

## PLANO DE AULA

1. **Tema:** Primeiro Dia de Aula.

2. **Série:** \_\_\_\_\_.

3. **Objetivos:**

- Proporcionar aos alunos a alegria de voltar à escola, gerando interesse em estudar, brincar e socializar-se;
- Despertar o sentimento de acolhimento e segurança no ambiente de sala de aula/escola;
- Desenvolver atividades que trabalhem com o raciocínio, percepção, linguagem compreensiva e expressiva, afetividade, imaginação e criatividade.

4. **Justificativa:**

Diante de tantos desafios enfrentados pela escola, se torna imprescindível professores e gestores se preocuparem com o vínculo e autoestima dos seus alunos. No primeiro dia de aula, essa prática se torna um fio condutor para o sucesso de todo o ano letivo, pois faz com que o professor se torne uma figura não só de autoridade, mas também de segurança e confiança, promovendo uma boa interação entre professor e aluno ao longo do ano. Pensando no papel da escola, que não é somente de acolhimento e afetividade, este planejamento também engloba atividades que fornecerão o desenvolvimento de habilidades cognitivas imprescindíveis para o processo de aprendizagem.

5. **Recursos didáticos:**

- Livro de histórias;
- Cartolina;
- Folha A4;
- Caixa tamanho médio;
- Apito;
- Crachá;
- Palitoches;
- Catavento.

## 6. Metodologia:

- Dinâmica;
- Contação de história;
- Brincadeiras;
- Atividades escrita e oral.

## 7. Desenvolvimento:

- a. Acolher os alunos, desejando-lhes boas-vindas e realizando a apresentação do professor(a);
- b. Desenvolver a dinâmica “Stop do Nome”, como um “quebra-gelo”, e realizar a apresentação dos alunos;
- c. Realizar atividades que fazem parte da rotina da sala, como: oração, mural do tempo, calendário, chamada, etc.;
- d. Contar a história “Volta Às Aulas Na Zoolândia”;
- e. Promover reflexão com os alunos sobre a história contada;
- f. Criar com a turma as regras e os combinados que deverão ser cumpridos durante todo o ano;
- g. Realizar as atividades escritas;
- h. Brincadeiras;
- i. Entrega das lembrancinhas.

## 8. Avaliação:

- Participação do aluno em sala de aula;
- Exercícios de fixação oral e escrito.

## 9. Referências:

- *MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Base Nacional Comum Curricular, [S. l.]. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 28 dez. 2022.*
- *FERREIRA, Denise. 7 dinâmicas rápidas para o início das aulas. [S. l.] Disponível em:*

<https://www.papodaprofessoradenise.com.br/7-dinamicas-rapidas-para-o-inicio-das-aulas/>. Acesso em: 28 dez. 2022.

- RAMOS, Guilherme; GOMES, Valéria. **De volta às aulas na zooescola**. 1. ed. [S. l.: s. n.], 2022. 18 p.
- GOMES, Valéria; **Plano de aula: Volta às aulas**. [S. l.], n. 1, p. 1-8, 28 dez. 2022.

## Anexo ao Conteúdo Programático

### Dinâmica Stop do Nome

- **Objetivo:** facilitar o entrosamento, despertar a cordialidade, promover aproximação entre os colegas;
- **Material:** fichas ou crachás com os nomes, caixa (qualquer uma de tamanho médio) e apito;
- **Tempo aproximado:** de 15 a 20 minutos.

### **Como realizar com turmas onde os alunos já se conhecem:**

Você poderá confeccionar crachás e colocar em cada um, o nome de uma criança da sala ou entregar um pedaço de papel para aluno e pedir para escreverem seus nomes.

Após os nomes escritos, você pedirá para cada criança colocar aquele papel/crachá dentro da caixa.

Neste momento, peça para as crianças se sentarem em círculo e explique que elas deverão passar a caixa umas para as outras, até ouvirem o apito.

Essa dinâmica pode ser realizada com música também, porém, ao invés de esperarem pelo apito, as crianças deverão parar de passar a caixa no momento em que a música parar de tocar.

Para deixar o momento ainda mais descontraído, o professor e as crianças podem ir batendo palmas, enquanto a caixa passeia de mão em mão. Então, no momento em que o professor apitar, ou a música parar, a criança deverá segurar a caixa e não passar mais.

Em seguida, este aluno com a caixa deverá abri-la e pegar uma ficha/crachá e dizer alguma qualidade do colega que foi sorteado, sem dizer o nome dele. Com isso, os outros colegas da roda deverão descobrir quem é o amigo apenas pela qualidade falada.

Após isso, a dinâmica continua até todos os alunos participarem.

## **Como realizar com turmas onde os alunos ainda não se conhecem:**

Você poderá confeccionar crachás e colocar em cada um, o nome de uma criança da sala ou entregar um pedaço de papel para aluno e pedir para escreverem seus nomes.

Após os nomes escritos, você pedirá para cada criança colocar aquele papel/crachá dentro da caixa.

Neste momento, peça para as crianças se sentarem em círculo e explique que elas deverão passar a caixa umas para as outras, até ouvirem o apito.

Essa dinâmica pode ser realizada com música também, porém, ao invés de esperarem pelo apito, as crianças deverão parar de passar a caixa no momento em que a música parar de tocar.

Para deixar o momento ainda mais descontraído, o professor e as crianças podem ir batendo palmas, enquanto a caixa passeia de mão em mão. Então, no momento em que o professor apitar, ou a música parar, a criança deverá segurar a caixa e não passar mais.

