



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO
E EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA
PARFOR/CAPES/UEPB
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

ANSELMO LUCIO DE OLIVEIRA

UMA FORMA DIFERENTE DE ENSINAR BRINCANDO

**CAMPINA GRANDE - PB
2019**

ANSELMO LUCIO DE OLIVEIRA

UMA FORMA DIFERENTE DE ENSINAR BRINCANDO

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito para obtenção de título de Licenciatura em Educação Física, pela Universidade Estadual da Paraíba – UEPB.

Orientador (a): Prof. Dr. Álvaro Luís Pessoa de Farias

Campina Grande - PB
2019

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

O48f Oliveira, Anselmo Lucio de.
Uma forma diferente de ensinar brincando [manuscrito] /
Anselmo Lucio de Oliveira. - 2019.
35 p. : il. colorido.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em
Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD -
Campina Grande, 2019.
"Orientação : Prof. Dr. Álvaro Luís Pessoa de Farias ,
Coordenação do Curso de Licenciatura em Física - CCTS."
1. Educação Física. 2. Estágio Supervisionado. 3.
Desenvolvimento Infantil. I. Título
21. ed. CDD 796



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

ANSELMO LUCIO DE OLIVEIRA

UMA FORMA DIFERENTE DE ENSINAR BRINCANDO

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado(a) em Educação Física..

Aprovada em: 09/11/2019.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Álvaro Luis Pessoa de Farias (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Prof. Dr. Divanalmi Ferreira Maia (Examinador)
Faculdades Integradas de Patos (FIP)

Prof.ª. Me. Silvânia Karla de Farias Lima (Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer a Deus pela força para vencer mais este desafio em minha vida, por me dar saúde e permitir essa conquista. Agradecer em especial ao meu querido orientador Álvaro Farias, pelo esforço e conhecimento transmitido, pela experiência compartilhada, por cada conselho, e sobretudo, a paciência em suportar-me durante todo esse tempo.

Agradeço também a minha família, especialmente Renata minha irmã por todo o auxílio e conselhos, minha mãe Maria Firmino, minhas irmãs Rogéria, Regilene, Renangea, meu irmão Franklin pelo apoio, minha esposa Adna Aquino pelo companheirismo e compreensão e ao meu filho Allef Lúcio pelo carinho e amor incondicional.

Gostaria também de agradecer aos meus colegas da turma 2015.2 Paulo Silva, Pedro Silva, Antônio Fábio e Wesley Cardoso que estiveram sempre comigo, no dia a dia partilhando dificuldades e glórias, e principalmente a minha colega Juliete por estar ao meu lado dividindo as alegrias e tristezas, superando todos os obstáculos. Cabe também o meu agradecimento a minha professora de Estágio Supervisionado Anny Sionara e CAPES/PARFOR, que foi de grande importância para a minha vida acadêmica.

E por fim, agradecer aos meus amigos Gilliam Cândido, Evan Sobar e Antônio Carlos pelas palavras de incentivo, pela amizade, atenção, e por todos os momentos que estiveram ao meu lado, me auxiliando nos momentos difíceis.

UMA FORMA DIFERENTE DE ENSINAR BRINCANDO

ANSELMO LUCIO DE OLIVEIRA

RESUMO

O presente estudo caracteriza-se como um relato do estágio supervisionado com aulas de Educação Física, que foi realizado no ensino fundamental I, na Escola Municipal Professora Luquinha, localizado na cidade de Dona Inês – PB. Durante o período de 21 de julho a 21 de outubro de 2018, totalizando às 42 horas sob a supervisão da Professora Anny Sionara Moura L. Dantas. E teve como objetivo contribuir para o desenvolvimento das habilidades motoras básica que são de extrema importância para a realização de atividades mais complexas a ser vivida pelo o aluno. A faixa etária dos educandos está entre seis e dez anos de idade, não levando em consideração a distorção série idade, faixa etária na qual acontecem diversas transformações no desenvolvimento infantil, contribuindo para que seja um indivíduo mais ativo na sociedade, as atividades também contribuíram para o aperfeiçoamento dos profissionais que vivenciam as diversas situações da rotina escolar, tanto na prática, como na teoria.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Física. Estágio supervisionado. Desenvolvimento infantil.

A DIFFERENT FORM OF TEACHING PLAYING

ANSELMO LUCIO DE OLIVEIRA

ABSTRACT

The present study is characterized as a report of the supervised internship with Physical Education classes, which was conducted in fundamental teaching I, at the School Municipal Professora Luqinha, located in Dona Inês - PB. During the period from July 21 to October 21, 2018, totaling at 42 hours under the supervision of Teacher Anny Sionara Moura L. Dantas. And aimed to contribute to the development of basic motor skills that are of utmost importance to perform more complex activities to be experienced by the student, the age group of students is between 6 and 10 years old, not taking into account the age distortion, age group in which there are several changes in child development, contributing to be a more active individual in society, this activities also contributed to the improvement of professionals who experience the various situations of school routine both in practice and theory.

KEY WORDS: Physical Education. Supervised internship. Child development.

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	09
2.	MARCO TEÓRICO	10
3.	METODOLOGIA	12
4.	RELATO DE EXPERIÊNCIA.....	13
4.1.	ETNOGRAFIA.....	13
4.2.	DESENVOLVIMENTO	14
5.	CONCLUSÃO	15
6.	REFERÊNCIAS.....	16
7.	APENDÍCIS.....	17

1. INTRODUÇÃO

O presente relato refere-se às atividades desenvolvidas durante o Estágio Supervisionado I, realizado na Escola Municipal Professora Luquinha, localizado na cidade de Dona Inês – PB. Realizado no período de 21 de julho a 21 de outubro de 2018, totalizando às 42 horas/aulas sob a supervisão da Professora Anny Sionara Moura L. Dantas. Teve como objetivo contribuir para o aperfeiçoamento dos profissionais vivenciando situações diárias da rotina escolar prática e teoria.

A faixa etária dos educandos está entre seis e dez anos de idade. Não levando em consideração a distorção série idade. É nesta faixa etária que acontecem diversas transformações no desenvolvimento infantil, pois é neste período que se está em desenvolvimento à identidade do sujeito, a formação de sua personalidade e suas capacidades cognitivas. É durante os primeiros períodos da educação que a criança começa a se descobrir como pessoa e cabe ao professor levalo este indivíduo os meios para que ele se descubra e se reconheça como sujeito e como cidadão. Os estímulos devem ser constantes, o “novo” deve ser sempre inserido no cotidiano da criança para que ela aprenda a lidar com as situações do dia-a-dia e a vencer os obstáculos que surgirão. Além disso, o “corpo físico” também deve ser educado.

Segundo a lei de diretrizes e bases (LDB): “A educação física integrada a proposta pedagógica da escola é componente curricular da educação básica que corresponde aos níveis de ensino infantil, fundamental e ensino médio, ajustando-se às faixas etárias e as condições da população escolar, sendo facultativo nos cursos noturnos” (BRASIL, 1996).

