



Prefeitura de
VÁRZEA PAULISTA

**PROJETO CULTURAS E
BRINCADEIRAS**

INGLÊS

Unidade Gestora Municipal de Educação



Sumário

| | |
|--|-------------------------------|
| 1. JUSTIFICATIVA..... | 2 |
| 2. OBJETIVO GERAL..... | 4 |
| 7. O PROGRAMA DE LEITURA NA PERSPECTIVA DO PROJETO, INTERDISCIPLINARIDADE ENTRE OS PROJETOS DA UNIDADE ESCOLAR | 11 |
| 8. RECURSOS DISPONIVEIS | 12 |
| 9. AVALIAÇÃO | 13 |
| 10. PRODUTO FINAL | Erro! Indicador não definido. |
| 11. ESTRUTURA DO PROJETO PARA SER ENVIADO | 16 |
| 12. REFERÊNCIA | 17 |

PROJETO

CULTURA E BRINCADEIRAS – ENSINO FUNDAMENTAL

1. JUSTIFICATIVA

Visando a ampliação e aprofundamento dos conceitos trabalhados ao longo do ano de 2024, o projeto “Brinquedos e Brincadeiras” foi revisado e remodelado com o intuito de proporcionar aos alunos novas experiências, ampliando as possibilidades de aprendizagem. A reformulação do projeto busca integrar de maneira mais eficaz as propostas pedagógicas com o programa de leitura, além de estreitar o vínculo com os demais projetos que fazem parte do currículo escolar. Com essa nova abordagem, o projeto passa a se chamar “Cultura e Brincadeiras”, refletindo uma expansão do seu escopo original, que agora incorpora uma perspectiva mais ampla, interligando elementos culturais, sociais e educacionais de forma mais dinâmica e contextualizada.

A alteração do nome não implica apenas em um novo título, mas na necessidade de um redesenho do projeto em sua totalidade, com uma reconfiguração de suas metas e objetivos, a fim de proporcionar uma experiência mais rica e significativa para os estudantes. A essência do projeto permanece a mesma: promover a interação dos alunos com o universo lúdico e cultural por meio de brincadeiras e jogos que estimulam a criatividade, a socialização e o aprendizado. No entanto, agora com um enfoque ampliado, buscando abordar a diversidade cultural brasileira e global, integrando novas formas de expressão cultural e social.

A partir dessa remodelagem, o projeto não só mantém os fundamentos pedagógicos que o tornaram um sucesso em 2024, como também visa introduzir novas possibilidades de abordagem e novas metodologias de ensino, sempre com o objetivo de envolver os alunos de forma ativa e participativa. Ao longo do desenvolvimento das atividades, os estudantes terão a oportunidade de explorar diferentes culturas por meio de suas brincadeiras e jogos tradicionais, além de criar conexões entre essas experiências lúdicas e as leituras realizadas no ambiente escolar, enriquecendo o processo de formação integral.

Além disso, o projeto terá como resultado final a produção de um produto que reunirá as aprendizagens, descobertas e criações dos alunos ao longo do processo, incentivando a reflexão sobre as várias formas de cultura e brincadeira no mundo. Essa síntese final será um reflexo do trabalho coletivo e das descobertas feitas pelas crianças durante as atividades, proporcionando uma oportunidade única de integração e compartilhamento de saberes, além de fortalecer a identidade e o pertencimento cultural de cada aluno.

Com a reformulação, o projeto “Cultura e Brincadeiras” se propõe a ser um espaço de inovação pedagógica, em que a diversão se mistura com o aprendizado e a troca cultural,

promovendo um ambiente mais inclusivo, interativo e enriquecedor para todos os alunos. Ao integrar cultura e brincadeiras de maneira criativa e contextualizada, o projeto visa preparar os estudantes para serem cidadãos críticos e conscientes, com respeito às diferenças e valorização das tradições culturais.

A vivência em contato com diferentes culturas oferece uma rica diversidade de experiências que permitem à criança ampliar seus horizontes e se integrar a realidades além do seu próprio universo. Ao conhecer novas tradições, valores e costumes, ela não apenas expande seu repertório de conhecimentos, mas também desenvolve uma compreensão mais profunda do mundo ao seu redor. Esse processo de imersão cultural se torna uma oportunidade prazerosa de aprendizado, pois possibilita que a criança reconheça e respeite as diversas formas de viver e pensar que existem em diferentes partes do mundo. Além disso, essa convivência favorece a construção de uma mentalidade mais aberta, tolerante e inclusiva, essencial para a formação de cidadãos conscientes e empáticos.

