



Planejamento- PIBID

Escola: Escola Municipal Paulo de Almeida Campos

Grupo: Hingrid Pinheiro; Bruna Carla Soares; Yasmin Fonseca; Taís Leal; Bárbara Barbosa; Jennifer Freitas; Fabiany Mendonça; Clara Oliveira.

Professora: Luciana Oliveira

Turma: 1º ano do Ensino Fundamental I

2025.2

31/07 - Não teve aula

01/08 - Não teve aula

07/08 Grupo de quinta

Tema da atividade: Brincando com as Letras

Justificativa (por que ensinar):

O uso de jogos interativos, como os da plataforma Wordwall, estimula o interesse das crianças pelas letras, desenvolvendo sua consciência fonológica, favorecendo a aprendizagem por meio da brincadeira, elemento essencial nessa faixa etária.

Objetivo geral:

Despertar o interesse pelas letras do alfabeto e desenvolver o reconhecimento das vogais, proporcionado a relação entre som, imagem e escrita por meio de atividades digitais lúdicas e interativas.

Objetivos específicos:

- Estimular a identificação das letras do alfabeto e de suas respectivas vogais;
- Desenvolver a consciência fonológica por meio da observação das letras iniciais das palavras;
- Incentivar o trabalho em grupo e o uso da tecnologia como ferramenta pedagógica.

1 - Acolhida e introdução à atividade:

A atividade será realizada na sala de informática com um grupo de 8 alunos. Ao chegarem no espaço, explicaremos como acontecerá a proposta lúdica do dia.

Os alunos serão divididos em duplas, e cada bolsista ficará responsável por acompanhar 2 crianças, auxiliando durante toda a realização da atividade.

Antes de começarmos os jogos no Wordwall, faremos uma conversa com o grupo para saber o que já sabem sobre letras e vogais. Exemplo das perguntas:

Você conhece alguma letra?

Qual é a primeira letra do seu nome?

Será que todas as palavras começam com letras diferentes?

Esse momento inicial servirá para observar o que cada criança já sabe e criar um ambiente de participação ativa antes da atividade digital.

2- Os jogos foram escolhidos para ajudar no reconhecimento das vogais e na associação entre letras e imagens. Sendo eles:

Jogo: Roleta das Vogais.

Neste jogo, a criança gira a roleta e precisa identificar a vogal sorteada, dizendo seu nome e, com a ajuda da bolsista, pensar em uma palavra que comece com ela.

Jogo: Letra Inicial – Alfabetização

Neste jogo, os alunos observam uma imagem e devem identificar qual é a letra inicial da palavra que representa aquela figura.

Exemplo:

Imagem de um sapato = Letra inicial: S

Descubra a Letra Inicial

Esse jogo é parecido com o jogo que será proposto acima. Em que, a criança deve observar a imagem e escolher a letra inicial correspondente.

- Estimula a consciência fonológica e a relação entre som e grafia.

Alfabeto – Cartas do Alfabeto

Neste jogo, as crianças irão observar a letra apresentada na carta, dizer qual é essa letra e tentar pensar em uma palavra que comece com ela ou sua família silábica.

- Estimula a identificação das letras, a consciência fonológica e a ampliação do vocabulário de forma lúdica.

08/08 Grupo de sexta

Bingo das letras

- **Tema:** Reconhecimento das letras do alfabeto (vogais e consoantes).

- **Objetivos**

- . Reforçar a identificação das letras do alfabeto.
- . Diferenciar vogais e consoantes.
- . Desenvolver a atenção, a percepção visual e a memória.
- . Promover a socialização por meio de jogo coletivo.

- **Conteúdos**

- . Letras do alfabeto.
- . Vogais e consoantes.

- Metodologia / Desenvolvimento

- . Entregar cartelas de bingo com letras do alfabeto (cada cartela com 8 letras).
- . Entregar tampinhas de garrafa para a marcação da cartela.
- . Nós teremos um saquinho com todas as letras, para sorteio.
- . Uma criança por vez sorteia uma letra.
- . A criança deve mostrar a letra sorteada e dizer uma palavra que comece com ela (ex.: letra B → “bola”).
- . Caso a criança tenha dificuldade, o grupo pode ajudar.
- . Quem tiver a letra na cartela marca com uma tampinha.
- . Vence quem completar a cartela primeiro.

