

123

VILA SÉSAMO®

Hábitos para uma
vida saudável



sesame
workshop®



Organização
das Nações Unidas
para a Educação,
a Ciência e a Cultura

Representação
no Brasil

PREFEITURA DE
SÃO PAULO
EDUCAÇÃO

CULTURA



MSD
Fique bem

**Guia para formação
de professores de
educação infantil**

HÁBITOS PARA UMA VIDA SAUDÁVEL

Elaboração do Guia: Vera Melis Paolillo

Design Gráfico: Miro Brito

Abril de 2012

Índice

Sejam Bem-vindos!	01
Os objetivos do Guia.	03
Conhecendo o projeto.	04
Conheça os personagens da Vila Sésamo!	07
Conversando sobre os Hábitos para uma vida saudável.	14
Começo de conversa acerca do uso de multimídias.	18
Montando o cenário para os vídeos.	24
Detalhamento do acervo multimídia.	26
Conhecendo a relação de vídeos, jogos e atividades.	31
Situação de aprendizagem para utilização do jogo no computador.	44
Organização do espaço e tempo: Criando Intimidade.	46
Sugestão de atividades complementares utilizando diferentes linguagens.	48
Parceria com as famílias para construção de hábitos para uma vida saudável.	60
Ideias centrais para avaliação e acompanhamento.	63
Sugestão de 20 indicadores para acompanhamento de projeto.	70
Mensagem final.	73
Relembrando as palavras da Bel.	75
Referências bibliografias.	81
Anexos.	83

1- Sejam Bem-vindos!

Olá! É muito bom iniciar este diálogo com você.

Seja bem-vindo a um guia diferente!

Este programa foi projetado apenas para que você vivencie com seus alunos e familiares conteúdos necessários para o desenvolvimento saudável.

Ele foi criado para dar-lhe informações que permitirão tomada de decisões de como se conectar com as ferramentas multimídias e integrar em suas atividades pedagógicas os temas apresentados de uma maneira lúdica, estimulante e interativa para seus alunos.

Tudo isso é apresentado a você com a ajuda dos bonecos da Vila Sésamo, que atuam como mediadores de cada um dos segmentos, fornecendo, com bom humor, o contexto do tema. Esperamos que este guia ofereça as indicações necessárias para desenvolver o tema **habitos para uma vida saudável** de forma lúdica.

Este Guia faz parte do acervo multimídia composto por um DVD , com vídeos e um Pen Card, com jogos interativos e clipes que estarão disponíveis em todas as escolas de educação infantil . Esta primeira leitura será importante para que você, professor, tenha uma visão ampliada dos conteúdos e planeje a integração com o seu projeto!

Nosso convite é para uma leitura que estimule a criatividade e construa novas atividades que serão compartilhadas com muitos professores.

Sabemos da importância da educação infantil e como esta etapa da educação básica tem sido valorizada merecidamente e, por isso, contribuímos com ideias e recursos para tornar este tempo de vida da criança pequena inesquecível e mágico.



Neste Guia, apresentamos algumas ideias para explorar todo este rico material como instrumento do pensamento e da ação. Nós, educadores, sabemos que a criança entende e interage com o mundo por meio das linguagens.

Nossa proposta é criar uma reflexão a cerca da oportunidade que cada leitura nos oferece de ampliar o conhecimento de nosso entorno e sugerir práticas que possam ser incluídas na rotina pedagógica explorando todas as linguagens.

Revisite sua prática incluindo as sugestões de atividades propostas para o tema Hábitos Saudáveis. Escolha, entre as músicas apresentadas neste projeto, aquelas que possam integrar a rotina cotidiana na sua unidade.

Ouse e continue investindo na qualidade da educação!

As professoras e os professores têm, na experiência conjunta com as crianças, excelente oportunidade de se desenvolverem como pessoa e como profissional.

2- Os objetivos do Guia

Apresentar conteúdo multimídia do projeto.

Estimular o manuseio do acervo pelas crianças.

Sugerir a integração dos recursos do projeto às práticas cotidianas.

Os professores recebem neste guia uma orientação de uso e sugestões de aplicação em seu trabalho pedagógico diário, vídeos, jogos e clipes para aumentar a consciência para um comportamento e atitudes quanto aos hábitos saudáveis.

Dessa forma, podemos melhorar cada vez mais a qualidade de vida e da educação de nossas crianças e famílias. Consideramos que o projeto pedagógico, o currículo e as programações didáticas são os principais instrumentos que orientam o trabalho realizado pela equipe de cada rede municipal ou estadual.

A proposta pedagógica, ou projeto pedagógico, é o plano orientador das ações da instituição e define as metas pretendidas para o desenvolvimento dos meninos e meninas que nela são educados e cuidados, as aprendizagens que se quer promovidas (DCN,2009).

Assim, o projeto pedagógico da instituição em que se desenvolve, englobando as experiências vivenciadas pela criança, o currículo se constitui um instrumento político, cultural e científico coletivamente formulado. Estas experiências também são citadas em vários documentos orientadores como expectativas de aprendizagem (SME/SP.2007)Estas experiências alimentam a iniciativa e a curiosidade infantil e do modo próprio da pequena que cria e recria seu mundo atribuindo significações, aprendendo a cuidar de si mesma e dos outros.

As ferramentas oferecidas neste acervo multimídia abordam a importância de hábitos saudáveis para alimentação, saúde e atividades físicas nas crianças e adultos, pais e professores.

No projeto Hábitos para uma vida saudável temos a presença dos personagens da Vila Sésamo, crianças brasileiras e suas famílias, bem como atividades sugeridas por educadores.

3- Conhecendo o projeto

Criado a partir de valores e padrões culturais contemporâneos, conjugados com aqueles de caráter universal e atemporal e, sustentado por um diagnóstico realizado nas escolas de educação infantil da Região de Itaquera, o Projeto objetiva fornecer conceitos, conteúdos e recursos de multimídia permitindo aos professores estenderem suas atividades em sala de aula, em sua unidade e comunidade, abordando e sinalizando as diferentes possibilidades de tratarmos de um mesmo tema, adequando-se às diferentes particularidades que a comunidade escolar apresenta por meio de seu projeto pedagógico.

Assim, a proposta do Guia é oferecer mais um recurso lúdico multimídia para que os professores implementem com criatividade um trabalho diário em busca da integração educação e saúde.

Os professores recebem neste guia uma orientação de uso e sugestões de aplicação em seu trabalho pedagógico diário, atingindo um maior número de pessoas com comportamentos e atitudes conscientes quanto aos hábitos de vida saudável.

Dessa forma, a integração saúde e educação contribuirá na melhoraria da qualidade de vida e da educação das crianças.

O projeto **Hábitos para uma vida saudável** atende às concepções de criança, educação infantil e práticas pedagógicas presentes nas Diretrizes Curriculares Nacional (MEC), no Plano Nacional da Primeira Infância, bem como outros documentos organizados por especialistas, secretarias de educação em que podemos ressaltar a complexa tarefa de integrar as situações que contemplam o cuidar no educar, para que a criança aprenda a cuidar de si, do outro e do ambiente que a rodeia.



Em função destes princípios, ressaltamos o papel do professor como mediador das aprendizagens das crianças, das orientações didáticas, dos materiais de apoio e construindo parcerias com as famílias! Conte conosco nesta jornada sempre inovadora e desafiante.

Considerando que o projeto pedagógico, o currículo e as programações didáticas são os principais instrumentos que orientam o trabalho realizado pela equipe de educadores de cada escola com as crianças e que são elaborados com base nos parâmetros estabelecidos pela Secretaria Municipal de Educação de São Paulo, descritos nas Orientações Curriculares: Expectativas de Aprendizagem e Orientações Didáticas (2007), justifica-se que as aprendizagens que podem ser promovidas na Educação Infantil foram reunidas em campos de experiências *“que se alimentam da iniciativa e curiosidade infantil e do modo próprio da criança pequena criar significações sobre o mundo, cuidando de si e aprendendo sobre si mesma”* (SME/DOT, 2007):

- a) Experiências voltadas ao conhecimento e cuidado de si, do outro, do ambiente.
- b) Experiências de brincar e imaginar.
- c) Experiências de exploração da linguagem corporal.
- d) Experiências de exploração da linguagem verbal.
- e) Experiências de exploração da natureza e da cultura.
- f) Experiências de apropriação do conhecimento matemático.
- g) Experiências com a expressividade das linguagens artísticas.

O Projeto Hábitos para uma vida saudável pretende explorar e integrar os diversos temas da aprendizagem de forma transversal.



Contamos com você para...

Provocar mudanças positivas no conhecimento em atitudes relacionadas a hábitos saudáveis (alimentação , atividades físicas e saúde socioemocional), por meio da implantação de um programa multimídia de hábitos saudáveis na educação infantil.

Contribuir para a formação de professores para o uso efetivo dos materiais multimídia em sala de aula!

Utilizar o acervo com os seguintes produtos: Guia de orientação de utilização, DVD com vídeos e um pen-card com jogos interativos.

Por conta do seu grande potencial educativo, os personagens do programa Vila Sésamo foram escolhidos para compor os materiais multimídia deste projeto como forma de estimular o envolvimento não só das crianças, mas também dos adultos (pais e professores) que acompanharam a série nos anos 70.



**4 - Conheça os
personagens da
Vila Sésamo!**



Personagem	Quem é ?	Onde encontramos ?
 <p>Elmo</p>	<p>O Elmo é um monstrinho de dois anos e meio, com voz alta e risada muito gostosa. Ele fala a língua dos monstros, é muito querido por todos e cheio de energia. Para ele, a vida é uma grande brincadeira.</p>	<p>DVD</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fique saudável já - Veja e Faça: <i>Elmo e Abby</i> <hr/> <p>Jogos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Roleta animada - Que cara é essa? (aparece rapidamente em um dos vídeos)
 <p>Bel</p>	<p>Divertida e cheia de imaginação, Bel quer descobrir tudo ao mesmo tempo e adora quando os outros brincam com suas ideias. Essa “monstrinha” rosa e peluda tem três anos de idade e é apaixonada pela natureza, protege o meio ambiente e não gosta de quem maltrata os animais.</p>	<p>DVD</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fique saudável já - Veja e Faça: <i>Viagem ao coração</i> - Clipes: <i>Clipe Rock da Bel</i>
 <p>Rosita</p>	<p>Rosita é uma monstrinha muito amigável. Adora fazer novos amigos e abraçar a todos que encontra. Todo mundo a conhece por mexer muito com as mãos enquanto fala. Ela simplesmente não consegue se controlar!</p>	<p>DVD</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fique saudável já

Personagem	Quem é ?	Onde encontramos ?
	<p>Telly</p> <p>É um monstro sério e de bom coração, que se preocupa o tempo todo com possíveis desastres que nunca se concretizam. Quando está com medo, ele conversa com seus amigos e isso o faz se sentir melhor.</p>	DVD - Fique saudável já
	<p>Conde</p> <p>O Conde tem 1.832.652 anos de idade e adora contar! Alguns dizem que ele se parece com o Conde Drácula, mas o Conde da Vila Sésamo, na verdade, só tem sede de números e não de pescoços. Ele gosta de contar tudo e qualquer coisa! É extremamente confiável. Com ele você pode contar!</p>	DVD - Fique saudável já
	<p>Come Come</p> <p>Assim como o Elmo, o Come Come também fala a língua dos monstros. Grandalhão, vesgo e atrapalhado, esse monstrinho adora comer de tudo, especialmente biscoito! É muito querido, tem voz rouca e está sempre disposto a ajudar os outros.</p>	Clipes - Biscoito não é para todos

Personagem	Quem é ?	Onde encontramos ?
	<p>Garibaldo</p> <p>Atrapalhado e desengonçado, o Garibaldo é um pássaro amarelo gigante de seis anos de idade. Ele adora ler e conhecer os números e de fazer perguntas o tempo todo. De tão curioso, ele fica feliz quando alguma dúvida sua é solucionada.</p>	<p>DVD</p> <p>Clipes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elmo e o triciclo - Canção do Garibaldo - Canção do Rei <hr/> <p>Jogos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qual é a ordem? (narração) - Que cara é essa? (narração) - Alimento de todas as cores e sabores
	<p>Oscar</p> <p>Este é o Oscar, um monstro residente da Vila Sésamo. É extremamente mau humorado e resmungão. Despreza todas as coisas agradáveis e doces da vida.</p>	<p>DVD</p> <p>Clipes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Oscar e as minhocas
	<p>Bernie</p> <p>Este é o cão do TJ, seu nome é Bernie. Ele resmunga e tem atitudes quase humanas. Amigo fiel e divertido.</p>	<p>DVD</p> <p>Clipes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lanche com Frutas

Personagem	Quem é ?	Onde encontramos ?
 Lola	Lola é uma monstrinha peluda, cor-de-rosa, de 4 anos de idade, com uma franja laranja. Ela ama as adivinhas, rimas, canções e surpresas. Além disso, gosta de contar números e a cor rosa.	Jogos - Roleta animada
 Abelardo	Abelardo é um papagaio gigante com corpo verde, vermelho e rosa, bico amarelo e uma grande cauda. É o primo mais novo do Garibaldo. Ele é muito honesto e tende a levar as coisas muito a sério. Abelardo gosta de resolver problemas e aprender coisas novas, especialmente letras.	Jogos - Roleta animada
 Hoots	Hoots é um velho coruja, muito sábio, que dorme durante o dia para tocar jazz à noite. Ele toca saxofone e tem uma voz bem grave que lembra o renomado Louis Armstrong.	DVD Clipes: - Biscoito não é para comer toda hora

Personagem	Quem é ?	Onde encontramos ?
 <p>Abby</p>	<p>Abby é uma curiosa fadinha de 3 anos de idade, que se mudou para a Vila Sésamo. Sua mamãe é a fada madrinha. Ela ainda está aprendendo a realizar magias com sua varinha de condão. Na escola de fadas, ela está aprendendo a voar. Ela ama contos de fadas porque são parte da sua história familiar. Gosta de praticar magia e rimas, e principalmente de fazer novas descobertas na Vila Sésamo.</p>	<p>DVD - Veja e Faça: - Elmo e Abby</p>
 <p>Beto</p>	<p>O Beto é o menino mais crescidinho da turma. Gosta de colecionar tampinhas de garrafa, botões e cliques de papel, ouvir música de bandas de rock pesado, assistir à previsão do tempo na TV. É o melhor amigo do Ênio, com quem vive se metendo em encrenca.</p>	<p>Jogos <ul style="list-style-type: none"> - Que cara é essa? (aparece rapidamente em um dos vídeos que faz parte do jogo) - Roleta animada </p>
 <p>Ênio</p>	<p>Muito inteligente, brincalhão e extrovertido, Ênio é um menino de cinco anos de idade. É especialista em explicar as coisas, mas de vez em quando se confunde com suas ideias. Está sempre colocando o Beto em encrenca.</p>	<p>Jogos <ul style="list-style-type: none"> - Que cara é essa? (aparece rapidamente em um dos vídeos que faz parte do jogo) - Roleta animada </p>

Personagem	Quem é ?	Onde encontramos ?
 <p>Traction Jackson</p>	<p>Traciona Jackson, também conhecido como TJ, é um menino afro-americano cadeirante que aparece nas animações da Vila Sésamo. TJ é um menino animado, que gosta de jogar basquete. Seu melhor amigo é seu cão, Bernie.</p>	<p>DVD Clipes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lanche com Frutas
 <p>Chef</p>	<p>Chef de cozinha que adora as opções de alimentos integrais. Não é um personagem fixo. Foi criado para este clipe apenas.</p>	<p>DVD Clipes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pão integral

5 - Conversando sobre os hábitos para uma vida saudável

A criança tem um organismo que não está totalmente formado: desenvolve-se a cada dia, cresce e se modifica a cada momento. E para que todas essas alterações ocorram de maneira adequada, são necessários diversos nutrientes. Por isso, é cada vez mais discutida e evidenciada a importância de uma dieta diversificada e equilibrada para a criança, de modo que ela consiga atingir um desenvolvimento pleno, de acordo com o seu potencial genético.

