



Brincando e Aprendendo



**Aldalice da Cruz Otterloo
Eliana da Silva Felipe
Jane do Socorro Sampaio**

**Projeto
Sócio-Educacional
Integrado**

O *PROSEI - Projeto Sócio-educacional Integrado* nasceu em 1999 de uma parceria entre a Universidade Federal do Pará - através do Centro de Educação e do Núcleo pedagógico Integrado, e a Prefeitura Municipal de Belém - através da Secretaria Municipal de Educação e da Secretaria de Economia, com o financiamento da empresa americana Raytheon do Brasil.

Em 2000, foram integradas ao Projeto quatro Organizações não Governamentais: APACC, CEPEPO, FASE e UNIPOP.

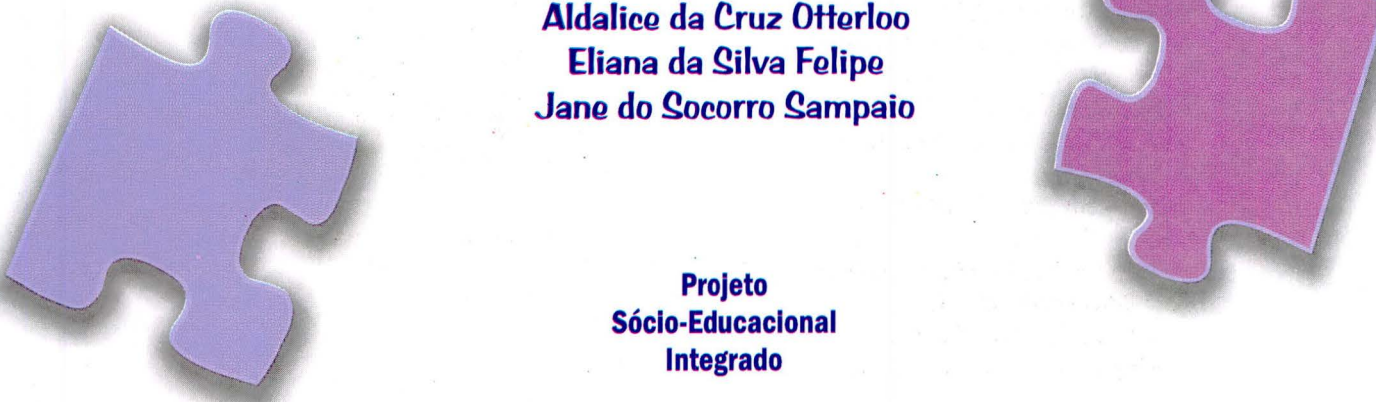
O projeto desenvolve suas ações no município de Belém, na bacia do Tucunduba, abrangendo os bairros periféricos do Guamá e da Terra Firme.

Brincando e Aprendendo

Série Formação Continuada de Professores, 1



Aldalice da Cruz Otterloo
Eliana da Silva Felipe
Jane do Socorro Sampaio



Projeto
Sócio-Educacional
Integrado

Brincando e Aprendendo



1

Belém - Pará
2003

Coordenação Geral

Aldalice da Cruz Otterloo PMB/SEMEC

Formação Continuada

Eliana da Silva Felipe UFPa/ CED

Georgina Kalife Cordeiro UFPa/CED

Jane do Socorro Sampaio PMB/SEMEC

Formação Profissional

Indalécio Pacheco PMB /SECON

Soraya B. de C. Corrêa PMB/SECOM

Educação de Jovens e Adultos

Selma Costa Pena UFPa /CED

Construção da Agenda 21

Ana Maria Sgrott Rodrigues UNIPOP

Ilma Bittencourt CEPEPO

João Paulo Amaral Scigliano

Maria das Graças de F. Costa FASE



Produção: Projeto Sócio-educacional Integrado

Projeto Gráfico e Capa: Lucival Pereira (Gigio), CEPEPO - (091) 249 2720

Ilustração: Ivaneide Nazaré Araújo Pereira e Maria de Lourdes Vicente (Alunas do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia - UFPa.)

Colaboração: Professor Formador da Oficina de Jogos, Antônio Valdir Monteiro Duarte

Revisão: Selma da Costa Pena

Produção gráfica: Graphitte Editores - Belém/PA

Tiragem: 1.000 exemplares

Brincando e Aprendendo. Organizado por Aldalice Otterloo, Eliana da Silva Felipe e Jane do Socorro Sampaio. Belém: Prosei 2003.

29f. Il. (Série Formação de Professores, 1)

1. Jogos educativos 2. Professores - Formação continuada. I. Prosei. II. Série.

CDD 371.337

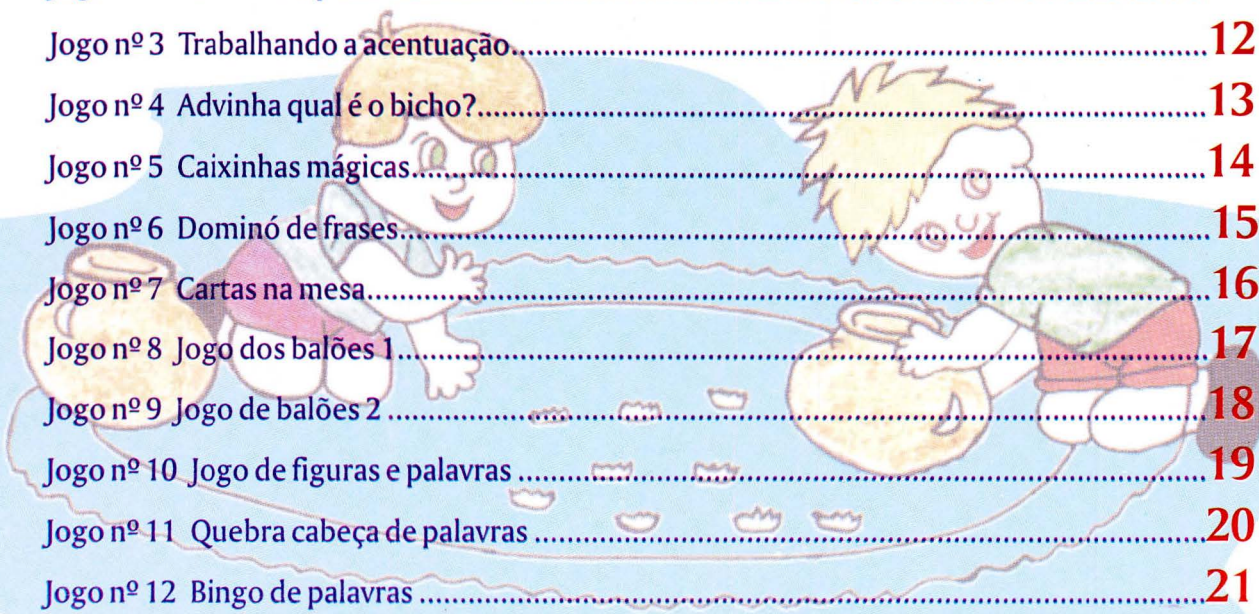
Todos os direitos são reservados ao Projeto Sócio-educacional Integrado

Rua Augusto Correa, S/N, Campus Universitário do Guamá Centro de Educação, sala 139.

Fone-fax: 912492796. E-mail: prosei@fadesp.org.br.

Sumário

Apresentação.....	06
Introdução.....	07
Jogo nº 1 Encha o pote	10
Jogo nº 2 Formando palavras.....	11
Jogo nº 3 Trabalhando a acentuação.....	12
Jogo nº 4 Advinha qual é o bicho?.....	13
Jogo nº 5 Caixinhas mágicas.....	14
Jogo nº 6 Dominó de frases.....	15
Jogo nº 7 Cartas na mesa.....	16
Jogo nº 8 Jogo dos balões 1.....	17
Jogo nº 9 Jogo de balões 2	18
Jogo nº 10 Jogo de figuras e palavras	19
Jogo nº 11 Quebra cabeça de palavras	20
Jogo nº 12 Bingo de palavras	21
Jogo nº 13 Brincando com os números	22
Jogo nº 14 Partilhando	23
Jogo nº 15 Gincana das letras	24
Jogo nº 16 Bola ao cesto móvel.....	25
Jogo nº 17 Cartela cheia.....	26
Referências bibliográficas.....	27
Professores/as que participaram da oficina de jogos integradores.....	28



Apresentação

Caro/a Professor/a

Durante o período de 2000/2001, um número expressivo de professores/as das escolas envolvidas no PROSEI participou da Oficina “Jogos Integradores”, promovida por este Projeto. Durante esta oficina, cada professor/a, com a mediação do professor formador, foi elaborando, a partir da sua experiência docente inúmeras alternativas de jogos para as séries iniciais do Ensino Fundamental.

