



**UNIVERSIDADE FEDERA RURAL DE PERNAMBUCO - UFRPE**  
**DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA - DEFIS**  
**LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**SARA HOLANDA MARTINIANO DA FONSÊCA**

**SOCIALIZAÇÃO ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS**

**Recife-PE**

**2018**

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO - UFRPE**  
**DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA - DEFIS**  
**LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**SOCIALIZAÇÃO ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS**

Monografia apresentada para o curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE, desenvolvido por Sara Holanda. M. da Fonsêca, sob a orientação da Prof.º Marcos André Nunes, como requisito para a conclusão de curso.

**Recife-PE**

**2018**

## **DEDICATÓRIA**

*Dedico este trabalho primeiramente a Deus que me iluminou durante toda essa trajetória, aos meus pais e esposo por sempre estarem do meu lado, aos meus amigos mais próximos por sempre que precisei me deram a mão amiga e por fim ao meu orientador que acreditou no meu potencial.*

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE  
Biblioteca Central, Recife-PE, Brasil

F676s Fonseca, Sara Holanda Martiniano da.  
Socialização através de jogos e brincadeiras/ Sara Holanda Martiniano da  
Fonseca. - Recife, 2018.  
41f.: il.

Orientador(a): Marcos André Nunes.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação). – Universidade  
Federal Rural de Pernambuco, Departamento de Educação Física,  
Recife, BR-PE, 2018.  
Inclui referências e anexo(s).

1. Jogos infantis 2. Jogos educativos 3. Ensino fundamental - Estudo e ensino Socialização 4. Educação física. Nunes, Marcos André, orient. II. Título

CDD 613.7

**SARA HOLANDA MARTINIANO DA FONSECA**

**SOCIALIZAÇÃO ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS**

Monografia apresentada para o curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE, desenvolvido por Sara Holanda. M. da Fonsêca, sob a orientação da Prof.º Marcos André Nunes, como requisito para a conclusão de curso.

Aprovado em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2018

**COMISSÃO EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Marcos André Nunes Costa  
Orientador

---

Rosângela Cely Branco Lindoso  
Examinadora I

---

Ana Flávia Araújo Pinho  
Examinadora II

Recife  
2018.1

## **Sumário**

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>8</b>
<b>2</b>	<b>PROBLEMA.....</b>	<b>10</b>
<b>3</b>	<b>OBJETIVO GERAL.....</b>	<b>10</b>
<b>4</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....</b>	<b>10</b>
<b>5</b>	<b>REVISÃO DA LITERATURA .....</b>	<b>11</b>
	<b>5.1 ANÁLISE TEMPORAL DO JOGO .....</b>	<b>11</b>
	<b>5.2 A INTERAÇÃO SOCIAL VIGOTSKYANA.....</b>	<b>15</b>
	<b>5.3 LUDICIDADE NO CONTEXTO ESCOLAR .....</b>	<b>18</b>
<b>6.</b>	<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>23</b>
<b>7.</b>	<b>RESULTADOS E DISCUSSÃO .....</b>	<b>25</b>
<b>8.</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>35</b>
<b>9.</b>	<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>37</b>

## **INTERAÇÃO SOCIAL ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS**

Sara Martiniano da Fonsêca

**RESUMO:** O jogo pode facilitar ao aluno um aprendizado que possivelmente ele demoraria mais tempo para se aprender através de maneiras tradicionais, e assim, desenvolver por meio da ludicidade, senso crítico, controlar condições favoráveis, realizar mediações, pesquisar, interpretar e tomar decisões e assim promover a socialização. O presente trabalho tem como objetivo, analisar como os jogos e brincadeiras podem contribuir na melhoria das relações interpessoais dos alunos. Através de uma pesquisa-ação de cunho qualitativo, com ênfase na análise dos dados obtidos através da observação e registro das intervenções realizadas com alunos do 7º ano do Ensino Fundamental Anos Finais, em uma escola municipal da cidade de Canhotinho-PE, foi possível constatar que os jogos populares quando trabalhados de forma lúdica com preocupações em uma formação crítica, favorecem a concepção de cooperação, importância do trabalho em equipe, além de promover autonomia, criatividade e respeito ao próximo.

**Palavras-Chave:** Jogos populares, Educação física, Socialização.

---

## **SOCIAL INTERACTION THROUGH GAMES AND JOKES**

**ABSTRACT:** The game can make it easier for the learner to learn that it might take longer to learn through traditional ways, and thus to develop through playfulness, critical sense, to control favorable conditions, to conduct mediations, to research, to interpret and to make decisions and thus to promote the social interaction. The present work aims to show that the games and games when worked in the school context can provide an improvement in the interpersonal relationships of the students. Through an action research of a qualitative nature, with emphasis on the analysis of the data obtained through the observation and recording of the interventions carried out with students of the fundamental II, in a municipal school in the city of Canhotinho-PE, it was possible to verify that popular games when worked in a playful way with concerns in a critical formation, favor the conception of cooperation, the importance of teamwork, besides promoting autonomy, creativity and respect for others.

**Keywords:** Popular games, Physical education, Socialization.

## 1 INTRODUÇÃO

A escola é um ambiente fundamental para a criança, ela é responsável não somente pela transmissão de conhecimentos diversos, mas também um elemento de transformação social, vivência cidadã, e valores como: cooperação, respeito mútuo, cidadania, entre outros.

Neste estudo, foram utilizados procedimentos metodológicos que envolveram jogos e brincadeiras, a fim de verificar como se deu o processo de interação social através dos mesmos, apontando para diversos estudos na literatura que mostram que os jogos e brincadeiras infantis se apresentam como uma importante ferramenta para as crianças, no seu processo de formação social, os quais proporcionam fluir a criatividade, ludicidade e interação social, podendo assim torná-los mais tolerantes, livres de preconceitos de cor, sexo e etnia, aprendendo a viver com limites sociais, respeitando o espaço do outro e promovendo de forma geral um aproveitamento biopsicossocial<sup>1</sup>.

