



Prefeitura de  
**VÁRZEA PAULISTA**

UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

1

**PROJETO**  
**BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS – INGLÊS**  
**ENSINO FUNDAMENTAL**

**2024**

UNIDADE GESTORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
AV. FERNÃO DIAS PAES LEME, 618 | CENTRO | VÁRZEA PAULISTA | 11 4596-9001  
EDUCACAO@VARZEAPAULISTA.SP.GOV.BR

## PROJETO

### BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS – ENSINO FUNDAMENTAL

#### JUSTIFICATIVA

O brincar deve ocupar um lugar central na infância, brincar é conhecer-se a si próprio, reforçar vínculos, aprender a ganhar e a perder, a estar com os outros, a partilhar. É descobrir um espaço mágico, entre a fantasia e a realidade. É também explorar, abrir as portas à imaginação, à criatividade, ao corpo, à mente, às emoções. E aprender a ultrapassar obstáculos, porque o brincar aproxima, une e iguala os participantes. O brincar tem sua versão cultural e dentro desta perspectiva o projeto trata de explorar a cultura dos países que falam inglês, quais suas brincadeiras, quais os brinquedos, sua nomenclatura, sua história, desta forma é possível explorar, conhecer e brincar.

O aprendizado de uma Língua Estrangeira orienta os alunos a ampliar sua percepção da natureza da linguagem, possibilitando a criação de novas formas de engajamento e participação em um mundo social, cada vez mais globalizado e plural, além de colaborar para o desenvolvimento do entendimento da língua materna e a compreensão de como a linguagem funciona, dentro de uma proposta que busca valorizar o estudante com seus conhecimentos prévios de mundo, através de trocas lúdicas, desafiadoras, envolventes e prazerosas tornando o aprendizado um produto final das relações que ocorrem dentro do estudo de línguas.

**Palavras chave:** Brincar, repertório, aprendizagem, estimulação, experimentação, vivências, socialização, desenvolvimento, sentidos e atenção.

#### OBJETIVO GERAL

Proporcionar às crianças oportunidades de exploração e experimentação de outras culturas, por meio dos brinquedos e brincadeiras como plano de fundo para conhecer outras culturas e sua forma de brincar, além das variadas relações entre a cultura e os costumes nativos em comparativo com a cultura e os costumes de Países que tem como a língua predominante o Inglês, tais relações trazem um conhecimento de mundo ampliado em que a criança pode se sentir parte do mundo sem mesmo sair do ambiente escolar.

Por meio da percepção de culturas estrangeiras, o aluno desenvolve maior consciência e valorização da própria cultura, resultando numa melhor aceitação das diferenças nas maneiras de expressão e comportamento, das diferentes maneiras de viver a vida social e suas expressões culturais, do respeito as diversas culturas e das relações que podem haver entre elas.



## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conhecimentos Multiculturais;
- Conscientizar, Vivenciar e Conhecer;
- Explorar brinquedos;
- Movimentar;
- Relaxar;
- Observar a criança diante das ludicidades do brincar;
- Experimentar novos métodos para apreciação do brincar;
- Estimular para sensibilizar e aguçar o conhecimento;
- Oportunizar as vivencias de outras culturas.

## ETAPAS PREVISTAS

Através de conhecimentos prévios das necessidades e interesses das crianças, é possível criar vínculos, ter clareza para planejar e apresentar propostas com temas do universo infantil, com aulas assertivas e flexíveis, e o aluno como protagonista de todos os contextos que ele faz parte. As etapas do projeto seguem uma sequência de apresentação dos objetivos, com a sequência das atividades contemplando as metodologias do passo a passo do projeto, por fim a construção de um produto final que faz um fechamento de todas as etapas realizadas.

### Duração da aula: 50 MINUTOS

<b>DESENVOLVIMENTO</b>
<p>Cada professor poderá organizar sua metodologia e formato de atuação junto a aplicação do projeto.</p> <p>Seguem algumas situações que podem ser consideradas para auxiliar nas metodologias a serem aplicadas no projeto.</p>
<b>METODOLOGIAS</b>
<p>&gt;&gt; Apresentar as relações que existem entre diferentes culturas, diferentes idiomas e suas particularidades, a fim de compreender formas de brincar em diferentes regiões do Brasil e de outros Países, ampliando o repertório de conhecimento a cerca de um Mundo que apresenta diferentes formas de convivência e lazer.</p> <p>&gt;&gt; Apresentar Países que utilizam como principal idioma a Língua Inglesa, mesmo em diferentes continentes.</p> <p>&gt;&gt; Elencar se existem relações culturais entre estes Países que falam a Língua Inglesa e o nosso País.</p>



>> Roda de Brincadeiras – Listar as brincadeiras populares conhecidas do cotidiano dos alunos e vivenciar algumas delas, como forma de entender o que se brinca na cultura nativa e com quais objetivos.

