

# Projeto Brinquedoteca

## Construindo o Imaginário

ROSA, Laura Beatriz de Arruda<sup>1</sup>

## **Introdução:**

*De acordo com os Parâmetros Curriculares o brincar na escola deve ampliar a capacidade de dialogar, desenvolvendo a tolerância e a convivência com as diferenças.*

No processo de construção de linguagem as crianças estabelecem com seus colegas uma relação de trabalho, combinando sua imaginação criadora com a prática e a consciência na observação de regras de jogo. Esta trajetória começou a mudar a partir do século XVI, foi através de descobertas científicas que passaram a ver as crianças realmente como criança. Com o passar do tempo surge a Revolução Industrial e junto o Iluminismo, no qual trouxe vários benefícios para Educação Infantil. Entre eles pôde destacar o surgimento das primeiras propostas educacionais para as crianças, mas somente no século XX foi que a criança passou a ser vista como criança, sendo reconhecida pelas várias instâncias educativas como sujeito social, agente construtor de conhecimento, de fantasia e de criatividade.

Segundo, Piaget (1971) destaca a importância do planejamento do brincar na educação.

As atividades recreativas desenvolvidas na *BRINQUEDOTECA* envolvem vários aspectos da vida afetiva, corporal, cognitiva, social e emocional. Além disso, constituem um dos elementos fundamentais para a formação da personalidade, devendo ser introduzidas pelos educadores em diversos ambientes, como escolas, clubes, comunidades.

Por meio das atividades recreativas os educandos tem possibilidade de inventar novas formas de conceber a realidade social em que vivem, haja vista que elas servem de bases para a construção de conhecimentos e valores. Nesse sentido, estas atividades são uma necessidade instintiva para o aperfeiçoamento físico, mental e social do educando, constituindo-se como a forma mais completa que ele tem para se comunicar consigo mesmo e com o mundo.

Mestre é aquele que sabe respeitar a personalidade do aprendiz para que se desenvolva livremente...

Os educadores devem orientar as atividades recreativas para fins desejados e fomentá-las com sugestões práticas. Tais atividades funcionam como um guia para o desenvolvimento educacional da criança e do adolescente, aprimorando as suas funções mentais amadurecidas e as que estão por amadurecer. Ao participar de atividades recreativas o educando revela seu mundo interior e aprende mediante ações concretas, expande suas potencialidades, desenvolve a inteligência, a criatividade e a sociabilidade, enriquecendo seu relacionamento com outras pessoas, proporcionando uma aprendizagem de maior qualidade e desenvolvendo suas habilidades, de forma natural e agradável. Essas atividades são extremamente eficazes para o aumento da motivação dos educandos e uma poderosa ferramenta para o educador no processo ensino-aprendizagem.

Em síntese, durante as atividades recreativas, o educando pode aprender novos conceitos adquirindo informações e até mesmo superando problemas de aprendizagem. A brincadeira desenvolve a motricidade, permite experiências de afeto, além de funcionar como estímulo para a linguagem e outras funções cognitivas. Sob o ponto de vista do desenvolvimento infantil, o ato de brincar contribui para o processo de apropriação de conhecimentos. Ao brincar, a criança conhece propriedades dos objetos, ao mesmo tempo em que consegue se colocar na posição do outro (OLIVEIRA, 2007). Podemos citar também os Jogos e Experimentação ou Jogos de funções Gerais:

- Jogos sensoriais (assobios, gritos, etc.);
- Jogos motores (bolas, corridas, etc.);
- Jogos intelectuais (imaginação e curiosidade);
- Jogos afetivos (amor, sexo);
- Exercícios da vontade (sustentar uma posição difícil o máximo de tempo possível).
- Jogos de funções especiais: jogos de luta, perseguição, cortesia, imitação, os jogos sociais e familiares.

