

The Catalogue of Projects and Inspirations

IT WAS CREATED AS PART OF THE PROJECT



Erasmus+



TRAVELLING PROJECT
- a Journey to Future Competences



Erasmus+



Polônia, Lodz 2019

Publicação financiada com fundos da Comissão Europeia no âmbito do programa Erasmus +

A publicação foi realizada com o apoio financeiro da Comissão Europeia.

A publicação reflete apenas a posição de seus autores e a Comissão Europeia e a Agência Nacional do Programa Erasmus + não são responsáveis por seu conteúdo substantivo.

PUBLICAÇÃO GRATUITA



O catálogo e a inspiração do projeto

Projeto pequeno - método da caixa itinerante - na educação pré-escolar

Vivemos num tempo em que todas as mudanças são tão rápidas que é difícil acompanhá-las. Algo inovador hoje, pode ser rotineiro para metade das pessoas de todo o mundo amanhã.. É por isso que há uma necessidade urgente de fazer mudanças educativas contemporâneas, para ensinar às crianças as competências necessárias para que esta enfrente a vida com a devida autoconfiança e para que esta encontre o seu próprio caminho num mundo imprevisível.

Quando desenvolvemos o método de caixa para as crianças, queríamos deixar as crianças encararem o problema, a surpresa que preparamos para elas. Dê ao seu filho a oportunidade de trabalhar de forma criativa, que está adaptada às necessidades dos alunos mais jovens e ao processo educativo que é realizado na primeira etapa da educação. O nosso objetivo foi mostrar como trabalhar com crianças através da implementação de pequenos projetos (com a duração de um ou dois dias), onde elas podem descobrir, pensar e resolver o problema por si próprias e criar uma nova solução. Nesta fase, desenvolvemos a chamada criatividade fluida, ou seja, como descrito pelo prof. Edward Necka ... "processos cognitivos, emocionais e motivacionais elementares que determinam as possibilidades do homem no campo da geração de novas ideias. Não é nada mais do que apenas um depósito, uma oportunidade, um potencial. É uma componente indispensável e um pré-requisito para o desenvolvimento de outros tipos de criatividade relacionados com níveis mais altos de análise, mas não em si, nem garante. Componentes cognitivos da criatividade líquida são os processos responsáveis por gerar novas ideias, acima de todo o processo de pensamento divergente, juntamente com as formas criativas de funcionamento da atenção, percepção, imaginação e conhecimento conceitual que a sustentam. Temos notado que um elemento importante da educação moderna é a necessidade de ensinar as crianças a resolver problemas e aprender a lidar com eles. No entanto, as regras aprendidas rapidamente deixam de funcionar quando esses problemas mudam, por isso é importante concentrar-se no processo de solução do problema, transformando ou mostrando a possibilidade de lidar com ele.

Procurar soluções para os problemas e a ação criativa com as crianças, foram os objetivos que nos orientaram no trabalho de implementação do projeto.

CAIXA Itinerante - Projetos itinerantes é assim que a ideia nasceu

A ideia dos projetos itinerantes nasceu entre os educadores de jardim de infância de PrzedzskoleMiejskie número 206, na Polónia, que, no âmbito do projeto eTwinning, foi chamado de «Travelling Box». Ele continha a ideia de caixas, e esse foi o início do método da caixa na nossa instituição. Inicialmente, criadas pelos educadores do Jardim de Infância, as caixas viajavam de um grupo para outro, e finalmente elas começaram a sua viagem pelo mundo. O projeto suscitou grande interesse e a sociedade não só da Polónia, como também da Europa, começou a gostar muito dele. É por isso que foi decidido desenvolver a ideia e elaborar o método como parte do Erasmus + PROJETO ITINERANTE - UMA VIAGEM PARA COMPETÊNCIAS FUTURAS. O país que coordenou o projeto era a Polónia e os países parceiros eram: Bulgária, Grécia, Lituânia, Letónia, Portugal, Roménia, Turquia e Itália.

Como parte do projeto, a equipa elaborou caixas para 5 atividades:

- arte, incluindo música, teatro, arte e habilidades manuais;
- matemática com o uso das TIC e jogos de tabuleiro;
- social, sobre tolerância e integração;
- natureza e ecologia;



- educação física e educação para a saúde;

-patriótico no campo do regionalismo.

Nos projetos itinerantes, as crianças receberam uma caixa fechada, que abriram com o acompanhante do educador. O conteúdo dependia da invenção do educador que preparava o plano de aula, de como ele queria trabalhar com as crianças e o que lhes queria mostrar. O conteúdo das caixas eram materiais feitos à mão sob a forma de teatro, jogos, javalis, bonecas e materiais para atividades adicionais. Cada caixa do projeto continha o plano de aula, que era o guião das atividades a realizar com as crianças e o cartão do projeto - o mapa de expectativas e resultados.

No método elaborado pela equipa parceira, os planos de aula incluíram a educação bilíngue no nível escolhido:

- introdução do projeto,

- o desenvolvimento

- e o resumo

O cartão do projeto era uma imagem de expectativas, ações concretas e uma área para transformações e criação de novas abordagens para descobrir ou transformar o tema ou a atividade que constava na introdução do plano de aula. O objetivo dos educadores durante a implementação do projeto era ter a capacidade de transformar o conteúdo das caixas do projeto na atividade de trabalho selecionada para as crianças. Os planos de aula elaborados e os cartões de projetos foram colocados no site do projeto, na plataforma eTwinning e constituem uma base de inspiração para todos os educadores interessados.

CONSIDERAÇÕES DO MÉTODO DO PEQUENO PROJETO:

1. **O ambiente** - as atividades das crianças são realizadas num ambiente sem restrições, de brincadeira amigável que permite que a criança se abra, expresse sua própria opinião e, ao mesmo tempo, experiencie a plena aceitação por parte das outras pessoas do grupo, bem como do educador. Isso dá-lhe uma sensação de segurança.

2. **Um dia** - implementação do projeto como uma série de atividades que decorrem num único dia, com a possibilidade de se estenderem a outros dias se as crianças estiverem ativas e interessadas em trabalhar no mesmo e na sua transformação;

3. **Competências** - implementação de tarefas e atividades nas áreas básicas da atividade da criança, desenvolvimento de competências-chave, de acordo com o currículo obrigatório aplicável a uma dada etapa educacional. Este método dá ao educador a oportunidade de realizar as tarefas do programa adotado igualmente com outras questões que ele escolheu, mas também a oportunidade de seguir os interesses do grupo de crianças que ele / ela cuidou.

4. **Diversão** - a forma básica de ação é a atividade e a criatividade das crianças vistas quando brincam ou jogam jogos inspiradores e espontâneos, pedindo ajuda e utilizando materiais diferentes e invulgares.

5. **Tempo** - falta de tempo limite de uma atividade educacional - o método baseia-se principalmente em brincadeiras e explorações, na diversão através de "algo ou alguém" e pode durar o dia todo para as crianças que estão interessadas nele;

6. Participar **voluntariamente** em atividades propostas e iniciadas através da ação criativa do educador.

7. **Descoberta** - encorajar a criança, a observar a situação, despertar a sua curiosidade, de modo a formar os seus interesses, paixões e paixão.

8. **Problemas** - colocar uma criança em situações abertas problemáticas, formulando várias propostas ou tarefas prontas que visam o objetivo, mas o caminho para ele deve ser encontrado ou criado pela criança. Aqui estão todos os problemas e perguntas colocadas à criança.



