

PROJETO AMARELINHA

PROFESSORA: MARILENE FERREIRA DE LIMA OLIVEIRA

E.E Dr. MORATO DE OLIVEIRA



TÍTULO: PROJETO AMARELINHA

TURMA: 1º ANO E

TEMPO PREVISTO: 1 MÊS

PROFESSOR ORIENTADOR: MARILENE FERREIRA DE LIMA OLIVEIRA

A BRINCADEIRA

Como base um caminho dividido em casas numeradas e riscado no chão com giz. Após jogar uma pedrinha em uma casa - em que não poderá pisar, a criança vai pulando com um pé só até o fim do trajeto. Ao chegar, deve retornar, apanhar a pedrinha e recomeçar, dessa vez, atirando a pedra na segunda casa e depois nas seguintes até passar por todas.

O participante que errar o alvo ou perder o equilíbrio passa a vez para outro. Existem inúmeras variações de denominações e formas de brincar pelo mundo. Macaca, avião, sapata, tô-tá, xadrez, boneca, casco e queimei são alguns dos nomes que a brincadeira recebe no Brasil. O trajeto pode ter formas diversas.

A origem da Amarelinha pode ser vista por gravuras que mostram crianças brincando de Amarelinha nos pavilhões de mármore nas vias da Roma antiga. Na época, o percurso carregava o simbolismo da passagem do homem pela vida. Por isso, em uma das pontas se escrevia céu e, na outra, inferno. Foi proposto para o grupo vivenciar diferentes formas de equilíbrios.

Para enriquecer o brincar foi proposto.

- Desenhar a amarelinha.
- Diferentes trajetos e jeitos de percorrê-los.
- Adaptação das regras para os alunos pularem com os dois pés para facilitar.

Justificativa

Dentro do ambiente escolar, o pátio e os espaços físicos ociosos se tornam um convite à criança para conhecer, explorar e se apropriar, porém esses espaços precisam ser utilizados de forma adequada, evitando acidentes, tumultos e confusões.

Durante esses momentos em que a criança está dentro da escola, vivencia situações informais, como a espera para adentrar na sala de aula, o intervalo (recreio), a espera dos pais e ou do transporte escolar para retorno. A criança utiliza dos jogos e das brincadeiras do seu repertório promovendo tomada de decisões, criando seus valores de convivência e de responsabilidade.

Uma possível transformação na ocupação desses momentos poderá proporcionar de forma construtiva as relações humanas fundamentadas pelo respeito às regras dos jogos e das brincadeiras.

O desenvolvimento do projeto *COMO É BOM BRINCAR* foi desenvolvido pela Secretaria de Estado da Educação de São Paulo para os anos iniciais e é para que as crianças conquistem a autonomia, proporcionando momentos mais prazerosos e seguros dentro da escola.

Esse projeto foi realizado no quarto bimestre de 2013, para isso foi fundamental que o professor reconhecesse esses momentos e os espaços físicos da escola, determinando previamente junto à gestão quais os melhores espaços para cada jogo e ou brincadeira.

Objetivo Geral

- Proporcionar aos alunos um local agradável de aprendizagem, onde utilizarão as brincadeiras e os jogos não só como meio para a socialização, recreação e lazer, mas também para a conquista da autonomia.

Objetivos Específicos:

- Oferecer oportunidades de aprendizagens cognitivas e motoras por meio de jogos e brincadeiras.
- Utilizar as regras, respeitar os colegas e usar os espaços de forma adequada.

- Desenvolver no aluno a coordenação motora grossa, o equilíbrio e a orientação espacial.

1º Ano

Expectativa de Aprendizagem:

- Experimentar as possibilidades do corpo de realizar movimentos na brincadeira de “Amarelinha”,
- Seguir a recomendação do professor para participar da experimentação da brincadeira de “Amarelinha” e respeitar a organização funcional da atividade.

Conteúdos Trabalhados:

- Habilidades motoras básicas – saltar e saltitar; brincadeira de “amarelinha”.
- Respeito aos colegas, respeito às regras e conquista da autonomia.

Materiais: giz, papel sulfite, pincéis, régua, tinta para piso, rolos para pintura.

