



Prefeitura Municipal de Rio Bonito do Iguaçu

E-mail: prefeitura@riobonito.pr.gov.br - www.riobonito.pr.gov.br - CNPJ: 95.587.770/0001-99
Rua 7 de Setembro, 720 - Centro - CEP: 85340-000 - Rio Bonito do Iguaçu - PR - Telefax (42) 3653 1122

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE

DIRETRIZ PARA O ENSINO EXTRACURRICULAR:



RIO BONITO DO IGUAÇU/2021

Rio Bonito do Iguaçu (PR). Prefeitura. Secretaria Municipal de Educação. Secretaria de Assistência Social. Diretriz para o Ensino Extracurricular: Projeto Aprender Mais, na rede pública municipal de ensino de Rio Bonito do Iguaçu. Coordenação: Eliane Ana Dal Castel, Noeli de Souza Safraider, Raquel Fátima Cunha. Organização: Suzani Bortoluzzi, Sinonia – Rio Bonito do Iguaçu, 2021. 98p.

Inclui referências bibliográficas.

**SEZAR AUGUSTO BOVINO
PREFEITO MUNICIPAL**

**RILDO JOSÉ SAFRAIDER
VICE-PREFEITO**

**ELIANE ANA DAL CASTEL
SECRETÁRIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

**OLIDES BOVINO
SECRETÁRIA DE ASSISTENCIA SOCIAL**

**EQUIPE PEDAGÓGICA DE EDUCAÇÃO
NOELI DE SOUZA SAFRAIDE
RAQUEL FÁTIMA CUNHA
SUZANI BORTOLUZZI**

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO.....	5
2. ASPECTOS LEGAIS.....	6
3. FUNDAMENTOS TEÓRICOS.....	7
4. PRESSUPOSTOS FILOSÓFICOS.....	8
4.1 Educação e Concepção Teórica.....	8
5. PRESSUPOSTOS PEDAGÓGICOS.....	10
6. OBJETIVOS DOS LABORATÓRIOS DE APRENDIZAGEM.....	13
7. CONCEPÇÃO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO.....	14
8. AVALIAÇÃO.....	15
9. LABORATÓRIOS DE APRENDIZAGENS.....	15
10. METODOLOGIA.....	16
11. RELAÇÃO TEORIA-PRÁTICA.....	16
12. LABORATÓRIO DO ESPORTE.....	17
12.1 Jogos Educativos.....	18
12.2 Jogo de Xadrez.....	19
12.3 O Xadrez e a Educação.....	22
12.4 A Interdisciplinaridade e o Jogo de Xadrez.....	27
12.5 Ginástica.....	28
12.6 Dança.....	29
12.6.1 Avaliação.....	35
12.7 Judô.....	35
12.7.1 Concepção, Aspectos Históricos e Legais.....	35
12.7.2 Encaminhamentos Metodológicos para o Laboratório de Judô.....	37
12.7.3 Avaliação.....	43
13. LABORATÓRIO DE ARTES PLÁSTICAS / VISUAIS.....	45
13.1 Encaminhamento Metodológico.....	47
13.2 Avaliação.....	48
14. LABORATÓRIO DO CANTO E CORAL – MÚSICA.....	48
14.1 Concepção do Componente Curricular.....	48
14.2 Encaminhamento Metodológico.....	51
14.3 Avaliação.....	51
15. LABORATÓRIO DA COZINHA ESPERIMENTAL.....	60
15.1 Concepção do Componente Curricular.....	60
15.2 Encaminhamento Metodológico.....	60
15.3 Conteúdo do Laboratório de Cozinha Experimental.....	61
15.4 Avaliação.....	62

16. NOVOS IDIOMAS	62
16.1 Conceção	63
16.2 Encaminhamento Metodológico.....	64
16.3 Conteúdos	65
16.4 Avaliação.....	67
17. LABORATÓRIO DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA / MATEMÁTICA.....	67
17.1 Encaminhamento Metodológico.....	71
17.2 Avaliação.....	75
18. LABORATÓRIO DA LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO	76
18.1 Conceção	76
18.2 Encaminhamento Metodológico.....	76
18.3 Avaliação.....	82
18.4 Conteúdos	83
18.5 Gêneros Discursivos	88
19. LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA.....	90
19.1 Avaliação.....	91
20. LABORATÓRIO DE ARTESANATO	92
20.1 Avaliação.....	92
REFERENCIAS	94

1. APRESENTAÇÃO

Em 2021, a Secretaria Municipal de Educação e a Secretaria Municipal de Assistência Social, decidiram conjugar esforços pela melhoria da qualidade da educação em Rio Bonito do Iguaçu. A Administração Municipal de Rio Bonito do Iguaçu, acredita que é possível obter melhores resultados na qualidade da educação, por meio de atividades complementares em contraturno, oferecendo as crianças momentos de aprendizagem significativas, colaborando para um desenvolvimento integral estimulando diferentes habilidades.

Neste sentido, nasce em Rio Bonito do Iguaçu, o **Projeto Aprender Mais – RBI**, com um novo olhar para a educação das crianças. Planejar a nível municipal ações educativas é um desafio, por isso, organizar e ampliar espaços de aprendizagens é necessário. Desta forma, busca-se proporcionar ambientes que estimulem a curiosidade e a comunicação entre as crianças, percebendo um novo mundo a sua volta, visando ampliar o universo de experiências.

Com a missão de ampliar tempos, espaços e oportunidades de aprendizagens, instrumentalizando os alunos em uma nova ordem social, o projeto vem de encontro com as especificidades e necessidades do interesse da comunidade.

Cada detalhe da infraestrutura foi planejado para estimular o desenvolvimento criativo e o potencial das crianças. O projeto conta com a ação direta da Assistência Social e parcerias com demais secretarias e outras instituições privadas.

Os laboratórios de aprendizagem são atividades complementares em espaços pensados com intencionalidade na formação humana da criança, com práticas que permitam a ela maior desenvolvimento e interação.

Os laboratórios serão organizados em cronograma semanal dentro da carga horária de 04 a 08 horas semanais, ficando a critério das famílias a escolha no momento da matrícula na escola de origem.

O Projeto Aprender Mais – RBI, em 2021, iniciou atendendo crianças do 2º, 3º, 4º e 5º ano do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, das Escolas Municipais Tatiane Bergeier da Comunidade do Campo do Bugre e da Escola Municipal Rio Bonito do Iguaçu, na sede do município. De acordo com a demanda das escolas atendidas um dos objetivos é ampliar o Projeto Aprender Mais - RBI e atender aproximadamente 500 alunos nos dois períodos em contraturno do ensino regular.

Para o ano de 2022, a intencionalidade é ampliar e ofertar o **Projeto Aprender Mais – RBI** em outras Escolas da rede municipal sendo: na Escola Municipal do Campo Vanderlei das Neves, na Comunidade da Sede, Assentamento Ireno Alves dos Santos, na Escola Municipal do Campo Herbert de Souza, na Comunidade Centro Novo, Assentamento Marcos Freire e na Escola Municipal do Campo Alfredo Rosa na Comunidade da Linha Rosa, com implantação gradativa dos anos e da oferta dos laboratórios de aprendizagem.

2. ASPECTOS LEGAIS

A Base Nacional Comum Curricular, homologada em dezembro de 2017, prevê direitos de aprendizagem e desenvolvimento que devem ser garantidos a todos.

A Educação Integral inscreve-se no campo das políticas sociais e tem especificidade como parte das políticas educacionais. Gestores que a estão construindo tem suas ações respaldadas por uma legislação coerente e consistente, expressando não só as grandes diretrizes e os princípios que a norteiam, como também o caminho para a efetivar por meio de articulação, cooperação, intersetorialidade e destinação de recursos.

A **Constituição Federal** Artigos como os de número 6º (“A Educação é o primeiro de dez direitos sociais”) e 205 (“A Educação é o direito capaz de conduzir ao pleno desenvolvimento da pessoa, fundamento da cidadania e da preparação para o trabalho”) falam de uma Educação de qualidade, capaz de desenvolver plenamente (integralmente) o potencial do ser humano e oferecer-lhe os instrumentos para que possa, solidariamente, conquistar todos os demais direitos.

O parágrafo II do Art. 206 amplia a concepção do ensinar: não são mais apenas alguns a “receberem ensinamentos” todos possuem a “liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber”.

A **Lei de Diretrizes e Bases da Educação nº.9.394/96**, confirma já em seu artigo primeiro, que a instituição escolar é o lugar central do processo educativo, pautado pela relação de ensino -aprendizagem. Instaura a pedra fundamental da Educação Integral em Jornada Ampliada, expandindo os limites das práticas educacionais tradicionais, ao dizer que a educação abrange, além dos processos escolares formais, processos formativos na família, convivência, trabalho, instituições de ensino, movimentos sociais e organizações da sociedade civil. É um convite a se colocar em prática a ideia da comunidade de aprendizagem, conscientizando-se todos os segmentos da sociedade e do poder público de sua corresponsabilidade por formar as novas gerações.

O **Plano Nacional de Educação, nº 10.172/2001** (Diretrizes do Ensino Fundamental) refere-se à Educação Integral como possibilidade de envolver todas as dimensões da pessoa. Tem como meta a ampliação da jornada escolar para sete horas.

O **Estatuto da Criança e do Adolescente nº. Lei 8.069 de 13 de julho de 1990**, também conhecida como “A Constituição das Crianças” reitera a necessidade de que todas as instâncias e segmentos compartilhem o dever de assegurar a efetivação dos direitos das crianças e adolescentes, sendo que o direito à Educação encabeça a maioria deles: antecedido apenas pelos direitos à vida, à saúde e à alimentação.

Educação em jornada ampliada é também sinônimo de proteção. Se os mais jovens estão em constante interação com educadores comprometidos, na escola e fora dela, previnem-se muitas das violências de que são alvo.

- O direito a uma educação de qualidade é a peça chave para a ampliação e a garantia dos demais direitos humanos e sociais; o Plano Nacional de Desenvolvimento da Educação 2007-2022 (PDE) visa assegurar essa qualidade para todos. Planos Municipais e Estaduais de Educação a ele se articulam, seguindo a mesma lógica.
- A educação não se esgota no espaço físico da escola, nem no tempo de 4 ou 7 horas ou mais. A Educação realiza seu compromisso ético com a inclusão social quando se promovem articulações e convivências entre programas e serviços públicos, entre organizações governamentais e não-governamentais, entre espaços escolares e não-escolares.
- A escola faz parte de uma rede de espaços institucionais e não institucionais que possibilitam a crianças, jovens e adultos compreender a sociedade em que vivem, construir juízos de valor, saberes, formas de estar no mundo e desenvolver integralmente sua humanidade.
- Organizações e instituições da cidade precisam fortalecer a compreensão de que também são espaços educadores; diferentes atores sociais podem agir como agentes educativos.
- A escola precisa fortalecer a compreensão de que não é o único espaço educador da cidade; qualquer outra organização ou instituição pode colaborar com a Educação Integral.
- Ficar mais tempo na escola não é necessariamente sinônimo de Educação Integral; passar mais tempo em aprendizagens significativas, sim.

A escola tem posição estratégica entre os espaços educativos da cidade, como local onde todos os demais espaços públicos podem ser ressignificados e todos os demais projetos podem ser articulados, construindo-se um Projeto Político Pedagógico que contemple princípios, ações compartilhadas e intersetoriais, na direção de uma Educação Integral.

3. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Dizia o pintor holandês Van Gogh que não queria novas paisagens, mas novos olhos para ver a mesma paisagem. Quando lideranças, os gestores e educadores lançam um olhar diferente para a cidade, começam a perceber oportunidades educativas antes invisíveis. O que era um quintal sem uso torna-se um lugar onde se pode aprender a plantar e a colher. O teatro municipal, vazio durante a semana, vira ponto de encontro do grupo de rap dos jovens. O rio poluído é um laboratório para se estudar as causas e as consequências do problema. A empresa é uma oficina para se aprender sobre trabalho. As avós são fontes de

conhecimento sobre a história, arte e cultura da comunidade. E, assim, começam a formar-se comunidades de aprendizagem que incluem a escola, e vão além.

4. PRESSUPOSTOS FILOSÓFICOS

4.1 Educação e concepção teórica

Na condição de professores é fundamental a consciência de que todas as ações, emoções e entendimentos decorrem de uma visão de mundo historicamente construída e, como tal, a visão de mundo precede toda a ação humana, na medida em que está também está situada num determinado momento da história social. Deste modo, ações pedagógicas, como o currículo, constituem-se também resultado de um entendimento *determinado* que busca formar pessoas numa perspectiva *determinada*.

Todo Currículo aponta um homem a ser formado e orienta um caminho de construção social, ainda que não haja a explicitação da visão de mundo na qual esteja fundada. Refletir sobre concepções de homem e sociedade, nos textos e documentos oficiais afetos ao complexo campo da educação, permite a identificação da concepção teórica de um Currículo ou de qualquer ação pedagógica.

De forma que a ação educativa orientada por determinados pressupostos não é neutra, já que “a forma como agimos sempre está relacionada com uma determinada teoria ou visão de mundo e a reflexão sobre essa teoria nos permite definir melhor nossos objetivos, as estratégias e encaminhamentos adotados” (SED/ MS, 2000, p.12).

Neste sentido foi elaborado coletivamente, com a equipe da Secretaria Municipal de Educação, docentes do ensino fundamental um currículo/Diretriz para a Rede Pública Municipal de Rio Bonito do Iguaçu um ensino tendo como principal objetivo definir pressupostos teóricos, encaminhamentos metodológicos, conteúdos e avaliação que serão construídos a partir da definição de uma concepção teórica que irá orientar todo o trabalho realizado no espaço da instituição.

Ao refletirmos sobre uma concepção teórica e sobre um método, buscamos respaldo nos estudos realizados por Moraes. Para a autora, o método:

consiste em elevar-se à síntese de múltiplas determinações [...], um meio de o pensamento apreender o concreto, um meio de reproduzir esse concreto no processo do conhecimento. De modo algum este caminho se configura como um processo de gênese do próprio concreto. Ao contrário do que afirmam as ilusões idealistas, as categorias refletem a realidade, não a criam (MORAES, 2000, p. 33).

A opção pelo método materialista histórico-dialético se justifica por expressar o projeto de educação, sociedade e homem que queremos. Um projeto que compreende o desenvolvimento histórico dos homens a partir de um processo conflituoso, impulsionado pela luta de classes, num cenário amplamente marcado pela contradição entre o desenvolvimento das forças produtivas e as relações sociais de produção. Ainda, um projeto que compreende a escola como situada no âmbito destas contradições e responsável pela transmissão dos conhecimentos científicos. A função da escola e, conseqüentemente, dos professores é ensinar, avaliar e possibilitar que o processo ensino-aprendizagem ocorra com qualidade para a classe trabalhadora.

Fazer parte destas relações estabelecidas coletivamente implica assimilar as formas de atividade material e cultural historicamente elaboradas. Quanto mais o indivíduo apropria-se da cultura material e intelectual produzida, mais ele se humaniza. Portanto, para ser humanizado, não basta existir e ter as características biológicas definidoras da espécie humana, é preciso apropriar-se do que a coletividade produz para melhorar a produção da vida material, da cultura.

O conhecimento produzido a partir da prática social não necessita ser recriado pelos novos indivíduos do grupo para que seja conhecido. Ele pode ser transmitido ou socializado por quem já o conhece. Esta condição faz com que os homens produzam e se utilizem da linguagem como recurso mediador entre os sujeitos.

A apropriação da linguagem constitui a condição mais importante do seu desenvolvimento mental, pois o conteúdo da experiência histórica dos homens, da sua prática sócio-histórica, não se fixa apenas, é evidente, sob a forma de coisas materiais: está presente como conceito e reflexo na palavra, na linguagem (LEONTIEV, 1978, p. 327).

O modo de produção da vida material dos homens condiciona a sua vida social, política e espiritual, e as formas de relações sociais estabelecidas se modificam e se distinguem temporalmente. As relações sociais devem ser compreendidas a partir da perspectiva dos indivíduos produzindo em sociedade, logo, uma produção socialmente determinada.

Portanto, compreender a perspectiva em que tais relações se colocam é, primeiramente, entender o indivíduo como inserido no conjunto da realidade social, considerando-se que, a partir do momento que este interage com o meio, também o transforma pelo seu trabalho, produzindo as condições que necessita para viver, de acordo com as possibilidades específicas de cada momento histórico.

5. PRESSUPOSTOS PEGAGÓGICOS

As inovações trazidas pela BNCC demandam que redes e instituições educacionais elaborem ou revisem um conjunto de diretrizes e práticas à luz da educação integral.

Entretanto, ao evidenciar e priorizar a educação integral, a BNCC - referencial obrigatório para todos os currículos e práticas pedagógicas da Educação Básica. É uma oportunidade para que todos os atores e elementos do sistema educacional tratem o desenvolvimento integral com intencionalidade, quer seja nas políticas públicas, nos documentos curriculares, nas práticas pedagógicas diárias.

Relacionando aprendizagens e planejamento: “Um atleta, um músico ou um ator podem atuar bem sem jamais treinar ou ensaiar? Para terem sucesso em uma competição ou em uma apresentação, todos os profissionais precisam de estudo, treino e ensaio. Essas atividades desenvolvem habilidades intelectuais, emocionais e corporais importantes e permitem que ganhemos experiência, isto é, possibilitam que elaborem um repertório continuado de vivências cotidianas dos desafios de nossa profissão de forma mais madura e consciente.

No trabalho docente ocorre exatamente a mesma coisa: para dominar as dimensões e atuar plenamente, é preciso estudo, treino, ensaio e muita prática reflexiva. Por isso mesmo, a boa aula é sempre planejada, ainda que você nunca a siga exatamente da maneira como a preparou. No entanto, até para improvisar bem é necessário ter a prática de planejamento: é ela que lhe permite ganhar repertório e flexibilidade na dimensão da sala de aula.

O atendimento é realizado em laboratórios, sendo estes das disciplinas extracurriculares que contemplam aprofundamento pedagógico, educação financeira, Dança, Música e Arte em diversas modalidades.

Objetiva-se ampliar o universo de experiências artísticas, científicas e filosóficas, ampliar a aprendizagem nas diversas áreas do conhecimento por meio de práticas desenvolvidas nos laboratórios, estender o tempo de permanência do aluno no ambiente escolar com atividades complementares que propiciem o desenvolvimento das relações Inter e intrapsicológicas.

Para a manutenção administrativa e pedagógica da mantenedora junto desta instituição que ofertam a Educação em atividades extracurriculares bem como, buscar parcerias com outras entidades, necessita-se de orientações quanto:

OBJETIVOS	AÇÃO	EXECUÇÃO
• Organizar quadros funcionais com professores, terceirizados, agentes de apoio e estagiários.	• Auxiliar as escolas para que aproveitem cada profissional de forma coesa, proporcionando suas horas atividades e tendo cronogramas claros e uniformes;	2021/2022

	<ul style="list-style-type: none"> • Procurar assegurar profissionais vinculados a assistência social da rede para atuação nos Laboratórios. • Auxiliar no processo de contratação de instrutores terceirizados para as modalidades específicas. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Solicitar junto a entidade mantenedora a aquisição de materiais pedagógicos específicos para uso nos Laboratórios; 	<ul style="list-style-type: none"> • Para que se dê continuidade bem como se efetive as práticas laboratoriais, se faz necessário que o profissional esteja instrumentalizado com os insumos pedagógicos externos específicos de cada Laboratório. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Organização de espaços e mobiliários. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adequar locais para que os alunos consigam ter um espaço saudável para passar o período que se encontram na instituição; • Auxiliar a instituição para que organize seus espaços e mobiliários; • Realizar levantamento de todo mobiliário que precisam e que necessitam troca; • Verificar in loco os espaços utilizados e se são adequados. 	2021/2022
<ul style="list-style-type: none"> • Realizar assessoramento pedagógico mensal 	<ul style="list-style-type: none"> • Fazer assessoramento mensalmente nas instituições, visando auxiliar coordenadores, professores/oficineiros e alunos; • Orientar a equipe administrativo pedagógica da instituição, quanto aos prazos das solicitações de alguns dos materiais que são adquiridos pela Secretaria de Educação para o desenvolvimento do trabalho pedagógico nos laboratórios; • Orientar as instituições que mantenham contato com os pais e ou responsáveis, comunicando o desenvolvimento/envolvimento dos filhos nas oficinas. 	2021/2022
<ul style="list-style-type: none"> • Promover diálogo e debate de ideias e ações. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manter diálogo aberto e franco com a equipe pedagógica das instituições, Smece, comunidade escolar e parceiros; • Nos assessoramentos e nas idas as escolas procurar ouvir e debater ideias e acatar sugestões, sempre respeitando diversas formas de pensar e agir; 	2021/2022

<ul style="list-style-type: none"> • Realizar exposição de trabalhos e atividades realizados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar momentos de expor e demonstrar a comunidade os trabalhos realizados neste espaço; • Incentivar e orientar as instituições que ofertam a atividades extracurriculares para exporem seus trabalhos; • Orientar que façam momentos de apresentações diversas para toda a comunidade escolar, dentro da instituição e fora desta; 	2021/2022
<ul style="list-style-type: none"> • Construir o documento que norteará a oferta de atividades extracurriculares Municipal redigido pela Secretaria Municipal de Educação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Redigir o documento de Plano de ação do projetos e das atividades propostas; • Participar de reuniões e discussões juntamente com os órgão envolvidos para organização da proposta do trabalho 	2021/2022
<ul style="list-style-type: none"> • Melhorar a aprendizagem e o rendimento dos alunos no regular. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elevar o aprendizado dos alunos proporcionando um espaço adequado e profissionais capacitados visando melhor o estímulo da aprendizagem de nossa clientela; • Planejar aulas dinâmicas nos laboratórios principalmente de linguagem e matemática visando a aprendizagem do aluno de forma lúdica e prazerosa; 	2021/2022
<ul style="list-style-type: none"> • Auxiliar escolas que tem espaço ocioso, onde poderá atender com atividades extracurriculares. 	<ul style="list-style-type: none"> • Assessorar escolas onde a existe espaço e salas, para implantação deste projeto, orientando equipe pedagógico administrativo e a comunidade escolar. 	2021/2022

O Projeto visa ampliar e atingir as escolas Municipais da Campo e urbana

ESCOLAS QUE OFERTAM O PROJETO GRADATIVAMENTE A PARTIR DE 2022:

ESCOLAS	NÚMERO DE ALUNOS
1. Escola Municipal Rio Bonito do Iguçu	
2. Escola Municipal do Campo Tatiane Bergeier	
3. Escola Municipal do Campo Alfredo Rosa	
4. Escola Municipal do Campo Herbert de Souza	
TOTAL DE LUNOS ATINGIDOS	

6. OBJETIVOS DOS LABORATÓRIOS DE APRENDIZAGENS

Promover o protagonismo do estudante é colocar como central o direito dele se envolver direta e ativamente na própria vida escolar. Isso abrange as decisões da escola, as práticas e projetos pedagógicos e a política educacional.

