



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA**  
**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO: PRÁTICAS**  
**PEDAGÓGICAS INTERDISCIPLINARES**

**DENIZE GALDINO DA SILVA**

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO PROCESSO ENSINO**  
**APRENDIZAGEM**

**JOÃO PESSOA – PB**

**2014**

**DENIZE GALDINO DA SILVA**

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO PROCESSO ENSINO  
APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia – PARFOR - da  
Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência  
para obtenção do grau de graduação.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Ms. Regina Celly Nogueira da Silva

**JOÃO PESSOA – PB**

**2014**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

S586i Silva, Denize Galdino da  
Importância dos Jogos no Processo Ensino Aprendizagem  
[manuscrito] : / Denize Galdino da Silva. - 2014.  
29 p. : il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia EAD) - Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância, 2014.

"Orientação: Profa. Ma. Regina Celly Nogueira da Silva, Secretaria de Educação à Distância".

1. Educação infantil. 2. Lúdico. 3. Jogos educativos. I.  
Título.

21. ed. CDD 370.543

DENIZE GALDINO DA SILVA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO PROCESSO ENSINO  
APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia - PARFOR - da  
Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência  
para obtenção do grau de graduação.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Ms. Regina Celly Nogueira da Silva

Aprovada em: 18/10/2014.

*Regina Celly Nogueira da Silva*

---

Prof<sup>ª</sup>. Ms. Regina Celly Nogueira da Silva  
Orientadora

*Angélica Mara de Lima Dias*

---

Prof<sup>ª</sup>. Ms. Angelica Mara de Lima Dias  
Examinador

**JOÃO PESSOA – PB**

**2014**

## RESUMO

O presente trabalho é resultado do Estágio Supervisionado III, que atua nas séries de 1º ao 5º ano do nível de Ensino Fundamental I, realizado pelo curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba. O objetivo principal desta atividade de estágio, se deu em promover a relação entre teoria e prática no ambiente escolar. A formação pedagógica é uma oportunidade em que o graduando passa a refletir sobre conceitos usando a sua própria experiência seguida de sua prática pedagógica. Nesse cenário, desenvolvemos um projeto de intervenção no âmbito da Escola Estadual de Ensino Fundamental São Rafael, localizada no município de João Pessoa-PB, no qual os jogos de regra (como futebol, dama, atletismo, entre outros) são contemplados. A referida instituição promove diversas atividades através do Programa Mais e Educação. Associado a este programa e visando uma aprendizagem significativa e de forma prazerosa é que escolhi promover algo a mais para a educação dos alunos e estimulá-los à mudança de mentalidade a partir do reconhecimento da importância da educação na vida do ser humano. Assim, através da prática esportiva, foi realizado na escola, durante três dias, uma Mini Copa.

**Palavras-chave:** Formação pedagógica. Jogos de regra. Estágio Supervisionado.

## LISTAS DE FIGURAS

|  |    |
|--|----|
| Figura 1- Crianças brincando no horário de recreio.....        | 18 |
| Figura 2- Alunos jogando xadrez. ....                          | 19 |
| Figura 3- Alunos atentos à explicação de regras dos jogos..... | 19 |

## SUMÁRIO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....</b>                       | <b>7</b>  |
| <b>2 A PRÁTICA ESPORTIVA COMO APRENDIZAGEM LÚDICA.....</b> | <b>10</b> |
| 2.1 O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO.....                    | 12        |
| 2.2 CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS.....                           | 13        |
| 2.2.1 JOGOS DE EXERCÍCIO SENSORIO-MOTOR.....               | 13        |
| 2.2.2 JOGOS SIMBÓLICOS.....                                | 14        |
| 2.2.3 JOGOS DE REGRAS.....                                 | 15        |
| <b>3 A PRÁTICA DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO III.....</b>      | <b>16</b> |
| 3.1 A ESCOLA.....  | 16        |
| 3.2 PLANEJAMENTO.....                                      | 17        |
| 3.3 A REGÊNCIA.....  | 19        |
| 3.4 PLANO DE AÇÃO EDUCATIVA.....                           | 20        |
| <b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>                         | <b>21</b> |
| <b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>                     | <b>22</b> |
| <b>ANEXO.....</b>  | <b>23</b> |

# 1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O presente trabalho é resultado do Estágio Supervisionado III, que atua nas séries de 1º ao 5º ano do nível de Ensino Fundamental I, realizado pelo curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba. O objetivo principal desta atividade de estágio, se deu em promover a relação entre teoria e prática no ambiente escolar.

