

# Leitura Deleite

Vivenciar uma leitura deleite

## PÚBLICO-ALVO

Ensino Fundamental - Anos finais

Gestores Escolares

## TIPO DE PRÁTICA

Gestão

## REDE DE EDUCAÇÃO

Rede Municipal de Francisco Morato

## FASE DE DESENVOLVIMENTO

Ideia

# Objetivo da Formação

- Vivenciar uma leitura deleite;
- Explorar a competência da BNCC: Cultura Digital
- Entender os conceitos de Jogo, Brinquedo e Brincadeira;
- Entender a importância dos jogos e brincadeiras na realidade da Educação

# Etapas prováveis do trabalho e cronograma

- Leitura Deleite: “A gente não quer só comida, a gente quer postar e quer ganhar like” (Gregório Duvivier)
- Exploração da competência da Base Nacional Comum Curricular “Cultura Digital”: pedir aos professores que leiam e analisem o conceito e o objetivo desta competência.
- Levantamento dos conhecimentos prévios dos participantes – Metodologia “Flash” com as perguntas:
  - Escreva aquilo que você sabe sobre “Brinquedo”;
  - Escreva aquilo que você sabe sobre “Jogo”;
  - Escreva aquilo que você sabe sobre “Brincadeira”
  - Qual a diferença entre “brinquedo” e “brincadeira”?Para isso, haverá um painel na parede com TNT dividido por colunas onde os professores poderão afixar as suas escritas sobre brinquedo, jogo, brincadeira e diferença entre jogo e brincadeira.
- Conceituação de Jogo, brinquedo e brincadeira

Entregar um excerto de cada pensador sobre cada conceito. Pedir que os professores discutam em grupo. Caso seja possível, os professores podem fazer a dinâmica do word café.

? Olhar da Tizuko M. Kishimoto

? Olhar de Jean Piaget

? Olhar de Vygotsky

? Olhar de Bruner

? Olhar de Winnecot

• Sistematização dos conceitos

• Sugestões de atividades para o dia a dia

? Bingo

? Emocionômetro

## AUTORES

LEANDRO SOUZA

TATIANE SILVA

# Referências bibliográficas

<https://www1.folha.uol.com.br/colunas/gregorioduivier/2017/11/1936662-a-gente-nao-quer-so-comid-a-a-gente-quer-postar-e-quer-ganhar-like.shtml>

Brasil. Ministério da Educação. Link para acesso: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

Dinâmica do word café:

[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4453526/mod\\_resource/content/1/world-caf%C3%A9.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4453526/mod_resource/content/1/world-caf%C3%A9.pdf)

Concepção de jogos e brincadeiras:

<https://efdeportes.com/efd195/jogos-para-piaget-wallon-e-vygotski.htm>

KISHIMOTO, Tizuko M. BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL. ANAIS DO I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – Perspectivas Atuais Belo Horizonte, novembro de 2010

Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchi-da/file>

SEKKEL, Marie Claire. O SIGNIFICADO DO BRINCAR Marie Claire Sekkel, 2019. Disponível em:  
[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4709979/mod\\_resource/content/1/O%20significado%20do%20brincar%202019%20EE.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4709979/mod_resource/content/1/O%20significado%20do%20brincar%202019%20EE.pdf)

Para confecção do emocionômetro:

<https://www.criandocomapego.com/emocionometro-o-termometro-das-emocoes/>