Desenvolvimento do projeto:

1ª Etapa - No primeiro momento foi realizado um levantamento dos conhecimentos prévios com a turma sobre a brincadeira Amarelinha e entregue uma pesquisa para os pais responderem.

E.E Dr. MORATO DE OLIVEIRA

PROF. MARILENE FERREIRA DE LIMA OLIVEIRA

TURMA: 1º ANO E

PERÍODO: TARDE

ANO: 2013

PESQUISA SOBRE A AMARELINHA

REALIZE UM X NA FRENTE DA QUESTÃO	Sim	Não
Você conhece a brincadeira de “Amarelinha”?		
Você gostava de brincar de “Amarelinha”?		
Você brincava de “Amarelinha” em casa?		
Você brincava de “Amarelinha” na escola?		
Você pode desenhar uma “Amarelinha” neste espaço?		

QUESTIONÁRIO PARA OS PAIS RESPONDEREM EM CASA



2ª Etapa – As crianças vivenciando na quadra o contato com o jogo, interagindo umas com as outras para descobrirem como jogar e o conceito da brincadeira.



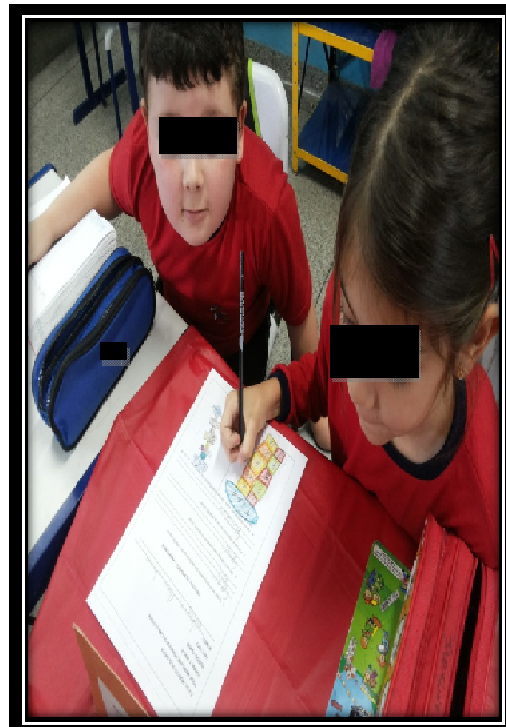
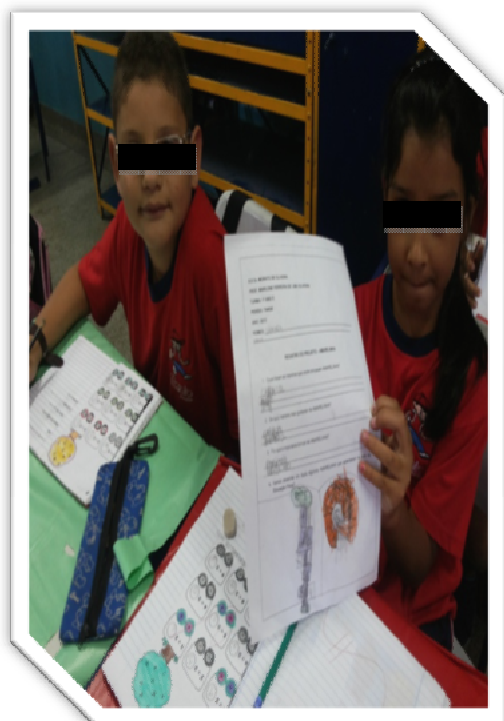
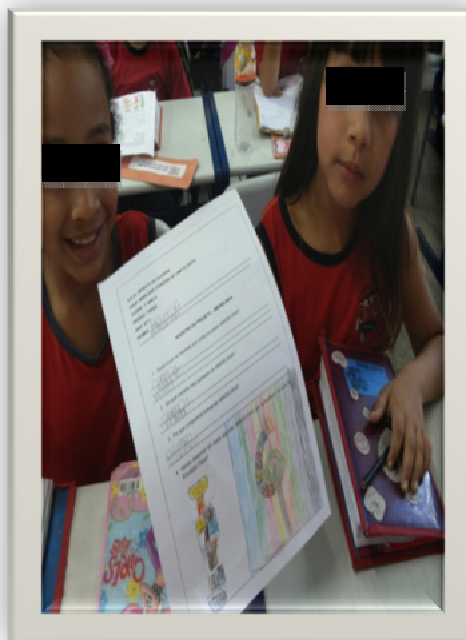
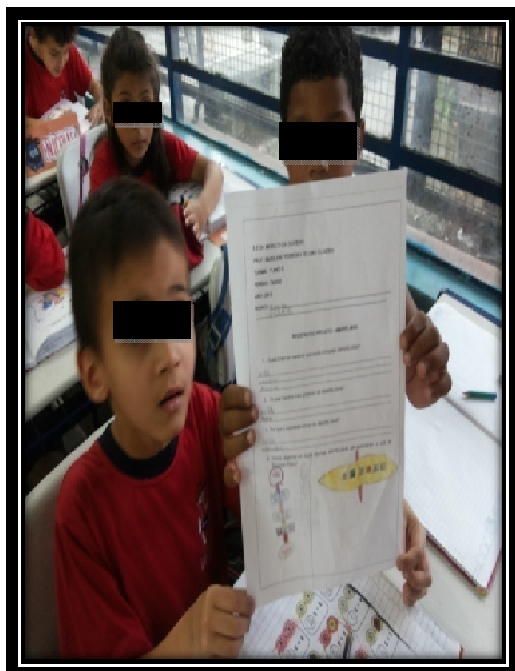
3ª Etapa – As crianças vivenciando na quadra o contato com diversas formas de Amarelinha, interagindo umas com as outras. Pulando em forma crescente e decrescente.