Atividades realizadas pela professora ou professor como: Brincar com a criança, contar-lhe histórias, ou conversar com ela sobre uma infinidade de temas tanto promovem o desenvolvimento da capacidade infantil de conhecer o mundo e a si mesmo, de sua autoconfiança e a formação de motivos e interesses pessoais, quanto ampliam as possibilidades da professora ou professor de compreender e responder às iniciativas infantis. Consideramos este momento especial para incentivar, apoiar e estimular atividades físicas, boa alimentação, higiene e práticas que colaboram com a saúde pois são assuntos que devem ser familiares ao ser humano desde a mais tenra idade.

A prática pedagógica na educação infantil tem proporcionado ricos momentos de aprendizagem e de interação com a realidade da educação e do desenvolvimento humano. Os conceitos de higiene, saúde e alimentação devem ser discutidos em atividades como teatro, musicas, jogos interativos propostas neste acervo.

Baseadas nisso, as crianças, envolvidas nestas atividades vivem momentos de diversão, reflexão e conhecimento acerca destes temas que permeiam assuntos do cotidiano. Nas instituições a ciência pode e deve se fazer presente, como forma de relacionar fatos do dia a dia com informações obtidas a todo instante pelos mais diversos meios de comunicação.

É preciso valorizar a educação para uma vida saudável como prática social, entendendo a saúde como resultado de condições econômicas, políticas e culturais. Portanto, a partir destas questões abordadas, é evidente o papel ímpar do educador na conscientização da sociedade. É imprescindível que os profissionais de todas as áreas do saber contribuam para a construção da cidadania.

As atividades sugeridas neste projeto visam complementar conteúdos já desenvolvidos nas unidades escolares de educação infantil e introduzir um novo elemento: o uso de material multimídia para explorar esses conceitos.

Viver saudável e estar em movimento.

Em áreas urbanas, percebemos que muitas das atividades realizadas pelas crianças fora da escola acontecem em sua maioria em espaços fechados. Na realidade atual, em pleno século XXI, muitas crianças costumam assistir mais a TV, brincar em espaços fechados, ouvir música e usar o computador.

Em pesquisas nacionais e regionais realizadas no Brasil, podemos identificar que crianças raramente ou nunca praticam atividades físicas ou andam de bicicleta, somente um pequeno número o fazem de 1 a 2 vezes por semana.

As crianças brincam com menor frequência em espaços abertos e amplos do que em espaços fechados, ficando a escola como espaço privilegiado do brincar, metodologia da educação infantil.

A faixa etária de 0 a 5 anos é marcada por muitas conquistas motoras e predominam as capacidades expressivas do movimento. A arte do movimento é a visualização do sentimento que se mostra de forma simbólica e forma sequências harmônicas e estéticas. Deve ser utilizada como forma de expressão natural do ser humano em busca de sua formação global .Estar em movimento faz parte da aquisição de hábitos saudáveis. Na educação infantil devemos estar atentos ao desenvolvimento físico da criança e assim proporcionar atividades e oportunidades de movimento pois é uma das principais formas de conhecer e explorar o mundo e ter consciência de si mesmo.

O brincar está presente em todos os momentos e ou experiências de aprendizagem na educação infantil e o uso de recursos multimídias deve ser entendido como mais uma ferramenta didática que permita a socialização, o diálogo, o exercício das competências individuais e aprendizagem.

Brinquedos, jogos e brincadeiras não são só para divertir e distrair a criança. Maneira principal de descoberta de si mesma, dos outros e do mundo que a cerca.

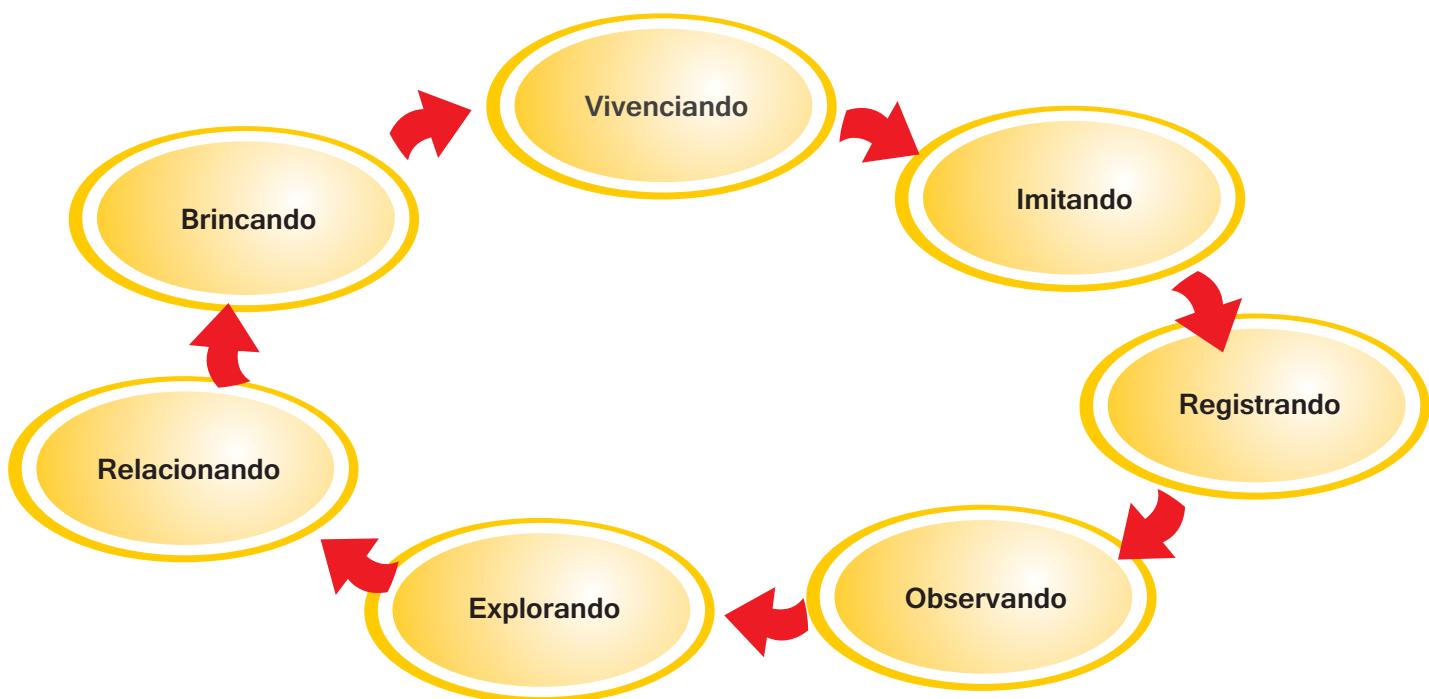
O brincar como metodologia assinala um marco no desenvolvimento, à medida que favorece o desenvolvimento da função simbólica, que trata o objeto ou a ação como algo significante.

E como incluímos a saúde, alimentação e atividades físicas no espaço pedagógico nesta conversa?

Não podemos restringir a orientação e atividades acerca desses temas apenas em épocas em que precisamos chamar a atenção de doenças , vacinação e controle de epidemias. A saúde e a alimentação estão presentes na rotina da escola. Condutas como lavar as mãos, escovar os dentes, ingerir líquidos, o descanso e o banho estão presentes na rotina.

Estas condutas fazem parte da proposta em educação infantil Cuidar educando educando para o cuidar. Mas como tornar estes momentos significativos e presentes em várias atividades planejadas para a semana?

No processo de desenvolvimento infantil as crianças
aprendem sobre hábitos saudáveis



ACERVO MULTIMÍDIA COMPOSTO DE UM DVD E UM PEN CARD
(aplicativo instalado nos computadores da unidade)

5

dicas para usar este acervo em seus projetos

Assista aos vídeos.

Identifique conteúdos (oportunidade de aprendizagem) a serem complementados pelos materiais.

Organize o tempo na sala de aula para atividades em pequenos grupos para socialização.

Aprenda as músicas para todos os momentos.

Brinque com os jogos!



6 - Começo de conversa acerca do uso de multimídias

O uso do computador é um desafio para a educação principalmente quando utilizamos como mais uma ferramenta de aprendizagem na educação infantil. Assim sendo, é preciso que nós, professores, tenhamos clareza do papel importante e complementar que a presença de recursos de multimídia traz para o cotidiano da unidade escolar.

O mais importante é considerar que este recurso é, antes de mais nada, uma atividades lúdica que pode ser incorporada à rotina, integrando as atividades do projeto pedagógico, inserindo-se nos diferentes tempos do trabalho pedagógico garantindo a todas as crianças o direito de utilizar o computador. Para tanto, o uso deve ser planejado previamente.

Importante é conversar, combinar, estabelecer regras bem como organizar rotinas específicas que otimizem o uso do computador por um grupo pequeno de crianças. O uso em pequenos grupos contribui para a ampliação das aprendizagens, mesmo não estando no comando com o mouse !

- . Tomada de decisões
- . Resolução de problemas
- . Relacionamento interpessoal
- . Descobertas individuais
- . Simular situações
- . Experienciar regras do jogo

As crianças
exercitam estas
competências!

Em cada computador será instalado um aplicativo por meio de um pen card em que professores e crianças poderão acessar diferentes atividades e muitas delas convidarão para uma brincadeira, e outras podem ser consideradas a primeira parte de um trabalho pedagógico.

Sugestão para uso dos recursos no computador considerando a participação ativa das crianças.

- 1 - Combinar o tempo de uso e exploração (20 minutos).
- 2 - Manuseio compartilhado.
- 3 - Combinar regras para uso compartilhado.
- 4 - Organizar as duplas usando um critério do grupo (sorteio, agrupamento por cores, entre tantas ideias).

Multimídia
consiste na
capacidade de
usar recursos
de texto, imagens,
sons e animação.

Este conceito está presente no acervo que sua unidade escolar acaba de receber em que o educador utiliza-se de diferentes recursos para enriquecer e estimular a leitura das imagens, das palavras e das emoções, aprendendo a aprender de diferentes maneiras.



Este conceito está presente no acervo que sua unidade escolar acaba de receber em que o educador utiliza-se de diferentes recursos para enriquecer e estimular a leitura das imagens, das palavras e das emoções, aprendendo a aprender de diferentes maneiras.

As orientações e sugestões pedagógicas apresentadas propõem a vivência com as crianças por meio das histórias contadas nos vídeos, nas brincadeiras vividas pelas crianças, atividades culturais e físicas, nas músicas e atividades propostas em que cada personagem central de cada história pode ser incorporado em uma atividade planejada ou incluído em novas situações.

Os vídeos, os clipes, as histórias vividas pelas crianças devem ser o ponto de partida para uma experiência de aprendizagem coletiva ou em pequenos grupos.

A utilização das novas tecnologias, no processo educativo, cria novas formas de ensinar e aprender, trazendo à educação características inovadoras capazes de motivar professores e alunos, sendo bastante significativas para o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e da possibilidade de execução na construção do conhecimento. Os recursos educativos associados ao uso do computador tornam-se atraentes aos alunos, e sua utilização deverá vir de suas realidades, contando com elementos que façam parte de sua vida diária e que, além disso, sejam causadores de impacto e despertadores de interesse.

"Percebemos que a criança pode aprender a lidar com computadores ou alfabetizar-se sem tempo pré-determinado. Basta que lhe deem condições para que ela possa interagir com a máquina, textos, livros, cadernos, pois é convivendo com esses materiais e instrumentos que a criança se apropria dessas diferentes formas de linguagens" (Ferreira, 1999)

O que esperamos que a criança aprenda?

Aprender a escolher e ter suas decisões respeitadas

Realizar ações sozinha ou com pouca ajuda de adulto

Valorizar ações de cooperação, solidariedade e atitudes sadias

Demonstrar interesse por hábitos que promovam uma vida saudável

O que esperamos integrar?

Vocabulário ampliado

Valorização do cuidado de si e de outros

Participação em situações lúdicas para atividades físicas

Regras de participação e execução de atividades

Atenção e memória auditiva

Sons, ritmos e reconhecimento de objetos

Cuidados equilibrados com a saúde

Cores, formas e quantidades.

Classificação

Seriação

Sabores dos alimentos e sua importância

Experimentar uma variedade de alimentos

Cuidar de seu corpo ficando atento aos seus sinais

Respeito à diversidade

Saber escolher e tomar decisões

Cuidar do ambiente para viver de forma saudável

Entendemos que é fundamental que este recurso possa ser explorado nos diferentes tempos de trabalho pedagógico, garantindo a todas as crianças o direito do manuseio do computador por meio de jogos interativos e clipes. Entretanto, seu uso deve ser planejado previamente, colaborando para os diferentes objetivos de ensino e aprendizagem fundamentais para a criança.

O uso contínuo do computador pode ser estimulado nos laboratórios de informática como também nos espaços organizados em cantinhos diversificados integrando-o no canto da leitura ou da escrita, utilizando-se das propostas no pen-card para uma vivência lúdica e promovendo um intercâmbio via linguagem digital.

Este planejamento inclui um combinado com as crianças para que:

- Estabeleça modos de organizar o uso do computador que pode ser rodízio de duplas, lista de usuários na semana, entre outras ideias.
- Dialogue a cerca das possibilidades de interação entre as crianças e os jogos.
- Siga as regras de uso e cuidados com os materiais.
- Organize uma forma de registro de uso e suas experiências.

Dica

Oferecer diariamente esta oportunidade às crianças...

Primeiro com sua ajuda e, depois, deixá-las por conta própria.

Trabalhar em pequenos grupos no computador interagindo com o aplicativo pode ser uma excelente oportunidade para a aprendizagem envolvendo:

Resolução de problemas dos jogos
Apreciação
Comparação e classificação de atividades realizadas
Escutar o colega
Organização coletiva de projeto comum

Inicialmente haverá necessidade de supervisão e apoio para as ações das crianças. Contudo, sendo este acesso permitido e incentivado, é possível que cada um aprenda procedimentos e descubra possibilidades para lidar com a tecnologia e resolver novos problemas de forma independente.

Durante as situações de experiência vivenciadas pelos pequenos grupos, é importante que a criança aprenda a explicar o que fez e como solucionou o problema ou encaminhou a tarefa as partir das contribuições dos colegas.

Porém, esta competência da criança só poderá ser desenvolvida se houver um investimento periódico em garantir estes momentos.

As aprendizagens que ocorrem são muitas!



7 - MONTANDO O CENÁRIO PARA OS VÍDEOS

Para a exibição de vídeos é aconselhável criar um ambiente harmonioso e favorável. Se existem distrações no ambiente externo, procure minimizá-las.

Dentro da sala de aula, permita que as crianças se sintam aconchegadas, agrupando-as ou organizando um espaço que permita este acolhimento.

Escolha sempre um horário propício a esta atividade, pois este momento será um ponto de partida de um diálogo ou projeto a cerca do tema.

Um bom momento é aquele em que as crianças estão em paz para pensar sobre uma história, uma pessoa ou personagem que também conhecem.

Dê às suas crianças uma indicação do que devem esperar do vídeo, introduzindo-as com uma versão sua. Sugira que prestem atenção para um incidente em particular, ou que se preparem para falar das pessoas, lugares e sentimentos que apareceram na história.

Ajude-as a viajar na imaginação para lugares familiares, mas também distantes. .

Por exemplo, no vídeo [Feira Livre](#), podemos dialogar com as crianças sobre suas experiências em uma feira livre.

- Você se lembra de alguma situação parecida?
- Pergunte às crianças como elas fazem quando é dia de feira no bairro.
- Você vai ajudá-las a pensar e a recuperar ideias, procurando valorizar as mais interessantes, criativas e engraçadas.
- Por exemplo: como organizar as compras ao chegar em casa?

Onde guardá-las?

