



2023

Roteiro para elaboração do Plano de Intervenção Estratégico (PIE)

PARTE A

I - Identificação

Título: Brincar e Aprender: Ler e Escrever

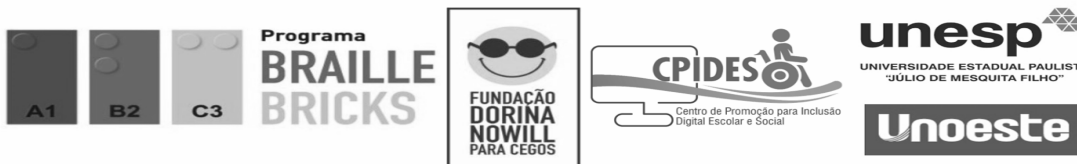
Identificação do grupo

Nome	Função	Local de trabalho
Cristina da Silva Alves	Professor de Ed. Básica	E. M. Marilha Oliveira Pinto
Rafaela Alves Matias Oliveira	Professor de Ed. Básica	E. M. Marilha Oliveira Pinto

II - Análise e Descrição Contextual

O plano “Brincar e Aprender: Ler e Escrever” será realizado na Escola Municipal Marilha Oliveira Pinto, localizada na Estrada Henrique Barbosa Ortiz, nº 4125 - bairro Mato Dentro, município de Mairiporã/ SP, onde é ofertado o ensino fundamental para turmas de 3º, 4º e 5º ano, divididos em dois turnos.

A unidade escolar localiza-se distante do centro da cidade e atende 112 alunos, que moram nas proximidades. Para o deslocamento diário destas crianças para a escola, é disponibilizado Transporte Fretado pela Prefeitura Municipal de Mairiporã.



Atendemos a população da classe de trabalhadores, onde também temos algumas famílias em situação de vulnerabilidade social.

A proposta curricular de ensino é fomentada na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), onde o aprendizado se dá através do desenvolvimento e aprimoramento de habilidades essenciais.

A equipe escolar é formada por 15 profissionais, sendo três da equipe gestora, cinco professores regentes de sala, um professor de educação física, uma professora de apoio, dois inspetores de aluno, uma auxiliar de serviços gerais, uma merendeira e uma auxiliar de limpeza.

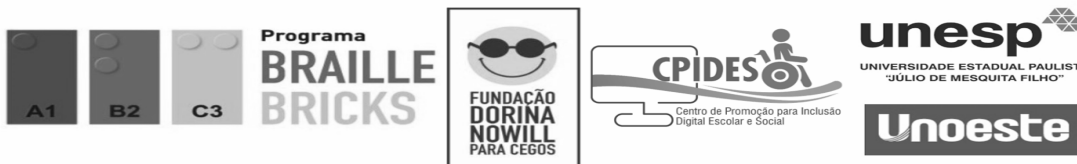
Esse plano será executado com a turma de 4º ano que possui dois alunos que estão em processo de alfabetização.

III - Tema

Brincar é uma atividade natural e prazerosa para as crianças. Através do brincar, as crianças exploram o mundo ao seu redor, desenvolvem habilidades cognitivas, físicas, sociais e emocionais, e aprendem sobre si mesmas e sobre os outros.

Aqui estão alguns dos benefícios do brincar para a aprendizagem:

- Desenvolvimento cognitivo: desenvolver habilidades cognitivas como atenção, memória, resolução de problemas, pensamento criativo e abstrato.
- Desenvolvimento físico: desenvolver habilidades motoras grossas e finas, força, coordenação e equilíbrio.
- Desenvolvimento social: ajuda as crianças a aprender a se relacionar com os outros, a compartilhar, a cooperar e a resolver conflitos.
- Desenvolvimento emocional: auxilia as crianças a expressar suas emoções, a desenvolver a autoestima e a lidar com o estresse.



As crianças aprendem mais facilmente, através de vivências que estão interligadas a sua realidade e as experiências, é importante reconhecer que a aprendizagem significativa ocorre quando os conteúdos são contextualizados e relacionados às experiências pessoais e à vida cotidiana das crianças.

