

COLETÂNEA LÚDICO- EDUCATIVA: JOGOS E BRINCADEIRAS



Que essa coletânea seja
relevante na sua prática em
sala de aula

**IRAILDE MARTINS
SHEILA SILVA**

Sumário

| | |
|------------------------------------|----|
| Apresentação | 03 |
| Por que trabalhar com jogos? | 04 |
| Legenda | 06 |
| Bingo Matemático | 07 |
| Caixa Surpresa | 09 |
| Pintura Dirigida | 11 |
| Centopeia numérica | 13 |
| Boliche matemático | 14 |
| Balão dos Substantivos | 16 |
| Frases embaralhadas | 18 |
| Fato ou Fake | 20 |
| Jogo do FF e VV | 21 |
| Soletrando | 23 |
| Dominó Matemático | 25 |
| Gincana do conhecimento | 27 |
| Jogo dos Gêneros textuais | 32 |
| Pizza Literária | 33 |
| Encontre no texto | 35 |
| Referências | 36 |

Apresentação

A fim de contribuir com a metodologia do professor em sala de aula e colaborar com o mesmo através da utilização de práticas pedagógicas lúdicas tornando assim o aprendizado significativo em sala de aula, as educandas do Curso de Pedagogia da Uneb, Sheila Silva e Irailde Martins, orientadas pela professora mestre, Adeilda Ana Martins, organizaram uma Coletânea de Atividades com Jogos e brincadeiras. Esse material se configura como produto didático pedagógico apresentado à Universidade do Estado da Bahia, em especial, ao Departamento de Ciências Humanas – Campus III- Juazeiro - Bahia como exigência para conclusão do curso de Pedagogia. O produto em questão visa contribuir por meio de atividades, com o processo ensino-aprendizagem das crianças nas salas de aula. Ressaltamos que, esse material não tem eficácia na sua totalidade, já que estamos lidando com indivíduos que tem seu próprio tempo para aprender. Mas o objetivo aqui é tentarmos contribuir com educadores na elaboração dos seus planos de aula e conseqüentemente, na troca de saberes em sala, tornando esse processo mais dinâmico e prazeroso através de atividades que despertem nos alunos o prazer por aprender, tirando o peso que muitos colocam a essa vertente educacional.

Esperamos que esse material seja de grande ajuda para os educadores que consigam ter acesso a ele, considerando que a maioria desses jogos e brincadeiras foram experimentados pelas pesquisadoras e outras professoras em espaços de sala de aula e na orientação que antecedia atividades escolares para viabilizar a compreensão de conteúdos.

Porém, queremos deixar claro que os jogos e brincadeiras apresentados nessa coletânea é mais um recurso e não o único no processo de apropriação do conhecimento. Os mesmos vão ajudar a docente a variar as suas estratégias em sala. Até porque, cada interprete desse material, a cada leitura, a cada vivência poderá e devera criar novas possibilidades, novos jogos e atividades. Tanto é que, enquanto estudosas da temática, descobrimos ao vivenciar os jogos essa necessidade de (re)inventar, criar e ampliar esses jogos e brincadeiras junto com as crianças com as quais atuamos.

Para finalizar, deixamos aqui um abraço afetuoso aos que, como nós, acreditam que: jogos e brincadeiras devem ter lugar garantido na infância de meninos e meninas.

Sheila e Irailde

Por que trabalhar com jogos, dinâmicas e brincadeiras?

A inovação da prática docente é um dos principais fatores que contribuem para um melhor aprendizado dos discentes. Nessa perspectiva educadores sempre buscam estratégias para disseminar o conhecimento de acordo com o contexto e realidade dos estudantes. Algumas práticas de intervenções e interações pedagógicas que podem ser adotadas pelos professores são o uso de ferramentas além do livro, como por exemplo, confecção de jogos educativos, confecção de brinquedos, construir dinâmicas em sala de aula, contextualizar brincadeiras da infância com questões relacionadas ao aprendizado, apresentação em slide, pinturas em tela, colagem, leituras em grupo, debates, resumos textuais, dinâmicas participativas. O uso dessas ferramentas podem ser bem trabalhadas e propiciar um aprendizado mais dinâmico, prazeroso e mais significativo, com estas os docentes podem contextualizar e problematizar de acordo a realidade, fazendo link com assuntos atuais do cotidiano e do passado. Promover um ensino mais lúdico e “criativo”, surgindo, assim, a noção de “brinquedo educativo”. Sobre isso, Kishimoto (2003, p. 36), fala-nos que:

O brinquedo educativo data dos tempos do Renascimento, mas ganha força com a expansão da Educação Infantil [...]. Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de seqüência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e materialização da função psicopedagógica: móveis destinados à percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora, parlendas para a expressão da linguagem, brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica.