Pode ser esta uma atividade complementar ao tema principal que é FIQUE SAUDÁVEL JÁ.

O tema principal poderá ser utilizado na semana integrando as situações de aprendizagem que ocorrem nos cantos existentes nas salas.

O vídeo ajuda a um bom professor, atrai os alunos, mas não modifica substancialmente a relação pedagógica. Fortalece o tema do cotidiano, das linguagens de aprendizagem e comunicação da sociedade urbana, mas também introduz novas questões no processo educacional.

Para cada vídeo você poderá encontrar uma forma, uma palavra, uma questão para apresentar a história.

Como utilizar os vídeos

Antes

- Informar somente aspectos gerais do vídeo
- Checar o vídeo antes, assistindo para planejar as ações
- Checar o som (volume)
- Planejar com antecedência a proposta de discussão e situação de aprendizagem

Durante

- Anotar as cenas mais importantes e ou as falas
- Se for necessário (para regulagem ou fazer um rápido comentário)
- Observar as reações do grupo
- Observar o som, a música, os efeitos, as frases mais importantes

Depois da exibição

- Rever as cenas mais importantes ou difíceis. Se o vídeo é complexo, exibi-lo uma segunda vez, chamando a atenção para determinadas cenas, para a trilha musical, diálogos, situações
- Propor atividades coletivas de diálogo e registro a cerca do tema.

Esta atividade pode ser coletiva!

8 - Detalhamento do acervo Multimídia

DVD - Fique saudável já

Show do Elmo e 5 vídeos com a participação de crianças brasileiras.

Pen Card

Atividades interativas

Veja e faça

21 vídeos com crianças brasileiras
3 vídeos com os bonecos da Vila Sésamo

Vila Sésamo Clipes

16 clipes musicais

As atividades podem ser exploradas pelas crianças coletivamente ou em pequenos grupos.



Conteúdo do DVD



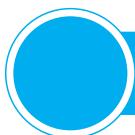
Esta é a página de introdução que você visualiza ao abrir o DVD, vamos chama-la de TELA 1

Esta é a TELA 2!
Ao clicar nos tópicos apresentados nesta página, você será direcionado ao vídeo selecionado (no caso de FIQUE SAUDÁVEL JÁ!) ou aos submenus com links para os demais vídeos (se clicar em VEJA E FAÇA ou CLIPES).



Nós, educadores, sabemos que a criança entende e interage com o mundo por meio das linguagens. Nossa proposta é criar uma reflexão sobre a oportunidade que cada leitura nos oferece de ampliar o conhecimento de nosso entorno e sugerir práticas que possam ser incluídas na rotina pedagógica explorando todas as linguagens.

Como identificar os materiais e oportunizar a escolha pelas crianças?



A cor azul identifica os temas relacionados a **ATIVIDADES FÍSICAS**



A cor vermelha identifica os temas relacionados a **ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL**



A cor verde identifica os temas relacionados a **HIGIENE**



A cor laranja identifica o que chamamos de **DIVERSOS!**

VILA SÉSAMO

VEJA E FAÇA



1 GINÁSTICA
2 DANÇA DIFERENTE
3 STREET DANCE
4 TOCANDO E BRINCANDO
5 UM DIA NO PARQUE
6 BRINCADEIRAS COM BOLA

7 BRINCADEIRAS DE CORDA E PALMA
8 BRINCADEIRAS FORA DE CASA
9 BAMBOLÉ
10 AMARELINHA
11 CAIU NA REDE É PEIXE
12 DANÇA DAS CADEIRAS

MENU

13 A 24

TELA 3

TELA 3 B

VILA SÉSAMO

VEJA E FAÇA



13 CORRIDA DE SACO
14 FUTEBOL
15 ELMO E ABBY
16 SALADA DE FRUTAS
17 HORTA NA ESCOLA
18 HORTA NO SÍTIO



19 LEITE
20 FARINHA DE MANDIÓCA
21 PESCARIA
22 O JANTAR DO PRÍNCIPE OMELETE
23 DENTISTA
24 VIAGEM AO CORAÇÃO

MENU

1 A 12

Na seção VEJA E FAÇA, você encontrará uma coletânea de vídeos que estimulam a criança a se alimentar bem, a cuidar da saúde e a se movimentar! Pode ser um ótimo recurso para o exercício da escolha pelas crianças e o brincar.

Clicando no MENU, voltamos à página inicial e na figura azul, vamos para o bloco de vídeos que desejamos.



TELA 4

TELA 4 B

Esta é a página com todos os temas a serem explorados no aplicativo CLIPES!

Os temas estão agrupados pelas respectivas cores.

Os clipes musicais trazem um acervo de músicas que podem ser cantadas durante momentos de transição entre atividades, em momentos coletivos na roda, na alimentação, na higiene e também utilizados para brincadeiras.

Uma ideia é ensinar às famílias as músicas para que aos poucos todos possam estar familiarizados com as letras e ritmos que o projeto da Vila Sésamo oferece.
Use e abuse das músicas no cotidiano educativo.



9 - Conheça a relação de vídeos, jogos e atividades.

Fique saudável já.

Tudo começa com um show apresentado pelo personagem Elmo. Ele é avisado que um dos participantes convidados, o Grande Tomate, desapareceu... Em cada sequência, os personagens apresentam números musicais ou atividades que, com humor, estimulam a compreensão e prática dos hábitos saudáveis. No decorrer do show também são apresentados vídeos que registram o dia a dia de crianças, tendo como foco a sua alimentação saudável e a prática de atividades físicas.

Nesta parte é possível assistir e dialogar com as crianças sobre os seguintes temas:

- **O Quinteto das frutas e vegetais** – Clipe musical sobre a importância de comer frutas, verduras e legumes de diferentes cores.
- **Feira livre** – Compra de alimentos frescos e saudáveis para o preparo de uma salada colorida e suco de maracujá.
- **Café da manhã** – O personagem Bel visita diferentes casas para saber o que as crianças comem no café da manhã.
- **Pirâmide alimentar** – Bel e crianças descobrem quais são os diferentes tipos de alimentos que compõem a pirâmide alimentar.
- **Um dia com o Mateus** – O cotidiano de um menino que adora jogar bola com os amigos, brincar de pião e dançar balé!
- **Jogo do Alimento “para toda hora” e “às vezes”** – O personagem Rosita comanda um jogo em que os participantes tem de descobrir quais são os alimentos que podem ser comidos a toda hora (frutas, legumes, verduras etc.) e os que podem ser ingeridos às vezes como doces ,salgadinhos , entre outros.
- **Conde conta as batidas do coração** – O nosso curioso Conde mostra como os exercícios físicos podem ajudar o nosso coração a ficar mais saudável.
- **Brincadeiras** – Clipe com diversas brincadeiras e atividades físicas que podem ajudar o nosso corpo a ficar mais sadio.
- **Vamos ficar saudáveis com o Grande Tomate** – Clipe musical hábitos saudáveis por meio do consumo de frutas, verduras e legumes e a prática de atividades físicas.

Veja e faça



Atividades físicas

- 1- Ginástica
- 2- Dança diferente
- 3 - Street dance
- 4 - Tocando e brincando
- 5 – Um dia no parque
- 6 - Brincadeiras com bola
- 7 - Brincadeiras com corda e palma
- 8 - Brincadeira fora de casa
- 9 - Bambolê
- 10 - Amarelinha
- 11 - Caiu na rede é peixe
- 12 - Dança das cadeiras
- 13 - Corrida de saco
- 14 - Futebol
- 15 - Elmo e Abby



Alimentação saudável

- 16- Salada de frutas
- 17- Horta na escola
- 18- Horta no sítio
- 19- Leite
- 20- Farinha de mandioca
- 21- Pescaria
- 22- O Jantar do Príncipe Omelete



Saúde

- 23- Dentista
- 24- Viagem ao coração

Clipes

Atividades físicas

- 1- Dance com as flores
- 2- Oscar e as minhocas
- 3- Elmo e o triciclo

Alimentação saudável

- 4- Biscoito não é para toda hora
- 5- Lanche com frutas
- 6- Dança das frutas
- 7- Dança dos vegetais
- 8- Pão integral

Temas interdisciplinares

- 9- Patinho de borracha
- 10- Pé esquerdo Pé direito
- 11- Só eu sou eu
- 12- Maioral
- 13- Colorido
- 14- Canção do Garibaldo
- 15- Canção do rei
- 16- Rock da Bel

Conteúdo do Pen card

Jogos interativos

No pen card entregue em cada unidade encontraremos todo o acervo de vídeos, músicas, atividades e também os jogos interativos. Os jogos podem ser escolhidos pelas crianças individualmente ou em grupos.

Algumas sugestões que ajudarão a utilizar os jogos e brincadeiras de forma mais adequada:

- a) Os jogos e brincadeiras podem ser usados para adquirir determinados conhecimentos (conceitos, princípios e informações), para praticar certas habilidades cognitivas e para aplicar algumas operações mentais ao conteúdo fixado.
- b) Reconheça os conteúdos que serão abordados ou fixados por meio da aprendizagem pelo jogo ou pela brincadeira.
- c) Oriente as regras de forma clara e precisa para que não deem margem a dúvidas.
- d) Especifique os recursos ou materiais que serão usados durante a realização do jogo ou brincadeira, preparando-os com antecedência ou verificando se estão completos e em perfeito estado para serem utilizados.
- e) Explique aos alunos, oralmente ou por escrito, as regras do jogo ou brincadeira, transmitindo instruções claras e objetivas, de modo que todos entendam o que é para ser feito ou como proceder.
- f) Permita a participação, a motivação e estimulação de todos os integrantes do grupo ou equipe.
- g) Ofereça a oportunidade de compartilhamento em grupo.

No pen card você terá acesso a um aplicativo offline que disponibilizará:

Jogos interativos e atividades para brincar:

- Qual é a ordem?

Este jogo pretende estimular a criança a ordenar corretamente cada ação para lavar as mãos .

- Que cara é essa?

Este jogo é bem interativo. As ordens são faladas e há uma devolutiva quando criança acerta ou erra. Após cada atividade realizada um personagem da Vila Sésamo ensaia algumas carinhas!O objetivo é identificar a expressão facial correspondente a cada sentimento.

- Roleta animada

Neste jogo a criança clica no ponteiro que gira , gira, gira até parar em um dos personagens. A proposta é que as crianças realizem as atividades sugeridas nos cartões virtuais. Para tanto, cabe ao professor o planejamento desta atividade e a preparação dos cartões com as tarefas sugeridas e outras possíveis para brincar ...

- Alimentos de todas as cores e sabores

Esta atividade estimula as crianças a criarem um livro digital.

- Vídeos:

Ao clicarmos no ícone VIDEOS, poderemos assistir nesta seção os mesmos vídeos que constam no DVD.

- Diário alimentar

Este jogo é direcionado ao professor. Sugere uma atividade que pode estimular seus alunos a montar um diário alimentar. Para tanto, o professor poderá apresentar as frutas, os legumes, os pães, entre outros alimentos para que cada criança organize seu diário alimentar.

- Rádio:

Ao clicarmos nesta seção poderemos ouvir as canções da Vila Sésamo. As letras das músicas estão no anexo 1.

Página inicial

The screenshot shows the main interface of the Vila Sésamo app. At the top, there is a navigation bar with two items: "VILA SÉSAMO" and "GUIA DOS PROFESSORES". Below the navigation bar is a horizontal menu with four colored buttons: blue ("JOGOS"), orange ("VÍDEOS"), purple ("ATIVIDADES"), and red ("RÁDIO"). The "VÍDEOS" button is highlighted with a green bar underneath it. On the left side, there is a large video player window showing a video of the Cookie Monster. On the right side, there are three cards: a "VIDEO" card featuring the Cookie Monster, a "JOGO" card titled "Que cara é essa?" featuring Big Bird and several children's faces, and an "ATIVIDADE" card showing a bowl of cereal and some bread. At the bottom of the screen, there are logos for Sesame Workshop, the Brazilian Ministry of Education (MEC), the City of São Paulo Education Department, the Ministry of Culture, and MSD Fique bem.

VILA SÉSAMO

Hábitos para uma vida saudável

JOGOS

VÍDEOS

ATIVIDADES

RÁDIO

VÍDEO

JOGO

ATIVIDADE

sesame workshop.

Representação no Brasil

PREFEITURA DE SÃO PAULO EDUCAÇÃO

CULTURA

MSD Fique bem

Esta é a página inicial do aplicativo que se encontra no Pen Card. As crianças poderão escolher entre jogos, vídeos, atividades e rádio clicando nos retângulos coloridos.

VILA SÉSAMO

Hábitos para uma vida saudável

JOGOS

VÍDEOS

ATIVIDADES

RÁDIO

VIDEO

VILA SÉSAMO

JOGO

Que cara é essa?

ATIVIDADE

sesame workshop.

Representação no Brasil

PREFEITURA DE SÃO PAULO

CULTURA

MSD

Você também pode acessar o site da Vila Sésamo www.cmais.com.br/vilasesamo onde encontrará outras opções de brincadeiras relacionadas ao projeto HÁBITOS PARA UMA VIDA SAUDÁVEL.

Jogos

The screenshot shows the Vila Sésamo website interface. At the top, there is a navigation bar with the 'VILA SÉSAMO' logo and a 'Hábitos para uma vida saudável' button. Below the navigation bar are four main menu items: 'JOGOS' (blue), 'VÍDEOS' (orange), 'ATIVIDADES' (purple), and 'RÁDIO' (red). The 'JOGOS' menu is currently selected. Underneath, there are six game cards arranged in two rows of three. The first row includes: 'QUAL É A ORDEM?' (game card featuring Big Bird with numbered cards 1, 2, 3), 'Que cara é essa?' (game card featuring Big Bird with the question 'Que cara é essa?'), and an 'ATIVIDADE' card (purple background) showing a grid for drawing. The second row includes: a game card with a wheel divided into four colored segments (blue, green, yellow, red) with the words 'Vida', 'Saúde', 'Alimentação', and 'Alegria'; a game card featuring Elmo and other characters with the text 'Alimentos de todos os sabores e cores.'; and a 'RÁDIO' card (red background) featuring Grover, Elmo, and other characters with a radio icon.

• VILA SÉSAMO • GUIA DOS PROFESSORES

VILA SÉSAMO

Hábitos para uma vida saudável

JOGOS VÍDEOS ATIVIDADES RÁDIO

JOGOS

QUAL É A ORDEM?

Que cara é essa?

ATIVIDADE

RÁDIO

sesame workshop.

Representação no Brasil

PREFEITURA DE SÃO PAULO EDUCAÇÃO

CULTURA

MSD Fique bem

Clicando em JOGOS, a figura do menu superior abaixa e aparece um boneco! Neste momento uma nova página aparece com os jogos sugeridos!

Rádio

The screenshot shows the Vila Sésamo website interface. At the top, there are two yellow dots with labels: a green one for 'VILA SÉSAMO' and a blue one for 'GUIA DOS PROFESSORES'. Below this is a navigation bar with four tabs: 'JOGOS' (blue), 'VÍDEOS' (orange), 'ATIVIDADES' (purple), and 'RÁDIO' (red). The 'RÁDIO' tab is currently selected, indicated by a green underline. To the right of the tabs, there is a small image of the Blue Cookie Monster. Below the navigation bar, there is a banner with the text 'Hábitos para uma vida saudável' (Habits for a healthy life) and the 'VILA SÉSAMO' logo. The main content area features a large image of the Muppet characters Grover, Rosita, Big Bird, and Elmo. To the right of the image is a radio player interface with a play button, volume control, and a progress bar from 00:00 to 01:23. A list of songs follows: Barulhinho ruim, Canção do Garibaldo, Canção do rei, Chocolate, Colorido, Maioral, Patinho de borracha, and Pé esquerdo, pé direito. At the bottom of the page, there are logos for 'sesame workshop.', 'Representação no Brasil' (UNESCO), 'PREFEITURA DE SÃO PAULO EDUCAÇÃO', 'CULTURA', and 'MSD Fique bem'.