O processo de ensino e de aprendizagem deve reconhecer, respeitar, considerar e valorizar as diversidades e singularidades dos estudantes independente de sexo, raça, identidade de gênero, orientação sexual, religião ou deficiência, assegurando uma educação inclusiva.

- Desenvolver aspectos como a sensibilidade, a percepção, a expressividade, a consciência de si e do outro e das diversas culturas.

- Desenvolver habilidades para a resolução de situações problemas no cotidiano;
- Formar críticos que possam interagir e compreender diversas linguagens;
- Aprimorar a linguagem corporal e expressiva;
- Estimular o raciocínio lógico por meio de jogos e experiências práticas;
- Oportunizar através do esporte a interação social visando o respeito à diversidade;
- Contribuir para a integração das crianças na plenitude da vida social;

A interdisciplinaridade

A qualidade da educação necessita de um currículo interdisciplinar e é alcançada via gestão participativa, trabalho em equipe, parceria e cooperação. Todos estes mecanismos visam superar o modelo individualista, fragmentado e centralizador de administração e de produção do saber.

Uma prática escolar interdisciplinar tem algumas características que podem ser apontadas como fundamentos para a transformação curricular, e de todos os sujeitos envolvidos no processo educacional, tais como:

- Contextualizar os conteúdos (resgatar a memória dos acontecimentos, interessando-se por suas origens, causas, consequências e significações; aprender a ler jornais e a discutir as notícias);
- Valorizar o trabalho em parceria, em equipe interdisciplinar, integrada (tanto o corpo docente como o discente), estabelecendo pontos de contato entre as diversas áreas do conhecimento, componentes curriculares e as atividades do currículo;
- Desenvolver atitude de busca, de pesquisa, de transformação, de construção, de investigação e de descoberta;

Definir uma base teórica como eixo norteador de todo o trabalho escolar, seja humanista (que tipo de ser humano se quer formar), psicopedagógico (que teoria de aprendizagem fundamenta o projeto escolar) ou relacional (assim como as relações interpessoais, a questão do poder, da autonomia e da centralização decisória na escola);

- Dinamizar as coordenações dos diversos coletivos (trabalho integrado com conteúdo afins), enriquecendo e atualizando planejamentos e plano de estudos dos diversos componentes curriculares/áreas do conhecimento;
- Resgatar o sentido humano, o mais profundo e significativo eixo da interdisciplinaridade, perguntando-se a todo o momento: o que há de profundamente humano neste novo conteúdo? Em que este conteúdo contribui para que os estudantes se tornem mais humanizados?
- Trabalhar o conteúdo contextualizado, organizando-o por meio de conceitos, temas geradores, pedagogia de projetos, unidades de trabalho. Estas possibilidades contribuem para superar a artificialidade da escola, aproximando-a da vida real e estimula a iniciativa, a criatividade, a cooperação e a corresponsabilidade;
- Desenvolver projetos coletivos na escola, garantindo a integração de conteúdos por meio do planejamento coletivo tendo as características das fases do desenvolvimento humano, das áreas e dos componentes curriculares como referência. Um projeto surge de uma situação, de uma necessidade sentida pela própria escola e consta de um conjunto de atividades planejadas e empreendidas por iniciativa da escola e do seu coletivo em torno de um objetivo comum.

7. CONCEPÇÃO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO

A formação humana é um processo integral. Acontece o tempo inteiro, ao longo de toda a vida e em todos os espaços. É também trajetória social e trilha individual, em que valores, linhas de pensamento e formas de organização social se fundem com as escolhas, preferências e habilidades de cada um.

As pessoas nascem naturalmente curiosas e investigativas, e essas características são potencializadas ou não pelas experiências que elas têm ao longo da vida. Na perspectiva da Educação Integral, as práticas escolares devem estimular as aptidões naturais de todas as crianças, contribuir para o desenvolvimento de novas capacidades e linguagens durante a infância e a adolescência, favorecendo os processos de investigação e construção de conhecimentos e de sentidos coletivos e compartilhados.

O desenvolvimento refere-se a um processo de origem natural, biológica, fisiológica, que tem uma tendência espontânea (programada pela genética), mas é fortemente condicionado por fatores ambientais e sociais. O desenvolvimento humano é um processo sempre multidimensional, que se estende por todo ciclo de vida e tem especificidades em cada etapa – na infância, na puberdade, na adolescência, na vida adulta, no envelhecimento. A primeira infância e a adolescência são períodos especialmente sensíveis, pois, ocorre uma reciclagem neuronal em que memórias inativas são apagadas e novas redes neuronais são intensamente refeitas. Como um ideal formativo para a garantia de direitos humanos e, em especial, no direito à educação básica, a educação para o desenvolvimento integral visa que

todos/todas e cada um/uma sejam intencionalmente estimulados, nutridos, assistidos e reconhecidos em todas suas múltiplas dimensões: físicas, sociais, culturais, intelectuais e emocionais.

8. AVALIAÇÃO

A avaliação/auto avaliação se dará no percurso do processo nos laboratórios entre a participação das crianças e a mediação colaboradora, e de acordo com os resultados observados poder-se-á redimensionar a prática pedagógica das aulas para outros caminhos mais produtivos, desta forma, visando à avaliação diagnóstica, processual e contínua dos encaminhamentos e das ações realizadas, mantendo um momento mensal de diálogo e levantamento sobre o desenvolvimento dos laboratórios.

Nessa perspectiva busca-se que o processo de construção do conhecimento seja o mais possível autoconsciente e suportado por um processo de reflexão e auto avaliação coletivo. Não basta que as crianças se desenvolvam e ampliem suas capacidades individualmente, mas que se fortaleçam na capacidade de compartilhar critérios e linguagens comuns para avaliar e auto avaliar suas aprendizagens realizadas com o todo.

Os alunos devem ter o direito de acompanhar, participar e se corresponsabilizar pela avaliação da sua educação ampliada, por meio de processo avaliativo que apoiem o seu desenvolvimento, respeitem suas singularidades e promovam equidade.

9. LABORATÓRIOS DE APRENDIZAGEM

Espaços organizados para que as crianças tenham acesso às áreas do conhecimento de maneira articulada com experiências práticas no dia a dia. Ambientes planejados para proporcionar as crianças um aporte de temas focados nas áreas das diversas Linguagens (cultural e artística) abrangendo comunicação, raciocínio lógico, Sustentabilidade, Alimentação saudável, Inclusão Social, digital, Meio Ambiente, Arte e Esporte e idiomas.

*"Para as crianças,
tudo é espantoso:
um ovo, uma minhoca,
uma concha de caramujo,
o vôo dos urubus,
os pulos dos gafanhotos,
uma pipa no céu,
um pião na terra.
Coisas que os
eruditos não vêem."*

Rubem Alves



10. METODOLOGIA

Aulas dinâmicas, práticas e proativas, envolvendo as crianças na construção do aprendizado em salas ambientes, com laboratórios/oficinas organizados em cronograma semanal. Assim a metodologia prevê que os participantes possam, a partir de suas experiências, discutirem os conceitos abordados e aplicá-los em seu cotidiano desenvolvendo competências essenciais para a conquista de realizações na vida pessoal e social.

Para ampliar os conhecimentos já adquiridos é o que se objetiva este projeto ampliando as descobertas através do conhecimento cultural e social. Neste sentido será ofertada uma grade de atividades/experiências complementares, nas modalidades esportivas, artísticas/cultural, educacionais, sustentabilidade e mídias/tecnológicas que promovem a integração, a autoestima, a concentração e laços que serão levados por toda a vida.

Quando falamos de metodologias, é importante relembrarmos que as aprendizagens não podem ser apenas teóricas, o conhecimento tem que servir para a solução de problemas que afetam a vida das pessoas, utilizando-se de ferramentas construtivas e concretas na busca de soluções de problemas.

As metodologias para as atividades complementar estão relacionadas ao conceito das metodologias ativas, ou seja, a ideia de que se aprende fazendo, construindo, refletindo, analisando, experimentando.

Nesta proposta objetiva-se a construção da autonomia da criança e a promoção de seu desenvolvimento pleno.

Assim o projeto parte de uma ação social educacional da Assistência Social, Secretaria Municipal de Educação em parcerias com outras instituições privadas.

11. RELAÇÃO TEORIA-PRÁTICA

A relação teoria-prática é, genericamente, uma imposição da vida em sociedade. Não há intervenção humana na realidade com vistas a transformá-la sem uma prévia organização planejada com método e intencionalidade. Isso pressupõe uma íntima aproximação do pensamento e da ação, para resultar em transformação. A relação teoria-prática torna-se um processo contínuo de fazer, teorizar e refazer.

Por um lado, a teoria constituída por ideias, hipóteses que levam a representações abstratas, constrói os conceitos que somente serão consubstanciados na prática. Quando submetida à realidade, a teoria apartada da prática social vira palavra vazia e sem significado. Já a prática, se exclusivamente considerada, se transforma em mera atividade para execução de tarefas, reduzida a um fazer repetitivo que pode se traduzir em automação, ou seja, em ação destituída de reflexão.

Em um mundo caracterizado pela dinamicidade, em que as condições materiais renovam cotidianamente as relações sociais e produtivas, a prática que não se sustenta no conhecimento torna-se imobilista e conservadora.

12. LABORATÓRIO DO ESPORTE

(ATLETISMO – FUTSAL – RECREAÇÃO – XADREZ, JUDO)

Componente Curricular

No decorrer do processo sócio-histórico, o homem se humaniza pelas relações sociais que estabelece por meio de sua ação sobre a natureza, pela atividade social – o trabalho. Este, por sua vez, resulta na divisão social do trabalho, com as formas da luta de classes e propriedade privada, transformando o produto do trabalho em objeto de troca e mercadoria. Este fator determinante da exploração do trabalho favoreceu a desigualdade econômica de classes, em que apenas uma classe dispõe dos meios de produção material e intelectual.

Para assegurar sua sobrevivência, ele produz instrumentos que permitem a satisfação de suas necessidades de produção de vida material e intelectual, transformando tanto a natureza como a si próprio. Pelas relações sociais que estabelece, ele constrói o seu pensamento. Não é o pensamento que altera a realidade, mas sim a ação e, neste movimento da ação, reflexão e nova ação que o conhecimento se altera e o próprio homem se constrói na medida em que ele pensa e no qual age neste processo, a relação do pensamento com a ação e a ação com o pensamento que vai produzir a realidade.

Ao longo da história, de acordo com necessidades e interesses humanos, que as diferentes possibilidades de movimento foram sendo produzidas. O movimento humano não pode ser considerado apenas como o deslocamento de um corpo, mas de um ser que se comunica com os outros. O movimento corporal ou movimento humano não é qualquer movimento, não é todo o movimento, necessita ser entendido e estudado como uma complexa estrutura social de sentidos/ significados⁷⁷ que, por sua vez, lhe é conferido pelo contexto histórico cultural. O movimento que é tema da Educação Física apresenta-se na forma de jogos, de exercícios ginásticos, do esporte, da dança e lutas

A reflexão sobre a Cultura do Movimento Humano na Educação Física/esporte deve apresentar diferentes possibilidades diante dos significados e interesses das classes sociais. Através do movimento o aluno deve compreender e dar significados a sua cultura. Segundo Coletivo de Autores:

[...] a reflexão sobre a cultura corporal contribui para a afirmação dos interesses de classe das camadas populares na medida em que desenvolve uma reflexão pedagógica sobre valores como solidariedade substituindo individualismo, cooperação confrontando a disputa, distribuição em confronto com

apropriação, sobretudo, enfatizando a liberdade de expressão dos movimentos a emancipação, negando a dominação e submissão do homem pelo homem (1992, p. 40).

Entende-se, então, que o significado do movimento é dado pela cultura. Neste contexto é que esporte pode justificar-se no contexto extracurricular, legitimando-se como a área responsável por introduzir os indivíduos no universo da cultura corporal de movimento, instrumentalizando-os para que sejam capazes de agir autonomamente, permitindo enfrentamentos críticos aos valores de dominação. Esta compreensão faz-se necessária porque nessa esfera ocorre crescentemente o controle social via construção de subjetividades, de práticas, conforme os valores básicos dessa ordem social. Na medida em que cresce a importância econômica, social e cultural desse espaço, cresce a importância do controle via essas práticas, sendo fundamental para uma educação crítica.

A Educação extracurricular tem como desafio ser percebida como um componente curricular, com a mesma importância das demais disciplinas. Ela deve ser entendida como área do conhecimento que compreende as manifestações biológicas e culturais do homem numa relação de dialeticidade e contradições. Sendo assim, uma prática pedagógica inserida com o ensino escolar, voltando-se ao indivíduo enquanto ser em sua totalidade, visando à formação consciente e crítica, incluindo-o no processo das relações históricas, buscando assim superar o que está posto na sociedade.

Desta forma objetiva-se oferecer aos alunos algo além do currículo escolar, mais que venha de encontro com as necessidades de apoio a aprendizagem, como atividades esportivas, pois praticar esportes é uma atividade para todas as idades. Ela fortalece os músculos, é positiva para o sistema cardiorrespiratório, previne problemas de obesidade infantil, ajuda no desenvolvimento motor e corporal, contribui para as habilidades cognitivas e para a interação social, ensina sobre disciplina e trabalho em equipe, ajuda no controle emocional, dentre diversos outros benefícios.

12.1 Jogos educativos

Os Jogos, são sempre uma excelente estratégia para tornar o processo de aprendizagem mais divertido e eficaz. Unir brincadeiras e material pedagógico promover o ensino de uma forma mais lúdica é uma ótima maneira de gerar engajamento entre educador e alunos. As olimpíadas de conhecimento, as gincanas e os quizzes são alguns exemplos, nesse sentido.

Com um pouco de esforço e criatividade não é difícil perceber que as opções de atividades extracurriculares realmente não são poucas, não é mesmo? Nesse contexto, porém, também é preciso falar da neuroeducação.

O jogo é o ponto de partida para se conhecer a forma de organização social de uma cultura, sendo fundamental para a aquisição da autonomia. Através dele se processa a

apropriação do conhecimento. Ele tem valor social, cultural e pedagógico, sendo que o foco pedagógico principal do jogo são as regras flexíveis e a diversidade de materiais que estimulam o desenvolvimento da criatividade dos alunos.

Quanto mais rígidas são as regras dos jogos, maior é a exigência de atenção da criança e de regulação da sua própria atividade, tornando o jogo tenso. Todavia, é fundamental o desenvolvimento das regras na escola, porque isso permite à criança a percepção da passagem do jogo para o trabalho. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.69)

Quanto à relação existente entre o jogo e cultura, Huizinga (1993), abordando a função social do jogo desde a sociedade primitiva até as civilizações consideradas mais complexas, define que a cultura surge sob a forma de jogo, possui um caráter lúdico, pois a atividade de forma lúdica supõe uma ordenação da realidade e se processa segundo as formas e ambiente do jogo. Neste contexto, o autor define “o jogo como uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana”. (HUIZINGA, 1993, p. 33).

Por meio do jogo o aluno se relaciona com os objetos e desenvolve as suas características físicas. No decorrer do jogo vão surgindo as regras. Arce (2006, p. 85), afirma “[...] que o desenvolvimento do jogo vai desde a representação de uma situação lúdica repleta de regras implícitas até os jogos de regras explícitas e uma situação lúdica reduzida”.

Neste sentido, o jogo é um elemento de mediação entre o aluno e a aprendizagem. Neste processo, os alunos realizam troca de experiências e aprendem o significado de mundo.

O jogo não é uma atividade livre na qual qualquer coisa pode acontecer, mas uma atividade que possui uma finalidade e um resultado para ser atingido, contendo funções e normas sociais de conduta e ações do aluno no ato de jogar. É uma atividade social que permite interagir com o mundo; enfim, o jogo é uma forma significativa de se pôr em movimento.

12.2 Jogo de Xadrez

O xadrez é um jogo de tabuleiro, de caráter competitivo, disputado entre dois participantes. Cada um é representado por peças de cores opostas, geralmente são utilizadas pretas e brancas. O objetivo do jogo é conquistar o “rei” de seu adversário.

Para jogar é necessário um tabuleiro composto por oito colunas e oito linhas, o que resulta em 64 casas possíveis para a mobilidade das peças. As peças são compostas de oito peões, duas torres, dois cavalos, dois bispos, uma rainha e um rei.

Cada peça tem sua particularidade no modo de movimentar-se sobre o tabuleiro. Ao peão, são apenas permitidos movimentos frontais, de modo que o primeiro movimento de cada peão pode abranger duas casas, os outros movimentos se restringem a uma casa à frente. Embora se movimente para frente, o ataque do peão sempre ocorre na diagonal. A torre pode correr, sem restrições de número de casas, para frente/trás/direita/esquerda. O cavalo realiza movimentos em “L” (duas casas em um sentido e uma casa em sentido perpendicular àquele), para qualquer direção. O movimento do bispo ocorre, assim como no caso das torres, sem limitação de casas, porém apenas no sentido diagonal. A rainha tem livre movimentação no jogo. O rei pode apenas ser movimentado de casa em casa, ainda que em qualquer direção do tabuleiro.

A movimentação das peças, por parte dos jogadores, é feita a partir de estratégia bastante pensada. É por isso que se costuma usar o xadrez como analogia para quaisquer outras ações de estratégias, como as ações políticas, por exemplo. Segue o modelo de um tabuleiro para partida de xadrez com a disposição inicial das peças:

TORRE	CAVALO	BISPO	REI	RAINHA	BISPO	CAVALO	TORRE
PEÃO	PEÃO	PEÃO	PEÃO	PEÃO	PEÃO	PEÃO	PEÃO
PEÃO	PEÃO	PEÃO	PEÃO	PEÃO	PEÃO	PEÃO	PEÃO
TORRE	CAVALO	BISPO	REI	RAINHA	BISPO	CAVALO	TORRE

É possível que você esteja se perguntando por que o xadrez é considerado esporte. Essa pergunta é muito válida porque, em geral, costumamos relacionar esporte à atividade física. No entanto, não é isso que caracteriza o esporte. Para uma atividade ser considerada esporte, ela deve ter regras fixas; ser regulamentada por Federações e Confederações; apresentar caráter competitivo; beneficiar os vencedores com recompensa de tipo extrínseco, como medalhas, troféus e prêmios em dinheiro. Logo, percebe-se que o xadrez se encaixa perfeitamente na categoria “esporte”.

A escola dos novos tempos tem um papel muito mais importante do que a uma década atrás. Isto é, saber aprender e ensinar no século XXI é enfrentar o desafio

contextual de se estar em processo de construção de uma sociedade do conhecimento que tem seu foco na produção intelectual, com intensiva utilização das tecnologias da comunicação e informação. (MORAES, 1997; ASSMAN, 1998; PERRENOUD, 1999; E DEVAL, 2001,

Um dos maiores desafios, ao saber que somos invadidos cotidianamente com inúmeras informações, é o de como lidar com esta nova sociedade, cuja revolução, nos meios de tecnologia e de informação, remete nosso pensar, refletir e agir sobre o como ensinar e aprender nesta nova sociedade.

Mediante tal realidade, a ação docente deve ser focada no ensinar para aprender, visto que a maior demanda educacional contemporânea é formar sujeitos capazes de aprender de modo criativo, contínuo, crítico e autônomo. Delors (2001), afirma que isto só poderá ocorrer com a adoção de novas abordagens, de novos modos de ensinar a capacidade de investigação e de aprender a aprender.

Mas para ser esta ferramenta, o jogo não deve ser visto simplesmente como um passatempo para distrair os alunos, ao contrário, este deve estar inserido dentro de um planejamento educacional, pois como refere Freire (1989), num contexto de educação escolar, o jogo é transformado em um instrumento pedagógico, em um meio de ensino, ocupando um lugar de extraordinária importância na educação escolar.

Através do jogo, podemos estimular o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra, como podemos ver o jogo é um meio para o desenvolvimento integral do ser humano e de aprimoramento da qualidade de vida (BROTTO, 1999).

Assim, atualmente os jogos estão mais presentes em sala de aula, quer para o auxílio do ensino de conteúdos, quer como recurso para desenvolver ou estimular habilidades necessárias para que o processo de aprendizagem aconteça.

Neste particular, o jogo de xadrez é uma atividade primordial por excelência, não só por atender às características de desporto estimulando entre outros o espírito competitivo e a auto-confiança, como adequando-se sobremaneira às exigências da educação moderna.

Pois, como afirma Delors (2001, p.97):

A transmissão de conhecimentos sobre diversidade da espécie humana, bem como levar as pessoas a tomar consciência das semelhanças e da interdependência entre todos os seres humanos do planeta é uma das missões fundamentais da educação e o xadrez nesse contexto, apresenta-se como um importante instrumento de tomada de consciência, pois ele é interativo e pode ser executado por qualquer pessoa, independentemente de quaisquer divergências.

Seguindo este pensamento, a prática educativa do jogo de xadrez, além de atender a uma das mais importantes missões da educação, como mencionado anteriormente, também potencializa o convívio das diferenças e de aprendizagens recíprocas entre professor e aluno. Talvez este seja um dos maiores desafios da educação: aprender a viver juntos, aprender a viver com os outros respeitando-se mutuamente em meio as diferenças.

12.3 O xadrez e a Educação

Estudos sobre o jogo de xadrez desenvolvidos por Sá e Rocha (1997), Silva (2002) e Rezende (2002) sugerem que o ensino e a prática do Xadrez sejam incluídos como conteúdo escolar, pois quando utilizada como instrumento pedagógico, a prática enxadrística pode trazer benefícios sócio-educativos, tanto por provocar o exercício da sociabilidade, como o trabalho da memória, a autoconfiança e a organização metódica e estratégica do estudo.

Porém, para que o xadrez possa ser um instrumento facilitador no desenvolvimento das estruturas mentais dos alunos, será preciso superar o conceito que o envolve como um simples jogo e enfatizar o fato de que, usado como instrumento de educação, pode auxiliar no desenvolvimento de algumas características do pensamento cognitivo, como: memorização, abstração, raciocínio lógico, dedução, indução e concentração. Além disso, estimular a paciência, a vontade de vencer, o autocontrole, o espírito de decisão, a motivação, a organização, entre outros. (MACHADO, 2010)

Tais características são reafirmadas por Neto (apud MACHADO 2010, p.01) quando afirma que “o xadrez proporciona a um praticante criatividade, concentração, memorização, paciência, disciplina, respeito a adversários, árbitros e leis e isso já é o suficiente para formar um cidadão com o caráter que a sociedade exige e em condições adequadas para ser bem sucedido na vida”.

A seguir serão apresentadas algumas capacidades que, segundo Garrido, citado por Silva (2010), são exercitadas com a prática do xadrez.