Com isso, concordamos com autora pois o brincar se tornou uma ferramenta aliada da construção de saberes de indivíduos nos diversos anos escolares. O que envolve complexos processos de articulação entre o já dado (o jogo) e o novo, entre a experiência e a criação, partes integrantes do processo de humanização dos homens, iniciados durante a infância.

Lev Vygotsky (1987), defende que no uso de jogos brincadeiras encontra-se um novo plano de pensamento, ação, reação, expressão e comunicação de novos significados elaborados, novos papéis sociais e ações sobre o mundo vão sendo criados, com novas regras. O autor afirma ainda que o brincar não apenas requer muitas aprendizagens, mas se constitui num espaço de aprendizagem. Com isso, compreende-se que o jogo e a brincadeira não é algo já dado pronto e acabado, pois requer significações outras supondo novos aprendizados na vida do ser humano, uma vez que é preciso oportunizar o brincar desde cedo, e isso acontece nas relações que os sujeitos estabelecem com o outro com quem brinca.

Legendas

1. Objetivos didáticos: listar alguns objetivos que podem justificar o uso do jogo, mas fica livre para o professor colocar outros que achar necessário. Desse modo, a indicação é apenas ponto de partida de algumas possibilidades de uso do material.

2. Público-alvo: Indicado para turmas onde achamos que poderiam ser trabalhados esses jogos e brincadeiras. Mas fica livre para o professor fazer suas adequações.

3. Sugestões ao professor(a): Sugerir como o jogo/brincadeira pode ser feito.

4. Dicas: Disponibilizar para o professor novas idéias de como usar o material para outras atividades, ou fazer variações do jogo, com diferentes níveis de dificuldades.

BINGO MATEMÁTICO

Figura 1: Bingo ilustrativo



Fonte: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/bingo-geografico.htm>

Objetivos didáticos:

- Desenvolver o raciocínio lógico
- Ter atenção e rapidez
- Realizar situações-problemas
- Aperfeiçoar a leitura e a escrita de números e palavras

Público alvo:

Essa atividade lúdica foi trabalhada com uma turma de 3º ano, onde a investigadora Sheila deu aula, na Escola Caminhando com o Saber. O bingo também pode ser trabalhado com educandos de variadas séries, o que vai modificar é a intencionalidade e o grau de dificuldade das questões a serem abordadas no bingo.

Sugestões para o professor:

O professor deverá falar para os alunos como irá funcionar o Bingo e quais são as regras e premiações. Essa atividade pode ser feita com as cartelas previamente impressas ou o professor pode dar um pedaço de papel aos educados e pedir que eles preencham as lacunas de acordo com o assunto abordado.

O Bingo foi utilizado em sala para revisar operações matemáticas, onde foi entregue para os alunos a cartela com resultados de contas, depois de explicar a educadora foi pegando de dentro de uma caixa as contas e falando pausadamente para que os educandos fossem tendo uma compreensão e assim marcasse na sua cartela o resultado, caso o tivesse.

Dica:

O bingo em sala pode ser explorado em diversas disciplinas e conteúdos:

- ✓ Leitura de palavras;
- ✓ Adição, Subtração, Multiplicação ou Divisão os alunos irão colocar números pré-estabelecidos pela professora nas colunas e depois ela fará o sorteio das contas para que eles marquem na cartela, caso o tenha;
- ✓ Situações-problemas, ela irá entregar as cartelas com os resultados das situações que levará previamente impressas para que eles possam marcar suas cartelas;
- ✓ Sólidos geométricos, a professora irá levar imagens de sólidos e nas cartelas terão os nomes dos respectivos, para que eles marquem nas suas cartelas;
- ✓ Essa atividade pode ser trabalhada também com: Potenciação, Frações, Antecessor e Sucessor ou a depender da inventividade do professor e necessidades do grupo.

Sugestão de cartela:

| | | |
|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| BINGO MULTIPLICAÇÃO | BINGO MULTIPLICAÇÃO | BINGO MULTIPLICAÇÃO |
| 20 8 16 | 45 5 24 | 45 15 20 |
| 40 64 28 | 63 72 8 | 81 35 63 |
| 27 42 36 | 35 32 16 | 18 27 8 |

| | | |
|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| BINGO MULTIPLICAÇÃO | BINGO MULTIPLICAÇÃO | BINGO MULTIPLICAÇÃO |
| 49 25 27 | 56 6 12 | 27 56 14 |
| 81 8 45 | 21 30 63 | 45 15 36 |
| 10 54 15 | 24 42 28 | 30 8 12 |

