

ÁRVORE DA COMUNIDADE



FORMATO DE JOGO

Gincana com Cartas “Guias” e mural coletivo em formato de árvore para colagem em sala de aula.



DESCRIÇÃO DO JOGO

Esta gincana é uma proposta de criação de memórias sobre a comunidade/bairro em que a escola está inserida. Os alunos serão convidados a coletar relatos na comunidade com pessoas essenciais como padeiros, artesãos, lideranças comunitárias, profissionais conhecidos por todos, etc. A proposta é compartilhar em mural coletivo, em formato de árvore, surgindo assim a “Árvore da Comunidade”, documentando os saberes locais, suas tradições e personagens. O grupo que coletar mais relatos, ganha a gincana. É possível aprofundar a gincana com roda de conversa, conforme sugere o “Cartão de aprofundamento”.



OBJETIVOS

OBJETIVOS GERAIS:

Fortalecer o "Campos de experiências", tendo como referência a BNCC, para garantir os direitos de aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Neste jogo exploraremos os 3 campos de experiências da BNCC:

- O eu, o outro e o nós.
- Escuta, fala, pensamento e imaginação.
- Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

ÁRVORE DA COMUNIDADE



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Fortalecer o "Campos de experiências", tendo como referência a BNCC, para garantir os direitos de aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Neste jogo exploraremos os 3 campos de experiências da BNCC:

- O eu, o outro e o nós.
- Escuta, fala, pensamento e imaginação.
- Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.



HABILIDADES UTILIZADAS DA BNCC

- Conhecimento
- Comunicação
- Pensamento científico, crítico e criativo
- Empatia e cooperação



PALAVRAS CHAVE

COOPERAÇÃO, HISTÓRIAS DE VIDA, COMUNIDADE, MEMÓRIA, COSTUMES.



IDADE RECOMENDADA

A partir de 7 anos. (Como os alunos farão pesquisa de campo, é importante engajar os pais e responsáveis para acompanhar as crianças ou articular atividade em campo no tempo de aula).

ÁRVORE DA COMUNIDADE



AJUSTES POSSÍVEIS

Em caso de crianças não alfabetizadas, os educadores podem fazer com a sala toda, sem dividir em grupo e lendo as cartas guias junto com os alunos. Se possível fazer uma sensibilização com os pais e responsáveis para que eles se engajem no processo também. Uma possibilidade, é diversificar as formas de apresentação dos relatos, como áudios, textos, vídeos e desenhos.



TEMPO DE APLICAÇÃO

Preparação do Jogo: 15 minutos

Para jogar: Ideal que as rodadas de coletas das histórias tenham pelo menos 1 semana, entre a pesquisa e coleta de informações. Apresentações: 30 minutos.



ESTILO DE FACILITAÇÃO E DICAS PARA O EDUCADOR

Os educadores podem sugerir as entrevistas com as perguntas base, conforme cartão de perguntas, ou construir roteiro de entrevista com os alunos.

Encoraje os alunos a pedirem ajuda para seus pais ou responsáveis. Primeiro, porque, eles provavelmente sairão à campo para as entrevistas, então, devem ser acompanhados por um responsável. Segundo, para que os próprios responsáveis contribuam na pesquisa, trazendo personagens importantes para eles.

A escola poderá fazer uma exposição com os murais das histórias coletadas, como nesta notícia de referência:

<https://acervo.museudapessoa.org/pt/entenda/portfolio/exposicoes/memoria-local-na-escola>

ÁRVORE DA COMUNIDADE



COMO JOGAR E ORIENTAÇÕES

PEÇAS DE JOGO:

Kit de 8 cartas Guia da Gincana (1 kit por grupo)
Mural em formato de árvore
Orientação do jogo
Cartão de aprofundamento

PREPARAÇÃO:

Imprimir e cortar as cartas - Fazer um kit por grupo.
Imprimir, cortar e montar o mural da árvore da comunidade.

COMO JOGAR:

- Antes de dar largada à gincana, é interessante os educadores fazerem uma sensibilização sobre o tema. Para isso, temos ao final do documento, referências para aprofundar.
- Dividir a turma em grupos de 8 crianças.
- Cada criança vai tirar uma carta "Guia". Nesta carta tem um desafio de coletar a história de uma pessoa com perfil descrito na carta. Proponha aos alunos 1 semana para trazerem os registros da história das pessoas indicadas. Os alunos poderão trocar as cartas entre si no mesmo grupo, caso tenham interesse.

ÁRVORE DA COMUNIDADE



COMO JOGAR E ORIENTAÇÕES

- Para que consigam chegar nas pessoas com os perfis da carta guia e coletarem o relato, pode ser necessário perguntar para outras pessoas da comunidade quem conhece esses perfis.
- Cada grupo ganhará os pontos equivalentes ao número de relatos que conseguirem. O grupo que tiver mais pontos, pode começar a apresentação para a construção da “Árvore da Comunidade”.
- Os educadores devem realizar um mural da “Árvore da Comunidade” e abrir espaço para apresentações dos grupos. Para que os alunos sejam objetivos nas apresentações, proponha 4 perguntas sobre a personalidade:
 1. Nome e idade
 2. Como esta pessoa chegou na comunidade?
 3. Qual papel ela exerce?
 4. Qual foi o detalhe da história dela mais marcante?
- Caso tenha mais tempo, os educadores podem aprofundar como sugere o Cartão de aprofundamento.
- As cartas guias são sugestões, os educadores podem convidar os alunos a pesquisarem outros perfis de pessoas.

ÁRVORE DA COMUNIDADE



PERGUNTAS BASE PARA A ENTREVISTA

(imprimir um por aluno)

1. Nome, idade e cidade de origem (caso tenha vindo de outro lugar).
2. Como você chegou na comunidade? Ou sua família, caso tenha nascido aqui.
3. Sua família está aqui também?
4. Quais são os costumes e tradições da sua família?
5. Qual é sua atuação aqui? (profissão/ projetos/ responsabilidades)
6. Tem algum fato relevante para você nos contar da comunidade?
7. Qual é a pessoa que você considera referência aqui? Por quê?
8. Qual foi o detalhe mais marcante da sua história nesta comunidade?