

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.

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.



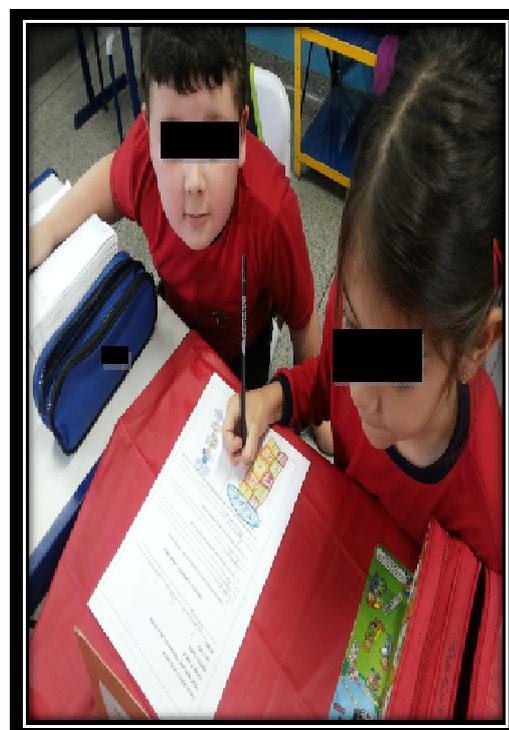
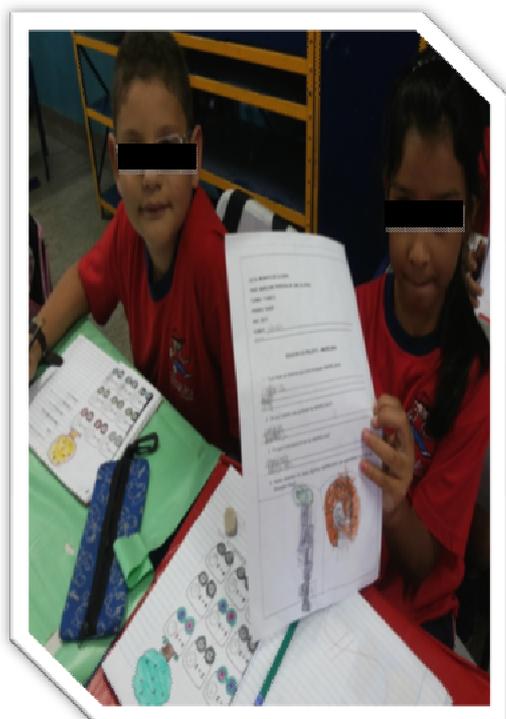
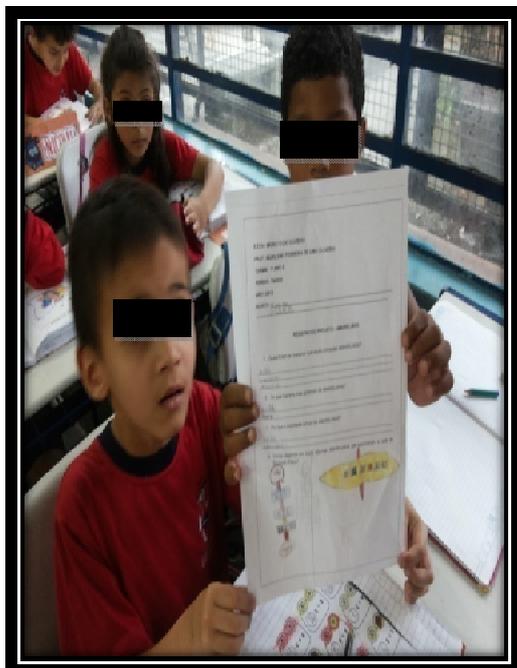
3ª Etapa – As crianças vivenciando na quadra o contato com diversas formas de Amarelinha, interagindo umas com as outras. Pulando em forma crescente e decrescente.