Capacidades intelectuais exercitadas na prática do xadrez

Características	Descrição
Representação Espacial	O espaço físico do jogo é um tabuleiro de 64 casas. Este espaço é a limitação; o movimento das peças é sua evolução no espaço. Cada casa é individualizada por um sistema de coordenadas cartesianas (números e letras).
Representação Temporal	O sentido de sucessão do tempo, bem como controlar “instantes” do jogo. Estes dois itens formam os eixos

	do palco deste jogo.
Transmissão de Estruturas ou Estratégias. A análise	Melhorar o planejamento de tarefas cognitivas ou de técnicas de estudo a partir do momento em que se é capaz de determinar as próprias vantagens ou debilidades. Sentir que as próprias atividades cognitivas decorrem, como no xadrez, entre dois eixos (espaço-tempo)

Fonte: Silva, W. da (2010, p.12)

Ainda segundo este autor, pode-se observar algumas características psicoevolutivas da criança nos períodos pré-operatório e operatório concreto e quais são as respostas evolutivas quando da prática do jogo de xadrez.

Características psicoevolutivas da criança nos períodos pré-operatório e operatório concreto e as respostas evolutivas com o jogo de xadrez.

PERÍODO PRÉ-OPERATÓRIO	
Característica	Resposta evolutiva com o jogo de xadrez
Egocentrismo	Deve-se levar em consideração o que o adversário faz. Na busca para encontrar a melhor solução, ao invés de fazer jogadas precipitadas, o sujeito irá, passo a passo, mudando o sentido do processo.
Pensamento Fenomênico	Deve-se centrar sua atenção no conjunto do jogo e não em cada uma das peças isoladamente. É necessário entender a totalidade do tabuleiro e o conjunto das peças de forma global.
Dificuldade para captar transformações	Relacionado com o valor relativo das peças. O valor inicial é numérico e fixo, mas pode ter uma valoração abstrata em função da posição das demais figuras.
Irreversibilidade	Em xadrez alguns processos são reversíveis. Podem ocorrer temas repetidos em posições diferentes e com número diferente de peças.
Pensamento não Estável	É necessário trabalhar para obter o equilíbrio entre assimilar um conceito e acomodá-lo às estruturas que possui. O xadrez, ao colocar em destaque

	diferentes possibilidades, pode ajudar a estabilizar e a amadurecer o pensamento.
PERÍODO OPERATÓRIO CONCRETO	
Percepção	Ampliação na capacidade de captar detalhes.
Capacidade de Análise e Síntese	Ao nível concreto do que é acessível pelos sentidos. Não apresenta um grau demasiadamente profundo durante a partida.
Maior fixação da Atenção	Pode-se concentrar mais o foco de atenção e evitar as distrações

Apresenta-se ainda algumas capacidades emocionais que são estimuladas e exercitadas com a prática do jogo de xadrez. Garrido indica dez características, sendo elas divididas em cinco áreas: “consciência das próprias emoções, o autocontrole emocional, automotivação, o reconhecimento das emoções dos outros, e o controle das relações com o outro.” (SILVA, 2010, p.15).

CAPACIDADES EMOCIONAIS EXERCITADAS COM O XADREZ

a) O conhecimento das próprias emoções (autoconsciência): ter clareza das emoções auxilia a dirigir melhor a vida	
Autonomia	É necessário tomar decisões pessoais e ser conseqüente com elas. É também necessário, portanto, se conhecer e saber “o que faço bem e o que não faço”, “onde costumo cometer este erro” e “tentarei não errar mais desta forma”. Educação da autocrítica
Autoestima	O xadrez ajuda o praticante a valorizar-se em termos desportivos (a vitória), artísticos (uma combinação brilhante, estética, ou elegante) e pessoais (estar no mesmo nível ou num nível melhor, comparando sua performance em dias diferentes, ou comparando-se com outro jogador).
b) A capacidade de controlar as emoções: de tranquilizar-se, de controlar a ansiedade, as tristezas, as preocupações, etc.	
Concentração	É a posição natural que se adota ante o tabuleiro. A situação de “stand by”. Momentaneamente as preocupações deixam de importar e procura-se seguir o fio

	do jogo. Aprende-se que é importante evitar as distrações.
Atenção	Considerar todas as peças. Colocar-se em guarda ante o que é evidente. A atenção é necessária para a reflexão
c) A capacidade de automotivação: o autocontrole emocional (capacidade de atrasar a recompensa e reduzir a impulsividade) é um elemento chave na obtenção de objetivo	
Autocontrole	Saber esperar e não emitir respostas com excessiva rapidez. É necessário procurar ir mais além, mais adiante quanto maior seja a dificuldade, retendo a impaciência e a impulsividade.
Autodisciplina	Obrigaçãõ de “ter que efetuar uma jogada”, de “ter que pensar”, de realizar importantes esforços.
Tenacidade	Qualidade de força interior que o jogo exige em momentos de dificuldade
d) O reconhecimento das emoções alheias (empatia): habilidade fundamental que envolve sentir o que o outro sentiria, caso estivesse na situação e circunstâncias experimentadas pelo outro.	
Empatia	É necessário avaliar, a cada instante, os movimentos e as possibilidades de ação do adversário, juntamente com as suas reações físicas. Durante o jogo costuma-se dizer “agora ele está melhor do que eu” ou vice-versa. Aprende-se a sentir respeito ou certa compaixão pelo adversário que perde, sobretudo se o adversário for conhecido, ou se demonstrar reações de tristeza. Todos sabem o que é ganhar e perder e no início se aprende, ou deveria aprender, a moderar as reações excessivamente efusivas em caso de vitória por respeito ao adversário que não teve tão bom desenlace no final
e) O controle das relações: relação com as emoções do outro	
Socialização	Não se pratica o jogo só. É necessário respeitar o silêncio, a sua vez de jogar. Ao final da partida, analisa-se em conjunto o que foi e o que deveria ter sido jogado (post-mortem). Deve-se manter a cordialidade com todos os participantes. É necessário felicitar-se mutuamente no final da partida
Aquisição de Regras	As regras do jogo são inalteráveis para todos. Ninguém pode estabelecer suas próprias normas nem impor

	condições diferentes.
--	-----------------------

Fonte: Silva, W. da (2010, p.14)

12.4 A interdisciplinaridade e o jogo de xadrez

Atualmente a educação trabalha muito com a interdisciplinaridade, isto é, a utilização de diversos conteúdos em uma mesma disciplina, sendo que com o jogo de xadrez pode-se e estar trabalhando inúmeras disciplinas.

A inserção do jogo de xadrez no Ensino Fundamental – anos iniciais e finais, deve seguir a seguinte sistematização para melhor aproveitamento: do 1º ao 5º ano ele deve ser trabalhado o lúdico.

Oliveira e Castilho (2007) refere que tanto a matemática como o xadrez são ciências que tem como ponto em comum o trabalho com o raciocínio lógico. Sendo esses alguns conteúdos que podem ser trabalhados com a interdisciplinaridade utilizando o xadrez dentro da matemática.

Através dos valores das peças de xadrez pode-se estar trabalhando, conforme afirmam Oliveira e Castilho (2007,p.14), o que se segue:

- Adição, quando há ganho de material através das trocas;
- Subtração, quando há perda de material através das trocas;
- Multiplicação, quando uma peça aumenta o poder da outra, como, por exemplo: dobrar as torres numa coluna aberta;
- Divisão, quando as peças estão mal posicionadas ocorre à divisão de forças no tabuleiro;
- Geometria, através de áreas de um quadrado, figuras planas, secção, matriz, movimentação geométrica das peças, coordenadas algébricas sobre um plano cartesiano, localização espacial em um plano, noção do tempo através do cálculo de lances e conceito do domínio espacial em uma determinada posição. Onde, quem tem mais espaço possui mais possibilidades de lances.
- Simplificação, através das idéias do grande gênio do xadrez mundial, o cubano Capablanca que dizia: “quando você está ganhando material troque peças para simplificar a posição”.
- Progressão Geométrica, através da lenda do Sábio Sissa, onde a cada casa do tabuleiro ele pediu ao rei um grão de trigo, na segunda , dois, na terceira, quatro, dobrando sucessivamente até a última casa do tabuleiro. Como o rei pediu para seus sábios efetuassem os cálculos, você poderá pedir aos seus alunos que efetuem este cálculo. Se a cada casa o número dobra, tem-se uma progressão geométrica de razão dois
- Possibilidades, outra possibilidade interessante seria utilizar o estudo do xadrez (ciência) para calcular as possibilidades de cada lance, o aluno observará que é impossível esgotar-se as permutações possíveis no xadrez, ou seja, podemos utilizar potenciais para mostrar que os lances possíveis no xadrez são estimados por matemáticos na ordem de 10 elevado a 120! E fazer

analogias em relação ao número de átomos estimados no universo que é de somente 10 elevado a 80.

Outra disciplina em que o jogo de xadrez pode contribuir é com a Língua Portuguesa, aqui suas contribuições também são enormes, pode-se citar a sua contribuição no enriquecimento do vocabulário do aluno devido a sua extensa nomenclatura, na leitura quando o aluno for ler a história e as regras desse jogo.

A pesquisa, a produção de textos, poesias, história em quadrinhos, caça-palavras e até mesmo palavras cruzadas são outros trabalhos que poderão ser desenvolvidos (OLIVEIRA E CASTILHO, 2007).

Na disciplina de Artes, existem inúmeras maneiras que este jogo pode contribuir na interdisciplinaridade, tais como na construção das peças e do tabuleiro, na confecção de jogos pré- enxadrístico entre outros.

Como se pode observar, o xadrez não é, em si, um instrumento de educação formal, mas ao tornar as peculiaridades deste jogo e as projetar uma a uma, ao campo educativo, pode-se constatar que suas características se convertem em outras tantas funções educativas.

Tenha-se em conta ainda que o xadrez cria hábitos de estudo, estimula a atitude de proceder com método e fomenta o desejo de superação mediante o conhecimento.

Parece não restar dúvida que trata-se de um poderoso componente pedagógico que catalisa várias disciplinas e desenvolve nos alunos o raciocínio lógico, a concentração, o pensamento criador entre outras características já mencionadas.

Essa riquíssima ferramenta sem qualquer dúvida, dá início a benefícios e de maneira significativa. Os benefícios de sua prática iniciam-se quando a criança passa a conhecer e a exercitar o domínio do tabuleiro, o que resulta em ganhos para sua *noção espaço-dimensional*. Depois do tabuleiro são apresentadas as peças, cada qual com suas características físicas, seus movimentos e papel no jogo, auxiliando o *desenvolvimento da memória e da concentração*. O desenvolvimento do jogo, com a integração das peças e os cálculos das jogadas exercitam o *raciocínio lógico e imaginação*, assim como a escolha do próximo lance valoriza sua *iniciativa e autonomia*.(PARTOS,1978).

12.5 GINÁSTICA

O termo ginástica, desde a sua origem, significa “a arte de exercitar o corpo nu”. Como arte de exercitar o corpo nu, traz consigo a ideia do simples, do limpo, do livre, desprovido de maldade, do puro. Para os antigos gregos, ginástica significava a realização de exercícios físicos em geral (corridas, saltos, lutas, etc.). Grande parte dos

exercícios que hoje praticamos e conhecemos (especialmente o atletismo e as lutas) tem sua origem com a ginástica. O objetivo principal deste esporte é possibilitar ao aluno o conhecimento do seu próprio corpo, explorar os seus limites e descobrir novas possibilidades significativas. De acordo com o COLETIVO DE AUTORES,

Pode-se entender a ginástica como uma forma particular de exercitação onde, com ou sem o uso de aparelhos, abre-se a possibilidade de atividades que provocam valiosas experiências corporais, enriquecedoras da cultura corporal das crianças, em particular, e do homem, em geral.
(1992, p. 77)

Ginástica é o desenvolvimento, é o aperfeiçoamento da destreza, da postura, do equilíbrio tanto das habilidades básicas como das habilidades mais complexas, ampliando a consciência. Esta consciência é indispensável para que o aluno possa, em seguida, tomar conta de seus próprios movimentos, organizá-los e percebê-los globalmente.

Desta forma, a ginástica constitui-se de elementos como: andar, saltar, correr, equilibrar, rolar, balançar, saltitar, entre outros. E estes, por sua vez, são dotados de significados/sentidos, foram construídos historicamente de ações, culturalmente elaborados e devem estar permeados em todos os anos e níveis crescentes de complexidade.

12.6 DANÇA

A dança é mais uma entre as atividades extracurriculares que, se desenvolvidas desde os primeiros anos escolares, são muito benéficas. Através do trabalho dos movimentos, o exercício também desenvolve habilidades de coordenação motora e noção de espaço, além de contribuir para o aprimoramento do equilíbrio, para a melhora da postura, o trabalho com a criatividade, o ritmo e a concentração. Dança é uma ótima atividade extracurricular para crianças agitadas ou hiperativas.

A dança é um campo de aprendizagem privilegiado, pois através do movimento corporal desenvolve-se nos educandos a sensibilidade, a criatividade, a imaginação e a improvisação, promovendo também a expressão das emoções, ideias e valores. É uma prática corporal que pode ser expressa sem utilizar nenhum material, apenas o corpo e seus movimentos. Porém, enquanto objeto de ensino e aprendizagem, tem deixado muito a desejar e, em alguns momentos, devido a vários motivos, tem sido esquecida dentro do ambiente escolar.

Marques (2007, p.31) reforça dizendo que “[...] em princípio a escola estaria mais engajada com as danças criadas com finalidades e intenções artísticas [...]” A autora ainda comenta que “na grande maioria dos casos, professores não sabem exatamente o que, como ou até mesmo por que ensinar dança na escola. ” (p.22)

Justifica-se a escolha da dança, pois dentre os vários conteúdos possíveis de se trabalhar na escola, a dança é aquela que mais me desafia no sentido de buscar a construção de realidades diferentes daquelas que vivenciamos cotidianamente. Realidades que possam contribuir para a formação de indivíduos mais sensíveis, críticos, criativos e transformadores.

Desenvolver a prática da dança no ambiente escolar, por meio de aulas práticas, introduzindo passos, movimentos e ritmos das várias culturas existentes no Brasil e no mundo, proporcionar ações pedagógicas que despertem no aluno o interesse em dançar, disseminando o conhecimento de diferentes tipos de danças.

Desenvolver e ou aprimorar a expressão corporal e a criatividade com autonomia e sensibilidade, através de aulas mais dinâmicas e práticas, oportunizando a integração do grupo, permitindo aos alunos um melhor relacionamento, respaldando assim o sucesso das atividades.

“Em seu conjunto, essa metodologia de ensino-aprendizagem apresenta três características desafiadoras, de acordo com.” (GASPARIN, 2003, p.10),

- 1) nova maneira de planejar as atividades docentes-discentes;
- 2) novo processo de estudo por parte do professor, pois todo o conteúdo a ser trabalhado deve ser visto de uma perspectiva totalmente diferente da tradicional;
- 3) novo método de trabalho docente-discente, que tem como base o processo dialético: prática-teoria-prática.

Conteúdos estruturantes				Perspectiva sócio – histórica Artistas/obras/época	
	Elementos estruturantes	Composição	Técnicas	Gênero	Movimento ou período
2º ANO					
D A N Ç A	<ul style="list-style-type: none"> • Movimento; • Fluência; • Espaço; • Tempo; • Força. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ponto de apoio (pés, mãos e pernas); • Salto (um pé, dois pés); • Queda (um pé, dois pés) • Rotação (movimento de braço) • Formação (fila, roda, coluna); • Estímulos sonoros (ausência ou presença). 	<ul style="list-style-type: none"> • Improvisação livre; • Improvisação dirigida; • Coreografia; 	<ul style="list-style-type: none"> • Dança folclórica; • Dança Nacional. 	<ul style="list-style-type: none"> • Teatro brasileira; • Teatro moderna;
3º ANO					
D A N Ç A	<ul style="list-style-type: none"> • Movimento; • Fluência; • Espaço; • Tempo; • Força. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ponto de apoio (pés, mãos e pernas); • Salto (um pé, dois pés); • Queda (um pé, dois pés) • Rotação (movimento de braço) • Formação (fila, roda, coluna); • Estímulos sonoros (ausência ou presença). 	<ul style="list-style-type: none"> • Improvisação livre; • Improvisação dirigida; • Coreografia; 	<ul style="list-style-type: none"> • Dança vernácula folclórica; • Dança artística ou teatral; • Dança étnica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Teatro brasileira; • Ballet clássico • Teatro moderna;
4º ANO					

D A N Ç A	<ul style="list-style-type: none"> • Movimento; • Fluência; • Espaço; • Tempo; • Força. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ponto de apoio (pés, mãos e pernas); • Salto (um pé, dois pés); • Queda (um pé, dois pés) • Rotação (movimento de braço, em duplas, corpo todo e suas partes e rotação contínua); • Formação (fila, roda, coluna e variações); Estímulos sonoros (ausência ou presença, ritmos acelerados e lentos). 	<ul style="list-style-type: none"> • Improvisação livre; • Improvisação dirigida (com ou sem materiais); Coreografia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dança vernácula (folclórica), nacional ou internacional; • Dança artística ou teatral; Dança étnica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ballet clássico; • Teatro moderna e contemporânea.
5º ANO					
D A N Ç A	<ul style="list-style-type: none"> • Movimento; • Fluência; • Espaço; • Tempo; • Força. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ponto de apoio (pés, mãos e pernas); • Salto (um pé, dois pés); • Queda (um pé, dois pés) • Rotação (movimento de braço, em duplas, corpo todo e suas partes e rotação contínua); • Formação (fila, roda, coluna e variações); Estímulos sonoros (ausência ou presença, ritmos acelerados e lentos). 	<ul style="list-style-type: none"> • Improvisação livre; • Improvisação dirigida (com ou sem materiais); Coreografia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dança de salão; • Dança artística ou teatral; Dança religiosas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dança brasileira; • Dança contemporânea: hip hop, dança de rua, Stritt Dance.

		ESPORTE	
		JOGOS	GINÁSTICA
2º A N O		<p>Jogos motores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordenação motora ampla e fina; • Coordenação viso-motora, óculo manual e óculo pedal; • Equilíbrio; • Lateralidade; • Lateralização; • Organização e orientação temporal; • Organização e orientação espacial; • Estruturação espaço-temporal. <p>Jogos que envolvem a estimulação dos sentidos</p> <p>Jogos de raciocínio lógico</p> <p>Jogos de construção.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Andar; • Correr; • Pular; • Chutar; • Lançar; <p>Ginástica acrobática</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rolamento lateral e para frente • Avião estático e em movimento; • Gorar • Saltar galopar. <p>Ginástica com elementos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Com bola; • Com arco; • Com corda
	3º A N O		<p>Jogos motores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordenação motora ampla e fina; • Coordenação viso-motora, óculo manual e óculo pedal; • Equilíbrio; • Lateralização; • Organização e orientação temporal; • Organização e orientação espacial; • Estruturação espaço-temporal; • Percepções; <p>Jogos pré – desportivos</p> <p>Jogos de raciocínio lógico.</p>

<p style="text-align: center;">4º A N O</p>	<p>Jogos motores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordenação motora ampla e fina; • Coordenação viso-motora, óculo manual e óculo pedal; • Equilíbrio; • Lateralização; • Lateralidade; • Organização e orientação temporal; • Organização e orientação espacial; • Estruturação espaço-temporal. <p>Jogos pré – desportivos</p> <p>Jogos de raciocínio lógico</p>	<p>Ginástica acrobática</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rolamento para frente e para trás; • Avião estático e em movimento; • Vela; • Estrela ou roda; • Ponte; • Para de mão com auxílio; • Para de cabeça (3 apoios) com auxílio. <p>Ginástica rítmica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mãos livres; • Com bola; • Com arco; • Com corda; • Com fita. • Com maça.
<p style="text-align: center;">5º A N O</p>	<p>Jogos motores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordenação motora ampla e fina; • Coordenação viso-motora, óculo manual e óculo pedal; • Equilíbrio; • Lateralização; • Organização e orientação temporal; • Organização e orientação espacial; • Estruturação espaço-temporal. <p>Jogos pré – desportivos</p> <p>Jogos de raciocínio lógico</p>	<p>Ginástica acrobática</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rolamento para frente e para trás; • Vela; • Estrela ou roda; • Ponte; • Para de mão com auxílio; • Para de cabeça (3 apoios) com auxílio. <p>Ginástica rítmica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mãos livres; • Com bola; • Com arco; • Com corda; • Com fita. • Com maça.

12.6.1 Avaliação

Para avaliar as atividades práticas realizadas durante todo o processo foi necessário um trabalho contínuo de observação do aluno, no individual e no coletivo, sempre considerando a individualidade de cada um, comparando seu resultado consigo próprio e não em relação aos outros. As avaliações práticas aconteceram durante todo o processo de implementação, através das vivências rítmicas, ensaios de coreografias e apresentações finais, visando a avaliação diagnóstica, processual e contínua.

12. 7 JUDÔ

12.7.1 Concepção, Aspectos Históricos e Legais

Judô, significa em língua japonesa “Juu Dou” ou “caminho da suavidade”. É um desporto praticado como Arte Marcial, fundado pelo japonês Jigoro kano em 1882. Os seus principais objetivos são: fortalecer o físico e a mente de forma integrada, para além de desenvolver técnicas de defesa pessoal.

O Judô teve uma grande aceitação em todo o mundo, pois Kano conseguiu reunir a essência dos principais estilos e escolas Jujutsu a outras artes de luta praticadas no Oriente e fundi-las em uma única: o Judô.

Nessa dinâmica época de movimentos e transformações sociais e inovações radicais, os nipônicos ficaram ávidos por modernizar-se e adquirir a cultura Ocidental. Tudo aquilo considerado tradicional ficou um pouco esquecido, ou melhor, quase que totalmente renegado. Os mestres do Jiu-Jutsu perderam as suas posições oficiais e viram-se forçados a procurar emprego em outros lugares. Muitos se votaram então para a luta e exibição em feiras.

Em fevereiro de 1882, no templo de Eishoji de Kita Inaritcho, bairro de Shimoya em Tóquio, Jigoro Kano inaugura sua primeira escola de Judô, denominada Kodokan.

No Japão, o termo Judô foi usado para diferenciar do antigo Jiu-Jitsu, quando Kano desenvolveu um método esportivo onde reuniu as técnicas menos perigosas do Jiu-jitsu.

A vestimenta utilizada nessa modalidade é o keikogi (kimono), que no judô recebe o nome de Judôgi e que, com o cinturão, forma o equipamento necessário a sua prática. O Judôgi pode ser branco ou azul, com predominância azul utilizada para facilitar as arbitragens em campeonatos oficiais.

Com milhares de praticantes e Federações espalhadas pelo mundo, o Judô se tornou uma das artes marciais mais praticadas, não restringindo seus adeptos a homens com vigor físico e estendendo seus ensinamentos para mulheres, crianças e idosos. O

judô teve um aumento significativo no número de praticantes. Sua técnica utiliza basicamente a força e o peso do próprio oponente contra si mesmo.

No Brasil

Acredita-se que o Judô foi implantado no Brasil a partir do século XX, por volta do ano de 1908, com a chegada dos primeiros imigrantes japoneses ao Brasil.