Mas infelizmente nossa realidade não é essa, dificilmente vai se encontrar em uma escola de ensino infantil ou fundamental nos anos iniciais um profissional capacitado na área de educação física a disposição do seu alunado, o mais comum é que as crianças durante a semana tenham um período livre das salas de aula, normalmente no pátio da escola para terem esse momento de recreação, sem nenhuma orientação prática do que se fazer.

E é nesse eixo que nós estamos trabalhando pra que esse contexto de realidade seja mudado de tal modo que a criança saiba que educação física não é só o brincar e sim através dos jogos, brinquedos e brincadeiras eles aprendam os conceitos: psicomotricidade e lateralidade. Noção de espaço dentre outros aspectos.

O objetivo geral foi de relatar a experiência vivenciada no estágio Supervisionado I com aulas de Educação Física, com intuito de mostrar a prática pedagógica dos jogos, brinquedos e brincadeiras, com devidos fins educativos. E os outros objetivos foi de proporcionar aos educandos a interação e socialização por meio da utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras; Permitir novas práticas educativas aos educandos durante as aulas de Educação Física; e possibilitar a prática e melhoria das habilidades locomotoras e cognitivas dos educandos, a partir das atividades realizadas.

2. MARCO TEÓRICO

O presente relato abordou as diversas experiências obtidas durante o estágio supervisionado, onde foram realizadas atividades com os alunos do fundamental I com a faixa etária de seis a dez anos na Escola Municipal Professora Luquinha em Dona Inês - PB, Brasil, 1996 LDB 9394/96 traz em seu Título IX- Das disposições Transitórias, artigo 87, parágrafo 4º a exigência de: “Até o fim da Década da Educação somente serão admitidos professores habilitados em nível superior ou formados por treinamento em serviço”. Dessa forma, o estágio é primordial para a construção de saberes e a formação da identidade profissional, motivando assim os processos metodológicos do futuro profissional de educação física.

Focando no ensino dinâmico e atrativo nas aulas de Educação Física foram utilizados jogos, brinquedos e brincadeiras durante as atividades, de acordo com Vigotsky (1989, p. 130).

[...] a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é a outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de um problema, sob a orientação de um adulto ou um companheiro mais capaz.

Ou seja, o ensino realizado através de brincadeiras irá possibilitar o desenvolvimento e o potencial infantil, permitindo aos mesmos serem adultos mais preparados para a vida social e atividades esportivas. As atividades realizadas não só proporcionaram diversão para os educandos, mas também o desenvolvimento intelectual e social.

Segundo Kishimoto (1993, p. 15).

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democrático, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Com isso, essas atividades além de envolver e preparar os alunos para as diversas situações do convívio social, permitiu também que os mesmos saibam competir e obedecer regras, aprendendo a perder e ganhar enfrentando frustrações e as diversas emoções que as brincadeiras podem proporcionar. Foram utilizados também os jogos cooperativos que situaram os alunos em um contexto significativo e importante, que irão impulsionar nos processos de construção do conhecimento, de acordo com Amaral (2004, p. 13).

O jogo cooperativo busca aproveitar as condições, capacidades, qualidades ou habilidades de cada indivíduo, aplicá-las em um grupo e tentar atingir um objetivo comum. O mais importante é a colaboração de cada um, é o que cada um tem para oferecer naquele momento, para que o grupo possa agir com eficiência nas tarefas estabelecidas.

Os conhecimentos obtidos a partir dos diversos jogos cooperativos,

possibilitaram o ensino aprendizagem, de maneira mais prazerosa. Foi importante, também, observar as peculiaridades na personalidade dos alunos, adequando-os as atividades para que haja uma maior interação com a turma. Ao utilizar jogos, brinquedos e brincadeiras nas atividades permitiu o desenvolvimento em diversos âmbitos, dentre eles o motor, intelectual, físico e social dos alunos, priorizando o desenvolvimento individual, como também as habilidades para as diversas situações da vida adulta.

Além desses autores supracitados acima, o presente relato também se pauta em referenciais teóricos e metodológicos oriundos de uma concepção crítica de formação na área de ensino de Educação Física, como também na área da Educação e Pedagogia, tais como LDB – Lei Diretrizes e Bases (1996), Piaget (1966), Moreira (2006), Berkenbrock (2002), Valadares (1999).

3. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento das aulas ministradas durante o estágio supervisionado I na Escola Municipal Professora Luquinha foi realizado:

- No dia 07 de agosto do ano em curso, foram ministradas aulas práticas de Educação Física para a turma do 5º ano B com término no dia 21 de setembro, com a participação efetiva de vinte e oito a trinta alunos.
- Na maioria das aulas foram realizadas atividades práticas como; análise do movimento do corpo; Reconhecimento de regras nos jogos vivenciados (Pega-pega, fugi-fugi, mãe da rua); Proporcionar aos alunos a vivência de diferentes brincadeiras (Dança da cadeira, corrida do saco, calçados misturados, arremesso de bambolê, tiro ao alvo, corrida do ovo, cabo de guerra); Queimada, aprimoração da coordenação motora, estimular a socialização, realizar movimentos básicos, correr, desviar e freiar); Passeio, estímulo ao reconhecimento da importância do homem na transformação do meio em que vive e o que as interferências negativas têm causado à natureza.
- Durante o estágio também foram realizadas aulas teóricas como; Jogo de

dama desenvolvendo o lado cognitivo além do seu aperfeiçoamento de sua concentração e memória, utilizando também vídeo aulas e conteúdos teóricos.

4. RELATO DE EXPERIÊNCIA

4.1. Etnografia

Escola Municipal Professora Luquinha é uma escola da rede pública municipal, localizada na zona urbana, no bairro São Pedro na cidade de Dona Inês, PB e sua clientela é formada por crianças, desse bairro e dos mais próximos, além de alunos vindos da zona rural.

Ao todo são noventa alunos, do quinto ano. Diretoria 01, sala de professores 01, cantina 01, almoxarifado 01, banheiro masculino 01 e feminino 01, banheiro com acessibilidade 01 e quadra esportiva 01.

Dos bens que fazem parte do mobiliário: cadeiras azuis 56, mesas azuis 56, mesas para portadores de deficiência 02, armário fechado 05, estante aberta 07, armário arquivo 02, quadro branco 05, quadro de avisos (mural) 03, mesa de plástico 04, cadeiras 03, banquinhos de plástico 23, mesa de plástico 06, cadeiras 01, cadeiras de plástico 05, rack 01, mesa para computador 07, cadeira acolchoada 02, estante de madeira 01, birôs 04, armário de parede 01, cadeiras vermelhas 46, mesas vermelhas 46, mesa para reunião 01, geladeira 01, freezer 01, batedeira 01, liquidificador 01, fogão industrial 01, ventilador 02, bebedouro 02 e liquidificador 01.

