



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
PRÓ- REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA –
PROEAD - PARFOR/UEPB/CAMPUS IV
CURSO: LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

LUELLE MNILL DE SOUSA ALMEIDA

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO
ENSINO FUNDAMENTAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA VIVENCIADA**

CATOLÉ DO ROCHA

2019

LUELLE MNILL DE SOUSA ALMEIDA

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO
ENSINO FUNDAMENTAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA VIVENCIADA

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado a Coordenação do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Educação Física.

Orientadora: Prof^a Me Benedita Ferreira Arnaud

CATOLÉ DO ROCHA
2019

É expressamente proibido 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 do trabalho.

A447j Almeida, Luelle Mnill de Sousa.

Jogos e brincadeiras como ferramenta de aprendizagem no ensino fundamental: relato de experiência vivenciada [manuscrito] / Luelle Mnill de Sousa Almeida , . - 2019.

21 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Catolé do Rocha , 2019.

"Orientação : Prof. Ms. Benedita Ferreira Araud ,
Coordenação do Curso de Ciências Agrárias - CCHA."

1. Jogos. 2. Brincadeiras. 3. Lúdico. 4. Aprendizagem. I.

Título

21. ed. CDD 371.337

LUELLE MNILL DE SOUSA ALMEIDA

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO
ENSINO FUNDAMENTAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA VIVENCIADA

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado a Coordenação do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Educação Física.

Aprovada em: 23/11/2019

BANCA EXAMINADORA



Prof^a Me Benedita Ferreira Arnaud
(Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Álvaro Luís Pessoa de Farias
(Examinador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof^a Me Eianny Cecília de Abrantes Pontes e Almeida
(Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Dedico esse trabalho a Deus, pois sem Ele nada seria possível. Aos meus pais que sempre me deram apoio, ao meu filho e aos meus colegas que sempre me ajudaram.

*“Eduquem as crianças e não será
necessário castigar os homens.”*

Pitágoras.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	08
2 BRINCADEIRAS, JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS: ASPECTOS CONCEITUAIS E DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS	10
2.1 Conceituando brincadeiras, Jogos e atividades lúdicas.....	10
2.2 Jogos e brincadeiras como recurso pedagógico.....	11
2.3 Os jogos e brincadeiras como conteúdo nas aulas de Educação Física.....	12
3 O ESTÁGIO SUPERVISIONADO– RELATO DE EXPERIÊNCIA DA PRÁTICA ..	15
3.1 Caracterização da Escola e sujeitos, campo da vivência.....	15
3.2 Jogos e brincadeiras – Entre o planejado e o vivenciado ..	Erro! Indicador não definido.
3.3 Aspectos positivos e negativos verificados	Erro! Indicador não definido.
4 CONCLUSÃO	18
REFERÊNCIAS	20

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM: RELATO DE EXPERIÊNCIA VIVENCIADA

GAMES AND PLAY TOOLS: LEARNING EXPERIENCE REPORT

Luelle Mnil de Sousa Almeida*

RESUMO

Partimos do pressuposto de que atualmente o brincar e a ludicidade adquirirão relevância, tornando-se um recurso à disposição dos educadores para ampliar e contribuir com o desenvolvimento dos alunos. A brincadeira faz parte da vida da criança desde os primórdios e do seu convívio social. Neste sentido o presente trabalho aborda a temática dos jogos e brincadeiras como ferramenta de aprendizagem no ensino fundamental. Nosso interesse é disseminar a utilização das brincadeiras e do lúdico no cotidiano de professores e alunos, posto que se trata de uma metodologia fácil de ser introduzida no meio escolar e possibilita uma aprendizagem mais dinâmica a estes. O estudo tem como objetivo geral: Descrever por meio de um relato de experiência a utilização dos jogos e brincadeiras como recurso pedagógico nas aulas de Educação Física no ensino fundamental. Constitui-se como uma pesquisa bibliográfica e de um relato de experiência, vivenciado no contexto da disciplina Estágio Supervisionado do curso de Licenciatura em Educação Física UEPB/CAMPUS IV, com os alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, turno da tarde de uma Escola da rede estadual de ensino do município de Jericó – PB. O trabalho é subsidiado nos estudos de Kishimoto (2011), Piaget (2011), Fortuna (2003) entre outros autores fundamentais para a realização deste estudo. Esperamos contribuir e incentivar outros professores a dar ênfase a estas atividades, tão bem aceitas pelos alunos e que, de certa forma, os motivam e contribuem com a aprendizagem destes.

