



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES OSMAR DE AQUINO CAMPUS III
CURSO DE GRADUAÇÃO LICENCIATURA PLENA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

KELLY PRISCILA SILVA DE FARIAS PAULO

**RESGATE DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NA ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO
INFANTIL E FUNDAMENTAL FRANCISCO FELIPE DOS SANTOS, DUAS
ESTRADAS/PB**

**GUARABIRA - PB
2018**



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES OSMAR DE AQUINO CAMPUS III
CURSO DE GRADUAÇÃO LICENCIATURA PLENA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

KELLY PRISCILA SILVA DE FARIAS PAULO

**RESGATE DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NA ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO
INFANTIL E FUNDAMENTAL FRANCISCO FELIPE DOS SANTOS, DUAS
ESTRADAS/PB**

Relato de Experiência apresentada(o) ao Curso de Licenciatura em Educação Física – PARFOR/CAPES/UEPB, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Orientadora: Profª. Esp. Anny Sionara Moura Lima Dantas.

**GUARABIRA - PB
2018**

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.

F224r Farias, Kelly Priscila Silva de.

Resgate das brincadeiras e jogos na educação física infantil [manuscrito] : um relato de experiência na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Francisco Felipe dos Santos, Duas Estradas/PB / Kelly Priscila Silva de Farias. - 2018.

38 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Guarabira, 2018.

"Orientação : Profa. Esp. Anny Sionara Moura Lima Dantas. , Departamento de Educação Física - CCBS."

1. Criança. 2. Jogos. 3. Brincadeiras. 4. Educação física.

21. ed. CDD 796.077

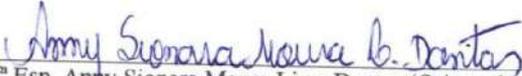
KELLY PRISCILA SILVA DE FARIAS

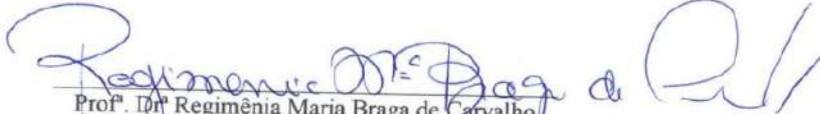
**O RESGATE DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NA ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO
INFANTIL E FUNDAMENTAL FRANCISCO FELIPE DOS SANTOS, DUAS
ESTRADAS/PB**

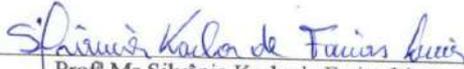
Artigo ou Monografia ou Relato de Experiência apresentada(o) ao Curso de Licenciatura em Educação Física – PARFOR/CAPES/UEPB, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Aprovado (a) em: 28/04/2018.

BANCA EXAMINADORA


Profª Esp. Anny Sionara Moura Lima Dantas (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof.ª Dr.ª Regimênia Maria Braga de Carvalho
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Profª Ms Silvânia Karla de Farias Lima
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por ter concedido dons como paciência e sabedoria para vencer os obstáculos vivenciados neste período de aprendizagem e me capacitado para por em prática no cotidiano de minha existência toda aprendizagem alcançada.

A minha família, em especial minha mãe Maria Edinalva e meu esposo Max Michel, que me deram possibilidades para minha formação.

A todos os professores que colaboraram para minha formação, através de suas experiências, capacidade de transportar o ensinamento com clareza e dedicação.

A todos os colegas do curso que direta ou indiretamente contribuíram para minha formação nos trabalhos realizados durante este período. Pelos momentos vivenciados, o bom relacionamento de amizade durante todo tempo percorrido.

A todos os professores e mediadores que nos acompanharam durante todo processo do início até o final, com o apoio para a conclusão de mais esta etapa de nossas vidas.

A minha orientadora professora Anny Sionara Moura Lima Dantas, que acreditou em mim e disse você consegue.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização deste trabalho.

“O saber deve ser como um rio, cujas águas doces, grossas, copiosas, transbordem do indivíduo e se espraíem, estancando a sede dos outros. Sem um fim social, o saber será a maior das futilidades”.

Gilberto Freyre

**RESGATE DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NA ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO
INFANTIL E FUNDAMENTAL FRANCISCO FELIPE DOS SANTOS, DUAS
ESTRADAS/PB**

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo principal relatar minha experiência com o resgate dos jogos e brincadeiras para crianças do Ensino Fundamental I (Anos Iniciais). Onde tivemos como público alvo os alunos do 3º ano Fundamental com faixa etária entre 08 e 09 anos de idade. As aulas ocorreram na Escola Municipal de Ensino Infantil Fundamental Francisco Felipe dos Santos no município de Duas Estradas/PB, teve início no dia 05 de junho e teve seu desenvolvimento até do dia 21 do mês. O ato de brincar é característico aos seres humanos, a fácil assimilação de sua linguagem pelas crianças exige uma concentração durante uma determinada quantidade de tempo, que vai variar de acordo com a etapa de desenvolvimento em que a criança se encontra. Brincando, ela convive com os diferentes sentimentos de sua realidade interior e, aos poucos, aprende a se conhecer e a aceitar a existência dos outros. Os brinquedos e as brincadeiras fazem parte do mundo da criança, pois o brincar está presente na humanidade desde o seu início. Assim, entendemos a importância do lúdico no desenvolvimento cognitivo e social da criança, visto que o aprender brincando ocorre de forma satisfatória e natural. Após a inserção deste trabalho, verificamos a empolgação das crianças, visto que as aulas de Educação Física em si não ocorria, a hora das brincadeiras se reportava ao recreio, este sem objetivos para o desenvolvimento de qualquer aprendizagem, deixamos como legado aos discentes e também aos docentes que o trabalho com os jogos e brincadeiras pode ser feito dentro do próprio espaço escolar, feita adaptações no intuito do fazer para acontecer.

Palavras chave: Brincar. Criança. Jogos. Brincadeiras.