No início da década de 1920, já era ensinado a arte na cidade de São Paulo. O conde Coma (Mitsuyo Maeda), fez sua primeira apresentação em Porto Alegre. Partiu para as demonstrações pelos Estados do Rio de Janeiro e São Paulo, transferindo-se depois para o Pará em outubro de 1925, onde popularizou os conhecimentos dessa arte.

O Judô, no Brasil, passou a ser organizado e largamente difundido a partir de agosto de 1933, com a fundação da Hakkoku Jukendô Renmei, a Federação de Judô e Kendô do Brasil, por ocasião do 25º aniversário da imigração japonesa no Brasil. Do lado do Judô, foram membros fundadores as seguintes personalidades: Katsutoshi Naito, Tatsuo Okochi, Teruo Sakata e Zensaku Yoshida.

Outro fator relevante na história do Judô foi a chegada ao país de um grupo de Nipônicos em 1938. Tinham como líder o professor Ryuzo Ogawa e fundaram a Academia Ogawa, com o objetivo de aprimorar a cultura física, moral e espiritual, por meio do esporte do kimono. Apesar de Ryuzo Ogawa ser um mestre de jujútsu tradicional, chamou de judô a Arte Marcial que lecionava quando este nome se popularizou. Portanto, ensinava um estilo que não era exatamente o Kodokan Judô, o que não diminui sua enorme contribuição ao começo do Judô no Brasil.

Assim disseminam-se a cultura e os ensinamentos do mestre Jigoro Kano, e em 18 de março de 1969 era fundada a Federação Brasileira de Judô, sendo reconhecida por decreto em 1972. Hoje em dia o Judô é ensinado em academias, clubes e escolas, reconhecido como um esporte saudável que não está relacionado a violência.

Os princípios que inspiram Jigoro Kano quando da idealização do Judô foram:

- Princípio da Máxima Eficiência com o mínimo de esforço (Seiryoku Zen'yo);
- Princípio da Prosperidade e Benefícios Mútuos (Jita Kyoeli);
- Princípio da Suavidade, ou seja, o melhor uso de energia (Ju).

12.7.2 Encaminhamentos Metodológicos para o Laboratório de Judô

O ser humano convive com diferentes tradições culturais, elas fazem parte de sua referência de vida, porém, essas tradições se transformam de uma forma lenta e gradual, tanto que em muitos casos uma geração não percebe tais mudanças, de tão pequenas ou sutis que são.

Nas aulas de Judô deve haver conscientização dos “porquês” das mais variadas situações que ocorrem no dojô. O Judô deve ser trabalhado com conhecimento dos fundamentos educacionais e filosóficos que Jigoro Kano idealizou. O profissional deve planejar suas aulas, assim como aos objetivos pedagógicos da modalidade.

Seguindo esse preceito o aluno tem entendimento de tudo o que é feito desde o início de uma aula de Judô até o final. Segundo o Mestre Mesquita;

[...] para que possamos através da prática da arte ter um bom entendimento metodológico a respeito das aulas de Judô, é preciso que se tenha claro as seguintes questões: Qual a concepção que o professor tem do Judô? Quais as pretensões que o professor tem com os seus alunos nas aulas e nas competições? (MESQUITA, 1994).

Segundo Mesquita (1994), é preciso considerar que o responsável na mediação do conhecimento é o professor, instrutor e/ou técnico, esse deve ter claro o objetivo nas aulas de Judô. Assim sendo, deve-se estar atento para que os encaminhamentos metodológicos, que compõem seu planejamento, onde preconizará que a prática da modalidade Judô favoreça a compreensão do conhecimento cultural historicamente acumulado e que contribua para a humanização dos sujeitos.

Nesse sentido é fundamental que o aluno tenha um bom entendimento dos princípios básicos do Judô. Deve ser ensinado a origem do Judô a partir do Jiu-Jitsu, ou seja, “arte suave” cujo objetivo é a busca do equilíbrio nas decisões e análise e não como algo que nasceu por criação espontânea do seu mentor, como também dos conceitos teóricos que dão sustentação para o enriquecimento do Judô em seus aspectos educacionais.

O profissional com domínio da técnica deve ser cuidadoso com os alunos no sentido de não esquecer que, o aluno é um aprendiz e deverá ser respeitado em sua periodização do desenvolvimento para alcançar o conhecimento necessário e superar as complexidades da modalidade. Para isso cabe ao profissional que atua no Laboratório trabalhar com metodologias diferenciadas favorecendo ao aluno a apreensão dos conteúdos no processo ensino aprendizagem.

As aulas devem ser com seus conteúdos específicos os quais estão relacionados por meio de técnicas e questões lúdicas dirigidas que preconizam esse aprendizado. Na medida que o aluno for apropriando os conhecimentos, a prática do Judô torna-se significativa e prazerosa.

É nessa dinâmica do viver que o aspecto lúdico é fundamental no processo ensino-aprendizagem por propiciar o desenvolvimento do aluno de forma simples e agradável. Portanto, o jogo exige aplicação, conhecimentos, habilidade, coragem e força.

Assim, o Judô não perde a “magia” que o distingue de outras lutas. Os ensinamentos deixados por Jigoro Kano têm como um dos pontos de destaque o seu perfil educacional e filosófico, faz com que o Judô mantenha em sua prática um equilíbrio entre a “tradição e a modernidade”, o “esporte e a cultura”, fazendo com que atue, no autocontrole e na determinação de vencer os próprios limites.

a) Formas de cumprimento (rei-ho)

O cumprimento é simplesmente uma forma de demonstrar respeito e humildade. O cumprimento em japonês é “rei” e o padrão Kodokan de etiqueta para o Judô é que “O Judô começa com um cumprimento e termina com um cumprimento” (“re hajimari ni, rei ni owaru”). As duas formas de se expressar: tati-rei ou ritsu-rei, quando em pé e za-rei, quando de joelhos. Esta última é conhecida por saudação de cerimônia.

A prática do judô é regida por cortesia, respeito e amabilidade. A saudação é o expoente máximo dessas virtudes sociais. Através dela expressamos um respeito profundo aos nossos companheiros. No judô, há duas formas de expressarmos: tati-rei ou ritsu-rei (quando em pé) e za-rei (quando de joelhos). Esta última é conhecida por saudação de cerimônia.

No Judô efetua-se as seguintes saudações:

- **Tachi-rei ou Ritsu-rei:** Ao entrar no dojô bem como ao sair; quando subir no tatame para cumprimentar o professor ou seu ajudante; ao iniciar um treino com um companheiro, assim como ao terminá-lo.
- **Za-rei:** Ao iniciar, bem como ao terminar o treinamento; em casos especiais, por exemplo, antes e depois dos KATA; ao iniciar um treino no solo com o companheiro, bem como ao terminá-lo.

Exercícios básicos

No judô cada professor pode estabelecer o seu sistema de exercício, seu planejamento de atividades, o plano geral de treinamento. Segue as seguintes sugestões:

- **Taisô:** Exercício de aquecimento, visa aquecer e tornar o corpo mais flexível, desenvolvendo também a musculatura.
- **Ukemi-No-Waza:** Técnicas de amortecimento de queda (rolamentos).
- **Uchikomi ou Butsukari:** Treinamento de entradas de técnicas de projeção.
- **Dando-Geiko:** Treinamento sombra, também conhecido como Segundo-tenente "sombra". É o equivalente ao Chromium (entrada de golpes) porém sem parceiro.
- **Nane-Ai:** (pronuncia-se ague ai) Projeções alternadas. Treinamento em duplas, alternadamente cada um projeta (derruba) o companheiro de treino.
- **Kakari-Geiko:** (pronuncia-se kakari gueiko) Treinamento defensivo. Nesse tipo de treinamento um dos componentes da dupla é designado a defender e o outro a atacar.
- **Yaku-Soku-Geiko** (pronuncia-se yaku soku gueiko), Projeções livres com movimentação. Treinamento com muita movimentação e projeção sem defesa ou disputa de pegada.
- **Randori Treino livre:** "simula" ou reproduz o "Shiai" (competição), pelo qual a aplicação das técnicas é praticada contra um parceiro, atacando e defendendo, a diferença básica é que ocorre de forma mais "solta" mais "livre" que nas competições propriamente ditas.
- **Shiai Competição:** Exige muita habilidade técnica, tática, preparação física e mental. Atualmente as competições de alto nível envolvem a participação de diversos profissionais, não somente mais de um "Sensei", entre eles: preparador físico (geralmente especialista em fisiologia do exercício e/ou treinamento esportivo) nutricionista, fisioterapeutas, psicólogos, entre outros. As técnicas já dominadas no randori devem ser aplicadas sob um determinado conjunto de regras, sujeitas à pontuações que devem ser avaliadas por três árbitros (um central mais dois laterais).
- **Kata:** São conjuntos de técnicas de níveis fundamentais a avançados, sendo métodos de estudo especial, para transmitir as técnicas, o espírito e a finalidade do judô. O mestre Jigoro Kano dizia: "os katas são a estética do Judô, sem o qual é impossível compreender o alcance". Kata oferece ao randori as razões fundamentais de cada técnica.

Existem duas formas de se praticar Judô: Kata e Randori.

O Kata, que literalmente significa forma, é praticado seguido um sistema pré-determinado de técnicas enquanto que o Randori, que significa “treino livre” é praticado livremente.

- Os Kata do Judô:

Nage-no-kata (Formas de projeção)

Katame-no-kata (Formas de imobilização)

Kime-no-kata (Formas de técnicas defensivas)

Ju-no-kata (Formas de flexibilidade e suavidade)

Kodokan Goshin-jutsu (Formas de auto-defesa da Kodokan)

Itsutsu-no-kata (Formas da natureza)

Koshiki-no-kata (Formas clássicas)

Seiryoku-Zenyo-Kokumin-Taiiku (Formas de Máxima Eficiência para ensino físico).

b) Técnicas do Judô:

Na aplicação de waza (técnicas), tori é quem aplica a técnica e uke é aquele em que a técnica é aplicada. As técnicas do judô classificam-se em:

Técnica	Descrição
<u>Nage-Waza</u>	técnicas em pé
Te-Waza	técnicas de mãos
Tachi-Waza	técnicas em pé
Koshi-Waza	técnicas de quadril
Ashi-Waza	técnicas de perna
Sutemi-Waza	técnicas de sacrifício
Mae-sutemi-Waza	técnicas de sacrifício para frente
Yoko-sutemi-Waza	técnicas de sacrifício para o lado
Katame-Waza	técnicas de domínio no solo
Ossaekomi-Waza ou Ossaie-Waza	técnicas de imobilização
Shime-Waza	técnicas de estrangulamento
Kansetsu-Waza	técnicas de luxação ou chave de braço
Atemi-Waza	técnicas de ataque nos pontos vitais
Shinsei	(postura) Existem dois tipos de postura no judô Shizentai, que é a postura natural do corpo e Jigotai, que é a postura defensiva.
Shintai	(movimentação)

Ayumi-ashi,	Andando normalmente. Suri-ashi, andando arrastando os pés. Tsugi-ashi (apenas em kata), que anda-se colocando um pé a frente e arrastando o outro, sem ultrapassar o primeiro.
Tai-sabaki	(Deslocamento de corpo / tai = corpo; sabaki = deslocamento) pode ser: Mae-sabaki (para frente), Ushiro-sabaki (para trás) ou Yoko-sabaki (para os lados) Kumi-Kata (pegadas, formas de pegar). Existem inúmeros tipos de pegadas, sendo apenas proibida a pegada por dentro da manga e por dentro da barra da calça. A pegada pode ser feita no eri (gola), sode (manga) e, desde que haja o desequilíbrio do adversário ou o adversário esteja fazendo a pegada cruzada (manga e gola do mesmo lado), no chitabaki(calça). Pode ser de direita (migui) ou de esquerda (hidari). Variando entre canhotos e destros, embora para algumas projeções se use a pegada de lado contrário ao qual se vai atacar.
Ukemi	Os "rolamentos" são fundamentais para a segurança do praticante, a física explica: estas técnicas "dissipam" a energia cinética que, se fosse transferida na sua totalidade para os órgãos internos, poderia causar prejuízo à saúde.

c) Fases da projeção

O que é preciso para aplicar um golpe perfeito

- 1º Kumikata (pegada, domínio do judogui do adversário)
- 2º Kuzushi (quebra, desequilíbrio)
- 3º Tsukuri (construção, preparação, encaixe)
- 4º Kake (colocação, execução)
- 5º Kime (finalização, definição)

Os Juducas são classificados em duas graduações: Kiu e Dan. Dependendo das graduações, os Judocas aprendem novos golpes.

d) A graduação é feita em “dans” da seguinte maneira indicada abaixo:

- 1º dan (shodan ou ichidan) – Faixa Preta (4 anos)
- 2º dan (nidan) – Faixa Preta (5 anos)
- 3º dan (sandan) – Faixa Preta (6 anos)
- 4º dan (yodan) – Faixa Preta (6 anos)
- 5º dan (godan) – Faixa Preta (7 anos)

e) Classificação da cor da faixa

Jigoro Kano, o grande Mestre e criador do Judô Kodokan que conhecemos hoje instituiu a ordem de graduação por faixas que anteriormente era feita somente através de certificados que hierarquizavam seus alunos de uma forma confusa, pois cada escola tinha sua ordem de graduação.

Kano em 1883, fez sua primeira divisão em seus alunos, dividindo-os em Mudansha (graduações anteriores á preta) e Yodansha (graduações posteriores á marrom). Sendo que os mudanshas tem sua graduação divididas em Kyus (nível de habilidade). Os yodanshas tem sua graduação dividida em Dans (grau).

Veja abaixo a ordem das faixas do Judô utilizada no Brasil para os mudanshas:

Zero Kyu (mukyu) – Faixa Branca	2º dan (ni-dan) – Faixa Preta
7º Kyu (nanakyu ou shichikyu) – Faixa Cinza – Somente para crianças	3º dan (san-dan) – Faixa Preta
6º Kyu (rokkyu) – Faixa Azul	4º dan (yo-dan) – Faixa Preta
5º Kyu (gokyu) – Faixa Amarela	5º dan (go-dan) – Faixa Preta
4º Kyu (yonkyu ou shikyu) – Faixa Laranja	6º dan (roku-dan) – Faixa Coral (vermelha e branca)
3º Kyu (sankyu) – Faixa Verde	7º dan (nana-dan) – Faixa Coral (vermelha e branca)
2º Kyu (nikyu) – Faixa Roxa	8º dan (hachi-dan) – Faixa Coral (vermelha e branca)
1º Kyu (ikkyu) – Faixa Marrom	9º dan (kyu-dan) – Faixa Vermelha
1º dan (sho-dan ou ichi-dan) – Faixa Preta	10º dan (ju-dan) – Faixa Vermelha

f) Pontuação

Durante a luta do Judô o objetivo é derrubar ou imobilizar o adversário. O árbitro por sua vez está ali para confirmar a efetividade dos golpes e movimentos, onde ele classifica em três tipos de pontuação:

- O IPPON é a pontuação mais alta do Judô. O chamado IPPON perfeito é quando o atleta de Judô aplica em seu oponente o golpe com força, velocidade e controle e o adversário cai perfeitamente de costas no tatame e ou quando o atleta fica imobilizado por 25 segundos.
- O WAZARI é a segunda pontuação do Judô. O Wazari ocorre quando alguns dos três elementos aplicados com o objetivo do Ipoon falha, o árbitro pode

sinalizar um wazari por falta de velocidade, técnica ou mesmo a queda totalmente de costas do oponente e também quando ocorre uma imobilização de 20 a 24 segundos.

- YUKO é a menor pontuação em uma luta. Yuko é a pontuação mais fraca, ocorre quando um atleta projetado pelo seu adversário cai de lado e ou quando o mesmo permanece imobilizado no tempo de 15 a 19 segundos.

g) Penalizações

Durante a luta, os judocas podem ser penalizados por infrações cometidas, dando ou não pontos para o oponente. De acordo com a gravidade da infração, o judoca pode receber um shido ou um hansoku-make. O shido é uma punição leve. O atleta poderá receber até três shido sem que seu adversário ganhe nenhuma pontuação. A quarta punição, no entanto, resultará em sua desclassificação imediata – considerado, então, como hansoku-make. O número de shido também será usado como critério de desempate. O hansoku-make é aplicado em casos de infração grave, sendo o lutador expulso e seu adversário declarado vitorioso.

12.7.3 Avaliação

A avaliação de Arte Marcial para a modalidade do Judô na escola deve ser marcada pela apropriação processual e gradativa dos conhecimentos dessa arte. Não se trata de uma avaliação padronizada, onde se espera o mesmo resultado para todos, mas uma avaliação que considere o processo todo da criança e que possibilite o redimensionamento das práticas pedagógicas qualitativas.

Como dito anteriormente, a avaliação constitui uma das principais fases do processo de treinamento do judoca (FRANCHINI, 2001), possibilitando o registro das condições iniciais do judoca, a distância do estado ideal, e confirmar se o treinamento está sendo eficaz e se os resultados esperados foram alcançados.

CONTEÚDOS PARA O LABORATÓRIO DE ARTES MARCIAIS MODALIDADE JUDÔ	
1º	<ul style="list-style-type: none"> • Noções sobre a origem do Judô; • Noções sobre a filosofia da Arte Marcial – Judô; • Noções das normas de condutas do Judôca; • Deslocamento e movimentação;

A N O	<ul style="list-style-type: none"> • Atividade com brincadeiras que desenvolvam agilidade e percepção; • Cantigas de roda; • Jogos motores e imitativos que estimulem os sentidos; • Introdução as técnicas do Judô; • Rolamentos, amortecimentos de quedas, equilíbrios noções de pagadas (puxadas); • Lateralidade e Lateralização.
2º A N O	<ul style="list-style-type: none"> • Origem do Judô; • A filosofia da Arte Marcial – Judô; • As normas de condutas do Judôca; • Deslocamento e movimentação; • Movimentação espaço-temporal; • Atividade com brincadeiras que desenvolvam agilidade e percepção; • Jogos motores e imitativos que estimulem os sentidos; • As técnicas do Judô; • Rolamentos, amortecimentos de quedas, equilíbrios noções de pagadas (puxadas); • Corridas, saltos, quadrapedia, atividades com bastões, bolas e as faixas; • Lateralidade e Lateralização.
3º A N O	<ul style="list-style-type: none"> • Origem do Judô; • A filosofia da Arte Marcial – Judô; • As normas de condutas do Judôca; • Deslocamento e movimentação em diferentes sentidos; • Movimentação espaço-temporal; • Atividade com brincadeiras que desenvolvam agilidade e percepção; • Jogos motores e imitativos que estimulem os sentidos; • As técnicas do Judô; • Rolamentos, amortecimentos de quedas, equilíbrios noções de pagadas (puxadas); • Corridas, saltos, quadrapedia, atividades com bastões, bolas e as faixas; • Lateralidade e Lateralização.
	<ul style="list-style-type: none"> • Origem do Judô;

<p>4º</p> <p>A</p> <p>N</p> <p>O</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A filosofia da Arte Marcial – Judô; • As normas de condutas do Judôca; • Deslocamento e movimentação em diferentes sentidos; • Movimentação espaço-temporal; • Jogos motores e imitativos que estimulem os sentidos; • As técnicas do Judô • Rolamentos, amortecimentos de quedas, equilíbrios noções de pagadas (puxadas); • Corridas, saltos, quadrapedia, atividades com bastões, bolas e as faixas; • Lateralidade e Lateralização.
<p>5º</p> <p>A</p> <p>N</p> <p>O</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Origem do Judô; • A filosofia da Arte Marcial – Judô; • As normas de condutas do Judôca; • Deslocamento em diferentes sentidos; • Movimentação espaço-temporal; • Jogos motores e imitativos que estimulem os sentidos; • As técnicas do Judô – Introdução ao Kata; • Rolamentos, amortecimentos de quedas, equilíbrios noções de pagadas (puxadas); • Corridas, saltos, quadrapedia, atividades com bastões, bolas e as faixas; • Lateralidade e Lateralização.

13. LABORATÓRIO da ARTES PLÁSTICAS/VISUAIS

Concepção do Componente Curricular

Na compreensão de Denardi (2005), a criação artística é uma exigência da necessidade humana de perceber e entender a representação da realidade humano-social, de expressar e objetivar significados e valores coletivos. Entender a arte como um meio do indivíduo retornar ao coletivo, onde o homem exprime a experiência daquilo que seu tempo histórico e que suas condições sociais e materiais permitem, é fundamental. Por meio da arte, o homem torna-se consciente de sua existência como ser social, e nesta direção justifica-se o ensino da arte nas escolas.

De acordo com Peixoto (2003), Fischer (2007), Brito (2003) e Canclini (1984), historicamente, a função social da arte foi efetivada por meio de três níveis distintos, mas que coexistem no mundo capitalista, que são: a arte pela arte ou arte elitista, a arte para as massas e a arte popular ou arte social ou arte humanizada.

No primeiro nível, a arte pela arte ou arte elitista, destina-se às elites e seu foco é o saber erudito e o uso de técnicas artísticas, sendo permeada pela idéia de talento, inspiração ou dom artístico, e pautada na criação artística individual e espontânea, na qual se idolatra a natureza e se despreza as relações oriundas das práticas sociais.

No segundo nível, a arte para as massas é fruto da indústria cultural e dos processos de urbanização e industrialização, cujo foco está no desenvolvimento tecnológico e científico, nas leis de mercado, no lucro, na sociedade privada, na reprodução mecânica (clichê e posses da cópia) e na mídia (arte com a finalidade de lazer, recreação, diversão e entretenimento, sem a preocupação com seu processo de criação). E no terceiro nível, a arte popular ou arte social ou arte humanizada, que é objeto desta proposta curricular para o ensino da arte nas escolas deste município, baseia-se na educação estética, ou seja, na humanização dos sentidos, e que é pautada na representação e satisfação das necessidades humanas e sociais. Concordamos com Hamann quando afirma que:

A ARTE – tal como a filosofia, a ciência e a história – é uma resultante exclusiva da atividade humana, fruto da percepção – expressão sensível – espiritual de seres humanos que vivem e produzem em um universo histórico, social e cultural datado e peculiar. Com maior ou menor grau de consciência, o artista posiciona-se frente a ele, enquanto cidadão-trabalhador-criador. A obra de arte, então, manifesta posições não apenas estéticas, mas éticas e políticas. Assim, no conteúdo e na origem, a ARTE, como atitude do espírito e das mãos, é histórica e social. (HAMANN, 2002).

Nesta perspectiva, o artista é visto como um trabalhador da cultura e, assim sendo, também precisa estar comprometido com o ensino da arte nas escolas. Concordamos com Peixoto (2003), quando expõe que vivemos em uma sociedade capitalista, em que o modo de produção tem como objetivo a produção da mais-valia, sendo o homem, enquanto classe trabalhadora e pertencente a uma classe social, reduzido a simples mão-de-obra, que executa o trabalho de forma repetitiva e rápida, resultando em ações mecânicas que tecem o processo de alienação do trabalho e exploração do trabalho alheio, que reduz o trabalhador e sua força de trabalho em uma mercadoria que se vende e se compra segundo as leis de mercado.