A última década tem de muitas discussões, questionamentos e temores em vista das novas definições legais sobre a Educação Fundamental, especialmente as decorrentes da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9.394/96). Diante disso, o Estágio Supervisionado nas séries iniciais, se torna imprescindível na formação do professor, pois este é um momento na formação em que o graduando pode vivenciar experiências práticas, conhecendo melhor sua área de atuação.

A formação pedagógica é uma oportunidade em que o graduando passa a refletir sobre conceitos usando a sua própria experiência seguida de sua prática pedagógica. Para Houssaye (1997), a especificidade de uma formação pedagógica, seja ela inicial ou contínua, não é de refletir no que vamos fazer, nem no que devemos fazer, mas refletir no que fizemos. “A formação inicial de professores apresenta duas macros dimensões: uma responsável por rigorosa formação científica e a outra responsável por imersão exigente apoiada no contexto real de trabalho” (RODRIGUES, s/d, s/p) Este ainda cita que “a profissão de professor se aprende na escola e na sala de aula e é um processo longo de uma vida” (RODRIGUES, s/d, s/p). Diante disto, cabe a nós educadores o olhar mais apurado no processo de ensino e aprendizagem das crianças, intervindo de modo qualitativo e significativo, tendo como pensamento principal favorecer a estas crianças situações de aprendizagem interligadas com a leitura, a escrita e o letramento.



Nesse cenário, desenvolvemos um projeto de intervenção da Escola Estadual de Ensino Fundamental São Rafael, localizada no município de João Pessoa-PB, no qual os jogos de regra (como futebol, dama, atletismo, entre outros) são contemplados. A referida instituição promove diversas atividades através do Programa Mais Educação<sup>1</sup> e dos projetos pedagógicos desenvolvidos pelos professores com seus alunos. Porém as crianças apresentam um quadro de indisciplina preocupante, como mostra as imagens a seguir.

Na comunidade onde vivem, estas crianças dispõem de uma praça, que muitas vezes não podem frequentar porque o local é frequentemente usado para consumo e venda de drogas e reuniões de facções. Por isso, por vezes, a permanência em casa é preciso para estas crianças.

É na escola que coisas de maior importância em nossas vidas acontecem. Pode-se afirmar que a escola é o segundo ambiente mais importante na vida social de um ser humano. É lá que, com a ajuda dos educadores e pais, que um sujeito vai se constituindo como ser pensante, questionador. A escola poderá conservar isso, despertando em seus alunos potenciais criativos, curiosidades, talentos ou poderá minimizar todas essas formas de expressão da subjetividade da criança.

Acreditamos que valores como socialização, responsabilidade, cooperação, respeito, liderança, personalidade, persistência e vida saudável podem ser alcançados por meio da prática esportiva, fazendo das práticas de atividades físicas coletivas na escola um importante elemento humanizador para preparação de jovens e crianças na vida em sociedade.

Nesse sentido, a temática abordada foi definida a partir de uma ordem de prioridades das demandas observadas, mas também de minhas escolhas, enquanto estagiária, compreendendo a importância de estimular o pensamento crítico e social dos alunos através

---

<sup>1</sup>De acordo com o site oficial do Ministério de Educação, o Programa Mais Educação, constitui-se como estratégia do Ministério da Educação para induzir a ampliação da jornada escolar e a organização curricular na perspectiva da Educação Integral.

do esporte e, principalmente, no que se refere à compreensão da união para a prática esportiva em prol de uma educação de qualidade, transformadora e igualitária.

Desta forma, o presente trabalho está organizado em capítulos. O primeiro, trata a prática esportiva enquanto recurso de aprendizagem lúdica. O capítulo seguinte discute a ação do estágio supervisionado na escola campo de pesquisa e por último as considerações finais do trabalho.

## **2 A PRÁTICA ESPORTIVA COMO APRENDIZAGEM LÚDICA**

Atualmente, a prática esportiva como instrumento educacional, visa o desenvolvimento humano e capacita o educando a desenvolver suas competências sociais e comunicativas, essenciais para o seu processo de desenvolvimento individual e social, ao mesmo tempo em que o esporte constitui-se num instrumento pedagógico que tem sido ferramenta importantíssima no auxílio dos conteúdos escolares.

