

Versão *On-line* ISBN 978-85-8015-075-9
Cadernos PDE

VOLUME II

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE
Produções Didático-Pedagógicas

2013



PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
Secretaria da Educação

Título: Atividades lúdicas no ensino da Educação Física para os escolares do 6º ano	
Autora	Silvana Ap. Cherone da Luz
Disciplina/área	Educação Física
Colégio de implementação	Col Horácio Ribeiro dos Reis EF e médio
Município do Colégio	Cascavel – Paraná
Núcleo Regional de Educação	Cascavel – Paraná
Professora orientadora	Ms. Eneida Maria Troller
Instituição de Ensino Superior	UNIOESTE
Relação interdisciplinar	
Resumo	<p>Percebe-se que nossos alunos estão cada vez mais atrelados a essa nova cultura digital que nos é apresentada de formas variadas, atrativas e de fácil acesso. Assim, refletindo sobre essa nova cultura podemos observar que nossos alunos não estão mais brincando. Estudos mostram como é importante que as crianças vivenciem e compreendam as brincadeiras e a importância do lúdico para a aprendizagem do ser humano.</p> <p>Pensando nisso, propomos o lúdico através de jogos e brincadeiras resgatando a cultura infantil e possibilitando o aprendizado do aluno num ambiente que favoreça ações educativas e de socialização.</p>
Palavras – chaves	Brincar, lúdico, aprendizagem,
Formato do material	Unidade didática
Público alvo	Alunos do 6º ano do Ensino Fundamental

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO OESTE DO PARANÁ
SECRETARIA ESTADUAL DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL – PDE

ATIVIDADES LÚDICAS E O DESENVOLVIMENTO DO ESCOLAR NO 6º
ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Cascavel

2013

SUMÁRIO

1	APRESENTAÇÃO.....	03
2	PROPOSTA DE TRABALHO.....	05
2.1	ATIVIDADES.....	05
2.1.1	CHAPEUZINHO VERMELHO.....	05
2.1.2	O GAVIÃO E OS PINTINHOS.....	06
2.1.3	ENCONTRE O PAR.....	07
2.1.4	TIRA E PÕE.....	08
2.1.5	QUEM CHEGA PRIMEIRO.....	08
2.1.6	NUNCA NÃO.....	09
2.1.7	CORRIDA DAS LATINHAS.....	10
2.1.8	PULMÕES DE AÇO.....	11
2.1.9	VÍTIMA/POLICIAL/ASSASSINO.....	11
2.1.10	ESTAFETAS.....	12
2.1.11	BRINCANDO COM CORDA.....	13
2.1.12	TIRA TEIMA.....	14
2.1.13	PASSAR O ARCO PELO CORPO.....	14
2.1.14	CHUTE AO ALVO.....	15
2.1.15	BOLA AO CENTRO.....	16
2.1.16	DESLOCANDO A BOLA	17
2.1.17	MINI VOLEIBOL NA TOALHA.....	18
2.1.18	HAND PNEU.....	18
2.1.19	BEISEBOL ESCOLAR.....	19
2.1.20	PIQUE BANDEIRA.....	20

2.1.21	JOGO DA VELHA.....	21
2.1.22	ESTAFETA.....	22
3	REFERÊNCIAS.....	24

1. APRESENTAÇÃO

Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção (Paulo Freire).

As transformações vão acontecendo ao longo de nossa vida e para acompanharmos o ritmo desenfreado de nossa sociedade, acabamos por deixar de lado alguns aspectos importantes que nos ajudam a ter uma vida mais espontânea e de qualidade. As brincadeiras, por exemplo, estão desaparecendo da vida de nossas crianças e, a Educação Física como área do conhecimento, nos favorece com suas ações para o desenvolvimento motor e cognitivo, promovendo possibilidades de interagir e explorar e, de certo modo, se preparar para diversos desafios enfrentados pelo ser humano.

A proposta deste trabalho é uma reflexão sobre a prática pedagógica nas aulas de Educação Física, pois, de acordo com a literatura, o aluno que vivencia a prática, manifestada nas mais diferentes formas de atividades e interage como parte fundamental do processo de aprendizagem, terá a possibilidade de ampliar os seus conhecimentos.

As Diretrizes Curriculares da Educação Física, SEED/Paraná (2008) apontam que, a cultura corporal e a ludicidade são elementos articuladores que ganham grande relevância, pois, ao vivenciar os aspectos lúdicos que emergem das e nas brincadeiras, o aluno tem a possibilidade de reflexão das práticas corporais em todos os Conteúdos Estruturantes. Sendo fundamental que ela se apresente de forma contextualizada dentro das aulas de Educação Física e não somente em alguns momentos das aulas. Os aspectos lúdicos representam uma ação espontânea que interfere na construção da autonomia, na integração do ser, o qual é um dos objetivos da escola.

