

Versão Online ISBN 978-85-8015-079-7
Cadernos PDE

VOLUME II

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

2014



**SECRETARIA DE ESTADO DA
EDUCAÇÃO
SUPERINTENDÊNCIA DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO
CENTRO-OESTE**



CADERNO PEDAGÓGICO

**LUDICIDADE: Um instrumento no auxílio do processo do ensino
aprendizagem**

SUELI MEIRA ROCHA BACK

IRATI

2014



**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUPERINTENDÊNCIA DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-
OESTE**



CADERNO PEDAGÓGICO
LUDICIDADE: Um instrumento no auxílio do processo do ensino aprendizagem

Caderno Pedagógico apresentado por Sueli Meira Rocha Back,
à Secretaria e Estado da Educação do Paraná, por meio do
Programa de Desenvolvimento Educacional.
Orientador: Prof. Ms. Aldenerik Antonio de Oliveira.

IRATI

2014

Sumário

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO	8
2. APRESENTAÇÃO	9
3. ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS.....	11
UNIDADE I	13

Jogos e Brincadeiras

Corrente Pegadora	15
Jornal Recreativo.....	15
Nunca Dois.....	16
Cola e descola.....	17
Quem rouba mais rabos.....	18
Mãe cola americana.....	18
Pular Corda	19
Pular Corda com “n” variações.....	19
Fuja, Fuja	21
Barra Manteiga.....	21
Pisa na ponte	22
Contornando o Cone	22
Pegador com Água	22
Carrinho de Mão	23
Olhe o saquinho de areia	23
Salta e não cai.....	24
Tabuleiro de Xadrez.....	24
Xadrez Falado	24
Jogando Xadrez.....	25

Jogos Populares

Amarelinha	29
Amarelinha bolacha (país Basco)	29
O gato (Espanha).....	30
A aranha (Espanha).....	30
Escargot (França)	30
Amarelinha Cama (Escócia)	31
Escravo de Jó	32
Carrinho de mão	33
Zigue Zague.....	33
Zic, zac, zuc.....	34
La Planche (França).....	35
O guarda da couve boa (Espanha e França)	35
Seu lobo	36

Expressão Corporal e Rítmica

Atirei o pau no gato	38
Dança do Chepe-Chepe	39
Pegue ou Fuja	40
Figuras Geométricas.....	40
Dança da Laranja.....	41
Dança com Canudos	40
Bola tiro circular	41
A Arena.....	42
O Rei dos animais.....	42

Mata (Portugal).....	42
Jogo do Lencinho (Portugal).....	42
Ajutatut (Indios Inuit – Canadá, E.U.A)	43
Takgro (Tailândia).....	43
UNIDADE IV	45
<i>Atividades Lúdicas</i>	
Mãe/Pai cores.....	45
Pique cor	45
Alerta	46
Bola na linha do fundo	46
Jogo sem bola.....	46
Queimada	49
Queimada Maluca	50
O rei ou rainha, o bobo e o mago.....	51
UNIDADE V	52
<i>Jogos Cooperativos</i>	
Vôlei Guiado.....	53
Peteca	53
Queimada Cooperativa.....	55
Basquete Cooperativo.....	55
Caça Bandeiras.....	56
Ataque à bandeira.....	56
Flag Football	57
UNIDADE VI	61
<i>Jogos Pré_Desportivos</i>	
Quatro Cantos.....	61

Base Quatro	61
Beisebol Adaptado	62
Câmbio às escuras	64
Futsal Torre	64
UNIDADE VII	65
<i>Mini Gincana</i>	
Desafio Musical.....	65
Desenhe ... se puder.....	66
Desenho Cego.....	66
Quem sou eu?.....	66
Cadê?.....	67
Colméia.....	69
Reboque	69
Futepano	70
Troca de Lugares.....	70
Circuito	70
Bola ao Túnel	71
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS	70
REFERÊNCIAS	71

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: LUDICIDADE: um instrumento no auxílio do processo do Ensino Aprendizagem	
Autor: SUELI MEIRA ROCHA BACK	
Disciplina/Área:	Educação Física
Escola de Implementação do Projeto e sua localização:	Col. Estadual João de Mattos Pessôa – Ensino Fund. E Médio - Rua Fernando Bora, 140 _ Rio Bonito, 84.500.000 - Irati - Pr.
Município da escola:	Irati - Pr
Núcleo Regional de Educação:	Irati
Professor Orientador:	Prof. Ms. Aldenerik Antonio de Oliveira
Instituição de Ensino Superior:	UNICENTRO - Universidade Centro Oeste
Resumo:	<p>O presente trabalho tem a intenção de mostrar a importância da ludicidade como instrumento no auxílio da aprendizagem, no que diz respeito a motricidade. Será direcionado aos alunos do sexto ano do ensino Fundamental do Colégio Estadual João de Mattos Pessôa no município de Irati _ PR . O objetivo principal será analisar a influência da ludicidade como instrumento de motivação e facilitação da aprendizagem, bem como a promoção da socialização e integração dos alunos por meio de atividades lúdicas a fim de minimizar a indisciplina, a violência e a individualidade dos participantes. A coleta de dados dar-se-á por meio da observação e análise mostrando se houve ou não melhoras no desenvolvimento das habilidades</p>

	motoras e conseqüentemente a tolerância às regras coletivas e individuais.
Palavras-chave:	Educação Física. Jogos e brincadeiras. Ludicidade. Indisciplina. Jogos Cooperativos.
Formato do Material Didático:	Caderno Pedagógico
Público:	Alunos do 6º ano do Ensino Fundamental

2. APRESENTAÇÃO

Uma das funções das escolas públicas e das instituições de ensino do Paraná é formar crianças e adolescentes para exercerem uma boa cidadania; que sejam cidadãos livres, que saibam usar da democracia, que possam se inserir numa sociedade e não contestem a liberdade das pessoas. Liberdade no sentido da expressão corporal, que não negue a restrição do movimento corporal.

Quando os alunos chegam no sexto ano do ensino fundamental, os mesmos apresentam os movimentos livres e atitudes individuais, como andar, correr, falar... Ao iniciarem uma nova etapa escolar, estes sujeitos se deparam com novas regras e comandos, nas quais desconhecem e conflituam com a sua linguagem corporal já existente.

Entendemos que os jogos e brincadeiras são componentes socialmente construídos, que ajudam a criança e o adolescente a entender a si mesmo e o universo cultural que o cerca. Planejar aulas com objetivo de explorar a ludicidade em vista a necessidade dos mesmos.

O objetivo deste trabalho é analisar e planejar intervenções que sejam correlatas com os objetivos do projeto, ou seja, que vão minimizar possíveis dificuldades motoras apresentadas pelos alunos que se matriculam no sexto ano do ensino fundamental do Colégio Estadual João de Mattos Pessôa, da cidade de Irati - PR.

Segundo Paraná (2008, p. 66), os Jogos e Brincadeiras são conteúdos que podem ser explorados de acordo com a realidade regional e cultural dos alunos, tendo como ponto de partida à valorização das manifestações corporais próprias desse ambiente cultural. Os jogos também comportam regras, mas deixam um espaço de autonomia para que sejam adaptadas, de forma a ampliar as possibilidades das ações humanas.

A partir do sexto ano do Ensino Fundamental, a criança e o adolescente precisam respeitar regras rígidas, que muitas vezes desconhecem, pois não aprenderam com a família, nem na creche, nem na educação infantil. Muitas vezes adentram numa instituição de ensino, submetidos a obedecer regras rígidas,

obrigando-se a enquadrar numa disciplina quase que militar, impostas pela instituição ou pela equipe pedagógica ou por professores que reproduzem os mesmos moldes dos quais foram preparados; pois o adulto tem a tendência de multiplicar o que se aprendeu quando estava na escola e assim deixar como legado toda esta doutrina.

Conforme Freire (2009) devemos educar nossas crianças para emancipar, não colocando a mente para aprender e o outro o corpo para transportar, mas sim ambos para emancipar. Portanto fica difícil falar de educação concreta na escola, afirma ele, quando o corpo é considerado um intruso, um estorvo, que atrapalha se não estiver quieto.

O avanço das tecnologias e os variados tipos de brinquedos eletrônicos oferecidos pela indústria do consumo tem substituído gradativamente os espaços das práticas lúdicas desenvolvidas em grupo ou das brincadeiras de ruas praticadas até pouco tempo pelos sujeitos. Tais práticas ofereciam lazeres, divertimento e entretenimento na infância.

Como docente de Educação Física, tem-se observado que as crianças ao adentrar numa instituição de ensino, estão cada vez mais egocêntricas, o que demonstra intolerância às regras coletivas e individuais, e nega a interação social e respeito às individualidades.

A proposta deste caderno é conceituar várias atividades lúdicas que são inerentes ao ensino aprendizagem dos conteúdos estruturantes da Educação Física e pelo múltiplo desenvolvimento em todos os seguimentos como: motor, cognitivo, emocional e social.

Portanto, precisamos ressignificar nossas ações e práticas pedagógicas a cada ano letivo, no intuito de repensar o conhecimento científico, dando assim um novo significado a nossa práxis em formação para a autonomia e utilizar elementos para que possamos como educadores fazer valer a essência da palavra educação no que diz respeito a transformação do indivíduo para executar e valorizar o direito de cidadão no contexto social.

3. ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

Este caderno pedagógico é composto por sete unidades, sendo estas dadas de forma progressiva.

De acordo com a problematização abordada no projeto, ou seja como minimizar as dificuldades motoras apresentadas pelos alunos que se matriculam no sexto ano do ensino fundamental?

Apresenta-se uma proposta com atividades lúdicas, como instrumento no processo ensino aprendizagem para alunos que matriculam-se no sexto ano do ensino fundamental, sugere-se uma coletânea de atividades que possam servir de intervenção e que possibilite oferecer contribuições das atividades lúdicas como estratégia metodológica.

A Unidade I trata-se da compreensão por parte dos alunos sobre a diferença entre jogos, brinquedos e brincadeiras, bem como o papel da Educação Física no Ensino Fundamental.

A Unidade II aborda o tema “Jogos Populares”. Utiliza-se o jogo “Amarelinha”, com várias formas de jogar-la; falar da sua origem, suas regras e ouvir os relatos das crianças sobre a vivência deste jogo. Esta proposta tem o intuito de diagnosticar as destrezas motoras e desenvolver a consciência corporal de saltar num pé só, girar e equilibrar-se, para estimular a combinação de regras e o respeito às mesmas.

A Unidade III aborda-se o assunto “Expressão Corporal e Rítmica”, fundamentada no conceito de Buogo, com a finalidade de desenvolver no aluno as valências de respeito, criação, amizade, ritmo e destrezas por meio das atividades da dança ou brincadeiras de roda.

A Unidade IV sugere-se “Atividades Lúdicas” e na Unidade V Jogos Cooperativos.

A Unidade VI aborda-se “Jogos pré-desportivos”, com a finalidade de estimular nos alunos o respeito às regras do jogo, a cooperação, a agilidade, a velocidade e a percepção espacial.

A proposta deste Caderno termina com a Unidade VII, uma Mini Gincana, onde estimula-se nos alunos, as capacidades psicomotoras, cognitivas, afetivas e sociais dos mesmos; os conhecimentos gerais de ritmo e expressão corporal, com isso

pretende-se incentivar os alunos na elaboração e criação de regras para o jogo, repudiando assim as violências, agressões físicas e verbais.

UNIDADE I

JOGOS E BRINCADEIRAS

Objetivo: Apresentar aos alunos o papel da Educação Física na escola, as definições entre jogos, brinquedos e brincadeiras. Por meio dos jogos de perseguição o professor poderá fazer uma análise das habilidades motoras dos alunos.

Recursos: Lousa Digital, PC e Pendrive ou TV Pendrive

Jogos são atividades em que nos exercitamos brincando, distraíndo-nos, de maneira alegre e prazerosa, até mesmo sem perceber. Praticado de modo despreocupado pelas pessoas, os jogos permitem um descanso dos centros nervosos, contribuindo para diminuir qualquer tipo de tensão. Nas crianças, os jogos proporcionam liberação das energias acumuladas que precisam ser gastas, além de contribuir para aspectos importantes da formação da personalidade. De acordo com as finalidades e maneiras de jogar, os jogos são classificados em sensoriais, motores e de raciocínio.

Jogos Sensoriais: São aqueles que ajudam a desenvolver os sentidos. Um exemplo é a cabra-cega, pois nesse jogo o sentido da audição é essencial.

Jogos Motores: São aqueles que exigem a participação de todo o corpo, mas dependem principalmente dos músculos. Como exemplo: Jogos de perseguição, o Barra Manteiga, O pega-pega, Nunca Três.

Jogos de Raciocínio: Como o próprio nome indica, desenvolve o raciocínio, um bom exemplo é o xadrez, pois desenvolve a capacidade de raciocinar.

Conceituação de jogos, brinquedos e brincadeira, segundo o dicionário Aurélio:

Brincadeira é o ato ou efeito de brincar, que por sua vez é divertir-se infantilmente, entreter-se;

Brinquedo é o objeto para as crianças brincarem;

Jogo é a atividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou ganho.

Fonte: Hudson Ventura Teixeira, Educação Física e Desportos, p. 33-34

DICA 1: Antes de qualquer aula prática, fazer um aquecimento global com atividades de alongamento.

Objetivo: Apresentar aos alunos o papel da Educação Física na escola, o a proposta de trabalho iniciando pelos jogos de perseguição.

Metodologia: Aula expositiva e pratica.

Após explanação em sala de aula sobre a proposta do PDE, a exibição de um vídeo sobre “os jogos e brincadeiras populares”, o papel da Educação Física na Escola, levar a turma para a quadra e desenvolver algumas atividades práticas.

