

un

Brincar

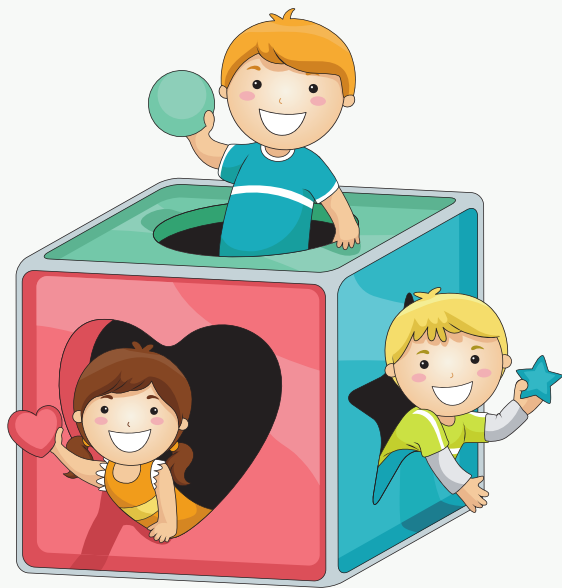
é

aprender

du

ni

tê



Eliany Santos Alves Moura



Sobre a autora

Graduada em Pedagogia com habilitação em Orientação Educacional pela UFMA. Especialista em Gestão e Supervisão Escolar pela Faculdade Santa Fé.

Funcionária Pública, Professora e Coordenadora Pedagógica pela SEMED de São Luís/MA. Professora de Ensino Superior. Atuou como Tutora à Distância do Curso de Pedagogia UEMA.

Consultora e Formadora de Professores da Educação Básica no Município de Cachoeira Grande/ MA.

SUMÁRIO

1

Apresentação

2

Objetivos

3

Saberes e conhecimentos

4

Sugestões metodológicas

5

Etapas e Cronograma

6

Recursos

7

Avaliação

8

Referências

Anexos



A brincadeira tem um papel intrínseco para a criança e seu desenvolvimento integral como afetivo, emocional, cognitivo, psicomotor pois acionam capacidades e habilidades indispensáveis ao seu conhecimento de mundo por meio de experiências, exploração e sensação diversas.

Nesse sentido, de acordo com LOPES (2006), quando brincam as crianças ativam a memória, percepção, raciocínio, atenção, sua identidade e diferentes papéis sociais que são captados durante a brincadeira. Dessa forma, O brincar, quando aliado a uma intencionalidade, permite que a criança se sinta livre para errar, tentar novamente, acertar, interagir com os colegas e professores de forma mais espontânea, ocorrendo de maneira significativa avanços em seu processo de aprendizagem e desenvolvimento.

Tal posicionamento alinha-se a Base Nacional Comum Curricular que traz as interações e brincadeiras como eixo estruturantes da Educação Infantil e propõe as ações pedagógicas da infância o contato com a brincadeira e suas diferentes possibilidades de aprendizagem como sendo indispensáveis. Com isso, professores são capazes de compreender em que nível de aprendizagem e desenvolvimento em geral as crianças estão para promover novas aprendizagens.

O presente projeto surge como um recorte temático do **Programa Brincar na Educação Infantil** da SAEI/SEMED do município de São Luís/MA . Justifica-se pela necessidade da escola em sanar dificuldades encontradas em propiciar momentos de brincadeiras na rotina com as crianças.

Com a temática: "**UNI-DU-NI-TÊ, BRINCAR É APRENDER**" sugere em sua lógica o próprio repertório do ato do brincar como a linguagem mais importante e de sentido à aprendizagem dos pequenos. Tem como objetivo geral: possibilitar o desenvolvimento integral e a aprendizagem das crianças por meio de vivências com jogos e brincadeiras aplicando-os como eixos estruturantes nas práticas pedagógicas do processo educativo na infância. Desenvolver-se-á em etapas como: construção, parceria das famílias, execução, socialização e avaliação.



OBJETIVO GERAL

- Possibilitar o desenvolvimento integral e a aprendizagem das crianças por meio de vivências com jogos e brincadeiras aplicando-os como eixos estruturantes nas práticas pedagógicas do processo educativo na infância.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conhecer por meio da investigação a origem das brincadeiras e diferentes espaços, bem como jogos de ontem e de hoje favorecendo a participação das famílias;
- Proporcionar situações onde a criança possa explorar e observar o ambiente com atitude de curiosidade, utilizando diferentes materiais para confecção de brinquedos;
- Participar de brincadeiras que envolvam gestos e movimentos, sabendo explorar e perceber-se parte integrante do processo;
- Manipular diversas possibilidades de interações por meio dos jogos, vivenciando possibilidades de perder e ganhar;
- Imitar sons, objetos, pessoas no sentido de ampliar suas habilidades de formação pessoal e social;
- Externar aprendizagens no ato do brincar como forma de expressar desejos e atitudes;
- Favorecer o diálogo, o registro de aprendizagens de maneira lúdica e significativa.



