da turma e de um professor.

Etapa final – Realização da gincana e avaliação do evento

O objetivo desta etapa é participar do evento organizado pelos próprios alunos, situação em que eles assumirão diferentes papéis: ora o de quem ensina, ora o de quem brinca, ora o de quem julga, ora o de quem organiza. É interessante registrar o evento com fotografias ou filmagem, que podem ser resgatados no momento da avaliação.

Após a realização do evento, organize uma roda de conversa com os alunos para que avaliem as experiências do dia da gincana, ressaltando o que deu certo, o que não deu e o que poderá ser melhorado na organização de um próximo evento.

Avaliação e finalização

Relembre com os alunos todo o processo vivido, desde a apresentação do projeto até o momento da conclusão. A linha do tempo elaborada durante as etapas pode ser uma boa fonte de consulta para o resgate de informações. O objetivo é que os alunos tomem consciência de sua participação em cada uma das etapas. Como finalização, sugerimos que cada aluno ilustre da maneira que achar mais interessante (desenho, pintura, colagem, etc.) o que mais gostou durante o desenvolvimento do projeto e que, coletivamente, ilustrem como foi o dia da gincana.

Referências complementares para pesquisa ou consulta

WISE, Debora. *O grande livro dos jogos e brincadeiras infantis*. Tradução: Silvia Mariângela Spada. São Paulo: Madras, 2017.

Guia infantil. *A corrida de saco. Jogo e brincadeira para crianças*. Disponível em: <https://br.guiainfantil.com/materias/cultura-e-lazer/jogos/a-corrida-de-saco-jogo-e-brincadeira-para-criancas/>. Acesso em: 3 nov. 2017.

HERNÁNDEZ, F.; VENTURA, M. A organização do currículo por projetos de trabalho. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 1998.

KINDERSLEY, Barnabas; KINDERSLEY, Anabel. *Crianças como você*. São Paulo: Ática, 1997.

MEIRELLES, Renata. *Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil*. São Paulo: Terceiro nome, 2007.

Momento curioso. *Crianças e suas brincadeiras ao redor do mundo*. Disponível em: <https://momentocurioso.com.br/criancas-ao-redor-do-mundo/>. Acesso em: 4 nov. 2017.

Mapa do brincar. Folha de São Paulo. Disponível em: <http://mapadobrincar.folha.com.br/>. Acesso em: 15 dez. 2017.

Muralzinho de ideias. *Brinquedos e brincadeiras por Candido Portinari*. Disponível em: <http://www.muralzinhodeideias.com.br/brinquedos-e-brincadeiras-por-candido-portinari/>. Acesso em: 3 nov. 2017.

Site do artista Ivan Cruz. Disponível em: <https://www.ivancruz.com.br/>. Acesso em: 18 dez. 2017.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação. *Ler e escrever:* coletânea de atividades – 1º ano/Secretaria da Educação, Fundação para o Desenvolvimento da Educação. Concepção e elaboração: Claudia Rosenberg Aratangy; Milou Sequeira; Marisa Garcia. São Paulo: FDE, 2011.

UNESCO. Ministério da Educação e do Desporto. *Educação um tesouro a descobrir:* Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. São Paulo: Cortez, 1998.

Vai para a rua menino! *Arte também é diversão: 5 pintores pra apresentar à criançada*. Disponível em <https://vaipraruamenino.wordpress.com/2013/01/14/arte-tambem-e-diversao-5-pintores-pra-apresentar-pra-criancada/>. Acesso em: 3 nov. 2017

Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Integrando saberes – Caderno 10. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC, SEB, 2015.

Plano de desenvolvimento – Orientações gerais

Acompanhamento do aprendizado dos estudantes

O acompanhamento da aprendizagem em Arte deve levar em conta as especificidades do componente curricular e as diferentes abordagens que se pode ter em relação à avaliação na área. As orientações a respeito da avaliação em Arte no Manual do Professor impresso são de extrema relevância para que se acompanhe os diversos aspectos do aprendizado dos estudantes.

