



MOVIMENTO BRINCANTE

FOLCLORE BRASIL

Um guia para você e sua criança

QUEM SOMOS?

Direção do Centro de Educação
Wilson Honorato Aragão - Diretor
Swamy de Paula Lima Soares - Vice-Diretor

Departamento de Psicopedagogia
Norma Maria de Lima - Chefe de Departamento
Adriana de Andrade Gaião e Barbosa - Vice-Chefe de Departamento

Projeto de Extensão
**PSICOMOTRICIDADE E DESENVOLVIMENTO: UM PROJETO DE INTERVENÇÃO
COM CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Coordenação geral
Profa. Andréia Dutra Escarião
Profa. Sandra Cristina Moraes de Souza

Discentes

- Aíla Eurides dos Santos Falcão
- Ana Paula da Silva Andrade
- Beatriz Meireles Waked de Holanda
- Bianca Moreno Espínola Rocine
- Brenno Eloy da Cunha Maribondo
- Julliane Rayara da Silva Vieira
- Lucas Coelho de Lima
- Lucas Raphael da costa Queiroz
- Maria Helena de Vasconcelos Chaves Pinheiro
- Natália Dias de Oliveira
- Victoria Isabella Rodrigues Silva

O nosso grupo é formado por 11 estudantes e duas professoras da Universidade Federal da Paraíba, do Curso de Psicopedagogia. O projeto faz parte das ações de extensão e tem como objetivo, desenvolver atividades lúdicas, no âmbito da psicomotricidade, que favorecem o desenvolvimento e a aprendizagem da criança pequena. Pretendemos também contribuir com a formação contínua dos professores e professoras, por meio da troca de conhecimentos acerca da psicomotricidade e das ações desenvolvidas com as crianças, além de orientar os pais acerca do desenvolvimento psicomotor e suas potencialidades para a aprendizagem das crianças.

ELEMENTOS DA PSICOMOTRICIDADE

O guia desenvolvido pelo projeto Movimento Brincante tem como objetivo favorecer a interação das crianças com as suas famílias, por meio de atividades lúdicas pensadas a partir dos nossos estudos sobre psicomotricidade. Nos guias anteriores trabalhamos alguns aspectos do desenvolvimento psicomotor, como: Coordenação motora ampla e fina, Coordenação viso motora, equilíbrio, lateralidade, ritmo, organização espacial e temporal e esquema corporal. Esses elementos estarão sempre presentes nas nossas propostas, por isso, no presente guia teremos como foco a Coordenação Motora Ampla, Coordenação Motora Fina, Equilíbrio, Percepção Espacial e Imagem Corporal que serão desenvolvidos através da interação, imaginação e criatividade, apresentados a partir da data comemorativa do mês. As figuras que apresentamos abaixo representam elementos da psicomotricidade, e neste guia, decidimos atualizar três das nossas antigas figurinhas e acrescentar uma nova, a imagem corporal. Para aprender mais sobre a importância da brincadeira e sobre psicomotricidade, siga o nosso instagram @movimentobrancante.

Coordenação
Motora Ampla



Coordenação
Motora Fina



Organização
Espacial



Equilíbrio



Imagem
Corporal



CARTA AOS PAIS



As atividades lúdicas são de extrema importância para desenvolvimento infantil, pois é através delas que a criança descobre o mundo, os outros e a si mesma. Segundo Kishimoto (2011) é pela brincadeira que a criança aprende a se movimentar, falar e desenvolver estratégias para solucionar problemas. Todas as brincadeiras favorecem a criatividade, as expressões da criança assim como a exploração do espaço. Entendemos a criança como um sujeito ativo, dessa forma, todas as atividades podem ser modificadas por elas mesmas, e irão favorecer a oralidade da criança, a criatividade, a percepção, a criação e a exploração do espaço.

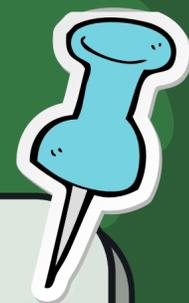
Nesse mês, a história de cada personagem foi inspirada nos textos da Turma do Folclore (ver referências).

Convidamos os pais para compartilharem conosco, sugestões, fotos e o feedback das atividades. Enviem mensagens, fotos ou vídeos para o nosso instagram: @movimentobrincante ou e-mail: movimentobrincante@gmail.com

Divirtam-se!



Dia do Folclore



Esse mês escolhemos abordar o tema Folclore Brasileiro, em referência ao dia do Folclore, comemorado em 22 de agosto. Acreditamos ser importante a valorização e o conhecimento da nossa cultura, fazendo os pequenos terem contato com essas figuras de forma lúdica e criativa. O folclore brasileiro é riquíssimo, podemos trabalhar de diversas maneiras, como por meio das músicas, parlendas, histórias, "causos", rimas, lendas e adivinhações.

A Turma do Folclore foi a referência utilizada para realizar adaptações às lendas para as crianças.