Diante disso é possível utilizar entre outras formas de conhecer as diversas culturas presentes no mundo o brincar, o brincar deve ocupar um lugar central na infância, brincar é conhecer-se a si próprio, reforçar vínculos, aprender a ganhar e a perder, a estar com os outros, a partilhar. É descobrir um espaço mágico, entre a fantasia e a realidade. É também explorar, abrir as portas à imaginação, à criatividade, ao corpo, à mente, às emoções. E aprender a ultrapassar obstáculos, porque o brincar aproxima, une e iguala os participantes. O brincar tem sua versão cultural e dentro desta perspectiva o projeto trata de explorar a cultura dos países que falam inglês, quais suas brincadeiras, quais os brinquedos, sua nomenclatura, sua história, desta forma é possível explorar, conhecer e brincar.

Além do brincar, existem inúmeras formas de trabalhar as diversas culturas espalhadas pelo mundo, a brincadeira é apenas uma delas, mas este leque de oportunidades pode e deve ser explorado pelo professor, utilizando a imaginação como ponto de partida para a introdução das diversas formas de cultura.

O aprendizado de uma Língua Estrangeira orienta os alunos a ampliar sua percepção da natureza da linguagem, possibilitando a criação de novas formas de engajamento e participação em um mundo social, cada vez mais globalizado e plural, além de colaborar para o desenvolvimento do entendimento da língua materna e a compreensão de como a linguagem funciona, dentro de uma proposta que busca valorizar o estudante com seus conhecimentos prévios de mundo, através de trocas lúdicas, desafiadoras, envolventes e prazerosas tornando o aprendizado um produto final das relações que ocorrem dentro do estudo de línguas.

Palavras chave: conhecimento, cultura, brincar, repertório, aprendizagem, estimulação, experimentação, vivências, socialização, desenvolvimento, sentidos e atenção.

2. OBJETIVO GERAL

Proporcionar às crianças uma ampla gama de oportunidades para explorar, experimentar e vivenciar diferentes culturas, utilizando como ferramentas a literatura os brinquedos, brincadeiras, música, filmes, desenhos, teatro e outras linguagens artísticas e culturais. O projeto visa criar um ambiente dinâmico onde a interação com as diversas manifestações culturais se dá por meio da pesquisa e da experimentação prática, permitindo aos alunos uma compreensão mais profunda e contextualizada dos diferentes modos de vida, tradições e valores de outras culturas. Além disso, o projeto propõe a comparação entre os costumes e tradições dos povos nativos com as práticas culturais de países onde o inglês é a língua predominante, ampliando a percepção das crianças sobre o mundo e suas diversas formas de expressão.

Por meio desse processo de imersão cultural, espera-se que as crianças desenvolvam uma visão mais globalizada e plural, reconhecendo e respeitando a diversidade de hábitos e comportamentos ao redor do mundo. Ao conhecer outras culturas, seus brinquedos, jogos e manifestações artísticas, as crianças ampliam sua compreensão sobre a riqueza cultural que existe além de suas próprias fronteiras, sem precisar sair do ambiente escolar. Este contato com diferentes formas de expressão e vivência cultural propicia uma ampliação significativa do horizonte dos alunos, permitindo que se sintam cidadãos do mundo, respeitosos e curiosos com as várias formas de viver.

Ao perceber as peculiaridades de culturas estrangeiras, os alunos têm a oportunidade de refletir sobre a importância de valorizar suas próprias tradições e identidade cultural, criando uma base sólida de autoestima e respeito. Esse processo também favorece o desenvolvimento de uma maior aceitação das diferenças, seja nas formas de expressão, comportamento ou na convivência social. O projeto, portanto, busca fortalecer o respeito mútuo e a convivência harmoniosa entre os alunos, incentivando-os a entender e respeitar as diversas manifestações culturais e, ao mesmo tempo, a identificar as semelhanças que nos unem enquanto seres humanos, independentes de nacionalidades ou línguas faladas.

Dessa forma, o projeto não só enriquece o conhecimento cultural dos alunos, mas também promove o desenvolvimento de competências socioemocionais essenciais, como a empatia, o respeito às diferenças e a habilidade de se comunicar com o outro em um mundo cada vez mais globalizado. Ao final, espera-se que as crianças possam aplicar esses novos conhecimentos e valores

em suas interações cotidianas, tornando-se agentes transformadores em suas comunidades e no mundo.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

3.1. Conhecimentos Multiculturais:

O objetivo de proporcionar conhecimentos multiculturais visa promover uma compreensão abrangente sobre as diversas culturas que compõem o mundo. As crianças terão a oportunidade de aprender sobre tradições, hábitos, comportamentos, músicas, danças, culinária e outros aspectos culturais de diferentes regiões do mundo. Esse conhecimento ajudará os alunos a perceber que existem diferentes formas de viver e que essas diferenças devem ser respeitadas e celebradas. Por meio de atividades lúdicas e educativas, será possível construir uma visão de mundo mais ampla e inclusiva, reconhecendo a diversidade cultural como um valor enriquecedor e transformador.

