

Anos Iniciais

Estratégias para garantir o processo de aprendizagem em leitura e escrita nas redes públicas de educação

Sessão simultânea: brincadeiras de rua

Desenvolvimento técnico -
Instituto Avisa Lá- 2021
Programa Formar Instituto Gesto

Anos Iniciais

Estratégias para garantir o processo de aprendizagem em leitura e escrita nas redes públicas de educação

Sessão simultânea: brincadeiras de rua

Desenvolvimento técnico:

Instituto Avisa Lá

Coordenação Geral:

Silvia Pereira de Carvalho

Elaboração :

Renata Frauendorf

Priscila de Giovani

Sumário

SESSÃO SIMULTÂNEA: BRINCADEIRAS DE RUA	6
INTRODUÇÃO	6
Etapa 1 – Apresentação da proposta e escrita de lista com nomes de brincadeiras de rua	9
Etapa 2 - Escrita e ilustração das brincadeiras	9
Etapa 03 – Organização da Sessão Simultânea de Brincadeira	15
Brincadeiras populares no Brasil para as crianças	17
QUEIMADA	18
PETECA	18
PIPA	18
CINCO MARIAS	19
CIRANDA	19
ALERTA	19

SESSÃO SIMULTÂNEA: BRINCADEIRAS DE RUA

INTRODUÇÃO

Com o retorno dos alunos e alunas às aulas presenciais, após a pandemia, se faz necessário desenvolver estratégias para quem ainda não compreendeu o funcionamento do sistema de escrita, afim de que possam avançar em seus conhecimentos. Sabemos que apesar de todo o investimento das redes durante o ensino remoto, nem todas as crianças tiveram as mesmas oportunidades que o presencial na escola poderia oferecer.

Para intensificar a formação continuada com foco na alfabetização, optamos por trabalhar com uma das modalidades organizativas do tempo didático (LERNER, 2002), a “sequência didática” que é constituída por um conjunto de atividades organizadas, de maneira sistemática que apresenta desafios progressivos e que resguarda um sentido para o(a) estudante, que neste caso, serão desafiados a organizar um evento ao fim, uma **sessão simultânea de brincadeiras de rua**.

Nesta proposta, os e as estudantes reúnem-se em grupos em salas distintas, ao mesmo tempo, para apresentar e ensinar a brincadeira para a qual se prepararam. Os convidados, ou seja, as alunas e alunos de outras turmas realizam uma inscrição prévia escolhendo uma das brincadeiras de rua de seu interesse. No dia agendado para a sessão, são orientadas sobre a sala ou espaço para qual devem se dirigir e, nela, os e as estudantes que estão participando da sequência didática ficarão responsáveis em ensinar como acontece a brincadeira e brincar com o grupo. Para organizar o evento os e as estudantes participam de diferentes situações de leitura e escrita em colaboração, em duplas seja ao escrever a lista de brincadeiras de rua que farão parte da sessão, os cartazes com informações sobre determinada brincadeira, uma lista com o título da brincadeira e espaço para os nomes que serão inscritos em cada na sala ou espaço destinado. Ter um propósito comunicativo para a leitura e escrita potencializa o desejo de escrever e esse será o principal objetivo dessa sequência.

Para a confecção dos cartazes, os e as estudantes precisarão escrever os nomes de brincadeiras por meio da “escrita coletiva”, trata-se de uma situação de aprendizagem sobre o sistema de escrita com foco na interação do grupo. Nela, os(as) estudantes têm que fazer uso dos saberes que possuem sobre o sistema de escrita, explicar o modo como pensaram e confrontar com a escrita dos colegas para tomar a melhor decisão em relação à forma de grafar a palavra solicitada. A cada aula, será proposta a escrita de três nomes de brincadeiras selecionados por você, sempre tendo como critério palavras que tragam bons problemas para se pensar.

É fundamental para a realização desta sequência didática (SD), que você tenha em mãos o mapa das fases de escrita¹, recente (realizado no intervalo de até um mês antes de iniciar as atividades), para que possa adequar as propostas às necessidades reais do seu grupo. Ao final da última etapa, realize uma nova avaliação diagnóstica com os(as) estudantes, garantindo os mesmos critérios utilizados na anterior, para observar a evolução das escritas e planejar novas possibilidades de intervenção.

1. Chamamos aqui de **mapas de fases da escrita**, o registro feito pelo professor que permite conhecer o que sabem as crianças sobre o sistema de escrita: quais estudantes da turma já escrevem convencionalmente, quais não escrevem e encontram-se nas diferentes fases de escrita: pré-silábica, silábica sem ou com valor sonoro convencional, silábico-alfabética e alfabético.

