

O brincar na BNCC é combinado como direito basal e recurso de incremento da criança. Nos díspares campos de conhecimentos, o brincar surge como abordagem vivencial a ser trabalhada de forma intencional e organizada pelo professor, já que a brincadeira é intercessora de aprendizagens significativas e assim se faz em todo o processo de aprendizado.

Promover acesso à leitura e o brincar é a primeira ação fundamental para que a finalidade da BNCC seja cumprida, dar prazer, divertir, aflorar emoções e provocar encantamento é o que o livro e o material pedagógico podem oferecer.

Os materiais e livros pedagógicos são fundamentais para o desenvolvimento das crianças, pois estimulam o aprendizado das mesmas desde cedo, fomentando diversos aspectos cognitivos e motores dos pequenos. Toda criança deve ter o direito de brincar, por isso essa atividade tem sempre que ser pensada para objetivar o desenvolvimento, sendo assim, foram selecionados livros e jogos pedagógicos que desenvolvem habilidades de acordo com cada faixa etária.

O Start Smart oferece para cada criança três livros e um Material pedagógico (Quebra cabeça, jogo da memória, encaixe, personagens) com as características de um dos livros.

O Start Smart é uma proposta pedagógica para crianças da Educação Infantil de 0 a 5 anos e Educação Fundamental I do 1º ao 5º Ano.

1º ANO

Roda de Letrinhas

A Viagem de Tokki

Mora pegou catapora

Jogo da memória



2º ANO

Boi Zambu

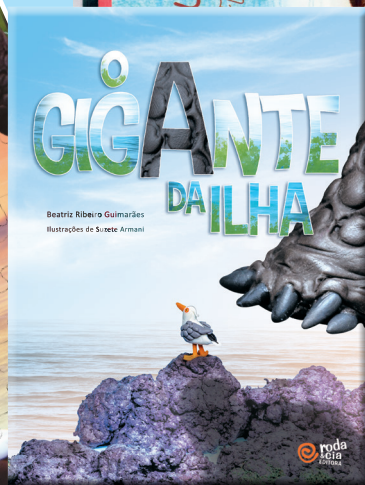
Colorina - árvore da Vida

O Barco Improvisado

Monte o Barco Improvisado

3º ANO

Por quê? Pergunta dona Flor
O Gigante da Ilha
Os guardados da Vovó
Quebra Cabeça 40 peças
O gigante da ilha



4º ANO

A corrida de Madá
O ouro do Coelho
Na venda tem
Quebra Cabeça 60 peças



5º ANO

Carlos Porta Nova

O Mistério da Cachoeira

Água

Quebra Cabeça 80 peças



MANUAL DE APOIO AO EDUCADOR

Dicas de trabalho para sala de aula no
site: www.startsmarteducacao.com.br

Bate Papo com Educadores
online ou presencial.