- Recursos Didáticos

- . Cartelas de bingo com letras.
- . Cartões ou tampinhas com as letras do alfabeto.
- . Tampinhas para marcar.
- . Quadro e piloto.

- Avaliação

- . Observação da participação e interesse no jogo.
- . Reconhecimento das letras durante a atividade.
- . Capacidade de relacionar as letras.

14/08/2024 - Grupo de quinta-feira

Produção artigo - relato de experiência

15/08/2024 - Grupo de sexta-feira

Tema: Cultura Indígena

Atividade

Caça ao Tesouro das Palavras Indígenas

Objetivo

Ampliar o conhecimento sobre a cultura e o vocabulário indígena

Desenvolver atenção, cooperação e raciocínio lógico

Materiais

Cartões ou pedaços de papel com letras (uma letra por cartão).

Lista de palavras relacionadas à cultura indígena como oca, pipoca, Niterói, açaí, arara, etc.

Folhas com caça-palavras contendo palavras indígenas.

Execução

1. Apresentar imagens e palavras de origem indígena que usamos no cotidiano .
2. Propor um caça às letras: as crianças encontrarão as letras escondidas pela sala e, ao juntá-las, formarão as palavras sobre a cultura indígena apresentadas anteriormente pelas estagiárias.
3. Entregar um caça-palavras com vocabulário indígena para que as crianças encontrem as palavras trabalhadas na atividade, reforçando o aprendizado de forma lúdica.

21/08/2025 - Grupo quinta-feira

Reforço de leitura com os alunos

22/08/2025 - Grupo sexta-feira

Reforço vogais e consoantes com os alunos

28/08/2025 - Grupo quinta-feira

Dia da Débora- História da Rainha Nzinga

29/08/2025 -

Tema: Povos originários

Materiais:

- Vídeo (Maratona: Especial Dia dos Povos Originários)
- Aparelho multimídia (TV, computador ou projetor)
- Fotos/imagens de objetos, utensílios, vestimentas e elementos da cultura indígena que aparecem no vídeo
- Palavras ilustradas com vocabulário de origem indígena usado no cotidiano (rede, pipoca, tatu, mandioca, jacaré etc.)

Objetivos:

- Reconhecer a importância dos povos originários na formação cultural do Brasil.
- Identificar elementos do cotidiano indígena apresentados no vídeo.
- Ampliar o vocabulário a partir de palavras de origem indígena presentes no dia a dia.
- Desenvolver a oralidade e a escuta atenta por meio da roda de conversa.

Etapas da Aula:

1. Acolhida e conversa inicial. Investigação dos conhecimentos prévios.
2. Exibição do vídeo
3. Atividade com imagens e palavras

- Mostrar fotos de objetos ou cenas do vídeo (ex.: arco e flecha, ocas, pinturas, utensílios, animais).
- Pedir que as crianças nomeiem o que estão vendo.
- Mostrar palavras de origem indígena usadas no cotidiano (rede, pipoca, tatu, mandioca, jacaré, abacaxi, capim etc.).
- Conversar sobre o significado e a ligação dessas palavras com o nosso dia a dia.

5. Atividade prática: fazer um mural coletivo com desenhos das crianças sobre o que aprenderam.

QUINTA 04/09 - Apoio

Sexta 05/09 -

Tema: Lendas Indígenas

Objetivo Geral

- Promover o contato das crianças com elementos da cultura indígena por meio da escuta e apreciação de uma lenda tradicional.

Objetivos específicos

- Estimular a imaginação e a atenção auditiva das crianças.
- Ampliar o repertório cultural sobre povos indígenas.
- Desenvolver a capacidade de interpretação oral e visual.
- Produzir um desenho que represente a compreensão da lenda.
-

Conteúdo

- Lendas indígenas brasileiras (ex.: A Lenda do Curupira, Vitória-Régia, Iara, Guaraná).
- Elementos da narrativa: personagens, cenário, acontecimentos principais.
- Representação artística (desenho).

