

PLANO DE AULA

MÊS: Outubro

PROFESSOR: Tamires Sanguino de Castro

OFICINA: JOGOS POPULARES

TURMAS: 1, 2, 3

TEMA: Dominó, Pega Vareta, Elefantinho Colorido, Gato e Rato, Mãe Da Rua, Alerta, Dança da Cadeira e Dança das Cadeiras

Cooperativas.

Dança das Cadeiras Cooperativas

OBJETIVO:

Resgatar jogos populares da cultura brasileira, oferecer essa oportunidade aos alunos e inseri-los em uma diferente perspectiva do lúdico, do aprendizado e do brincar.

Possibilitar o resgate e valorização de brincadeiras tradicionais que vêm se perdendo com o tempo, brincadeiras que são de grande importância para construção de conhecimentos e habilidades que, muitas vezes, não são possíveis de se alcançar com as brincadeiras atuais que muitas vezes não exigem muito das crianças ou de brinquedos que fazem praticamente tudo por elas.

Em tempos modernos, em que o computador com acesso à internet, o vídeo game e a televisão, no mundo globalizado, tem ganhado cada vez mais espaço, as brincadeiras tradicionais estão sendo “deixadas de lado” pelas crianças em favor das novas tecnologias. Assim, muitas dessas brincadeiras típicas das crianças ou de algumas regiões do país acabam sendo esquecidas ou não “aprendidas” pelas novas gerações.

Construir sequencia de movimentos levando em conta os seus limites corporais e dos colegas.

Benefícios do Dominó: Entre os benefícios dessa atividade lúdica, está o desenvolvimento do raciocínio lógico e aritmético das crianças. Mesmo que encarado pela maioria das pessoas apenas como diversão, o dominó também é uma boa forma de exercitar a mente. O dominó é um jogo tradicional, coletivo e conhecido das crianças.

Benefícios de Pega Vareta: O jogo de pega varetas é um excelente recurso para estimular as funções executivas, atenção, concentração, coordenação e equilíbrio e tolerância à frustração.

Além disso, permite aprofundar o conceito de multiplicação (continha de vezes), levantamento de hipóteses e resolução de problemas.

Benefícios do Elefantinho Colorido: desenvolvimento da concentração, atenção, coordenação motora, conhecimento das cores, discriminação visual e auditiva.

Benefícios do Gato e Rato: Este jogo educativo promove a atenção e concentração (as crianças têm de estar atentas para escutar o miar/chiar), bem como a capacidade de esperar e manter o silêncio enquanto aguardam pela sua vez de jogar.

Benefícios do jogo Mãe da rua: Desenvolver habilidades físicas, como correr e pular. Coordenação motora e agilidade são outros ganhos.

Benefícios da brincadeira Alerta: Velocidade, Memória, Criatividade, Condicionamento físico, Atenção, Conhecimento de cores e

Movimento.

Benefícios da Dança da Cadeira: Desenvolve as habilidades motoras, o equilíbrio dinâmico, as percepções visual e auditiva e a noção espacial. Por meio do exercício, as crianças ainda aprenderam a importância de respeitar regras.

DESENVOLVIMENTO:

- Dominó: Os alunos se sentaram em círculos, cada jogador recebeu 7 pedras quando começava a rodada. Se na partida houvesse menos de 4 alunos, as pedras restantes ficam no dorme para serem compradas. O jogo começou pelo aluno que tinha a pedra dobrada mais alta (se jogasse 4 pessoas, sempre começava quem tem o seis dôbre ou carrilhão). No caso de que nenhum aluno tivesse dobradas, começava o aluno que tinha a pedra mais alta. A partir desse momento, os alunos realizavam suas jogadas, por turnos e no sentido anti-horário.

O aluno que começava a partida levava vantagem. Este é um conceito importante para a estratégia do dominó, pois o aluno ou dupla que começa, normalmente, é o que leva a vantagem durante a partida.

Cada aluno, no seu turno, colocava uma das suas pedras em uma das 2 extremidades abertas, de forma que os pontos de um dos lados coincidia com os pontos da extremidade onde estava sendo colocado. As dobradas foram colocadas de maneira transversal para facilitar sua localização.

Quando o aluno colocava sua pedra sobre a mesa, seu turno se acaba e passa-se ao seguinte aluno.

Se um aluno não pudesse jogar, “comprava” do monte das pedras como forem necessárias. Se não houvesse pedras no monte, passava o turno ao seguinte aluno.

- **Pega Vareta:** Os alunos se sentaram em círculos. Após as varetas espalhadas defini quem deveria começar pegando. O aluno que iniciou removia quantas varetas pudesse até mexer nas demais. Assim que o aluno mexia numa vareta que não era a que estava retirando, perdia a vez. A vareta que estava sendo removida era deixada no lugar onde estava ou devolvida sobre as demais.

Ambas as mãos podiam ser usadas para pegar as varetas. Após ter pegado uma vareta, o aluno poderia utilizá-la para auxiliar na retirada das demais. Cada vareta possui uma pontuação conforme sua cor: as amarelas valem 05 pontos, as verdes 10, azuis 15, vermelhas 20 e a preta 50 pontos. Vencia o aluno que tinha mais pontos.