3.2. Conscientizar, Vivenciar e Conhecer:

Este objetivo foca em proporcionar uma vivência consciente de diferentes culturas. A conscientização será promovida ao longo das atividades do projeto, estimulando os alunos a refletirem sobre as diferenças culturais e suas próprias percepções. Além disso, o objetivo de vivenciar é essencial, pois as crianças terão experiências práticas que envolvem a imersão em novas culturas, seja por meio de brincadeiras, músicas, danças ou outras expressões culturais. Isso cria um aprendizado significativo, que vai além da teoria, permitindo que o conhecimento seja vivido de forma profunda e prática. Por fim, o objetivo de conhecer visa a absorção de informações relevantes sobre essas culturas, estabelecendo uma base sólida de compreensão sobre o mundo.

3.3. Explorar Literaturas:

O objetivo de **explorar literaturas de outras culturas** visa proporcionar aos alunos uma imersão nas tradições literárias de diferentes países e povos ao redor do mundo. A literatura é uma poderosa ferramenta para conhecer as histórias, mitos, valores e perspectivas de diferentes culturas, e ao integrar obras literárias estrangeiras ao currículo, o projeto busca enriquecer o repertório cultural dos alunos, ampliando sua visão de mundo. Por meio da leitura de livros, contos, fábulas e poesias de diversos lugares, as crianças terão a oportunidade de conhecer as narrativas tradicionais, os folclores e os imaginários coletivos de culturas que, muitas vezes, são pouco exploradas no contexto escolar. Além disso, a literatura ajuda a desenvolver a empatia e a capacidade de se colocar no lugar do outro, ao fazer com que os alunos se conectem com

personagens e situações de diferentes realidades. Ao incluir essa dimensão literária, o projeto permite que as crianças se aprofundem no universo de outras culturas, refletindo sobre as semelhanças e diferenças nas formas de contar histórias e nas maneiras de ver o mundo, além de estimular o gosto pela leitura e pela pesquisa.

3.4. Experimentar novos métodos para apreciação do brincar:

Este objetivo está voltado para a experimentação de novos métodos e abordagens para o brincar. Ao longo do projeto, as crianças terão a chance de vivenciar novas formas de se divertir e aprender, utilizando diferentes recursos e estratégias pedagógicas. Isso pode incluir métodos inovadores, como o uso de tecnologias interativas, jogos educativos, ou até mesmo a exploração de culturas que possuem brincadeiras menos tradicionais no contexto brasileiro. O objetivo é despertar a curiosidade das crianças e incentivá-las a pensar de maneira criativa e aberta sobre as diversas possibilidades que o brincar oferece para o seu aprendizado e desenvolvimento.

3.5. Estimular para sensibilizar e aguçar o conhecimento:

Estimular o conhecimento por meio das brincadeiras e atividades culturais é fundamental para o desenvolvimento de uma aprendizagem mais crítica e sensível. O objetivo é aguçar a percepção das crianças sobre o mundo ao seu redor, incentivando-as a questionar, explorar e refletir sobre as diferentes formas de expressão e os diferentes costumes de culturas diversas. Através do estímulo, o projeto busca aumentar a curiosidade intelectual das crianças, levando-as a explorar de forma mais profunda temas culturais, sociais e históricos, permitindo que elas se tornem mais sensíveis às questões de diversidade e inclusão.

3.6. Oportunizar as vivências de outras culturas:

Por fim, o objetivo de oportunizar as vivências de outras culturas propõe que as crianças não apenas aprendam sobre outras culturas, mas que também vivenciem aspectos dessas culturas de maneira prática e interativa. Através de atividades como a criação de alimentos típicos, danças, músicas, artesanato ou até mesmo dramatizações, as crianças poderão experimentar, na prática, como essas culturas se expressam e como se relacionam com as brincadeiras e os valores de cada povo. Essa vivência direta amplia a compreensão e valoriza o conhecimento adquirido, criando um ambiente de aprendizado dinâmico e enriquecedor que promove o respeito e a apreciação pela diversidade.