Dentro da escola, está o brincar, como parte inseparável dela. A palavra brincar tem origem latina. Vem de *vinculum* que quer dizer laço, algema, e é derivada do verbo *vincire*, que significa prender, seduzir, encantar. *Vinculum* virou *brinco* e originou o verbo brincar, sinônimo de divertir-se.

Quanto aos jogos na Educação Física infantil, segundo Brougère (2002) ele ressalta que o jogo por si só não é educativo, mas nem por isso, deixa de ser importante, logo o processo metodológico adotado pelo professor é que pode ou não torná-lo educativo. Contudo, ele levanta que o jogo é imprevisível, mas é uma possibilidade de aprendizagem. [...] a palavra jogo se origina do vocábulo latino *iocus* que significa diversão, brincadeira (VALDUGA, 2011).

A origem etimológica da palavra jogo, nos direciona à diversão, porém ele se sustenta em regras, que direcionam ao objetivo esperado pelo jogo aplicado. Sendo assim, o jogo não se constitui como uma atividade aleatória, mas, com objetivos definidos e guiados por regras.

---

<sup>1</sup>Que abrange aspectos biológicos, psicológicos e sociais.



É possível reconhecer dentro do universo infantil um lugar especial para os jogos e brincadeiras, percebendo que o brincar pode despertar elementos essenciais no processo de ensino aprendizagem, pode se aprender brincando. Tomando como partido as crianças e suas devidas possibilidades de interação social, os jogos e as brincadeiras se encaixam com o algo convidativo para elas se relacionarem.

O brincar vai refletindo como as crianças interagem umas com as outras, possibilitando à criatividade, motivação, resolução de situações problema e a própria vivência coletiva umas com as outras. Foi através dessa percepção da importância do jogar e do brincar na infância que despertou-se o interesse pelo tema, visto que é algo que deve ser estudado, deve ser dada essa possibilidade das crianças se relacionarem de maneira cooperativa e compreendendo a importância do outro e de si mesma no ambiente em que vivem.

Ao refletir sobre estas contribuições que os jogos e brincadeiras podem trazer para as crianças, desenhou-se a problemática como os jogos e brincadeiras podem contribuir para a melhoria das relações interpessoais de alunos do ensino fundamental anos finais, em uma escola pública municipal da cidade de Canhotinho-PE. Entre os seus objetivos específicos procurou aprofundar e problematizar aspectos relativos à interação social através de vivências de jogos e brincadeiras, assim como estimular a criação de jogos que promovam a interação social.

## **2 PROBLEMA**

Como os jogos populares e brincadeiras podem contribuir para a socialização de alunos do ensino fundamental anos finais, em uma escola pública municipal da cidade de Canhotinho-PE?

## **3 OBJETIVO GERAL**

- Analisar como jogos e brincadeiras podem contribuir com a socialização de alunos do fundamental anos finais, em uma escola pública municipal da cidade de Canhotinho-PE.

## **4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Aprofundar e problematizar aspectos relativos à socialização através de vivências de jogos e brincadeiras;
- Estimular a criação de jogos que promovam socialização.

## 5 REVISÃO DA LITERATURA

### 5.1 ANÁLISE HISTÓRICA DO JOGO

No decorrer da história, o jogo se faz presente no desenvolvimento humano atribuindo sentidos e significados. Segundo Huizinga (2000), ele se apresenta com uma função significativa, procurando atribuir um lugar no sistema da vida, estando assim diretamente inserido no processo do desenvolvimento cultural da humanidade. Com o passar do tempo, o jogo, que na sua caracterização humana se fundiu junto com a formação dos conceitos de cultura, passa a ser relacionado com o trabalho. De acordo com Huizinga (1991), as sociedades antigas não atribuíam o conceito de trabalho como existente atualmente, ele não ocupava tanto tempo no dia das pessoas, então, os jogos e divertimentos eram uma forma de se estreitarem laços coletivos.

Assim, os jogos se apresentam como uma reprodução dos costumes das sociedades em que são desenvolvidos, muitas vezes tendo ligação direta com funções que são realizadas pelos adultos e reproduzidas no cenário de vida das crianças. Com isso, a natureza ligada aos jogos infantis pode ser compreendida pela relação entre o indivíduo e a vida da criança em sociedade (ALVES, 2017, p.4).

Porém, não se pode perder sua essência, pois o que caracteriza o jogo é a sua ação voluntária, quando sujeito a uma ação forçada, deixa de ser jogo, o fato de ser algo “desinteressado” o situa fora da organização das necessidades, dos desejos e da satisfação imediata, colidindo com esses mecanismos. Ele se apresenta como uma atividade temporária com uma finalidade autônoma que consiste em uma realização da satisfação se apresentando como um intervalo da nossa vida cotidiana (HUIZINGA, 2000, p.13).

A palavra jogo é originada do latim *iocus*, que significa diversão, brincadeira. Seybold (1983) coloca o jogo em um contexto que não visa o aniquilamento do adversário, e sim a comparação de algumas aptidões e habilidades, não atribuindo o que é chamado pelo autor de “valor sério”, buscando desarmar a questão do individualismo para buscar a realização conjunta do grupo.

Com isso, ele se apresenta como uma ferramenta de construções de valores do indivíduo com a sociedade, mostrando a importância das regras, condições básicas a

liberdade, separação dos limites entre espaço e tempo, sendo importante no desenvolvimento humano (VALDUGA, 2001, p.2-3).

A escola como uma instituição social, exerce um papel fundamental de influência na formação do sujeito, no processo educativo do indivíduo, podendo aproximar atividades e o comportamento das pessoas, ensinando aspectos relacionados às funções da competição e cooperação no desenvolvimento completo do aluno, e os jogos que em sua função trazem essas características se apresentam como um componente importante nesse processo educativo (VALDUGA, 2001, p.1).

O jogo no contexto da educação física escolar se apresenta como uma ferramenta que ocupa um lugar de destaque, como um dos conteúdos mais trabalhados pelos professores, sendo possível observar um gosto pela prática partindo dos estudantes, exercendo assim um papel de suma importância no desenvolvimento integral do aluno (VALDUGA, 2001, p.1).