Durante o desenvolvimento das atividades, ofereça livros informativos sobre o tema, manuais de brincadeiras, acesso a sites (se for possível) a fim de contribuir para ampliar o conhecimento sobre as diferentes brincadeiras apresentadas. Você poderá ler uma curiosidade sobre alguma brincadeira, para que à medida que elaborarem os cartazes, aprendam sobre elas. Além disso, também não é necessário que saibam tudo sobre todos as brincadeiras. É recomendável incluir brincadeiras de rua típicas do território e de culturas da região. Lembrando sempre que é importante brincar no pátio ou outro local apropriado a com as modalidades novas aprendidas.

Vale ressaltar que a frequência na rotina de propostas como essa, a qualidade das intervenções que você fizer e a intensa troca de informações e ideias entre os(as) estudantes com diferentes saberes ajudarão a garantir avanços na aprendizagem das crianças.

As atividades desta sequência podem ser realizadas três vezes por semana, por 40 minutos aproximadamente, intercalando com as outras propostas já previstas em sua rotina. Foi planejada para durar 4 semanas.

Esta é uma sequência didática destinada aos estudantes de 1º ao 3º ano, que foi elaborada principalmente para estudantes que não compreenderam o funcionamento do sistema de escrita, mas nesta orientação didática você também encontrará propostas para os(as) estudantes que escrevem alfabeticamente e com isso poderão atender as necessidades específicas de cada grupo de alunos(as).

Espera-se dos e das estudantes que não se apropriaram da escrita alfabética:

- Reflitam sobre o sistema de escrita e analisem escritas, convencionais e não convencionais, avançando significativamente em suas hipóteses.
- Consultem outras palavras para escrever ou para ler as que desejam.

Considerando aqueles e aquelas já com escrita alfabética:

- Reflitam sobre o sistema ortográfico e analisem escritas convencionais e não convencionais avançando em seus conhecimentos

Com essa sequência didática espera-se que se desenvolvam as seguintes habilidades da BNCC:

(EF01LP03) Observar escritas convencionais, comparando-as às suas produções escritas, percebendo semelhanças e diferenças.

(EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.

(EF01LP12) Reconhecer a separação das palavras, na escrita, por espaços em branco.

(EF01LP02) Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas.

TEMPO ESTIMADO

- 10 aulas

PRODUTO FINAL

- Sessão simultânea de brincadeiras de rua realizada pelas e pelos estudantes .
- Escrita de cartazes com o nome da brincadeira e a ilustração para que os convidados e as convidadas façam a inscrição na sessão simultânea.

MATERIAL

- Letras móveis.
- Papel pardo ou cartão, cartolina para a inscrição das brincadeiras
- Textos para a leitura ou livros, revistas com informações sobre brincadeiras de rua.
- Crachá com os nomes dos estudantes e das estudantes.
- Lista com o nome das crianças em letra bastão.
- Lápis de cor.
- Alfabeto para ser fixado num lugar ao alcance dos alunos.

Quadro de organização da sequência didática

Etapas	Atividades
01 – Apresentação da proposta e lista de brincadeiras de rua	1A - Apresentação da proposta, do produto final e escrita de lista de brincadeiras de rua
02 – Escrita e ilustração das brincadeiras	2A – Escrita de 2 nomes de brincadeiras 2B a 2E – Escrita, ilustração e leitura de curiosidades/informações sobre brincadeiras de rua e momento da brincadeira.
03 – Organização da Manhã/Tarde da Brincadeira	3A – Escolha das ilustrações e confecção dos cartazes para organizar o painel para inscrição da sessão simultânea. 3B e 3C – organização das sessões 3D - Realização da sessão simultânea e autoavaliação

Sugestão de nomes de brincadeiras de rua que podem ser utilizados nessa SD:

(Revisar a sugestão proposta de brincadeiras, escrevendo as mais presentes na cultura infantil de seu município)

Alerta - Bobinho- Ciranda - Peteca - Pipa - Pega pega - Esconde esconde - Cinco Marias - Queimada- Elástico - Estátua- Mímica - Adoletá - Bandeirinha- Bambolê - Roda

Você poderá acrescentar a essa lista nomes de brincadeiras de rua mais presentes na cultura infantil do município ou mesmo substituir pelo nome mais familiar da região. Para a lista considere uma diversidade de critérios, dentre eles, palavras dissílabas, trissílabas e polissílabas; palavras simples e compostas, sílabas constituídas por consoante e vogal (CV); consoante, vogal, consoante (CVC), consoante, consoante, vogal (CCV); vogal, consoante (AC), entre outras.

Etapa 1 – Apresentação da proposta e escrita de lista com nomes de brincadeiras de rua

Apresentação da proposta, do produto final e escrita de lista de brincadeiras de rua

Esta primeira atividade tem o objetivo de apresentar a proposta de trabalho e elaborar uma lista de nomes das brincadeiras com base na contribuição dos(as) estudantes em roda.

