PRATICAMENTEEDU • MATERIAL GRATUITO

Da brincadeira ao objetivo

Mini banco de objetivos observáveis para o faz de conta.

Um guia de consulta rápida para sair de objetivos amplos - “desenvolver a imaginação”, “trabalhar a empatia”, “estimular a linguagem” - e chegar a intenções que realmente orientam o olhar da professora.

Antes de escrever o objetivo, pergunte: O que espero ver a criança tentando, fazendo, comunicando ou construindo nessa experiência?

Como usar este material

Não escolha o objetivo pela atividade. Escolha pelo grupo. A mesma brincadeira pode ter intenções diferentes. Use os exemplos como ponto de partida e selecione apenas aquilo que deseja acompanhar com mais atenção.

1. Quando a criança transforma objetos

Em vez de: Desenvolver a imaginação.

- **Atribuir novos significados a objetos durante situações de faz de conta.**
- **Utilizar objetos de diferentes maneiras para representar elementos de uma situação imaginária.**
- **Criar usos simbólicos para materiais não estruturados.**
- **Compartilhar com outras crianças o significado atribuído a objetos e espaços.**

Exemplos: uma caixa vira carro; um bloco vira telefone; um tecido vira cobertor.

2. Quando a criança assume personagens

Em vez de: Estimular o faz de conta.

- **Experimentar diferentes papéis em situações de brincadeira simbólica.**
- **Utilizar gestos, movimentos, expressões e voz para representar personagens.**
- **Atribuir ações e características aos personagens representados.**
- **Modificar sua forma de agir de acordo com o papel assumido.**

Observe mudanças de voz, gestos, posturas e falas como “agora eu sou...”.

3. Quando a criança recupera experiências

Em vez de: Desenvolver a memória.

- **Retomar ações e situações conhecidas durante a brincadeira.**
- **Recuperar acontecimentos de histórias ou experiências já vividas.**
- **Antecipar acontecimentos de uma narrativa conhecida.**
- **Repetir e reorganizar sequências de ações dentro do faz de conta.**

Procure aquilo que a criança lembra, repete, antecipa ou reorganiza.

4. Quando a linguagem aparece

Em vez de: Estimular a linguagem oral.

- **Utilizar palavras e expressões para comunicar ideias durante a brincadeira.**
- **Criar falas para personagens em situações imaginárias.**
- **Explicar aos parceiros o significado de objetos, ações ou acontecimentos.**
- **Participar da construção de narrativas compartilhadas.**

5. Quando a criança brinca com outras crianças

Em vez de: Trabalhar a socialização.

- **Participar de brincadeiras simbólicas compartilhadas.**
- **Propor ideias para a continuidade da brincadeira.**
- **Considerar propostas apresentadas pelos colegas.**
- **Negociar papéis, materiais e acontecimentos.**
- **Ajustar suas ações para manter uma situação imaginária compartilhada.**

6. Quando aparecem conflitos

Em vez de: Aprender a dividir.

- **Comunicar desejos e necessidades durante situações compartilhadas.**
- **Negociar o uso de materiais e a distribuição de papéis.**
- **Experimentar possibilidades de resolução de pequenos conflitos com apoio do adulto.**
- **Considerar alternativas diante de interesses diferentes.**

Importante: esperar, negociar e aceitar uma mudança não significam ausência de conflito. O conflito também faz parte da aprendizagem social.

7. Quando aparecem emoções

Em vez de: Trabalhar as emoções.

- **Representar emoções utilizando corpo, rosto, voz e ações.**
- **Atribuir sentimentos e intenções aos personagens.**
- **Relacionar acontecimentos da narrativa às reações dos personagens.**
- **Explorar diferentes maneiras de representar uma mesma emoção.**

8. Quando queremos olhar para diferentes perspectivas

Em vez de: Desenvolver a empatia.

- **Considerar ações, sentimentos e perspectivas dos personagens durante o faz de conta.**
- **Experimentar diferentes papéis, imaginando possibilidades de ação para cada personagem.**
- **Perceber que diferentes personagens podem reagir de maneiras distintas à mesma situação.**
- **Considerar desejos e propostas diferentes dos seus durante brincadeiras compartilhadas.**

9. Quando o corpo participa da representação

Em vez de: Desenvolver expressão corporal.

- **Utilizar movimentos corporais para representar ações e personagens.**
- **Explorar diferentes gestos, posturas e deslocamentos durante dramatizações.**
- **Combinar voz, expressão facial e movimento para comunicar características de um personagem.**

Para guardar: empatia não é algo que uma brincadeira “produz”. O faz de conta pode, porém, criar situações em que a criança experimenta olhar uma situação a partir de outro lugar.

10. Quando a criança acompanha uma sequência

Em vez de: Trabalhar atenção e memória.

- **Acompanhar a sequência de uma brincadeira conhecida.**
- **Perceber o momento de participar de determinada ação ou personagem.**
- **Antecipar acontecimentos durante cantigas, histórias ou dramatizações.**

11. Quando queremos olhar para autorregulação

Em vez de: Desenvolver autocontrole.

- **Esperar brevemente sua vez para participar de uma situação compartilhada.**
- **Ajustar uma ação às combinações da brincadeira.**
- **Modificar sua forma de participar quando o enredo muda.**
- **Controlar uma ação imediata para sustentar o papel ou a situação imaginária.**

12. Quando queremos olhar para criação

Em vez de: Estimular a criatividade.

- **Criar novas possibilidades para personagens, objetos e acontecimentos.**
- **Modificar elementos conhecidos de uma história durante a brincadeira.**
- **Inventar soluções para situações imaginárias.**
- **Produzir diferentes formas de continuar uma narrativa.**

Como escolher o objetivo?

Se o grupo...	Uma possibilidade de objetivo observável
está começando a assumir personagens	Experimentar diferentes papéis, utilizando gestos, movimentos e expressões para representá-los.
já brinca de personagens, mas tem dificuldade de sustentar a brincadeira coletiva	Participar de brincadeiras compartilhadas, considerando propostas de outras crianças.
vive muitos conflitos pelos papéis	Negociar papéis e materiais durante situações de faz de conta com apoio do adulto quando necessário.
demonstra interesse pelas emoções	Explorar diferentes formas de representar emoções por meio do corpo, da voz e das ações dos personagens.
conhece muito bem uma narrativa	Antecipar acontecimentos e representá-los por meio de gestos, falas e dramatizações.

Um objetivo de cada vez. Uma brincadeira pode mobilizar muitas capacidades ao mesmo tempo. Isso não significa que todas precisam aparecer no planejamento. Escolha aquilo que deseja acompanhar com mais atenção.

Antes de escrever o objetivo, pergunte

- ☐ O que esta turma já faz?
- ☐ O que começou a aparecer?
- ☐ O que ainda precisa de apoio?
- ☐ O que quero observar com mais atenção?
- ☐ Que ação da criança mostraria que algo está se transformando?

Troque a pergunta “Qual habilidade esta atividade trabalha?” por “Que capacidades estas crianças estão mobilizando - e qual delas quero acompanhar agora?”

É daí que nasce uma intencionalidade mais concreta, observável e conectada à experiência real das crianças.