

Projeto Brinquedos e Brincadeiras
Projeto Brinquedos e Brincadeiras

Sumário

1- BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS	3
1.1. Fundamentação Teórica	3
2. PROJETO BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS	5
2.1. Justificativa	5
2.2. Objetivos	5
2.3. Brincadeiras	5
2.3.1. Jogo dos Rótulos	5
2.3.2. Desenvolvimento	5
2.3.3. Questionário	6
2.3.4. Modelo para os rótulos	6
2.3.5. Criando a Brincadeira	7
2.4 Brincando com Pião	7
2.4.1. Poesia	7
2.4.2. Desenvolvimento	8
2.5. Avaliação	9
2.6. Duração	9
2.7. Outras sugestões de brincadeiras	9
2.8. Jogo do Dicionário	9
2.8.1. Desenvolvimento	9
2.8.2. Como fazer	9
2.8.3. Como jogar	10
2.9. Música letrada	10
2.9.1. Desenvolvimento	10
2.10. Bingo	11
2.10.1. Material	11
2.10.2. Desenvolvimento	11
2.11. Dança das cadeiras	11
2.11.1. Material	11
2.11.2. Desenvolvimento	11
2.11.3. Avaliação	11
2.12. Corrida dos balões	12
2.12.1. Material	12
2.12.2. Desenvolvimento	12

3. CONCLUSÃO.....	13
4. BIBLIOGRAFIA.....	14

1- BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

“O mundo é para ser brincado

A vida é para ser brincada.”

Rubens Alves

1.1. Fundamentação Teórica

Brincar é um direito da criança, pois é brincando que ela aprende a lidar com o mundo e sua personalidade.

Tradicionalmente, acredita-se que há um vínculo direto e imediato entre a criança, o brinquedo e o brincar. A criança, na história da humanidade, sempre teve brinquedos e brincadeiras, é uma associação natural entre a criança, a brincadeira e os brinquedos.

A criança chega na escola trazendo no pensamento, nas emoções e na forma de brincar, a maneira como foram olhadas e percebidas pelos outros.

Ao brincar, a criança recria situações do seu cotidiano e experimenta sentimentos básicos como o amor e o medo. Por isso, é importante “que a escola veja as brincadeiras como algo sério, que deve ser utilizado por todo o currículo escolar” (Nova Escola, Jogos e Brincadeiras, p. 6).

Segundo Piaget, a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de entretenimento das crianças, mas meios que contribuem para o desenvolvimento e enriquecimento do intelecto, estabelecendo relações entre os mecanismos de acomodação e assimilação.

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam em conceitos gerais, além de interagir com o meio, com o outro e com a imaginação.

As brincadeiras auxiliam o desenvolvimento infantil, a construção e potencialização de conhecimentos.

Para se compreender o processo de aprendizagem Vygostky criou o conceito de zona de desenvolvimento potencial (proximal). A zona de desenvolvimento potencial assinala a área em que o educador pode trabalhar para desenvolver os alunos. O jogo, a brincadeira por exemplo, são criadores de zonas de desenvolvimento potencial.

“Na brincadeira, a criança sempre está acima de sua idade média, acima do seu comportamento costumeiro, na brincadeira ela é como se estivesse num nível mais alto, acima de si mesma.” (VASCONCELOS, Valsiner, 1995).

“A brincadeira contém, de forma condenada, como se no foco de uma lente de aumento, todas as tendências de desenvolvimento. A criança, na brincadeira, como que tenta realizar um pulo acima do nível do seu comportamento comum.” (BRUNER,

1985).

Assim, a brincadeira é a principal fonte de desenvolvimento nos anos pré-escolares. No processo da brincadeira o aluno pode assimilar a experiência histórico-social mediante diversos mecanismos psicológicos, um dos quais, a imitação.

O educador deve procurar conhecer cada aluno, e como cada um representa para si cada situação e quais são as regras sociais que eles vão assimilando. O educador deve prestar atenção ao papel que a criança desempenha. Assim, a brincadeira é um instrumento importante nas mãos do professor.