O acompanhamento deve ser constante e considerar a diversidade de momentos que as aulas e atividades propiciam, entre eles, o fazer, que envolve a produção das formas artísticas, a leitura, que envolve a aprendizagem da experiência estética, e a contextualização, que busca explorar as múltiplas relações da arte com diferentes contextos.

Existe um dado poético a respeito da Arte: como ela inclui quatro linguagens diferentes, dificilmente um estudante terá como ponto de partida apenas facilidades ou apenas dificuldades. Um aluno pode desenhar com facilidade, mas ter dificuldades para executar movimentos de dança. Outro pode adorar criar cenas teatrais, mas não se dar bem com exercícios rítmicos. Reforçar a diversidade das habilidades trabalhadas nas aulas contribui muito para o dia a dia na sala de aula. Quando um estudante se sentir incomodado com algum obstáculo, vale lembrá-lo de suas aptidões para outra linguagem artística ou outras atividades dentro da mesma linguagem. Incentive os estudantes a ajudar os colegas, na medida de suas possibilidades.

Outra particularidade da Arte é a noção de “dom” que infelizmente a cerca. É comum que se afirme popularmente que alguém tem dom para pintar ou para tocar violão – dessa ideia surge a inferência de que a grande maioria não tem o dom e nunca poderá fazer arte. Tente desconstruir essa crença com o grupo, caso ela se manifeste. Um bom artista adquiriu suas aptidões por meio de muito trabalho. Quando falamos em facilidades ou dificuldades em determinadas linguagens, elas são apenas o ponto de partida: pode ser que, ao longo dos anos, a dificuldade inicial seja enfrentada com tanto trabalho que aquela linguagem artística se torne um importante veículo de expressão do estudante.

Ao acompanhar a aprendizagem dos estudantes, lembre-os de que a busca é superar a si mesmo. Se um estudante, por exemplo, encontra muita dificuldade em expressar-se através das artes visuais, a avaliação nunca se dará comparando-o com um colega com mais facilidade, e sim com o estágio em que ele mesmo se encontrava no bimestre anterior. É essencial que o estudante perceba os seus avanços – isso o estimula a seguir se desenvolvendo.

O material digital traz ainda propostas de acompanhamento de aprendizagem voltadas especificamente para Arte e de acordo com as propostas da coleção. Essas propostas podem ser utilizadas o ano inteiro e com objetivos específicos de cada momento do curso. As propostas são: portfólio, sarau, roda de conversa e autoavaliação. Existem outras formas de acompanhar o aprendizado dos estudantes e sua experiência em sala de aula e vivência com cada turma pode trazer propostas que se adequem melhor ao contexto específico em que se encontrar. Ainda assim, as propostas oferecidas no material são maneiras de acompanhar o aprendizado que podem ser adaptadas à realidade de cada turma, enriquecendo o trabalho.

Plano de desenvolvimento – Orientações gerais

Alunos que necessitem de maior investimento para alcançar as aprendizagens esperadas podem se beneficiar dessas propostas de avaliação como forma de pensar suas dificuldades e facilidades nas aulas – reforçando que a diversidade de linguagens artísticas torna possível o desenvolvimento de muitas habilidades –, rever aquilo que já produziu e rememorar o processo de produção, levando em consideração o que poderia fazer de diferente para tornar sua produção uma forma de expressão com a qual se sinta satisfeito e na qual desenvolva as habilidades esperadas. Também é um momento de refletir sobre as atitudes em sala de aula e como elas podem contribuir para o bom andamento das aulas e também para os resultados obtidos nas produções.

Plano de desenvolvimento – Orientações gerais

Fontes de pesquisa para uso em sala de aula ou para apresentar aos estudantes

Para os estudantes

Materiais pertinentes a todas as linguagens artísticas

- Mapa do brincar. Disponível em: <http://mapadobrincar.folha.com.br/>. Acesso em: 19 dez. 2017.

  Página que explora as brincadeiras praticadas no Brasil; sua história, suas variações por região.

Artes Visuais

- BJORK, Christina; ANDERSON, Llena. *Linéia no jardim de Monet*. São Paulo: Salamandra, 2009.