Nos dias atuais, o jogo passa a aparecer através de conceitos que o definem por sua prática. Aqui iremos mostrar duas categorias que compõe esse fenômeno, que são os jogos competitivos e os jogos cooperativos. Os jogos competitivos, segundo Valduga (2001), podem se apresentar como um meio onde o indivíduo se relaciona com o outro, com o ambiente em que está inserido, e consigo mesmo, trazendo com a competição os elementos de visão sociológica, psicológica, econômicas e pedagógicas, podendo uma visão se sobrepor sobre a outra, ou seja, dependendo de como é tratada a questão da competição, essas referências vão se apresentar de acordo com o sentido que é dado ao jogo.

Uma opção para trabalhar valores sociais são os jogos cooperativos, que surgiram por conta da valorização exacerbada da competição e do individualismo existente na sociedade moderna, mais precisamente no lado ocidental do planeta, e que é vista como algo normal se estendendo para praticamente todos os âmbitos da vida social do ser humano, e isso faz com que se criem ambientes de competição onde na verdade não precisaria existir (BROTTO, 1999, p.63).

Sendo assim, foi necessária a criação de modelos que buscassem a cooperação, o jogo onde todos se ajudassem em busca de um objetivo comum e que a competição em que eles estavam inseridos não se apresentasse como algo maior que os valores sociais

das pessoas que participam dela, pois sem esses modelos, não seria possível discernir quando a competição é saudável ou não (WEINSTEIN & GOODMAN, 1993, p.26).

Os jogos cooperativos surgiram com os objetivos de, através dos jogos e brincadeiras, promover auto-estima, desenvolvimento de habilidades interpessoais positivas, sem a pressão que normalmente é exercida na competição, aqui, o foco principal é promover uma interação lúdica e prazerosa para quem pratica, a fim de prevenir problemas sociais antes que eles tornem-se reais. (BROTTO, 1999, p.65).

A questão de usar a cooperação através dos jogos não é novidade, segundo Orlick (1982), essa prática começou milhares de anos atrás com algumas tribos que se uniam para celebrar a vida. Brotto (1999), afirma que:

Alguns povos ancestrais, como os Inuit (Alaska), Aborígenes (Austrália), Tasaday (África), Arapesh (Nova Guiné), e os índios norte-americanos, entre outros, ainda praticam a vida cooperativamente através da dança, do jogo e outros rituais, como por exemplo, a tradicional "Corrida das Toras", dos índios Kanela, no Brasil (BROTTO, 1999, p.66).

Sendo assim, temos desde os tempos mais antigos, a inserção dos jogos cooperativos como ferramenta da busca pelo trabalho em equipe da valorização do grupo e que ninguém vence uma determinada disputa se colocando acima dos outros, talvez não utilizada de forma intencional como usamos nos dias atuais, pois como foi citado, esses jogos eram utilizados como formas de comemoração para celebrar a vida, porém, a parte principal pode ser destacada, que é o forte trabalho em grupo.

No Brasil, os jogos cooperativos começam a aparecer no cenário educativo, com a inserção destacada do tema dentro de programas de graduação e pós-graduação nos cursos de educação física pelo país. Paralelamente a isso se tem o aumento do interesse em produções científicas voltadas para a temática dos jogos cooperativos (BROTTO, 1999, p.71).

Dentro desse contexto, se apresenta também os jogos populares, que podem se apresentar como uma ferramenta importante no processo de formação social do aluno. Existem algumas teorias que relatam a função exercida pelos jogos populares, como afirma Faria Júnior (1969), onde o mesmo apresenta as principais teorias sobre jogos, baseado na teoria dos jogos de Karl Gross, o jogo popular surgiu como uma espécie de exercício preparatório ou prévio para a vida adulta, teoria essa que é

chamada por Karl como “teoria do exercício preparatório ou prévio”. (FARIA JÚNIOR, 1969, p.47).

Outra teoria mostrada por Faria Júnior (1969) é a apresentada por Sigmund Freud e Karl Gross, chamada de “teoria cartática”, segundo essa teoria o jogo surgiu como uma forma de livrar o indivíduo de tendências anti-sociais, sexuais, etc. Diversas outras teorias sobre o surgimento e a função social exercida pelo jogo são apresentadas pelo autor, porém não nos atentaremos a todas elas nesse trabalho.

Os jogos populares se manifestam através dos brinquedos e brincadeiras, no contexto nacional, Faria Júnior (1996) afirma que:

No Brasil, os jogos populares infantis são quase todos oriundos da Europa, tendo chegado através dos colonizadores e dos migrantes e foram divulgados nos colégios estrangeiros, laicos e religiosos. (FARIA JÚNIOR, 1996, p.56).

Ou seja, temos forte influência dos colonizadores que trouxeram consigo tradições e conseqüentemente, suas brincadeiras que se fundiram com os costumes brasileiros. Porém, nós também temos nossos jogos e brincadeiras principalmente herdados dos indígenas, como pôde ser observado nos escritos do padre Fernão Cardim referente aos Tupinambás, onde o mesmo afirmava que: "seus jogos, principalmente os meninos, muitos vários e graciosos, em que os quais arremedam muitos gêneros de pássaros, e com tanta festa e ordem que não ha mais que pedir"(FARIA JÚNIOR, 1996, p.56).

O jogo vai se modificando de acordo com o tempo e com a sociedade em que o mesmo faz parte, porém, um papel que é exercido independente do tempo é atribuir de forma lúdica realidades sociais em que a criança está inserida. Cabral (1998) afirma que pode se observar na elaboração e na prática do jogo três situações, imitação, transferência e substituição (CABRAL, 1998, p.27).