IV. Objetivos

Objetivo Geral: O objetivo é promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras, sociais e emocionais por meio da brincadeira e da exploração do mundo ao seu redor. Proporcionando às crianças vivências lúdicas e desafiadoras que possibilitem o conhecimento sobre a leitura ou escrita.

Objetivos Específicos: Promover a inclusão de crianças com deficiência visual nas atividades lúdicas;

- Desenvolver habilidades de comunicação, interação e sensoriais;
- Estimular a criatividade e a resolução de problemas;
- Estimular o prazer pela leitura, desenvolvendo um comportamento leitor;
- Despertar as emoções e imaginação por meio da recitação de poemas;
- Desenvolver a autonomia e a criatividade dos alunos na resolução de desafios de alfabetização;
- Promover a aprendizagem através do brincar e da exploração com LEGO.

V – Conteúdo

Promover o aprendizado e a diversão de crianças com, atividades de alfabetização pode ser uma experiência enriquecedora, podemos citar como exemplo os seguintes conteúdos:



1. Jogos de Alfabetização:

- Utilizar jogos de palavras cruzadas, caça-palavras, bingo de letras, quebra-cabeças de letras e outros jogos relacionados à alfabetização.
- Esses jogos serão incorporados à rotina de sala de aula de forma regular, tornando a aprendizagem divertida e interativa.

2. Histórias Interativas

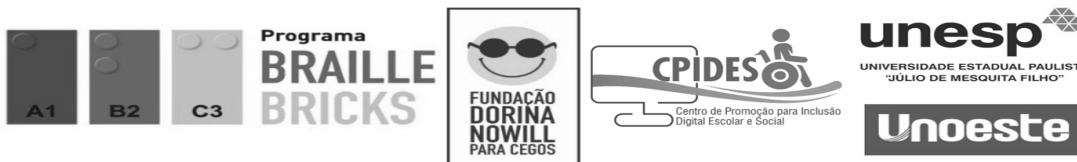
- Contar histórias interativas, em que os alunos são incentivados a participar da narrativa, preenchendo espaços em branco, inventando finais, etc.
- Fomentar a escrita colaborativa de pequenas histórias em grupos.

3. Oficinas de Escrita Criativa

- Realizar oficinas regulares em que os alunos possam escrever histórias, poemas e outros textos criativos.
- Incentivar a revisão e compartilhamento dos trabalhos escritos entre os colegas.

4. Caixa de Letras

- Criar uma caixa de letras com várias letras de papel ou ímãs e convidar os alunos a formar palavras e frases com elas.
- Esta atividade promove a prática de formação de palavras e frases de maneira lúdica.



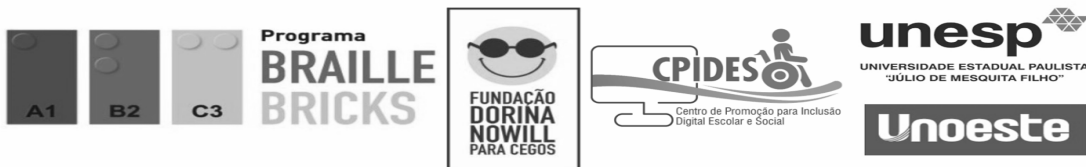
PARTE B

VI - Desenvolvimento do tema

- **Jogos de Alfabetização: Exploração das letras, formação de sílabas e palavras.**
- Palavras Cruzadas: Elaborar palavras cruzadas com pistas simples, relacionadas ao vocabulário dos alunos.
- Caça-Palavras: Criar caça-palavras com palavras relevantes ao processo de alfabetização.
- Bingo de Letras: Fazer cartelas de bingo com letras e pronunciar palavras para os alunos marcarem as letras correspondentes.

- **Histórias Interativas: Compreensão textual, vocabulário e participação ativa na narrativa.**
 - Contar histórias interativas, em que os alunos são incentivados a participar da narrativa, preenchendo espaços em branco, inventando finais, etc.
 - Histórias em Grupo: Dividir a turma em grupos e pedir para criarem uma história juntos, cada aluno contribuindo com uma parte.
 - Fomentar a escrita colaborativa de pequenas histórias em grupos
 - Preenchimento de Espaços: Contar uma história deixando espaços em branco para os alunos preencherem com palavras ou frases.

