



PROJETO “APRENDER BRINCANDO”

RELATÓRIO QUADRIMESTRAL EDUCAÇÃO – 2019

2º QUADRIMESTRE

ENTIDADE:

Centro Social Irmã Madalena – CESIM

CNPJ: 04.693.046/0001-94

Rua Hélio Ayres Marcondes, Nº17, Jardim Nova Era, Itapetininga, SP

CEP:18214-735 Telefone: (15) 3273 2094

E-mail: cesimitapetininga@yahoo.com.br

[Site: www.cesim.org.br](http://www.cesim.org.br)

[Face: Cesim Irmãs Dominicanas](#)

OBJETIVO GERAL:- Oferecer oportunidade para que as crianças do primeiro e segundo ano escolar possam ter um local para que no horário de contra turno, desenvolver ou aprimorar sua formação intelectual, cognitiva, psicológica, física, moral e cultural, garantindo um espaço de convivência e relacionamento, proporcionando a oportunidade de vivenciar o respeito mútuo, os limites e as regras, os direitos e deveres.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS: - Promover o exercício da Cidadania, dos Direitos Humanos e as Garantias Individuais e Coletivas, proporcionando a melhoria do relacionamento entre família-criança a fim de promover o pleno desenvolvimento destes.

Complementar o atendimento das necessidades básicas de nutrição, higiene, lazer e socialização das crianças.

METODOLOGIA: OFICINAS

Para facilitar o processo ensino-aprendizagem e despertar o interesse em participar das atividades, as mesmas foram apresentadas em forma de oficinas: Atividades Educacionais, Artísticas, Recreativas e Esportivas, Capoeira, Dança, Sócio Educativo e Informática.

As mesmas foram realizadas em espaços variados, salas da entidade, pátio, área verde, parquinho e quadra de areia. Os conteúdos de letramento e matemática foram trabalhados de forma lúdicas e didáticas a partir de projetos.

O conteúdo trabalhado no reforço segue a didática da divisão do tempo em quadrimestre onde cada um contempla um Projeto específico para dar maior motivação e interesse. O Projeto Aprender Brincando serve-se especialmente do artístico e lúdico para atingir os objetivos.

METAS PARA O ATENDIMENTO

METAS PREVISTAS	METAS ALCANÇADAS
100 Crianças	95 Crianças

Observação das metas: neste quadrimestre estamos abaixo da meta prevista. Fizemos busca ativa e o motivo foi mudanças de endereços. Como a nossa busca é contínua, esperamos alcançar a meta desejada.

01	ANNA LUIZA ANTITI DUPRAT
02	BIANCA CAROLINE DOMINGUES DE GOES
04	KAYANE KAROLYNE SOARES FERREIRA
03	LAWANE MACHADO DE LIMA
05	LEONARDO TELES DA ROCHA
06	MARCELLA YARA GALVÃO ALMEIDA
07	NICOLAS FELIPE ALVES LOURENÇO CRAVO
08	PAULO HENRIQUE NOGUEIRA BARBOSA
09	SAMUEL RODRIGUES DE CAMPOS
10	SARA GRASIELE SANTOS DA SILVA
11	VITOR HUGO DIAS DA SILVA OLIVEIRA
12	YASMIN APARECIDA ROLIN ANTUNES
13	YURI RAFAEL FERREIRA
14	ALICE VITÓRIA DE CAMPOS VIEIRA FERREIRA
15	ELENA MARIA DOS SANTOS
16	JULIANA EDUARDA OLIVEIRA SOUZA
17	LORENA YUMI DE OLIVEIRA KAWAKAMI
18	MARIA CLARA FRANCO DOS SANTOS
19	MATHEUS CARLOS DE OLIVEIRA SOARES
20	MIKAEL EDUARDO VIEIRA RAMOS
21	NICOLAS ALMEIDA DOS SANTOS
22	ROBERT HENRIQUE ALBUQUERQUE FERREIRA
23	ADRIAN DOMINGUES DE OLIVEIRA

