

Jogos e Brincadeiras



Organização
Ricardo Gonçalves
Leandro Henrique Magalhães

 **UniFil**

JOGOS E BRINCADEIRAS

Organização

Ricardo Gonçalves

Leandro Henrique Magalhães

Disciplina: Recreação Jogos e Brincadeiras
Aula: Jogos e Brincadeiras – a classificação quanto a finalidade
Curso de Bacharel em Educação Física – EaD
Turma 3º período

Capa: Ana Luiza Tiê Lopes Saito

Diagramação e Normalização: Graziela Cervelin

Ficha catalográfica

B869	Brincadeiras e práticas / organização Ricardo Gonçalves e Leandro Henrique Magalhães. – Londrina: Ed. UniFil, 2024. pdf
	ISBN 978-65-87703-37-4
	1. Educação física. 2. Jogos - Brincadeiras. I. Gonçalves, Ricardo, org. II. Magalhães, Leandro Henrique, org. III. Título.
	CDD 796

Bibliotecária responsável Graziela Cervelin CRB9/1834

SUMÁRIO

JOGOS E BRINCADEIRAS.....	3
Plano de Aula 1.....	7
Plano de Aula 2.....	10
Plano de Aula 3.....	14
Plano de Aula 4.....	21
Plano de Aula 5.....	26
Plano de Aula 6.....	31
Plano de Aula 7.....	38
Plano de Aula 8.....	40

JOGOS E BRINCADEIRAS

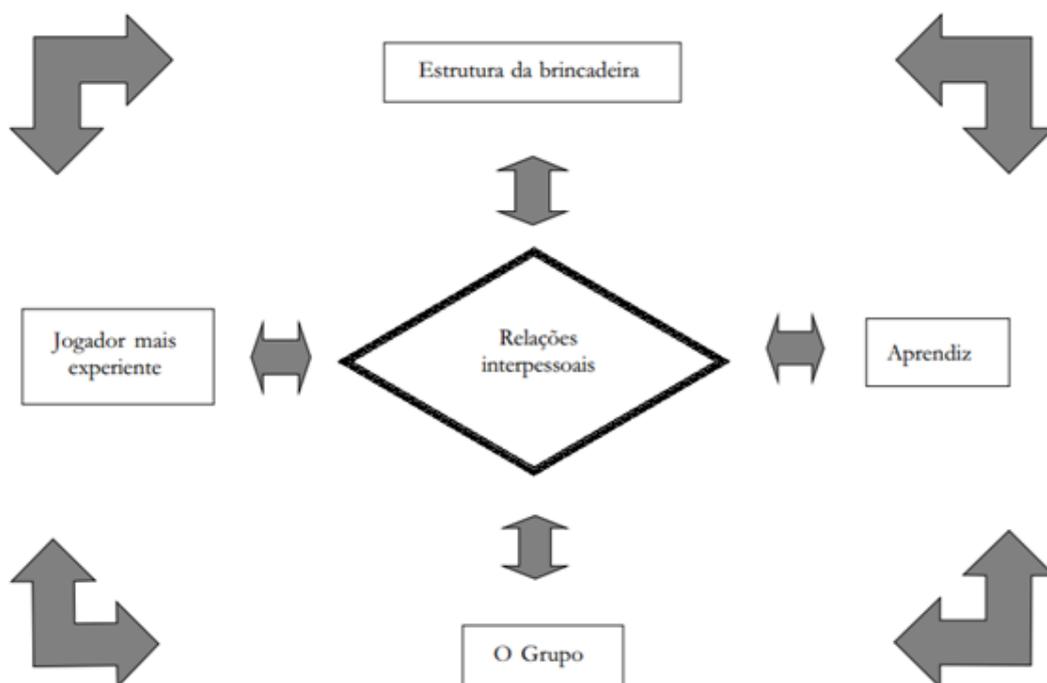
O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo (Huizinga, 2000).

Desta forma, nota-se que a utilização dos jogos segue precedências elaboradas em função da conjunção social e sob o aspecto político e econômico, através de uma relação antiga entre desenvolvimento humano e a educação.

Assim, Huizinga (2000) acrescenta que o jogo é tomado como fenômeno cultural e não biológico, e é estudado em uma perspectiva histórica, não propriamente científica em sentido restrito.

Na verdade, não se sabe ao certo as origens dos jogos e brincadeiras, à uma corrente muito evidente que diz passar ao longo do tempo por meio da convivência de pais e filhos e assim transpondo gerações.

Figura 1 – Elementos a serem considerados na análise da transmissão da cultura da brincadeira



Pontes e Magalhães (2003) afirmam que essa busca da compreensão dos mecanismos envolvidos na transmissão da cultura da brincadeira demanda desenvolvimento de unidades de análise, e apresentam um modelo que leva em conta os seguintes elementos que se interinfluenciam: o grupo, a estrutura da brincadeira, comportamento do mais experiente com relação ao aprendiz e comportamento do aprendiz.

O brincar, segundo pesquisadores, é uma necessidade que toda criança tem. É, também, uma atividade que faz parte do seu cotidiano, é comunicação e expressão, associando o pensamento e a ação; um ato instintivo voluntário; uma atividade exploratória, que auxilia as crianças no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social; um meio de aprender a viver, e não um mero passatempo.

No Brasil acredita-se que a transferência da cultura do jogo e da brincadeira tenha sido desenvolvida por algumas correntes, o que na relação com diferentes culturas podem ter sofrido alterações. Essas influências podem ter chegado até a “Terra de Santa Cruz” por embarcações dos colonizadores, portugueses, franceses, holandeses e espanhóis ou ainda da África por meio dos navios escravos, e a uma influência também dos indígenas.

Kishimoto citado por Pontes e Magalhães (2003), confirmam, dizendo o seguinte:

ergue a hipótese das crianças africanas terem difundido entre elas o repertório de brincadeira das crianças brasileiras: jogos puramente verbais talvez tenham encontrado barreiras na linguagem, dificultando o processo de transmissão.

A brincadeira foi introduzida no cotidiano da criança, inibidamente, despertando suas capacidades próprias diante de impulsos e de estímulos.

Assim, também podemos perceber que as diferentes culturas e o desenvolvimento da humanidade possuem influência representativa nessa realidade.

Desta forma dividimos, para fins pedagógicos, os jogos e suas classificações de acordo com a finalidade do mesmo:

- JOGOS SENSORIAIS
- JOGOS MOTORES
- JOGOS DE RACIOCÍNIO ou INTELECTUAIS

- JOGOS PSÍQUICOS OU DE REPRESENTAÇÃO
- JOGOS AFETIVOS

Jogos Sensoriais

São jogos destinados aos estímulos dos sentidos humanos. O cérebro tem papel fundamental no processo perceptivo dos alunos, pois os sistemas sensoriais se processam nele. Trabalham também os sistemas sensoriais do tato, da audição e da visão. Estes jogos estão sujeitos a alterações conforme o desenvolvimento dos alunos, faixa etária, disponibilidade de materiais entre outros.

Ex.: telefone sem fio, a cabra-cega, gosto ou paladar - onde o sentido da audição é essencial.

Jogos motores

São aqueles que exigem a participação de todo o corpo, mas dependem principalmente dos músculos e coordenação dos movimentos.

Ex.: piques: pega, bandeira, etc.

Jogos Raciocínio ou Intelectuais

Como o próprio nome indica, desenvolvem o raciocínio. Eles dividem-se em:

a) Os que contam exclusivamente com a sorte.

Ex.: jogos com dados.

b) Aqueles que contam com a perícia e a inteligência do jogador.

Ex.: xadrez

c) Aqueles que há um misto dos dois.

Ex.: Cartas, Palavras cruzadas

Jogos Psíquicos ou Representação

Exercícios das capacidades mais elevadas. São os jogos que promovem o desenvolvimento da capacidade de expressão através da linguagem corporal. É um

jogo onde o jogador interpreta um personagem com narrativa criado por ele mesmo. Nesse jogo, utiliza a inteligência, a imaginação, o diálogo para, em colaboração com os demais partícipes, buscar alternativas que procuram encontrar para o objetivo do jogo.

O jogo é um trabalho a ser resolvido cooperativamente, e isso é algo que fascina o aluno. A proposta deste jogo é desenvolver a imaginação sem competições, mais resolvendo em conjunto determinadas situações estabelecidas pelo professor.

Ex.: Jogar sério, conter o riso, brincar de estátua, etc.

Jogos Raciocínio ou Intelectuais

Desenvolvimento dos sentimentos estéticos ou experiências desagradáveis.

Ex.: Desenho, escultura, música, etc.