Inicie perguntando aos alunos e alunas quais brincadeiras de rua eles conhecem, essa é uma forma de aproximação do estudo e começar uma conversa sobre o tema. Faça uma roda e explique o que é e como será realizada a sessão simultânea de brincadeiras e os cartazes para a inscrição de outras crianças que participarão.

Explique também que a tarefa será escrever o nome das brincadeiras da melhor forma que conseguirem, bem como conhecer as instruções e brincar.

Após a conversa, convide as e os estudantes a ditar o nome das brincadeiras que poderão fazer parte da sessão simultânea. Escolha quais farão parte desta sessão simultânea. Aproveite e planeje o dia do evento.

Etapa 2 - Escrita e ilustração das brincadeiras

2A - Escrita dos 2 primeiros nomes de brincadeiras de rua



Escrita em duplas de nome de brincadeira utilizando letras móveis

Essa atividade está organizada para ser realizada em dois momentos: o primeiro em duplas (se possível); e o segundo momento de forma coletiva.

Para o primeiro momento organize os(as) estudantes em duplas, considerando os saberes próximos relacionados ao conhecimento do sistema de escrita (um estudante com escrita pré-silábica com um com escrita silábica; uma criança com escrita silábica convencional com uma criança com

escrita silábica alfábética) e entregue um conjunto de letras móveis para cada uma. É importante consultar o mapa atualizado das fases da escrita da turma.

Informe que você ditará três nomes de brincadeiras que farão parte da sessão simultânea das Brincadeiras de Rua. Não há necessidade de seguir a ordem alfábética nesse ditado. As duplas devem escrever a palavra ditada utilizando as letras móveis. O fato de os estudantes escreverem juntos **faz com que elas conversem entre si e tomem decisões sobre quais letras usar, em que ordem e o número necessário de letras, entre outras coisas**. Enquanto os e as estudantes estiverem escrevendo, é importante que você circule pela sala para ouvir o que eles e elas dizem. **Preste atenção nas letras que escolhem, incentive-os/as a ler o que produziram e a explicar como pensaram a escrita.**

Sugira que recorram, por exemplo, à lista de nomes dos colegas ou a cartazes que estiverem afixados no mural quando tiverem dúvidas sobre qual letra usar ou em que ordem, por exemplo. Se necessário, faça perguntas que os ajudem a pensar, tais como: *"Há outra letra boa para escrever a palavra?" "Há letras que verificou que não são necessárias após a leitura?"* Terminada a escrita com letras móveis, é hora de iniciar a segunda parte da atividade. Aqui você encontrará uma possibilidade de propor a discussão coletiva. Entretanto, há outras formas possíveis.

A ideia é convidar os e as estudantes à reflexão, portanto, formule o desafio da seguinte maneira: *"Vamos pensar sobre a escrita da palavra queimada? Aqui na sala eu observei diferentes escritas realizadas pelas duplas. Vamos conhecer algumas ideias".*

Enquanto circular pela sala observe as escritas produzidas pelas diferentes duplas de modo a identificar a variedade de escritas, veja se há escritas pré-silábicas, silábicas sem valor sonoro convencional, silábicas com valor sonoro convencional, silábicas alfábética se alfábéticas. Esse primeiro reconhecimento irá te ajudar no momento seguinte.

2B: Proposta para escrita coletiva

- Você deverá chamar algumas duplas para escrever no quadro iniciando sempre da que apresenta um menor saber para de maior saber em relação ao funcionamento do sistema de escrita. Assim convide uma primeira dupla que tenha produzido uma escrita pré-silábica (se houver) ou silábica para escrever no quadro o nome da brincadeira da mesma forma como fizeram com as letras móveis. O registro da escrita, poderá ser realizada apenas por um dos participantes, enquanto o outro participará ditando as letras, ajudando a pensar em caso de dúvida. Ao terminarem peça que os membros da dupla leiam o que escreveram, um de cada vez, indicando cada parte da palavra. **A orientação para retomar a escrita, lendo o que escreveram, permite um tipo de análise que vai além das letras iniciais e finais, vai para dentro da palavra, sendo esse o desafio para que os alunos avancem e reflitam sobre o sistema de escrita. Nesse momento não se preocupe em corrigi-los, dizer se está certo ou errado, aproveite para instigar que observem as diferenças entre as indicações que fizeram, para problematizar algum registro que parecem estar de acordo entre outras intervenções.**

- Em seguida, convide uma nova dupla para escrever no quadro logo abaixo da primeira escrita. Note que essa escolha não é aleatória. Deverá ser feita com base na sua observação sobre as escritas já produzidas pelas crianças e por dupla. Quando um(a) estudante que não compreendeu o funcionamento do sistema de escrita faz seu registro no quadro, ele coloca em jogo seus saberes, confrontando-os com o registro anterior ao seu, principalmente se dialogar com um colega que pensa diferente dele. Ao chamar a segunda dupla diga, por exemplo: *"Os colegas escreveram*

queimada dessa forma. Vocês concordam com eles? Então conversem e escrevam novamente queimada embaixo da escrita deles." Note que para isso é fundamental deixar as escritas no quadro, por isso não apague o que for sendo produzido.