Sabemos, que em qualquer época da vida o ser humano necessita de brincadeiras, mas as escolas não dão valor ao brincar na educação. Os alunos, que fora da escola brincam, na mesma, ficam quase que imobilizados.

O professor, em sala de aula, pode selecionar brincadeiras contextualizadas dentro de seu conteúdo programático “o uso de brinquedos, jogos e materiais pedagógicos, do ponto de vista psicopedagógico, necessita da percepção do contexto em que se encontram inseridos. É preciso que o professor e/ou psicopedagogo identifiquem a matriz simbólica anterior do objeto, para entender melhor as necessidades e dificuldades mais imediatas do aluno”. (KISHIMOTO, 2001: 121)

Brincadeiras em duplas ou em grupos fazem com que os alunos se ajudem mutuamente, facilitando assim o processo de aprendizagem. A aprendizagem em sala de aula, pode estar relacionada ao brincar, cabe ao professor criar oportunidades.

Na brincadeira, a criança recria e interpreta o mundo. Numa sala de aula, em que as atividades requerem uma imobilidade e uma atenção maior, o brinquedo ou brincadeira torna a aprendizagem mais fácil para o aluno, e esse mesmo sem saber, interioriza os conceitos.

2. PROJETO BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

“O professor não ensina, mas arranja modos de a própria criança descobrir.

Cria situações-problemas”.

Jean Piaget

2.1. Justificativa

Esse projeto tem por finalidade buscar o incentivo à leitura e a escrita como uma prática habitual em sala de aula ampliando a compreensão do mundo. Através desse projeto será mostrado as brincadeiras e brinquedos de antigamente e de hoje levando o aluno a comparar e a registrar as principais diferenças e igualdade entre as épocas. Tendo com principal foco o desenvolvimento da leitura e da escrita.

2.2. Objetivos

- Estimular o gosto e prazer pelas aulas de Português;
 - Estimular o raciocínio lógico partindo de situações reais á brincadeiras as quais expressarão sentimentos;
 - Estabelecer relações entre o cotidiano, a fala e a escrita;
 - Desenvolver atividades que sejam significativas;
 - Produzir textos que sejam significativos partindo da experiência individual.
- Desenvolver brincadeiras e regras próprias.

2.3. Brincadeiras

2.3.1. Jogo dos Rótulos

2.3.2. Desenvolvimento

O professor deve organizar com a turma uma roda, os alunos devem fechar os olhos e o professor fixará um rótulo com determinada frase em sua testa. O professor dá um sinal e os alunos deverão abrir os olhos e andar pela sala, ao encontrar um aluno, deverão ler a frase e não falar. Após ler a frase deverão agir de acordo com o que a frase esta pedindo.

Depois de algum tempo, quando todos já olharam os rótulos, deverão fazer uma roda. O professor, então pergunta se eles descobriram o que estava escrito em sua testa, depois poderão conferir tirando a faixa de sua cabeça.

Num segundo momento, o professor deve incentivar os alunos a contar o que sentiram, perguntar se já viveram alguma situação semelhante e como reagiram.

Após a roda de conversa, o professor entregará um questionário para que cada um responda sobre si e sobre a opinião que os outros colegas têm de si.

Após responderem o questionário o professor pedirá que alguns alunos leiam o que escreveram e a seguir pedirá que, usando as perguntas façam um pequeno texto.

Os alunos entregarão os textos e o professor então deverá escolher um e passar na lousa. Após escrever o texto na lousa pedirá ajuda aos alunos e farão as correções necessárias (o professor não falará de quem é o texto), os alunos ajudarão a fazer as correções necessárias. O professor pode escolher um texto por dia e assim todos ajudarão a fazer as correções.

