

Educador (es): Natália Andreazzi Finelli

Alunos: Adriana, Alexandre, Bárbara, Davi, Heitor, Isabella, Leonardo, Lucas, Marco, Maria B, Maria F, Maria G, Mariana, Nathália, Pedro, Rafaela, Thiago O, Thiago G, Vitória A, Vitória L

INFORMAÇÕES GERAIS DO PROJETO E ATIVIDADES REALIZADA COM OS ALUNOS

Título: Projeto Contando Histórias

Período de realização:

De mar/2012 a Nov/2012

Nome completo da escola ou outro ambiente em que foi realizado o Projeto e atividades com os alunos:

Instituto Educacional São João Gualberto

Participantes (listar a quantidade de professores, educadores, alunos, diretor, outros se houver):

Professores: Natália

Coordenadora: Maria Aparecida

Direção: D. Robson M. Alves

Tema em que se enquadra o Projeto e atividade com os alunos: Literatura Infantil

PROJETO: CONTANDO HISTÓRIAS

Ao se trabalhar qualquer conteúdo inserido no currículo escolar temos que ter claro em nossa mente que estes devem ser apresentados de maneira organizada e significativa. Os conteúdos educativos podem ser transmitidos a partir de um conhecimento empírico (senso comum), sendo possível fazer a comparação com o conhecimento científico (teoria), os quais podem ainda mais explorar o lado lúdico (imaginário) dos sujeitos e seus valores culturais como vias de uma política educacional.

Para isso, podemos adotar como prática de ensino, como componente do currículo e modelo de organização, o ensino através de projetos. Ele proporciona a relação de contextos e conteúdos, considerando experiências, curiosidades, saberes dos alunos que vão além do conteúdo da sala de aula, não se prendendo a especificidade dos materiais didáticos.

Segundo Libâneo (1998, p. 41-42), é preciso:

Atender à diversidade cultural e respeitar as diferenças no contexto da escola e da sala de aula. Essa atitude diz respeito à preocupação em vincular o trabalho que se faz na sala de aula com a vida que os alunos levam fora da escola e com as diferentes capacidades, motivações, formas de aprendizagem de cada um. [...] trata-se de reconhecer que os resultados escolares dos alunos dependem da origem social, da situação pessoal e familiar, da relação com os professores, tanto ou mais ainda do que a inteligência.

Esta ação se reflete em uma prática intimamente ligada com a teorização, podendo ser trabalhadas e desenvolvidas em conjunto, sendo possível a interação dos educandos na teoria, proporcionando atuar sobre o que se passa de acordo com a sua realidade e sua cultura, pois ambas exercem uma grande função sobre o papel social.

A escola deve trabalhar/desenvolver conteúdos que estimulem as habilidades e competências dos indivíduos, juntamente com a junção dos materiais paradidáticos e a realidade de cada educando e sua bagagem de conhecimento adquiridos previamente, podendo nos ajudar em prol de sua própria formação. Esses conteúdos devem ser trabalhados diariamente e deverá proporcionar a troca de experiências e a exposição de opiniões, para que os sujeitos possam libertar seus pensamentos e, que dessa maneira, se tenha um ensino de qualidade.

O projeto é um meio de desenvolver, conhecer, ou aprofundar um conteúdo de maneira lúdica e interativa, fazendo com que todos tenham interesse para um objetivo comum. A partir de um projeto o aluno desenvolve uma postura investigativa, focando o estudo em algo de seu interesse levando-o a diferentes descobertas. O projeto deve ter objetivos claros, pois estes direcionarão as etapas a serem percorridas, proporcionando uma participação ativa dos alunos. Mais que um estudo aprofundado de determinado conteúdo, um projeto deve visar o desenvolvimento intelectual, a vivência social e o envolvimento com a comunidade escolar.

Hoje, cabe a escola a formação de indivíduos que possam adaptar-se a sociedade, agindo e expressando-se de maneira organizada, crítica e reflexiva. Segundo Libâneo (1998, p.37) “[...] o ensino, mais do que promover a acumulação de conhecimentos, cria modos e condições de ajudar os alunos a se colocarem ante a realidade para pensá-la e atuar nela” e o projeto torna-se um caminho para alcançar estes objetivos.

