

DISCIPLINA ELETIVA	
TÍTULO	
Brincando também se aprende	
DISCIPLINAS	
Língua Portuguesa Educação Física	
PROFESSORES	
Rachel Curto Machado Moreira Samaira Cabral de Almeida	
JUSTIFICATIVA	
<i>"A criança que não brinca não é feliz, ao adulto que quando criança não brincou, falta-lhe um pedaço no coração." Ivan Cruz</i> Por meio de jogos, brincadeiras e cantigas de roda, a eletiva “Brincando também se aprende” propõe resgatar histórias, brinquedos, brincadeiras e jogos, como expressão da história e da cultura, intentando mostrar estilos de vida, maneiras de pensar, sentir e falar e, sobretudo, maneiras de brincar e interagir, de maneira interdisciplinar envolvendo conteúdos e atividades de Língua Portuguesa e Educação Física, como produção de texto, oralidade, narrativas, emprego adequado da ortografia, consciência corporal, cultura corporal do movimento, etc.	
OBJETIVOS	
• Promover a leitura e interpretação de textos de diversos gêneros, inclusive textos imagéticos. • Identificar variações linguísticas e intencionalidade nos textos. • Aplicar a adequação linguística. • Inferir informações implícitas no texto. • Reconhecer o efeito de sentido decorrente da escolha de palavras ou expressões. • Identificar efeitos de ironia ou humor em textos variados. • Aprimorar a ortografia. • Resgatar jogos, brincadeiras e cantigas de roda antigas. • Desenvolver a linguagem e produção de texto oral. • Aprimorar a linguagem escrita. • Promover o enriquecimento cultural. • Trabalhar o conceito e a importância das tradições. • Desenvolver trabalho em equipe. • Movimentar os pilares da Escola Viva “aprender a conviver” e “aprender a fazer”. • Desenvolver a consciência corporal. • Desenvolver atividades psicomotoras. • Ampliar cultura corporal do movimento. • Desenvolver organização e autonomia para o trabalho individual e coletivo. • Estimular resgate de valores. • Estimular a descoberta do prazer de brincar. • Desenvolver o raciocínio lógico.	

HABILIDADES E COMPETÊNCIAS A SEREM DESENVOLVIDAS
- Extrair informações do texto que permitam atribuir sentido. - Reconhecer o papel da cultura brasileira na formação da identidade cultural de seus sujeitos. - Compreender, analisar e criticar o conteúdo de diferentes modalidades textuais. - Compreender as funções sociais do texto. - Conhecer os vários tipos e as variadas maneiras de experimentar os jogos. - Explorar as diferentes formas de jogo desenvolvidas historicamente. - Reconhecer o caráter lúdico dos jogos e das brincadeiras como forma de lazer. - Reconhecer pela vivência das mais variadas formas de jogo a importância da prática de atividades lúdicas nos diferentes contextos socioculturais. - Aprender e valorizar o trabalho em equipe na busca de um bem comum. - Reconhecer e desenvolver o gosto por atividades e jogos que requerem maior poder de concentração.
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
- Interpretação de texto; texto verbal e não-verbal; variação linguística; inferência; efeito de sentido; gêneros textuais (música, poema, cantiga de roda, pintura em tela, apólogo, etc); tipologia textual (texto narrativo e descritivo); ironia; relações lógico-discursivas; ortografia; produção de texto escrito e oral; paráfrase; sentido das palavras; vocabulário - Jogos populares, cooperativos, de salão e de raciocínio; construção de estratégias; memorização; expressão corporal; desenvolvimento da criatividade; desenvolvimento da capacidade de raciocínio lógico e rápido e de concentração.
METODOLOGIA
Pesquisa sobre jogos, brincadeiras e cantigas de roda. Leitura e interpretação de textos de diversos gêneros textuais. Leitura e releitura de obras do pintor Ivan Cruz. Dinâmicas com emprego adequado de regras de ortografia. Construção de jogos de tabuleiro e brinquedos diversos. Produção de texto (paráfrase). Execução de brincadeiras. Elaboração de novas brincadeiras.
RECURSOS DIDÁTICOS NECESSÁRIOS
Data show Notebook Chromebooks Caixa de som com entrada HDMI Violão Papéis coloridos (de seda, cartolina, A4, etc) Isopor Tinta guache Pincéis Cola quente Cola branca Varetas Bolinhas de gude 10 piões Dados Bola Durex colorido

Xerox
Tesouras
Estiletes
Jogos de tabuleiro
Sucatas

PROPOSTA PARA A CULMINÂNCIA

Exposição dos brinquedos construídos durante o semestre e execução das brincadeiras com os demais estudantes.

AVALIAÇÃO

A avaliação se dará por meio da observação dos aspectos qualitativos do processo, de forma individual e em grupo e do seu consequente resultado.

Considerar-se-á também a frequência do estudante e sua participação.

REFERÊNCIAS

CRUZ, Ivan. <<https://www.ivancruz.com.br/>>

CRUZ, Ivan. <http://professorasporquesim.blogspot.com/2016/09/brincadeiras-de-crianca-ivan-cruz_15.html>

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1993. KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. **As tramas do texto**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

Ladeira, F. T. e DARIDO, S. C. **Educação Física e Linguagem**: algumas considerações iniciais. Motriz. Rio Claro, v. 9, n. 1, p. 25-32, jan./abr. 2003.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed Editora, 2008.

SETTE, Maria das Graças Leão; TRAVALHA, Márcia Antônia; BARROS, Maria do Rozário Starling. **Português: Linguagens em Conexão**. V. 3. ed. São Paulo: Leya, 2013.