

**RELATÓRIO CIRCUNSTÂNCIADO DAS ATIVIDADES
DESENVOLVIDAS**

LEI MUNICIPAL N° 2.088 de 18 de dezembro de 2014

ANO **2015**

EXECUTOR: ASSOCIAÇÃO CÁRITAS SÃO FRANCISCO

ENDEREÇO: RUA PAULINO LONGO, 165 – JD. ROSA EMILIA

SEGMENTO ATENDIDO **Convivência e fortalecimento de Vínculo II**



**DESENVOLVIMENTOS DOS PROJETOS PEDAGÓGICOS
ANO DE 2015**

Janeiro: Férias escolares

Fevereiro: Oficina de Artes: Rodas de conversa; Apresentação da oficina para crianças colocando para as mesmas os objetivos e todo conteúdo a ser desenvolvido: Pintura painel dia do circo; Pintura jogo americano para ser utilizado no momento do almoço.

Oficina de Apoio Pedagógico: Organização e decoração do espaço para acolher as crianças; Rodas de conversa; Apresentação da oficina para crianças, com apresentação de alguns trabalhos e projetos a ser desenvolvido; Projeto carnaval, lembrando marchinhas e brincando com as crianças.

Oficina de Artesanato: Organização do espaço e material ser utilizado junto com as crianças; Início das aulas de decopagem em discos de vinil; Início das aulas de decopagem em caixas de MDF

Oficina de literatura: Apresentação da oficina para as crianças instigando todos a estarem envolvidos com o projeto leitura, onde todas as crianças possa sim estar adquiridas este vínculo e gosto em estar envolvido com a leitura; Relaxamento; Aulas de religião; Brincadeiras cantadas, história da serpente, se eu fosse um peixinho, dona aranha.

Oficina de Jogos e Reciclagem: Rodas de conversa e combinados, apresentação da sala e trabalhos a serem desenvolvidos pelas crianças; Brinquedo feito com rolinho de papel higiênico, onde este brinquedo foi feito em sala e levado para casa a ser apresentado a família; brincadeiras dirigidas.

Oficina de Informática: Iniciamos com nossas aulas de informática, foi apresentada a sala para as crianças, cada um pode falar os seus conhecimentos prévios sobre seu conhecimentos na área de informática, foi apresentado projeto informática para as crianças onde cada um vai estar aprendendo conforme a sua idade.

Projeto Festa Aula: A festa dos aniversariantes do mês acontece todo fim de mês. Este mês o tema foi carnaval com a presença de alguns pais na unidade e também as cartinhas que nos foram enviadas para que possamos estar lendo para os mesmos pois devido estarem trabalhando não podem estar comparecendo na unidade. Foi uma festa muito gostosa onde todos

Março: Oficina de Artes: Rodas de conversa; Desenhos com formas geométricas;

Flores em homenagem ao dia internacional da mulher; Lembrancinhas de páscoa

Oficina de Apoio Pedagógico: Rodas de conversa; Projeto água, onde foi feito com as crianças pesquisas através de livros, jornais onde foram elaborados cartazes de como crianças e adultos estão fazendo para economizar água nas residências e escolas; Projeto dengue;

Projeto água; Reconhecer a ação do homem na transformação do meio ambiente, principalmente no que diz respeito à natureza e sua preservação; Perceber a

Não houve dificuldades para o desenvolvimento das atividades pedagógicas, Pois o material foi o suficiente para a elaboração e desenvolvimentos dos projetos

importância de se viver em um mundo de paz e harmonia, preservando a natureza. Devemos economizar água e qual maneira está sendo feita para economizar água. Oficina de Artesanato: Projeto pintura em caixas de mdf.

Oficina de literatura: Apresentação da oficina para as crianças instigando todos a estarem envolvidos com o projeto leitura, onde cada criança possa sim estar adquirido este vínculo e gosto em estar envolvido com a leitura; Relaxamento; Aulas de religião; Brincadeiras cantadas, história da serpente, se eu fosse um peixinho, dona aranha,

Oficina de Jogos e Reciclagem: Rodas de conversa e combinados, apresentação da sala e trabalhos a serem desenvolvidos pelas crianças; Brinquedo feito com rolinho de papel higiênico, onde este brinquedo foi feito em sala e levado para casa a ser apresentado a família; Brincadeiras dirigidas.

