

# JOGO DA VELHA HUMANO

Eixo: Práticas para Educação Infantil

KNAUT, Michelle Souza Julio<sup>1</sup>  
RIBAS, Cíntia Cargnin Cavalheiro<sup>2</sup>  
ZANONI, Flávia Luiza Percegon<sup>3</sup>  
CHINK, Sabrina Mendes<sup>4</sup>  
MIQUELIM, Telma Regina<sup>5</sup>

O presente plano de aula apresenta uma prática pedagógica capaz de desenvolver habilidades relacionadas ao eixo de formação humana: movimento, por meio de uma atividade lúdica.

Para Friedmann (1992), a atividade lúdica compreende os conceitos de brincadeira, jogo e brinquedo. Segundo ela,

(...) brincadeira refere-se, basicamente, à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar; atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores (FRIEDMANN, 1992, p.12).

A inserção do lúdico no cotidiano escolar é uma forma atraente de transcorrer pelo universo infantil e ensinar-lhe sobre o universo adulto. Assim, as crianças percebem progressivamente os conhecimentos e as formas de interação das pessoas. A atividade lúdica: Jogo da Velha Humano, é utilizado aqui como recurso para o desenvolvimento de ações pedagógicas significativas, como o desenvolvimento sensório motor e cognitivo.

**FAIXA-ETÁRIA: 4 ANOS**

## 1 OBJETIVO GERAL

Estimular conceitos espaciais básicos e coordenação motora da criança, bem como exercitar o raciocínio lógico.

---

<sup>1</sup> Mestre em Educação, Especialista em Modalidades de Intervenção no Processo de Aprendizagem, Coordenadora de Estágio do Curso de Pedagogia da Faculdade OPET e professora vinculada da formação continuada da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

<sup>2</sup> Doutoranda em Educação. Mestre em Desenvolvimento de Tecnologias, Especialista em EaD, Coordenadora do Curso de Pedagogia da Faculdade OPET e professora da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

<sup>3</sup> Psicopedagoga Clínica e Institucional, Supervisora de Estágio da Faculdade OPET e professora da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

<sup>4</sup> Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia das Faculdades Opet.

<sup>5</sup> Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia das Faculdades Opet.

## 2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analisar habilidades e movimentos por meio da exploração de espaço.
- Estabelecer a relação de espaço, a importância das regras e o trabalho em equipe.
- Proporcionar relações de afetividade a partir do trabalho em equipe.
- Aprimorar capacidades perceptivo-motoras, como lateralidade, orientação espacial.

## 3 PROBLEMATIZAÇÃO

Considerando as especificidades do desenvolvimento infantil em relação à referida faixa-etária, como aplicar uma prática lúdica para desenvolver a expressão corporal, raciocínio lógico e socialização entre as crianças?

## 4 ÁREAS DE FORMAÇÃO HUMANA ENVOLVIDAS

- Identidade;
- Movimento;
- Conhecimento matemático.

## 5 ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

O professor deverá iniciar a aula solicitando que as crianças se sentem em um círculo para que possa explicar a sequência dos acontecimentos, os combinados da atividade e questionará se as crianças já conhecem o jogo da velha.

No primeiro momento, as crianças receberão as explicações sobre como se joga o Jogo da Velha Humano e a turma será dividida em dois grupos. Logo, as crianças serão identificadas com coletes, sendo que para a diferenciação, um grupo terá uma nuvem estampada no colete e o outro grupo terá um sol. Em sua vez, cada criança deverá se deslocar dentro do tabuleiro com movimentos precisos formando trios com integrantes de um mesmo grupo, em colunas verticais, horizontais ou diagonais.

Vencerá o jogo a equipe que conseguir formar uma linha contínua em direção vertical, horizontal ou diagonal deixando as três figuras juntas com seus participantes.

Esta prática pedagógica permitirá avaliar se as jogadas foram corretas e expô-las como situações problema a resolver de forma grupal, formular hipótese, verbalizar vantagens e desvantagens de cada possível deslocamento e planejar as estratégias que os levem a formar a linha contínua para conseguir alcançar o objetivo do jogo. O

jogo da velha corporal é um espaço lúdico compartilhado onde é possível jogar e aprender.

## 6 MATERIAIS UTILIZADOS/RECURSOS

Tabuleiro de lona, EVA, cola, tesoura e recortes.

## 7 PESQUISA DE CONTEÚDO

A Educação Infantil é a primeira etapa da vida escolar da criança, desta forma, é uma fase fundamental para o seu desenvolvimento motor, emocional e cognitivo. A escola precisa ofertar um ambiente atrativo, no qual a ludicidade deve estar presente nas práticas pedagógicas, tornando a aprendizagem prazerosa e significativa.

Sobre o lúdico, os Referenciais Curriculares Nacionais para educação Infantil explicitam:

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso ter consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. (Brasil, 1998, p.27)

Neste plano de aula, o Jogo da Velha foi a brincadeira escolhida para desenvolver diversas habilidades relacionadas à noções matemáticas e ao movimento, como: lateralidade, noção espacial, raciocínio lógico e coordenação motora.

## 8 REFERÊNCIAS

BRASIL. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC, SEB, 2010.

FRIEDMANN, Adriana. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: ABRINQ, 1992.