JOGOS NA ESCOLA:

Trilhas e partilhas do Pibid Educação Física/UFVJM

UFVJM

Pibid
PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSA DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA

CADERNO ORÍGINAL
Jogo Lucrativo, Crítica e Lucrativa de
Jogo Lucrativo, Crítica e Lucrativa

Universidade Federal do Vales do Jequitinhonha e Mucuri - UFVJM

2º período

Diamantina
2022

ORGANIZADORES:
Claudia Maria Mendes
Gabriela Cristina Braga Ferreira
Gabriela Fernandes Ferreira
Gabriela Fernandes Ferreira
Jefferson Gomes Ferreira

CRIADORES DO JOGO:
Ana Carolina Ferreira Gomes
Ana Luiza Ferreira Gomes
Ana Luiza Ferreira Gomes
Ana Luiza

Jogo das Lagartas

Objetivos
Trabalhar a atenção, concentração, raciocínio lógico e criação de estratégias

Descrição do jogo
A ideia é colocar as lagartas coloridas, da mesma cor das lagartas em cada coluna. Para isso, as lagartas devem ser movimentadas para a direita ou para baixo, e as folhas só podem ser colocadas bem 3.5 cm de largura.

Regras
Usar exclusivamente a fonte brecha para escrever as instruções.
Não pode jogar uma lagarta com a mão e colocá-la em outro lugar.
Todas a folhas devem estar com a cor correspondente de acordo com cada lagarta.
Você pode encontrar o resultado correto das regras.

Materiais
Tinta
Folha A4 Branca.
Fita-crepe, preta e branca.
Papelão.
Tesoura preta.
Lápis de cor.
Pincel, rígido.
Fonte de memória.
Cartela de rendas.
Tinta de desodorante para as marcações
Lampadas de garrafas as moedas para as marcações no papelão

Jogo na escola

Breve relato

O jogo foi aplicado com 2 alunos do segundo ano, na escola Jaqueline Ribeiro.
Durante a aplicação do jogo, foi observado um pouco de dificuldade em entender as regras, mas depois das regras e colocaram todas as lagartas nos lugares correspondentes de cada cor da lagarta.
Menos com uma dificuldade eu alunos conseguiram finalizar o jogo compondo as regras criando estratégias e sem pedir ajuda a professor ou desistir do jogo. A prática demonstrou a compreensão e interesse da parte dos alunos para terminarem o jogo.

Bolsista de iniciação à docência: Cristiane de Jesus Passos

Acerte o pratinho

Objetivo
Trabalhar o controle motor de jogador, habilidade de precisão, agilidade, capacidade e concentração. O jogador deverá acertar a bolinha dentro do pratinho.

Descrição do jogo
Consiste em acertar a bolinha dentro do pratinho de acordo com o número que o jogador for contemplado no lance do dado.

Regras
Cada jogador contém 5 bolinhas para lançá-la no pratinho e um dado para sortear o número que deverá a mesma ela lançamento.

1- Cada jogador tem 2 chances.
2- Se a bolinha ficar dentro do pratinha sem o número sorteado no dado.
3- Não poderá pisar na linha.
4- Será somente computado o ponto se o jogador acertar a bolinha dentro do pratinho.

Materiais
Bolinha de plástico, dado de borracha, pratinho de isopor, fita adesiva, papel A4 e caneta.

Breve relato
O jogo "acerte o pratinho" se desenvolveu bem, com dinâmica e interesse por parte dos alunos em participar da brincadeira . Alguns alunos tiveram dificuldades para acertar a bolinha dentro do pratinho, porém outros acertaram facilmente. Por fim, todos se divertiram e participaram da proposta apresentada.

Bolsista de iniciação à docência: Kaio Vinicius Souza E. de Novais Aguiar

Jogo na escola

Acerte o alvo

Objetivos
O objetivo do jogo é fazer com que o aluno acerte a bolinha dentro da caixinha.

Descrição do jogo
Os alunos serão divididos em duplas e cada dupla terá seu caminho e duas bolinhas, com dois alunos fazendo com o caminho e o outro com as bolinhas; Eles devem manter uma certa distância do alvo e arremessar a bolinha, movimentar o caminho para frente e tentar colocar pessoal para que a bolinha acerte a caixinha. A dupla que acertar mais vezes a bolinha na caixinha vence.

Regras
1 Os alunos não devem ficar muito perto um do outro
2 Não é permitido pegar a bolinha de outro dupla.

Jogo na escola

Materiais
Caixinha de leite , folha de EVA e bolinha de papel.