### **Objetivos Gerais:**

- Possibilitar a diminuição de bloqueios apresentados pelos alunos em sala de aula e capacitá-los a descobrir de forma dinâmica suas habilidades, descobrindo suas

potencialidades de compreender e transformar a realidade por meio do lúdico, com raciocínio e criatividade;

- Viabilizar o processo de ensino/aprendizagem entre professor e aluno;

### **Objetivos Específicos:**

- Proporcionar ao aluno um espaço de prazer e entretenimento, utilizando jogos e brincadeiras que desenvolvam a criatividade, agilidade, raciocínio, parceria, atenção e estratégias;
- Ampliar a descoberta através do lúdico;
- Promover momentos de socialização e interação do grupo;

### **Ações:**

- Adquirir brinquedos diversificados, Peças Pedagógicas, DVDs, Som com Microfone, TV, Coleções de livros variados, Tapete, Espelhos, Jogos de Memória, Jogos Educativos, Folhas A5 para Desenhos, Livros para Pintura, Mesa de Ping-Pong, Lápis Preto, Lápis Jumbo, Lápis de Cor, Canetinhas Hidrocolor, Pincéis, Tinta guache, Giz de Cera, Réguas de formas Geométricas, CDs Infantis, Lousa Mágica e Cordas Individuais.

### **Estratégias:**

- Os brinquedos serão adquiridos através de recursos da Prefeitura/ PDE/ Comunidade e Doações.

*Alunos atendidos: 02 a 09 anos de idade*

*Estrutura da criança de 2 a 3 anos de idade:*

- Possuem necessidade de manipular materiais variados;
- Precisam desenvolver seus músculos e sua imaginação;
- Precisam estimular sua criatividade;
- Necessitam conviver com outras crianças;
- Precisam que sua observação seja ativada e que o conhecimento de objetos que as cercam seja despertado;

- Gostam de brincar mais sozinhas e seu principal interesse é descobrir seu próprio corpo.
- Caminhar como um anão, saci, robô;
- Saltitar para frente, para trás, para um lado, para o outro, rodeando sobre si mesmo;
- Galopar como um cavalo;
- Correr a um sinal para: agachar-se, deitar, rolar, etc.;
- Correr mudando de direção;
- Andar com passos largos, tentar com olhos fechados;
- Fazer um avião;
- Imitar estátuas;
- Ficar sem se mexer durante 2 minutos;

### ➤ Estrutura da criança de 4 a 6 anos de idade:

- Gostam de ser elogiadas e têm tendência a emoções extremas;
- Adoram novidades (lugares, pessoas e objetos); ficam pouco tempo realizando uma atividade e exigem troca constante e rápida de ações;
- Precisam de regras e limites que desafiam sua imaginação;
- Constantemente, necessitam de motivação e, quando motivadas, conseguem se entreter mais tempo em uma atividade, a ter vivendo assim suas emoções com bastante facilidade;
- Começam a ter curiosidade sexual e a se preocuparem com as diferenças;
- Apegam-se a familiares;
- Necessitam de autocontrole das emoções diante de medos de coisas ou de situações como escuro bicho e, portanto, devem ter oportunidade para vencer temores;
- Adoram mostrar o que sabem fazer; nesta fase, estão descobrindo o prazer de brincar junto com outras crianças.

### ➤ Estrutura da criança de 7 a 9 anos de idade:

- Tem grande precisam de movimentos, sendo uma etapa totalmente viável para o incentivo às atividades desportivas e aquelas que demandam esforço físico;

Mestre é aquele que se desenvolve

- Precisam de motivação no desenvolvimento de seu intelecto, com ações que possam proporcionar reflexões e descobertas;
- Necessitam de motivações para o convívio social;
- Requerem reforço nas atividades sobre as diferenças entre grande e pequeno, direita e esquerda, claro e escuro ou outros elementos.

### Roteiro do Trabalho:

A **rotina** de participação dos Alunos e Professores para a **Brinquedoteca** deve ser feita de forma organizada para que todos os educandos participem e não haja dispersão e sim momentos prazerosos e de aprendizagem.

