

# APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL E A PEDAGOGIA DE PROJETOS

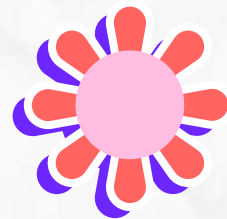
Profa. Ma JULIANA MONTENEGRO

@profjumontenegro

Siga nossas Redes Sociais



# PARA COMEÇO DE CONVERSA...



Devemos pensar nas crianças como seres que aprendem por meio das relações plurais, nas trocas, nas interações entre educando, educador e contexto, que, juntos, vão aprendendo a ser em uma relação horizontal, afetiva, dialógica, problematizadora, reflexiva e transformadora.



# PEDAGOGIA DE PROJETOS

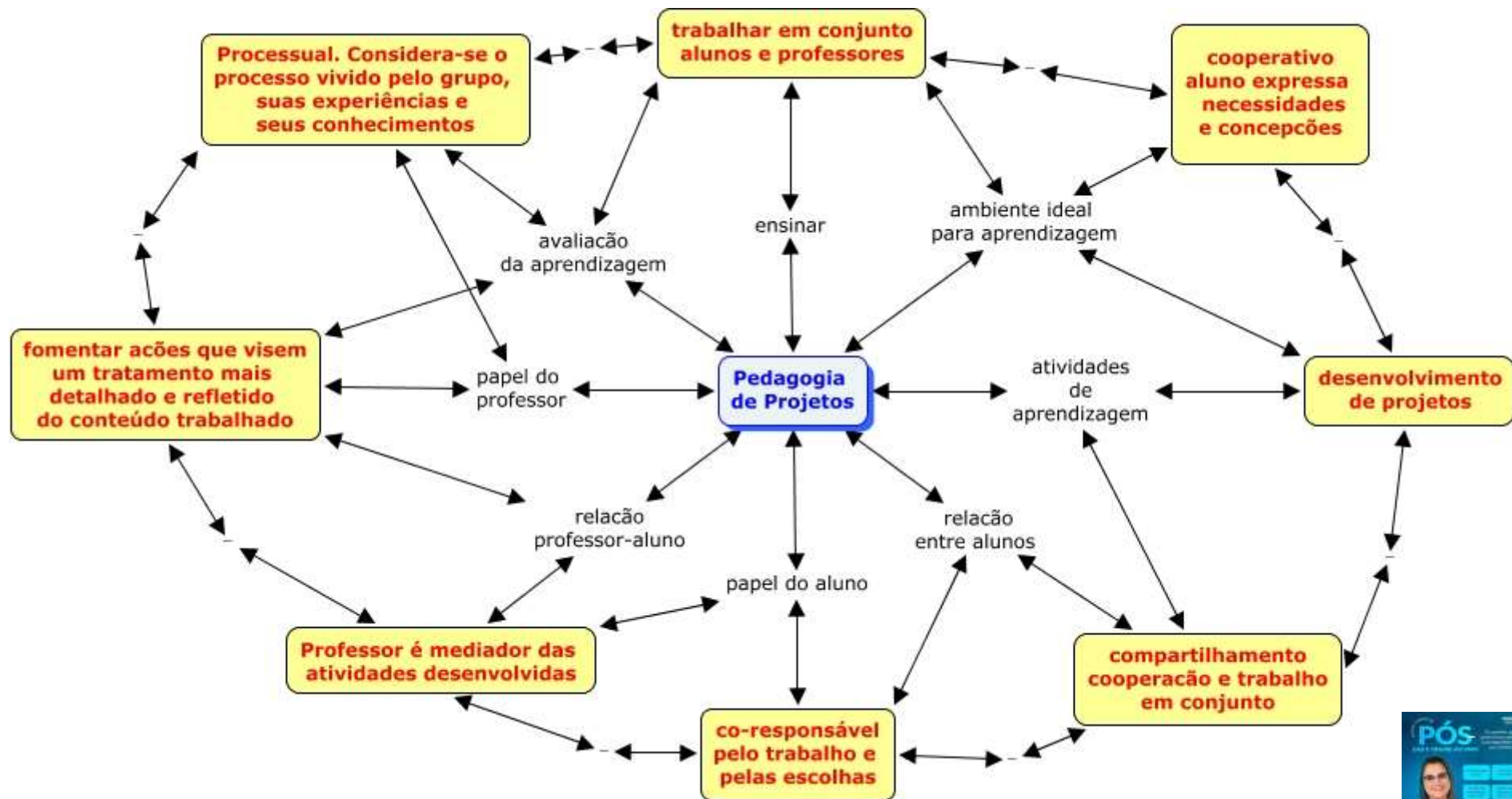


O QUE É?



- Pedagogia de Projetos pode ser definida como um método no qual a classe se ocupa em atividades proveitosas e com propósitos definidos. Em outras palavras, é o ensino através da experiência. Este método coloca o aluno em contato com algum projeto concreto em que esteja interessado e em que planeje o empreendimento, colha as informações, e finalmente, leve a efeito os seus planos
- No trabalho com projetos o próprio aluno constrói o conhecimento. O professor apenas propõe situações de ensino baseadas nas descobertas espontâneas e significativas dos alunos.







# CRITÉRIOS PARA UTILIZAR A PEDAGOGIA DE PROJETOS





# DESENVOLVIMENTO DA PROPOSTA





# ROTEIRO METODOLÓGICO







# SUGESTÕES DE ATIVIDADES



- GOSTO DE MIM COMO EU SOU
- COMO VOCÊ SE SENTE?
- FLORES E PERFUMES PARA MEUS AMIGOS
- RELAXAMENTO PARA CRIANÇAS –  
use imagens mentais, use afirmações  
positivas, o poder do toque, aliviar a  
tensão muscular, relaxar e brincar,  
música, corpo relaxado, respiração,  
visualizações e exercícios e afirmações  
para finalizar
- RODA DE CONVERSA
- JOGOS COOPERATIVOS