A arte, enquanto trabalho, exige a unidade do artista com sua produção artística, mas é no sistema capitalista que este processo fragmenta-se, separando um do outro.

O capitalismo também impõe às artes a submissão ao mercado, ou seja, a arte como forma de mercadoria, que transforma o artista em assalariado, quando sua força de trabalho converte-se em capital. A sobrevivência do artista no sistema capitalista só é garantida mediante a aceitação desta forma de relação de produção.

13.1 ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

Historicamente, o conceito de criança foi efetivado pelas seguintes premissas: a criança como ser oposto ao adulto, a criança como um adulto em miniatura, a infância como um período no qual o homem está em desenvolvimento e em busca da maturidade (adulthood), e a criança vinculada ao universo cultural e social, na qual o desenvolvimento cultural será conforme a classe social a qual pertence.

De acordo com as diferentes concepções de infância, a criança é entendida como: um ser angelical, ingênuo e gracioso (concepção medieval) ou um ser de profunda sabedoria e sensibilidade estética (concepção romântica) ou como um ser incompleto e imperfeito que demanda educação e moralização (concepção moderna) ou como um ser com necessidades específicas, que precisa ser cuidado e escolarizado para se tornar cidadão consciente de direitos e deveres (concepção pós-moderna).

Atualmente, concebe-se a criança como um sujeito sócio-histórico-cultural (concepção materialista histórico dialética), que pertence a uma família, que está inserida na sociedade com uma determinada visão de mundo e cultura, ou seja, a criança é um ser que também pertence a uma classe social.

Entendemos que, de acordo com a nossa concepção de educação, sua finalidade é produzir a condição humana adulta para a produção material da vida e conforme sua concretude, o que torna a educação uma ação intencional e sistemática, e não um fenômeno natural e espontâneo.

É por meio da disciplina de Arte, enquanto área de conhecimento, que a educação estética (humanização dos sentidos) pode ser trabalhada nas instituições escolares. Humanizar-se ou tornar-se humano e se reconhecer como tal, ocorre por meio do acesso aos bens culturais, entre eles os artísticos, que a humanidade construiu ao longo dos anos e através das relações contidas nas diferentes práticas escolares.

Educar esteticamente consiste em ensinar o homem a ver, ouvir, movimentar, atuar, sentir e pensar, o que não ocorre de forma livre e espontânea, uma vez que demanda o conhecimento das técnicas artísticas, contempladas pelas linguagens artísticas, tais como: música, dança, artes visuais e artes cênicas. Os conteúdos artísticos (teoria) necessitam ser trabalhados por meio de vivências artísticas (prática), e a partir do método dialético, o que caracteriza a práxis artística. É importante reforçar que a Arte é uma disciplina escolar que também tem a função e a necessidade de compreender o sujeito como elemento concreto e ativo no processo do desenvolvimento histórico e social.

As atividades artísticas desenvolvidas em sala de aula podem ser trabalhadas por meio das seguintes técnicas de ensino: atividades lúdicas, vivências coletivas, discussões, debates, leituras, leituras áudio-visuais, apreciações críticas de eventos artísticos e trabalhos individuais e coletivos.

13.2 Avaliação

Para avaliar as atividades práticas realizadas durante todo o processo será necessário um trabalho contínuo de observação do aluno, no individual e no coletivo, sempre considerando a individualidade de cada um, comparando seu resultado consigo próprio e não em relação aos outros. As avaliações práticas aconteceram durante todo o processo de implementação, através das vivências coletivas, confecção dos materiais, do envolvimento e resultado final do trabalho realizado tanto no artesanato como nas demais, visando a avaliação diagnóstica, processual e contínua, no decorrer de todo o processo.

14. LABORATÓRIO DO CANTO E CORAL - MÚSICA

14.1 Concepção do Componente Curricular

A Música como linguagem é responsável por estimular pensamentos, ideias e os sentimentos e emoções mais intrínsecos da criança trabalhando o emocional e o afetivo. A Música contribui para a estimulação da percepção espacial e matemática, tendo em vista as porções cerebrais responsáveis estarem muito próximas, no lado esquerdo do cérebro, o que oferece uma percepção espacial e matemática mais adequada realizando conexões cerebrais em rede, deste modo a criança pode ler um símbolo musical, tocar um instrumento, cantar uma melodia e ainda desenvolver o raciocínio lógico e abstrato. As atividades coletivas musicais ainda estimulam a socialização da criança.

A música se constitui elemento necessário em todas as etapas do desenvolvimento do ser humano, pois afeta a mente, o corpo e as emoções; além de ser lúdica, é extremamente prazerosa. Trata a coordenação motora, acuidade auditiva, socialização, coordenação e alfabetização. Como uso preventivo e nas intervenções psicopedagógicas, contribui para a abertura de canais de comunicação e autoconhecimento favorecendo à estímulos necessários para a aprendizagem. Portanto, conhecer Música desde muito pequeno é importante, pois a mesma trás em si diversos benefícios para o processo formativo humano, o desenvolvimento integral do ser, e nossa herança cultural. Ela ensina a criança sobre seus relacionamentos, tanto em sua cultura como com as outras. As atividades musicais servem de motivação e estímulo para as crianças contribuindo para a elevação de sua auto-estima, trabalhando o belo e estimulando as sensibilidades realizando grandes transformações.

A música é a linguagem que se traduz em formas sonoras capazes de expressar e comunicar sensações, sentimentos e pensamentos, por meio da organização e relacionamento expressivo entre o som e o silêncio. A música está presente em todas as culturas, nas mais diversas situações: festas e comemorações, rituais religiosos, manifestações cívicas, políticas etc. Faz parte da educação desde muito tempo, sendo que, na Grécia antiga, era considerada fundamental para a formação dos futuros cidadãos, ao lado da matemática e da filosofia, Referências Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (RCNEI 1998).

O envolvimento das crianças com o universo sonoro começa ainda antes do nascimento, pois na fase intrauterina os bebês já convivem com um ambiente de sons provocados pelo corpo da mãe, como o sangue que flui nas veias, a respiração e a movimentação do intestino. A voz materna também constitui material sonoro especial e referencia afetiva para eles (BRITO, 2003). A voz da mãe com suas melodias e seus toques, é pura música, ou é aquilo que depois continuaremos para sempre a ouvir na música: uma linguagem onde se percebe o horizonte de um sentido que, no entanto não se discrimina em signos isolados, mas que só se intui como uma globalidade em perpétuo recuo não verbal, intraduzível, mas à sua maneira, transparente (WISNIK, 1998).

A música pode auxiliar a criança no seu desenvolvimento cognitivo e, por isso deve ser valorizada no âmbito escolar a fim de potencializar a imaginação, a linguagem, a atenção, a memória e outras habilidades, além de contribuir de forma eficaz no processo de ensino- aprendizagem (BETTI e col. 2013).

A criança não é um ser estático, ela interage o tempo todo com o meio, e a música tem esse caráter de provocar

interações, pois ela traz em si ideologias, emoções, histórias, que muitas vezes se identificam com as de quem ouvem (GONÇALVES et al. 2009).

Toda aprendizagem consiste na organização de um comportamento novo ou na reestruturação de um comportamento anterior, frente a experiência. É portanto, o processo através do qual se adquirem novas formas de comportamento ou se modificam formas anteriores, existem três condições básicas para que a aprendizagem se efetue: Nível de maturidade, Motivação e Situação da Aprendizagem. A música é excelente recurso para auxiliar o desenvolvimento da criança, a fim de que seja atingido esse nível de maturidade indispensável à aprendizagem (COSTA, 1970). Estudos da neurociência revelam que o momento mais significativo do desenvolvimento do cérebro se dá em crianças, do nascimento até a idade de 10 anos, onde as conexões dão origem aos diversos sistemas do neurodesenvolvimento e estes contribuem com o desenvolvimento de várias inteligências. Estudos da neurociência revelam que o momento mais significativo do desenvolvimento do cérebro se dá em crianças, do nascimento até a idade de 10 anos, onde as conexões dão origem aos diversos sistemas do neurodesenvolvimento e estes contribuem com o desenvolvimento de várias inteligências. Stralio (2001) afirma que a inteligência pode ser desenvolvida por meio da audição, e que a criança quanto mais cedo entrar em contato com o mundo da música, maiores serão as chances de que ela assimile novos códigos sonoros, funcionando como uma nova forma de exteriorizar os sentimentos, como um novo idioma, que servirá de caminho para as emoções.

Para essas experiências com os diversos tipos de sons, nomeamos de Musicalização. Musicalizar é oferecer a pessoa ferramentas básicas para a compreensão e utilização da linguagem musical. A criança constrói seu conhecimento musical por meio da escuta e da exploração do som e suas qualidades. A música possibilita o acesso a um mundo desconhecido, sabe-se que é da própria natureza musical, nos encantamos com grandes fantasias e imaginações, e isso acontece pelo simples fato de ouvir.

A educação da criança, no aspecto musical, pode ser realizada escolhendo repertório e atividades de acordo com as necessidades e interesses de cada momento e do seu meio cultural, respeitando assim o seu processo de desenvolvimento e imitativo. E pode-se ainda afirmar que a música é um importante elemento na constituição da pessoa completa e integrada a que se refere Wallon.

14.2 Encaminhamento Metodológico

O modo de ser da linguagem musical tem como matérias-primas os sons e o silêncio articulados em pensamentos musicais, deste modo para compor, é necessário imaginar, criar e organizar os pensamentos e sons, e essa sensibilidade de imaginação é peculiar na infância, a ação criadora é própria do ser humano como resultado de uma ação cognitiva, ou seja, da aquisição de algum conhecimento. A música deve ser um dos meios para se alcançar esta ação; pode-se oferecer à criança, através de recursos pedagógicos vivos e adequados, para que ela possa expressar sua criatividade, desenvolver sua personalidade, suas emoções, seu pensamento lógico e interagir no meio em que se situa. E a partir deste pressuposto utilizá-la como instrumento para atividades educacionais. A atividade musical é um dos meios para se educar e interagir com a criança nas suas distintas fases. Assim como o educador deveria estudar os pensadores da educação, deveria também conhecer os diversos educadores musicais e as áreas que atuaram complementando assim o currículo do mesmo e aplicando na sua prática docente.

Se faz necessário que os educadores assumam o papel de mediadores de cultura dentro do processo educativo e que levem em conta a importância da aprendizagem artística no desenvolvimento e formação das crianças com seres produtores e reprodutores de cultura. Só assim poderão procurar e reconhecer todos os meios que as linguagens artísticas oferecem para criar a sua maneira, situações de aprendizagem que dêem condições as crianças de construir conhecimento. Enfim, a música é um instrumento facilitador do processo educativo, portanto deve ser possibilitado e incentivado o seu uso na rotina educacional das crianças.

A música será explorada, através do laboratório do canto e coral e do aprendizado de um instrumento musical em interpelação com

14.3 Avaliação

Para avaliar as atividades práticas realizadas durante todo o processo foi necessário um trabalho contínuo de observação do aluno, no individual e no coletivo, sempre considerando a individualidade de cada um, comparando seu resultado consigo próprio e não em relação aos outros. As avaliações práticas aconteceram durante todo o processo de implementação, através das vivências rítmicas e canto, ensaios de coreografias, e apresentações finais, visando a avaliação diagnóstica, processual e contínua, no decorrer de todo o processo.

Conteúdos estruturantes				Perspectiva sócio – histórica Artistas/obras/época	
	Elementos estruturantes	Composição	Técnicas	Gênero	Movimento ou período
	2° ano				
M Ú S I C A	<ul style="list-style-type: none"> • Som; • Ritmo compasso; • Melodia • Harmonia • Altura (grave e agudo) • Intensidade (forte/fraco) • Densidade (um/minutos/sons); • Timbre (voz e instrumentos) • Duração (longo e curto) • Notação musical; • Origem de canto coral; • Filosofia da voz • Trabalho de coro; • Historia do violão; • Partes do violão; • Formação de acorde; • Postura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Musica instrumental; • Música vocal (coral); • Canção; 	<ul style="list-style-type: none"> • Execução instrumental (com e sem improvisação); • Execução vocal (com e sem improvisação) 	<ul style="list-style-type: none"> • Música folclórica, 	<ul style="list-style-type: none"> • Música moderna brasileira • Música contemporânea; • Sertaneja (raiz)

	3° ano				
	<ul style="list-style-type: none"> • Som; • Ritmo compasso; • Melodia • Harmonia • Altura (grave e agudo) • Intensidade (forte/fraco) • Densidade (um/minutos/sons); • Timbre (voz e instrumentos) • Duração (longo e curto) • Notação musical; • Origem de canto coral; • Filosofia da voz • Trabalho de coro; • História do violão; • Partes do violão; • Formação de acorde; • Postura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Música Instrumental 	<ul style="list-style-type: none"> • Grafia por símbolos e grafia por sons onomatopeicos e diferentes fontes sonoras 	<p>Musica religiosa; Musica erudita Musica da cultura local</p>	<p>Nacionalismo.</p>
	4° ano				
	<ul style="list-style-type: none"> • Som; • Ritmo compasso; • Melodia • Harmonia 	<ul style="list-style-type: none"> • Formas músicas (mpb, rock, marcha, concerto, ciranda, musicas tribais, cerimoniais, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Improvisação dirigida; • Execução instrumental 	<ul style="list-style-type: none"> • Música popular 	<ul style="list-style-type: none"> • Jovem guarda; • Nacionalismo • Sertaneja (raiz)

	<ul style="list-style-type: none"> • Altura (grave e agudo) • Intensidade (forte/fraco) • Densidade (um/minutos/sons); • Timbre (voz e instrumentos) • Duração (longo e curto) • Notação musical; • Origem de canto coral; • Filosofia da voz • Trabalho de coro; • Historia do violão; • Partes do violão; • Formação de acorde; • Postura. 		<p>(improvisação e grafia e onomatopaica);</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produção sonora com voz e instrumentos musicais; 		
	5° ano				
	<ul style="list-style-type: none"> • Som; • Ritmo compasso; • Melodia • Harmonia • Altura (grave e agudo) • Intensidade (forte/fraco) • Densidade (um/minutos/sons); • Timbre (voz e instrumentos) • Duração (longo e curto) • Notação musical; • Origem de canto coral; • Filosofia da voz 	<ul style="list-style-type: none"> • Musica Instrumental 	<ul style="list-style-type: none"> • Improvisação dirigida • Execução instrumental (improvisação e grafia por símbolos, grafia e onomatopaica). 	<ul style="list-style-type: none"> • Música popular • Musica cultural 	<ul style="list-style-type: none"> • Clássica • Musica popular brasileira • Musica contemporânea: hip hop, Dança de rua, street Dance.

	<ul style="list-style-type: none">• Trabalho de coro;• Historia do violão;• Partes do violão;• Formação de acorde;• Postura.				
--	--	--	--	--	--

Conteúdos estruturantes				Perspectiva sócio – histórica Artistas/obras/época	
	Elementos estruturantes	Composição	Técnicas	Gênero	Movimento ou período
	2º ANO				
Artes cênicas	<ul style="list-style-type: none"> • Textos; • Representação; • Cenário; • Personagem; • Caracterização; • Sonoplastia; • Iluminação; 	<ul style="list-style-type: none"> • Jogo dramático; • Teatro direto; • Teatro indireto (fantoques, mascaras, marionetes, sombras e objetos); • Mímica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Improvisação livre; • Improvisação dirigida; • Leitura e interpretação de textos e roteiro 	<ul style="list-style-type: none"> • Literatura infantil; • Contos de fada; • Comédia; 	<ul style="list-style-type: none"> • Teatro brasileiro; • Teatro moderno;
	3º ANO				
	<ul style="list-style-type: none"> • Textos; • Representação; • Cenário; • Personagem; • Caracterização; • Sonoplastia; • Iluminação; 	<ul style="list-style-type: none"> • Jogo dramático; • Monólogo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leitura e interpretação de textos e roteiros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Literatura infantil; • Contos de fada; 	<ul style="list-style-type: none"> • Teatro grego; • Teatro brasileiro; • Teatro moderno; • Teatro contemporâneo.

	4º ANO				
	<ul style="list-style-type: none"> • Textos; • Representação; • Cenário; • Personagem; • Caracterização; • Sonoplastia; • Iluminação; 	<ul style="list-style-type: none"> • Produção de textos ou roteiros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leitura e interpretação de textos e roteiros; 	<ul style="list-style-type: none"> • Leitura infantil • Leitura infanto-juvenil • Contos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Teatro brasileiro; • Teatro moderno; • Teatro contemporâneo.
	5º ANO				
	<ul style="list-style-type: none"> • Textos; • Representação; • Cenário; • Personagem; • Caracterização; • Sonoplastia; • Iluminação; 	<ul style="list-style-type: none"> • Produção de textos ou roteiros monólogos; 	<ul style="list-style-type: none"> • Leitura e interpretação de textos e roteiros; 	<ul style="list-style-type: none"> • Leitura infantil • Leitura infanto-juvenil • Contos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Teatro brasileiro; • Teatro moderno; • Teatro contemporâneo.

Conteúdos estruturantes				Perspectiva sócio – histórica Artistas/obras/época	
	Elementos estruturantes	Composição	Técnicas	Gênero	Movimento ou período
A R T E S V I S U A I S	<ul style="list-style-type: none"> - Forma; - Cor/pigmento (primaria e secundaria); - Linha - Volume - Textura - Plano 	<ul style="list-style-type: none"> - Figura; - Representação das formas; - Formato composição; 	<ul style="list-style-type: none"> - Bidimensional (desenho e pintura: pincel, tinta, lápis de cor, a dedo, carvão, giz de cera; desenho e fotografia. - Tridimensional (escultura; modelagem; mobile; maquete e dobradura) 	<ul style="list-style-type: none"> - Retrato (frontal e de perfil); - Paisagem (natural e cultural) - Cenas do cotidiano 	<ul style="list-style-type: none"> - Arte moderna brasileira
3º ANO					
	<ul style="list-style-type: none"> - Forma; - Cor/pigmento (primaria e secundaria); 	<ul style="list-style-type: none"> - Figura/fundo - Simetria e assimetria 	<ul style="list-style-type: none"> - Técnica mista (bidimensional e tridimensional); 	<ul style="list-style-type: none"> - Natureza morta; - Cenas históricas 	<ul style="list-style-type: none"> - Renascimento

	<ul style="list-style-type: none"> - Linha - Volume - Textura - Plano 	<ul style="list-style-type: none"> - Representação das formas (figurativo/ Abstração) Deformação). 	<ul style="list-style-type: none"> - Esculturas em papier, maché, modelagens, blocos geométricos...) 		
	4º ano				
	<ul style="list-style-type: none"> - Forma; - Cor/pigmento (primaria e secundaria); - Linha - Volume - Textura - Plano 	<ul style="list-style-type: none"> - Representação das formas (figurativo/abstrato/deformação - Pontos de vista (frontal, topo e perfil) 	<ul style="list-style-type: none"> - Técnica mista (bidimensional e tridimensional); - Áudio visual (cinema, vídeo e TV); - Produção de tinta com elementos naturais (pigmentação) 	<ul style="list-style-type: none"> - Natureza morta; - Cenas históricas 	<ul style="list-style-type: none"> - Artes de Rio Bonito do Iguazu - Arte do Paraná
	5º ano				
	<ul style="list-style-type: none"> - Forma; - Cor/pigmento (primaria e secundaria); - Linha - Volume - Textura - Plano 	<ul style="list-style-type: none"> - Equilíbrio; - Representação das formas (figurativo/esterilizado); - Formato da composição; - Pontos de vista (frontal, topo e perfil). 	<ul style="list-style-type: none"> - Áudio/visual (cinema, vídeo, clipe, artes gráficas, moda, televisão); 	<ul style="list-style-type: none"> - Natureza morta; - Cenas históricas; Historias em quadrinhos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Arte contemporânea; - Arte na sociedade industrial

15. LABORATORIO DA COZINHA EXPERIMENTAL

15.1 Concepção do Componente Curricular

A culinária é uma eficiente atividade extracurricular para ensinar aos alunos sobre a importância de uma alimentação mais saudável e balanceada, bem como sobre a origem dos alimentos.

Aulas no laboratório dão a chance para que os estudantes descubram novos aromas, sabores, formas, cores e texturas, aprimorem o paladar, trabalhem as habilidades motoras, bem como a criatividade e a autonomia, e ainda valorizem os processos de preparo da comida.

As aulas de culinária também são uma oportunidade de associar os aprendizados na cozinha aos conhecimentos adquiridos em sala de aula.

Para aumentar a autonomia das crianças, uma alternativa interessante é a aula de culinária. Proporcionar a chance de preparar o próprio alimento fortalece a autoestima, que é essencial para enfrentar novos desafios com mais tranquilidade e confiança.

Os alunos também realizam experiências com base na alimentação saudável. Assim, percebem que esse laboratório é importante na prática, tornando o aprendizado ainda mais enriquecedor.

15.2 Encaminhamento Metodológico

A exploração de conteúdos multidisciplinares, assim como as aulas práticas servem para estimular o conhecimento de alguma disciplina, a culinária tem a vantagem de fomentar discussões sobre os mais variados temas. Os professores a utilizam como estratégia para trabalhar conteúdos multidisciplinares. Por meio de uma aula prática com receitas e identificação de alimentos, é possível incentivar a leitura de instruções e rótulos, e como consequência, a ampliação do vocabulário. É possível, também, ajudar com o raciocínio matemático, por meio da soma de ingredientes, conhecimento sobre pesos e medidas, contagem de tempo e temperatura, entre outros aspectos. Assim como, observar as mudanças nas texturas dos alimentos quando um ingrediente é colocado reforça os conceitos de química. Além dessas experiências, temos, também, o aprendizado científico (origem e propriedade de ingredientes), geográfico (regiões e climas de produção de cada alimento), histórico (hábitos alimentares e sua relação com a cultura) e até mesmo artístico (criatividade, inovação e apresentação de alimentos). Ou seja, é um ótimo ponto de partida e chegada para diversos temas tradicionais.

A escola é o local onde as crianças podem ser estimuladas a comer de forma mais saudável e deve ser usada como um espaço privilegiado para a conquista da autonomia e adoção de hábitos saudáveis.

O objetivo é incentivar os alunos a consumirem alimentos saudáveis, possibilitando o fazer e o experimentar de maneira prazerosa, organizada e segura. Os encontros semanais e ou quinzenais contemplam conhecimentos sobre nutrição, experiência sensorial, gastronomia nacional e internacional, e preparação de receitas, proporcionando o desenvolvimento de atitudes positivas frente aos diferentes tipos de alimentos.

Para os pequenos, lidar com a preparação da comida pode significar diversão e as aulas, que mais parecem um momento de brincadeira, são, na verdade, um momento de muita concentração e aprendizagem. “Quando a criança tem a oportunidade de testar, se sujar e vivenciar a produção da receita, comer e experimentar alimentos diferentes, a alimentação se torna um grande prazer.