Oficina de informática: Temas tratados: Idade: Dos 6 aos 8 anos.; Vídeos educativos voltados ao trabalho em equipe. ; Vídeos "Conhecendo o universo do circo." Vídeoaula seguida de explicação e roda de conversa sobre os temas: História do computador, Hardware, cuidados com o computador, Software. Alfabetização e desenvolvimento da coordenação motora através de jogos: jogos dos 7 erros, quantos animais tem e labirinto desenvolvidos a partir da ferramenta *Paint*. Jogos em CD-Rom. Filme "História Sem Fim": Desenvolvendo o lúdico, o poder da criatividade e a imaginação.

Idade: Dos 8 aos 11 anos. Vídeos educativos voltados ao trabalho em equipe. Vídeos "Conhecendo o universo do circo." Digitação: posição correta dos dedos no teclado.; Apostila Windows: Introdução ao Windows, noções básicas de informática, conhecendo o computador, como ligar e desligar corretamente, história do computador, elementos que compõem um sistema operacional e teclas especiais/função.; Vídeoaulas: Evolução da informática, Evolução do Windows e a Era Digital.; Filme "Piratas do Vale do Silício": Filme que conta a história de dois grandes nomes da história da computação: Steve Jobs e Bill Gates.

Projeto Festa Aula: A festa dos aniversariantes do mês acontece todo fim de mês este mês o tema foi circo onde tivemos a participação dos pais com a presença de alguns pais na unidade e também as cartinha que nos foram enviadas para que possamos estar lendo para os mesmos pois devido estarem trabalhando não podem estar comparecendo na unidade. Foi uma festa muito gostosa onde todos brincaram divertiram-se muito foram realizadas apresentações sobre o tema circo, cada educador se vestiu de palhaço fizeram apresentações para as crianças brincaram e riram muito, as crianças apresentaram teatros, mágicas, danças. Realizamos celebrações sobre a páscoa paixão e morte de Cristo onde as crianças realizaram apresentações teatrais sobre a via sacra de Jesus Cristo, onde foram entregues lembrancinhas em comemoração a páscoa.

Abril: Oficina de Artes: Rodas de conversa; Desenhos com formas geométricas; Flores em homenagem ao dia internacional da mulher; Lembrancinhas de páscoa

Oficina de Apoio Pedagógico: Rodas de conversa; Projeto água, onde foi feito com as crianças pesquisas através de livros, jornais onde foram elaborados cartazes de como crianças e adultos estão fazendo para economizar água nas residências e escolas; Projeto dengue;

Projeto água; Reconhecer a ação do homem na transformação do meio ambiente, principalmente no que diz respeito à natureza e sua preservação; Perceber a importância de se viver em um mundo de paz e harmonia, preservando a natureza. Devemos economizar água e qual maneira está sendo feita para economizar água.

Oficina de Artesanato: Projeto pintura em caixas de mdf.

Oficina de literatura: Apresentação da oficina para as crianças instigando todos a estarem envolvidos com o projeto leitura, onde cada criança possa sim estar adquirido este vínculo e gosto em estar envolvido com a leitura; Relaxamento; Aulas de

religião; Brincadeiras cantadas, história da serpente, se eu fosse um peixinho, dona aranha,

Oficina de Jogos e Reciclagem : Rodas de conversa e combinados, apresentação da sala e trabalhos a serem desenvolvidos pelas crianças; Brinquedo feito com rolinho de papel higiênico, onde este brinquedo foi feito em sala e levado para casa a ser apresentado a família; Brincadeiras dirigidas.

Oficina de informática : Temas tratados: Idade: Dos 6 aos 8 anos.; Vídeos educativos voltados ao trabalho em equipe. ; Vídeos "Conhecendo o universo do circo." Vídeoaula seguida de explicação e roda de conversa sobre os temas: História do computador, Hardware, cuidados com o computador, Software. Alfabetização e desenvolvimento da coordenação motora através de jogos: jogos dos 7 erros, quantos animais tem e labirinto desenvolvidos a partir da ferramenta *Paint*. Jogos em CD-Rom. Filme "História Sem Fim": Desenvolvendo o lúdico, o poder da criatividade e a imaginação.