Em relação aos equipamentos tecnológicos escola tem: TV 21 polegadas 01, DVD play 01, micro system 01, microfone 04, caixa amplificadora 05, impressora 02, mimeógrafo 01, notebook 01, datashow 02, telão de projeção 01, câmera digital 06, kits de DVD's TV escola 03, Mídias cd's e dvd's 30, mesa de som 01, estabilizador 02, microfone sem fio 02, impressora laser 01, modem da Oi 01, roteador 01, lousa digital 02, ar condicionado 02, computador de mesa 07.

Contendo jogos pedagógicos e kits pedagógicos que são: jogos de números

com pino emborrachado 02, jogo alfa numérico 02, dominó 07, jogos de bloco lógico 01, ábaco vertical 01, material dourado 02, tangran 02, escala cuisenaire 01, bloco lógico 01, xadrez 15.

Contemporaneamente, a Escola Municipal Professora Luquinha conta com 6 funcionários sendo distribuídos em: diretor(a) 01, professores 03 e auxiliares de serviços gerais 02. De certa forma, o clima de trabalho é harmonioso e a integração da direção, docentes e funcionários se dá dentro dos muros da escola.

A participação dos segmentos: alunos, professores, pais e funcionários limitam-se à solicitação da direção que é aberta a sugestões e/ou crítica.

4.2. Desenvolvimento

Tem como objetivo fazer com que os acadêmicos de Educação Física em Licenciatura vivenciem as práticas e teorias nas aulas de Educação Física no campo de trabalho escolar. A Escola Municipal Professora Luquinha, na qual foi desenvolvido as aulas de Educação Física, possui três turmas, do ensino fundamental I do 5º ano.

O estágio foi realizado na parte da manhã das 08h00 até as 10h00, as aulas de Educação Física foram desenvolvidas na prática na maioria das vezes na quadra que tem bastante espaço onde pode realizar diferentes atividades. A gestão junto aos professores no primeiro contato foi bem agradável apresentando as turmas, os espaços apresentados correspondem com as necessidades das crianças, com salas amplas, porém, a escola não tem professor de educação física e com isso a euforia dos alunos era imensa quando chegávamos na escola, a princípio com essa euforia perdíamos um pouco de tempo para acalmar os alunos, os educadores no primeiro momento tiveram boa aceitação em ter aulas de Educação Física para as crianças, mas, em contrapartida, não ofereceram nenhuma ajuda, o que de início me surpreendeu.

Os planos de aula voltados aos jogos, brinquedos e brincadeira com a participação total dos alunos era muito proveitosa no decorrer das aulas, qualquer atividade proposta pelo professor era realizada, sendo que antes de iniciar as atividades sentávamos no centro da quadra pra conversar sobre a atividade

pu dessem participar e aprender esses conteúdos de forma prazerosa, tendo como ferramenta a lúdico, tornando as aulas mais atrativas e dinâmicas, quebrando a proposta. Porém, uma dificuldade encontrada durante as aulas era que a grande maioria dos alunos pediam sempre pra “jogar bola”, eles viam o professor como alguém que dava a bola pra eles jogarem de qualquer forma sem nenhum objetivo. É nesse momento onde entra o profissional da área pra mostrar que Educação Física não se resume a uma “bola” que tem muito mais a oferecer, desde conteúdos teóricos e práticos pertinentes à disciplina como: esportes, dinâmicas de grupos, atividade extraclasse, jogos recreativos atividades lúdicas, em que os alunos rotina dos alunos na escola onde ficam a maior parte do tempo sentados e ansiosos.

5. CONCLUSÃO

O Estágio Supervisionado é uma disciplina didática pedagógica de base na vida de qualquer acadêmico do curso de Educação Física, que auxilia de maneira produtiva no ensino/aprendizagem, e também na construção de saberes e na formação da identidade profissional. Foi adquirida uma experiência por parte dos docentes colaboradores com a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras, a troca de experiência foi constante durante as aulas ministradas, e fizeram com que as atividades realizadas tomassem outro rumo, mais atrativo, cooperativo, dinâmico e lúdico, as mesmas foram estruturadas para contribuir com os diversos conteúdos aplicados e no desenvolvimento infantil, fazendo com que a disciplina acontecesse de maneira criativa e atrativa, despertando o interesse dos alunos a prática e qualidade de vida, como também preparando para as diversas situações da vida adulta, e dando a devida importância para as aulas de Educação Física no ensino aprendizagem.

6. REFERÊNCIAS

AMARAL, Jader Denicol do. **Jogos Cooperativos**. 2. ed. São Paulo: Phorte Editora, 2007.

BRITO, Gisele Ferreira de. CHOI. Picasso Vânia. Almeida. Andreia de. **Manual ABNT: Regras gerais de estilo e formatação de trabalhos acadêmicos**. 4. Edição Revisada e Ampliada. São Paulo, 2014.

BRASIL, Lei de Diretrizes e Bases da Educação 9394/96. Brasília: Mec, 1996

BERKENBROCK, Volnei J. **Jogos e Diversão em Grupo**. 6. ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortês, 1994.

_____. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez 1993.

Jogos Cooperativos. Disponível em: <http://www.jogoscooperativos.com.br/jogos.html>
Acesso em: 14. ago. 2018.

Jogos de damas. Disponível em: <https://www.scribd.com/doc/172393555/Como-Jogar-Damas>
Acesso em: 10. set. 2018.

MOREIRA, Herivelton; CALEFFE Luiz Gonzaga. **Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

VALADARES, Solange; ARAÚJO, Rogéria. **Educação Física no Cotidiano Escolar: 88 Jogos ao Ar Livre**. Vol.1 – 3. ed. Belo Horizonte: Fapi LTDA, 1999.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

APÊNDICIS

PLANO DE CURSO

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB

PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA CAMPOS I

CAMPINA GRANDE

CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA DISCIPLINA: ESTÁGIO I

ORIENTADORA: ANNY SIONARA MOURA L. DANTAS

DISCENTE: ANSELMO LÚCIO DE OLIVEIRA

DISCENTE: JULIETE DA SILVA FERREIRA

JUSTIFICATIVA: Buscando oferecer alternativas para concretização do processo de aprendizagem, a proposta desse projeto proporcionará aos alunos uma nova experiência esportiva voltadas para a melhoria de sua qualidade de vida através da educação física, tornarem meios para os alunos desenvolverem competências e habilidades necessárias para viver e atuar como cidadão, intervindo nesta realidade de forma crítica e criativa.

CONTEÚDO: Jogos, brinquedos e brincadeiras

OBJETIVO GERAL: Relatar as experiências vividas no estagio supervisionado I no período do dia 07 de agosto a 21 de setembro.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Proporcionar a criança às brincadeiras que seus pais brincaram facilitar os conteúdos para a compreensão dos alunos. Oportunizar a aprendizagem psicossocial e motora dos mesmos. Estimular os mesmo para que eles saibam usar as varias outras formas de linguagem.

