



FACULDADE DOM BOSCO DE GOIOERÊ

RELATÓRIO DO PROJETO DE RECREAÇÃO

TÍTULO: APRENDER BRINCAR PARA ENSINAR

Benedita de Lourdes Marcolino Alonso¹

Ioleide Rampazo Piazza Câmara²

O Projeto: **Aprender brincar para ensinar**”, foi elaborado e desenvolvido com as acadêmicas do quarto semestre do Curso de Pedagogia, da Faculdade Dom Bosco de Goioerê, no período de 11 a 30 de novembro de 2010, com a finalidade de integração curricular, nas disciplinas de Didática e Prática de Ensino II e Fundamentos e Metodologia dos Anos Iniciais (Língua Portuguesa e Ensino Religioso) e os objetivos propostos foram de proporcionar às acadêmicas, atividades variadas que oportunizassem subsídios para futura elaboração de planos de aulas nas áreas de recreação e leitura.

A princípio iniciou-se com contação de história, pela professora Benedita de Lourdes Marcolino Alonso, por meio da fábula “**A Cigarra e a Formiga**”, demonstrando para as acadêmicas as diferentes possibilidades de contar uma história para crianças, explicitando as estratégias que podem ser utilizadas, como: expressão corporal, entonação de voz, etc.

Posteriormente, utilizou do teatro de fantoche, dramatizou para as acadêmicas a historinha infantil “**A Luva Lulu**”.

Nessa dramatização a professora Ioleide R. P. Câmara foi a narradora, e os demais personagens foram realizados pela professora Benedita e contou com a participação especial da professora Inês das Neves.

¹ ALONSO, Benedita de Lourdes Marcolino. Professora da disciplina: Didática e Prática de Ensino II.

² CÂMARA, Ioleide R. Piazza. Professora da disciplina de Fundamentos e Metodologia dos Anos Iniciais I (Língua Portuguesa e Ensino Religioso)

Outro momento do projeto foi realizado o desenvolvimento das atividades de recreação, sendo assim divididas:

jogos de raciocínio,
jogos para ambientes fechados e
jogos para ambientes aberto.

Nos jogos de raciocínio, as brincadeiras realizadas forma: A forca e Desenhado palavras.

Os jogos realizados para ambientes fechados foram: O espelho, Coitadinho do gatinho, Batata quente e o Pulso chinês.

Já para ambientes abertos, as brincadeiras realizadas foram: Cabra Cega, Corrida dos cantinhos e Roubar o rabo do gato.

Em todas as atividades propostas, as acadêmicas demonstraram interesse, participação, entusiasmo, realizando todas as atividades propostas.

Segue em anexo, as descrições das brincadeiras e as fotos do evento.

ATIVIDADES DESENVOLVIDAS:

1 – ATIVIDADES RECREATIVAS:

- ❖ jogos de raciocínio;
- ❖ jogos para ambientes fechados;
- ❖ jogos para ambientes abertos.

2 – LITERATURA INFANTIL

a) Jogos de raciocínio:

➤ A forca

- Número de participante: dois jogadores
- Espaço: Praça, parques, pátios, calçadas.
- Desenvolvimento:

O “enforcador” escolhe uma palavra e, em uma folha de papel, coloca-se a inicial da mesma e tantos tracinhos quantas foram as letras que compõem a palavra. O que vai jogar irá dizendo letras. Se elas constarem na palavra escolhida, serão registradas nos lugares correspondentes. Se a letra não

constar na palavra, será ponto perdido que representará uma parte do corpo a ser pendurado na forca, se depois do corpo feito (resultado das letras erradas) ainda não estiver solucionado o enigma, o próximo erro corresponderá ao enforcamento. Para tal, faz-se um laço no pescoço do boneco. O “enforcado” perde o jogo. Quando o “enforcador” erra a ortografia da palavra escolhida, o jogo é anulado e ele paga uma prenda imposta pelo adversário.

➤ **Desenhando palavras**

- Formar duas equipes com o mesmo número de participantes. Sortear a equipe que vai desenhar em primeiro lugar. A outra equipe escolhe uma palavra, sem revelar aos demais participantes. O grupo encarregado de desenhar decide qual dos seus membros será o desenhista. Os demais tem que adivinhar. O escolhido para desenhar reúne-se com a primeira equipe para que seus componentes lhe digam ao ouvido a palavra que deve desenhar. O desenhista regressa com sua equipe para tentar fazer com que seus companheiros adivinhem a palavra por meio de seus desenhos. Ele não pode falar, fazer mímica ou emitir qualquer som. Por outro lado, seus companheiros podem dizer quantas palavras quiserem. Se a palavra for adivinhada em um minuto, a equipe soma 1 ponto e escolhe outra para que a equipe rival a adivinhe. Se não adivinhar, a primeira equipe ganha 1 ponto e volta a escolher outra palavra para que um jogador da equipe rival a desenhe.

b) jogos para ambientes fechados:

➤ **ESPELHO**

- Número de participante: entre 5 e 10
- Espaço: Praças, parques, pátios, calçadas.
- Desenvolvimento:
- Formação: Crianças em duplas, frente a frente. Uma delas é “espelho” da outra. Imitar os movimentos do competidor sem rir. O que está a frente do “espelho” pode fazer caretas. Paga multa (como no jogo de prendas) o que perder a competição. Na repetição da brincadeira, os papéis se invertem.