Idade: Dos 8 aos 11 anos. Vídeos educativos voltados ao trabalho em equipe. Vídeos "Conhecendo o universo do circo." Digitação: posição correta dos dedos no teclado.; Apostila Windows: Introdução ao Windows, noções básicas de informática, conhecendo o computador, como ligar e desligar corretamente, história do computador, elementos que compõem um sistema operacional e teclas especiais/função.; Vídeoaulas: Evolução da informática, Evolução do Windows e a Era Digital.; Filme "Piratas do Vale do Silício": Filme que conta a história de dois grandes nomes da história da computação: Steve Jobs e Bill Gates.

Projeto Festa Aula: A festa dos aniversariantes do mês acontece todo fim de mês este mês o tema foi circo onde tivemos a participação dos pais com a presença de alguns pais na unidade e também as cartinha que nos foram enviadas para que possamos estar lendo para os mesmos pois devido estarem trabalhando não podem estar comparecendo na unidade. Foi uma festa muito gostosa onde todos brincaram divertiram-se muito foram realizadas apresentações sobre o tema circo, cada educador se vestiu de palhaço fizeram apresentações para as crianças brincaram e riram muito, as crianças apresentaram teatros, mágicas, danças. Realizamos celebrações sobre a páscoa paixão e morte de Cristo onde as crianças realizaram apresentações teatrais sobre a via sacra de Jesus Cristo, onde foram entregues lembrancinhas em comemoração a páscoa.

Maio; Desenvolver na criança o raciocínio lógico, a coordenação motora a percepção visual, atenção, concentração, paciência, conhecimentos de formas geométricas, percepção de lugar, espaço luz e sombra respeito, responsabilidade socialização interação entre os mesmos

O **Pontilhismo** é uma técnica de pintura, saída do movimento impressionista, em que pequenas manchas ou pontos de cor provocam, pela justaposição, uma mistura óptica nos olhos do observador (imagem).

Esta técnica baseia-se na lei das cores complementares, , Trata-se de uma consequência extrema dos supostos ensinamentos dos impressionistas, segundo os quais as cores deviam ser justapostas e não entre mescladas, deixando à retina a tarefa de reconstruir o tom desejado pelo pintor, combinando as diversas impressões registradas

.A aprendizagem acontece com mais intensidade quando temos a oportunidade de vivenciar os fatos, criar situações reais de aprendizagem, pelas quais as crianças terão como usar a moeda (o real). São informações importantes para o exercício da cidadania e contribuem muito para o avanço da alfabetização

Aprender a comprar e vender produtos; reconhecer e identificar o dinheiro brasileiro (cédulas e moedas); aprender a pagar; dar troco e conferir se o troco está correto; aprender a "calcular" o que pode comprar com o dinheiro que tem e a economizar nas compras.

Colocar para as crianças a importância de estarmos colaborando com o meio ambiente onde a reciclagem se torna muito importante e que ao estar preparando um jogo através da confecção; a criança aprende a valorizar o jogo desenvolvido por eles com auxílio do educador, também estar aprimorando os conhecimentos lingüísticos e matemáticos.

Preparar para as crianças um momento de exposição dos trabalhos que possam estar sendo desenvolvido com as miçanga, desenvolver uma aula expositiva mostrando o passo a passo dos trabalhos estimulá-los para que assim possam estar aguçando os seus conhecimentos. Estar também aprimorando conhecimentos de raciocínio lógico e matemático onde que para desenvolver determinado chaveiro será preciso contar as miçangas para um bom desenvolvimento do trabalho.

Através da escolha uma história adequada para a idade da criança, foi escolhida e preparada antecipadamente uma história a ser lida envolvendo as crianças . Estar instigando a criança a gostarem da leitura e conhecendo alguns escritores

Trabalhar a coordenação motora, criatividade e a importância de estar colaborando com a reciclagem e transformando algo se seria jogado no lixo em objeto de decoração ou um determinado brinquedo ou jogo

Idade: Dos 5 aos 8 anos; O tema vírus de computador era uma das maiores curiosidades das crianças. Para falar sobre tal tema foi preparado um mês voltado a isso. Foram passados desenhos animados conhecidos por algumas das crianças como Hora de Aventura episódio Erro é Erro onde um vírus de computador sai das telas e invade a cidade e Apenas Um Show episódio Saltitão Versus Tecnologia onde um vírus de computador se modifica para que não possa ser excluído. Ainda no tema vírus foi passada uma vídeoaula chamada os invasores do computador onde aprenderam o nome de cada tipo de vírus e como cada um funcionam.

