



norteENERGIA
USINA HIDRELÉTRICA BELO MONTE

**CAPÍTULO 2 – ANDAMENTO DO PROJETO BÁSICO
AMBIENTAL COMPONENTE INDÍGENA**

**Anexo 9.3.3.5.2 – 1 - Projeto
Construção do conhecimento por
meio de jogos e brincadeiras**



PADRÃO

Diretoria Socioambiental

Brasília, Distrito Federal

**A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO NA COMUNIDADE
INDÍGENA: uma possibilidade por meio de jogos e brincadeiras**

UHE BELO MONTE

**EMPRESA
NORTE ENERGIA SA**

EMPRESAS PARTICIPANTES



OUTUBRO/2016

INFORMAÇÕES SOBRE O PACOTE DE TRABALHO

PACOTE DE TRABALHO (Nº + NOME):			
EXECUTORA:	FUNDAÇÃO IPIRANGA	RESPONSÁVEL:	SUELY MELO DE CASTRO MENEZES
DATA DE ELABORAÇÃO:	22/08 a 05/09/2016	RESPONSÁVEL:	JOSINEIDE MONTEIRO REINALDO E VANESSA DE MELO CARDOSO
DATA DE REVISÃO:	09/09/2016	RESPONSÁVEL:	SUELY DE CASTRO MENEZES
DATA DE APROVAÇÃO:	23/09/2016	RESPONSÁVEL:	SUELY DE CASTRO MENEZES
OBSERVAÇÕES:			

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVAS	1
2. OBJETIVOS	2
2.1. OBJETIVO GERAL.....	2
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	2
3. METAS	3
4. INDICADORES.....	3
5. PÚBLICO ALVO	4
6. METODOLOGIA.....	5
7. ELEMENTOS DE CUSTO: RECURSOS HUMANOS, RECURSOS MATERIAIS, CONSTRUÇÃO CIVIL	10
7.1. RECURSOS HUMANOS	10
7.2. RECURSOS MATERIAIS	10
7.3. CONSTRUÇÃO CIVIL	10
8. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES	11
9. ARTICULAÇÃO INSTITUCIONAL	13
10. INTEGRAÇÃO COM OUTROS PROGRAMAS AMBIENTAIS	14
11. LEGISLAÇÃO APLICAVEL E REQUISITOS LEGAIS	15
12. RESPONSÁVEIS TÉCNICOS PELA ELABORAÇÃO.....	16
13. RESPONSÁVEIS PELA EXECUÇÃO DAS AÇÕES.....	17
14. RESPONSÁVEL PELO ACOMPANHAMENTO.....	18
15. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	19
16. ANEXOS	20

1. INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVAS

A proposta de formação com a temática: “A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO NA COMUNIDADE INDÍGENA: uma possibilidade por meio de jogos e brincadeiras”, tem a intenção de proporcionar aos professores uma construção reflexiva, criativa e crítica da realidade e dos conteúdos culturais, os quais devem facilitar o acesso pedagógico, tendo como referência inicial os conhecimentos tradicionais: teorias, conceitos, procedimentos, costumes, mitos, crenças, expressão corporal existentes na comunidade indígena (DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS PARA EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA, 2010).

Nesse sentido, a escola indígena poderá experimentar estratégias e valores aos membros da comunidade local, ao mesmo tempo, poderá ajudá-los a analisar e compreender as estruturas sociais que dialogam com essa comunidade para elaborar estratégias e linhas de atuação com probabilidades de êxito no ato de ensinar e aprender.

Partindo desse contexto, discutiremos alguns conceitos referentes às várias formas de linguagens que podem nortear prazerosamente a construção do conhecimento.

De acordo com Filho, (2011) por mais que o professor conheça as diversas teorias que discutem o processo de aprendizagem cognitiva do aluno, bem como, seu desenvolvimento afetivo-emocional, a relação ambiente social e cultural para sua auto constituição e forma de perceber o mundo é preciso uma relação dialógica e efetiva com as crianças no contexto escolar. O educador deve considerar além dos conhecimentos teóricos práticos pré-elaborados, concordando com o desafio de conhecer o aluno como signos e linguagens a partir do que ambos irão produzir (SANTOS, 2000).