**RESCUE OF PLAYINGS AND GAMES IN CHILDREN'S PHYSICAL EDUCATION:
A REPORT OF EXPERIENCE IN THE MUNICIPAL SCHOOL OF CHILDREN AND
FUNDAMENTAL EDUCATION FRANCISCO FELIPE DOS SANTOS, DUAS
ESTRADAS / PB**

ABSTRACT

This work has as main objective to relate my experience with the rescue of the games and games for children of Elementary School I (Initial Years). Where we had as target audience the students of the 3rd fundamental year with age group between 08 and 09 years old. The classes took place at the Municipal School of Elementary Education Francisco Felipe dos Santos in the municipality of Duas Estradas / PB, started on June 5 and had its development until the 21st of the month. The act of playing is characteristic of humans, the easy assimilation of their language by children requires a concentration over a certain amount of time, which will vary according to the stage of development in which the child is. Joking, she coexists with the different feelings of her inner reality and, little by little, learns to know herself and to accept the existence of others. Toys and games are part of the child's world, because play has been present in humanity since its inception. Thus, we understand the importance of the playful in the cognitive and social development of the child, since learning by playing occurs in a satisfactory and natural way. After the insertion of this work, we verified the excitement of the children, since Physical Education classes did not occur, the play time was related to the playground, this without goals for the development of any learning, leave as a legacy to the students and also to the teachers that work with the games and games can be done within the school space itself, made adaptations in order to do to happen.

Keywords: Play. Child. Games. Just kidding.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	08
2 OBJETIVOS	10
2.1- Objetivos Geral	10
2.2- Objetivos Específicos.....	10
3 REFERENCIAL TEÓRICO	11
3.1. Jogos e Brincadeiras conhecendo sua origem.....	11
3.2. Buscando conceituar Jogos e Brincadeiras.....	12
3.3. A importância no desenvolvimento da criança.....	13
3.4. O trabalho dos Jogos e Brincadeiras no Ensino Fundamental.....	15
4 ASPECTOS METODOLÓGICOS	17
5 RELATO DE EXPERIÊNCIA	18
5.1. A Instituição	18
5.2. Estágio e Regência das aulas	20
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	23
7 REFERÊNCIAS	24
APÊNDICES	

1. INTRODUÇÃO

A infância sempre esteve rodeada de jogos e brincadeiras dos mais variados tipos, estas por sua vez incitam a todo o momento a curiosidade e criatividade, favorecendo o processo de desenvolvimento da criança, pois através do envolvimento nas brincadeiras se potencializam habilidades e competências preparando o indivíduo para a convivência em sociedade.

A criança vive um momento em que acredita no mundo da fantasia. Nesse transitar entre o real e o imaginário, a brincadeira representa para a criança a confiança e a certeza de que precisa para conquista de si mesma e do mundo. Através dos jogos e das brincadeiras a criança dá asas a sua imaginação, aprendendo a lidar com o mundo e formar sua personalidade. A brincadeira é a melhor forma da criança se comunicar, sendo um instrumento que ela possui para conviver com outras crianças. Brincando, ela aprende sobre o mundo que a cerca, integrando-se.

O ato de brincar é característico aos seres humanos, a fácil assimilação de sua linguagem pelas crianças, exige uma concentração durante uma determinada quantidade de tempo, que vai variar de acordo com a etapa de desenvolvimento em que a criança se encontra. Segundo Friedmann (1996) e Volpato (1999), a brincadeira refere-se ao comportamento espontâneo ao realizar uma atividade das mais diversas naturezas. Para os autores, quando é inserida a brincadeira algumas regras, que podem ser organizadas pelos participantes, então a mesma passa a possuir características de um jogo.

Brincando, ela convive com os diferentes sentimentos de sua realidade interior e, aos poucos, aprende a se conhecer e a aceitar a existência dos outros. Os brinquedos e as brincadeiras fazem parte do mundo da criança, pois o brincar está presente na humanidade desde o seu início.

Através dos jogos e das brincadeiras, a criança revive sua alegria, seus medos, seus conflitos, resolvendo-os a sua maneira e transformando sua realidade naquilo que quer, internalizando regras de conduta, desenvolvendo valores que orientarão seu comportamento. As crianças ao se movimentarem expressam sentimentos, emoções e pensamentos, segundo Mattos e Neira (2008, p. 05), “Não há movimento pelo movimento. Toda ação tem uma intenção”. Onde a criança interessa aquilo que tem um significado e sentido. A alegria do aluno é atividade com meio de fantasia, emoção tendo sentido com o real.

A brincadeira é a melhor forma da criança se comunicar, sendo um instrumento que ela possui para conviver com outras crianças. O brincar é, portanto, uma atividade natural,

espontânea e necessária à criança, constituindo-se por isso, em peça importantíssima na sua formação. Seu papel transcende o mero controle de habilidades. É muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que através dessas atividades a criança constrói seu próprio mundo.

Com base nisso, este trabalho tem como objetivo principal relatar a experiência com o resgate dos jogos e brincadeiras para crianças do Ensino Fundamental I (Anos Iniciais). O público alvo foram os alunos do 3º ano Fundamental com faixa etária entre 08 e 09 anos de idade. As aulas ocorreram na Escola Municipal de Ensino Infantil Fundamental Francisco Felipe dos Santos no município de Duas Estradas /PB, teve início no dia 05 de junho e teve seu desenvolvimento até do dia 21 do mês.

2. OBJETIVOS

2.1 – Objetivo Geral

- Relatar a experiência vivida no estágio na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Francisco Felipe dos Santos com alunos do 3º ano do Ensino Fundamental, no período 05 a 21 do junho do ano de 2017. Perceber através da utilização de jogos e brincadeiras sua influencia no processo de ensino-aprendizagem e na socialização.

2.2 – Objetivos Especificos

- Expor a experiência com os alunos da Escola Francisco Felipe dos Santos, orientados pela importância do uso do lúdico através dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças.
- Verificar a importância deste trabalho no desenvolvimento da socialização dentro do ambiente escolar.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1. Jogos e Brincadeiras conhecendo sua origem

Segundo diversas pesquisas a origem dos jogos vem de muito tempo. Marcas arqueológicas encontradas, e algumas pinturas rupestres, constatam que na antiguidade, já existiam alguns jogos que eram praticados por gregos e romanos, a exemplo podemos citar o pião contemporâneo. SOUZA (2005), afirma que as primeiras bonecas foram encontradas no século IX a.C, e durante pesquisas arqueológicas nas ruínas do Peru encontraram vários brinquedos infantis.