24	ALEF KAIQUE AMARAL DOS SANTOS
25	ALEXIA MARI8A VIEIRA DE ALMEIDA
26	ALICE MARIAH PEREREIRA DA SILVA
27	AUGUSTO SILVA SANTANA
28	BIANNA VITÓRIA DE CARVALHO DAMIAN
29	DAVI GABRIEL FERREIRA
30	DAVI HENRIQUE CHAVES DA PAZ
31	EDUARDO GABRIEL BATISTA MORAES
32	EMILLY DE FÁTIMA RIBAS RIBEIRO
33	HELLOÁ ELIAS DE CAMPOS
34	IBRAYN NATIEL FELICIANO VIEIRA
35	ISABELY VITÓRIA FERREIRA DUARTE
36	JOÃO LUCAS DE LIMA MORAES
37	KAIQUE EMANUEL LIMA DE OLIVEIRA
38	KAIQUE WILLIAN GONÇALVES DOS SANTOS
39	KARLA VITÓRIA DA CONCEIÇÃO FERREIRA BORBA
40	NICOLLY APARECIDA FERREIRA PONTES
41	ASHLEY LOUISI FERREIRA
42	BEATRIZ PENACHIONI ANGELO
43	BRAYAN ADRIAN DE JESUS ALMEIDA
44	ISAAC GABRIEL BRUNO DE ALMEIDA
45	JAMES PABLO VIEIRA GARCIA
46	LORENA ANTUNES LEME
47	LORENA VICTORIA SANTOS OLIVEIRA
48	LUAN HENRIQUE DE ALMEIDA BUENO SIEBRE
49	LUIZ FELIPE DINIZ CAETANO DE MEDIROS
50	MAIKE DE LIMA LEME
51	MARIA HELOISA DA SILVA MEIRA
52	MIRELLA LORENA CAVALCANTI LIMA
53	NAYARA EDUARDA DIAS OLIVEIRA CAMPOS
54	NICOLY FERNANDA ANTUNES DE CAMARGO
55	QUEREN HAPUQUE SEMBARSKI DE OLIVEIRA
56	RAYSSA NOA DE OLIVEIRA
57	SAMUEL HENRIQUE BALDUÍNO DOS SANTOS
58	SOPHIA GUERRA SOUZA DOS SANTOS
59	VITÓRIA APARECIDA MARCONDES
60	ANA JÚLIA CARDILHO CHIOQUETTI
61	ANA LUIZA XERXES DOS SANTOS
62	DENYS AUGUSTO SOARES DE OLIVEIRA
63	EMILLY GABRIELY DOS SANTOS MATTINS
64	GUSTAVO HENRIQUE CORRÊA BARBOZA
65	GUSTAVO MATEUS DE OLIVEIRA PIRES MORAES
66	JEFERSON DANIEL MARCONDES DOMINGUES
67	JOÃO GABRIEL PAQUES GUERRA DE ALMEIDA
68	JOÃO PEDRO BORGES CORREA GARCIA
69	JOÃO VITOR PAULINO DOS SANTOS
70	KAMILLA APARECIDA DE SOUZA ROSA
71	KIMBERLY RAUANE BATISTA DA SILVA

72	LUIS OTAVIO ANTUNES LEITE SANTOS DE CAMRGO
73	MARIA VITÓRIA DE OLIVEIRA MIRANDA
74	NICOLAS DOMINGUES DE OLIVEIRA
75	PEDRO HENRIQUE ALVES DOS SANTOS
76	RADJA ALVES DA SILVA
77	RAIANE VITÓRIA RODRIGUES CORREA
78	RHIANA MARIA DE JESUS NOGUEIRA
79	ABNER SAMUEL GARCIA CAMPOS
80	ANNA BEATRIZ FERREIRA BARRETO
81	BRYAN HENRIQUE FERREIRA BARRETO
82	DANIEL VIEIRA DE OLIVEIRA
83	GABRIELA LAVINE CAVAL. ALECHANDRINO
84	JOSÉ MARIA ANDRADE PINTO NETO
85	KAUÃ FELIPE CABRAL SIMÓES
86	LUCAS ALESSANDRO ALVES MARIANO
87	LUIZ OTAVIO OLIVEIRA SIQUEIRA
88	MARIA JÚLIA MEIRA RODRIGUES
89	MOISÉS MARTINS PIRES
90	MURIEL AUGUSTO CARNEIRO
91	NEEMIAS ITIEL LIMA FERREIRA
92	NICOLLY LAUANNY DOS SANTOS BRISOLA
93	THALIA CRISTINA RODRIGUES DA SILVA
94	VITÓRIA ANGEL DE OLIVEIRA
95	WELINGTON GABRIEL DE OLIVEIRA MARTINS