Palavras-chave: Jogos, Brincadeiras. Lúdico. Aprendizagem.

ABSTRACT

Assuming that playing and playfulness are currently relevant, becoming a resource available to educators to expand and contribute to the development of students, since play is part of the child's life since the beginning and their coexistence social, the present work addresses the theme of games and play as a learning tool in elementary school. Our interest is to disseminate the use of games and play in the daily life of teachers and students, since it is an easy methodology to be introduced in the school environment and enables a more dynamic learning for them. The study aims to: Describe through an experience report the use of games and games as a pedagogical resource in Physical Education classes in elementary school. Specific objectives: Identify conceptual aspects related to games and play, its importance as a pedagogical resource and content in Physical Education classes; understand the aspects that limited and made possible the use of activities with games and games

* Professora Graduanda em Licenciatura em Educação Física. E-mail: luelle_almeida@outlook.com

as a pedagogical resource in the activities experienced, how the students welcomed these activities and how they contributed to their learning. It is constituted as a

bibliographical research and an experience report, lived in the context of the Supervised Internship course of the Physical Education Degree Course UEPB / CAMPUS IV, with the students of the 9th grade of Elementary School, afternoon shift of a School of state school system of the municipality of Jericó–PB. The work is subsidized in the studies of Kishimoto (2011), Piaget (2011), Fortuna (2003) among other key authors for this study. We hope to contribute and encourage other teachers to emphasize these activities, which are so well accepted by the students and that, in a way, motivate them and contribute to their learning.

Keywords: Games. Play, Playful, Learning.

1 INTRODUÇÃO

O jogo e a brincadeira proporcionam as crianças e jovens, aprender de forma prazerosa. Por meio do jogo e a brincadeira estes interagem uns com os outros desenvolvendo habilidades, ampliando seu intelecto sem ter a obrigação de aprender; tudo acontece de forma espontânea.

O jogo proporciona um contexto estimulador para as atividades mentais e amplia a capacidade de cooperação e libertação. As brincadeiras estabelecem a relação entre o mundo interno do indivíduo, imaginação, fantasia, símbolos e o mundo externo que é a realidade compartilhada com os outros.

Segundo Packer (1994, apud Queiroz et al, p.273): Brincar é uma atividade prática, na qual a criança ou adolescente constrói e transforma seu mundo, conjuntamente, renegociando e redefinindo a realidade” ou seja, através da brincadeira a criança e o adolescente expressa o que imagina o incentivado o desenvolvimento de suas habilidades operatórias, físicas e motoras.

A brincadeira faz parte da vida da criança e do jovem, incluindo os jogos realizados na escola os quais têm como pressuposto o duplo aspecto de servir ao desenvolvimento destes na construção do conhecimento.

Neste sentido, surgiu o interesse em realizar este estudo tendo por base o relato de nossa experiência nos Estágios Supervisionados I e II em Educação Física, curso de Licenciatura em Educação Física UEPB/CAMPUS IV, com alunos do 9º ano do ensino fundamental, turno da tarde de uma Escola da rede estadual de ensino do município de Jericó – PB.

Nosso interesse é disseminar a utilização das brincadeiras e do lúdico no cotidiano de professores e alunos, posto que se trata de uma metodologia fácil de ser introduzida no meio escolar e possibilita uma aprendizagem mais dinâmica.

Esta vivência torna-se relevante por considerar que, por meio dos jogos e brincadeiras, a criança e o adolescente aprendem a agir e ter sua curiosidade estimulada, além de exercitar a sua autonomia.

Para tanto, delinea-se como objetivo geral: Descrever por meio de um relato de experiência a utilização dos jogos e brincadeiras como recurso pedagógico nas aulas de Educação Física no ensino fundamental. Como objetivos específicos: Identificar aspectos conceituais relacionados aos jogos e brincadeiras, sua importância como recurso pedagógico e conteúdo nas aulas de Educação Física; compreender os aspectos que limitaram e possibilitaram a utilização das atividades com os jogos e brincadeiras como recurso pedagógico nas atividades vivenciadas, como os alunos receberam estas atividades e de que forma estas contribuíram em sua aprendizagem.

