



Projeto Jogos e Brincadeiras



Coordenadora Pedagógica Lorena Lisboa da Silva
Professora Rafaela de Santana Lisboa

São Francisco do Conde-BA
2018

JUSTIFICATIVA:

Trabalhar de uma forma lúdica e de vivência, estimulando o Raciocínio Lógico, a criatividade, auxiliando as crianças no processo de construção do conhecimento. Visando potencializar capacidades, ampliando possibilidades das crianças de compreenderem e transformarem a realidade. Tendo em vista que, o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece os desenvolvimentos físicos, cognitivos, afetivos e principalmente a interação e o respeito pelos amigos.

OBJETIVO GERAL:

Proporcionar as crianças a oportunidades de ampliar seus conhecimentos através de atividades lúdicas interativas e de vivência.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Desenvolver nas crianças as capacidades e oportunidades de: Praticar, escolher, preservar, imitar, imaginar, dominar, adquirir competência e confiança e autonomia;

Adquirir novos conhecimentos, habilidades pensamentos lógicos;

Criar, observar, experimentar, movimentar-se, cooperar, sentir, pensar, memorizar e lembrar; Comunicar, questionar, interagir com os outros e ser parte de uma experiência social mais ampla em que a flexibilidade, a tolerância e a autodisciplina são vitais;

Conhecer e valorizar a si mesmo e as próprias forças, e entender as limitações pessoais; Ser ativo dentro de um ambiente seguro que encoraje e consolide o desenvolvimento de normas e valores sociais.

Promover a socialização e o respeito mútuo entre as crianças.

Reforçar a importância do brincar.

CONTEÚDOS (OPÇÕES DE JOGOS)

Boliche;

Produção de massinha;

Brincando com quebra-cabeça.

Brincadeiras dirigidas com regras simples:

Cobra-cega;

Andar de trem;

Corre cotia;

Batata quente

Põe a mão na cabeça

Vamos passear (jogo simbólico);

Dança da cadeira;

Dança com bexigas;

Jogo da memória com animais

Mímicas: rir, chorar, dar gargalhadas, fazer caretas, piscar.

Dançar

Identificar formas: quadrado, círculo, triângulo, retângulo de olhos vendados e sem vender

Identificar cores

Morto – vivo

DETALHAMENTO POR EIXOS:

MOVIMENTO:

CONTEÚDO:

- Reconhecimento do próprio corpo;
- Expressão de sensações e ritmos corporais;
- Exploração de diferentes posturas corporais e agilidade de deslocar-se no espaço;
- Exploração e utilização de movimentos de preensão, encaixe, lançamento, etc;

HABILIDADES:

- Identificar o próprio corpo;
- Perceber, imitar e produzir sons e ritmos utilizando o corpo e diferentes materiais;
- Deslocar-se no espaço de diferentes maneiras e com diferentes graus de autonomia;
- Explorar e controlar os movimentos corporais;
- Coordenar os movimentos do corpo;
- Desenvolver memória musical.

NOÇÕES:

- Do próprio corpo;
- Do deslocamento do próprio corpo no espaço;
- Controle (domínio) do próprio corpo;
- Das mãos como instrumento para relaciona-se com o mundo e comunicar-se;

VALORES:

- Identidade;
- Expressão pessoal de sentimentos;
- Autonomia e autoconfiança;
- Autonomia e comunicação;

ATIVIDADES:

- Nomeação de partes do corpo no banho e na música;
- Brincadeira dança, música, imitação, ritmos e sentimentos.
- Andar, correr, pular, trepar, escorregar, saltar, rolar, sentar, engatinhar, arrastar,
- Abrir, fechar, empilhar, encaixar, etc;
- Brincadeiras com bolas, blocos, sucatas, etc;
- Batucar, bater palmas, tocar instrumentos;
- Faz-de-conta.

INSTRUMENTOS:

- Gestos, linguagem, esponja, música;
- Caixas, bolas, blocos, chocalhos, etc.