TURMA: 1º ano e 2º ano manhã

MONITORA: Janaina

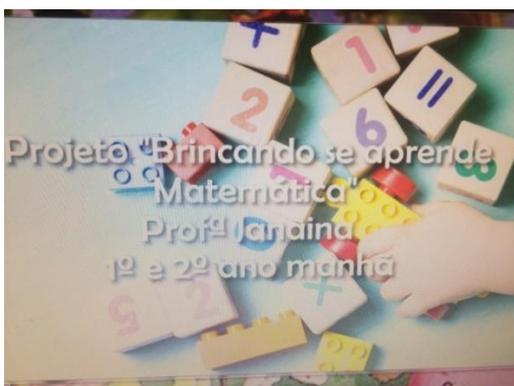
O devido relatório apresenta as atividades desenvolvidas no segundo quadrimestre com as crianças do 1º e 2º ano da manhã. Neste período trabalhei as dificuldades que eles ainda estavam apresentando na linguagem oral, na escrita e na matemática. Durante esse tempo desenvolvi atividades mais dinâmicas dentro e fora de sala que pudessem dar continuidade ao processo de alfabetização tanto das crianças do 1º ano como do 2º, em todas as modalidades. Trabalhando com o lúdico atraímos mais a atenção e concentração das crianças, com isso conseguimos que o aprendizado delas através da brincadeira seja mais eficiente e prazeroso.

A escrita foi trabalhada com atividades elaboradas através de recontos de histórias infantis, leitura, jogos pedagógicos tanto de matemática como de letramento, alguns dos jogos trabalhados e criados foram: batalha das sílabas,

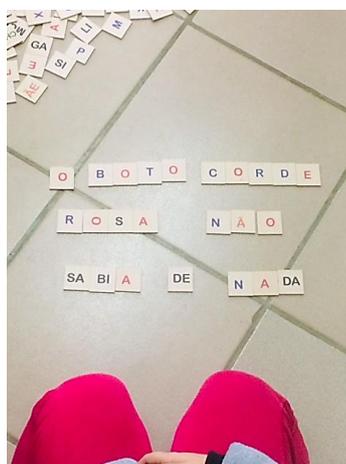
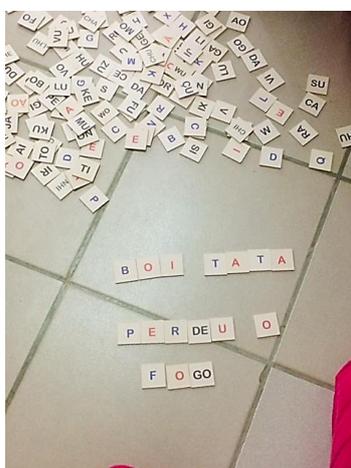
corrida dos cavalinhos, jogo das sílabas, jogo da memória escrita e imagem, lata do alfabeto, bingo do alfabeto; sílabas, palavras e imagens, quebra-cabeça, entre outros essenciais para o processo de aprendizagem das duas turmas. Com o 2º ano foi trabalhado também atividades mais específicas na escrita de frases mais elaboradas e criação de histórias, leitura diária, além de outras atividades visando sempre às dificuldades apresentadas. Já com o 1º ano trabalhamos criação de frases simples, ditado de palavras, separação de sílabas, roda de leitura e recontos com desenhos e escrita elaborada e escrita pela monitora.

Encerramos nesse quadrimestre o projeto “Brincando se Aprende Matemática” com apresentação de um vídeo para os pais de todas as brincadeiras e atividades feitas durante o projeto.

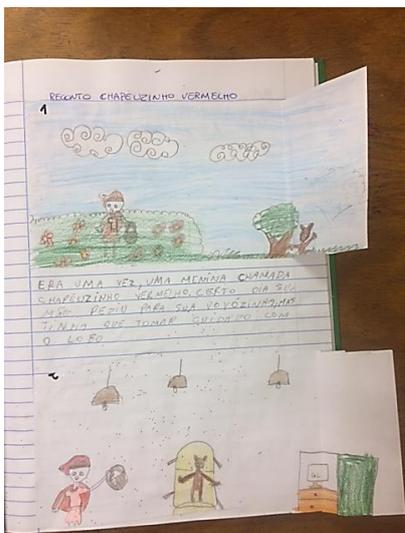
Vídeo de apresentação final do projeto “Brincando se Aprende Matemática”



Jogo das sílabas – escrevendo palavras e frases



Atividade letramento: reconto com escrita e desenho/ lista de palavras



Nesse período trabalhamos muito com roda de leitura, onde todas as crianças participaram e também com “A Hora do Conto”, onde as histórias eram ouvidas (CDs) e contadas pela monitora e alguns alunos do 2º ano e do 1º ano já alfabetizados. Para tornar esse momento mais prazeroso eles aconteciam dentro e fora de sala, atividade fundamental para o enriquecimento do vocabulário e escrita das crianças.

