

E-BOOK

VICISSITUDES DO BRINCAR E DO APRENDER



Google Imagens

Apresentação

Este trabalho é fruto da dissertação de mestrado intitulada: Vicissitudes do brincar e do aprender em uma escola rural do 4º distrito de Pelotas/RS – Brasil, desenvolvida na linha de pesquisa de Formação de Professores do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática – PPGECM, da Universidade Federal de Pelotas. A expectativa é que este produto educacional contribua para a inspiração de professores para construírem suas práticas pedagógicas na Educação Infantil, ou mesmo em outros níveis de ensino.

O objetivo na dissertação é **conhecer um grupo de crianças do pré-escolar, estudantes da Educação Infantil de uma escola da zona rural, do município de Pelotas. Quais são as brincadeiras presentes em seu dia a dia? Com quem costumam brincar? Quais são as possibilidades para o desenvolvimento de habilidades psicomotoras, criatividade e imaginação?**

As crianças fazem parte de um grupo social descendente de Pomeranos e Quilombolas, agricultores, residentes no entorno da escola, na zona rural.

A temática investigada tem conexão direta com minha infância, onde o brincar acontecia ao ar livre. As lembranças do tempo são espécies de abraços. Ou quem sabe... poderia dizer: tais recordações **“abraçam minha infância”**.

Ao final da pesquisa pude perceber que, nessa faixa etária, as crianças aprendem brincando, de forma divertida e criativa. Brincam em diferentes ambientes, que levem as crianças a experimentarem, explorarem coisas novas e que permitam “recriar” o seu mundo através da sua visão e das suas mãos. A oportunidade de interagir com brinquedos, com o mundo em que vivem é uma das formas com que a criança vai desenvolvendo suas habilidades e capacidade de pensar e agir de maneira criativa, se preparando para a vida neste mundo em que tudo muda tão rápido.

Como educadora e pesquisadora, fui em busca de respostas para minhas inquietações em relação a descobrir quais as preferências que as crianças tinham ao brincar. Seguindo a ideia de que as crianças aprendem interagindo com o mundo ao redor delas, aparece o educador como sujeito importante para mediar as aprendizagens, uma vez que deve existir um elo entre educador e educando, um respeito mútuo. Constatei, no final desta pesquisa, que as crianças aprendem por meio do brincar, realizando descobertas e formando os embasamentos de suas vidas.

A Pandemia Covid19 exigiu a reclusão das pessoas nas zonas urbanas, diferente das que vivem isoladas em suas propriedades rurais, caso dos sujeitos investigados. Tais crianças mantiveram os hábitos cotidianos fora do ambiente escolar; porém, o tempo para brincar com os familiares aumentou, ocorrendo ao ar livre.

Destacamos a integração da família nas brincadeiras com seus filhos, e tal característica serve para a preservação de hábitos e costumes, próprios da cultura Pomerana e Quilombola. Assim, constatamos que as brincadeiras, praticadas nessa comunidade, são transmitidas oralmente de geração em geração – ensinadas por familiares, servindo para a preservação da cultura local.

No que se refere à minha experiência como docente/investigadora, percebo que atuei como mediadora entre crianças e conhecimento, integrei os saberes das famílias, guardados em suas memórias e experienciados com seus filhos. Ousaria dizer: houve um imenso abraço, o qual tornou possível a execução da dissertação.

Objetivos

Proporcionar às crianças momentos de convivência saudável, amigável, criativa e construtiva; pois através da brincadeira a criança atribui sentido ao seu mundo, se apropria de conhecimentos que a ajudarão a agir sobre o meio em que ela se encontra.

O ato de brincar, no entanto, tem se modificado bastante nas últimas décadas. Portanto, um projeto como este é uma forma de resgatar as tradições que estão se perdendo, mas que, ao mesmo tempo, são tão importantes para a nossa cultura.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Fazer o resgate das brincadeiras tradicionais como forma de ampliar o repertório lúdico escolar;
- Traçar objetivos e habilidades das brincadeiras desenvolvidas;
- Participar de situações de socialização;
- Participar de jogos em que sejam trabalhadas regras em grupo;
- Construção de brinquedos com sucatas;
- Registrar diferentes formas do brincar;
- Proporcionar momentos agradáveis e de prazer;
- Estimular o trabalho em grupo;
- Incentivar o trabalho em equipe;
- Promover o hábito de brincar;
- Desenvolver a consciência corporal.