## 1. Passar o bambolê

As crianças dão as mãos e se unem em roda, sendo que uma delas está com um bambolê. O desafio do jogo é passar o bambolê para os colegas **sem soltar as mãos**, usando outros movimentos do corpo. Essa brincadeira pode estimular a coordenação motora, a concentração e a habilidade de pensar em novas maneiras simples de resolução de problemas.

## 2. Telefone sem fio

Nessa atividade, as crianças sentam-se em roda ou formam uma fileira. A primeira criança deverá dizer uma frase no ouvido da que está ao seu lado. Cada criança vai repetir a mesma frase no ouvido da próxima até chegar à última, que falará em voz alta o que ouviu. A graça da brincadeira é perceber como a frase ficou diferente da que era originalmente, o que trabalha a **concentração**, a memória e a criatividade.

## 3. Nó humano

No nó humano, os alunos devem dar as mãos para os colegas, entrelaçando os dedos. Entretanto, há algumas regras: o aluno não pode dar a mão para o que está ao seu lado, e também não pode segurar as duas mãos do mesmo colega. A brincadeira chega ao fim quando todos os alunos formam um círculo, sem soltar as mãos. Apesar de um pouco complicado de ser feito, esse jogo obriga os estudantes a **cooperarem entre si** e a coordenarem de forma espontânea o espaço físico.

#### 4. Contação de história coletiva

Bem apropriada para todas as idades (não apenas para crianças menores), a contação de história coletiva funciona da seguinte maneira: os estudantes sentam-se em roda ou de uma forma em que todos consigam se ver. O professor começa a contar uma história com início simples, como “era uma vez, em um reino distante...”. A tarefa das crianças será continuar a história, cada um por vez. A turma pode decidir um limite de palavras ou de tempo para cada um contar o seu trecho da história. Essa atividade faz com que a construção da narrativa seja feita coletivamente, desenvolvendo a **criatividade**, a imaginação e a habilidade de improvisar.