OS OBJETIVOS DO MÉTODO DE PEQUENO PROJETO:

1. Desenvolver um sensação de segurança, aceitação e liberdade de ação.
2. Promover a independência na ação, avaliar os resultados da tarefa e a superação de dificuldades.
3. Desenvolver competências para fazer a escolha do objetivo, meios e métodos de implementação.
4. Promover a imaginação criativa, a inteligência e a iniciativa e expressá-las nas formas de expressão disponíveis.
5. Ativar o pensamento das crianças através de situações e tarefas "abertas", relacionadas com as necessidades, interesses e experiências das crianças.
6. Melhorar as competências, capacidades e hábitos já existentes de todas as áreas da educação, estimulando, inspirando ou gerindo a atividade criativa das crianças.
7. Estimular operações básicas e processos mentais, especialmente o pensamento divergente, que é uma condição indispensável para as conquistas criativas dos alunos.

O MÉTODO

O método do pequeno projeto - o método das caixas - é um método interdisciplinar, que pressupõe um desenvolvimento significativo da autonomia e responsabilidade das crianças. Enquanto trabalham nos seus projetos, as crianças devem ter livre acesso aos objetos e ajuda que são a fonte das suas descobertas. Durante as atividades, as crianças podem trabalhar em grupos ou individualmente. Esse método ajuda a criar uma equipa integrada na qual as crianças, através do trabalho em grupo, aprendem a resolver problemas, a ouvir ativamente, a comunicar eficazmente e a ganhar autoconfiança. No método do projeto está previsto que as crianças planeiem e organizem seu trabalho, assim como resumam as atividades. Durante o projeto, o trabalho decorre num tempo e ritmo definidos individualmente. Este método permite experienciar a solidariedade e a alegria do esforço conjunto, assim como ter a sensação de identificação com a tarefa.

Os pequenos projetos devem ser caracterizados por:

- Adquirir conhecimento através da diversão graças à descoberta e resolução de problemas.
- Na atividade da criança, esta deve adquirir não só conhecimento ou experiência, mas a sua capacidade de fazer perguntas deve ser também estimulada.
- As crianças trabalham em torno de tópicos que as interessam e que fazem parte das suas necessidades naturais.
- A introdução de considerações teóricas ocorre sempre que necessário e resulta sempre das atividades práticas realizadas, dos efeitos alcançados e da criatividade da criança.

Para trabalhar efetivamente com o método de pequenos projetos, certas etapas do trabalho devem ser seguidas, incluindo:

- Surpresa - início do projeto;
- Implementação do tema, introdução da brincadeira;
- Diversão em um grupo;
- Implementação do projeto e transformação natural do tópico;
- Apresentação dos resultados do desempenho das crianças.

O método de pequenos projetos não consome muito tempo, uma vez que este não requer uma grande reorganização do tempo e do estilo de trabalho por parte do educador e das crianças. Não nos concentramos no efeito do projeto, mas sim no desenvolvimento do mesmo. A atitude do educador, que deve ser um parceiro que interage com as crianças, é extremamente importante. O seu papel é criar um ambiente de ação extraordinário, de conto de fadas e alegria, para incentivar as crianças a agir.



O CARTÃO DO PROJETO

O professor deve especificar e repensar seus objetivos educativos e didáticos durante a preparação do projeto. Existe um cartão de projeto onde é possível planejar as atividades e os objetivos que se esperam alcançar e desenvolver um mapa mental do tópico, de modo a preparar as possíveis abordagens que os trabalhos das crianças possam seguir.

CARTÃO / CAIXAS DO PROJETO

PROJECT NET–expectativas das crianças

ETAPAS DO TRABALHO DO PROJETO

1ª ETAPA– INÍCIO DO PROJETO		2ª ETAPA- DESENVOLVIMENTO DO PROJETO		3ª ETAPA-O FINAL DO PROJETO	
abordagens do desenvolvimento do tópico do projeto		visitas de especialistas		resultados esperados	
objetivos do projeto		atividades no Jardim de Infância		modos de verificar o conhecimento e as competências das crianças	
materiais		atividades ao ar livre		modos de partilhar o conhecimento	

DIVERSÃO

Na pré-escola e na infância, a educação deve basear-se em brincar. Brincar com alguma coisa ou com alguém, imitar e observar. Independentemente do tipo de atividade que as crianças preferem fazer, é sempre uma atividade, que torna as crianças inventivas, estimula a sua



paciência, teimosia e, acima de tudo, ensina a autoconfiança e a ser independente. A resolução de problemas criativos deve ocorrer num ambiente de alegria, no qual as tarefas difíceis se tornam mais fáceis. A brincadeira permite que você se liberte da tensão que muitas vezes acompanha os problemas de autoaceitação e de autoconfiança do seu grupo de crianças. O lugar central no trabalho com crianças é ocupado por métodos ativos baseados na diversão e ação conjunta, porque estimulam as crianças a serem independentes e a explorar o mundo. No método da caixa, a brincadeira não era um fim em si mesma, mas um meio para alcançar o objetivo proposto pelo professor e especificado no cartão do projeto.

O esquema de implementação de classes usando este método é baseado no diagrama dos elementos de trabalho da criança:

1. Descobre
2. Vive
3. Pensa
4. Cria
5. Age

DESCOBRIR - SURPRESA

Trabalhar com crianças a usar esse método começa com uma surpresa que pode ser dar as boas-vindas às crianças assim que elas entram no hall ou, talvez, surpreendê-las durante o dia, quando a encontram atrás de uma árvore próxima na expedição. O ponto de partida e inspiração de todo projeto pequeno, é a pergunta mais simples da infância O QUE É ISTO? A pergunta que inicia a atividade educativa começa em pequenos projetos, expressando toda a honestidade infantil e vontade de aprender, o desejo de adquirir conhecimentos. Sem as emoções que acompanham estas palavras simples, não se irá adquirir conhecimentos ou novas competências.

A organização acontece na primeira parte do dia, consiste em organizar um lugar que se tornará um "problema a ser resolvido", um estímulo para o pensamento, assim como uma magia misteriosa do dia.

Estes podem ser itens simples, tais como uma etiqueta com instruções de lavagem no canto da sala e coberta com um cobertor velho, lenços de chiffon de várias cores presos num vaso enorme ou uma cesta grande de vime fechada, no meio, cheia até cima com itens de cozinha como: formas de bolo, colheres, raladores, rolos, coadores, etc. Tal elemento usado de manhã atrai as crianças, suscita muitas questões, suposições, exploração independente e jogos.

Na parte seguinte da situação educativa, o educador entra e muda "ALGO" para específico 'TÓPICO' – 'TAREFA' – 'PROJETO'. No caso das "Caixas Itinerantes", as crianças encontravam sempre uma pequena caixa fechada que se abria e juntas podiam celebrar a DESCOBERTA - a abertura deste pequeno mundo fechado numa caixa simples. No nosso método é muito importante celebrar a abertura, para obter o efeito "uau" suscitar a curiosidade.

O que é que a caixa contém? Depende sempre da criatividade do educador, de como ele quer fazer o trabalho com o seu grupo, onde quer levar as crianças e o que lhes quer mostrar, que tipo de aventura ele tem planeado e quais objetivos que ele escolheu. A escolha do conteúdo fica ao critério do educador, já que ele, como iniciador da brincadeira e do processo criativo, indica o principal objetivo que as crianças têm que atingir na primeira etapa das suas atividades.