É importante destacar que as crianças devem encontrar o espaço para explorar e descobrir elementos da realidade que os cerca. O educando precisa vivenciar situações ricas e desafiadoras as quais são proporcionadas pela utilização de:

- **Jogos com recursos Pedagógicos;**
- **Artes (de forma livre e dirigida);**
- **Brincadeiras Dirigidas e ao ar Livre;**
- **Histórias Contadas, Cantadas e Dramatizadas;**
- **Brinquedos variados;**
- **Cantigas de Roda;**
- **Músicas etc.**

### Montagem do Projeto:

#### ➤ Para uma escola com 05 a 10 turmas:

A Brinquedoteca deve ser utilizada apenas com o objetivo de: “**possibilitar a diminuição de bloqueios apresentados pelos alunos em sala de aula e capacitá-los a descobrir de forma dinâmica suas habilidades, descobrindo suas potencialidades de compreender e transformar a realidade por meio do lúdico, com raciocínio e criatividade**”.

As classes devem ser revezadas em **uma ou duas turmas a cada dia**, até que as últimas sejam as primeiras.

Portanto, na Escola deve haver vários espaços de aprendizagem para que esse rodízio funcione e dê um bom resultado.

Desse modo, o Educador terá oportunidades para verificar eventuais mudanças de comportamento na criança, interagindo de forma prática e constante com cada especificidade *delas* sem causar nenhum constrangimento, podendo encontrar alternativas para problemas que supostamente surgem em sala de aula.

Assim sendo, a Brinquedoteca na Educação Infantil deve priorizar o avanço do conhecimento das crianças perante situações significativas de aprendizagem, porém, o ensino por meio do lúdico deve acontecer de forma a auxiliar no ensino do conteúdo, propiciando a aquisição de habilidades e o desenvolvimento operatório da criança.

### **Sugestões de Espaços Interativos para Revezamento do uso da Brinquedoteca:**

TURMAS	RECREAÇÃO  Organizada conforme o ritmo e a rotina da escola	INTERVALOS
INFANTIL I	Brinquedoteca	CAFÉ DA MANHÃ
INFANTIL II	Parque	<b>RECREAÇÃO -</b> momento da chegada
INFANTIL III	Brincadeiras Dirigidas  Dança/Teatro/Cantigas de Roda etc.	PEÇAS  PEDAGÓGICAS com intervenção do Educador
INFANTIL IV	Cineminha	<b>RECREAÇÃO-</b> momento de descontração
INFANTIL V	Areia	ALMOÇO
INFANTIL VI	Grama	DESCANSO
INFANTIL VII	Pedrinhas	LANCHE
INFANTIL VIII	Brincadeiras Livres	<b>RECREAÇÃO –</b> Literatura infantil momento da saída

Mestre é aquele que sabe respeitar a personalidade do aprendiz para que se desenvolva livremente...

INFANTIL IX	Peças Pedagógicas	
INFANTIL X	Informática Básica com Projetos para crianças (Programa Hagáquê/Universoneo/RapidTyping)	

## Coletânea de atividades recreativas

- Atividades com bola de meia, corda e caixa de papelão.

### Lançamentos: (com Bola de Meia)

- ❖ Lançar a bola de meia para cima e agarrá-la com as duas mãos (depois com apenas uma);
- ❖ Lançar a bola de meia com uma das mãos e agarrá-la com outra;
- ❖ Lançar a bola de meia para trás sobre a cabeça com as duas mãos, girar o corpo e rapidamente agarrá-la antes que caia;
- ❖ Dois a dois, lançando a bola de meia para o companheiro;
- ❖ Dois a dois, cada um com sua bola, lançando com as duas mãos, ao mesmo tempo a bola de meia para o companheiro e tentando agarrar a bola que foi enviada;
- ❖ Rolar a bola com as mãos o mais distante possível e correr para apanhá-la.
- ❖ Lançar a bola dentro de um balde ou lata de tinta vazia em uma determinada distância.