| | |
|------------------|------------------|
| B I N G O | B I N G O |
| | 3 12 20 27 40 |
| | 9 15 24 30 45 |
| | 10 18 25 36 50 |

| | |
|------------------|------------------|
| B I N G O | B I N G O |
| | 1 8 15 21 36 |
| | 4 9 18 27 40 |
| | 6 12 20 28 45 |

| | | |
|---|---|---|
| BINGO FORMAS GEOMETRICAS | | |
|  |  |  |
|  |  |  |

| | | |
|-----------------|----------------|------------------|
| PRIMEIRO | FALANTE | OBEDIENTE |
| FECHADO | REAL | BARATO |
| CERTO | PERTO | BAIXO |

| | | |
|----------------|-----------------|------------------|
| HUMILDE | CARIDOSO | OBEDIENTE |
| QUIETO | FRIO | LENTO |
| RICO | VERDADE | JOVEM |

| | | |
|----------------|------------------|----------------|
| ARRUMAR | RIR | LEVE |
| FECHADO | SALGADO | COMEÇO |
| BARULHO | PERGUNTAR | GIGANTE |

CAIXA SURPRESA

Figura 2: Caixa surpresa e musical



Fonte: Janicleide Silva (2021)

Objetivos didáticos:

- Desenvolver a imaginação e a percepção
- Estimular a curiosidade
- Aperfeiçoar conhecimentos
- estimular a agilidade e atenção
-

Público alvo:

Essa atividade lúdica foi feita com educandos do 3º ano da Escola Caminhando com o saber, para revisar tipos de substantivos. E ela pode ser trabalhada com educandos de variadas séries, o que vai modificar é a intencionalidade e o grau de dificuldade das questões a serem abordadas.

Sugestões para os professores:

Sugestões de conteúdos que podem ser trabalhados:

Ditado de figura: O educador irá colocar imagens dentro da caixa, solicitará que cada aluno abra seu caderno para que escrevam o ditado. Em seguida, ele irá tirando as imagens, uma de cada vez, para que os educandos escrevam, no final poderá ser feita uma correção coletiva no quadro.

Desenho de acordo com a palavra: Aqui para que seja trabalhado a coordenação, imaginação e habilidades artísticas, a professora irá escrever algumas palavras em tiras de papel e solicitará que os educandos façam o desenho, de acordo com o nome que é retirado da caixa.

Palavras paroxítonas, oxítonas e proparoxítonas: Para trabalhar a escrita dessas palavras, a educadora irá pedir que os alunos façam 3 colunas no seu caderno, uma

para cada classificação de palavras, depois ela irá tirar uma palavra por vez e eles irão escrever no lugar correto, tornando as questões gramaticais menos traumáticas para as crianças.

Alimentação saudável: colocar desenhos, brinquedos ou até mesmo frutas, legumes, grãos, sementes que remetem a alimentação.

Formas geométricas e cores: colocar diferentes formas geométricas coloridas na caixa

Números: colocar na caixa surpresa os números para que eles escrevam.

Substantivos comuns, próprios e coletivos: colocar várias palavras dessa classe gramatical na caixa surpresa.

Higiene e cuidados pessoais: colocar diferentes objetos de higiene como pente, escova dental, sabonete etc.

Diferentes objetos: colocar diferentes objetos, formas e texturas na caixa, como por exemplo: pente, colher, meia, bola, copo, carrinho, boneca, lápis, livro, sapato etc. É ótimo para trabalhar habilidades sensoriais com crianças entre 1,5 e 3 anos.

A caixa surpresa pode ser usada em várias disciplinas e conteúdos contextualizando e abrindo um leque de oportunidades pedagógicas.

PINTURA DIRIGIDA

Figura 3: Pintura dirigida



Fonte: Janicleide Silva (2021)

Objetivos pedagógicos:

- Desenvolver a atenção
- Reconhecer ordem sequencial,
- Desenvolver a psicomotricidade fina
- Relembrar cores,
- Fixar números

Público alvo:

Essa atividade foi feita no Infantil 3, pela educadora Janicleide, citada anteriormente que foi colega de turma do Curso de Pedagogia e faríamos o TCC juntas, chegamos inclusive a esboçar as primeiras ideias sobre a temática em questão. Porém, a mesma por motivos particulares precisou concluir o curso em outra universidade, como sugestão das pesquisadoras na perspectiva de colaborar com seu processo educacional e ajudar na coordenação motora dos alunos, como também a psicomotricidade. Ela é ideal para trabalhar com alunos do Infantil, que estão no processo de aquisição da atenção e do desenvolvimento da psicomotricidade.