Ao clicar em RÁDIO, aparecerá a relação de músicas que podem ser ouvidas pelos pequenos grupos, individualmente e incorporadas no cotidiano escolar!

Vídeos

● VILA SÉSAMO ● GUIA DOS PROFESSORES

VILA SÉSAMO
Hábitos para uma vida saudável

JOGOS **VÍDEOS** **ATIVIDADES** **RÁDIO**

TODOS OS VÍDEOS

	GINÁSTICA Aprenda a fazer alongamento com os amiguinhos da Vila Sésamo. VÍDEO		DANÇA DIFERENTE Vamos fazer exercícios com uma dança bem diferente. VÍDEO		STREET DANCE Já ouviu falar em Street Dance? VÍDEO
	TOCANDO E BRINCANDO Amigos da Vila Sésamo mostram o que gostam de fazer no seu tempo livre. VÍDEO		UM DIA NO PARQUE Os amiguinhos da Vila Sésamo passam um dia divertido no parque. VÍDEO		BRINCADEIRAS COM BOLA Os amiguinhos da Vila Sésamo mostram diferentes jogos, exercícios e brincadeiras VÍDEO
	BRINCADEIRAS DE CORDA E PALMA Amiguinhos da Vila Sésamo mostram brincadeiras de corda e palma. VÍDEO		BRINCADEIRAS FORA DE CASA Bel e os amiguinhos da Vila Sésamo mostram brincadeiras para fazer fora de casa. VÍDEO		BAMBOLE Amiguinhos da Vila Sésamo mostram diferentes brincadeiras com um bambole. VÍDEO
	AMARELINHA Igor mostra como se brinca de amarelinha. VÍDEO		CAIU NA REDE É PEIXE Igor mostra como se brinca de amarelinha. VÍDEO		DANÇA DAS CADEIRAS Amiguinhos da Vila Sésamo mostram como se brinca de dança das cadeiras. VÍDEO

1 2 3 4

sesame workshop.

Representação no Brasil

PREFEITURA DE SAO PAULO EDUCAÇÃO

CULTURA

MSD Fique bem

Atividades

• VILA SÉSAMO • GUIA DOS PROFESSORES



JOGOS **VÍDEOS** **ATIVIDADES** **RÁDIO**

ATIVIDADES

Aqui você encontra desenhos para colorir, brincar e aprender ainda mais sobre os hábitos para uma vida saudável!



ATIVIDADE 

ATIVIDADE 

ATIVIDADE 

ATIVIDADE 

sesame workshop.  Representação no Brasil

PREFEITURA DE SÃO PAULO EDUCAÇÃO  CULTURA

MSD Fique bem

Nesta seção é possível encontrar a atividade “Diário Alimentar” para imprimir.

Guia para professores

The screenshot shows the top navigation bar of the Vila Sésamo website. It features two circular icons: one for 'VILA SÉSAMO' and another for 'GUIA DOS PROFESSORES'. The 'GUIA DOS PROFESSORES' icon is circled in red. Below the icons are four tabs: 'JOGOS' (blue), 'VÍDEOS' (orange), 'ATIVIDADES' (purple), and 'RÁDIO' (red). A green horizontal bar spans across the tabs. On the left, there's a 'VÍDEO' section showing a video player with a blue monster (Cookie Monster) and a play button. On the right, there's a 'JOGO' section titled 'Que cara é essa?' featuring a yellow bird and several small children's faces. Below that is an 'ATIVIDADE' section showing a plate of food.

VILA SÉSAMO

Hábitos para uma vida saudável

JOGOS

VÍDEOS

ATIVIDADES

RÁDIO

VÍDEO

JOGO

Que cara é essa?

ATIVIDADE

sesame workshop.

Representação no Brasil

PREFEITURA DE SÃO PAULO EDUCAÇÃO

CULTURA

MSD Fique bem

Clicando no link indicado, é possível fazer o download deste guia.



Dica!

*Como os bonecos
são diferentes para a
criança escolher VÍDEO,
RÁDIO, JOGO E ATIVIDADES,
seria interessante e divertido
construir ou reproduzir estes
personagens e brincar de jogo
da memória....*

*Criar um vínculo com os
personagens auxilia no momento
coletivo para compartilhar sua
aprendizagem e expressar seus
sentimentos.*

10 - Situação de aprendizagem para uso do jogo no computador

A organização de situações de aprendizagem nas unidades de educação infantil considera agrupamentos de crianças em áreas ou cantos que possibilita a interação, o diálogo, a exploração de materiais e descobertas.

A oportunidade das crianças interagirem em pequenos grupos cria uma situação positiva para que conversem sobre seus sentimentos, desejos e ideias; negociem e resolvam conflitos e aprendam a conviver.

O acesso ao computador, inserido no canto da leitura ou das linguagens, deve ser permitido e incentivado, pois sabemos que só é possível aprender procedimentos, colocando-os em prática. É importante neste momento que professor possibilite inúmeras oportunidades de interação entre as crianças e a máquina. Ao mesmo tempo é fundamental que a partir das consignas e intervenções do professor, as crianças tenham desafios a resolver.

Ao lidar com estes desafios da tecnologia, as crianças exercitam competências de autonomia, aprendendo a realizar ações de forma independente.

No primeiro dia em que os jogos interativos serão acessados pelo pequeno grupo de crianças, o adulto poderá orientar quanto à localização dos jogos, anexando uma placa com os bonecos e seus respectivos jogos a serem encontradas. Importante é mediar um diálogo entre os participantes para a realização de uma atividade em pequeno grupo ou mesmo sozinho.

Criar um espaço para que cada criança aprenda a explicar o que fez, como solucionou o desafio ou atividades propostas, ou encaminhou a tarefa a partir das contribuições de cada um.

Fique atento!

Orientação grupal para uso dos jogos pode limitar o exercício da autonomia, escolha e resolução de problemas.
Entretanto, esta competência será desenvolvida se houver um investimento periódico do professor para momentos nos quais haja troca, socialização e apresentação da situação vivida aos demais colegas da turma.

Como poderemos auxiliar as crianças?

1. Utilizando os recursos diariamente;
2. Organizando o tempo na rotina de forma que todas as crianças ao longo da semana tenham a mesma oportunidade;
3. Criando situações didáticas próximas ao projeto pedagógico em que os jogos possam complementar os conteúdos;
4. Reconhecendo conteúdos no acervo multimídia e na prática cotidiana já planejada;
5. Criando indicadores visuais para as crianças acompanharem o uso das atividades presentes no acervo;
6. Propondo atividades que desafiem as crianças a incorporarem as situações ou informações na vida diária;
7. Registrando em momentos coletivos os sentimentos e aprendizagem de cada grupo bem como individual.

11 - Organização do espaço e do tempo: criando intimidade

A organização dos espaços nas unidades de educação infantil está diretamente relacionada ao projeto pedagógico de cada unidade educacional e deve nortear as ações das crianças e do professor. O espaço físico das escolas é estruturado para acolher as experiências de aprendizagem que os professores e equipe educativa avaliam serem promotoras do desenvolvimento das crianças (SME/DOT, 2007).

Brincar só, com alguns amigos, com brinquedos ou com livros. Em grupos ao ar livre, no canto da casinha com a melhor amiga!

A organização do ambiente de aprendizagem influencia condutas de formas distintas e sem a intervenção dos adultos, as crianças se encontram e vivenciam situações de conflito, de amizade e disputa.

A forma como o espaço está organizado oferece às crianças oportunidades cotidianas de convivência. Se colocarmos sempre as crianças nas mesinhas e mantivermos este grupo em todas as atividades dirigidas, em que momentos podem trocar ideias, ouvir e falar de sentimentos, inventar e fazer de conta? Espaço para encontros não precisa ser um local único. Sua organização convida as crianças a falar, tocar, mexer e construir coletivamente uma brincadeira.

No começo do dia podemos criar uma rotina de encontro de toda a turma seguido de escolhas das áreas ou cantos para brincar.

Nesta escolha também se definem os parceiros e é natural a afinidade entre as crianças, como é natural o distanciamento sem motivo aparente. Muitos professores ficam preocupados em ver o grupo dividido e conversando muitos assuntos. Mas é neste momento que acontece a magia do desenvolvimento infantil e suas relações. (MELIS, 2007).

Rotinas e os tempos na educação infantil

A rotina é uma categoria pedagógica que os responsáveis pela educação estruturam como ponto de partida para o desenvolvimento do trabalho cotidiano nas unidades escolares (BARBOSA,2000).

As rotinas são produtos criados e dependem da concepção que temos sobre cuidar, educar, brincar e aprender.

Da mesma forma que organizamos a vida, organizamos o tempo na escola, o tempo entre as atividades, o tempo educativo que contemple as orientações didáticas e seus projetos.

Não se trata de fazer as mesmas atividades todos os dias e da mesma forma, mas sim definir alguns princípios de organização do espaço-tempo educativo que resultarão em uma gestão de mais qualidade, para todos que convivem na unidade.

Em nossa rotina devemos ter o cuidado de equilibrar as atividades que permitem os encontros em pequenos grupos e grande grupo. Nestes momentos, as crianças concretizam intenções, aprendem umas com as outras, e constroem seu conhecimento dentro de um contexto social.

São os encontros que acontecem durante todo o dia que o (a) professor (a) observa, registra e apoia as brincadeiras e resolução de problemas vividos pelas crianças.

A apresentação dos vídeos deste acervo pode ser incluída no roteiro das atividades que contemplam os momentos coletivos.

Fique saudável já

Atividades organizadas ao longo da semana criando oportunidades para a familiaridade com o conteúdo e a realização de atividades.

Veja e faça

Atividades físicas, alimentação saudável, higiene e saúde... Ao longo da jornada a criança pode viver momentos de participação ativa, estimulados pelas ideias dos vídeos, de suas experiências, alternando períodos de maior atenção para realização de tarefas supervisionadas.

Clipes

16 clipes musicais podem ser utilizados durante todas as atividades planejadas, como nos momentos de transição entre situações de aprendizagem, nos cuidados físicos e higiene, alimentação coordenadas e não coordenadas pelo professor.

12 - Sugestões de atividades complementares utilizando diferentes linguagens.

Mural do café da manhã:

Após assistirem ao vídeo de café da manhã, cada criança poderá organizar os itens de seu café da manhã, em bandejas confeccionadas com papelão. O uso de tintas, argila, papeis variados, pincéis entre outros materiais podem formar um mural em que o tema do vídeo promova o diálogo e uma aprendizagem relacionada às diferenças, aos sabores e às cores do nosso café da manhã. Imaginem um mostra de bandejas coloridas com os desenhos e confecções tridimensionais das crianças!

Este vídeo é parte do FIQUE SAUDÁVEL JÁ.

Um dia com Mateus

Como os dias são vividos de diferentes formas. Vamos inventar um dia na vida da princesa? Que tal um dia na vida de um filhote de dragão ou um dia na vida da borboleta, um dia na casa da Bel...

Vamos organizar pequenos grupos e permitir que escolham ou sorteiem o tema do dia a ser registrado. Tudo começa com o diálogo que sucede ao vídeo.

Este vídeo é parte do FIQUE SAUDÁVEL JÁ

Chefes de cozinha

O vídeo Jantar do Príncipe Omelete traz a dúvida e a resolução de problemas e podemos utilizar esta proposta em situações como o jogo dos chefes de cozinha. Neste jogo, teremos 5 grupos com envelopes contendo os itens de refeições por meio de figuras. Pode ser café da manhã usando frutas e sucos, como também jantar com figuras de legumes, sucos e proteínas. Os grupos deverão apresentar um jantar a ser servido no Castelo imaginado pelo grupo. Podem colar, desenhar, ou utilizar a linguagem verbal para contar a todos como resolveram o problema proposto pela professora. Para ajudar nessa tarefa deliciosa, sugerimos algumas receitas fáceis e práticas para os seus lanches na escola. Escolhemos ingredientes ricos em fibras, vitaminas e sais minerais para contribuir com a sua alimentação saudável.

Meu passaporte

Esta atividade propõe a organização de um passaporte de atividades desenvolvidas vivenciadas durante o mês. Pode ser sozinho ou com um grupo. O objetivo é cada criança criar uma forma de registro das atividades sugeridas pela professora a partir da apresentação num quadro coletivo, e documentando sua execução.

Como variação, podemos usar uma cestinha com o desenho/nome de brincadeiras como:

Caiu na rede é peixe com meus amigos
Brincadeira de corda com 3 amigos
Bambolê
Dança diferente com 2 amigos
Ginástica sozinho!

(vídeo 11 do VEJA E FAÇA)
(vídeo 07 do VEJA E FAÇA)
(vídeo 09 do VEJA E FAÇA)
(vídeo 02 do VEJA E FAÇA)
(vídeo 01 do VEJA E FAÇA)

Aqui a ideia é criar um rodízio de brincadeiras para esta semana e apresentá-las na cestinha da atividade. Podemos apresentar tantas cestinhas quantas necessárias, uma para cada atividade proposta para a semana e cada criança escolhe 4. Retira da cestinha e cola no passaporte. Esta atividade pode ser realizada nos tempos de atividades em pequenos grupos.

Meus desejos

No acervo de **Veja e Faça** as crianças podem escolher suas atividades para a semana e registrarem no passaporte. Ao final da semana ou da quinzena vamos compartilhar?

O que eu queria fazer? O que eu fiz? O que mais gostei? O que fiz diferente?
Exercício de planejamento, realização e escolhas.

Brincadeira de roda

No acervo multimídia temos as brincadeiras **Dançando com as frutas - vídeo 06 de CLIPES** e **Dançando com vegetais - vídeo 07 de CLIPES**.

Esta brincadeira é uma forma divertida e conhecida pelas crianças. Todos se movimentam enquanto a música toca, mas... ao parar devem falar um nome de uma fruta ou de um vegetal.

Vamos fazer diferente? Quando a música parar, devemos nos agrupar por frutas iguais sinalizadas por figuras coladas ao chão.

Outra sugestão é entregar às crianças figuras de frutas escondidas no cestinho e que podem sortear para conduzir os pequenos grupos.

Painel das estações

As crianças organizam um painel de figuras e objetos que registram a vida do homem, dos animais e das plantas em função das estações do ano:

O clima de cada região muda em função das estações do ano? Em certos lugares do Brasil só se percebe diferença climática entre o inverno e o verão. Por quê? O que caracteriza cada estação? E como nos vestimos, o que gostamos de fazer, de comer? E como os animais reagem às mudanças climáticas? Podemos organizar painéis com as estações do ano e as frutas e verduras de cada época. Que receitas poderemos fazer?

O jogo das capas

Que histórias conhecemos cujos personagens usam capas?

Vamos arranjar lençóis velhos ou tecidos que possam ser cortados e tingidos. Vamos iniciar usando uma camiseta, que servirá como molde quando colocada sobre o tecido dobrado.

Este deverá ser cortado com folga para ser costurado. Use agulhas de fundo grosso e linhas grossas. Ponto por ponto, um atrás do outro, vamos descobrindo e inventando um jeito de fazer cada um a sua capa. Depois de prontas, é a hora de você e quem mais estiver na brincadeira escolherem a cor que desejam para suas capas. O desafio consiste não apenas em cortar e costurar, mas também em produzir as tintas que vão tingir sua capa com produtos naturais.

Não se assuste! A natureza é generosa e nos fornece elementos como folhas, frutos e vegetais que nos ajudam a colorir quase tudo. Muitas vezes é necessário fazer uma química que mistura mais de um elemento. É sair em campo, pesquisar e experimentar. Bem, se você quiser colorir sua capa com o azul do céu ou do fundo do mar, é só deixar a imaginação fluir e iniciar a alquimia.

Vale utilizar caldeirão, temperos de bruxa e até um cabo de vassoura para mexer. Não se esqueça dos antoches. Eles certamente vão querer entrar na brincadeira. Vá em frente. Ótima atividade para brincar com o CONDE!