Quinta- 11/09

OBJETIVO GERAL: Construir a identidade e pertencimento racial, estabelecendo uma aproximação com o modo como nos relacionamos no mundo e com o outro.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Refletir e analisar a percepção das diferenças de cor de pele, cabelo, nariz, lábios e referências culturais distintas.
- Reafirmar a luta antirracista como prática presente e atuante no currículo.
- Instigar a literatura como fonte de prazer e conhecimento.
- Se tornar protagonista no processo de aprendizagem ao pensar e falar sobre na atividade do autorretrato.
- Tornar a escrita real e significativa.

ESTRATÉGIAS DE DESENVOLVIMENTO:

1) Introdução: Introduzir a questão do cabelo a partir de perguntas como:

Quais são os tipos de cabelos que vocês conhecem?

Quem faz o penteado ou penteia o cabelo de vocês?

Fazem com carinho?

Como vocês se sentem?

Como é a textura do cabelo de vocês?

Vocês conhecem alguém que tem cabelo crespo?

Como vocês imaginam a textura do cabelo crespo?

A intencionalidade é compreender a percepção da criança sobre a temática de cabelo.

2) Roda de Leitura: Meu Crespo é de Rainha - bell hooks - Destacar ao longo da leitura as palavras referenciadas ao cabelo crespo e a reafirmação sobre o carinho e cuidado.

3) Desenvolver a curiosidade: Após a leitura, apresentar diferentes modelos de tranças e que em alguns países africanos as mesmas contêm significados para além de embelezar. Mostrar tranças e penteados diferentes em homens negros, ressaltando sua beleza e reconhecimento.

4) Atividade: AUTORRETRATO:

A partir da leitura do livro “Meu Crespo é de Rainha - bell hooks”, partir para a proposta de atividade o autorreconhecimento. Como as crianças vêem a si mesmas? Como elas enxergam as diferenças?

Para realização da atividade será entregue folhas A4 e as crianças terão como materiais disponibilizados para uso: lápis de cor, barbante, macarrão de diferentes modelos, lã e algodão. Tudo o que elas podem utilizar para desenhar e construir o seu perfil e então escrever três características/frases que a fazem se amar quando olham através do espelho. Após a pintura, retornaremos à roda para que eles possam apresentar suas representações e, no campo de avaliação, buscar compreender as representações das diferentes formas de cabelo e tons de pele.

Sexta - 12/09

Trabalhando as diferenças a partir do livro “Ninguém é igual a ninguém”

Objetivo:

- Compreender que cada pessoa é única.
- Valorizar e respeitar as diferenças entre os colegas e entre as pessoas em geral.

Leitura inicial: Ler com a turma o livro “*Ninguém é igual a ninguém*” e conversar sobre a mensagem principal: ninguém é igual ao outro, e isso é algo positivo.

Produção:

- Cada aluno desenha uma pessoa diferente (podendo variar cor de pele, cabelos, estilos de roupas, acessórios, tamanhos, etc.).
- Os desenhos serão colados em um grande mural coletivo.

Construção coletiva: O mural pode ganhar o título “O Brasil é feito de diferenças.”

Socialização: Cada criança fala um pouco sobre o seu desenho, destacando o que torna aquela pessoa única.

Fechamento: Reforçar a ideia do livro: assim como nos desenhos, na vida real todos somos diferentes, e isso torna a convivência mais bonita e rica.

Dia 18/09 grupo quinta

Realização da atividade do dia 11/09

Dia 19/09/2025

Mediação - Dominó de palavras indígenas

Atividade 1: Dominó das letras (para crianças que ainda não sabem as letras)

Objetivo

Trabalhar percepção sonora (som inicial) e associação imagem–som usando palavras indígenas. As crianças não precisam reconhecer a letra, apenas perceber que duas palavras começam com o mesmo som.