### Lançamentos: (com Cordas)

- ❖ Caminhar/ Correr pulando corda;
- ❖ Caminhar em equilíbrio sobre a corda em linha reta, círculo etc.;

### Lançamentos: (com caixa de papelão)

- ❖ Chutar a caixa de papelão como se fosse uma bola;
- ❖ Jogar a caixa para o companheiro que deverá agarrar com as duas mãos;
- ❖ Jogar a caixa para cima e tentar agarrar sem cair ao chão;
- ❖ Rodar a caixa em uma das mãos (direita e esquerda);
- ❖ Colocar um dos pés na caixa e brincar de patinar (pé direito, esquerdo, os dois);

Mestre é aquele que sabe respeitar a personalidade do aprendiz para que se desenvolva livremente...

- ❖ Sentar e colocar um dos pés na caixa e tentar rodar a caixa ( direito/esquerdo/os dois);
- ❖ Fazer da caixa um obstáculo, pular a certa distância.

## 1. Brincando de rimar

**Material:** nenhum.

**Objetivo:** estimular a atenção, a acuidade auditiva e o reconhecimento de sons finais das palavras.

**Formação:** participantes sentados em círculo.

**Desenvolvimento:** o educador falara uma palavra. Pedira que cada participante, obedecendo à ordem do círculo, fale outra palavra que termine com o som igual ao da palavra que o educador disse. Se o educador disser pé, por exemplo, o primeiro participante poderá dizer: chulé. E assim sucessivamente. A atividade terminara quando todos os participantes já tiveram dito uma palavra.

## 2. Quem se escondeu?

**Material:** cadeiras.

**Objetivo:** desenvolver a observação, a concentração, o raciocínio lógico, a imaginação e a destreza.

**Formação:** formar um círculo com cadeiras.

**Desenvolvimento:** um participante será escolhido para adivinhar quem não está na sala. Ele deverá olhar para todos os seus companheiros e depois se afastar, ficando de costas. Logo em seguida, outro participante sairá bem de vagarinho, sem fazer ruídos ou qualquer movimento brusco, e se esconderá atrás da porta. Após o participante ter escondido, o participante que foi escolhido para adivinhar irá se virar de frente, olhará para a cadeira vazia e para os outros companheiros, procurando descobrir quem se escondeu.

O participante que vai adivinhar terá três oportunidades para responder. Se acertar, escolherá um companheiro para substitui-lo. E errar, deverá continuar adivinhando quem se escondeu.

Mestre é aquele que sabe respeitar a personalidade do aprendiz para que se desenvolva livremente...

### **3. Imitando gestos**

**Material:** nenhum.

**Objetivo:** desenvolverá atenção, a memória, a criatividade, a imaginação e a percepção visual.

**Formação:** participantes à vontade na sala de aula ou no pátio.

**Desenvolvimento:** O educador deverá mostrar vários movimentos e posições por meio de gestos.

*Exemplo:* Colocar a mão direita na cabeça e a esquerda na cintura. Em seguida, pedirá para os participantes imitá-lo. O educador deverá ficar num ponto da sala ou pátio, onde poderá ser visto por todos os participantes. A atividade continuará enquanto o educador inventar novos movimentos e posições e as crianças imitarem seus gestos. Outra sugestão é pedir para que um participante faça movimentos e posições variados para os outros companheiros imitá-lo.

### **4. Salada de frutas coloridas**

**Material:** Várias frutas: mamão, laranja, uva, banana...; travessas, tigelas ou assadeiras.

**Objetivo:** aprender as formas geométricas.

**Formação:** os participantes e o educador deverão estar à vontade com aventais ou um pano amarrado na cintura.

**Desenvolvimento:** O educador irá cortar as frutas para fazer uma salada de frutas colorida. Os participantes deverão montar nas travessas tigelas ou assadeiras várias figuras geométricas com as frutas. Na hora do lanche, poderão se deliciar com salada preparada.