Breve relato
A atividade "acerte Felicia o proposta foi desenvolvida com alunos do 1º ano, separados em duplas. No início acharam fácil, mas com o aumentar da distância, a atividade era mais e exigente. Portanto a jogo comprou seu objetivo de trabalhar a portaria e coordenação motora dos alunos, que discernem gostar muito da proposta.

Bolsista de iniciação à docência: Karla Cristina Pereira Dionisio

Bolishow

Objetivo
Trabalhar a precisão

Jogo na escola

Descrição do jogo
O bolishow é um jogo desenvolvido para o ensino fundamental I, que pode ser feito em uma forma lúdica e dinâmica. O jogo é a proposta para que as crianças acertem com uma bola litro pela que serão colocadas a uma determinada distância. Para que o jogo seja mais interessante, Sundrk é dividi-lo em dervidade, as crianças brincam da brincadeira que estiver especificada.
O propósito do jogo é que ele seja desenvolvido em grupo, e que os dois ou mais alunos, onde no próprios alunos desenharam as brincadeiras para serem colocadas nos litros que serão os alvos.

Materiais
8 garrafas pets, imagens
Bolinha de borracha, fita adesiva, sacos de pano e bola.

Breve relato
O bolishow foi desenvolvido com crianças do segundo ano do ensino fundamental I, e foi aplicado em duas turmas, uma litro forram: amarelinha, pique-cola, o mesmo mundo, pega-pega, pula-sacu. A criança escolhe uma brincadeira, e a partir dela, ela tem que acertar a bolinha no litro que lá está do jogo para que cada um escolhesse o que ele jogar e para que pudesse torcer para o colega. Assim que a criança derrubasse o litro inicava a brincadeira.

Bolsista de iniciação à docência: Kélia Jurda de Jesus Pinto

SEQUÊNCIA DAS CORES

Objetivos
Observar o raciocínio lógico e estratégico, trabalhar em equipe e cooperação, trabalhar a atenção e concentração, trabalhar a noção espacial, esticular o raciocínio, a psicólogia e as estratégias.

Descrição do jogo
O jogo pode ser jogado individualmente, quanto no coletivo. A criança deverá dobrar as bolinhas de papel, e colocá-las na ordem correspondente as cores sorteadas de bolinhas.

Regras
O tabuleiro possui 25 espaços.
Cada um colocado cada bolinha de acordo com suas cores correspondentes.

1 - Jogam em duas duplas ou individuais, ao se completar o tabuleiro
2 - Cada dupla deverá sortear uma cor. Depois, vai ela será sorteada.
3 - O jogador deverá sortear uma cor.
4 - O jogador deve fazer ainda as modelagem de cores correspondente.

Jogo na escola

Materiais
Papelão, folhas, bolinhas, jornal, 25 cartinhas descartáveis, cola quente

Breve relato
O jogo, sequência das cores, foi realizado na Escola Joaquim Ribeiro, com alunos do 2º ano.
Com, foi explicado para as crianças como seria o jogo, bem como as regras.
Após a explicação e apresentação, para lista de ser jogado em duplas e individualmente, foi observado que as crianças se envolveram, e conseguiram jogar sem problemas, respeitando as regras propostas. Os maiores surgiram que deveriam o jogo para que pudessem se envolver e ajudar o colega.

Bolsista de iniciação à docência: Kaio Gustavo Rocha

Pulando nas pegadas

Objetivos
Trabalhar a lateralidade (direita, esquerda), frente e atrás) posicionar e interagir entre os participantes e desenvolver habilidades cognitivas, como o raciocínio,memória e concentração, trabalhar a coordenação motora, a agilidade, a agilidade e a capacidade de perder, decisões rápidas. Além de interação, lúdico e psicomotor.

Descrição do jogo
É um jogo dinâmico e divertido que envolve movimentos, coordenação motora e a interação entre os participantes. Os participantes devem pular de acordo com o que cada um de dado. Ou seu filho sofreu a ordem no pegadas que estarão no chão em várias posições diferentes.

Regras
1 - O jogo tem um par pegadas em duplas, com o dado, ou em fila (dependendo do jogo) jogos, e sem o dado.
2 - Cada jogador deverá pular de acordo com o que foi requerendo para pular nas pegadas, de acordo com a cor que sair no dado.
3 - Cada é lançando e jogador tem que procurar a pegada mais perto a pular de acordo com a posição de cada pegada.
4 - Quando o jogador pular nas pegadas, ganha ponto.
5 - Quando o jogo for jogado por mais alunos, pode começar em uma fila indiana e pular sobre as pegadas que estarão no chão em várias posições diferentes

Materiais
Cola de leiteiro (para fazer o dado)
Papel cartão colorido
Cola branca
Tesoura
Lápis preto
Pincel preto
Fita adesiva larga

Jogo na escola

Breve relato
O jogo "Pulando nas Pegadas" é muito divertido e melhora a coordenação motora do aluno que está nas pegadas e do aluno que está jogando o dado. Consequente, os participantes ficam felizes e se sentem motivados a participarem por todos. O jogo proporciona uma experiência prática e interativa que torna a aprendizado mais envolvente e memorável para as crianças.