O trabalho realizar-se-á em consonância com o Laboratório de Língua Portuguesa, o qual, fará o trabalho com receitas envolvendo alimentação saudável e o professor (a) do laboratório de cozinha experimental irá preparar os alimentos com as crianças. Nas aulas, é possível ensinar cálculos envolvendo grandezas e medidas, interpretação dos textos de forma correta, pois as receitas precisam ser executadas seguindo as orientações apresentadas, estudo do gênero textual receita, dentre outros.

“A culinária promove à sociabilidade, a integração, a cooperação e favorece a autoestima da criança, que se sente útil, ao exibir e servir o resultado de seu trabalho. Durante a execução de uma receita, é possível trabalhar temas relacionados a diversas áreas do conhecimento, usando da criatividade. ”

A escolha do professor (a), sugere-se eleger as receitas preferidas da classe e criar um livro de receitas que pode ser ilustrado com desenhos e fotos das crianças durante as atividades.

15.3 Conteúdo do Laboratório de Cozinha Experimental

Alimentação saudável	Fast food X Confort food
Poder nutritivo dos alimentos	Vitaminas, carboidratos, gorduras, etc.
Saúde	Obesidade, anemia, anorexia
Hábitos alimentares	Países e estados, diferentes culturas
Origem dos alimentos	Animal, vegetal e mineral

Estados físicos	Líquido e sólido
Resíduos	Orgânicos e recicláveis
Os 5 sentidos	Desenvolver (paladar, tato, audição, visão e olfato)
Observação	Fermentação, fervura, evaporação etc.
Alterações dos alimentos	Durante o cozimento (ovo, legumes, etc.)
Origem das receitas	Associar o período em que a receita foi criada com fatos históricos da época
Receitas típicas regionais	Utilizar mapas e mostrar onde se localiza da cada país, estados, etc.);
Datas	Fabricação e validade
Componentes	Alimentos industrializados (conservantes, corantes, etc.)
Normas	Segurança e higiene na preparação dos alimentos
Leitura/escrita/oralidade	Aprimorar a capacidade de ler, escrever e expressar-se
Vocabulário	Ampliar e enriquecer
Conceitos matemáticos	Adição, subtração, multiplicação, divisão/Fração
Medidas	Massa, volume, capacidade, temperatura
Sistema monetário	Valor unitário e quilo
Cálculos	Dúzia, meia dúzia, meio, dobro e tripulo
Habilidades motoras	Misturar, bater, picar, enrolar, abrir embalagens, etc.
Cooperação	Trabalho em equipe

15.4 Avaliação

Com a participação neste laboratório é esperado que a criança conheça os alimentos e suas propriedades nutritivas, aprendendo a reciclar e aproveitar bem os alimentos, diferenciando frutas, verduras e legumes. Espera-se que a criança desenvolva e aprofunde suas habilidades no preparo das receitas, nas noções de higiene e a organização do espaço e material a ser utilizado. A cada aula o professor (a) irá acompanhar por meio da observação e das orientações individuais e coletivas o desempenho de cada criança.

16. NOVOS IDIOMAS

Dominar idiomas estrangeiros é algo cada vez mais importante no campo acadêmico e profissional. Desta forma, pensar nisso desde cedo é o ideal e essa

é uma ótima atividade extracurricular para os pequenos, desde os primeiros anos de vida escolar. Eles demonstram muita facilidade para aprender novas línguas, em especial se as praticarem com frequência e se o exercício de conversação e a assimilação de novos vocabulários for feito de forma lúdica. Além disso, aprender novos idiomas também é uma maneira de as crianças conhecerem e respeitarem as diferenças culturais e étnicas que existem pelo mundo.

Naturalmente, cada área do conhecimento desenvolve seus tópicos, focando em capacitar o aluno para aquela área específica, mas, sendo a escola um ambiente que educa para a vida em sociedade, todas as áreas do conhecimento têm o objetivo comum de formar um cidadão.

Segundo Schlatter e Garcez (2012), “Ser cidadão significa participar e lidar com segurança com a complexidade do mundo para intervir nele criativamente” (SCHLATTER; GARCEZ, 2012, p. 14), e para que isso ocorra a escola deve proporcionar “aprendizagem sobre o mundo, sobre si mesmo e sobre o outro” (SCHLATTER; GARCEZ, 2012, p. 14), ou seja, a aprendizagem deve ser coletiva, socialmente construída.

Nesta seção serão apresentados os pressupostos teóricos que, primeiramente, esclarecem por que o ensino de LA na escola é importante e contribui para o objeto geral de ensino citado anteriormente, para que depois sejam analisados os objetivos do componente LI estabelecidos pela BNCC. Por fim, será explicitada a Perspectiva Educativa de Projetos de Trabalho (PEPT).

16.1 Conceção

A Língua Inglesa é um importante idioma no mundo globalizado, tornando-se assim fundamental seu aprendizado. Através do Inglês, conseguimos nos comunicar tanto em um ambiente de trabalho, quanto ao redor do mundo em uma viagem de lazer, além de acessar amplamente à Internet.

Ao aprender o inglês, o aluno se torna capaz de se comunicar com muitas outras pessoas, de compreender outras culturas, de consumir informações vindas de todas as partes do mundo.

É uma língua usada para falar com pessoas de outros países, mesmo que não tem o inglês como idioma principal. Com o inglês podemos atender estrangeiros que vem visitar nosso país e também podemos viajar para fora, sem ter problemas de comunicação com os nativos.

O Língua Inglesa se tornou internacional, a língua número um. É usado em viagens, em negócios, em tudo! Isso sem falar que mesmo quando não falamos inglês, usamos palavras em inglês no nosso cotidiano. Palavras que se tornaram tão comuns

que nem lembramos mais que não é português: jeans, pet shop, internet, delivery, light, happy hour, entre outras.

O inglês abre portas, facilita viagens e principalmente as chances de conseguir um bom emprego, já que ter conhecimento em um segundo idioma já faz uma grande diferença até mesmo no salário, que costuma ser maior do que o salário de quem não fala outro idioma. Também nos possibilita a chance de fazer cursos no exterior, fazendo com que se agregue mais conhecimento na área em que trabalha, se especializando.

Apesar de ser possível fazer cursos de inglês baratos em qualquer lugar, o nível de inglês dos brasileiros, mesmo daqueles que dizem ter diploma de algum curso, é bem razoável; a maioria não é fluente e cada vez mais o mercado de trabalho exige pessoas com fluência, para poder atender telefones, lidar com o mercado exterior e saber se comunicar.

O fenômeno da crescente globalização do mundo e a conseqüente necessidade de uma linguagem eficiente de comunicação fez com que a língua inglesa seja hoje fundamental em todo o mundo. É a Língua internacional, das viagens e dos negócios. É a língua da comunicação mundial.

O domínio do idioma significa crescimento, desenvolvimento e, acima de tudo, melhores condições para acompanhar as rápidas mudanças que têm vindo a ocorrer. O Inglês abre assim as portas para o desenvolvimento pessoal, profissional e cultural.

Há estimativas de que 85% das publicações científicas do mundo, 75% de toda a comunicação internacional por escrito, 80% da informação armazenada em todos os computadores do mundo e 90% do conteúdo da Internet são em Inglês.

Diante da importância que a Língua Inglesa representa mundialmente, faz-se necessário proporcionar a crianças e adolescentes o ensino deste idioma de uma forma dinâmica.

16.2 Encaminhamentos Metodológicos

Desenvolver nas crianças outra língua, com uma técnica diferente, onde os alunos aprendem de acordo com seu desenvolvimento.

Oportunizar aulas de Língua Inglesa básico para as crianças.

Desenvolver habilidades na língua inglesa que contribuam para a educação das crianças.

Proporcionar no período de um ano, o ensino básico da língua inglês por intermédio de dinâmicas e materiais lúdicos.

Por ser uma língua universal o inglês é fundamental no desenvolvimento educacional. É importante introduzir esse aprendizado desde a primeira infância, quando as crianças têm mais facilidade para aprender uma segunda língua.

A intenção é oferecer oportunidades de desenvolvimento pessoal, das crianças, buscando despertar nelas a vontade de conhecer outro idioma.

15.3 Conteúdos

Várias formas serão utilizadas para introduzir a língua inglesa, conforme expomos algumas sugestões de conteúdos abaixo:

Sugestões de conteúdos

- Empregar a estrutura da Língua Inglesa para iniciantes;
- Cumprimentar dirigir-se ao outro e responder;
- Identificar e nomear os membros da família;
- Compreender e falar o nome de cores;
- Identificar objetos escolares em inglês;
- Recitar os numerais em Inglês;
- Falar em inglês os nomes de animais;
- Identificar e nomear as cores em objetos diversos;
- Identificar partes do corpo em inglês;
- Nomear brinquedos;
- Contar sobre os animais de estimação e seus sons;
- Contar sobre seus gostos e fazer lista para um piquenique;
- Contar sobre como chego a escola (transporte);
- Falar sobre seu material escolar;
- Falar o que já sabemos em inglês! (Revisar: números, cores, animais, sons
- Cumprimentar);
- Falar sobre o clima na nossa cidade e em outros lugares.
- As estações do ano;
- Formas geométricas;
- Animais selvagens/domésticos;
- Soletrar, perguntar como escreve uma palavra nova. Revisão;

- Falar sobre meus hobbies;
- Explicar as regras e funcionamento de jogos;
- Falar sobre os objetos da sala procurá-los e contar onde estão.
- Nomear animais marinhos;
- Falar sobre títulos de histórias conhecidas e personagens;

- Seguem algumas sugestões de atividades a serem realizadas.

Filmes

São passados filmes e ao assistir (sem legendas), os alunos treinam a escuta e anotam as passagens que não conseguiram entender para pesquisas posteriores. Em seguida, todos debatem sobre o filme e a crítica. A próxima etapa envolve a produção de resenhas. Essa atividade aprimora a redação de textos e o enriquecimento do vocabulário.

Músicas

Ao escolher canções para trabalhar em sala, definimos os objetivos. Se a intenção é explorar conteúdos gramaticais, a letra deve trazer subsídios suficientes. O critério de seleção não se restringe somente às preferências da turma, mas juntar o útil ao agradável é sempre bom. A música serve para treinar a pronúncia e fazer com que eles identifiquem sotaques diferentes, conforme a origem do cantor.

Folheto turístico

As crianças acham um barato produzir um folheto bilíngue e ilustrado para os visitantes da cidade no computador ou manualmente. Os alunos fazem um levantamento dos pontos turísticos: igreja da praça central, reservas naturais, associações, etc. Antes de começar a redigir, é essencial que os estudantes tenham contato com os textos publicitários. A atividade desenvolve conteúdos variados.

Palavras cruzadas

Nesta atividade, cada criança inventa um jogo e desafia os colegas. Para o trabalho ser significativo, cabe aos alunos elaborar os enunciados na língua estudada, e não apenas um exercício de tradução.

Livro de receitas

Para começar, a turma lê receitas fáceis de preparar escritas na língua estrangeira. A tarefa seguinte é identificar palavras e expressões comuns nesse tipo de texto, como bater, misturar tudo, assar, untar. Depois de se familiarizar com a linguagem, a turma traz de casa a receita predileta e a escreve na língua estudada. Hora de colocar a mão na massa: ao ensinar os colegas a preparar os quitutes, os alunos são estimulados a enriquecer o vocabulário e ainda praticam a linguagem oral. Além dos verbos no imperativo e infinitivo, eles aprendem a usar advérbios e locuções adverbiais.

Jornal

Ao produzir um jornalzinho, os estudantes são estimulados a escrever, pois abordam temas relacionados ao seu cotidiano. Eles se aproximam dos diversos gêneros jornalísticos ao fazer as colunas de horóscopo e de piadas, quadro de recados, contos e críticas culturais, entrevistas e cobertura de eventos. A turma pode procurar na internet sites de jornais do exterior, para saber como esses textos se organizam. E vai aprimorar a leitura e a redação.

16.4 Avaliação

A Avaliação vem configurando-se como um processo constante adotado pela instituição, mostrando-se essencial para garantir a qualidade do serviço ofertado, pois possibilita reflexões sobre dados significativos, visando prover mudanças para a superação das dificuldades e o planejamento dos professores. A avaliação será realizada através de pesquisa de satisfação das crianças.

17. LABORATÓRIO DA EDUCAÇÃO FINANCEIRA; MATEMÁTICA.

A Matemática, como parte do conjunto de conhecimentos científicos, constitui-se como uma disciplina fundamental, indispensável na construção dos currículos escolares. Tanto que é possível afirmar, com Machado, que

Em todos os lugares do mundo, independentemente de raças, credos ou sistemas políticos, desde os primeiros anos de escolaridade, a matemática faz parte dos currículos escolares. [...] Parece haver um consenso com relação ao fato de que seu ensino é indispensável e sem ele é como se a alfabetização não se tivesse completado. (MACHADO, 1987, P.8).

Cabe então, discutir o ensino desta disciplina como parte deste currículo e o reconhecimento de sua especificidade na construção do conhecimento humano. Partindo deste pressuposto, faz-se necessário resgatar os aspectos relevantes de sua historicidade, desde o seu surgimento até a sua transformação em ciência, bem como discutir as implicações que parte deste conhecimento matemático trazem no processo de ensino.

Do ponto de vista histórico, o homem, para se certificar de quantidades cada vez maiores, recorreu a representações como os desenhos pictográficos, entalhes em madeiras e ossos como forma de garantir o registro desta quantificação. Neste sentido, Ritter (1990, p. 12), afirma que “[...] descobertas arqueológicas revelaram que os primeiros sistemas de escrita surgiram para atender à necessidade de calcular, dividir e repartir a riqueza material das sociedades”.

Dessa maneira, a matemática apareceu como um conjunto de regras práticas e isoladas que respondiam a necessidades da vida diária e cuja validade e aceitação fundamentavam-se no cumprimento das tarefas de ordem prática tais como: pesos e medidas no comércio, cálculo de impostos, construção de moradias, monumentos funerários, medidas de terras, etc.

O caráter utilitário decorrido diretamente das necessidades práticas demonstra que o determinante no aparecimento e conseqüente desenvolvimento dessa ciência constituiu-se das exigências da realidade material, com o predomínio da ação do homem sobre a natureza.

Ao analisar historicamente este desenvolvimento, no constante processo de intervenção intencional do homem para assegurar a sua existência, observa-se que este conhecimento vem sendo construído atendendo às solicitações da própria ciência e de determinada época e sociedade.

Para compreender a finalidade desta ciência na atividade produtiva e social dos homens e a relação do conteúdo e do seu trabalho com as tarefas gerais, faz-se necessária a compreensão materialista do objeto da matemática e o conhecimento de sua história. Segundo definição de F.

Engels, apontada por Petronzelli (s.d), “Este objeto se constitui das relações quantitativas e das formas espaciais do mundo real”. Porém, estes objetos não representam diretamente a realidade objetiva⁹⁹. Eles são frutos da abstração e existem enquanto representação. A partir de necessidades geradas é preciso criar mecanismos que traduzam de forma matemática estas relações.

Estes pressupostos nos ajudam a entender a presença de determinados conteúdos, ainda hoje, nos currículos. Antonio Miguel (1996, p. 51), fundamentado em

Aleksandrov, afirma: “Tudo o que hoje se insere no âmbito da matemática elementar, constituindo os quatro pilares da matemática (aritmética, geometria, álgebra e trigonometria) atinge o seu máximo desenvolvimento nesta fase”, que compreende desde o período grego até o renascimento europeu, passando também pela matemática oriental.

Pelas razões anteriormente expostas, admite-se a matemática como disciplina fundamental na formação escolar do indivíduo, a ponto de destacar sua importância como disciplina obrigatória nos currículos escolares. No entanto, é preciso desvelar a problemática existente no ensino de Matemática que valoriza o saber cotidiano em detrimento do saber escolar.

Uma delas refere-se às aplicações práticas do saber cotidiano e a outra associa o ensino ao desenvolvimento do raciocínio.

A outra perspectiva destaca que o fato da Matemática ser utilizada em diversas áreas do conhecimento, a educação escolar prioriza suas aplicações práticas no ensino. Também contribui para reforçar essa ideia a utilização de noções matemáticas envolvendo operações numéricas, formas e medidas exigidas pelas tarefas cotidianas. Não se pode negar que o saber cotidiano é importante como ponto de partida na prática escolar, pois contempla elementos inseparáveis da vida humana, porém, somente a apropriação dos conceitos matemáticos científicos confere a superação deste saber imediato, inerente à pragmaticidade presente no cotidiano, garantindo assim a apropriação de conhecimentos necessários à vida do sujeito participante da sociedade. A respeito desta ideia, Santos, *apud* Kuenzer (2002, p.165), aponta: “Um carpinteiro pode passar a vida toda medindo, serrando e pregando caibros e ripas nas construções sem perceber as relações métricas e geométricas dos triângulos retângulos, porque aquelas são frutos da abstração e da elaboração matemática e não da manipulação do ofício.”

Assim, o que se quer ressaltar é que, ao relacionar o saber do cotidiano na prática pedagógica, o professor necessita ter maior conhecimento das características deste conhecimento, desde as suas origens até suas implicações mais amplas para utilizá-lo devidamente no processo ensino-aprendizagem. Neste sentido, o professor que ensina matemática deve viabilizar meios para a superação das práticas escolares pragmáticas por meio do conhecimento científico.

Assim, quando se fala da prática como fundamento da teoria, deve-se levar em conta que esta muitas vezes surge para satisfazer exigências da realidade ou,

ainda, para atender necessidades de ordem econômica e social. Para a matemática isso significa que,

[...] se, em última instância, são as necessidades econômicas e sociais o fator que gera o desenvolvimento do conhecimento matemático e que, se é na prática de transformação da realidade social que o conhecimento matemático adquire significado, é necessário que o desenvolvimento desse conhecimento seja compreendido dentro de suas especificidades. Existem fatores específicos ao conhecimento matemático que explicam seu desenvolvimento. [...] Ver o conhecimento matemático na sua relativa autonomia não significa desvinculá-lo da prática social; significa apenas que não se pode explicar tudo a partir das necessidades sociais imediatas. Um conhecimento matemático pode ser desenvolvido a partir de um conhecimento anterior, sem que haja ligação imediata com alguma necessidade prática e nem por isso esse novo conhecimento deixa de ter aplicações práticas. (DUARTE, 1987, p.9).

Desta forma, evidencia-se no atual ensino de matemática uma dicotomia entre aplicabilidade e formalidade, ou seja, entre a matemática aplicada e a matemática formal. Esta última está fundamentada na estrutura social vigente, a qual compartilha com a dissociação entre uma matemática acadêmica e outra ligada à empiria do conhecimento.

A concepção do ensino de matemática preconizada nesta diretriz pretende explicitar a superação desta dicotomia e discutir metodologias de ensino que contribuam para favorecer a compreensão deste conhecimento pelos alunos.

Ao considerar o que poderá contribuir para o processo ensino-aprendizagem desta disciplina, destacam-se alguns valores inerentes ao conhecimento matemático: **intrínsecos** – ligados à apreensão de pré-requisitos, como técnicas e conhecimento necessários à continuidade do estudo dentro do próprio conhecimento matemático; **utilitários** – relaciona a utilização do ensino matemático para a vida cotidiana e profissional; e **formativos** – engloba representações relacionadas com o desenvolvimento das capacidades intelectuais do aluno, visando a formação integral do mesmo. (RODRIGUES, 1993).

A proposta de ensino aqui apresentada pretende orientar a ação pedagógica do professor que, ao tomar conhecimento destes valores, possa criar condições para que o aluno se aproprie do conhecimento matemático para responder aos desafios da sociedade e das práticas sócias.

17.1 ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

O papel da instituição escolar, de acordo com a concepção histórico-cultural, é a sistematização do conhecimento científico e o papel do professor é transmitir e mediar o conhecimento dos conteúdos escolares.

O professor deve proporcionar condições básicas aos alunos para apreensão dos conceitos matemáticos para que possam assumir atitudes de agentes de transformação da sociedade. Neste sentido, o fazer pedagógico é um ato intencional e planejado.

Ao professor cabe iniciar o trabalho com os conteúdos matemáticos, relacionando-os aos conhecimentos prévios dos alunos, ou seja, auxiliando para que as ideias e concepções espontâneas sejam superadas de forma que o conhecimento elaborado cientificamente venha a fazer parte do repertório da escolarização do aprendiz.

Nessas perspectivas, os conteúdos matemáticos neste currículo apresentam-se em quatro eixos: **números, medidas, geometria e linguagem da informação**.

A disposição linear dos conteúdos no currículo leva muitos professores a entenderem que existe uma ordem necessária a ser cumprida, porém para garantir a dinamicidade dos conteúdos, estes devem estar articulados entre si e serem trabalhados no sentido horizontal e vertical, proporcionando uma noção de totalidade a ser atingida entre os quatro eixos, favorecendo com isso um ensino em espiral. Por exemplo, o eixo das “medidas” pode ser tomado como articulador do trabalho matemático quando: comparam-se duas quantidades, mede-se uma região limitada do espaço, se constroem gráficos, entre outros. Os conteúdos devem ser trabalhados gradativamente até o 5º ano, ressaltando que conceitos vistos anteriormente devem ser retomados, não apenas como repetição do que já foi estudado, mas como forma de ampliação do campo de estudo.

É importante também aos professores conhecerem pesquisas em Educação Matemática e em Psicologia da Educação Matemática, com o objetivo de buscar orientações em diferentes campos do conhecimento matemático escolar que os auxiliem no trabalho contínuo de sala de aula e como referência para estudos ou futuros estudos como professor pesquisador de sua própria prática.

O professor deve considerar os diferentes tipos de informações contidas em gráficos e tabelas, via mídia televisiva e escrita, sendo necessário trabalhar com estas informações procurando interpretar o significado delas.

A probabilidade tem por objetivo promover a compreensão dos acontecimentos do cotidiano que são de natureza aleatória, identificando os possíveis resultados desses acontecimentos. Cabe ao professor propor situações em que os alunos possam realizar experimentos e fazer observações dos eventos, desenvolvendo primeiramente de forma intuitiva as noções de acaso e incerteza, utilizando, por exemplo, vários tipos de jogos (cartas, dados, moeda entre outros).

No raciocínio combinatório, enquadra-se a possibilidade de combinar objetos, a contagem dos números, agrupados por determinadas características, como por exemplo: com três blusas e duas saias, quantas são as possibilidades de combiná-las?

Neste sentido a proposta desta diretriz é oferecer um aprendizado interdisciplinar e real, envolvendo as diversas áreas do conhecimento, bem como teoria e prática. As crianças terão que pesquisar, estudar, calcular e posteriormente experienciar na prática seus conhecimentos, na horta, na elaboração dos alimentos na cozinha experimental, e também no científico. Produzir algo e calcular sua venda, analisando valor, gasto da produção, lucro, etc.