#### 5. Cabo de guerra

No cabo de guerra, dois grupos com o mesmo número de crianças ficam alinhados ao longo de uma corda, cada grupo em uma extremidade. No meio da corda, há uma linha central que divide o espaço para cada um. Os grupos devem então puxar a corda, cada um para o seu próprio lado, e o objetivo é fazer o outro grupo ultrapassar a linha central. Nessa brincadeira, para um time ser vencedor, o esforço físico de todo o grupo é necessário. Entre as habilidades desenvolvidas, estão a força e a **rapidez** de movimento e a cooperação entre os participantes.

## 6. Vaqueiro laçador

Em uma quadra ou espaço aberto, as crianças devem se espalhar. O professor pode escolher um dos alunos para ser o Vaqueiro, que deverá andar com um bambolê na cintura (simulando um cavalo) e outro no braço (simulando uma corda), indo atrás dos colegas para tentar “laçá-los”. As crianças que forem laçadas deverão pegar mais dois bambolês e fazer o mesmo que o primeiro Vaqueiro, ajudando-o a capturar o restante dos colegas. Essa atividade trabalha a concentração, a **coordenação motora** e o trabalho em equipe, principalmente dos Vaqueiros.

## 7. Levantar balões

Encha alguns balões com ar e separe os alunos em grupos de até 5 participantes. O objetivo do jogo é não deixar o balão cair. Com esse jogo, as crianças desenvolvem a colaboração e a interação com o grupo.

## 8. Lençol Bol

Nesse jogo, o objetivo principal é a interação do grupo para controlar a bola e arremessá-la no cesto. Os integrantes devem ficar posicionados nas extremidades de um lençol, de maneira que possam controlar a bola em cima do mesmo. A missão da equipe é acertar a bola em uma cesta.

## 9. Desenho coletivo

A ideia que envolve esse jogo é estimular a coletividade de maneira lúdica. Como funciona? O grupo deve fazer um desenho coletivo, cada um desenha uma parte, interagindo entre si, até dar forma a imagem.

## 10. Desenho sem fio

Assim como o telefone sem fio, nesse jogo as crianças devem formar uma fileira, cada uma com um papel e uma caneta em mãos. O papel deve ser apoiado nas costas da criança à sua frente. O primeiro da fileira inicia a brincadeira fazendo o desenho. O aluno que estiver à sua frente, tentará reproduzir o desenho apenas sentindo os movimentos da caneta. A dinâmica segue dessa maneira até o último da fila. A diversão desse jogo consiste em perceber como os desenhos ficaram diferentes do “original”. A brincadeira estimula a criatividade, o lado lúdico e a interação dos participantes.





# SUGESTÕES DE PROJETOS



INTELIGÊNCIA  
EMOCIONAL



# DIA DAS CRIANÇAS POR UMA CULTURA DE PAZ



## 1ª ETAPA

ESCUTA ATIVA – RODAS DE CONVERSA E CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

## 2ª ETAPA

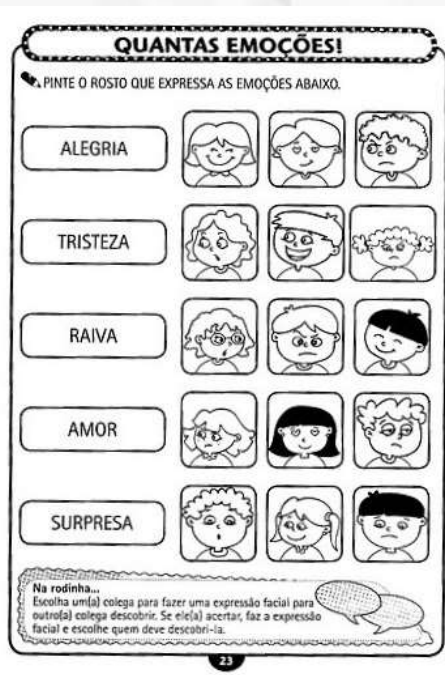
REFLEXÃO SOBRE SITUAÇÕES REAIS E BUSCA DE SOLUÇÕES – DRAMATIZAÇÃO OU JOGO SIMBÓLICO

Apresente um cachorrinho de pelúcia machucado porque alguém o maltratou: bateu e não deu alimento e água.  
Questionamento: O QUE FAREMOS?