  O livro acompanha a personagem Linéia desvendando a obra de Monet e as propostas dos impressionistas, de maneira lúdica e com muitas ilustrações.

- SCOTT, McCloud. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

  Livro sobre quadrinhos escrito em forma de quadrinhos. O autor explora as potencialidades dessa linguagem artística e explica um pouco sobre os seus recursos particulares de expressão. Por sua complexidade, é mais adequado para as turmas de 4º ou 5º ano.

- Pinacoteca de São Paulo. Disponível em: <http://museu.pinacoteca.org.br/>. Acesso em: 19 dez. 2017.

  Página da Pinacoteca de São Paulo, que contém diversas informações sobre as exposições do museu e também oferece jogos que podem ser usados em sala de aula como recursos pedagógicos, na seção “Para aprender e se divertir”.

Música

- DINIZ, Edinha; BONITO, Ângelo. *Crianças famosas*: Cartola. São Paulo: Callis, 2009.

  A coleção *Crianças Famosas* narra a biografia de diversos artistas, de maneira lúdica e interessante. Este livro fala do importante compositor brasileiro Cartola. Você também pode trabalhar com outros livros da mesma coleção, que inclui artistas acadêmicos e populares, nacionais e internacionais.

- Hélio Ziskind. Disponível em: <www.helioziskind.com.br/>. Acesso em: 19 dez. 2017.

  Site oficial do músico e compositor Helio Ziskind. Contém canções, jogos e vídeos, entre outros materiais.

- Palavra Cantada. Disponível em: <http://palavracantada.com.br/>. Acesso em: 19 dez. 2017.

  Página oficial do grupo Palavra Cantada. Você pode ouvir as canções organizadas nos discos e assistir aos videoclipes, além de se informar sobre a agenda de espetáculos.

Dança

- BOGÉA, Inês. *Contos da Dança.* São Paulo: Cosac Naify, 2009.

  Esse livro narra as histórias de cinco coreografias muito conhecidas do balé clássico: "A menina mal olhada", "Giselle", "Coppélia", "O lago dos cisnes" e "Petrouchka". Inclui também imagens de importantes montagens e uma pequena história da dança, tudo de maneira poética e com ilustrações.

- Antônio Nóbrega. Disponível em: <http://antonionobrega.com.br/site/>. Acesso em: 19 dez. 2017.

  Página de Antônio Nóbrega, dançarino, músico e artista cênico de grande relevância para a história da arte no Brasil. Nóbrega pesquisa expressões tradicionais do Nordeste brasileiro.

- Lagartixa na janela. Disponível em: <https://lagartixanajanela.wordpress.com/>. Acesso em: 19 dez. 2017.

  Página do grupo Lagartixa na janela, dirigido pela artista e educadora da dança Uxa Xavier. Este coletivo experimenta práticas artísticas e pedagógicas no espaço urbano. O *site* inclui textos, fotos e vídeos de trabalhos coreográficos.

Teatro

- MACHADO, Maria Clara. *A menina e o vento/Tribobó City*. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2002.

  O livro reúne duas peças de uma das mais relevantes dramaturgas para o teatro infantil e infantojuvenil brasileiro. É possível encenar cenas das peças com as turmas.

- Cia. Truks. Disponível em: <www.truks.com.br/videos>. Acesso em: 19 dez. 2017.

  Página da Cia. Truks, especialista em teatro de bonecos. Neste *link* você vai encontrar trechos filmados de diversos espetáculos.

- Pia Fraus. Disponível em: <http://piafraus.com.br/site/videos/>. Acesso em: 19 dez. 2017.

  Site da Pia Fraus, outra companhia muito importante no trabalho com o teatro de bonecos. Este *link* dá acesso a trechos filmados de espetáculos.

Para o professor

- ALVES, Rubens. *Conversas com quem gosta de ensinar*. São Paulo: Cortez, 1983.

  Um livro poético, em forma de conversa, que promove a reflexão sobre as indagações e as paixões que cercam seu ofício.

- COELHO, Teixeira. *O que é Ação Cultural*. São Paulo: Brasiliense, 2001.