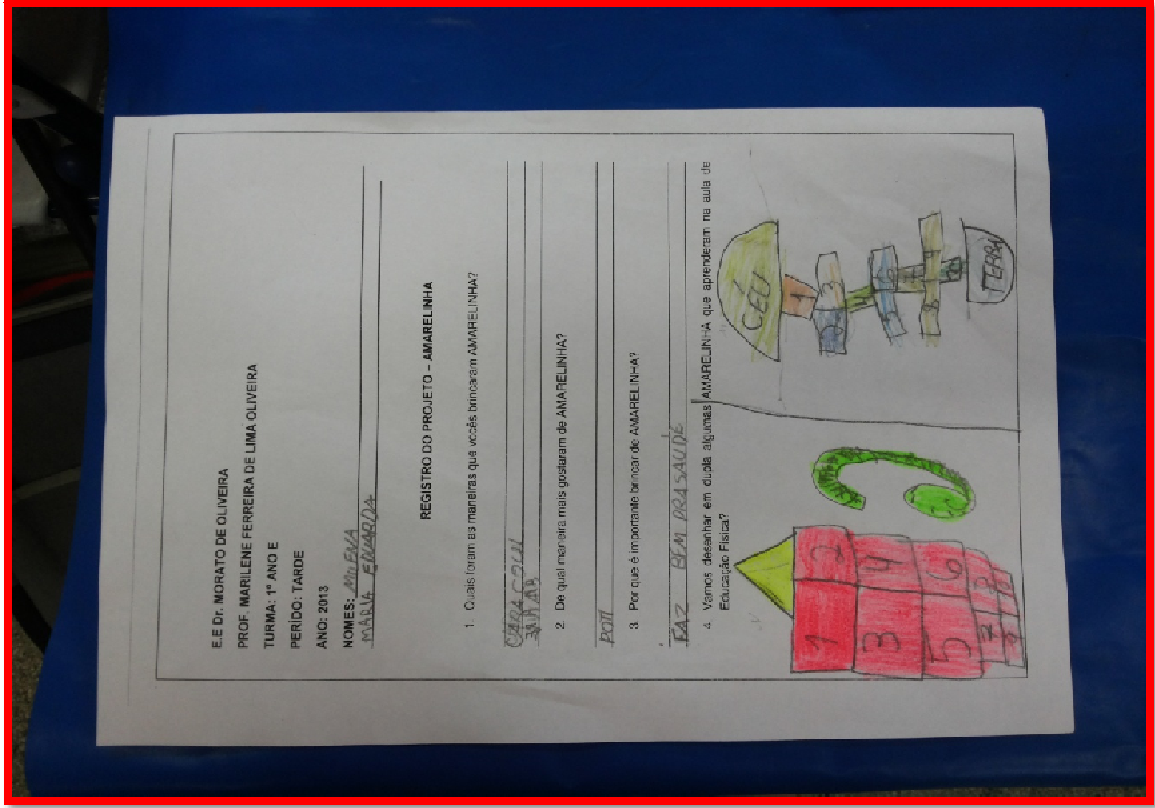
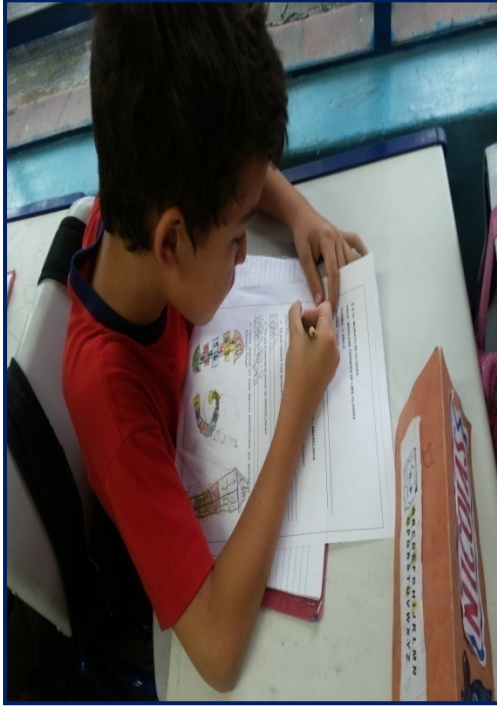


