



CANAL SEDUC-PI3



PROFESSOR (A):



DISCIPLINA:



AULA Nº:



CONTEÚDO:



TEMA GERADOR:



DATA:

LAURYANNA
QUEIROZ

EDUCAÇÃO
FÍSICA

01

JOGOS E
BRINCADEIRAS

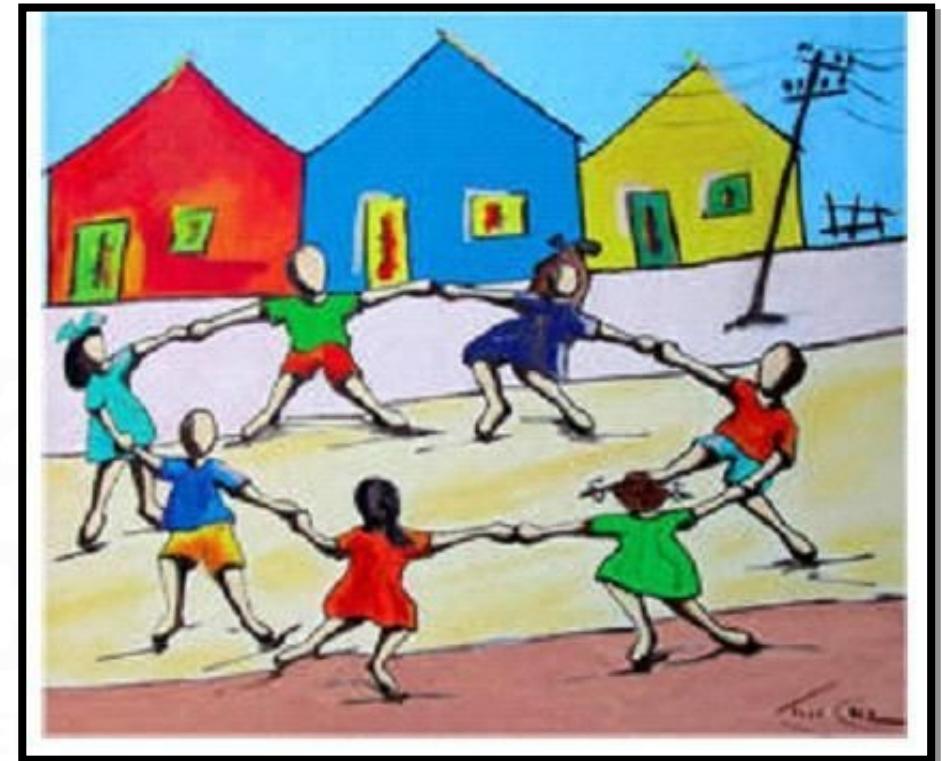
26.06.2020

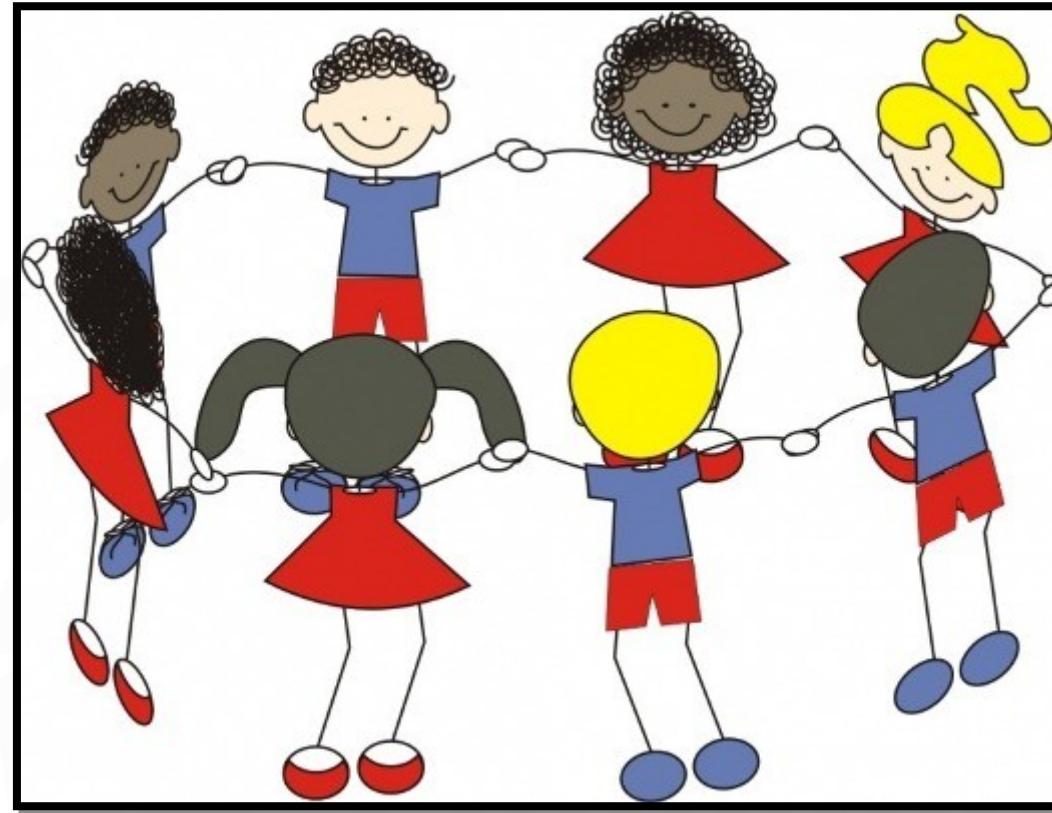


JOGOS E BRINCADEIRAS



- Brincar é importante porque:
 1. Combate a obesidade, o sedentarismo e desenvolve a motricidade. Não precisa dizer muito.
 2. Promove o autoconhecimento corporal. Ações que auxiliam a criança a se perceber e conhecer seus limites e potenciais.





3. Estimula competências socioemocionais. A brincadeira é uma necessidade biológica que ajuda a moldar o cérebro e que, nos diversos contextos, fortalece as relações socioafetivas, explorando aspectos como autocontrole, cooperação e negociação.



4. Gera resiliência. A frustração de perder um jogo ou de o colega não querer brincar do jeito proposto pela criança irá ajudá-la a se adaptar a uma realidade inesperada, administrando melhor as decepções.

5. Ensina o respeito ao outro. A criança aprende a ouvir, a relacionar-se, aceitando as diferenças.

6. Desenvolve a atenção e o autocontrole. Esse aprendizado é uma ferramenta para superar vários desafios na vida.

7. Acaba com o tédio e a tristeza. Isso significa que o brincar fortalece a saúde emocional.
8. Incentiva o trabalho em equipe. Os jogos e brincadeiras coletivos são verdadeiras escolas de convivência, cooperação, respeito, trocas, limites, essenciais à vida e ao mundo do trabalho.