VIVA - divirta-se

Dentro da caixa - uma surpresa, o educador coloca o tópico a partir do qual a diversão começa. Este encoraja a criança a agir, contar, mostrar e permite descobrir o desconhecido,



para finalmente brincar, livremente, com o conteúdo da caixa. Desta forma, as crianças exploram o mundo - elas experienciam todos os acontecimentos possíveis com elementos / ajuda que o professor preparou para o projeto. Todas essas atividades servem para sobreviver. A criança começa a brincar de uma maneira que já viu em algum lugar anteriormente, imitando o comportamento de outras pessoas, brincando (que também é uma capacidade importante), imaginando, olhando, fazendo perguntas. Mais tarde, a diversão começa a assumir uma dimensão diferente e é direcionada para outras coisas. O papel do educador é observar e não interferir na brincadeira livre e, ao mesmo tempo, prestar atenção a tudo que o jogo está seguindo, porque é aí que o processo criativo começa.

No método da caixa, os nossos jogos foram baseados na ajuda, em tarefas e materiais que estavam nas caixas durante o projeto. Inicialmente, o educador estava com a criança, instruída, mostrava, lia e falava sobre como completar as tarefas preparadas, mas no momento em que as crianças começavam a agir de forma independente, permitia-lhes que explorassem o assunto de forma independente, estando de pé, de lado, fazendo perguntas direcionadas para a atividade seguinte, ocasionalmente. As crianças criaram um teatro de sombras, tendo à sua disposição as figuras, mas também construíram fantoches, macacões, cantaram e dançaram com letras malucas. Eles tocaram no circo com o palhaço colorido e perseguiram os balões movidos pelo vento.

Eles resolvem a tarefa necessária para decifrar o mapa do tesouro dos piratas. Eles diziam o nome dos animais e agrupavam-nos em famílias, construíram quintas para eles, desenharam e colaram quintas simuladas. Ouviram e observaram contos de fadas sobre a floresta de cem quilômetros e a cidade em desenvolvimento, eles aprenderam os princípios da reciclagem, querendo salvar os animais que vivem na cidade. Eles cultivaram plantas que ajudam a limpar o ar.

Houve muitos jogos diferentes sobre os temas. As crianças tiveram acesso a tecnologias modernas, onde puderam desenhar um mapa para os piratas (que se transformaram em ozobots) ou colorir a imagem de uma personagem preferida usando a aplicação (Quiver), ganharam vida e partiram para um destino desconhecido.

A coisa mais maravilhosa foi que as crianças eram verdadeiras em tudo isto - verdadeiramente afetuosas, experientes, rindo e reagindo espontaneamente a qualquer tarefa proposta.

O método refere-se à realidade que envolve as crianças, os seus interesses ou experiências de vida, razão pela qual elas estão dispostas a agir, alcançando outros objetivos, dependendo do rumo que essas atividades irão seguir. Deste modo: através da brincadeira, a criança fica a conhecer o mundo que a rodeia, as suas propriedades, elementos, relações entre elas e constrói o seu lugar no mundo. A sua própria atividade criativa é, portanto, um elemento e um fator estimulador do seu desenvolvimento. Como esse método é introduzido no nível mais baixo, mas o mais importante da educação, as crianças ainda não têm soluções clichê e prontas, elas estão ansiosas por aprender, divertir-se e muitas vezes abordá-las de maneira emocional e instintiva. As influências educativas externas tornam-se valiosas, na medida em que podem ativar a motivação interna da criança para agir, despertar a sua sensibilidade, imaginação e mobilizá-la para superar obstáculos e dificuldades.

PENSE - faça perguntas

Hoje em dia, os educadores raramente inventam algo sozinhos, eles têm a oportunidade de ver várias soluções na Internet, exemplos de atividades com crianças. No entanto, as caixas ensinaram-nos a transformar e destruir produtos feitos e deram-lhes coragem para atravessar as fronteiras. Elas tornaram necessário o acompanhamento da criança, das suas ideias e da própria mudança em si. Isso permitiu-nos experienciar o processo criativo. O papel do educador no nosso método consistiu em perceber e usar devidamente situações naturais e intencionalmente dirigidas para a atividade espontânea e inspirada das crianças.



A tarefa do professor nesta fase da aula é incentivar as crianças a pesquisar, experimentar e apresentar as suas próprias ideias no fórum. O educador faz perguntas abertas e estimula as crianças a pensar. Ele garante segurança total e um sentido de aceitação para ações que levem ao sucesso. Que diretrizes, portanto, dão os educadores para desencadear atitudes criativas nesta fase da aula, para evitar o tédio, o desânimo e a repetição irrefletida do que alguém já inventou algures durante as aulas? Nós pensamos que não há nenhum conselho de ouro, porque os educadores trabalham com um organismo vivo, que é um grupo de crianças, composto por várias pessoas, emoções e atitudes, e cada um desses grupos é diferente. Assim como todo professor é diferente e tem o direito de possuir os seus próprios métodos, cometer os seus erros e fazer as suas experiências.

Segundo o professor Krzysztof J. Szmidt, só podemos dar algumas dicas que este caminho seria criativo para todos os participantes:

1. Esteja aberto a novas coisas - comece a questionar-se, faça muitas perguntas, olhe o mundo através dos olhos de uma criança.
2. Não classifique - primeiro olhe, ouça, pense e, em seguida, diga o nome.
3. Adie as notas - encontre pontos positivos.
4. Use a imaginação - divirta-se fantasiando, imagine o que aconteceria se...
5. Ouça com atenção - tolere a diversidade de atitudes e emoções.
6. Pesquise - combine ideias, mude, transforme, procure novas combinações.
7. Seja espontâneo e alegre - conte piadas e ria com as crianças.
8. Aperceba-se das suas próprias ideias - seja original, mas adapte as suas ações à situação.
9. Conheça o mundo - organize aventuras autênticas, viagens e competições para crianças.
10. Crie para as crianças - desenhe, toque em algo, cante, recite ou dance.

CRIAR - transformar

As crianças são pesquisadoras natas. Elas exploram o ambiente à procura de coisas que sejam notáveis. A curiosidade que elas sentem pelo mundo cria um espaço para comportamentos e experiências criativas.

Acompanhando as crianças, o educador cria um ambiente e situações para agir. Geralmente, estas são experiências independentes e, às vezes, atividades de grupo, onde a posição de líder aparece.

Esta posição nem sempre é ocupada pelo líder do grupo, às vezes é ocupada por uma pessoa tímida, envergonhada que tem algo a dizer sobre determinado tópico e se sente confiante. É por isso que o método do projeto é tão interessante - mostra os interesses das crianças, ajuda-as a superarem a timidez e mostra a sua criatividade. Ensina cooperação, respeito pelas ideias dos outros membros do grupo, pensamento independente, levando em conta as sugestões de outras pessoas.

A caixa surpresa contém um assunto para a ação. Os materiais contidos nela incentivam atividades específicas relativamente a este tópico. As crianças alheadas e intrigadas têm a possibilidade de movimento, música, brincadeiras técnicas, etc. e mais tarde elas brincam sozinhas com a caixa. O jogo independente desencadeia a criatividade e assim - o urso torna-se um dinossauro, um teatro - na cidade e peças de jogo - anões; invenção criativa das crianças. Observando as atividades das crianças e suas brincadeiras espontâneas, o educador pode trazer outro assunto para as atividades - criar um espetáculo sobre anões, fazer uma viagem para o Dinopark ou ler lendas e ver cartões postais de uma cidade natal.