Na imitação, observa-se que a criança imita os mais velhos, coisas aleatórias e animais e faz isso de forma lúdica e divertida sem se dar conta, na transferência temos por exemplo, a criança desempenhando papéis que geralmente são dos adultos, como o menino que brinca de mecânico ou a menina que brinca de cozinheira, o fato do gênero determinar o tipo de brincadeira está muito incluso no tipo de sociedade que a criança está, na substituição temos papéis parecidos com o da transferência, porém nela observa-se a satisfação da criança em realizar e completar determinada brincadeira.

(CABRAL, 1998, p.27). Ou seja, temos através do jogo, do brinquedo e da brincadeira retratos da sociedade.

Vimos que os jogos vêm ao longo do tempo mudando e se adaptando aos avanços da sociedade, e que funcionam como um espelho dela, porém, através dele é possível trabalhar diversas questões inclusive de visão crítica com as crianças através dos jogos e brincadeiras, além de promover a criatividade, autonomia, cooperação e também, interação amigável entre quem pratica. Interação é o tema que será abordado no próximo capítulo através das ideias do teórico e psicólogo Vigotsky.

## **5.2 A INTERAÇÃO SOCIAL VIGOTSKYANA**

Os processos de aprendizagem e desenvolvimento envolvem diversas teorias, que surgiram através de observações, pesquisas englobando grupos de diferentes faixas etárias e também diferentes contextos culturais. Dentre tantas teorias e teóricos, destacamos o psicólogo Lev Vygotsky (1896-1934).

Nascido em Bielo-Rússia, Vygotsky buscou justificar a síntese do homem como ser biológico, histórico e social e destacou-se com suas contribuições nas reflexões sobre o desenvolvimento infantil e sua relação com a aprendizagem em meio social, e também o desenvolvimento do pensamento e da linguagem.

Vygotsky trabalhou numa sociedade onde a ciência era extremamente valorizada e da qual se esperava, em alto grau, a solução dos prementes problemas sociais e econômicos do povo soviético. A teoria psicológica não poderia ser elaborada independentemente das demandas práticas exigidas pelo governo, e o amplo espectro da obra de Vygotsky mostra, claramente, a sua preocupação em produzir uma psicologia que tivesse relevância para a educação e para a prática médica.

Para ele, a aprendizagem é o motor do desenvolvimento, é ela quem “puxa” o desenvolvimento. Assim, o “aprendizado adequadamente organizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros” (VYGOTSKY, 2007, p. 103).

O autor assume a posição de que o ser humano quando nasce encontra-se consequentemente imergido no mundo social e justamente por se encontrar nesse ambiente cultural e histórico que o bebê sobrevive. Assim, o desenvolvimento consiste

em converter o plano biológico (próprio da espécie) no plano social, frente as influências culturais vivenciadas pelo indivíduo, ou seja, para Vygotsky, não é suficiente ter todo o aparato biológico da espécie para realizar uma tarefa se o indivíduo não participa de ambientes e práticas específicas que propiciem esta aprendizagem.

Neste modelo, o sujeito – no caso, a criança – é reconhecida como ser pensante, capaz de vincular sua ação à representação de mundo que constitui sua cultura, sendo a escola um espaço e um tempo onde este processo é vivenciado, onde o processo de ensino-aprendizagem envolve diretamente a interação entre sujeitos.

Pois a criança nasce com as funções psicológicas elementares e a partir do aprendizado da cultura elas se transformam em funções psicológicas superiores: as ações conscientes, a atenção voluntária, o pensamento abstrato e o comportamento intencional, sendo a linguagem a uma ferramenta que possibilita a troca com o outro e permite que cada indivíduo se constitua e na interação se complete.

Inicialmente, as crianças reconhecem um número limitado de palavras, mas com o tempo ao compreender sua função simbólica, a criança passa a sentir necessidade das palavras. Segundo Vygotsky (2007), a criança pequena reconhece de fato um número pequeno de palavras. Ela conhece apenas palavras que aprende com outras pessoas (objetos, estados ou desejos). Na fase seguinte, a situação muda, a criança sente a necessidade das palavras, e ao fazer perguntas, tenta ativamente aprender os signos vinculados aos objetos, descobrindo assim a função simbólica das palavras.

A fala, que na primeira fase era afetivo-conotativa, agora passa para a fase intelectual. As linhas do desenvolvimento da fala e do pensamento se encontram (VYGOTSKY, 2007, p. 54). Portanto, por volta dos 2 anos de idade, o pensamento da criança encontra-se com a linguagem, e seu desenvolvimento cerebral se modifica, atuando de uma nova maneira.

Por estes processos descritos por Vigotskyé que o sujeito, cada vez mais pode ampliar suas trocas com o mundo, expandindo as representações do meio ao seu redor, formar novos conceitos, e desenvolver a consciência de si e da realidade. Daí a compreensão de que o sujeito é produto e produtor de sua história, constituição possível, justamente, por seu caráter histórico-social.



Outra ferramenta que potencializa crescimento desses processos é o brincar, onde o brinquedo é visto como uma possibilidade de provocar e estimular o desenvolvimento da criança e a brincadeira instrumento de apresentação de conceitos do meio social e modificação de funções psicológicas (atenção, memória, linguagem, percepção, entre outros). Diante disso, “é através do brinquedo que a criança atinge uma definição funcional de conceitos ou de objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto” (VYGOTSKY, 2007, p. 110).

A primeira demonstração da criança em relação àquilo que o brinquedo interioriza é o mecanismo da imaginação, “sob o ponto de vista do desenvolvimento, a criação de uma situação imaginária pode ser considerada como um meio para desenvolver o pensamento abstrato.” (VYGOTSKY, 2007, p. 69). De acordo com este teórico, o brinquedo cria uma situação imaginária que não é algo aleatório, mas sim “a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais”, ou seja, por meio do brinquedo a criança consegue realizar o que na situação real seria limitado.

Vygotsky afirma que ocorre uma reprodução da situação real: “Uma criança brincando com uma boneca, por exemplo, repete quase exatamente o que sua mãe faz com ela. Isso significa que, na situação original, as regras operam sob uma forma condensada e comprimida. Há muito pouco de imaginário” (VYGOTSKY, 2007, p. 123).