Salada de frutas

Quais são as frutas que nascem em árvores? Inicie batendo um papo para verificar o que as crianças entendem sobre frutas:

- Quais são suas frutas prediletas? Você conhece frutas que podem ser comidas cruas e outras cozidas?
- E outras que se pode comer a casca?

Há frutas que contêm sementes aparentes e outras que não. Realizar uma pesquisa com as crianças sobre frutas. Há muito o que pesquisar de frutas e frutos, não é mesmo? Identificar grupos de frutas que comemos com casca, outro grupo que podemos cozinhar, outro que fazemos sucos.

Esta lista pode ser feita com figuras e escrevendo os nomes de cada uma.

Minha cestinha tem? Uma forma de sistematizar este conhecimento é brincar com as palavras em um jogo de memória sequencial.

As crianças seguram um cestinha e passam de mão em mão colocando na cestinha a fruta que pertence ao grupo de “suco” devem repetir as que já foram citadas. Aleatoriamente a professora pode mudar o critério para as frutas que têm casca. Interessante deixar visível o cartaz elaborado pelas crianças...

Caminho saudável

Que caminho devo seguir para ter uma alimentação saudável?

Construir um caminho na sala com quadrados de papel em que cada criança poderá colar diferentes alimentos de sua preferência. O jogo tem a semelhança de um caracol em que cada criança deve pular os alimentos que não são para todos os dias e ficar um pouco nos alimentos que são saudáveis.

Podemos desenhar no chão com giz!

Jogo gigante da memória

O material deste jogo pode ser confeccionado ao longo do mês ou bimestre. Teremos muitas cartelas duplicadas com itens de higiene, nutrição, alimentos para toda a hora, proteínas, entre outros. Quando a quantidade for suficiente, podemos brincar de jogo gigante da memória. Este jogos depois podem ser utilizados com a família!

O que tem na geladeira?

Brincar de casinha e ter uma casinha na escola é uma divertida e importante experiência para desenvolver a função simbólica e experienciar papéis sociais.

Uma ideia é colocar muitas figuras dentro da geladeira da casinha e na roda da conversa uma criança irá abrir a geladeira e retirar o que não está correto! Alimentos não perecíveis, roupas, flores, frutas, entre outras. Esta divertida brincadeira desperta a curiosidade em saber “o que iremos encontrar na geladeira?” como também torna um novo momento para ampliação e sistematização do vocabulário.

Dança do jornal com música e bonecos da vila.

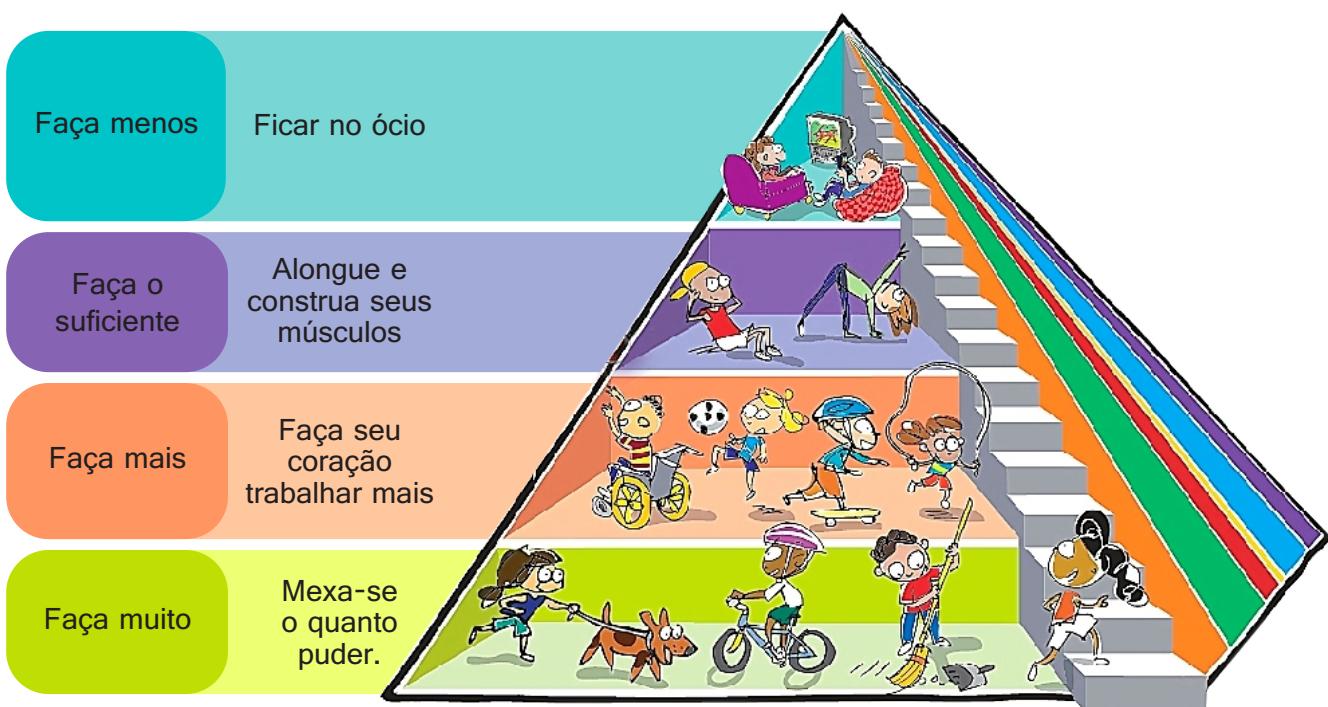
Espalhar folhas de jornal pelo chão da sala com os bonecos desenhados, em número igual ao de alunos no exercício. Depois colocar uma música de fundo e pedir às crianças que andem aleatoriamente pela sala. Enquanto a música toca e os alunos caminham, o professor informa que realizará uma “brincadeira” semelhante à “dança das cadeiras” (vídeo 12 do VEJA E FAÇA).. Alerta de que as folhas espalhadas no chão substituirão as cadeiras, e que ao parar a música deverão pisar em uma destas folhas para não serem “eliminados” da brincadeira e dizerem o nome do personagem. Aqueles que forem “eliminados” deverão se retirar. O exercício segue a partir do momento em que o instrutor retira uma ou mais folhas do chão da sala, e faz uma pausa na música. Isso ocorre repetidas vezes, até que reste somente um “vencedor”. Uma variação é usar frutas, vegetais e verduras, sucos...

Diário alimentar

Este é um jogo que se encontra no pen card. Apresenta ilustrações de diferentes tipos de alimentos representantes de cada grupo da pirâmide alimentar. A proposta é que a criança identifique as quatro caixinhas de diferentes tamanhos para recortar e montar. A caixinha maior corresponderá ao grupo dos carboidratos (base da pirâmide); a caixinha um pouco menor corresponderá ao grupo dos vegetais e frutas; a terceira será correspondente ao grupo dos alimentos construtores; já a caixinha menor, o grupo dos lipídeos. Solicitar à criança que insira em cada caixinha todos os alimentos que ela consumiu naquele dia. Repetir a atividade durante a semana. No final da semana, verificar a quantidade de alimento de cada grupo alimentar consumido pela criança, para que ela possa perceber se está realizando ou não uma alimentação balanceada.

Curta se Mover

Seja fisicamente ativo todos os dias.



U.S. Department of Agriculture
Food and Nutrition Service
May 2007
FNS 403
USDA is an equal opportunity provider and employer.

* Crianças e adolescentes deveriam fazer atividades físicas por, pelo menos, 60 minutos todos os dias da semana

Curta se Mover

**Seja fisicamente ativo
todos os dias.**

Crianças e adolescentes deveriam fazer atividades físicas por, pelo menos, 60 minutos todos os dias da semana.



Encontre o seu equilíbrio entre comer e praticar atividade física.

Pirâmide de alimentos



RALA, Clarissa; FERNANDEZ, Patricia; RECINE, Elisabetta. Manual para Escolas: A Escola promovendo hábitos alimentares saudáveis. Peso Saudável. Universidade de Brasília. Brasília, 2001.

Apresentando alguns vídeos e suas possibilidades!

Tema Higiene e Saúde

Vídeo Dentista (vídeo 23 do VEJA E FAÇA)

O vídeo Dentista proporciona algumas atividades decorrentes deste hábito necessário para nossa saúde bucal.

Podemos criar novas situações como:

Conversar acerca da profissão: quem sabe o que o dentista faz? Quem quer ser dentista? Vamos criar um cantinho na sala para ser o consultório diferente?

Uma entrevista com o dentista escolar para fazer uma orientação de higiene bucal e a importância dos dentes e da dentição.

Este pode ser o momento de começar a trabalhar valores como a ética e a responsabilidade de cada profissão.

As crianças gostam muito de brincar de **Júri Simulado**.

Organizar um Júri Simulado: formam-se dois grupos de alunos, em que o professor irá ajudar na simulação de um julgamento.

O juiz pode ser uma criança (na faixa de 4 e 5 anos) ou o professor.

Os argumentos devem ser registrados:

A favor do dentista
A favor da higiene bucal

Contra os doces a toda hora
Contra a escova de dente

Integrando as áreas

O tema apresentado pode ser aprofundado por meio de atividades interdisciplinares. Dessa forma, podemos integrar o estudo dos animais e as diferentes mordidas, meios de se alimentar (Natureza e Sociedade) com outros objetos do conhecimento que incluem movimentos , artes visuais, linguagem oral e escrita, conhecimento de mundo e eixos transversais. A transversalidade educacional permite a formação integral do aluno, estimulando e abordando o mesmo tema em diversos enfoques. Atividades como a pesquisa, a discussão, a experimentação contribuem para o aluno aprender causas e relações, apropriar-se de novos conhecimentos que podem melhorar as suas condições de vida e em seu exercício de cidadania.

Organizar um mural das “descobertas pelas conversas sobre o dentista” e registrar as emoções deste vídeo.

Toda atividade que estimule as expressões artísticas devem ser incluídas na rotina. Por meio de desenhos livres, desenhar máscaras de dentistas e simular diálogos, recortar os personagens em cartolina e depois fazer novas roupas para brincar de troca de profissões:

Quem sabe o dentista que nos visita poderia ser um vendedor de frutas?
Ou um engenheiro que constrói um supermercado?

- Com material de sucata, peça para as crianças montarem aparelhos de dentista para o canto da saúde, presente na sala de aula. Depois escolha uma para ser o paciente, uma para ser o dentista, outra pode ser o ajudante e outras podem fazer o barulho dos aparelhos.

Tema Atividades físicas

Vídeo Dance com as flores (vídeo 01 dos CLIPES)

Com este vídeo, assistido coletivamente ou individualmente, as crianças podem criar brincadeiras de roda como esta proposta.

As brincadeiras devem ser incluídas diariamente. Podemos criar brincadeiras de pegar flores das árvores. Uma criança é escolhida para ser a árvore e não pode se mover. Outras crianças se revezam e colhem as flores. Podem também escolher as flores e tentar encaixá-las na cabeça ou nos braços da criança-árvore.

Esta atividade pode ser uma oportunidade das crianças aprenderem a planejar e dividir tarefas para um trabalho em equipe. SIM! É possível ser colaborativo desde pequeno!

Tema Alimentação saudável

Vídeo Horta no sítio (vídeo 18 do VEJA E FAÇA)

Sugestões para uma conversa e projeto!

Com a apresentação deste vídeo podemos oferecer oportunidades para a realização de uma esquisa acerca dos componentes de um sítio ou de uma fazenda.

Quais são as vantagens da vida rural? E da cidade?

Vamos construir duas maquetes? Em dois grupos poderemos estimular a criação de uma maquete de uma fazenda e de uma cidade, nosso bairro talvez?

Estimular a formação de um pensamento crítico nas crianças por meio do debate das regionalidades e cuidados que cada pessoa tem que ter com o seu meio ambiente!

Fique atento para ouvir as crianças e não oferecer regras neste momento.

Com o estudo da vida no campo, no sítio, podemos identificar objetos da natureza que nos ofereçam a construção de instrumentos... vale materiais recicláveis, reutilizáveis e encontrados no meio ambiente... Criando instrumentos podemos escolher música que nos fale dos animais, da vida de cada um!

Que tal a música Canção do rei?

Lembrete!

Organize sempre que possível um espaço na rotina para as crianças realizarem desenhos livres sobre a história ou que possam criar a partir dela. Criatividade e escrita são estimuladas com a prática do desenho.

Você pode conferir outras sugestões para criar atividades que atendam a seu projeto!

Recurso	Atividade
Clipes musicais	Explorar o corpo com os movimentos
Veja e Faça	Jogos e regras
Fique saudável já!	Estimular sensações e imaginação
Jogo interativo	Repetir
Jogo interativo	Sequência

13 - Parceria com as famílias para a construção de hábitos para uma vida saudável!

O trabalho com as famílias requer que toda a equipe as perceba como parceiras. Uma parceria que tem como objetivo cuidar, educando as crianças em todos os aspectos do desenvolvimento e crescimento. A equipe escolar entende às diferenças existentes em cada família, respeita suas necessidades e opiniões , mas assume a responsabilidade de informar sobre a criança de forma individual ou coletiva.

Por outro lado, a família comprehende o papel da unidade escolar e sua equipe como um grupo privilegiado que ajuda a pensar sobre o filho ou filha, compartilha importantes informações acerca do desenvolvimento da criança e episódios relevantes que ocorrem no cotidiano escolar. O educador é modelo, é uma referência estruturante para a criança. As crianças aprendem não apenas com que é dito, mas sobretudo com o que veem, com a coerência entre as ações e o discurso. Sabemos que as crianças aprendem brincando, observando, vivenciando e isto vale para valores positivos e atitudes solidárias, assim podem e devem ser incentivadas na escola e em casa.

Podemos ajudar às crianças e suas famílias no processo de aprendizagem de hábitos saudáveis a partir da educação infantil. Olhar atentamente para o processo de aquisição de conhecimentos, a necessidade do lúdico, as expressões e as emoções de cada criança permitirão o acesso a novos conteúdos sem a presença de rotinas de práticas pedagógicas desestimulantes. Mudar hábitos não é fácil, principalmente para adultos, mas nossa ação mais importante é garantir que as crianças neste período importante de desenvolvimento conheçam e vivenciem situações positivas de atividades físicas, alimentação saudável e nutrição.

Esta comunicação de via dupla entre pais, escola e educadores tem como base uma relação recíproca que beneficia ambos os participantes, podendo acontecer de diferentes formas:

a) Reuniões

Quatro tipos de reunião facilitam essa reciprocidade: formal, reuniões face a face com documentos sobre as crianças (relatórios e etc.); reuniões informais com documentos sobre as crianças (relatórios e etc.); reuniões formais e orais que acontecem em datas determinadas pelo calendário escolar; reuniões informais e orais que ocorrem como parte regular da interação pai-educador.

b) Mural

Nada mais comunicativo do que um mural na entrada da unidade escolar com dicas e avisos semanais acerca da importância da atividade física, a pirâmide alimentar, receitas criadas pelas crianças e outras que as famílias poderão contribuir. O objetivo é tornar a vida saudável um assunto diário na unidade e nas famílias, garantindo o papel educativo da escola na disseminação das informações. Podemos incluir no mural quadros das doenças infantis, a importância do brincar, brincadeiras que auxiliam o desenvolvimento, sugestão de brinquedos e materiais para o brincar seguro, entre outros temas que a comunidade escolar identifica como prioritários ao atender às necessidades das famílias.

c) Boletim informativo

Vamos divulgar mais sobre hábitos saudáveis? Os educadores e familiares convidados podem organizar um boletim informativo para ser distribuído em todo entorno da unidade. Matérias como receitas, alertas sobre obesidade infantil, dicas para o café da manhã, orientação para aproveitamento de alimentos, projetos desenvolvidos na escola, entre outras informações para todos. A escola de educação infantil passa a ser referência também na saúde.

d) Eventos

Que tal convidar a família para um picnic organizando na escola a preparação dos lanches nutritivos e atividades saudáveis?