### **5. Colagem direcionada**

**Material:** Tesoura, cola, papel, lápis, envelope e recortes de revistas.

**Objetivo:** Abstrair a lateralidade.

**Formação:** Participantes à vontade, folheando revistas, observando figuras e depois as recortando.

Mestre é aquele que sabe respeitar a personalidade do aprendiz para que se desenvolva livremente...

**Desenvolvimento:** Juntamente com os participantes, o educador deverá ajudar a recortar as figuras que farão parte da colagem; em seguida, deverá separá-las individualmente para cada participante em um envelope. Feito isso, o educador distribuirá uma folha para cada participante. Todos deverão desenhar uma casa com portas e janelas, no meio da folha. Ao lado direito ou esquerdo da casa, uma árvore. Em cima da casa, uma nuvem.

O educador dará orientações das etapas para cada participante, dizendo onde ele deve colocar as figuras que recortou. Então, o educador dirá, por exemplo, que as flores deverão ser coladas no chão e ao lado da casa. E assim por diante: “vamos colar este menino no chão ao lado da porta ou da janela da casa.” “Agora iremos colar este carro ao lado da árvore. E para finalizar nosso desenho, vamos colar este avião ao lado da nuvem.” A atividade se encerrará quando todos os participantes terminarem a colagem.

## **6. Pegue-me, seu lobo!**

**Material:** Nenhum

**Objetivo:** Despertar para o espírito de equipe, estimular a atenção, a criatividade, a destreza, a rapidez de reação e o bom humor.

**Formação:** Participantes à vontade.

**Desenvolvimento:** Escolhe-se um lugar para ser o pique; todos os participantes deverão ficar no pique, exceto um participante que será escolhido pelo o educador para ser o lobo. Este se afastara dos demais participantes. Ao sinal do educador, os participantes que estão no pique em silêncio e tentar chegar o mais perto possível do lobo e gritar: “Me pegue seu lobo!” O lobo, enfurecido e desafiado, perseguirá os participantes, que deverão correr para alcançar o pique. Bastará que o lobo toque em um dos participantes para que ele se transforme em lobinho, tornando-se auxiliar do lobo, ajudando-o a pegar os outros participantes. A atividade terminará quando todos os participantes tiverem se transformado em lobinhos.

## **7. Brincadeira das cinco mudanças**

**Material:** Nenhum.

**Objetivo:** Despertar a atenção, a concentração, a memorização, a imaginação e estimular a percepção visual.

**Formação:** Participantes à vontade na sala de aula ou no pátio.

**Desenvolvimento:** Serão escolhidos dois participantes que deverão observar todos os outros participantes em seus mínimos detalhes, roupas, acessórios lugar em que estão e outras características. Os dois serão retirados da sala e então serão realizadas cinco mudanças nos participantes que ficaram no recinto. Após um sinal do educador, os dois participantes que sairão da sala deverão voltar para adivinhar quais mudanças foram feitas e em quem. Após serem relatadas as mudanças e, caso acertem, deverão inverter os papéis com os participantes que executaram as mudanças. Caso não acertem, deverão permanecer adivinhando outras mudanças que serão feitas no decorrer da brincadeira.

## 8. Pegue a minha mão

**Material:** Nenhum.

**Objetivo:** Despertar para o companheirismo, estimular a atenção, desenvolver a coordenação motora e a destreza.

**Formação:** Participantes á vontade.

**Desenvolvimento:** O educador escolherá um participante para ser o pegador. Ao comando do educador, o pegador tentará pegar os participantes, que, para se salvar, deverá dar a mão para o outro participante e ficar frente a frente de mãos dadas com ele. Aquele que for tocado pelo pegador antes de dar a mão para outro participante passará a ser o novo pegador. A brincadeira continua enquanto houver interesse.