Assim, propomos o jogo e brincadeira como recurso facilitador da aprendizagem na Educação Infantil e Ensino Fundamental.

Para Kishimoto (p.95,2003) "O jogo não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar a energia do aluno, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral".

Horn (2007), afirma que por meio do jogo, a criança e o adolescente de qualquer cultura, se comunica de forma clara e estimuladora, desenvolve a autonomia, as dimensões cognitivas, sócio afetiva e psicomotora. Por tanto, o jogo facilita a articulação das linguagens para a aquisição dos conteúdos e desenvolvimento geral da criança e adolescente.

A referida proposta será realizada no período de 11 a 14 de outubro do ano 2016, com a carga horária de oito horas diárias, desta forma, intenciona mediar o conhecimento teórico-prático para fundamentar, de acordo com a clientela local, a construção de recursos didáticos por meio de oficinas de vivências com os multiplicadores que deverão levar este conhecimento para as aldeias.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GERAL

- Conhecer as Possibilidades Pedagógicas por meio das produções lúdicas para o desenvolvimento do conhecimento na comunidade indígena.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Discutir a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da aprendizagem da criança indígena.
- b) Perceber por meio da construção de recursos a necessidade de adaptar os jogos e as brincadeiras de acordo com a cultura da comunidade onde a escola está inserida.
- c) Identificar a relação entre os jogos pedagógicos e as várias linguagens presentes nas aulas que proporcionam aprendizagem dos conteúdos propostos por meio da construção de jogos pedagógicos.

- d) Compreender que as vivências escolares em forma de jogos e brincadeiras elaboradas nas oficinas devem ser registradas como forma de valorizar as produções de alunos e professores no contexto de sala de aula.
- e) Socializar atividades por meio de portfólio, contendo as produções dos recursos pedagógicos construídos durante o evento e assim, possibilitar ao cursista perceber a importância do registro do aluno.
- f) Elaborar recursos em forma de jogos e brincadeiras para a troca dos diversos saberes culturais, sociais e cognitivo.

3. METAS

Proporcionar formação docente referente a construção de brincadeiras e jogos didáticos para 20 multiplicadores de algumas etnias, no sentido de melhorar positivamente as práticas de 30 docentes de 8 comunidades indígenas na região de Altamira/Pará.

4. INDICADORES

Instrumentos para aferir as metas quantitativa e qualitativamente.

OBS.: Metas, objetivos e indicadores específicos devem ser correlacionados entre si.

Objetivos específicos	Metas	Indicadores
Perceber por meio da construção de recursos a necessidade de adaptar os jogos e as brincadeiras de acordo com a cultura da comunidade onde a escola está inserida.	FORMAÇÃO PARA 20 MULTIPLICADORES 30 PROFESSORES EM 8 ETNIAS
Identificar a relação entre os jogos pedagógicos e as várias linguagens presentes nas aulas que proporcionam aprendizagem dos conteúdos propostos por meio da construção de jogos pedagógicos.	FORMAÇÃO PARA 20 MULTIPLICADORES 30 PROFESSORES EM 8 ETNIAS

Objetivos específicos	Metas	Indicadores
Compreender que as vivências escolares em forma de jogos e brincadeiras elaboradas nas oficinas devem ser registradas como forma de valorizar as produções de alunos e professores no contexto de sala de aula.	FORMAÇÃO PARA 20 MULTIPLICADORES 30 PROFESSORES EM 8 ETNIAS
Elaborar recursos em forma de jogos e brincadeiras para a troca dos diversos saberes culturais, sociais e cognitivo.	FORMAÇÃO PARA 20 MULTIPLICADORES 30 PROFESSORES EM 8 ETNIAS	

5. PÚBLICO ALVO

Educadores que serão multiplicadores nas comunidades indígenas.

