

**CENTRO EDUCACIONAL MUNICIPAL Criança Esperança I**

**PROJETO “JOGANDO COM A MENTE”**

**junho/julho/2012**

**CENTRO EDUCACIONAL MUNICIPAL Criança Esperança I**

Direção: Veimar Luis Agostineli

Coordenadora: Rosely Sabino dos Santos

Professora: Márcia Marcelino de Araújo de França

Disciplina: Educação Física

Período: Matutino

Projeto “jogando com a mente”

**junho/julho/2012**

**SUMÁRIO**

Justificativa.....	04
Objetivo .....	07
Metodologia .....	08
Cronograma .....	10
Premiação.....	11
Custo .....	11
Avaliação .....	12
Bibliográfica .....	13
Anexos .....	

## **1 JUSTIFICATIVA**

Nas aulas de educação física, com o calor intenso, os alunos não estão gostando de ir para a quadra, pois o calor nos últimos dias está insuportável. Alguns alunos reclamam de dor de cabeça pelo calor intenso, e pedem para ficar em sala de aula brincando de joguinhos.

Como sabemos que o nosso planeta vem sofrendo com o aquecimento global, já é necessário que todas as escolas tenham a quadra esportiva coberta para serem ministradas as aulas de Educação Física.

Baseando-se na proposta pedagógica, vamos trabalhar do primeiro ao quinto ano com os jogos de salão e jogos de tabuleiros. Os jogos devem ser trabalhados em duplas sala de aula. Também usaremos a sala de tecnologia na sala da escola Criança Esperança I, pois lá as crianças gostam de ir jogar diversos jogos, visto que a mesma tem um ambiente agradável para as crianças.

Jogo é toda e qualquer interação entre dois ou mais sujeitos dentro de um conjunto definido de regras. ( FALCÃO, 2003)

Optamos em trabalhar com jogos estratégicos, pois são jogos que fazem com que o aluno crie estratégias de ação para uma melhor atuação como jogador, onde ele tenha que criar hipóteses e desenvolver um pensamento sistêmico, podendo pensar múltiplas alternativas para resolver um determinado problema. Como: Dama, Xadrez, Freecell, Batalha Naval, Campo Minado,

Paciência e muitos outros. jogos, pois eles fazem com que o aluno crie estratégias de ação para uma melhor atuação com jogador, onde ele tenha que criar hipóteses e desenvolver um pensamento sistêmico, podendo pensar múltiplas alternativas para resolver um determinado problema. Como: Dama, Xadrez, trilha dominó, jogo dos sete erros, vareta, memória quebra-cabeça e jogo de botão.

As crianças quando estão jogando mostram quem realmente são, respeitando ou não as regras, e se não respeitarem terão que aprender, pois o jogo tem regras a serem respeitadas.

O jogo é uma relação inter-pessoal definidas por regras. ( Antunes,2008)

Através dos jogos de salão e de tabuleiro iremos desenvolver uma aprendizagem para toda vida. Falcão, 2003, que"Jogo é toda e qualquer interação entre dois ou mais sujeitos dentro de um conjunto definido de regras"Falcão, 2003,que"Jogo é toda e qualquer interação entre dois ou mais sujeitos dentro de um conjunto definido de regras"Falcão, 2003,que"Jogo é toda e qualquer interação entre dois ou mais sujeitos dentro de um conjunto definido de regras" Falcão, 2003,que"Jogo é toda e qualquer interação entre dois ou mais sujeitos dentro de um conjunto definido de regras" Falcão, 2003,que"Jogo é toda e qualquer interação entre dois ou mais sujeitos dentro de um conjunto definido de regras"

Temos que a vida é um jogo, às vezes ganhamos, às vezes perdemos , devemos aprender a lidar com isso, pois vivemos em sociedade.