É importante ressaltar a importância dos jogos e brincadeiras que são atividades sérias, de fundamental apoio para a formação de seres integrais,

tendo papéis muito importantes para a inclusão social e, de acordo com Gabriela Marcelo, citada por Santos (2012), as brincadeiras são ferramentas capazes de melhorar as relações interpessoais das crianças e promovem o respeito às regras dentro de condutas de cooperação, além de melhorar sua capacidade física e habilidades motoras.

Segundo as Diretrizes Curriculares da Educação Física, os jogos e brincadeiras são pensados de maneira complementar, como Conteúdo Estruturante compondo possibilidades de ampliar a percepção e a interpretação da realidade além de intensificar a curiosidade e o interesse dos alunos envolvidos nas mais variadas atividades. E que além de seu aspecto lúdico a Educação Física pode contemplar outros aspectos como a possibilidade na flexibilização de regras, organização coletiva que envolvam relações sociais e simbólicas (SEED/Paraná, 2008).

Na visão de Santos (2012), as brincadeiras de rua colaboram para a socialização das crianças onde ela está inserida, sejam em espaços naturais, ruas, praças, escolas. Desde o surgimento do vídeo game as brincadeiras foram desaparecendo, pois, atrelado a isso o aumento do trânsito e da violência levou os pais a deixarem as crianças mais tempo em casa e com isso não vivenciaram atividades lúdicas que contribuem para o desenvolvimento motor e cognitivo.

O formato escolhido para o Material Pedagógico a ser utilizado na implementação do Projeto é a Unidade Didática. Nela são descritas diversas atividades, com o objetivo de procurar atender as expectativas do professor na sua prática pedagógica, considerando-se de suma importância a possibilidade de enriquecê-las com a experiência e a criatividade de cada um, pois, sendo flexíveis são passíveis de alteração, de acordo com a realidade vivenciada pelo professor e em cada escola, de acordo com o número de alunos e o ano a ser trabalhado.

2. PROPOSTA DE TRABALHO

De acordo com o projeto de intervenção, as atividades serão desenvolvidas diretamente com os alunos do 6º ano do Colégio Estadual Horácio Ribeiro dos Reis, em Cascavel – Paraná e, no primeiro encontro serão apresentados slides que demonstram a importância da prática de atividades lúdicas no dia a dia e de formas variadas. Após assistirem aos slides os alunos serão desafiados a representar por meio de ilustrações em papel as brincadeiras das quais eles já participaram ou participam na escola e fora dela, com o objetivo de diagnosticar a realidade dos participantes do projeto.

A seguir apresentam-se as atividades que se pretende desenvolver com esses alunos durante o desenvolvimento do projeto de intervenção. Como já mencionado, são sugestões que podem ser enriquecidas e adaptadas de acordo com a realidade e a vivência de cada professor.

2.1 ATIVIDADES

2.1.1 CHAPEUZINHO VERMELHO

Objetivo: atenção, concentração, raciocínio rápido.

Área do conhecimento: Matemática, Educação Física, Língua Portuguesa.

Material: uma caneta, uma carteira e duas cadeiras.

Espaço Necessário: sala de aula ou pátio da escola.

Disposição: em dupla, um de frente para o outro; no pátio os alunos podem sentar no chão um de frente para o outro.

Descrição: os alunos sentados um de frente para o outro com as mãos para traz; entre eles em cima da carteira uma caneta. A professora estará percorrendo a sala contando a história de Chapeuzinho Vermelho (com algumas adaptações na historinha) os alunos atentos, pois quando ouvirem a palavra “vermelho” eles disputam entre si quem pega a caneta primeiro. A professora dá uma pausa para que eles anotem em uma folha quem marcou o ponto, em seguida continua a contar a história para que os alunos disputem a brincadeira novamente. Depois de três minutos trocam-se as duplas e continua a brincadeira.

Fonte: desconhecida

2.1.2 O GAVIÃO E OS PINTINHOS

Objetivo: socialização e trabalho em equipe, agilidade.

Área do conhecimento: Educação Física.

Material: nenhum.

Espaço necessário: quadra.

Disposição: formar pequenos grupos de alunos, posicionados em colunas, esses deverão segurar uns no ombro do outro que serão chamados de pintinhos. Para cada grupo de alunos posicionados em coluna deverá ter um aluno de frente, esse será o gavião.

Descrição: o primeiro aluno de cada coluna abre os braços tentando impedir que o gavião pegue os pintinhos, mas não poderá tocá-lo. Quando o professor der o sinal o gavião deverá se movimentar em várias direções, tentando tocar no último pintinho da sua coluna. Toda vez que o gavião conseguir tocar no último pintinho haverá troca de posições, ou seja, o gavião vai para o último lugar da coluna e o primeiro da coluna se torna gavião. O professor determina o tempo da brincadeira.