6. METODOLOGIA

Este momento de formação para multiplicadores da comunidade indígena será realizado por meio de apresentação de conceitos e aplicabilidade na construção de recursos para o desenvolvimento da aprendizagem na Educação Infantil e Ensino Fundamental. Os recursos elaborados por meio das oficinas de jogos e brincadeiras devem considerar a realidade dos alunos e professores, no contexto da comunidade indígena.

Assim, pretendemos dinamizar a formação em quatro dias com a carga horária de oito horas diárias, da seguinte forma:

DIA 11/10

Manhã: 8h às 12h

- Dinâmica de socialização – A bola da vez
- Breve apresentação da proposta de formação
- Dialogando com a cultura escolar local: desenhando a minha escola
- Conceitos teóricos quanto à importância dos jogos para aprendizagem sistematizada – Kishimoto, Katia Smole e Horn
- A construção de jogos interdisciplinares de mesa, por meio de oficinas:
 - ✓ Jogo da memória (animais, nomes na língua materna, língua portuguesa ou números e palavras).
 - ✓ Quebra cabeça (animais e palavras)



- ✓ Jogo matemática no pregador



- ✓ Placas do conhecimento lógico matemático



Tarde: 14h às 18h

- Socializar os jogos construídos pela manhã-
- Construção de jogos interdisciplinares de mesa, por meio de oficinas.

- ✓ Formar palavras (imagem e construção de palavras)





- ✓ Socialização
- ✓ Números e quantidades (produção no cd, pregadores de roupa, papel carmim)

-Início da construção do portfólio

DIA 12/10

Dinâmica de socialização -

Manhã: 8h às 12h

- Socialização da oficina.

- A relação dos jogos com as linguagens de Junqueira Filho (comentário)

Tarde: 14h às 18h

- A importância do brincar no contexto educacional.

- Oficinas de jogos com exploração do espaço físico.

- ✓ Apresentação de um jogo realizado pelas professoras Josineide e Vanessa.
- ✓ Boliche matemático em vários formatos (garrafa pet, tinta e cartão)



- Socialização
- Construção de jogos com base na apresentação anterior e adaptação com a cultura que permeia a relação de aprendizagem.
 - ✓ Copinho da matemática (rolo de papel higiênico ou copo, palito de picolé)



- Socialização da produção

DIA 13/10

Manhã: 8h às 12h

- Dinâmica de socialização – Um garotinho chamado amor

- Apresentação de experiência em slides tomando como exemplo as obras de Romero Britto e seus desdobramentos.

- ✓ Conhecer o corpo humano, por meio do desenho de seu próprio corpo (cabeça, tronco e membro)



Tarde: 14h às 18h

- ✓ Construção de jogos variados para aprendizagem de conteúdos e desenvolvimento da coordenação motora ampla.



- ✓ Socialização das brincadeiras
- ✓ Elaboração de proposta de projeto para oficina na aldeia

DIA 14/10

Manhã: 8h às 12h

- Finalização dos portfólios e dos projetos com amostragem dos jogos e conteúdos trabalhados pelos cursistas.

Tarde: 14h às 18h

- Socialização, por meio de portfólios e projetos das propostas de jogos e brincadeiras



7. ELEMENTOS DE CUSTO: RECURSOS HUMANOS, RECURSOS MATERIAIS, CONSTRUÇÃO CIVIL

7.1. RECURSOS HUMANOS

20 Educadores – Multiplicadores
2 Professores ministrantes

7.2. RECURSOS MATERIAIS

7.2.1 Permanente: 1 Data show completo, mesas, cadeiras, televisão, aparelho de som com caixa amplificadora, grampeadores, grampos para grampeadores.