Podemos substituir alguns eventos tradicionais como dia das mães e dia dos pais com uma atividade física organizada e supervisionada pelas crianças. Os adultos poderão ser agrupados em times com os temas do acervo do projeto **Hábitos para uma vida saudável**. Algumas sugestões:

- Caiu na rede é peixe
- Street dance
- Dança das frutas
- Jogos interativos entre pais e filhos.
- Cine família com o show do Elmo
- Desenvolvimento infantil
- Jogos no computador com a turminha.

e) Participação em projetos

O recurso da participação da família nos projetos para as crianças pequenas é muito importante, pois envolve pessoas com as quais elas têm vínculos afetivos bem estabelecidos e que geralmente querem ajudar no seu desenvolvimento. Enviar um bilhete à família para ajudar na coleta de informações é um recurso eficaz, pois muitas crianças, devido à idade e dificuldade de acesso, ainda desconhecem consultas à biblioteca, à Internet, etc, e os pais sempre são fontes de informações porque lhes ensinam algo novo.

14 - Ideias centrais para o registro, acompanhamento e avaliação do projeto

"Professor nenhum é dono de sua prática se não tem em mãos, a reflexão sobre a mesma. Não existe ato de reflexão, que não nos leve a constatações, dúvidas e descobertas e , portanto, que não nos leve a transformar algo em nós, nos outros e no mundo"
Madalena Freire

Vamos retomar objetivos do Projeto Hábitos para uma vida saudável

- 1 - Estimular a criação de hábitos saudáveis.**
- 2 - Estimular o manuseio das mídias pelas crianças.**
- 3 - Sugerir a integração do projeto às práticas cotidianas.**

A proposta de realizar um acompanhamento da inclusão desta ferramenta no cotidiano, contribuir para a apropriação de hábitos pela criança e seus familiares.

Sabemos que estimular a criança a entender a importância de uma nutrição equilibrada, a escolher alimentos para todos os dias, e ajudá-la a ter atitudes positivas em relação a refeições é uma tarefa com a qual a educação infantil vem se preocupando e incorporando diariamente na rotina.

Entretanto, ajudar a reconhecer sinais de fome, cansaço e responder a estes sinais adequadamente com os benefícios de um equilíbrio entre atividades físicas e alimentação saudável bem como entender que este não é um projeto mensal, mas um projeto de vida, é o desafio.



Nosso compromisso é com a criança saudável. As escolas de educação infantil já desenvolvem projetos de nutrição, atividades físicas, movimentos, alimentação e cultura; sugerimos então integrar os recursos multimídia do acervo Vila Sésamo como mais uma ferramenta didática.

A seguir, apresentamos algumas ideias para o acompanhamento destes conteúdos e utilização de recursos apresentados neste Projeto **Hábitos para uma vida saudável**.

Aprendizagem das crianças

Roda da conversa acerca de um dos temas desenvolvidos no mês. Escutar ativamente as crianças é uma das mais importantes estratégias para verificar a ampliação do vocabulário, das atitudes, das escolhas e do entendimento de comida, corpo, atividades e novas atitudes.

Entretanto, esta escuta deve ser atenta e o professor poderá registrar o desenvolvimento de cada criança em seu diário.

Brincadeiras na roda que contribuem para que haja uma liderança compartilhada no jogo de figuras de frutas, verduras, incentivando a descrição de qualidades como doce, salgada, picante, estragada, entre outras.

Canto das ciências organizado pelas crianças onde estejam agrupados alimentos por sabores, cores, texturas ou por refeição.

Este canto sugere uma pesquisa, uma investigação da cultura da alimentação familiar e na comunidade, ressaltando as culturas , hábitos e semelhanças.

Mensageria sobre hábitos saudáveis. Este recurso estimula a linguagem escrita integrando a troca de mensagens entre turmas. Desenhos, figuras, recados podem ser enviados para colegas acerca de um determinado tema explorado por vídeo ou no site off line.

Esta atividade se efetiva com um planejamento conjunto entre professores que auxiliam as turmas para uma comunicação temática.

Complementando a escuta atenta, temos a observação. Nos momentos de lanche, almoço, café da manhã, quando a criança tem a oportunidade de se servir, verificar a quantidade, ajudando cada uma a autorregular sua alimentação e saúde.

Criar um mascote (um boneco construído com sucata, por exemplo) para a turma cuja tarefa será criar uma rotina saudável: atividades movimentadas, calmas, alimentação equilibrada... enfim, cada criança responsável por um dia pode registrar tudo isto na carteira do mascote.

No final do mês ou do bimestre vamos ler e identificar como este mascote está: cansado? Mais gordo? Muito movimentado?

Assim, as crianças pequenas podem se interessar cada vez mais pela saúde.

Aprendizagem com as famílias

Incluir na rotina de comunicação entre unidade escolar e família um registro de preferências alimentares das crianças e o desenvolvimento da criança quanto a sua energia, descanso, disposição, mudanças de hábitos e diminuição de sinais de doença.

Esta pesquisa poderia acontecer semestralmente e visualizada por meio de um gráfico confeccionado pelas próprias crianças.

Muitas unidades escolares possuem horta e consomem seus alimentos, mas seria interessante estimular a organização de hortas familiares e/ou comunitárias. A unidade escolar pode orientar esta organização e disseminar receitas apropriadas para os vários tipos de verduras e vegetais que possam ser cultivados. Estimular as famílias a criarem livros de receitas durante uma reunião na escola, assistirem a vídeos de segurança em casa, permitir a brincadeira de “mercadinho” com as crianças, chamando a atenção para prazos de validade, equilíbrio energético, armazenamento de alimentos para todo dia e toda hora e para de vez em quando.

As festas de datas comemorativas podem ter um novo olhar! Festa da salada de frutas, café das mamães, Lanche da Primavera, Aniversário do Elmo com as deliciosas brincadeiras envolvendo os aspectos emocionais, sociais e físicos.

Avaliação às reações das crianças

Como o cotidiano da educação infantil é planejado e tem um tempo para as situações de aprendizagem, incluir o projeto **Hábitos para uma vida saudável** não é dialogar acerca do tema apenas como um projeto que tem começo, meio e fim.

A proposta deste projeto é que o tema se transforme em processo de trabalho nas instituições. Ampliando o repertório de musicas tradicionalmente cantadas por meio dos clipes e da rádio Vila Sésamo .Garantir um período de descanso ou atividades calmas para todas as crianças e estimulá-las a perceberem as mudanças no ritmo de seu corpo.

Sabemos que todos os assuntos devem ser introduzidos e explorados com as crianças de forma divertida, criativa, colorida e dinâmica.

Avaliar a reação das crianças após um vídeo, um jogo, uma dança estimulada pelo Projeto pode ser uma ótima oportunidade para repetir a atividade e/ou introduzir novos elementos que permitam o envolvimento positivo.

Perguntas rápidas para você observar.

O vídeo provocou interesse?

O tema gerou discussão?

As crianças lembram os nomes dos personagens e das crianças que são apresentadas no material?

Os jogos são compartilhados?

As crianças desenham ou brincam à luz das sugestões do acervo?

Qual dos vídeos, clipes ou jogos podemos utilizar com as famílias?

Roteiro de avaliação do desenvolvimento do projeto

Este roteiro serve para qualquer faixa etária, pois o desenvolvimento acontece de forma parecida no ser humano. Basta observar em que nível os seus alunos se encontram. Lembrem-se, não há receita, cada criança se desenvolve no seu ritmo, portanto, crianças de uma mesma sala podem ter a mesma idade, mas estarem em níveis diferentes, nos diferentes aspectos.

Considerando o Projeto **Hábitos para uma vida saudável**, nossa proposta é oferecer um roteiro simples para acompanhar a incorporação de novas atitudes das crianças para com sua saúde e de seus familiares.

1. ASPECTOS FÍSICOS: expressão corporal, harmonia, equilíbrio, ritmo, coordenação, organização espacial ampla, uso e aplicação da força. Como brinca? Como está se movendo? O caminhar é ágil e harmonioso? Corridas e saltos são equilibrados ou ocorrem quedas? Como é sua organização durante a alimentação? Auxilia na arrumação da sala?

2. ASPECTOS SOCIAIS: interatividade, participação compartilhada- utiliza as regras durante os jogos interativos? Sabe compartilhar e trabalhar em equipe? Respeita regras e combinados? Expõe novidades , descobertas e acontecimentos do seu cotidiano para o grupo? Participa manifestando opiniões pessoais? Prefere jogos cooperativos ou competitivos?

3. ASPECTOS EMOCIONAIS: sabe expressar sentimentos, desde a alegria das vitórias e conquistas até o sabor da derrota e da perda, sendo valorizada cada manifestação e expressão dos sentimentos? Como se relaciona com colegas, educadoras e funcionários? Sente-se seguro no ambiente escolar? Como reage quando contrariada? Acalma-se facilmente ou precisa de um tempo? Gosta dos colegas e os identifica? Tem capacidade de resolver conflitos e tomar iniciativas? É crítica e criativa? Curiosa e inventiva? É participativa e cooperativa?

4. ASPECTOS COGNITIVOS: linguagem oral e escrita, raciocínio lógico matemático, capacidade de comunicação e argumentação, iniciativa na resolução de problemas e conflitos. Tem interesse pela descoberta das letras e escrita de palavras e das regras dos jogos que encontra no computador? Comunica-se com clareza e objetividade? Apresenta sequência lógica dos fatos? Classifica, ordena e quantifica as propostas de atividades relacionadas a alimentos com base em atributos de cor, forma, tamanho e espessura?

Sabemos que não é possível escutar cada conversa ou observar cada aluno individualmente em cada situação. Mas precisamos fazer escolhas cuidadosas de quais informações queremos coletar para que sejam organizadas e permitam ao professor uma revisão das propostas pedagógicas, situações de aprendizagem e recursos utilizados.

DICA

Tenha sempre em mãos um caderno que funcionará como caderno de anotações. Não conte apenas com suas lembranças, pois, esquecemos de detalhes.



ALGUNS ITENS PARA COLOCAR NO CADERNO DE ANOTAÇÕES.

1. Qual a sua reação à novidade apresentada?
2. Como observamos sua participação?
3. Como acontece a Interação em grupos pequenos?
4. Há autonomia na escolha de atividades e realização dos jogos propostos?
5. A criança demonstra preferências?
6. Podemos observar a colaboração nas atividades em pequenos grupos?
7. Como se comporta nas atividades coletivas?
8. Como se relaciona com colegas/educadora?
10. No que se destaca durante as atividades físicas e movimentadas?
11. Como se alimenta?
12. Como brinca?
13. Como está se movendo?
14. O que faz quando contrariada?
15. Tem capacidade de resolver conflitos e tomar iniciativas?
16. É crítica e criativa? Curiosa e inventiva?
17. É participativa e cooperativa?

Fonte: cantinhodasugestões.blogspot/AlinePires

Avaliando o projeto no grupo de crianças!

Uma alternativa de acompanhamos a implantação do Projeto Hábitos para uma vida saudável é identificar expectativas de aprendizagem, conceitos e noções que consideramos essenciais e completarmos um quadro ao final de um bimestre. Ao planejarmos as atividades para a turma de crianças de uma faixa etária, é importante identificar as expectativas de aprendizagem que devem ser atingidas. O que queremos?

Veja este exemplo:

Temas	Noções	Expectativas de aprendizagem
ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL	Alimentação saudável	Reconhecer as diferenças entre as frutas
	Saúde pessoal	Identificar os alimentos para toda hora
	Autocuidado	Selecionar alimentos para de vez em quando
HÁBITOS DE SAÚDE	Higiene	Valorizar as atitudes relacionadas ao bem estar
	Convívio social	Expressar ideias sobre as brincadeiras
	Autocuidado	Utilizar as regras básicas de higiene na alimentação
FENÔMEMOS DA NATUREZA	Valores culturais, sociais e econômicos	Conhecer o uso cultural dos alimentos
	Comunicação clara	Ampliar o vocabulário
ORALIDADE / AUTONOMIA	Interação com o acervo do projeto	Escolher e utilizar dos jogos e vídeos oferecidos
INTEGRAÇÃO	Vivência em todas as áreas do conhecimento	

15 - Sugestão de 20 indicadores para acompanhamento do Projeto

Ao longo do ano letivo, sugerimos o acompanhamento da implantação do Projeto Hábitos para uma vida saudável por meio da aplicação de indicadores utilizados como referência para ampliar ou adequar o projeto. Sugerimos algumas afirmações envolvendo o tema para que, a partir de observações atentas sobre o comportamento das crianças, uma coleta de informações sobre a incorporação destes hábitos, possamos refletir sobre o desenvolvimento das habilidades e atitudes esperadas para uma vida saudável.

Para cada afirmação, iremos marcar um número que varia entre 1 a 5. Quando marcamos o número 1, significa que a criança não atingiu as expectativas e, portanto o numero 5, informa a condição plena de conhecimentos adquiridos e vivenciados. Portanto nesta sugestão de quadro de acompanhamento propomos um exercício que impactará no replanejamento das atividades.

1) A criança entende a importância de comer variedade de alimentos saudáveis.

1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5

2) A criança comprehende o valor das refeições regulares e o prazer de realiza-las em família.

1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5

3) Há uma demonstração de atitudes positivas em relação ao valor dos alimentos.

1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5

4) A criança comprehende e expressa a relação alimento e sua saúde.

1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5

5) Há um interesse em investigar a origem dos alimentos e forma de consumo.

1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5

6) A criança utiliza de vocabulário correto para definir e identificar os alimentos.

1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5

7) A criança tem habilidade em reconhecer a diferença entre alimentação exagerada ou abaixo do ideal.

1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5

8) A criança tem hábitos saudáveis que incluem habilidades para movimentar-se e brincar.

1_____ 2_____ 3_____ 4_____ 5

9).Há um conhecimento aplicado sobre cultura e alimentação.

1_____ 2_____ 3_____ 4_____ 5

10) A criança aprendeu a cuidar de seu corpo e saúde.

1_____ 2_____ 3_____ 4_____ 5

11) Os hábitos e práticas de higiene corporal estão incorporados rotineiramente.

1_____ 2_____ 3_____ 4_____ 5

12) A criança reconhece a importância da prevenção de acidentes.

1_____ 2_____ 3_____ 4_____ 5

13) Os momentos de descanso durante o dia são respeitados pela criança evitando o stress infantil.

1_____ 2_____ 3_____ 4_____ 5

14).A criança participa de uma variedade de atividades físicas.

1_____ 2_____ 3_____ 4_____ 5

15) A criança nomeia e reconhece as funções das partes de seu corpo.

1_____ 2_____ 3_____ 4_____ 5

16) Explora e respeita as habilidades corporais em desenvolvimento.

1_____ 2_____ 3_____ 4_____ 5

17) A criança expressa sua preferencia por vídeos ou musicas do projeto.

1_____ 2_____ 3_____ 4_____ 5

18) A criança relata mudanças de hábitos em sua casa.

1_____ 2_____ 3_____ 4_____ 5

19) A criança escolhe os vídeos e relata as informações de cada um.

1_____ 2_____ 3_____ 4_____ 5

20) A criança reproduz as brincadeiras apresentadas nos vídeos e jogos.

1_____ 2_____ 3_____ 4_____ 5

16 - Mensagem Final

Este guia não está terminado... Precisamos conhecer sua prática, sua reflexão sobre os recursos que compõem o acervo para finalizarmos e, assim, contribuir com muitas escolas, crianças e famílias. A utilização dos materiais apresentados dentro das ações pedagógicas planejadas, bem como a incorporação dos temas propostos, irão contribuir para uma troca de práticas, ideias e dicas de alimentação, higiene, atividades físicas que podem ser vivenciadas nas unidades dentro da rotina escolar.