Sugestão para exibição de vídeo:

Resgatando os jogos e brincadeiras populares

<https://www.youtube.com/watch?v=actYrAPE1J0>

Brincadeiras de criança - Flávio Almeida Patrocínio

Acessado em 25.08.14

<http://www.youtube.com/watch?v=IN2C0FBVPDE>

Brinquedos e brincadeiras com a turma da Monica

Acessado em 25.08.14

<http://www.youtube.com/watch?v=3ZlpdQpdd9g>

Acessado em 25.08.14

AULA 1

AULA PRÁTICA

Corrente Pegadora

Objetivo: Diagnosticar e capacitar as habilidades globais da turma, como lateralidade, a atenção, a Coordenação e respeito às regras do jogo.

Recurso: Giz para marcar a quadra, apito, jogo de coletes para dividir a turma em equipes.

Desenvolvimento: Trace no chão duas linhas paralelas deixando uma distância de cerca de 10 metros entre elas. Divida os participantes em duas equipes. Os jogadores ficarão enfileirados, atrás de uma das linhas com a palma da mão virada para cima e o cotovelo dobrado na altura da cintura. Um representante de uma das equipes vai até o time adversário e passa de um em um, batendo levemente nas mãos estendidas, sendo que, a qualquer momento ele deve dar um toque mais definido em um dos adversários gritando: “Barra manteiga, na tia fuça” e correr de volta em direção ao seu campo.

Quem for tocado corre atrás do outro jogador, este se for pego antes de voltar ao seu time passa a integrar a equipe adversária. Para animar ainda mais, o jogo pode ser acompanhado pela cantiga do verso: Barra manteiga. Vence a equipe que terminar com maior número de jogadores.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. I

Jornal Recreativo

Objetivo: Diagnosticar as habilidades globais da turma, como habilidade em solucionar tarefas, agilidade, criatividade e coordenação motora.

Recurso: Folhas de jornal.

Desenvolvimento: Ao sinal do professor, os alunos devem correr em direção à linha lateral oposta com a folha (1/2) de jornal no peito e as mãos para trás.

Variações:

Dividir a turma em seis equipes e recobrir uma caixa de papelão (quadrada) com jornal, numerando-a de um a seis (dado). Os alunos ficam de fora do círculo central da

quadra, mas próximos a ele, e o professor joga o dado: o número que cai para cima representará o grupo pegador, que deverá correr atrás dos demais colegas pra pegá-los e prendê-los no círculo central.

O professor distribui folhas de jornal e fita crepe e estipula um tempo para que os alunos criem fantasias e montem uma apresentação (dança teatro, propaganda, etc.)

Três a três, os alunos, dispostos em triângulos, devem jogar suas respectivas bolas para os colegas e receber as bolas jogadas em sua direção, sem deixar que caiam no chão.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. I

Nunca Dois

Objetivo: Estimular a agilidade, a atenção, a cooperação, espírito de equipe e a velocidade.

Recursos: um arco para cada aluno

Desenvolvimento: Com os arcos no chão, formando um círculo, e os alunos dentro deles, com exceção de dois alunos (um é o pegador e o outro, o fugitivo).

O pegador sai em perseguição ao fugitivo que, ao sentir-se ameaçado, deve entrar dentro de um dos arcos e nele ficar sentado. Já o outro que estava ocupando esse arco passa a ser o fugitivo. Com o desenvolvimento da atividade, todos os alunos acabam participando várias vezes como pegadores e como fugitivos. Quando capturar o outro, ambos sentam e são substituídos por outros alunos.

Variações:

- Propor o "Nunca três", ficando dois alunos sentados, um na frente do outro. Quando o fugitivo fica atrás do segundo, formando três alunos na mesma coluna, o primeiro passa ser o pegador.

- Os alunos ficam sentados e o fugitivo salta por cima de um colega para fugir da perseguição, sendo que este passa a ser o perseguidor.

-

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. I

Cola e descola

Objetivo: Diagnosticar os movimentos naturais e globais e vivências das brincadeiras recreativas.

Recursos: não requer material.

Desenvolvimento: Os alunos devem ficar espalhados pelo espaço destinado ao jogo, um deles sendo designado como o pegador. Ao sinal do professor, o pegador deve correr em perseguição dos demais e aqueles que forem tocados por ele devem ficar imóveis, voltando a participar da fuga quando um colega salvá-lo com um toque.

AVALIAÇÃO

Verificar se todos os alunos assimilaram e participaram das atividades propostas.

AULA 2

Quem rouba mais rabos

Objetivo: Diagnosticar e ampliar as habilidades motoras em geral como correr, esquivar-se, noção espaço temporal, respeito as regras.

Recursos: “Rabinhos” de Jornal.

Desenvolvimento: Alunos espalhados pelo espaço destinado à atividade com um “rabo” preso na calça (na altura da cintura). Ao sinal do professor, os alunos devem tentar roubar o maior número de “rabos” dos colegas e evitar que roubem o seu.

Variações:

Os alunos podem deslocar-se:

- Como caranguejo (colocando o jornal como gravata)
- Em quatro apoios

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. II

Mãe cola americana

Objetivo: Estimular a agilidade, atenção e noção de espaço temporal.

Recursos: não requer material.

Desenvolvimento: Escolhe-se um aluno para ser o pegador e os outros serão os fugitivos. Quando o pegador capturar um fugitivo, este deverá ficar parado com as pernas afastadas. Para retornar à atividade, este aluno só poderá ser descolado por outro colega que deve passar por baixo das pernas.

Variações:

- Os alunos podem deslocar-se de várias formas: com um pé só, afastando e unindo as pernas, com as pernas afastadas, com as pernas unidas, engatinhando, andando de costas, fazendo um deslocamento lateral, etc.

- O deslocamento pode ser feito em duplas.

- Para descolar o colega, os alunos devem fazer a figura do “8” passando por baixo da perna dos colegas duas vezes.

- O salvador, além de passar por baixo das pernas do colega para descolá-lo, deve pular três vezes com ele de mãos dadas ou abraçado.

- O professor considera vencedor o aluno que não foi capturado. Os outros alunos, ou aluno que foi capturado mais vezes, podem parar uma "prenda"

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. I

Pular Corda

Objetivo: Verificar a capacidade de saltar, esquivar-se, a atenção e a cooperação.

Recursos: não tem.

Desenvolvimento: No jogo básico dois participantes seguram cada um uma ponta da corda, batendo-a em círculo e de forma ritmada enquanto o terceiro integrante pula, assim que ela tocar o chão.

Para deixar o jogo mais divertido tanto o ritmo das batidas quanto os pulos podem variar. Quanto maior o número de jogadores e mais rápido o ritmo mais difícil fica, ainda mais se os pulos forem coreografados por cantigas como esta:

Um homem bateu em minha porta
E eu abri.
Senhoras e senhores ponham a mão no chão (o jogador pula e rapidamente abaixa e toca o chão)
Senhora e senhores, pulem num pé só (o jogador pula com um só pé)
Senhoras e senhores, dêem uma rodadinha (o jogador pula e roda)
E vá pro olho da rua! (o jogador sai debaixo da corda)

Fonte: <http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/pular-corda/4e3b21485cf358183f000004.html>

Acessado em 25.008.14

Pular Corda com "n" variações

Variações:

- Dois alunos giram a corda e os demais um a um, ultrapassam a corda em movimento.
- Dois alunos firmam a corda e os demais, um a um pulam a corda em movimento, saltando com os pés unidos ou com o apoio alternado dos pés.

- Dois alunos giram a corda e as duplas, os trios, ou os grandes grupos saltam.
- Um aluno salta a corda quicando uma bola
- Apanhar uma bola lançada por um amigo enquanto salta
- Com grupos diante da corda, um aluno começa a pular a corda e , a cada batida dela no chão, um novo colega deve entrar.
 - Trios devem pular a corda e, a cada batida, um dos alunos deve sair.
 - Dois alunos movimentam uma corda ("cobrinha"), com movimentos rentes ao chão, e os demais pulam por cima dela.
- Dois alunos seguram horizontalmente a corda pelas extremidades, elevando-a acima da cabeça, e os demais correm em direção a ela e , com um salto, tentam tocá-la com a cabeça.
- Organizados em colunas, saltar alternando os pés, pisando nos espaços entre uma corda e outra.
- Dispor cordas grandes pelo chão, como se fosse um labirinto, e um grupo de alunos é o pegador e o outro o fugitivo. Todos devem deslocar-se somente pelos espaços entre uma corda e outra. Não é permitido saltar por cima da corda.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. II

AVALIAÇÃO

Verificar se todos os alunos assimilaram e participaram das atividades propostas.

AULA 3

Fuja, Fuja

Objetivo: Explorar os vários aspectos motores dos alunos.

Recursos: Cronômetro.

Desenvolvimento: alunos separados em dois grandes grupos. Escolhe-se um dos grupos para ser o “pegador”, o qual deve pegar o outro no menor tempo possível (o tempo é cronometrado pelo professor) e deve “prendê-lo” em um local previamente determinado.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. II

Barra Manteiga

Objetivo: Explorar os vários aspectos motores dos alunos.

Recursos: a atividade não requer o uso de material

Desenvolvimento: Os alunos devem ser divididos em dois grupos, devendo permanecer de pé, enfileirados. Um grupo ficará à frente do outro, separados por uma distância aproximada de quinze metros. Os alunos devem permanecer com as palmas das mãos viradas para cima, braços flexionados na altura da cintura.

Um aluno do grupo “A” deve dirigir-se até o grupo “B” e bater com a palma de sua mão, devagar, em todas as mãos disponíveis, dizendo: “Barra, barra, barra, barra... até que, repentinamente, dá um tapa mais forte num dos alunos, dizendo: “Manteiga” e sai fugindo dele. O aluno que recebeu o tapa mais forte sai rapidamente, perseguindo o colega do grupo adversário. Se conseguir pegá-lo, este aluno passa a fazer parte da equipe que o apanhou. Caso o aluno consiga fugir e chegue ao seu lugar sem ser pego, aquele aluno passará para o grupo “A”. O grupo que conseguir apanhar metade ou mais da metade de alunos do grupo adversário, vence.

Obs: Ficar atento para que todos passem pelas funções de “fugir” e “pegar”.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. III

Pisa na ponte

Objetivo: Diagnosticar e capacitar a capacidade de Estratégia, a afetividade, a Coordenação, a Perseverança.

Recursos: 2 folhas de jornal para cada aluno. Cada aluno recebe duas folhas de jornal e permanece sobre a linha de um dos lados da quadra.

Desenvolvimento: Cada aluno coloca uma das folhas de jornal no chão, coloca-se sobre ela e posiciona a segunda folha no chão, passando de uma folha para outra, até chegar ao outro lado da quadra (cuidado para não rasgar a folha de jornal). Vence a equipe que chegar do outro lado da quadra com as folhas de jornal inteiras.

Variações:

O jornal pode ser substituído por diferentes materiais: prato de papelão, arco, caixa de sapato, pedaço de tecido, etc.

No percurso podem-se colocar obstáculos a serem ultrapassados (altura) e distancias (saltos), sendo que o aluno deve saltar de um jornal para o outro.

Ainda em duplas, o aluno que está se deslocando deve estar com os olhos vendados, enquanto o outro posiciona as folhas de jornal.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. I

Contornando o Cone

Objetivo: Estimular a habilidade de correr, o Respeito Mútuo, e Atenção.

Recursos: 3 ou 4 cones.

Desenvolvimento: Um aluno corre em direção ao cone, contorna-o e volta, quando então dois alunos de seu grupo devem correr juntos até o cone, fazer o contorno e voltar, para que três alunos do grupo façam o mesmo, numa escala crescente, até que todos os componentes realizem a atividade.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. II

OUTRAS SUGESTÕES:

Pegador com Água

Objetivo: Avaliar as destrezas motoras em geral, observar as vivencias dos movimentos corporais, como orientação espacial, agilidade e o cumprimento das regras.

Recursos: Um borrifador ou seringa plástica com dosador.

Desenvolvimento: Os alunos espalhados livremente pelo espaço destinado à atividade.

Escolhe-se um aluno para ser o pegador e os outros serão os fugitivos. Quando o pegador capturar um fugitivo, deve molhá-lo e este passa a ser o pegador.

Variações:

- Os alunos podem deslocar-se de várias formas: com um pé só, afastando e unindo as pernas, com as pernas afastadas, com as pernas unidas, engatinhando, andando de costas, fazendo um deslocamento lateral, etc.

- O deslocamento pode ser feito em duplas.

- Os alunos podem pendurar no pescoço uma figura geométrica e os pegadores devem molhar somente a figura.

- O professor pode escolher as partes do corpo que podem ser molhadas durante dois minutos.

- Os alunos devem abraçar-se antes de passar o borrifador para o novo pegador.

- O professor considera vencedor o aluno que não foi capturado. Os outros alunos, ou o aluno que foi capturado mais vezes, podem parar um prenda.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. I

Carrinho de Mão

Objetivo: Desenvolver a coordenação, força de braço, respeito ao colega, espírito de equipe, respeito às regras do jogo.

Recursos: não requer uso de material.

Desenvolvimento: Cada aluno segura seu companheiro pelas pernas (na altura dos joelhos), estando este com as mãos apoiadas no chão, e ambos devem cruzar a quadra e voltar a posição de saída. Se desejar, a dupla pode inverter as posições a volta. Vence a dupla ou a equipe que completar primeiro o trajeto.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. II

Olhe o saquinho de areia

Objetivo: Desenvolver as habilidades motoras, o equilíbrio e atenção.

Recursos: Saquinhos de areia.

Desenvolvimento: Os alunos devem ultrapassar os obstáculos espalhados pela quadra sem deixar o saquinho de areia cair no chão, seja equilibrando-o na cabeça, na mão direita ou esquerda, no ombro direito ou esquerdo, seja jogando-o para cima e pegando-o só com a mão direita ou a esquerda ou com as duas mãos ou, ainda, rebatendo-o com o joelho, com os pés, etc.