Durante a disseminação do cristianismo, que tinham como finalidade a propagação de uma educação disciplinadora e de submissão aos seus preceitos, o interesse em jogos e brincadeiras sumiu, pois foram vistos como ofensivos, imorais, que levam à comercialização profissional de sexo, da bebedeira. Só após o Renascimento (Idade Média no século XIV) que esta visão de censura foi acabada e os jogos passaram a fazer parte do cotidiano de crianças, jovens e adultos, como diversão, passatempo, distração, (NALLIN, 2005).

Os jogos e brincadeiras, são parte de culturas, podemos dizer que os jogos e as brincadeiras tradicionais já eram praticados, com algumas ressalvas, na infância de muitas crianças de gerações distintas, divertindo desde a antiguidade até os dias de hoje. Kishimoto (1993, p.40) fala que,

“A tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincavam de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma”.

Deste modo, mesmo tratando-se de povos que viveram em épocas e culturas tão diferentes, suas práticas nos jogos e brincadeiras eram bem parecidas, e assim estas práticas tornaram-se uma amostra coletiva e universal da criatividade dos homens de todos os tempos e épocas, apesar de todas as suas diferenças.

Sendo assim, pode-se compreender que sua origem perpassa entre culturas, carregados de significados e tradições que passa de geração e geração e atravessa momentos históricos de um povo. Kishimoto (1993, p.16) nos diz que “para entender a origem e o significado dos jogos tradicionais infantis, primeiro é preciso investigar as raízes folclóricas que são responsáveis pelo seu nascimento”. Ele afirma que o entendimento deste surgimento é algo

histórico, visto a influência da cultura na disseminação dos jogos e brincadeiras ao longo dos anos, sendo adaptada em algumas vezes, mas em sua maioria permanecem com sua essência.

3.2. Buscando conceituar Jogos e Brincadeiras

Ao se pronunciar sobre jogo, brincadeira e lúdico, cada indivíduo terá seu conceito definido. Os conceitos de jogos e brincadeiras tem sido relacionados ao longo de sua utilização. Segundo Kishimoto (1994), os termos jogo e brincadeira têm sido empregados popularmente com o mesmo sentido. Já para Friedmann (1996), a palavra lúdico caracteriza o jogo, a brincadeira e o brinquedo. Para Velasco (1996), brincar é uma atividade da criança e do adulto desde o início da civilização.

Château (1987), afirma que o jogo representa, então, para a criança o papel que o trabalho representa para o adulto. Como o adulto se sente forte por suas obras, a criança sente-se crescer por suas proezas lúdicas.

Em Kishimoto (1993), se vê que ele ressalta dizendo que o jogo e a criança caminham juntas desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especialidade que se expressa pelo ato lúdico.

O teórico Jean Piaget (1971. p.146), ao estudar o desenvolvimento da inteligência e a gênese do conhecimento, também percebeu a importância do jogo. Ele classificou-o em três grupos: “o de exercício, o de símbolo e o de regra, não excludentes entre si. O jogo de exercício representa uma ação circunscrita ao ato corporal. Não tem outra finalidade a não ser a do próprio prazer da percepção do funcionamento de seu organismo, o simbólico é a reprodução das relações predominantes no seu meio ambiente e assimilação dessa realidade e uma maneira de se auto-expressar, e por fim o de regras, que é a existência de um conjunto de leis imposto pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado, e uma forte competição entre os indivíduos”.

Deste modo pode-se dizer que o conceito empregado ao jogo é uma atividade física ou mental que requer habilidades motoras e cognitivas tornando mais fácil o desenvolvimento das crianças, fazendo com que aprendam a tomar decisões e façam escolhas imediatas. O jogo pode ser feito em diversos lugares com diferentes materiais, uma vez que as brincadeiras são uma grande oportunidade de mediação entre o prazer e o conhecimento.

3.3. A importância no desenvolvimento da criança

Segundo Santos (1987), o brincar é um direito da criança, e este direito é reconhecido em declarações, convenções e leis, como nos mostram a Convenção sobre os Direitos da Criança de 1989, adotada pela Assembleia das Nações Unidas, a Constituição Brasileira de 1988 e o Estatuto da Criança e do Adolescente de 1990. Todos são conquistas importantes que colocam o brincar como prioridade, sendo direito da criança e dever do estado, da família e da sociedade. Essa é uma questão legal e aceita por todos. Dificilmente alguém questiona tal direito, mas sabe-se, por outro lado, que ele não está sendo cumprido. Muitas crianças não brincam, enquanto outras brincam pouco. E as razões desse não-brincar se manifestam de diversas formas.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons, e mais tarde representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. RCNI (Referencial Curricular para Educação Infantil, p.22).

A criança é um ser social que nasce com capacidades diversas de ordem afetivas, emocional e cognitiva. A estrutura familiar na qual a criança esta inserida fornece-lhes importantes referências para a sua representação quanto aos papéis de homem e mulher. Com o passar do tempo, a criança amplia suas relações sociais, interações e formas de comunicação, principalmente quando é inserido no universo escolar. Durante todo seu desenvolvimento as aprendizagens acontecem na interação tanto com adultos como também com outras crianças.

Dentre os recursos utilizados pela criança no processo de aprendizagem destacam-se a imitação, o faz-de-conta, a oposição, a linguagem e a apropriação da imagem corporal. A principal atividade que oportuniza a criança a utilizar desses recursos é o ato de brincar. Segundo o Dicionário Aurélio brincar é divertir-se infantilmente, divertir-se, entreter-se. De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27, v.01):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

É através do brincar que a criança constrói sua aprendizagem acerca do mundo em que vive da cultura em que esta inserida. Os jogos e as brincadeiras possibilitam a criança aprender de forma prazerosa, num contexto desvinculado da situação de aprendizagem formal.

Facilitam também o vínculo terapêutico fundamental para que qualquer processo tenha êxito. Através desses elementos acentua-se o domínio das habilidades e raciocínio, a criança tem possibilidades de redimensionar sua relação com as situações de aprendizagem, com o seu desejo de buscar novos conhecimentos. Tem também a oportunidade de lidar com a frustração.

