



BRINCANDO E APRENDENDO

Público Alvo: Alunas do Curso Técnico em Magistério e Educadoras

IDENTIFICAÇÃO

Nome do Projeto: Brincando e Aprendendo

Período de Realização: 4h/a

Abrangência: Alunas do Curso Técnico em Magistério

Local de Realização: Colégio Estadual Polivalente "Frei João Batista"

JUSTIFICATIVA

É fundamental a socialização da criança com o professor, porque é através dela que a criança desenvolve habilidades fundamentais para o sucesso na aprendizagem, como: coordenação motora, percepção, afetividade entre outras.

OBJETIVO GERAL

Comprovar que através de brincadeiras e dinâmicas é possível desenvolver habilidades, socializar, disciplinar e aprender.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Provar que é imprescindível haver um ambiente agradável para o sucesso da aprendizagem.

Transmitir técnicas que poderão ser usadas no contínuo processo de alfabetização.

Mostrar que o novo contribui em larga escala para o desenvolvimento intelectual, social e afetivo.

Oferecer sugestões de embasamento teórico.

METODOLOGIA

- Dinâmica Musical

- Apostila

AVALIAÇÃO

Será feita mediante resultados obtidos na participação dos educandos.

FLÁVIA CRISTINA B. DE CARVALHO

LÍGIA DA SILVA

Acadêmica de Pedagogia

Acadêmica de Pedagogia

Professora

Professora

ANÁPOLIS - AGOSTO/98

ATIVIDADES LÚDICAS

As atividades lúdicas orientadas possuem como objetivo o desenvolvimento social, afetivo e motor das crianças e adolescentes. Podem ser realizadas em ambientes externos como parques, praia, quadras esportivas e pátios escolares; e também em ambientes internos como salas de aula, residências, salões e galpões.; podendo ser administradas em condomínios, associações, clubes, escolas e comunidades religiosas, e/ou qualquer ambiente que possua condições necessárias para tal.

ATIVIDADES LÚDICAS ORIENTADAS

CONFECÇÃO DE ANIMAIS COM BATATAS

Idade: 7 a 11 anos

Objetivos Específicos: Desenvolver a criatividade, imaginação, memória e coordenação motora fina.

Material: Batatas pequenas e médias, palitos de dente e palitos de fósforo, hidrocor (canetinhas), tesouras, papéis e/ou jornais.

Como Fazer: Os animais serão montados com as batatas fixadas com os palitos de dentes: as pequenas para a cabeça e as médias para o corpo. Os palitos de fósforo serão utilizados para as pernas, rabo e orelha. Com as canetinhas desenhar os olhos, a boca, nariz, bigode.. Os papéis e jornais serão recortados e utilizados para o cenário em que estão os animais: uma cerca, árvore, sol e assim por diante.

QUE BICHO SOU EU?

Idade: 4 a 6 anos

Objetivos Específicos: Desenvolver a linguagem gestual, percepção e imaginação.

Organização: Grupos de 5 crianças, trabalhando simultaneamente.

Desenvolvimento: Cada grupo escolhe um animal para ser representado, e se a apresentação será feita por todos juntos ou uma só pessoa. Combinam os gestos, o que o animal estará fazendo e assim por diante.

Quando todos os grupos terminarem a preparação, cada um fará sua representação para que os outros participantes adivinhem qual animal está sendo imitado.

Variação: Esta atividade poderá ser também em forma de um jogo, combinando-se quantas imitações cada grupo fará e quantos pontos valerá cada uma. Ao final, as apresentações serão julgadas por todo o grupo que participou ou pelo monitor/líder.

MÍMICA

Idade: 7 a 10 anos

Objetivos Específicos: Desenvolver a expressão corporal, imaginação e memória.

Organização: Grupo a partir de 10 crianças.

Desenvolvimento: As crianças caminham pelo ambiente (interno ou externo), cada uma imitando um animal de sua escolha.

Ao sinal combinado (palmas ou apito), dado pelo monitor, dividir as crianças em dois grupos, para que se observem. É dado outra vez o sinal e a caminhada continua: um grupo faz a imitação e o outro observa até que é dado um outro sinal para as imitações pararem.

A atividade passa a ser um debate, com o grupo trocando impressões de suas imitações: "Foi difícil fazer?"; "O que é preciso para imitar bem um animal?"

Para finalizar o grupo escolhe uma imitação única para que todos a façam.