A idéia de introduzir as oficinas de jogos foi fundamentada na concepção holística de educação, a qual compreende a necessidade de retomarmos a corporeidade como instrumento de aprendizagem, incorporando as várias dimensões da existência humana nos processos educativos, marcados historicamente pela cisão entre corpo e mente. Nessa perspectiva, o lúdico, o desejo e o prazer assumem um papel fundamental nos processos educativos, particularmente naqueles vivenciados no espaço escolar.

As produções que resultaram de uma das oficinas de jogos foram sistematizadas para que pudessem se constituir em uma referência pedagógica para as escolas.

Esta etapa de sistematização implicou em um longo trabalho de seleção, avaliação,

reorganização e ilustração. Nesta primeira edição, apresentamos um conjunto de jogos que podem ser utilizados na sala de aula para desenvolver/avaliar conteúdos curriculares diversos, criar novos espaços de convivência, estimular a solidariedade e a cooperação, enfim, vivenciar novas relações e novas aprendizagens.

Este trabalho traduz a experiência de elaboração coletiva dos/as professores/as que vêm participando das atividades de formação continuada do PROSEI e da sua equipe de coordenação. Cabe a quem interessar recriar novas possibilidades de aplicação, adequando-as aos contextos em que estão inseridos.

Esperamos que esta publicação possa colaborar com a efetivação de novas práticas pedagógicas nas escolas. Da mesma forma, ela é um convite aos/as professores/as para que continuem assumindo o papel de criadores/as de novas oportunidades educativas que ampliem as possibilidades de sucesso dos/as alunos/as na esfera pública.

*Aldalice da Cruz Otterloo
Eliana da Silva Felipe
Jane do Socorro Sampaio*

Introdução

A literatura especializada não registra concordância quanto a um conceito comum para o jogo. Uma das investigações mais profundas sobre o assunto foi empreendida por Huizinga (1971), que realizou uma intensa pesquisa sobre a categoria jogo em diferentes culturas e línguas.

O autor verificou que embora no latim clássico a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar sejam abrangidos pelo termo *ludus*, a origem da palavra jogo em português, *jeu* em francês, *gioco* em italiano e *juego* em espanhol, advém de *jocus*, substantivo masculino de origem latina que significa gracejar ou troçar.

Para Huizinga (1971, p. 33) o jogo é

Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.

Em seu sentido etimológico, portanto, expressa um divertimento, brincadeira, passatempo; exercido num espaço físico e de tempo delimitados; sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga.

Antunes (2002) no seu Manual de Jogos para Estimulação das Múltiplas Inteligências, utiliza a palavra “jogo” como um estímulo ao

crescimento, como uma astúcia em direção ao desenvolvimento cognitivo e aos desafios do viver, e não como uma competição entre pessoas ou grupos que implica em vitória ou derrota.

Os jogos infantis foram em vários momentos interpretados pelos adultos em contraposição à idéia de estudo e trabalho. Medeiros (1961) registrou em 1959 a dificuldade de o jogo ser entendido como parte do trabalho escolar e não somente como atividade programada para o encerramento do ano letivo ou comemorações de datas cívicas. Não faltam estudos de situações em que a preferência pela prática de um jogo qualquer num terreno baldio ou mesmo na rua era motivo para rotular crianças como vadias e até mesmo como pouco inteligentes, já que os jogos não eram valorizados como prática educativa.

Hoje, a perspectiva com relação aos jogos infanto-juvenis é outra. Os jogos estão adquirindo gradativamente uma nova dimensão. Vistos sob o enfoque de integração, deixam de ser considerados como atividade secundária e passam a ser pedagogicamente aceito como elemento importante do processo de formação dos indivíduos.

A UNESCO (1979) considera o jogo a “razão de ser da infância, de importância vital e condicionador do desenvolvimento harmonioso do corpo, da inteligência e da afetividade”.

Um dos mais importantes estudos sobre a prática do jogo é de autoria de Jean Piaget.

Sua concepção sobre jogo compreende manifestações não necessariamente competitivas, como veremos a seguir.

Valorizando acentuadamente a prática lúdica para o harmonioso desenvolvimento infantil, Piaget (1975) propôs uma seqüência de três estágios para a evolução do jogo na criança: a) estágio dos jogos dos exercícios; b) dos jogos simbólicos; e c) dos jogos de regras. Esses estágios não são estanques, ao contrário, imbricam-se entre si.

O estágio dos “jogos de exercícios” também chamado “jogos funcionais”, engloba movimentos simples, como o estender e recolher braços e pernas, imprimir oscilações em objetos, tocá-los, produzir sons etc, na busca do prazer funcional.

O estágio dos “jogos simbólicos” predomina sobre os demais e se fortalecem no término da primeira infância. Esse estágio encerra atividades em que objetos transfiguram em sua função, como por exemplo, cabo de vassoura passa a ser cavalo, lata de óleo torna-se automóvel, etc.

Ao abordar o terceiro estágio, dos “jogos de regras”, Piaget (Op. Cit.) afirmou: “o jogo de regras apresenta precisamente um equilíbrio sutil entre a assimilação ao eu princípio de todo jogo e a vida social”.

Henri Wallon (1979), outro estudioso do jogo infantil, analisando Piaget, destaca o caráter emocional em que os jogos se desenvolvem, e seus aspectos relativos à

socialização. Estudando a faixa etária em torno dos 7 anos de idade, Wallon demonstra seu interesse pelas relações sociais nos momentos de jogo.

A criança concebe o grupo em função das tarefas que o grupo pode realizar, dos jogos a que pode entregar-se com seus camaradas de grupo, e também das contestações, dos conflitos que podem surgir nos jogos onde existem duas equipes antagônicas. (Idem, p. 210).

A socialização - inserção no mundo social e cultural - faz-se por intermédio de regras. Estas representam o limite que regula as relações entre as pessoas. No jogo de regra, a criança tem seu espaço para adaptar-se a um ambiente social regado que é imposto. Por meio dessa estrutura de jogo, a criança pode construir, ou seja, inventar normas para suas brincadeiras, e, com isso, conhecer o outro. Ao se relacionar, descobre a necessidade de regular o comportamento, estabelecendo limites. Todo esse processo facilita e contribui para a vida social; sem ele seria bem mais difícil para o indivíduo subordinar-se ou transpor as regras da cultura à qual per-

Nas séries iniciais, o professor deve lançar mão do jogo porque enquanto joga a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, apreendendo-a e assimilando-a, o que favorece o seu desenvolvimento.

O jogo permite a ação intencional, a construção de representações mentais, a interação social, o desempenho de ações sensório-

motoras, necessárias ao desenvolvimento afetivo, motor e cognitivo da criança. Portanto, o jogo representa uma fase importante no desenvolvimento da inteligência; através dele a criança demonstra o nível de seus estágios de desenvolvimento, constrói conhecimento e expressa influências sociais recebidas em diferentes contextos culturais.

É nesse contexto que o jogo surge como um mediador importante no processo de desenvolvimento da criança, na medida em que amplia sua experiência pessoal e social, ajuda-a a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade.

