

Sequência Didática

Regina Raimunda Pereira

Michele Cristina Bernardino da Silva

Maria Aparecida Ferreira

Brinquedos e Brincadeiras de Antigamente

Público alvo

Anos iniciais do Ensino Fundamental.

Duração

Início março de 2023.

Término: indeterminado.

Introdução

A importância do brincar no Ensino Fundamental.

O brincar é de extrema importância no dia a dia da escola, pois torna o ambiente mais descontraído, proporcionando momentos prazerosos e de muita aprendizagem para alunos e professores, acrescentando para o desenvolvimento social, psicológico, motor e cognitivo de cada indivíduo.

Essa sequência didática pretende evidenciar as características de brinquedos e brincadeiras antigas, colocando os alunos em contato com elas, sugerindo que as experienciem para, depois refletir e comparar com as brincadeiras atuais, identificando semelhanças e diferenças a partir da vivência.

Objetivos gerais

Entender mudanças e permanências nas formas de brincar.

Objetivos específicos:

Humanização do ambiente escolar e inclusão.

Objeto de conhecimento:

A vida em casa, a vida na escola e formas de apresentação social e espacial: os jogos e brincadeiras como forma de interação social e espacial.

EF01HI05: identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares. Recursos e materiais necessários, giz e uma pedrinha para a amarelinha; bola e uma venda para a batata-quente. Papéis sulfite, canetinhas, lápis preto de grafite, lápis de cor, grampeador.

Cadeiras, caixa de som e pendrive, medalhas, livros para dança das cadeiras.

Brindes para caça ao tesouro.

Desenvolvimento

Brincadeiras antigas apresentação do tema e levantamento dos conhecimentos.

Realização de atividades no pátio: 10 a 15 minutos.

Observação e análise do que foi feito: 5 minutos.

Período de execução: Todos os dias no momento do recreio.

Abrangendo os anos iniciais (1º, 2º e 3º anos).

Inicialmente, houve momentos de conversa e pesquisa entre os alunos e familiares, para saber quais os brinquedos e brincadeiras os alunos conhecem.

No segundo momento as crianças fizeram ilustrações que foram expostas oralmente e através de desenhos no pátio, sobre o que eles e os familiares brincam.

GIOVANNA CANDEAS SOUZA



SI EU FOSE UM PEIXINHO | SOU BESE NADAR



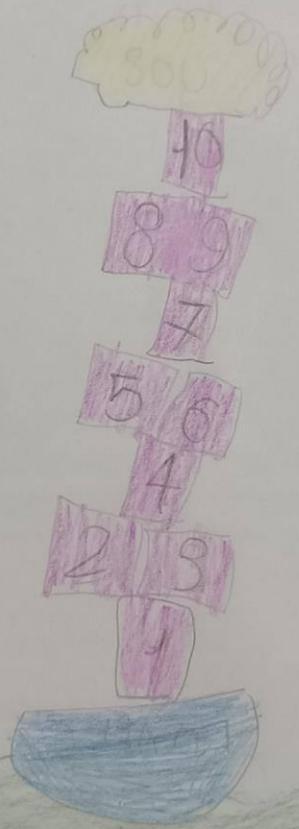
ANNA
LETICIA

Anna
Leticia





Emmanuelly



~~X~~GOR





Estabelecido os locais no pátio para as crianças brincarem de Amarelinha, Telefone sem fio, Batata-quente e outros.

No passado, os brinquedos e as brincadeiras eram diferentes, mas também divertiam as crianças. Os alunos foram informados que esses momentos serão para experimentarem algumas brincadeiras antigas.

Primeiramente as brincadeiras serão explicadas, como as regras de cada uma, caso eles não as conheçam.