Sugestão: o professor pode conversar com os alunos para que estes estabeleçam outras regras para a brincadeira.

Fonte: atividade adaptada e recriada a partir de GONÇALVEZ, PINTO, TEUBER (2005, p. 36).

2.1.3 ENCONTRE O PAR

Objetivo: trabalho em equipe, agilidade, coordenação.

Área do conhecimento: Educação Física, Matemática, Geografia.

Material: folhas de papel sulfite inteiras ou meia folha ou, tampinhas de garrafa, ou pedaços de papelão numerados de acordo com o total de alunos da turma (duas vezes).

Espaço Necessário: pátio da escola ou quadra esportiva.

Disposição: traçar duas linhas paralelas distantes uns 10 metros uma da outra. A turma é dividida em duas equipes iguais. A primeira equipe (A) posiciona em fila no local de partida que fica na linha de fundo determinada pelo professor. A segunda equipe (B) fica em fileira segurando na mão os números a 10 metros do primeiro grupo. O professor coloca no chão a outra numeração (não na sequência) entre o local de partida e o local onde o segundo grupo está posicionado.

Descrição: ao sinal do professor os alunos do grupo A correm e pegam um número do chão e procuram o número correspondente na mão dos alunos da equipe B. Assim que encontram sua dupla (com o mesmo número) devem correr de mãos dadas até a linha de chegada que é no mesmo lugar da linha de partida. A dupla que chegar primeiro vence.

Variações: pode ser nome de Estados, frutas, tabuadas etc.

Fonte: atividade adaptada e recriada a partir de

<http://jardimdatiadani.blogspot.com.br/2009/04/achar-o-par.html>.

2.1.4 TIRA E PÕE

Objetivo: agilidade, coordenação motora, socialização.

Área do conhecimento: Educação Física.

Material: três arcos pequenos, nove bolinhas de gude ou nove saquinhos de areia.

Espaço Necessário: quadra esportiva ou pátio da escola.

Disposição: dividir a turma em três equipes, traçar uma linha de partida e posicioná-los atrás dela; a uns 5 metros a frente de cada coluna colocar um arco com as bolinhas (ou saquinhos) dentro.

Descrição: ao sinal do professor o primeiro aluno de cada coluna sai correndo até o arco e tira as bolinhas (saquinhos) de dentro do arco uma de cada vez e as deixa ao lado dele, este volta correndo toca na mão do segundo jogador de sua coluna, este, por sua vez, sai correndo em direção ao arco e coloca as bolinhas uma de cada vez dentro do arco novamente, volta correndo toca na mão do terceiro colega e assim sucessivamente. A equipe que terminar primeiro vence.

Fonte: atividade adaptada e recriada a partir de GONÇALVEZ, PINTO, TEUBER (2005, p. 40).

2.1.5 QUEM CHEGA PRIMEIRO

Objetivo: lateralidade, socialização, atenção.

Área do conhecimento: Educação Física.

Material: um baralho, giz

Espaço Necessário: pátio da escola.

Disposição: os alunos ficarão sentados num grande círculo, cada um dentro de um pequeno círculo desenhado no chão; cada aluno receberá uma carta de baralho independente do número ou naipe, e a professora de pé segura o restante das cartas de baralho.

Descrição: a professora inicia a brincadeira mostrando uma carta do seu baralho, por exemplo: a carta é de copas e quem tiver uma carta que seja de copas sai do seu lugar e fica na frente do colega que está à sua direita; dando continuidade a professora mostra a próxima carta de baralho e quem a tem, gira uma posição para a direita. Lembrando que: se você tem a carta que a professora mostra, mas, tem alguém na sua frente quem tem a carta de outro naipe, você não pode se movimentar para a direita tem que esperar a pessoa se movimentar primeiro e assim a professora vai mostrando as cartas uma de cada vez até que algum aluno consiga chegar ao lugar onde ele iniciou a brincadeira.

Fonte: atividade adaptada e recriada a partir de MARTINS (2009, p. 67)

2.1.6 NUNCA NÃO

Objetivo: raciocínio rápido, atenção, socialização, respeito, autocontrole.

Área do conhecimento: Educação Física, Matemática.

Material: um pacote de balas.

Espaço Necessário: pátio da escola ou sala de aula.

Disposição: cada aluno recebe cinco balas e ficam espalhados pelo pátio.

Descrição: ao sinal do professor (um apito ou uma palma) um aluno para de frente para outro aluno e começam a conversar fazendo perguntas um para o

outro, mas, ao responder nenhum dos dois poderá dizer a palavra “não”, pois, se na resposta houver a palavra “não” quem disse terá que dar uma das suas balas. O professor determina um tempo de 2 ou 3 minutos, apita e os alunos trocam de parceiros. Vence a brincadeira quem conseguir arrecadar mais balas.