Nosso convite é que a partir de sua leitura, do reconhecimento do acervo e sua utilização, registre suas sugestões para o compartilhamento com outros docentes! Não se esqueça de contar sobre a reação das crianças e da integração curricular que você realizou!

Vamos abrir um espaço para cada educador contar sua prática. Um acervo de histórias que irão contribuir muito para uma vida saudável e que começa na infância.

Contamos com sua experiência e apoio.

A turma da Vila Sésamo agradece!

A proposta já começou!

Durante o mês de maio de 2012, 43 coordenadores pedagógicos da DRE Itaquera, pertencentes a Secretaria Municipal de Educação da Cidade de São Paulo, participaram do Programa de Formação Continuada sobre o projeto **Hábitos para uma vida saudável**.

Durante estes seis encontros, apresentamos o projeto com todo o acervo e, contamos com a participação ativa de todos na leitura, análise e contribuições para o GUIA e para o acervo multimídia. Nestes encontros fomos identificando estratégias de implantação e acompanhamento nas práticas pedagógicas e/ou nos projetos existentes, contribuindo para todas as crianças possam viver com saúde e estar em movimento.

As sugestões para o GUIA foram incorporadas na versão final do Guia, na seleção e produção dos jogos e assim, todas as ideias, recados e propostas foram sintetizadas em um relatório final, encaminhado para os parceiros.

Sabemos que a formação continuada é de responsabilidade dos coordenadores pedagógicos em cada Unidade Escolar portanto apoiamos todas as possibilidades identificadas e desejamos boas práticas. Agradecemos a equipe de DOT-P DRE Itaquera, aos coordenadores pedagógicos das EMEIs da DRE Itaquera pela presença, contribuições, sugestões nas atividades planejadas como:

1. Leitura e sugestão de mudanças nos textos, nos temas de debate, nas situações de aprendizagem dirigidas aos professores para a inclusão das sugestões complementares e materiais no cotidiano educativo,
2. Sugestão para a melhoria do projeto com novas ideias,
3. Interação com o acervo multimídia.

Muito obrigada!



Representação
no Brasil



17 - Relembrando as palavras-chave com a Bel

Apresentamos algumas palavras chaves presentes neste guia para favorecer o diálogo entre o grupo de professores e o planejamento das ações educativas.

Cuidar de si

De acordo com as orientações didáticas de SME/DOT SP, cuidar de si mesmo, olhar-se com atenção e assumir as ações para seu próprio bem-estar são atitudes que se aprendem desde pequeno. Ações simples como atos de higiene e cuidados corporais, práticas de cuidados voltadas para as necessidades físicas, conhecimento básico da boa alimentação e nutrição contribuem para o crescimento e desenvolvimento saudável. A criança aprende hábitos saudáveis relacionando-se com outros e observando pessoas que demonstram esta prática.

Brincar

Brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. É um ato natural que, quando bem cultivado, contribuirá futuramente para a eficiência e equilíbrio do adulto. No ato de brincar, a criança está tendo a oportunidade de desenvolver-se integralmente. Ela experimenta, descobre, inventa e confere suas habilidades. O brinquedo sempre esteve presente na vida da criança, desde os tempos primitivos até os dias de hoje. Sua figura é peça de fundamental importância na construção do mundo infantil.

Diante dos obstáculos, a criança começa a organizar e construir as estruturas de pensamento. As brincadeiras infantis mostram o caminho para a recuperação da inteligência criativa, adormecida ou bloqueada pela compulsiva interferência adulta.

O brincar não estruturado é mais natural e requer uma orientação mínima por parte dos adultos. Acontece por meio de jogos, faz de conta, arte, música, dança, movimentos corporais e da fantasia.

Registro

Portfólio, dossiê, relatórios de avaliação, todas essas nomenclaturas se referem, no sentido básico, à organização de uma coletânea de registros sobre aprendizagem do aluno que ajuda o professor/professora, os próprios alunos/as e as famílias para uma visão evolutiva do processo. Registrar o cotidiano pedagógico é um dos desafios dos educadores da infância. Esses registros podem ser de grande valia quando ultrapassam o caráter descritivo das atividades ou quando não "classificam" as crianças em relação ao desempenho nas atividades. Mais do que descrever ou classificar, o importante é utilizar os registros para compreender o que a criança aprendeu e pensou, analisando suas falas e/ou as cenas fotografadas ou filmadas.

É por meio dos registros escritos, da documentação em vídeo e de fotos das atividades que os educadores podem discutir o trabalho das crianças e da escola e desenvolver reflexões sobre ele. Portanto, documentar é uma das atividades mais importantes e mais desafiadoras.

Nós professores, somos agentes de uma história compartilhada por dezenas de alunos e, nesse percurso, deixamos marcas, elaboramos registros... Mas, o que seriam registros, nas aulas de arte? Na verdade, todas as produções dos alunos - escritas, desenhadas, cantadas, representadas, dançadas... - são registros. Demonstram de que forma relacionaram, pensaram, simbolizaram, apreenderam, articularam determinados conteúdos e de que maneira esses se concretizaram, se sintetizaram em recortes do conhecimento apreendido. Este projeto sugere que as crianças possam registrar as escolhas realizadas nos momentos dos jogos interativos, organizando um caderno para seu acompanhamento e ponto de partida para a roda em que todos poderão compartilhar as escolhas e as vivências.

Cantos diversificados

Os cantos de atividades diversificadas apresentam um momento da rotina, em que as crianças possam escolher o que vão fazer a partir de um leque de opções oferecidas e organizadas pelo professor em vários cantos da sala.

Ela pode escolher, por exemplo, entre desenhar, ler um gibi, aprender um novo jogo de tabuleiro, etc. E entre essas possibilidades, as crianças poderão, por meio do acervo de jogos interativos, vídeos e clipes musicais, escolher e também aprender um novo jogo e brincar com seus colegas. Estes cantos oferecem oportunidades de contato da criança com várias linguagens como simbólica, plástica, lúdica, entre outras. Neste Guia você encontrará algumas sugestões que podem ser melhoradas e aproveitadas pela equipe das escolas como jogo com regras, faz- de - conta, pintura, construção de brinquedos, leitura, colagem e muito mais. A oferta de atividades devem oferecer momentos para a criança ficar sozinha, interagir em pequenos grupos , garantindo a diversidade de oferta ou ambientes organizados convidativos

Proposta Pedagógica

Proposta pedagógica ou projeto pedagógico é o plano orientador das ações da instituição e define as metas que se pretende para o desenvolvimento dos meninos e meninas que nela são educados e cuidados, onde ocorrem as aprendizagens que queremos promover.

Educar Cuidando

Educar cuidando inclui acolher, garantir a segurança, mas também alimentar a curiosidade, a ludicidade e a expressividade infantis.

Educar de modo indissociado do cuidar é dar condições para as crianças explorarem o ambiente de diferentes maneiras.

As ações educativas e práticas cotidianas devem considerar que os modos como a cultura media as formas de relação da criança consigo mesma são constitutivos dos seus processos de construção de identidade

Rotina educativa

É uma sequência de ações que oferece condições para que a criança se organize no espaço, no tempo e na proposta. Pode ser compreendida também como uma organização do tempo didático e com uma sequência organizada de propostas orientadas.

Na rotina encontramos a organização e distribuição de pequenos grupos, as atividades permanentes, os projetos específicos com temas a serem explorados por cada grupo e jogos que, ao fim do dia, as crianças compartilham com as experiências, os sentimentos e as descobertas. Sugerimos a inclusão na rotina semanal do contato com as atividades do acervo multimídia. A rotina é fonte de segurança e elas gostam de saber o que vai acontecer durante o dia e recordar as atividades vividas.

Espaço

O termo espaço tem diversas concepções, mas para a criança o espaço é tudo. Lugar onde brinca, se alimenta, e vivencia situações de aprendizagem de forma ativa e intensa.

Este espaço, também chamado de sala na unidade de educação infantil, deve estar dividido em áreas de interesse delimitadas e claramente visíveis. Esta delimitação pode ser feita com caixas sobrepostas, cortinas baixas, biombos, estantes, tapetes, mantas e até mesmo uma fita colorida adesiva auxiliando a criança a compreender o limite da área ou cantinhos. Organizar este espaço em cantos influencia a criança na maneira como utiliza e escolhe materiais, nas relações com as outras crianças e favorece a observação das ações pelo professor. Assim, lembramos que este espaço deve ser organizado sob dois aspectos: coletivo e individual.

Atividades coletivas

As atividades coletivas devem ser organizadas em tempos determinados da rotina diária. Alguns destes momentos são: a entrada para planejamento do dia e conversa sobre os projetos, momento da saída e a roda que amplia a possibilidade da construção de repertório comum e da identidade do grupo e desenvolve a oralidade.

Apresentação de um tema, sistematização de conteúdos, cantar músicas, fazer movimentos coordenados são exemplos de atividades coletivas.

Aprendizagem

Processo de modificação do modo de agir, sentir e pensar de cada pessoa. A criança aprende em contato com diferentes experiências, tarefas realizadas com outras pessoas, objetos, DVDS, computador, por observação e imitação. As aprendizagens da criança dependem muito das atividades que ela realiza e como assimila hábitos, valores e posturas que lhe são apresentados. A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará à criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem comorelacioná-la às demais produções culturais e simbólicas, conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática.

Linguagens expressivas

As linguagens apoiam as crianças na ampliação de sua sensibilidade, comunicação, capacidade de lidar com sons, ritmos, cores, sabores, formas, imagens, gestos entre tantas outras formas de comunicar ideias e sentimentos. Os professores devem proporcionar diferentes situações para que as crianças vivenciem a diversidade de saberes e conheçam o mundo da música, dos jogos sonoros, o mundo digital, da escrita, leitura e expressão corporal.

Atividades lúdicas

Uma concepção educativa que tenha o foco de sua prática na construção da autonomia, na construção da identidade pela autoimagem e na construção da interação pela cooperação, oportuniza momentos para uma compreensão da realidade e uma ação sobre esta de forma ativa e criativa. Assim, propostas de atividades lúdicas devem criar oportunidades de interação com objetos como tecidos, cordas, pneus, caixas, permitem que sejam protagonistas de espaços da invenção e da imaginação através da possibilidade de transformá-los segundo sua própria vivência, desejo e representação. A maior conquista das crianças está em perceber-se como autoras deste processo de descoberta e aprendizagem e como criadoras deste espaço a sua volta. A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará à criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem como relacioná-las às demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática.

Brincadeira

É uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança. A brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação, imitando a realidade. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos. Nas brincadeiras elas transformam os conhecimentos que já possuem em conceitos gerais, com os quais brinca.

O que observar em brincadeira: imaginação, sensibilidade, pensamento, imitação, recriação, oralidade, concentração, percepção, gestos, expressividade, equilíbrio, linguagem corporal, faz-de-conta, ritmo, afetividade, coordenação sensório-motora, interação social, raciocínio, manipulação e exploração de objetos.

Ciências

Um programa de ciências na pré-escola deve partir dos interesses das crianças, de suas necessidades imediatas e do meio em que elas vivem. Temos com objetivos gerais: desenvolver as habilidades de observar, descrever, analisar, classificar, medir; explorar o ambiente em que vivem; estabelecer relações entre os diversos elementos que compõem seu meio; enriquecer suas experiências; adquirir o gosto pelas pesquisas e descobertas; adquirir hábitos de uma vida sadia em relação à higiene, alimentação e recreação.

Educação infantil

É um tempo e espaço em que as crianças vivem o mais plenamente possível sua infância.

Avaliação

Considerando que a aprendizagem deve ser significativa, devemos integrar a avaliação neste processo tendo como finalidade principal a tomada de decisões docentes para ajustar os rumos das situações de aprendizagem que organizamos para as crianças. A avaliação deve ocorrer no dia a dia com as crianças, apoiando-as nas conquistas das expectativas, realizando intervenções, possibilitando o exercício do uso de diferentes linguagens. Sendo a avaliação realizada de forma contínua e compartilhada, permitiremos que as crianças possam acompanhar a realização das atividades propostas bem como reconhecer suas conquistas.

18 - Referências Bibliográficas

Material organizado a partir de livros, revistas educacionais, sites e artigos publicados em portais de educação.

- BABIN, Pierre e KOPULOU MDJIAN, Marie-France. Os novos modos de compreender; a geração do audiovisual e do computador. São Paulo: Ed. Paulinas, 1989.
- EDWARDS, Carolyn e outros. As Cem Linguagens da Criança. Porto Alegre: ARTMED, 1999.
- EION, D. Aprender cedo. Portugal: Editorial Estampa, 2005.
- FERRÉS, Joan. Vídeo e Educação. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas (atualmente Artmed), 1996.
----- Televisão e Educação. São Paulo: Artes Médicas (Artmed), 1996.
- GUIDICE, C. e RINALDI, C. Making learning visible. Children as individual and group learners. Harvard College and Reggio Children. 2005
- HOHMANN, M. Educar a criança. Portugal: Fundação Calouste Gulbenkian, 1997.
- MACHADO, Arlindo. **A arte do Vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- MARTINEZ, & Calvi, G. **Escola, Sala de leitura e biblioteca criativa**.
São Paulo: Editora Global, 2004.
- MEC. **Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil**. Brasil, 2009.
- MELIS, Vera. **Espaços em educação infantil**. São Paulo: Editora Scortecci, 2007.
_____. **Toques pedagógicos para educadores da primeira infância**. São Paulo: Editora Aryran, 2011.
- MORAN, José Manuel. **Leituras dos Meios de Comunicação**. São Paulo: Ed. Pancast, 1993.
_____. **Como ver Televisão**. São Paulo: Ed. Paulinas, 1991.
- UNESCO. **Série Mesas educadoras para a primeira infância**. Brasília, 2011.
- UNICEF. **Toda hora é hora de cuidar**. Brasil, 2004.
- ZABALZA, Miguel. **Qualidade na Educação Infantil**. P. Alegre: Artmed, 1998.
- TV Cultura. **Projeto Piloto sobre Hábitos Saudáveis Estudo Diagnóstico realizado em Itaquera**
São Paulo, 2011.

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE SÃO PAULO/DOT Orientações Curriculares para educação infantil. São Paulo, 2004.

FDE - FUNDAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO. Multimeios aplicados à educação: uma leitura crítica. Cadernos Ideias, n.9, São Paulo, FDE, 1990.

www.pim.rs.gov.br

www.criancasegura.org.br

www.babycenter.com

www.zerosei.comune.re.it/

www.ibmcomunidade.com.br/kidsmart

[cantinhodassugestões.blogspot/Aline Pires](http://cantinhodassugestoes.blogspot.com)

www.omepsp.org

ANEXOS



ANEXO 1

LETROS DAS MÚSICAS QUE ESTÃO NO RÁDIO DA VILA SÉSAMO

BARULHINHO RUIM

(ARTHUR NESTROVSKI)

QUANDO EU SINTO MUITO, MUITO MEDO
FICO ÀS VEZES SEM PODER FALAR
NÃO ESPALHE QUE É MEIO SEGREDO
MAS EU SINTO ATÉ FALTA DE AR
QUANDO, POR EXEMPLO, EU TÔ SOZINHO
ATÉ MEU CACHORRO FOI PASSEAR
DE REPENTE ESCUTO UM BARULHINHO
QUEM QUE NÃO IRIA SE ASSUSTAR?

AI, AI!

– QUE MEDO QUE DÁ

AI, AI!

– QUE MEDO QUE DÁ

E EU SEI QUE NADA DISSO É PRA VALER

AI, AI!

– QUE MEDO QUE DÁ

AI, AI!

– QUE MEDO QUE DÁ

É QUE NA HORA NÃO DÁ PRA SABER



CANÇÃO DO GARIBALDO

(ARTHUR NESTROVSKI)

QUEM É AMARELO?
QUEM É BICUDO E ENGRAÇADO?
E QUE BALANÇA?
MAS VAI DAR CONTA DO RECADÔ?
QUEM SE ENROLA
MAS NUNCA AMOLA A GENTE
COM RECLAMAÇÃO?
(QUEM É QUE PODE SER?)