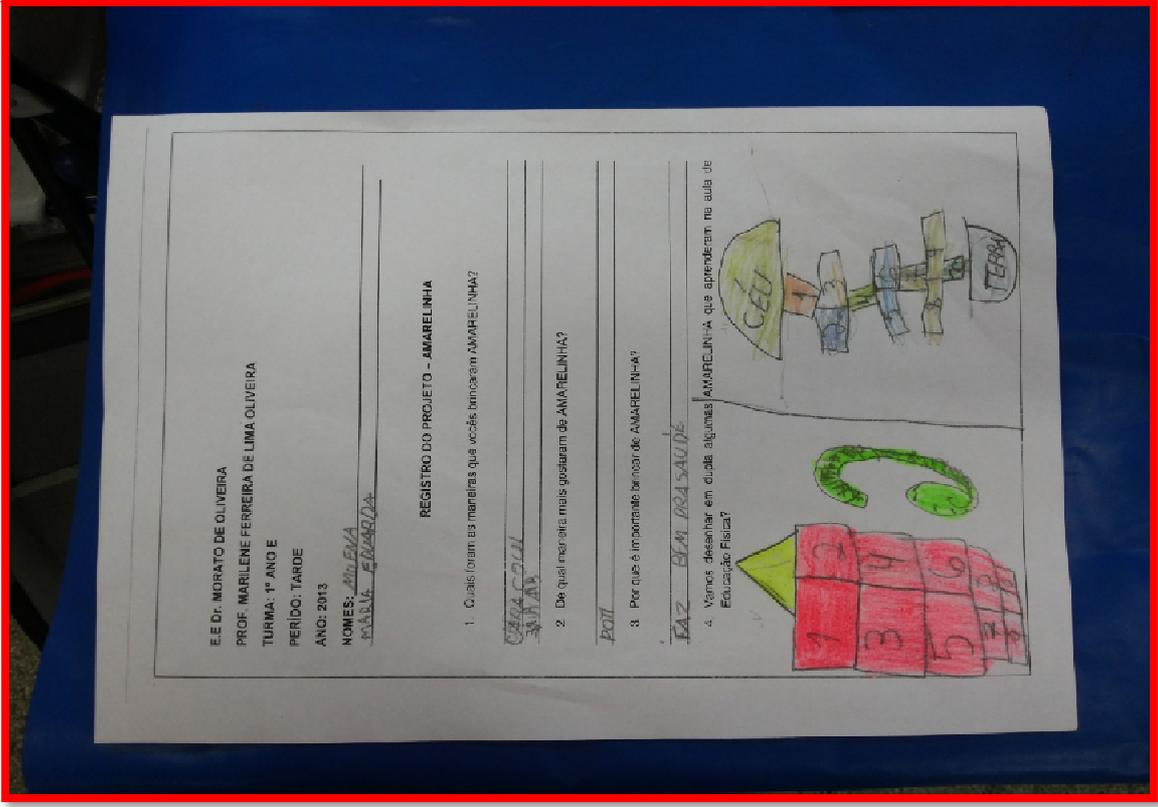


4ª Etapa – Os alunos em grupos discutindo sobre os numerais desenhados na Amarelinha. E construindo sua própria Amarelinha, descobrindo a ideia de quantidade em cada um dos numerais, a noção de espaço e formas diferentes de criar uma amarelinha.

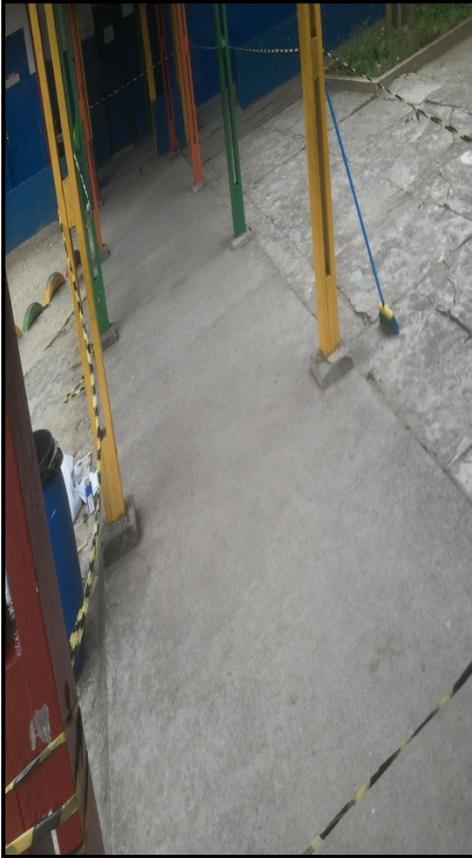


5ª Etapa – Em sala de aula, construção de um registro dos alunos em duplas sobre a brincadeira da Amarelinha.





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