Variações:

- O professor pode criar um círculo em que todos os alunos sigam a mesma ordem
- Utilizar músicas e dar pausas que serão o sinal para os alunos pararem de se locomover, equilibrando o saquinho de areia.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. I

Salta e não cai

Objetivo: Desenvolver o equilíbrio, atenção e agilidade .

Recursos: Corda, giz escolar, fita crepe ou arco.

Desenvolvimento: Os alunos devem correr até a corda, saltá-la e manter o equilíbrio na queda. O professor pode sugerir diferentes formas de queda: com os dois pés, com as pernas afastadas, com as pernas unidas, em quatro apoios, num é só (direito ou esquerdo).

Variações:

- Os alunos podem sugerir diferentes formas de queda

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. I

Tabuleiro de Xadrez

Objetivo: Possibilitar ao professor detectar exatamente a profundidade de análise de cada aluno faz a respeito do jogo, estimular a concentração e o raciocínio lógico.

Xadrez Falado

Objetivo: Estimular a Estratégia, memória e raciocínio lógico.

Recursos: Tabuleiro e 64 peças de xadrez.

Desenvolvimento: O jogo é disputado por dois alunos que se enfrentam diante de um tabuleiro, colocando as peças do xadrez na posição normal. Joga-se uma partida sem

modificar nenhuma regra, exceto que é obrigatório pensar em voz alta. Cada jogador deve decidir o objetivo de cada um de seus movimentos.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. I

Jogando Xadrez

Recursos: Tabuleiro e peças de xadrez.

Desenvolvimento: Para introduzir as crianças nesse jogo, que é um verdadeiro exercício para o cérebro, comece aos poucos ensinando a disposição do tabuleiro, o movimento de peças e depois algumas regras básicas. Uma das alternativas para familiarizar as crianças com o jogo é montando apenas uma parte do tabuleiro, por exemplo, fazendo um jogo só de peões. Outra forma bem divertida é criar seu próprio tabuleiro de xadrez com peças desenhadas e recortadas de uma cartolina. Dica: experimente desafiar os mais experientes para uma partida rápida, onde cada jogador tem apenas um minuto para montar sua jogada.

Fonte: <http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/xadrez/4e42e76a3cb3176863000022.html>

Acessado em 22.08.2014

AVALIAÇÃO

Verificar se todos os alunos assimilaram e participaram das atividades propostas. Solicitar atividades para análise e entendimento.

Questões para análise e entendimento

1. O que você entende por Educação Física?
2. Para você qual a diferença entre jogos, brinquedos e brincadeiras?
3. Você gosta de inventar brincadeiras?
4. Desenhe uma aula de Educação Física.

Gabarito

1. É uma matéria que trata do corpo em movimento.
2. Jogos são atividades em que nos exercitamos brincando, distraindo-nos, de maneira alegre e prazerosa. Brincadeiras são atividades para distrair, pode ser recreativa ou através de um jogo. As brincadeiras podem ser com ou sem material; com ou sem ritmo, individual, em duplas ou em grupo, em lugares abertos ou fechados. Os jogos e brincadeiras fazem parte da vida do indivíduo que pode ser adulto ou criança.
3. Observar as respostas dos alunos quanto à criatividade, questionar sobre as regras do jogo.
4. Observar se na ilustração ele está sozinho ou em grupo, se é uma atividade popular, uma brincadeira de rua ou eletrônico.

UNIDADE II

JOGOS POPULARES

Objetivo desta unidade é apresentar aos alunos as definições entre jogos Populares e Jogos Esportivos, utilizando o conceito de Tavares e Jr. (1994).

“Conceituam Jogos Populares como aqueles “conhecidos também como jogos de rua, em que os seus elementos podem ser alterados/decididos pelos próprios jogadores, portanto apresentando-se com uma variedade de participantes, como uma flexibilidade de regras, e sem exigir recursos materiais mais sofisticados, pois sua gênese está na cultura popular. Jogos Esportivos são aqueles que assumem características de esportivização, geralmente são conhecidos como esportes coletivos, seus elementos são bem definidos, padronizados, e institucionalizados por entidades organizacionais, suas regras são determinadas com rigorosidade procurando atingir a universalidade, podendo apenas ser alteradas por aquelas entidades.”

Fonte: Tendência Pedagógica, pag. 1996

Site:

<http://books.google.com.br/books?id=loufpMnqX04C&pg=PA1996&dq=defini%C3%A7ao+de++jogos+populares&hl=pt-BR&sa=X&ei=gqQIVNu6DsLwqWSSsYGqAw&ved=0CC4Q6AEwAw#v=onepage&q=defini%C3%A7ao%20de%20jogos%20populares&f=false>,

Acessado em 26.09.2014.

Apresentar aos alunos as várias formas de se jogar “Amarelinha”. Falar da sua origem, suas regras, e ouvir os relatos das crianças sobre sua vivência do jogo, reunir a turma em grupos pequenos e fazer a prática do jogo nos vários formatos sugeridos.

AMARELINHA: Vem do francês “marelle”, que por adaptação popular ganhou a associação com amarelo e o sufixo diminutivo. De acordo com a região esta brincadeira tem outras variações.

Metodologia: Aula expositiva e prática. Apresentar um vídeo de aproximadamente 2 minutos para sensibilizar antes de iniciar a atividade.

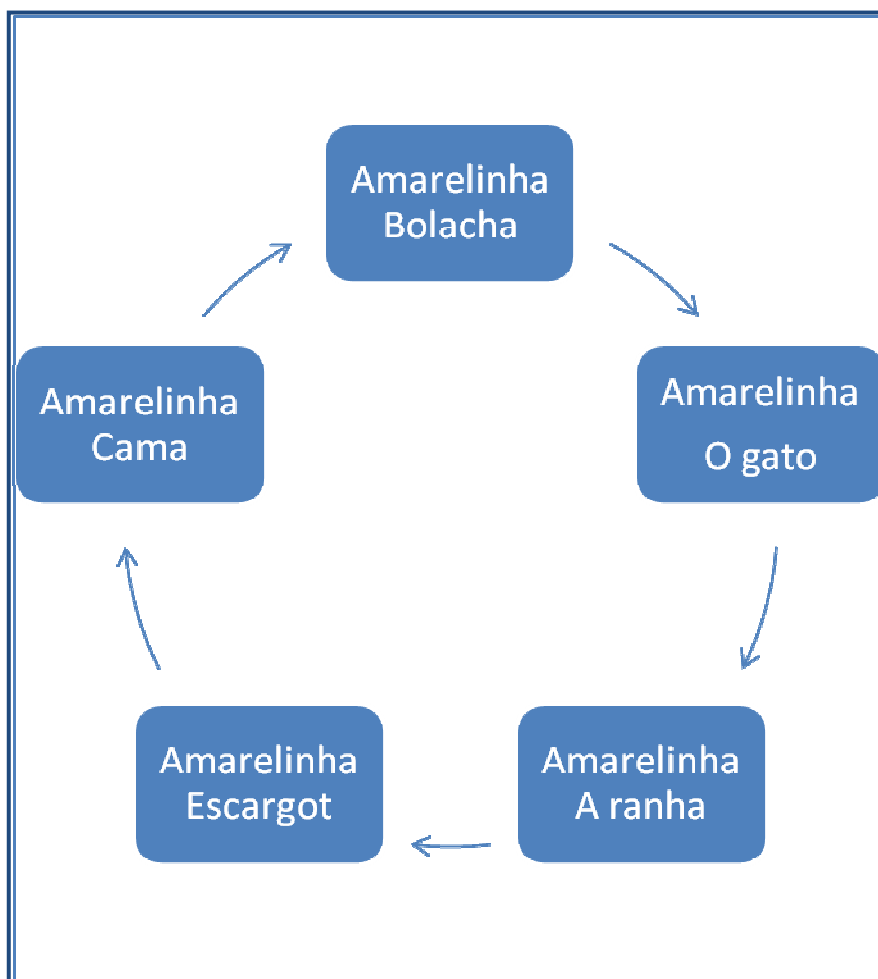
Sugestão:

Vídeo 1: “Jogando Amarelinha”

https://www.youtube.com/watch?v=brw_6T9rJps

Acessado em 25.08.14

Falar da importância de brincar, cooperar, participar e respeitar as regras do jogo.



Fonte: da Autora

AULA 4

AULA PRÁTICA

DICA 2: Utilizar exercícios de alongamentos para oportunizar o aluno o conhecimento da sensibilização corporal.

Amarelinha

Objetivo: Desenvolver a consciência corporal, a capacidade de saltar num pé só, girar e equilibrar-se, estimulando a combinação de regras.

Recursos: Giz para esquematizar o jogo.

Desenvolvimento: As atividades a seguir foram tiradas do site Curumim Campinas.

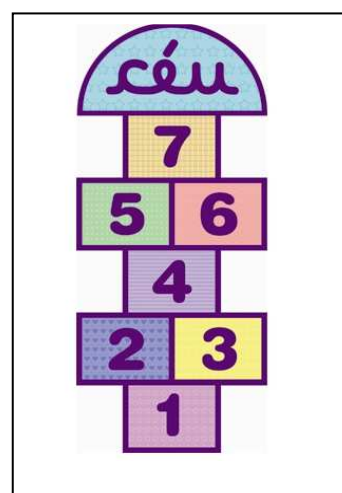


Figura 1- Amarelinha 1

Amarelinha bolacha (país Basco)

Para fazer passar a pedra de uma casa para a outra, empurra-se com um dos pés.

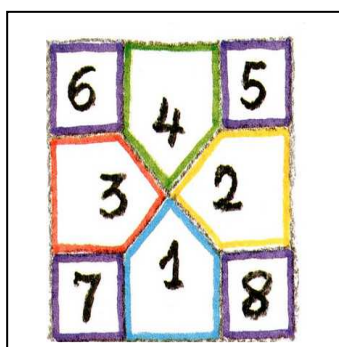


Figura 2- Bolacha

¹ Fonte: http://www.adesivodeparede.com.br/Eshop.Admin/imagens/adesivodeparede/Thumbs/TN500_amarelinha.jpg

² Fonte: http://3.bp.blogspot.com/-wHfuDDZMxuM/UAB56jEoN0I/AAAAAAAAACno/TEJp_Adtq20/s1600/Amarelinha+bolacha.jpg

O gato (Espanha)

Na primeira vez, lança-se a pedra na casa marcada, fazendo-a correr todo o desenho. Na segunda, lança-se a pedra para a boca do gato. Repete-se este processo até a pedra percorrer todas as partes do gato. O nariz do gato é o descanso.

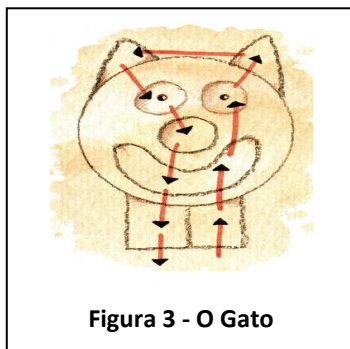


Figura 3 - O Gato

A aranha (Espanha)

Nem o pé nem a pedra devem tocar em qualquer número ou linha.

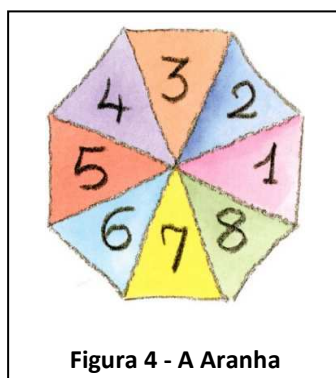


Figura 4 - A Aranha

Escargot (França)

Essa amarelinha tem um formato bacana de caracol, como aqueles que os franceses comem.

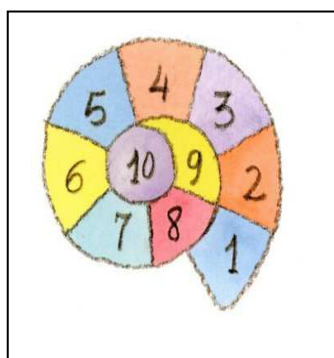


Figura 5 –Escargot 5

³ Fonte: <http://4.bp.blogspot.com/-mGt3nNrh9JE/UAB58Kdjlal/AAAAAAAAACnw/LEv2s4hEtOo/s1600/Amarelinha+Gato.jpg>

⁴ Fonte: <http://2.bp.blogspot.com/-IzTSdpQbf4/UAB5-GMVDgl/AAAAAAAAACn4/HNHC4gg5Mlg/s1600/Amarelinha+aranha.jpg>

⁵ Fonte: http://1.bp.blogspot.com/-FUH97PHwYeE/UAB5_1vJS5I/AAAAAAAAACoA/v722-gvqMMQ/s1600/Amarelinha+Escargot.jpg

Amarelinha Cama (Escócia)

Para dificultar, é possível alterar a ordem dos números (quanto mais longe forem postos, mais difícil o jogo ficará).

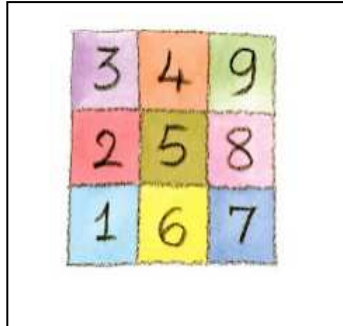


Figura 6 - Cama 6

Fonte: <http://curumimcaminas.blogspot.com.br/2012/07/brincadeiras-europeias.html>,

Acessado em 26.09.2014.

AValiação

Verificar se todos os alunos assimilaram e participaram das atividades propostas.

⁶ Fonte: <http://1.bp.blogspot.com/-5yNttidvoe0/UAB8o3UdJUI/AAAAAAAAACoM/xWfARVTxUIU/s200/Amarelinha+Cama.jpg>

AULA 5

DICA 3: Dica: A primeira parte de cada aula deve estar sempre conectada com a aula anterior.

Escravo de Jó

Objetivo: Estimular a concentração, a cooperação, a coordenação motora e o ritmo.

Recursos: Pedrinhas ou objetos pequenos.