O trabalho segue com a seguinte estruturação: No primeiro item apresentamos as discussões acerca das Brincadeiras, Jogos e Atividades Lúdicas: aspectos conceituais e Didático-Pedagógicos. No segundo item apresentamos o relato de experiência das atividades desenvolvidas no Estágio Supervisionado. Iniciamos com a caracterização da Escola e dos alunos, sujeitos participantes da vivência de nossa prática. Na sequência relatamos as atividades, os jogos e brincadeiras vivenciados no período do estágio e, por fim fizemos uma breve análise dos aspectos positivos e negativos sobre a prática vivenciada.

2 BRINCADEIRAS, JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS: ASPECTOS CONCEITUAIS E DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS

2.1 Conceituando brincadeiras, jogos e atividades lúdicas

Ao buscar o significado de brincadeira no dicionário, deparamo-nos com diferentes significados para a palavra dentre os quais se faz relação com o divertimento, agitação, distração e a arte de apreciar o abstrato.

A Brincadeira ajuda a criança a desenvolver suas habilidades, compreender melhor o mundo em que vive, uma vez que há regras a serem seguidas na sociedade em que vivemos e é mais agradável trabalhar essas regras com as crianças por meio de jogos e brincadeiras, assim aprender se torna mais prazeroso. Além disso, o brincar evoca atenção e concentração, estimula a autoestima e ajuda a desenvolver relações de confiança consigo e com os outros, conforme esclarecem Gardnei (apud Ferreira; Misse; Bonadio):

Nenhuma criança brinca só para passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos.

Já através dos jogos, a criança passa a entender e a estabelecer regras por si mesmas ou pelo grupo, possibilitando-a resolver possíveis conflitos gerados no momento do jogo. Também permite que as crianças desenvolvam a imaginação de modo que elas possam sonhar sentir, decidir, se aventurar e agir, recriando o tempo e o espaço da brincadeira, colocando toda sua imaginação em ação.

O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução. É importante, pois envolve regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar. É uma atividade mais estruturada, com regras explícitas e determinada previamente, pode ser utilizado tanto por criança como por adultos (BUENO, 2010, p. 25).

Já atividade lúdica é todo e qualquer movimento que tem como objetivo produzir prazer quando de sua execução, ou seja, divertir o praticante.

A importância do lúdico na educação física está associada ao fato de trabalhar atividades em que a brincadeira é utilizada podendo desenvolver aspectos fisiológicos, psicológicos social, de modo que, consiga demonstra para os alunos,

que muitas atividades servirão de orientação para o desenvolvimento, e principalmente para construção do saber e do aprender.

Considerado por Huizinga (1971) como um ato que expressa à liberdade de ação e proporciona prazer, o lúdico permeia tanto os jogos infantis, como as representações litúrgicas e teatrais, as atividades recreativas, as competições e os jogos de azar.

Nessa perspectiva, o psicólogo suíço Jean Piaget diz que a ludicidade tem sua relevância no desenvolvimento da criança, onde retrata que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual (PIAGET, 1998 apud LEAL, 2011, p.11).

Piaget reforça nosso entendimento sobre ludicidade quando dizemos que a atividade lúdica é um entretenimento que dá prazer e diverte todas as pessoas envolvidas. Neste sentido, Lúdico ainda se refere a uma dimensão humana que apela a sentimentos de espontaneidade de ação e liberdade.

2.2 Jogos e brincadeiras como recurso pedagógico

No que se refere ao processo de aprendizagem os jogos e as brincadeiras ajudam a desenvolver habilidades essenciais que irão ajudar na sua vida escolar, tais como: coordenação motora, inserção cultural, sociabilidade, e diferentes formas de linguagens, entre outras.

De acordo com Teixeira (2010, p.44), “brincar é fonte de lazer, mas é, simultaneamente, fonte de conhecimento; é esta dupla natureza que nos leva a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa”. Desse modo, estende-se que o brincar assume uma dualidade, pois através dessas atividades a criança está se divertindo e adquirindo conhecimento.

Sendo assim, constata-se que atualmente o brincar adquiriu maior relevância não sendo mais considerado banal, cuja única finalidade se restringia à recreação. Hoje existe a preocupação de inserir as brincadeiras na educação básica, já que, observa-se sua contribuição para o aprendizado de crianças e adolescentes.

