

JOGO DE TABULEIRO GIGANTE: TOPA ESSE DESAFIO?

Eixo: Práticas para Educação Infantil

KNAUT, Michelle Souza Julio¹
ZANONI, Flávia Luiza Percegon²
OLIVEIRA, Pâmela Fernanda de³
SOUZA, Larissa Franciele De⁴
LADWIG, Bárbara Cristina⁵
QUEVEDO, Francieli⁶
SILVA, Elaine Da⁷

O jogo de tabuleiro apresentado nesta prática tem como finalidade estimular as crianças a se desenvolverem de forma divertida.

Pensado para crianças de 2 a 5 anos, foi confeccionado um jogo com peças gigantes. A ideia da presente prática pedagógica é trazer divertimento, aprimorar as relações sociais e desenvolver habilidades dos diversos campos de experiência considerando os eixos estruturantes da Educação Infantil: interações e brincadeira.

FAIXA-ETÁRIA: 2 a 5 anos

OBJETIVO GERAL

Proporcionar momentos de alegria e descontração, entretenimento, práticas de convívio e interação com os amigos, desenvolvimento cognitivo e de habilidades físicas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações.
- Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.

¹ Mestre em Educação, Especialista em Modalidades de Intervenção no Processo de Aprendizagem, Coordenadora de Estágio do Curso de Pedagogia da Faculdade OPET e professora vinculada da formação continuada da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

² Psicopedagoga Clínica e Institucional, Supervisora de Estágio da Faculdade OPET e professora da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

³ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário OPET.

⁴ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário OPET.

⁵ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário OPET.

⁶ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário OPET.

⁷ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário OPET.

- Deslocar seu corpo no espaço, orientando-se por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc., ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas.
- Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações.
- Contar oralmente objetos, pessoas, livros etc., em contextos diversos.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

- O eu, o outro e o nós;
- Corpo, gestos e movimentos;
- Imagens, cores e números.

ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

Primeiramente o professor explicará às crianças qual será a dinâmica e regras do jogo e logo após organizará as crianças de forma que possibilite a todas observarem a brincadeira/jogo.

Uma criança por receberá o dado para que lance-o e possa descobrir qual o número de pulos que terá que dar sobre o tabuleiro. Feito isso a criança poderá pular as casas, conforme o número que sair, e então descobrirá qual o “desafio” que lhe será proposto.

As sugestões de “desafios” são:

- Pular igual saci
- Abraçar um amigo
- Pular amarelinha
- Girar o bambolê na cintura
- Dar 5 pulinhos
- Fazer uma careta

O tempo de duração da brincadeira se fará de acordo com o interesse das crianças pela vivência.

MATERIAIS UTILIZADOS/RECURSOS

- O tabuleiro: papel Kraft, folhas de papel creative, imagens impressas em papel couché.
- Dado gigante: papelão e folhas de papel creative.
- Amarelinha: papel Kraft e folhas de papel creative.
- Bambolê: de plástico.

PESQUISA DE CONTEÚDO

Além de momento de diversão com os amigos, os jogos de tabuleiro oferecem a vivência de novas situações para as crianças, pois estimulam a imaginação e desenvolvimento do cérebro, permitindo-o que atue de maneira diferente, exercitando o raciocínio e criatividade.

As brincadeiras lúdicas tornam o ambiente escolar mais atrativo e estimulante para as crianças, mas, especialmente no caso de jogos, é sempre importante estar atento a faixa etária das crianças para que se realize algo interessante e respeitando os limites da idade.

Os jogos devem sempre estimular a participação de todos, estimulando o senso de coletividade, evitando o excesso de competição e, acima de tudo, estimulando a criatividade.

Jean Piaget, filósofo, biólogo e importante teórico sobre o desenvolvimento infantil, como resultado de suas pesquisas descobriu que a criança é um ser ativo e dinâmico que desenvolve seu conhecimento através da sua interação com o meio e pela formação de uma estrutura interna que sempre está se expandindo.

Para Piaget, os jogos têm relação com a construção da inteligência e o prazer que resultante do jogo, motiva a aprendizagem. Assim, nas palavras de Piaget (1972), “a medida em que a criança se desenvolve, os esquemas tornam-se mais diferenciados, menos sensoriais e mais numerosos; e a rede que eles formam torna-se incrivelmente mais complexas.” (pg.64)

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum. **Os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento para a educação infantil**. Disponível em: < <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#infantil/os-objetivos-de-aprendizagem-e-desenvolvimento-para-a-educacao-infantil>>. Acesso em: 20 out. 2019.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. Trad. Dirceu A. Lindoso; Rosa M.R. da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1970. 182p.