- Chame no máximo quatro ou cinco duplas por dia para não ficar cansativo.

No final, você pode ter no quadro algo semelhante a este registro:

PQASRTJE.	(1 ^a . dupla - escrita pré-silábica)
EMA	(2 ^a . dupla - escrita silábica)
KIAD	(3 ^a . dupla - escrita silábica)
EIMDA	(4 ^a . dupla - escrita silábica-alfabética)
QEIMADA	(5 ^a . dupla - escrita alfabetica)

Anote num caderno seu o registro e a escrita a que os(as) estudantes conseguiram chegar. No momento de organizar os cartazes para inscrição da sessão simultânea vale trazê-las para uma nova reflexão. Conversaremos sobre essa revisão na terceira etapa.

Importante

- Uma boa mediação deverá provocar sucessivas análises e consecutivas reelaborações do escrito. É fundamental observar que as intervenções realizadas se baseiam na análise da produção das crianças. Você não deve perguntar sobre o que falta, nem ler para a dupla, essa ação permitirá aos estudantes que pensem sobre o que escreveram. As releituras permitem um tipo de reflexão parte a parte, que informa as duplas que a escrita pode ser reanalizada.
- Além disso, abre um espaço para considerar que outras letras podem ser boas para escrever o mesmo segmento. Uma situação como essa permitirá a todos inúmeras reflexões com base na análise do que estava escrito para continuar escrevendo. O registro vai se transformando à medida que outros caracteres forem agregando à escrita silábica, como se observa no exemplo acima.
- A análise da escrita dos colegas e a interação, além da coletivização das reflexões, possibilitem avançar na produção e, certamente, na compreensão do que é a escrita e do que ela representa. **A principal condição didática que favorece a aquisição do sistema é escrever e comparar com o que o outro fez.** É nesse momento que as questões sobre o sistema se apresentam, pois, nas atividades de escrita, as contradições se colocam.

Faça esse movimento ao final de cada uma das palavras ditadas alternando as duplas chamadas para irem ao quadro e criando assim a possibilidade de diversos estudantes refletirem sobre a escrita das palavras. Para isso, é fundamental criar um clima de confiança e respeito, pois a questão que se coloca não é de estar certo ou errado, mas, sim, diferentes formas de pensar a escrita de uma mesma palavra.

Quando eles tiverem dúvidas sobre que letras usar, incentive o grupo a buscar apoio nas listas com palavras de referência afixadas no mural da sala, como a lista de nome dos(as) estudantes. No caso das letras T, D, P, B e C, é comum as crianças acharem que apenas uma dessas letras basta para escrever quando são acompanhadas pela letra E, como por exemplo TE. Por isso, é interessante instigá-las a pensar utilizando como apoio o nome de colegas ou outras palavras de referência que você poderá escrever no quadro para que observem e descubram a letra que falta. Esse tipo de

questionamento é importante, pois reforça o valor das palavras de referência como favorecedoras de situações em que têm de ler e escrever outras palavras.

Enfim, há muitas possibilidades de intervenção nesse momento. Essas são algumas formas de problematizar as escritas, discutir e pensar sobre elas. **O fundamental, entretanto, é garantir o espaço de circulação de informações entre os estudantes, as estudantes e a troca de ideias, cabendo à professora, ao professor, o papel principal de escutá-los, escutá-las primeiro, para então, se necessário, fazer alguma pergunta que as, os ajude a avançar com base nas ideias iniciais.**

Realizando esse tipo de atividade e de intervenção com frequência, você poderá acompanhar o avanço do conhecimento dos estudantes, das estudantes fazendo com que eles próprios, elas próprias busquem escritas cada vez mais próximas ao convencional. Como essa atividade requer um grau de concentração alto, avalie se deve refletir sobre a escrita de uma nova palavra ou deixar para outro dia.

Mais do que quantidade, o valor está na qualidade das intervenções realizadas por você e na possibilidade de troca de ideias entre os estudantes e as estudantes.