Sugestões para o professor:

Entregue a pintura aos alunos, nela deverá ter a numeração e as cores indicadas para eles pintarem, em seguida explique como será feita a atividade.

Dicas:

- ✓ Há muitas atividades que as crianças podem realizar para desenvolver a coordenação motora e a atenção. Alguns as realizam diariamente brincando ou cuidando de si mesmos, como:
 - Usando lápis de cor, marcadores e giz de cera para pintar determinados espaços
 - Montando quebra-cabeças
 - Brincando com blocos de montar
 - Amarrando os sapatos
 - Abotoando a blusa

CENTOPEIA NUMÉRICA

Figura 4: centopéia numérica



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/310748443033636118/>

Objetivos didáticos:

- Desenvolver o raciocínio lógico;
- Aprimorar sua rapidez de reação;
- Memorizar o conceito do conteúdo;
- Aperfeiçoar sua aprendizagem

Público alvo:

Esse jogo foi experimentado no Infantil III pela educadora Janicleide. A mesma trabalhou com a Centopeia a assimilação de cores e números que tinham sido vistos previamente em sala. Ele pode ser feito com a Educação Infantil, tanto para trabalhar número, letras e cores...

Sugestão para o professor:

O professor levará para a sala a centopeia já feita com os dados que estiver trabalhando, no caso feito foi números e cores. Fixará na lousa e entregará fichas numéricas para os alunos. Conforme a professora for perguntando, (qual o número vem antes de 3? qual vem depois do 5?...), quem tiver com a ficha levanta e vai fixá-la no cartaz, falando a cor em que ele está fixando-a.

Lembrando que as questões vão variar de acordo com o conteúdo que está sendo abordado.

Dicas:

- ✓ Pode ser trabalhado No Fundamental I, anos iniciais, com Antecessor e Sucessor, Operações matemáticas.

BOLICHE MATEMÁTICO

Figura 5: Boliche matemático



Fonte: <http://brincandocomosjogosmatematicos.blogspot.com/2015/12/boliche-matematico.html>

Objetivos didáticos:

- Desenvolver o raciocínio lógico
- Ter autonomia para resolver contas
- Trabalhar a coletividade

Público alvo:

Essa brincadeira foi feita com os educandos do 3º ano do Fundamental, na Escola Caminhando com o Saber, pela professora Sheila para trabalhar Adição.

Essa brincadeira pode ser trabalhada com educandos de variadas séries, o que vai modificar é a intencionalidade e o grau de dificuldade das questões a serem abordadas.

Sugestões aos professores:

A professora colocou nos pinos numerais de 0 a 9. A professora, chamando dois alunos por vez, falava uma adição e eles tinham que jogar a bola nas garrafas que tinham a soma correta dos números.

O professor poderá confeccionar os pinos do boliche com garrafas pets, e numerá-las de acordo com as contas que deseja trabalhar. Em seguida, disporá os educandos em grupos ou duplas e irá explicar como se dará o jogo.

Para ficar mais atrativo, dê premiações para o grupo que acertar mais contas.

Dicas:

- ✓ Essa atividade também pode ser trabalhada com conteúdos de Português, sugerimos trabalhar antes a leitura de um gênero textual, formação silábica, separação silábica, etc.

BALÃO DOS SUBSTANTIVOS

Figura 6: Balão dos Substantivos



Fonte: <https://www.soescola.com/2017/07/jogo-pedagogico-bexiga-folclorica.html>

Objetivos didáticos:

- Reforçar os conceitos de substantivos
- Diferenciar os tipos de Substantivos
- Contextualizar o conteúdo
- Fixar o que foi estudado

Público alvo:

Essa brincadeira foi feita com os educandos do 6º ano, do Reforço Escolar Instruir pela educadora Sheila. Ela pode ser trabalhada em várias séries, o que vai modificar é a intencionalidade e o grau de dificuldade das questões a serem abordadas e quais tipos de substantivos.

Sugestões para o professor:

A educadora escreveu em tiras de papel tipos de substantivos, que estava sendo trabalhado nas respectivas escolas dos educandos, aproveitando para contextualizar foi usado nomes que estão relacionados ao contexto social e geográfico dos alunos, como: nome de alguns bairros, nomes de políticos da cidade, frutas regionais, sentimentos variados, estabelecimentos comerciais da cidade, foram colocados dentro de bexigas. Depois espalhadas no chão da sala. Na lousa, foram feitas colunas

de acordo com os substantivos trabalhados, então cada aluno ia pegando uma bexiga e a estourando, eles liam a palavra e escreviam na coluna adequada.

Dica:

- ✓ Essa atividade pode ser trabalhada com outros conteúdos como: Pronomes, Povoamento da América, Tipos de Paisagens, Vogais e Consoantes.