Boitatata



LEIA PARA A
CRIANÇA

Brincadeira da cobrinha

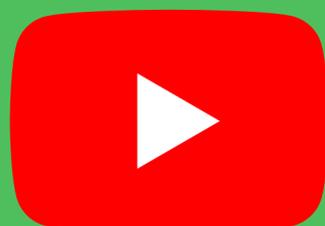
Com uma corda, barbante ou cinto, o responsável vai mexendo no chão imitando o movimento da cobra. A criança deve pular sem tocar na "cobra".

Elemento Psicomotor



O Boitatá é uma grande cobra de fogo, que protege os animais e as matas de invasores e principalmente de quem realiza queimadas nas florestas.

Caipora



Turma do folclore:
Lenda da Caipora



Brincadeira

Agora é a sua vez de imaginar a próxima aventura da caipora! Crie uma nova história para ela com todos os personagens que você quiser. Represente em um lindo desenho! Você também pode procurar imagens que gosta em revistas, recortar, colar e criar os seus personagens.

Elemento Psicomotor



Caipora é uma indiazinha, amiga inseparável de um porco-do-mato. É protetora dos animais e vive pregando peças, naqueles que chegam nas florestas com más intenções.

Curupira

LEIA PARA A CRIANÇA

Brincadeira

Cada participante pega uma "lanterna" e escolhe um lugar para se esconder nos cômodos da casa. Um dos participantes será o Curupira. Quando o Curupira chegar perto do caçador, deverá bater três palmas e tentar afastar o caçador para longe! Depois invertem os papéis. Incentivar o movimento e a exploração do espaço que a criança tem em casa.

Elemento Psicomotor

bdqp

O curupira é um garoto muito esperto, que ama defender os animais, com seus pés virados para trás espanta os caçadores da floresta com suas artimanhas e sustos.



Mula Sem Cabeça

Materiais:

- 25 ml de cola branca e 25 ml de água;
- Uma colher de chá de pigmento natural. Sugestão de pigmentos: açafrão terra, pó de café e colorau ou qualquer pigmento natural que vocês encontrem em casa;
- 1 pote ou copo e 1 colher para misturar.

Brincadeira

Coloque todos os ingredientes em um pote e misture. Para mudar a tonalidade é só colocar mais ou menos do pigmento da sua escolha.

Para fazer a mula: passe a tinta em uma das mãos e coloque-a aberta sob o papel.

No lugar referente ao seu dedão da mão, faça o rabo, e o fogo pode ser desenhado no lugar referente ao seu dedo mindinho.

O que achou?

Elemento Psicomotor



A mula tem uma labareda de fogo no lugar da cabeça, vive perto das vilas e das fazendas. Está sempre afastando os moradores que destroem a natureza, poluem as águas e a terra.

Lara

LEIA PARA A CRIANÇA

Brincadeira:

Em uma folha desenhe um lindo espelho, em seguida, com o lápis que preferir, pinte todo o espelho e decore da maneira que achar melhor. Com o auxílio de um adulto corte o espelho e faça-o de molde, coloque-o sobre um papelão, contorne com um lápis e depois recorte e cole o papel no papelão. Pronto! Você agora tem um lindo espelho igual ao da Lara.

Obs: O adulto pode pegar um espelho de verdade e perguntar sobre as partes do corpo. Deixar a criança explorar o que vê.

Elementos Psicomotores



Nos dias ensolarados Lara usa o reflexo das águas do rio como espelho, ela adora repousar sobre as pedras e mexer a cauda enquanto se penteia. Mas quando a família de peixinhos está em perigo a Lara logo se põe a cantarolar e seu canto enfeitiça os pescadores que ficam hipnotizados.

Saci

LEIA PARA A CRIANÇA



Brincadeira

Escolha três objetos que você mais gosta. Esconda os objetos em lugares diferentes. Este deve ser um lugar secreto, do jeitinho que o Saci faria! Você pode dar dicas para as pessoas encontrarem. Ele é grande ou pequeno? Ele está escondido em um lugar perto ou longe? Ele é leve ou pesado? Está em cima ou embaixo de alguma coisa? Quando a pessoa encontrar, deverá ser a próxima a esconder e continuar a exploração do espaço e dos objetos.