Dessa forma, o papel das práticas esportivas vem sendo cada vez mais valorizado, tanto pela sociedade quanto pelos governantes e educadores. Não só por sua importância na melhoria da qualidade de vida, mas também por seu papel no desenvolvimento sociocultural. Por esse motivo é cada vez mais comum revistas, jornais e programas de TV realizarem matérias tendo como tema principal o esporte e as práticas de atividades físicas em seu papel para uma melhor integração cultural, inclusão social e manutenção da saúde.

As diferentes competências com as quais os estudantes chegam à escola são determinadas pelas experiências corporais que tiveram oportunidade de vivenciar. Ou seja, se não puderam brincar, conviver com outras pessoas, explorar diversos ambientes, provavelmente suas competências serão restritas. A escola, sendo, pois, uma extensão do lar, deve propiciar estas atividades diversificadas, que ampliam os conhecimentos, a fim de prepará-las para o exercício da cidadania e a vida em sociedade.

Acredita-se que valores como socialização, responsabilidade, cooperação, respeito, liderança, personalidade, persistência e vida saudável podem ser alcançados por meio da prática esportiva, fazendo das práticas de atividades físicas coletivas na escola um importante elemento humanizador para preparação de jovens e crianças na em sociedade.

Malba Tahan (19680) nos coloca que para que os jogos produzam os efeitos desejados é preciso que sejam de certa forma, dirigidos pelos educadores. Partindo do princípio que as crianças pensam de maneira diferente dos adultos e de que nosso objetivo não é ensiná-los a jogar, devemos acompanhar a maneira como as crianças jogam, sendo observados atentos, interferindo para colocar questões interessantes para, a partir disso, auxiliá-los a construir regras e a pensar de modo que elas entendam.

O ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, na verdade o jogo faz parte da essência de ser humano. O jogo é necessário ao nosso processo de desenvolvimento, tem função vital para o indivíduo, principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressões de ideais comunitários.

Na concepção Piagetiana, os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas gerando, ainda, um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações. Portanto, os jogos têm dupla função: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional à criança (FARIA, 1995). Segundo Vygotsky (1989), o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir. Sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Existem certos elementos que caracterizam os diversos tipos de jogos e que podem ser resumidas assim:

- a) Capacidade de absorver o participante de maneira intensa e total (clima de entusiasmo, sentimento de exaltação e tensão seguidos por um estado de alegria e distensão).
- b) Envolvimento emocional
- c) Atmosfera de espontaneidade e criatividade.
- d) Limitação de tempo : o jogo tem um estado inicial, um meio e um fim; isto é, tem um caráter dinâmico.
- e) Possibilidade de repetição
- f) Limitação do espaço: o espaço reservado seja qual for a forma que assuma é como um mundo temporário e fantástico.

- g) Existência de regras: cada jogo se processa de acordo com certas regras que determinam o que "vale" ou não dentro do mundo imaginário do jogo. O que auxilia no processo de integração social das crianças.
- h) Estimulação da imaginação e auto-afirmação e autonomia.

Em geral se tem duas visões diferentes de jogo: primeiro, o jogo é visto como algo que é positivo e real, e na outra visão é visto como desnecessário e inútil. No entanto, é necessário salientar que o lúdico não pode ser considerado um elemento estranho no aprendizado, ele deve ser apreciado como um elemento importante, pois contribui para seu melhor desenvolvimento. Não se deve separar a ludicidade dos meios de ensino, os dois elementos devem interagir em sala de aula que se obtenha a concretização do aprendizado.

## 2.1 O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO

O jogo é uma atividade que tem valor educacional intrínseco. Leife Brunele afirmam que "jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma coisa" (1978, p.36). Assim, a utilização de jogos educativos no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem, entre elas:

- a) O jogo é um impulso natural da criança funcionando assim como um grande motivador.
- b) A criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo do jogo.
- c) O jogo mobiliza esquemas mentais: estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço.
- d) O jogo integra várias dimensões da personalidade: afetiva, social, motora e cognitiva.
- e) O jogo favorece a aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades como coordenação, destreza, rapidez, força, concentração, etc.

## 2.2 CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS

Os jogos podem ser classificados de diferentes formas, de acordo com o critério adotado. Vários autores se dedicaram ao estudo do jogo, entretanto, Piaget elaborou uma "classificação genética baseada na evolução das estruturas" (PIAGET *apud* RIZZI, et al, 1997, p.25). Piaget classificou os jogos em três grandes categorias que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil a saber.