Por fim, os alunos do terceiro período do curso de Educação Física – Bacharel, EaD, da UniFil, matriculados na disciplina de Recreação, Jogos e Lazer, sob a responsabilidade do Professor Ricardo Gonçalves pesquisaram e apresentaram na prática jogos e brincadeiras referentes a cada classificação, assim apresentamos a seguir os mesmos.

Plano de Aula 1

Discentes

FREDERICO AUGUSTO EVANGELISTA

LUCAS AZEVEDO

LUCAS DANIEL PADILHA

LUKAS PEZINTINO LOPES

Objetivos

- Conhecer seus próprios limites;
- Desenvolver habilidades motoras básicas;
- Compreender a importância do trabalho em grupo.

INTRODUÇÃO

Reunir os alunos num círculo, explicar como vai ser a aula, demonstrando a importância das atividades físicas para saúde e o bem-estar. No aquecimento será feito uma atividade recreativa onde trabalhará cooperação e habilidades físicas. Serão desenvolvidos jogos e brincadeiras sensoriais, motores, intelectuais, de representação e afetivos.

DESENVOLVIMENTO

Jogos Sensoriais

- Telefone sem fio: Reunir os alunos num círculo. Um dos alunos fala uma palavra secreta no ouvido de quem está ao seu lado. O aluno que ouviu repassa a palavra para a que está ao seu lado e assim por diante. Quando a palavra chega ao último aluno, ele deve dizê-la alto.
- Cabra-Cega: Um aluno é escolhido para ser a cabra-cega. Ele é vendado e rodado dez vezes. Depois, o pegador sai atrás do grupo. Quem for pego coloca à venda, e o jogo recomeça.

- Adivinha - todos formam um círculo e andam até que quem está vendado manda pararem de girar, escolhe uma pessoa para adivinhar quem é pela voz (percepção auditiva).
- Adivinha - vendado, adivinhar qual o objeto (colocar vários objetos em um balde para que o aluno adivinhe o que é) (tato)

Jogos Motores

- Polícia e Ladrão: A turma é dividida em dois grupos, os policiais e os ladrões. O grupo dos policiais tentara pegar todos do grupo dos ladrões e leva-los até uma parte da quadra onde será a “prisão”, caso um “ladrão” passe pela “prisão” sem ser pego, os presos serão libertos.
Quando todos do grupo dos “ladrões” forem pegos, as funções se invertem e o jogo recomeça.
- Mãe da rua: A turma é dividida em dois grupos, cada grupo fica em uma das extremidades de uma quadra. A mãe da rua se posiciona no meio, entre os dois grupos. Ela precisa correr e pegar quem cruza a quadra, de um lado para o outro, pulando em um pé só. Quem ela conseguir pegar, passa a ser a mamãe da rua.
- Amarelinha
- Circuito - pular apenas com um pé passando os cones, saltar no arco com um pé, um pé e uma mão, um pé, um pé e mão oposta e fechar saltando com 4 apoios.
- Pula carniça - um aluno fica na base enquanto o outro salta por cima e na volta passa entre as pernas.

Jogos de raciocínio ou intelectuais

- Jogo da velha, com cone e arco (raciocínio + motor) - formar um jogo da velha grande, onde as equipes devem correr e formar a velha.
- Corpo alerta - (os dois alunos ficam com as mãos na orelha, aguardando ouvir o apito para pegar o cone)

Jogos psíquicos ou de representação

- Imagem e Ação: A turma será dividida em dois grupos, a cada rodada será sorteada uma palavra para que um integrante do grupo faça mímicas por 2 minutos para que seu grupo acerte a palavra sorteada, apenas 1 grupo joga por rodada de maneira alternada. Cada acerto vale um ponto e ganha quem fizer mais pontos.
- Mímica

Jogos Afetivos

- Síntese Integradora:
Os alunos irão formar um círculo onde alongaram, e ao final do alongamento conversarão sobre a aula.
- Gangorra humana (confiança)
- Passa anel - um aluno será escolhido para passar o anel. O restante dos participantes pode ficar sentados um do lado do outro com as mãos unidas, entreabertas formando uma concha. O aluno que estiver com o anel entre as mãos deverá passar suas mãos entre as mãos dos outros participantes. Em determinado momento o aluno escolherá um dos participantes e deixará cair o anel entre as mãos dele, sem que o resto perceba.

Plano de Aula 2

Discentes

FABIANE CRISTINA DE SÁ SENHORELI
DOUGLAS MARTINS COELHO
ÁLAN CHRISTOFFER ALMEIDA DE MORAES
JULIO CESAR NOVI
NICOLY RODRIGUES DA SILVA
DIEGO RODRIGUES
CARLOS HENRIQUE MOREIRA SANTOS
TAILAN APARECIDO LIMA DE JESUS

Jogos Sensoriais

- 1 ° Objeto misterioso

Materiais: alguns objetos embrulhados em caixas ou embalagens de presente, relógio ou cronômetro, apito.

Dinâmica: os alunos se reúnem no pátio se sentem em forma de círculo o professor entrega uma caixa e o aluno tem 30 segundos para descobrir que objeto tem dentro da caixa ou da embalagem porém ele não pode abrir , ele pode chacoalhar ou apertar, assim que o tempo estourar o professor apita e o aluno passa o objeto para o aluno do lado, até que o objeto seja descoberto, sugerido ter mais de um objeto para que se caso descoberto rapidamente podemos prosseguir a brincadeira com os demais alunos, afim de que a maioria possa participar.

- 2° Ciranda Cega

Material: uma venda.

Dinâmica: os alunos formam um círculo escolhe um aluno para ficar no centro, o aluno que está no centro será vendado, os demais vão começar a girar como em uma ciranda, o aluno que esta vendado no centro da o comando de parar todos os alunos vão parar imediatamente ele vai apontar para um aluno, o aluno que foi apontado terá que falar uma frase para isso podemos escolher algum tema a ser trabalhado no dia da atividade, como por exemplo (comida favorita , sonhos , lugares) o aluno que esta vendado tem que descobrir quem está falando, caso adivinhe troca de lugar com outro aluno.

Jogos Motores

- 1º Travessia com a bola

Material: Bola de tênis.

Dinâmica: alunos reunidos no pátio, dividimos a turma em filas com quantidades iguais, os alunos deveram atravessar do outro lado do pátio equilibrando a bola no dorso da mão com o braço esticado e voltar e entregar para o próximo da fila a fila que terminar primeiro ganha.

- 2º Alvo com obstáculos

Materiais: Cones, bolas balde.

Dinâmica: alunos reunidos no pátio vão se dividir em 2 grupos e em fila o primeiro da fila com a bola em mãos vai quicar a bola no chão andando em direção ao alvo desviando se dos cones que estará em fila passando por meio deles sem segurar a bola com as mãos depois de desviar dos cones deverá acertar o alvo a sua frente que pode ser outro cone ou um balde.

Jogos Afetivos

- 1º Jogo do amigo

Material: bola

Dinâmica: os alunos formam um círculo, o aluo que começa a brincadeira joga a bola para outro aluno o aluno e o mesmo vai falar três características ou elogios para o aluno que está com a bola na mão e o mesmo jogara para outro aluno.

- 2º Jogo todos ligados

Material: Canetas

Dinâmica: área externa, no pátio ou gramado os alunos formaram um círculo cada um com a sua caneta vai colocar um dedo na ponta da caneta e o aluno que está do lado na outra ponta da caneta quando todos estiverem ligados através da caneta o professor vai dar o comando girando para direita, agora girem para esquerda, agora dois passos para a frente, dois passos para trás e gerando algumas dificuldades toda vez que a caneta cai, para e pega, e retorna a posição, o círculo pode ser quebrado

fazendo com que andem em fila reta ainda ligados com os dedos nas canetas para retornar a sala criando um desafio para todos, chegando em sala discutir o que os alunos acharam quais as dificuldades e aproveitar e colocar alguns assuntos a serem abordados a diferença entre eles na questão de altura agilidade e como devemos cooperar e ter paciência para que todos possam cumprir o desafio.

Jogos de raciocínio ou intelectuais

- 1º Jogo 8 cones

Materiais: cones e arcos ou bambolês, apito

Dinâmica: alunos reunidos na quadra divididos em grupos de cinco alunos por vez, cada aluno ficara dentro do seu arco ou bambolê e 8 cones dentro do arco ou bambolê central, quando o professor apitar os alunos deveram retirar um cone de cada vez e trazer para o seu círculo, quando não houver cone no circulo central, o aluno poderá pegar o cone do seu adversário, quem conseguir completar 3 cones em seu círculo vence.