FRASES EMBARALHADAS

Figura 7: Palavras soltas



Fonte: <https://www.distrito13.com.br/d13/especial-1-mes-de-jogos-vorazes-frases-embaralhadas/>

Objetivos didáticos:

- Desenvolver habilidades de análise
- Desenvolver capacidade de organização e planejamento de frases e textos.
- Demonstrar a compreensão do conteúdo abordado

Público Alvo:

Essa atividade lúdica foi trabalhada pela educadora Valdenice, orientada pela pesquisadora Sheila a quem presta assessoria para dinamizar suas aulas e por mim Irailde, com a minha filha em casa. É uma brincadeira que pode ser trabalhada com educandos de variadas séries, o que vai modificar é a intencionalidade e o grau de dificuldade das questões a serem abordadas.

Sugestão para o professor:

No caso da educadora Valdenice, ela usou de sua inventividade e dividiu a turma em duplas, em seguida entregou as palavras soltas e explicou como se daria a brincadeira para revisar o conteúdo Patrimônios Históricos. Eles teriam que desembaralhar as frases e coloca-las em ordem. Depois eles as fixaram num cartaz que estava na sala, predisposto, pela professora. Ao final eles leram todas as frases juntos e em seguida houve discussão do conteúdo e para finalizar construíram textos sobre a temática discutida.

Dica:

- ✓ Essa dinâmica pode ser trabalhada em História, Português, Geografia, Ciências com diversos conteúdos para fazer revisão e fixar melhor os conteúdos estudados.

FATO OU FAKE

Figura 8: fato ou fake



Fonte: <https://coronavirus.ceara.gov.br/project/fato-ou-fake-as-vacinas-sao-indispensaveis-num-cenario-de-pandemia/>

Objetivos Didáticos

- Refletir sobre textos informativos, jornalísticos e publicitários,
- Conhecer os meios de comunicação da sua região
- Trabalhar a leitura

Público alvo:

Essa brincadeira foi feita pela educadora Sheila na escola Caminhando com o Saber, com a turma de 5º ano. Ela é indicada para alunos das séries finais do Fundamental I por trabalhar mais com o gênero Notícia.

Sugestão para o professor:

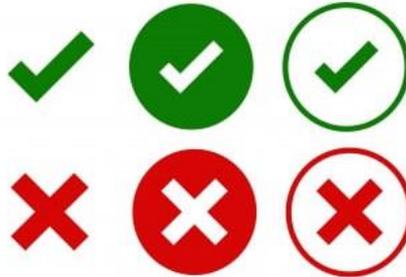
Levar para sala de aula notícias da sua região, algumas verdadeiras e outras fictícias, depois de revisar oralmente o gênero Notícia, a educadora entregou para cada dupla de alunos uma das notícias levadas, em seguida foi solicitado que uma dupla por vez, fizesse a leitura de sua notícia e falasse, na opinião deles, se era um fato ou fake. Depois que todos terminaram, a professora discutiu com eles e foi falando quais eram fato e quais eram fakes, explorando a importância de não espalhar notícias falsas e também do cuidado ao ler qualquer tipo de texto.

Dica:

- ✓ Trabalhe também com assuntos de Geografia, História, Artes...

JOGO DO FF VV

Figura 9: Verdadeiro ou falso



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/376472850105355091/>

Objetivos didáticos:

- Revisar conteúdos
- Trabalhar em conjunto
- Respeitar o outro

Público alvo:

Essa atividade é indicada para alunos das séries finais do Fundamental I.

sugestões para o professor:

A professora irá dividir a turma em duplas, para que eles conversem em dupla sobre o conteúdo. Em seguida, ela entregará uma folha para cada dupla e eles irão cortá-la em 4 partes, pedirá que eles escrevam em cada parte dessa: FF, FV, VV, VF.

Depois a professora irá fazer uma tabela com o nome de cada dupla para que seja possível a identificação.

A professora irá falar duas frases relacionadas ao conteúdo que está estudando junto com eles, e pedirá que ao final eles levantem a placa que indica se as sentenças são verdadeiras ou falsas.

Ex. Rochas são agregados minerais e elas podem ser ígneas, sedimentares e metamórficas. (V)

O granito é uma rocha sedimentar. (F)

Dará um tempo para que eles conversem e levantem a placa que eles acham correta.

Depois a professora faz a correção para os que não acertaram lembrem o conteúdo.

Antes de começar os trabalhos, sugerimos falar com os sujeitos envolvidos no processo que não se pode rir de quem não conseguir acertar, peça também que eles não gritem por conta das outras salas.

Dica:

- ✓ Contextualize a dinâmica trabalhando-a com as informações do seu Município, Estado ou Região.