Transforme a caixa numa coleção de jogos de tabuleiro e crie jogos com essas crianças para esses heróis. Isso contribuirá para o desenvolvimento de várias competências - artísticas, linguísticas, matemáticas ou naturais. Tudo depende da capacidade de observação do educador e das suas capacidades criativas. Tudo isso seguindo as ideias das crianças que são as mais importantes aqui. Para que o tópico evolua, o educador deve fornecer às crianças

materiais que possam ser úteis para a realização de experiências. O educador pode, mas não tem que falar com as crianças, olhar ou brincar (- as crianças pequenas gostam de brincar com adultos que assumem papéis diferentes); mas acima de tudo, não deve perturbar ou direcionar um determinado jogo e não deve dar soluções prontas. As crianças, por conta própria, criam outro tema para as atividades. As atividades realizadas no projeto são muitas vezes surpreendentes, originais e podem ensinar às crianças competências que serão úteis nas suas vidas.

TRABALHO - resumir

Esta parte é direcionada mais como uma tarefa para o educador. Ele deve sentar-se entre as crianças, ver e descrever o que elas criaram. Resumir as reações observadas com as mesmas. Trocar experiências com elas. Este educador deve encontrar uma maneira de resumir emocionalmente o trabalho da criança. Às vezes só têm que se divertir juntos, às vezes vai exigir que ele organize uma apresentação de talentos para um grupo mais amplo, para o qual ele convida pais ou colegas de outro grupo. É importante fazê-lo de uma forma apelativa para eles, através da seleção apropriada de meios estimulantes de expressão, incluindo diferentes sentidos.

O resumo dos resultados pode ser uma exposição de trabalhos, esculturas, cenas de dramatização, um jornal publicado, um conto de fadas desenhado, competições desportivas ou um jogo auto-organizado ou apresentações de dança que incorporarão os tópicos implementados de pequenos projetos. Mas com método "Caixa Itinerante" também podem degustar sanduíches ou massas confeccionadas em conjunto. Os pequenos projetos podem ser combinados com atividades de projetos eTwinning e concluídos à escala europeia, por exemplo, através de videoconferência com crianças de outros países. O educador e a criança têm uma influência real no conteúdo da educação, enquanto ela desenvolve sua própria criatividade. É importante criar algo de sua autoria, à sua maneira. Sair e jogar futebol em vez de ver um jogo na televisão. Viver uma aventura que involuntariamente se tornará educativa.

*A equipa do projeto deseja-vos coragem,
que a vossa sua educação acompanhe as mudanças.*

Notas de rodapé:

Edward Nęcka Psychologia Twórczości GWP Gdańsk 2001r

Krzysztof J.Szmidt "Szkice do pedagogika twórczości" Impuls Kraków 2001r.



Plano de Atividade

“TravelingProjects - a Journey to Future Competences”

Tópico do projeto: As TIC modernas / Matemática e Jogos de Tabuleiro

Título proposto para projeto / caixa: Jogando com Matemática da história "A lagarta voraz"

Elaborado por: Maria Clara Conceição Azagães' Kindergarten
Agrupamento de Escolas de Fajões, Oliveira de Azeméis

Cenário - Introdução ao projeto

Grupo: 25 crianças

Idade: 3, 4, 5, 6 anos

Objetivo: Promover o raciocínio lógico-matemático.

Metas operacionais (definidas para crianças)

A criança:

- Identifica pequenas quantidades através de diferentes formas de representação (contagens, desenhos, objetos e escrita de números);
- Utiliza tabelas simples para organizar as informações recolhidas e interpreta-as de modo a responder às perguntas feitas;
- Compara quantidades, identificando "a maior" e "a menor";
- Reconhece e trabalha com figuras geométricas, descobrindo e referindo-se às suas propriedades;
- Identifica padrões e executa sequências;
- Resolve problemas simples envolvendo pequenas quantidades através da adição e subtração.
- Utiliza suportes tecnológicos para desenvolver competências matemáticas;
- Ouve e reproduz palavras relacionadas com o assunto em inglês.

Material didático:

- Caixa decorada de acordo com o tema;
- Apresentação em PowerPoint da história “A lagarta voraz”;
- Fantocheda "lagarta";
- Tapete duplface com jogos educativos "Vamos lembrar da história" que contêm frutas, números, cartões de dias da semana, cartões de identificação maiores e mais pequenos eo "Jogo da Lagarta" com folhas, números, sinais de adição e subtração e círculos.
- Jogos didáticos digitais.

Atividade:

- A educadora mostra a caixa às crianças contendo todo o material necessário para realizar a atividade e cria algum suspense em relação ao seu conteúdo;
- Retire o fantoche da "lagarta" da caixa e sugere ouvir a história "A lagarta voraz";
- Apresenta o PowerPoint da história "A lagarta voraz", com imagens previamente feitas por um grupo de crianças;
- Retira o tapete da caixa e propõe às crianças que joguem o primeiro jogo "Vamos lembrar a história". Neste jogo o grupo é envolvido na organização das informações recolhidas da história numa tabela simples, na identificação da sequência dos dias da semana, na realização da contagem de frutos, na associação do número à quantidade e na comparação de quantidades.
- De seguida, ele propõe o "Jogo da Lagarta". Neste jogo sugere-se que as crianças identifiquem a forma geométrica "círculo" e completem o corpo da lagarta respeitando um padrão de cores estipulado, executando a sequência. Usando o material disponível no jogo, ele desafia todas as crianças a fazerem pequenas somas e subtrações;
- Finalmente propõe que as crianças joguem alguns jogos digitais com as operações matemáticas de adição e subtração, façam exercícios de correspondência com números, cores e puzzle.

Operacionalização

Desenvolvimento da atividade:

Esta atividade completa, que dura aproximadamente 45 minutos, é realizada sequencialmente com o grupo de crianças sentadas no chão. Nesta fase, a atividade é realizada sequencialmente, de acordo com as instruções da educadora, com o envolvimento do grupo.

No decorrer da atividade, podem ser desenvolvidas múltiplas situações utilizando elementos da metodologia CLIL, questionando os alunos sobre: identificação dos dias da semana; números e quantidades; adição e subtração; cores e formas geométricas.

Esta atividade múltipla pode ser igualmente desenvolvida individualmente:

- 1 - Trabalhar apenas com operações algébricas, através da tabela ou através de jogos digitais.
- 2 - Trabalhar apenas as formas geométricas com os jogos digitais;
- 3 - Trabalhar apenas as cores;
- 4 - Trabalhar os dias da semana através da história.

Posteriormente, todo o material deve estar disponível para que a criança, livremente, sozinha ou em grupo, possa experimentar e descobrir outras potencialidades educacionais dos jogos.



Plano de aula do projeto / caixas

Título proposto para o projeto / caixa: Vamos fazer partes de trajes nacionais.

Elaborado por: Natalja Kozireva, Ludmila Atrahimovicha Daugavpils 11.P.E.I., Letónia

Grupo: 25 alunos

Idade: 5-7 anos

Finalidade: cultura regional, trajes, tradições.

Objetivo do projeto:

Enriquecer o vocabulário das crianças e os seus conhecimentos sobre os trajes tradicionais da Letónia.