MÚSICA:

CONTEUDOS:

- Exploração, expressão de sons e silêncio com a voz e materiais diversos;
- Participação em situações que integram música, movimento e canção;

HABILIDADES:

- Perceber, imitar e produzir sons utilizando diversos materiais;

NOÇÕES:

- De sons, expressando com o corpo e materiais diversos;
- Da possibilidade de expressão de ritmo através do movimento;

VALORES:

- Autocontrole e autonomia;
- Socialização e prazer musical;
- Sociabilidade;

ATIVIDADES:

- Cantar, batucar, bater palmas;
- Ouvir musicas de diferentes estilos e expressar sentimentos;
- Brincadeiras com musicas;
- Danças em grupo ou individual;

INSTRUMENTOS:

- Chocalhos, instrumentos diversos, sucatas e objetos diversos;
- Cds, vídeos, rádio;
- Instrumentos musicais;

ARTES VISUAIS:

CONTEÚDO:

- Exploração e manipulação de materiais
- Observação e identificação de imagens diversas.

HABILIDADES

- Perceber através dos sentidos as diferenças entre materiais, objetos e brinquedos;
- Observar, identificar imagens.

ATIVIDADES

- Observação e identificação de imagens em manuseio de revistas, livros, figuras, etc.

INSTRUMENTOS:

- Revistas, livros, tv, brinquedos, imagens na parede, etc.

LINGUAGEM ORAL E ESCRITA:

CONTEÚDO:

- Incentivar o desenvolvimento da fala para que a criança manifeste seus desejos, não permitindo que ela só manifeste por gestos.

HABILIDADES:

- Incentivar e permitir a fala da criança em todas as atividades, falando corretamente com a criança;
- Ampliar o vocabulário da criança conversando com ela diariamente.

ATIVIDADES:

- Na hora do banho, alimentação, e nas conversas em geral.

INSTRUMENTOS:

- Conversas, músicas, livros, tv, etc.

MATEMÁTICA:

CONTEÚDOS:

- Noções de quantidade, cor e espaço em brincadeiras e musicas junto com o professor;
- Manipulação e exploração de objetos e brinquedos em situações organizadas;

HABILIDADES:

- Perceber quantidade, formas e cores;

NOÇÕES:

- De quantidade, formas e cores;

VALORES:

- Socialização;
- Independência e autonomia;

ATIVIDADES:

- Musicas e brincadeiras que envolvam noções de quantidade, cor, formas, tempo e espaço comparando medidas de mãos, pés, altura;

INSTRUMENTOS:

- Bolas, bexigas, peças de encaixe, sucatas, pelúcias e brinquedos diversos;

Avaliação:

O brincar é de suma importância no desenvolvimento infantil por este motivo é importante desenvolver um projeto focado em jogos e brincadeiras.

Em todas as aulas as crianças devem ser convidadas a sentarem-se na roda de conversa, onde se discute sobre os mais variados assuntos (final de semana, meu brinquedo favorito, minha família, os combinados, a chamada entre outros); em seqüência apresenta-se à proposta, falando sobre o projeto e a atividade a ser trabalhada no dia vigente.

Todos devem saber o tema do projeto e o que este significa, todos devem ter acesso aos diversos tipos de jogos e brincadeiras, tanto livres como de regras simples, promovendo assim o desenvolvimento do raciocínio lógico de todo o grupo, respeitando a etapa desenvolvimento individual de cada criança. Traçando sempre o perfil da criança para melhor acompanhamento de possíveis avanços e ou retrocessos.

Sugestões de Jogos:

1)- Boliche

Objetivo:

Desenvolver noções de quantidade e seqüência numérica.

Procedimento:

Confeccionar um boliche com 12 garrafas pet, contendo a seqüência numérica de 1 a 12.

Ao apresentar o jogo os alunos irão se familiarizar com os numerais e em seguida, ao jogar, devem ser incentivados a contagem do numero de garrafas que foram derrubadas.

2)- Piãozinho;

Objetivo:

Desenvolver a concentração e a coordenação motora.

Procedimento:

Fazer canudinhos com revista, depois enrolá-los no palito de churrasco, colando-o próximo ao lado pontiagudo.

3)- Cobra-cega

Objetivo:

Estimular o desenvolvimento da percepção tátil.

Procedimento:

Todas as crianças deverão sentar-se na roda, uma delas será escolhida para ser a cobra-cega, esta terá os olhos vendados, ficando no centro da roda ao comando da educadora começara andar até chegar em uma criança passando as mãos em seu roto, cabelo e em seguida tentar identificá-la, esta dará continuidade ao jogo.