Desenvolvimento: Aula pratica. Os jogadores sentam em círculo, cada um com uma pedrinha ou outro objeto pequeno, que será passado de um integrante para o outro em uma coreografia de vai e vem seguindo o ritmo da música “**Escravos de Jó**”:

Escravos de Jó jogavam caxangá (os jogadores vão passando as pedras um para o outro do lado direito, de forma que cada jogador fique sempre com uma pedrinha só)

Tira, (cada um levanta a pedra que está em suas mãos)

põe, (colocam a pedra de novo no chão)

deixa ficar (apontam com o dedo para a pedra no chão)

Guerreiros com guerreiros (voltam a passar a pedra para a direita)

fazem zigue, (colocam a pedra na frente do jogador à direita, mas não soltam)

zigue, (colocam a pedra à frente do jogador à esquerda, mas não soltam)

zá (colocam a pedra à frente do jogador à direita novamente)

Dicas: faça a mesma coreografia com os participantes em pé; no lugar da pedra, eles devem usar os próprios pés. Use duas pedrinhas em vez de uma. Para familiarizar a criança com os conceitos de dar e receber, sugira o uso do brinquedo favorito de cada um no lugar das pedras.

Sugestões para vídeo:

https://fbcdn-video-a.akamaihd.net/hvideo-ak-xfp1/v/t43.1792-2/10697118_771039406272327_2101652211_n.mp4?oh=b134c86e62985c1272e99f39da89300f&oe=541C52C6&_gda_=1411141381_ff4fc153d548ca58f3678a06e532a8f8

Acessado em 19.09.2014

Carrinho de mão

Mão porque a dupla se parece com uma pessoa empurrando um carrinho de mão.

Marque as linhas de início e chegada.

Diga aos jogadores para escolherem um parceiro.

Enfileire os jogadores na linha de início.

Explique que uma pessoa da dupla terá que estar de frente para chegada, curvar-se e colocar as mãos no chão.



Figura 7 - Carrinho de mão 7

Diga ao outro jogador para ficar atrás do parceiro ou parceira, estender a mão e agarrar as pernas do parceiro, colocando-as em torno da cintura e segurando-as. (na altura dos joelhos).

Oriente as equipes para caminhar dessa maneira até a linha de chegada, com o primeiro jogador andando sobre suas mãos e o segundo segurando suas pernas.

Todos os jogadores começarão ao mesmo tempo. Declare como vencedora a primeira dupla que passar completamente a linha de chegada.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. I

Zigue Zague

Objetivo: Ampliar a percepção visual e motora.

Recursos: não requer material.

Desenvolvimento: Alunos divididos em duas fileiras (um ao lado do outro) e com as pernas afastadas.

O primeiro aluno de cada coluna deve passar por entre as pernas dos colegas, fazendo ziguezague. Quando este terminar, o seguinte faz o mesmo deslocamento, até que todos da equipe tenham realizado a atividade.

Variações:

A atividade pode ser realizada por meio de uma competição envolvendo a equipe de meninas contra a de meninos.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. II

⁷ Fonte: <http://jogosebrincadeiras.com/wp-content/uploads/2014/03/carrinho1.jpg>

Zic, zac, zuc

Objetivo: Esta atividade tem como objetivos desenvolver a **consciência** corporal, coordenação motora geral, visual, cognitiva e rítmica, estimulando a combinação de regras.

Recursos: não requer material.

Desenvolvimento:

1) Todos os jogadores se colocam em círculo e avançam o pé direito, de modo que as pontas dos sapatos se toquem.

2) Todos dizem ao mesmo tempo: “um, dois, três, zic, zac, zuc, um, dois, três.”

3) Imediatamente cada jogador escolhe se quer deixar o pé direito dentro ou fora do círculo.

4) Os jogadores que ficaram em minoria, ou com o pé dentro ou fora do círculo, continuam a jogar. O resto sai do jogo.

5) O último a permanecer no jogo é quem começa.

Fonte: <http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/escravos-de-jo/4e3ed0903cb317686300000d.html>

Acessado em 29.09.2014

Por baixo ou por cima

Objetivo: Desenvolver o respeito às regras, percepção visual e espaço temporal, amizade, agilidade, destreza no saltar e equilíbrio.

Recursos: não requer material.

Desenvolvimento: Alunos divididos em duas colunas. O aluno de cada coluna deve passar por entre as pernas dos colegas que devem estar posicionados com as pernas afastadas. Quando este terminar, o seguinte faz a mesma coisa, até que todos da equipe tenham realizado a atividade.

Variações:

- As colunas ficam abaixadas e um aluno de cada vez pula por cima dos colegas.

- Alguns alunos ficam em pé, com as pernas afastadas, e outros, intercalados com estes, ficam abaixados. Assim, o aluno deve passar por entre as pernas dos colegas em pé e pular por cima dos colegas abaixados.

- O aluno desloca-se rolando uma bola, equilibrando um saquinho de areia nas costas, etc.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. II

OUTRAS SUGESTÕES

La Planche (França)

Recursos: bolinhas de gude para cada jogador e uma tábua plana.

Desenvolvimento:

1) Um a um, cada jogador coloca uma de suas bolinhas de gude no extremo superior da tábua e a deixa cair.

2) Quem conseguir que uma bolinha de gude toque numa das que se encontram no chão, fica com todas.

Fonte: <http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/escravos-de-jo/4e3ed0903cb317686300000d.html>

Acessado em 26.09.2014

O guarda da couve boa (Espanha e França)

Número de jogadores: entre quatro e dez

Recursos: uma corda comprida (de 1m a 5m)

1) Escolhe-se um jogador para ser a couve.

2) Os outros jogadores tentam tocar na couve, sem que o guarda os toque.

3) Quando o guarda toca num jogador, este se põe no lugar da couve; aquele que se fazia de couve passa a ser o guarda; e o guarda será um dos jogadores que tocam na couve.

Fonte: <http://curumimcampinas.blogspot.com.br/2012/07/brincadeiras-europeias.html>,

Acessado em 25.08.2014

Seu lobo

Objetivo: Estimular a Socialização.

Recursos: não requer material.

Desenvolvimento: Um jogador é escolhido para ser o lobo e se esconde. Os demais dão as mãos e caminham em sua direção, enquanto cantam: “Vamos passear na floresta, enquanto o seu lobo não vem, tá pronto, seu lobo?” O seu lobo responde que ele está ocupado, tomando banho, enxugando-se, vestindo-se, como quiser inventar. Então os demais participantes se distanciam e depois voltam fazendo a mesma pergunta e recebendo respostas semelhantes. A brincadeira se repete até que, numa dada vez, seu lobo, já pronto, sem responder nada, sai correndo atrás dos outros. Quem for pego, passa a ser o novo seu lobo.



Figura 8 - Seu Lobo 8

Fonte: <http://brasileirinhos.wordpress.com/brincadeiras/>

AVALIAÇÃO

Verificar se todos os alunos assimilaram e participaram das atividades propostas.

Entregar uma atividade para que os mesmos executem como tarefa de casa e devolva na aula seguinte para verificação.

⁸ Fonte: <http://www.edinhoparaguassu.com.br/musica5.gif>

Questões para análise e entendimento

1. Faça um desenho representando a aula de Educação Física. Escreva no seu desenho o significado de cada desenho.

Gabarito

Verificar nos desenhos dos alunos se eles estão interagindo com a aula de Educação Física, se no desenho o professor faz parte da aula, bem como se ele expressa alegria, contentamento e espontaneidade na sua representação.

UNIDADE III

EXPRESSÃO CORPORAL E RÍTMO

Esta etapa tem como finalidade desenvolver no aluno as valências de respeito, criação, amizade, ritmo e destrezas por meio das atividades da dança ou brincadeiras de Roda. Ler artigo de Buogo, E. C. Análise da dança como conteúdo Estruturante da Educação Física nas Diretrizes Curriculares da Educação Básica do Paraná.

Site: <http://www.scielo.br/pdf/rbce/v33n4/a06v33n4>

AULA 6

Atirei o pau no gato

Objetivo: Diagnosticar e estimular algumas valências afetivas como a socialização, a cooperação e o respeito mútuo.

Recursos: atividade não requer o uso de material.

Desenvolvimento: Os alunos giram o círculo e cantam a música “Atirei o pau no Gato”. O aluno que está no centro do círculo deve ficar deitado. No final da música, os alunos repetem: “E o gato, e o gato... “acordou”!! Então, todos os alunos correm fugindo daquele que estava deitado no centro da roda. O aluno que for capturado passa a ser o gato.

Atirei o pau no gato, to

Mas o gato, to, nem ligou, gou, gou

Atirei, rei, rei

O pau de novo, vo, vo

E o gato,

E o gato,

E o gato,

E o gato,

E o gato, acordou!!!

Variações:

- O aluno deverá pegar todos os alunos. O aluno que sobrar será o próximo pegador.
- Combinar com os alunos um lugar para o pique (local que servirá de refúgio). O pegador não pode pegar o aluno que estiver neste lugar. Exemplo: Dentro de um círculo desenhado no chão.
- Todos os alunos devem deitar e somente o professor deve ficar de pé. Quando gritar "acordou", todos os alunos devem correr em direção ao professor e sentar ao lado dele.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. I

Dança do Chepe-Chepe

Objetivo: Ritmo, criatividade.

Recursos: sala de aula ou quadra, musica para animação.

Desenvolvimento: Os participantes deverão se organizar em círculo. Em seguida o professor irá ensinar a musica aos alunos.

Música:

Fui a Nova York visitar a minha avó.

Minha avó me ensinou a dançar o chepe-chepe.

Chepe-chepe-chepe

Chepe-chepe-chepe

A dançar o chepe-chepe.

Quando os alunos cantarem o primeiro chepe-chepe, o animador aponta para um dos participantes, e esse deve inventar uma forma de dançar chepe-chepe. Então no restante da música, todos dêem imitar a pessoa escolhida. A música vai sendo cantada até que todos tenham a oportunidade de propor sua forma de dançar ou então até a motivação do grupo diminuir.

Fonte: Marcelino, N.C. Coleção Fazer/Lazer- pag. 74

Pegue ou Fuja

Objetivo: Melhorar algumas valências psico-sociais como afetividade, raciocínio, socialização e atenção. Permitir que os alunos criem ou inventem suas próprias brincadeiras.

Recursos: Um dado gigante feito de uma caixa de papelão com diferentes desenhos de partes do corpo humano (braço, perna, pé, cabeça, barriga).

Desenvolvimento: Os alunos dispostos em círculos de mãos dadas. Cada parte do corpo pertence a um grupo (grupo do braço, grupo da cabeça, etc..) conforme as partes do corpo que estiverem no dado.

O professor lança o dado no meio do círculo. Na parte do corpo em que parar o dado, todos os alunos devem colocar a mão. O grupo de alunos que representa esta parte do corpo será o pegador e os outros alunos serão os fugitivos. Os alunos devem realizar a perseguição e a fuga colocando a mão na parte do corpo indicada.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. II

Figuras Geométricas

Objetivo: Estimular algumas valências psicomotoras e afetivas.

Recursos: Giz escolar e cartões em forma de figuras geométricas.

Desenvolvimento: Os alunos devem ser divididos em duas equipes com o mesmo número de integrantes, cada um deles dentro de uma figura geométrica desenhada no chão. Um dos alunos, o pegador, deve ficar separado dos outros, no espaço entre as figuras geométricas. Ao seu sinal, professor, os alunos devem trocar rapidamente de figuras geométricas, cabendo ao pegador pegar alguém durante essa correria. Quem for pego passa ser o próximo pegador.

Variações: Para trabalhar a pluralidade cultural, os grupos podem ser divididos em etnias (alemãs, italianos, japoneses...) ou separador por gênero (meninas, meninos), e culturas (rural, urbano).

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. II

AVALIAÇÃO

Verificar se todos os alunos assimilaram e participaram das atividades propostas.

AULA 7

Dança da Laranja

Objetivo: Verificar e capacitar a cooperação, o equilíbrio e o ritmo.

Recursos: Bexigas ou Laranjas.

Desenvolvimento: Em duplas e sem ajuda das mãos, os participantes devem dançar enquanto equilibram uma laranja ou uma bexiga entre suas cabeças. A dupla que deixar o objeto cair é eliminada.

Dica: coloque músicas com ritmos diferentes e troque o ritmo em um curto espaço de tempo. Dê ordens que devem ser cumpridas pelas duplas, como: 'Dançando com um pé só!'; 'Dançando e batendo palmas!'

Fonte: <http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/danca-da-laranja/4e3d7ed83cb317686300000a.html>

Dança com canudos

Objetivo: Melhorar o ritmo, a coordenação motora e a socialização.

Recursos: canudos de refrigerantes, bolinha de papel, rádio, pendrive, caixa de som.

Desenvolvimento: Os participantes dançam com um canudo na boca, aspirando por ele uma pequena bola de papel. Saem da dança os participantes que deixarem as bolinhas caírem.

Fonte: Marcelino, N.C. Coleção Fazer/Lazer- pag. 73

Bola tiro circular

Objetivo: Socialização, arremessar e defender .

Recursos: Bola de borracha.

Desenvolvimento: Alunos posicionados em círculo. Ao centro são colocados três cones e um guardião. Os alunos passam a bola entre eles e, quando assim o entender, um jogador lança para tentar derrubar os cones, o guardião terá que impedir. Aquele que não consegue derrubar um cone troca de lugar com o guardião.

Fonte: Melo R. pag. 147

A Arena

Objetivo: Desenvolver a socialização, a percepção visual e espacial e a estratégia.

Recursos: não tem material.

Desenvolvimento: Em círculo pintado no chão, colocam-se quatro alunos, e um quinto de fora deverá tentar tocar qualquer um deles sem tocar o círculo. Caso consiga, troca de lugar com o aluno apanhado.

Variação:

Alterar o tamanho do círculo e o número de participantes.