## 9. Atenção para as cores

**Material:** Nenhum

**Objetivo:** Conhecer as cores, despertar a atenção, o raciocínio rápido e a reação rápidos.

**Formação:** Sentados nas carteiras, em filas ou colunas com o mesmo número de participantes.

**Desenvolvimento:** Cada fila ou coluna representara uma cor. O educador falará o nome de uma cor e a fila ou coluna correspondente deverá se levantar imediatamente, enquanto as outras continuam sentadas. Caso o educador fale o nome de uma cor que não está na brincadeira, a coluna que estiver em pé senta-se e as outras se levantam, e assim sucessivamente.

## 10. Zoológico

**Material:** Máscaras de animais.

**Objetivo:** Conhecer os animais, estimular a reação rápida, a cooperação, a acuidade auditiva e o companheirismo.

**Formação:** Os participantes deverão estar em grupos de quatro. Deverão escolher um animal do zoológico que queiram ser. Depois de terem escolhido o animal, deverão ficar de mãos dadas, pois estarão numa “jaula”.

**Desenvolvimento:** Quando o educador disser: “Os animais podem ficar soltos no zoológico”, os participantes deverão soltar as mãos e poderão andar livremente pela sala ou no pátio, cada um imitando o animal que escolheu. Mas quando educador disser: “O guarda está vindo”, todos os participantes deverão dar as mãos e forem aos companheiros do grupo, fechando assim a “jaula”. Os participantes que demorarem a dar as mãos e forem tocados pelo “guarda” deverão sair da brincadeira. A brincadeira terminará quando ficar somente um grupo de animais ou quando não houver mais interesse.

## 11. Criando historias com gravura

**Material:** Revistas ou livros, cola, tesoura, fita adesiva ou parafuso.

**Objetivo:** Desenvolver a habilidade de expressar idéias, estimular a atenção e a fala.

**Formação:** Participantes à vontade sentados em suas carteiras ou em círculo.

**Desenvolvimento:** O educador pregará uma figura no quadro-negro ou na parede. Em seguida, mostrará a gravura. Pedirá para que um de cada vez invente uma historinha sobre a gravura que está pregada no quadro-negro ou fixada na parede. A atividade terminará quando todos os participantes tiverem inventado uma historinha com a gravura mostrada pelo educador.

Mestre é aquele que sabe respeitar a personalidade do aprendiz para que se desenvolva livremente...

## 12. Fique perto ou longe

**Material:** Nenhum.

**Objetivo:** Aprender o vocabulário específico da distância.

**Formação:** Participantes à vontade.

**Desenvolvimento:** Os participantes deverão seguir as ordens do educador, que dirá, por exemplo, que “Todos devem ficar bem perto da porta” ou “Fiquem longe do quadro-negro”. E assim por diante. A atividade acaba quando não houver mais interesse dos participantes.

## 13. O caminho dos presos

**Idade:** a partir de 5 anos.

**Tempo aproximado:** 10 minutos.

**Participantes:** 4 ou mais.

**Material:** um lenço grande para cada par de participantes.

**Dificuldade:** alta.

1. Antes de começar, deve-se dividir o trajeto a ser percorrido especificando os pontos aos quais deverão chegar e em que ordem isso acontecerá. Por exemplo: tocar uma porta, passar de trás de uma coluna.
2. Os participantes em pares, de costas um para o outro, atam-se pela cintura e ficam no início do trajeto a ser percorrido.
3. Após o sinal combinado, todos os pares começam o trajeto percorrendo-o o mais rápido possível, passando por todos os lugares combinados.
4. O par que chegar primeiro ao lugar de partida terá o privilégio de marcar o próximo trajeto a ser percorrido.

## 14. Meu tesouro

**Material:** uma corda, um objeto pequeno para cada participante (uma bola de tênis, uma pedra, etc.).

**Tempo aproximado:** 5 minutos.

Mestre é aquele que sabe respeitar a personalidade do aprendiz para que se desenvolva livremente...