QUEM É PENUDO?
(MELHOR DIZENDO, ELE É PENADO)
QUEM QUE DANÇA
ÀS VEZES COMO UM CONDENADO?
QUEM SE ENROSCA?
NÃO COME MOSCA
E NUNCA DEIXA ALGUÉM NA MÃO?

QUEM É QUE AJUDA A BEL
QUANDO ELA ESTÁ PERDIDA?
QUEM É QUE ADIVINHOU
O SEGREDO DESSA VIDA?
QUEM É QUE DEIXA A GENTE
MEIO COMOVIDA?
QUEM É DEMAIS?

QUEM É QUE SABE
QUANDO É HORA DA COMIDA?
QUEM É QUE NUNCA MOSTRA
A PORTA DA SAÍDA?
**QUEM É QUE SEMPRE INVENTA
COISA DIVERTIDA?**
QUEM É DA PAZ?

(MAS QUEM SERÁ, ME DIZ?
MAS QUEM SERÁ?
QUEM PODE SER, ME DIZ?)



MUNDO COLORIDO

(ANDRÉIA DIAS)

COLORIDO, MUNDO COLORIDO
COLORIDO, MUNDO COLORIDO
COM TINTA, LÁPIS DE COR E GIZ DE CERA
VAMOS COLORIR A NATUREZA

DE VERDE AS FOLHAS DAS ÁRVORES
DE MARROM O TRONCO E O CAULE
DE AZUL O CÉU FICA TÃO BELO,
E O SOL PINTAR DE AMARELO

COLORIDO, MUNDO COLORIDO
COLORIDO, MUNDO COLORIDO
COM TINTA LÁPIS DE COR E GIZ DE CERA
VAMOS COLORIR A NATUREZA

DE VERMELHO AS FLORES DO CAMPO
AS ROSAS DE LILÁS E BRANCO
AH, VAI FICAR UMA BELEZA
QUANDO COLORIRMOS A NATUREZA



GERGELIM (VILA SÉSAMO)

(ARTHUR NESTROVSKI)

VOCÊ SAI, TODO DIA,
DA CAMA, BEM CEDINHO
COM VONTADE DE FAZER ALGO DE BOM

NO CAFÉ-DA-MANHÃ
BASTA O CHEIRO DO PÃO
PRA SENTIR AQUELA BOA VIBRAÇÃO

TEM TANTA COISA NUM DIA
PRA GENTE FAZER
TEM TANTA GENTE
PRA GENTE BRINCAR

TEM TANTA HISTÓRIA BACANA
PRA GENTE INVENTAR
E UNS BICHOS MUITO, MUITO LOUCOS PRA SE VER

É VILA SÉSAMO!
(GERGELIM, GERGELIM, GERGELIM, GERGELIM)
É VILA SÉSAMO!
(GERGELIM, GERGELIM, GERGELIM, GERGELIM)
É VILA SÉSAMO!
(GERGELIM, GERGELIM, GERGELIM, GERGELIM)
É VILA SÉ-SA-MO!!!



CHOCOLATE

(ARTHUR NESTROVSKI)

VAI COMEÇAR
MAIS UM GLORIOSO EMBATE
VAI SER UM CHOCOLATE
VAM' ARREBENTAR

O NOSSO TIME
NÃO VAI DAR MOLEZA
VAI SER UMA BELEZA
DE SE ADMIRAR

É A NOSSA HORA
VAMOS LÁ, MINHA GENTE
QUE EU JÁ ESTOU BEM QUENTE
E QUERO COMEÇAR

COM UM A ZERO
ESTAMOS BEM
MAS TEM MUITO MAIS JOGO
PRA SE ADMINISTRAR

COM DOIS A ZERO
É BEM MELHOR
AINDA TEM JOGO
MAS É DURO DE VIRAR

COM TRÊS A ZERO
E QUATRO E CINCO
O JOGO É NOSSO
E NÃO HÁ CHANCE DE VIRADA

EU SEI QUE CADA JOGO
É UMA OUTRA HISTÓRIA
E QUE UMA TAL VITÓRIA
NÃO GARANTE NADA

SEI BEM QUE UM OUTRO DIA
O JOGO É DELES
MAS O DE HOJE É NOSSO
E VOU COMEMORAR



CANÇÃO DO REI (VIZINHANÇA)

(ARTHUR NESTROVSKI)

A RUA ONDE EU MORO É BEM BACANA
TEM MUITA GENTE LEGAL
MUITA FRUTA NO QUINTAL
SEM FALAR NO REINO ANIMAL
MAS O MELHOR
SÃO OS VIZINHOS QUE EU ACHEI

EU GOSTO, POR EXEMPLO,
DA SENHORA QUE FICA LENDO JORNAL
DO PADEIRO DE AVENTAL
DO MOÇO DA FORÇA NAVAL
É DE ARRASAR
A SORTE GRANDE QUE EU TIREI.

EU GOSTO MUITO DAQUELA MENINA
QUE ME CHAMA DE “MEU REI”
PENA QUE ATÉ
NOIVO ELA TEM

EU GOSTO DA FARMÁCIA, DAS REVISTAS,
DAS FLORISTAS E DO TREM
NO MUNDO INTEIRO
É ONDE EU MAIS ME SINTO BEM

DO LADO DA MINHA CASA FICA A ESCOLA
E ALI NA FRENTES O ARMAZÉM
ONDE NEM SEMPRE TUDO TEM
MAS NADA É CARO PRA NINGUÉM
É DE ARRASAR
A SORTE GRANDE QUE EU TIREI.

EU GOSTO MUITO QUANDO A MINHA TIA LIGA
E AVISA QUE JÁ VEM
COM ELA EU SOU
BEM MAIS QUE UM REI

COM TANTA GENTE BOA AO MEU REDOR
NENHUM LUGAR ME FAZ TÃO BEM
QUANDO EU CRESCER
VOU ME LEMBRAR DO QUE EU JÁ SEI

NENHUM LUGAR ME FAZ TÃO BEM
É ONDE EU MAIS ME SINTO BEM



MAIORAL

(ARTHUR NESTROVSKI)

AGORA EU SOU MAIS ALTO
AGORA EU SOU O TAL
NINGUÉM TEM DE ACENDER A LUZ PRA MIM
NINGUÉM PRECISA ME AJUDAR

AGORA EU SOU MAIS ALTO
EU ACHO ISSO GENIAL
SÓ QUERO VER O GRITO
QUE A VOVÓ VAI DAR!

QUANDO EU ERA BAIXINHO
AH, TANTO TEMPO FAZ
EU MAL PODIA SOZINHO
PEGAR A RAÇÃO DO AU-AU

DÁ PRA VER QUE AINDA FALTA
UM POUQUINHO, UM METRO A MAIS
UM DIA EU VOU CHEGAR A TOCAR
NA CORDA DO VARAL

AGORA EU SOU MAIS ALTO
AGORA EU SOU O TAL
NINGUÉM PRECISA ABRIR A PORTA PRA MIM
NINGUÉM PRECISA ME AJUDAR

AGORA EU SOU MAIS ALTO
É UM FATO FENOMENAL
JÁ DÓI O GRITO DELA
SÓ DE IMAGINAR!

QUANDO EU ERA BAIXINHO
AH, QUE SAUDADE ME DÁ
EU TINHA UM ESCONDERIJO
DEBAIXO DO SOFÁ

HOJE É BEM OUTRA HISTÓRIA
HOJE EU SOU MAIORAL
E QUERO CONTINUAR CRESCENDO
NESSE CARNAVAL!



PATINHO DE BORRACHA

(ANDREIA DIAS)

COM MEU PATINHO DE BORRACHA
A TARTARUGA, UMA BALEIA E UM BALDE D'ÁGUA
EU DANÇO PELADINHO NO CHUVEIRO
ENSABOANDO O MEU CORPO INTEIRO
É DIVERTIDO, É ANIMADO
E NO BANHEIRO EU POSSO DANÇAR PELADO

COM MEU BARQUINHO DE PLÁSTICO,
VOU NAVEGANDO PELOS MARES, QUE BARATO!
EU FICO SUPER CONTENTE
COM ESSA ÁGUA QUE LAVA A GENTE
É DIVERTIDO, É ANIMADO
E NO BANHEIRO EU POSSO DANÇAR MOLHADO

NA HORA DE IR DORMIR, ESCOVAR OS DENTES, FAZER XIXI
NA HORA QUE EU LEVANTAR
VOLTO AO BANHEIRO PRÁ ME LAVAR

COM MEU SAPINHO DE BORRACHA
UM TEXUGO, UM ELEFANTE E UM BALDE D'ÁGUA
EU DANÇO PELADINHO NO CHUVEIRO
ENSABOANDO O MEU CORPO INTEIRO
É DIVERTIDO, É ANIMADO!
E NO BANHEIRO EU POSSO DANÇAR PELADO



PÉ DIREITO, PÉ ESQUERDO

ANDRÉ MEHMARI/ ARTHUR NESTROVSKI

UM PÉ PRA CÁ!
UM PÉ PRA LÁ!

QUANDO EU VOU CALÇAR O SAPATO
FICO ÀS VEZES SEM SABER
SE O MEU PÉ DIREITO
É O PÉ DIREITO
SE O DIREITO É ESSE
O OUTRO É O QUÊ?

SOU O ESQUERDO, SEU INGRATO!
COM MUITO ORGULHO E MUITO AMOR

TÁ, TÁ, TÁ!
NÃO FOI MÁ-FÉ
PÉ DIREITO OU PÉ ESQUERDO
É TUDO PÉ

QUANDO FOR CALÇAR O SAPATO
VEJA LÁ O QUE VAI FAZER
PÉ DIREITO É PÉ DIREITO
E PÉ ESQUERDO É PÉ ESQUERDO
ASSIM QUE É.



QUE QUE ESTÁ ESCRITO?

(MARCELO JENECI/ ARTHUR NESTROVSKI)

QUE QUE ESTÁ ESCRITO
NA CAPA DO GIBI?
QUE QUE ESTÁ ESCRITO
AQUI?
QUE QUE ESTÁ ESCRITO
BEM ALTO LÁ NO CÉU?
COMO É QUE SE ESCREVE
"CARROSEL"?

QUE QUE ESTÁ ESCRITO
NA ASA DO AVIÃO?
QUE QUE ESTÁ ESCRITO
NO CHÃO?
QUE QUE ESTÁ ESCRITO
NA RODA DA LAMBRETA?
COMO É QUE SE ESCREVE
"BORBOLETA"?

AS COISAS TÊM UM NOME
E O NOME A GENTE DIZ
NINGUÉM CHAMA DE "ORELHA"
O OLHO OU O NARIZ

PALAVRAS FAZEM HISTÓRIAS
QUE GENTE GRANDE LÊ
QUANDO EU TAMBÉM FOR GRANDE
[2^A VEZ: --EU JURO!]
EU LEIO PRA VOCÊ



ROCK DA BEL

(ARTHUR NESTROVSKI)

UM DIA DESSES ALGUÉM
ALGUÉM QUE NUNCA ME VIU
ME PERGUNTOU SE EU ERA SEMPRE ASSIM

ASSIM? ASSIM? COMO ASSIM?
EU FAÇO SEMPRE UM ESCARCÉU
MAS NUNCA PASSO DOS LIMITES, NÃO, VIU?

ME CHAMO BEL, BEL, BEL,
BEL, BEL, BEL, BEL, BEL, BEEELLLL!
EU SOU A BEL, BEL, BEL,
BEL, BEL, BEL, BEL, BEEELLLL!

EU GOSTO MUITO DE MEL
EU GOSTO DE OLHAR PRO CÉU
COMIGO NÃO EXISTE DIA RUIM

EU GOSTO DE CARROSSEL
ADORO UM SARAPATEL
E GOSTO MUITO, MUITO, MUITO DE MIM

ME CHAMO BEL, BEL, BEL,
BEL, BEL, BEL, BEL, BEL, BEEELLLL!
EU SOU A BEL, BEL, BEL,
BEL, BEL, BEL, BEL, BEL, BEEELLLL!
SÓ EU SOU EU 1:16



SÓ EU SOU EU

MARCELO JENECI / ARTHUR NESTROVSKI

TEM MUITA GENTE
MUITO LINDA
NESSA TERRA
NAS MINHAS CONTAS
SÃO OITO BILHÕES
MAIS EU

TEM RONALDINHOS
E RAINHAS
DA INGLATERRA
MAS NADA DISSO
MUDA QUE
SÓ EU SOU EU

SÓ EU SOU EU
SÓ EU SOU EU
ALÉM DE MIM
NÃO TEM NINGUÉM
QUE SEJA EU

VEM CÁ, MENINA
VEM BRINCAR COMIGO
QUE OUTRA CRIATURA IGUAL
JAMAIS NASCEU
VEM CÁ, GAROTA
VAMOS LÁ, JUNTINHOS
AINDA BEM QUE A GENTE É
VOCÊ E EU

VOCÊ E EU
VOCÊ E EU
E CADA UM
É CADA UM
E CADA EU



TANTAS LETRAS

(ARTHUR NESTROVSKI)

A DE ARARA

B DE BOLA

C DE CARACOL

D DE DADO

E DE ESTRELA

F DE FAROL

G DE GOL

H DE HOJE

I DE IRMÃ E IRMÃO

JACA, KIWI, LIMA

MATE, MANGA E MAMÃO

N, NADA

O DE OLHO

P DE PICAPAU

Q DE QUEIJO

R, RAIO

S DE SINAL

T DE TUDO

U DE URSO

V DE VIBRAÇÃO

WEB, XOTE, YANOMAMI

ZEBRA E ZANGÃO

CADA LETRA MORA NAS PALAVRAS
E TODAS SÃO GOSTOSAS DE CANTAR
COMBINANDO AS LETRAS NAS PALAVRAS
DÁ PRA GENTE SE COMUNICAR



TODO MUNDO É ANIMAL

(ARTHUR NESTROVSKI)

GATO E CAVALO
CARANGUEJO, TICO-TICO
TUBARÃO, COBRA CORAL

GALINHA E SAPO
CARAMUJO, VACA E PULGA
AVESTRUZ, LEÃO, CONDOR

MINHOCA, POMBA
JABUTI, RINOCERONTE
URSO, LESMA E BEIJA-FLOR

E CADA BICHO
E TODO BICHO NESSA TERRA
É UM ANIMAL ESPECIAL

JIBÓIA, HIENA
TAMANDUÁ, FORMIGA E RATO
JACARÉ, SIRI, CHACAL

HOMEM E MULHER
ELA E ELE E TODO MUNDO
TODO MUNDO É ANIMAL

TODO MUNDO É ANIMAL

UM ANIMAL ESPECIAL



TODO MUNDO ERRA

(ANDRÉ MEHMARI/ ARTHUR NESTROVSKI)

1

TODO MUNDO ERRA
NINGUÉM PODE EVITAR
NÃO HÁ QUEM IMPEÇA
TODOS NÓS DE ERRAR

2

TODO MUNDO ERRA
NINGUÉM PODE ESCAPAR
QUANDO NÃO SE ESPERA
TODOS VÃO ERRAR

TODO MUNDO ERRA
ATÉ SUA MÃE, SEU PAI
NEM POR ISSO BERRA
NEM É PRA CHORAR

TODO MUNDO ERRA
ATÉ UM SUPERSTAR
NÃO É UMA TRAGÉDIA
NÃO VÁ DESANIMAR

NUNCA PASSA UM DIA
SEM UM DE NÓS ERRAR
QUEM NÃO ERRARIA?
VOCÊ QUER TENTAR?

NUNCA PASSA UM DIA
SEM UM DE NÓS ERRAR
SEM ERRAR NINGUÉM APRENDE
NÃO DÁ PARA ACERTAR



**sesame
workshop.**



Organização
das Nações Unidas
para a Educação,
a Ciência e a Cultura



Representação
no Brasil