Trabalhamos em especial com atividades sobre o folclore brasileiro, conhecendo as lendas, os personagens, brincadeiras, cultura e culinária, e também faremos uma apresentação de um teatro musical aos pais.

Artes – Folclore (lara): pintura e colagem com gliter



Hora da leitura

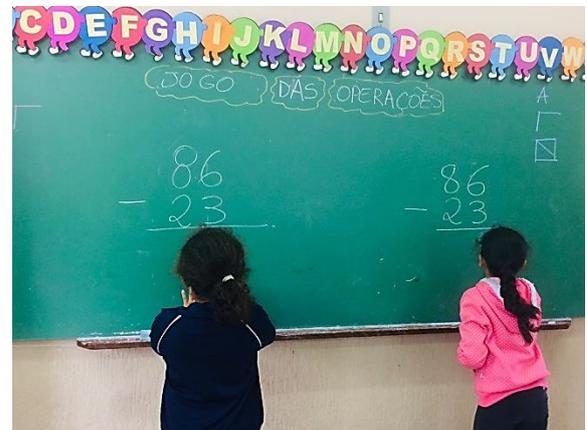


Na oficina de matemática foram feitas atividades mais dinâmicas para que as crianças pudessem entender melhor aquilo que estava sendo ensinado, e aprender de forma lúdica o significado das operações matemática. Trabalhamos com jogos dentro e fora de sala, envolvendo as operações de adição e subtração, concentração e regras.

Jogo: Batalha dos números



Jogo das operações



Bingo dos números



Demos início ao projeto do segundo semestre “Bichinhos de Jardim, cuidando e aprendendo”, onde serão desenvolvidas atividades em que as crianças possam aprender e conhecer sobre cada bichinho e sua importância para o meio ambiente.

METAS ALCANÇADAS

Em relação ao quadrimestre passado houve um avanço significativo das crianças de modo geral até o prezado momento. As crianças do 2º ano tiveram uma evolução muito grande na escrita, na formação de frases e criação de pequenas histórias e recontos. Na leitura a evolução foi muito visível de modo geral, as que apresentavam mais dificuldades na leitura de início hoje já conseguem ler palavras corretas e pequenas frases. Em matemática também tiveram um avanço significativo, algumas crianças ainda apresentam dificuldades em determinadas atividades, mas estão evoluindo cada um no seu tempo.

As crianças do 1º ano evoluíram muito do início do ano até o momento, já reconhecem o alfabeto e os números em sua forma sequencial e aleatória, conseguem identificar as sílabas e palavras, algumas crianças já estão alfabetizadas, lendo de forma clara, fazem as operações matemáticas sem muitas dificuldades, algumas sozinhas e ajudam os amigos. Alguns ainda apresentam algumas dificuldades, mas estão evoluindo muito bem cada um no seu tempo, tornando o rendimento da turma significativo.

Quando os resultados dos trabalhos realizados vão aparecendo, através da evolução de cada criança, isso se torna gratificante, pois significa que estamos no caminho certo.

Turma: 1º ano tarde

Monitora: Michelle Fudali

Desenvolvimento

Dando continuidade ao trabalho efetuado no primeiro quadrimestre, neste segundo quadrimestre, tendo 18 beneficiários por duas 1ª séries A e B, pode se observar uma evolução na parte pedagógica das crianças, conseguindo diagnosticar de maneira separada alguns beneficiários com mais dificuldades,

onde está sendo de maneira especial desenvolvido um trabalho mais eficaz , de maneira mais lúdica e no tempo de cada um desses, no início não reconheciam as letras do alfabeto e os numerais , e uns 10% pré silábico I, somente reconheciam o alfabeto e os numerais de maneira sequencial , ou seja, sabiam somente a fala, mas não a escrita de maneira aleatória. Com o trabalho desenvolvido no primeiro quadrimestre com o Projeto: “A hora do conto”, ainda trabalhado e finalizado no início desde segundo quadrimestre, os beneficiários descobriram a riqueza das histórias, o mundo da imaginação e o “faz de conta”, de extrema valia para a evolução que obtiveram na leitura e escrita, transformando alguns dos beneficiários que eram introspectivos, com dificuldades de entrosamento, muitas vezes com receios e medos de participar de maneira coletiva, já se interagindo melhor nas oficinas.