Fonte: atividade adaptada e recriada a partir de QUEIROZ (2009, p. 44)

2.1.7 CORRIDA DAS LATINHAS

Objetivo: coordenação motora ampla.

Área do conhecimento: Educação Física.

Material: quatro latinhas (de Nescau), quatro bastões (cabos de vassoura).

Espaço Necessário: quadra esportiva

Disposição: formar quatro grupos com números iguais; traçar duas linhas paralelas distante uns 10 metros, de um lado fica o local de partida com a metade da equipe e na outra extremidade a outra metade de cada equipe.

Descrição: ao sinal do professor o primeiro aluno de cada equipe sai conduzindo a latinha rolando-a no chão com o bastão até chegar ao colega de sua equipe que esta à sua frente; este recebe e sai conduzindo a latinha com o bastão de volta, e assim sucessivamente; vence a equipe que trocar de lugar primeiro.

Fonte: atividade adaptada e recriada a partir de GONÇALVEZ, PINTO, TEUBER (2005, p. 28).

2.1.8 PULMÕES DE AÇO

Objetivo: agilidade, respiração.

Área do conhecimento: Educação Física, Ciências.

Material: um pacote de bexigas, seis arcos.

Espaço Necessário: quadra esportiva ou pátio da escola.

Disposição: dividir a turma em três equipes e entregar uma bexiga para cada aluno; demarcar a área de jogo e posicionar as colunas atrás da linha de partida; à frente de cada coluna a uns seis metros, o professor coloca um arco;

Descrição: ao sinal do professor o primeiro aluno de cada coluna sai correndo com a bexiga na mão chega até o arco que está à frente de sua coluna, entra dentro e enche a bexiga até que ela estoure; estourou, ele volta correndo para sua coluna toca na mão do próximo colega que repete a atividade até que todos da coluna à executem; vence a equipe que terminar primeiro.

Fonte: atividade adaptada e recriada a partir de QUEIROZ, MARTINS (2009, p. 178).

2.1.9 VITIMA/POLICIAL/ASSASSINO

Objetivo: interação entre os alunos, atenção.

Área do conhecimento: Educação Física.

Material: um papelzinho escrito detetive, um papelzinho escrito assassino e vários escrito vítima.

Espaço Necessário: sala de aula, quadra.

Disposição: alunos dispostos em círculo.

Descrição: a professora distribui um papelzinho para cada aluno; cada aluno deve manter segredo de sua função na brincadeira; os alunos ficam se entreolhando. O “assassino” sai matando suas “vítimas”, ele faz isso piscando o olho. Ele escolhe uma pessoa e pisca o olho só para que ele veja. Sendo essa pessoa uma vítima, ela diz: “morri”. O Policial deve descobrir quem é o assassino (quando ele perceber quem é o assassino ele diz: você está preso em nome da lei!) e acaba quando o assassino é descoberto. Caso o policial se engane e não seja quem ele indicou a brincadeira continua.

Fonte: atividade recriada a partir do site:
<http://criartes.webnode.com.br/products/vitima-detetive/>.

2.1.10 ESTAFETAS

Objetivo: percepção, agilidade, noção espacial, trabalho em equipe.

Área do conhecimento: Educação Física, Ciências, Geografia.

Material: quatro bolas de basquete, quatro bolas de futsal, bolinhas de gude (uma para cada aluno), quatro garrafas pet.

Espaço Necessário: quadra esportiva.

Disposição: formar quatro equipes; utilizando a quadra de voleibol o professor posiciona as colunas na linha de fundo e logo à frente de cada coluna a uns 10 metros, coloca um cone que identifica por onde o aluno deve fazer o contorno e retornar para sua coluna.

Descrição: a tarefa deve ser cumprida da seguinte forma: ao sinal do professor o primeiro aluno de cada coluna sai correndo contorna o cone e volta, toca na mão do próximo e vai para o último lugar da fila e assim sucessivamente.

Primeira etapa: sair quicando a bola de basquete, contornar o cone voltar quicando. Vence a coluna que terminar primeiro.

Segunda etapa: sair chutando a bola de futsal, contornar o cone voltar chutando. Vence a coluna que terminar primeiro.

Terceira etapa: cada aluno vai estar com uma bolinha de gude na mão; este vai sair correndo, colocar a bolinha de gude dentro da garrafa pet que vai estar ao lado do cone e voltar correndo para o próximo ir. Vence a equipe que terminar primeiro e que as bolinhas de gude estejam dentro da garrafa.