E-book

Vygotsky (2014) destaca que o brinquedo fornece ampla estrutura para as mudanças das necessidades das crianças e da consciência que se constitui no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar.

Segundo Corsaro (2011), uma parte de seus mundos e experiências revela-se nas ações e significados que constroem nas suas brincadeiras. Isso porque o processo do brincar baseia-se naquilo que os sujeitos conhecem e vivenciam. “Com base em suas experiências, os sujeitos reelaboram e reinterpretam situações de sua vida cotidiana e as referências de seus contextos socioculturais, combinando e criando outras realidades” (BORBA, 2007, p. 35-36).

Complementa Borba (2007) que “a brincadeira não é algo já dado na vida do ser humano, ou seja, aprende-se a brincar, desde cedo nas relações que os sujeitos estabelecem com os outros e com a cultura” (p. 36). Nos ambientes que as crianças frequentam, elas vivenciam suas culturas e aprendem brincadeiras. Além das influências externas ocasionadas por exemplo, pela mídia.

As brincadeiras, praticadas nessa comunidade, são ensinadas por familiares, servindo para a manutenção da cultura local.

O acervo de brincadeiras contém indicações de algumas possibilidades pedagógicas, as quais podem ser integradas ao currículo da Educação Infantil, nas modalidades de ensino presencial ou remoto.

O E-book apresenta a catalogação de brincadeiras, sua descrição e possibilidades pedagógicas. Optou-se por fazer o e-book e uma versão impressa que será entregue aos familiares das crianças, como também um exemplar que ficará à disposição na biblioteca da escola. Os registros trazidos no e-book contém uma espécie de “materialização” das lembranças dos tempos de infância, vividos pelos familiares na zona rural. São modos de brincar, os quais se mantêm vivos, transmitidos oralmente desde a chegada dos antepassados (Pomeranos e Quilombolas).

Além de servir como registro das memórias lúdicas para a comunidade, poderá ser utilizado como ferramenta pedagógica nas redes de ensino e famílias.

Concluimos dizendo que as crianças brincam com o que lhes é proporcionado, usam sua imaginação, reinventando funções diferentes para os objetos, transformando-os em brinquedos, inventando brincadeiras também.

Nesse sentido, é preciso aproveitar os espaços da instituição de Educação Infantil para a brincadeira acontecer, nas salas e na área externa, diversificando o ambiente das atividades, aproveitando cada detalhe que a escola lhe proporciona, além de criar espaços como os cantinhos. Desse modo, pensamos no produto do nosso trabalho: para auxiliar no dia a dia do professor.

Brincadeiras escolhidas

As observações realizadas com as crianças, bem como as narrativas das entrevistas com os familiares, ressaltam brincadeiras e brinquedos tais como: o esconde-esconde, o ovo podre e o pega-pega, o brincar de fazer comida, casinha, carrinhos, desenhar, pintar e recortar, jogar no campo, fazer casinhas de capoeira (plantas secundárias que nascem onde não tem plantações), futebol, brincar de colégio, brincar de boneca, jogar bola, dançar, cantar, andar de bicicleta e brincar na areia. Aqui há a visibilidade das aprendizagens decorrentes do meio ambiente onde vivem os alunos, aprendidas com seus pais, avós, bisavós. Um diferencial do contexto onde residem os alunos é a possibilidade de brincar em espaços abertos (convivendo com animais, plantações, pomares). Há possibilidade de exploração do espaço de forma diferenciada da zona urbana.

As brincadeiras escolhidas para o Ebook estão ligadas às brincadeiras na zona rural e foram citadas nas entrevistas realizadas com as famílias das crianças, e contém a catalogação de todas as brincadeiras, sua descrição e possibilidades pedagógicas.