Diante disso, é essencial que os professores que compõem o corpo docente de uma instituição utilizem dos seus conhecimentos teóricos a respeito da inserção do lúdico na atividade educativa.

O processo de aprendizagem feito a partir dos jogos e brincadeiras é um excelente método que o professor pode utilizar na sala de aula para a construção de conhecimentos em situações formais de instrução. Ainda em relação ao jogo e aprendizagem Kishimoto (2011, p.41) afirma que:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializado as situações de aprendizagem.

Desse modo, podemos observar que através das atividades lúdicas o processo pedagógico se torna mais fácil e eficiente, já que os jogos e as brincadeiras são métodos atrativos para o aprendizado dos educandos.

Atualmente já existe a preocupação de aproximar o lúdico à educação, por considerar que as brincadeiras e os jogos fazem parte da essência da criança, adolescente, e que através deles elas podem pensar criar, simbolizar, e aprender, fazendo com que as atividades lúdicas tenham sentido e significado.

Kishimoto, (2007); Flavel (1999) defendem a importância das brincadeiras e jogos como atividades lúdicas para a criança, e enxergam estas atividades como um meio de permitir a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo e social.

Para Piaget (1999) quando a criança brinca, ela assimila o mundo à sua maneira, sem que este mundo necessariamente tenha correspondência com a realidade, pois a sua interação com o objeto não depende da natureza desse objeto, mas sim da função que a criança lhe atribui.

De acordo com Fortuna (2003, p.8), é importante que a brincadeira e o jogo estejam inseridos em um contexto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem da criança.

Com base nos autores percebe-se o quanto é importante a inserção dos jogos e brincadeiras como recurso didático do professor de forma planejada e intencional e não de forma improvisada.

2.3 Os jogos e brincadeiras como conteúdo nas aulas de Educação Física

Os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs foram criados com o objetivo de formar uma cidadania democrática e apresentar uma proposta nacional para a

construção de uma base única para o ensino fundamental. Os PCNs pensados no sentido de orientar os currículos escolares do país foram criados nos anos de 1997 e 1998 e em 1999 dispostos para o Ensino Médio pelo Ministério da Educação e Desporto.

Os PCNs em Educação Física valorizam o ensino das atividades físicas sem restringi-las ao universo das habilidades motoras e dos fundamentos dos esportes. Ele vai além, incluir os conteúdos conceituais de regras, táticas e alguns dados históricos factuais de modalidades, somados a reflexões sobre os conceitos de ética, estética, desempenho, satisfação, eficiência, entre outros (BRASIL, 1998).

A Base Nacional Comum Curricular é um documento que determina as competências (gerais e específicos), as habilidades e as aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver durante cada etapa da educação básica – educação infantil, ensino fundamental e ensino médio. A BNCC também determina que essas competências, habilidades e conteúdos devem ser os mesmos, independentemente de onde as crianças, e os adolescentes e os jovens moram ou estudam.

A Base Nacional Comum Curricular - BNCC tem como objetivo principal orientar os educadores por meio da normatização de alguns fatores fundamentais concernentes a cada disciplina. Esses parâmetros abrangem tanto a rede pública como a rede privada conforme nível de escolaridade dos alunos. Sua meta é garantir aos educandos direito de usufruir dos conhecimentos necessários para o exercício da cidadania (BRASIL, 2018).

Transcrevemos a organização dos jogos e brincadeiras sugeridos pela BNCC para o Ensino Fundamental.

Para o 1º e 2º ano do ensino fundamental

Objetos do conhecimento: brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional

Habilidades:

- Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.
- Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional,

reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

- Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.
- Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade (BRASIL, 2017).

Para o 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental.

Objetos do conhecimento: Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo
Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana.

Habilidades:

- Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.
- Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.
- Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.
- Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis (BRASIL, 2017).

Para o 6º e 7º ano do ensino fundamental

Objetos do conhecimento: Jogos eletrônicos

Habilidades:

- Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.
- Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos (BRASIL, 2017).

Para o 8º e 9º ano do Ensino Fundamental

A BNCC de Educação Física não sugere Brincadeiras e Jogos no 8º e 9º ano do Ensino Fundamental, porém, o professor de Educação Física tem autonomia para trabalhar esse conteúdo nessas séries, com base no conhecimento local e no trabalho que já vem sendo realizado na escola (BRASIL, 2017).

