



INSTITUTO MARIA AUXILIADORA
REDE SALESIANA DE ESCOLAS – RSE
Entusiasmo diante da Vida
NATAL-RN

PLANEJAMENTO DE PROJETOS E ATIVIDADES NA
INFORMÁTICA EDUCACIONAL

PERÍODO / DATA(S): de 04 a 30 de março de 2010

SÉRIE: 3ºano TURMA: A e B TURNO: Matutino e Vespertino

PROFESSOR(A): **Nireide e Rose Mary**

TEMA DO PROJETO / ATIVIDADE: “Dar para brincar sem sair do lugar”

APRESENTAÇÃO:

Neste projeto usaremos algumas brincadeiras para que as crianças possam conhecer e brincar, sem sair do lugar, como: jogos, jogo da velha, memória, tabuadas, desafios, caça-palavras, adivinhas, charada, leitura, etc.

OBJETIVO GERAL:

- Apresentar variadas brincadeiras que não necessitam exatamente de muito dinheiro para brincar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Saber brincar, dividindo e aprendendo a perder a ganhar.
- Conhecer diversas brincadeiras.
- Resgatar as brincadeiras antigamente.

DESENVOLVIMENTO DAS AULAS

- **1ª AULA:** Conhecer diversas adivinhas para crianças, sugestão de sites:
]
<http://www.angelfire.com/80s/traquinas/Links/adivinhas.htm>

<http://www.bigmae.com/adivinhas-para-criancas/>

<http://www.arteducacao.pro.br/Cultura/adivinhas.htm#Resposta>
- **2ª AULA:** Diversos jogos, como quebra-cabeça, memória, mabjong, blocos coloridos, blocos coloridos, caça objetos, zuma, reação em cadeia, bejeweled, soletrar, detector de muniã, suduku, juntar 4, cubo, construi estrada.
OBS> Deixar que cada dupla escola com o jogo que quer jogar neste site.

- **3ª AULA:** Aula de pesquisa “Brincadeiras antigas”

- Aprender com tangran, sugestão de site:

<http://rachacuca.com.br/jogos/tangram/>

4ª aula: Resgatando historinhas cantadas ou recontadas.

<http://www.feijo.com/~flavia/>

AVALIAÇÃO:

Cada aluno será avaliado individualmente, de acordo com sua desenvoltura nas atividades que foram desenvolvidas.

OBS. DEPOIS DAS CRIANÇAS BRINCAREM BASTANTE COM O TANGRAM ONLINE, IMPRIMIR ESTE TANGRAM, PARA QUE ELES POSSAM FAZER ALGUMA FIGURA E USAR O CADERNO DE PRODUÇÃO TEXTUAL PARA RELATAR ESTA EXPERIÊNCIA.