O jogo é aprender a lidar com a competitividade que existente dentro de nós. Compreender a competição e as emoções relacionadas a elas num ambiente assistido é a oportunidade para que as crianças passem a lidar com a realidade do mundo competitivo de maneira mais serena e equilibrada. (LIMA, 2000)

Celso Antunes relata que “o jogo é uma relação interpessoal definida por

regras", enquanto Falcão, 2003, que "Jogo é toda e qualquer interação entre dois ou mais sujeitos dentro de um conjunto definido de regras" e Gustavo Trípode que jogo é aprender a lidar com a competitividade existente dentro de nós. Compreender a competição e as emoções relacionadas a ela num ambiente assistido, no espaço da aprendizagem, é uma oportunidade para que as crianças passem a lidar com a realidade do mundo competitivo de maneira mais serena e equilibrada".

É através dos jogos, que vamos adquirir experiência. Quem joga terá, com certeza, uma preparação para resolver de forma ágil os problemas que há de vir ao longo da vida. Jogar, respeitando regras, é também uma preparação para a vida.

Segundo ORSO (1999 p.7), a criança precisa ser alguém que joga, para que mais tarde, saiba ser alguém que age, convivendo sadicamente com regras do jogo da vida.

“Saber ganhar e perder deveria acompanhar a todos sempre”

## **2 OBJETIVOS**

### Gerais:

Buscar através desses jogos a estimulação visual, a atenção, o raciocínio-lógico, a melhora da coordenação motora fina, a afetividade, a autoestima da criança, a interação social, o respeito às regras do jogo e construir novas regras e lateralidade. Com os jogos vamos trabalhar muito a coordenação motora fina dos alunos, visto que os alunos confeccionarão um quebra-cabeça serão forte mente trabalhada a coordenação motora fina não só mente nas confecções do quebra cabeça mais em todos os jogos trabalhado proposto nesse projeto.

Os alunos com dificuldade motora fina com certeza estarão melhorando, através da manipulação dos jogos e recortes para os jogos. “O controle da força muscular e da leveza dos movimentos leva uma melhora das habilidades manuais.” (in Revista Psicopedagogia), 2002,p.45/46.

### Específicos:

Desenvolver no aluno o sentido de estratégias de ação para uma melhor atuação como jogador, onde ele tenha que criar hipóteses e desenvolver um pensamento sistêmico, podendo pensar múltiplas alternativas para resolver um determinado problema;

Proporcionar momentos de prazer e de aprendizado no espaço escolar.

Promover a socialização enquanto as crianças brincam.

Identificar e compreender o universo lúdico e a importância do brincar no processo de ensino – aprendizagem.

Estimular o desenvolvimento das capacidades naturais, dando às crianças à oportunidade de expressar seus sentimentos frente à brincadeira proposta.

### **3 METODOLOGIA**

Os alunos serão convidados a participar deste projeto, sem ser obrigados.

O projeto será desenvolvido na Escola Municipal Criança Esperança I nas aulas de Educação física.

Os alunos envolvidos serão do 1º ano, 2, 3, 4º e 5ºanos.

Nos primeiros anos iremos trabalhar com jogos de vareta, memória, dominó, e quebra- cabeça, jogo de sete erros. Com os alunos dos segundos anos trabalharemos os mesmos jogos dos primeiros anos, com elevando o grau de dificuldades.

Com os alunos do terceiro ano trabalharemos dama, trilha, vareta, dominó, memória, jogos de cruzadinhas, jogo de botão e sete erros.

Com os alunos do quarto e quinto anos, trabalharemos dama, xadrez, trilha, dominó, memória, jogo dos sete erros, vareta jogo de botão. A escola já adquiriu alguns jogos, mas precisamos de mais então será feito bilhetes que serão entregue para os pais não será obrigado ajudar só quem puder.

Os jogos serão adquiridos pela a escola, através de doações feitas pelos pais dos alunos nessas salas envolvidas sendo que para o primeiro ano “A” será pedido dez jogos de varetas, para o primeiro ano ”B” quebra cabeças dez jogos, para o segundo ano “A”, será pedido para os alunos dez jogos de dominó, para o terceiro ano “A”, será solicitado dez jogos de dama com o jogo de trilha atrás, para o quarto ano “A“ será solicitado quinze jogos de xadrez e dez jogos da memória, para o quinto ano será solicitado quinze jogos de botão. Alguns jogos de quebra-cabeça serão feito pelos alunos com capas de caderno doadas para a escola.