Tema: Era uma vez...

Público Alvo: Turmas do Jardim II da Educação Infantil (crianças de 4 a 5 anos)

Justificativa:

Este projeto justifica-se na necessidade do desenvolvimento da criatividade e da segurança na criação e utilização de ideias próprias dos alunos, que em sua maioria buscam sempre um modelo para realizar as atividades. Além disso, também encontramos alunos com trocas e omissões de fonemas na fala assim como vocabulário escasso e infantilizado, sendo também necessário o estímulo da linguagem oral. Para isto, o conteúdo escolhido como caminho para se atingir os objetivos propostos, foi o universo da literatura infantil. Os contos de fadas são histórias antigas que sobrevivem ao longo do tempo sendo contados por gerações livremente, ou por meio de livros, filmes, quadrinhos. Eles chamam a atenção da criança por permitirem que ela vivencie através do imaginário, da fantasia, situações que envolvem solucionar problemas, lidar com sentimentos, e que geralmente a criança tem dificuldade de expressar ou compreender.

Além disso, percebe-se que a tecnologia tem dominado o mundo atual, crianças de 2 anos já conhecem e manuseiam com destreza aparelhos como, computadores, tablets, DVDs, celulares, para esta nova geração preencher atividades num livro didático não é mais um desafio estimulante, é necessário trazer a vivência de mundo deles para a sala de aula, inovar com algo que seja de seu interesse e que prenda a sua atenção, principalmente de maneira lúdica. Afinal, Segundo Moran (2009, p.23), “aprendemos melhor quando vivenciamos, experimentamos, sentimos [...], quando percebemos a utilidade de algo, quando nos traz vantagens perceptíveis”. Mais do que uma vivência social o uso de tecnologias auxiliam o processo de aprendizagem ao permitirem de maneira lúdica a transição do pensamento operatório concreto para as abstrações. As Tecnologias digitais quando adequadas ao currículo escolar estimulam a linguagem (enquanto vocabulário, leitura e escrita, oralidade), o pensamento lógico-matemático (ao proporcionarem reconhecimentos de formas e numerais, percepção, agrupamento e classificação) e ampliam o conhecimento de mundo da criança.

Objetivos¹:

- Uso da linguagem oral para conversar, brincar, comunicar e expressar desejos, necessidades, opiniões, ideias, preferências e sentimentos e relatar suas vivências nas diversas situações de interação presentes no cotidiano. Ampliar vocabulário;
- Compreender seu entorno social e atuar sobre ele;
- Estimular a criatividade
- Familiarizar-se com a escrita por meio do manuseio de livros, revistas e outros portadores de texto e da vivência de diversas situações nas quais seu uso se faça necessário;
- Ampliar gradativamente suas possibilidades de comunicação e expressão, interessando-se por conhecer vários gêneros orais e escritos e participando de diversas situações de intercâmbio social nas quais possa contar suas vivências, ouvir as de outras pessoas, elaborar e responder perguntas;
- Relato de experiências vividas e narração de fatos em sequência temporal e causal;
- Reconto de histórias conhecidas com aproximação às características da história original no que se refere à descrição de personagens, cenários e objetos, com ou sem a ajuda do professor
- Valorização da leitura como fonte de prazer e entretenimento.

Conteúdo: Literatura Infantil

Recursos:

- Jogo em formato ppsx
- Computador com sistema operacional básico Windows, com aplicativo Microsoft PowerPoint, provedor e navegador de internet
- Acesso a internet
- Projetor Multimídia (datashow ou televisor com entrada HDMI)
- Folhas lumipaper
- Atividades fotocopiáveis
- Contact
- Palitos de sorvetes

¹ Retirados, em sua maioria, do terceiro volume do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – MEC disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume3.pdf>

Estratégias (Passo a Passo):