As brincadeiras escolhidas para a realização do Ebook foram: **ADOLETA, AMARELINHA, CINCO MARIAS, CABRA-CEGA, COELHINHO SAI DA TOCA, CORRE COTIA, DANÇA DA CADEIRA, ESCONDE-ESCONDE, MORTO-VIVO, PEDRA, PAPEL, TESOURA, PEGA-PEGA e SEU MESTRE MANDOU.**

ADOLETA



Fonte: <https://brincadeiraseatividades.blogspot.com/2015/04/adoleta.html?sref=pi>

Objetivos: Os jogos e brincadeiras proporcionam às crianças aprender de forma prazerosa. Por meio dos jogos e brincadeiras elas interagem umas com as outras, desenvolvendo suas habilidades, ampliando seu intelecto, sem ter a “obrigação” de aprender, pois tudo acontece de forma espontânea.

Habilidades desenvolvidas: “A brincadeira tem o potencial de trabalhar empatia, criatividade, coordenação, paciência, imaginação e fantasia.”

Como brincar: Várias pessoas formam uma roda. Juntam-se as mãos, colocando a direita sobre a mão esquerda de quem está do lado ou o contrário, o importante é que todos os participantes façam igual. Então vão batendo na mão de cada membro conforme vai passando a música. Bate na mão de sílaba em sílaba, fala uma sílaba e bate na mão do companheiro do lado, fala outra sílaba e o companheiro bate na mão da outra pessoa. Assim por diante. A música vai terminar no “eu”. Quando terminar, a pessoa que recebeu o tapa na mão é “eliminada”. Contudo, se ela conseguir tirar a mão a tempo, quem bateu na própria mão é que sai. Depois é só começar tudo de novo.

ADOLETA

LE PETI PETICOLÁ,

LE CAFÉ COM CHOCOLÁ.

ADOLETA PUXA O RABO DO TATU,
QUEM SAIU FOI TU,
PUXA O CABO DA PANELA,
QUEM SAIU FOI ELA,
PUXA O PINO DO PNEU,
QUEM SAIU FUI EU.

AMARELINHA



Fonte: <https://br.guiainfantil.com/materias/cultura-e-lazer/jogos/amarelinha-jogo-e-brincadeira-de-crianca/>

Objetivo: Ao brincar de amarelinha, a criança desenvolve a coordenação motora fina. Esse benefício é claramente desenvolvido ao pegar a pedrinha para arremessar nas casinhas. A coordenação motora fina desenvolve a capacidade da criança usar os pequenos músculos (braço e antebraço) para movimentos mais delicados.

Habilidades desenvolvidas: O jogo da Amarelinha, brincadeira também conhecida como pular macaco, academia, maré ou sapata, é uma atividade infantil muito conhecida e tradicional no Brasil. Ao mesmo tempo em que ajuda as crianças a conhecer e a escrever os números, também desperta e exercita as suas habilidades como contar, raciocinar e o equilíbrio, auxiliando no desenvolvimento das noções de números, medidas e geometria, além da contagem, sequências numéricas, reconhecimento de algarismos, comparação de quantidades, avaliação de distância, avaliação de força, localização espacial, percepção espacial.

Como brincar:

- 1- Com um giz branco, desenhar o diagrama composto de 10 quadros, e depois numerá-los de 1 a 10, com diferentes cores de giz. Se pode fazer uma amarelinha menor ou maior, segundo o tamanho e as capacidades das crianças.
- 2- Feito isso, para começar a jogar, a criança deve se posicionar de costas, atrás do primeiro quadrado, e atirar o marcador. A casa onde cair o marcador será o quadrado em que a criança não poderá pisar.
- 3- A criança começará o circuito da amarelinha pulando com um (nas casas solitárias) ou dois pés (nas casas duplas) segundo a posição dos quadrados. O objetivo é, sem pisar na casa onde está o marcador, que a criança percorra pulando a amarelinha até o número 10, pegue o marcador e volte.
- 4- Se a criança errar, ou seja, não conseguir se equilibrar para pegar o marcador, então será a vez do próximo jogador.
- 5- Será vencedora a criança que consiga completar todo o percurso primeiro, ou seja, que vá e volte trazendo o marcador, sem se desequilibrar.
- 6- Também se pode inovar neste jogo. Se pode fazer amarelinhas com formatos diferentes, para facilitar ou dificultar a brincadeira. A criatividade também conta.