2.3.3. Questionário

SE EU FOSSE

Eu me chamo

Alguns têm opinião sobre mim. Por exemplo, dizem que sou porque

Se eu fosse para ser alguma coisa, eu escolheria mesmo ser ou então pois,

Já imaginou o que iria acontecer? Todos

Ah! Iria ser muito

Eu

Hoje aprendi que

2.3.4. Modelo para os rótulos

- sou surdo, grite.
- sou engraçado, sorria.
- sou indeciso, diga-me o que fazer.
- sou poderoso, respeite-me.
- sei tudo, pergunte-me.
- sou antipático, evite-me,
- sou prepotente, tenha medo.
- sou cego, conduza-me.
- sou assustador, fuja.
- sou sério, faça-me rir.
- sou triste, alegre-me.
- sou tímido, converse comigo.
- preciso de um abraço.
- estou cansado, ajude-me.
- estou feliz, ria comigo.
- estou entediado, conte-me uma piada.

- estou com coceira no pé, por favor coce.
- estou fedido, se abane.
- estou com medo, fique ao meu lado.
- estou com o pé machucado, ajude-me a andar.

2.3.5. Criando a Brincadeira

Após os alunos brincarem e desenvolverem as atividades, o professor pedirá que se reúnam em grupos e criem uma brincadeira e desenvolvam suas regras, cada grupo será composto por 4 integrantes. Os alunos deverão escrever as regras da nova brincadeira em um cartaz e expor para os demais alunos. Assim estarão desenvolvendo o raciocínio e estabelecerão suas próprias regras, se sentido estimulados a desafiarem suas potencialidades.

O professor deverá aproveitar a brincadeira e propor que façam uma pesquisa com seus familiares sobre brinquedos e brincadeiras de antigamente e comparar o produto final da pesquisa com as brincadeiras de hoje. Pedir aos alunos que tragam a pesquisa e ilustrem em um desenho o que descobriram.

A pergunta principal da pesquisa será “papai, mamãe do que é que vocês brincavam quando eram crianças como eu?”.

O professor fará, então, com os alunos, um texto coletivo sobre as brincadeiras de ontem e de hoje e usará os desenhos para ilustrar o pequeno livro que farão juntos. No livrinho proposto os alunos serão os autores e mostrarão as brincadeiras de ontem, hoje e também as brincadeiras que criaram e pesquisaram ao longo do projeto.

2.4 Brincando com Pião

2.4.1. Poesia

Á brincar com palavras

Como se brinca

Com bola, papagaio, pião.

Só que

Bola, papagaio, pião

De tanto brincar

Se gastam.

As palavras não:

Quanto mais se brinca

Com elas mais novas ficam

Como a água do rio

*Que é água sempre nova.
Como cada dia
Que é sempre um novo dia.
Vamos brincar de poesia?*

2.4.2. Desenvolvimento

Os alunos deverão ler a poesia e discutir juntamente com o professor a afirmação do poeta ao dizer que os brinquedos se gastam, mas as palavras não. Após isso o professor perguntará quais os brinquedos citados pelo autor no poema.

Explicar que papagaio é o nome de um brinquedo, que é bastante conhecido no Brasil inteiro. Mas esse brinquedo recebe nomes diferentes, dependendo da região. Os alunos tentarão descobrir outros sinônimos dessa palavra, podem perguntar a outras pessoas ou consultar um dicionário.

Outro brinquedo citado no poema é o pião, o professor explicará que esse também é um brinquedo muito conhecido no Brasil. O professor perguntará aos alunos:

- Vocês sabem brincar de pião? Discutir juntamente com os outros alunos sobre as formas de brincar com o pião que a turma conhece.

Cabe ao professor escrever na lousa as regras da brincadeira do pião que os alunos forem sugerindo. Pedir que anotem em seu caderno e, depois pedir que perguntem aos adultos se conhecem uma forma diferente de brincar. Os alunos podem confrontar essas novas informações com as sugeridas pela classe e aprender novas técnicas de rodar o pião.

O professor organizará então um torneio de pião na escola, de que todos, meninos e meninas, participem. Com a ajuda do professor e em grupos, deverão organizar o torneio: quem vai participar, o horário, quem convidarão, onde e como será a apresentação. O professor explicará que para a realização do torneio, a turma precisa se reunir e fazer cartazes e os convites e mostrar um roteiro com sugestões para o cartaz, anunciando o torneio. Os alunos criarão os cartazes e os convites com a orientação do professor.