Objetivos do projeto:

- Desenvolver a criatividade e o modo criativo de pensar.
- Enriquecer a linguagem do dicionário com novos conceitos como cultura, região, tradições nacionais e peças de roupas, trajes.
- Enriquecer o conhecimento das crianças sobre a cultura da Letónia, regiões da Letónia (Latgale), tradições da Letónia, peças de vestuário.
- Aprender a analisar, valorizar e refletir sobre a informação, descobrir materiais e técnicas usadas pela Ilze Vesere no livro "VAMOSPINTAR TRAJES NACIONAIS".
- Aprender e desenvolver a capacidade de usar os materiais observados de forma criativa.

Materiais: cartões com imagens, apresentação, livros, vídeo, fotos, discussão sobre as tradições, observação das tradições regionais, experiência pessoal.

Finalidade: cultura, região, tradições nacionais, peças de roupa, trajes nacionais.

Objetivos (definidos para crianças):

- aprender novos conceitos como cultura, região, tradições nacionais e peças de roupas, trajes nacionais.
- aprender tudo sobre as peças de roupas nacionais nas diferentes regiões da Letónia.
- aprender os nomes das diferentes peças de roupas, trajes nacionais, joias.
- identificar as diferenças entre os trajes nacionais das regiões da Letónia (Kurzeme, Zemgale, Vidzeme, Latgale).
- aprender novas palavras para descrever as peças de roupa, peças de trajes nacionais.

Apoio didático / Material necessário:

Cartões com imagens, apresentação, livros, vídeo, fotografias, discussão sobre as tradições, observação das tradições regionais, jogos didáticos, brincar com cartões com imagens



diferentes, fazer um puzzle da imagem “Trajes nacionais da Letônia”, fazer uma boneca vestida com um traje nacional.

Desenvolvimento da atividade:

A professora apresenta o livro de Ilze Vesere “VAMOS PINTAR TRAJES NACIONAIS” mostrando as páginas do mesmo às crianças.

- Lemos livros, observamos fotos e imagens sobre as tradições da Letônia e os trajes nacionais nas diferentes partes do país;
- As crianças falam acerca do que sabem sobre os tipos de roupa usada nas diferentes partes (regiões) da Letônia;
- As crianças aprendem sobre a cultura, região, tradições e trajes nacionais;
- As crianças aprendem sobre diferentes tipos de peças de roupa (trajes nacionais), jóias das diferentes regiões da Letônia (Latgale);
 - As crianças resolvem várias fichas de trabalho com trajes nacionais da Letônia (Latgale);
 - As crianças fazem o seu próprio puzzle com diferentes trajes nacionais da Letônia;
 - As crianças fazem uma boneca letã vestida com um traje nacional;
- As crianças fazem peças diferentes de jóias de trajes nacionais, por exemplo, broches, coroas, pulseiras.
 - As crianças brincam com o puzzle com diferentes trajes nacionais da Letônia.
 - As crianças criam histórias diferentes usando a boneca vestida com um traje nacional.
 - As crianças fazem / criam / desenham suas próprias variantes de trajes nacionais usando o material observado anteriormente e sua imaginação.

Com base nestas atividades, podemos utilizar a metodologia CLIL, introduzindo novas tarefas, atividades e perguntas, por exemplo, O que achas que estas pessoas faziam, onde é que elas trabalhavam?

Plano de Atividade

Tópico de atividade: Arte, música e teatro

Título proposto para o projeto: “Cachinhos Dourados e os três ursos”

Elaborado por: Irina Maria IORGA e Adriana-Mihaela IVAN da Gradinita “Perlutelemarii” Constanta, Roménia

Modo de realização: atividade interdisciplinar

Nível: pré-escolar-6 anos de idade

Tamanho do grupo: 20-25 crianças

Tempo: 35 minutos

Objetivos:



No final da aula, as crianças serão capazes de:

- manter conversas sobre um tema específico;
- se sentirem à vontade quando falarem à frente dos outros;
- mostrar interesse em histórias, sua ação, locais e personagens;
- compreender os detalhes principais e conteúdo da história;
- falar sobre o conteúdo da história;
- descrever as personagens da história;
- acompanhar ritmicamente a música infantil usando elementos sonoros;
- correlacionar as batidas dos objetos sonoros com a fórmula rítmica da canção;
- criar uma personagem da história usando objetos não convencionais e aplicando elementos decorativos;
- diferenciar sons audíveis de diferentes durações (longa, média, curta);
- cantar sons de duração diferente (longa, média, curta) de acordo com o exercício rítmico representado graficamente;
- compor fórmulas rítmicas usando figuras simbólicas para representar graficamente os sons de diferentes durações;
- desfrutar de atividades baseadas numa história conhecida.

VOCABULARY:

Grupos de palavras	Exemplos
Objetos	Casa, cadeira, cama, comida
Adjetivos	Quente, frio, médio, pequeno, duro, macio, certo, longo, curto, lento, rápido
Cores	Vermelho, amarelo, azul, verde, castanho, cor de laranja, cor de rosa
Ambiente	Floresta
Família	Mãe, pai, bebê

Objetivo do conteúdo:

- desenvolvimento da linguagem, criatividade e pensamento criativo
- desenvolvimento da audição musical e senso rítmico de crianças.

Estilo de aprendizagem:

Visual, verbal, auditivo, físico.

Competências de aprendizagem desenvolvidas: pensamento, criatividade, linguagem, inteligências múltiplas, cooperação.

Métodos: contar histórias através do tapete narrativo, escuta ativa de Batia Strauss.

Recursos necessários: caixa decorada, tapete que conta histórias, personagens da história – fantoches feitos de colheres de pau, colheres de pau, elementos decorativos de espuma, cola, lápis de cor, papel colorido (tamanhos diferentes: grande, pequeno, médio), flipchart, folhas de flipchart, moldura de teatro (opcional), história “Cachinhos dourados e os três ursos”, canções rítmicas, DVD, leitor de DVD.



Introdução: As crianças descobrem uma caixa em forma de urso que se encontra à frente delas. Elas são convidadas a dizer que animal é representado na caixa e reconhecer as cores com as quais a caixa é decorada (azul, amarelo, vermelho). As educadoras explicam que a caixa do urso vem da Roménia e elas cumprimentam-se em romeno (hello-buna). Dentro da caixa, as crianças descobrem materiais diferentes que irão utilizar durante a atividade. Todos os materiais surpresa são numerados para que as crianças possam encontrá-los por ordem.

Aquecimento: As crianças são convidadas a retirar da caixa o item rotulado com o número 1: um DVD com um filme da Roménia. As crianças do jardim de infância “Perlutelemarii” estão a dançar e a manter o ritmo da música com paus de madeira. Depois de assistir ao vídeo, todas as crianças são convidadas a dançar de maneira semelhante. Elas têm que descobrir, na caixa, objetos que podem ser usados como instrumentos musicais para marcar o ritmo da música. As colheres de pau seriam adequadas para essa ação. Cada criança recebe duas colheres de pau e repete os movimentos mostrados pelas educadoras, enquanto ouvem a música “Gummybear”. No final da música, as crianças são convidadas novamente para se aproximarem da caixa em forma de urso.