A alfabetização através dos jogos funcionou. As crianças agora mais inteiradas dos jogos já conseguiam entender como funcionava cada jogo e a usar simultâneas teclas ao mesmo tempo incentivando assim a coordenação motora e a decoração das letras assim como a leitura das palavras que apareciam durante os jogos.

O Filme "Festa no Céu" também despertou o lúdico das crianças. O conhecimento de uma nova cultura, assim como o design do filme totalmente feito de maneira digital chamou a atenção.

Idade: Dos 8 aos 11 anos.: Os vídeos sobre bullying e preconceito despertaram o conhecimento sobre quão perigosa é essa prática e os ajudou a se conscientizar e conscientizar os amigos a não realizarem tal ato.

Os alunos agora entraram na parte prática da apostila Windows. A cada nova descoberta tem sido uma reação diferente e a vontade de praticar aquilo que aprenderam. Quando um aluno faltava ou perdia aula logo os outros o ensinavam tanto para mostrarem a si próprio que conseguiam fazer sozinhos como para ajudar o amigo. O filme "Matrix" prendeu bastante a atenção devido as cenas de ação e aos efeitos especiais. Devido se tratar de um mundo totalmente digital alguns termos como *hackers*, *mainframe*, dentre outros entrou mais facilmente na mente de cada aluno. Vendo o mundo digital de uma maneira tão dinâmica ficou mais fácil entender como funciona as redes de computador, a transferência de dados, dentre outras coisas.

Maio: Desenvolver na criança o raciocínio lógico, a coordenação motora a percepção visual, atenção, concentração, paciência, conhecimentos de formas geométricas, percepção de lugar, espaço luz e sombra respeito, responsabilidade socialização interação entre os mesmos

O **Pontilhismo** é uma técnica de pintura, saída do movimento impressionista, em que pequenas manchas ou pontos de cor provocam, pela justaposição, uma mistura óptica

nos olhos do observador (imagem).

Esta técnica baseia-se na lei das cores complementares, Trata-se de uma conseqüência extrema dos supostos ensinamentos dos impressionistas, segundo os quais as cores deviam ser justapostas e não entre mescladas, deixando à retina a tarefa de reconstruir o tom desejado pelo pintor, combinando as diversas impressões registradas

A aprendizagem acontece com mais intensidade quando temos a oportunidade de vivenciar os fatos, criar situações reais de aprendizagem, pelas quais as crianças terão como usar a moeda (o real). São informações importantes para o exercício da cidadania e contribuem muito para o avanço da alfabetização

Aprender a comprar e vender produtos; reconhecer e identificar o dinheiro brasileiro (cédulas e moedas); aprender a pagar; dar troco e conferir se o troco está correto; aprender a “calcular” o que pode comprar com o dinheiro que tem e a economizar nas compras.

Colocar para as crianças a importância de estarmos colaborando com o meio ambiente onde a reciclagem se torna muito importante e que ao estar preparando um jogo através da confecção; a criança aprende a valorizar o jogo desenvolvido por eles com auxílio do educador, também estar aprimorando os conhecimentos lingüísticos e matemáticos.

Preparar para as crianças um momento de exposição dos trabalhos que possam estar sendo desenvolvido com as miçanga, desenvolver uma aula expositiva mostrando o passo a passo dos trabalhos estimulá-los para que assim possam estar aguçando os seus conhecimentos. Estar também aprimorando conhecimentos de raciocínio lógico e matemático onde que para desenvolver determinado chaveiro será preciso contar as miçangas para um bom desenvolvimento do trabalho.