Atividade 1 – O que é uma história

- Roda de conversa sobre histórias: O que são histórias, quais eles gostam, quem conta, se leem ou assistem
- Apresentação de um livro, descoberta de autor, título, personagens, editora e a função de cada um destes.
- Apresentação de uma história em cenas colada na lousa
 - Estimular os alunos a descreverem a cena, sobre o que acontecem e direcioná-los a reconhecer as cenas como uma **história**.
 - Explicar que uma história é formada por começo, meio e fim, que tanto nos livros como nas cenas cada parte da história fica em uma folha, e que estas estão ligadas pelo mesmo assunto.
- Dividir a sala em grupos e cada grupo recebe uma sequência de cenas para colocar em ordem formando uma história, em seguida cada grupo se apresenta a frente da sala, cola suas cenas na lousa e conta para a turma a história que formou.
- Produto Final: Cada um confecciona um livro formando cenas, sobre uma história criada por eles

Atividade 2 – Contos de fadas

- Assistir vídeos de alguns contos de fadas (As sugestões abaixo são versões resumidas, são histórias curtas de aproximadamente 5 min gerando a possibilidade de se passar várias.

Branca de Neve - <http://www.youtube.com/watch?v=22p8CyfeDYI>

Bela Adormecida - <http://www.youtube.com/watch?v=9KqmVRSUJ0g&feature=related>

Cinderela - <http://www.youtube.com/watch?v=YsWuIxWhQU4&feature=related>

Chapeuzinho Vermelho - <http://www.youtube.com/watch?v=77IP-eQIBDQ&feature=related>

A Bela e a Fera - http://www.youtube.com/watch?v=wi8LCT_bSag&feature=plcp

Pinóquio - <http://www.youtube.com/watch?v=Aeqx-WsxrtI&feature=plcp>

A Pequena Sereia - <http://www.youtube.com/watch?v=2As48f7vCJ8&feature=plcp>

Peter Pan - <http://www.youtube.com/watch?v=9NDICr-yvdk&feature=plcp>

Patinho Feio - <http://www.youtube.com/watch?v=liWISgGDr9M&feature=plcp>

Bambi - http://www.youtube.com/watch?v=ETIYi_Hy-jg&feature=plcp

Os 3 Porquinhos - <http://www.youtube.com/watch?v=Eo4MSBm113g&feature=plcp>

- Roda de conversa sobre o que seriam contos de fadas, o que eles conhecem, quais as características de um conto de fadas, etc.

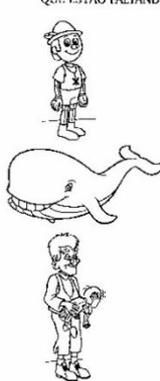
- Na sala de informática os alunos jogarão o Quiz Contando Histórias², no qual eles respondem questões sobre as histórias que assistiram.
- Atividades em folha que estimulem a linguagem escrita e o reconhecimento de palavras (abaixo algumas sugestões)

ESCREVA OS NOMES DOS PERSONAGENS DOS CONTOS DE FADAS. CONSULTE O BANCO DE PALAVRAS.

BRUXA	BRANCA DE NEVE	PRÍNCIPE
FADA MADRINHA	CINDERELA	GATO DE BOTAS



OBSERVE AS FIGURAS E COMPLETE AS PALAVRAS COM AS LETRAS QUE ESTÃO FALTANDO:



___ N ___ QUI ___

___ AL ___ I ___

G ___ P ___ T ___

RELACIONE

Ligue cada personagem ao seu objeto. Boa sorte!



1. 
2. 
3. 
4. 

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

- Produto Final: Confeção de fantoches de personagens para contação de histórias. (Xerocar a imagem, colar num papel mais duro, deixar que as crianças pintem e enfeitem, plastificar com contact e colocar um palito de sorvete para que eles possam segurar.)

Atividade 3 – Histórias em quadrinhos

- Solicitar previamente que as crianças tragam gibis de casa
- Acessar o site www.monica.com.br disponibilizando na tela da televisão histórias em quadrinhos, que podem ser lidas pela professora enquanto as crianças acompanham e comentam.
- Roda de conversa para análise do gibi, características, personagens, etc.
- Em uma folha as crianças deverão montar uma cena utilizando seu material escolar e recorte dos personagens do gibi
- Produto final: Criação de uma história em quadrinhos
 - O site <http://www.maquinadequadrinhos.com.br> permite que as crianças criem on-line histórias em quadrinhos com os personagens da Turma da Mônica.
 - Primeiro é necessário enviar um comunicado aos pais solicitando que cadastrem os

² Jogo desenvolvido por Natália Andrezza Finelli, com o objetivo de reforçar os conteúdos trabalhados de maneira lúdica e tecnológica, em formato ppsx (apresentação de PowerPoint). O jogo busca, através de perguntas, informações sobre determinado assunto fornecendo *feedbacks* em cada resposta dada.

alunos ou que autorizem o cadastro dos mesmos.