No reforço escolar, toda parte pedagógica, sendo o letramento e na matemática, são todas desenvolvidas através do lúdico, jogos e brincadeiras, realizada através de quebra-cabeça, rodas, jogos da memória, hora do conto, bingos, ditado (falado, de imagem ou recortado), trilha, dinâmicas em grupos e gincanas, oferecendo aos beneficiários uma maneira mais divertida de se aprender, e oportunizando a eles maneiras diferentes formas de se aprender, tornando as oficinas mais prazerosas e sendo mais participativos.

Todos os jogos realizados, tiveram um objetivo pedagógico na aprendizagem de cada um deles, importantes e necessários para que as crianças aprendessem brincando, eles auxiliaram desde a parte de memorização á de concentração, onde nesta fase das crianças esses dois pontos são de extrema importância, e através destas atividades lúdicas realizava-se atividades concreta para constatar a aprendizagem de cada um de maneira individual.

Nas Oficinas de Artes foram realizados trabalhos em parceria com as atividades realizadas no projeto “ A hora do conto”, e das festividades Juninas, desenvolvendo a parte sensório motor, onde os alunos fizeram atividades de colagem, canudos, pontilhismo, trabalho com bolinhas de papel crepom, tintas guache e de artesanatos, e neste 2º quadrimestre iniciaram o projeto “Folclore brasileiro”, confeccionando brinquedos e pinturas.

Houve o encerramento do Projeto “A Hora do conto” , e iniciado o Projeto “Folclore Brasileiro”, onde foi trabalhado toda a parte cultural, suas lendas, seus personagens, porem trabalhado de maneira mais continua e eficaz, as parlendas, cantigas de roda, brinquedos e brincadeira, oportunizando aos beneficiários conhecer as brincadeiras de rua, a importância do brincar, conhecer brinquedos mais antigos, brincadeiras de roda , mostrando a cada um deles o gosto do brincar em grupo, e deixar um pouco de viver somente neste mundo digitalizado e virtual que essa geração está vivendo.

Metas Alcançadas

Pode se avaliar que neste 2º quadrimestre houve um avanço, tanto na parte disciplinar, quanto na parte pedagógica das crianças. Visto que tem 3 crianças ainda apresentam dificuldades na concentração e memorização das letra e numerais , mas a outra parte da sala estão silábicos , alguns na leitura pausada e outros de maneira já mais continua.

Fotos das Atividades Realizadas com as Crianças neste 2º Quadrimestre

Finalização do projeto: “A Hora do Conto”





Fotos realizadas na Oficina de Artes e Projeto Folclore:







Aprender brincando:



Turma: 1º ano B – Tarde

Monitora: Renata Tavares de Campos

Introdução: O Lúdico: jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem tem por objetivo a importância do aprender brincando através dos jogos, nos brinquedos e nas brincadeiras, isso é de suma importância no CESIM. Neste mundo lúdico é um mundo onde as crianças estão em constante exercício, um mundo de fantasia, da imaginação, do faz-de-conta, do jogo e da brincadeira. Pode se avaliar muito tudo isso neste 2º quadrimestre, onde as crianças evoluíram na sua aprendizagem, no desenvolvimento da linguagem, no cognitivo, no afetivo.

Desenvolvimento

Estes meses foram trabalhados com uma sala de 18 alunos, onde temos 11 meninas e 7 meninos. Pode se observar que metade da sala já reconhece as sílabas e já fazem junção delas para formarem palavras. Os que ainda apresentam dificuldades de reconhecimento dão uma ênfase melhor trabalhando mais com coisas concretas para que eles possam ter mais reconhecimento e mais fácil de registrar. A escrita e leitura foram trabalhadas com atividades em caderno, e impressa, com uma atenção maior na produção de frases.

De modo geral, as crianças tinham um entrosamento muito bom. Ajudaram uns aos outros, opinaram nas atividades uns dos outros e gostavam de realizar as atividades em grupo encontrando algumas dificuldades apenas no que se diz respeito à divisão de materiais e brinquedos. Saindo de uma fase egocêntrica iniciando a formação de hábitos de partilha e internalização de regras e convivência social.

As Atividades e jogos foram de vital importância para melhorar a adaptação e socialização.





Toda parte pedagógica, no reforço pedagógico letramento e matemática foram realizada através de jogos, quebra-cabeça, caça palavras, rodas, jogos da memória, hora do conto, bingos, enfim todos os jogos importantes e necessários para que as crianças aprendessem brincando, e através destas atividades lúdicas realizavam-se atividades em folha para constatar a aprendizagem de cada um de maneira individual.