Como montar

Papel impresso em modelo de dominó, com palavras indígenas e imagens. Cada peça terá duas palavras com imagens correspondentes e duas iniciais de letras diferentes. As crianças deverão associar palavras que comecem com o mesmo som.

Exemplo de sequência de peças

Peça 1: caju | capivara

Peça 2: tatu | tucano

Peça 3: pajé | peixe

Peça 4: urucum | urubu

Atividade 2: Dominó de sílabas (para crianças que já conhecem sílabas)

Objetivo:

Trabalhar reconhecimento de sílabas e formação de palavras com palavras indígenas.

Como montar

Papel impresso em modelo de dominó, com palavras indígenas divididas em sílabas. As crianças deverão montar as palavras no estilo dominó / palavras cruzadas, unindo sílabas correspondentes para formar as palavras completas.

Grupo de quinta: 25/09

Plano de Aula – Fundo do Mar

Tema: Explorando o fundo do mar

Objetivo Geral:

Estimular a curiosidade e o interesse das crianças sobre o fundo do mar, promovendo a investigação, a troca de conhecimentos e a valorização da pesquisa.

Materiais:

2 cartolinas (ou 1, dividida em duas partes)
Canetas hidrocor
Imagens/fotos de animais marinhos e paisagens do oceano

Início da atividade

Primeiramente usaremos uma cartolina (ou o quadro) para registrar as seguintes perguntas:

- “O que vocês já sabem sobre o fundo do mar?”

- “*O que queremos descobrir?*”

Primeiro, faremos a pergunta: **“O que vocês já sabem sobre o fundo do mar?”**

As crianças irão falar e vamos anotar as respostas delas na cartolina.

Logo após, perguntaremos:

“O que queremos descobrir?” Também registramos as respostas. Nessa etapa, além das perguntas principais, também faremos outras para instigar a curiosidade das crianças, como

- Quais animais vivem no fundo do mar?
- O que eles comem?
- Será que só existem animais lá?
- Como os seres humanos exploram o fundo do mar?

Mostrar fotos de animais marinhos e paisagens.

Vamos perguntar: “*Vocês já viram algum desses de perto?*”

Continuidade

Vamos pedir para as crianças trazerem, na próxima aula, informações (escritas), desenhos ou imagens sobre:

- um animal marinho;
- uma praia que gostem;
- um animal que ainda não conheçam;
- um animal diferente ou curioso;
- o maior animal do fundo do mar.

Grupo de sexta - 26/09

Tema: Conhecendo os animais: terrestres, aéreos e aquáticos

Objetivos

- Identificar semelhanças e diferenças entre animais.
- Introduzir a classificação em três grupos: terrestres, aéreos e aquáticos.

Recursos

- Filme Rio (2011) (pode ser o longa ou trechos selecionados).
- Aparelho para reprodução (TV, caixa de som, projetor).

Início

1. Acolhida e sensibilização

- Explorar conhecimentos prévios:
- Conversa inicial: “Vocês já viram animais diferentes em casa, na rua ou na televisão? Quais lembram?”

Passar o filme

- Passar o filme Rio
- Orientar antes: “Enquanto assistimos, vamos prestar atenção nos animais que aparecem. Depois vamos conversar sobre eles.”

3. Roda de conversa

- Perguntas norteadoras:
 - Quais animais vocês viram?
 - Onde eles vivem? (na terra, na água ou no ar?)
 - O que eles fazem no filme?.

4. fechamento

- Reforçar a ideia das três classificações de forma simples e acessível:
 - Terrestres: vivem na terra.
 - Aquáticos: vivem na água.
 - Aéreos: voam ou vivem no ar.
- Retomar exemplos citados e confirmar junto com a turma.