3 O ESTÁGIO SUPERVISIONADO - RELATO DE EXPERIÊNCIA DA PRÁTICA VIVENCIADA

3.1 Caracterizações da Escola e sujeitos do campo da vivência

O Estágio supervisionado foi vivenciado na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Francisco Maia. A Escola foi construída no governo Oswaldo Trigueira, quando da gestão do ex-prefeito Francisco Rosado Maia e fundada por meio do Decreto 157/24/05/43. A Escola na época caracterizava-se como pioneira já que no Distrito não existia nenhuma escola. Localiza-se na Rua José Mesquita, número 122, centro de Jericó.

O Quadro de gestores docentes da escola é formado por 54 funcionários, destes 31 professores, todos com curso superior.

A Escola possui (09) nove salas de aula, sala da diretoria, sala dos professores, laboratório de informática, quadra de esporte descoberta, cozinha, banheiros dentro do prédio, (01) uma despensa. A escola é composta por 503 alunos oriundos da zona urbana e da zona rural. Oferece as seguintes modalidades de ensino: Ensino fundamental e médio, EJA educação de jovens e adultos. Faixa etária do alunado varia entre 12 e 16 anos de idade.

A escola sempre está buscando uma forma de melhorar ou corrigir algumas dificuldades, avaliando e reestruturando sua proposta pedagógica com o objetivo de

buscar saídas para os problemas que afetam e dificulta o ensino e consequentemente a aprendizagem dos alunos.

A finalidade da Escola Francisco Maia, contemplado em seu Projeto Político Pedagógico (PPP) é construir o saber, associado á prática cotidiana e a realidade do educando e do profissional da educação, preparar o educando para a vida, partilhando saberes e experiências, desenvolver o educando assegurando-lhe a formação comum indispensável para o exercício da cidadania e fornecer-lhe meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores (PPP – Escola Francisco Maia).

3.2 Jogos e brincadeiras – Entre o planejado e o vivenciado

Descrição dos jogos e brincadeiras vivenciados no Estágio Supervisionado com os alunos do 9º ano, turno da tarde da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Francisco maia, na cidade de Jericó – PB.

Entre os jogos e brincadeiras planejados durante o Estágio Supervisionado apenas estes foram vivenciados, pois o horário das aulas era inconveniente e eram destinadas poucas horas para execução das atividades.

Queimada

O objetivo dessa brincadeira é desenvolver a agilidade corporal. É preciso que os jogadores se desviem das boladas para não sair do jogo. De quebra, a garotada fica boa de mira para acertar o adversário.

Idade: A partir dos sete anos;

Local de realização: Pátio ou quadra;

Material: Bola;

Participantes: no mínimo quatro crianças ou adolescentes;

Como Brincar: O grupo é dividido em duas equipes, cada uma com o seu campo. Decide-se entre os grupos quem começa com bola. O Objetivo é acertar um participante do time adversário e eliminá-lo. Se a criança ou adolescente conseguir pegar a bola, tem direito de atirá-la em um jogador da outra equipe. Ganha o time que eliminar todos os participantes da equipe concorrente.

Pega-pega

O objetivo desta brincadeira é desenvolver a coordenação motora ampla, a velocidade e a percepção de espaço. Estimular, por meio de atividade lúdica, o acervo motor e a capacidade de conhecimento das linhas de jogo de uma quadra.

A garrotada vai precisar de fôlego e agilidade para correr do pegador. Quem for pego também começa a correr atrás dos colegas.

Idade: A partir de sete anos;

Local de realização do jogo: Pátio;

Participantes: No mínimo três crianças ou adolescentes;

Como brincar: Uma criança ou adolescente é escolhido para ser o pegador. A turma se dispersa e ela corre atrás dos colegas tentando tocá-los. Se encostar a mão em alguém, esse será o novo pegador. Há algumas variações possíveis. Exemplo: a criança ou adolescente tocada tem de dizer o nome de um colega, que será o novo pegador; e as crianças ou adolescentes pegadas passam a pegar os colegas também, só que mantendo uma mão no lugar onde foram tocadas.

Mãe-da-rua

Esta é uma brincadeira de perseguição. Nessa brincadeira, a turma desenvolve o equilíbrio e ganha rapidez, fugindo do pegador com uma perna só.