Entretanto, para que o jogo possa ser compreendido nas suas múltiplas dimensões e possibilidades, alguns aspectos precisam ser considerados. Para Antunes (2002), em relação ao jogo pode-se dizer: em primeiro lugar o jogo ocasional, distante de uma cuidadosa e planejada programação, é tão ineficaz quanto um único momento de exercício aeróbico para quem pretende ganhar maior mobilidade física e, em segundo lugar, uma grande quantidade de jogos reunidos em um manual somente tem validade efetiva quando rigorosamente selecionados e subordinados à aprendizagem que se tem em mente como meta.

Com isso queremos dizer que o uso do jogo como instrumento pedagógico só poderá contribuir com o crescimento dos/as alunos/as na medida em que os professores

puderem compreender a sua relação com os objetivos e as finalidades da escola. Portanto, ao adotar um jogo, é importante estar atento às aprendizagens que se pretende promover, tendo o jogo como instrumento de desenvolvimento e avaliação dessas aprendizagens.

Seja qual for a situação do jogo, é muito importante que os/as educadores/as atentem para o aparecimento do sentimento de rivalidade entre os grupos.

A competição deve ser caracterizada como uma forma de problematização universal da vida. Competir (do latim *competere*) significa pretender simultaneamente a mesma coisa, mas o ato de enfrentamento entre as pessoas não pode se reduzir ao ganhar e ao perder, mas fundamentalmente à possibilidade de lidar com os próprios conflitos, limites e desafios da vida social.

Nesse sentido, é fundamental que os/as educadores/as estimulem as crianças a criar o ambiente de jogo, as suas regras, e despertar nelas a necessidade de respeitar o outro.

Muitos jogos ganham uma motivação especial quando as crianças participam de sua elaboração e confecção. O/A educador/a deve sempre organizá-los levando em consideração as vivências de cada turma, o número de alunos/as etc., fazendo as adaptações que forem necessárias.

Encha o Pote

Objetivos

- Estimular a contagem, preparando para as operações aritméticas;
- promover a interação entre os/as alunos/as.

Desenvolvimento

O jogo deverá ser realizado por duplas de alunos/as.

Para começar, o/a primeiro/a jogador/a lança o dado. Em seguida pegará as tampinhas correspondentes ao número sor-

teado e colocará no seu pote.

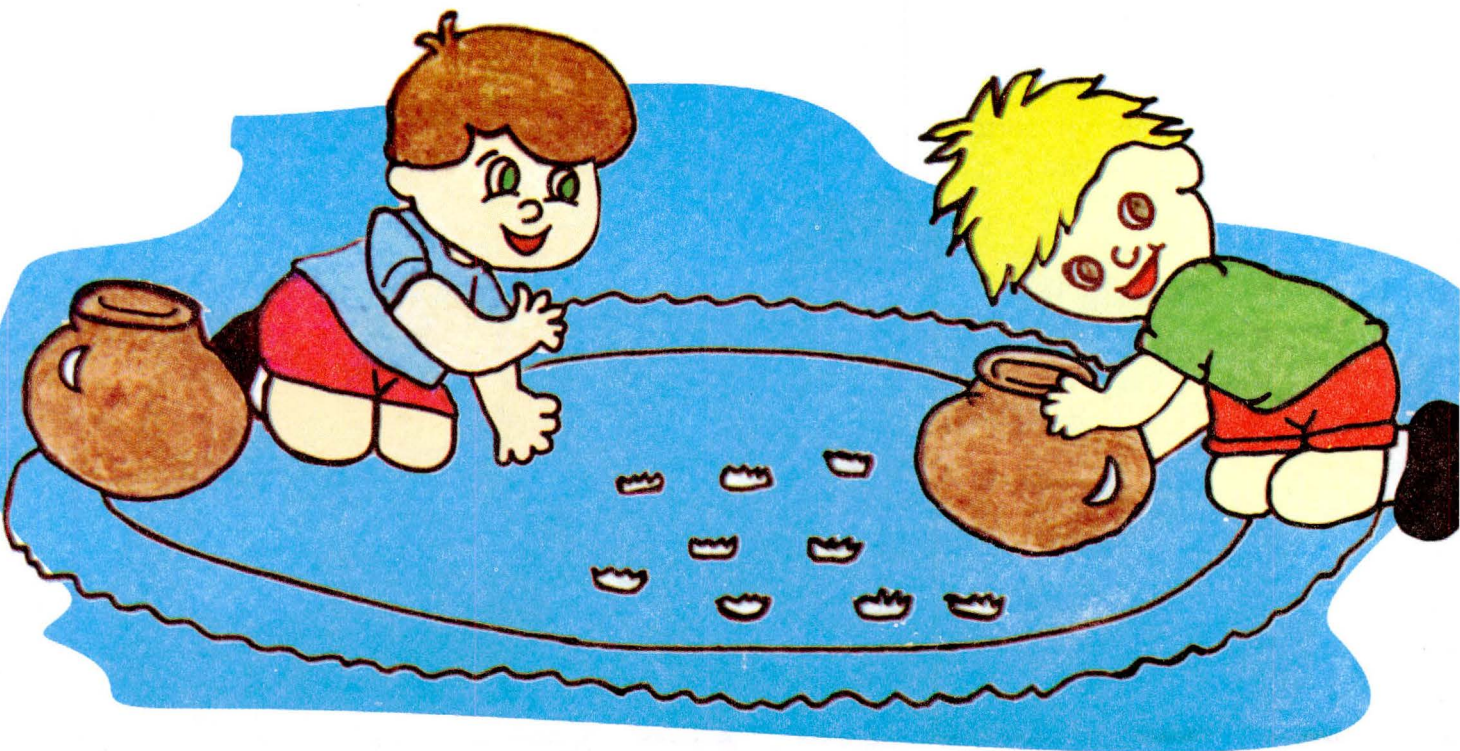
O jogo deverá prosseguir com outro/a jogador/a, que deverá repetir os mesmos procedimentos.

Ganhará o jogo a dupla que tiver mais tampinhas no pote.

Pedir aos/as alunos/as que tragam de casa o material a ser utilizado no jogo.

Recursos

Garrafas de refrigerante descartáveis, tampinhas de garrafas e um dado.



Formando Palavras

Objetivos

- Despertar o espírito de grupo;
- promover a ampliação do vocabulário através da descoberta de novas palavras.

Desenvolvimento

Dividir a turma em duas equipes, cada equipe deverá definir um componente para começar o jogo.

A turma poderá construir um dado com material alternativo, para a realização do jogo.

Diversas letras serão espalhadas no chão. Uma das equipes iniciará o jogo, lançando o dado ao chão. Dependendo do lado/número que for sorteado, a equipe construirá uma palavra com a mesma quan-

tidade de sílabas do número sorteado.

Vencerá a equipe que conseguir formar o maior número de palavras.

Desdobramentos

Esse jogo pode ter os seguintes desdobramentos à medida que as crianças avançam nos níveis de escrita:

- 1) Podem ser espalhadas sílabas no chão para que as crianças formem palavras.
- 2) Podem ser espalhadas palavras para que as crianças formem frases e/ou pequenos textos.

Recursos:

Revistas, jornais, cola, caneta hidrocor, tesoura, alfabeto móvel.



Trabalhando a Acentuação

3

Objetivos

- Desenvolver conhecimentos de tonicidade;
- promover integração entre os/as alunos/as.

Desenvolvimento

Os/as alunos/as serão agrupados em equipes com quatro componentes.

Os/as alunos/as receberão cartelas onde estarão escritas palavras de diferentes classes: oxítonas acentuadas, oxítonas não acentuadas, paroxítonas acentuadas, paroxítonas não acentuadas e proparoxítonas.

Estas cartelas deverão ficar sobre a mesa do/a professor/a.

No quadro deverão estar escritas as classes a partir das quais as palavras serão

posteriormente agrupadas: oxítonas acentuadas, oxítonas não acentuadas, paroxítonas acentuadas, paroxítonas não acentuadas e proparoxítonas.

Cada aluno/a (alternando as equipes), ao ser chamado/a, lerá a palavra em voz alta e identificará a classe a qual ela pertence.