2.5. Avaliação

A avaliação será feita através do envolvimento, participação e observação dos alunos de forma contínua, apontando seus progressos, bem como a participação em todo o processo, ou seja, das brincadeiras a elaboração do produto final.

2.6. Duração

1 mês – uma aula por semana.

2.7. Outras sugestões de brincadeiras

- dominó de sílabas;
- dominó com a utilização de antônimos e sinônimos;
- bingo de palavras;
- forca;

2.8. Jogo do Dicionário

2.8.1. Desenvolvimento

Os alunos ampliam o vocabulário e desenvolve a valorização do trabalho em grupo. Aprendem a usar o dicionário corretamente e a desenvolver o gosto pela pesquisa e pala descoberta de novas palavras.

2.8.2. Como fazer

Com uma caneta divida uma placa quadrada de EVA de 80 centímetros de lado em 16 espaços. Cada um deve ter 20 centímetros. Em um outro pedaço quadrado de EVA de 60 centímetros de lado, risque nove casas. No mesmo material, faça um alfabeto completo e mais um jogo só de vogais. As letras têm de medir de 16 centímetros a 18 centímetros de altura. Num dos diagramas, fixe as consoantes com cola quente e no outro, as vogais. Como há 21 consoantes e o diagrama tem apenas 16 casas, elimine as menos comuns: k, x, y, w e z. Na tabela das vogais, repita algumas. Providencie um dado grande e confeccione um saquinho. Todos os alunos precisam de um dicionário.

2.8.3. Como jogar

Divida a classe em duas equipes. Sorteie duas crianças de cada grupo: uma jogará o dado e a outra será o porta-voz. Os times estabelecem quem inicia a partida. O primeiro grupo joga o dado. O número que sair será o correspondente ao de arremessos de um saquinho de areia nos diagramas. Se o saquinho cair entre duas letras, ela tenta de novo. Seu objetivo é formar o início de uma palavra que o grupo vai completar usando o dicionário. Enquanto saem as letras, as crianças dos dois grupos acompanham a seqüência da palavra no dicionário. Depois de acabados os arremessos, dê 30 segundos para que o porta-voz do grupo levante a mão, leia a palavra e seu significado. O professor confere se o termo está de acordo. Caso não esteja, a outra equipe tem a chance de responder. Nem sempre é possível formar palavras, mas isso não é problema. O jogo combina sorte e conhecimento. A criança que está jogando o saquinho acaba mirando em letras que formam uma palavra que ela tenha em mente. Não é necessário

acumular pontos. A cada rodada uma equipe sai vencedora. Da próxima vez, um integrante da equipe adversária joga o dado.

2.9. Música letrada

O texto não tem sentido. Nem precisa! O que importa aqui é criar uma coreografia bem animada

2.9.1. Desenvolvimento

A turma se divide em grupos. Peça aos alunos para criarem uma seqüência de movimentos baseada no texto abaixo. Depois, eles podem inventar uma melodia.

**MIS CLOF DARA DARA TIRO LIRO / CLI CLE CLOF DARA DARA
TIRO LÁ / É TCHUNG, É TCHUNG, É TCHUNG / BIRI BIRI SENG
CATAFARIUNG / É TCHUNG É TCHUNG É TCHUNG / BIRI BIRI SENG
CATA CATAFAU / CATAFAU, CATAFAU, FAU, FAU / FAU, FAU.**

Lembrete: A turma também pode inventar um texto. Cuide apenas para que seja algo totalmente inédito. Isso evita que haja associações com músicas conhecidas.

2.10. Bingo

2.10.1. Material

Cartelas de cartolina ou papelão; tampinhas de garrafa ou pedrinhas para marcar as letras; folhas de desenho; fichinhas com as letras dos nomes; cola; papel colorido (para fazer bolinhas de papel) ou palitos de fósforo usados.

2.10.2. Desenvolvimento

Cada criança receberá uma cartela com a escrita do seu nome. O professor sorteará as letras, dizendo o nome de cada uma delas para que as crianças identifiquem-nas. Cada letra sorteada deverá ser marcada na cartela, caso haja no seu nome. Assim que a cartela for preenchida o aluno deve gritar: BINGO!