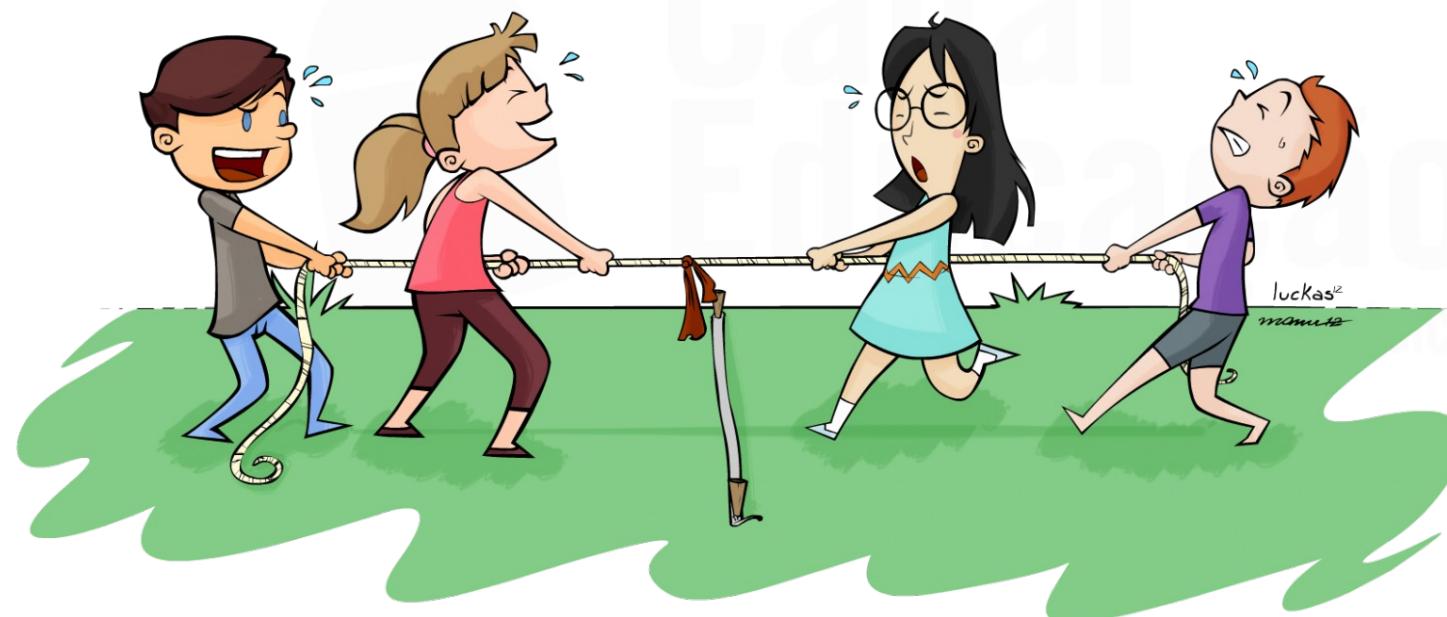


9. Estimula o raciocínio estratégico. Os erros servirão como ponto de partida para novos acertos.

ESTRUTURA DA AULA

10. Promove a criatividade e a imaginação. Por isso, estimular a criatividade com objetos simples traz mais ganhos à criança do que com brinquedos prontos e caros.

11. Estabelece regras e limites. A criança aprende a respeitar o espaço e o limite do outro, lidando com regras, questionando-as para entendê-las ou para sugerir mudanças, postura essencial para viver proativamente na sociedade.



SUGESTÃO DE BRINCADEIRAS ATUAIS PARA FAZER COM A FAMÍLIA:

Educação
PROGRAMA DE MEDAÇÃO FÍSICA

JOGO DE ADVINHAÇÃO: O QUE VOCÊ TEM NA TESTA?

Antes de mais nada, é necessário providenciar uns pedaços de papel com aproximadamente 3 por 6 centímetros, fita adesiva e canetas para todos. Funciona melhor com quatro a seis pessoas então pode envolver todos de casa. Cada participante escreve num pedaço de papel uma palavra qualquer com quatro letras grandes e legíveis, valendo repeti-las. Então, fixa a tira na testa de quem estiver à sua direita, tomando cuidado para que ele ou ela não a leia.

O objetivo é ser o primeiro a adivinhar qual a palavra escrita na própria testa. Para tanto, os jogadores se valem das pistas fornecidas pelos outros, quando fazem suas jogadas.

TEAM 1



TEAM 2



DINÂMICA: QUEM É VOCÊ?

DENTRO DE UMA CAIXA OU UMA VASILHA COLOQUE UM ESPELHO.

Explique que dentro da caixa tem o retrato e alguém que é muito importante para a família e que, ao abrir o objeto, a pessoa deve falar sobre a pessoa da foto sem revelar a sua identidade aos demais participantes.

A CAIXA DEVE PASSAR POR TODOS OS PARTICIPANTES TENDO A FIGURA OCULTA SEMPRE.

A dinâmica do espelho é um exercício de autoconhecimento. Uma oportunidade única das pessoa verificarem se ainda se conhecem de verdade. Essa nova perspectiva permite que tenhamos uma visão mais ampla de nós mesmos e, porque não dizer também, uma abertura de horizontes em relação ao mundo exterior.