Cada criança é única no seu desenvolvimento, na forma de relacionar com o meio. Isso é criatividade. A forma como esta criatividade se expressa varia conforme o contexto sociocultural em que a criança se situa. Através dos jogos se dissolvem regras e finalidades severas ao mesmo tempo com a curiosa e contraditória ligação com a liberdade, pois os envolvidos neste processo aceitam estas condições livremente, sem imposições. Outra característica do jogo é um fim característico em si mesmo, envolvendo os praticantes num mundo lúdico, onde se praticando diversos atos com vontade, e às vezes até com demasiado vigor, mas com a confiança da volta ao mundo real assim que terminar.

Sendo assim, os jogos se tornam peças-chaves para a educação de várias etapas escolares (crianças, adolescentes, adultos). Neste pensamento Carvalho (1992), afirma que:

Desde muito cedo, o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, manuseia e explora tudo aquilo que está à sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagido pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante (p.14).

Brincadeira e jogos são ferramentas e parceiros silenciosos que desafiam a criança possibilitando as descobertas e a compreensão de que o mundo está cheio de possibilidades e oportunidades para a expansão da vida com alegria, emoção, prazer e vivência grupal. Brincar e jogar são fontes de lazer, mas são, simultaneamente, fontes de conhecimento; e esta dupla natureza leva a considerar o brincar parte integrante da atividade educativa.

Sendo assim, ao se utilizar o jogo como uma atividade de desenvolvimento humano, permite-se uma participação, dessa forma, de aprendizagem, com o compromisso de buscar pedagógico, transformando e contextualizando-o num exercício crítico e consciente de aprender.

3.4. O trabalho Jogos e Brincadeiras no Ensino Fundamental

A educação pelo movimento, para o movimento e do movimento tem o papel de contribuir para o desenvolvimento psicomotor da criança, do qual depende, ao mesmo tempo, a evolução de sua personalidade e o sucesso escolar, ou seja, uma educação de corpo inteiro.

Sabendo que as experiências motoras adquiridas na infância podem ser levadas por toda a vida, as brincadeiras e jogos são ferramentas e parceiros silenciosos que desafiam a criança possibilitando as descobertas e a compreensão de que o mundo está cheio de possibilidades e oportunidades para a expansão da vida com alegria, emoção, prazer e vivência grupal. Brincar e jogar são fontes de lazer, mas são, simultaneamente, fontes de conhecimento; e esta dupla natureza leva a considerar o brincar parte integrante da atividade educativa. Chateau (1987) entende o jogo como importante estratégia de diagnóstico e intervenção, pois permite conhecer a criança em sua totalidade e analisar aspectos motores, afetivos, sociais, morais e estrutura da criança em desenvolvimento. Assim, a criança só é completa quando brinca, pois no brincar ela revela sua natureza, sua personalidade, seus sentimentos e demonstra suas potencialidades e limitações. Friedmann (1996), afirma baseando-se nas pesquisas de Piaget, que o jogo pode ser usado como forma de estimular o desenvolvimento humano por meio de diferentes dimensões, que são,

1. O desenvolvimento da linguagem: onde o jogo é um canal de comunicação de pensamentos e sentimentos.
2. O desenvolvimento moral: é um processo de construção de regras numa relação de confiança e respeito.
3. O desenvolvimento cognitivo: dá acesso a um maior número de informações para que, de modo diferente, possam surgir novas situações.
4. O desenvolvimento afetivo: onde facilitem a expressão de seus afetos e suas emoções.
5. O desenvolvimento físico-motor: explorando o corpo e o espaço a fim de interagir no seu meio integralmente.

A efetiva participação ativa de crianças de 07 a 09 anos é de extrema importância e muito valorizada no contexto do jogo, porque ela estabelece uma relação positiva de conhecimento, pois passa a ser percebida como uma possibilidade real, pois ao jogar a criança transforma a figura negativa da ação do conhecer e passa a ver, através da experiência, que aprender é uma atividade interessante e desafiadora. Deste modo, com o uso de jogos e brincadeiras elas passam a adquirir autoconfiança, incentivo para questionar e corrigir suas ações, analisando e comparando, organizando e cuidando dos materiais utilizados.

Sendo assim, ao se utilizar o jogo como uma atividade de desenvolvimento humano, permitimos uma participação dessa forma de aprendizagem, com o compromisso de buscar pedagógico, transformando e contextualizando-o num exercício crítico e consciente do aprender.

4. ASPECTOS METODOLÓGICOS

O estudo em questão vem fazer um relato de experiência de caráter descritivo sobre o desenvolvimento do Projeto de Estágio Resgate dos Jogos e brincadeiras na Educação Infantil praticado com crianças entre oito e nove anos no período 05 a 21 do junho do ano de 2017.

O trabalho em questão é fruto do estágio I do Curso de Licenciatura em Educação Física.

Para desenvolvimento das atividades nos utilizamos da abordagem psicomotora, onde é entendida como uma metodologia de ensino que instrumentaliza o movimento humano enquanto meio pedagógico para favorecer o desenvolvimento da criança. Sendo assim, nos utilizamos de atividades que trabalhassem o movimento das crianças com objetivos claros de desenvolvimento motor, agilidade, habilidade e também o conhecimento dos esquemas corporais.

Os dados aqui apresentados foram observados durante a execução do estágio, deste modo identificado durante a intervenção feita durante as aulas.

5. RELATO DE EXPERIÊNCIA

5.1. A INSTITUIÇÃO

IDENTIFICAÇÃO

Nome: Escola Municipal Francisco Felipe dos Santos.

Endereço: Rua Manoel Pessoa Sobrinho, SN, Duas Estradas - PB.

Coordenação: Elza Alexandre Paulo

CARACTERIZAÇÃO INSTITUCIONAL

A Escola Municipal Francisco Felipe dos Santos, é uma instituição pública, mantida pelo poder municipal criada pelo decreto 015 de 10 de Janeiro de 1994. Seu nome foi escolhido para homenagear o senhor Francisco Felipe dos Santos ex-prefeito do município.

A unidade oferta Educação Infantil e o Ensino Fundamental Inicial e está localizada no Centro da cidade. Seu prédio atende alunos da zona urbana. A escola tem alunos de famílias estruturadas e desestruturadas, com condições de vidas adversas e como a cidade é pequena facilita o conhecimento de caso de cada aluno pelos professores que ali residem e auxiliam os docentes de outros municípios.