Fonte: Melo R. pag. 148

O Rei dos animais

Objetivo: Ampliar a memorização e a socialização

Recursos: Bola de borracha ou de voleibol

Desenvolvimento: Os alunos formam um círculo. O professor lança uma bola para um jogador e ele diz “eu vi um bobo”. Esse aluno lança a bola para outro jogador que deve trocar o nome do animal. Os que não respondem rapidamente saem do jogo. O último que ficar será o rei dos animais. Não se podem repetir os nomes dos animais.

Fonte: Melo R. pag. 149

Mata (Portugal)

Objetivo: Melhorar a mira, a socialização e o respeito às regras.

Recursos: bola macia

Desenvolvimento: Os jogadores se colocam em círculo e passam a bola entre os companheiros e vão contando (1, 2, 3... até 5). A quinta pessoa que recebe a bola trata de arremessá-la em qualquer dos jogadores que deverão escapar no intervalo do 4º jogador, que passa a bola para que o 5º receba. Se a bola lançada bate em alguém, esse jogador é eliminado. Caso contrário, quem lançou é eliminado. O objetivo do jogo é ficar um só jogador.

Fonte: Melo R. pag. 151

Jogo do Lencinho (Portugal)

Objetivo: Discutir sobre etnia, cultura dos jogos de outros povos, ampliar a capacidade de observação, estratégia de ação e a cooperação e o respeito.

Recursos: Lenço de tecido.

Desenvolvimento: Os alunos colocam em círculo, com as mãos atrás das costas. Outro aluno, escolhido, corre em volta e por fora do círculo feito pelos colegas com um lenço na mão. O centro do círculo é o local de castigo: O choco. Ninguém no círculo pode olhar para trás, podendo apenas espreitar por entre as suas pernas quando o jogador com o lenço passa.

Quando o aluno que tem o lenço quiser, deixa-o cair discretamente atrás de um colega do círculo e continua a correr. Corre até tentar alcançar o lugar vago no círculo pelo primeiro. Se não o conseguir agarrar, continua o jogo, correndo à volta do círculo e indo deixar o lenço cair atrás de outro. Aquele que avisar outro que o lenço está atrás de si, vai igualmente para o choco. Um jogador só se livra do choco quando outro jogador para lá vai (no choco só pode estar uma “pata choca”).

É normal que o aluno que corre cante, repetidamente:

“O lencinho vai à mão,
Vai cair ao chão,
Quem olhar para trás
Leva um grande bofetão”

Fonte: Melo R. pag. 152

Ajutatut (Índios Inuit – Canadá, E.U.A)

Objetivo: Discutir sobre o conceito de etnia e sobre os jogos de outros povos, trabalhar a coordenação e ritmo.

Recursos: Bola de borracha.

Desenvolvimento: Os alunos formam um círculo de pé ou de joelhos, colocando uma das mãos nas costas. O objetivo do jogo é que uma bola vá passando de um aluno para a sua direita golpeando-a com a palma da mão livre e evitando que a bola caia no solo. Não será permitido segurar a bola em nenhum momento. Os alunos devem contar os números de voltas que a bola dá no círculo antes de cair no solo.

Fonte: Melo R. pag. 154

Takgro (Tailândia)

Objetivo: Discutir sobre etnia dos povos da Tailândia, e dos jogos de outros povos, trabalhar a coordenação e ritmo.

Recursos: bola de borracha ou de voleibol.

Todos os jogadores colocam-se de pé formando um círculo. Normalmente um jogador ocupa o centro do círculo. O objetivo do grupo é manter uma bola no ar, tanto tempo

quanto puderem, golpeando-a com qualquer parte de seu corpo, exceto seus braços. Um mesmo jogador pode golpear várias vezes consecutivas a bola.

Fonte: Melo R. pag. 155

AUTOAVALIAÇÃO

Entregar para os alunos uma auto-avaliação para verificar se são capazes de avaliar-se.

Durante as aulas circulares	Sim	Não
Fiz bagunça		
Participei com interesse		
Colaborei no que pude		
Fique em silencio quando a professora pedia “atenção”		
Senti vergonha, não gosto de segurar na mão do outro		
Gostei de participar das aulas		
Achei tudo muito divertido		
Gostei das atividades		
Sei a diferença entre brincar e brigar		

UNIDADE IV

ATIVIDADES LÚDICAS

Esta atividade tem como objetivo desenvolver atividades que proporcione a verificação e o desenvolvimento do esquema Corporal da turma como: a postura, a lateralidade, a velocidade, a atenção, a criatividade, o conhecimento de cores, entre outras.

Contribuir com a formação de um educando como agente transformador, resgatando a ação corporal existente no passado através dos jogos e brincadeiras. (Re)produzir com os alunos uma coletânea de jogos e brincadeiras antigas, como exemplo: Telefone sem fio, Estátua, Passa Anel, Peteca, Lenço Atrás, Mãe de Rua, Vivo Morto, Esconde Esconde, Batata Quente, Bambolê, Corrida do Saco, Ciranda Cirandinha, alerta, Pipa. Discutir com os mesmos quais destes jogos são de perseguição, quais são competitivos e quais são recreativos.

AULA 8

Mãe/Pai cores

Objetivo: Ampliar a percepção visual e o conhecimento das cores.

Recursos: não requer material.

Desenvolvimento: Alunos reunidos no centro da quadra. O professor comanda a atividade dizendo aos alunos:

- Pique cor

E os alunos respondem:

- Que cor?

Então, o professor escolhe uma cor e diz o nome dela. Exemplo: Cinza. Logo em seguida, os alunos correm até o local em que haja um objeto dessa cor; O professor tenta pegar o último aluno que se aproximar do local onde está o objeto. O aluno que for capturado deve tentar outro aluno assim que o professor recomeça a atividade e escolhe outra cor.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. II

Alerta

Objetivo: Diagnosticar e fomentar a coordenação motora, a força, a mira, a agilidade e cumprimento das regras do jogo, vivenciar os movimentos corporais tais como: abaixar, esquivar, correr, parar...

Recursos: Bola leve de borracha, quadra esportiva.

Desenvolvimento: Alunos devem ser dispostos em círculo, ficando um deles no centro, com a bola nas mãos.

O aluno do centro lança a bola para ao alto e fala o nome de um dos colegas. O aluno chamado deve correr e pegar a bola, gritando para os demais colegas: “Alerta”. Todos devem parar no lugar onde se encontram, não podendo mover os pés do chão. O aluno que está com a bola olha em torno de si, procura o colega que está mais próximo e dá três passos em sua direção, lança-a tentando acertar esse colega. Se o fizer, o colega “perde uma vida”, se errar, quem “perde a vida” é o aluno que lançou a bola. Os alunos não podem mover-se do lugar, porém podem esquivar-se da bola abaixando-se ou curvando-se para os lados.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. III

Bola na linha do fundo

A proposta da atividade é desenvolver o espírito de equipe, desenvolver habilidades motoras como: correr, girar, lançar e receber.

Objetivo: Estimular no aluno uma boa conduta, o espírito de equipe, desenvolver habilidades motoras como correr, girar, lançar e receber.

Recursos: Dois jogos de coletes (um para cada time), uma quadra esportiva e um apito.

Desenvolvimento: Exibir um vídeo de aproximadamente 3 minutos, sobre um jogo coletivo. Como sugestão utilizar o vídeo “Bola na linha do fundo.”

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=nilfY2omcOs>

Jogo sem bola

Objetivo: Estimular no aluno o respeito às regras do jogo, a estratégia do jogo, a cooperação visando a solidariedade, predominando o coletivo sobre o individual, a cooperação, agilidade e a velocidade.

Recursos: Esta atividade não requer material.

Desenvolvimento: Dividir os participantes em duas equipes. Desenha-se no solo um retângulo, num espaço plano e divide-se em dois meios campos iguais. Cada equipe, com pelo menos cinco crianças, é colocada no seu meio campo. As crianças de cada equipe dispõem-se lado a lado, junto à linha de meio campo.

Ao sinal de início do jogo, cada equipe tenta marcar gol. Marca-se gol, quando uma criança, partindo do seu meio campo, passa para além da linha final da equipe adversária, sem ser tocada por ninguém desta equipe.

Quando uma criança tem oportunidade, avança para o meio campo adversário e tenta ultrapassar a sua linha final, a fim de marcar gol. Por sua vez, os elementos da equipe que está a defender, tentam tocar-lhe. Se isto acontecer, aquela criança fica presa no local onde foi tocada e só pode voltar ao jogo se outra, da mesma equipe, a livrar, ou seja, se lhe tocar.

Os elementos de uma equipe só podem caçar outros no seu meio campo e nunca no meio campo adversário. Aqui são, por sua vez, caçados. Depois de invadir o meio campo adversário, um avançado pode regressar ao seu meio campo, desde que não seja tocado. Depois de existir um gol, todos os elementos caçados regressam ao seu meio campo e o jogo recomeça. Vence a equipa que mais gols marcar.

Fonte: <http://www.prof2000.pt/users/cfpoa/jogosinfantis/jogosembola.htm>

Evitar a Bola

Objetivo: Estimular no aluno uma boa conduta, o respeito ao próximo, desenvolver habilidades motoras como correr, girar, lançar e receber.

Recursos: Uma bola e giz escolar para marcar a linha do círculo.

Desenvolvimento: O objetivo dos alunos que estão fora do círculo é “queimar” o aluno que está dentro, bastando, para isso, acertá-lo com a bola. Quem conseguir arremessar a bola no colega que está no centro do círculo deve ocupar o seu lugar.

Variações:

- Um número maior de alunos deve ocupar o centro do círculo. Aqueles que forem atingidos pela bola, devem deixar o círculo.
- Quem acerta um colega que está no centro do círculo, deve trocar de posição com ele.

- Deve traçar uma linha dividindo ao meio. Os alunos que estão no centro do círculo podem fugir, utilizando somente o meio círculo. A medida que conseguirem agarrar a bola no ar, sem que ela caia de suas mãos, ganha o direito de fugir pelo círculo inteiro.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. III

AVALIAÇÃO

Utilizando a lousa digital, demonstrar por meio de figuras ou fotos, vários jogos tais como: Telefone sem fio, Estátua, Passa Anel, Peteca, Lenço Atrás, Mãe de Rua, Vivo Morto, Esconde Esconde, Batata Quente, Bambolê, Corrida do Saco, Ciranda Cirandinha, alerta, Pipa e interagir com os mesmos solicitando que os mesmos classifique os tipos de jogos:

- a) Jogos de Perseguição,
- b) Jogos Competitivos,
- c) Atividades Lúdicas.

Solicitar aos mesmos que acrescente a lista com nomes de jogos conhecidos pelos mesmos.

Obs. O jogo pode ser modificado utilizando bola de diferentes tamanhos e pesos. Ora usar as mãos, ora usar os pés.

AULA 9

O objetivo desta atividade é avaliar nos alunos quanto à participação na cooperação das atividades. Também ajuda a desenvolver as capacidades relacionadas aos movimentos: força, agilidade, velocidade e mira. Este jogo é também conhecido como Baleado, baleada, matada, barra bola, bola queimada, caçador, cemitério, mata-mata, mata-soldado, queimado, carimba, guerra, jogo do mata. Queimada é um jogo esportivo muito usado como brincadeira infantil. O material utilizado é uma bola de vôlei ou de borracha, de tamanho médio. O local é um terreno plano, de forma retangular, demarcado por linhas que deve ter mais ou menos 16 m de comprimento por 8 m de largura, sendo dividido em dois campos iguais, por uma linha reta e bem visível traçada no solo. O tamanho do terreno pode variar conforme o número de jogadores. O jogo pode conter vinte ou mais jogadores. As qualidades desenvolvidas são movimento, destreza, domínio e cooperação. O objetivo do jogo é fazer o maior número possível de prisioneiros em cada campo. O grupo vencedor será aquele que fizer o maior número de prisioneiros dentro de um tempo pré-estabelecido, ou então, aquele que aprisionar todos os jogadores adversários. Cada time fica situado em um campo e um dos jogadores de cada lado deverá ser colocado atrás da linha de fundo do campo adversário.

A partida do jogo é iniciada com o apito do instrutor, assim um jogador do partido a quem coube a bola arremessa-a ao campo adversário com o objetivo de atingir, “queimar”, algum jogador adversário. A brincadeira do jogo de queimada não existe número estabelecido de participantes, as regras não são muito rígidas, porém o objetivo é o mesmo: Eliminar a equipe oposta.

Fonte: <http://www.brasilecola.com/educacao-fisica/jogo-queimada.htm>

Queimada

Objetivo: Capacitar os alunos a destreza de arremessar e receber, bem como desenvolver a cooperação e o respeito às regras do jogo.

Recursos: TV prendive, Pendrive, Quadra de voleibol, Bola de vôlei (não muito cheia), ou bolas de borracha macia, giz para marcar o campo, coletes para dividir a turma e apito.

Desenvolvimento: Antes da prática exibir um vídeo de 3 (três minutos) sobre a atividade, orientando aos alunos a questão do individualismo e coletivismo.

Sugestão Vídeo2 : Jogo de queimada

https://www.youtube.com/watch?v=zGp4r9x_ETQ

Acessado em 25.08.2014

https://www.youtube.com/watch?v=-R_xQZFUe_4

Acessado em 06.09.2014

Desenvolvimento da atividade: Ao ser dado o sinal de início, um jogador do partido a quem coube a bola, tente entregar a bola ao seu time que tem o objetivo de atirá-la ao campo contrário com o propósito de atingir ("queimar") algum adversário com a bola. Se o conseguir sem que a bola seja agarrada antes de tocar no chão pelo jogador tocado ou por um companheiro do time dele, o jogador atingido deve sair do seu campo, espaço posterior à linha de fundo, até todos serem atingidos, quem estiver com mais alunos no campo é o vencedor. Ocorrerão variações como uma rainha ou rei de cada equipe a qual a equipe adversária terá que descobrir, se esta for atingida acaba o jogo. Outra variação será após o aluno ser atingido poderão ficar dispostos nas laterais da área pré-determinada.