Através da escolha uma história adequada para a idade da criança, foi escolhida e preparada antecipadamente uma história a ser lida envolvendo as crianças. Estar instigando a criança a gostarem da leitura e conhecendo alguns escritores

Trabalhar a coordenação motora, criatividade e a importância de estar colaborando com a reciclagem e transformando algo se seria jogado no lixo em objeto de decoração ou um determinado brinquedo ou jogo

Idade: Dos 5 aos 8 anos; O tema vírus de computador era uma das maiores curiosidades das crianças. Para falar sobre tal tema foi preparado um mês voltado a isso. Foram passados desenhos animados conhecidos por algumas das crianças como Hora de Aventura episódio Erro é Erro onde um vírus de computador sai das telas e invade a cidade e Apenas Um Show episódio Saltitão Versus Tecnologia onde um vírus de computador se modifica para que não possa ser excluído. Ainda no tema vírus foi passada uma vídeoaula chamada os invasores do computador onde aprenderam o nome de cada tipo de vírus e como cada um funcionam.

A alfabetização através dos jogos funcionou. As crianças agora mais inteiradas dos jogos já conseguiam entender como funcionava cada jogo e a usar simultâneas teclas ao mesmo tempo incentivando assim a coordenação motora e a decoração das letras assim como a leitura das palavras que apareciam durante os jogos.

O Filme “Festa no Céu” também despertou o lúdico das crianças. O conhecimento de uma nova cultura, assim como o design do filme totalmente feito de maneira digital chamou a atenção.

Idade: Dos 8 aos 11 anos.: Os vídeos sobre bullying e preconceito despertaram o conhecimento sobre quão perigosa é essa prática e os ajudou a se conscientizar e conscientizar os amigos a não realizarem tal ato.

Os alunos agora entraram na parte prática da apostila Windows. A cada nova

descoberta tem sido uma reação diferente e a vontade de praticar aquilo que aprenderam. Quando um aluno faltava ou perdia aula logo os outros o ensinavam tanto para mostrarem a si próprio que conseguiam fazer sozinhos como para ajudar o amigo. O filme "Matrix" prendeu bastante a atenção devido as cenas de ação e aos efeitos especiais. Devido se tratar de um mundo totalmente digital alguns termos como *hackers*, *mainframe*, dentre outros entrou mais facilmente na mente de cada aluno. Vendo o mundo digital de uma maneira tão dinâmica ficou mais fácil entender como funciona as redes de computador, a transferência de dados, dentre outras coisas.

Junho: Desenvolver na criança o raciocínio lógico, a coordenação motora a percepção visual, atenção, concentração, paciência, conhecimentos de formas, percepção de lugar, espaço luz e sombra respeito, responsabilidade socialização interação etc.....Pintura em painéis; festa junina uma atividade muito importante, pois através de algumas técnicas e maneiras diferentes para desenvolver a pintura crianças iniciam a pintura em painéis maiores treinando suas habilidades juntamente com a professora de artes, enquanto crianças menores aprendem novas técnicas em papelão e retalhos de tnt, sulfites e treinam sua coordenação em seus cadernos de desenho

- Criança com dificuldade de aprendizagem é normal sobre quase todos os aspectos.

Nosso trabalho é enfatizar o máximo e ajudar a criança a descobrir seu potencial pleno. A compreensão do processo de aprendizado e a adaptação de atividade apropriada ajudarão a alcançarmos tal objetivo, não apenas com crianças com problemas de aprendizagem, mas com todas as crianças

Jogos é materiais educacionais variados e adequados ao nível de desenvolvimento da criança, onde a criança pode estar aprimorando a leitura e escrita através de uma maneira lúdica e criativa

Através da aula de culinária a criança aprende brincando, pois através da aula compreende um pouco mais sobre pesos medidas, pois colocam tudo em pratica, porque a receita escolhida deve ser trabalhada antecipadamente em sala e depois colocada em pratica.

- Colocar para as crianças a importância de estarmos colaborando com o meio ambiente onde a reciclagem se torna muito importante e que ao estar preparando um jogo onde através da confecção a criança aprende a valorizar o jogo desenvolvido por eles com auxilio do educador, também estar aprimorando os conhecimentos lingüísticos e matemáticos

- Estar instigando a criança a exploração das datas comemorativas, ajudando-as a conhecer um pouco mais sobre a cultura do Brasil seus costumes e tradições.

A aula de informática é separada por Idade: Dos 5aos 8 anos.Os jogos desse mês exigiram uma maior concentração das crianças já que uma grande parte solicitava usar teclas diferentes ao mesmo tempo. Trabalhando em duplas, de acordo com a dificuldade de cada jogo, as crianças se dividiram para decidir qual tecla cada uma apertaria e revezavam durante os jogos de forma a se adaptar e conhecer melhor cada tecla.