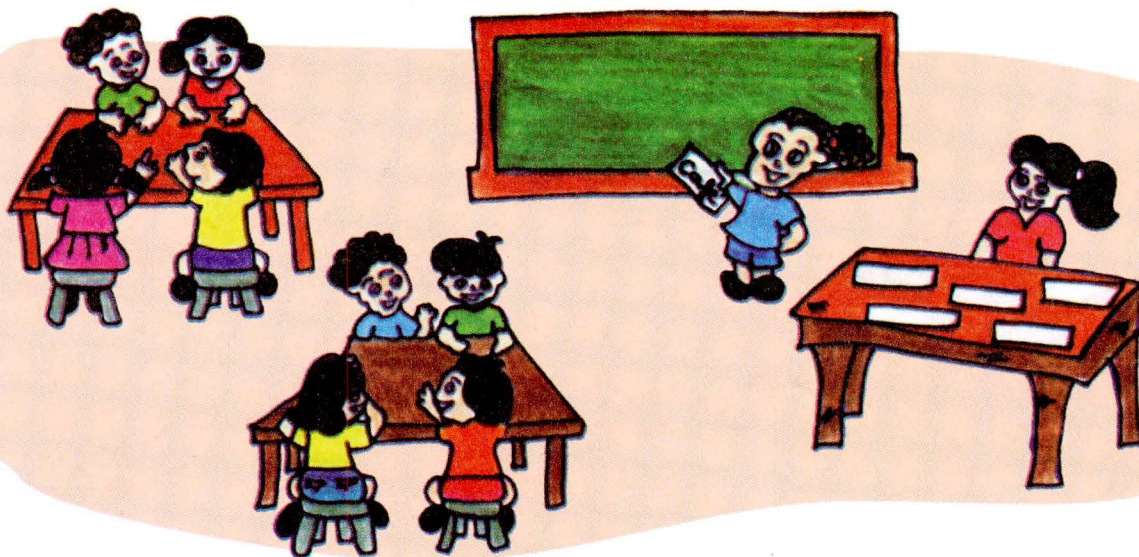
Este/a irá ao quadro e escreverá a palavra na sua respectiva classe.

O/a aluno/a que acertar, marcará ponto para a sua equipe.

Sairá vencedora a equipe que obtiver mais pontos.

Recursos

Papel cartão colorido; caneta hidrocor, quadro de giz, régua, tesoura.



Adivinha qual é o Bicho?

4

Objetivos

- Fixar conteúdos abordados na sala de aula;
- promover a integração dos/as alunos/as.

Desenvolvimento

Escolher um tema. Por exemplo, animais vertebrados.

Pedir aos/as alunos/as que tragam revistas ou livros com figuras de animais.

Na sala de aula os/as alunos/as serão divididos em duas grandes equipes.

Uma equipe recortará figuras de animais vertebrados e colará em uma ficha.

A outra equipe verificará as características de cada animal e escreverá no verso da ficha.

Posteriormente, as equipes serão posicionadas uma em frente a outra.

As fichas serão embaralhadas por um

componente de cada equipe.

Cada equipe receberá um determinado número de fichas.

Após a distribuição das fichas uma equipe perguntará a outra: Adivinha qual é o animal? E lerá as características do animal contida no verso da ficha.

Em seguida os papéis serão invertidos.

A equipe que conseguir ser mais fiel às características da ficha será a vencedora.

Desdobramento

Após o jogo, os/as alunos, com a mediação do/a professor/a, agruparão as figuras sorteadas em sub-classes: mamíferos, répteis, peixes, aves e anfíbios.

Recursos

Cartolina, caneta hidrocor, livros e revistas, cola, tesoura.



Caixinhas Mágicas

Objetivo

- Fixar e socializar conteúdos estudados em sala de aula;
- favorecer a interação dos/as alunos/as.

Desenvolvimento

A partir de um conteúdo trabalhado em sala, a turma deverá construir perguntas sobre o tema.

As perguntas deverão ser colocadas dentro de caixinhas. Poderá haver mais de uma questão dentro de cada caixa.

Na parte externa da caixa deverá haver um número, que variará de acordo com a quantidade de caixinhas.

As caixas serão espalhadas no chão;

Os/as alunos/as formarão duas equipes que deverão ficar posicionadas em volta das caixas.

Um/a aluno/a de uma equipe joga o dado, procura a caixinha correspondente ao número sorteado, abre-a, lê a pergunta e responde.

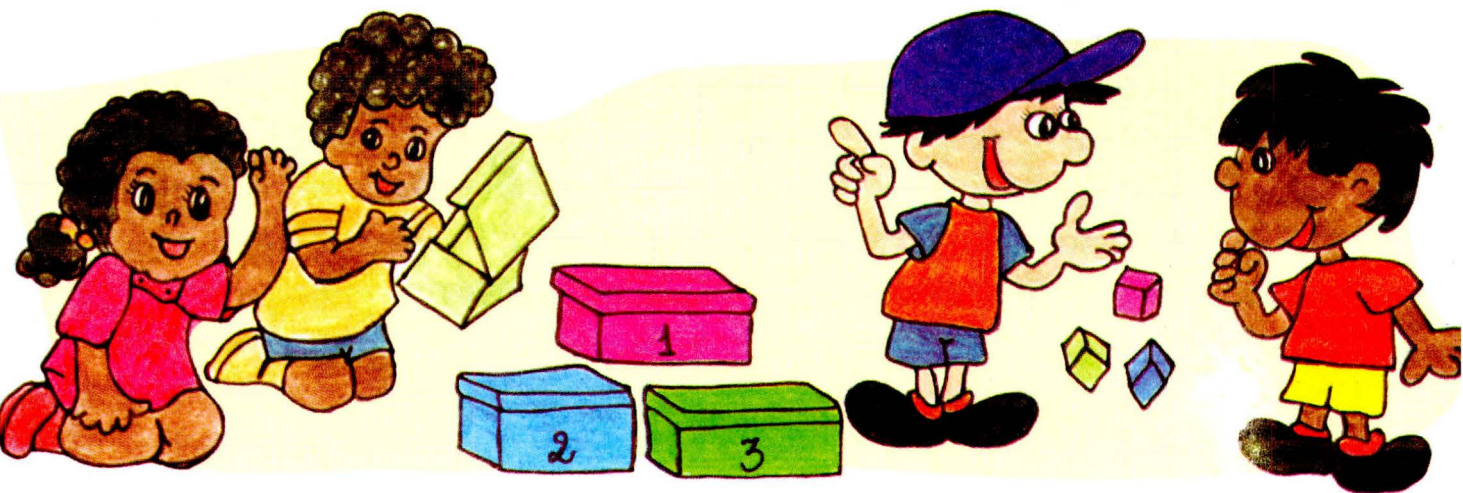
Caso ele/a não saiba a resposta, passará a pergunta para um/a aluno/a da outra equipe.

A equipe que responder corretamente à pergunta continuará jogando o dado. Caso contrário, caberá à equipe concorrente retomar o jogo.

Vencerá o jogo a equipe que obtiver mais acertos.

Recursos

Caixinhas de fósforo ou giz; cartolina; caneta hidrocor; dado; cola; tesoura; saco de papel ou plástico.



Dominó de Frases

Objetivos

- Enriquecer e ampliar o vocabulário;
- ordenar fatos e idéias;
- estimular o trabalho coletivo.

Desenvolvimento

O/a professor/a organizará a turma para que sejam confeccionadas várias cartelas com diferentes palavras, levando em consideração as classes de palavras (artigos, substantivos, advérbios, pronomes, adjetivos, numerais) e sinais de pontuação.

Em seguida a turma deverá ser dividida em até quatro equipes.