- **Oficinas de Escrita Criativa: Expressão criativa, organização de ideias e estruturação de textos.**



- Escrever Poemas: Incentivar os alunos a explorarem um conto.
- Criar Personagens: Peça para os alunos inventarem personagens e escreverem histórias sobre eles.
- Cartas Imaginárias: Estimule a escrita de cartas para personagens fictícios ou para colegas da turma.

4. Caixa de Letras: Formação de palavras, compreensão da relação entre letras e sons.

- Montagem de Palavras: Com os blocos Lego Braille, pedir aos alunos que façam o maior número de palavras possível.
- Jogo do Alfabeto: Ordenar o alfabeto utilizando o Lego Braille Brics em um tempo determinado.

VII - Recursos didáticos

Os recursos utilizados serão:

- Blocos LEGO Braille Bricks;
- Lápis, canetas, papel, cadernos.
- Jogos de palavras, quebra-cabeças, bingo de letras.
- Livros e histórias para leitura.
- Materiais para oficinas de escrita criativa (papéis coloridos, marcadores, etc.)
- Áudio Descrições.

VIII - Avaliação

Sendo uma "pesquisa" repleta de atividades lúdicas e experimentações, as quais levarão os alunos a ampliarem os conhecimentos que já possuíam, também observando o progresso individual dos alunos em cada tipo de atividade. aprendizagens de novas descobertas acerca desses estudos em cada atividade



especificamente, sendo assim a avaliação será contínua, observando o progresso individual dos alunos em cada tipo de atividade e também serão levados em conta a participação, o esforço e a criatividade demonstrada pelos alunos.

IX - Cronograma

- O plano será implementado ao longo do bimestre , com atividades semanais ou quinzenais, dependendo da disponibilidade de recursos e do progresso dos alunos.

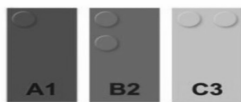
X – Referências

- Smith, J. (2018). Alfabetização Lúdica na Educação Infantil. Editora ABC.
- Silva, A. M.(2020). A importância dos Jogos de Palavras na Alfabetização. Revista Educação e Aprendizagem, 12 (3), 45-59
- Ministério da Educação. (2021). Guia de Atividades Lúdicas na Alfabetização. Acesso em 12 de outubro de 2023, em <https://www.mec.gov.br/atividades-ludicas-alfabetizacao>.
- Base Nacional Comum Curricular. Acesso em 29 de setembro de 2023, em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>
- Plano de Ensino da Rede Municipal de Mairiporã.

PARTE C

XI - Registro da execução de uma ou mais etapas

Caixa de letras: Jogo do alfabeto



Programa
**BRILLE
BRICKS**



unesp
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

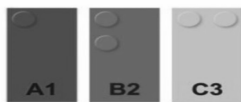
Unoeste



Na imagem, podemos ver uma cena em uma sala de aula. No centro da imagem está uma criança, sentada em uma cadeira junto a uma mesa sextavada. A criança está concentrada manuseando peças LEGO Braille Bricks para organizá-las em sequência sobre a prancha, formando o alfabeto. Em plano de fundo da imagem,



podemos ver o ambiente da sala de aula, com três crianças sentadas nas carteiras enfileiradas, bem como materiais educacionais nas prateleiras.