Variação: Pode-se fazer ao som de uma música e interrompê-la nos momentos necessários, em substituição às palmas ou apito.

DINÂMICAS MUSICAIS

Idade: crianças e adolescentes

Objetivos Específicos: desenvolver a expressão corporal, percepção visual, atenção, afetividade e disciplina.

Organização: formar um círculo ou um "U" com o grupo a ser trabalhado.

Desenvolvimento: contar as músicas com gestos coordenados dentro dos seus ritmos.

MÚSICAS

REPOTATAUÊ

Repo	Tata	Uê	(BIS)
2vezes	mãos	mãos	
mãos	cruzadas	a	
nas	nos	frente	
pernas	ombros		

Repo	Tata
2vezes	mãos

mãos cruzadas

nas nos

pernas ombros

Repo Tuctuc

mãos mãos

nas na

pernas cabeça

Repo Tuctuc Rê

mãos mãos mãos

nas na a

pernas cabeça frente

DANDANDARA

Dandandara Dara Dandandara Dara Dandandará

1) Bate 2 vezes as mãos na sua perna e 2 vezes na perna do vizinho da direita e depois da esquerda.

2) O mesmo acima, mas ao invés de ser nas pernas, agora bate-se nos braços ou ombros.

3) Cruza-se os braços e faz-se o movimento de ida e volta, colocando uma mão por vez no início e no meio de cada braço.

4) Bate-se uma vez na sua perna e outra no seu rosto, alternando com as mão no nariz e orelha direita e depois esquerda, tomando cuidado para cruzar os braços aos levar suas mãos ao rosto.

VIAJAR DE TREM

Eu vou viajar de trem e você vai também, só falta comprar uma passagem para o velho trem.

-Faz-se um círculo e uma pessoa começa a "puxar o trem". Á medida que for cantando (na parte que fala : e você vai também) vai-se trazendo para o "trem" as pessoas que ainda não estão nele.

CALANGO

Essa é a história do calango que desceu do morro para procurar um pedaço do seu rabo.

Venha pra cá, você também faz parte do meu rabão.

-Segue a mesma orientação da música do "Viajar de Trem".

HIP HOP

Fui visitar a minha em Marrocos HIP HOP (bis).

No caminho encontrei o Sílvio Santos (Oiiii!) - 2 vezes

No caminho encontrei o Sílvio Santos (Oiiii!)

Ipi Aia Ipi Ipi Aia (bis) Oi!!!!!! (3 vezes a frase toda)

-No caminho encontrei uma cobra ONDULANTE....

-No caminho encontrei uma coca-cola GLUP, GLUP...

(Vai-se colocando novas frases e gestos de acordo com a criatividade do grupo).

-Forma-se um círculo ou um "U" com a turma, fazendo os gestos de acordo com os sons cantados, sendo na hora do HIP HOP o gesto do sinal de "jóia" pra cima e pra baixo.

EXERCÍCIOS PEDAGÓGICOS

(desenvolvimento lógico matemático, percepção, coordenação motora)

Idade: 4 a 7 anos

Objetivos Específicos: desenvolver o raciocínio lógico matemático, percepção, capacidade de concentração, coordenação motora fina.

Desenvolvimento: Resolver individualmente os exercícios propostos com orientação do professor.

RACIOCÍNIO LÓGICO MATEMÁTICO

PERCEPÇÃO

COORDENAÇÃO MOTORA

SUGESTÕES DE EMBASAMENTO TEÓRICO

-FORNAZIERI, Wanda Andrade da Silva. Coleção "Passatempos na Escolinha"; ed. Edilit, Uberlândia-MG, 1997.

-FERREIRA, Marielise. Coleção "A Hora da Escola"; ed. Edelbra, Erechim-RS.

-CÓCCO, Maria Fernandes e HAIBER, Marco Antônio. "Análise, Linguagem e Pensamento - ALP-Alfabetização".

-CLEUNES, Harris e BEAN, Reynold. Coleção "Crianças Seguras - Como Aumentar a Auto-Estima das Crianças"; ed. Gente.

-FERREIRA, Sueli. "Imaginação e Linguagem no Desenho da Criança"; ed. Papirus.

BRINCANDO

E

APRENDENDO

ANÁPOLIS-AGOSTO/98

FLÁVIA CRISTINA B. DE CARVALHO

LÍGIA DA SILVA

(fonte: site do psicopedagogia on.line)