### 3ª ETAPA

**EXPRESSÃO DE SENTIMENTOS PELAS CRIANÇAS** – figuras com várias fisionomias: tristeza, alegria, raiva, medo, choro. Faça as imitações e em seguida questione: o que deixa você triste? E feliz? E com medo? E chorando? Por que?





## 4a etapa



Organização do ambiente pacífico  
– cantos na sala: combinados da turma, recadinhos do coração. Jogos e brinquedos para grupos, livros e revistas, materiais de pintura e modelagem, todos para compartilhamento



# 5ª ETAPA

## FESTA DA PAZ

ORGANIZAÇÃO DE UMA FESTA DIVERTIDA  
– abordar assuntos relacionados ao tema por meio de músicas, brincadeiras, danças, jogos cooperativos, painel de apresentação das atividades dos alunos, feira de troca de livros e/ou brinquedos, momento do elogio entre pais e filhos.



# OUTROS TEMAS E PERCURSOS PARA PROJETOS







## PROJETO: FAMÍLIA

- SONDAGEM
- ÁRVORE GENEALÓGICA
- ENTREVISTANDO AS FAMÍLIAS
- ESTABELECENDO RELAÇÕES
- LITERATURA INFANTIL
- FESTA DAS FAMÍLIAS

## GENTILEZA GERA GENTILEZA

- ISSO É SER GENTIL?
  - PALAVRAS MÁGICAS
  - A FAMÍLIA DA GENTILEZA
  - MULTIPLICANDO GENTILEZA
  - AMPLIANDO CONCEITOS
- 13 de novembro – Dia Mundial pelos atos de Gentileza**

# PROJETO INVERNO: o frio aquecendo corações

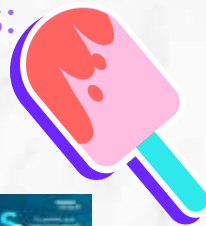


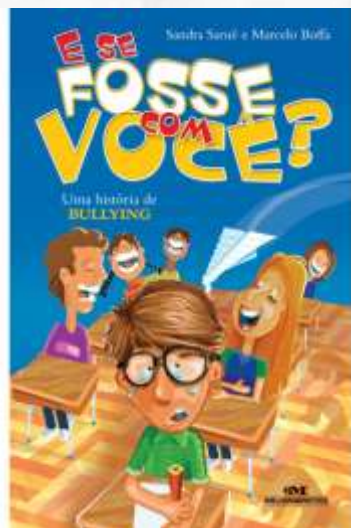
**NA PRÁTICA:** desenvolva o projeto de acordo com a sua realidade (o que os alunos já sabem sobre o assunto e que desejam saber);

**EXPLORANDO OS SENTIDOS** – como sabemos que estamos com frio? E com calor? O que muda no nosso corpo?

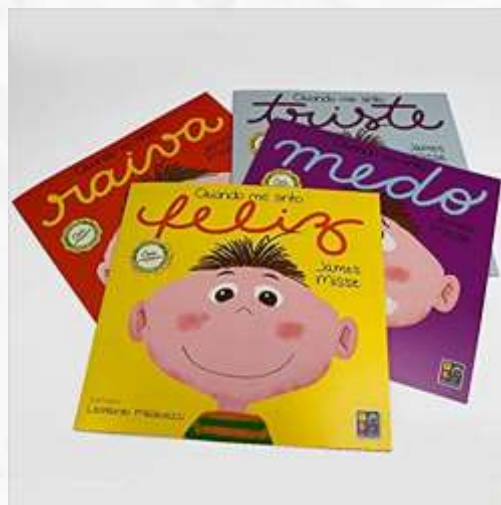
**AQUECENDO CORAÇÕES** – trabalhar os termos: APATIA, ANTIPATIA, SIMPATIA, EMPATIA.

COLETAR AGASALHOS NA COMUNIDADE E FAZER A DISTRIBUIÇÃO PARA ALGUMA ENTIDADE.











Siga nossas Redes Sociais



[www.rhemaeducacao.com.br](http://www.rhemaeducacao.com.br)