Segundo Vygotsky (2007, p. 117), as crianças criam uma zona de desenvolvimento proximal, onde esta se comporta além do comportamento habitual de sua idade, imaginando ser maior do que é na realidade. Assim, Vygotsky enfatiza que conforme a idade da criança aumenta, sua forma de brincar e sua forma de agir também mudarão diante do brinquedo, pois serão criadas outras formas de situação imaginária e outras formas de se realizar.

Segundo Vygotsky (2003), a evolução do brinquedo pode ser verificada de acordo com a evolução do jogo nas crianças, na transição de situação imaginária às regras ocultas, para jogos com regras às claras e uma situação imaginária oculta. Estas regras tornam-se cada vez mais rígidas conforme a evolução do jogo, tornando este mais tenso e, concomitantemente, exigindo maior atenção da criança. Sendo assim,

é preciso que se trabalhe o jogo e o brinquedo de forma lúdica para um melhor aproveitamento da criança.

### **5.3 LUDICIDADE NO CONTEXTO ESCOLAR**

Quando pensamos em ludicidade, não estamos falando apenas de brincar, mesmo que o brincar se faça presente e seja uma parte essencial dela. As atividades lúdicas englobam a plenitude, onde cada indivíduo ao executá-la está entregue de corpo e alma, onde possibilita a criatividade, imaginação, nos levando a aprender de forma prazerosa.

Para Negrine (2001) “a ludicidade é qualquer atividade que nos dá prazer ao realiza-la”. Ela é uma necessidade do ser humano, onde possibilita os indivíduos aprender a conviver, ganhar e perder, esperar sua vez, lidar com frustrações, explorando sua realidade. Esta não pode ser vista apenas como diversão, visto que nela se fazem presentes aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, cultural e social, colabora com uma boa saúde mental, facilita o processo de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

De acordo com Marli (2001) “a ludicidade é uma ciência recente que precisa ser considerada e vivenciada”. Além disso, a mesma pode ser uma excelente aliada no desenvolvimento humano. Porém, para trabalhar com essa ferramenta é necessário que o professor reconheça o real sentido da ludicidade, e possa fazer a ponte entre teoria e prática, onde o indivíduo tenha oportunidade de aprender brincando.

#### **❖ LUDICIDADE, JOGOS E BRINCADEIRAS**

Segundo Dohme (2003), todas as atividades que são espontâneas das crianças, que lhe dão prazer, podem ser relacionadas a situações que envolvem as atividades do cotidiano, servindo como motivação, para que dê sentido e significado na vida dos alunos. Algumas dessas atividades são: brinquedos, brincadeiras, histórias, dramatizações, música, artes plásticas e os jogos.

Atividades lúdicas são atividades interativas que permitem: formar conceitos, selecionar ideias, estabelecer relações lógicas, integrar percepções, realizar estimativas compatíveis com o crescimento físico e intelectual, promover socialização.

Dohme (2003) classifica as atividades lúdicas em jogos, história, dramatização, música, dança e canções, artes plásticas, brinquedos e brincadeiras.

O jogo não segue uma lógica da ciência, mas sim a lógica de um contexto social, de uma linguagem do cotidiano, podendo então sofrer alterações e interpretações de acordo com o contexto social em que ele é praticado e analisado. Cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem. (MAZUCHINI ALMEIDA, 2015, APUD RAU, 2011.p.86).

Na pré-escola, o raciocínio lógico ainda não é suficiente para que ela dê explicações coerentes a respeito de certas coisas. O poder de fantasiar ainda prepondera sobre o poder de explicar. Então, pelo jogo simbólico, a criança exercita não só sua capacidade de pensar, ou seja, representar simbolicamente suas ações, mas também, suas habilidades motoras, já que saltam, correm, giram, transportam, rolam, empurram, entre outras atividades (MAZUCHINI ALMEIDA, 2015).

Brincadeiras infantis são fatores fundamentais para o desenvolvimento das aptidões físicas, mentais da criança, sendo um agente facilitador para que se estabeleça vínculos sociais com seus semelhantes, descubra sua personalidade, aprenda a viver em sociedade e prepare-se para as funções que assumirá na idade adulta (VALENTOM e Cols, 2016). Piaget 1976, afirma que:

O jogo é, portanto, sob suas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação pela atividade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem que forneça a todas as crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (Piaget 1976, p.160).

A criança concebe o grupo em função das tarefas que o grupo pode realizar, dos jogos, a que pode entregar-se com seus camaradas de grupo, e também das contestações, dos conflitos que podem surgir nos jogos onde existem dois grupos antagônicos. O jogo é o suporte quando atende além da imaginação a uma prática lúdica que possui um sistema de regras que ordenam as ações. No relato de Kishimoto (1994 p. 48), o

brinquedo é o suporte da brincadeira quando serve a uma atividade espontânea, sem intencionalidade inicial, que se desenvolve de acordo com a imaginação da criança.

Nessa perspectiva, a brincadeira infantil possibilita à criança a imitação de diferentes papéis, comumente de seu cotidiano, ação que facilita a expressão de sentimentos nas relações que estabelece com as pessoas do seu meio. O jogo é a mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor.

A questão da competição muitas vezes não é vista com bons olhos na escola, mas pode ensinar valores importantes na vida dos alunos, como por exemplo, entender que a derrota numa determinada partida pode ser encarada como um processo natural e não como um fracasso, visando à melhora dos jogadores a partir dos seus erros na busca por um resultado melhor na próxima tentativa, mostrando que o importante é competir, acumulando experiências que podem melhorar o relacionamento em grupo (SILVA, 2017, p.3).

Porém, essa competição muitas vezes se apresenta de maneira exagerada, principalmente no âmbito da educação física escolar, e isso fez com que surgisse outra categoria de jogo, que buscava quebrar as questões do individualismo e estimular o trabalho em equipe, com isso, surgem os chamados jogos cooperativos que de acordo com Deacove (1974), promovem auto-estima, desenvolvimento de habilidades positivas interpessoais, visto que os participantes jogam uns com os outros e não uns contra os outros.