Atividades:

As crianças encontrarão o objeto rotulado com o número 2, o tapete de contar histórias. As educadoras colocam-no de modo a que fique visível para todas as crianças e elas o possam observar, descrever e tentar descobrir o seu uso. Depois das crianças descobrirem que o objeto que representa o cenário de uma história, as educadoras tiram da caixa os quatro fantoches feitos de colheres de pau - personagens da história e encenam a história da “Cachinhos Dourados e os três ursos”.

No final da representação, as crianças discutem sobre o tópico da história, os elementos-chave, os quatro personagens.

Perguntas sugeridas:

- Onde é que a ação acontece?
- Quem são os personagens?
- Qual é a personagem que gostas mais?
- O que achas do comportamento da Cachinhos Dourados?
- Como teria sido a história se a Cachinhos Dourados não tivesse nenhum papel?
- Como estava a comida do pai urso? (quente) Podes mencionar outras coisas que são quentes?
- Como estava a comida da mãe urso? (fria) Podes mencionar outras coisas que são frias?
- Como era a cama do pai urso? (dura) Podes mencionar outras coisas que são duras?
- Como era a cama da mãe urso? (macia) Podes mencionar outras coisas que são macias?
- Que cadeira ou cama gostarias de usar?
- Qual é o urso tem a cadeira / camamaior / mais pequena?

As crianças são convidadas novamente para se colocarem à volta da do urso para descobrir a surpresa número 3, os ursos coloridos (pai urso, mãe urso, ursinho). Cada urso é colocado



num local da oficina e as crianças podem escolher em que oficina querem participar. As colheres de pau usadas anteriormente serão decoradas pelas crianças e irão tornar-se personagens da história, ursos. As crianças irão colar e desenhar elementos diferentes para decorar a colher de pau – urso de acordo com a oficina que tiverem escolhido.

Segurando os fantoches feitos de colheres de pau, as crianças formam três equipes: a equipe do Pai Urso, a equipe da Mãe Ursa e a equipe do Urso do Bebê. A surpresa número 4 é tirada da caixa com formato de urso: símbolos de urso (papel colorido em forma de urso) para os três ursos da história. O símbolo do Pai Urso é apresentado usando sons longos (mo-mo) e um ritmo lento. O símbolo da Mãe Ursa é apresentado usando sons médios (ma-ma) e um ritmo moderado. O símbolo do Ursinho é apresentado usando sons curtos (mi-mi) e um ritmo rápido. As crianças são convidadas a apresentar os seus fantoches usando a fórmula certa (lenta, moderada ou rápida). Elas diferenciam e identificam a duração dos sons (longos, moderados ou curtos).

As educadoras colocam os símbolos numa folha do flipchart, criando uma linha rítmica e cada equipe canta o som indicado quando apontam para o seu símbolo.

Linhas rítmicas:

No final da atividade, as crianças usam os seus fantoches para fazer os movimentos sugeridos pelo próximo poema:

Ursinho De Pelúcia, Ursinho De Pelúcia

Autor Original Desconhecido

Ursinho de pelúcia, ursinho de pelúcia, vira-te
 Ursinho de pelúcia, ursinho de pelúcia, toca no chão
 Ursinho de pelúcia, ursinho de pelúcia, chega até o alto
 Ursinho de pelúcia, ursinho de pelúcia, toca o céu
 Ursinho de pelúcia, ursinho de pelúcia toca nos dedos dos pés
 Ursinho de pelúcia, ursinho de pelúcia, sobe as escadas
 Ursinho de pelúcia, ursinho de pelúcia, dizas tuas orações
 Ursinho de pelúcia, ursinho de pelúcia, apaga a luz
 Ursinho de pelúcia, ursinho de pelúcia, diz boa noite

Atividades seguintes:

- Criar um boneco para a personagem Cachinhos dourados.
- Fazer a dramatização da história “Cachinhos Dourados e os três ursos” usando os fantoches feitos de colheres de pau revezando-se em torno do tapete de contar histórias.
- Criar várias linhas rítmicas colocando os símbolos do urso para mostrar a duração dos sons.

LINKS ÚTEIS:

https://www.youtube.com/watch?v=_YyCudV3fjQ - canção "GummyBear" versão polaca.
<https://www.youtube.com/watch?v=astIS0tCQ0> - canção "GummyBear" versão inglesa.
<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/short-stories/goldilocks-and-the-three-bears> - História de "Cachinhos Dourados e os Três Ursos".

Plano de Atividade

Tópico: História e tradições lituanas para crianças.

Elaborado por: Adjunto da escola de educação Jurbarkas 'Oak', Snieguolė Mažeikienė e psicólogo Audronė Krishukaitienė, Lituânia.

Objetivo: apresentar a história da Lituânia, tradições lituanas e festivais para crianças.

Objetivos:

1. Introduzir símbolos lituanos.
2. Contar a lenda sobre o Lobo de Ferro.
3. Introduzir tradições, canções e festivais lituanos.

Material didático: apresentação em PowerPoint, uma boneca "Rapariga do Báltico", jogo didático, cartas, jogo tradicional lituano "Jurgeli meistrelis", gravações de áudio, papel, fitas coloridas, lápis de cor, sacas plásticas, tinta acrílica.

Duração: 30 min.

Idade: 3 - 5 anos

Número de crianças: 20-25

Operacionalização

Desenvolvimento da atividade

1. Apresentação de atividades às crianças individualmente e em grupos:
 - Apresentação de membros da Lituânia com a boneca - "Rapariga do Báltico". (dividir as crianças por cores: amarelo, verde, vermelho).
 - Apresentação em PowerPoint "É bom saber algo sobre a Lituânia".
 - Lenda sobre o Lobo de Ferro.
 - Jogo didático educativo "Ver, reconhecer e colocar" (cada criança deve escolher uma carta e todas as crianças juntas criam um caminho de conhecimento sobre a Lituânia à semelhança do jogo "Dominó").
2. Método de demonstração para a consolidação do conhecimento das crianças (as crianças sentam-se em grupos junto às mesas que serão marcadas por cores: amarelo, verde, vermelho).
 - Tecer uma pulseira lituana.
 - Criação de um tapete colorido.

- Colorir a personagem lituana “Lobo”.
3. Um método que reforça a criatividade e as habilidades práticas das crianças nos jogos lituanos.
- Jogo tradicional lituano “Jurgeli meistrelī” (Crianças e educadores brincam juntos).
4. Método da Premiação e Recompensa para crianças - doces lituanos “Veliuona”, presente para cada criança: um modelo do Castelo de Gediminas.

Plano de Atividade

Nome da Atividade: Ecologia

Realizado por: Hamide KUSCU,
Mehmet Kuscu, Yaser HAZAR MAKİ,
SarihasanlıSk. No:1, Alanya, TURKEY

Grupo: 20

Idade: 3-6

Objetivos:

- . fazer com que as crianças tomem consciência da importância do ambiente;
- . garantir que as crianças entendem as causas da poluição;
- . criar um desejo de plantar nas crianças;
- . garantir que as crianças entendam que um ambiente poluído não é bom para as pessoas;
- . fazer com que se familiarizem com os números e figuras geométricas;
- . usar o Inglês corretamente.

Materiais:

- . itens que descrevem um ambiente poluído e limpo;
- . uma boneca e algumas imagens representando flores e árvores ;
- . solo, sementes de flores e copos de papel;
- . jogo do martelo.