Idade: Dos 8 aos 11 anos.Antes de prosseguir com o conteúdo da apostila Windows foi feita uma revisão do que já havia ensinado através de aulas teóricas e teóricas utilizando jogos voltados à matéria para facilitar a compreensão.

Julho: Rodas de conversa Revisão de algumas técnicas das atividades desenvolvidas: desenhos com formas geométricas, pintura com lápis de cor luz e sombra, pontilhismo, ampliação de desenhos / Projeto Mine mercado, quantidades, medidas pesos / Dinâmicas para descontrair / Projeto bordado em ponto cruz / Projeto cachecol de lã feito em tear de madeira / Acompanhamento das lições de casa / Projeto festa junina: Além das tradições típicas de uma festa junina (incluindo a clássica quadrilha), o Arraiá caipira das festas nas unidades conta com apresentações sertanejas realizadas por todas crianças participantes do projeto, como demonstração do trabalho - e também como amostra de diversas danças/ Iniciamos com a oficina de esportes onde as crianças estão desenvolvendo atividades, de coordenação motora, concentração e equilíbrio trabalhando em grupos, este mês estamos trabalhando

algumas técnicas e maneira de jogar vôlei.

Na informática Trabalhamos: Idade: De 5 aos 8 anos. Colocando em prática no dia-a-dia como trocar o papel de parede e o plano de fundo./ Coordenação motora através de jogos: Em CD-ROM. / Idade: De 8 aos 11 anos. / Apostila Windows: Revisão sobre todos os temas tratados até o momento.

Projeto Festa Aula: A festa dos aniversariantes do mês acontece todo fim de mês este mês devido as férias realizamos a festa no início do mês antes de sairmos de férias. O tema da nossa foi: ARRAIÁ junina, conforme as festividades do mês preparamos uma festa típica com bingos, diversas brincadeiras como pescaria, derruba latas para as crianças, comidas típicas, tivemos a participação dos pais com a presença de alguns pais na unidade e também as cartinha que nos forma enviadas para que possamos estar lendo para os mesmos pois devido estarem trabalhando não podem estar comparecendo na unidade.

Agosto: Rodas de conversa Revisão de algumas técnicas das atividades desenvolvidas: desenhos com formas geométricas, pintura com lápis de cor luz e sombra, pontilhismo, ampliação de desenhos / Projeto Mine mercado, quantidades, medidas pesos / Dinâmicas para descontrair / Projeto bordado em ponto cruz / Projeto cachecol de lã feito em tear de madeira / Acompanhamento das lições de casa / Projeto festa junina: Além das tradições típicas de uma festa junina (incluindo a clássica quadrilha), o Arraiá caipira das festas nas unidades conta com apresentações sertanejas realizadas por todas crianças participantes do projeto, como demonstração do trabalho - e também como amostra de diversas danças/ Iniciamos com a oficina de esportes onde as crianças estão desenvolvendo atividades, de coordenação motora, concentração e equilíbrio trabalhando em grupos, este mês estamos trabalhando algumas técnicas e maneira de jogar vôlei.

Na informática Trabalhamos: Idade: De 5 aos 8 anos. Colocando em prática no dia-a-dia como trocar o papel de parede e o plano de fundo./ Coordenação motora através de jogos: Em CD-ROM. / Idade: De 8 aos 11 anos. / Apostila Windows: Revisão sobre todos os temas tratados até o momento.

Projeto Festa Aula: A festa dos aniversariantes do mês acontece todo fim de mês este mês devido as férias realizamos a festa no início do mês antes de sairmos de férias. O tema da nossa foi: ARRAIÁ junina, conforme as festividades do mês preparamos uma festa típica com bingos, diversas brincadeiras como pescaria, derruba latas para as crianças, comidas típicas, tivemos a participação dos pais com a presença de alguns pais na unidade e também as cartinha que nos forma enviadas para que possamos estar lendo para os mesmos pois devido estarem trabalhando não podem estar comparecendo na unidade.