Fonte: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Queimada_\(jogo\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Queimada_(jogo))

Queimada Maluca

Objetivo: Estimular nos alunos a capacidade de cooperação, desenvolver as habilidades da mira, força para arremessar e receber e as destrezas de correr para frente e para trás.

Recursos: uma bola de meia e giz.

Desenvolvimento: Colocar os alunos frente a frente com a sensação de vencer ou colaborar. As crianças estarão avaliando seu desenvolvimento de acordo com o equilíbrio do jogo.

Pode ser jogado com diferentes números de crianças, sendo maior que 10 para maior motivação. Caso seja um grupo muito grande (40) pode-se usar 2 bolas. Duração: dependerá do interesse do grupo e da avaliação do professor. Normalmente 20 a 30 minutos. Todas as crianças deverão ficar em um espaço suficientemente grande para que todos possam correr e se deslocar sem grandes riscos de choque. Elas receberão um pedaço de giz e anotarão no chão ou na

parede, seu nome a letra Q (queimei), a letra M (morri) e a letra S (salvei). O professor joga a bola de meia para o alto e está dado o início. Pode-se colocar uma música para acompanhar o jogo. A criança que pegar a bolas, poderá no máximo dar 3 passos para arremessar a bola nos colegas. Caso ela queime alguém este deverá marcar o que houve e depois ficará sentado no lugar. A criança que atirou também deverá marcar que conseguiu queimar o colega. Para salvar bastará que a criança deixe de **Jogar no outro** e passe para quem estiver sentado (**Jogar para o outro**). Está então poderá levantar e continuar jogando. Todos os acontecimentos deverão ser anotados para futura análise e discussão em grupo.

Dicas: Este jogo é muito bom para que o professor possa avaliar o comportamento real de seu aluno. É possível detectar crianças mais cooperativas (salvam mais), mais competitivas (salvam menos), crianças que fazem parcerias, e trazendo com isso a oportunidade de fazê-los ver. É necessário que o professor proporcione o momento de debate, com tranqüilidade, para ouvir os comentários e fazer as possíveis colocações. O professor poderá fazer o jogo sem a marcação e depois colocá-la para eles possam avaliar. Não podemos impor as atitudes e sim mostrar os diversos caminhos que elas podem seguir.

Fonte: Edição 9/10 de Abril/Maio de 2002 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 21
Criado por Carlos Eduardo Pereira Rodrigues

O rei ou rainha, o bobo e o mago

Objetivo: Estimular nos alunos a capacidade de cooperação, correr para frente e para traz, deslocar-se sem se chocar, a mira para arremessar e receber.

Recursos: Uma bola de meia e giz.

Desenvolvimento: Em cada equipe é escolhido um rei ou uma rainha, um bobo e um mago. Esses personagens não serão conhecidos dos adversários. Quando o rei ou rainha forem queimados, termina o jogo. Quem queimar o bobo vai para o campo adversário e pode ficar atrapalhando os jogadores, pulando na frente dos jogadores adversários para dificultar o lançamento da bola ou apanhar a bola que caia no chão e mandar para a sua equipe. Quem queimar o mago deve ir para o espaço dos queimados, ficando o mago jogando normalmente.

Fonte: Melo R. pag. 76

AVALIAÇÃO

Verificar se todos os alunos assimilaram e participaram das atividades propostas.

UNIDADE V

JOGOS COOPERATIVOS

“Os Jogos Cooperativos são jogos que facilitam a aproximação, e a aceitação das diferenças e onde a ajuda dos membros da equipe torna-se essencial para se alcançar seu objetivo final”. Os Jogos Cooperativos é sentir, viver o jogo na sua amplitude, fazer parte de um grande e único time, onde os esforços de todos impulsionam o grupo em direção aos seus objetivos. As regras devem ser respeitadas e podem ser criadas por todos que participam.

Conforme Soler (2009, p. 58), os Jogos Cooperativos, são atividades que tentam através dos jogos diminuir as manifestações de agressividade e competitividade, entre outras, promovendo boas atitudes, tais como: sensibilização, amizade, cooperação e solidariedade, predominando o coletivo sobre o individual.

Objetivo: Nesta modalidade o objetivo é fazer todos jogarem juntos, sem exclusão, utilizando a união, a cooperação, é ganhar com o outro, ou seja, a vitória é compartilhada por todos.

Recursos: dos mais variados, jornal, cones, cordas, bolas, arcos...

Metodologia: Exibição de vídeo para servir de sensibilização do tema, prática do jogo e em seguida discussão e análise do jogo com a turma.

Ler artigos de Fabio Otuzzi Brotto e Reinaldo Soler.

<https://www.youtube.com/watch?v=SiKhaBn80dc>

https://www.youtube.com/watch?v=hEw_iPTW5R4

<https://www.youtube.com/watch?v=l7gkeTHnaDI>

Acessado em 06.08.2014

AULA 10

Vôlei Guiado

Objetivo: Desenvolver e vivenciar limites e as possibilidades do próprio corpo em atividades cooperativas.

Recursos: tecido em EVA ou lençol 1,20 x 1,20 m, rede e bola de vôlei.

Desenvolvimento: Os grupos formarão quartetos. Cada quarteto com um pedaço de tecido (lençol). O jogo tem a dinâmica do voleibol, sendo a bola lançada com o tecido. A bola poderá dar um toque no chão.

Variação: dois alunos de cada quarteto deverão estar com os olhos vendados.

Fonte: Melo R. pag. 76

Peteca

Objetivo: Estimular a capacidade de percepção espaço visual, a coordenação motora, a afetividade, o respeito às regras do jogo, amizade e socialização.

Recursos: peteca e rede de vôlei.

Desenvolvimento: Pode-se jogar o jogo de várias formas.

a) **Cooperação:** Com um número qualquer de jogadores, se joga em um terreno de jogo sem limites com o objetivo de manter a peteca no ar. Nessa modalidade pode ser jogado de qualquer forma desde que a peteca não caia no solo durante o jogo. Devem ser contados os golpes que cada grupo dá na peteca antes dela cair no solo.

Fonte: Melo R. pag. 83

Variação:

Competição sem rede: Se joga em um terreno marcado. Essa modalidade em no meio do terreno do jogo uma área neutra chamada “terra do nada”. O campo de jogo pode ter 15 m por 5 m. Não é permitido golpes descendentes e pontua-se quando a peteca cai dentro da zona de jogo da equipe contrária ou o oponente envie a peteca para fora da zona de jogo. O saque deve ser efetuado detrás da linha de fundo, golpeando a peteca por baixo da cintura. Todos os jogos serão disputados em melhor de 03 (três) sets. Cada set terá o tempo limite de 20 (vinte) min. Cronometrado de peteca em jogo ou 12 (doze) pontos com tomada de saque.

Deverá haver troca de quadras de maneira automática logo que uma das equipes atinja 06 (seis) pontos ou o tempo de jogo alcance 10 (dez) minutos em cada set.

Os pontos serão assinalados quando a base da peteca atingir os limites demarcatórios da quadra.

Se houver empates, o jogo terá prosseguimento até que uma das equipes obtenham ponto de vantagem sobre a outra.

Ganhará o jogo a equipe que vencer 02 (dois) sets. Em todos os jogos haverá 03 (três) minutos entre os sets.

Fonte: Melo R. pag. 83

AVALIAÇÃO

Verificar se todos os alunos assimilaram as regras do jogo. Observar se houve cooperação por parte de todos e como tentaram solucionar possível problema durante o jogo. Verificar se houve participação de todos nas atividades propostas.

Fazer questões orais para os alunos solicitando que relacionem tipos de jogos e brincadeiras relacionadas à :

- a) jogos de Perseguição,
- b) Jogos Competitivos,
- c) Atividades lúdicas.

AULA 11

Queimada Cooperativa

Objetivo: Reforçar o espírito de equipe, a cooperação, o respeito às regras, estratégia de jogo e a afetividade.

Recursos: Bola macia.

Desenvolvimento: Um jogo onde o aluno está no campo dos queimados e consegue queimar um adversário passa a fazer parte da mesma equipe desse colega queimado, entrando em seu lugar na quadra e esse vai para a área de queimado da equipe contrária.

Basquete Cooperativo

Objetivo: Estimular e reforçar no aluno a habilidade de uma boa conduta, como a sensibilização, a amizade, a cooperação e a solidariedade, predominando o coletivo sobre o individual.

Recursos: Bolas de basquetes e jogos de coletes, quadra de basquete.

Desenvolvimento: Dividir os alunos em dois grupos com o mesmo número de participantes. O jogo inicia na sua forma convencional e depois vai inserindo elementos cooperativos como: a bola deve ser passada entre todos os jogadores do grupo antes de ser arremessada à cesta. Todos fazem cesta: o grupo só atingirá o objetivo se todos os participantes de um mesmo grupo fizerem cesta durante o jogo, outra variação consiste na bola ser passada alternadamente, entre meninos e meninas ou ainda em um determinado momento do jogo. Só é válida cesta realizada por meninas ou por meninos conforme a determinação do professor.

Fonte: (SOLER, 2009, p. 106).

AVALIAÇÃO

Após aplicar esta atividade, realizar alguns questionamentos como: Todos se divertiram? Alguém sabe dizer qual a diferença entre o jogo Caçador das aulas anteriores e este praticado hoje? Houve cooperação por parte dos colegas ou teve gente que tomou a sua vez? Alguém sabe definir qual a diferença entre Jogo Cooperativo e Jogo de Competição? Qual o mais importante: Participar ou Ganhar?

AULA 12

Caça Bandeiras

Objetivo: Observar o espírito de equipe, a cooperação, o respeito às regras, e a estratégia de jogo. Ampliar a afetividade e o respeito mútuo.

Recursos: quatro cones, quatro bandeiras (podem ser bastões com papel colado numa das extremidades) e giz escolar para traçar as linhas no chão.

Desenvolvimento: Os alunos devem ser divididos em duas equipes, identificadas com colete, fitas no braço, bonés, etc. A quadra deve ser dividida ao meio, traçando-se uma linha reta de ponta a ponta. Cada bandeira ficará dentro do cone, que estará no centro de um círculo feito de giz. Ao sinal de início, cada equipe deve se organizar para tentar tomar posse das bandeiras da equipe adversária. Porém, ao ultrapassar a linha, o aluno que se encontrar no campo adversário e for tocado por um deles, deve sentar. Esse aluno somente pode voltar à atividade quando um colega de equipe correr até ele e, sem que tenha sido tocado por um adversário, lhe der a mão, conduzindo-o novamente para o seu campo. Havendo um colega sentado, por ter sido pego, o jogador da equipe deve libertar-lo antes de tentar conquistar as bandeiras. O jogador que conseguir apanhar uma bandeira ou tocar a mão de um companheiro que estava sentado deve voltar ao seu campo sem que os adversários consigam pegá-lo, trazendo a bandeira ou o colega. Vence o jogo a equipe que conquistar antes as bandeiras da equipe adversária.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. II

Ataque à bandeira

Objetivo: Vivenciar a estratégia do jogo e o espírito de equipe.

Recursos: duas bandeiras, rolos de papel higiênico ou algo semelhante.

Desenvolvimento: Os participantes são divididos em duas equipes e cada uma delas deve encontrar a bandeira da equipe adversária e tentar tomar posse dela, de forma que junte as duas bandeiras na área neutra. Cada participante do jogo deve ter uma fita de papel higiênico, ou algo semelhante, colocada presa na cintura, ao lado da perna direita, representando a vida no jogo. Nenhuma ação poderá ser realizada sem a posse dessa fita. Para tentar evitar a perda da bandeira, as equipes devem defender seu espaço retirando a

fita de papel higiênico do adversário, de modo que faça os jogadores retornarem a um ponto central, para recolocar a vida e continuar no jogo.

O toque do adversário imobiliza o jogador no local, até que alguém de seu time o toque, libertando-o para retornar ao jogo. A vencedora é a equipe que juntar em seu campo as duas bandeiras.

Fonte: Marcelino, N.C. Coleção Fazer/Lazer- pag. 34

Flag Football

Objetivo: Estimular a cooperação entre os alunos, a coordenação espacial, o lançamento e recebimento, a corrida, a atenção e estratégia do jogo.

Recursos: bola de Rugby ou de borracha, fitas de 1 metro cada.

Desenvolvimento: É jogado com duas equipes de 5 jogadores cada uma. A bola utilizada PE a bola de Rugby e cada jogador utiliza duas fitas de um metro de cada lado do calção. Esse jogo é um jogo de posse de bola, a equipe que tem a posse de bola terá que ir avançando mediante passe e corrida para tentar chegara ao final da quadra adversária. A outra equipe deverá tentar interceptar. A equipe atacante tem três oportunidades para tentar ganhar terreno. Se não consegue a posse de bola passa para a outra equipe que terá também três tentativas para chegar com a bola na linha final da equipe contrária. Cada vez que se para o jogo as equipes se colocam em seus respectivos campos, separados pela linha de meio de quadra. O jogador que recebe a bola poderá mover-se até que lhe tirem a fita, nesse caso, pára-se o jogo e as equipes voltam ao ponto inicial. Caso o jogador com a bola que ficou sem a fita tenha sido interceptado na quadra de ataque, a jogada se reinicia com mais três tentativas do meio de quadra. O início da partida é com os jogadores que vão atacar em linha e o quarterback colocado atrás dessa linha. O jogador de posse de bola executa um passe por entre as pernas para o quarterback e se desloca para frente. O quarterback executa um passe com as mãos (somente nesse momento é permitido o passe com as mãos para frente. Os passes para frente durante o jogo deverão ser somente com os pés).

Os defensores podem interceptar o passe ou tirar a fita do jogador que está de posse de bola. A equipe tem que chegar com a bola dominada na linha da quadra. Nesse caso a equipe faz um Touchdown que equivale a seis pontos e tem o direito a mais um arremesso de marca de cinco metros. Se o jogador consegue passar a bola dentro da área de ponto da equipe adversária para um companheiro sem que o adversário intercepte a bola, a equipe marca mais um ponto.