- 2º Assassino e Detetive

Material: papel e caneta

Dinâmica: conta quantos alunos tem em sala se tiver 20 alunos será feito 20 papeis em 1 deles estará escrito detetive e em um outro estará escrito assassino e nos demais vítimas, todos vão sentar em círculo e cada um vai sortear um papel e ler o que sorteou sem mostrar para ninguém, quem tirou assassino tem a tarefa de matar as vítimas com um piscada de olho e o detetive tem que descobrir quem é o assassino antes que ele mate todas as vítimas se o assassino conseguir matar todas as vítimas sem o detetive descobrir ele ganha o jogo se o detetive descobrir quem é o assassino ele deve apontar para o assassino e dizer preso em nome da lei , o aluno que tirou o papel de vítima tem que estar atento e esperar uma piscada de olho e dizer morri e sair da roda (dica extra dá uma disfarçada espere um pouco pra dizer morri, para que a brincadeira se torne mais difícil, o assassino tem que tomar cuidado para não tentar matar o detetive porque daí ele será preso).

Jogos psíquicos ou de representação

- 1º Conte uma história

Materiais: objetos variados e criativos

Dinâmica: os alunos devem sentar em círculo e os objetos são colocados no centro, um aluno vai para o centro do círculo o professor escolhe um objeto para esse aluno e ele começa a contar uma história depois ele escolhe outro objeto e entrega para outro aluno que se levanta e continua a história incluindo esse outro objeto, termina a brincadeira quando os objetos acabarem ou quando todos os alunos forem.

- 2º Mimica

Material: Papeis a serem sorteados para o aluno escrito alguns objetos

Dinâmica: alunos vão se sentar e se dividirem em dois grupos um aluno do grupo vai sortear um papel que terá um objeto ele tem que representar esses objetos através de mimica e os demais acertar o grupo que acertar mais vence a brincadeira. Dica coloque objeto criativos e diferentes como aspirador de pó, carriola, vara de pescar, bicicleta, cadeira, borracha para que seja divertido e ganhe umas boas risadas.

Plano de Aula 3

Discentes

CAROLINE KURUNCZI MOLA
GISELE SOUZA DA SILVA
JÚLIA PIOVAN SOARES
LETICIA RODRIGUES PEREIRA

Jogos Sensoriais

Os jogos sensoriais podem ser definidos como aqueles que trabalham um ou mais sentidos, dos quais são: o tato, a audição, a visão, o paladar e o olfato.

Esse tipo de jogos permite um desenvolvimento sensorial da criança, além de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e comportamental.

- ATIVIDADE 1: cobra – cega

Material: venda (pano) para os olhos

Desenvolvimento: será escolhido um aluno e seus olhos serão vendados. Em seguida, o aluno será girado algumas vezes e sem conseguir ver os outros alunos, terá que tentar encontrá-los. Ao conseguir tocar em alguém, o aluno com a venda será liberado e quem foi tocado assumirá o lugar com a venda.

Idade: 6 a 7 anos.

- ATIVIDADE 2: caixa – sensorial

Material: uma caixa, uma venda e diferentes objetos (alimentos, folhas, brinquedos, etc);

Desenvolvimento: os objetos serão distribuídos dentro da caixa de forma desorganizada. Em seguida, o aluno terá seus olhos vendados e, usando as mãos, deverá retirar os objetos da caixa e tentar adivinhar qual o objeto escolhido. Se acertar, ganhará um ponto.

Idade: 5 – 6 anos.

Jogos Motores

Comportamento motor são todos os jogos que exigem a participação de todo o corpo, mas dependem principalmente da força muscular.

- **ATIVIDADE 1: CACHORRO E O OSSO**

Plano de atividade: nesta brincadeira, dividimos o grupo em 2 equipes. Demarcamos a área com duas linhas de aproximadamente 10m de distância uma da outra.

Os participantes ficarão atrás desta linha e cada par receberá números iguais. É colocado um objeto no centro e o juiz fala um número e o par correspondente ao número deverá correr até o centro e apanhar o objeto. Aquele que pegar o objeto primeiro vence.

Qualidades do jogo: agilidade, movimentos, destreza, desenvolvimento cognitivo.

Classificação de idade para o jogo: a partir dos 7 anos.

- **ATIVIDADE 2: QUEIMADA**

Plano de atividade: para brincar de queimada, é preciso dividir o grupo em dois times. O jogador que estiver com a bola deve arremessá-la tentando acertar (queimar) um adversário do outro time.

O participante que for queimado sai do jogo.

Vence a equipe que queimar todo o time adversário primeiro.

É um jogo esportivo muito usado como brincadeira infantil. É utilizado uma bola de vôlei ou de borracha.

O local para essa brincadeira deve ser plano, retangular demarcado por linhas de mais ou menos 16m de comprimento por 8m de largura, podendo conter 20 ou mais jogadores.

As qualidades deste jogo: movimento, destreza, domínio e cooperação. Classificação de idade para o jogo: a partir dos 6 anos.

Jogos Afetivos

Os jogos afetivos na Educação Física, são atividades que promovem o desenvolvimento emocional e social dos alunos. Eles vão além do aspecto físico e motor, enfatizando a interação, a expressão de sentimentos e a construção de relações interpessoais. E ajudam os alunos a desenvolver habilidades socioemocionais, como autoconhecimento, empatia e comunicação.

Esses jogos podem ocorrer em diferentes contextos, como desenho, escultura, música, teatro, dança ou outras formas de expressão artística.

BNCC “Brincadeiras e jogos são atividades voluntárias realizadas em grupos, para fins de recreação e lazer, em que os participantes criam regras comuns para todos. Caracterizam expressões culturais e a possibilidade de aprender sobre a convivência social”.

Definição e Características: a ênfase está na experiência subjetiva, na conexão com os outros e na reflexão sobre as próprias emoções.

Benefícios:

- Contribuem para o desenvolvimento da coordenação motora e física, além de reforçar a autoestima dos alunos.
- Auxiliam na afirmação de valores essenciais à convivência social.
- Promovem a socialização e cooperação entre os alunos.
- Fortalecem os laços sociais, já que os jogos afetivos geralmente envolvem interação e compartilhamento de experiências emocionais.

Exemplos de Jogos Afetivos

- ✓ Desenho e Pintura: Os alunos podem expressar suas emoções através de desenhos ou pinturas. Por exemplo, criar uma obra de arte que represente a felicidade, tristeza ou ansiedade.
- ✓ Escultura: Modelar argila ou outros materiais para criar formas que expressem sentimentos ou estados de espírito.
- ✓ Música e Dança: Improvisar músicas ou coreografias que reflitam diferentes emoções. Por exemplo, dançar de forma alegre, triste ou apaixonada.

- ✓ Teatro e Dramatização: Encenar situações que envolvam emoções intensas, como alegria, raiva, medo ou amor.
- ✓ Jogos de Expressão Facial: Atividades que incentivam os participantes a expressar emoções através de gestos faciais, como jogos de mímica.

Plano de aula: objeto específico: Jogos “Retrato Falado” e “Desenho Guiado”

Local da Aula: Quadra da escola ou Sala de Aula

Recursos/Materiais: Papel Sulfite (A4), Lápis de cor, canetinha, lápis ou caneta e tecido para vendar os olhos.

Habilidade Desenvolvida: (EF12EF01) experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

Dimensões do Conhecimento: Compreensão, Experimentação.

Competências Gerais: Conhecimento, Autoconhecimento.

Competências Específicas da Educação Física: Autonomia, Vida e Saúde.

- ATIVIDADE 1: Retrato falado

Parte Inicial – Contextualização: explicar as capacidades psicossociais que serão treinadas, apresentar as atividades e os métodos que serão desenvolvidas e na quadra, organizar os alunos.

- ✓ Distribuir para cada aluno, uma folha A4/papel sulfite e lápis, lápis de cor, caneta ou canetinha.

- ✓ Escrever o nome de cada aluno em um pequeno papel, coloca-los dentro de uma caixa ou embalagem, para que, sem que vejam e sem saber, cada um escolhe o nome de um colega, de dentro desse recipiente.

- ✓ Após escolher, não pode divulgar quem cada um escolheu.

- ✓ Com um tempo determinado, cada aluno terá que desenhar (ou descrever) o colega sorteado, da maneira como ele o vê. Com características, personalidade, comportamento que este observa no outro. Reforçando que não pode ser menosprezando ou depreciativo.

- ✓ No final, cada aluno mostrará seu desenho ou dirá as qualidades/características da pessoa que desenhou, e os demais alunos terão que acertar quem é a pessoa.

O objetivo é desenvolver a observação, a manifestação da sua forma de ver o outro indivíduo, de maneira lúdica e que o aluno experimente as sensações causadas pelo exercício.