2º e 3º ano			
NÚMEROS	MEDIDAS	GEOMETRIA	LINGUAGEM DA INFORMAÇÃO
<p>- Numerais: até unidade de milhar</p> <p>Agrupamentos e trocas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - composição e decomposição; - Classificação - Seriação - Sequência - pares e ímpares; <p>Operações:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adição - Subtração, - Multiplicação - Divisão; <p>Tabuada: 2, 3, 4 e 5</p>	<p>Tempo: Dia e noite, antes, durante e depois;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dia, semana, mês e ano – construção do calendário agrícola; <p>Valor: Identificação, composição e decomposição de valores, uso de cédulas e moedas;</p> <p>Comprimento: Identificação, composição e decomposição, Medidas arbitrárias (pé, passo, palmo e outros), medida padrão.</p> <p>Massa: identificação, composição e decomposição, medidas arbitrárias (caneco, caixas, conchas, pitada e outras)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Medida padrão: grama. <p>Capacidade: identificação, composição e decomposição;</p> <p>Medidas arbitrárias (copo, colher, xícara, garrafa e outras);</p> <ul style="list-style-type: none"> - Medida padrão: litro. 	<p>Espaço: Exploração e localização no espaço.</p> <p>Sólidos geométricos: Classificação, Semelhança e diferenças, composição e decomposição.</p> <p>Figuras planas: classificação, semelhanças, composição e decomposição.</p> <p>Simetria.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Função social do número como código da informação; - Coleta e organização de informações; - Construção de quadros e tabelas. - Construção de gráficos de barras ou colunas com uso de legendas; - Leitura e interpretação de dados e informações contidos em tabelas, gráficos, quadros e imagens.

4º e 5º ano			
NÚMEROS	MEDIDAS	GEOMETRIA	LINGUAGEM DA INFORMAÇÃO
<p>-Numerais: até milhão; Agrupamentos e trocas: composição e decomposição, pares e ímpares; Operações: - adição; - subtração; - multiplicação; - divisão; Números racionais: fração Números decimais: leitura e escrita; Porcentagens Tabuadas: 2, 3, 3, 5, 6, 7, 8 e 9;</p>	<p>Tempo: dia semana, mês, bimestre, trimestre, semestre e ano, década e século; Valor: identificação, composição e decomposição. Comprimento: identificação, composição e decomposição; Superfície e volume Massa: identificação composição e decomposição arbitrárias e padrão; Capacidade: identificação e decomposição; medidas arbitrárias e padrão.</p>	<p>Espaço – exploração e localização; Sólidos geométricos – classificação, semelhanças e diferenças, composição e decomposição. Figurara planas: classificação, semelhanças, diferenças composição e decomposição; - Circulo e circunferência; - Simetria; - Ângulo escala.</p>	<p>- Função social do número como código da informação; - identificação e leitura de código de barras; - coleta e organização de informação; - construção de gráficos de setores e barras ou colunas com uso de legendas; - leitura e interpretação de dados e informações contidos em tabelas, gráficos, quadros e imagens; - Probabilidade.</p>

17.2 AVALIAÇÃO

A avaliação “não é fenômeno exclusivo do meio educacional, mas condição mesma da realização da vida humana.” (PARO, 2001, p. 33).

Fazendo um resgate das condições históricas no curso do desenvolvimento da existência humana, observa-se que o ato de avaliar é algo intrínseco ao ser humano, pois o mesmo precisa avaliar se as atividades que está desenvolvendo estão concernentes aos objetivos que pretende alcançar.

Se a avaliação é algo inerente ao ser humano, significa dizer que todas as suas ações, desde a mais simples tarefa ao mais complexo sistema de produção necessitam ser constantemente avaliados.

Atualmente, a avaliação passa a ser vista como um processo de construção e de desenvolvimento integral do aluno, em duas perspectivas: a social e a pedagógica. Na primeira, a avaliação deve fornecer ao aluno informações sobre o desenvolvimento de capacidades necessárias para atuar na sociedade e, conseqüentemente, no mercado de trabalho. Na segunda perspectiva, deve fornecer ao professor informações sobre o processo de aprendizagem, a identificação dos obstáculos geradores da dificuldade, favorecendo ao professor estratégias de ação para a superação do obstáculo e ampliando a concepção de erro do aluno.

Nesta diretriz a avaliação tem caráter construtivo, de práticas real de aprendizagem, de forma diagnóstico, com a finalidade de subsidiar o trabalho do professor nos limites ou dificuldades do aprendizado dos alunos e um caráter processual com o objetivo de rever e reformular a sua prática pedagógica, caso os avanços não tenham sido satisfatórios.

Com o objetivo de constatar aspectos do raciocínio matemático que, muitas vezes, não ficam evidentes nas avaliações por escrito, sugere-se que a avaliação contemple, além dos registros escritos, as explicações, justificativas e argumentações orais, práticas reais de ações e trabalho, das vivências dos alunos nas oficinas, do resultado dos produtos finais.

Enfim, torna-se evidente que a avaliação é parte integrante do processo ensino- aprendizagem, abrangendo a prática pedagógica do professor, o desenvolvimento da aprendizagem do aluno e também a forma e funcionamento do sistema de ensino como um todo. O Aluno será avaliado em todas as esferas e laboratórios de forma interdisciplinar.

18. LABORATÓRIO DA LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO

18.1 Conceção

A hominização que difere o homem dos outros animais está fundada em uma vida em sociedade organizada na base do trabalho. Nesse contexto, o desenvolvimento da linguagem não é decorrente apenas de leis biológicas, mas também de leis sócio históricas, uma vez que o homem é um ser de natureza social.

Segundo os estudos da paleantropologia, o processo da passagem dos animais ao homem compreende uma série de estágios. Estes estágios caracterizam-se tanto pela preparação biológica do homem, como pelo início da fabricação de instrumentos e, em decorrência, surgem as primeiras formas de trabalho e sociedade.

Ainda que a linguagem seja um elemento essencial na produção do homem, e certamente uma consequência do pensar, por sua natureza exclusivamente simbólica, ela está ausente dos registros paleontológicos e arqueológicos que possam precisar seu nascimento. A natureza dupla da linguagem não permite que se possa obter dela um registro fossilizado. O que ocorre diferentemente com a escrita, inventada pelo povo sumério por volta de 3.500 a. C, na região denominada Mesopotâmia.

Considerando essa perspectiva, a linguagem permite ao sujeito a possibilidade de refutar discursos herméticos, uma vez que por intermédio dela é possível elaborar/ reelaborar o conhecimento, considerando o caráter dialético.

Nesta perspectiva, a linguagem entendida como instrumento por meio do qual o homem se expressa e interage com o outro, compreende o mundo e constitui-se como sujeito, adquire e produz conhecimentos, deve ser trabalhada no contexto escolar, observando-se as especificidades no trabalho com a oralidade, com a leitura, com a escrita/ produção textual e com a análise linguística, considerando o processo de reestruturação de textos mediado pelo professor, utilizando diversos meios, suporte.

18.2 ENCAMINHAMENTOS METODOLÓGICOS.

A escrita é uma das formas de comunicação humana que está presente em nosso dia a dia, seja em casa, na rua, na escola ou no trabalho, mas nem sempre foi assim. Conforme apontam Koch e Elias (2011, p. 31), se hoje vivemos em uma “cultura gráfica”, durante muitos anos o comum era a existência de comunidades ágrafas, onde o homem

se expressava apenas por meio da linguagem oral, pela expressão corporal, por meio de gestos e símbolos. A escrita era de difícil acesso e destinada a poucos privilegiados.

Muitos ficam na dúvida sobre o que escrever e como escrever. Ler muito, rascunhar, errar, reescrever, são atividades pouco exploradas na escola. Afinal, acreditamos que não exista uma fórmula mágica para escrever um texto. O importante é refletir, é organizar os pensamentos de forma que o texto possa ter significado para quem o escreve. Desta forma ele será desenvolvido com maior facilidade. Castilho (2011, p. 46) destaca a frase “escrever é um labirinto cuja dificuldade não é encontrar a saída, mas a entrada”, atribuída ao Rubem Fonseca. E essa entrada pode ser encontrada com a prática da escrita e da reescrita no espaço escolar, onde o texto não é visto como pretexto apenas para o treino das regras de ortografia, mas, principalmente, como meio de exposição de ideias, desenvolvimento do poder de argumentação, síntese, criticidade e expressão da subjetividade do escritor.

Com o advento da internet, maior rede de comunicação e informação já criada, novas formas e práticas de escrita vêm sendo desenvolvidas com características próprias e específicas. A escrita está sendo cada vez mais utilizada e as formas de se comunicar, ampliadas. São milhares de pessoas conectadas à rede por meio de chats, e-mails e outros programas de comunicação, que transmitem e recebem informações diariamente. As novas tecnologias e as interações entre diferentes suportes e linguagens (verbal ou não verbal) nos permite contar hoje com novas estratégias didáticas para se trabalhar com textos digitais na sala de aula e possibilita até mesmo o aparecimento de formas coletivas de construção de textos, conforme afirma Freitas (2006, p. 17). A Wikipédia, enciclopédia livre, é um belo exemplo de escrita colaborativa na internet, uma comunidade virtual onde qualquer usuário que por ela navega pode acessar e editar as informações ali contidas, acrescentando dados novos aos documentos.

Com o mundo cada vez mais letrado, hoje o grande desafio das escolas é formar alunos praticantes tanto da leitura quanto da escrita. No Ensino de Língua Portuguesa, o que vem sendo bastante trabalhado atualmente é a produção textual e, desde as séries iniciais, o texto coletivo já se faz presente, de modo a desenvolver nos alunos a criatividade e aprimorar o modo como se expressam na linguagem escrita. Visto que vivemos em uma sociedade que requer dos alunos conhecimentos muito mais vastos do que a mera reprodução de conteúdos, cabe ao aluno hoje saber ler, interpretar, criar e recriar, produzir, expressar e comunicar suas ideias. Fazer com que os alunos sejam capazes de interpretar os diferentes textos que circulam socialmente, assumir a palavra e, como cidadãos, produzir textos eficazes nas mais variadas situações, tem sido a proposta do Ensino de Língua Portuguesa e requer um trabalho intenso por parte do professor. O texto tem sido o ponto de partida nas escolas, já que os níveis de leitura e

de escrita são exigidos em demandas diferentes do que satisfaziam até bem pouco tempo.

É necessário ampliar a competência discursiva do aluno na interlocução e, para que ele aprenda a escrever, faz-se mister que ele tenha contato com a uma gama variada de textos escritos em sua diversidade de gêneros, não apenas pela sua relevância social, mas também porque textos de diferentes gêneros são organizados de diferentes formas e ampliam o conhecimento e o repertório do aluno.

Os gêneros textuais existem em número praticamente ilimitado, pois variam de acordo com a época, a cultura e a finalidade social. A Internet é um meio eletrônico que vem cada vez mais introduzindo os alunos no mundo da escrita, visto que a comunicação no meio digital se dá predominantemente através da palavra escrita e novos gêneros discursivos emergentes (Marchuschi, 2010) surgem a cada dia. As novas tecnologias podem ser utilizadas para atrair a atenção dos alunos, a fim de que eles produzam textos de modo interativo, dinâmico e “vivo” (Freitas, 2006, pp.11-17). A leitura e a escrita no meio digital têm dado ao ensino de Língua Portuguesa uma nova dimensão por torná-lo mais fluido e dinâmico. Embora o livro impresso tenha sido historicamente o meio mais importante de difusão de saberes, atualmente eles deixaram de ser apenas impressos e passaram a ser distribuídos por meio eletrônico através de e-books diversos, que podem ser lidos no Ipad ou Tablet. Saber utilizar fontes variadas de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimento contribui também para que se utilize a língua de modo variado e mais atuante. Os meios tecnológicos, principalmente aqueles disponíveis com as Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (NTICs), determinam novas organizações textuais e visuais, modificando a relação do leitor com o texto.

Ao professor não cabe ignorar o fato de a tecnologia digital fazer parte do dia-adia do aluno, mas lançar mão dos recursos tecnológicos como armas fundamentais para tornar as aulas mais instigantes e apreciadas. É fundamental que estejam sempre atualizados e bem preparados para lidar com o novo recurso e, ao mesmo tempo passar os conteúdos previstos na grade curricular. As novas tecnologias são ferramentas que podem servir de apoio às disciplinas escolares e que, além de atenderem às necessidades de interação, preparam o indivíduo para atuar em uma sociedade cada vez mais digital. Partindo deste pressuposto, Valente sugere que o professor precisa conhecer as diferentes modalidades de uso da informática na educação – programação, elaboração de multimídia, uso de multimídia, busca da informação na Internet, ou mesmo de comunicação – e entender os recursos que elas oferecem para a construção de conhecimento. (Valente, 2005, p. 03) A partir desta reflexão é possível perceber que, como educadores, é necessário aprender a lidar com os novos fenômenos linguísticos

que vêm da internet e com outras inovações que surgem a todo instante em nossa sociedade. Tão importante quanto, é saber como lidar com os novos gêneros digitais no ambiente escolar de modo a fazer com que os alunos percebam a pluralidade de gêneros textuais e a necessidade de utilizarem adequadamente cada um deles. A escola deve aproveitar a competência comunicativa dos adolescentes que usam bem os gêneros digitais disponíveis na rede virtual para transformá-los em bons produtores de gêneros textuais valorizados na sala de aula e no mundo real. Os usos dos gêneros digitais em sala de aula podem ser grandes ferramentas educacionais para o ensino e aprendizagem, propiciando ao aluno uma interação com tudo aquilo o que já faz parte de sua vivência.

Ao pensarmos nas inúmeras possibilidades de comunicação e interação que os gêneros digitais podem proporcionar, ampliando também a competência discursiva dos alunos, temos a preocupação de contribuir para o letramento digital do aluno, a partir do domínio de gêneros discursivos variados. No que se refere os gêneros digitais ou emergentes, Xavier (2005) afirma que eles poderiam ser mais bem explorados na e pela escola, principalmente para tornar as aulas de produção textual mais dinâmicas. Para esse autor, até mesmo a mudança de ambiente para um laboratório, para o caso de escolas que não possuam computadores em sala de aula, já torna a experiência empolgante. E acrescenta que a participação dos alunos proporciona ampliação em sua capacidade de argumentar sobre temas diversos e, desta maneira, refletir sobre os diferentes pontos de vista e construir opinião própria acerca do que discutem em aula.. Partindo desse pressuposto, Xavier (2005), ao tecer considerações sobre os blogs, msn, e-mail e orkut e o modo como podem contribuir para o ensino, afirma que, por se tratarem de um ambiente de conversação, no qual os interlocutores são levados a darem respostas imediatas e elaborarem seus próprios argumentos ainda que informais, podem auxiliar no desenvolvimento do adolescente mais do que se imagina.

A prática pedagógica e as mídias digitais possibilitam uma integração entre a transmissão de conteúdos e a delegação de competências. Isto ocorre porque o processo de ensino-aprendizagem se torna dinâmico, contextualizado e centrado na produção de conhecimento por meio do gerenciamento de saberes. A introdução das mídias digitais no campo educacional possibilita novas formas de aprender e de ensinar desde que os recursos tecnológicos sejam bem utilizados no espaço escolar. Com o auxílio da internet, por exemplo, o professor pode aperfeiçoar sua prática docente, propondo atividades dinâmicas, significativas e que priorizem a realidade vivenciada pelos alunos.

Por isso, a utilização das mídias digitais no contexto escolar deve ir ao encontro do papel da escola no que diz respeito à construção das identidades individuais dos alunos, instigando, neles, a capacidade crítica e a reflexão sobre suas ações na produção de conhecimento. Por isso, a utilização das mídias digitais no contexto escolar deve ir ao

encontro do papel da escola no que diz respeito à construção das identidades individuais dos alunos, instigando, neles, a capacidade crítica e a reflexão sobre suas ações na produção de conhecimento.

Certamente, a escola é o local para construção do conhecimento e o docente é o seu principal agente de inovação para a aquisição de saberes. Com as tecnologias da informação, é necessário criar novos modelos pedagógicos os quais estejam voltados para a interatividade, possibilitando que a produção do conhecimento aconteça de forma dinâmica concreta e significativa. Dessa forma, esta nova pedagogia deve auxiliar o educando a desenvolver uma postura crítica quanto ao ato de ler e escrever e desenvolver, nos docentes, competências e habilidades para que eles utilizem os meios digitais como recurso motivacional para os alunos.

De acordo com os PCNs, o aluno deve ser capaz de produzir textos coerentes, coesos, adequados a seus destinatários, aos objetivos a que se propõem e aos assuntos tratados; utilizar diferentes registros, inclusive os mais formais da variedade linguística valorizada socialmente, sabendo adequá-los às circunstâncias da situação comunicativa de que participam. (PCNs. 1998, pp. 95-98). Desta forma, na prática de produção de textos cuja ferramenta utilizada é o blog, o maior objetivo é formar escritores capazes de produzir textos coerentes, coesos e eficazes naquilo o que se deseja transmitir e também fazer com que os alunos tenham uma atitude crítica em relação à sua própria produção de textos. A escrita colaborativa por meio do blog, proposta deste trabalho, é uma excelente estratégia para aprimorar a escrita dos alunos com as postagens e fazer com que eles escrevam e produzam textos excelentes sem que se sintam pressionados, atribuindo a cada tópico acrescido, um sentido, de forma contextualizada. Sendo o blog uma ferramenta na qual todos podem acessar e fazer comentários, os alunos buscarão minimizar seus erros e poderão ainda enriquecer suas produções com links, fotos, ilustrações e sons.

O professor deve, sobretudo, atuar como mediador na construção da escrita adequada do aluno e estar sempre acompanhando e orientando as pesquisas. Segundo a Revista Nova Escola (online), ao montar um blog/panfletos/manual de instrução/propaganda, etc. É importante que o professor explicita aos alunos as variações linguísticas e seus usos, os quais devem ser adequados a cada situação de comunicação, e que estabeleça com a turma a linguagem a ser utilizada. Como aqui o objetivo é o desenvolvimento da linguagem escrita dos alunos por meio da produção de texto coletivamente, o ideal é que opte pela linguagem de norma culta ainda que o ambiente seja um espaço fruto da cultura da internet que “nasceu” com os jovens e em que todos poderão se expressar livremente.

Ao saber que o texto se tornará público e lido por outras pessoas, é provável que os alunos tenham mais cuidado com a forma e o conteúdo daquilo o que irão postar, procurando deixar as ideias bem claras e tentando minimizar os erros. É por esse motivo que propomos a utilização do blog como ferramenta didática para estimular a escrita criativa, em colaboração e com maior significado pessoal para os alunos do ensino fundamental.

Diante do grande desenvolvimento das novas tecnologias e o modo como vêm imprimindo mudanças em nosso meio vê-se a importância de a escola não se fechar para essa realidade na qual estamos inseridos. As ferramentas disponíveis na internet oferecem um universo de possibilidades a ser explorado por professores e alunos como alternativa criativa e estimulante no processo de produção de texto.

Dessa forma, no que diz respeito ao ensino da língua portuguesa, mais especificamente no ensino da leitura e da escrita, a internet pode ser utilizada como instrumento lúdico, o qual resgata e instiga nos alunos ações e estímulos perdidos ou inexistentes porque oferece informações ricas, leva o aluno a uma viagem digital/real possibilitando assim, a riqueza nas produções escolares e conseqüentemente, um interesse maior na aprendizagem da língua materna. Por isso, o gênero digital, no ensino do português brasileiro tem se apresentado como uma grande ferramenta para o desenvolvimento dos educandos. Para Xavier e Santos (2005), a tecnologia digital promove a participação constante dos alunos nas aulas, assim como proporciona a ampliação das capacidades argumentativas destes sobre temas diversos, levando-os a construir sua opinião de maneira crítica e diversificada.

Sabemos que os gêneros textuais são incontáveis e adaptáveis às diversas realidades e situações comunicacionais. Sabemos também que eles podem ser definidos graças a um conjunto de elementos fixos, embora sejam mais flexíveis do que os tipos textuais. A verdade é que a comunicação na internet acabou criando novos gêneros e alterando outros, comprovando que eles estão a serviço dos falantes e às necessidades de seu tempo. Se antes enviávamos cartas, hoje enviamos *e-mail*, que nada mais é do que uma adaptação virtual que dispensa o papel e a caneta. Se em um passado não muito distante enviávamos mensagens de celular, hoje utilizamos as redes sociais para deixar um recado para nossos amigos. Contudo, é importante observar que, embora os meios tenham sido modernizados, a estrutura da comunicação e a forma com a qual nos expressamos continuam seguindo parâmetros que estabelecem uma relação dialógica com formas textuais preexistentes.

Embora novos gêneros textuais estejam surgindo, entre eles os **gêneros digitais**, é interessante notar que eles podem ser definidos porque apresentam elementos que possibilitam isso, além de preservarem características de gêneros já

consagrados. Por exemplo, ao escrever um *e-mail*, temos, ainda que inconscientemente, a estrutura textual de uma carta mentalmente preconcebida, pois é normal que iniciemos nosso texto utilizando elementos de uma carta tradicional, como a identificação do remetente e a despedida. Por isso, é incorreto pensar que a comunicação virtual é uma verdadeira bagunça, que não respeita tipologias ou gêneros, tampouco os níveis da linguagem.

Muitas pessoas relatam uma certa resistência à comunicação virtual, como se esse fosse um espaço desprovido de regras, sobretudo no que diz respeito à linguagem, mas isso não é verdade. Somos falantes habilidosos, sabemos quando e como utilizar os diferentes níveis de fala até mesmo nos ambientes virtuais, compreendendo que há níveis distintos de formalidade e informalidade. É importante observar também que, assim como existe a intergenericidade no meio virtual, sobretudo no nível informal de fala, ela também ocorre fora dele, pois o hibridismo manifesta-se na linguagem oral, misturando traços característicos de fala e de escrita. A verdade é que o mundo virtual e a comunicação estão intrinsecamente relacionados e certamente antigos gêneros serão adaptados e outros novos surgirão, o que nos proporcionará novas e ricas descobertas para o campo da linguagem.

18.3 Avaliação

Com a participação neste laboratório é esperado que a criança conheça os usos da língua no seu meio social, bem como escrever para um público com o emprego correto da escrita e do gênero textual.

Espera-se que a criança desenvolva e aprofunde sua aprendizagem/habilidades na escrita e leitura por meios de produções reais de textos. A cada aula o professor (a) irá acompanhar por meio da observação e das orientações individuais e coletivas o desempenho de cada criança.