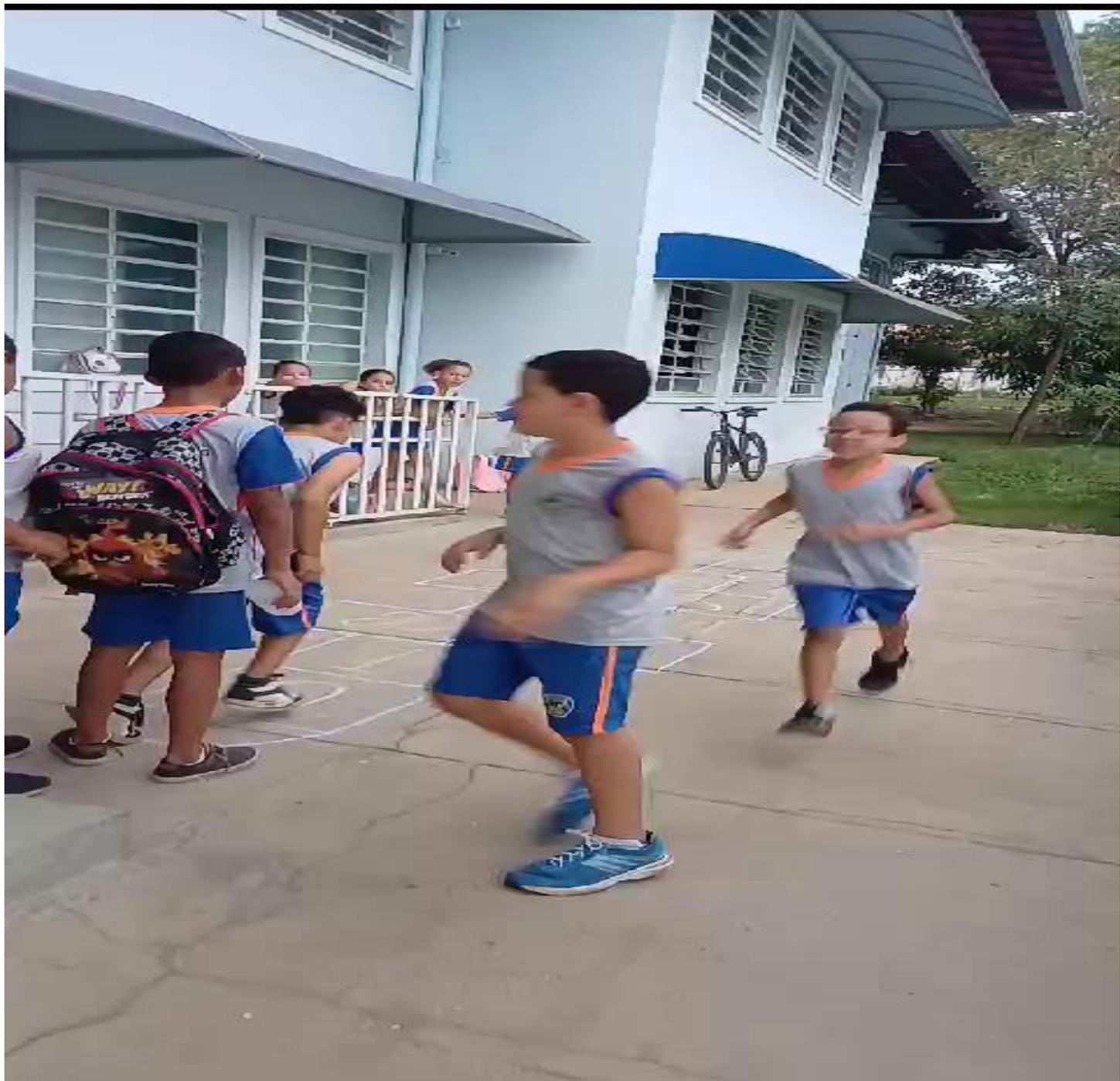
Exemplos:

Amarelinha

A primeira criança joga uma pedrinha na casa com o número 1 e a pedra tem que cair dentro da casa, que pode ser um retângulo ou um quadrado. Depois ele tem que andar num pé só em cada casa sozinha e com os dois pés nas casas duplas (um pé em cada parte da casa dupla). O desafio é ir e voltar sem pisar no quadrado onde está a pedrinha e pegá-la do chão, equilibrando em um pé só, sem cair. Na sequência o jogador tem que jogar a pedrinha na casa 2 e assim sucessivamente, até a casa 10.

A pedrinha tem que cair sempre dentro da casa . Quando primeiro jogador erra, o segundo jogador começa.





O QUE A CRIANÇA GANHA PULANDO AMARELINHA?

@carlasilva_psicopedagoga



Telefone sem fio

Posicione todos sentados em um círculo; o primeiro deve falar uma frase no ouvido do colega do lado, que deve repetir a frase no ouvido do próximo colega e assim sucessivamente. O último colega da roda deve dizer em voz alta o que ele acha que foi dito pelo primeiro. O primeiro deve dizer se a frase dita pelo último colega está certa ou errada.





Batata-quente

Os jogadores formam uma roda sentados, e um ficará vendado ou de olhos fechados no centro. Enquanto todos cantam: batata quente, quente, quente...”, os integrantes da roda passam a “batata-quente” (pode ser uma bola) sempre no mesmo sentido. Quem estiver no meio pode gritar: “Queimou” a qualquer momento. Quem estiver com a “batata” perde e vai para o meio da roda e comandará a próxima rodada.



O processo segue até que todos tenham experimentado as três brincadeiras. Volte à sala de aula com os alunos e pergunte-lhes: qual jogo ou brincadeiras vocês mais gostaram? Qual parte dessas brincadeiras vocês mais gostaram? Essa brincadeira se parece com alguma outra que vocês já brincaram? Vocês conheciam todos esses jogos? Quais conheciam e quais conheceram hoje?



Avaliação

Todos os dias nos momentos do recreio, histórias também são contadas e a participação dos alunos com os brinquedos e brincadeiras é efetiva. Eles são participativos e o recreio têm sido conduzido desta forma, continuamente, desde início do ano.

Culminância

Pensa-se na importância do trabalho executado e pretende-se deixá-lo como legado para os próximos anos.

Para esse fim, pretende-se confeccionar um livro das brincadeiras com os desenhos feitos pelos alunos.

Conclui-se que este trabalho será o registro da identidade da escola, tendo como propósito a humanização da mesma, uma escola que prioriza a construção do saber a partir das histórias e vivências da sociedade inserida, valorizando os contextos, social, cultural e cognitivos.