Logo que terminarem o jogo, será proposto um relatório realizado individualmente, com a distribuição de fichinhas com as letras do nome (uma ficha para cada letra) entregues fora de ordem.

As crianças deverão ordenar as fichas, compondo seus nomes, e colocá-las em uma folha de ofício.

A professora pede que contem quantas letras há na escrita dos seus nomes e propõe que colem a quantidade representativa em palitos de fósforos ou bolinhas de

papel, na folha.

Observação: É interessante que se repita o jogo várias vezes no decorrer das atividades antes de se propor o relatório.

2.11. Dança das cadeiras

2.11.1. Material

Fichas com a escrita de todos os nomes (uma para cada nome) e cadeiras.

2.11.2. Desenvolvimento

O professor propõe às crianças que façam um círculo com as cadeiras. Depois distribui as fichas com os nomes para que as crianças fixem-nas nas cadeiras. Inicia-se a dança das cadeiras onde ao término da música cada um deverá sentar na cadeira onde consta a ficha com o seu nome.

2.11.3. Avaliação

O professor deve realizar a brincadeira diversas vezes sempre trocando as cadeiras de lugar.

2.12. Corrida dos balões

2.12.1. Material

Balões numerados, fichas com número de acordo com os balões e com nomes e giz.

2.12.2. Desenvolvimento

Formar com as crianças duas filas. Distribuir uma ficha com um número para cada criança. Dado o sinal, uma de cada vez corre até os balões e estoura aquele que tiver o seu número. Dentro estará uma ficha escrita um nome. A criança deverá ler alto o nome e reproduzi-lo no chão utilizando o giz.

3. CONCLUSÃO

As atividades de Língua Portuguesa devem ampliar o potencial dos alunos e torná-los usuários competentes da sua língua. Para isso, devem participar de situações concretas em que lhes seja solicitado à variação lingüística. Em sala de aula, é importante considerar as condições afetivas, cognitivas e sociais do aluno de forma reflexiva. Nesse sentido, deve-se tornar um lugar onde as experiências se manifestam.

Tendo em vista essas considerações, o professor deve incorporar na sua prática, ao planejar suas aulas, um conjunto de atividades que possibilitem ao aluno a interação com a língua oral e escrita, que culmine com o pleno exercício da cidadania.

Para que esse objetivo seja atingido, é necessário que o professor planeje atividades significativas para o aluno. Esse projeto, Brinquedos e Brincadeiras trás para a realidade do aluno o uso da língua de forma diferenciada e se propõe a escrever regras, textos, convites, cartazes , ou seja, ter contato com a diversidade textual de forma lúdica sem que o professor se apegue à regras didáticas para ensinar .

O uso de brincadeiras e brinquedos pode ser um instrumento motivador para que o aluno comece a desenvolver o gosto pela curiosidade e comece a pesquisar e a incorporar em seu cotidiano práticas que até então julgava somente regras escolares.

“Tão importante quanto o que se ensina e se aprende é como se ensina e como se aprende”.

César Coll

"Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”.

Carlos Drummond de Andrade

"O nascimento do pensamento é igual ao nascimento de uma criança: tudo começa com um ato de amor. Uma semente há de ser depositada no ventre vazio. E a semente do pensamento é o sonho. Por isso os educadores, antes de serem especialistas em ferramentas do saber, deveriam ser especialistas em amor: intérpretes de sonhos."

Rubem Alves.

4. BIBLIOGRAFIA

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2001.

_____, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

Revista do Professor. Porto Alegre, 21 (84): 22-28. Outubro/Dezembro, 2005.

Revista Nova Escola. Jogos e Brincadeiras. São Paulo: Abril, 2006.

Internet.

www.crmariocovas.sp.gov.br/

www.museudapessoa.net/emdia/emdia17.htm

www.qdivertido.com.br/vamosbrincar.php

http://novaescola.abril.com.br/noticias/dez_04_10/index.htm

Autor: Vanessa Freitas Dias