Nas oficinas de **Artes** foram desenvolvidas atividades para o desenvolvimento sensório motor, onde as crianças fizeram atividades com linhas, colagem, canudos, tintas. Todas as atividades voltadas e relacionadas aos projetos trabalhados neste 2º quadrimestre, o **Folclore** e a **Hora do conto**.





“Projeto “A Hora do Conto”, foi trabalhada a história “A Festa no Céu” onde ainda falamos dos animais da nossa fauna”. Dando continuidade à primeira história que foi “A Arca de Noé”



No projeto “Folclore”, pudemos trabalhar todas as oficinas, como atividades de escrita e leitura, matemática, artes.





Desta maneira pude avaliar que nestes meses houve um avanço muito grande, tanto na parte disciplinar, quanto na parte pedagógica das crianças. “A Hora do Conto” houve o resultado esperado, pois muitas das crianças se interessaram pela leitura dos livros, ajudando a eles a terem um nível mais avançado e satisfatório em sua escrita e leitura.

Turma: 2º ano tarde

Monitora: Andréia Cardenas

No 2º quadrimestre dei continuidade ao trabalho da monitora anterior.

A turma é composta por 17 crianças, 11 meninos e 6 meninas, é uma turma bem entrosada, que tem um bom relacionamento uns com os outros, e em alguns momentos se mostram um pouco mais agitados.

Gostam de participar das atividades pedagógicas e recreativas, tais como, recontar histórias, roda de leitura, brincadeiras, jogos lúdicos.

Nesse período procurei trabalhar da melhor forma com as atividades propostas no planejamento, com atividades dinâmicas dentro e fora da sala.

No projeto Hora do Conto foi trabalhada a história do Gato de Botas, com a realização de diversas atividades, entre elas, origami, confecção do livro, pintura com os personagens, jogos.

A finalização do projeto foi com uma apresentação da turma com a música O Gato de Botas do Clube do Bozo.

LETRAMENTO

No letramento conhecemos todas as sílabas do alfabeto, formação de frases, separação de sílabas, frases fatiadas.

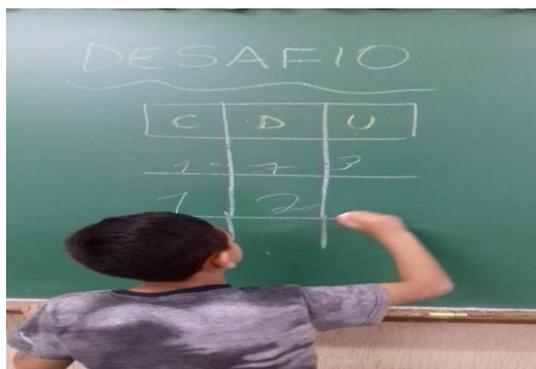
Usamos também o jogo como recurso facilitador para as crianças com dificuldade de aprendizagem no processo de letramento. Exemplos de jogos, jogo da memória com palavra e figura, loto leitura, dominó, alfabeto silábico.



MATEMÁTICA

Na oficina de matemática propus atividades dinâmicas para que as crianças compreendessem de forma mais lúdica, com atividades de ditado de números, jogo do bingo, jogo dominó de adição e subtração, jogo paraquedas com adição e subtração, etc...

Foi trabalhado também com atividades em folha, alguns utilizaram palito de sorvete para auxiliar na contagem dos números.



PROJETO FOLCLORE

Iniciamos o projeto folclore com a apresentação dos personagens folclóricos. Pudemos trabalhar com atividades direcionadas, tais como, na roda da leitura com as lendas folclóricas, nas oficinas de artes com pinturas, recortes e colagens, usamos a técnica de pintura com o giz de cera na vela e o pontilhismo, no letramento com adivinhas, trava língua, parlendas, e na matemática com o jogo trilha do folclore.



CONCLUSÃO

As crianças tiveram um avanço significativo para a idade até o devido momento.

Apresentaram um bom rendimento no decorrer do 2º quadrimestre, alguns apresentaram maior facilidade que os outros em algumas atividades, sendo aceitável no processo de alfabetização, pois cada criança tem seu tempo para a aprendizagem.

É visível o interesse da turma, que demonstra criatividade e empenho.

Está sendo de grande valia trabalhar nesse projeto com essas crianças, dessa forma pude acompanhar a evolução e o interesse de cada criança.