7.2.2 Consumo: 8 lápis, 10 cartolinas, 20 papéis cartão em cores variadas, 20 folhas de EVA grosso em cores variadas, 20 folhas de carmim, 5 blocos de papel criativo, 10 folhas de papel madeira, 10 folhas de papel 40 quilos, 10 tesouras, 10 borrachas, 2 rolos de barbante, 5 tubos de cola de isopor, 8 tubos de cola branca, 10 colas de isopor, cola de silicone 10 jogos de lápis de cera, 10 jogos de caneta piloto fina, 10 jogos de caneta piloto grossa, 1 resmas de papel A4, 4 jogos de cola colorida, 2 rolos de fita gomada, 10 régua grandes 10 jogos de tinta guache, 20 tesouras, 10 rolos de fita durex, 5 rolos de durex transparente, em cores variadas, 5 pacotes de 10 pregadores de roupa coloridos, 10 caneta para cd, 20 pincéis .

7.2.3 Materiais reaproveitáveis: revistas, caixa de papelão de qualquer tamanho, 100 paus de picolé, tampas de garrafa pet, garrafas pequenas de água mineral com tampa.

7.2.4 Regalias: pedras pequenas, sementes, folhas secas e outros.

7.2.5 financeiro: passagens, hospedagem, alimentação e transporte local

7.3. CONSTRUÇÃO CIVIL

Não será necessária construção civil para este projeto.

8. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

Apresentar planilha detalhando o cronograma de cada atividade do Programa/Subprograma, exemplo:

Programa de Educação Escolar Indígena												
ATIVIDADES	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12
Atividade 1 – Nome da atividade										FORMAÇÃO DE PROFESSORES MULTIPLICADORES COM O TEMA “A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO NA COMUNIDADE INDÍGENA: uma possibilidade por meio de jogos e brincadeiras”.		
Atividade 2 – Nome da atividade											FORMAÇÃO DE PROFESSORES ALDEADOS COM O TEMA “A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO NA COMUNIDADE INDÍGENA: uma possibilidade por meio de jogos e brincadeiras”.	

Programa de Educação Escolar Indígena

Programa de Educação Escolar Indígena												
Atividade 3 – Nome da atividade												
Atividade 4 – Nome da atividade												

9. ARTICULAÇÃO INSTITUCIONAL

Listar os parceiros institucionais do poder público e da sociedade civil, bem como as organizações indígenas, que deverão estar envolvidas na implementação do PBA-CI e descrever os tipos de parcerias previstos.

10. INTEGRAÇÃO COM OUTROS PROGRAMAS AMBIENTAIS

Demonstrar a articulação necessária entre os subprogramas do PBA-CI e/ou PBA Geral do empreendimento.

11. LEGISLAÇÃO APLICAVEL E REQUISITOS LEGAIS

Apresentar em lista.

12. RESPONSÁVEIS TÉCNICOS PELA ELABORAÇÃO

Preencher de acordo com o quadro abaixo

Técnico	Formação	Conselho de Classe ou Identidade	Cadastro IBAMA

13. RESPONSÁVEIS PELA EXECUÇÃO DAS AÇÕES

Preencher de acordo com o quadro abaixo (Empreendedor e/ou executoras)

Técnico	Formação	Conselho de Classe ou Identidade	Cadastro IBAMA

14. RESPONSÁVEL PELO ACOMPANHAMENTO

Preencher de acordo com o quadro abaixo (Conselho Gestor e FUNAI)

Técnico	Formação	Conselho de Classe ou Identidade	Cadastro IBAMA

15. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL – Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Básica: Educação Indígena**, 2010

JUNQUEIRA FILHO, Gabriel de Andrade. **Linguagens Geradoras: seleção e articulação de conteúdos em educação infantil**. Porto Alegre: Mediação 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2003.

HORN, Claudia Inês. **Brincar e Jogar: atividade materiais de baixo custo**. Porto Alegre: Mediação, 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires (org.). **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Porto Alegre: Ates medicas, 2001.

SANTOS, Santa Marli Pires (org.) . **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis,RJ** : Vozes, 2009.

16. ANEXOS

Anexo 1 -

Anexo 2 -

Anexo 3 -



TÍTULO DO DOCUMENTO

Nº + Nome do Capítulo

Anexo 1.1 - 1 – Nome