Bolsista de iniciação à docência: Keytiane Leyde de Jesus

Jogo das Cores

Objetivos

Trabalhar cores e noções básicas.
Desenvolver a atenção, concentração, coordenação.

Descrição do jogo

Cada criança pega duas cores e pisqueiras colocadas no chão e confrontam-se dois a dois para ver qual é a que tem a cor semelhante e "sacionar" as cores das pisqueiras depois de as colocarem no chão. Quando as duas crianças tiverem sacionado para trás e a cor for igual, as duas crianças vão-se a cor chinda.

Regras

O jogador não pode olhar para a cinda da terra
Os jogo cinda não são bastante no ou pisqueiras

Materiais

Cinda da terra e pisqueiras, 4 cores do jogo
Regletas, lista, DVD, 2 jogo para ver não tiver a cor
Uma cinda pisqueiras de cores diferentes.

Jogo na página do YouTube

Breve relato

Eu chamei aqueles um alunos para fazer a cinda. Eu chamei aqueles um alunos para fazer a cinda. Eu chamei aqueles um alunos para fazer a cinda.

Mira Balão

Objetivos
Trabalhar a precisão, a mira e a competição amigável entre os alunos.

Descrição do jogo
O Mira Balão consiste logicamente em estourar o balão, com ou sem de brinquedo protuoda.

Regras
- Jogo em duplas tendo fim de partida quando um estourar o balão.
- 1- Estabe é colocado a distância de 2 à 4 metros do atirador demarcado por uma linha.
- 2- Não pode pisar na linha.
- 4- Será computado o ponto se o jogador estourar o balão - apenas estourou? Ganhou ou perdeu.

Jogo na escola

Materiais
2 pitchulinhas e um balão para cada e mais balões para serverem de alvo, pulóminos de dente.

Breve relato

O jogo foi produzido pelos Trabalhos de Diamantino pelos alunos de 7°ano, com base participação dos alunos que ficaram interessados pela certa dificuldade que encontraram em acertar o balão. Tal fato gerou motivação para ver quem acertaria primeiro.

Entrevista de introdução à dinâmica:
Pedro Henrique Santos Gomes

Pega vareta

Objetivos
Estimula o desenvolvimento da coordenação motora fina e concentração.

Descrição do jogo
Cada jogador deverá tirar uma vareta por rodada, mas não pode deixar as tampinhas caírem. Aquele que deixar cair menos tampinhas vence o jogo

Regras
1- Cada jogador deverá retirar uma vareta.
2- Cada jogador tem direito a uma vareta por vez.
3- Cada tampinha que cair vale um ponto.
4- Vence quem estiver com menos pontos.
5- Até 4 jogadores.

Jogo na escola

Materiais
Varetas , palito de churrasco, tinta e tampinhas de garrafa.

Breve relato
O jogo contou com boa adesão na escola, os alunos gostaram muito, ficaram motivados a jogar, não tiveram dificuldades de executar o jogo programáveis dito.

Entrevista de introdução à dinâmica:
Pedro Henrique Gomes Santos

Jogo da velha adaptado

Objetivos
Trabalhar a atenção, lacunoção motora e raciocínio lógico.

Descrição do jogo
O jogo da velha é um jogo desenvolvido para que as crianças trabalhem a atenção, raciocínio lógico e agilidade de uma forma lúdica e divertida. O jogo é proposto para que as crianças, divididas em dois times, cada time com um jogador, tentem formar uma sequência de três letras, como no jogo da velha original, mas o time que vencer deveria pegar a bolinha do seu time e colocando no jogo da velha, formando uma palavra (não uma criança), ali formar um conjunto de três bolinhas em sequência/Marra ou até que vitória. O propósito do jogo é do alunos saberem trabalhar em grupo e com estratégias lógicas que contribuem com a vitória.

Regras
Cada alunx tem apenas 1 chance, caso erre a vez passa para a colega.

Materiais
11 bambolês, 2 bulidos, 18 bolinhas de cores e apito.

Jogo na escola

Entrevista de introdução à dinâmica:
Pedro Henrique de Fernandes

Adivinhação do Esboço

Objetivos
Exercitar a atenção dos alunos, trabalhar a ajuda de concentração, entrosamento, testar a qualidade da visão e trabalhar um pouco a gramática da norma culta.