- **ATIVIDADE 2: Desenho Guiado**

Parte Inicial – Contextualização: explicar as capacidades psicossociais, motoras, colaborativas e de orientação que serão treinadas, apresentar as atividades e os métodos que serão desenvolvidas e na quadra ou sala de aula, organizar os alunos.

- ✓ Formar duplas e entregar o A4/papel sulfite e lápis, lápis de cor, caneta ou canetinha.

- ✓ Um dos alunos, com os olhos vendados, começa a desenhar o objeto/gravura que foi escolhido pelo professor, recebendo as orientações do aluno que não está vendado.

- ✓ Depois do tempo determinado é feita a troca. O aluno que guiou o desenho, terá os olhos vendados e será orientado pelo seu colega.

O objetivo é observar a coordenação motora sob limitações e desenvolver a capacidade de comunicação e trabalhar a atenção e confiança nas instruções fornecidas.

Jogos de raciocínio ou intelectuais

Os jogos de raciocínio para crianças estimulam o raciocínio lógico, contribuindo para o desempenho escolar e cognitivo. Desta forma, desafiam sua capacidade de pensar e encontrar uma solução lógica para seus problemas.

- **ATIVIDADE 1: jogo da memória**

Material: será utilizado bolas, bambolê e/ou qualquer objetivo disponível.

Desenvolvimento: a turma será dividida em 2 equipes. Inicialmente, uma equipe irá distribuir os objetos pela sala e outra terá 30 segundos para memorizar. Em seguida, irá sair, a equipe que ficou irá reorganizar o local, liberando, ao final, a equipe que saiu para retornar e adivinharem como estava anteriormente.

Idade: 6 – 7 anos.

- **ATIVIDADE 2: jogos de tabuleiro - dama**

Material: peças da dama (24 peças, 12 brancas e 12 pretas) e tabuleiro (64 casas, claras e escuras)

Desenvolvimento:

Cada partida terá 2 participantes;

Será distribuído 12 peças da mesma cor para cada jogador, posicionadas nas casas escuras, ocupando as três linhas mais próximas de cada jogador;

O objetivo é capturar todas as peças do oponente ou deixá-lo impossibilitado de mover.

Como jogar:

O tabuleiro será posicionado de modo que a grande diagonal comece do lado esquerdo de cada jogador. A primeira casa à esquerda de cada jogador será preta.

O jogador que estiver jogando com as peças brancas começa o jogo, podendo dar o primeiro lance. A seguir, os jogadores alternam jogadas até o fim do jogo.

As peças comuns só podem se movimentar para a frente, para uma casa preta livre na próxima linha, diagonal à sua casa atual.

As damas podem se movimentar em diagonal para frente e para trás para qualquer casa livre, desde que o caminho esteja livre.

O jogo termina quando todas as peças de um jogador forem capturadas ou quando este não puder mais fazer nenhum lance válido.

Regra de Empate:

A partir de qualquer ponto da partida se ocorrerem 20 (vinte) lances sucessivos de Damas, sem captura ou movimento de peças comuns.

Se uma mesma posição se produzir pela terceira vez, cabendo ao mesmo jogador o lance será considerado um empate.

Se um jogador possuir três damas contra uma dama do outro jogador, será considerado empate se o jogador com o maior número de peças não conseguir obter vitória em vinte lances.

Idade: 5 – 7 anos.

Jogos psíquicos ou de representação

São jogos que permitem a que os alunos experimentem suas habilidades cognitivas, se eduquem pela convivência de regras e aprendam lidar com a superação de dificuldades mais simples de raciocínio.

- **ATIVIDADE 1: Nó Humano**

No nó humano, os alunos devem dar as mãos para os colegas, entrelaçando os dedos. Entretanto, há algumas regras: o aluno não pode dar a mão para o que está ao seu lado, e também não pode segurar as duas mãos do mesmo colega. A brincadeira chega ao fim quando todos os alunos formam um círculo, sem soltar as mãos. Apesar de um pouco complicado de ser feito, esse jogo obriga os estudantes a **cooperarem entre si** e a coordenarem de forma espontânea o espaço físico.

- **ATIVIDADE 2: Passar o bambolê**

As crianças dão as mãos e se unem em roda, sendo que uma delas está com um bambolê. O desafio do jogo é passar o bambolê para os colegas **sem soltar as mãos**, usando outros movimentos do corpo. Essa brincadeira pode estimular a coordenação motora, a concentração e a habilidade de pensar em novas maneiras simples de resolução de problemas.

Jogos para crianças de 9 a 11 anos.

Plano de Aula 4

Discentes

ALEXANDRE SOARES DE LIMA
ALISSON JÚNIOR SILVA
JESSICA MARIANE DUTRA
MARIANA PAIVA DA SILVA
MARIANE GOMES DE SOUZA
STEFANI RIBEIRO
THIAGO GOMES DOS SANTOS
YURI ITO

Jogos Sensoriais

- JOGO DE KIM AUDITIVO

Materiais: Caneta e papel para cada equipe, objetos que possam ser identificados pelo som que possam emitir (ex. apito, fosforo, celular, cortador de unhas, sino, moedas, papel rasgado, lata refrigerante, bambu, instrumentos musicais, etc.) em número de pelo menos 10 objetos.

Espaço Necessário: Ar livre ou sala.

Faixa etária: dos 8 aos 80 anos.

Desenvolvimento: Os jogadores estarão dispersos pela área de jogo. Serão divididos em grupos de 4 a 8 participantes num total de até 6 grupos, dispostos de costas para o animador que irá aplicar o jogo, os grupos deverão identificar os objetos pelos sons emitidos, devendo anotar seus nomes. Vencerá o grupo que identificar o maior número de objetos. Este jogo também pode ser desenvolvido à noite, pois é quando os sentidos da audição ficam mais aguçados.

- JOGO DE KIM CLÁSSICO

Materiais: Caneta e papel para cada equipe, objetos que possam ser identificados em número de 25 objetos.

Espaço Necessário: Ar livre ou sala.

Faixa etária: dos 8 aos 80 anos.

Desenvolvimento: Os jogadores estarão dispersos pela área de jogo. Serão divididos em grupos de 4 a 8 participantes num total de até 6 grupos, o animador

exibirá os objetos durante dois minutos para cada grupo, cada grupo terá três minutos para lembrar dos objetos expostos, devendo anotar seus nomes. Vencerá o grupo que identificar o maior número de objetos.

Jogos Motores

- QUEIMADA XADREZ

Materiais: 1 bola;

Espaço Necessários: Ar livre;

Faixa Etária: 8 a 16 anos;

Desenvolvimento: Semelhante a uma queimada, com as seguintes características:

1) Em cada time haverá um jovem que será o cavalo e outro jovem que será o rei.

2) O jovem que faz a vez de cavalo está imune (não será considerado “queimado” ainda que a bola o atinja)

3) O jovem que faz o rei, ao ser queimado, dá a vitória ao time adversário – não importam quantos jogadores há em cada time no momento.

4) Objetivo do jogo: proteger o rei.

5) Acaba quando: ou um dos times consegue queimar todos os membros do time adversário OU quando um “queima” o rei do time adversário.

6) A princípio, ninguém sabe quem são o rei ou o cavalo do time adversário – mas na primeira vez q a bola atinge o cavalo, descobre-se quem é ele. O ideal é que ninguém saiba quem é o rei do outro.

- CORRIDA DE SACO

Material: 4 ou 5 sacos de juta;

Espaço Necessários: Ar livre;

Faixa Etária: 5 a 12 anos;

Desenvolvimento: dividir o grupo em 4 ou cinco filas, fixar um trajeto ida e volta, ao retorno, efetuar o revezamento com a troca de participantes, vence o grupo que ir e voltar de forma mais rápida.

Jogos Afetivos

- PEGA-PEGA DO ABRAÇO

Materiais: Lenço ou balão;

Espaço Necessário: Espaço aberto;

Faixa etária: dos 8 aos 16 anos;

Desenvolvimento:

Os jogadores estarão dispersos pela área de jogo. Serão divididos em grupos de 4 a 8 participantes num total de até 6 grupos. O pegador estará de posse de uma bexiga ou lenço, que deverá encostar no peito de outro jogador que passará a ser o próximo pegador. Para que os jogadores não sejam pegos pelo jogador pegador, eles deverão abraçar por cinco segundos qualquer outro participante do jogo, ficando assim imune. O abraço pode ser em membros de seu grupo ou grupos externos. O jogo permanecerá ativo até quando houver motivação por parte dos participantes.

