



COLÉGIO ESTADUAL PROFESSOR VICTÓRIO EMANUEL ABROZINO

TÍTULO: APRENDENDO E DESENVOLVENDO COM OS JOGOS

PROFESSOR RESPONSÁVEL: Luiz Fernando Maciel Bastos Júnior

FORMAÇÃO ACADÊMICA: Graduação em Educação Física pela Faculdade Assis Gurgacz, desenvolvendo pesquisa com o título: *Opinião de professores de 1ª a 4ª séries em relação aos benefícios do xadrez na melhora do rendimento escolar* (2006). Especialista em Docência do Ensino Superior pela Faculdade Assis Gurgacz, realizando pesquisa com o título: *O xadrez como instrumento educativo nas licenciaturas* (2008). Especialista em Educação Especial, Instituto ESAP, desenvolvendo pesquisa com o título: *As Adaptações do Xadrez para Deficiente Visual* (2009). Especialista em História da Educação Brasileira, na UNIOESTE desenvolvendo a pesquisa com o título: *O xadrez no município de Cascavel e sua relação no contexto educacional em especial a escola pública* (2010).

INTRODUÇÃO

Nós, educadores, precisamos resgatar atividades culturais que se perderam no tempo.

Atualmente, um dos fatores que faz com que as atividades lúdicas e culturais sejam deixadas de lado são os riscos de violência que as grandes cidades apresentam e que impedem que as crianças saiam às ruas ou a lugares públicos, bem com os avanços tecnológicos que proporcionam outros mecanismos de divertimento.

Por isso, devemos trazer para a comunidade escolar o resgate dos jogos intelectuais, dos jogos cooperativos, dos jogos simbólicos e da expressão corporal, levando-os a contribuir no processo de construção do conhecimento e favorecendo a interdisciplinaridade de várias áreas do conhecimento.

JUSTIFICATIVA

As atividades lúdicas são primordiais por excelência, não só por atenderem às características do desporto, mas, por estimularem o espírito cooperativo, a autoconfiança, a concentração e a socialização, fazendo com que os jogos e as brincadeiras se enquadrem às exigências das Diretrizes Curriculares do Estado do Paraná, a mesma nos coloca a disciplina de educação física no currículo e os conteúdos estruturantes que fazem parte da mesma.

Acredita-se que o lúdico contribui, e muito, no processo da formação da personalidade na fase escolar, tornando-se um excelente instrumento educativo multidisciplinar que busca como referencial o desenvolvimento de um pensamento organizado. Assim, a atenção, a concentração, o julgamento, o planejamento, o autocontrole, a paciência, a criatividade, a lógica matemática e o raciocínio, são elementos constitutivos que permitem aos jogos serem nomeados como fatores importantes no contexto escolar.

Verifica-se também que, as atividades lúdicas desempenham importante papel de socialização, por ensinarem a lidar com a vitória e com a derrota, mostrando melhoras em suas atitudes impensadas, levando ao hábito de refletir antes de agir. Por outro lado, vemos que, enquanto os alunos participam de um projeto como este, sendo afastados da violência, socializados e preparados para um futuro melhor, podendo enfrentar as dificuldades do mundo adulto.

OBJETIVO GERAL

Ensinar através de jogos de forma lúdica, usando a criatividade, com a participação de familiares, amigos da comunidade em geral, para com esta ferramenta pedagógica suprir as dificuldades de aprendizagem do educando e, com isto, facilitar o seu aprendizado nas demais áreas do conhecimento.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Utilizar jogos e atividades lúdicas como instrumento educativo de estímulo para contribuir na aprendizagem do educando, estimulando a criatividade e favorecendo a organização do pensamento;
- Levar à conscientização, à cooperação e à socialização;
- Relacionar jogos e brincadeiras aos conteúdos didáticos das diversas disciplinas que fazem parte do currículo escolar.

PRESSUPOSTOS TEÓRICOS METODOLÓGICOS

A cultura lúdica é, antes de tudo, um conjunto de procedimentos que permite tornar o jogo possível. Bateson e Goffman consideram efetivamente o jogo como uma atividade primordial para a vida da criança.

A cultura lúdica compreende evidentemente estruturas de jogos que não se limitam somente às de jogos com regras. O conjunto das regras de jogos, disponíveis para os participantes numa determinada sociedade, compõe a cultura lúdica dessa sociedade e as regras

que um indivíduo conhece compõem sua própria cultura lúdica. O fato de se tratarem de jogos tradicionais ou de jogos recentes não interferem na questão, mas é preciso saber que essa cultura das regras individualiza-se e particulariza-se. Certos grupos adotam regras específicas. A cultura lúdica não é um bloco monolítico mas um conjunto vivo, diversificando-se conforme os indivíduos e os grupos, em função dos hábitos lúdicos, das condições climática ou espaciais.

Por meio do esporte, dos jogos, das brincadeiras e de atividades de expressão corporal que possibilitam a comunicação e o diálogo com as diferentes culturas no processo pedagógico, o censo de investigação e pesquisa, pode ser utilizado para transformar e ampliar o conjunto de conhecimentos que não se esgota nos conteúdos e nas metodologias.

Um projeto de contra-turno pode privilegiar a vivência de brincadeiras, jogos e atividades de expressão corporal, que nortearão o trabalho do professor, quando o foco estiver na valorização da cultura. Por sua vez, a interdisciplinaridade no contexto escolar colabora para ampliar a compreensão do desenvolvimento em todo o período de crescimento.

ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

As atividades serão realizadas em horários de contra turno, onde todos os alunos poderão participa e serão acompanhados de seus pais ou responsáveis e, informados de como funcionará: horário, local, momentos para avaliação dos mesmos.

Estaremos trabalhando com jogos no refeitório da escola, pesquisas na internet, no laboratório de informática da escola, visitas no clube de xadrez do município de Cascavel e participação em jogos escolares e circuitos escolares de xadrez que estão de acordo com os objetivos do projeto.

RECURSOS MATERIAIS

- Jogos de tabuleiro;
- Peças de xadrez;
- Jogos de raciocínio;
- Jogos de memória;
- Dominó;
- Uno
- Tênis de mesa,
- Laboratório de informática;
- demais materiais que venham complementar as atividades
- Caderno;
- Lápis de cor;
- Lápis de escrever;
- Caneta;
- Papel sulfite;
- Fita crepe;
- Régua; e,

INFRAESTRUTURA

As atividades serão desenvolvidas no refeitório da escola, na sala de vídeo, saguão, quadras, no laboratório de informática e em locais que estejam de acordo com os objetivos do projeto.

CRITÉRIOS DE PARTICIPAÇÃO

Todos os alunos poderão participar do projeto, mas haverá vagas específicas destinadas aos alunos que apresentam dificuldades de ensino aprendizagem, no relacionamento pessoal e social de alunos inclusos.

CRONOGRAMA DO PROJETO

HORÁRIO	SEG	TER	QUA	QUI	SEX
MANHA	07:45h 11:45h	-	07:45h 11:45h	-	4 H/A
TARDE	13:30h 17:30h	17:00h 19:00h	-	17:00h 19:00h	-