Brotto (1999), afirma que quando se joga de maneira cooperativa, o outro passa a ser enxergado como alguém de valor, pela sua essência e não pelo seu desempenho numa partida, considerando o outro como um parceiro e não como um adversário, com isso o jogar junto faz com que possam ser aperfeiçoadas as questões da vida em comum-unidade.

Por tanto, o jogo se apresenta como uma ferramenta que pode auxiliar na construção de valores sociais e morais do indivíduo, mas para isso é muito importante o papel exercido pelo professor, que como um intermediador, deve através das

possibilidades que o jogo oferece, estimular os alunos buscando uma formação integral, promovendo a possibilidade de autonomia além do despertar da criatividade dos mesmos.

### **❖ OS JOGOS COMO FERRAMENTA PARA A AUTONOMIA E CRIATIVIDADE**

Vimos que a ludicidade contida nos jogos é um importante fator no desenvolvimento de conceitos e reflexões sobre a sociedade em que a criança está inserida. Através dos jogos existem possibilidades de trabalhar limite, respeito, disciplina, diálogo e valores éticos. A forma lúdica de abordar o conteúdo jogo favorece a cooperação, o trabalho em equipe, habilidades de compartilhar, de poder lidar com as regras, de buscar uma liderança ou de ser liderado, e assim possibilita a criança um sucesso em seu convívio social, cooperativo e participativo (SANTOS et. al, 2016).

O professor exerce um papel importante nesse processo de ensino aprendizagem que através do jogo oferece todos esses elementos a serem trabalhados com os alunos na busca de um avanço positivo na formação da criança. Santos et.al(2016) afirmam que:

O processo de ensino e aprendizagem através de práticas pedagógicas elaboradas pelo professor tem como objetivo despertar o interesse e estimular a participação das crianças nas atividades construtivistas e socializadoras, propiciando experiências nas quais as crianças vão adquirir conhecimento de forma significativa. Para que os alunos adquiram o conhecimento nesse processo, o professor deve utilizar de metodologias adequadas às necessidades de cada aluno, considerando idade e condições cognitivas.(SANTOS et. al, 2016, p. 90).

Sendo assim, é necessário que se usem metodologias de ensino que sejam efetivas e se adéquem à realidade da criança, para que o conteúdo jogo ofereça possibilidades de transformação na vida do aluno. É preciso uma educação crítica e preocupada com a análise de valores, direitos e deveres, assuntos que podem ser abordados através dos jogos, como os cooperativos e populares.

Quando o ensino é levado a sério, é possível a formação de sujeitos autônomos e críticos, por tanto, é preciso que se busque conhecer os ambientes e circunstâncias que favoreçam a construção de uma autonomia tanto moral como intelectual. Com isso, existem estudiosos que afirmam que através do jogo é possível possibilitar a autonomia

infantil, visto que nele são envolvidos construções de regras, negociações e concentrações por parte dos participantes (SANTOS et. al, 2016, p. 90).

Além de propiciar diversas oportunidades de aprendizado tanto escolar como social, os jogos, por oferecerem uma flexibilidade maior na sua conduta pedagógica, se apresentam como uma importante ferramenta no processo de estímulo da criatividade infantil, visto que o mesmo oferece desafios constantes para a realização ou superação de obstáculos de acordo com as atividades propostas. Pois, Criatividade é “a descoberta e a expressão de algo que é tanto uma novidade para o criador, quanto uma realização por si mesma”. (KNELLER, 1968, p. 31).

Sendo assim, temos os jogos como uma ferramenta crucial no estímulo da autonomia e da criatividade infantil que podem ser levados durante toda a vida do indivíduo, graças à ludicidade contida dentro dos jogos, como afirmam Santos et.al (2016):

Hoje sabe-se que a criança aprende brincando. O jogo, para a criança, é o exercício e a preparação para a vida adulta. A utilização de certos jogos e brincadeiras como facilitadores na aprendizagem, na educação infantil, são sem dúvida, a solução para se obter resultados positivos no processo de ensino – aprendizagem das crianças. (SANTOS et. al, 2016, p. 92).

Por tanto, é possível observar que apesar de muitos não entenderem que os jogos, como os populares, por exemplo, podem de alguma forma ser útil na formação do indivíduo e assim por muitas vezes o deixam de lado, podemos visualizar que ele se apresenta como um conteúdo indispensável no processo de formação da criança, que pode aprender brincando, sem sofrer pressões psicológicas e futuramente saber lidar com as diversidades da vida adulta.

Pois quando bem ensinado, o jogo pode facilitar ao aluno um aprendizado que possivelmente ele demoraria mais tempo para se aprender através de maneiras tradicionais, e assim, desenvolver por meio da ludicidade contida nesses jogos, senso crítico, controlar condições favoráveis, realizar mediações, pesquisar, interpretar e tomar decisões. Nele, a criança faz suas próprias descobertas, testa seus limites desenvolvem o emocional e o cognitivo, aprende regras de convivência, e aprende tudo isso brincando, sem “compromisso”, realizando naturalmente sem cobranças. Por tanto,

essa ferramenta é de suma importância pedagógica para profissionais e educadores que trabalham com a educação infantil. (SANTOS et. All, 2016, p. 92).

## 6. METODOLOGIA

Este trabalho foi realizado na Escola Municipal Edite Porto Mendonça de Barros, da cidade de Canhotinho-PE, com alunos do 7º ano A. Utilizando da pesquisa ação a qual oferece melhor suporte para busca dos dados, Segundo Kemmis 2001:

Pesquisa-ação é uma forma de investigação baseada em uma autorreflexão coletiva empreendida pelos participantes de um grupo social de maneira a melhorar a racionalidade e a justiça de suas próprias práticas sociais e educacionais, como também o seu entendimento dessas práticas e de situações onde essas práticas acontecem. A abordagem é de uma pesquisa-ação apenas quando ela é colaborativa...” (KEMMIS e MC TAGGART, 1988, apud Elia e Sampaio, 2001, p.248).