A partida deve ter a duração de 30 minutos, dividida em dois tempos de 15 minutos.

OUTRAS SUGESTÕES

O professor poderá fazer outras dinâmicas utilizando esta modalidade como exemplo: Pirâmide Humana, Corrida do jornal, Corrida do Transporte nas costas, , , Corrida de circuito utilizando arcos, Cama de gato, Chinelão, Algemas Cooperativas, Dinâmica do Bambolê, nó humano, entre outras...

AVALIAÇÃO

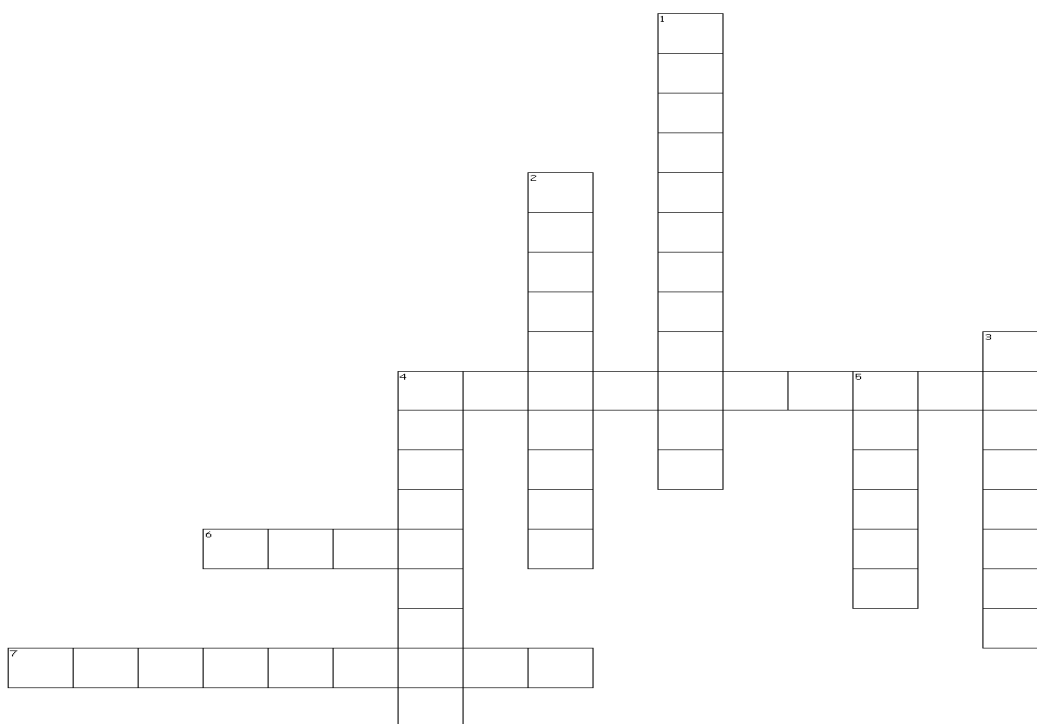
Verificar se todos os alunos assimilaram e participaram das atividades propostas. Solicitar que executem as atividades sugeridas abaixo:

Questões para análise e entendimento

1. Descreva que tipo de jogo você considera: Popular, Esportivo e Cooperativo:

Amarelinha	
Futebol	
Vôlei com lençol	
Pega Pega	
Basquete	
FlagBall	
Queimada Maluca	
Quem rouba mais rabo	
Cola e descola	

2. Cruzadinha



Horizontal

4. Esta brincadeira a corda fica em movimento, podemos saltar com um ou dois pés
6. Esta brincadeira precisa de barbante, papel seda e cabresto. Ganha que voar mais alto
7. Brincadeira com olhos vendados

Vertical

1. Duas equipes, uma corda, ganha a equipe que fizer mais força
2. Jogo que salta com um pé só
3. Trabalha a velocidade, agilidade, e esperteza. Salva no pique.
4. Esta brincadeira precisa de um anel
5. Todo jogo precisa para manter a ordem

Gabarito

1. Complete:

Amarelinha	Popular
Futebol	Esportivo
Vôlei com lençol	Cooperativo
Pega Pega	Popular
Basquete	Esportivo
FlagBall	Esportivo
Queimada Maluca	Cooperativo
Quem rouba mais rabo	Popular
Cola e descola	Popular

2. Cruzadinha

Amarelinha - Jogo que salta com um pé só

CabraCega - Brincadeira com olhos vendados

PagaPega - Trabalha a velocidade, agilidade, e esperteza. Salva no pique.

Regras - Todo jogo precisa para manter a ordem

PularCorda - Esta brincadeira a corda fica em movimento, podemos saltar com um ou dois pés

PassaAnel- Esta brincadeira precisa de um anel

CabodeGuerra - Duas equipes, uma corda, ganha a equipe que fizer mais força

Pipa - Esta brincadeira precisa de barbante, papel seda e cabresto. Ganha que voar mais alto

UNIDADE VI

JOGOS PRÉ DESPORTIVOS

AULA 13

Quatro Cantos

Objetivo: Estimular no aluno o respeito às regras do jogo, a cooperação, agilidade, velocidade e a percepção espacial.

Recursos: não tem material

Desenvolvimento: Cinco participantes em um espaço que tem quatro cantos. Caso não tenha esse espaço, o professor deverá fazer um quadrado no chão. Todos os participantes deverão ficar em um canto e o outro participante no centro. Ao sinal do professor, os alunos deverão trocar de canto e, nesse momento, o aluno que está no centro tenta “pegar” um dos cantos livres antes dos outros participantes. O participante que ficar sem canto deve ocupar o centro do quadrado.

Fonte: Melo R. pag. 143

Base Quatro

Objetivo: Estimular os alunos noções das regras de jogos de tacos, vivenciar e conhecer esportes com tacos, mesclando regras de esporte oficial beisebol com o jogo tradicional de “bets”.

Recursos: Bola murcha de couro ou borracha, giz ou arco.

Desenvolvimento: Dividir os participantes em duas equipes, alternando-se entre ataque e defesa. Delimita-se um quadrado com lados de aproximadamente 10 metros para ser o campo de jogo. Em cada vértice e no baricentro do quadrado é desenhado um círculo, ou utilizam-se arcos, para delimitar as bases e o espaço do arremessador. Na primeira base, fica o rebatedor da equipe que está atacando (os outros vértices são respectivamente as bases 2, 3 e 4 e o centro a base A). Os demais rebatedores ficam fora do campo esperando a sua vez de realizar a ação de ataque. A equipe que se encontra na defesa, espalha-se pelo campo de jogo visando apanhar a bola rebatida e impedir que o ataque faça

os pontos. Um de cada vez os jogadores da equipe atacante colocam-se na 1ª base a fim de rebater a bola o mais longe possível. Se conseguir rebater, corre em direção a 2ª base. Ao mesmo tempo os defensores tentam apanhar a bola e passar para o arremessador, este ao segurar a bola, deve colocá-la no chão, para impedir a progressão do atacante. O rebatedor poderá progredir em direção a quantas bases conseguir em uma corrida. Se estiver ameaçado estaciona em uma base e aguarda o próximo rebatedor. Um ponto é feito quando um atacante percorre as três bases (B2, B3 e B4) e chega à base A.

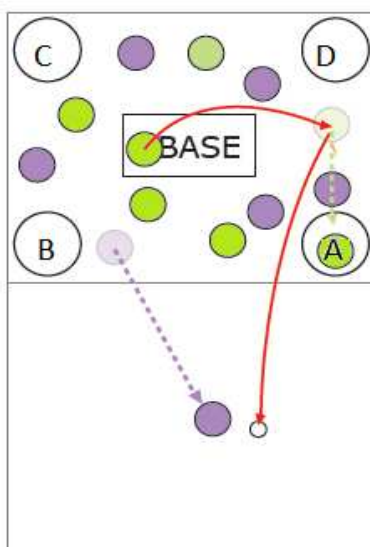


Figura 9 – Estrutura do jogo

Fonte: <http://treinamento.folhasp.com.br/mapadobrinca/media/pdf-bola.pdf>,

Acessado em 25.08.2014

Beisebol Adaptado

Objetivo: Estimular os alunos noções das regras de jogos de tacos, vivenciar e conhecer esportes com tacos, mesclando regras de esporte oficial beisebol com o jogo tradicional de “bets”.

Recursos: Espaço aberto (quadra esportiva), duas equipes de nove participantes (mínimo), um bastão de basebol ou material assemelhado, bolinhas de tenis ou frescobol e quatro cones para demarcar as bases.

⁹ Estrutura do Jogo – fonte: <http://treinamento.folhasp.com.br/mapadobrinca/media/pdf-bola.pdf>,

Desenvolvimento: Jogo disputado por duas equipes, em que cada participante, por sua vez, tenta rebater um bola de tênis/frescobol, com um bastão e, posteriormente, deslocar-se entre as quatro bases do campo, com o objetivo de marcar pontos para sua equipe.

O ataque é realizado com um jogador por vez, que tem o objetivo de rebater uma bola lançada pelo time adversário, procurando jogá-la o mais longe possível, como forma de conseguir o deslocamento entre as bases do campo, a fim de retornar à base inicial e marcar um ponto. A defesa tem como objetivo impedir o deslocamento do time atacante e, conseqüentemente, a marcação do ponto. Para isso deve alcançar a bola rebatida o mais rápido possível, tendo três possibilidades diferentes:

- a) eliminar o jogador atacante, encostando-a no corpo do adversário durante o deslocamento;
- b) “queimar” a base para onde esse jogador corre antes de sua chegada;
- c) “queimar” a base seguinte a ser alcançada pelo atacante, retardando sua chegada na base 4, local da marcação do ponto.

A corrida do atacante por se em partes ou de uma vez só.

O jogador atacante tem no máximo sete tentativas para fazer a rebatida.

O jogo termina por número de pontos.

Fonte: Marcelino, N.C. Coleção Fazer/Lazer- pag. 39

AVALIAÇÃO

Verificar se todos os alunos assimilaram as regras do jogo. Observar se houve cooperação por parte de todos e como tentaram solucionar possível problema durante o jogo. Verificar se houve participação de todos nas atividades propostas.

AULA 14

Câmbio às escuras

Objetivo: Desenvolver por meio de atividades lúdicas os fundamentos do voleibol, toque e saque e recebimento.

Recursos: Bola leve para ser arremessada, rede de voleibol, plástico escuro ou lençol para cobrir toda a rede de divisão de quadra.

Desenvolvimento: Cada equipe atuará com o mesmo número de participantes e terá como meta jogar uma bola por cima de uma rede que estará coberta. A intenção dos participantes é que a bola caia no campo do seu oponente. Pode ser realizada em duplas um número maior de pessoas em cada time. O participante não pode andar com a bola, cada vez que a bola cair do outro lado sem que a equipe consiga pegá-la, ou por erro dela mesma, será um ponto para a outra equipe. Vencerá o jogo a equipe que conquistar 12 pontos.

Fonte: Marcelino, N. C. Coleção Fazer/Lazer- pag. 59

Futsal Torre

Objetivo: Desenvolver por meio de atividades lúdicas o domínio de bola no futebol, o passe e o chute.

Recursos: bola de futebol de quadra.

Desenvolvimento: Duas equipes de quatro a seis jogadores. Um jogador de cada equipe (jogador torre) se coloca dentro de um arco sobre a linha de fundo da quadra e não pode sair. Os outros jogadores jogam uma partida onde só será permitido cada jogador dar dois toques na bola. Se o jogador torre receber um passe de um companheiro, consegue um ponto. Nesse caso, a bola passa para equipe contrária.

AVALIAÇÃO

Verificar se todos os alunos assimilaram as regras do jogo. Observar se houve cooperação por parte de todos e como tentaram solucionar possível problema durante o jogo. Verificar se houve participação de todos nas atividades propostas.

UNIDADE VII

MINI GINCANA

AULA 15

Desafio Musical

Objetivo: Diagnosticar nos alunos os conhecimentos gerais de ritmo e expressão corporal, bem como a desinibição, envolvendo as diversos temas no improviso como: canções, temas musicais, novelas, filmes, cantores e perguntas sobre o mundo musical. Incentivar os alunos na elaboração/ criação de regras para o jogo.

Recursos: Espaço (quadra ou sala de aula), jogo sobre música, CDs gravados, aparelho de som, papel, pranchetas, canetas, “provas elaboradas”.

Desenvolvimento: Os participantes poderão ter como tarefas: completar letras de músicas e melodias; responder a perguntas sobre música; demonstrar conhecimento sobre autores e intérpretes; identificar trilhas sonoras de filmes, novelas, desenhos, séries de TV etc...

Os participantes serão divididos em equipes, cada qual com seu líder. Antes da realização das provas, as regras deverão ser discutidas e estabelecidas coletivamente.

Etapa 1: Temas de filmes são tocados e as equipes têm que escrever, na seqüência, a quais filmes pertencem aquelas músicas.

Etapa 2: Perguntas gerais sobre o mundo da música são feitas e as equipes têm que responder na seqüência no papel.

Etapa 3: Temas de novelas são tocados e as equipes têm que escrever, na seqüência em quais novelas aquelas músicas eram executadas.

Etapa 4: Partes de músicas são cantadas e as equipes têm que completar com no mínimo três palavras, a seqüência da música.

Etapa 5: Temas de desenhos e programas infantis são tocados e as equipes têm que escrever, na seqüência, a quais desenhos e programas infantis pertencem aquelas músicas.

Etapa 6: Músicas são tocadas e as equipes têm que acertar quem está cantando.

Etapa 7: Uma palavra é dita e a equipe tem que cantar uma música que contém a palavra. Ganha quem acertar essa música ou quando uma das equipes não souber nenhuma música com essa palavra.