4. ETAPAS PREVISTAS

Através de conhecimentos prévios das necessidades e interesses das crianças, é possível criar vínculos, ter clareza para planejar e apresentar propostas com temas do universo infantil, com aulas assertivas e flexíveis, e o aluno como protagonista de todos os contextos que ele faz parte. As etapas do projeto seguem uma sequência de apresentação dos objetivos, com a sequência das atividades contemplando as metodologias do passo a passo do projeto, por fim a construção de um produto final que faz um fechamento de todas as etapas realizadas.

7

5. DESENVOLVIMENTO

Cada professor terá a autonomia para organizar sua própria metodologia e formato de atuação na implementação do projeto, de acordo com as necessidades, particularidades e contextos específicos de sua turma. Essa flexibilidade permitirá que cada educador personalize as abordagens pedagógicas, criando experiências de ensino que sejam não apenas mais eficazes, mas também mais envolventes e significativas para os alunos. O objetivo é garantir que o projeto seja integrado de forma fluida e adaptada à realidade de cada sala de aula, promovendo um ambiente de aprendizagem dinâmico e inclusivo. A seguir, apresentamos algumas sugestões de práticas, estratégias e abordagens que podem ser consideradas para orientar a aplicação do projeto, ajudando os professores a alinhar suas metodologias aos objetivos propostos, ao mesmo tempo em que respeitam o ritmo e as necessidades individuais dos estudantes.

6. METODOLOGIA

6.1. Apresentação das Relações Culturais

O primeiro passo do projeto será apresentar as relações entre diferentes culturas e idiomas, destacando as particularidades de cada uma. O foco será entender como as brincadeiras se manifestam de maneiras distintas em várias regiões do Brasil e de outros países, levando em consideração as influências culturais, sociais e históricas. A proposta é expandir o repertório de conhecimento dos alunos, proporcionando uma visão mais ampla e inclusiva de um mundo globalizado, no qual diferentes formas de convivência e lazer coexistem, refletindo as diversas realidades culturais.

6.2. Apresentação de Países de Língua Inglesa

Será realizada uma introdução a países onde o inglês é o idioma predominante, explorando diferentes continentes. Os alunos terão a oportunidade de entender como o inglês se manifesta culturalmente em diversas regiões, como os Estados Unidos, Reino Unido, Canadá, Austrália, entre outros. O objetivo é contextualizar a língua inglesa dentro de uma diversidade de culturas, mostrando que, apesar da língua comum, as formas de viver e se comunicar podem variar amplamente entre essas nações.

6.3. Elencar Relações Culturais Entre Países de Língua Inglesa e o Brasil

A pesquisa abordará as relações culturais entre os países que têm o inglês como língua principal e o Brasil. Este objetivo busca mapear influências mútuas e as interações históricas entre as culturas brasileira e anglófona, como a música, a gastronomia, as artes e o esporte. A ideia é sensibilizar os alunos para as trocas culturais e para como essas relações moldam o comportamento social e as tradições nos dois contextos.

6.4. Literatura e Histórias de Outras Culturas

Uma das metodologias do projeto será a exploração de literaturas e histórias de outras culturas, com o intuito de promover o contato dos alunos com narrativas, contos, fábulas, mitos e histórias tradicionais de diferentes países e regiões. A literatura é uma poderosa ferramenta para entender os valores, crenças e tradições de uma sociedade, e ao apresentar histórias de diversos povos, o projeto visa ampliar a visão de mundo dos alunos, proporcionando uma imersão no imaginário coletivo de outras culturas. Além disso, será explorado o papel da literatura como meio de preservação cultural e como ela pode influenciar a formação de identidade de uma nação. Através da leitura e discussão de histórias e mitos, as crianças poderão refletir sobre as semelhanças e diferenças entre os contos de sua própria cultura e os de outras culturas, estimulando o pensamento crítico, a empatia e a compreensão sobre a diversidade cultural. Ao final da atividade, será possível realizar rodas de leitura e dramatizações dessas histórias, proporcionando uma vivência literária interativa e enriquecedora.

6.5. Roda de Brincadeiras

A Roda de Brincadeiras permitirá que os alunos compartilhem e pratiquem brincadeiras tradicionais do cotidiano, com um enfoque nas brincadeiras mais comuns em suas famílias e comunidades. As crianças terão a chance de vivenciar essas atividades e refletir sobre suas funções no contexto social e cultural. O objetivo é que, ao participar dessas brincadeiras, as crianças possam

compreender as finalidades e valores culturais que elas carregam, além de aprender sobre os objetivos educacionais que essas atividades podem proporcionar.