Este aluno deverá então abri-la e pegar uma ficha/crachá, e dizer o nome do colega que foi sorteado. Por sua vez, o amigo sorteado deverá se apresentar para a turma, dizendo: nome, idade e o que mais gosta de fazer. Com isso, seu nome ficará fora da caixa, para que outros colegas possam ser sorteados e a brincadeira continuar.

Termina, quando todos os alunos participarem.

*\* Dinâmica adaptada por Valéria Gomes Ramos*

*<https://www.papodaprofessoradenise.com.br/7-dinamicas-rapidas-para-o-inicio-das-aulas/>*

## **Orientação para Reflexão da História**

Contar histórias, sem dúvidas, é uma arte. E para que possamos explorar o máximo possível este recurso, o profissional deve exercer suas habilidades de imaginação e criatividade.

Deixo duas orientações para melhor explorar o livro “Volta Às Aulas Na ZooEscola”. Lembrando que são apenas orientações, deixando para o professor a decisão da melhor forma de trabalhar com seus alunos.

A primeira é através da contação de história. Disponibilizamos um livrinho com a história escrita, acompanhada de imagens, para aguçar a curiosidade dos alunos. Também estamos deixando moldes de palitoches para que você possa se conectar ainda mais com a garotada.

A segunda forma de trabalhar a história é através de texto. Neste caso, pode ser explorada a leitura compartilhada, onde o professor dá início à história e os alunos dão sequência, cada um lendo um parágrafo, por exemplo. Se você optar por esta forma, sugiro que, antes de pedir para que os alunos façam a leitura compartilhada, que a façam em silêncio, para conhecer o texto e reconhecer palavras que possam ser difíceis, podendo também, tirar possíveis dúvidas, caso haja.

Independente da forma escolhida para abordar o texto, precisamos realizar a interpretação do mesmo, mediando a compreensão e ideias que surgirão ao longo da atividade. Vou deixar abaixo um roteiro para facilitar esse momento, deixando em aberto ao profissional anexar ou retirar perguntas que julgar necessário.

Leia o texto: “Roteiro para Mediar a Reflexão da História”.

## **Roteiro para Mediar a Reflexão da História**

Conversar com os alunos a respeito da história lida e realizar as seguintes perguntas:

- O que acharam da história? Alguém sentiu algo parecido com os sentimentos dos personagens?
- O que vocês entenderam sobre a história?
- Quantos personagens tinham? Quem eram eles? Onde viviam?
- Ruga estava de férias e não queria que a rotina mudasse. E vocês? O que fizeram nesse período de férias?
- Quais são as expectativas para esse ano letivo?
- Quais os medos? E as motivações?
- Quais curiosidades em relação a nova série?
- Quais curiosidades em relação ao professor(a)?
- Como acham que Ruga, a personagem que sentia medo da mudança, poderia ter agido?
- Vocês já tiveram momentos em que sentiram medo? Teve alguém que ajudou?
- Quem estava com saudades da escola?
- E dos amigos?

Depois de refletir sobre como ter um ano divertido e harmonioso, o professor pode explicar a importância de estabelecer as regras da sala de aula. Uma opção é deixar as regras prontas em uma folha separada e colar no caderno de cada aluno para que eles as tenham sempre à mão. Outra opção é criar as regras junto com os alunos e, em seguida, montar um "contrato" em uma folha para que os alunos o assinem e o cole no caderno. Dessa forma, todos ficam cientes das expectativas e comprometem-se a seguir as regras da sala de aula.

## **Brincadeiras para trabalhar com as crianças no primeiro dia de aula**

- "Quem sou eu?": nesta brincadeira, o professor escreve o nome de um personagem ou animal em um cartão e cola na testa de cada aluno, sem que eles vejam. Em seguida, os alunos devem perguntar "sim" ou "não" para tentar descobrir qual é o nome que está escrito em seu cartão.

- "Telefone sem fio": nesta brincadeira, os alunos formam um círculo e o primeiro aluno sussurra uma frase para o aluno ao lado. Essa frase é passada de um aluno para o outro até que chegue ao último da fila. Em seguida, o último aluno diz a frase em voz alta para ver se ela é a mesma que o primeiro aluno sussurrou.
- "Mímica": nesta brincadeira, o professor escreve várias palavras ou frases em pedaços de papel e coloca em um saco. Cada aluno tira um pedaço de papel e tem que fazer mímica da palavra ou frase para que os colegas adivinhem. Quem adivinhar primeiro ganha um ponto. A brincadeira continua até que todas as palavras ou frases tenham sido sorteadas.
- "Esconde-esconde": nesta brincadeira, um aluno fica de "vigilante" enquanto os outros se escondem. Quando o "vigilante" achar todos os colegas, ele escolhe outra pessoa para ser o próximo "vigilante".
- "Adivinha o número": nesta brincadeira, o professor pensa em um número de um a dez e os alunos devem tentar adivinhá-lo fazendo perguntas do tipo "o número é maior ou menor que cinco?". Quem adivinhar primeiro ganha.
- "Vivo ou morto" é uma brincadeira em que os alunos formam um círculo. O objetivo é fazer com que os alunos adivinhem se estão "vivos" ou "mortos". Para jogar, o professor deve dar os comandos "vivo" ou "morto" e os alunos devem se posicionar de acordo. Se o professor disser "vivo", os alunos devem ficar em pé. Se ele disser "morto", os alunos devem se agachar. Se todos os alunos acertarem, o professor dá outro comando. Se algum aluno errar, ele sai do círculo e a brincadeira continua até que reste apenas um aluno no círculo. Esse aluno é o vencedor.