4)- Andar de trem;

Objetivo:

Contribuir para a socialização e a integração das crianças enquanto brincam.

Contribuir para o desenvolvimento da linguagem;

Contribuir para o desenvolvimento da expressão corporal.

Procedimento:

As crianças deverão andar com as mão no ombro do amigo, em forma de trem cantando a música e realizando os gestos propostos de acordo com a música: "Eu vou andar de trem".

5)- Corre cotia;

Objetivo:

Desenvolver a praxia global (coordenação motora) e agilidade corporal.

Procedimento:

As crianças sentarão em uma roda e cantarão a música "Corre cotia", uma será o comandante e outras respondentes, o comandante terá nas mãos um lenço e colocará (na ultima frase), atrás de uma criança. Essa criança deverá pegar o lenço e correr para pegar a que colocou esta deverá se sentar rapidamente no local da outra, e assim sucessivamente.

6)- Batata quente

Objetivos:

Contribuir para a socialização das crianças;

Desenvolver a atenção e a agilidade enquanto brincam.

Material:

Uma bola, ou algo para ser a batata quente.

Procedimento:

As crianças deverão permanecer sentadas no circulo, voltadas para o centro. Uma delas escolhida por sorteio começa a brincadeira sentada de costa para o grupo e cantando "batata-quente, quente,.....queimou". A criança que estiver com o objeto na mão neste momento deverá continuar cantando.

6)- Põe a mão na cabeça (musica da xuxa)

Objetivo:

Contribuir para o desenvolvimento corporal identificando as partes do corpo;

Contribuir para a socialização das crianças e para o desenvolvimento da linguagem enquanto cantam a música.

Procedimento:

Ao cantarmos a música da xuxa às crianças deverão repetir os gestos mostrando as partes do corpo nela referidas.

7)- Vamos passear (jogo simbólico).

Objetivo:

Desenvolver da imaginação e da fantasia, assimilação da realidade ao "eu".

Procedimento:

Através do "faz de conta", estimularemos as com algumas brincadeiras utilizando os materiais da sala.

Pois na sua imaginação ela pode modificar sua vontade, usando o "faz de conta", ainda mais

quando expressa corporalmente as atividades.

Faremos de conta que estamos em uma floresta, e daremos início ao nosso passeio por esta aventura que imaginaremos juntos.

8)- Produção de massinha;

Objetivo:

Desenvolver a criatividade e a coordenação motora.

Procedimento:

Fazer a massinha com farinha de trigo, demonstrando todas as etapas para as crianças, em seguida dividir entre elas a massinha, pedindo-lhes que façam uma escultura para que possamos deixar secando para expormos no dia da apresentação do projeto.

Exemplos de outros jogos:

9)- Amarelinha

Material: 1 pedrinha.

Desenvolvimento: Brincam quantas crianças quiserem e cada uma tem sua pedra. Quando não disputam na fórmula de escolha dizem: - Primeira! (será a primeira), Segunda! Quem falar em segundo lugar será a segunda, assim sucessivamente.

1) Joga se a pedra na 1ª quadra, não podendo pular nela. Vai com um pé só, batendo os dois pés no chão, na quarta e quinta casa e no céu sem fim.

2) Chutinho. Vai se chutando a pedra que foi jogada perto, antes da amarelinha, com um pé só. A pedra não pode bater na risca, se errar passa para outra criança até chegar sua vez novamente.

3) Na terceira etapa, joga-se sem pedra. Com os olhos vendados diz: “__Pisei”? As outras respondem: “__Não”. Assim casa por casa até sua vez. Também na terceira casa é com um pé só. E os dois pés na 4ª e 5ª casas.

4) Tirar casa - de costas joga-se a pedra para trás, onde cair, essa casa será excluída. Risca-se com giz a mesma, podendo pisar nela com os dois pés.

10)- CHICOTINHO QUEIMADO:

Desenvolvimento: Uma criança esconde o chicotinho queimado, geralmente uma correia velha, enquanto as demais tapam os olhos. Depois, as

demais vão procurar o chicotinho. Conforme uma criança esteja mais distante, a que escondeu o chicotinho dirá que ela está fria. Conforme mais perto, dirá que está quente.