CINCO MARIAS

Fonte: <https://sites.google.com/site/antigasbrincadeirasinfantis/brincadeiras-antigas/cinco-marias>

Objetivo: O objetivo da brincadeira é reunir cinco saquinhos e testar suas habilidades manuais e agilidade. A brincadeira é uma das brincadeiras que mais trabalham as

habilidades com as mãos. Além disso, a brincadeira Cinco Marias também trabalha o raciocínio lógico, a concentração e a autoconfiança.

Habilidades desenvolvidas: coordenação motora, agilidade, lateralidade e velocidade. Existem várias formas para brincar com esse jogo. Todas exigem muita agilidade e velocidade dos participantes.

Como jogar:

1ª etapa

- Jogar as cinco marias no chão.
- Escolher uma delas, que será jogada para o alto, enquanto pega-se uma das quatro, sem tocar nas demais. Esperar a que está no alto cair também na mesma mão. Repetir com todas as outras que estão no chão.

2ª etapa

- Jogar as cinco marias e tomar de novo uma delas.
- Jogar o saquinho para o alto e, agora, pegar de duas em duas as demais, sem tocar no outro par.

3ª etapa

- Jogar as cinco marias no chão e tomar uma delas.
- Jogar o saquinho para o alto e pegar primeiro um e depois três, de uma só vez.

4ª etapa

- Jogar as cinco marias e tomar uma delas.
- Jogá-la para o alto e, enquanto ela volta, pegar as quatro de uma só vez, aparando rapidamente também a primeira.

5ª etapa

- Com todas as pedrinhas na mão, jogar para o alto uma delas e deixar no chão as quatro restantes e tornar a aparar a que foi ao alto.

6ª etapa

- Com todas as pedrinhas na mão, jogar uma para o alto e colocar três sobre o chão.

- Aparar a que foi ao alto.
- Jogar de novo uma para o alto e deixar a outra no chão e aparar a que foi ao alto.

7ª etapa

- Com todas as pedrinhas na mão, jogar uma para o alto e deixar uma no chão.
- Aparar a que foi ao alto e jogar de novo, para deixar as duas restantes no chão e esperar a que foi ao alto.

8ª etapa

- Com todas as pedrinhas na mão, jogar uma para o alto e deixar uma no chão.
- Aparar a que foi ao alto e repetir até deixar todas no chão e aparar a que foi ao alto de novo.

Contar pontos:

- Colocar as cinco pedrinhas na palma da mão, arrumando-as umas sobre as outras.
- Jogar tudo para o alto e aparar o quanto puder com o dorso da mão.
- Lançar novamente para o alto; o que se conseguir aparar com a palma da mão é o número de pontos conseguidos na série.

O número de pontos a ser atingido deve ser combinado entre os jogadores.

CABRA CEGA



Fonte: <https://varievo.com/brincadeiras-de-crianca-cabra-cega/>

Objetivos: O objetivo da brincadeira cabra-cega é pegar um dos participantes enquanto se está vendado. Daí vem o nome “cabra-cega”. O jogador pego se torna o próximo a ser vendado e assim por diante. Antes de sair na “caçada”, o pegador deve girar várias vezes.

Habilidades: atenção, concentração, orientação espacial. A brincadeira exige da criança equilíbrio, noção de espaço e estimula todos os sentidos. "Para compensar a ausência da visão, a criança aguça a audição, olfato e percepção, daí a eficiência cognitiva e motora da brincadeira",

Como brincar: O grupo deve escolher uma pessoa para ser vendada, seja por meio de par ou ímpar ou o que quer que seja. Essa pessoa é vendada (ou fecha os olhos) e fica no meio da sala ou do espaço em que estiverem brincando.

O grupo irá girar a pessoa vendada 3 vezes e logo em seguida devem correr e, claro, a pessoa vendada tentará os pegar.

Para a brincadeira ficar divertida, os outros jogadores devem tentar chegar o mais próximo possível da pessoa vendada sem ser pego.