  Livro voltado para a compreensão da Ação Cultural enquanto trabalho de experimentação e de construção de sentido social para a arte. Apesar de se debruçar sobre práticas fora da instituição escolar, o livro ajuda a pensar (e problematizar) as práticas de ensino-aprendizagem da arte de maneira geral.

- CYTRYNOWICZ, Roney, CYTRYNOWICZ, Monica Musatti e XAVIER, Iara Rolnik. *Dez roteiros a pé com crianças pela história de São Paulo*. São Paulo: Narrativa Um, 2007.

  Um ótimo material para os professores da cidade de São Paulo planejarem seus percursos culturais. Para os professores das demais cidades, o livro pode fornecer um bom modelo de visitas lúdicas, que pode ser adaptado para o contexto de sua região. Material interessante de ser trabalhado em parceria com História.

- DESGRANGES, Flavio. *A Pedagogia do Espectador*. São Paulo: Hucitec, 2003.

  Material importante para pensar na fruição como dimensão do conhecimento do componente Arte. Voltado principalmente para a linguagem do teatro.

- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

  O livro pensa o jogo como elemento fundamental para a compreensão de uma cultura. A arte é um dos aspectos culturais analisados pelo autor. Como o docente de arte frequentemente se utiliza de atividades lúdicas, o livro pode provocar boas reflexões.

- MARQUES, Isabel A. *Dançando na escola.* São Paulo: Cortez, 2013.

  A autora Isabel Marques é uma referência no ensino da dança no Brasil. Formada em Pedagogia pela Universidade de São Paulo, Mestre em Dança pelo Laban Centre for Movement and Dance, trabalhou com Paulo Freire quando este era gestor da Secretaria da Educação do Município de São Paulo, implementando a dança no currículo oficial da cidade. No livro, reflete sobre o lugar da dança na escola.

- _____. *Ensino de dança hoje: textos e contextos.* São Paulo: Cortez, 2011.

  Livro que pode auxiliar o professor a aprofundar a linguagem artística da dança no contexto da escola brasileira contemporânea.

- PORCHER, Louis. *Educação Artística*: luxo ou necessidade? São Paulo: Summus, 1982.

  Reflexão sobre o sentido do trabalho com arte no contexto escolar. O livro discute a Educação Artística de maneira geral, e também cada linguagem com suas particularidades.

- RILKE, Rainer Maria. *Cartas a um jovem poeta*. Porto Alegre: L&PM, 2013.

  Cartas escritas por um poeta que refletem, entre outros assuntos, sobre o ofício do artista. Material interessante para alimentar as reflexões do docente sobre sua área de conhecimento.

- ZILBERMAN, Regina (org). *A Produção Cultural para a criança*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1982.

  O livro reúne artigos de especialistas em diferentes linguagens artísticas, que se perguntam sobre a produção cultural voltada especificamente para a criança.

- Instituto Jaques-Dalcroze. Disponível em: <www.dalcroze.ch/videos/>. Acesso em: 19 dez. 2017.

  Página do Instituto Jaques-Dalcroze. Dalcroze foi um importante educador musical que atrelou o ensino da música ao trabalho corporal em sua metodologia. Este *link* direciona para a parte de vídeos, em que você pode ver diversos exercícios sendo praticados por crianças de diferentes faixas etárias.

- Museu de Arte da cidade de São Paulo Assis Chateaubriand (MASP). Disponível em: <https://masp.org.br/colaboracao-com-escolas>. Acesso em: 19 dez. 2017.

  Página do Museu de Arte da cidade de São Paulo Assis Chateaubriand. Neste *link*, professores podem propor diferentes formas de colaboração entre o museu e a escola.

- Pinacoteca de São Paulo. Disponível em: <http://museu.pinacoteca.org.br/>. Acesso em: 19 dez. 2017.

  Página da Pinacoteca de São Paulo. A seção "Textos educativos" oferece uma ampla reunião de textos, em formato PDF, sobre educação no museu, história da arte e estética, leitura de imagem, visitas educativas, entre outros temas.