>> Brincadeiras Mundiais – Apresentar e vivenciar com os alunos algumas brincadeiras populares de outras culturas/países a partir daí elencar alguns aspectos sobre elas. Como se brinca? Qual sua origem? Quais os objetivos? Elas tem relação com o modo de vida daquele determinado País ou Região? Após as vivências faz-se fundamental construir relações entre as brincadeiras nativas e as brincadeiras estrangeiras. Quais são as principais diferenças entre elas? Existem semelhanças? A construção de relações amplia o aprendizado das culturas e aproxima as crianças de situações do mundo globalizado.

>> Pesquisa – Realizar pesquisas a cerca de Brinquedos e Brincadeiras que não sejam muito conhecidas da cultura popular de determinados Países, assim entender sua origem que pode expandir o conhecimento específico sobre alguma região.

>> Processo de Criação – Propor junto aos alunos a criação de “novas brincadeiras” que possam misturar as brincadeiras nativas com as brincadeiras estrangeiras.

>> Vocabulário – Discutir o vocabulário em Inglês a cerca das palavras chaves que se apresentam em cada uma das brincadeiras.

>> Brinquedos – Assim como nas brincadeiras os brinquedos também tem relações muito próximas as culturas de cada País, neste contexto pode-se realizar uma pesquisa para conhecer em diferentes culturas os brinquedos construídos para determinados fins, especialmente os brinquedos artesanais pois eles trazem muito da cultura de cada País e de cada região.

>> Reproduzir a construção de um ou mais brinquedos que possam representar uma cultura, especialmente brinquedos simples e de construção manual, vivenciar o brincar através dos mesmos.

>> Trabalhando o vocabulário com os nomes dos brinquedos em ambas as línguas e a sua origem, região e País onde são encontrados.

>> Criação de ideias de novos brinquedos que possam misturar as diferentes culturas, utilizando principalmente matérias recicláveis.

>> Criação de jogos como, “torta na cara” entre outros em formato de quiz com perguntas que envolvam o universo da Língua Inglesa, palavras, termos, frases e curiosidades, tudo que possa auxiliar na assimilação da língua.

>> Apresentar jogos tecnológicos, apoiado ao auxílio do tablet, com enunciados em inglês, relacionando quais os termos mais utilizados dentro do jogo e se os alunos conseguem compreender os objetivos do jogo mesmo com as consignas em Inglês.



>> Transformar um jogo da língua nativa para a língua inglesa ou vice versa, podendo ser digital ou não, construindo relações de termos e formar de se jogar.

>> Realizar pesquisa com as famílias, sobre brinquedos e brincadeiras populares da infância dos familiares, e se eles conhecem alguma brincadeira de outra cultura.

>> Propor realizar uma ou mais brincadeiras provenientes da pesquisa que retornou das famílias, listar se retornou na pesquisa alguma brincadeira que seja de outra cultura.

>> Processo de criação juntos aos alunos, somar as ideias das crianças para construir pautas de estudos relacionados as temáticas do projeto, curiosidades a cerca das diferentes culturas que se apresentam dos Países mencionados durante o projeto.

>> Interdisciplinaridade com os outros projetos em andamento na unidade escolar, existem várias formas de relacionar os projetos de maneira que mesmo cada professor trabalhando uma temática diferente, elas podem se relacionar através de aulas conjuntas (agendadas), através de um produto final que possa ser construído de forma conjunta, entre outras possibilidades.

## RECURSOS DISPONIVEIS

- Jogos, objetos, sucatas e materiais da escola.
- Tv, datashow, tablet, livros, notebook, pen drive etc.
- Espaços internos ou externos da unidade escolar.
- Mapas e Imagens.

## AVALIAÇÃO

- Observações e registros (diversos) bimestral;
- Processual, contínua e atitudinal (relacionado com atitude, modo de comportar, agir, reagir a determinada ação ou situação), sócio emocional, afetivo e cognitivo;
- Confecção do portfólio de desenvolvimento do projeto.
- Engajamento dos alunos, a participação sendo ativa dentro do projeto.

## PRODUTO FINAL

Sabendo-se que a carga horária do professor específico de Inglês, contempla além de suas aulas, o complemento com horas de projeto que o



professor desenvolve durante todo o ano com os alunos, diante do trabalho desenvolvido faz-se fundamental a implementação do produto final, como forma de apresentar as competências e habilidades desenvolvidas durante o processo de aprendizagem coletiva. O produto final do projeto, poderá ser a criação/confecção de um brinquedo com materiais recicláveis, ou outra proposta que deve ser enviada a coordenação. O produto final pode também ser realizado de forma interdisciplinar dentro de uma proposta que pode envolver outros projetos realizados na Unidade Escolar.



## REFERÊNCIA

<http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>

<https://educador.brasilescola.uol.com.br/orientacao-escolar/jogos-brincadeiras-no-processo-aprendizagem.htm>

<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/40/os-projetos-pedagogicos-como-recurso-de-ensino>

<https://educador.brasilescola.uol.com.br/estrategias-ensino/o-ensino-ingles-nos-anos-iniciais.htm>

<https://meuartigo.brasilescola.uol.com.br/educacao/a-importancia-cultura-no-processo-aprendizagem.htm>