Quando a pessoa vendada tocar em alguém, ela terá de adivinhar quem é, tocando seu rosto e cabelo. Caso ela erre na primeira tentativa, o grupo pode dar sugestões. Quando ela adivinhar quem é, a pessoa pega e descoberta será vendada.

O jogo continuará até que todos os jogadores estejam fora do jogo. Quando isso acontecer, a brincadeira começa de novo, com o primeiro ou o último a ser vendado na partida anterior.

COELHINHO SAI DA TOCA



Objetivos: Atenção, agilidade, noção de tempo e espaço e integração entre os participantes. Ao sinal de “coelhinho sai da toca”, que é dado pelo participante que não tem nenhum arco, os demais e a pessoa que deu o sinal deverão procurar um novo arco, ou seja, uma nova toca.

Habilidades: permite à criança vivenciar uma brincadeira corporal que explora o controle dos movimentos do corpo, a socialização, noções de dentro e fora, atenção, troca, entre outras habilidades.

Como brincar: Divida as crianças em trios, de maneira que pelo menos uma criança fique de fora (sem grupo). Se no caso o número de crianças da turma não for exato, pode deixar mais de uma criança sem grupo, sem nenhum problema, pois isso não afetará o desenrolar da brincadeira.

Já nos trios, uma criança será o coelhinho e as outras duas darão as mãos e ficarão com os braços esticados formando uma toca. Depois de formada a toca, a criança que representará o coelhinho deverá ficar abaixada dentro e embaixo da toca formada pelos amigos do trio.

Todos os trios de crianças devem fazer a mesma formação.

Feito isso, as tocas com os coelhinhos agachados dentro deverão ser dispostas em roda, e a criança ou as crianças que estavam sem grupo, que também serão coelhinhos, deverão ficar no centro dessa roda.

Quando todos estiverem em seus lugares, o(a) educador(a) deverá falar: “Coelhinho sai da toca”. E imediatamente os coelhinhos que estão agachados dentro da toca deverão sair de sua toca atual e tentar entrar em outra toca, ao mesmo tempo que os coelhinhos sem toca também deverão escolher uma toca para entrar.

Quem ficar sem toca, deverá se posicionar no centro da roda e esperar pelo próximo sinal, ou seja, pela próxima fala do(a) educador(a) “Coelhinho sai da Toca” e então escolher uma toca para entrar.

CORRE COTIA



Fonte: <https://revistacrescer.globo.com/Quintal/Brincadeira-boa/noticia/2013/03/brincadeiras-corre-cotia.html>

Objetivos: O objetivo desta brincadeira é a socialização, condicionamento físico, agilidade e atenção. Todos os participantes, com exceção de um, ficam sentados em círculo. O que ficou de fora será o 'pegador'.

Habilidades: Coordenação motora, equilíbrio, direção, atenção, concentração, esquema corporal, agilidade e força muscular. Corre cotia é uma brincadeira do tipo "pega-pega com ciranda"

Como brincar: Esta é uma brincadeira tradicional que pode ser conhecida também como "Lenço atrás". Para brincar, os participantes sentam-se em roda e fecham os olhos. Em seguida, um dos participantes levanta-se e anda em volta da roda com um lenço na mão que deverá ser deixado atrás de um dos integrantes sentados. Ao longo do percurso, ele vai cantando a música: "Corre, cotia, na casa da tia. Corre, cipó, na casa da vó. Lencinho na mão, caiu no chão. Moça bonita do meu coração. Posso jogar? Ninguém vai olhar?". Ao final da música, o participante que achar o lenço atrás de si, levanta-se e corre atrás do que jogou. Este por sua vez deve sentar-se no lugar agora desocupado antes de ser pego. Dessa forma troca o "cantador" e a brincadeira recomeça.

Repita a brincadeira até que todos tenham participado. Essa brincadeira desenvolve a agilidade, a força muscular, a atenção e o ritmo.

DANÇA DAS CADEIRAS



Fonte: <http://jogosbrincadeirasnaeducacao.blogspot.com/2014/08/danca-da-cadeira.html>

Objetivos: Desenvolver as habilidades motoras amplas, o equilíbrio dinâmico, ritmo, a percepção visual e auditiva, a noção espacial, além de aprender a respeitar as regrinhas da brincadeira e identificar as letras do alfabeto, onde foi trabalhado as iniciais dos nomes dos alunos.