5. Para casa

- Orientar: “Para a próxima aula, cada um vai trazer um recorte, impresso ou desenho de um animal. Pode ser da terra, da água ou do ar. Vamos montar um cartaz bem bonito com todos eles

PLANO DE AULA 2/10 - Reforço escolar – Jogo Uno do alfabeto Grupo quinta

PLANO DE AULA 3/10 - SEXTA

- Mediação/Apoio

Objetivo específico: Reconhecer e identificar as letras do alfabeto em palavras do cotidiano

Materiais utilizados:

- Fichas fornecidas pela escola, contendo palavras (objetos, comidas, cores etc.)
- Em cada ficha, a inicial da palavra era sublinhada

PLANO DE AULA 9/10 – Bilboquê de Tubarão

Grupo quinta

Tema: Brincando e criando com materiais recicláveis

Atividade: Construção de um bilboquê de tubarão

1. Objetivos

- Geral: Estimular a criatividade e a coordenação motora fina por meio da construção de um brinquedo reciclável.

2. Materiais

- Garrafas plásticas vazias
- Tesoura sem ponta ou estilete (uso do adulto).
- Barbante.
- Tinta guache, pincéis e canetinhas.
- Fita adesiva colorida ou EVA.

3. Desenvolvimento da aula

1. Primeiro, vamos pegar uma garrafa plástica vazia e limpa. Cortaremos o fundo da garrafa , é por essa parte que o tubarão vai “abrir a boca”.

2. Depois, as crianças irão pintar a garrafa com tinta guache na cor azul e branco.
3. Enquanto a tinta seca, desenhemos as nadadeiras, o rabo e os dentes do nosso tubarão em EVA. Depois, recortamos tudo.
4. Logo após, colocamos as nadadeiras, o rabo e os dentes na garrafa, deixando o tubarão bem bonito e cheio de personalidade.
5. Em seguida, amarramos um pedaço de barbante na tampa da garrafa. Na outra ponta do barbante, prendemos uma bolinha feita de papel amassado ou de tampinha.
6. Por fim, testamos o nosso brinquedo! Seguramos a garrafa e tentamos acertar a bolinha dentro da “boca” do tubarão.

PLANO DE AULA 10/10 - Sexta Feira

Atividade: produção de Peixinhos de Tampinha para a Feira Literária "Fundo do Mar"

Como foi feito: pedimos às crianças que desenhassem o rosto dos peixinhos em pedaços de papel redondos já recortados, colando em tampinhas de garrafa em seguida, junto com caudas e nadadeiras, para produzir uma pescaria na feira literária.

PLANO DE AULA 16/10 – Passeio na Praia de Icarai

Grupo quinta

- Na aula do dia 25/09 cada criança escolheu um animal do fundo do mar.
- No dia da ida à praia, as crianças falaram novamente sobre o animal, contando o nome e uma curiosidade

Fundo do Mar (Vivência na Praia)- Retomada da atividade

Durante a ida à praia, realizamos a continuação da proposta do “Fundo do Mar”.

Reunimos as crianças em roda, próximas à areia, para aproveitar o ambiente real como espaço de aprendizagem.

Momento de Socialização – Meu Animal Marinho

Cada criança falou sobre:

- O animal que havia escolhido na aula anterior;
- Compartilharam uma curiosidade pesquisada ou lembrada sobre esse animal;
- Relacionar o que sabia com o ambiente da praia (quando possível), por exemplo: “Esse animal vive no mar como o que estamos vendo agora”.

Esse momento permitiu:

- Desenvolver a oralidade;
- Reforçar os conhecimentos pesquisados;
- Conectar teoria e experiência concreta na natureza.

Mediação do Professor

O professor fez perguntas para ampliar a fala das crianças, como:

- “Esse animal vive perto da superfície ou no fundo do mar?”
- “Ele é grande ou pequeno?”
- “Ele é rápido, lento ou fica parado?”
- “Vocês acham que ele pode ser encontrado nessa praia?”
- “Ele come o quê?”

Essas perguntas ajudaram a aprofundar a compreensão, incentivando a investigação e a observação.

Observação do Ambiente

Mesmo que não aparecessem animais ali, aproveitamos a praia para observar elementos relacionados ao mar, como:

- Conchas
- Areia

- Ondas
- Algas
- Marés

E fizemos relações com os animais apresentados:

“Será que seu animal vive em conchas?”, “Seu animal gosta de águas profundas ou rasas?”.