A organização da escola com relação à distribuição de alunos nas turmas compreende a seguinte forma:

Turno Matutino (07:00 h – 11:15 h)

Turmas	1º ano	2º ano	3º ano	2º e 3º (Multisseriada)
Quantidade de alunos	18	13	15	16

Turno Vespertino (13:00 h – 17:15 h)

Turmas	Pré I	Pré I	Pré II	Pré II
Quantidade de alunos	16	20	20	20

INSTALAÇÕES

O espaço onde a escola está instalada se encontra em ótimo estado de conservação, paredes pintadas e ornamentadas como deve ser uma escola que tem seu público infantil. Possui 05 (cinco) salas de aula (uma onde funciona o AEE), 01(uma) cozinha, 01(um) refeitório, 04 (quatro) banheiros, 01(uma) sala de professores e 01(um) arquivo. As salas de aulas são amplas e espaçosas.

RECURSOS HUMANOS

A diretora da instituição é formada apenas no LOGOS II. A mesma trabalha no município há 31 (trinta e um anos) na educação e está gestora desde 2017. A escola não possui vice-diretora. A coordenadora é formada em Pedagogia, é professora efetiva do município e atua há 30 (trinta) no ramo educacional, no ano de 2017 assumia, além de sua sala de aula, a coordenação pedagógica.

Todos os professores da instituição possuem nível superior, sendo num total de 08 (oito).

Cada professora dos Prés, que funciona no turno da tarde, conta com uma auxiliar de turma nas salas. O interessante é que todas as auxiliares de sala possuem nível superior, a maioria sendo Pedagogas. Tanto professoras como auxiliares completam 20 (vinte) horas de carga horária semanal na escola. Já a diretora e a coordenadora completam 40 (quarenta) horas de carga horária semanal. Além disso, o quadro escolar ainda contempla 03 (três) merendeiras, 03 (três) auxiliar.

A Escola Francisco Felipe dos Santos, está situada a Rua Manuel Pessoa Sobrinho, s/n, recebeu esse nome em homenagem ao ex-prefeito da cidade, o senhor Francisco Felipe dos Santos, possui 04 (quatro) salas de aula, 01 (uma) cozinha, 01 (um) refeitório, 04 (quatro) banheiros, 01 (uma) sala de professores e 01 (um) arquivo.

A escola dispõem de 08 (oito) professores distribuídos entre dois turnos, 10 funcionários de apoio divididos entre auxiliares e merendeiras. Que atende muito bem as necessidades do corpo docente, facilitando sempre a aprendizagem dos alunos.

A escola campo de estágio estava em boas condições precisando apenas de pequenas melhorias. Pode-se perceber que as professoras e todos os funcionários tratam todas as crianças com muito respeito e carinho.

Tive a oportunidade de observar que mesmo com as atividades de rotina que devem ser mantidas nas escolas de educação infantil, é importante que os educadores promovam momentos de brincadeiras que saiam da rotina, atividades que os pequenos possam se interessar e se integrar com os colegas, pois o brincar é a linguagem universal de toda e qualquer criança. É uma atividade essencial para a criança, pois através dela, consegue expressar as suas ideias, conflitos e também sentimentos, demonstrando assim o seu mundo o seu cotidiano.

As turmas são distribuídas entre PRÉ I e II, 1º, 2º e 3º anos compostas por crianças de 04 e 10 anos, há 01 (uma) portadora de necessidades especiais com deficiência intelectual, são crianças oriundas das classes sociais mais simples da cidade. Porém muito espertas com vontade de aprender e dispostas o tempo todo para brincar.

5.2. ESTÁGIO E REGÊNCIA DAS AULAS

O Estágio foi desenvolvido na Escola Municipal Francisco Felipe dos Santos, que se encontra localizada no município de Duas Estradas, teve início no dia 05 de junho e teve seu desenvolvimento até do dia 21 do mês. A turma que ocorreu o estágio foi no 3º ano do Ensino Fundamental, composta de 15 alunos, as atividades eram feitas sempre em duas aulas com duração de 45 minutos cada, não foram trabalhadas aulas teóricas, visto a definição dos conteúdos e a forma de trabalho planejada.

As regências foram feitas de acordo com a disponibilidade da escola e da sala que fora feito o estágio, 3º ano do Ensino Fundamental, desenvolvido no horário matutino (das 08h:00 as 11h:00). Todas as atividades foram realizadas no espaço escolar, visto a não disponibilidade no dia combinado da quadra e da chuva e outros dias, sendo executado em área aberta da escola.

As aulas iniciaram com a apresentação do projeto de forma lúdica aos alunos, indagando todos sobre sua preferência. Na primeira semana foram trabalhados os jogos que estimulavam a cooperação entres eles e a socialização, pois tudo que fora executado necessitava da ação do grupo, a participação e o entusiasmo das crianças se tornava gratificante durante aquele momento de desenvolvimento.

Nas semanas seguintes, aplicamos brincadeiras que trabalhasse o movimento das crianças com objetivos claros de desenvolvimento motor, agilidade, habilidade e também o conhecimento dos esquemas corporais.

A aplicação de todas as atividades se deram dentro da sala no caso de algumas brincadeiras (jogo dos números, passe a bexiga, corrida de bolinhas etc), como também nos arredores da escola na execução dos circuitos psicomotores e brincadeira do saco.

No desenvolvimento das atividades em sala os momentos que mais marcaram e acredito que marcam todos os docentes que amam a profissão foi o contato com as crianças, de início a apresentação gerando aquela apreensão de pessoa estranha e logo após a frequência da visita com o carinho ao recebimento com o chamado de tia, participando das atividades eles ajudaram a desenvolver o projeto de intervenção de uma forma mais solta, pois o medo daquele momento está entre nós e sei que me acompanhará por toda estrada da profissão, infelizmente não ocorreu em quadra algumas atividades planejadas para isso, mas a disponibilidade da sala cedida pela professora nos ajudou para que tudo ocorresse da melhor forma possível.