Idade: A partir de oito anos;

Local: Pátio ou área com cerca de seis metros;

Material: Giz;

Participantes: No mínimo quatro crianças ou adolescentes;

Como Brincar: São traçadas no chão, duas linhas paralelas e distante uma da outra cerca de 4 metros (quatro passos). O grupo se divide em dois lados, deixando na área central apenas um participante “A mãe da rua”. Os demais deverão atravessar a rua pulando em uma perna só. Nesse momento, “a mãe da rua”, que corre com as duas pernas, deve pegar um participante. Se ela conseguir, esse participante passa a capturar os outros que tentam passar de um lado para o outro. Vence quem ficar por último sem ser pego. O objetivo é atravessar para o outro lado da rua sem ser apanhado pela “mãe da rua”.



Esse é um jogo de perseguição. O objetivo desse jogo é desenvolver habilidades motoras de correr e desviar

Idade: A partir dos oito anos

Local: Pátio ou quadra

Material: Não utiliza nenhum material

Participantes: Número da turma (Pra nenhum aluno ficar de fora da brincadeira)

Como Brincar: No início os alunos correm sozinhos, depois, correm de mãos dadas em grupos de dois, e ainda em grupos maiores. No decorrer da corrida, os pares são trocados. A corrida pode ser em círculo, ou em todas as direções, ou no percurso longitudinal da quadra. Formação de duplas espalhadas. Dois alunos correm, um é pegador, e outro, o fugitivo. Quando o fugitivo quer se salvar, segura na mão de um aluno que compõe uma dupla, o outro da dupla corre e vai ser pegador. Aquele que continuou correndo, automaticamente passa a ser o fugitivo.

3.3 Aspectos positivos e negativos verificados

Ao vivenciarmos estas atividades nas aulas de Educação Física percebemos que há algumas limitações relacionadas à estrutura física da Escola e a relação entre a didática do professor e os alunos.

Com relação à estrutura física, um dos pontos a ser relatado é a falta de cobertura da quadra que acaba por interferir diretamente no rendimento e no desempenho dos alunos, já que, dificulta a prática de jogos e brincadeiras em um ambiente inapropriado e desconfortável.

Aliado a isso, verificamos que as atividades constantes no planejamento semanal dificultaram a participação e a integração de mais alunos, já que foi reservado um horário inadequado, visto que levando em consideração a região e a situação climática da cidade, 15h é um horário desconfortável (temperatura elevada) para a prática de exercícios físicos.

Contudo, os pontos positivos a serem ressaltados são a receptividade dos professores e coordenação da escola, os quais deram total apoio e suporte para aplicação dos novos jogos e brincadeiras na aula de Educação Física, bem como a receptividade dos alunos quanto a participação nas aulas, demonstrando interesse, apenas das limitações apontadas.

4 CONCLUSÃO

O desenvolvimento do presente trabalho possibilitou-nos por meio das leituras dos autores referenciar e compreendermos a diferenciação entre brincadeiras, jogos e atividades lúdicas, mostrando as vantagens de inserir esses recursos didático-pedagógicos no ensino de crianças e adolescentes. Percebemos que esses recursos são de fundamental importância, ao termos a compreensão de que os jogos e brincadeiras deixaram de ser utilizados unicamente para entretenimento e passaram a ser meios de desenvolvimento intelectual do educando.

Dada a importância da temática, torna-se necessária o aprimoramento de estratégias de ensino que envolva o lúdico dentro da sala de aula, posto que parte dos educadores, possivelmente pelas limitações impostas pela estrutura física das escolas, não extraem todos os benefícios advindos da prática de tais recursos, ou não tiveram capacitações ou conhecimentos adequados para colocar em prática os jogos e brincadeiras como forma de aprendizagem e não apenas como diversão.

Nesse sentido, constatou-se que é necessário inserir as brincadeiras, jogos, e o lúdico no cotidiano de crianças e adolescentes, pois são estimuladores para atividades mentais e ampliam a capacidade de cooperação tornando mais fácil a assimilação de conteúdos teóricos com a realidade, além de serem prazerosos e instigantes.