Fonte: atividade adaptada e recriada a partir de QUEIROZ, MARTINS (2009, p. 122)

2.1.11 BRINCANDO COM CORDA

Objetivo: coordenação motora ampla, ritmo, lateralidade, atenção.

Área do conhecimento: Educação Física.

Material: uma corda comprida.

Espaço Necessário: quadra esportiva ou pátio da escola.

Disposição: os alunos devem ficar em coluna afastado uns dois metros da corda, a professora juntamente com mais um aluno vão bater a corda.

Descrição: tudo acontecerá com o professor batendo a corda; primeiro: um aluno de cada vez passa pela corda sem pular é o chamado “zerinho” e volta ao final da coluna; segundo: um aluno de cada vez entra na corda pula uma vez e sai correndo ao final da coluna; terceiro: um aluno de cada vez entra pula cinco vezes e sai correndo para o final da coluna; quarto: os alunos formam duplas e ao sinal do professor entra uma dupla de cada vez e pulam cinco vezes e saem, na sequência as próximas duplas; quinto: ainda em duplas, ao sinal do professor uma dupla entra pula cinco vezes e antes que ela saia entrará a próxima dupla para depois a primeira dupla sair e assim sucessivamente; sexto: agora vamos juntar as duplas e os quatro entram e

pulam cinco vezes e saem (os quatro); a atividade pode ser repetida até que o aluno consiga realizar a tarefa solicitada.

Fonte: atividade adaptada e recriada a partir de QUEIROZ, MARTINS (2009, p. 176).

2.1.12 TIRA TEIMA

Objetivo: agilidade, raciocínio rápido, noção espacial.

Área do conhecimento: Matemática, Educação Física.

Material: giz.

Espaço necessário: quadra.

Disposição: formar duas equipes e colocar os alunos dispostos em duas colunas. O professor desenhará no chão um caminho cheio de curvas de uns 4 metros de comprimento. Uma coluna se posiciona no início do traçado e a outra coluna no final do traçado, ficando uma coluna de frente para outra.

Descrição: ao sinal do professor o primeiro aluno de cada coluna sai correndo pelo caminho desenhado no chão e quando os dois se encontram colocam uma das mãos para trás e falam: jaquempô = os dois irão mostrar as mãos e conforme legenda (mão fechada: é pedra – ela amassa a tesoura; mão aberta: é papel – embrulha a pedra e dois dedos em forma de V: é tesoura que corta o papel.) quem ganha continua percorrendo o caminho e o próximo da fila sai ao encontro dele e quem perde sai do caminho e vai para o final da sua coluna; caso haja empate eles repetem o jaquempô até que tenha um ganhador.

Fonte: atividade adaptada e recriada a partir de GONÇALVES, PINTO, TEUBER (2005, p. 25).

2.1.13 PASSAR O ARCO PELO CORPO

Objetivo: noção espacial, concentração, agilidade.

Área do conhecimento: Educação Física.

Material: quatro arcos e obstáculos feito com garrafa pet e barbante.

Espaço necessário: quadra.

Disposição: dividir a turma em quatro equipes; posicionando as equipes em colunas. As colunas ficam atrás de uma linha que deverá ser demarcada pelo professor. Distribuir os obstáculos a frente de cada coluna a uma distância de aproximadamente três metros.

Descrição: ao sinal do professor, o primeiro de cada coluna sairá correndo, salta o primeiro obstáculo e pega o arco que esta à frente, transpassando-o pelo corpo e deixando-o no mesmo lugar, retornando em seguida para tocar na mão do próximo colega que repetirá a tarefa e, assim sucessivamente, até terminar a coluna. Ganha a coluna que terminar a tarefa primeira.

Fonte: atividade adaptada e recriada a partir de GONÇALVEZ, PINTO, TEUBER (2005, p. 38).

2.1.14 CHUTE AO ALVO

Objetivo: raciocínio, trabalho em equipe, domínio da força.

Área do conhecimento: Educação Física, Matemática.

Material: quatro arcos e quatro bolas de cores diferentes.

Espaço necessário: quadra ou pátio.

Disposição: formar quatro equipes com números iguais de alunos, cada equipe receberá uma bola.

Descrição: na quadra, espalhar os quatro arcos separados uns dos outros a uma distância de 6 metros; o professor escolhe o local próximo de um dos arcos para iniciar a brincadeira. Ao sinal do professor o primeiro aluno de cada

equipe inicia chutando (um de cada vez) a bola para que ela chegue o mais próximo ou que ela entre no arco; na sequência, o segundo aluno de cada equipe e assim os outros colegas também, até que uma das equipes consiga colocar a bola dentro do arco. A professora anota a sequência das equipes que conseguem colocar a bola no arco.