6.6. Brincadeiras Mundiais

Explorar de brincadeiras populares de outros países, permitindo que os alunos experimentem diferentes jogos tradicionais de diversas culturas ao redor do mundo. Durante essa vivência, o projeto abordará questões como: como se brinca? Qual a origem da brincadeira? Quais são seus objetivos principais? As brincadeiras serão analisadas à luz dos contextos culturais específicos, refletindo sobre as semelhanças e diferenças com as brincadeiras nativas. Essa reflexão amplia o entendimento sobre as práticas culturais e estreita os laços entre as crianças e as várias formas de lazer no mundo globalizado.

6.7. Vocabulário em Inglês nas Brincadeiras

Poderá ser realizado um trabalho de diálogo e aprendizado do vocabulário em inglês relacionado às palavras-chave que surgem nas brincadeiras exploradas. Além disso, os alunos aprenderão a associar essas palavras aos significados e funções das brincadeiras, tornando o aprendizado de inglês mais significativo e contextualizado. O objetivo é ampliar o vocabulário das crianças em inglês, criando conexões entre a língua e a cultura de forma lúdica.

6.8. Brinquedos e Suas Relações Culturais

Os brinquedos também serão objeto de estudo, pois, assim como as brincadeiras, têm estreita relação com a cultura de cada país. Será realizada uma pesquisa para descobrir quais brinquedos artesanais são típicos de diferentes regiões do mundo e como esses brinquedos refletem a cultura local. O foco será nos brinquedos feitos à mão, que frequentemente carregam em si significados culturais profundos. O projeto também buscará analisar os objetivos pedagógicos por trás de cada tipo de brinquedo e sua importância no processo de socialização e aprendizado.

6.9. Criação e Vivência de Brinquedos Artesanais

Os alunos serão convidados a reproduzir brinquedos artesanais inspirados nas culturas estudadas. A proposta inclui a construção de brinquedos simples e manuais, como uma maneira de vivenciar o ato de brincar e compreender melhor as tradições culturais dos países envolvidos. A prática de construir brinquedos será uma maneira de integrar a arte, a cultura e a sustentabilidade, ao incentivar o uso de materiais recicláveis e naturais.

6.10. Trabalhando o Vocabulário de Brinquedos em Ambas as Línguas

A metodologia também incluirá o diálogo sobre o vocabulário relacionado aos brinquedos, ensinando os alunos tanto o nome dos brinquedos em português quanto em inglês. Além disso, será abordada a origem desses brinquedos, as regiões em que são encontrados e os usos culturais associados a eles. Isso proporcionará aos alunos uma compreensão mais profunda da relação entre linguagem, cultura e os objetos de brincadeira.

6.11. Criação de Novos Brinquedos com Elementos Culturais

Os alunos serão incentivados a criar novos brinquedos que combinem elementos culturais diversos, utilizando principalmente materiais recicláveis. A atividade promoverá a criatividade, o trabalho em equipe e o respeito pelas tradições culturais, ao mesmo tempo em que promove a conscientização ambiental e a importância do reaproveitamento de recursos.

6.12. Jogos Educativos e Lúdicos em Inglês

Propor o uso de jogos lúdicos em inglês, como quiz e jogos de perguntas e respostas (ex: “torta na cara”), com questões relacionadas ao vocabulário e à cultura da língua inglesa. O objetivo é tornar o aprendizado da língua mais interativo e envolvente, utilizando o jogo como ferramenta para fixar palavras, expressões e curiosidades sobre os países de língua inglesa.

6.13. Jogos Tecnológicos em Inglês

Oportunizar jogos tecnológicos (usando tablets ou outras ferramentas digitais) com comandos e instruções em inglês. Durante essa atividade, serão analisados os termos mais utilizados dentro dos jogos e discutido se os alunos conseguem entender e cumprir os objetivos dos jogos, mesmo com as instruções em inglês. Essa atividade será uma excelente oportunidade para praticar o inglês de forma contextualizada e divertida.

6.14. Transformação de Jogos Tradicionais para o Inglês

Uma atividade interessante será a transformação de jogos tradicionais da língua nativa para o inglês, ou vice-versa. Isso pode ser feito com jogos físicos ou digitais, promovendo a integração de diferentes formas de jogo com o aprendizado da língua inglesa. Esse exercício vai ajudar a reforçar o vocabulário e a prática de estruturas linguísticas, além de trabalhar a adaptação cultural no contexto do brincar.

6.15. Pesquisa com as Famílias sobre Brinquedos e Brincadeiras

Realizar pesquisa com as famílias para descobrir quais brinquedos e brincadeiras eram populares na infância dos pais, avós e outros membros da comunidade, bem como se conhecem brincadeiras de outras culturas. Essa pesquisa ajudará a conectar a experiência escolar com o mundo familiar e a tradição oral, além de possibilitar a inclusão de brincadeiras novas e antigas no repertório dos alunos.