Descrição da atividade:

O educador abre a caixa e organiza os itens para contar uma história às crianças. Enquanto conta a história, ele usa a boneca e outros materiais e, desta forma, faz uma dramatização tornando o tema mais apelativo para as crianças. Na dramatização da história, o objetivo é fazer com que as crianças imaginem como é mau viver num ambiente poluído e como é bom viver num ambiente limpo. Durante a dramatização, as crianças tornam-se os atores, são por exemplo uma flor ou uma árvore. Depois de se conscientizarem de que a vida num ambiente limpo e verde é realmente boa, as crianças recebem terra, um copo de papel e sementes de flores para que as possam plantar e fazer parte de um ambiente limpo e verde. As crianças jogam o jogo de martelo e recebem as sementes de acordo com sua pontuação no jogo.

Plano de Atividade



Tópico do projeto: Natureza e ecologia
Título do projeto: "Let's Take Care of Nature"

Elaborado por: Federica Leli, Damaride Scarinci e Tisbe Tontini Instituto Comprensivo Anzio 3 – Itália

Cenário:

- introdução ao projeto
- durante o projeto
- resumo do projeto

Grupo: 28 alunos por turma

Idade: dos 3 aos 6 anos (até crianças com Necessidades Educativas Especiais). As crianças envolvidas frequentam o Jardim de Infância.

Objetivo: Promover o crescimento e desenvolvimento de uma "mentalidade" ecológica, motivar os alunos a assumir comportamentos responsáveis e atitudes respeitadas em relação à natureza através de atividades lúdicas e criativas. Promover o conhecimento da língua Inglesa.

Objetivos operacionais (definidos para crianças)

A criança:

- Memoriza, internaliza e tem comportamentos corretos e amigos do ambiente;
- Distingue elementos naturais e artificiais;
- Decodifica os símbolos relativos à proteção ambiental e à recolha seletiva;
- Conhece o conceito de resíduo, reconhece os vários tipos de resíduos e os materiais de que são feitos.
- Experimenta, manipula e sabe distinguir materiais diferentes;
- Experimenta a reciclagem através do manuseio de materiais reciclados para a construção de novos objetos;
- Agrupa, classifica e quantifica os objetos com base num critério (material, forma, cor ...);
- Compara e avalia quantidades, identificando os conceitos de mais, de menos, igual;
- Associa a quantidade ao número;
- Utiliza os termos: acima, abaixo, entre, corretamente;
- Representa corretamente as relações topológicas a um nível gráfico: acima, abaixo, entre;
- Reconhece e diz o nome das cores;
- Ouve e entende uma história, identificando as personagens e eventos principais;
- Ouve, entende e memoriza palavras simples na língua materna;
- Conhece alguns elementos lexicais da língua inglesa relacionados com conceitos topológicos, elementos da floresta, cores, números de 1 a 10, emoções, ecologia;
- Experimenta e combina palavras na língua inglesa para formular frases curtas.

Material didático:

Caixa decorada que contém:

- O texto da história: "Arruma a madeira" (criado pelos educadores);
- Elementos da floresta e animais feitos com materiais reciclados: lã, rolos de papel, plástico, tecido;



- Material de consumo (papel, papelão, cores ...) e material recuperado (cola, palitos, glitter, lã, algodão ...);
- Instruções para criação de animais da floresta.

Atividade:

O projeto está estruturado em duas sessões, durante as quais será realizada uma série de atividades dedicadas à educação ambiental, com especial referência à questão dos resíduos e da recolha seletiva dos mesmos.

Será apresentada uma história que apresentará os temas principais (respeito pelo meio ambiente, recolha seletiva ...) e será organizada uma série de atividades educativas.

As palavras em inglês relacionados com a natureza e ecologia inspiradas nas histórias e materiais contidos na caixa são:

- Conceitos topológicos: acima, abaixo, entre;
- Os elementos da floresta: a relva, as árvores, os arbustos, o sol, as flores e os animais;
- As cores;
- Os números de 1 a 10;
- As emoções: tristeza e felicidade;
 - Ecologia: recolha seletiva de resíduos

o Materiais: plástico, papel, metal;

o Palavras relacionadas com poluição: resíduos, lixo, reciclagem...

O educador mostra a caixa que contém o material necessário para realizar a atividade às crianças e gera suspense em relação ao seu conteúdo.

Tira o material da caixa, apresentando e contando um a um todos os elementos que compõem a floresta (a relva, as árvores, os arbustos, o sol e as flores) e convida as crianças a repetir com ele os nomes dos objetos e suas cores.

Depois de montar o cenário, o educador vai buscar um saco que contém materiais diferentes (tampas de plástico, rolos de papel e embalagens de doces ...) e começa a atirá-los para o chão fazendo de conta que está a poluir a floresta.

Ao realizar esses gestos, o educador diz o nome de cada objeto individual (papel, cortiça ...), diz o nome do local onde é colocado (nas árvores, na mata ...) e convida as crianças a repetirem com ele gestos e palavras.

Logo que o espaço de trabalho se encontra organizado, o educador começa a contar a história "Arrume a madeira".

O educador apresenta os protagonistas da história às crianças (a coruja oficial da cerimónia, a borboleta, a lagarta e o ouriço, seus ajudantes e os dois esquilos), através de fantoches feitos com materiais reciclados.

Durante a leitura o educador convida as crianças a repetirem algumas palavras-chave (por exemplo, os materiais que compõem o lixo da floresta, os nomes dos animais ...) e a dramatizarem e verbalizarem com ele as emoções que surgem gradualmente durante a narração (sorriso, lágrimas, espanto ...).

De seguida, o educador convida as crianças a ajudarem as personagens da história a recolher o lixo e para o colocarem em cestas especiais marcadas com símbolos que representam os diferentes materiais (papel, plástico...), estimulando-os a repetir novamente os nomes dos objetos que compõem o lixo.

Depois de verificar se todos compreenderam a história, através de uma série de perguntas estimulantes, o educador introduz o conceito de reciclagem convidando as crianças a verificar que as personagens que animaram a história foram feitas com alguns dos objetos lixo encontrados durante a narração da mesma.

Para que o conceito de reciclagem ficasse melhor compreendido, o educador propõe uma pequena oficina, na qual as crianças podem experimentar diretamente a reutilização criativa



de alguns objetos de lixo recolhidos durante a história, criando com eles os animais da floresta, ajudantes da coruja.

Outras atividades

Cada tópico pode ser abordado e aprofundado mais tarde, utilizando a mesma história como fundo integrador. Os materiais criados podem ser usados para implementar as atividades propostas ou para criarem abordagens da história aprofundando ainda mais o conhecimento sobre o tema.

Os materiais criados podem ser usados para implementar as atividades propostas ou criar novas abordagens da história aprofundando ainda mais o conhecimento da língua inglesa.

Plano de Atividade

Título proposto do projeto/caixa O teatro de sombras - Karagkiozisperto da criança

Elaborado por: Apostolia Beka Diretora e professora do 4º jardim de infância de N. Ionia Volos, Greece

Cenário

- introdução ao projeto
- no decorrer do projeto
- resumo do projeto

Grupo: 20 crianças

Idade: 5, 6 anos

Objetivo: desenvolver o pensamento criativo e a atividade

Objetivos operacionais (definidos para crianças)

A criança:

- aprende quais são os elementos necessários para a criação do teatro de sombras;
- aprende a história do Teatro de Sombras;
- ouve atentamente a história;
- aprende novas palavras na língua materna;
- faz as suas próprias figuras seguindo os padrões de figura de Karagkiozi.