- **Elefantinho Colorido:** Um aluno foi escolhido para comandar a brincadeira. Ele ficou à frente dos demais e dizia: “Elefantinho colorido!”. Os outros respondiam: “Que cor?”. O comandante então gritava o nome de uma cor e os jogadores corriam para tocar em algo que tinha aquela tonalidade.

Quanto mais longe o acesso a cor, mais difícil o jogo ficava. A brincadeira ficava mais divertida se o comandante perseguisse os outros participantes e tentasse capturá-los antes que eles chegassem à cor. O primeiro capturado virava o próximo comandante.

- **Gato e Rato:** O Gato perguntava: "Seu Ratinho está?"
As crianças da roda respondiam : "Não"
O Gato perguntava: "A que horas ele chega?"
As crianças respondiam um horário a escolha.
As crianças começavam a rodar e o Gato ia perguntando: "Que horas são?" e as crianças respondiam: "Uma hora" - "Que horas são?" - "Duas Horas" e assim até que chegasse ao horário combinado.

As crianças na roda deveriam parar com os braços estendidos; o Gato passava a perseguir o Rato.

A brincadeira acabava quando o Gato pega o Rato. Para os bem pequenos era preferível que os que estavam na roda ficassem parados até que o gato pegue o rato. Para crianças maiores as que estavam na roda podiam ajudar o rato a fugir ou atrapalhar o gato, sem desfazer o círculo.

- **Mãe da Rua:** Escolhi uma criança para ser a mãe da rua. Organizei os demais alunos em dois times e pedi que cada time se posicionasse dos dois lados da quadra. A mãe da rua ficava no meio da quadra. O objetivo era que todas as crianças atravessassem de um lado para o outro sem serem pegos pela mãe da rua. Quem tivesse sido pego, se juntava à mãe da rua no centro e ajudava a pegar os demais alunos dos dois times. O jogo terminava quando todas as crianças de um time fossem pegas: o time oposto era o vencedor. Para dificultar, sugeri que a travessia fosse feita pulando num pé só, imitando sapo, virando estrelinhas entre outras.
- **Alerta:** Antes de começar a brincadeira, cada jogador escolhe um apelido. Pode ser uma cor, um número, outro nome, uma fruta – enfim, o que a imaginação permitir. Um dos participantes é escolhido para começar e ficará com a bola nas mãos. Ele fica à frente e de costas para o restante do grupo, que se espalha atrás dele. O jogador lança a bola com força para o chão – para que ela quique bem alto – ao mesmo tempo em que

fala o apelido de uma das outras crianças do grupo. Esta, por sua vez, deve correr para pegar a bola, enquanto os outros participantes correm no sentido oposto. Ao pegar a bola o jogador deve gritar: “Alerta”. Nesta hora, todos os jogadores param no lugar onde estão. O jogador com a bola pode dar três saltos e tentar ‘queimar’ alguma outra criança. Se conseguir, quem foi atingido fica à frente da fila com a bola na mão. Caso contrário, ele mesmo deve ficar à frente da brincadeira. Dica: quem errar o apelido ou disser um apelido que não existe – o que nesse jogo é muito comum – deve pagar uma prenda.

- **Dança da Cadeira:** Pedi para que os alunos fizessem uma roda de cadeiras e outra de pessoas. Sendo que o número de cadeiras deveriam ser sempre um a menos. Coloquei algumas músicas infantis. Quando a música parava, todos deveriam se sentar em alguma cadeira. Quem não conseguisse se sentar, era eliminado e tirava-se mais uma cadeira. Ganhava quem sentasse na última cadeira.
- **Dança das Cadeiras Cooperativas:** Pedi para que os alunos colocassem as cadeiras como faz no jogo tradicional das cadeiras. O segredo do jogo é não eliminar nenhum aluno, só cadeiras, ou seja, a cada rodada, retirava uma cadeira e ainda assim todos deveriam sentar-se, como pudessem: no colo, no braço da cadeira, deitado sobre os colegas entre outros. Neste jogo não houve vencedores.

FEEDBACK DA AULA:

- **TURMA 1:** Nas atividades desenvolvidas durante o mês o feedback foi ótimo, os alunos demonstraram muito interesse em aprender as brincadeiras, a maioria não conheciam a brincadeira gato e rato e adoram. Os alunos da turma 1 são muitos participativos durante todas as brincadeiras. O único aluno que tem dificuldades em não aceitar perder é o Adriel que chora em toda as vezes que é eliminado de alguma brincadeira.

- **TURMA 2:** Nas atividades desenvolvidas durante o mês o resultado foi positivo, todas as crianças participaram com entusiasmo, os alunos da turma 2 aceitam bem as brincadeiras novas, mostrando interesse em aprender.
- **TURMA 3:** Nas atividades desenvolvidas durante o mês feedback foi positivo os alunos gostaram das brincadeiras desenvolvidas, destacando a brincadeira dança da cadeira cooperativa que foi a que eles mais gostaram, se divertiram muito.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

<http://institutobemmequer.com.br/contents/danca-das-cadeiras#:~:text=%20Desenvolver%20as%20habilidades%20moto>

<http://jogobrincaeiracultura.blogspot.com/2014/04/alerta.html>

<http://procriancabirigui.org.br/conheca-os-beneficios-que-o-domino-traz-as-criancas/#:~:text=Entre%20os%20benef%C3%ADcios%20dessa%20atividade,coletivo%20e%20conhecido%20das%20crian%C3%A7as>.