6.16. Vivência de Brincadeiras Provenientes da Pesquisa Familiar

Com base nos dados coletados na pesquisa com as famílias, os alunos irão vivenciar brincadeiras que retornaram como sugestões e curiosidades. Caso alguma dessas brincadeiras seja originária de outra cultura, elas também serão exploradas, ampliando o repertório cultural dos alunos e gerando uma experiência de aprendizado intergeracional.

6.17. Interdisciplinaridade com Outros Projetos da Escola

O projeto será interdisciplinar, aproveitando as temáticas em andamento em outros projetos da escola. Serão realizadas aulas conjuntas entre os professores de diferentes disciplinas, com o objetivo de integrar conteúdos e construir um produto final coletivo. Essa abordagem interdisciplinar promoverá a troca de conhecimentos entre as áreas e enriquecerá a experiência educacional dos alunos, criando um ambiente de aprendizagem mais conectado e coeso.

7. O PROGRAMA DE LEITURA NA PERSPECTIVA DO PROJETO, INTERDISCIPLINARIDADE ENTRE OS PROJETOS DA UNIDADE ESCOLAR

O Programa de Leitura é uma parte essencial do cotidiano escolar, sendo integrado ao trabalho desenvolvido ao longo de todo o ano letivo. Este programa deve estar presente em todos os projetos complementares de carga horária, elaborados pelos professores de diversas disciplinas. Cada área do conhecimento, com suas especificidades, deve compreender a proposta do programa de Leitura de forma alinhada à sua unidade escolar, promovendo, assim, ações interdisciplinares que garantam uma comunicação constante entre os projetos.

A interdisciplinaridade com o programa de Leitura é um aspecto fundamental para que as estratégias adotadas se tornem ainda mais eficazes e assertivas no processo de aprendizagem dos alunos. Além disso, outros projetos específicos de cada unidade escolar também devem seguir esse princípio, estabelecendo conexões entre diferentes áreas do saber.

Embora cada projeto possua um tema gerador próprio, é possível e desejável que todos esses projetos dialoguem entre si. Dessa forma, as diversas disciplinas podem contribuir com suas particularidades, enriquecendo e ampliando as propostas que acontecem simultaneamente na escola, gerando um movimento contínuo e integrado de aprendizagem interdisciplinar. Essa abordagem não apenas potencializa o desenvolvimento cognitivo dos estudantes, mas também favorece a construção de um conhecimento mais amplo e significativo.

Através da leitura, abre-se as portas para um novo mundo, um mundo constituído de muitas oportunidades, um instrumento transformador de vida influenciando inclusive aspectos emocionais da pessoa que se sente motivada, envolvida e comprometida com a leitura e esse novo mundo de descobertas e de conhecimento.

A importância da leitura encontra-se no fato de que particularmente cada criança tem seu próprio momento de descoberta do mundo através da leitura, assim, o domínio da língua assume uma importância significativa pelo fato de que o instrumento de comunicação e expressão de ideias, pensamentos, sentimentos assim como o acesso às informações que nos dias atuais permeados pela tecnologia se mostra imprescindível, podendo dessa forma promover a construção de uma visão de mundo e produção de conhecimento trazendo satisfação e mais qualidade de vida para as pessoas.

A literatura e a alfabetização devem caminhar sempre juntas a todo momento, no processo de Ensino Aprendizagem, para que este processo tenha mais qualidade, uma vez que o professor irá deixar de exercer uma ação essencialmente estática passando a um papel mais ativo e atuante de modo a fazer do ensino um fator de motivação e alegria por onde a criança se sente estimulada e interage intensamente com o conhecimento que é posto em cheque (BACCA, 2017).

Trata-se de uma perspectiva importante de trabalho uma vez que a escola verdadeiramente transformadora encontra de forma consciente seu papel político dentro das lutas contra as desigualdades sociais assumindo sua parcela de responsabilidade em um ensino eficiente e de qualidade capacitando as pessoas para mudarem sua condição de vida atual.

8. RECURSOS DIDÁTICOS

- Jogos, objetos, sucatas e materiais da escola.
- Tv, datashow, tablet, livros, notebook, pen drive etc.
- Espaços internos ou externos da unidade escolar.
- Mapas e Imagens.