SOLETRANDO

Figura 10: Soletrando



Fonte: <http://gshow.globo.com/programas/caldeirao-do-huck/soletrando/noticia/2013/06/confira-a-lista-dos-aprovados-para-as-seletivas-estaduais-do-soletrando.html>

Objetivos didáticos:

- Desenvolver a ortografia e oralidade
- Ampliar o vocabulário dos educandos através de novas palavras soletradas.
- Trabalhar ortografia e, principalmente, as dificuldades ortográficas.
- Promover a interação entre os educandos.
- Ampliar a percepção entre os modos de falar e escrever.

Público alvo:

Essa brincadeira foi feita pelas educadoras Sheila, valdenice e Iralde nas turmas de 5º ano, 2º ano e em casa com sua filha respectivamente. O Soletrando pode ser realizado com todos os segmentos escolares. O que diferencia a proposta, em cada segmento, é o grau de dificuldade das questões ortográficas trabalhadas.

Sugestão para o professor:

Informe aos alunos os objetivos do jogo e explique como se dará a brincadeira. Divida a turma em equipes, explicando a eles que todos os alunos da equipe irão participar em forma de rodízio.

As palavras podem estar despensas numa caixa, e a educadora vai pegando uma por vez para que o aluno faça a soletração.

Cada equipe terá que soletrar a palavra letra por letra de acordo à ortografia, respeitando o nome correto de cada letra e, conforme o caso; dizendo o nome do acento gráfico presente na respectiva letra.

À medida que o aluno da equipe for soletrando a palavra, a professora vai registrando as letras ditadas por ele, e ao final ele lerá a palavra e então será mostrada a palavra para todos. Aproveite esse momento para fazer observações e/ou correções sobre a compreensão auditiva; regras de fonética; ortografia; ortoépia; prosódia, etc.

Anote um ponto somente para a equipe que soletrar corretamente a palavra para que assim tenha uma equipe ganhadora, que será a que mais tiver acertos na soletração das palavras.

Dicas:

- ✓ Essa atividade pode ser usada também em forma de projeto abrangendo outras turmas e com fases eliminatórias.
- ✓ Trabalhe com palavras do cotidiano dos educandos, sua região, sua cidade.

DOMINÓ MATEMÁTICO

Figura 11: Dominó matemático



Fonte: <http://profdanubiamatematica.blogspot.com/2015/04/o-dominio.html>

Objetivos didáticos:

- Desenvolver a aprendizagem e a interação na construção do jogo;
- Exercitar o raciocínio;
- Desenvolver a aprendizagem de uma forma lúdica;
- Aprender operações matemáticas por meio da soma.

Publico alvo:

O Dominó Matemático pode ser realizado com todos os segmentos escolares. O que diferencia a proposta, em cada segmento, é o grau de dificuldade dos assuntos trabalhados.

Sugestões para o professor:

O jogo será levado pela professora e nele estará as operações trabalhadas em sala: Adição, Subtração, Multiplicação, Potência, Raiz quadrada) pode ser em duplas, trios ou quartetos para cada jogo de dominó. Depois de dividir a turmas, a professora irá explicar as regras do jogo e entregará as peças do dominó, para que eles comecem. Ganha o jogo quem acertas mais contas.

Dica:

- ✓ Caso tenha tempo suficiente, a professora pode construir as peças do dominó junto com seus alunos usando papel sulfite ou outro mais durinho, lápis de cor, hidrocor, cola, tesoura, régua. Segue exemplo abaixo:



GINCANA DO CONHECIMENTO

Figura 12: Gincana



Fonte: <https://www.soescola.com/2016/10/atividades-para-gincanas.html>

Objetivos Pedagógicos:

- Desenvolver o trabalho em equipe
- revisar conteúdos estudados
- Exercitar o raciocínio
- Aprender de forma lúdica

Público-alvo:

Essa brincadeira foi feita pela educadora Sheila, na turma de 5º ano da Escola Caminhando com o saber e pela educadora Lília com sua turma de 5º ano na comunidade de Aldeia- Sento-Sé.

É uma brincadeira que pode ser trabalhada em algumas séries da Educação Infantil e todas do Fundamental I.

Sugestões de provas para gincana em sala:

A educadora Lília fez a gincana para trabalhar o dia do índio, usou as tarefas: Bingo das comidas típicas, Jogo da força com nomes de alimentos indígenas, encontre o objeto, descendente de índios, Mural com desenho e Criação de um objeto (arco, flecha)

A educadora Sheila fez para revisar conteúdos de todas as disciplinas que foram trabalhados na unidade.