- Depois na sala de informática os alunos serão divididos em grupo, enquanto um grupo estiver criando a história, outro estará envolvido com livros e fantoches, depois da conclusão da história trocam-se os grupos.

- Para auxílio na realização das histórias e utilização do site é necessário o uso do data show na sala de informática, assim o professor vai orientando o grupo de maneira geral.

- Depois de pronta e publicada as histórias poderão ser visualizadas pelos pais e alunos pela internet em casa.

Avaliação: A avaliação se dá de maneira contínua, verificando a participação e o envolvimento de cada um durante as atividades, estimulando e desafiando os alunos de modo a verificar seus progressos e dificuldades.

Produto Final do Projeto: Construção e alimentação de um blog criado pela professora para informação e divulgação das atividades desenvolvidas.

Referências:

- AMANTE, Lucia. *As tecnologias digitais na escola e na Educação Infantil*. Pinhais: Editora Melo, 2011.
- LIBÂNEO, José Carlos. *Adeus professor, adeus professora? Novas exigências educacionais e profissão docente*. São Paulo, Cortez, 1998.
- LOURENÇO, Rossana. Os contos tradicionais, a sabedoria popular e os contos de fadas. IN: SILVA, Luciana Pellegrini Baptista (org), CARRANO, Eveline (sup). *Bruxas e fadas, sapos e príncipes, os contos de fadas em experiências arteterapêuticas*. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2009. 2ªed.
- MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Maria Aparecida. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas: Papyrus, 2000. 16ª Ed.
- SANTAROSA, Lucila Maria Costi (org). *Tecnologias digitais acessíveis*. Porto Alegre: JSM Comunicação Ltda, 2010.
- <http://gibarbosa1.blogspot.com.br>
- <http://smarkkids.com.br>
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO ESPORTO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. *Referencial curricular nacional para a educação infantil*. Brasília: MEC/SEF, 1998.3v.: il.MEC Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume3.pdf>. Última consulta em 30/07/2012
- TEIXEIRA, Celia Regina S. *Escola na Contemporaneidade*. IN: Revista Dialogia, São



Paulo, vol.1, Outubro/2002. Disponível em <http://www4.uninove.br/ojs/index.php/dialogia/issue/view/57>. Último acesso em 21/05/2010.

- <http://www.youtube.com/>
- <http://www.maquinadequadrinhos.com.br>
- www.monica.com.br

RECURSOS MATERIAIS

- Jogo em formato ppsx
- Computador com sistema operacional básico Windows, com aplicativo Microsoft PowerPoint, provedor e navegador de internet
- Acesso a internet
- Projetor Multimídia (datashow ou televisor com entrada HDMI)
- Sites

Branca de Neve - <http://www.youtube.com/watch?v=22p8CyfeDYI>

Bela Adormecida - <http://www.youtube.com/watch?v=9KqmVRSUJ0g&feature=related>

Cinderela - <http://www.youtube.com/watch?v=YsWuIxWhQU4&feature=related>

Chapeuzinho Vermelho - <http://www.youtube.com/watch?v=77IP-eQIBDQ&feature=related>

A Bela e a Fera - http://www.youtube.com/watch?v=wi8LCT_bSag&feature=plcp

Pinóquio - <http://www.youtube.com/watch?v=Aeqx-WsxrtI&feature=plcp>

A Pequena Sereia - <http://www.youtube.com/watch?v=2As48f7vCJ8&feature=plcp>

Peter Pan - <http://www.youtube.com/watch?v=9NDICr-yvdk&feature=plcp>

Patinho Feio - <http://www.youtube.com/watch?v=liWISgGDr9M&feature=plcp>

Bambi - http://www.youtube.com/watch?v=ETIYi_Hy-jg&feature=plcp

Os 3 Porquinhos - <http://www.youtube.com/watch?v=Eo4MSBm113g&feature=plcp>

<http://www.maquinadequadrinhos.com.br>

www.monica.com.br



III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012





III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012