METODOLOGIA: as aulas serão dirigidas com jogos, brinquedos e brincadeiras promovendo assim aos alunos diversão e uma forma de se aprender brincando, dessa forma através dos jogos, dos brinquedos, das brincadeiras desenvolve-se a criatividade, a capacidade de tomar decisões que ajuda no desenvolvimento motor da criança, além destas razões, tornam as aulas mais atraentes para os alunos, são a partir de situações de descontração que o professor poderá desenvolver diversos conteúdos, gerando uma integração entre as matérias curriculares, tendo como tema central –O lúdico|| na construção do processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, que é de suma importância, fazendo deste assunto um fator primordial a ser trabalhado por professores, comunidade, escola e familiares que tenham a intenção de educar, sabendo que isto não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas sim ajudar a criança a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade.

MATERIAL: Bolas de futebol, basquete, handebol, cordas, elásticos, cones, bexigas, giz, colchonetes, arcos, fitas, e etc.

PROCEDIMENTOS AVALIATIVOS : Portanto, a avaliação será de forma contínua, na participação positiva das atividades recreativas dentro do contexto escolar, envolvimento nas atividades individuais e em grupo. Avaliação das atividades pratica.

REFERÊNCIAS: 3000 exercícios e jogos para Ed. Física, disponível em:

<https://www.passeidireto.com/arquivo/6102130/3000-exercicios-e-jogos-para-a-educacao-fisica-escolar-vol1-pdf-1/>

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
PRÓ — REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E À DISTÂNCIA
COORDENAÇÃO GERAL DO PARFOR CURSO DE LICENCIATURA EM
EDUCAÇÃO FÍSICA MAPA GERAL DO ESTÁGIO

Acadêmico: Anselmo Lucio de Oliveira

Escola: Escola Municipal Professora Luquinha

Dia	Carga horária	Atividade desenvolvida	Assinatura Escolar
06-08-18 ao 09-08-18	6 horas	Reconhecimento dos limites do corpo.	
14-08-18 ao 16-08-18	6 horas	Jogos de corrida e perseguição.	
20-08-18 ao 23-08-18	6 horas	Gincana, diversão aos alunos aprimoramento das habilidades motoras.	
27-08-18 ao 31-08-18	6 horas	Jogo Queimada.	
04-09-18	4 horas	Passeio a Mata do seró, meio ambiente.	
06-09-18	2 horas	Jogos e brincadeiras populares.	
10-09-18 ao 13-09-18	6 horas	Jogo de dama.	
17-09-18 ao 20-09-18	6 horas	Jogos com bola, desenvolvimento das habilidades motoras de manipulação.	

PLANOS DE AULA

Escola: Escola Municipal Professora Luquinha Professor (a): Maria da Luz Alves de Araújo Santos

Professor (a) Anny Sionara Moura L. Dantas

Estagiário (a): Anselmo Lúcio de Oliveira \ Juliete da Silva Ferreira - Disciplina: Educação Física

Série: 5º ano

Turma: 5º ano -B|| manhã Período: 07\08\2018 – 09\08\2018 Data: 06\08\2018

Tema: Jogos, brinquedos e brincadeira

Objetivo(s):

- Analisar e refletir sobre o corpo e os movimentos
- Conhecer limites e possibilidades de movimentação do corpo.
- Aprender a controlar gradualmente o movimento do corpo.
- Ampliar o repertório motor.

-

Conteúdo(s):

- Reconhecimento dos limites do corpo.
- Exploração das possibilidades de movimento do corpo.

Material necessário: cones, bolas, bamboles, corda e colchonetes.

Desenvolvimento: Sente com os alunos em uma roda e converse sobre as possibilidades de movimentação do nosso corpo. Pergunte quais movimentos eles costumam realizar no dia a dia quando acordam (como o espreguiçar), ao escovar os dentes, ao caminhar até a escola ou quando brincam com os colegas. Sugira que as crianças se levantem, experimentem esses movimentos e falem quais as partes do corpo são acionadas para a realização de cada um deles. Com a turma espalhada pela quadra ou pelo local em que ocorre a aula, dê comandos para que realizem os movimentos discutidos, como se espreguiçar, caminhar, saltar, entre outros. Também estimule os alunos a criar movimentos novos a partir dos que foram experimentados.

2ª Momento

Pergunte como os animais se deslocam. Ouça os exemplos das crianças e questione como esses movimentos podem ser imitados. Com a turma espalhada pela quadra ou pelo local em que ocorre a aula, solicite que realizem os movimentos de diferentes animais. Diga para se posicionarem como se estivessem dentro de um ovo, tal e qual um pintinho antes de nascer. Em seguida, estimule-os a imitar desde o nascimento

do pintinho até sua transformação em galo ou galinha. Agora, pergunte aos alunos sobre como dormem, comem, correm ou se espreguiçam os animais que conhecem. Comece pelos animais domésticos (cachorros, gatos etc.) e, depois, fale dos animais de fazendas (porco, vaca, ovelha, pato etc.), sempre pedindo para a criançada imitá-los. Vale também imitar animais que seriam vistos em um safári na África, por exemplo, caso de leões ferozes e girafas enormes, ou, então, aqueles que habitam a floresta Amazônica, como macacos saltitantes e jacarés de bocas enormes ao espreguiçar ao nascer do sol

3ª Momento

Para explorar e desenvolver ainda mais as habilidades motoras da meninada, monte um circuito de atividades com materiais simples. Organize as estações de modo que os alunos possam vivenciar diversos movimentos a partir de diferentes desafios: equilibrar-se sobre uma corda (ou sobre uma linha desenhada com giz), subir em um banco de madeira e saltar (ou saltar por cima de colegas deitados no chão), desviar de cones (ou de garrafas plásticas com água) dispostos em linha reta, saltar dentro de bambolês (ou dentro de círculos desenhados com giz) e rolar sobre colchonetes (ou sobre grama ou outro piso macio). Primeiramente, deixe que os alunos percorram o circuito utilizando os movimentos que quiserem. Depois, indique quais movimentos são os pretendidos nessas atividades. Em seguida, faça com as crianças a associação dos movimentos vivenciados no circuito aos utilizados cotidianamente pelos alunos. Não esqueça de permitir que os alunos proponham variações, como equilibrar-se sobre a corda andando de costas, saltar dentro dos bambolês com apenas um dos pés ou transpor o banco sem tocá-lo. Por fim, peça que realizem o circuito também com os olhos vendados para estimular o desenvolvimento da percepção por meio de outros sentidos (que não seja a visão), de modo a desenvolver mais a sensibilização corporal. Por fim, proporcione momentos de socialização das experiências.

4ª Momento

Agora será a vez de as crianças sugerirem as atividades e os movimentos em um novo circuito de habilidades. Separe os alunos em grupos para que cada um crie um circuito diferente a ser vivenciado pelos colegas. Após a vivência dos circuitos, compare os movimentos e os desafios propostos por cada grupo, discuta sobre as diferenças entre eles e de onde surgiu a ideia para aqueles movimentos. Proponha também que a criançada construa, com base nas idéias anteriores dos grupos, um único circuito para que todos o experimentem. Apresente os materiais disponíveis e ressalte que a ideia é variar ainda mais os tipos de saltos, rolamentos e deslocamentos.