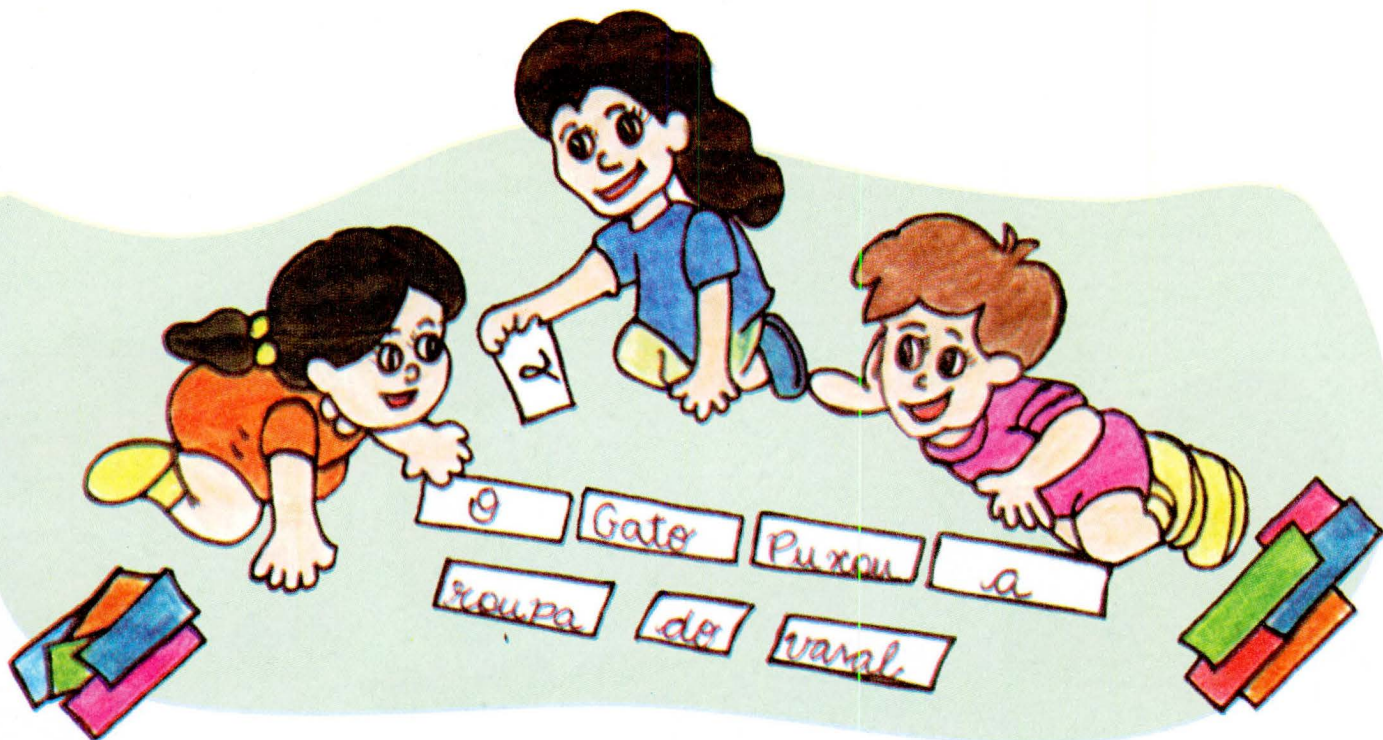
As cartelas serão embaralhadas e distribuídas entre as equipes.

Todas as equipes deverão construir frases com as cartelas ao mesmo tempo.

A equipe que conseguir formar a frase mais coerente, mais criativa, maior etc., vencerá o jogo.

Recursos

Cartolina, tesoura, caneta hidrocor.



Cartas na Mesa

Objetivo

- Formular e calcular operações matemáticas;
- estimular o trabalho em equipe.

Desenvolvimento

Os/as alunos/as deverão escrever operações matemáticas em cartelas distribuídas pelo professor.

As cartelas serão espalhadas sobre a mesa.

A turma será dividida em equipes.

Um/a aluno/a de cada equipe vai até a frente da turma, retira uma cartela e leva para a sua equipe responder.

A cada acerto, a equipe receberá um ponto.

Ganhará o jogo a equipe que obtiver mais acertos.

Recursos

Cartolina, caneta hidrocor, caixa de papelão.



Jogo dos Balões 1

Objetivos

- Desenvolver a atenção e a capacidade de concentração;
- promover a interação entre os/as alunos/as.

Desenvolvimento

A partir de um tema discutido em sala de aula, o/a professor/a deverá formular várias perguntas.

As perguntas deverão ser colocadas dentro de balões.

Cada balão deverá conter apenas uma pergunta.

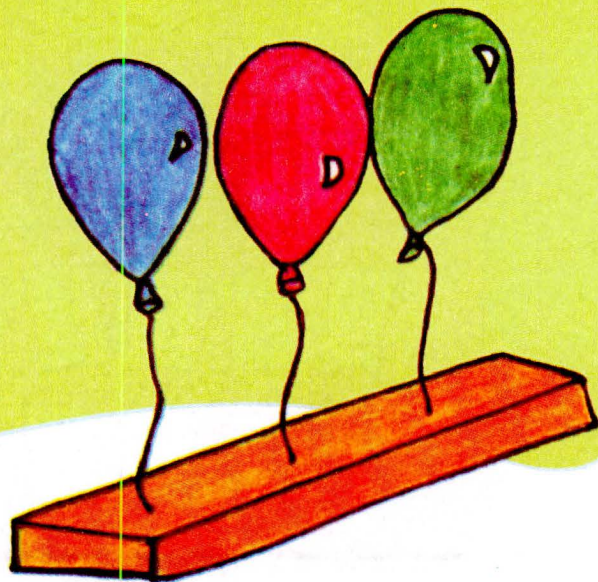
Distribuídos em duas colunas, os/as alunos/as, ao sinal do professor, deverão correr para pegar o balão.

Quem conseguir pegar primeiro o balão deverá estourá-lo e fazer a pergunta à equipe concorrente.

Se a resposta for correta marcará ponto para sua equipe, caso contrário, o ponto será atribuído à equipe que formulou a pergunta.

Recursos

Balões, caneta hidrocor, papel.



Jogo Dos Balões 2

Objetivos

- Desenvolver atitudes de cooperação entre os/as alunos/as;
- promover a ampliação do vocabulário através da formação e descoberta de novas palavras.

Desenvolvimento

O/A professor/a deverá escrever várias palavras e dividi-las em sílabas ou dependendo do nível da turma pedir aos/as alunos/as que realizem esses procedimentos.

Colocar as sílabas que compõem as palavras em balões.

Pedir aos/as alunos/as que encham, amarem e coloquem os balões no centro da sala.

Dividir os/as alunos/as em cinco equipes.

Organizar os/as alunos/as num círculo ao redor dos balões.

Ao sinal do/a professor/a os/as alunos/as correm, pegam um balão e o estouram.

Cada equipe deverá formar uma nova palavra com as sílabas que recebeu.

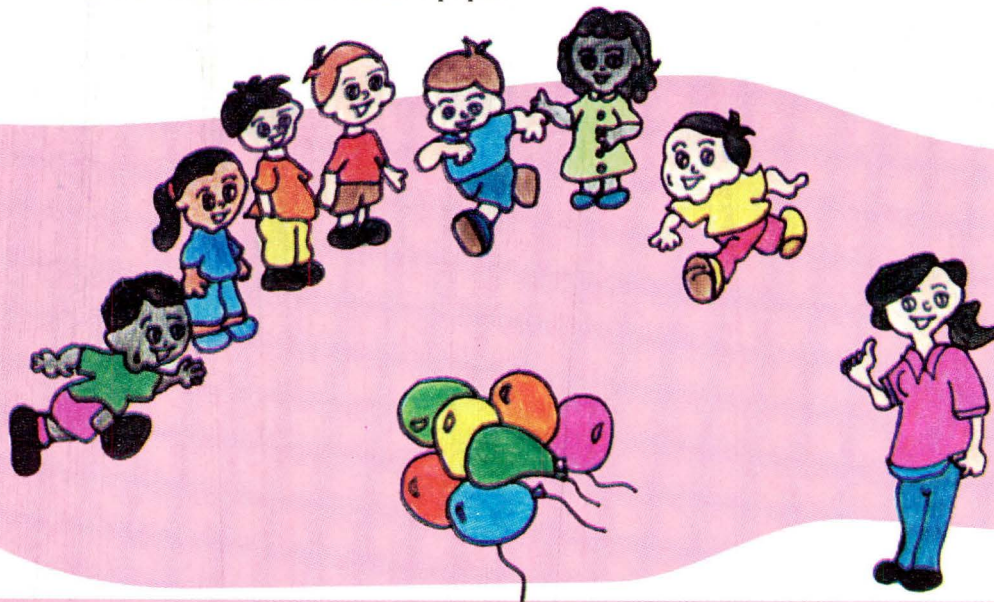
Vencerá o jogo a equipe que primeiro concluir a tarefa.