As tarefas a serem organizadas precisam estar de acordo com os conteúdos trabalhados. Depois de separar as provas, explique aos alunos como se dará a gincana e as provas.

- Divida a turma em equipes
- Peça que eles escolham um nome para a equipe
- Leve eles para a quadra
- Peça para criarem um grito de guerra
- Ganha a equipe que fizer mais pontos.

Jogo da forca (Palavras do Conteúdo)

Este jogo já é conhecido por todos, usando-o em sala pode-se estimular o aluno à leitura e uma correta escrita das palavras do nosso vocabulário.

Desenvolvimento

Para a realização desta tarefa, as equipes deverão apresentar 1 aluno. As palavras serão ditas pela educadora, ao sinal os alunos representantes de cada equipe deverão se dirigir para a frente e tentar descobrir qual é a palavra. Receberá a maior pontuação a equipe que acertar o maior número de palavras, distribuindo-se as pontuações seguintes proporcionalmente ao número de acertos de cada equipe.

Critérios

- Resposta correta;
- Envolvimento dos componentes;
- Respeito ao adversário;

Pontuação: 1º - 100 pontos, 2º - 70 pontos, 3º - 50, 4º - 25

SOLETRANDO

Esta tarefa já é conhecida por todos nós, e sempre está presente em nossas gincanas devido a sua importância para o conhecimento correto da grafia das palavras, pois, estimula o aluno à leitura e uma ler e conhecer novas palavras do nosso vocabulário.

Desenvolvimento

Para a realização desta tarefa, as equipes deverão apresentar o mínimo de 5 alunos. As palavras serão escolhidas aleatoriamente pela equipe adversária, ao sinal o aluno representante de cada equipe deverá se dirigir para pronunciar corretamente a palavra escolhida. Receberá a maior pontuação a equipe que acertar o maior número de palavras, distribuindo-se as pontuações seguintes proporcionalmente ao número de acertos de cada equipe.

Critérios

- Resposta correta;
- Envolvimento dos componentes;
- Respeito ao adversário e equipe coordenadora:

Pontuação: 1º - 300 pontos, 2º - 200 pontos, 3º - 100, 4º - 50

TORTA NA CARA

Esta tarefa é divertida e os educandos amam, mas, sabemos que o que vale é a participação e demonstração de que as aulas realmente nos trazem aprendizados à serem levados para a vida inteira.

Desenvolvimento

Para a realização desta tarefa cada equipe deverá apresentar no mínimo 3 alunos, onde os mesmos deverão responder corretamente às perguntas previamente formuladas pela professora. As equipes deverão dispor os seus alunos em fila e, após a leitura de cada pergunta, e depois do sinal da educadora, aquele que souber dirige-se até o sino para que seja feita a sua resposta. Receberá a maior pontuação a equipe que acertar o maior número de perguntas, distribuindo-se as pontuações seguintes proporcionalmente ao número de acertos de cada equipe.

Critérios

- Resposta correta;
- Envolvimento dos componentes;
- Respeito ao adversário

Pontuação 1º - 400, pontos 2º - 300, pontos 3º - 200, 4º - 100

PASSA OU REPASSA

Essa brincadeira é uma competição dinâmica muito utilizada para estimular o raciocínio rápido dos alunos.

Desenvolvimento:

Para a realização dessa atividade, cada equipe irá disponibilizar 1 aluno para ir a frente e responder as perguntas feitas pela professora. O aluno que souber a resposta, bate na mesa ou num sino, e dará a resposta. Vence a equipe que tiver mais acertos.

Critérios:

- Resposta correta;
- Envolvimento dos componentes;
- Respeito ao adversário

Pontuação: 1º - 400, pontos 2º - 300, pontos 3º - 200, 4º - 100

Dicas de perguntas para o Passa ou Repassa: Envolve o conteúdo com questões relacionadas a nossa região.

Outras provas que podem ser trabalhadas na Gincana:

- Confecção de cartaz;
- Confecção de Tangram;
- Dança da cadeira (colocar perguntas nas cadeiras);
- Mímica;
- Gravação de vídeo no Tiktok relacionado a algum conteúdo;
- Construção de Mapas;
- Pegue o Objeto – (Dígrafos, Substantivos...)
- Estoura balões – Colocar perguntas dentro das bexigas para os educandos responderem depois de estoura-lo.

Dicas:

- ✓ Essa brincadeira pode ser feita com todas as turmas;
- ✓ Sempre coloque as pontuações de cada jogo/brincadeira e prova que será trabalhado;
- ✓ Pode ser feita como um projeto entre turmas;

- ✓ Pode fazer de uma disciplina específica ou interdisciplinar;
- ✓ Pode ser usada como avaliação, no lugar de uma das provas escritas na Unidade;
- ✓ Inclua brincadeiras de descontração entre uma e outra com perguntas.
Exemplos: Corrida do ovo, cabo de guerra, Corrida de vassoura, Salto em distância.

