



# Prefeitura Municipal de Presidente Venceslau

CNPJ 46.476.131/0001-40

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA**

**EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL**

**Atividade:** Queimada – Congelado

**Objetivo:** queimar, não ser queimado e salvar seus colegas. As crianças terão oportunidades de jogar tentando manter o jogo vivo. Para isso poderão ou não manter os colegas jogando.

**Objetivo do Professor:** avaliar seus alunos quanto a participação, cooperação e competição. Avaliar quais atitudes individuais e coletivas estão acontecendo nas suas aulas.

**Propósito:** colocar os alunos frente a frente com a sensação de vencer ou colaborar. As crianças estarão avaliando seu desenvolvimento de acordo com o equilíbrio do jogo.

**Recursos:** uma bola de meia e giz.

**Número de participantes:** pode ser jogado com diferentes números de crianças, sendo maior que 10 para maior motivação. Caso seja um grupo muito grande (40) pode-se usar 2 bolas.

**Duração:** dependerá do interesse do grupo e da avaliação do professor. Normalmente 20 a 30 minutos.

**Descrição:** todas as crianças deverão ficar em um espaço suficientemente grande para que todos possam correr e se deslocar sem grandes riscos de choque. Elas receberão um pedaço de giz e anotarão no chão ou na parede, seu nome a letra Q (queimei), a letra M (morri) e a letra S (salvei). O professor joga a bola de meia para o alto e está dado o início. Pode-se colocar uma música para acompanhar o jogo. A criança que pegar a bola, poderá no máximo dar 3 passos para arremessar a bola nos colegas. Caso ela queime alguém este deverá marcar o que houve e depois ficará sentado no lugar. A criança que atirou também deverá marcar que conseguiu queimar o colega. Para salvar bastará que a criança deixe de JOGAR NO OUTRO e passe para quem estiver sentado (JOGAR PARA O OUTRO). Está então poderá levantar e continuar jogando. Todos os acontecimentos deverão ser anotados para futura análise e discussão em grupo.

**Dicas:** este jogo é muito bom para que o professor possa avaliar o comportamento real de seu aluno. É possível detectar crianças mais cooperativas (salvam mais), mais competitivas (salvam menos), crianças que fazem parcerias, e trazendo com isso a oportunidade de fazê-las VER. É necessário que o professor proporcione o momento de debate, com tranquilidade, para ouvir os comentários e fazer as possíveis colocações. O professor poderá fazer o jogo sem a marcação e depois colocá-la para eles possam avaliar. É importante colocar que existem diferentes crianças jogando e elas têm a liberdade de serem verdadeiras. Não podemos impor as atitudes e sim mostrar os diversos caminhos que elas podem seguir.

**Fonte:** Este conteúdo foi acessado em 25/03/2020 do sítio  
<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=173>.