CRECHE- CRIANÇAS DE 3 ANOS

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	SABERES
O EU, O OUTRO E O NÓS	• Oralidade, diferentes linguagens (plástica, visual, sonora, escrita, gestual, digital) • Musicas e cantigas populares • Jogos simbólicos, construção, regras, sensório-motores, instrução etc. • Brincadeiras (origem, diferenças entre as culturas, brincadeiras populares de ontem e hoje) • Contação de histórias, recontos e imitação • Movimento, ações básicas (parar, correr, pendurar-se, andar lento, andar rápido, correr, pular, girar, arrastar-se, rolar etc) • Movimento dirigidos sem ou com materiais • Cantigas de roda • Coordenação motora ampla e fina • Lateralidade(esquerda, direita) • Organização e orientação espacial(correr, pular, andar...) • Noções topológicas(frente, atrás, embaixo, em cima) • Cores, formas, texturas, temperatura • Números nas brincadeiras • Quantidade, relações entre os objetos • Sequência lógica • Medidas de capacidade (cheio, vazio, muito, pouco) • Medidas de comprimento(largo, estreito, pequeno, grande) • Registros escritos (desenhos, pinturas, signos) • Explorar materiais diversos como: areia, argila, canos, copos, garrafas etc. • Fazer jogos que emite sons
(EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.	
CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
(EI02CG01)Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras. (EI02CG02)Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar),combinando movimentos e seguindo orientações. (EI02CG03)Fazer uso de suas possibilidades corporais, ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas.	
TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
(EI02TS02)Utilizar diferentes materiais, suportes e procedimentos para grafar, explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes. (EI02TS03)Expressar-se por meio de linguagens como a do desenho, da música, do movimento corporal, do teatro.	
ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
(EI02EF05)Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc. (EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos	
ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
(EI02ET01)Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (sonoridade, textura, peso, tamanho, posição no espaço). (EI02ET04) Identificar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais (antes, durante e depois).	

PRÉ-ESCOLA- CRIANÇAS DE 4 E 5 ANOS

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	SABERES
O EU, O OUTRO E O NÓS	• Oralidade, diferentes linguagens (plástica, visual, sonora, escrita, gestual, digital) • Musicas e cantigas populares • Jogos simbólicos, construção, regras, sensório-motores, instrução etc. • Brincadeiras (origem, diferenças entre as culturas, brincadeiras populares de ontem e hoje) • Contação de histórias, recontos e imitação • Movimento, ações básicas (parar, correr, pendurar-se, andar lento, andar rápido, correr, pular, girar, arrastar-se, rolar etc) • Movimento dirigidos sem ou com materiais • Cantigas de roda • Coordenação motora ampla e fina • Lateralidade(esquerda, direita) • Organização e orientação espacial(correr, pular, andar...) • Noções topológicas(frente, atrás, embaixo, em cima) • Cores, formas, texturas, temperatura • Números nas brincadeiras • Quantidade, relações entre os objetos • Sequência lógica • Medidas de capacidade (cheio, vazio, muito, pouco) • Medidas de comprimento(largo, estreito, pequeno, grande) • Registros escritos (desenhos, pinturas, signos) • Explorar materiais diversos como: areia, argila, canos, copos, garrafas etc. • Confeção de brinquedos
(EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação (EI03EO06) Compreender a necessidade das regras no convívio social, nas brincadeiras e nos jogos com outras crianças.	
CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	
(EI03CG03) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em momentos de cuidado, brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. (EI03CG05) Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música. (EI03CG06) Coordenar com precisão e eficiência suas habilidades motoras no atendimento a seus interesses e necessidades de representação gráfica.	
TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	
(EI03TS02) Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.	
ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	
(EI03EF02) Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos. (EI03EF09) Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea.	
ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	
(EI03ET04) Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes. (EI03ET05) Classificar objetos e figuras, de acordo com suas semelhanças e diferenças. (EI03ET06) Resolver situações problema, formulando questões, levantando hipóteses, organizando dados, testando possibilidades de solução.	



- Inserir no planejamento da rotina ações voltadas para o projeto;
- Explorar diferentes espaços e mobílias para que as crianças utilizem suas possibilidades corporais;
- Propor as famílias que narrem as brincadeiras antigas, façam desenhos, brinquem com as crianças, enviar desafios para casa de maneira on-line utilizando instruções;
- Dia D da família na escola contemplando as ações desenvolvidas e envolvendo a comunidade em brincadeiras como: pipas, bolhas de sabão, confecção de brinquedos, jogos etc.
- Desenvolver oficinas de brinquedos com sucatas;
- Organizar a ida ao parquinho sempre orientando os espaços e limites;
- Realizar brincadeiras seguindo a sequência: orientação, ação, avaliação;
- Assistir a vídeos sobre brincadeiras;
- Jogar com bolas, arcos, blocos dentre outros objetos;
- Registro de brincadeiras de forma coletiva e individual;
- Participar de pesquisas em casa sobre brincadeiras;
- Fazer narrativas e acordos sobre as brincadeiras na rodinha;
- Fazer murais dos registros pelas paredes da escola;
- Fotografar, filmar as brincadeiras e posteriormente mostrar as crianças;
- Explorar jogos de maneiras a propor um por dia e sempre após propor registros;
- Realizar contação de histórias propondo imitação e reconto oral e escrito;
- Trabalhar com massinha, argila, folhas, sementes, sucatas para vivenciar sensações;
- Planejar as brincadeiras pensando no espaço, tempo e materiais disponíveis;
- Providenciar momentos de jogos simbólicos ou faz de conta como casinha, supermercado, feiras, etc.
- Explorar adivinhas, trava línguas, receitas sempre praticando com as crianças;
- Brincar através de músicas, sons dos objetos.



Etapas e Cronograma



RECURSOS HUMANOS

- Gestora escolar
- Coordenadoras Pedagógicas
- professoras
- Apoio pedagógico
- Agentes de limpeza
- Porteiro
- Cuidadores
- Famílias

RECURSOS MATERIAIS**Recursos diversos**

- Materiais de sucata (papelão, garrafas, panos, potes vazios, etc.
- Playground, argolas, brinquedos de parquinho, bolas, sacos, jogos de montar, jogos de encaixe, etc.
- Papéis diversos, tintas guache, giz de cera, pincéis, etc.

Recursos naturais

- folhas, areia, argila, grãos, frutas, galhos, algodão, água, tampas.

Recursos audiovisuais

- caixa de som, computador, projetor.

Recursos digitais

- jogos, apostilas, livros, aplicativos.