Também teremos a sala de tecnologia como apoio do projeto quando formos visitar a sala de s.t.e os alunos sentarão em dupla para jogarem, se o colega tiver duvida o colega pode ajudar assim trabalharemos a interação com o próximo e respeitar a suas dificuldades do outro.

#### Recursos Humanos e Materiais:

Humanos:

Direção, Coordenação, Professores, Alunos.

Materiais:

Sete jogos de quebra-cabeça

Quinze jogos de dominó

Sete jogos de varetas

Jogos de quebra-cabeça

Sete jogos de dama

Xadrez

Trilha.

Jogo de botão

Folhas de sulfite

Jogo dos sete erros

Memória

Computadores.

Sete medalhas

#### 4 CRONOGRAMA

Data da Execução	Qualidade de aulas utilizadas da disciplina de Educação Física	Ações a serem desenvolvidas a cada dia
01/06/2012  a  08/06/2012	05 aulas  Do 1º ao 5º ano	- Apresentação do Projeto aos Alunos

<p>11/06/2012</p> <p>a</p> <p>02/07/2012</p>	<p>20 aulas</p> <p>Do 1º ao 5º ano</p>	<p>Uma aula por semana com jogos em sala de aula e na sala de tecnologia.</p> <p>Ficando da seguinte forma:</p> <p>1º ano A, 1º ano B, 2º ano A, 2º ano B</p> <p>Jogos a serem aplicados:</p> <p>Jogos de varetas, dominó, quebra-cabeças,</p> <p>Jogo da memória e jogo dos sete erros</p> <p>3º A - Jogos de tabuleiro dama, trilha</p>
--	--	---

		<p>dominó, jogo dos sete erros, vareta, memória quebra-cabeça e jogo de botão.</p> <p>4º A - Jogos de tabuleiro dama, trilha dominó, jogo dos sete erros, vareta, memória quebra-cabeça e jogo de botão.</p> <p>5º A - Jogos de tabuleiro dama, trilha dominó, jogo dos sete erros, vareta, memória quebra-cabeça e jogo de botão, xadrez.</p>
--	--	--

## 5 PREMIAÇÃO

1 ° anos A e B  2 ° anos A E B	DUAS medalhas para os primeiros anos e duas para medalhas para os segundos anos pelos melhores desenhos. Representando os jogos.
--------------------------------------	--

3° ano A	Uma medalha para a melhor redação sobre o projeto.
----------	--

4 ° ano A	Uma medalha para a melhor redação sobre o projeto.
-----------	--

5 ° ano A	Uma medalha para a melhor redação sobre o projeto.
-----------	--

## 6 CUSTO

Duas medalhas para o primeiro ano, duas para o segundo ano, uma para o terceiro, quarto e quinto ano.

## 7 AVALIAÇÃO

Melhora na conduta com o próximo, sabendo respeitar os seus colegas, suas dificuldades e limites, raciocínio com rapidez, e que os alunos desenvolvam sua coordenação motora fina, atenção e aprenderam a lateralidade.

No fim do projeto os alunos devem fazer um desenho ilustrando qual jogo mais gostaram do primeiro ao segundo ano segundo ano.

Os desenhos serão escolhidos pela coordenação, serão dois desenhos do primeiro ano e dois do segundo. O melhor desenho ganhará uma medalha. Do terceiro ao quinto ano será escolhida uma redação por sala. Cada aluno ganhará uma medalha.

## **8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS**

ALMEIDA, Telma Teixeira de Oliveira. Jogos e Brincadeiras no ensino infantil e fundamental, 3ª edição, São Paulo, 2006.

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Petrópolis, RJ: VOZES, 2008. 15ª edição.

BRASIL, Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, MEC/SEF, 1998

FALCÃO, P. Criação e adaptação de Jogos em T&D. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2003.

FREIRE, João Batista. Educação de corpo inteiro teoria e prática da Educação Física. São Paulo: editora Scipione, 2009.

LIMA, Luiza Maria Silva. O Tão da Educação a Filosofia Oriental na Escola Ocidental. Ed. Ágora, 2000.

In Revista Psicopedagógica, 2002, p.45/46..

ORSO, Darci. Brincando, Brincando Se Aprende. Novo Hamburgo: Feevale, 1999.