Oficina de Dança

Monitora: Bianca Cristine dos Santos Brito

OBJETIVOS GERAIS

Neste segundo quadrimestre foram desenvolvidos movimentos e temas de festa junina e folclore, trabalhei alguns aspectos sobre as danças recreativas onde a proposta foi transformar a aula de dança também em brincadeiras e assim naturalmente foi fluindo os movimentos e a expressão corporal.

DESENVOLVIMENTO DAS AULAS

Na realização das primeiras aulas comecei desenvolvendo com as 5 turmas do período manhã e tarde, colocando músicas livres onde eles fizeram

movimentos individuais onde eu pudesse observar e avaliar como estariam e quais as dificuldades que eu teria para desenvolver e aprimorar no decorrer das aulas. Realizei pesquisas junto com eles e discutimos sobre as culturas, roupas, costumes e toda característica de cada região e assim as ideias iam fluindo e a participação dos alunos sempre era positiva, pois eles tinham muita vontade de se expressar quando sabiam de algo, brincadeiras também serviram como base para eles e também serviu para sair um pouco da rotina. Entrando para a parte motora, sempre notei que aos poucos foram evoluindo, algumas crianças ainda encontraram um pouco mais de dificuldades, mas estou trabalhando para saná-las.

AVALIAÇÃO GERAL

Todo trabalho foi desenvolvido dentro de um planejamento, a cada aula um novo desafio, um obstáculo para ultrapassar, mas com muita paciência e dedicação os objetivos estão sendo alcançados, as aulas têm sido muito positivas e eles responderam muito bem as propostas oferecidas.

FOTOS DAS AULAS

1º/2º Ano da Manhã: Atividade de danças recreativas.



1ºAno A da Tarde: Atividade, Ensaio folclore



1º Ano B da Tarde: Atividade, ensaio folclore.



2º Ano A da Tarde: Atividade, danças recreativas.



2º Ano B a Tarde: Atividade, ensaio folclore.

Oficina de Capoeira

Monitor: Emanuel Bisof Sardemberg

Iniciamos as atividades do quadrimestre contando a história da abolição da escravatura fazendo uma relação com a história da capoeira. Desenvolvemos cantigas e brincadeiras, e após realizamos exercícios básicos de desenvolvimento do jogo como golpes, esquivas e ginga, com uma bela participação das crianças, onde todos participaram e treinaram com muita dedicação e empenho. No mês seguinte fizemos uma relação da capoeira com o meio ambiente, foram atividades relacionadas aos animais da floresta amazônica, um trabalho de expressão corporal imitando os animais e como seria se eles jogassem capoeira. Foi bem divertido, as crianças desenvolveram bem suas expressões corporais e se divertiram muito imitando o som dos animais com a boca.

Seguimos então para o mês de julho que aconteceu o projeto de férias, dias de bastante diversão, com oficinas diversificadas realizadas pelos monitores, (gincanas esportivas, artistas, recreativas e danças). Então seguimos para o último mês do quadrimestre, o mês do folclore, onde realizamos atividades do folclore na capoeira, a principal atividade desenvolvida foi o coco de roda, uma manifestação cultural típica do nordeste relacionada com a

capoeira, foram atividades bem simplificadas com aprendizagem passos de dança e cantigas de folclore na capoeira.



Oficina de Informática

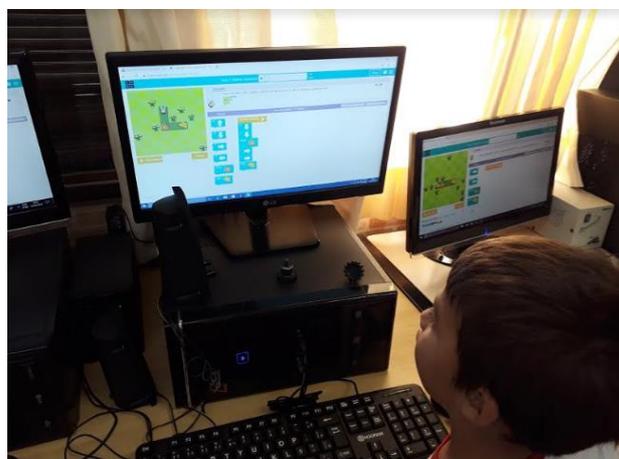
Monitor: Emília

Turma: 2º Ano

Durante o quadrimestre foram trabalhadas atividades envolvendo lógica de programação, raciocínio lógico e características lúdicas da linguagem escrita visando desenvolver o pensamento computacional e atingir as seguintes habilidades:

- Criatividade - ter vontade de aprender. Ser curioso.
- Foco/Persistência - Não se deixar abater apesar das dificuldades encontradas.
- Análise de Problemas - Ter pensamento crítico. Identificar um problema, determinar seus elementos fundamentais e ponderar seus vários aspectos com o objetivo de chegar a uma solução.
- Resolução de Problemas - Usar métodos, de uma forma ordenada, para encontrar soluções para problemas específicos.