Habilidades: coordenação motora ampla, equilíbrio dinâmico, ritmo, percepção visual e auditiva, noção espacial.

Como brincar: Os participantes ficam em pé, rodando e dançando em volta de uma fila de cadeiras, enquanto uma música toca. Uma pessoa deve ser responsável por parar a música. Quando isso ocorre, todos devem sentar na cadeira mais próxima. Aquele que não se senta, sai do jogo. Ganha o único que consegue se sentar todas as vezes que toca a música.

Tenha em conta que, a quantidade de cadeira tem que ser sempre um número menor do que a quantidade de pessoas.

ESCONDE-ESCONDE



Fonte: <https://www.obrasileirinho.com.br/brincar-criancas/brincadeira-esconde-esconde/>

Objetivos: Promove uma percepção de que as coisas podem permanecer nos lugares, mesmo que a criança não consiga as ver, o que é uma conquista extremamente importante nessa faixa etária

Habilidades: Promover a integração em grupo, desenvolve a criatividade, estimula a liderança, raciocínio lógico e estratégia das crianças

Como brincar: Um grupo de participantes escolhe uma pessoa que tem que procurar aos demais.

O escolhido tem que contar com os olhos fechados até o número 10, 20 ou 30. E, quando terminar de contar, tem que gritar: "lá vou eu!" e sair procurando os demais. Quando encontrar alguém, tem que tocá-lo para eliminá-lo e continuar procurando os outros. Alguns preferem, ao ver a criança escondida, correr para o local onde estava contando para bater a mão no lugar e gritar: "um, dois, três, e citar o nome da pessoa que foi descoberta" e depois seguir procurando os demais.

As crianças que estão escondidas, caso queiram se salvar e ganhar o jogo tem que correr ao lugar onde estavam contando e tocar antes que seja tocado.

MORTO-VIVO



Fonte: <https://www.mepoenahistoria.com.br/atividades/vivo-ou-morto/>

Objetivos: Criar formas artísticas, com movimentos corporais, e desenvolver a memória, atenção, concentração e agilidade.

Habilidades: Estimula a atenção, coordenação motora, a agilidade, condicionamento físico, concentração e a expressão corporal.

Como brincar: Coloque as crianças uma ao lado da outra. Uma pessoa deverá ficar de frente para as crianças para dar a ordem: “Morto” ou “Vivo”. Essa pessoa será o “líder” da brincadeira.

Quando a ordem for “Morto”, todas as crianças deverão se abaixar.

Quando a ordem for “Vivo”, todas as crianças deverão ficar de pé.

O líder poderá tentar confundir as crianças, de acordo com a evolução da brincadeira. O líder poderá acelerar as ordens, ou seja, não dando muito tempo entre uma ordem de “vivo” ou “morto”; repetir uma ordem já dada, por exemplo, quando foi dada a ordem “vivo”, novamente ele ordena “vivo”, no momento em que todas as crianças estão esperando que seja “morto”; o líder poderá também ordenar “vivo” ao mesmo tempo em que se abaixa ou ordenar “morto” ao mesmo tempo em que fica de pé.

PASSA ANEL



Fonte: <https://unidospelavida.org.br/toemcasadica37/>

Objetivos: Dissimular a passagem de um anel para outro participante. Além de estimular a socialização, o “passa anel” agrega meninos e meninas de diversas idades.

Habilidades: Estimular a atenção e concentração. Trabalhar a orientação espacial e relembrar os cinco sentidos

Como Brincar: As crianças se alinham, lado a lado, sentadas ou em pé, com as mãos unidas e apontadas para frente, e um voluntário se habilita para passar o anel. Se ninguém tiver um anel, pode-se usar uma pedrinha, uma moeda ou outro objeto pequeno. Em seguida, o passador escolhe quem será o adivinhador, que terá de dizer com quem está o anel no final da rodada.

O passador, então, posiciona-se diante das crianças perfiladas, esconde o anel pressionado entre as palmas das mãos e começa a passar suas mãos unidas entre as mãos de cada um dos jogadores. Enquanto isso, o adivinhador só observa. O passador recita este verso cada vez que repete o movimento: “Tome este anel e não diga nada a ninguém”.