Acompanhe um pouco da criação do novo circuito e assista a uma execução completa dele. Finalize com uma conversa e a produção de um quadro com legendas para registrar os movimentos vivenciados durante as aulas, tanto os sugeridos pelo professor como os criados pelos alunos, de modo que possam comparar o que sabiam e o que aprenderam.

Avaliação

É importante observar se os objetivos propostos para estas aulas foram gradativamente compreendidos e atingidos pela turma, pois pode ser necessário reajustar as propostas para se adequar às especificidades da turma ou planejar atividades futuras.

REFERÊNCIAS: 3000 exercícios e jogos para Ed. Física, disponível em: <<https://www.passeidireto.com/arquivo/6102130/3000-exercicios-e-jogos-para-a-educacao-fisica-escolar-vol1-pdf-1>>

Escola: Escola Municipal Professora Luquinha Professor (a): Maria da Luz Alves de Araújo Santos

Professor (a) Anny Sionara Moura L. Dantas

Estagiário (a): Anselmo Lúcio de Oliveira \ Juliete da Silva Ferreira - Disciplina: Educação Física

Série: 5º ano

Turma: 5º ano -B|| manhã Período: 14\08\2018 – 16\08\2018 Data: 13\08\2018

Tema: Jogos, brinquedos e brincadeira

Objetivo(s)

- Reconhecer a existência de regras nos jogos vivenciados, obedecer às regras com o auxílio do professor, explicar as regras dos jogos verbalmente para outras pessoas e realizar os movimentos básicos de correr, desviar, frear e equilibrar-se.

Conteúdo(s)

- Jogos de corrida e perseguição, habilidades motoras de correr, desviar, frear, equilibrar, além de capacidades físicas de velocidade, flexibilidade e resistência

Material necessário

- Ginásio.
- Giz.
- Apito

Desenvolvimento

Os três jogos propostos aqui mobilizam as habilidades de perseguir e fugir, em três contextos com características diferenciadas, a saber:

- No pega-pega americano, a trajetória de corrida de pegador e fugitivos se desloca em todas as direções possíveis.
- No mãe da rua, a trajetória do pegador é todas as direções, mas as trajetórias dos fugitivos acontecem apenas em um sentido, de um lado da quadra para a outra.
- No fugi-fugi, a trajetória de corrida de pegador e fugitivos ocorre no mesmo sentido, mudando apenas a direção. Em todas as aulas, inicie o encontro mostrando aos alunos como o jogo vai se desenvolver. Desenhe um diagrama simples na lousa, mostrando os limites de espaço a serem utilizados e o posicionamento das crianças. É interessante dar referências do espaço e representar os tipos de movimentos possíveis na atividade. Explique também as regras. No plano de aula está organizado em três conjuntos de três aulas. Cada um dos jogos é vivenciado numa primeira aula e

repetido na aula seguinte, visando à apropriação das regras e dos movimentos básicos por todo o grupo.

1ª aula - Pega-pega americano

Regras Um jogador é escolhido como pegador, e os demais fogem dentro dos limites estabelecidos previamente. Quando um jogador é pego, ele deve ficar parado no lugar em que foi pego até ser salvo por algum outro jogador. Para salvar um colega pego, o jogador deve agachar e engatinhar por entre as pernas desse jogador. É importante esclarecer que nenhum jogador pode ser pego pelo pegador enquanto estiver salvando algum colega. O vencedor do jogo é aquele pegador que conseguir imobilizar todos os fugitivos, numa mesma rodada.

Periodicamente, interrompa a partida e troque o pegador, para garantir que ao longo das duas aulas todos os alunos passem pelas funções básicas do jogo: pegador e fugitivo/salvador.

2ª aula - Mãe da Rua

Regras O espaço em que será realizado é delimitado por duas linhas paralelas indo de um lado da quadra para o outro. As crianças se posicionam atrás de uma das linhas e ficam voltadas na direção do espaço entre elas. Um jogador é escolhido como pegador e se posiciona no centro do espaço de jogo. O desafio para os fugitivos é atravessar o lado da quadra sem ser tocado pelo pegador, caso isso aconteça o jogador pego assume essa função, e o pegador passa a ser fugitivo.

3ª aula - Fugi-fugi

Regras Um jogador é escolhido pegador e se posiciona atrás da trave de futsal. Os demais jogadores (os fugitivos) se posicionam atrás da linha, do lado oposta da quadra onde está o pegador. O desafio dos fugitivos é atravessar correndo a quadra de jogo sem serem pegos. No início de cada rodada, o pegador, de sua posição inicial, grita a todos: "Lá vou eu!!!" Aos e os fugitivos respondem : "Fugi-fugi!!!" e imediatamente partem para a travessia da quadra de jogo. Também aqui, ao jogador que entra na quadra não é mais permitido voltar para trás da linha que saiu. Os jogadores que forem pegos se transformam em pegadores fixos, na posição do campo em que foram pegos, tornando-se auxiliares do pegador principal, e é declarado vencedor o jogador que conseguir se manter ileso até a rodada final.

Avaliação

Ao final de cada aula, reúna os estudantes numa roda de conversa para vocês avaliarem juntos os avanços conquistados e as dificuldades que foram enfrentadas durante a vivência dos jogos.

REFERÊNCIAS: 3000 exercícios e jogos para Ed. Física, disponível em: <<https://www.passeidireto.com/arquivo/6102130/3000-exercicios-e-jogos-para-a-educacao-fisica-escolar-vol1-pdf-1>>

Escola: Escola Municipal Professora Luquinha Professor (a): Maria da Luz Alves de Araújo Santos
Professor (a) Anny Sionara Moura L. Dantas

Estagiário (a): Anselmo Lúcio de Oliveira \ Juliete da Silva Ferreira - Disciplina: Educação Física
Série: 5º ano

Turma: 5º ano -B|| manhã Período: 21\08\2018 – 23\08\2018 Data: 20\08\2018

Tema: Jogos, brinquedos e brincadeira

Objetivo(s): Proporcionar para os alunos a vivência de diferentes brincadeiras, agregando diversão e entretenimentos aos mesmos.

Conteúdo(s): Gincana, diversão aos alunos aprimoramento das habilidades motoras e socialização dos mesmos.

Material necessário: cadeiras, caixa de som, microfone, sacos, apitos, esponja, giz e cordas.

Desenvolvimento: Dança da cadeira- Clássico das brincadeiras de criança, a dança da cadeira só precisa de cadeiras dispostas em um círculo, sendo que o número de assentos sempre deve ser menor que o número de participantes. Ao som de uma música, os jogadores devem dançar em volta das cadeiras até ela parar. Quando isso acontecer, todos devem tentar sentar. Quem não conseguir, sai do jogo levando consigo uma cadeira. Vence aquele que conseguir sentar na última cadeira.

Corrida de saco- A corrida de saco é uma das brincadeiras mais clássicas e divertidas das gincanas. Você vai precisar apenas de sacos, marcar o local do começo e do final da corrida. Este é o tipo de brincadeira que podem participar crianças e adultos, juntos ou separados. Todos devem aguardar no ponto de partida com as pernas dentro dos sacos. Assim que for emitido o sinal de início da brincadeira, os participantes devem ir pulando no saco até na linha de chegada. É claro quem chegar primeiro vence.