➤ COITADINHO DO GATINHO

- As crianças em roda e uma no centro, o gatinho. O gatinho começa o jogo, indo até a frente de uma das crianças da roda, pondo-se a miar e fazer caretas. A criança assim provocada deve dizer, sem rir, passando a mão na cabeça do gatinho: "Coitadinho do gatinho". Se em três tentativas o gatinho conseguir fazer o colega rir, troca de lugar com ele e a brincadeira recomeça. Se não conseguir, tentará com outra criança até que uma delas ria.

➤ BATATA QUENTE

- Sentar em círculo; um participante fica no centro, segurando a bola de meia que representa a batata quente. Desenvolvimento: quem estiver no centro joga a 'batata' para qualquer criança do círculo, dizendo: "Batata quente". A criança que recebe a 'batata' deve jogá-la imediatamente para o outro participante, e assim sucessivamente, até que todos tenham a oportunidade de pegar e lançar a bola. Reinicia-se o jogo com outra criança no meio do círculo.

➤ BATATA QUENTE (2)

- Sentados em círculos. Um jogador no centro, de posse de uma bola ou de um lenço grande com um nó na ponta. Ao sinal, este arremessa a batata quente a outro qualquer, o qual deve arremessá-la, rapidamente, a outro, enquanto o do centro tenta interceptá-la. Se conseguir, troca de lugar com quem fez o arremesso e esse vai para o centro.

➤ PULSO CHINÊS

- Os dois jogadores juntam-se as mãos, prendendo os dedos de tal maneira que somente fiquem livres os polegares. Ao comando de 1,2,3 e já, cada jogador tentará pegar o polegar do companheiro com o seu, sem soltar-se em nenhum momento. O jogador que conseguir pegar o polegar do oponente e mantê-lo imobilizado enquanto conta até 3 ganha a partida. Vence quem conseguir três vitórias.

c) jogos para ambientes abertos:

➤ CABRA-CEGA

- Uma das crianças tem os olhos vendados, as demais cantam para ela: cabra-cega, de onde vens? , ao que ela responde: eu venho da serra. As outras crianças perguntam: o que é tu trazes? , e a cabra-cega responde: cravo

e canela. Me dá um pouquinho?, as crianças pede e ela diz: não. Então, as crianças gritam que a cabra-cega não as pega e saia correndo, com a cabra-cega atrás delas. Que é pego, vai para um ponto marcado e fica preso. Como a cabra-cega tem os olhos vendados, tem que se valer de outros sentidos que não a visão para pegar as outras crianças.

➤ ROUBAR O RABO DO GATO

- Cada criança deve pendurar na cintura um rabo feito de papel. Depois, correndo livremente pelo espaço, devem tentar roubar o rabo de papel dos colegas, tentando evitar que roubem o seu.

➤ CORRIDAS DOS CANTOS

- Os alunos devem formar quatro grupos e traçar um quadrado grande (com lado de 15 ou 20 m) no chão. Cada grupo deve ocupar um canto desse quadrado. A um sinal, todos devem sair correndo, procurando conservar a distância entre os grupos, ou seja, quando um grupo chegar a um dos cantos, os demais tem de estar chegando aos outros três.

2) literatura infantil

➤ Contar história através de:

- Leitura do clássico: A Cigarra e a Formiga;
- Contação de história através de teatro de fantoches, da história: **A Luva Lulu.**

CONCLUSÃO

Ao trabalharmos esse projeto com as acadêmicas do 4º semestre do Curso de Pedagogia foi muito gratificante, pois percebemos grande entusiasmo das acadêmicas tanto em realizar as atividades propostas. Portanto os objetivos propostos foram cumpridos uma vez que, o envolvimento das acadêmicas pode ser observado tanto na prática realizada, quanto na elaboração e aplicação de mini projetos que desenvolveram com crianças em diferentes espaços, como: praças, pátio de escolas e de igrejas, etc.

Uma das dificuldades encontradas foi conter a euforia das alunas durante a realização das brincadeiras.

REFERÊNCIAS

FREIRE, João Batista. SCAGLIA, Alcides José. **Educação como prática corporal**. São Paulo : Scipione, 2003.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincadeiras para sala de aula**. 6.ed. Petrópolis, RJ : Vozes, 2007.

_____. **Brincar: prazer e aprendizado**. 5.ed. Petrópolis, RJ : Vozes, 2007.

RIZZI, Leonor. HAYDT, Regina Célia Cazaux. **Atividades Lúdicas na educação da criança**. 6.ed. São Paulo : Editora Ática. 1997.