Dirá também que está esquentando ou esfriando conforme a que estiver mais próxima se distancia ou se aproxima do chicotinho queimado. “Estar pelando” é estar muito perto do chicotinho. A criança que achar o chicotinho queimado sairá correndo batendo com ele nas demais. E é ela que irá escondê-lo da próxima vez.

11)- Caixa de Sensações: o professor pode encapar uma caixa de tênis fazendo um furo em forma de círculo, com dez centímetros de diâmetro. O professor deverá organizar materiais como retalhos, flocos de algodão, pedaços de lixa, tampinhas, caixinhas e outros objetos e ir

colocando-os por uma das extremidades, a fim de que a criança, com a mão do outro lado, identifique o material.

12)- Caminho Colorido: com folhas de papel pardo, faça um caminho para que as crianças carimbem os pés, com tintas coloridas. É uma atividade que envolve muito as crianças, e as deixam muito felizes.

13)- Toca do Coelho: Dispor bambolês no pátio da escola de forma que fiquem duas crianças em cada um e que sobre uma fora do bambolê. Ao sinal do professor, as crianças deverão trocar de toca, entrando duas em cada um. Sempre sobrar uma criança fora da toca.

14)- De onde vem o cheiro? A professora irá passar perfume em um paninho e o esconderá na sala, num lugar fácil, onde os alunos deverão descobrir de onde vem o cheiro.

15)- Dentro e Fora: Fazer uma forma geométrica bem grande no chão e pedir que as crianças entrem na delimitação desse espaço. Se quiser o professor poderá fazer outra forma dentro da que já fez onde irá pedir que os alunos adentrem também, explorando ainda que se a forma é pequena eles irão ficar apertados.

16)- Arremesso: O professor fará uma linha no chão, usando fita crepe e as crianças deverão arremessar garrafinhas plásticas cheias de areia, para frente. O professor irá medir as distâncias e verificar quem conseguiu arremessar mais longe. Depois, em sala de aula, poderá fazer um gráfico explicativo.

17)- Pneus: Esses podem ser usados para várias brincadeiras, como pular dentro e fora, se equilibrar andando sobre a parte de sua lateral ou ainda quem consegue rolar o pneu de um determinado lugar até outro sem deixá-lo cair.

18)- Que som é esse?: Com faixas de tnt preto, vendar os olhos dos alunos e fazer diferentes barulhos usando instrumentos musicais, latas, brinquedos, etc., a fim de que as crianças identifiquem os mesmos.

19)- Caixa Surpresa: Com uma caixa de papelão encapada, o professor irá mandar para a casa de um aluno a fim de que os pais enviem algum material que possa ser descoberto pelas crianças. O professor vai fazendo descrições do material, até que as crianças descubram o que é.

20)- Pega-Pega Diferente: Dividir a turma em dois grupos e identificá-los com lenços ou fitas de cores diferentes. Após o sinal do professor os grupos deverão pegar uns aos outros e a criança pega deverá ficar num espaço delimitado pelo professor. Vence o grupo que tiver mais pessoas que não foram pegadas.

21)- Elefantinho colorido As crianças ficam em roda e uma delas fala: Elefante colorido! Os outros perguntam: De que cor ele é? A criança deverá escolher uma cor e as outras deverão tocar em algo que tenha esta cor. Se não achar esta cor o elefantinho irá pegá-lo.

Batata quente Todos em roda, sentados no chão, com um objeto na mão vai passando e cantando a seguinte canção: Batata que passa quente, batata que já passou, quem ficar com a batata, coitadinho sequeimou! Quando disser queimou, a pessoa que estiver com o objeto na mão, sai da roda.

22)- Estátua Faz-se uma roda e todos vão rodando de mãos dadas e cantando a seguinte canção: “A casinha da vovó, cercadinha de cipó, o café tá demorando, com certeza não tem pó! Brasil! 2000! Quem mexer saiu!”. Todos ficam como estátua e não vale rir, nem se mexer, nem piscar, nem se coçar, quem será que vai ganhar?

Fonte:

<http://escolinhadatiamara.blogspot.com.br/2011/06/projeto-jogos-e-brincadeirasmini-grupo.html>