Atenção:

- O objetivo não é chegar à escrita convencional para todos os alunos e todas as alunas ao final da quência, mas criar momentos de reflexão sobre o sistema com base no intercâmbio de ideias e na circulação de informações entre as duplas e os demais colegas. Por isso, é fundamental não apagar as escritas anteriores.
- Uma dica importante para provocar a reflexão é iniciar pela dupla com menor conhecimento sobre a escrita, para então chamar duplas com maior conhecimento, pois assim cria-se o espaço de reflexão entre elas.
- Para propor perguntas ou fazer algum tipo de intervenção, é preciso, antes de mais nada, ouvir o que as crianças dizem e compreender o que pensam e como pensam.
- Para ditar, escolha nomes que tragam bons problemas para pensar. Inclua, por exemplo, os dissílabos como: pipa. Ao pensar sobre essas escritas, os alunos, as alunas se depararão com a questão da quantidade mínima de letras para escrever uma palavra, uma vez que não costumam aceitar escrevê-las com menos do que três letras. Diferentes soluções são encontradas, e colocar isso em discussão com todos, todas é bastante potente para pensar sobre esse aspecto.
- Palavras como peteca, mímica também trazem bons problemas. O foco, entretanto, está na questão da variedade de letras, pois, para os alunos com escrita silábica com valor sonoro convencional nas vogais, não é possível utilizar a mesma letra para escrever cada parte da palavra. Para eles é inadmissível uma escrita: E E A (para peteca). É interessante observar que, para não escrever EEA, é comum o aluno substituir a segunda letra E por uma letra qualquer para escapar da contradição entre as próprias ideias. Desconfortável nessa situação, ele começa a introduzir consoantes que fazem parte da sílaba (no caso, o T). Em geral, daí para a frente segue expandindo sua escrita e muitas vezes parece chegar a uma escrita aparentemente alfabética. No entanto, quando pedimos que leia apontando com o dedo, ele lê siladicamente pulando letras. Isso não quer dizer que não tenha aprendido com a atividade. Ao contrário, já está quase lá. O que acontece é que a escrita alfabética não é aprendida instantaneamente pelas crianças, mas por um processo trabalhoso e demorado de construção.

Assista ao vídeo: Basquetinho, disponível em: <https://vimeo.com/609080299/5b8f726289> e Pensando em voz alta - Parte 2, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8c9ZbgF2k70> e conheça algumas estratégias possíveis para a realização da escrita coletiva no quadro.

2B a 2E - Escrita, ilustração, leitura de curiosidades/informações sobre brincadeiras de rua e momento da brincadeira.

Você vai repetir o mesmo procedimento da escrita dos nomes das demais brincadeiras selecionadas.

Sugestões de intervenções ao longo das atividades

- **Sobre os procedimentos**

- Não será preciso solicitar que as crianças escrevam todos os nomes das brincadeiras com letras móveis. Você pode propor que escrevam também com lápis no papel e ou no computador se possível, desde que sejam garantidas as intervenções para a reflexão dos(as) estudantes descritas na atividade anterior.

- Recomendamos que a estratégia “escrita coletiva” permaneça em todas as aulas.

- **Curiosidades das brincadeiras**

- Não esqueça de ler textos expositivos para que o grupo possa conhecer mais sobre as brincadeiras de rua, como são conhecidas em diferentes lugares do Brasil. Também poderão ser lidas legendas de imagens antigas, atuais de brincadeiras de rua. Apresentamos (anexo) alguns textos que você pode ler e ou organizar leituras colaborativas com os(as) estudantes.

- **Ilustração das brincadeiras**

- Ao longo das atividades, é importante pedir que os estudantes e as estudantes façam desenhos das brincadeiras. As ilustrações farão parte dos cartazes para inscrição da sessão simultânea. Na etapa 3, eles, elas escolherão os mais apreciados para colocar nos cartazes.

- O desenho dos estudantes, das estudantes representando as brincadeiras deve ser realizado em diferentes momentos para que eles e elas experimentem vários traços e cores. Com um pequeno acervo de ilustrações dos alunos, das alunas, será mais fácil fazer as escolhas para o produto final.

- A sugestão é o desenho de observação, que consiste em olhar uma foto da brincadeira, ou mesmo observar colegas brincando para desenhá-la. Isso não significa, porém, copiar o desenho nem ter de fazer igual. Dessa forma, eles tentam imitar o que a imagem mostra. Isso contribui para o desenvolvimento do desenho infantil e o avanço nas técnicas de ilustração. Essa foto pode ser impressa ou projetada no quadro ou ser mostrada em algum livro, revista ou na tela do computador.

- A pesquisa de imagens em site de busca é um ótimo apoio para esse trabalho, caso você tenha acesso à internet, bem como a observação das ilustrações e fotos dos livros e das revistas. Isso certamente enriquecerá os desenhos feitos pelos estudantes, pelas estudantes.

- Evite oferecer imagens estereotipadas de brincadeiras para que os estudantes, as estudantes apenas pintem, pois isso pouco contribui para que eles, elas se arrisquem no desenho, no traçado.

- **Brincar é fundamental**



Estudantes Escola do Campo brincando de bolinha de gude

- A cada aula, após a escrita dos dois nomes de brincadeiras, proponha que brinquem. Muitos dos e das estudantes não conhecem tantas brincadeiras de rua, e ao brincar terão a oportunidade de compreender melhor as instruções para que no dia da sessão simultânea possam ensinar aos convidados.