As atividades voltadas ao desenvolvimento do raciocínio lógico e do pensamento computacional foram trabalhadas no CODE.ORG, site que oferece esse tipo de abordagem adaptada à faixa etária do 2º ano, fazendo uso de uma linguagem simples, dinâmica e com personagens que participam do cotidiano da criança.



As atividades de linguagem objetivaram incentivar o interesse pela escrita autoral usando a linguagem dos quadrinhos. O software escolhido para essa abordagem foi o *Hagáquê*, um editor de quadrinhos, que disponibiliza um banco de dados de imagens com personagens, cenários, balões e objetos diversos que permitem as mais diversas criações.



Turma - 1º Ano

Durante o quadrimestre buscou-se desenvolver o pensamento computacional e atingir as seguintes habilidades:

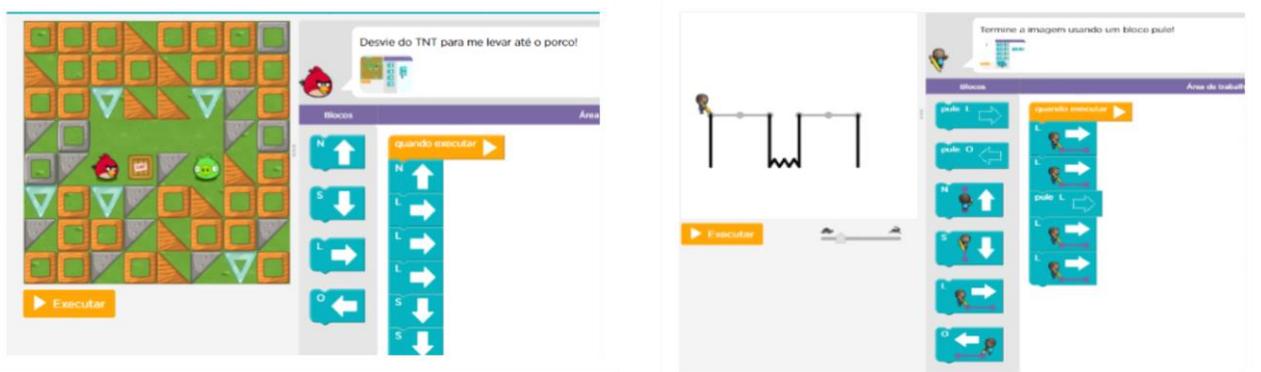
- Criatividade - ter vontade de aprender. Ser curioso.

- Foco/Persistência - Não se deixar abater apesar das dificuldades encontradas.
- Comunicação - Criar e estabelecer um vínculo contínuo de confiança ao se expressar.
- Resolução de Problemas - Usar métodos, de uma forma ordenada, para encontrar soluções para problemas específicos.

Nas classes de 1º ano os alunos aprenderam o que é um programa de computador e fizeram suas primeiras práticas de programação, resolvendo desafios de labirinto com personagens do jogo Angry Birds, e um personagem “artista” para desenhar formas geométricas diversas no computador. Com isso exercitam o pensamento algorítmico, desenvolvendo o pensamento computacional. Os desafios são apresentados em graus crescentes de complexidade, em um ambiente de programação real, aplicando os conceitos de algoritmo adquiridos de forma criativa e divertida.

Essa técnica crescente desenvolve habilidades úteis para a resolução de problemas em geral além de despertar o interesse pela novidade, a criatividade, a autonomia e a iniciativa traduzindo seus pensamentos e objetivos em ações.

Para essa atividade foi usado o site CODE.ORG.



Exemplos de Atividades envolvendo Algoritmos

Focando na ludicidade e na expressão criativa foram trabalhadas ferramentas de desenho e efeitos especiais no TUX PAINT, um aplicativo voltado ao desenho e ao desenvolvimento criativo.



Para estimular a alfabetização foram aplicadas atividades multimídia de formação de palavras do aplicativo Ariê.



Devido as trocas de monitoras o 2º ano A do período da tarde, não possível concluir um relatório neste quadrimestre.

Adriana Aparecida Nanini
Coordenadora geral

Doraci Carmélia Bizam Vianna
Coordenadora