9. ACOMPANHAMENTO/AVALIAÇÃO

A avaliação do projeto será fundamentada em uma abordagem **contínua**, que visa não apenas mensurar os conhecimentos acadêmicos adquiridos pelos alunos, mas também considerar o seu desenvolvimento emocional, social e cultural ao longo do processo. A proposta de avaliação busca garantir que todas as competências e habilidades dos alunos sejam observadas e acompanhadas, oferecendo uma visão completa do impacto do projeto na formação dos estudantes. Para tanto, serão utilizadas diversas estratégias de avaliação, que englobam tanto os aspectos **processuais** quanto os **atitudinais**.

13

9.1. Observações e Registros (Diversos) Bimestrais

A avaliação será acompanhada por observações e registros realizados ao longo de todo o período do projeto, em intervalos bimestrais, de modo a identificar as progressões e as dificuldades de aprendizagem de cada aluno. Esses registros serão feitos tanto de maneira formal, por meio de anotações e relatórios do professor, quanto de maneira informal, com observações cotidianas durante as atividades de classe e interações com os colegas. As observações focarão em aspectos como a participação ativa nas atividades, o engajamento nas discussões, o desenvolvimento da criatividade nas brincadeiras e brinquedos criados, e a interação com diferentes culturas apresentadas no projeto. Os registros bimestrais permitirão acompanhar não apenas a evolução dos alunos, mas também o impacto da metodologia de ensino, ajudando a ajustar a abordagem do projeto de acordo com as necessidades individuais e coletivas da turma.

9.2. Avaliação Sócioemocional, Afetiva e Cognitiva

A avaliação também levará em consideração os aspectos **sócioemocionais e afetivos** dos alunos, essenciais para o desenvolvimento integral. A **competência emocional**, a **capacidade de trabalho em grupo** e a **interação social** serão observadas de forma contínua, considerando como as crianças lidam com as diferenças, como demonstram empatia pelas outras culturas e como desenvolvem a capacidade de respeitar diferentes modos de vida. Além disso, a avaliação **cognitiva** englobará a progressão do conhecimento adquirido nas áreas de linguagem, geografia e história, sempre alinhada aos **objetivos de aprendizagem** do projeto. A evolução da compreensão sobre as brincadeiras e brinquedos de diferentes culturas, o vocabulário da língua inglesa, a apropriação de conhecimentos históricos e culturais de outros países e a capacidade de aplicar esses conhecimentos em atividades práticas serão analisadas ao longo do desenvolvimento do projeto.

9.3. Confeção do Portfólio de Desenvolvimento do Projeto

O portfólio de desenvolvimento do projeto será uma ferramenta importante para registrar a evolução dos alunos, tanto no aspecto cognitivo quanto na sua produção criativa e nas reflexões pessoais. Cada aluno criará seu próprio portfólio, que será atualizado durante o projeto, incluindo **desenhos, relatos escritos, anotações reflexivas** sobre as atividades realizadas, as brincadeiras vivenciadas, os brinquedos criados, e suas impressões sobre as culturas estudadas. Esse portfólio também permitirá que os alunos acompanhem seu próprio progresso ao longo do projeto e sirva como um registro final da aprendizagem, evidenciando a conexão entre as atividades realizadas e os objetivos estabelecidos. O portfólio será utilizado não apenas para registrar a aprendizagem individual de cada aluno, mas também como uma ferramenta de **autoavaliação**, permitindo que as crianças se reflitam sobre suas próprias descobertas e vivências no decorrer do projeto.

14

9.4. Engajamento dos Alunos e Participação Ativa

Um dos critérios centrais da avaliação será o engajamento e a participação ativa dos alunos ao longo de todas as etapas do projeto. A participação será observada em diferentes contextos, como a discussão em sala de aula, a interação em grupos de trabalho, a realização das atividades propostas e a criação de brinquedos e brincadeiras. Será avaliado como os alunos se envolvem nas dinâmicas do projeto e como se dedicam a cada etapa, seja ao pesquisar sobre uma nova cultura, seja ao experimentar uma brincadeira de um país diferente. A participação ativa também será observada nas atividades colaborativas, em que os alunos devem trabalhar em equipe para criar novos brinquedos, brincadeiras ou até mesmo apresentar um jogo cultural para os colegas. Esse envolvimento será um indicativo da efetividade do projeto em despertar o interesse e o engajamento das crianças pelas diversas culturas e pelo processo de aprendizagem.

10. ENCERRAMENTO DO PROJETO

Considerando que a carga horária do professor de Inglês contempla, além de suas aulas regulares, o tempo dedicado a projetos ao longo do ano letivo, é fundamental que haja uma efetiva implementação de um produto final. Este produto não é apenas um resultado do projeto, mas sim uma forma concreta de apresentar as competências e habilidades adquiridas pelos alunos durante o processo de aprendizagem. O desenvolvimento desse produto final tem o propósito de materializar a aprendizagem coletiva, destacando o envolvimento dos alunos nas atividades culturais e nas vivências de diferentes contextos sociais e históricos.