**Participantes:** 3 ou mais

**Idade:** a partir de 6 anos.

**Dificuldade:** média.

1. Atam-se dois extremos da corda com um nó para formar uma circunferência. Os participantes agarram-se com uma mão à corda deixando a mesma distância entre eles.
2. A um metro e meio de distância diante de cada participante, é posto um objeto que lhe correspondeu e que ele deverá tentar recolher.
3. Dado o sinal, cada participante esticará a corda para ser o primeiro a conseguir pegar seu objeto sem se soltar da corda.
4. Quando um participante consegue pegar seu objeto, pára de puxar a corda, ficando quieto em seu lugar. A brincadeira termina quando todos pegarem seus respectivos objetos.

## **15. A fossa**

**Idade:** A partir de 6 anos

**Tempo aproximado:** 10 minutos.

**Participantes:** 5 ou mais.

**Material:** Duas cordas.

**Dificuldade:** Média.

1. Escolhe-se o condutor da brincadeira. É conveniente que seja um adulto. Os demais participantes formam um círculo, unidos pelas mãos.
2. O condutor da brincadeira colocará uma das cordas rodeando o círculo por fora e outra por dentro deixando, mais ou menos, meio metro de distância entre ambas.
3. Dado o sinal, o círculo começa a girar. Os participantes tomarão o cuidado de não pisar fora da região marcada pelas cordas. O espaço fora das cordas é chamado de fossa.

4. Quando um participante pisar fora dos limites marcados pelas cordas, ele é eliminado. Esse participante retira-se do círculo. Então, o condutor ajusta as cordas a uma nova medida do círculo.

## **16. Bola dirigida**

**Idade:** a partir de 6 anos.

**Tempo aproximado:** 10 minutos.

**Participantes:** 5 ou mais.

**Material:** Uma bola.

**Dificuldade:** Média.

1. Os participantes recebem um único número, começando pelo um.
2. O número um se desloca para o centro da área da brincadeira e joga a bola para cima, dizendo um número, por exemplo: cinco.
3. Que tiver esse número deverá tentar pegar a bola ainda no ar. Se conseguir, torna a lança-la dizendo outro número.
4. Se a bola tocar no chão, quem lançou por ultimo torna a lançá-la. Costuma-se jogar até atingir o maior número de lançamentos seguidos por uma pessoa.

## **17. Bolas que correm**

**Idade:** A partir de sete anos.

**Tempo aproximado:** 5 minutos.

**Participantes:** 12 ou mais.

**Material:** Duas bolas.

**Dificuldade:** Média.

1. Os participantes dividem-se em dois times. Em seguida ficam em pé, formando um círculo, voltados para o centro. Os componentes devem estar intercalados, não podendo haver dois companheiros do mesmo time ao lado do outro.

2. Após o círculo ser formado, é dado uma bola para um participante de cada equipe. Os dois devem estar um de frente para o outro, e cada um num extremo oposto do círculo.
3. Após o sinal, cada participante passa bola ao companheiro da sua direita com rapidez e desviando do participante adversário.
4. Cada equipe procurará fazer com que sua bola alcance a bola adversaria sem cair no chão. A equipe que conseguir ganhar um ponto segue jogando.

## **18. Rinha de galos**

**Idade:** A partir de 7 anos.

**Tempo aproximado:** 5 minutos.

**Participantes:** 2 ou mais.

**Material:** Nenhum.

**Dificuldade:** Média.

1. Os participantes ficam acocorados de frente um para o outro a uma distância de dois metros em terreno plano.
2. Após o sinal, avançam dando pulinhos na direção do outro, com as mãos diante do peito para empurrar o adversário.
3. O primeiro a desequilibra o adversário, fazendo com que ele toque o chão com as mãos ou com o traseiro, será o ganhador.
4. Se houver mais de dois participantes, todos poderão lutar entre si somente quando estiveram cara a cara com o outro.