Setembro: Rever junto com a criança quais foram as principais técnicas desenvolvidas e onde podemos aprimorar o raciocínio lógico, a coordenação motora a percepção visual, atenção, concentração, paciência, conhecimentos de formas, percepção de lugar, espaço luz e sombra respeito, responsabilidade socialização interação com as atividades desenvolvidas

Jogos e materiais educacionais variados e adequados ao nível de desenvolvimento da criança, onde a criança pode estar aprimorando a leitura e escrita através de uma maneira lúdica e criativa com materiais simples e recicláveis e aprendendo brincando a criança fica feliz com o que ela é capaz de aprender e assim passa a compartilhar os conhecimentos adquirido através de suas brincadeiras com amigos reproduzindo tudo o que lhe foi oferecido.

Colocar para as crianças a importância de estarmos colaborando com o meio ambiente onde a reciclagem se torna muito importante e que ao estar preparando um jogo onde através da confecção do jogo a criança aprende a valorizar o jogo desenvolvido por eles com auxílio do educador, também estar aprimorando os conhecimentos lingüísticos e matemáticos.//////

Preparar para as crianças um momento de exposição dos trabalhos que possam estar sendo desenvolvidos, estar aguçando os seus conhecimentos.

Ensinar para as crianças diversos pontos onde cada criança pode estar escolhendo o melhor ponto para estar desenvolvendo o seu trabalho, e assim mostrar o trabalho pronto para sua família e amigos da unidade. //////////////

Idade: Dos 5 aos 8 anos. Os jogos desse mês exigiram uma maior concentração das crianças já que uma grande parte solicitava usar teclas diferentes ao mesmo tempo. Trabalhando em duplas e trios, de acordo com a dificuldade de cada jogo, as crianças se dividiram para decidir qual tecla cada uma apertaria e revezavam durante os jogos de forma a se adaptar e conhecer melhor cada tecla.

Idade: Dos 8 aos 11 anos. Antes de prosseguir com o conteúdo da apostila Windows foi feita uma revisão do que já foi ensinado através de aulas práticas, teóricas e jogos voltados à matéria para facilitar a compreensão o que tornou o entendimento de cada coisa mais fácil.

Outubro: Rodas de conversa / Pintura do painel primavera / Mosaicos feitos com retalhos de Eva, / Termina e entrega das lembrancinhas do dia das crianças (tema minios e primavera)/ Projeto confecção de jogos matemáticos / Jogo silábico feito com material reciclável / Lições de casa / Brincadeiras dirigidas / Confecção brinquedo utilizando material reciclável (cai bolinha e equilíbrio com tampinhas)/ Gincana semana da criança / Projeto chaveiros terçinho / cachorrinho, / Primeiros pontos em crochê / Decopagem em garrafinhas./ Relaxamento. / semana da crianças / Teatro / desfile miss primavera / Confecção de dedoches e caixa contadora de historia / Missa em homenagem a São Francisco, na unidade do Fátima.

Novembro: Rodas de conversa / Pintura do painel natalino (presépio) Pintura em panos de prato temas natalinos / Molduras com macinhas./ Jogo silábico feito com material reciclável / Momento lição de casa / Confecção de enfeites natalinos feitos com rolinho de papel higiênico / Projeto chaveiros revendo alguns modelos já confeccionados, crochê e bordado em ponto cruz, bordado em fitas / Relaxamento. / Acompanhamento das lições de casa / Projeto leitura, desenvolvido por uma equipe de voluntários, durante o ano, e para encerramento foi feito uma pequena premiação e homenagens aos leitores./ Ensaios de teatros para serem apresentados na festa de fim de ano / Leitura de diversos livros, gibi, contos, entre outros/ Confecção presépio com cones de linha / Revisão do conteúdo aprendido durante o ano através da Coleção Infokids: História do computador, Software, Hardware, Vírus e jogo da forca com elementos da informática.

Dezembro:

Rodas de conversa; Tema do Mês "Decoração Natalina; Construindo Anjos e arvores natalina. / Confecção da decoração natalina, encerramento das lembrancinhas do projeto apadrinhamento.(Pintura em PINHAS) Produção de texto; Nascimento de Jesus; Teatro com deboches e fantoches; relaxamento e ensinamento religioso sobre o nascimento.

Avaliação geral do ano Letivo e recreação


ADALBERTO ALEXANDRE SANTOS

PRESIDENTE