Material didático:

Caixa de teatro temático de sombras, figuras de Karagiozis, fotocópias para a construção das figuras de construção, tesouras, palhinhas, unhas duplas, tecido, lentes.

Atividade:

A educadora mostra a caixa e as figuras às crianças.

1. As crianças tentam lembrar-se dos nomes das figuras: 1. Karagkiozis, 2. Nionios, 3. Tio George, 4. Veszopoula, 5. Kollitiri.
2. A educadora lê a história do Teatro das Sombras às crianças.
3. A educadora mostra a caixa do projeto às crianças, diz-lhes o tema do projeto e apresenta todos os elementos necessários para fazer um teatro de sombras.
4. A "figura em movimento" - trabalho criativo - arte e design.



5. As crianças cortam suas próprias figuras depois de as terem pintado e ligam algumas partes do corpo das suas figuras com colchetes de metal (bailarinas) para poderem mover as várias partes durante o espetáculo e colocam as palhinhas atrás das figuras para segurá-las.

Desenvolvimento da atividade:

Esta atividade pode ser realizada no primeiro dia e aqui as crianças vão familiarizar-se com sua primeira figura de teatro de sombras - a figura de Karagiozis.

No segundo dia, eles podem familiarizar-se com as outras figuras e tentar brincar atrás do tecido segurando as figuras corretamente.

No terceiro dia, eles podem criar a cena da peça.

No quarto dia, eles podem fazer todas as figuras que serão necessárias para o jogo.

No último dia, o trabalho pode ser resumido numa mesa interativa, onde as crianças podem adivinhar os nomes das figuras do teatro de sombras, descobrir novas figuras, etc.

Com base nas atividades anteriores, podemos utilizar elementos da metodologia CLIL, pedindo às crianças que respondam às seguintes perguntas:

1. Onde é que a ação se desenrola?
2. Quem vive no palácio?
3. Onde vivem as restantes personagens?
4. Quem estava por detrás do pano?

E continuamos a brincar com a história ...

As crianças podem fazer a correspondência dos nomes dos locais com as imagens das diferentes figuras do teatro de sombras. Elas também podem criar a sua própria peça para o teatro de sombras, tornar-se atores e criar as suas próprias histórias.

Plano de Atividade

Temática do projeto: "Seja saudável e forte comigo"

Elaborado por: Mihaela Peneva Educadora de Infância
Jardim de Infância "Brothers Grimm", Shumen, Bulgária;
Diana Todorova - Educadora de Infância
Jardim de Infância "Brothers Grimm", Shumen, Bulgária

Roteiro: - Introdução do projeto

- O final do projeto

- um resumo do projeto

Grupo: 30 crianças

Idade: 4-5 anos

Objetivo: Estimular a atividade motora das crianças através de atividades ao ar livre e fortalecimento geral do organismo da criança. Estimular a criatividade e iniciativa.

Metas Operacionais / definidas para crianças:

1. Interpretação de mapas.

2. Melhorar o conhecimento das crianças sobre um estilo de vida saudável.



3. Melhorar movimentos motores controlados: corrida, saltar com as duas pernas, saltos à sapo, andar em sacos / degraus.
4. Suscitar interesse em organizar atividades motoras e em realizar atividades de jogo em conjunto.
5. Reconhecer a importância do exercício ao ar livre para melhorar a saúde.
6. Aprender novas palavras em inglês.
7. Incentivar as crianças a proporem jogos.

Materiais didáticos: peças de puzzles, balões, partes de uma coroa: folhas, flores, base de cartão para o jogo "O Tapete Mágico".

Atividades:

1. Encontrar um "tesouro" através de um mapa.
2. A educadora mostra a caixa e as crianças observam uma cena de teatro.
3. A educadora mostra os materiais do primeiro jogo, que estão na caixa, às crianças.
4. A educadora explica o objetivo do jogo "Monta o Coelho".
5. As crianças jogam o jogo.
6. A educadora explica o objetivo do jogo "Alimenta o Coelho".
7. As crianças jogam o jogo "O Tapete Mágico".

Todos os jogos permitem que a educadora e as crianças pensem em novas regras ou variantes do jogo.

Plano de Atividade

Tópico do projeto: Tolerância e integração - título do projeto / caixa: "Diferente não significa pior"

Elaborado por: Ewelina Kuc, Judyta Steglińska
Educadoras de Infância do Jardim de Infância N.º 206
Łódź, Polónia

Plano de aula - Introdução ao projeto

Grupo: 20 crianças Idade: 3, 4, 5, 6 anos

Métodos:

- Percetivo (apresentação da caixa)
- Oral (instruções, respostas das crianças)
- Elementos da metodologia CLIL
- Memória

Tipo de trabalho:

- Trabalho em grupos
- Trabalho individual



Recursos didáticos:

- Caixa - projeto com um conteúdo
- O livro "O Patinho Feio",
- Jogo de memória,
- Ficha de trabalho,
- Imagens de pessoas / personagens com características físicas e estados de espírito diferentes (gordo, magro, alto, baixo, bonito, feio, feliz, triste).

Atividade:

1. Para introduzir o jogo, o educador canta a canção: "Se estás feliz ..."

- O educador canta a música e as crianças fazem os movimentos descritos na canção.

2. Jogo que apresenta o tópico 'O Patinho Feio'

- Exploração da caixa (apresentação da história "O Patinho Feio"). O educador lê às crianças partes selecionadas do conto de fadas, que mostram mal feito ao patinho (do qual todos se riam).

3. Os educadores fazem perguntas às crianças:

- Porque é que todos se riram do patinho feio?

- Como se sentiu o patinho feio?

- O que aconteceu ao patinho feio no final da história?

O educador diz que as pessoas também se sentem assim.

4. Jogo didático: 'Dois diferentes'

O educador mostra às crianças imagens de personagens (gordo, esbelto, alto, baixo, triste, feliz, bonito, feio). As crianças e o educador descrevem a aparência física e o estado de espírito das personagens, depois o educador distribui a ficha de trabalho. Há 3 imagens no cartão de personagens diferentes. A tarefa das crianças é fazer a correspondência das imagens com os seus opostos (por exemplo: gordo- magro).

5. Jogo da dança "Dois para fazer par"

O educador coloca a música, as crianças dançam livremente. Quando a música pára, as crianças fazem pares indicados pelo educador (menina-menino, menina-menina, menino-menino, alto-baixo).

6. Jogo didático "Memória"

O educador mostra às crianças as cartas com imagens e depois espalha-as com as imagens / personagens viradas para baixo; a tarefa das crianças é encontrar duas cartas iguais (as crianças viram as cartas no sentido dos ponteiros do relógio, uma de cada vez). O jogo terminará quando encontrarem o par de todas as cartas.

7. Resumo e Muito Obrigado pelas aulas

Para resumir a aula, o educador diz às crianças que a aparência não importa, independentemente da nossa aparência, podemos divertir-nos juntos.

Outras Atividades:

1. Cada criança pode desenhar nas cartas de trabalho (utilizando qualquer método) o seu amigo (baixo, alto, gordo, bonito, feliz, esbelto).
2. As crianças podem desenhar o seu amigo preferido, cortá-lo e falar sobre as suas características físicas e personalidade.



Língua portuguesa
Agrupamento de Escolas
de Fajões,
Oliveira de Azeméis



Polónia Lodz 2019