A primeira fase, denominada sensório-motora (do nascimento até os 2 anos aproximadamente), no qual a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras. A fase pré-operatória (dos 2 aos 5 ou 6 anos aproximadamente), em que as crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar com outras crianças jogos de faz-de-conta. Fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos aproximadamente), no qual as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como futebol, damas, etc.

Assim Piaget classificou os jogos correspondendo a um tipo de estrutura mental:

- a) Jogo de exercício sensório-motor
- b) Jogo simbólico
- c) Jogo de regras

Cada um destes tipos de jogos citados, veremos nos tópicos a seguir.

### 2.2.1 JOGOS DE EXERCÍCIO SENSÓRIO-MOTOR

Como já foi dito antes, o ato de jogar é uma atividade natural no ser humano. Inicialmente a atividade lúdica surge como uma série de exercícios motores simples. Sua

finalidade é o próprio prazer do funcionamento. Os exercícios, sensório-motores, consistem em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc. Embora estes jogos comecem na fase maternal e durem predominantemente até os 2 anos, eles se mantêm durante toda a infância e até na fase adulta. Por exemplo andar de bicicleta, moto ou carro.

### 2.2.2 JOGOS SIMBÓLICOS

O jogo simbólico aparece predominantemente entre os 2 e 6 anos. A função desse tipo de atividade lúdica, de acordo com Piaget, "consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos" (PIAGET *apud* RIZZI, *et al*, 1997, p.25) ou seja tem como função assimilar a realidade.

A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar dessa maneira a realidade e uma maneira de se auto-expressar. Esse jogo-de-faz-de-conta possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações.

Entre os 7 e 11-12 anos, o simbolismo decai e começam a aparecer com mais frequência desenhos, trabalhos manuais, construções com materiais didáticos, representações teatrais, etc. Nesse campo o computador pode se tornar uma ferramenta muito útil, quando bem utilizada. Piaget não considera este tipo de jogo como sendo um segundo estágio e sim como estando entre os jogos simbólicos e de regras. O próprio Piaget afirma: "(...) é evidente que os jogos de construção não definem uma fase entre outras, mas ocupam, no segundo e sobretudo no terceiro nível, uma posição situada a meio de caminho entre o jogo e o trabalho inteligente" (PIAGET *apud* RIZZI, *et al*, 1997, p.27).

### 2.2.3 JOGOS DE REGRAS

O jogo de regras, começa a se manifestar por volta dos 5 anos de idade, e, se desenvolve, principalmente, na fase dos 7 aos 12 anos. Este tipo de jogo continua durante toda a vida do indivíduo (esportes, trabalho, jogos de xadrez, baralho, RPG, etc.).

Os jogos de regras são classificados em jogos sensório-motor (exemplo futebol), e intelectuais (exemplo xadrez, dama). O que caracteriza o jogo de regras é a existência de um conjunto de leis impostas pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado, e uma forte competição entre os indivíduos. O jogo de regra pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações (as regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social. Este jogo aparece quando a criança abandona a fase egocêntrica possibilitando desenvolver os relacionamentos afetivo-sociais.



### 3 A PRÁTICA DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO III

#### 3.1 A ESCOLA

A pesquisa foi realizada no momento do Estágio Supervisionado III do Ensino Fundamental (1º ao 5º), na Escola E.E.F. São Rafael, com alunos em faixa etária de 7 a 12 anos. Como procedimentos, utilizamos a observação em *lócus* e levantamento de dados, junto às professoras e a direção da escola. A escola supracitada, está localizada na comunidade São Rafael, no Castelo Branco III, Nº 701, ao leste da cidade de João Pessoa-PB, tendo como limite o Rio Jaguaribe. A comunidade possui cerca de 695 domicílios localizados nas encostas que contornam um trecho da BR-230 e as margens do Rio Jaguaribe, totalizando uma média de 11 mil habitantes. Hoje é notável algumas mudanças significativas para os moradores podendo contar com PSF, Igrejas Evangélicas e uma Igreja Católica, Associação de Moradores, Posto de Atendimento do Pão e Leite (FAC), ruas calçadas, saneamento, água encanada, energia elétrica e uma agradável praça pública, com quadra de esportes. Em relação ao espaço físico, esta escola ocupa uma área de terreno 379,47 M<sup>2</sup>; construída-167,25 M<sup>2</sup>. Suas dependências constituem-se em: 01 sala de direção, 01 sala de secretaria, 03 salas de aula, 01 sala de leitura (biblioteca), 01 cozinha/despensa, 01 banheiro feminino (alunos), 01 banheiro masculino (alunos), 01 banheiro para funcionários e um refeitório. As turmas estão divididas da seguinte forma: Manhã: 1º, 2º e 3º ano; a Tarde: 4º e 5º ano e a Noite com as turmas de EJA (Educação de Jovens e Adultos) que 02 turmas uma do 1º e 2º ano e a outra turma do 3º e 4º ano.