- BARQUINHO DO AFETO

Materiais: Folhas de rascunhos e lápis;

Espaço Necessário: Ar livre;

Desenvolvimento:

Com os participantes sentados em círculo, o mediador entrega para cada jovem uma folha de rascunho para que seja feito um barco de papel com dobradura. Caso alguém não saiba o formato da dobra, solicitar para os que sabem, ensinar e ajudar quem precisa. Após o barco confeccionado, todos serão orientados a escrever o próprio nome no seu barco e passá-lo para o colega da sua direita. A partir desse momento, a cada barco recebido, cada um dos jovens irá escrever uma palavra que expresse acolhimento, amizade e cuidado para com o outro. Quando o barco retornar para seu dono, disponibiliza-se um tempinho para leitura e abre-se espaço para comentários, diálogos sobre a importância do carinho de um para com o outro.

Jogos de raciocínio ou intelectuais

- QUEIMADA XADREZ:

Materiais: 1 bola;

Espaço Necessários: Ar livre;

Faixa Etária: 8 a 16 anos;

Desenvolvimento: Semelhante a uma queimada, com as seguintes características:

1) Em cada time haverá um jovem que será o cavalo e outro jovem que será o rei.

2) O jovem que faz a vez de cavalo está imune (não será considerado “queimado” ainda que a bola o atinja)

3) O jovem que faz o rei, ao ser queimado, dá a vitória ao time adversário – não importam quantos jogadores há em cada time no momento.

4) Objetivo do jogo: proteger o rei.

5) Acaba quando: ou um dos times consegue queimar todos os membros do time adversário OU quando um “queima” o rei do time adversário.

6) A princípio, ninguém sabe quem são o rei ou o cavalo do time adversário – mas na primeira vez q a bola atinge o cavalo, descobre-se quem é ele. O ideal é que ninguém saiba quem é o rei do outro.

- **PIQUE BANDEIRA**

Material: Uma bandeira, 1 lenço ou um pedaço de fita para cada um dos participantes, duas cores diferentes para separar as equipes.

Espaço: Ar livre ou quadra;

Faixa Etária: dos 7 aos 16 anos.

Desenvolvimento: dividir em dois grandes grupos, um grupo irá defender a bandeira, enquanto o outro tentará capturar a bandeira. “Sua vida” é a conservação do lenço no seu corpo, perdeu a fita está morto. Ganha a equipe que terminar com mais jogadores passado 15 minutos, ou a equipe que conseguir capturar a bandeira e levar para seu campo.

Jogos psíquicos ou de representação

- **O MUNDO ANIMAL**

Materiais: imaginação;

Espaço Amplo;

Faixa Etária: dos 8 aos 88 anos

Desenvolvimento:

Dispostos em uma roda escutam a narrativa do animador, a medida que a história se desenrola os participante vão entrado para o centro da roda imitando os sons e as falas dos animais mencionados na história. A história é narrada de forma simples pela primeira vez onde os participantes tomam conhecimento do enredo e quais bichos farão parte deste universo.

- O CHEFE MANDOU

Materiais: imaginação;

Espaço Amplo;

Faixa Etária: dos 8 aos 88 anos

Desenvolvimento:

Dispostos em uma roda escutam as ordens do animador e começam a imitar o chefe, uma variação é de tempos em tempos trocar o chefe da roda.

Plano de Aula 5

Discentes

ANGELO DE SOUZA CANTIZANI
ENZO GIROTTI DOS SANTOS
FERNANDA ALVES FLORÊNCIO DA SILVA
HELOIZE GALHARDO CANDIDO
NAYRA SILVA FORMAIO
RENATA BOTELHO SANTOS DE OLIVEIRA
RAIELLY GIOVANA CAMILO
LORRAYNE GUADALUPPE CAMILO

INTRODUÇÃO

A educação infantil é de extrema importância para o desenvolvimento das crianças, nesse período, há o despertar do interesse pelo desconhecido e há um turbilhão de estímulos diferentes.

A partir dessas interações entre mundo e meio em que vive, a criança se torna capaz de se socializar, expressar sentimentos (alegria, medo, tristeza etc.), se comunicar, estimular a criatividade, e assim desenvolver habilidades psicomotoras, sociais, físicas, afetivas e cognitivas, auxiliando a criança na construção de sua autonomia, criatividade e reflexões (Ayres; Riveiro, 2024).

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) publicado em 1998, o profissional de educação física precisa instigar a criatividade, o entusiasmo, a alegria e observar as crianças no decorrer do brincar. A ação do professor de educação infantil, possibilita a criação de condições para que elas possam, gradativamente, desenvolver capacidades ligadas à tomada de decisões, à construção de regras, à cooperação, à solidariedade, ao diálogo, ao respeito a si mesmas e ao outro.

As atividades propostas visam despertar o interesse das crianças a partir de jogos/brincadeiras que trabalhem com características, sensoriais, motoras, psíquicas, raciocínio e afetivas.

DESENVOLVIMENTO

Jogos Sensoriais

- Caixa de Sensações

Objetivo: Estimular a curiosidade e interesse a partir de diferentes, cores, formas e texturas, desenvolver percepções, criatividade e inteligência em seu ambiente.

Idade: 6 e 12 anos.

Materiais: Caixas opacas com buracos contendo substâncias diferentes (areia, arroz, gelatina etc.).

Instruções: A criança coloca a mão na caixa sem ver e tenta adivinhar a substância tocada.

- Pintura com os Pés

Objetivo: Permitir que a criança explore os sentidos e desenvolver a criatividade. A pintura também estimula a comunicação, sensibilidade, e aumenta a concentração e expressão das crianças. Desenvolver a criatividade, desenvolver habilidades motoras grossas, explorar o mundo através do sentido do tato e da visão, conhecer habilidades de outras partes do corpo.

Idade: 3 a 06 anos.

Materiais: pincel de cabo longo, tinta guache, rolo de papel craft.

Instruções: Estender o rolo de papel no chão, colocar várias cores de tinta guache em cumbucas, encaixar o pincel no dedo da criança e dar ideias de desenhos para serem feitos.

Jogos Motores

- Desafio da Amarelinha

Objetivos: Estruturar movimentos que requeiram coordenação geral, manter o equilíbrio com deslocamento, melhorar o desempenho na execução da agilidade, velocidade e flexibilidade.

Idade: 6 e 12 anos.

Materiais: cones, linhas para delimitação dos espaços, bombolês, bola de tênis.
Instruções: Em fila as crianças deveram pular a amarelinha e ao mesmo tempo realizar movimentos como: girar bombolês com um dos braços, bater palmas, e pingar com a bola de tênis no chão. Essas mudanças de movimentos é um grande desafio que estimula o desenvolvimento motor através da velocidade e deslocamento na coordenação entre os saltos alternados de um e dois pés.

- **Corrida dos Três Pés**

Objetivos: Promover coordenação, comunicação e trabalho em equipe. Incentiva o movimento e interação física entre os participantes. A intensidade do jogo é adaptada de acordo com a idade e o nível de habilidade dos alunos.

Idade: 10 e 12 anos.

Materiais: Faixas de tecido, barbante ou tiras de papel.

Instruções: Forme duplas com os participantes.

Una o tornozelo direito de uma pessoa ao tornozelo esquerdo da outra, criando uma corrida dos três pés.

Crie uma linha de partida e uma linha de chegada.

No sinal, as duplas correm até a linha de chegada.

Se uma dupla perder a conexão dos tornozelos, ela deve parar e reconectar antes de continuar a corrida.

A primeira dupla a cruzar a linha de chegada é a vencedora.

Jogos de raciocínio ou intelectuais

- **Desafio das Palavras**

Objetivos: Desenvolver o pensamento rápido, a expressão verbal e a ampliação do vocabulário. É uma maneira de incorporar desafios intelectuais de forma descontraída e que desperte o interesse das crianças.

Idade: 7 e 12 anos.

Materiais: Cartões ou pedaços de papel, canetas.

Instruções: Cada criança recebe um cartão com uma palavra desafiadora (pode ser uma palavra complexa, em outro idioma, uma palavra que precisa ser soletrada corretamente etc.).

Eles não mostram a palavra para os outros, mas precisam usá-la em uma conversa ou história de maneira natural.

Os outros participantes tentam adivinhar qual é a palavra desafiadora com base no contexto em que foi usada.

Após cada rodada, revele a palavra e discuta seu significado, promovendo o aprendizado.

- **Campo Minado**

Objetivos: Desenvolver o raciocínio lógico, memorização, trabalhar tomadas de decisão sob tensão.

Idade: 8 e 12 anos.

Materiais: Bambolês ou outro acessório que seja possível delimitar os campos de um campo minado.