Calçados misturados- Escolha 10 competidores de cada grupo e peça para eles tirarem os calçados e misturá-los. Dado o sinal, os componentes de cada grupo (um participante por vez) devem correr onde estão misturados os calçados do seu grupo, pegar o seu calçado, calçar e correr para o final da fila onde está o seu time e bater na mão do próximo participante. O time que conseguir calçar todos os calçados corretamente e formar a fila são os vencedores da vez.

Estoura bexiga- Todos participam. Cada jogador terá uma bexiga amarrada em seu tornozelo. O objetivo é estourar a bexiga dos adversários e proteger a sua. Ganha o último que ficar com a bexiga intacta.

Arremesso de bambolê- Uma pessoa ficará a 5 metros dos jogadores. Faz 1 ponto quem conseguir

encaixar o bambolê na pessoa terá 5 tentativas. Ganha quem tiver mais pontos.

Salto a distância- Jogam dois representantes de cada equipe. Um participante salta e depois o seu adversário. Após isso, a distância aumenta. Se o participante for o primeiro a pular em uma distância e errar, deverá torcer para que o outro também erre, pois assim terá outra chance. Ganha quem conseguir saltar uma distância que o outro não conseguiu.

Tiro ao alvo- Com um giz faça vários círculos um dentro do outro do maior para o menor, sendo que cada círculo vale uma quantidade de ponto específico, com a distancia de 3 metros do alvo o participante que acertar a espoja no menor alvo ganha a prova.

Corrida com ovo- Cada equipe da corrida segurará com a boca o cabo de uma colher e na ponta da colher um ovo. Ganha quem chegar até a linha final sem deixar o ovo cair se cair ele volta de onde iniciou a corrida e passa o ovo para outro da equipe.

Cabo de guerra- Essa é a brincadeira de gincana escolar mais conhecida de todos os tempos. É feita com corda ou com lençóis amarrados. Em cada ponta, deverá ficar a mesma quantidade de participantes. Assim que for dado o sinal, os participantes deverão puxar para o seu lado. Ganha o time mais forte, ou seja, quem conseguir puxar todos os outros participantes para o seu lado. **Avaliação:** Ao final da aula, reúna os estudantes numa roda de conversa para vocês avaliarem juntos os avanços conquistados e as dificuldades que foram enfrentadas durante a vivência da gincana.

Bibliografia:

AMARAL, Jader Denicol do. **Jogos Cooperativos**. 2. ed. São Paulo: Phorte, 2007.

BERKENBROCK, Volnei J. **Jogos e Diversão em Grupo**. 6. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

Escola: Escola Municipal Professora Luquinha Professor (a): Maria da Luz Alves de Araújo Santos
Professor (a) Anny Sionara Moura L. Dantas

Estagiário (a): Anselmo Lúcio de Oliveira \ Juliete da Silva Ferreira - Disciplina: Educação Física
Série: 5º ano

Turma: 5º ano -B|| manhã Período: 29\08\2018 – 31\08\2018 Data: 27\08\2018

Tema: Jogos, brinquedos e brincadeira

Conteúdo: Queimada

Objetivo(os): Vivenciar o jogo queimada; Aprimorar a coordenação motora; Estimular a socialização dos alunos; Realizar os movimentos básicos de correr, desviar e frear.

Desenvolvimento:

Atividade I

Espaço: quadra esportes. **Material:** bola, cones e coletes **Queimada Bandeira**

Cada time fica de um lado do campo e os jogadores tentam acertar os outros com uma bola. Os campos de cada time também têm que ter um espaço onde fica outra bola, que não pode ser usada pela equipe.

O objetivo do jogador é conseguir entrar no campo do adversário sem ser queimado, pegar a bola que não é usada e voltar para seu campo.

Os mortos (pessoas que forem queimadas com a bola durante o jogo) ficam nas laterais. Se um dos mortos pegarem a bola, ele pode tentar queimar pessoas do time adversário.

Atividade II

Queimada Abelha-rainha

As crianças se dividem em dois times e cada um deles tem que escolher um jogador para ser a abelha-rainha. Esse jogador tem que ser protegido pelo resto do time.

Uma equipe começa com a bola e a outra escolhe o seu campo.

Quem começa com a bola tem que tentar queimar os jogadores do outro time, especialmente a abelha-rainha.

Os participantes que forem queimados têm que ir para o morto que é o espaço atrás do campo e não podem sair de lá.

Para ganhar o jogo, é preciso queimar todos do time, mas se a abelha-rainha for queimada antes, a brincadeira termina e a equipe que conseguiu vence.

Atividade III Queimada

Dois participantes tiram par ou ímpar e escolhem dois times e com número igual de pessoas. Uma linha é desenhada no chão separando um campo do outro e outra linha é desenhada no final de cada campo para marcar o lugar do cemitério.

As equipes se revezam, jogando a bola a partir da linha divisória para tentar queimar alguém do time adversário.

Todos os jogadores têm que desviar da bola ou segurá-la e quem for queimado vai para o cemitério.

Ganha o time que mandar o outro time inteiro para o cemitério primeiro.

Atividade IV Queimada do Poço

O grupo é dividido em dois times. Cada time fica em um lado do campo e no fundo de cada campo, marca-se uma linha, que é chamada de poço.

O objetivo do jogo é queimar os adversários com a bola. Quando um jogador é queimado, vai para o poço da sua equipe.

Vence o jogo a equipe que conseguir queimar todo o time adversário primeiro.

Atividade V Queimada do rei

Formam-se dois times com número igual de participantes e uma pessoa de cada time é escolhida para ser o Rei.

No jogo pode-se usar mais de uma bola. Sempre que alguém da equipe é queimado, a pessoa tem que se ajoelhar no chão e esperar até conseguir pegar uma bola.

Se alguém do próprio time quiser dar a bola para ela jogar, tem que se ajoelhar em seu lugar. Ganha a equipe que queimar o rei adversário primeiro.

Atividade VI

Queimada do calabouço

Segue as mesmas regras da queimada tradicional:

São dois times e cada um em seu campo. Para ganhar o jogo, é preciso queimar todos os jogadores do time adversário.

A diferença é que, nessa brincadeira, cada time tem que escolher alguém para ser o rei e alguém para ser o anjo.

O rei tem que ser protegido pelo time. Se ele for queimado o jogo acaba. Já o anjo tem duas vidas. Ele pode usá-las ou dá-las para quem quiser.

Avaliação:

Debater com a turma sobre as diferentes maneiras de jogar, com os mesmos discutindo o enredo dos jogos de queimada. propondo a turma soluções como Para garantir a participação de todos a cada vez que o time estiver de posse da bola será um jogador diferente que faz o arremesso.