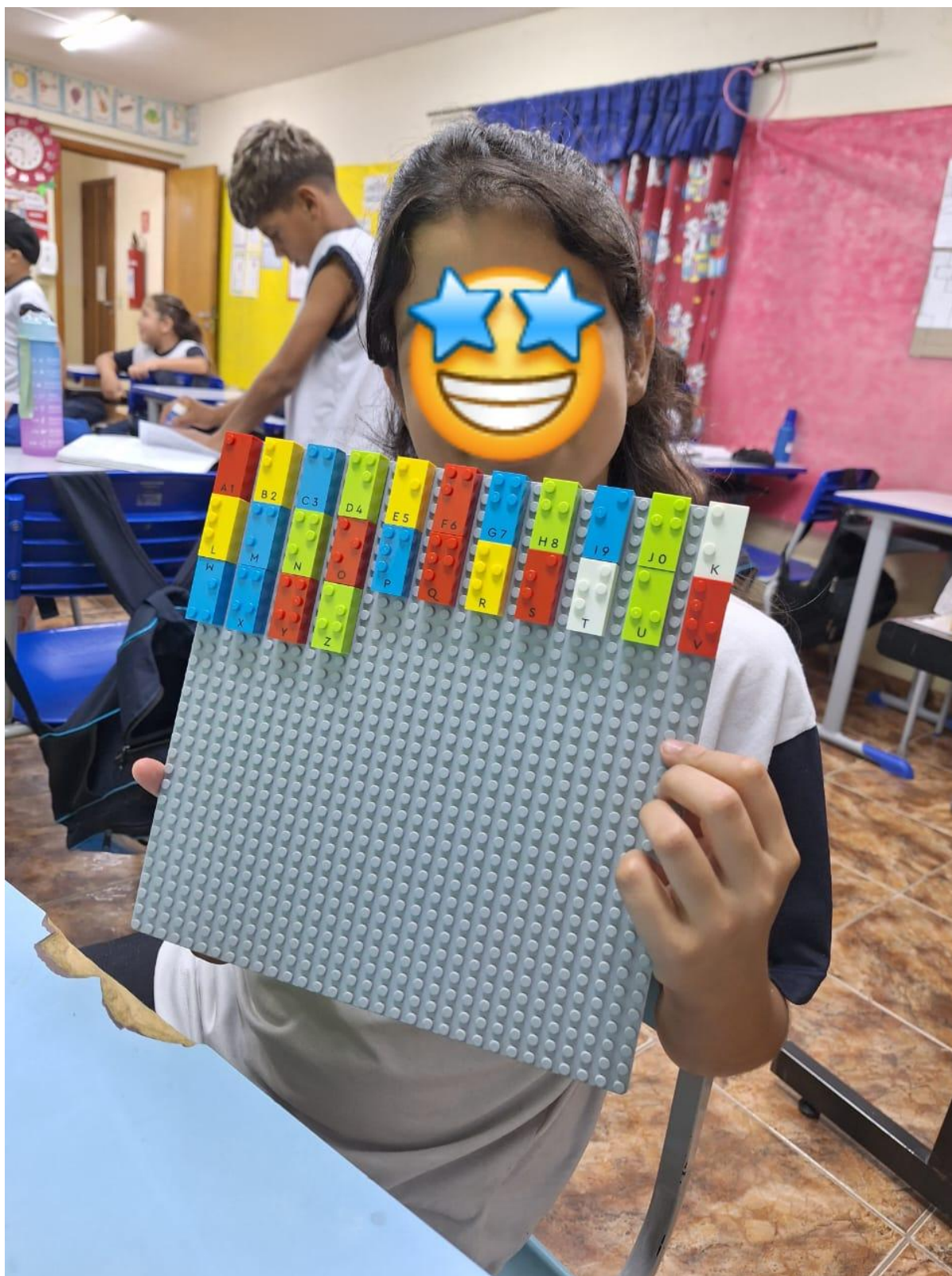


Programa
**BRILLE
BRICKS**



unesp
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

Unoeste



Na segunda imagem, vemos a mesma criança da cena anterior, agora segurando com orgulho a prancha LEGO Braille Bricks. Esta prancha contém



o alfabeto completo em Braille, organizado de forma cuidadosa. Cada caractere Braille é representado por pontos em relevo nas peças coloridas que possuem também as letras grafadas. A criança segura a prancha com as duas mãos, exibindo-a para a câmera com um sorriso radiante de conquista e satisfação. Ela demonstra um grande orgulho do trabalho que realizou, demonstrando o resultado do seu esforço e dedicação. Ao fundo vemos parte da sala de aula com carteiras enfileiradas, cartazes fixados à parede, cortina da janela e alguns alunos realizando diferentes atividades.