Instruções: Passar pelo campo minado sem acertar bombas escondidas. Cada quadrado/círculo do jogo pode conter uma bomba ou um número que indica quantas bombas estão próximas. O jogador deve usar pistas visuais e lógicas para evitar as bombas e passar pelo campo com segurança. Vence quem consegue atravessar o campo minado sem ser bombardeado.

Jogos psíquicos ou de representação

- **Jogo de Mímica**

Objetivos: Desenvolver socialização, desinibição, criatividade, expressão corporal e raciocínio rápido.

Idade: 4 a 12 anos.

Materiais: Pequenos cartões de papel, caneta ou lápis.

Instruções: As crianças se sentam em círculo e uma criança escolhe um cartão. Em seguida a criança mima a ação perante os colegas, que terão de adivinhar o que está imitando. O primeiro que adivinhar, será o próximo a fazer a mímica e assim sucessivamente.

- **RPG (Jogo de Interpretação de Papéis)**

Objetivos: Desenvolver criatividade, imaginação, expressão verbal,

Idade: A partir de 6 anos.

Materiais: Papel e Caneta.

Instruções: Um grupo de crianças se reúne para construir uma história, como se fosse um teatro de improviso. Existe um diretor, chamado de “narrador” ou “mestre”, que vai explicando o desenrolar da trama; e existem os jogadores, que modificam a história à medida que interpretam seus personagens.

Jogos Afetivos

- Jogo da Bexiga

Objetivos: Manter uma bexiga no ar, soprando-a, sem deixá-la cair no chão.

Idade: 7 e 12 anos

Materiais: uma bexiga para cada grupo

Instruções: A equipe que manter por mais tempo a bexiga no ar, vence o jogo, não podendo tocar a bexiga com nenhuma parte do corpo, apenas assoprando, para mantê-la no ar.

- Completar o ciclo do grupo antes das outras equipes.

Objetivos: Estimular a criança a aprender a respeitar o tempo do colega na hora da corrida e trabalhar em grupo para vencer.

Idade: 7 a 12 anos

Materiais: Um bambolê para cada grupo e marcadores de início e final da corrida.

Instruções: Cada equipe formará uma fila e os dois primeiros integrantes entrarão juntos num bambolê, dentro do qual deverão correr juntos até o marcador e retornar, quando chegarem, um dos integrantes sairá do bambolê, cedendo sua vaga para o próximo da fila, que deverá realizar o trajeto novamente, a equipe que completar o ciclo com todos os integrantes primeiro vence.

Plano de Aula 6

Discentes

ADRIANA DA SILVA LANZA
ANA JÚLIA CORDEIRO
JANAINA DANTAS
LUANA CAMILY COSTA
LUANA DOS SANTOS RODRIGUES
ROGÉRIO RAMALHO ROSA
TULIO ROLIM BARRETTO
WILLIAM SHIMAZAKI

Jogos Sensoriais

- Cabra-Cega

A brincadeira cabra cega é uma brincadeira bem antiga, foi criada na china, mas se popularizou na idade média.

Esse jogo ou brincadeira é bem parecida com a brincadeira de pega pega, o objetivo da cabra cega é pegar um dos participantes enquanto se está vendado.

A brincadeira cabra-cega favorece a orientação de espaço, já que a criança vendada precisa se guiar dentro do ambiente. Porém, essa atividade traz outros benefícios para criançada, aprende melhor como usar cada um dos sentidos.

A audição, vai orienta-los a encontrar os amiguinhos enquanto estiverem vendados. O tato serve para ir tocando nas coisas no caminho e até nas pessoas que fazem parte da brincadeira para reconhecê-las. Nessa brincadeira, não há um número específico de crianças. Inclusive, é ainda mais divertido quando mais pessoas entram no jogo, porque isso dificulta a brincadeira, é importante que as crianças tenham pelo menos seis anos. Para tapar o olho do pegador, você pode utilizar várias coisas, como panos velhos, máscaras de dormir, entre outros.

Para definir o primeiro pegador, você pode fazer um sorteio, colocando o nome de todos os participantes em pequenos papéis. Antes de sair na “caçada”, o pegador deve girar várias vezes.

Todos os participantes: Cabra-Cega, de onde você veio?

Cabra-Cega (pegador): Vim lá do moinho.

Todos os participantes: O que você trouxe?

Cabra-Cega (pegador): Um saco de farinha.

Todos os participantes: Me dá um pouquinho?

Cabra-Cega (pegador): Não.

- Esconde Esconde De Objetos

Qual o objetivo de uma brincadeira sensorial ?

O objetivo é estimular diferentes sentidos em uma criança enquanto ela se diverte.

Quem pode participar desta atividade ?

Todos. O nível de inclusão é imenso, crianças, autistas, pessoas com necessidades especiais e até adolescentes e idosos, por que não? Não há limite de idade para se divertir em uma atividade sensorial.

Como funciona a atividade esconde esconde de objetos ?

O jogo resume-se em uma caixa visivelmente lúdica, que dentro dela tem a percepção de várias texturas e ao introduzir a mão, tem que procurar o objeto e ao encontra - lo tem que identificar o que é ele, porém, sem retirá-lo da caixa.

Qual o benefício desta atividade ?

Crianças: estimular a coordenação motora, ao mesmo tempo faz com que a criança experimente diferentes sons, texturas e novas formas de olhar os objetos. Já as crianças com autismo, elas são ainda mais indicadas, pois ajudam a desenvolver o processamento sensorial.

Idosos: as atividades sensoriais e terapêuticas são fundamentais para garantir o bem estar, ainda mais das pessoas com Alzheimer, pois além de proporcionar estímulos agradáveis, incentivam os sentidos e promovem benefícios físicos, emocionais e cognitivos.

Como criar uma Caixa sensorial ?

Primeiramente vamos despertar nossa criança interior e usar toda nossa criatividade para criar algo bem divertido e chamativo. Pegue uma caixa de papelão

usada, ajudando na reciclagem, uma que você já tenha em casa ou busque uma em algum estabelecimento (supermercados ou lojas). Com a caixa já em mãos, comece fechando ela por completo com cola ou fita adesiva, depois faça um círculo em uma das suas laterais, podendo usar o formato de um CD para marcar a circunferência e recortá-lo e lembrando que este círculo tem que ter um tamanho razoável, pois terá que caber uma mão.

Feito a primeira etapa, vamos encapar a caixa com EVA ou papel presente e usar toda a criatividade, dessa forma nossa caixa já está tomando forma. Agora coloque dentro da caixa papel picado, barbante picado etc... Por último Coloque o objeto escolhido e está pronta nossa caixa de esconde esconde de objeto.

Observações: esta mesma caixa pode ser utilizado com vários outros objetivos, como por ex:

- **Caixa da história:** introduzir nela vários outros objetos e a criança retirar e contar uma história a partir deste objeto.

- **Caixa das emoções:** introduzir na caixa figuras e cada uma delas ter uma expressão e ao retirar a criança pode falar qual expressão é aquela.

- **Caixa do números:** introduzir na caixa vários números de 1 a 10 e então a criança retirar dois número e soma- los ou subtrai los, por exemplo: o numero 1 e o numero 3, soma los ($1+3=4$).

Jogos Motores

- Pular corda

Material: Corda

Objetivo: equilíbrio, ritmo, coordenação e agilidade

Desenvolvimento: Pode brincar sozinho ou em mais que três pessoas, onde dois participantes seguram cada ponta da corda e um ou dois pulam. Pode brincar ao ar livre, em quadras ou até mesmo dentro de uma sala espaçosa. Essa brincadeira tem várias finalidades como pular no ritmo de uma música cantada, pular o máximo que conseguir, pular cobrinha e pular em várias pessoas. Não tem uma idade máxima ou mínima basta saber pular.

- Ameba

Material: bola

Objetivo: agilidade, coordenação e estratégia

Desenvolvimento: Para brincar de ameba precisa de no mínimo 4 jogadores, pode ser jogada com o objetivo de queimar o máximo de jogadores que conseguir ou dividir uma equipe e a equipe que queimar mais jogadores vence. A ameba pode ser jogada em grandes espaços principalmente quadras, funciona da seguinte forma um jogador vai ser o pegador e vai estar com a bola o tempo todo e os outros vão correr do pegador quem ele queimar tem que ficar parado (só queima se a bola não bater no chão) porém se algum jogador que ainda não foi queimado encostar no colega que foi queimado o colega pode sair do lugar e voltar a brincar normalmente. A idade mínima é 5 anos e não tem idade máxima.

Jogos de raciocínio ou intelectuais

- Jogo da Velha gigante

Objetivo: Desenvolver o raciocínio lógico e a habilidade de estratégia das crianças pelo jogo da velha com bambolês.