Fonte: atividade adaptada e recriada a partir de GONÇALVEZ, PINTO, TEUBER (2005, p.10).

2.1.15 BOLA AO CENTRO

Objetivo: atenção, concentração, raciocínio rápido, agilidade e lateralidade.

Área do conhecimento: Matemática, Educação Física, Língua Portuguesa.

Material: duas bolas de basquete.

Espaço Necessário: quadra esportiva com tabela de basquete.

Disposição: os alunos devem ser divididos em duas equipes.

Descrição: as equipes ficarão dispostas em fileiras (conforme figura I). Serão colocadas duas bolas no centro da quadra entre as equipes dispostas a uma distância de 10 metros (uma bola para cada equipe). Cada aluno recebe um número ex: de 1 a 15 (a numeração inicia com aluno que estiver à direita da tabela), assim quando o professor disser número 3; o aluno de cada fileira que for o número 3 deve sair correndo, pegar a bola que está no centro da quadra e sair quicando-a em direção a tabela de basquete que está à direita da sua fileira e arremessar. Quem acertar na tabela marca um ponto, quem acertar a cesta marca dois pontos para sua equipe.

Fonte: atividade adaptada e recriada a partir de QUEIROZ, MARTINS (2009, p. 122)

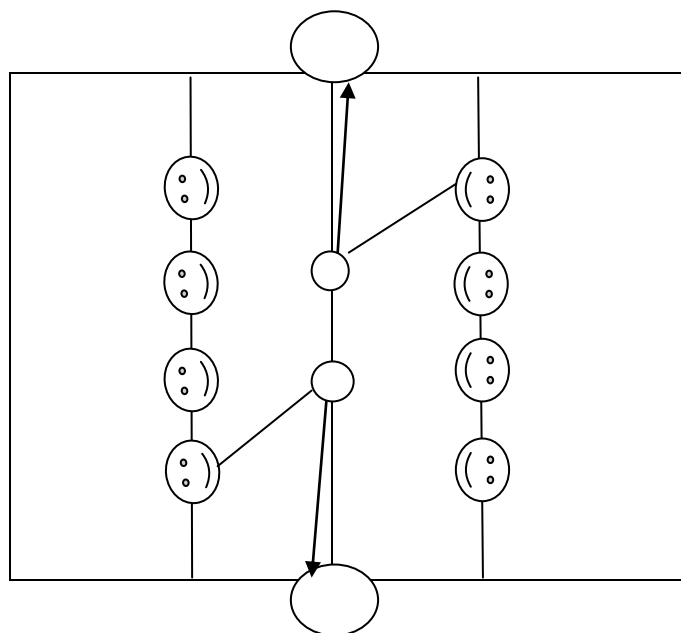


Figura I

2.1.16 DESLOCANDO A BOLA

Objetivo: trabalho em equipe.

Área do conhecimento: Educação Física.

Material: giz, 10 bolas de Medicine Ball (ou bola cheia de areia), 40 bolas de borracha nº 10.

Espaço Necessário: quadra esportiva.

Disposição: desenhar 10 mini quadras de 5 metros cada; em cada mini quadra terá uma dupla de cada lado; cada aluno terá uma bola; no centro da mini quadra terá uma bola de Medicine Ball.

Descrição: ao sinal do professor (que determina o tempo de 3 minutos) cada aluno, de posse da bola de borracha vai jogar com a mão tentando acertar o Medicine Ball para que este se desloque ao campo adversário; as duplas farão isso ao mesmo tempo; quando o professor apitar, ao término do tempo, vencerá a equipe que conseguiu conduzir a bola de Medicine Ball além da linha de ataque.

Fonte: atividade adaptada e recriada a partir de GONÇALVES, PINTO, TEUBER (2005, p.62).

2.1.17 MINI VOLEIBOL NA TOALHA

Objetivo: cooperação, estratégia, raciocínio, coordenação motora, noção espacial.

Área do conhecimento: Educação Física.

Material: toalhas de banho ou TNT cortado no tamanho de uma toalha de banho (1,30m x 90 cm); duas bolas de voleibol.

Espaço Necessário: quadra de voleibol dividida em duas quadras (mini quadra).

Disposição: formar duplas; cada dupla segura uma toalha. Formar uma coluna de duplas, atrás da linha de fundo de cada mini quadra.

Descrição: as duplas seguram na ponta da toalha que tem como finalidade receber e lançar a bola. A brincadeira inicia com uma dupla de cada lado da mini quadra de vôlei; uma dupla coloca a bola dentro da toalha e lança para o campo adversário que recebe a bola com a toalha. Toda vez que a bola cair no campo do adversário esta dupla sai e vai para o final da coluna, e entra uma nova dupla que inicia lançando a bola com a toalha. No decorrer da brincadeira a professora pode trocar os pares e determina o término da mesma.