Sem que o adivinhador perceba, o passador deixa escorregar o anel nas mãos de alguém – e a pessoa que recebe também disfarça. Depois de finalizada a rodada, ele pergunta ao adivinhador: “Com quem está o anel?”. Se ele acertar, será o próximo passador. Se errar, deverá pagar uma prenda escolhida por todos ou pré-definida antes do início do jogo. Em algumas regiões, paga o castigo quem acerta.

PEDRA, PAPEL, TESOURA



Fonte: <https://medium.com/paper-rock-and-scissors/utilizando-redes-neurais-para-classificar-imagens-do-jogo-pedra-papel-e-tesoura-b473e0ceda06>

Objetivos: Os jogadores devem simultaneamente esticar a mão, na qual cada um formou um símbolo. Então, os jogadores comparam os símbolos para decidir quem ganhou, da seguinte forma: Pedra ganha da tesoura (amassando-a ou quebrando a). Tesoura ganha do papel (cortando-o).

Habilidades: Estratégia, atenção e coordenação motora.

Como brincar: Pedra, Papel, Tesoura é um jogo de mãos recreativo, para duas ou mais pessoas, que não requer nada material nem uma grande ou especial habilidade. Basta as mãos das crianças e ter muita sorte. Este tipo de jogo é perfeito para estimular a agilidade, a atenção, a coordenação motora e o ritmo das crianças.

Para começar a jogar pedra, papel e tesoura é necessário saber o que simboliza cada elemento e como representá-lo com as mãos. Te ensinamos a brincar de pedra, papel e tesoura, passo a passo:

No jogo de Pedra, Papel, Tesoura, os jogadores devem esticar a mão, na qual cada um formou um símbolo elegido por cada um.

- A mão fechada significa Pedra;
- A mão aberta significa Papel;
- A mão com os dedos indicador e médio estendidos significa Tesoura.

Pra começar, os dois participantes ficam um de frente para o outro e, ao mesmo tempo, colocam uma das mãos para frente representando um dos três símbolos elegido.

Os participantes comparam os símbolos de suas mãos para decidir quem ganha a partida, da seguinte maneira:

- Pedra ganha da Tesoura (a amassa e quebra);

- Tesoura ganha do Papel (o corta);
- Papel ganha da Pedra (a embrulha).

No caso em que os participantes coincidam, mostrando o mesmo símbolo, acontece um empate e se joga outra vez até desempatar.

PEGA-PEGA



Fonte: <http://ceiveleiros.blogspot.com/2021/08/vamos-brincar-de-pega-pega.html>

Objetivos: É um jogo simples no qual um dos jogadores é o pegador e os outros precisam fugir para não serem pegos. Brincar de pega-pega é muito simples, não é preciso de materiais e, como tem regras muito fáceis, pode ser jogado por crianças de todas as idades.

Habilidades: Trabalha o equilíbrio, coordenação motora e desenvolve consciência corporal.

Como brincar: Antes de começar o jogo, um participante deve ser designado como o “pegador”. O “pegador” fecha os olhos e conta até dez enquanto os outros jogadores se dispersam. A brincadeira começa quando o “pegador” corre atrás dos outros, que tentam evitar serem apanhados. O primeiro a ser tocado torna-se o “pegador” e o jogo continua.

O Pega-pega também pode ser realizado como um jogo de eliminação, no qual cada participante que é apanhado sai da brincadeira e o “pegador” continua nesse papel durante todo o jogo. O último jogador, que não foi apanhado, é o vencedor e substitui o “pegador” no próximo jogo.

SEU MESTRE MANDOU



Fonte: <https://santicultural2013.wordpress.com/2017/10/03/tudo-o-que-o-seu-mestre-mandar/>

Objetivos: Um dos participantes será o mestre e ficará na frente dos outros jogadores. Ele dará as ordens e todos os seguidores deverão obedecê-las desde que sejam precedidas das palavras de ordem: “o mestre mandou”. As frases que não começarem com essas palavras não devem ser obedecidas.