## **19. O poste envenenado**

**Idade:** A partir de 7 anos.

**Tempo aproximado:** 10 minutos.

**Participantes:** 7 ou mais.

**Material:** Nenhum.

**Dificuldade:** Alta.

Mestre é aquele que sabe respeitar a personalidade do aprendiz para que se desenvolva livremente...

1. Sorteia-se o participante que será o poste. Os demais participantes, de mãos dadas, formam m círculo ao redor dele.
2. O participante que é o poste, fica no centro do círculo em posição de sentido. Quando ele diz: “girando”, o circulo começa a girar ao seu redor.
3. O poste pode aumentar a velocidade de giro do círculo dizendo: “gira, gira, gira!”, quantas desejar. Se, durante o giro, dois participantes separarem do círculo, tem que abandonar a brincadeira. O poste pode dizer: “pula-pula, dança, corre e ninguém pode soltar as mãos”.
4. Se um participante tocar o poste enquanto o círculo girar, será eliminado. A atividade termina quando não houver mais participantes para formar o círculo.

## **20. O lenço**

**Idade:** a partir de 7 anos

**Tempo aproximado:** 30 minutos

**Participantes:** 9 ou mais

**Material:** giz e um lenço

**Dificuldade:** alta

1. Um participante será o condutor da brincadeira e segurará o lenço. Os demais participantes dividem-se em dois grupos e enumeram-se começando com o número um em diante.
2. No chão, são traçadas três linhas paralelas a uma distância de sete metros entre elas. Num dos extremos da linha do meio fica o condutor, estendendo o braço com o lenço. Os grupos ficam atrás de suas respectivas linhas.
3. O condutor canta um número. Os participantes que tiveram o referido número sairão correndo para pegar o lenço e retornar ao seu grupo sem ser capturados pelo adversário.
4. Se um participante chega ao seu lugar com o lenço, o perseguidor é eliminado e do lado do condutor. Quando o participante pega o lenço e é capturado, ele é eliminado da brincadeira.
5. Um participante não poderá passar a linha central até que o adversário tenha pego o lenço. Se o participante ameaça cruzar e o outro cruza, “vai na conversa”, então quem cruzou a linha será eliminado.

6. Quando um participante é eliminado, seu número é dado a outro participante do seu grupo acrescentando-se ao número que ele já tinha anteriormente.
7. Um participante que retorna correndo ao seu campo, com o lenço, poderá salvar seus companheiros eliminados tocando suas mãos. O perseguidor tentará tocá-los para eliminá-los de novo.
8. O condutor irá cantando números e correrão até que um dos grupos seja totalmente eliminado.

#### **Avaliação:**

A avaliação será feita pela aceitação dos alunos durante as interações; pelas mudanças da aprendizagem; e pela Socialização entre ambos.

### **REFERÊNCIAS**

- Coutinho, Silvia Maria G. & COSTA JR, Áderson, Brincando e aprendendo.  
Revista Leia, 2002, p. 1-4.
- CUNHA, Nilse Helena Silva. Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico, Vozes,  
3<sup>a</sup>. Ed. Vetor, S. Paulo, Brasil, 2001.
- Santos, Santa Marli Pires dos (org.) – Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico.  
Vozes, 2<sup>a</sup>. Ed. RJ, 2000.
- WAJSKOP, Gisela. O que é brincadeira. – Entrevista com Gilles  
Brougére. Revista Criança, Mec., Secretaria de Educação Fundamental, nov. 1998,  
p.. 3-9.
- WINNICOTT, D. W. o Brincar e a realidade. Imago, R, 1975.
- Ângela Cristina Munhoz Maluf – Especialista em Psicopedagogia, Educação  
Infantil e Especial. É autora do livro: BRINCAR PRAZER E APRENDIZADO-  
Vozes, 2<sup>a</sup> E. RJ, 2003.