Desdobramentos

O/A professor/a poderá elaborar um mural com as palavras formadas, de forma a valorizar a elaboração de todas as equipes.

Recursos

Balões, caneta hidrocor, papel, tesoura, cartolina.



Jogo de Figuras e Palavras

10

Objetivos

- Estimular o trabalho em equipe;
- possibilitar à criança expressar a sua evolução no que se refere à aquisição da escrita.

Desenvolvimento

Os/AS alunos/as deverão recortar cartolinas na forma de tarjeta.

Em um lado eles/elas deverão colar uma figura de um animal, fruta etc; o outro lado deverá ficar em branco.

O/A professor/a deverá preparar letras para a construção das palavras.(alfabetos móveis)

Formam-se duas ou três equipes com o

mesmo número de componentes.

As tarjetas serão distribuídas as equipes.

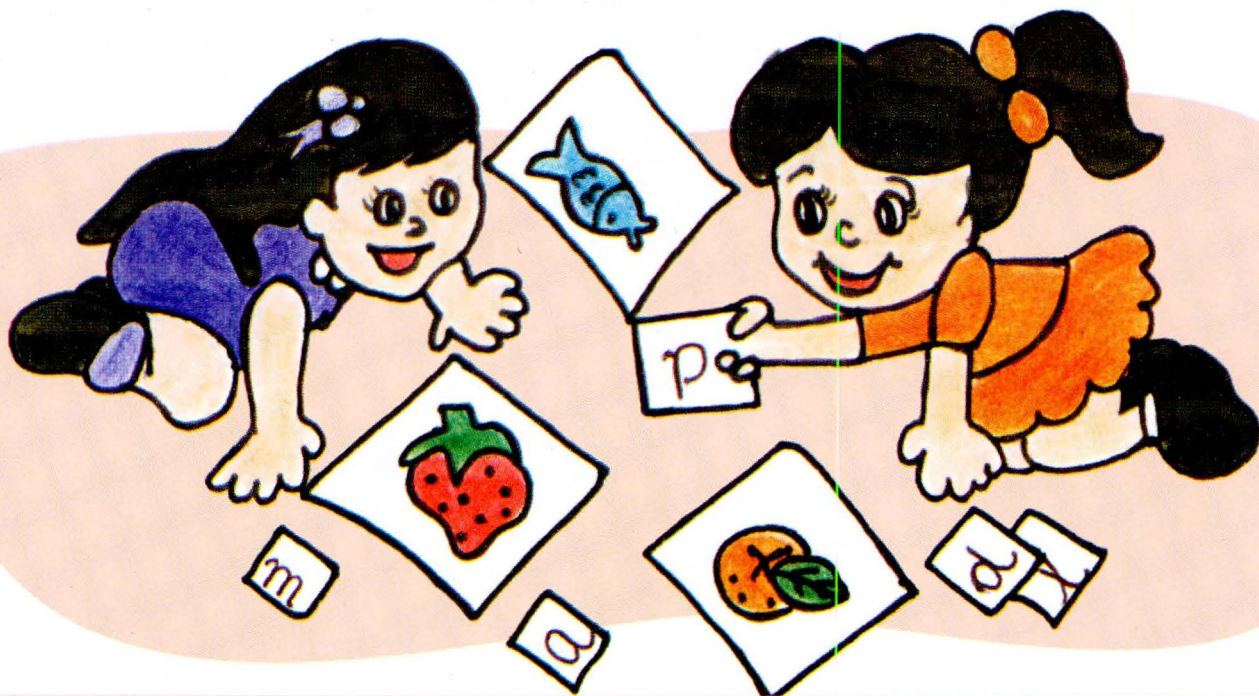
O tempo de duração do jogo deverá ser especificado.

As equipes deverão formar palavras de acordo com as figuras existentes nas suas tarjetas.

Vencerá o jogo a equipe que conseguir formar o maior número de palavras no tempo previsto.

Recursos:

Cartolina, tesoura, régua, caneta hidrocor, cola, revistas, jornais.



Quebra-cabeça de Palavras

Objetivos

- Ampliar o vocabulário;
- sistematizar experiências de leitura que favoreçam a compreensão do sistema alfabético;
- promover a interação entre os/as alunos/as.

Desenvolvimento

Os educandos devem dispor de várias revistas, jornais, rótulos, embalagens etc.

A turma recortará muitas sílabas e letras. Formam-se duas equipes. Um compo-

nente de cada equipe deverá colar uma letra ou sílaba em uma folha de papel.

O segundo componente deverá continuar até formar uma palavra.

A equipe que conseguir formar mais palavras será o vencedor.

Após o jogo, as palavras formadas poderão ser afixadas em um mural, para uso em outras atividades.

Recursos

Revistas, jornais, rótulos, embalagens, tesouras, cola, papel 40kg.



Bingo de Palavras

Objetivos

- Reconhecer palavras.
- promover a interação entre os/as alunos/as.

Desenvolvimento

Dividir cartelas de papel cartão em vários quadrados, como se fosse uma cartela de bingo numérico.

Nas cartelas deverão ser escritas várias palavras (podem ser nomes de pessoas, animais, plantas, objetos etc.)

Em cartelas menores deverão ser escritas as palavras (devem constar nas cartelas do bingo) que farão parte do sorteio.

Distribuir uma cartela para cada dupla de alunos/as.

À medida que o/a professor/a for sorteando cada palavra os/as alunos/as deverão procurá-la na sua cartela, marcando-a se for o caso.

O vencedor será aquele que conseguir preencher primeiro todas as palavras da sua cartela.

Desdobramentos

Além de palavras, o bingo poderá ser realizado com sílabas.

Recursos

Papel cartão, caneta hidrocor, tesoura, bolinhas de papel (ou outros objetos de marcação que as substitua), saco plástico ou uma caixa pequena.



Brincando com os Números

Objetivos

- Ordenar seqüências numéricas;
- desenvolver o espírito de cooperação entre os/as alunos/as.

Desenvolvimento

Dividir folhas de cartolina em quadradinhos de 10cm.

Numerar os quadradinhos numa seqüência numérica e recortar alguns quadradinhos, retirando-os da cartela.

Organizar os/as participantes em equipes e distribuir as folhas de cartolina

Os quadradinhos recortados das folhas

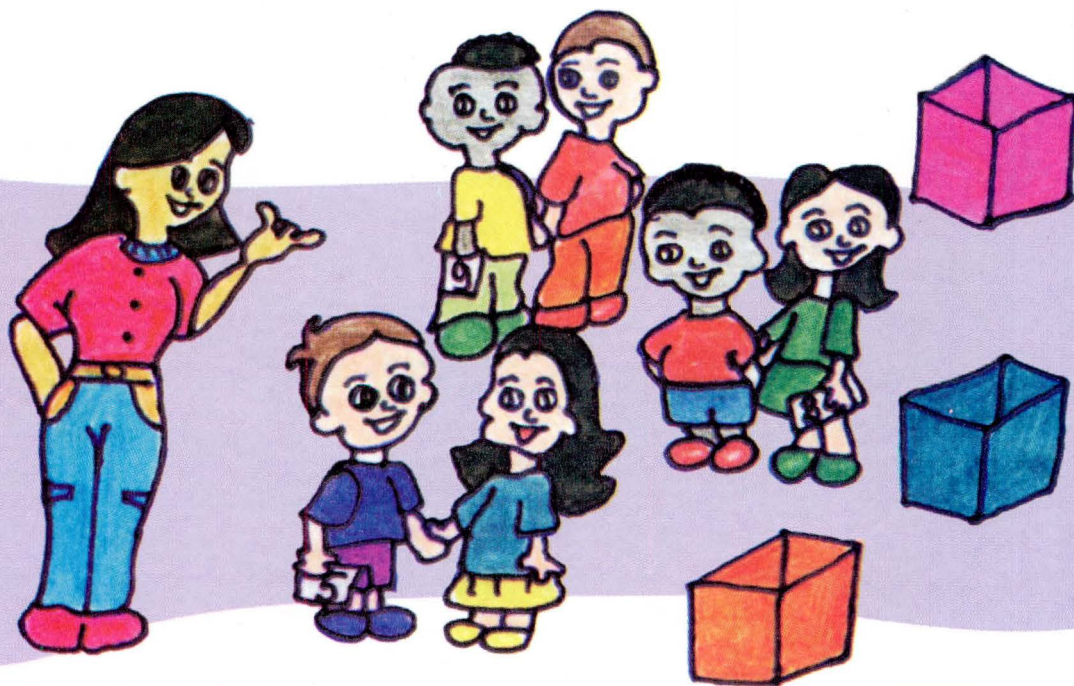
de cartolina serão colocados em caixas de papelão, que ficarão dispostas em vários locais da sala de aula.