A clientela atendida é composta em sua maioria por famílias de baixa renda que vive na própria comunidade. A violência, o desemprego são fatos comprovados neste ambiente. Muitas famílias encontram-se desajustadas emocionalmente devido a vários fatores: separação dos pais, falta de emprego, moradias em péssimo estado de conservação, mudanças

de um lugar para outro, ocasionando alunos com diversas dificuldades (principalmente emocionais), que interferem no processo de aprendizagem pelo qual os mesmos estão vivenciando.

Quanto ao nível econômico são compostos por desempregados, alguns pequenos comerciantes, ambulantes, pedreiros, empregadas domésticas, diarista sobrevivendo de subempregos e “bicos”. Grande parte das famílias são semianalfabetas e alguns não sabem ler. Apesar dos esforços das professoras, alguns alunos apresentavam dificuldade de trabalhar em grupo, de cumprimento de regras e as relações cooperativas eram deixadas de lado. O individualismo prevalecia.

### 3.2 PLANEJAMENTO

Com o intuito de promover uma aprendizagem significativa e de forma prazerosa para os alunos, é que escolhi introduzir na escola a prática de jogos no cotidiano escolar dos educandos da Escola São Rafael. Sabemos que através da brincadeira e do jogo, a criança aprende a lidar com o mundo, formando sua personalidade, vivenciando diversos sentimentos dentre eles amor e medo. Em minhas observações pude constatar o quanto as crianças eram agitadas e inquietas e nada como jogar para extravasar, e que a hora do intervalo era a hora mais esperada por todos. No intervalo elas se realizavam, era nítido a alegria estampada nos rostos delas, o momento de brincar era muito esperado. A imagem a seguir mostramos esse fato.



Figura 1- Crianças brincando no horário de recreio.

Elas queixavam-se de que na escola não havia uma quadra para poder brincar, o espaço é pequeno e que elas adorariam ter mais espaço pra brincar. Foi então que, juntamente com a diretora, a professora do 4º e a professora de educação física, achamos que seria muito bom para essas crianças brincar num espaço maior. Sendo assim, abrimos os “portões” da escola e realizamos os jogos como forma de aprendizagem, possibilitando aos nossos alunos uma forma de torná-los pessoas saudáveis, equilibradas e consciente de seu papel como cidadãos através da prática desportiva. Foi escolhido então o Jogo de Regras por ser um tipo de jogo que se desenvolve principalmente nesta fase dos 7 aos 12 anos.

O que caracteriza o jogo de regras é a existência de um conjunto de leis impostas pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado, e uma forte competição entre os indivíduos. O jogo de regra pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações (as regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social. Este jogo aparece quando a criança abandona a fase egocêntrica possibilitando desenvolver os relacionamentos afetivo-sociais. Por isso com o intuito de promover algo a mais para a

educação dos alunos e estimulá-los à mudança de mentalidade a partir do reconhecimento da importância da educação na vida do ser humano. Educação que começa na base familiar e ultrapassar os muros da escola para a construção de uma pessoa saudável, equilibrada e consciente de seu papel como cidadão através da prática desportiva, resolvemos realizar na escola durante três dias uma Mini Copa. As imagens seguintes revelam alguns momentos propiciados por esta atividade.



Figura 2- Alunos jogando xadrez.Figura 3- Alunos atentos à explicação de regras dos jogos

### 3.3 A REGÊNCIA

Como leciono na escola há 4 anos, conheço bem a realidade dos alunos e toda a problemática da referida escola. Dessa forma, realizei o estágio na minha própria sala de aula. Tenho uma turma de 5º ano com 8 alunos com faixa etária entre 09 a 14 anos e minha sala tem um tamanho que comporta bem essa quantidade de alunos. Apenas um fato incomoda a mim e aos alunos: a falta de um ar condicionado, pois os ventiladores existentes não supre o calor.