REFERÊNCIAS: Disponível em: <http://www.jogoscooperativos.com.br/jogos.htm>

Escola: Escola Municipal Professora Luquinha Professor (a): Maria da Luz Alves de Araújo Santos

Professor (a) Anny Sionara Moura L. Dantas

Estagiário (a): Anselmo Lúcio de Oliveira \ Juliete da Silva Ferreira - Disciplina: Educação Física

Série: 5º ano

Turma: 5º ano -B|| manhã Período: 4 horas

Data: 04\09\2018

Tema: Jogos, brinquedos e brincadeira

Objetivo(s):

- Despertar a consciência ecológica na criança;
- Valorizar o meio ambiente;
- Estimular para que perceba a importância do homem na transformação do meio em que vive e o que as interferências negativas têm causado à natureza;
- Preservar o meio ambiente.

Conteúdo(s): Passeio a mata do seró, meio ambiente.

Material necessário: Galões de água e protetor solar

Desenvolvimento:

Conversar sobre a ação do homem na natureza e os danos causados ao meio ambiente. Discutir com os alunos o que podemos fazer para mudar essa realidade, instigar os alunos a falarem dos problemas ambientais da nossa região, após conversar com os alunos iremos a uma trilha com orientação do guia durante a trilha pausa de cinco minutos para hidratação, ao fim da trilha um piquenique para os alunos.

Avaliação:

É importante observar se os objetivos propostos para esta aula foi compreendidos e atingidos pela turma.

REFERÊNCIAS: 3000 exercícios e jogos para Ed. Física, disponível em: <<https://www.passeidireto.com/arquivo/6102130/3000-exercicios-e-jogos-para-a-educacao-fisica-escolar-vol1-pdf-1>>

Escola: Escola Municipal Professora Luquinha Professor (a): Maria da Luz Alves de Araújo Santos Professor (a) Anny Sionara Moura L. Dantas

Estagiário (a): Anselmo Lúcio de Oliveira \ Juliete da Silva Ferreira - Disciplina: Educação Física

Turma: 5º ano -B|| manhã Período: 2 horas Data: 06\09\2018

Tema: Jogos, brinquedos e brincadeira

Objetivo(os): **Apresentar o conteúdo Jogos e Brincadeiras Populares de uma forma lúdica para um maior entendimento por parte dos alunos, aprender a controlar gradualmente o movimento do corpo, aprimorar a coordenação motora.**

Desenvolvimento: Conversa e vivência com os alunos.

Atividades:***Pique-pega:***

É eleito um pegador, em seguida se espalham pela quadra os outros participantes, sendo que o objeto do pegador é pegar outro colega, para que fique no seu lugar ***Pique-cola:***

É eleito um pegador, em seguida se espalham pela quadra os outros participantes, sendo que o objeto do pegador é pegar outro colega. O colega quando pegado deve ficar imóvel. Quando todos estiverem colados, o primeiro que foi colado pelo pegador será o próximo ser o pegador.

Gato-rato:

Formação: divididos em dois grupos e colocados no centro da quadra de futsal, um grupo de costas para o outro a uma distância de dois metros entre os grupos. São delimitadas também duas zonas neutras, uma a frente de cada grupo, que quando os componentes dos grupos entrarem em sua área não podem mais ser –pegos|| pela outra equipe. Um grupo é denominado –gato|| e o outro –rato|| .

Desenvolvimento: O professor comanda o jogo gritando –gato|| ou –rato|| . Ao gritar, por exemplo, –gato|| , os membros da equipe –gato|| devem tentar ultrapassar o mais rápido possível a linha que demarca a zona neutra de sua equipe, enquanto isso os –ratos|| deverão tentar tocar (pegar) os –gatos|| antes que eles cheguem à zona neutra, os que chegarem à zona neutra estarão salvos. Todos voltam para a posição inicial, e se dá continuidade a brincadeira, o grupo que conseguir primeiro

componentes da outra equipe, vence a brincadeira.

Material necessário: cones, apito e quadra de esporte.

Avaliação:

Debater com a turma sobre as diferentes maneiras de brincar, analisar como foi o interesse nas atividades propostas e a participação dos mesmos.

Bibliografia:

AMARAL, Jader Denicol do. **Jogos Cooperativos**. 2. ed. São Paulo: Phorte Editora, 2007.

BERKENBROCK, Volnei J. **Jogos e Diversão em Grupo**. 6. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

VALADARES, Solange; ARAÚJO, Rogéria. **Educação Física no Cotidiano Escolar: 88 Jogos ao Ar Livre**. Vol.1 – 3. ed. Belo Horizonte: Fapi LTDA, 1999.

Escola: Escola Municipal Professora Luquinha Professor (a): Maria da Luz Alves de Araújo Santos
Professor (a) Anny Sionara Moura L. Dantas

Estagiário (a): Anselmo Lúcio de Oliveira \ Juliete da Silva Ferreira - Disciplina: Educação Física
Série: 5º ano

Turma: 5º ano -B|| manhã Período: 11\09\2018 – 13\09\2018 Data: 10\08\2018

Tema: Jogos, brinquedos e brincadeira

Objetivo(s): Mostrar para os alunos as regras e fundamentos do jogo de damas através de vídeos aulas e aula teórica e pratica, dando assim uma noção básica aperfeiçoando suas capacidades cognitivas tais como paciência, autocontrole e confiança.

Conteúdo(s): O jogo de dama desenvolve principalmente o lado cognitivo além do aperfeiçoamento de sua concentração e memória.

Material necessário: Tabuleiros e peças.

Desenvolvimento: O jogo de dama pratica-se entre dois jogadores, num tabuleiro dispendo de 12 peças brancas e 12 pretas podendo ser substituídas por tampinhas de garrafas. O objetivo é capturar as peças do adversário, o jogador que conseguir capturar todas as peças vence a partida. As peças se move para frente em uma casa de cada vez podendo mover-se para trás quando for capturar a peça do adversário. A peça que atingir a oitava casa adversária será promovida —dama|| a peça de movimentos mais amplos que a simples. Conversar com os alunos sobre o que será feito ver se os alunos desenvolve o jogo de damas se a criança tem algum conhecimento sobre o jogo ou não e propor algumas rodadas para verificar e solucionar dúvidas, deixa-los á vontade para se relacionarem com seus adversários e ficar atento sempre trocando de adversário propondo assim novos desafios, tendo diálogos com cada aluno pra ver qual sua dificuldade e buscar sanar suas duvidas e por fim propor a turma a realizar partidas eliminatórias.

Avaliação: Avaliar o aluno diariamente como ele interage com os colegas suas ações e jogadas e seu entendimento sobre o jogo de dama.

REFERÊNCIAS:

Disponível em: <https://www.scribd.com/doc/172393555/Como-Jogar-Damas>

Escola: Escola Municipal Professora Luquinha Professor (a): Maria da Luz Alves de Araújo Santos
Professor (a) Anny Sionara Moura L. Dantas

Estagiário (a): Anselmo Lúcio de Oliveira \ Juliete da Silva Ferreira - Disciplina: Educação Física
Série: 5º ano

Turma: 5º ano -B|| manhã Período: 11\09\2018 – 13\09\2018 Data: 10\08\2018

Tema: Jogos, brinquedos e brincadeira

Objetivo(s): Mostrar para os alunos as regras e fundamentos do jogo de damas através de vídeos aulas e aula teórica e prática, dando assim uma noção básica aperfeiçoando suas capacidades cognitivas tais como paciência, autocontrole e confiança.