Materiais necessários: 9 bambolês e 6 peças ou algo para fazer demarcação de cada time.

Passo a passo: Comece explicando às crianças o que é o jogo da velha e como ele funciona. Mostre os bambolês e explique que eles serão usados para formar o jogo.

Divisão em grupo: Divida as crianças em dois grupos, cada uma com as cores selecionadas

Início do jogo: Deixe as crianças brincarem em seus grupos, alternando entre os jogadores para fazer suas jogadas.

Após o término da partida, reúna as crianças e discuta com elas sobre suas estratégias, desafios enfrentados e como se sentiram durante o jogo.

- Explorando Terra ou Mar

Objetivo: Introduzir as crianças ao conceito de terra e mar, trazendo a compreensão das diferenças entre os dois ambientes.

Desenvolver habilidades motoras e cognitivas por meio de brincadeiras ao ar livre.

Materiais necessários:

Espaço ao ar livre

Cones ou fita para demarcar áreas.

Introdução: Iniciar a aula explicando o conceito de terra e mar, convidar as crianças a compartilhar o que sabem sobre terra e mar.

Passo a passo: reúna todas crianças em fila única aonde quando falar terra deverá ir para um lado determinado pela fita ou cones e mar para o outro podendo também trazer mais dificuldade no jogo falando os animais de cada território, ou até mesmo números pares ou ímpares

Conclusão: Encerrar a aula reforçando os conceitos aprendidos e incentivando as crianças a explorar mais sobre a natureza.

Jogos psíquicos ou de representação

- **RPG**

RPG é uma sigla em inglês que quer dizer "Role-Playing Game". Jogo de Representação e Interpretação de personagens. Na realidade não se trata de um jogo, pois não há vencedores nem perdedores, mas é uma forma de história interativa, em que a narrativa é estabelecida por todos os participantes.

O RPG é um jogo onde o jogador interpreta um personagem criado por ele. Este personagem, porém, deverá ser criado dentro de um determinado cenário, conhecido como ambientação. Nesta ambientação, os jogadores constroem, em conjunto, suas próprias narrativas e personagens. Cada jogador estabelece o seu personagem, menos um, que é o mestre do jogo. Ele é o juiz do jogo. Sobre ele incide o maior encargo, depende dele o jogo ser um sucesso e todos passarem por situações prazerosas juntos. O RPG incentiva a criatividade, a participação, a leitura e a pesquisa de fácil aplicação em qualquer disciplina e conteúdos didáticos. No RPG (Role-Playing Game) o participante ativo, é como um ator, que representa um papel e, como um produtor que escolhe caminhos e toma decisões nem sempre previstas, pelo orientador (mestre). Utiliza a inteligência, a imaginação, o diálogo para, em

colaboração com os demais partícipes (decisão em grupo), buscar alternativas que procuram encontrar as melhores respostas para as circunstâncias sugeridas pela aventura. A aula é transformada em jogo, tornando-a mais aprazível, divertida e bem-sucedida, provocando o aluno a buscar a sua interação com o assunto.

O RPG estimula um raciocínio global, muito importante para os dias de hoje, pois através do jogo, é provável resgatar valores morais e éticos. Funciona, então, como ferramenta para preparar o jovem a interagir na sociedade, tanto profissional quanto socialmente.

Jogos Afetivos

Criança aprende brincando! Essa é uma máxima que deveria estar presente na vida de todos que lidam diretamente com a educação infantil. Principalmente na primeira infância, é durante as brincadeiras que as crianças se desenvolvem, adquirem habilidades, socializam e evoluem.

Para auxiliar nesse momento, vamos listar algumas brincadeiras para educação infantil aos 5 anos que você pode realizar com os pequenos. Dicas de brincadeiras de rua, em casa e para exercitar a coordenação motora. Vamos dividi-las em subtemas, mas desde já antecipamos: toda brincadeira vale a pena!

Vem aprender e incentivar as crianças a alcançarem o máximo de sua potencialidade brincando!

BRINCADEIRAS PARA FAZER EM GRUPO AOS 5 ANOS

Aos 5 anos, as crianças já frequentam a escola regularmente e convivem mais com seus pares.

É importante manter os pequenos em atividades lúdicas, com as quais eles aprendam a partir de brincadeiras.

Por isso, tanto no período escolar quanto nos momentos em casa, investir no livre brincar e nas brincadeiras direcionadas e estruturadas.

Ter o contato com a natureza é primordial para todos, principalmente para as crianças que estão na primeira infância, com isso, os pais e professores devem sempre incentivar brincadeiras ao ar livre, tendo contato com o verde, areia e terra.

Essas brincadeiras usam o corpo e a imaginação, que ajudam no desenvolvimento físico e do cognitivo.

BRINCADEIRAS PARA TRABALHAR AS EMOÇÕES DAS CRIANÇAS

- Pintura e música:

Essa atividade melhora a criatividade, ela traz muita diversão para os pequenos, permite trabalhar as emoções de uma forma mais descontraída. Com a pintura, a criança pode criar várias de emoções. Com esse processo também pode ser feito com canetinha, lápis ou giz. Com pode conduzir a atividade e escolher uma tonalidade que expresse cada sentimento. O que muita gente não sabe, mas a maioria das pessoas define tonalidades vibrantes e fortes para sentimentos positivos e as tonalidades mais escuras para os sentimentos negativos.

O mestre da brincadeira deve deixar os pequenos pintarem com autonomia e, em seguida, peça para que eles informem o que sentiu em cada pintura. Já a música tem uma alternativa interessante. Os professores ou pais podem colocar para tocar uma canção triste, alegre, ou calma e pedir para os pequenos identificarem qual sentimento ela representa.

- Tirar selfies:

É uma das atividades preferidas entre crianças e adultos que também é indicado para trabalhar as emoções. Esses simples fatos de tirar selfies ajuda as crianças a entenderem os tipos de expressões que possam transmitir para outras pessoas. Você deve para o seu filho ou seu aluno tirar selfies com vários tipos de emoções, como triste, com raiva, com medo ou sem paciência.

Em seguida, identifique cada expressão com os pequenos e mostre de que forma ela pode influenciar em suas relações com os amigos, familiares, professores e colegas das escolas.

Plano de Aula 7

Discentes

ENZO PASELLO
FELIPE NUNES SAWASSATO
MATHEUS HENRIQUE DE SOUZA
GUILHERME TORRES
GUSTAVO HENRIQUE DA SILVA

Jogos Sensoriais

- Caixa de texturas:
Coloque objetos com diferentes texturas e peça para explorarem usando as mãos e estando vendadas.
- Jogo de texturas escondidas:
Coloque objetos com diferentes texturas em sacos e peça para adivinharem o que está dentro usando apenas o tato.

Jogos Motores

- Jogo da bola ao alvo:
Crie alvos com diferentes pontuações para aprimorar habilidades de arremesso.
- Jogo de Queimada:
Clássico jogo esportivo que combina estratégia e agilidade.

Jogos de raciocínio ou intelectuais

- Xadrez:
É uma excelente atividade para desenvolver habilidades de raciocínio lógico, estratégia, planejamento e tomada de decisões em crianças.

- Caça Palavras Online:
Além de ser prático é mais acessível para todos.

Jogos psíquicos ou de representação

- Improvisação de cena

Os jogadores escolhem um cenário ou situação específica e criam uma cena improvisada baseada nela. Por exemplo, eles podem interpretar uma entrevista de emprego estranha, um encontro romântico inusitado ou uma discussão entre super-heróis e vilões.

- Jogo de charadas de personagens

Os jogadores atuam como personagens famosos sem falar uma palavra, enquanto os outros tentam adivinhar quem estão representando. Isso pode envolver gestos, expressões faciais e movimentos corporais característicos do personagem.

Jogos Afetivos

- Passa o anel

Uma criança será escolhida para passar o anel. O restante dos participantes pode ficar sentado um ao lado do outro com as mãos unidas, entreabertas, formando uma concha fechada. A criança que estiver com o anel entre as mãos deverá passar suas mãos entre as mãos dos outros participantes. Em determinado momento a criança escolherá um dos jogadores e deixará cair o anel entre as mãos dele, sem que o resto perceba. Para despistar o grupo, o participante com o anel deverá passar novamente as mãos entre os participantes.

Em seguida, a criança escolherá algum participante que não esteja com o anel e está deverá adivinhar com quem está o anel. Se a criança acertar vai ser a vez dela passar o anel. Se errar será eliminado do jogo.

- Espelho de Emoções

(Os participantes se dividem em duplas. Um membro expressa uma emoção sem dizer a palavra, enquanto o outro tenta adivinhar qual é a emoção. Isso incentiva a leitura de expressões faciais e a comunicação não verbal).