Descrição do jogo
O jogo "adivinhação do esboço" consiste no jogador adivinhar um tema, que ficará escrito com as letras embaralhadas em um papel, porém será mostrado só uma letra, que ficará atrás da outra folha em branco. Essa tema terá relação direta com as palavras que eles vão ter que adivinhar. Cada tema é sorteado entre três pessoas duas equipes contendo dois jogadores. Assim que o tema é acertado, a dupla que conseguiu ganhar um ponto, além da pessoa responsável por dar as pistas terá a oportunidade de escolher 5 palavras com as que terá mais facilidade de jogar. Como cada tema contém apenas 10 palavras, as outras 5 necessariamente ficarão para a outra dupla. Cada dupla tem 3 minutos para dar as pistas, falando uma palavra por vez, e a outra tenta adivinhar qual a palavra que está nas mãos do colega. As pistas terão 45 segundos por rodada para acertar o maior número de palavras. Os alunos terão apenas 5 rodadas e no final aos 5 rodadas é contabilizado quantos pontos cada dupla fez, para ser um uma dupla vencedora. Cada rodada se inicia com um time.

Jogo na escola

Regras
1- Não pode pesticar; pois as dicas tem ser datas, não pode passar palavra por vez; não pode dar dicas; não pode resmungar; não pode dar dicas de letras; não pode dar dicas de letras; não pode dar dicas de palavra em vez; pois as dicas não ajudam a fazer letra atual Ensina a letura tem que ser feita manualmente.
2- Não pode usar como pista uma palavra com o mesmo tema da palavra adivinhada.
3- Não pode usar palavras compostas como dica.
4- Não pode atrapalhar a ajuda adversária.
5- Somente 3 pessoas de cada equipe podem dar dicas, pode pedir pista avar a palavra, caso seja seu adversário pode pedir pista.
6- Caso ocorra uma infrações listadas acima, a dupla perderá a chance de pontuar usando aquela palavra e perderá a vez imediata.
7- Após cada rodada no papéis as inverterem, no seu adversário pode pegar a palavra, caso seja o mesmo, terá que adivinhar e, se não acertar, o adversário terá que dar as dicas. Então as funções vão se alternando ao longo do jogo.

Materiais
Folha A4, uma lanterna (podendo ser a do celular), 90 palavras e 5 temas, um cronômetro ou timer (podendo ser a celular).

Breve relato
O jogo foi aplicado nas turmas de 8° e 9° anos, respectivamente. A experiência foi provoctoa, tanto para o entrosamento quanto para a ajuda e competitividade. Como conseguia aplicar o jogo com duas turmas ao mesmo tempo, ficou muito interessante. Não a ideia, mas a ideia de que alguns alunos ajudaram. Importante dizer que o jogo é bem simples e que sportistas aos próprios alunos desenvolveram com os colegas.

Entrevista de introdução à dinâmica:
Ruan Guilherme Araújo Brito

Jogo dos animais

Objetivos
Estimular o desenvolvimento da memória e agilidade.

Descrição do jogo
A ideia é os alunos acertarem as perguntas feitas em 10 segundos, feito isso imitar o animal da casa indica para arrecadar

Materiais
2 Cartelas
1 folha com as perguntas para as crianças responderem.

Jogo na escola

Breve relato
O jogo foi feito para alunos do 2° ano do ensino fundamental, que gostaram bastante e interagiram acertando todas as perguntas

Entrevista de introdução à dinâmica:
Heller Saraiva Pinto

Na boca do leão

Objetivos
Trabalhar a habilidade de precisão, concentração e coordenação motora do jogador

Descrição do jogo
O jogo " Na boca do Lado" consiste em manusear a caixa, usando apenas as mãos, para que a bolinha pelos obstáculos e caiam objetivo final de encaixá-la na boracu denominado o "boca do Lado".

Regras
1- Cada jogador deve jogar de forma individual.
2- Deve-se usar somente as mãos.
3- Não é permitido tocar na bolinha dentro da caixa
4- Cada jogador tem direito a obter o resultado mais rápido.
4.1 Jogo será reinicia-se quando o jogador conseguir encaixa a bolinha na barcaça.

Materiais
Caixa de morango, bolinha de papel ou de desodorante, papel EVA e tinta(L e escuta).

Jogo na escola

Breve relato
Os alunos do 6° ano tomaram com o jogo e mostraram-se bastante fascinados. Foi percebido que alguns alunos discutiram e tiveram dificuldades em alguns momentos mais dificuldosos. Ao estabelecer, todos conseguiram encaixar a bolinha no seu objetivo final do jogo.

Entrevista de introdução à dinâmica:
Nicolas Marco Moreira