O produto final será, portanto, um reflexo de todo o trabalho realizado ao longo do ano, e cada professor tem a liberdade de criar um formato que mais se adeque ao desenvolvimento do seu projeto, permitindo que a criatividade e as peculiaridades de cada turma sejam destacadas. Esse produto pode variar desde uma exposição cultural, uma criação literária coletiva, uma apresentação teatral, a criação de brinquedos ou até a produção de um pequeno evento ou festival que envolva a participação ativa de todos os alunos ou mesmo outro formato que o professor entender que seja adequado, demonstrando as descobertas e aprendizagens adquiridas ao longo das atividades do projeto.

A diversidade de possibilidades no produto final permite que ele se adeque tanto às necessidades pedagógicas do projeto quanto ao perfil da turma, estimulando a inclusão, a participação ativa e a expressão criativa dos alunos. O produto final pode ser, portanto, tanto uma produção individual quanto coletiva, com os alunos se organizando em grupos para trabalhar em um produto que represente a aprendizagem de todos os envolvidos.

Além disso, o produto final será devidamente registrado, incluindo fotos, vídeos e outros materiais que ilustram o processo de criação, bem como o desenvolvimento das atividades ao longo do projeto. Um relatório detalhado acompanhará o produto final, apresentando uma análise das etapas de implementação, os resultados alcançados, as atividades realizadas e os progressos individuais e coletivos observados durante o projeto. Esse relatório servirá como um documento de acompanhamento, que permitirá avaliar o impacto do projeto no desenvolvimento dos alunos, destacando suas conquistas no campo do conhecimento cultural, da aprendizagem da língua inglesa e das habilidades socioemocionais.

A apresentação do produto final pode ocorrer na Unidade Escolar, em eventos como feiras culturais, exposições ou mostras, ou ainda dentro de eventos como o **Movimento Literário**, caso o projeto esteja alinhado com essa proposta. O produto final também pode ser compartilhado com a comunidade escolar, as famílias dos alunos e outros stakeholders, gerando uma sensação de pertencimento e de orgulho coletivo.

Outro ponto importante é que o relatório com o progresso das atividades, acompanhado do produto final, deverá ser enviado à UGME (Unidade Gestora Municipal de Educação) para documentar e divulgar o sucesso do projeto e as metodologias adotadas. Este envio não só assegura que o projeto esteja sendo acompanhado de perto pela gestão escolar, mas também serve como uma ferramenta de prestação de contas e de valorização do trabalho pedagógico realizado pela unidade escolar.

Portanto, o produto final não é apenas um produto físico ou uma apresentação, mas sim uma representação simbólica de todo o processo de aprendizagem vivenciado pelos alunos. Ele é

a consolidação das experiências, das descobertas e das competências desenvolvidas ao longo do ano, sendo um marco do trabalho pedagógico realizado em sala de aula.

O impacto desse produto vai muito além de sua apresentação; ele serve como um legado de aprendizagem que os alunos levarão consigo para a vida, ampliando suas visões de mundo, respeitando e valorizando a diversidade cultural, e criando conexões significativas com a linguagem, as tradições e as expressões de outras culturas. Além disso, a criação desse produto final será uma excelente oportunidade para os alunos aplicarem de forma prática tudo o que aprenderam, consolidando seu conhecimento de uma maneira envolvente, criativa e interativa.

Público Alvo: Alunos de 3 e 4 anos

Projeto: Cada Professor deverá enviar seu projeto pessoal baseado nesta temática

Produto Final: O relatório com registros deverá ser enviado a UGME

11. ESTRUTURA DO PROJETO PARA SER ENVIADO

| |
|------------------------|
| Cemeb |
| Professor |
| Número de horas / dias |
| Público Alvo |



Tempo de aplicação

1. Objetivos:

- Geral:
- Específicos:

2. Conteúdo:

3. Metodologia:

4. Recursos:

5. Avaliação:

6. Cronograma:

7. Divulgação:

8. Considerações finais:

12. REFERÊNCIA

<http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>



<https://educador.brasilecola.uol.com.br/orientacao-escolar/jogos-brincadeiras-no-processo-aprendizagem.htm>

<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/40/os-projetos-pedagogicos-como-recurso-de-ensino>

<https://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/o-ensino-ingles-nos-anos-iniciais.htm>

<https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-cultura-no-processo-aprendizagem.htm>