O/A professor/a solicitará aos/as participantes que completem a seqüência numérica procurando os números que estão faltando nas caixas de papelão.

A equipe vencedora será aquela que completar a seqüência numérica no menor espaço de tempo.

Recursos

Cartolina, caneta hidrocor, tesoura, caixa de papelão.



Partilhando

Objetivos

- Promover a integração entre os/as alunos/as;
- avaliar a compreensão de conteúdos abordados na sala de aula.

Desenvolvimento

Organizar os/as participantes em duas filas e posicioná-los num ponto de partida.

Para cada equipe formada deverá haver um tabuleiro com o mesmo número de casas.

O tabuleiro poderá ser desenhado no chão da sala, da quadra da escola ou no quadro negro.

O/A professor/a elabora as perguntas sobre qualquer temática que esteja sendo estudada pela turma.

O/A professor/a canta uma música e ao interrompê-la um/a participante de cada equipe joga um dado.

O número que cair corresponderá ao número de casas que o grupo irá avançar se a resposta à pergunta estiver correta.

Ganhará o jogo a equipe que chegar primeiro ao fim do tabuleiro.

Recursos

Cartolina, caneta hidrocor, tesoura, caixa de papelão.



Gincana das Letras

Objetivo

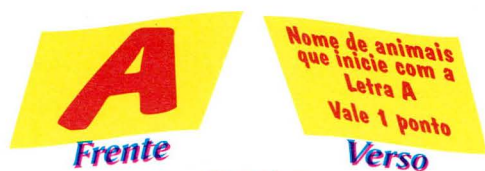
- Reconhecer as letras do alfabeto, associando-as com situações nas quais elas estão presentes;
- desenvolver a participação e iniciativa do/a aluno/a.

Desenvolvimento

Confeccionar cartelas com todas as letras do alfabeto.

Cada cartela conterá uma letra do alfabeto e no verso um comando indicando uma tarefa e sua respectiva pontuação

EX.:



As tarefas serão definidas de acordo com os temas que o/a professor/a desejar abordar.

A turma será dividida em equipes de acordo com o número de alunos/as presentes.

As equipes serão dispostas em um grande círculo.

Na parte central do círculo serão colocadas as fichas.

Cada componente de cada equipe virá até o centro do círculo, sorteará uma cartela e responderá à pergunta.

O/A aluno/a que acertar marcará ponto para a sua equipe.

Um/a aluno/a de cada equipe ficará responsável pelo registro da pontuação das equipes participantes do jogo.

Recursos

Papel cartão, caneta hidrocor, tesoura.



Bola ao Cesto Móvel

16

Objetivos

- Estimular a capacidade de concentração;
- avaliar a compreensão de conteúdos abordados na sala de aula;
- promover a interação entre os/as alunos/as.

Desenvolvimento

Organizar a turma em duas equipes que ficarão posicionadas uma do lado direito e outra do lado esquerdo do/a professor/a.

O/A professor/a posicionará duas bolas em igual distância das duas equipes de alunos/as.

O/A professor/a sorteia uma ficha que

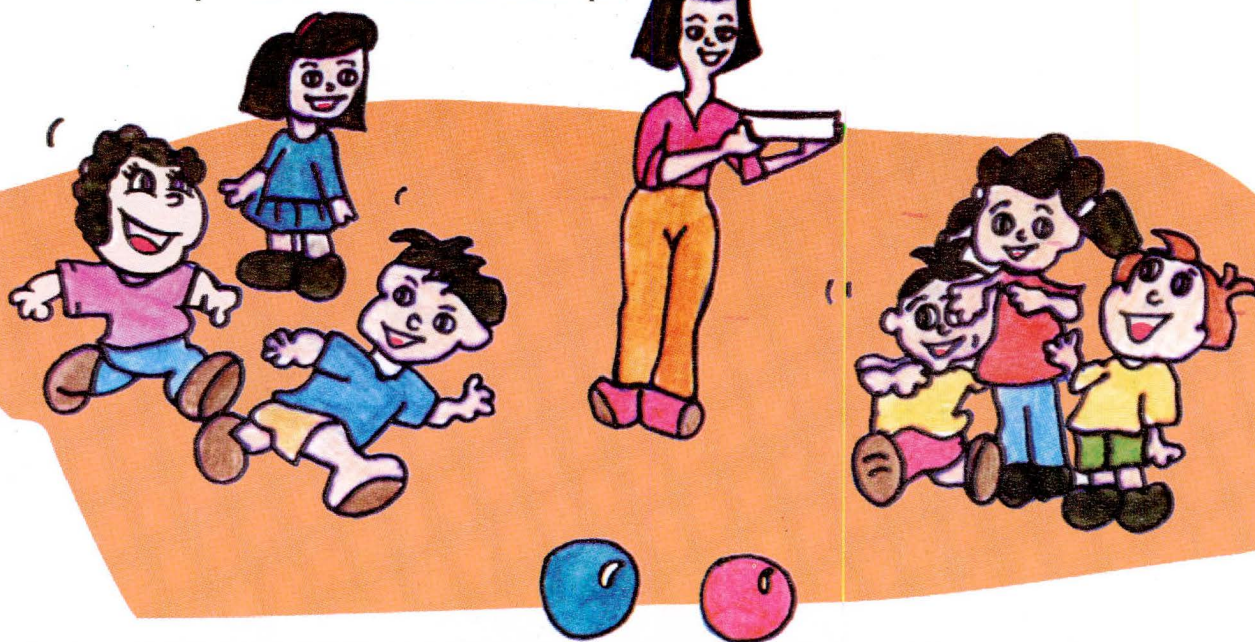
contém uma pergunta relacionada a algum tema de estudo e em seguida dá um sinal para que os/as alunos/as corram até as bolas e retornem ao ponto de partida para responder a pergunta.

O/A aluno/a que chegar primeiro no ponto de partida deverá responder a pergunta, e ao respondê-la corretamente, sua equipe ganhará um ponto.

Caso o/a aluno/a não responda a pergunta, esta retornará a outra equipe. Se não houver equipe pontuada, o/a professor/a responderá a pergunta.

Recursos

Bolas, caneta ou lápis, papel cartão.



Cartela Cheia

Objetivos

- Estimular a capacidade de concentração;
- fixar conteúdos abordado em sala de aula.

Desenvolvimento

O/A professor/a da turma confeccionará cartelas e fichas de papel contendo substantivos nos gêneros masculino e feminino.

