

Semana do Brincar - 1º Ano- Sugestões de Atividades

Brincadeiras que Aproximam: juntos em movimento

A proposta foi organizada a partir do tema da Semana do Brincar, “A Potência dos Encontros”, articulando o direito de brincar com o conteúdo previsto no currículo do 1º ano. Para esta turma, o foco está na psicomotricidade, especialmente na velocidade de reação, nos deslocamentos rápidos, na resposta a estímulos e na participação em duplas, trios e pequenos grupos.

Unidade temática	Psicomotricidade
Objeto de conhecimento	Velocidade da contração muscular
Objetivo de aprendizagem	Deslocar o corpo ou um segmento do corpo em tempo cada vez menor; iniciar movimentos rapidamente a partir de estímulos; manter velocidade durante habilidades motoras sucessivas.
Pauta avaliativa	Emprega meios para deslocar o corpo ou um segmento do corpo em uma unidade de tempo cada vez menor.

Ideia da vivência

A vivência pode receber o nome “Encontros em Movimento”. O professor inicia explicando que brincar é um direito da criança e uma forma de aprender, conviver e participar. Em seguida, apresenta o tema “A Potência dos Encontros”, destacando que a turma brincará com movimentos rápidos, comandos, deslocamentos e agrupamentos, sempre encontrando colegas para realizar as ações em conjunto.

Fala inicial sugerida ao professor

“Nesta semana, estamos vivendo a Semana do Brincar. Brincar é um direito da criança e também uma forma de aprender, conviver e participar. O tema deste ano é ‘A Potência dos Encontros’. Hoje, vamos brincar com o corpo em movimento, mas sempre encontrando alguém: uma dupla, um trio ou um grupo. Vamos ouvir comandos, reagir rápido, correr, parar, juntar, separar e cuidar para todos participarem com segurança.”

Objetivo da vivência

Promover brincadeiras em duplas, trios e pequenos grupos que estimulem a velocidade de reação, o deslocamento rápido, a atenção aos comandos, a coordenação corporal, a convivência, o cuidado com o colega e o respeito ao espaço coletivo.

Atividades propostas

1. Encontre sua Dupla

Como funciona: As crianças se movimentam livremente pelo espaço, andando, marchando, saltando ou dançando. Ao comando do professor, precisam formar rapidamente uma dupla e realizar uma ação combinada, como bater palmas juntos, fazer uma pose, agachar, pular três vezes, virar estátua ou imitar um animal. Depois, as duplas se desfazem e a brincadeira recomeça.

Ligação com o tema: A brincadeira trabalha o encontro de forma direta. A criança precisa perceber o espaço, procurar um colega, aproximar-se com cuidado e realizar uma ação junto.

2. Trio Relâmpago

Como funciona: As crianças se movimentam pelo espaço. Quando o professor fala um número ou uma forma, elas devem se agrupar rapidamente: dupla, trio, grupo de quatro, roda

com três, trem com quatro, casinha com três ou estátua em trio. Para facilitar, o professor pode mostrar o número com os dedos enquanto fala.

Ligação com o tema: A atividade mostra que o movimento rápido também pode ser cooperativo. As crianças precisam se procurar, se organizar e acolher quem ainda está sem grupo.

3. Corre para o Encontro

Como funciona: O professor espalha marcas no espaço, como bambolês, cones, círculos no chão, folhas coloridas ou cantos definidos. Ao comando, as crianças devem se deslocar rapidamente até formar pequenos grupos no local indicado: encontre um bambolê com mais dois colegas, forme um trio no cone, faça uma pose em dupla na cor indicada ou sente com seu grupo na linha.

Ligação com o tema: O encontro acontece com o espaço, com os colegas e com o grupo. A atividade reforça pertencimento, aproximação e participação.

4. Pega-Pega do Resgate

Como funciona: Uma ou duas crianças são os pegadores. Quem for tocado fica parado como estátua. Para voltar à brincadeira, precisa ser resgatado por dois colegas, que chegam perto e fazem um gesto combinado, como bater palmas juntos, formar uma roda de três, fazer uma pose de amizade ou dar três pulinhos juntos. O professor reforça: sem empurrar, sem puxar e com toque leve.

Ligação com o tema: A proposta é forte para o tema porque ninguém volta sozinho. A criança precisa do encontro com os colegas para retornar à brincadeira.

Fechamento da aula

Perguntas possíveis para a roda final:

- Foi mais fácil brincar sozinho ou em dupla?
- Em qual brincadeira você precisou encontrar alguém rápido?
- Como podemos correr sem machucar o colega?
- O que o grupo precisou fazer para dar certo?
- Como brincar junto aproxima a turma?

Fechamento sugerido: “Hoje vimos que brincar também é encontrar o colega, reagir rápido, formar grupos, correr, parar e cuidar do espaço do outro. A potência dos encontros aparece quando ninguém brinca sozinho e todos participam juntos.”

Atividades principais sugeridas

Para uma aula de 45 minutos a 1 hora, recomenda-se priorizar: Encontre sua Dupla, Trio Relâmpago, Corre para o Encontro e Pega-Pega do Resgate. Essas propostas mantêm o conteúdo de velocidade da contração muscular, mas em formato coletivo, com interação, agrupamentos, cuidado e encontro entre as crianças.