Buscamos o método da pesquisa-ação, pois acreditamos ser a que mais se adequa ao nosso objetivo, Segundo Elliot (1997, p.17), através da pesquisa-ação podemos:

- Aclarar e diagnosticar uma situação prática ou um problema prático que se quer melhorar ou resolver;
- Formular estratégias de ação;
- Desenvolver essas estratégias e avaliar sua eficiência;
- Ampliar a compreensão da nova situação;
- Proceder aos mesmos passos para a nova situação prática

Com isso, se buscou uma melhor compreensão do que a pesquisa se propôs que foi a observação da socialização dos alunos através dos jogos populares, visto que as intervenções contavam diretamente com a atuação do professor pesquisador,

Outro método utilizado para a coleta dos dados foi à observação e registro das aulas, e para análise desses registros foi utilizado o método de análise de conteúdo que é uma ferramenta utilizada para pesquisas de cunho qualitativo como afirma Silva e Fossá (2015):

A análise de conteúdo é uma técnica de análise das comunicações, que irá analisar o que foi dito nas entrevistas ou observado pelo pesquisador. Na análise do material, busca-se classificá-los em

temas ou categorias que auxiliam na compreensão do que está por trás dos discursos. O caminho percorrido pela análise de conteúdo, ao longo dos anos, perpassa diversas fontes de dados, como: notícias de jornais, discursos políticos, cartas, anúncios publicitários, relatórios oficiais, entrevistas, vídeos, filmes, fotografias, revistas, relatos autobiográficos, entre outros. (Silva e Fossá, 2015, p.2).

Sendo assim, faz-se necessário o uso dessa técnica para uma maior compreensão do que foi observado durante das intervenções e em seguida fazer a leitura correta do que foi coletado no campo de pesquisa sem apresentar erros de interpretação ou equívocos no momento da transcrição desses dados, buscando um rigor científico, seguindo as etapas que a análise de descrição apresenta.

Etapas essas que são descritas por Bardin (2011), nelas o pesquisador deverá seguir três fases, a primeira é a **Pré-análise**, que é desenvolvida para sistematizar as idéias que foram trazidas no referencial teórico, para que assim se possa fazer uma relação entre o que diz no referencial e o que pôde ser observado no momento da pesquisa através da leitura dos dados coletados.

A segunda fase é a **Exploração do Material**, nesse momento o que foi coletado será agrupado como unidades de registro, nele temos os parágrafos de textos, anotações de diário de campo, desses registros são feitos resumos, dividindo em categorias, essas categorias são agrupadas de acordo com os temas relacionados à pesquisa, podendo ser divididas em iniciais, intermediárias e finais, a fim de se obter não apenas o sentido na fala dos entrevistados, mas também atribuir outro significado junto ou através da mensagem primeira.

A terceira e última fase é a da **Interpretação**, nela temos o tratamento dos resultados obtidos na coleta dos dados, temos então nesta etapa a leitura geral do material coletado, codificação para formulação de categorias de análise, síntese e seleção dos resultados obtidos, interpretação respaldada no referencial teórico, operações estatísticas, utilização dos resultados das análises com fins teóricos ou pragmáticos.

Observado as etapas para a análise de conteúdo, seguimos então para os resultados obtidos após a realização da pesquisa, que teve início dia 12 de março de 2018 e se finalizou no dia 16 de março de 2018, ou seja uma semana de intervenção na Escola Municipal Edite Porto Mendonça de Barros, da cidade de Canhotinho-PE. Com



a turma do ensino fundamental anos finais através de uma sequência didática voltada para o ensino dos jogos populares.

O público alvo do trabalho foram os estudantes devidamente matriculados na turma do ensino fundamental da referida escola, mais precisamente de uma turma do 7º ano do período vespertino. Não foram utilizados pontos de cortes para os alunos participarem da pesquisa.

Os resultados obtidos foram analisados através da observação das intervenções na escola que foram aplicadas em uma sequência didática com dez aulas para uma turma do fundamental anos finais na escola de Canhotinho, sendo os dados analisados através das etapas de observação e registro das aulas ministradas, e agrupados de acordo com os temas: Interação Social, Autonomia, Criatividade e Cooperação e Ludicidade.

## **7. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Inicialmente, faremos um relato sobre as aulas ministradas, trazendo como se deu a vivência dos alunos como foram abordadas para eles as questões de interação, autonomia, criatividade e cooperação através do jogo e como eles absorveram esses conceitos durante as aulas.

A primeiro dia teve como tema, a *introdução aos jogos populares*. Nela, os alunos deveriam vivenciar os jogos e brincadeiras populares que já faziam parte da realidade dos mesmos, além de conhecer novos jogos e brincadeiras.

A aula se iniciou as 13:10 minutos estavam presentes 14 alunos, sendo 4 meninas e 10 meninos, na faixa de 12 e 13 anos e todos residem na área urbana da cidade. Alguns já comunicaram que teriam que sair às 14 horas, pois, tinham aula na escolinha de futebol.

A princípio, foi apresentada a proposta, explanando o objetivo e como seriam divididas as aulas dentro do conteúdo jogos. Em seguida, foi perguntado o que eles entendiam sobre jogo e em uma roda de conversa, diziam seu nome o que entendiam sobre o conceito jogo. Apareceram conceitos de que jogo é esporte, de que jogo é brincadeira, jogo é diversão, jogo é rivalidade, ganhar, perder. Em seguida, foi explicado que havia diferenças nestes conceitos que ao longo das aulas, iríamos abordar a fundo.