Durante o período destinado a execução do estágio, podemos acompanhar um pouco da rotina da escola, e constatamos que o uso dos jogos e brincadeiras na ampliação da criança em seu pleno desenvolvimento escolar são poucos ou quase nunca utilizados. Não sei dizer se por falta de conhecimento da grandeza desse suporte ou pela na aceitação do trabalho com o mesmo, pode-se constatar que brincando, a criança convive com os diferentes sentimentos de sua realidade interior e, aos poucos, aprende a se conhecer e a aceitar a existência dos outros. Os jogos e as brincadeiras fazem parte do mundo da criança, pois o brincar está presente na humanidade desde o seu início. O brincar é, portanto, uma atividade natural, espontânea e necessária à criança, constituindo-se por isso, em peça importantíssima na sua formação. Seu papel transcende o mero controle de habilidades, é muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que através dessas atividades a criança constrói seu próprio mundo.

A Educação Física como disciplina integrada ao contexto escolar é um componente importante na construção da cidadania, na medida em que aborda a cultura corporal e introduz e integra o aluno à realidade, formando o cidadão que pode produzir essa realidade e reproduzi-la. Através da docência podemos perceber que a cultura corporal de movimento contribui para a dimensão social da capacidade de ação. Segundo Mattos e Neira (2007, p. 61):

[...] a cultura corporal de movimento pode cooperar no desenvolvimento da capacidade de ação, tornando o corpo mais apto por meio de inúmeras possibilidades de movimento vivenciadas. A cultura corporal de movimento pode ser importante para atividade motora cotidiana, uma vez que se constitui de um amplo repertório de conhecimentos que contribuem para o lidar na sociedade, e para superar

desafios. [...] a cultura corporal de movimento pode oferecer as crianças e jovens um modelo compreensível da realidade social democrática.

É importante, destacar que a Educação Física não visa apenas o desenvolvimento motor, mas o cognitivo, afetivo e social. Contribuindo com aprendizagem da escrita e leitura. Mattos e Neira levantam estudos que trabalhados na Educação Infantil a Educação Física, apresenta um bom desenvolvimento nas habilidades, capacidades, esquema corporal, orientação temporal e espacial. Não apenas na Educação Infantil mais em todas as idades.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o desenvolvimento deste trabalho esperamos o reconhecimento da importância da utilização dos jogos e das brincadeiras como recursos fundamentais para o desenvolvimento dos alunos e como estratégia significativa no processo de intervenção da aprendizagem.

No desenvolvimento das atividades pode-se vivenciar os jogos e o brincar como aliados do desenvolvimento dos alunos, temos a certeza de que tais atividades proporcionaram oportunidades para as crianças se sentirem parte de um grupo, no qual podem fazer e descobrir amigos, desenvolver o companheirismo, a competitividade positiva e o respeito às regras impostas por cada jogo, e além disto ainda trabalhar os aspectos cognitivos e social da criança mediante a execução das brincadeiras.

Nesse sentido, diante tudo que fora vivenciado na execução das aulas é que pode-se apontar que os jogos e brincadeiras podem ser considerados estimuladores na perspectiva do desenvolvimento de aprendizagem e sendo um forte potencializador da criatividade através da emoção, do prazer e da alegria proporcionada durante sua execução.

Após a inserção deste trabalho, verificou-se a empolgação das crianças, visto que as aulas de Educação Física em si não ocorria, a hora das brincadeiras se reportava ao recreio, este sem objetivos para o desenvolvimento de qualquer aprendizagem, deixamos como legado aos discentes e também aos docentes que o trabalho com os jogos e brincadeiras pode ser feito dentro do próprio espaço escolar, feita adaptações no intuito do fazer para acontecer.

Portanto, o que deixa essas informações é que a utilização dos jogos e brincadeiras para as crianças nessa fase, e que podem potencializar capacidades, ampliando as possibilidades das crianças de compreender e transformar a realidade, e que elas, além disso, extraem das atividades propostas materiais suficientes para gerar conhecimento, interesse e fazer com que pensem com motivação e empolgação.

7. REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto (MEC). Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB).

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação. Fundamental. *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil* /. Ministério da Educação e dos Desportos.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). *Brincadeira e cultura:viajando pelo Brasil que brinca*.São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CHÂTEAU, Jean. O jogo e a criança. Trad. por Guido Almeida. São Paulo: SUMMUS, 1987.

FRIEDMANN, A. **Brincar**: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko M. Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo*. São Paulo: Zandar, 1971.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca: Sucata Vira Brinquedo. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995. (4-5) Summus, 1987.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. Brincar, despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprinter, 1996.

VOLPATO, G. **O jogo, a brincadeira e o brinquedo no contexto sócio-cultural criciumense**. 1999. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 1999.

ZUNINO, Ana Paula; TONIETTO, Marcos Rafael. **Viver é aprender a conhecer**. Curitiba: Positiva, 2010.

Apêndices

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

Nº	DATA	CONTEÚDOS	TURMA	ATIVIDADES PREVISTAS
01	05/06/2017	Socialização e Cooperação	3º ano	Brincadeiras “Passe a Bexiga” e “Passe Arco”
02	07/06/2017	Socialização e Cooperação	3º ano	Brincadeira “Bola ao Túnel” e “Corrida de bolinhas”
03	09/06/2017	Motricidade Global	3º ano	Atividades de Agilidade e velocidade
04	12/06/2017	Orientação Temporal	3º ano	Recreação, velocidade e habilidade
05	14/06/2017	Organização Espacial e temporal	3º ano	Circuito Integrado com corrida do saco
06	16/06/2017	Atenção	3º ano	Brincadeira “Jogo dos Números”
07	19/06/2017	Esquema Corporal	3º ano	Brincadeira “Siga o Mestre
08	21/06/2017	Lateralidade e Motricidade	3º ano	Circuito Psicomotor

PLANO DE AULAS

 UEPB	UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA – PARFOR COMPONENTE CURRICULAR: ESTÁGIO SUPERVISIONADO
	Estágio Supervisionado I
	Escola: EMEIF Francisco Felipe dos Santos
	Ano: 2017 Turno: Manhã Nº de Alunos: 15 Turma: 3º ano Aulas: 02h/a

TEMA: Socialização e Cooperação
CONTEÚDO: Brincadeiras “Passe a Bexiga” e “Passe o Arco”
OBJETIVOS <ul style="list-style-type: none">• Desenvolver coordenação motora, raciocínio e agilidade.
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS 1º MOMENTO <ul style="list-style-type: none">• Dividir a turma em três grupos e explicar como será os jogos e as regras. 2º MOMENTO <ul style="list-style-type: none">• Colocar os grupos em colunas, entregar a eles a bexiga onde deverão passar para o colega de trás, a bexiga deverá ir por cima e voltar por baixo. A equipe que deixar estourar ou cair perde. 3º MOMENTO <ul style="list-style-type: none">• Iniciar o jogo de passe o arco, a equipe de mãos dadas terá de passar o arco sobre o corpo sem soltar as mãos, para dificultar ainda mais, deverá ser colocado aos poucos mais arco para que os alunos passem os bambolês sem deixar o outro arco que vem atrás acumular.
RECURSOS DIDÁTICOS <ul style="list-style-type: none">• Bexigas e Arcos
AVALIAÇÃO <ul style="list-style-type: none">• Participação nos Jogos
REFERÊNCIAS AMARAL, Jader Denicol do. Jogos Cooperativos . 2ª ed. São Paulo: Phorte Editora, 2007.

	UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA – PARFOR COMPONENTE CURRICULAR: ESTÁGIO SUPERVISIONADO
	Estágio Supervisionado I
	Escola: EMEIF Francisco Felipe dos Santos
	Ano: 2017 Turno: Manhã N° de Alunos: 15 Turma: 3º ano
Aulas: 02h/a	
TEMA: Socialização e Cooperação	
CONTEÚDO: Brincadeiras “Bola ao túnel” e “Corrida de bolinhas”	
OBJETIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver trabalho de equilíbrio, cooperação e agilidade. 	
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS <p>1º MOMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colocar os alunos em duas fileiras, entregar uma bola ao primeiro da fila, ao sinal do professor os alunos com os braços estendidos passarem a bola de mão em mão até chegar ao último da fila que segura a bola e vai correndo para o início da fila e então o jogo continua até todos participarem. <p>2º MOMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Divididos por duplas com uma bolinha na testa, as duplas irão correr até o local determinado, vence a dupla que não deixar cair a bolinha. 	
RECURSOS DIDÁTICOS <ul style="list-style-type: none"> • Bolas. 	
AVALIAÇÃO <ul style="list-style-type: none"> • Participação ativa na brincadeira e desenvolvimento na execução. 	
REFERÊNCIAS VALADARES, Solange; ARAÚJO, Rogéria. Educação Física no Cotidiano Escolar: 65 Jogos com Bolas. Vol.4 - 3ª ed. Belo Horizonte: Editora Fapi LTDA, 1999.	



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB
CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA – PARFOR
COMPONENTE CURRICULAR: ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Estágio Supervisionado I

Escola: EMEIF Francisco Felipe dos Santos

Ano: 2017 Turno: Manhã N° de Alunos: 15 Turma: 3º ano

Aulas: 02h/a

TEMA: Motricidade Global

CONTEÚDO: Atividades de agilidade e velocidade

OBJETIVOS

- Desenvolver coordenação motora global, agilidade e velocidade.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

1º MOMENTO

- Iniciar com alongamento, após coloca-los em colunas e em frente para o outro, e a frente de cada participante um obstáculo que ao sinal do professor deve:
 1. Pular o obstáculo para frente e para trás e trocar de lugar com o colega da frente;
 2. Pular o obstáculo colocando um pé depois o outro e trocando de lugar com o colega da frente;
 3. Fazer as duas atividades anteriores e trocar de lugar com o colega da frente.

2º MOMENTO

- Dividir os alunos em três equipes, distribuir bambolês de forma que todos fiquem dentro de um, ao sinal o professor entrega um bambolê extra para o primeiro integrante, e este deve ser passado pelo corpo de cada participante até chegar no ultimo que vai colocar na frente e pular dentro dele e os outros participante também fazem isso, a equipe que chegar primeiro ao local determinado vence.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Pratos e Bambolês.

AVALIAÇÃO

- Participação ativa na brincadeira e desenvolvimento na execução.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 1998.



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB
CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA – PARFOR
COMPONENTE CURRICULAR: ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Estágio Supervisionado I

Escola: EMEIF Francisco Felipe dos Santos

Ano: 2017 Turno: Manhã N° de Alunos: 15 Turma: 3º ano

Aulas: 02h/a

TEMA: Orientação Temporal

CONTEÚDO: Recreação, velocidade e habilidade

OBJETIVOS

- Desenvolver noções espaciais e movimentos motores.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

1º MOMENTO

- Os alunos serão divididos em três grupos, posicionados em três colunas. As colunas ficarão atrás de uma linha demarcada, a sua frente a professora construirá um percurso feito de arcos, cordas, cones e bolas.

2º MOMENTO

- Ao sinal dado pela professora, o primeiro aluno de cada coluna sairá correndo tocando os pés dentro dos arcos espalhados. Em seguida, saltará sobre a corda, continuará correndo fazendo ziguezague entre os cones saltará sobre a corda novamente, pegará a bola e retornará fazendo o mesmo percurso com a bola na mão. Quando chegar, entregará ao companheiro que deverá repetir o percurso, só que levando a bola e deixando-a para que o próximo venha buscá-la. Caso um aluno não cumpra alguma etapa, deverá retornar e fazer a sequência correta. Será considerado vencedor o grupo que completar a prova primeiro.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Arcos, cordas, cones e bolas.

AVALIAÇÃO

- Participação na brincadeira

REFERÊNCIAS

VALADARES, Solange; ARAÚJO, Rogéria. **Educação Física no Cotidiano Escolar: 72 Jogos para Dias de Chuva**. Vol.2 - 3ª ed. Belo Horizonte: Editora Fapi LTDA, 1999.



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB
CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA – PARFOR
COMPONENTE CURRICULAR: ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Estágio Supervisionado I

Escola: EMEIF Francisco Felipe dos Santos

Ano: 2017 Turno: Manhã N° de Alunos: 15 Turma: 3º ano

Aulas: 02h/a

TEMA: Orientação Espacial e Temporal

CONTEÚDO: Circuito integrado com corrida do saco

OBJETIVOS

- Desenvolver coordenação motora global, lateralidade, estruturação espacial e raciocínio.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

1º MOMENTO

- Iniciar com alongamento, após fazer a divisão da turma em três equipes e colocá-los em fila, feito isso fazer explicação de como será feita a brincadeira.