Com relação às atividades desenvolvidas, avaliamos que atingimos nosso objetivo, percebemos que os alunos foram receptivos a aplicação de novas brincadeiras e jogos, pois já estavam acostumados, alguns jogos e brincadeiras já faziam parte de suas vivências em outros locais fora da escola, a exemplo de: “mãe de rua”, “queimada”, “pega-pega”. Os alunos demonstraram particular interesse pela dinâmica do “correr junto” já que era algo novo e tinha uma proposta diferente das outras brincadeiras.

Esperamos que este trabalho, em forma de relato de nossa experiência vivenciada no Estágio Supervisionado possa incentivar outros professores a dar ênfase a estas atividades tão bem aceitas pelos alunos e que de certa forma os motivam e contribuem com a aprendizagem destes.

REFERÊNCIAS

BRASIL.BNCC. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Conselho Nacional de Secretários de Educação – CONSED - União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação – UNDIME, 2017.

DIAS, S. G. et al. O olhar da psicologia sobre a importância da ludicidade no contexto escolar. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos>. Acesso em 01/10/2019.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ED. São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, TIZUKO MORCHIDA (org.). **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4 Ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LOPES, Patrícia. Significado da Brincadeira; *Brasil Escola*. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/psicologia/significado-brincadeira.htm>>. Acesso em 18 de setembro de 2019.

LUIZ, J. M. et al. As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski. Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd195/jogos-para-piaget-wallon-e-vygotski.htm>>.

Acesso em: 05 de outubro de 2019.

MARQUES, Marta N.; KRUG, Hugo, N. **O jogo como conteúdo da Educação Física Escolar**. 2009.

MORAIS, Elirian; ARAÚJO, Eudeiza. Jogos e brincadeiras: O Lúdico na Educação Infantil e o Desenvolvimento Intelectual. Disponível em: <<https://fapb.edu.br/wp-content/uploads/sites/13/2018/02/especial/10.pdf>>. Acesso em: 20 de setembro de 2019.

MOREIRA, Ana Carolina; GIRALDA, Marcela; NOGUEIRA, Renato; SCOSS, Daniela. A Importância Do Lúdico na Educação Física Para O Desenvolvimento Integral e Inclusivo. Disponível em: <<http://www.gestaouniversitaria.com.br/artigos/a-importancia-do-ludico-na-educacao-fisica-para-o-desenvolvimento-integral-e-inclusivo>>. Acesso em: 23 de setembro de 2019.

ORTEGA, Luciana; SOUSA, Tiago; JESUS, Anderson. Jogos e brincadeiras no processo de ensino–aprendizagem na educação infantil. Disponível em: <<http://www.gestaouniversitaria.com.br/artigos-cientificos/jogos-e-brincadeiras-no-processo-de-ensino-aprendizagem-na-educacao-infantil>>. Acesso em 15 de setembro de 2019.

QUEIROZ, N. L. N. de; MACIEL, D. A.; BRANCO, A. U. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. **Paidéia**, Ribeirão Preto, v. 16, n. 34, p. 169-179, mai./ago, 2006. Disponível em: < <http://www.scielo.br>> Acesso: 18/10/2019.

ROLIM, Amanda, GUERRA, Siena, TASSIGNY, Mônica. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. Disponível em: <<http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar+vygotsky.pdf>>. Acesso em 22 de setembro de 2019.

SOUSA, Polyana. A Relevância do Uso de Jogos e Brincadeiras como Recurso Pedagógico para o Desenvolvimento da Criança. Disponível em: <<https://www.pedagogia.com.br/artigos/usodejogosebrincadeiras/>>. Acesso em 15 de setembro de 2019.

TEIXEIRA. Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca**: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro: WAK, 2010.

AGRADECIMENTOS

À Pró-reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação a Distância, nas pessoas de Eliane Moura (Pró-reitora) e Rochane Villarim (coordenadora geral do PARFOR);

À Dóris Nóbrega de Andrade Laurentino, coordenadora do curso, por sua dedicação ao curso e aos alunos;

À professora orientadora Benedita Ferreira Arnaud por seu apoio e paciência.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) por todo apoio e suporte durante todo o curso;

Aos professores examinadores, Dr. Álvaro Luís Pessoa de Farias e Prof^a Me Eiany Cecília de Abrantes Pontes e Almeida, pela disponibilidade e contribuições;

As pessoas com quem convivi ao longo desses anos.