Registro da Vivência

Após as falas, realizamos um breve registro oral com a turma:

- “O que aprendemos hoje observando o mar de perto?”
- “O que vimos aqui que tem relação com os animais estudados?”

Em seguida, finalizamos a atividade com um momento de observação da praia, no qual as crianças poderão sentir o ar, ouvir o som das ondas e perceber os elementos naturais ao redor. As bolsistas trarão algumas curiosidades, como como se formam as ondas, e as crianças serão incentivadas a observar atentamente o movimento do mar enquanto exploramos essas explicações.

Esse encerramento permitirá integrar a vivência ao ar livre com o conteúdo estudado, ampliando a compreensão das crianças sobre o fundo do mar de forma significativa e sensível.

DIA 17/10/2025 - PLANO DE AULA Arte e Natureza: Pintando a Praia na Tela

Sequência: Atividade realizada após a vivência na praia e após as apresentações dos animais marinhos.

Tema da Aula A praia como inspiração artística: pintura com areia e tintas.

2. Objetivo Geral

Promover uma experiência artística sensível e criativa a partir da vivência na praia, utilizando elementos naturais (areia) como parte da produção.

3 . Materiais Didáticos

- Telas pequenas (uma para cada criança), Tintas guache, Pincéis, Recipientes para tintas, Areia coletada na praia (colada no mesmo dia da visita)

O objetivo é ativar a memória visual e sensorial das crianças antes da pintura.

1º Momento – Apresentação da Proposta

Explicaremos que hoje iremos finalizar as telas que começaram a ser preparadas no dia da ida à praia, quando colocamos a areia trazida por nós.

2º Momento – Produção Artística

Cada criança receberá sua tela com areia já colada.

Elas poderão:

Pintar a areia para representar a praia; Pintar o mar, o céu, peixes, ondas ou o que mais tenham observado;

O professor e as bolsistas circularão entre os alunos, auxiliando, incentivando e valorizando suas escolhas criativas.

Dia 23/10/2025 - Semana acadêmica - apresentação das bolsistas - Apresentação relatório online

24/10/2025 - grupo de sexta

Atividade: Tartarugas com caixa de ovos

Objetivo específico:

- "Desenvolver a criatividade e coordenação motora fina por meio da produção de uma tartaruga utilizando material reciclável.
- Relacionar a atividade ao tema "Fundo do Mar".

Materiais utilizados:

- Caixa de ovos
- Tinta
- Papel
- Papelão
- Pincéis
- Cola

30/10/2025 - grupo quinta

Plano de Aula - continuação do quadro

No dia 30/09, retornamos à escola para finalizar os quadros iniciados na sequência de atividades sobre a praia. Nesse momento, acrescentamos novos elementos à produção artística. As crianças utilizaram algodão para representar nuvens, espuma do mar ou detalhes que elas lembravam da paisagem observada. Também completaram partes que haviam ficado pendentes nos dias 23 e 24, como retoques de tinta, desenhos adicionais e pequenos ajustes na composição.

Esse momento de finalização permitiu que as crianças retomassem a memória da vivência na praia, enriquecessem suas produções e percebessem que a arte pode ser construída em etapas, valorizando o cuidado, a observação e a criatividade.

31/10 - Sexta (Feriado do servidor público)

06/11/2025 - grupo quinta- Explorando a natureza por meio da vivência no Parque das Águas.

Objetivo Geral

Proporcionar às crianças uma experiência educativa ao ar livre, favorecendo o contato com a natureza, a socialização e a observação do ambiente natural.

Materiais Necessários

- Lanches individuais (das crianças); Garrafinhas de água; Câmera ou celular para registro (professor/bolsistas)

.Desenvolvimento da Aula-Passeio

1º Momento – Saída da Escola

Organização da turma;

Explicação breve sobre o objetivo da visita: *observar, brincar e sentir a natureza.*

2º Momento – Chegada ao Parque e Roda de Conversa

Faremos perguntas como:

“O que vocês acham que vamos encontrar na natureza hoje?”