Nossos alunos são considerados “regulares” quanto ao desempenho, com base em testes e avaliações aplicados no ano passado. Usei este instrumento para fazer o diagnóstico

inicial deles e assim poder planejar melhor minhas aulas e atividades a fim de desenvolver as habilidades até então prejudicadas. Muitos deles são filhos de pais separados, ausentes e desempregados, alguns são criados por parentes. Algumas mães trabalham até tarde em casas de família como domésticas e não tem tempo de acompanhara vida escolar de seus filhos. Essa realidade faz com que eles sejam, em sua maioria, crianças revoltadas, sem limites e respeito.

Meu horário de aulas obedece criteriosamente cinco aulas todos os dias. Trabalho no horário oposto como coordenadora do Programa Mais Educação.

### 3.4 PLANO DE AÇÃO EDUCATIVA

Como já foi dito, leciono nesta escola e sei a realidade dela como também dos nossos alunos. Por isso vendo como nossas crianças são privadas de algumas atividades de lazer, muitas vezes porque seus pais não dispõem de recursos para tais atividades, e por morarem em casas apertadas, elas veem na escola o espaço propício para a realização de atividades de recreação.

É sabido que a escola é um espaço que deve promover o desenvolvimento da criança e a aprendizagem significativa, mas esta não precisa ser forçada, pode ocorrer através do prazer e da alegria que os jogos e brincadeiras proporcionam.

Percebendo também o distanciamento das turmas do turno da manhã com o turno da tarde foi pensado numa maneira de como interagir esses turnos. Pensando na prática, resolvi trabalhar com os alunos usando os jogos como prática educativa.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho aqui apresentado propôs a analisar a inserção dos jogos de regras no contexto escolar, entendendo-os como espaços propícios ao desenvolvimento de relações cooperativas. Para tanto, realizamos atividades esportivas, que culminou com uma Mini Copano qual as crianças puderam competir com êxito. Como esta atividade pudemos ver como é importante a utilização do esporte na escolas.

Sabemos que uma escola que privilegia o trabalho em grupo, as trocas interindividuais, e que proporciona uma abertura e oportunidades para o trabalho com jogos, isso conseqüentemente, torna o ambiente mais favorável ao desenvolvimento das relações cooperativas. Sabemos também que, a forma de organização do cotidiano em geral contribui de forma efetiva para este desenvolvimento, mas não se pode desconsiderar que a presença privilegiada dos jogos de regras neste ambiente, também contribui para que ele seja alcançado. A inserção de jogos de regra deve ser de forma contínua e generalizada, não deve ser somente reservada aos momentos de recreação, nem exclusivamente destinada ao trabalho pedagógico. Deve sim ser direcionada ao coletivo e em uma maior variedade de locais, contextos e situações em que esses jogos sejam disponibilizados. A escola deve fazer o diferencial, promover jogos cotidianamente, tirando a ideia de que muitas escolas têm de que o uso de jogos é desvio de rotina ou motivo para desordem.

Vemos assim que um jogo de regras será mais proveitoso ao estímulo das relações cooperativas quando não for utilizado exclusivamente para disfarçar conteúdos escolares ou para acalmar as crianças durante o recreio. Considerar tais perspectivas faz com que a inserção do jogo de regras no contexto da escola seja menos “complicada” e mais destinada à promoção da cooperação do que simplesmente à facilitação da aprendizagem ou ocupação do tempo livre.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FARIA, A. **O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget**. Ed. Ática, 3ª edição, 1995.

LEIF, J.; BRUNELLE, L. **O jogo pelo jogo**. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.

**Portal do Ministério da Educação**. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=16690&Itemid=113](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=16690&Itemid=113). Acesso em jun. 2014.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. Ed. Ática, 6ª edição, Série Educação. 1997.

RODRIGUES, Ângela. **A Formação de Formadores para a prática na Formação Inicial de professores**, s.d. Disponível em: <http://www.educ.fc.ul.pt/recentes/mpfip/pdfs/arodrigues.pdf>. Acesso jun. 2014.

TAHAN, M. **O homem que calculava**. Rio de Janeiro: Record, 1968.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

## ANEXO

### PLANO DE INTERVENÇÃO

#### I COPA DA E.E.E.F.SÃO RAFAEL- 2014

TEMA: Com o esporte faremos um gol na educação.

#### **JUSTIFICATIVA:**

Atualmente a prática esportiva como instrumento educacional visa ao desenvolvimento humano e capacita o educando a desenvolver suas competências sociais e comunicativas, essenciais para o seu processo de desenvolvimento individual e social, ao mesmo tempo em que o esporte constitui-se num instrumento pedagógico que tem sido ferramenta importantíssima no auxílio dos conteúdos escolares.