Fonte: atividade adaptada e recriada a partir de GONÇALVEZ, PINTO, TEUBER (2005, p. 37).

2.1.18 HAND PNEU

Objetivo: noção espacial, agilidade, habilidades motoras.

Área do conhecimento: Educação Física.

Material: quatro pneus ou quatro arcos, duas bolas de borracha e giz.

Espaço Necessário: quadra esportiva.

Disposição: cada equipe terá três alunos; fazer a demarcação com o giz de duas mini quadras e na linha de fundo de cada quadra pendurar o pneu que será o gol.

Descrição: cada jogador só pode dar três passos (durante a brincadeira) com a bola na mão; em seguida deve passar a bola para um colega ou arremessar no pneu, caso ele dê mais de três passos, a bola passa a ser da equipe adversária que reiniciará o jogo da lateral mais próxima; uma das equipes inicia a saída de bola do centro da quadra, enquanto a outra fica próximo do seu gol e após o início da partida poderão tentar recuperar a bola e atacar o campo adversário; vence a equipe que fizer mais pontos; o tempo de jogo é de cinco minutos; após os cinco minutos sai todos das quadrinhas e entram as próximas equipes.

Fonte: atividade adaptada e recriada a partir de GONÇALVEZ, PINTO, TEUBER (2005, p. 29).

2.1.19 BEISEBOL ESCOLAR

Objetivo: agilidade, noção espacial, lateralidade, atenção.

Área do conhecimento: Educação Física.

Material: dez arcos e duas bolas de borracha.

Espaço necessário: quadra esportiva de futsal dividida em dois campos ou a critério do professor.

Disposição: os alunos serão divididos em quatro equipes com número iguais de alunos, sendo duas equipes para cada campo. Na quadra, serão demarcadas as quatro bases e no centro (entre as quatro bases) ficará o local onde o rebatedor deve colocar a bola. Os alunos que são batedores devem

passar por dentro de cada base (base: 1, 2, 3 e 4); a bola deve ser passada entre os receptores até chegar à base cinco.

Descrição: o grupo dos batedores ficará em fileira atrás da linha de fundo, área reservada para eles. Cada um, na sua vez, deve lançar com a mão uma bola o mais distante possível e correrá para as bases, sendo permitido chegar até a última base se der tempo. Os grupos dos recebedores devem ficar espalhados atrás das bases para receptor a bola e colocá-la na quinta base que se encontra entre as quatro bases na quadra (ao receptor a bola os jogadores desta equipe podem lançar a bola um para o outro para que um jogador chegue mais rápido a quinta base). No momento em que a bola é colocada na quinta base o professor apita e os corredores que estiverem fora da base serão eliminados. Marca ponto o aluno que conseguir passar pelas quatro bases antes que o adversário coloque a bola na quinta base.

Fonte: atividade adaptada e recriada a partir de GONÇALVEZ, PINTO, TEUBER (2005, p.44).

2.1.20 PIQUE BANDEIRA

Objetivo: esquema corporal, noção espacial, organização, cooperação, agilidade.

Área do conhecimento: Educação Física, Geografia, Ciências.

Material: duas bolas de borracha ou duas bandeirinhas feitas com TNT de cores diferentes.

Espaço Necessário: quadra esportiva de futsal.

Disposição: dividir a turma em duas equipes A e B; equipe A com bola amarela (ou bandeirinha amarela), equipe B com bola branca (ou bandeirinha branca); cada equipe fica em uma metade da quadra de futsal; a bola da equipe A fica no gol do lado da equipe B, a bola da equipe B fica no gol do lado da equipe A.

Descrição: a equipe A terá que resgatar a sua bola que está no gol do campo da equipe B, mas ao entrar no campo da equipe B os jogadores poderão ser impedidos por algum jogador da equipe B que ao tocá-los, os mesmos deverão ficar parados e só poderão se movimentar novamente, quando um colega de sua equipe o salvar tocando-o; o mesmo vale para a equipe B que terá que resgatar a sua bola que está no campo da equipe A. Qualquer jogador que for recuperar a sua bola no campo adversário e estiver na área do gol não poderá ser tocado e este deverá tentar levar a bola para seu campo antes que o adversário consiga tocá-lo. Vencem a equipe, que durante o tempo determinado pelo professor, resgatar a bola mais vezes.

Fonte: atividade adaptada e recriada a partir de QUEIROZ, MARTINS (2009, p. 172).

2.1.21 JOGO DA VELHA

Objetivo: noção espacial, raciocínio rápido, atenção, trabalho em equipe.

Área do conhecimento: Educação Física, Matemática.

Material: dezoito arcos, 12 bolas vermelhas e 12 bolas verdes (pode ser de borracha ou de tênis ou feita de jornal).