Jogo dos Gêneros textuais

Figura 13: Gêneros textuais



Fonte: <https://www.soescola.com/2017/10/jogo-dos-generos-textuais.html>

Objetivos didáticos:

- Apoiar-se em imagens e ilustrações como complemento da informação textual;
- Estabelecer relações entre as imagens e os textos;
- Ler diferentes textos de forma autônoma ou com ajuda;
- Refletir sobre a estrutura composicional dos Gêneros Textuais;
- Utilizar diferentes gêneros textuais a partir da realização de uma atividade;
- Desenvolver atitudes de interação e de colaboração em grupos

Público alvo:

Essa brincadeira pode ser feita com as turmas do Fundamental I, de acordo com o Gênero textual que foi trabalhado em sala.

Sugestão para o professor:

O educador irá confeccionar um painel com bolsos de cartolina colorida ou outro material durinho, em cada bolso será colocado o nome do Gênero textual que irá trabalhar. É interessante que você providencie fotos dos Gêneros textuais e separe-os em uma mesa e exemplos de cada texto que será analisado na brincadeira. Um aluno por vez escolherá o gênero, localiza a tarjeta da característica e coloca no bolso correspondente ao gênero.

Pizza Literária

Figura 14: Pizza literária



Fonte: <https://arteemanhasdalingua.blogspot.com/2018/08/atividade-pizza-literaria.html>

Objetivos didáticos:

- Desenvolver a leitura
- Aprender a fazer resumos
- Exercitar a criatividade

Público alvo:

Essa atividade lúdica foi feita pela professora Sheila, com os alunos do 5º ano, para trabalhar com livros paradidáticos.

Ela pode ser feita com turmas do Fundamental I, Fundamental II e até Ensino Médio, desde que sejam feitos os ajustes necessários para cada ano de escolaridade.

Sugestões para os professores:

A professora levou vários livros paradidáticos para sala de aula, e em seguida pediu para cada alunos escolher um livro qu eles gostariam de ler. Depois explicou que faríamos um rodízio das leituras em sala. Depois de 20 dias, a professora levou para sala de aula várias caixas de pizza para que eles escrevessem nas “fatias” pedaços do texto lido:

- Fatia 01: O título do livro;
- Fatia 02: Um pouquinho sobre o autor;
- Fatia 03: Um pouquinho sobre cada personagem principal;
- Fatia 04: Um rápido resumo da obra;

- Fatia 05: A parte de que mais gostou da obra e o motivo;
- Fatia 06: Uma parte de que não gostou e o porquê;
- Fatia 07: O que aprendeu com o livro lido;
- Fatia 08: Que nota daria ao livro e se recomendaria ou não.

Depois de escrever, eles irão decorar a tampa da caixa, representando a história lida.

Dicas:

- ✓ Essa brincadeira pode ser feita com: Conto, uma Crônica, Receitas, Fábula.

Encontre no texto

Figura 15: Lupa



Fonte: <https://br.freepik.com/fotos-vetores-gratis/lupa>

Objetivos didáticos:

- Desenvolver a leitura
- Ter atenção
- Exercitar agilidade
- Revisar conteúdos

Público alvo:

Essa atividade lúdica pode ser feita com turmas da Alfabetização e 2º ano do Fundamental I.

Sugestão para o professor:

A professora deverá levar um texto xerocopiado para a sala de aula e o distribuirá entre os educandos, em seguida, fará uma leitura coletiva. Depois falará algumas palavras, uma por vez, para que os educandos encontre no texto. O aluno que encontrar a palavra primeiro lerá o parágrafo onde a encontrou.

Dica:

- ✓ Essa brincadeira pode ser feita também em outras séries para revisar conteúdos, por exemplo: A professora distribui textos de algum conteúdo trabalhado (O povoamento da América, O descobrimento do Brasil, O Universo, Localização, entre outros) e vai fazer questionamentos para os alunos, o aluno que encontrar a resposta, fará a leitura.

Referências

BRACIAK, Carina Borba Bruch. Pizza Literária?!. **Revista Letrilhando**. nov, 2019

Disponível em: <https://letrilhando.wordpress.com/2019/11/29/pizza-literaria/>
acessado em: 15/09/2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchiba. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

MEIRELES, Geisiane. **3 ideias fáceis e práticas para alfabetização e leitura até o 5º ano - dinâmicas**, 15 de jul. de 2019. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=20n1zBCJGhE>

VYGOTSKY, L.S. **A formação Social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