- Para estudantes que já compreenderam o sistema de escrita

- É importante combinar com esses e essas estudantes, como será a participação deles e delas nessa atividade de escrita coletiva no quadro, solicitando que eles, elas não interfiram, nem digam as letras que precisam ser escritas enquanto outras duplas estiverem produzindo. Sugerimos que no ditado de palavras escolhidas para o grupo, você avalie se há ou não desafios ortográficos para as duplas de estudantes com escrita alfabética. Caso a palavra ditada seja “RODA”, valerá ditar outra palavra para essas duplas, como por exemplo: “QUEIMADA”, “ESCONDE-ESCONDE”. Isso não significa que palavras como estas não devem ser ditadas para todo o grupo, estamos sugerindo que em **apenas alguns momentos** eles possam escrever outras palavras que tenham problemas ortográficos a resolver.

- Eles poderão ser convidados a participar da escrita coletiva, como a última dupla para refletir sobre as questões ortográficas. Não temos como objetivo que eles possam escrever no final para chegar a escrita convencional. Ora eles participam, ora não, assim como todas as duplas que deverão ser divididas para ir ao quadro.

- Os e as estudantes que já leem convencionalmente podem também ler as curiosidades aos colegas, as colegas para isso, precisam receber a curiosidade antes, ler várias vezes se preparando para a leitura e em seguida ler ao grupo. Eles e elas também podem selecionar as curiosidades que serão lidas em sites de busca de textos expositivos de brincadeiras, como por exemplo no Guia Infantil e Brasileirinhos. É fundamental propor situações que tragam desafios aos alunos com escrita alfabética para que se sintam motivados a realizar a proposta.

Etapa 03 – Organização da Sessão Simultânea de Brincadeira



Sessão Simultânea de Brincadeiras – estudantes leem informações das brincadeiras de rua para escolher qual querem aprender

A última parte desta sequência didática tem como objetivo preparar a sessão simultânea de brincadeiras para sistematizar o que os estudantes e as estudantes aprenderam durante o trabalho. A opinião deles e delas deve ser considerada e é importante que tomem as decisões necessárias para elaborar e organizar os cartazes, o painel das inscrições, , elaborar a lista de convidados e fazer convites. Também será valioso fazer uma roda de finalização do trabalho.

É preciso que nos cartazes expostos, as escritas estejam grafadas da forma convencional, pois circulará para outras pessoas fora da sala. Para esse momento, convide os estudantes, as estudantes para uma nova reflexão, apresente a escrita final produzida pela última dupla na escrita coletiva e registre a palavra (grafada convencionalmente). Solicite que comparem as duas escritas, observando quais as letras que foram utilizadas e que são boas para escrever o nome da brincadeira. Assim eles e elas terão uma nova oportunidade de reflexão e o cartaz a ser exposto no mural apresentará a escrita convencional.

3A – Escolha das ilustrações

Para iniciar a atividade, coloque os desenhos feitos pelos alunos, pelas alunas ao longo deste bloco em um varal ou dispostos no mural com o propósito de eles escolherem o que mais apreciam de cada brincadeira para compor. Ajude-os expondo alguns critérios vinculados à estética da imagem e não à autoria do desenho (o feito pelo colega preferido). Caso perceba que faltou o desenho de alguma brincadeira, peça que os alunos e alunas desenhem, dividindo-os em grupo. Como mencionado anteriormente, é interessante ter mais de um desenho de cada brincadeira para que eles e elas possam escolher.

3B e 3C – Montagem dos cartazes confecção de convite



Elaboração de cartaz

Esta atividade consiste em montar juntos os cartazes. Decidam como será: qual papel utilizarão, a disposição das ilustrações e da escrita do nome da brincadeira no papel.. O importante é que cada estudante tenha alguma tarefa nesse processo. Lembrem-se que cada cartaz será composto do nome da brincadeira, ilustração e um espaço para que possam os e as convidadas possam realizar a inscrição.

Quando terminarem, pensem em como será o encontro de brincadeiras, organizem a lista de convidados e juntos escrevam um convite para a sessão simultânea de brincadeiras. Antes da escrita do convite converse com os estudantes e as estudantes sobre as informações que não podem faltar como data, local, horário e a programação.

Chegando o grande dia, após juntamente com os estudantes organizar os espaços é hora de aproveitar e se divertir!

3D - Autoavaliação

Esta atividade tem como propósito finalizar o trabalho fazendo um levantamento sobre as impressões de cada um a respeito das diversas situações realizadas ao longo da organização do evento. Além de saber do que mais gostaram e o que não apreciaram muito, é importante comentar sobre as aprendizagens conquistadas, principalmente as ligadas ao sistema de escrita, mas também sobre os encaminhamentos diferenciados e o envolvimento de cada um com as tarefas.