Nas cartelas serão escritos substantivos no gênero masculino e nas fichas os substantivos femininos correspondentes às pala-

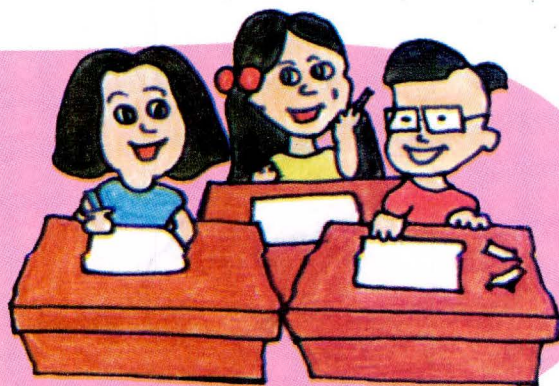
vas escritas na cartela.

As cartelas serão distribuídas entre os/as alunos/as que deverão ser organizados em equipes compostas por três ou quatro alunos/as.

As fichas de papel deverão ser depositadas numa caixa de papelão.

O/A professor/a irá retirando as fichas de caixa e fará a leitura das palavras em voz alta para que as equipes localizem e marquem nas cartelas, o gênero correspondente ao substantivo em questão.

A equipe vencedora do jogo será aquela que “encher a cartela”, isto é, a equi-



pe que relacionar todos os substantivos que estão escritos na cartela e retirados da caixa pelo/a professor/a.

Recursos

Tesoura, caneta hidrocor, cartolina, caixa de papelão, régua.

Referências bibliográficas

ANTUNES, Celso. Jogos para estimulação das múltiplas inteligências. 10. Ed. São Paulo: Vozes, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens** - o jogo como elemento da cultura. São Paulo, Perspectiva, 1971.

MACEDO, Lino de. **Quatro cores, senha e dominó**: oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.

MELLO, Alexandre Moraes de. **Psicomotricidade, educação física e jogos Infantis**. São Paulo: IBRASA, 1989.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.



Professores/as que participaram da oficina de jogos integradores

Escola Parque Amazônia

Alessandra Borges Gonçalves
Ana Lúcia de Costa Guerreiro
Ana Maria C. Gomes da Silva
Ana Maria dos Santos Aguiar
Ana Socorro Silva Vasconcelos
Antonia Leia Souza Bezerra
Dilson dos Santos Aires
Fátima do Socorro Morgado
Francisco de Assis Teixeira Lima
Ilma Fernandes de Miranda
Kátia de Jesus Freitas Tavares
Léa Corrêa de Almeida
Maria do Socorro Silva Frias
Márcia Helena Lira Silva
Maria Cristina da Silva
Maria Raimunda dias Souza
Maria José Perdigão Barros
Maria Nascimento Mira
Marilêa Barroso Cavalcante
Mariza Barbosa Pessoa Oliveira
Paulo Arthur Nogueira de Vilhena
Rita das Graças Vasconcelos de Moura
Selma Souza Sarraf

Escola Stellina Valmont

Alcirlene do Socorro Costa Ferreira
Anacy Rebelo Tupinambá
Antonia Elizabete S. de Carvalho
Eladio da Silveira Bezerra Filho
Hirna Barroso Brabo
Izabel Cristina Raiol Amoras
Lucila do Amaral De Paula
Maria Celeste Pantoja dos Santos
Maria do Carmo de Souza
Maria Ruth Garcia Reis
Maria Sueli Santos da Costa
Osmarina Virgínia dos Santos Durans
Silvina Maria Mendes Gonçalves

Escola Solerno Moreira

Claudia Maria Souza Mesquita
Eduardo Rodrigues da Cruz
Liraci Maria Campos Pena
Maria Cleide Rodrigues da Trindade
Maria de Lourdes Pereira Furtado
Maria de Nazaré Menezes Cruz
Maria de Nazaré Souza Rocha
Maria do Socorro da Silva Ferreira
Maria do Socorro do Espírito Amaral
Maria Helena Andrade Ferreira
Maria Luiza Rodrigues Oeiras
Maria Madalena Campos Coêlho
Maria Odinéia C. Magno
Marivete da Silva Tavares
Michelle Corrêa Ataíde
Rosângela Maria Lima Vieira
Rosângela Miranda Batista
Simone da Silva Chaves
Valter do Carmo Cruz
Zilma Célia da Silva Furtado

Escola Gabriel Pimenta

Eloisa Helena Vidigal Jacob
Angela Maria Lima Felix
Jeanne Costa da Silva
Katia do Socorro Rodrigues Vulgão
Maria das Graças Cantão Araújo
Maria de Nazaré Moura do E. Santo
Maria Leonor Modesto de Almeida
Maria Raimunda da Silva Oliveira
Mariana de Jesus Cordeiro da Silva
Valdelice Ferreira da Silva

Escola Edson Luís

Ana Maria Gomes de Pinho
Diva Roseli Valente
Iracema Capela Moraes

Ivoneide do Socorro Sobrira Guedes
Izabel Cristina Lopes da Silva
Leila Rosângela Teixeira Pinho
Leonina Cardoso
Liege Valente Barata
Lília o Socorro Pereira dos Santos
Liliam dos Santos Chaves
Lúcia Helena Congil de Castro
Lycia Alcantara Carvalho
Magali Nazaré Souza de Andrade
Maria Auxiliadora Brito de Souza
Maria de Fátima Ferreira Haase
Maria Raimunda Freitas Pereira
Maria Waldívia Silva de Souza
Marilda do S. Barros de Andrade
Oneide Carla A. Ferreira
Regiane da Silva Reinaldo
Rosa Maria Borges de Aquino da Cruz
Roseane Reis
Sandra Suely Cardoso
Sônia Maria dos Santos Carvalho

Escola Povo Carente Da Terra Firme

Cleonice Prado Gomes Monteiro
Darzita dos Santos Ferreira
Deusarina Arraes de Oliveira
Ediane Marques Ferreira
Lucia Lobo Vieira
Maria Auxiliadora Gomes
Maria do Socorro Chucre Monteiro
Maria Gercina Marques Ferreira
Maria Santana Ferreira de Almeida
Paulo Sergio Cordeiro Pontes
Rosely dos Santos Farias
Terezinha Ferreira de Castro

Escola Associação Dos Moradores Da Terra Firme

Ana Maria Monteiro Costa
Aurea Pinheiro Pereira

Cássia Borges Almeida
Deuzimar Filgueiras da Silva
Elenice de Castro Ferreira
Gilmar Gomes Azevedo
Ingrácia Valente Gonçalves
Iracema Santos Ferreira
José Antonio Braga de Miranda
Marcilene Nunes Santos
Maria Cilene Barros
Maria das Graças Possidonio Cardoso
Maria José Dantas Ramos
Maria José Oliveira Silva
Míria Cardoso da Silva
Nágela Sandra de Souza Silva
Sandra Odaléia dos Santos Brandão
Selma Regina Freitas do Nascimento
Suzana Monteiro da Rocha
Vilmarina Carlos
Waldete Pantoja Freitas

Centro Comunitário Pantanal

Dulcilene Borges de Aguiar
Maria de Fátima Tenorio
Mariza dos Santos Silva
Maria Ferreira Furtado
Severina da C. Pereira
Maria Lúcia Miranda Batista

Centro Comunitário Universal

Ângela Tavares Farias
Antonio Claudio do Rosário Souza
Graciete Souza Leal Pinheiro
Maria da Conceição Araújo de Lima
Maria do Perpétuo S. F. Carneiro
Marley Susy S. Leal
Marly Dias de Moraes
Odinea Carneiro Ferreira
Olgariza Keila da Mota Y.domingues
Selma Carneiro Dantas

Seu objetivo estratégico é desenvolver ações que viabilizem a permanência dos alunos com sucesso na escola, através da formação continuada de professores, técnicos e servidores, da formação profissional e elevação da escolaridade de pais e mães dos alunos e do desenvolvimento da consciência sócio-ambiental de todos os sujeitos envolvidos nos processos formativos desencadeados pelo Projeto.

Para materializar esse objetivo o PROSEI estabeleceu quatro linhas de ação: Formação continuada de professores, técnicos e servidores das escolas, Formação Profissional e Educação de Jovens e Adultos dos pais e mães dos alunos e Construção da Agenda 21 da Bacia do Tucunduba.



Instituições parceiras:



Apoio Financeiro
**Raytheon
Brasil**

