

CADA MACACO NO SEU GALHO

Eixo: Práticas para Educação Infantil

KNAUT, Michelle Souza Julio¹
RIBAS, Cíntia Cargnin Cavalheiro²
ZANONI, Flávia Luiza Percegon³
CRUZ, Márcia Adriane da⁴

Por volta dos 3 anos de idade, a criança explora as tudo ao seu redor e movimenta-se aumentando progressivamente a sua autonomia, afinal, está conhecendo o mundo a sua volta. O movimento faz com que expresse suas ideias, necessidades e sentimentos. A partir do lúdico desenvolve suas potencialidades, também descobre e lida com suas limitações, desenvolve habilidades sociais, afetivas, cognitivas e físicas.

A atividade proposta ressalta a importância do brincar e explora a habilidade de concentração, colaborando para desenvolva-se de forma plena.

FAIXA-ETÁRIA: 3 ANOS

1 OBJETIVO GERAL

Interagir e trabalhar com as possibilidades de movimento, podendo assim desenvolver habilidades.

2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conhecer as possibilidades de movimento do próprio corpo.
- Controlar o próprio corpo, adquirindo confiança nas suas possibilidades de movimento corporal.
- Vivenciar diferentes práticas de movimento a fim de ampliar as habilidades de locomoção.
- Explorar movimentos a partir de estímulos sonoros – música.

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 Mestre em Educação, Especialista em Tutoria EaD e em Formação de Docentes e Orientadores e professora da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

³ Psicopedagoga Clínica e Institucional, Supervisora de Estágio da Faculdade OPET e professora da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

⁴ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia das Faculdades Opet.

- Interagir por meio do movimento.
- Respeitar regras simples, entendendo – as como elementos que orientam as práticas de jogos.

3 PROBLEMATIZAÇÃO

Considerando os aspectos do desenvolvimento infantil em relação à especificidade, como fazer com que o movimento em si seja uma conexão com a realidade, capaz de desenvolver uma série de habilidades?

4 ÁREAS DE FORMAÇÃO HUMANA ENVOLVIDAS

- Identidade;
- Oralidade.

5 ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

O professor deverá iniciar a aula solicitando que todos se sentem em um círculo para que possa explicar a sequência dos acontecimentos e os combinados da atividade. Na sequência, solicitará que cada criança coloque uma máscara de macaco e colocará a música “Cada macaco no seu galho”, de Caetano Veloso e Gilberto Gil. As crianças devem ser motivadas a dançar livremente e imitar o macaco.

Logo, o professor explicará às que as crianças deverão andar em volta de um grande círculo e uma das crianças, que será escolhida para ser “o caçador”, deverá posicionar-se no centro da roda. O caçador “cochilará” no centro da roda e de repente acordará e gritará: “cada macaco no seu galho!”. Assim as crianças deverão correr para os círculos menores e quem ficar para trás será pego pelo caçador e se tornará também um caçador.

Quando o professor achar que já as crianças já estão a bastante tempo num galho pedirá que o caçador mande pular para outro galho, assim sendo possível capturar mais macacos. Ao final, as crianças poderão dizer se gostaram da brincadeira e poderão dançar ao som da música novamente.

6 MATERIAIS UTILIZADOS/RECURSOS

Aparelho de som, CD, papel bobina, papel crepom, caixas de leite, garrafas pet, TNT e rolos de papel toalha. Música - Cada macaco no seu galho – Caetano Veloso e Gilberto Gil, que pode ser encontrada pelo seguinte link do Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=vYv5CRL88bg>.

7 PESQUISA DE CONTEÚDO

As Diretrizes Curriculares Municipais para a Educação Infantil (2012, p.13), mencionam que as práticas pedagógicas para a Educação Infantil devem propiciar a exploração do movimento a partir da ludicidade.

Sendo assim, a criança é uma exploradora e seus movimentos também caracterizam-se a partir da linguagem, como uma forma de expressão. Vygotsky (1998) acredita que a aprendizagem pode ocorrer por meio do jogo, da brincadeira, interação entre o mais novo e o mais velho, assim o brincar nada mais é que uma interação entre ambos, e também auxilia a aprendizagem, estimula a criatividade e a autonomia.

8 REFERÊNCIAS

BRASIL. **Diretrizes curriculares municipais para a educação** infantil. Brasília: MEC/SEB, 2012.

ALMEIDA, Laura Isabel Marques V. de. **Psicologia do desenvolvimento e da aprendizagem**. Curitiba: Editora Opet, 2007.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.