Você poderá fazer perguntas como: “*De que brincadeira você mais gostou de brincar? Por quê?* Comente com os colegas o que considera que mais aprendeu neste trabalho”. Deixe os alunos e as alunas falarem e, no final, também faça seus comentários. Compartilhe com eles e elas os grandes avanços dos colegas e das colegas com escrita não alfabetica, mostrando o que já conquistaram. Além de elogiar, também é importante evidenciar os momentos que não foram tão bons e os que precisam melhorar.

Anexo – Textos sobre Brincadeiras de Rua

Brincadeiras populares no Brasil para as crianças

Embora os tablets, os smartphones, os videogames e as tecnologias venham roubando o melhor da infância das crianças, algumas brincadeiras infantis conseguem sobreviver com o passar do tempo. As brincadeiras e os jogos são universais. Brincando se aprende em qualquer lugar ou idioma.

Jogos infantis do folclore brasileiro



No Brasil tem uma série de brincadeiras tradicionais para crianças, tanto dentro dos lares como ao ar livre. Como a maioria dos países do mundo, as brincadeiras mais conhecidas das crianças são bastante simples e não requerem nenhum tipo de equipamento ou treinamento especial para a participação, e podem coincidir com brincadeiras realizadas em outros países como o esconde-esconde, o pega-pega, a amarelinha, cinco marias, cabra-cega e a peteca, dentre outras.

No Brasil, as crianças podem brincar dos mesmos jogos que crianças de outros países podem realizar, com a diferença de algumas brincadeiras que vêm da tradição folclórica e cultura do país. Alguns brinquedos feitos artesanalmente já não se veem nas ruas como o carrinho de rolimã, tão comuns até a década de 80. Jogar pião, empinar pipa, papagaio ainda podem ser observados em diversas cidades do interior.

Como o Brasil é um país muito grande, algumas brincadeiras são bem típicas de cada região ou podem ter nomes diferentes.

<http://br.guiainfantil.com/materias/cultura-e-lazer/jogosbrincadeiras-mais-populares-no-brasil-para-as-criancas/>

QUEIMADA

AS CRIANÇAS PODEM SE DIVIDIR EM EQUIPES DO MESMO TAMANHO, POR EXEMPLO, QUATRO PARA CADA LADO. ASSIM QUE AS EQUIPES FOREM DEFINIDAS, AS CRIANÇAS DEVEM DIVIDIR COM UM GIZ O SEU CAMPO E O CAMPO DO ADVERSÁRIO (IGUAL TAMANHO E DIMENSÕES).

SERÃO FEITOS 3 RISCOS NO CHÃO, UM EM UMA PONTA, OUTRO NA OUTRA PONTA E OUTRO RISCO BEM NO CENTRO. UMA CRIANÇA FICARÁ ATRÁS DE UM RISCO, NO MEIO A EQUIPE ADVERSÁRIA. LOGO APÓS O RISCO CENTRAL, A OUTRA EQUIPE, E APÓS A ÚLTIMA LINHA MAIS UMA CRIANÇA ADVERSÁRIA. O OBJETIVO DO JOGO É ATINGIR COM A BOLA AS CRIANÇAS QUE ESTÃO NO CENTRO. A CRIANÇA QUE FOR ATINGIDA SERÁ ELIMINADA DO JOGO E VAI PRA TRÁS DA ÚLTIMA LINHA E PODERÁ AJUDAR A ‘QUEIMAR’ AS ADVERSÁRIAS NO CENTRO.

A EQUIPE VENCEDORA É AQUELA QUE CONSEGUIR ELIMINAR OS ADVERSÁRIOS QUE SE ENCONTRAM NO CENTRO DA QUADRA.

PARA INCENTIVAR OS QUE FOREM ELIMINADOS, SE ESTE ACERTAR ALGUM ADVERSÁRIO, QUANDO ESTIVER NA PONTA, PODERÁ VOLTAR AO CENTRO DO JOGO.

ESSA BRINCADEIRA TEM VÁRIOS NOMES DIFERENTES, COMO: BALEADO, MATADA, BOLA QUEIMADA, CAÇADOR, CEMITÉRIO, MATA-MATA, MATA-SOLDADO, GUERRA, JOGO DO MATA.

PETECA

QUANDO OS PORTUGUESES CHEGARAM NO BRASIL, ENCONTRARAM OS ÍNDIOS BRINCANDO COM UMA TROUXINHA DE FOLHAS CHEIA DE PEQUENAS PEDRAS, AMARRADA A UMA ESPIGA DE MILHO, QUE CHAMAVAM DE PEŽTEKA, QUE EM TUPI SIGNIFICA “BATER”. A BRINCADEIRA FOI PASSANDO DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO E, NO SÉCULO 20, O JOGO DE PETECA TORNOU-SE UM ESPORTE, COM REGRAS E TORNEIOS OFICIAIS.