4ª Etapa – Os alunos em grupos discutindo sobre os numerais desenhados na Amarelinha. E construindo sua própria Amarelinha, descobrindo a ideia de quantidade em cada um dos numerais, a noção de espaço e formas diferentes de criar uma amarelinha.

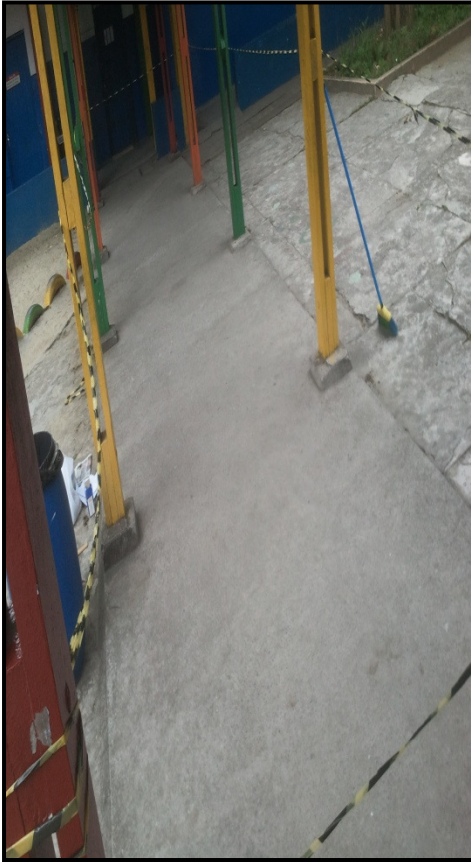


5ª Etapa – Em sala de aula, construção de um registro dos alunos em duplas sobre a brincadeira da Amarelinha.





6ª Etapa – Espaço escolhido para a confecção das Amarelinhas escolhidas pela turma e desenho das mesmas.



7ª Etapa – Produto final - Experimentação pela turma das Amarelinhas realizadas no piso da escola.



AVALIAÇÃO

A avaliação foi fundamental durante todo o processo de ensino-aprendizagem. Observações, registros e filmagem foram instrumentos para avaliar cada aluno, verificando se os mesmos se envolveram com as atividades, bem como as possíveis dificuldades apresentadas no equilíbrio e na aprendizagem geral das atividades realizadas, valorizando as dimensões conceituais, procedimentais e atitudinais.

REFERÊNCIAS

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=9702>. acesso em 07.11.2013

<http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/brincadeira-amarelinha-613206.shtml>. acesso em 07.11.2013