2º MOMENTO

- O primeiro integrante da equipe vai pulando com um saco entre três cones fazendo lateral entre eles.
- A sua frente terá cones pequenos e pratos com cores invertidas ele deverá colocar as cores corretas e depois voltar para o início percorrendo o circuito novamente, e assim será feito com todos integrantes da equipe. A equipe em que seus integrantes fizerem em menor tempo será a vencedora.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Cones grandes e pequenos, pratos e sacos.

AVALIAÇÃO

- Participação ativa na brincadeira e desenvolvimento na execução.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Vera Peçanha de. Teoria e prática em Psicomotricidade. São Paulo: Wak, 2002.



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB
CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA – PARFOR
COMPONENTE CURRICULAR: ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Estágio Supervisionado I

Escola: EMEIF Francisco Felipe dos Santos

Ano: 2017 Turno: Manhã N° de Alunos: 15 Turma: 3º ano

Aulas: 02h/a

TEMA: Atenção

CONTEÚDO: Brincadeira “Jogo dos Números”

OBJETIVOS

- Desenvolver raciocínio e agilidade.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

1º MOMENTO

- Iniciaremos a aula com alongamentos através de uma história “Explorando a Terra”, o professor conta a história e faz movimentos para que os alunos repitam (Que lugar montanhoso! Vamos escalar essa montanha? (movimentos de braços e pernas)) .

2º MOMENTO

- Pedir que sentem em duas fileiras de forma que fique uma de frente para outra, entre elas serão colocadas duas bolas e a frente dos alunos ficara uma cesta de basquete.

3º MOMENTO

- A professora distribui números iguais para as duas colunas, colocando duas bolas no centro das duas colunas, de modo que a distância fique proporcional para os dois lados. Quando a professora falar um número, os alunos das duas colunas que tiverem os respectivos números deverão se levantar o mais rápido possível, correr até as bolas de basquete, pegar uma das mesmas se deslocar até a cesta de basquete e arremessar a bola. O aluno que acertar primeiro, marcará um ponto para a sua fileira, termina a brincadeira quando todos os alunos realizarem a atividade.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Bola, cesta confeccionada de papelão.

AVALIAÇÃO

- Participação na brincadeira.

REFERÊNCIAS

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



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB
CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA – PARFOR
COMPONENTE CURRICULAR: ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Estágio Supervisionado I

Escola: EMEIF Francisco Felipe dos Santos

Ano: 2017 Turno: Manhã N° de Alunos: 15 Turma: 3º ano

Aulas: 02h/a

TEMA: Esquema Corporal

CONTEÚDO: Brincadeira “Siga o Mestre”

OBJETIVOS

- Desenvolver socialização, coordenação motora e conhecimento corporal.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

1º MOMENTO

- Iniciaremos a aula com uma roda de conversa sobre o que será realizado na aula.
- Perguntar aos alunos se já ouviram falar da brincadeira, se já brincaram etc.

2º MOMENTO

- Brincadeira propriamente dita: Os alunos formaram um círculo em pé, e o mestre que será o professor pede movimento pedindo que o imite, (“Estou com frio nos braços” - abraçar a si mesmo, “Ai que dor!” (mãos na cabeça), “Que coceira” (na perna), “Abaixar a cabeça”, “levantar um braço”, “inclinarse para frente”, “arraste os pés”, “tossir”, “espirrar”, “piscar os olhos”, “bater palmas” “pular com um pé só”, “pular com o outro”, “sorrir”, “dar gargalhadas” “fazer silêncio” (dedo indicador sobre os lábios”); a competição funciona assim: ganha pontos que fizer os movimentos (anotar na lousa) perde pontos que perder algum movimento) isso vai exigir atenção e concentração).

3º MOMENTO

- **Atividade escrita:** desenhar o próprio corpo (se a criança já escreve – descrever a localização de cada parte: a cabeça fica em cima do pescoço, é redonda e tem cabelos)

4º MOMENTO

- Os alunos deverão correr livremente pela sala (cadeiras devidamente afastadas), e ao sinal do professor executar as tarefas como sentar, rolar, agachar e ficar em pé.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Canetas e papel

AValiação

- Participação na brincadeira

REFERÊNCIAS

VALADARES, Solange; ARAÚJO, Rogéria. **Educação Física no Cotidiano Escolar: 72 Jogos para Dias de Chuva**. Vol.2 - 3ª ed. Belo Horizonte: Editora Fapi LTDA, 1999.

	UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA – PARFOR COMPONENTE CURRICULAR: ESTÁGIO SUPERVISIONADO
	Estágio Supervisionado I
	Escola: EMEIF Francisco Felipe dos Santos
	Ano: 2017 Turno: Manhã N° de Alunos: 15 Turma: 3º ano Aulas: 02h/a
TEMA: Lateralidade e Motricidade	
CONTEÚDO: Circuito Psicomotor	
OBJETIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver lateralidade, motricidade e agilidade. 	
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS <u>1º MOMENTO</u> <ul style="list-style-type: none"> • Iniciar com alongamento, após passar para a execução do circuito: - Fazer lateral entre cones; pular com os dois pés no bambolê e em seguida passar por baixo da corda. <u>2º MOMENTO</u> <ul style="list-style-type: none"> • Fazer atividade de revezamento, dividir em tres equipes, pega a bola vai até o outro lado com ela bate no cone, volta entrega ao outro participante que faz o mesmo percurso a equipe que terminar primeiro ganha. 	
RECURSOS DIDÁTICOS <ul style="list-style-type: none"> • Cones, bambolês, corda, bola. 	
AVALIAÇÃO <ul style="list-style-type: none"> • Participação na brincadeira 	
REFERÊNCIAS ALMEIDA, Vera Peçanha de. <u>Teoria e prática em Psicomotricidade</u> . São Paulo: Wak, 2002.	

FOTOS DE EXECUÇÃO

Imagem 01 e 02 – Trabalho com Jogos Cooperativos



Imagem 03 e 04 – Alunos na Brincadeira de Bolinhas e com os arcos



Imagem 05 – Alunos nos espaços da escola participando do Circuito Psicomotor



Imagem 06 – Crianças participando do Jogo dos Números



Imagem 08 – Circuito Psicomotor trabalhado com as crianças



Imagem 09 – Alunos e Professor Estagiário