18.4 CONTEUDOS DO LABORATÓRIO DA LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO

	ORALIDADE	LEITURA	ESCRITA – PRODUÇÃO
1º A N O	<ul style="list-style-type: none"> - Sequência na exposição de ideias; - Objetividade (domínio constante e progressivo); - Articulação adequada das palavras; - Adequação e ampliação vocabular (usos e contextos sociais); - Coerência verbal e nominal; - Pronúncia e articulação das palavras 	<ul style="list-style-type: none"> - Função cognitiva e social; - Ritmo, fluência e entonação (domínio constante e progressivo); - unidade temática; - Linguagem verbal e não-verbal; - Ideias principais (significado/significação); - Disposição gráfica (aspectos estruturantes); - Relações de interlocução. 	<ul style="list-style-type: none"> - Função cognitiva e social; - ideias de representação; - função do símbolo;
2º A N O	<ul style="list-style-type: none"> - Sequencia na exposição de ideias; - Objetividade (domínio constante e progressivo) - Clareza na exposição de ideias; - Articulação adequada das palavras; - Adequação e ampliação vocabular (usos e contextos sociais); -Coerência e coesão; 	<ul style="list-style-type: none"> - Função cognitiva e social; - Relação de interlocução; - Disposição gráfica (aspectos estruturantes); - Fluência, ritmo e entonação (domínio constante e progressivo); - Unidade temática; - Linguagem verbal e não-verbal; - Ideias principais e secundarias (significado / significação); 	<ul style="list-style-type: none"> - Função cognitiva e social; - Estrutura textual, composição e estilo de casa gênero textual; - Organização de parágrafos, pontuação; - Ampliação vocabular e adequação ao gênero) - Unidade temática; - Relação tema/ título/texto, situacionalidade e intencionalidade); - Coerência; - Coesão; -Consistência argumentativa;

	<ul style="list-style-type: none"> - Argumentação; - Narração de fatos; - Descrição de situações, objetos, seres humanos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Especificidades/características do gênero textual) - Processo e contextos de produção, inferências; - Confrontação de temáticas semelhantes em gênero discursivos diferentes; - Intertextualidade - Síntese de ideias - Função dos símbolos; - Transposição de linguagens (linguagem literária e outros sistemas: mídias, filmes, e etc). 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementos de apresentação do texto (título, vocativo ou manchetes, autor ou assinaturas e outros); - Discurso direto (estrutura e pontuação empregada); - Discurso indireto (estrutura, pontuação empregada e sentidos; - Concordância verbal e nominal; - Regência verbal e nominal; - Disposição gráfica (aspectos estruturantes).
3º ANO	<ul style="list-style-type: none"> - Sequencia na exposição de ideias; - Objetividade (domínio constante e progressivo) - Clareza na exposição de ideias; - Articulação adequada das palavras; - Adequação e ampliação vocabular (usos e contextos sociais); -Coerência e coesão; - Argumentação; 	<ul style="list-style-type: none"> - Função cognitiva e social; - Relação de interlocução; - Disposição gráfica (aspectos estruturantes); - Fluência, ritmo e entonação (domínio constante e progressivo); - Unidade temática; - Linguagem verbal e não-verbal; - Ideias principais e secundarias (significado / significação); - Especificidades/características do gênero textual) 	<ul style="list-style-type: none"> - Função cognitiva e social; - Estrutura textual, composição e estilo de casa gênero textual; - Organização de parágrafos, pontuação; - Ampliação vocabular e adequação ao gênero) - Unidade temática; - Relação tema/ título/texto, situacionalidade e intencionalidade); - Coerência; - Coesão; -Consistência argumentativa; - Elementos de apresentação do texto (título, vocativo ou manchetes, autor ou assinaturas e outros);

	<ul style="list-style-type: none"> - Narração de fatos (recursos de entonação); - concordância verbal e nominal; - Compreensão, interpretação e análise da fala do outro (interação e sentidos). 	<ul style="list-style-type: none"> - Intencionalidade e ideologia; - Processo e contextos de produção; - Confrontação de temáticas semelhantes em gênero discursivos diferentes; - Intertextualidade - Síntese de ideias - Função dos símbolos; - Transposição de linguagens (linguagem literária e outros sistemas: mídias, filmes, e etc). 	<ul style="list-style-type: none"> - Discurso direto (estrutura e pontuação empregada); - Discurso indireto (estrutura, pontuação empregada e sentidos; - Concordância verbal e nominal; - Regência verbal e nominal; - Disposição gráfica (aspectos estruturantes/ conteúdos e sentidos). - Síntese reflexiva de ideias; - Autoria da escrita (produz com e para o outro).
4º A N O	<ul style="list-style-type: none"> - Narração de experiências: brincadeiras, acontecimentos, eventos, filmes, entrevistas, etc; - Consciência argumentativa; - descrição de situações, objetos, seres humanos; - Dissertação (confrontação de ideias) - Adequação e ampliação vocabular (usos e contextos sociais); -Coerência e coesão (emprego de pronomes, advérbios e conjunções); 	<ul style="list-style-type: none"> - Função cognitiva e social; - Relação de interlocução; - Disposição gráfica (aspectos estruturantes); - Ritmo, entonação e fluência (domínio constante e progressivo); - Unidade temática; - Linguagem verbal e não-verbal; - Ideias principais e secundarias (significado / significação); - Especificidades/características do gênero textual) - Intencionalidade e ideologia; 	<ul style="list-style-type: none"> - Função cognitiva e social; - Estrutura textual (composição e estilo de gênero); - Organização de parágrafos, pontuação; - Ampliação vocabular e adequação ao gênero) - Unidade temática; - Relação tema/ título/texto, situacionalidade e intencionalidade); - Coerência; - Coesão; -Consistência argumentativa; - Discurso direto e indireto (estrutura e pontuação empregada); - Discurso indireto (estrutura, pontuação e sentidos); - Concordância verbal e nominal; - Regência verbal e nominal;

	<ul style="list-style-type: none"> - Argumentação; - Narração de fatos (recursos de entonação); - concordância verbal e nominal; - Compreensão, interpretação e análise da fala do outro (interação e sentidos). 	<ul style="list-style-type: none"> - sequencia logica na exposição de ideias e fatos; - Confrontação de temáticas semelhantes em gênero discursivos diferentes; - Intertextualidade; - Síntese de ideias; - Função dos símbolos; - Reconhecimento da intencionalidade no texto; 	<ul style="list-style-type: none"> - Disposição gráfica (aspectos estruturantes/ conteúdos e sentidos). - Narração e usos de elementos da narrativa (diferença entre narrativa e relato); - Adequação da estrutura e linguagem (narrativas, poemas, canções, relatório, gráficos, resumos, paráfrase, fichamento, síntese e outros) - Autoria da escrita (produz com e para o outro).
5º A N O	<ul style="list-style-type: none"> - Narração de experiências; - Brincadeiras, acontecimentos, eventos, filmes, entrevistas, etc; - Consisteciência argumentativa; - Dissertação (confrontação de ideias) - Adequação e ampliação vocabulário (usos e contextos sociais); -Coerência e coesão (emprego de pronomes, advérbios e conjunções); - Estratégias de argumentação; - Concordância verbal e nominal; 	<ul style="list-style-type: none"> - Função cognitiva e social; - unidade estrutural (elementos coesivos); - Unidade temática; - Linguagem verbal e não-verbal; - Ideias principais e secundarias (significado / significação); - Especificidades/características do gênero textual) - Intencionalidade e ideologia; - Sequencia logica na exposição de ideias e fatos; - Confrontação de temáticas semelhantes em gênero discursivos diferentes; 	<ul style="list-style-type: none"> - Função cognitiva e social; - Estrutura textual (composição e estilo de gênero); - Organização de parágrafos, pontuação, estrutura e sentido; - Ampliação vocabular e adequação ao gênero; - Unidade temática e progressão temática; - Relação tema/ título/texto, considerando princípios da textualidade: situacionalidade, intencionalidade, intertextualidade e informatividade); - Coerência; - Coesão; -Consistência argumentativa; - Discurso direto e indireto (estrutura e pontuação empregada); - Discurso indireto (estrutura, pontuação e sentidos); - Concordância verbal e nominal;

	<ul style="list-style-type: none">- Análise e reconhecimento das intenções do discurso do outro. - Coerência e Coesão (emprego de pronomes advérbios, conjunções e outros).	<ul style="list-style-type: none">- Intertextualidade;- Síntese reflexiva de leituras; - Função dos símbolos; - Reconhecimento da intencionalidade no texto;	<ul style="list-style-type: none">- Regência verbal e nominal;- Disposição gráfica (aspectos estruturantes/ conteúdos e sentidos).- Narração e usos de elementos da narratividade (diferença entre narrativa e relato);- Adequação da estrutura e linguagem (narrativas, poemas, canções, relatório, gráficos, resumos, paráfrase, fichamento, síntese e outros)- Autoria da escrita (produz com e para o outro).- Especificidades da linguagem padrão, linguagem digital (forma, registro, interlocução, recursos gráficos, estilo, conteúdo).
--	--	---	--

18.5 GÊNEROS DISCURSIVOS

INFORMATIVOS	PUBLICITÁRIOS	INSTRUCIONAIS	LITERÁRIOS
<p>TIPOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Notícias - Editoriais - Entrevistas - Classificados - Reportagens - Tabelas e gráficos - Resenhas informativas 	<p>TIPOLOGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Propagandas - Outdoors - Folders - Panfletos - Cartazes - Logotipos - Tablóides - Almanques - Merchandises 	<p>TIPOLOGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bulas - Manuais - Receitas - Editais - Contratos - Leis - Regras de jogos - Regulamentos/regimentos - Pautas de reuniões 	<p>TIPOLOGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Contos - Fábulas - Poemas - Lendas e mitos - Crônicas - Literatura infantil: moderna e contemporânea - Contos de fadas - Peças de teatro - Novelas - Letras de músicas - Roteiros - Filmes - Textos imagéticos (artes visuais)
FOLCLÓRICOS	CIENTÍFICOS	ELETRÔNICOS	EPISTOLARES
<p>TIPOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Histórias em quadrinhos - Adivinhas - Parlendas - Trava-línguas - Cantigas de roda - Provérbios 	<p>TIPOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Artigos - Ensaios - Prefácios - Documentários - Verbetes - Periódicos 	<p>TIPOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chat - E-mail - Blogs - Torpedos - Msn - Fóruns - Scraps 	<p>TIPOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartas - Cartões - Bilhetes - Convites - E-mail - Avisos
BIOGRAFIA	COTIDIANO		
TIPOLOGIA	TIPOLOGIA		

<ul style="list-style-type: none">- Memórias- Autobiografias- Relatos de experiências- Vividas- Auto-retrato	<ul style="list-style-type: none">- Receitas- Contas de: água, luz e telefone- Internet- Cheque- Boletos bancários- Listas telefônicas- Listas de compras- Documentos pessoais		
--	---	--	--

19. LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA

O conhecimento de informática é fundamental para todos nos dias de hoje. O mercado de trabalho cobra isso! O curso de informática básica possibilitará ao aluno se qualificar para o mercado de trabalho e gerar renda para sua família, melhorando assim, a sua autoestima e sua qualidade de vida.

Familiarizar o aluno com noções e conceitos básicos em informática, bem como possibilitá-lo desenvolver habilidades na utilização de softwares aplicativos e utilitários livres que possam ser úteis como ferramentas de trabalho em seu cotidiano, sua vida acadêmica e profissional.

A proposta para o letramento tecnológico procura formar um educando capaz de armazenar e organizar as informações produzidas por meio dos recursos digitais, aperfeiçoar a capacidade de se expressar por meio da escrita e apresentar de forma interativa os seus conhecimentos.

As razões pelas quais as tecnologias e recursos digitais devem, cada vez mais, estar presentes no cotidiano das escolas, no entanto, não se esgotam aí. É necessário promover a alfabetização e o letramento digital, tornando acessíveis as tecnologias e as informações que circulam nos meios digitais e oportunizando a inclusão digital.

Nesse sentido, a Base Nacional Comum Curricular contempla o desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas ao uso crítico e responsável das tecnologias digitais tanto de forma transversal – presentes em todas as áreas do conhecimento e destacadas em diversas competências e habilidades com objetos de aprendizagem variados – quanto de forma direcionada – tendo como fim o desenvolvimento de competências relacionadas ao próprio uso das tecnologias, recursos e linguagens digitais.

Nesse contexto, é preciso lembrar que incorporar as tecnologias digitais na educação não se trata de utilizá-las somente como **meio** ou **suporte** para promover aprendizagens ou despertar o interesse dos alunos, mas sim de utilizá-las com os alunos para que construam conhecimentos **com** e **sobre** o uso dessas TDICs.

Para apoiar a construção de currículos escolares e de propostas pedagógicas que contemplem tal uso “ativo” das TDICs nas escolas, o Centro de Inovação para a Educação Brasileira (Cieb) elaborou e disponibilizou de forma aberta e gratuita o Currículo de Referência em Tecnologia e Computação (2018), que prevê eixos, conceitos e habilidades alinhadas à BNCC e voltadas exclusivamente para o desenvolvimento de competências de exploração e de uso das tecnologias nas escolas, além de propor uma reflexão sobre os usos das TDICs.

Incorporar as TDICs nas práticas pedagógicas e no currículo como objeto de aprendizagem requer atenção especial e não pode mais ser um fator negligenciado pelas escolas. É preciso repensar os projetos pedagógicos com o olhar de utilização das tecnologias e recursos digitais tanto como meio, ou seja, como apoio e suporte à implementação de metodologias ativas e à promoção de aprendizagens significativas, quanto como um fim, promovendo a democratização ao acesso e incluindo os estudantes no mundo digital. Para isso, é preciso fundamentalmente revisitar a proposta pedagógica da escola e investir na formação continuada de professores.

Além do uso das tecnologias para apoio à prática do ensino, como apresentações digitais, mostras de vídeos etc., e para o desenvolvimento de pesquisas, alguns relatos propõem o uso das TDICs para promover a criação de conteúdos digitais. Uma possibilidade para isso é o uso de *softwares* para a elaboração de histórias em quadrinhos (HQs), panfletos, cartazes. Outra possibilidade está na criação de conteúdos midiáticos ou multimidiáticos. Com o uso de ferramentas simples e acessíveis, os alunos podem criar áudios e vídeos para compartilhar as aprendizagens de uma aula ou sequência didática.

No decorrer do ano, serão realizadas atividades perpassando os laboratórios.

- Iniciaram conhecendo o *Paint* e o *Microsoft Word*, desenhos, pequenos textos, criaram frases e trabalharam com imagens e aplicativos educativos.
- Realizaram atividades utilizando *Microsoft Word*, *Power Point* e *Movie Maker*. Desenvolveram atividades como: reescrita de texto, tabelas, convites, apresentação no *Power Point*, criação de vídeos e aplicativos educativos.
- Realizaram atividades utilizando *Microsoft Word*, *Excel*, *Power Point* e *Movie Maker*. Desenvolveram as seguintes atividades: produção de texto, criação de gráfico e tabela, desenhos, apresentação no *Power Point*, criação de vídeos e aplicativos educativos.
- Realizaram atividades utilizando *Microsoft Word*, *Excel*, *Power Point* e *Movie Maker*. Desenvolveram as seguintes atividades: produção de texto, referências bibliográficas, criação de gráfico e tabela, desenhos, apresentação no *Power Point*, criação de vídeos e aplicativos educativos.

19.1 Avaliação

Com a participação neste laboratório é esperado que a criança conheça os usos e a linguagem digital no seu meio social, bem como escrever para um público com o emprego correto da escrita do mundo digital, utilizando as mídias para divulgação e pesquisa.

Espera-se que a criança desenvolva e aprofunde sua aprendizagem/habilidades no uso das ferramentas digitais, elaborando vídeos, propagandas, panfletos, etc.

A cada aula o professor (a) irá acompanhar por meio da observação e das orientações individuais e coletivas o desempenho de cada criança.

20. LABORATÓRIO DE ARTESANATO

A Oficina de Artesanato se configura em atividades que buscam promover a aprendizagem de técnicas de artesanato, a fim de estimular o desenvolvimento da criatividade e de habilidades motoras. Essas atividades oportunizam ao aluno, através do trabalho artesanal, o desenvolvimento de suas habilidades manuais, a fim de desenvolver a atenção, concentração, a coordenação motora fina, a socialização, o espírito cooperativo, a criatividade e espontaneidade dos alunos.

Esta oficina tem como filosofia a sustentabilidade e o reaproveitamento, por meio da confecção do artesanato sustentável, que transforma materiais descartáveis em objetos de desejo. O artesanato, além de ser uma atividade econômica diretamente relacionada com a identidade e cultura local, apresenta-se como um meio de grande importância na geração de renda e na qualidade de vida do futuro cidadão.

Como uma forma de exercitar o cérebro, o artesanato desenvolve a atenção, concentração e coordenação motora fina, Promover a socialização, promover o espírito cooperativo incentivando-o através da troca de materiais, durante a realização das tarefas e muito mais.... Além disso, esses trabalhos manuais ajudam na compreensão de algumas questões sociais como a valorização pessoal, conseguir promover a autonomia, relacionamento interpessoal.

Esta oficina será trabalhada em conjunto com outros laboratórios, como por exemplo fabricar lembrancinhas, cheirinhos, que podem ser comercializados em feirinhas, traçando assim um processo de parceria com a oficina de educação financeira, da informática para fazer folder, panfletos, propaganda, etc.

20.1 Avaliação

Nesta oficina, é esperado que a criança utilize de sua criatividade, criando trabalhos manuais que visem um trabalho artesanal a partir de matérias reaproveitável,

ampliando suas possibilidades de criação, bem como todo o desenvolvimento que esta oficina oferece para a criança, na área artística, manual, criativa, sensorial, entre outras.

REFERÊNCIAS

PESSANHA, B. Anna Paula. Revista Escrita. **A produção Textual e as Novas Tecnologias: O uso de blogs para a escrita colaborativa**. Brasil Ano 2012. Número 15.

ALENCAR, Eunice Soriano. **Como desenvolver o potencial criador: um guia para a liberação da criatividade em sala de aula**. 10.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

ARCE, A; DUARTE, N. **Brincadeiras de papéis sociais na Educação Infantil: as contribuições de Vygotsky, Leontiev e Elkonin**. São Paulo: Xamã, 2006.

ASSMAN, H. **Reencontrar a educação: Rumo à sociedade aprendente**. Petrópolis: Vozes, 1998.

BARRETO, Débora. **Dança: ensino, sentidos e possibilidades na escola**. 2ª ed. Campinas – SP: Autores Associados, 2005.

BRASIL. **DCN Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Base Nacional Comum Curricular. Educação Infantil e Ensino Fundamental**. 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc20dez-site.pdf>.

BRACHT, V. **Educação Física e aprendizagem social**. Porto Alegre: Magister, 1989.

BROTTO, F.O. **Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Campinas: 1999.

Cascavel PR. Secretaria Municipal de Educação. **Diretrizes para a educação em tempo integral** na rede pública municipal de ensino de Cascavel: ASSOESTE, 2010.

_____. **Cadernos Pedagógicos: Territórios educativos para a Educação Integral a reinvenção pedagógica dos espaços e tempos da escola**. Ministério da Educação (MEC): Brasília: agosto, 2010.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

Currículo e educação integral na prática: uma referência para estados e municípios / Helena Freire Weffort; Julia Pinheiro Andrade; Natacha Gonçalves da Costa – 1. Ed. – São Paulo: Associação Cidade Escola Aprendiz, 2019.

PARANÁ, **Currículo Básico para a Escola Pública do Paraná**, Curitiba: Imprensa Oficial do Estado do Paraná, 3ª impressão, 1997.

DAOLIO, J. **Da cultura do corpo**, Campinas, São Paulo: Unicamp, 1995.

Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica. Brasília, MEC, 2013.

DELORS, J. et al. **Os quatro pilares da Educação**. In: Educação: um tesouro a descobrir. São Paulo: Cortez Editora, 2001

_____. **Educação escolar, teoria do cotidiano e a escola de Vigotski**. Polêmicas de nosso tempo. Campinas – SP: Autores Associados, 2001.

ELKONIN, D. B. **A psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FISCHER, E. **A necessidade da arte**. 9. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 2007.

_____. **Formação do indivíduo, consciência e alienação: o ser humano na psicologia de A. N. Leontiev**. Campinas – SP: Caderno Cedes, vol. 24 n. 62, 2004.

FRANCHINI, E. **Judô: Desempenho Competitivo**, SP, 1ª edição, Manole, 2001

Guia Curricular para a Língua Inglesa. Educação Infantil Ensino Fundamental. Subsídios para Professores e Gestores. Londrina, 2013.

GASPARIN, João Luiz. **Uma Didática para a Pedagogia Histórico Crítica**. 2ª ed. Campinas – SP: Autores Associados, 2003.

LDB Lei de Diretrizes de Base da Educação. Brasília, Presidência da república, 1996.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da Aprendizagem Escolar**. São Paulo: Cortez, 1995.

MACHADO, G. **A importância do ensino do xadrez nas escolas**. Disponível in:< <http://www.blogdomadeira.com.br/xadrez/a-importancia-do-ensino-do-xadrez-nas-escolas>> Acesso em 15 de dezembro de 2010.

MARQUEZ, Izabel. **Dançando na Escola**. 4º ed. São Paulo: Cortez, 2007.

MESQUITA, Chuno Wanderley. **Identificação de incidência autoritárias existentes na prática de Judô e utilizados pelo professor**. Dissertação de Mestrado. UFRJ, 1994.

_____. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** – LDB nº 9.394/96. 20 de dezembro de 1996.

MORAES, M.C. **O paradigma educacional emergente**. Campinas: Papyrus, 1997.

OLIVEIRA, C. A. ; CASTILHO, J. E. **O Xadrez como ferramenta pedagógica complementar no ensino da matemática**. In: IX ENEM, 2007, Belo horizonte. IX ENEM- Encontro Nacional de Educação Matemática, 2007.

_____. **Oficina de leitura: teoria e prática**. Campinas/São Paulo: Pontes, 2004.

PARTOS, C. **Vide Etude Systematique dès Éschecs Martigny**. Suisse: Edition A-C, 1978.

SEED/PR. **Avaliação, sociedade e escola. Fundamentos para reflexão**. (org. Lizia Helena Nagel) Curitiba, 1986.

SEB/MEC. Secretaria de Educação Básica. **Caminhos para elaborar uma proposta de Educação Integral em jornada ampliada**. Esplanada dos Ministérios, bloco L Edifício Sede – 50 andar – sala 500 CEP 70 047 900, Brasília – DF, 2011.

_____. **Sociedade do conhecimento ou sociedade das ilusões**. Polêmicas de nosso tempo. Autores Associados, Campinas – SP, 2003.

TOLEDO, M. TOLEDO, M., **Didática da matemática: como dois e dois – a construção da matemática**. São Paulo: FTD, 1997.

_____. **Vigotski e o “aprender a aprender” crítica às apropriações neoliberais e pós-modernas da teoria vigotskiana**. Autores Associados, Campinas SP, 2004.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VERDERI, E. **Dança na Escola**. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.

[www.pt.wikipedia.org/wiki. Técnicas do judô](http://www.pt.wikipedia.org/wiki/Técnicas_do_judô), acesso em: 21/02/2022.

<http://www.dicionarioolimpico.com.br/judo/cenario/tecnicas-de-projecao>, acesso em 21/02/2022.

<https://escolainfantilmontessori.com.br/blog/cozinha-experimental/>, acesso 17/02/2022.

www.corujapedagogica.com/projeto-cozinha-experimental-para-educacao-infantil-completo, acesso 22/02/2022.