Fonte: Marcelino, N. C. Coleção Fazer/Lazer- pag. 76

Desenhe ... se puder

Objetivo: Estimular a criatividade, o esquema corporal e o domínio cognitivo.

Recursos: Espaço (quadra ou sala de aula), papel, lápis, jogo (“imagem e ação”).

Desenvolvimento: Duas equipes tentarão chegar primeiro ao final do jogo, jogando os dados e cumprindo a tarefa estipulada no local “casa” em que o número indica. O participante pode escolher se vai querer desenhar ou representar por meio de mímica aquilo que está sendo pedido. Existem ocasiões em que as duas equipes realizam a mesma tarefa, ao mesmo tempo.

Fonte: Marcelino, N. C. Coleção Fazer/Lazer- pag. 77

Desenho Cego

Objetivo: Estimular a elaboração de regras coletivas, a criatividade, a coordenação motora e o domínio cognitivo.

Recursos: Espaço (quadra ou sala de aula), vendas, rolos de barbante, cartolinas, fita adesiva, pincéis atômicos ou outros, som ou megafone, bobinas de papel jornal ou algo equivalente.

Desenvolvimento: Trata-se de desenhar impossibilitando de ver o desenho que está fazendo. Num espaço delimitado por cordões, os alunos são vendados, guiados para que se “percam” e, em seguida, começam a desenhar.

Duas equipes colocam-se o suporte e os instrumentos de desenho. Convidam-se os participantes. Vendam-se os olhos dos participantes. Os participantes deverão respeitar a regra e vender os olhos para a realização da proposta, já que isso pode minimizar a competição entre quem “desenha melhor”, tendo o ato de fazer maior importância do que o resultado final. Estipula-se o tempo para o desenho, em conjunto com os participantes, após os quais outras pessoas serão convidadas a participar.

Fonte: Marcelino, N. C. Coleção Fazer/Lazer- pag. 79

Quem sou eu?

Objetivo: Estimular a integração, a criatividade e o conhecimento dos integrantes.

Recursos: Papel sulfite, fita crepe, lápis de cor, caneta hidrocor, giz de cera, caneta piloto de duas cores distintas, parede ou painel, para expor os desenhos.

Desenvolvimento: Os integrantes escolhidos das equipes irão desenhar no papel o que as pessoas que eles “tiraram”, por meio de sorteio, parecem ou transmitem a eles. Depois, cada um vai tentar se localizar nos desenhos dos outros.

Na primeira fase todos os integrantes estarão sentados em círculo e receberão as canetas e um quarto de folha sulfite. Cada um vai escrever nessa folha seu nome em letras grandes. Uma fita crepe será passada, e cada um colará esse papel no peito, como um crachá, bem visível. Após isso, cada um se apresentará aos participantes do grupo. Na segunda etapa, cada um receberá um papelzinho pequeno nele o mesmo nome que escreveu no crachá, dobrando-o sem seguida. O professor colocará todos num recipiente e os distribuirá como no “amigo secreto”, esperando que cada participante leia o seu para saber se ele não tirou a si próprio. Quando todos acabarem os desenhos, eles serão afixados e será dado um tempo para todos os participantes observarem. Será dado um tempo para que todos se encontrem no desenho, caso ele não tenha encontrado onde ele está e o porquê desse desenho.

Fonte: Marcelino, N. C. Coleção Fazer/Lazer- pag. 172

Cadê?

Objetivo: Desenvolver a capacidade de observação visual, atenção, e respeito às regras do jogo.

Recursos: Uma folha com diversos desenhos e canetas.

Desenvolvimento: Os alunos devem ser organizados em grupos (ou duas equipes), cada um com uma caneta.

Após receberem a folha com os desenhos, os alunos devem localizar nela os desenhos que o professor indicar. Exemplo: Quem consegue encontrar no desenho um brigadeiro? Quem consegue encontrar um sapato? Quem consegue encontrar um passarinho?

Variações:

- A atividade pode ser organizada individualmente.
- Podem ser solicitados vários desenhos que devem ser encontrados entre aqueles existentes na folha. Será vencedor o grupo que conseguir localizar os desenhos em menor tempo.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. I

AVALIAÇÃO

Verificar se todos os alunos assimilaram as regras do jogo. Observar se houve cooperação por parte de todos e como tentaram solucionar possível problema durante o jogo. Verificar se houve participação de todos nas atividades propostas.

AULA 16

Colméia

Objetivo: Capacitar o aluno o domínio da velocidade, a capacidade de frear em movimento e a atenção.

Recursos: um saquinho de areia e dois cones para cada coluna de alunos.

Desenvolvimento: Os alunos devem dispostos em colunas, sendo que o último aluno da coluna estará com um saquinho de areia nas mãos. Um dos cones deve ser colocados a uma distância razoável do primeiro aluno da coluna, enquanto outro cone ficará a mesma distância do último aluno. Ao sinal do professor, o aluno que está com o saquinho nas mãos corre em direção ao cone que está à frente da coluna, contorna-o, retorna até o cone que está atrás, contorna-o e retorna ao seu lugar na coluna, passando o saquinho de areia para o próximo à sua frente, que deve fazer a mesma movimentação. Vence a equipe que terminar antes o percurso estabelecido.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. II

Reboque

Objetivo: Estimular a capacidade da velocidade, do frear em movimento, a atenção e o espírito de equipe.

Recursos: um cone para cada coluna de alunos.

Desenvolvimento: Os alunos devem dispostos em duas colunas, tendo o primeiro aluno da coluna um cone à sua frente, distante quinze metros.

Ao sinal do professor, o primeiro aluno de cada coluna deve correr em direção ao cone, contorná-lo e retornar em direção à sua equipe. Ao chegar, deve dar a mão ao segundo da coluna e fazer com ele o mesmo percurso. Ao chegarem à coluna novamente, o primeiro deve ir para o final da coluna e o segundo deve dar a mão ao terceiro. No retorno, o segundo deve ficar por último e o terceiro dar a mão ao quarto e assim por diante, até que todos sejam rebocados pelo colega da frente. Vence a equipe que terminar antes o percurso.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. II

Futepano

Objetivo: Estimular a capacidade de atenção e tempo de reação.

Recursos: Dois bastões, um pano e quatro cones.

Desenvolvimento: Os alunos devem ser divididos em duas equipes e enfileirados sobre uma linha, uma em cada lateral do campo. Ao centro devem ficar os dois bastões e o pano. Em cada extremidade, ao fundo da quadra, deve haver um gol marcado entre dois cones. Os alunos devem ser numerados de 1 a ... Havendo dois jogadores com o mesmo número, um de cada equipe. Chamar um número. Os alunos chamado devem correr até o centro, pegar o bastão e tentar arrastar o pano dentro do gol formado entre dois cones, pertencentes à equipe adversária. Quem conseguir, marca um ponto para sua equipe.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. II

Troca de Lugares

Objetivo: Verificar e melhorar a capacidade de reação e o tempo de execução.

Recursos: não requer material.

Desenvolvimento: Os alunos devem ser divididos em duas equipes, dispostos frente a frente, uma em cada linha da quadra. Um aluno deve ficar no centro, desempenhando o papel de pegador. Todos os alunos devem ser numerados de 1 a ..., ficando dois jogadores como mesmo número, um de cada equipe. Os dois alunos designados pelo número chamado devem trocar de lugar entre as fileiras, antes que o aluno do meio consiga pegá-lo. Caso um dos alunos seja apanhado, deve permanecer no meio da quadra, sendo o próximo pegador. Ganha a equipe que menos integrante for apanhado.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. II

Circuito

Objetivo: Estimular e melhorar nos alunos, as capacidades psicomotoras, cognitivas, afetivas e sociais dos alunos.

Recursos: Arcos, cordas, colchões, bandeiras, etc.

Desenvolvimento: Os alunos devem ser divididos em duas equipes, dispostos em duas colunas, frente a um círculo formado pelos materiais, sendo um ao lado do outro com os mesmos obstáculos. Ao sinal do professor, deve sair os dois primeiros alunos, um de cada equipe, passando pelos obstáculos. Marca ponto para sua equipe o aluno que levantar antes a bandeira ao final do circuito.

Variações:

- Propor a realização de movimentos mais difíceis para o circuito, como passar uma fio no buraco de uma agulha, encontrar um grão de arroz num pote de feijão, encontrar uma determinada palavra no dicionário, distribuir as peças num jogo de xadrez, acertar um número no lançamento de um dado, etc.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. II

Bola ao Túnel

Objetivo: Estimular e melhorar as capacidades psicomotoras, cognitivas, afetivas dos alunos.

Recursos: bola e um cone para cada coluna de alunos.

Desenvolvimento: Os alunos devem ser dispostos em colunas, divididos por equipes, a uma distância de, aproximadamente, 15 metros, deve ficar um cone. O último aluno da coluna deve estar de posse de uma bola. Ao sinal do professor, o aluno que está com a bola sai correndo em direção ao cone, contorna-o e voltar par sua coluna, ficando à frente do primeiro aluno. Em seguida, deve passar a bola para trás de sua coluna, rolando-a por baixo de suas pernas. O segundo aluno deve passar a bola ao terceiro até que cheque ao último da coluna, que deve repetir a mesma movimentação. Vence a equipe que concluir antes a atividade e cujos integrantes consigam executar todos os movimentos propostos.

Variações:

- Deslocar-se driblando a bola com as mãos ou com os pés.
- Colocar obstáculos no percurso.
- Ao chegar à coluna, o aluno deve passar a bola sobre a cabeça, pelo lado do corpo.
- O aluno que traz a bola deve passar sob um túnel formado pelas pernas dos colegas.

Fonte: Coletânea de Atividades de Educação Física para ensino Fund.- Gin. Vol. II

AVALIAÇÃO

Verificar se todos os alunos assimilaram as regras do jogo. Observar se houve cooperação por parte de todos e como tentaram solucionar possível problema durante o jogo. Verificar se houve participação de todos nas atividades propostas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este Caderno Pedagógico apresentará o conteúdo Jogos e Brincadeiras como sugestão de atividades lúdicas aos professores de Educação Física, oferecendo subsídios dentro deste Conteúdo Estruturante, mostrando um referencial pedagógico dentro da Ludicidade.

Espera-se que este referencial possa auxiliar os professores de Educação Física, nas suas práticas escolares, estimulando os educandos a resgatar o brincar de forma livre, capacitando nos alunos suas habilidades motoras, cognitivas, afetivas, de cooperação, de respeito aos limites dos colegas, entre outras de caráter formativo.

A proposta é desmistificar a prática pedagógica, oferecendo aos professores, subsídios que podem ser aplicados de forma gradativa, uma vez que muitos estão habituados na prática pedagógica, a desenvolver somente os esportes, esquecendo dos outros conteúdos como a dança, a luta, os jogos e brincadeiras.

O Caderno oferece conteúdos diversificados que podem ser aplicados em suas aulas, contribuindo assim na formação corporal dos educandos para que as mesmas possam ser incorporadas nas suas vidas adultas.

REFERÊNCIAS

IUBEL, Simone Cristina. **Coletânea de Atividades de Educação Física para o Ensino Fundamental**: Ginástica de Aquecimento/ Ginástica de Alongamento/ ginástica Recreativa/ Ginástica Competitiva, v .I e II. Curitiba: Expoente, 2003.

CARNEIRO, Simone Iubel. Jogos I. **Coletânea de Educação Física**: Jogos, Jogos Cooperativos, Jogos com água, Jogos de mesa, 1ª série, v. I à V. Curitiba: Expoente, 2003.

MARCELINO, C. N. (org). **Repertório de Atividades de recreação e lazer**: Para hotéis, acampamentos, clubes, prefeituras e outros. Campinas, S.P: Papirus, 2002, (Coleção Fazer/Lazer).

MELO, R. **Esportes e jogos alternativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2011.

TEIXEIRA, H. V. **Educação Física e Desportos**, 5ª Ed. Saraiva, 2013.

Sites:

SOLER, Teia Cooperativa. Os que são jogos cooperativos. So
Mapas do Brincar, Folha de São Paulo

<http://treinamento.folhasp.com.br/mapadobrinca/media/pdf-bola.pdf>

Acessado em 25.08.2014

100 brincadeiras para ensinar/ aprender brincando

<http://brasileirinhos.wordpress.com/brincadeiras/>

Acessado em 26.09.2014

___ brincadeiras para ensinar/ aprender brincando

[http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/pular-corda/4e3b21485cf358183f000004.htm/.](http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/pular-corda/4e3b21485cf358183f000004.htm/),

Acessado em 25.08.14

___ brincadeiras para ensinar/ aprender brincando

<http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/xadrez/4e42e76a3cb3176863000022.html>,

Acessado em 22.08.2014

Dança da Laranja

<http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/danca-da-laranja/4e3d7ed83cb317686300000a.html>

Acessado em 28.09.14

<http://curumimcampinas.blogspot.com.br/2012/07/brincadeiras-europeias.html>

Acessado em 26.09.2014

Jogo da Queimada

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Queimada_\(jogo\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Queimada_(jogo))

Acessado em 28.09.14

Tendência Pedagógica

<http://books.google.com.br/books?id=loufpMnqX04C&pg=PA1996&dq=defini%C3%A7ao+de++jogos+populares&hl=pt-BR&sa=X&ei=gqQIVNu6DsLwgwSssYGgAw&ved=0CC4Q6AEwAw#v=onepage&q=defini%C3%A7ao%20de%20jogos%20populares&f=false>,

Acessado em 26.09.2014

BUOGO, E. C. Análise da Dança como conteúdo Estruturante da Educação Física nas Diretrizes Curriculares da Educação, Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v. 33, n. 4, p. 873-888, out./dez. 2011

<http://www.scielo.br/pdf/rbce/v33n4/a06v33n4>

Acessado em 28.09.14

Cadernos CEDES, vol. 21, n. 53, Campinas, apr. 2001

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32622001000100004&lang=pt

Acessado em 28.09.14