Conteúdo(s): O jogo de dama desenvolve principalmente o lado cognitivo além do aperfeiçoamento de sua concentração e memória.

Material necessário: Tabuleiros e peças.

Desenvolvimento: O jogo de dama pratica-se entre dois jogadores, num tabuleiro dispendo de 12 peças brancas e 12 pretas podendo ser substituídas por tampinhas de garrafas. O objetivo é capturar as peças do adversário, o jogador que conseguir capturar todas as peças vence a partida. As peças se move para frente em uma casa de cada vez podendo mover-se para trás quando for capturar a peça do adversário. A peça que atingir a oitava casa adversária será promovida —dama|| a peça de movimentos mais amplos que a simples. Conversar com os alunos sobre o que será feito ver se os alunos desenvolve o jogo de damas se a criança tem algum conhecimento sobre o jogo ou não e propor algumas rodadas para verificar e solucionar dúvidas, deixa-los á vontade para se relacionarem com seus adversários e ficar atento sempre trocando de adversário propondo assim novos desafios, tendo diálogos com cada aluno pra ver qual sua dificuldade e buscar sanar suas duvidas e por fim propor a turma a realizar partidas eliminatórias.

Avaliação: Avaliar o aluno diariamente como ele interage com os colegas suas ações e jogadas e seu entendimento sobre o jogo de dama.

REFERÊNCIAS:

Disponível em: <https://www.scribd.com/doc/172393555/Como-Jogar-Damas>

Escola: Escola Municipal Professora Luquinha Professor (a): Maria da Luz Alves de Araújo Santos

Professor (a) Anny Sionara Moura L. Dantas

Estagiário (a): Anselmo Lúcio de Oliveira \ Juliete da Silva Ferreira - Disciplina: Educação Física

Série: 5º ano

Turma: 5º ano -B|| manhã

Período: 18\09\2018 – 20\09\2018 Data: 17\08\2018

Tema: Jogos, brinquedos e brincadeira

Objetivo(s)

- Criar estratégias de jogo
- Arremessar a bola com precisão
- Conhecer as potencialidades e limitações de cada participante
- Cooperar com os colegas para a solução de conflitos e desafios

Conteúdo(s)

- Jogo com bola
- Desenvolvimento das habilidades motoras de manipulação

Material necessário

- Bolas e caixas de papelão.

Desenvolvimento

1ª etapa

Proponha que os alunos pratiquem o jogo do "pelo cano". Explique as regras: dependendo do número de alunos, com três a cinco jogadores em cada equipe dispostos em um espaço. Espalhe três caixas de papelão sem tampa e sem fundo. Ganha ponto quem fizer a bola entrar por um lado e sair pelo outro. O jogador que estiver com a bola não pode andar. Enquanto estiver com ela, deve batê-la ao menos uma vez no chão e realizar no mínimo um passe antes de arremessá-la na caixa. Depois que houver um lançamento à caixa, a posse da bola fica com o outro time.

2ª etapa

Dessa vez, a mudança da regra interfere nos recursos. Utilize caixas de diferentes tamanhos e diga que quem fizer a bola entrar por um lado e sair por outro marcará ponto. A pontuação varia conforme o tamanho da caixa as maiores valem menos que as menores. Cada equipe vai traçar uma estratégia, levando em conta a relação entre a dificuldade da jogada e a pontuação que pode obter.

4ª etapa

Para que a turma melhore o passe, apresente uma nova regra: a bola não pode cair no chão durante os arremessos. Quem errar perde a posse da bola. Dessa forma, os alunos ficam atentos à força e à precisão do lance.

5ª etapa

Após algumas aulas, altere os times. Essa diversificação de pessoas faz com que os alunos percebam melhor as limitações e potencialidades de cada um. Além disso, eles criam estratégias quando encontram dificuldades.

6ª etapa

Em outra aula, marque o tempo máximo de permanência de cada equipe com a bola. Os jogadores continuam dependendo das estratégias e habilidades anteriores, mas precisam ser rápidos. A variação, nesse caso é de tempo.

Avaliação

Ao fim de cada aula, questione os estudantes relacionando as perguntas com os objetivos estabelecidos: como deram apoio aos colegas? O que aprenderam sobre a ocupação do espaço? Notaram que os passes melhoraram? Que estratégias adotaram.

REFERÊNCIAS: 3000 exercícios e jogos para Ed. Física, disponível em:

<<https://www.passeidireto.com/arquivo/6102130/3000exercio-e-jogos-para-a-educacao-fisica-escolar-vol1-pdf-1>>



Imagem 01: brincadeira popular pique-pega

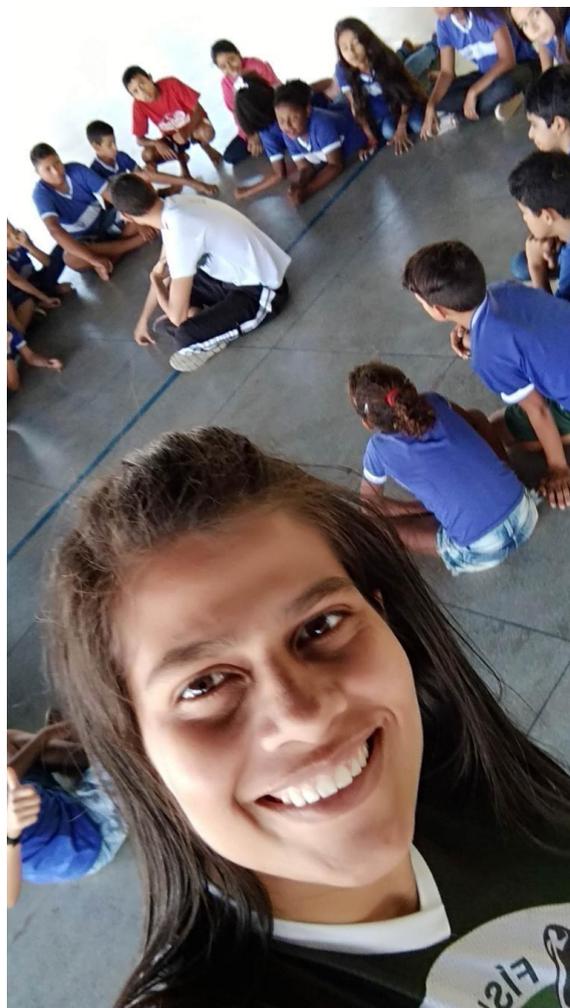


Imagem 02: roda de conversa



Imagem 03: cantiga de roda



Imagem 04: reconhecimentos dos limites do corpo



Imagem 05: reconhecimento dos limites do corpo



Imagem 06: roda de conversa



Imagem 07: alongamento