Espaço Necessário: quadra esportiva.

Disposição: dividir a turma em duas equipes com números iguais de participantes; cada coluna ficará atrás da linha demarcada pela professora a uns 3 metros do desenho (desenhar o jogo da velha no formato quando brincamos no papel) feito com os arcos; o jogo da velha será desenhado com os arcos e ao lado ficarão as bolas; cada equipe terá o desenho e bolas separadamente.

Descrição: a professora apita para iniciar a brincadeira; apita quando uma equipe consegue colocar primeiro suas três bolas na horizontal, vertical ou

diagonal (anota no papel o primeiro ponto de quem foi); ao sinal da professora o primeiro aluno de cada equipe sai correndo e coloca a bola dentro do espaço desenhado, volta toca na mão do próximo colega que pega outra bola e coloca no arco tentando formar o jogo; mas as duas equipes também podem impedir que o adversário forme a sequência do jogo, colocando a bola na jogada deles. Caso de velha o jogo começa novamente.

Fonte: atividade adaptada e recriada a partir do curso de Recreação na Escola promovido pelo 6º Congresso Regional de Educação Física e do 13º Encontro de Pesquisa em Educação Física da Universidade Estadual do Oeste do Paraná, realizadas no período de 09 à 13 de Setembro de 2013.

2.1.22 ESTAFETA

Objetivo: atenção, agilidade, velocidade, trabalho em equipe.

Área do conhecimento: Educação Física.

Material: uma bola de vôlei ou de borracha.

Espaço Necessário: quadra esportiva.

Disposição: dividir a turma em quatro equipes A, B, C e D;

Descrição: as equipes A e B iniciam a brincadeira formando cada uma a sua coluna e, sentados na quadra a uma distância de cinco metros longe uma da outra; por exemplo: a equipe A inicia a brincadeira com o primeiro aluno da coluna chutando a bola pra *frente* e em seguida correndo ao redor de seus colegas que estarão sentados (a professora vai anotando quantas voltas ele consegue realizar) da equipe B sairão todos correndo; o aluno da equipe B que pegar a bola primeiro senta no chão e os outros vão sentando atrás dele e quando o último aluno da equipe B sentar o aluno da equipe A deve parar de correr ao redor de sua equipe; em seguida, o primeiro aluno da coluna da equipe B chuta a bola para frente e começa a correr ao redor de sua equipe,

enquanto isso, a equipe A corre para pegar a bola e sentarem no chão. As equipes irão repetir a brincadeira cinco vezes em seguida as equipes C e D é que realizam a brincadeira.

Fonte: atividade adaptada e recriada a partir de QUEIROZ, MARTINS (2009, p. 122).

Na implementação efetiva das atividades na escola, as mesmas poderão sofrer adaptações e alterações durante o percurso ou a sua execução, visando o melhor desempenho e participação dos alunos envolvidos no projeto. A professora incentivará os alunos a se expressarem e a participarem dando sugestões de mudanças de regras, e as possíveis dificuldades encontradas na atividade proposta. Todas as questões que envolverem os acontecimentos durante esse processo serão catalogadas pela professora PDE como material a ser analisado para a próxima etapa desse trabalho que é a organização do Artigo Científico.

3. REFERÊNCIAS

Criartes brincando e aprendendo. Disponível em <<http://criartes.webnode.com.br/products/vitima-detetive/>>. Acesso em 07 Dez 2013.

GONÇALVES, Maria Cristina; PINTO, Roberto Costacurta Alves; TEUBER, Sílvia Pessôa. **Aprendendo a Educação Física.** Curitiba, Bolsa Nacional do Livro, 2005 – vol. 4.

GONÇALVES, Maria Cristina; PINTO, Roberto Costacurta Alves; TEUBER, Sílvia Pessôa. **Aprendendo a Educação Física.** Curitiba, Bolsa Nacional do Livro, 2005 – vol. 2.

Jardim da tia Dani . Disponível em <<http://jardimdatiadani.blogspot.com.br/2009/04/achar-o-par.html>>. Acesso em 07 Dez 2013.

QUEIROZ, Tania Dias/ MARTINS, João Luiz. **Pedagogia lúdica:** jogos e brincadeiras de A a Z. São Paulo: Rideel, 2009 – 2ª Ed.

SANTOS, José Fábio. **Brincadeiras de rua versus Videogames.** Disponível em <<http://www.livresportes.com.br/reportagem/brincadeiras-de-rua-versus-videogames>>. Acesso em 11 jun 2013.

SILVA, João Bosco da. **Educação Física, esporte, lazer:** aprender a aprender fazendo. Londrina: Editora Lido, 1995.

SEED/PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes curriculares da educação básica Educação Física.** Paraná, 2008.