Plano de Aula 8

Discentes

GISELE SOUZA DA SILVA
JÚLIA PIOVAN
CAROLINE MOLA
LETÍCIA PEREIRA

Jogos Afetivos

Os jogos afetivos na Educação Física, são atividades que promovem o desenvolvimento emocional e social dos alunos. Eles vão além do aspecto físico e motor, enfatizando a interação, a expressão de sentimentos e a construção de relações interpessoais.

E ajudam os alunos a desenvolver habilidades socioemocionais, como autoconhecimento, empatia e comunicação.

Esses jogos podem ocorrer em diferentes contextos, como desenho, escultura, música, teatro, dança ou outras formas de expressão artística.

BNCC “Brincadeiras e jogos são atividades voluntárias realizadas em grupos, para fins de recreação e lazer, em que os participantes criam regras comuns para todos. Caracterizam expressões culturais e a possibilidade de aprender sobre a convivência social.”

Definição e Características:

A ênfase está na experiência subjetiva, na conexão com os outros e na reflexão sobre as próprias emoções.

Benefícios:

Contribuem para o desenvolvimento da coordenação motora e física, além de reforçar a autoestima dos alunos.

Auxiliam na afirmação de valores essenciais à convivência social.

Promovem a socialização e cooperação entre os alunos.

Fortalecem os laços sociais, já que os jogos afetivos geralmente envolvem interação e compartilhamento de experiências emocionais.

Exemplos de Jogos Afetivos:

Desenho e Pintura: Os alunos podem expressar suas emoções através de desenhos ou pinturas. Por exemplo, criar uma obra de arte que represente a felicidade, tristeza ou ansiedade.

Escultura: Modelar argila ou outros materiais para criar formas que expressem sentimentos ou estados de espírito.

Música e Dança: Improvisar músicas ou coreografias que reflitam diferentes emoções. Por exemplo, dançar de forma alegre, triste ou apaixonada.

Teatro e Dramatização: Encenar situações que envolvam emoções intensas, como alegria, raiva, medo ou amor.

Jogos de Expressão Facial: Atividades que incentivam os participantes a expressar emoções através de gestos faciais, como jogos de mímica.

Componente Curricular: Educação Física

Unidade Temática: Jogos e Brincadeiras

Objeto de Conhecimento: Jogos Afetivos

Objeto Específico: Jogos “Retrato Falado” e “Desenho Guiado”

Local da Aula: Quadra da escola ou Sala de Aula

Recursos/Materiais: Papel Sulfite (A4), Lápis de cor, canetinha, lápis ou caneta e tecido para vendar os olhos.

Habilidade Desenvolvida: (EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

Dimensões do Conhecimento: Compreensão, Experimentação.

Competências Gerais: Conhecimento, Autoconhecimento.

Competências Específicas da Educação Física: Autonomia, Vida e Saúde.

- Retrato falado

Parte Inicial - Contextualização

Explicar as capacidades psicossociais que serão treinadas, apresentar as atividades e os métodos que serão desenvolvidas e na quadra, organizar os alunos.

Distribuir para cada aluno, uma folha A4/papel sulfite e lápis, lápis de cor, caneta ou canetinha.

Escrever o nome de cada aluno em um pequeno papel, coloca-los dentro de uma caixa ou embalagem, para que, sem que vejam e sem saber, cada um escolha o nome de um colega, de dentro desse recipiente.

Após escolher, não pode divulgar quem cada um escolheu.

Com um tempo determinado, cada aluno terá que desenhar (ou descrever) o colega sorteado, da maneira como ele o vê. Com características, personalidade, comportamento que este observa no outro.

Reforçando que não pode ser menosprezando ou depreciativo.

No final, cada aluno mostrará seu desenho ou dirá as qualidades/características da pessoa que desenhou, e os demais aluno terão que acertar quem é a pessoa.

O objetivo é desenvolver a observação, a manifestação da sua forma de ver o outro indivíduo, de maneira lúdica e que o aluno experimente as sensações causadas pelo exercício.

- Desenho Guiado

Parte Inicial - Contextualização

Explicar as capacidades psicossociais, motoras, colaborativas e de orientação que serão treinadas, apresentar as atividades e os métodos que serão desenvolvidas e na quadra ou sala de aula, organizar os alunos.

Formar duplas e entregar o A4/papel sulfite e lápis, lápis de cor, caneta ou canetinha.

Um dos alunos, com os olhos vendados, começa a desenhar o objeto/gravura que foi escolhido pelo professor, recebendo as orientações do aluno que não está vendado.

Depois do tempo determinado é feita a troca.

O aluno que guiou o desenho, terá os olhos vendados e será orientado pelo seu colega.

O objetivo é observar a coordenação motora sob limitações e desenvolver a capacidade de comunicação e trabalhar a atenção e confiança nas instruções fornecidas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990.** Estatuto da criança e do adolescente. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 20 maio 2017.

CAMARGO, L. O. L. **Educação para o Lazer.** São Paulo: Moderna, 2002.

CAMARGO, L. O. L. **O que é lazer.** 3.ed. São Paulo: Brasiliense, 2008.

FONSECA, F. R. da; RECHIA, S.; MORO, L. "Possíveis" espaços de lazer do Colégio Estadual do Paraná: os hiatos entre discursos, planejamento e usos. **Rev. Bras. de Est. do Lazer**, Belo Horizonte, v.2, n.2, p.78-98, maio/ago. 2015.

FREITAS, Eunecir C. E. **A Ludicidade no Processo ensino-aprendizagem de alunos com necessidades educacionais especiais.** 2014. Monografia (Especialização em Educação) - UTFPR, Medianeira, 2014.

HEYWOOD, C. **Uma história da infância:** da Idade Média à época contemporânea no Ocidente. Porto Alegre: Artmed, 2004.

ISAYAMA, H. F.; GOMES, C. L. Lazer e as Fases da Vida. *In:* MARCELLINO, N. C. (Org.). **Lazer e Sociedade:** Múltiplas Relações. São Paulo: Línea, 2008. p. 156-174.

MAGRO, V. M. M. Adolescentes como autores de si próprios: Cotidiano, Educação e Hip hop. **Cad. Cedes**, Campinas, v. 22, n. 57, ago. 2002. Disponível em: <http://www.cedes.unicamp.br/>. Acesso em: 10 jul. 2017.

MARCELLINO, N. C. **Lazer e Educação.** 15. ed. Campinas: Papyrus, 2010.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do Lazer:** uma introdução. 5. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2012.

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da Animação.** Campinas: Papyrus, 1990.

MARQUES, A. I. **A educação e o lazer.** Disponível em: http://www.ipv.pt/millenium/ect10_ana.htm. Acesso em: 20 maio 2017.

MARSHALL, T. H. **Cidadania, classe social e status.** Rio de Janeiro: Zahar, 1967.

MORI, G.; SILVA, L. F. Lazer na terceira idade: desenvolvimento humano e qualidade de vida. **Motriz**, Rio Claro, v.16, n.4, p.950-957, out./dez. 2010.

RECHIA, S. Cidadania e o direito ao lazer nas cidades brasileiras: da fábula à realidade. *In*: GOMES, C. L.; ISAYAMA, H. F. Isayama, (Org.). **O Direito social ao lazer no Brasil**. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 2015. (Coleção Educação Física e esportes).

RECHIA, S. FRANÇA, R. O estado do Paraná e seus espaços e equipamentos de esporte e lazer: apropriação, desapropriação ou reapropriação?. *In*: MEZZADRI, F. M.; CAVICHIOILLI, F. R.; SOUZA, D. L. de. **Esporte e lazer**: subsídios para o desenvolvimento e a gestão de políticas públicas. Jundiaí: Fontoura, 2006. p. 61-74.

RODRIGUES, M. C. O lazer do idoso: barreiras a superar. **Rev. Bras. Ciên. e Mov.**, Brasília, v. 10, n. 4, p. 105-108, 2002.

SANT'ANNA, A. NASCIMENTO, P. R. A história do lúdico na educação. **REVEMAT**, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca**: A criança, o adulto e o lúdico. 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 2000.

SCHWARTZ, G. M. O conteúdo virtual do lazer: Contemporizando Dumazedier. **Licere**, Belo Horizonte, v. 2, n. 1, 2003.

SOUZA, J. X. **Educação pelo lazer**: valores que envolvem a relação adulto-criança. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999.

VILLAVERDE, S. **Da natureza do espaço ao espaço da natureza**: reflexões sobre a relação corpo-natureza em parques públicos urbanos. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999.