O papel das práticas esportivas vem sendo cada vez mais valorizado, tanto pela sociedade quanto pelos governantes e educadores. Não só por sua importância na melhoria da qualidade de vida, mas também por seu papel no desenvolvimento sociocultural.

Por esse motivo é cada vez mais comum revistas, jornais e programas de TV realizar matérias tendo como tema principal o esporte e as práticas de atividades físicas em seu papel para uma melhor integração cultural, inclusão social e manutenção da saúde.

As diferentes competências com as quais os estudantes chegam à escola são determinadas pelas experiências corporais que tiveram oportunidade de vivenciar. Ou seja, se não puderam brincar, conviver com outras pessoas, explorar diversos ambientes, provavelmente suas competências serão restritas. A escola, sendo, pois, uma extensão do lar, deve propiciar estas atividades diversificadas, que ampliam os conhecimentos, a fim de prepará-las para o exercício da cidadania e a vida em sociedade.

Acreditamos que valores como socialização, responsabilidade, cooperação, respeito, liderança, personalidade, persistência e vida saudável podem ser alcançados por meio da prática esportiva, fazendo das práticas de atividades físicas coletivas na escola um importante elemento humanizador para preparação de jovens e crianças na vida em sociedade.

Nesse sentido, iremos por meio deste projeto estimular o pensamento crítico e social dos nossos atletas através do esporte principalmente, no que se refere à compreensão da união para a prática esportiva em prol de uma educação de qualidade, transformadora e igualitária.



## **OBJETIVO GERAL:**

Estimular nos alunos-atletas à mudança de mentalidade a partir do reconhecimento da importância da educação na vida do ser humano. Educação que começa na base familiar e ultrapassar os muros da escola para a construção de uma pessoa saudável, equilibrada e consciente de seu papel como cidadão através da prática desportiva.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- ✓ Despertar o espírito cooperativo estimulando nos alunos-atletas o viver compartilhado, nutrindo a cultura da solidariedade em prol do bem comum.
- ✓ Despertar a necessidade de conhecer e valorizar as riquezas culturais brasileiras.
- ✓ Estimular o respeito e a aceitação nos educandos do "diferente" sob um atuar ético e comprometido;
- ✓ Participar dos jogos com alegria e entusiasmo, cuidando da sua integridade física e social;
- ✓ Incentivar o amor e o sentido de respeito as diferenças culturais.
- ✓ Explorar as modalidades desportivas como instrumento de comunicação, expressão de sentimentos e emoções na valorização da vida;
- ✓ Despertar nos alunos-atletas o sentido de: compartilhar, integrar e respeitar as diferenças.

## **O QUE?**

Realização da I Copa Escola E. E. F. São Rafael -2014

## **COMO?**

- ✓ Participando das competições com garra, dedicação e entusiasmo;
- ✓ Fazendo as inscrições das equipes nas modalidades: futebol, handebol, atletismo (corrida de 50 metros, salto em altura e corrida com obstáculo), e dama.
- ✓ Treinando os alunos-atletas durante as oficinas de Esporte na Escola;
- ✓ Sendo companheiro, solidário e cooperativo com as equipes participantes;
- ✓ Expressando sentimentos e emoções com liberdade e confiança na equipe para vencer juntos;

- ✓ Tomando consciência das reações nos momentos difíceis das competições;
- ✓ Problematizando as regras para o bom andamento da realização das atividades práticas;
- ✓ Favorecendo o espírito crítico de modo a aumentar o potencial educativo dos exercícios físicos;
- ✓ Realizando os desfiles dos atletas, entrada do pavilhão Nacional, corrida do fogo simbólico e juramento;
- ✓ Preparando os convites e enviando aos pais e as escolas;
- ✓ Realizando a entrega de medalhas aos vencedores.