PIPA

PIPA, PAPAGAIO, ARRAIA, RAIA, QUADRADO, PANDORGA... AS PIPAS APARECERAM NA CHINA, MIL ANOS ANTES DE CRISTO, COMO FORMA DE SINALIZAÇÃO. SUA COR, DESENHO OU MOVIMENTO PODERIA ENVIAR MENSAGENS ENTRE OS CAMPOS. OS CHINESES ERAM PERITOS EM CONSTRUIR PIPAS ENORMES E LEVES. DA CHINA ELAS FORAM PARA O JAPÃO, PARA A ÍNDIA E DEPOIS PARA A EUROPA. CHEGARAM NO BRASIL TRAZIDAS PELOS PORTUGUESES. OS TIPOS DE PIPA MAIS CONHECIDOS SÃO O DE TRÊS VARAS, O DE CRUZETA E O DE CAIXA. PARA CONFECIONA-LAS BASTAM ALGUMAS FOLHAS DE PAPEL, VARINHAS E LINHA.

[HTTPS://BRASILEIRINHOS.WORDPRESS.COM/BRINCA-DEIRAS/](https://brasileirinhos.wordpress.com/brinca-deiras/)

CINCO MARIAS

TAMBÉM CHAMADA DE TRÊS MARIAS, JOGO DO OSSO, ONENTE, BATÓ, ARRIÓS, TELHOS, CHOCOS, NÉCARA ETC. O JOGO, DE ORIGEM PRÉ-HISTÓRICA, PODE SER PRATICADO DE DIVERSAS MANEIRAS. UMA DELAS É LANÇAR UMA PEDRA PARA O ALTO E, ANTES QUE ELA CAIA NO CHÃO, PEGAR OUTRA PEÇA. DEPOIS TENTAR PEGAR DUAS, TRÊS, OU MAIS, FICANDO COM TODAS AS PEÇAS NA MÃO. NA ANTIGUIDADE, OS REIS PRATICAVAM COM PEPITAS DE OURO, PEDRAS PRECIOSAS, MARFIM OU ÂMBAR. NO BRASIL, COSTUMA SER JOGADO COM PEDRINHAS, SEMENTES OU CAROÇOS DE FRUTAS, OSSOS OU SAQUINHOS DE PANO CHEIOS DE AREIA.

CIRANDA

A FAMOSA DANÇA INFANTIL, DE RODA, CONHECIDA EM TODO O BRASIL, TEVE ORIGEM EM PORTUGAL, ONDE ERA UM BAILADO DE ADULTOS. O SEMELHANTE A ELA É O FANDANGO, BAILE RURAL PRATICADO ATÉ MEADOS DO SÉCULO XX NO INTERIOR DO RIO DE JANEIRO (PARATI) E SÃO PAULO, EM QUE HOMENS E MULHERES FORMAVAM RODAS CONCÉNTRICAS, HOMENS POR DENTRO E MULHERES POR FORA. OS VERSOS QUE ABREM A CIRANDA INFANTIL SÃO CONHECIDÍSSIMOS AINDA HOJE: “CIRANDA, CIRANDINHA/ VAMOS TODOS CIRANDAR/ VAMOS DAR A MEIA VOLTA/ VOLTA E MEIA VAMOS DAR”. DE RESTO, HÁ VARIAÇÕES REGIONAIS QUE OS COMPLEMENTAM COMO “O ANEL QUE TU ME DESTE/ ERA VIDRO E SE QUEBROU./ O AMOR QUE TU ME TINHAS/ ERA POUCO E SE ACABOU”.

[HTTPS://BRASILEIRINHOS.WORDPRESS.COM/BRINCADEIRAS/](https://BRASILEIRINHOS.WORDPRESS.COM/BRINCADEIRAS/)

ALERTA

O JOGADOR PEGA A BOLA, JOGA ELA PRA CIMA E GRITA O NOME DE UMA PESSOA. A PESSOA QUE TEVE SEU NOME CITADO DEVE PEGAR A BOLA E GRITAR “ALERTA!”. IMEDIATAMENTE, TODOS DEVEM FICAR ESTÁTUAS. O JOGADOR DÁ 3 PASSOS E, PARADO, DEVERÁ TENTAR ACERTAR COM A BOLA NA PESSOA QUE TIVER MAIS PRÓXIMA. SE ACERTAR, A PESSOA ATINGIDA SAI DA BRINCADEIRA. SE ERRAR, ELE É QUEM SAI. É UMA ESPÉCIE DE QUEIMADA PARADA.



www.avisala.org.br

 avisala.org.br/index.php/category/noticias/

 instagram.com/institutoavisala/

 facebook.com/institutoavisala

 linkedin.com/company/instituto-avisa-l-/

Design e diagramação: Olé estúdio