Habilidades: Concentração, o cumprimento de tarefas, a coordenação motora, a atenção, a lateralidade e a linguagem corporal dos educandos.

Como brincar: Um participante deve ser nomeado o mestre, que fica em frente aos demais, e ordena que imitem os seus gestos, dizendo: “O mestre mandou...”. Porém, as crianças só devem imitar se o mestre disser essa frase antes de indicar o gesto. O jogador que imitar sem ouvir “o mestre mandou”, é eliminado.

REFERÊNCIAS:

Amarelinha. Jogo e brincadeira de criança, Disponível em:

<https://br.guiainfantil.com/materias/cultura-e-lazer/jogos/amarelinha-jogo-e-brincadeira-de-crianca/>. Acesso em: 22 ago. 2022.

Antigas Brincadeiras Infantis. Disponível em:

<https://sites.google.com/site/antigasbrincadeirasinfantis/brincadeiras-antigas/cinco-marias>. Acesso em: 22 ago. 2022.

BORBA, Ângela M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BRASIL, MEC/SEB. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006.

BORBA, Ângela Meyer. A brincadeira como experiência de cultura. In: CORSINO, Patrícia (org.) **Educação infantil: cotidiano e políticas**. Campinas, SP: Autores Associados, 2009. p. 69-78.

Brincadeira de Criança. Disponível em:

<https://brincadeiraseatividades.blogspot.com/2015/04/adoleta.html?spref=pi>. Acesso em: 22 ago. 2022.

Brincadeiras de Criança – Cabra-cega. Disponível em:

<https://varievo.com/brincadeiras-de-crianca-cabra-cega/>. Acesso em: 22 ago. 2022.

Centro de Educação Infantil Veleiros, Escola de Educação Infantil da Rede Municipal de Ensino da Cidade de São Paulo. Disponível em:

<http://ceiveleiros.blogspot.com/2021/08/vamos-brincar-de-pega-pega.html>. Acesso em: 07 jan. 2022.

CORSARO, William. **Sociologia da infância**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

Dicas Culturais Santi, As dicas culturais da Escola Santi. Disponível em:

<https://santicultural2013.wordpress.com/2017/10/03/tudo-o-que-o-seu-mestre-mandar/>. Acesso em: 07 jan. 2022.

EDF Compartilha Professor. Disponível em:

<https://edfcompartilhaprofessor.blogspot.com/2016/07/coelhinho-sai-datoca.html?spref=pi>. Acesso em: 22 ago. 2022.

Ensine as crianças a brincarem de Passa Anel durante o isolamento social.

Disponível em: <https://unidospelavida.org.br/toemcasadica37/>. Acesso em: 22 ago. 2022.

Jogos Brincadeiras na Educação Infantil. **DANÇA DAS CADEIRAS.** Disponível em:

<http://jogosbrincadeirasnaeducacao.blogspot.com/2014/08/danca-da-cadeira.html>. Acesso em: 23 ago. 2022.

Me põe na história. **“Vivo Ou Morto”**: Atividades, Maiores de 3 anos. Disponível em: <https://www.mepoenahistoria.com.br/atividades/vivo-ou-morto/>. Acesso em: 23 ago. 2022.

O Brasileirinho. **Brincadeira esconde-esconde**. <https://www.obrasileirinho.com.br/brincar-criancas/brincadeira-esconde-esconde/> Acesso em: 23 ago. 2022.

Revista Crescer. **Brincadeiras**: Corre cotia. Disponível em: <https://revistacrescer.globo.com/Quintal/Brincadeira-bonita/noticia/2013/03/brincadeiras-corre-cotia.html> Acesso em: 23 ago. 2022.

Utilizando redes neurais para classificar imagens do jogo pedra, papel e tesoura. Disponível em: <https://medium.com/paper-rock-and-scissors/utilizando-redes-neurais-para-classificar-imagens-do-jogo-pedra-papel-e-tesoura-b473e0ceda06> Acesso: 07/01/2022

VIGOTSKI, L. S. **Imaginação e criatividade na infância**. Tradução: João Pedro Fróis. São Paulo, editora: WMF Martins Fontes, 2014.