“Quais sons vocês imaginam ouvir aqui?”

3º Momento – Lanche ao Ar Livre - Faremos um momento de lanche coletivo;

4º Momento – Brincadeiras e Exploração Livre

As crianças poderão:

- correr pelo gramado;
- brincar com os colegas;
- observar elementos do parque;
- explorar livremente o ambiente com supervisão.

O objetivo é incentivar o movimento, a liberdade corporal e o brincar espontâneo.

Observação da Natureza

Conduziremos uma caminhada guiada, onde as crianças serão convidadas a:

- observar as árvores, plantas, água e pássaros;
- sentir a grama, o vento e a temperatura;
- ouvir os sons da natureza;
- comentar o que perceberam.
- *“O que vocês estão ouvindo agora?”*
- *“Quais cores encontramos na natureza hoje?”*
- *“Como a grama e as folhas se parecem?”*
- *“Que cheiros sentimos ao caminhar?”*

5º Momento

- Retorno à escola.

7/11 - Sexta

Desenvolvimento do Projeto: Cápsula do Tempo

- Cartinha para o Eu do Futuro - Início do projeto da Cápsula do tempo;
- Objetivo: criar um registro do que foi o primeiro ano de alfabetização das crianças para que as mesmas possam acessar no futuro essas memórias.

- Como foi feito: pedimos às crianças que desenhasssem o que gostariam de registrar para lembrarem quando ficassem mais velhas. Em seguida, chamamos um por um para redigir as cartas para o futuro, seguindo exatamente o que estava sendo dito pela criança.

Etapa 1 – Roda de conversa

- Explicar o que é uma cápsula do tempo.
- Perguntar o que eles gostariam de lembrar no futuro sobre o 1º ano.
- Apresentar que cada um fará um desenho e uma carta.

Etapa 2 – Desenho

- Solicitar: “Desenhe algo deste ano que você gostaria de lembrar quando for mais velho(a)”.
- Acompanhar os processos e conversar com cada criança sobre suas escolhas.

Etapa 3 – Produção da carta (ditado ao professor)

- Chamar individualmente.
- Perguntar: “O que você quer dizer para o seu Eu do futuro?”
- Registrar fielmente as palavras da criança.
- Relê-la para garantir que representa exatamente o que ela desejou comunicar.

Etapa 4 – Assinatura

- Após finalizar a leitura, pedir para a criança **assinar a carta**.
 - A assinatura pode ocorrer de diferentes maneiras: nome completo, só o primeiro nome, letra inicial, tentativa espontânea - todas legítimas e respeitadas.
- A assinatura reforça a autoria e o reconhecimento do próprio nome escrito.

13/11 - Quinta

No dia 13/11, atuamos como auxiliares da professora, ajudando na organização da sala, acompanhamento dos alunos e apoio nas atividades propostas.

14/11- Sexta

Aula 2 - Continuação da Carta + Ficha de Registro “Como eu sou em 2025”

Continuação do projeto da Cápsula do Tempo + produção das fichas de registro. As fichas guardam informações como altura, tamanho do pé, amigos mais chegados, cor favorita.

Objetivos da Aula

- Finalizar as cartas do “Eu do Futuro” com as crianças que ainda não participaram da etapa de ditado ao professor.
- Produzir uma ficha de registro pessoal, para que as crianças tenham um retrato do seu “eu atual” em 2025.
- Desenvolver capacidades de autorretrato, escrita do nome, noções de identidade e preferências pessoais.
- Registrar informações físicas e afetivas para compor a cápsula do tempo.

Acolhida e retomada do projeto

- Relembrar o projeto da Cápsula do Tempo.
- Explicar que hoje vamos:
 1. Finalizar as cartas das crianças que ainda não ditaram.
 2. Preencher uma ficha especial chamada **“Como eu sou em 2025”**.

As fichas guardam informações como idade, altura, tamanho do pé, amigos mais chegados, cor favorita, comida favorita e filme favorito.