## **QUANDO?**

04,05 e 06 de junho de 2014

## **RECURSOS E MATERIAIS UTILIZADOS**

- |                               |                                |
|-------------------------------|--------------------------------|
| ✓ Faixas                      | ✓ Corda, pneus                 |
| ✓ Bandeiras                   | ✓ Som                          |
| ✓ Coletes                     | ✓ CD                           |
| ✓ Papel ofício                | ✓ Medalhas                     |
| ✓ Bolas de Futebol e Handebol | ✓ Balões e artigos decorativos |
| ✓ Cronômetros                 | ✓ Pira / Tocha Olímpica        |
| ✓ Redes                       |                                |
| ✓ Convites                    |                                |
| ✓ Súmulas                     |                                |

## **COMISSÃO ORGANIZADORA**

Aluna Estagiária: Denize Galdino

Professoras de Ed. Física: Ana Cortês e Berenice Alves

Equipe de Apoio: Professores e Funcionários

## **CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:**

Durante a realização dos Jogos será feita observações quanto:

- a) O desempenho dos alunos-atletas nas diversas modalidades.

- b) Postura e atitudes de respeito mútuo e solidariedade.
- c) Formas de expressão que favoreça a integração grupal.
- d) Cumprimento das regras estabelecidas.

## **REGULAMENTO**

### **1. OBJETIVO:**

Compreender a cidadania como exercício de direitos e deveres, adotando, no dia-a-dia por meio do desporto, atitudes de solidariedade, cooperação e repúdio às injustiças sociais, valorizando a vida e respeitando as diferenças.

### **2. DAS INSCRIÇÕES:**

2.1. O aluno-atleta poderá se inscrever em 1 equipe podendo escolher 2 modalidades, sendo:

- 1 coletiva e 1 individual;

2.2. As inscrições deverão ser entregues à secretaria conforme datas abaixo discriminadas:

- ✓ 26 a 28/05 de 2014 – 1º, 2º e 3º ano
- ✓ 29 e 30/05 de 2014 – 4º e 5º ano

**OBS: Na inscrição deverá constar o a assinatura do responsável permitindo ou não a participação do aluno nas atividades desportivas.**

2.3. As modalidades individuais e coletivas serão disputadas por categorias.

### **3. CRITÉRIOS ESTABELECIDOS PARA O ÊXITO DOS JOGOS**

- Ter respeito pelo árbitro e colegas de jogo.

- Não cometer atitudes antidesportivas, tais como: dar carrinho, entradas duras, jogar a bola fora do jogo, chamar palavrões e outros.
- Chegar no horário marcado pelo evento.
- Comunicar com antecedência qualquer imprevisto.
- Controlar o temperamento. O abuso verbal ou físico aos outros jogadores ou arbitro só acatará prejuízo ao atleta e a sua equipe.
- Acatar sempre as regras.
- Cooperar com a equipe, no trabalho coletivo, o sucesso de sua equipe será compartilhado com você.
- Tratar todos os seus colegas como gostaria de ser tratado. Nunca se aproveite desonestamente ou injustamente deles.

#### **4. DAS PENALIDADES:**

4.1. O Atleta que faltar com respeito aos adversários, a Comissão Organizadora, a Equipe de Arbitragem, será advertido (a). Conforme a gravidade do caso será eliminado dos Jogos.

4.2. O Atleta sendo eliminado de uma partida de jogo coletivo poderá competir na partida seguinte.

4.3. O Atleta sendo “expulso” de uma partida de Futebol ficará sem jogar a partida seguinte, sendo que após 2 minutos ou um gol de qualquer das equipes, poderá haver uma substituição do atleta expulso, isto para a equipe ficar completa.

4.4. Quando uma equipe for fazer uma substituição, no Futebol, não é necessário interromper o jogo, basta ir até a mesa fazer a substituição, chamar o atleta pela linha divisória da quadra e fazer a troca.

## **5. DO VESTUÁRIO:**

5.1. Os atletas deverão se apresentar na abertura devidamente uniformizados: com camisa do Brasil, bermuda e tênis.

5.1.2 Durante a realização dos jogos os alunos deverão usar o seguinte fardamento: Camisa do Brasil, short, meião e tênis.

## **6. DAS EQUIPES:**

- A equipe só poderá competir estando completa de acordo com as Regras Oficiais das modalidades esportivas.

## **MODALIDADES OFERECIDAS:**

### **1. Coletivas:**

- a) Futebol Masculino e Feminino
- b) Handebol Masculino e Feminino

### **2. Individual:**

- a) Dama

- **Atletismo**

- a) Salto em altura
- b) Corrida de 50m rasos
- c) Corrida com obstáculos

### **3. Categorias:**

- TORNEIO I – 1º ao 3º - Ano do Ensino Fundamental.
- TORNEIO II – 4º ao 5º - Ano do Ensino Fundamental.

## **DAS PREMIAÇÕES:**

Os alunos vencedores receberão medalhas.