Elemento Psicomotor

bdqp

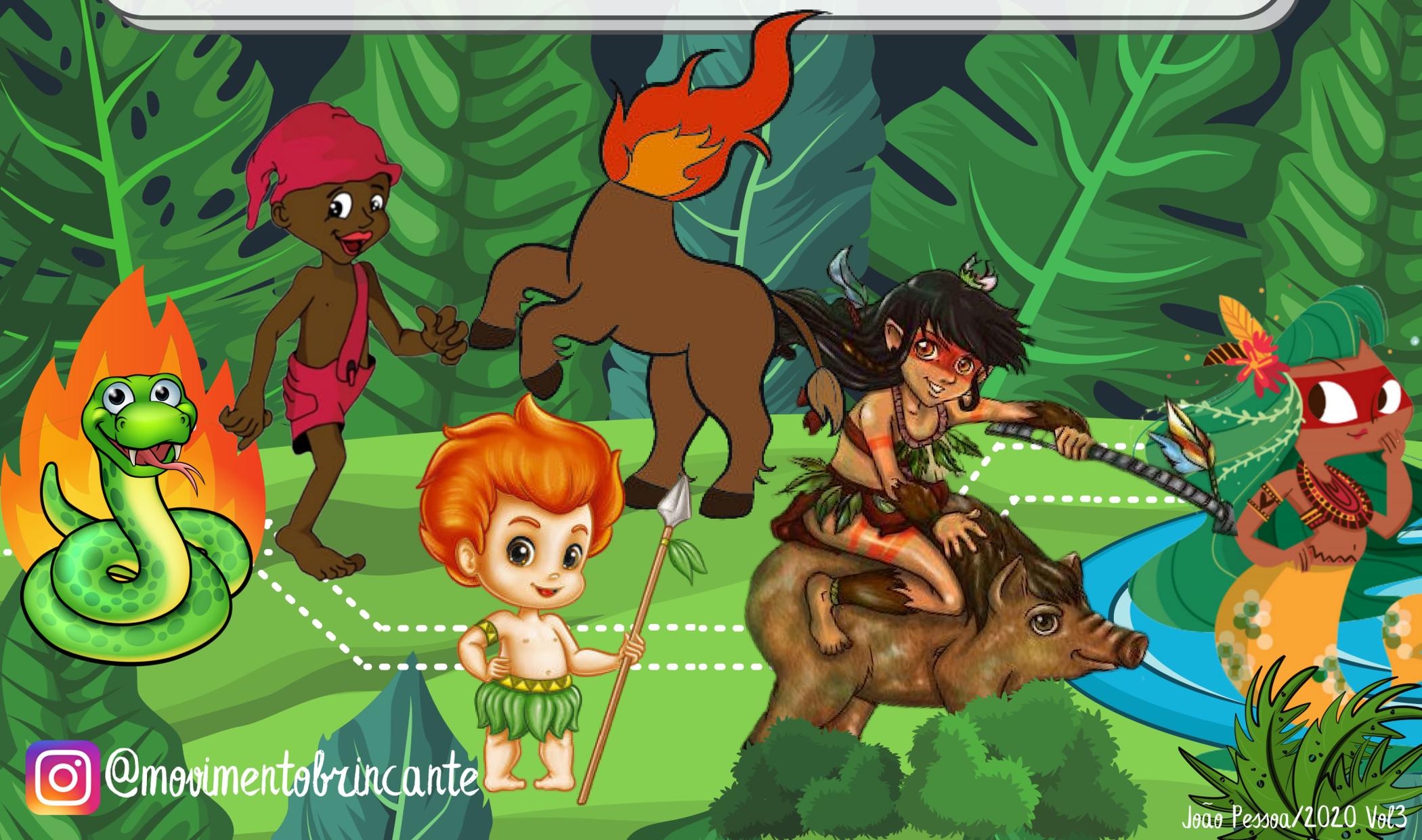
O Saci é um menino brincalhão, adora pegar objetos e esconder para ver as pessoas procurarem. Ele ama a floresta e todos os bichinhos que vivem lá. O Saci se move tanto saltitando com uma perna só, como também criando um furacão para estar em todos os cantos da floresta.

Circuito

Elemento Psicomotor



Determine pontos de partida e chegada para andar em um pé só como o SACI, ou de costas como o CURUPIRA, engatinhando ou se arrastando como o BOITATÁ, depois pulando objetos como a MULA SEM CABEÇA, desviando de objetos montado no seu porco do mato (pode ser uma vassoura) como a CAIPORA e imitando os movimentos de outra pessoa, como a IARA que vive a olhar o seu reflexo. A sequência de cada parte desse circuito pode ser modificada a sua escolha, o importante aqui, é que a criança possa experimentar essas diferentes atividades, que trabalham diversos elementos da psicomotricidade.



Referências

BARROS, Jussara de. História e contos infantis. EscolaKids, 2019. Disponível em: <<https://www.google.com.br/amp/s/escolakids.uol.com.br/amp/historias/caipora-1.htm>>. Acesso em: 04 de ago. de 2020.

CAMARGO, Patrícia. 7 brincadeiras para fazer no Dia do Folclore. Tempo junto, 2018. Disponível em: <<https://www.tempojunto.com/2018/08/22/7-brincadeiras-para-fazer-no-dia-do-folclore/>> Acesso em: 04 de ago. 2020.

Turma do Folclore. Disponível em: <<https://turmadofolclore.com.br/>> Acesso em: 07 de ago 2020

ARTSTATION. Personagens do Folclore Brasileiro. Disponível em: <https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/003/853/405/large/daniella-selmi-drawings-folclore.jpg?1477974338>

TODOESTUDO. Lendas do Folclore Brasileiro. 2018. Disponível em: <https://www.todoestudo.com.br/wp-content/uploads/2018/08/lendas-do-folclore-brasileiro.jpg>

PINIMG. Caipora. Disponível em: <https://i.pinimg.com/564x/53/93/4b/53934b0f726b3470e245424961b753d0.jpg>