20/11 - Feriado

21/11 - Ponto facultativo

27/11 - Quinta Plano de Aula – Caixa Misteriosa: De Quem Vamos Sentir Saudade

Atividade 1

- Estimular a reflexão sobre vínculos afetivos e pessoas importantes na vida dos alunos.

Materiais:

- Caixa decorada

- Espelho (dentro da caixa, sem que os alunos vejam)

Desenvolvimento :

1. Apresentação da atividade:

Vamos falar para os alunos: “Hoje vamos fazer uma atividade especial. Aqui temos uma caixa misteriosa e dentro dela tem algo que queremos que vocês descubram. O que será que tem dentro da caixa?”

2. Logo após, cada aluno se aproxima da caixa e olha para dentro, pensando em alguém de quem sente mais saudade ou que é importante para ele.

3. Encerramento e compartilhamento

- Após a atividade, os alunos podem compartilhar verbalmente o que tem dentro da caixa.

Atividade 2

Jogo Educativo: desenho rápido

Materiais

- Quadro Dividido: Quadro dividido em duas partes (Time A e Time B)

2. Cartolina: com um grid de 3x3 contendo 9 símbolos diferentes (os gabaritos dos desenhos).

- Lista de Símbolos: Triângulo, quadrado entre outros

- Pilot: Duas cores diferentes (uma para cada time).

Desenvolvimento:

1. Organização

- Dividir a turma em Time A e Time B, com filas de frente para o quadro.
- explicação das regras do jogo: Um jogador de cada time corre até o quadro para desenhar o símbolo indicado, seguindo a ordem dos quadrados. O aluno retorna ao seu lugar e passa a vez para o próximo da fila (revezamento).
- memorizando os 9 símbolos, reforçando reconhecimento visual e vocabulário geométrico.

3. Encerramento (5 min)

- Quando todos os 9 quadrados estiverem preenchidos, a corrida termina

O time com as sequências correta será o vencedor

28/11/2025 - sexta-feira

. Brincadeiras em grupo.

. Entrega da Cápsula do Tempo – Etapa Final do Projeto

Para encerrar o projeto “Cápsula do Tempo”, realizamos uma atividade especial de entrega das cápsulas, tornando o momento significativo, afetivo e cheio de sentido para as crianças. As cápsulas foram montadas previamente pelas bolsistas, utilizando embalagens recicláveis de Píngles, decoradas e personalizadas para cada aluno. Dentro de cada cápsula estavam:

- A carta para o Eu do Futuro, ditada e assinada pela própria criança.
- O desenho individual, representando o que elas desejavam lembrar quando fossem mais velhas.
- Uma mensagem carinhosa escrita pelas “tias” que acompanharam o projeto (professoras/bolsistas).

Como foi realizada a entrega

Para tornar o momento ainda mais significativo e envolvente, optamos por fazer uma espécie de **amigo oculto** adaptado. A dinâmica aconteceu da seguinte forma:

Passo 1 – Sorteio

As crianças foram reunidas em roda. Cada uma sorteou, na hora, o nome de um colega que estava presente na sala.

Passo 2 – Escolha da cápsula

Após descobrir o nome sorteado, a criança ia até uma das tias (bolsista) e recebia a **cápsula do tempo daquele colega** específico.

Passo 3 – Homenagem

A criança que estava com a cápsula falava em voz alta algumas **características positivas** do amigo sorteado — qualidades, fatos engraçados ou coisas que admire nele.

Esse momento foi importante para desenvolver:

- linguagem oral,
- autorreconhecimento,
- empatia,
- capacidade de observar e valorizar o outro.

Passo 4 – Entrega

Depois da fala, a criança entregava a cápsula para o amigo sorteado.

Passo 5 – Próximo sorteio

O aluno que recebeu sua cápsula tornava-se o próximo a sortear um novo nome, e assim seguimos até todos serem contemplados.

Plano - Sexta 05/12/2025

- Vale a pena ver de novo

Foram realizadas atividades de reforço, separadas em 2 grupos: reconhecimento silábico e reconhecimento do alfabeto.