Após o debate, turma foi dividida em três equipes, com cartolinas e canetas coloridas foi pedido para que eles colocassem nas cartolinas o nome dos jogos e brincadeiras que eles já vivenciaram, na escola, na rua, em qualquer ambiente. Nesta atividade foram colocados, jogos, brincadeiras, esportes, lutas, isso foi levantado que ao longo das aulas eles seriam capazes de reconhecer cada um deles. Neste momento foi percebido, boa comunicação entre os grupos, onde todos participaram dessa construção do resgate, porém, um aluno apenas, ficou excluído e não quis participar da construção, quando questionado porque não estava participando, ele disse: Não sei de nada professora! Eu insisti e disse você sabe sim, sabe ler? Ele disse: sei, perguntei sabe escrever? Ele disse sei, mas não vou participar.

Ao final da construção, foi solicitado que um grupo de cada vez apresentasse sua construção, nesse momento, muita conversa paralela, foi pedido silêncio e que os mesmos respeitassem a vez de cada equipe, foi apontado que o resgate que eles estavam fazendo eram de jogos e brincadeiras que passam de geração em geração e que pode ser diferente de região para região, em seguida, foi perguntado se eles sabiam o nome desses tipos de jogos e brincadeiras? Sem saber responder foi explicado que são jogos populares e assim foi dado o conceito para os alunos.

Em seguida, cada grupo tinha que escolher um jogo ou brincadeira para vivenciarmos, os escolhidos foram, futebol, barra bandeira, queimado e pega - congelou. Iniciamos com o pega- congelou, onde as regras foram sendo modificadas ao longo da atividade, de início, um pega e congela, depois um pega e um descongela e depois um congela e qualquer outro pode descongelar, essas modificações foram feitas pelos próprios alunos.

Em seguida vivenciamos o futebol, elencando as diferenças do esporte para o jogo. E demos início à partida com duas equipes compostas por meninos e meninas e no primeiro momento foi deixado os alunos livres para jogarem como acharem melhor. Elencamos algumas regras básicas, não pode pegar com a mão, não pode jogar muito forte para não machucar ninguém e quando o jogo começou, somente os meninos jogavam. Em seguida, sugeri uma modificação, os meninos teriam que passar a bola para as meninas, ainda não tendo muito retorno, terceira modificação, o gol só será marcado se for uma menina que o fizer, neste momento, os meninos foram de certa forma obrigados e passar a bola para as meninas, porém tinha duas meninas que fugiam quando a bola vinha em suas respectivas direções.

Por fim, vivenciamos o jogo do queimado, onde a regra era de que todos do grupo tinham que jogar. No decorrer do jogo, era perceptível que quem não tinha muita habilidade em arremessar a bola no oponente, se sentia envergonhado e não queria jogar quando era sua vez. Porém a regra era que todos tinham que jogar. Logo, aos poucos, esses, começaram a se estimular mais a jogar quando era sua vez e os que eram mais habilidosos, respeitavam a vez do outro jogar independente da sua vontade e habilidade, não necessitando de intervenção de nossa parte. Em seguida foi solicitado que os mesmos trouxessem uma pesquisa referente as vivencias que os pais deles já tiveram a respeito do tema trabalhado na aula: pega-congelou, futebol e queimado.



**Figura 1: Aula prática de introdução aos jogos populares.**

O segundo dia com os alunos teve a aula com tema, *diferenças entre jogos populares, brincadeiras e esporte*. Nela os estudantes tinham como objetivo diferenciar jogos de brincadeiras e de esportes, ter conhecimento a respeito do conceito desses fenômenos e vivenciar experiência prática com eles.

Iniciamos a aula, com uma pequena quantidade de alunos e logo mais os demais foram chegando totalizando 20 alunos. No primeiro momento, os estudantes mostraram para turma a pesquisa solicitada na aula anterior que dizia respeito os jogos e brincadeiras vivenciados pelos responsáveis, somente 4 alunos presentes não fizeram ou esqueceram a atividade, porém, estes se dispuseram a relatar o que os pais vivenciaram.

Neste resgate, após a fala de cada aluno, algumas questões foram levantadas, como quais jogos e brincadeiras são comuns em relação as que os responsáveis vivenciaram e eles? Quais são diferentes? Quais eles nunca ouviram falar? Na opinião de cada um, quem os alunos acham que brincou mais os pais, ou eles? Por que? Qual a

diferença na vida que os pais levavam há 30 ou 40 anos atrás e eles? A cidade é a mesma hoje? Já que todos são naturais da cidade, o que mudou com o passar do tempo?

Como a questão da moradia em diversas cidades ser um problema relatado pelos alunos, questões como quais espaços as crianças tem hoje para brincar? Quais brinquedos? Será que eles por ainda terem uma condição de vida classe media baixa ainda possuem brinquedos, como era a condição dos avós e quais recursos (brinquedos) eram inventados para se brincar naquele tempo?

Durante a apresentação o trabalho infantil foi relatado, a desmotivação das crianças em praticar jogos e brincadeiras populares preferindo jogos eletrônicos, ou simplesmente assistir televisão, programas no computador e ficar sem fazer nada também foram levantadas. Será que as crianças neste caso essa turma presente tem brinquedos, lugares adequados e liberdade (no caso não trabalham ) para brincar? O que fazem quando essa oportunidade aparece?

No momento seguinte, o conceito de jogos foi apresentado, e diferenciado ao das brincadeiras e de jogos populares, exemplificando, o que os alunos pesquisaram se trata de jogos populares pois estes passam de geração em geração, e o que de fato é uma brincadeira, baseado nisso, o desafio seguinte foi, brincar livremente.

O que aconteceu nesse momento foi, que muitos alunos vieram nos procurar pois não sabiam o que fazer, outros procuraram apenas os esportes, como o handebol e o futebol e outros saíram correndo livremente pela quadra. Todos foram chamados para uma roda de conversa e perguntados: - vocês sabem o que aconteceu? Responderam: - virou bagunça! Iniciamos uma conversa de que muitas vezes temos tudo para inventar brincadeiras e não sabemos o que fazer diante dessa oportunidade, temos brinquedos e não brincamos, temos colegas e espaço e não sabemos de fato o que fazer.

Em três grupos a outra atividade foi a colagem de papéis com pedaços do conceito de jogos populares, nenhum grupo conseguiu a resposta na íntegra, mas se aproximaram dessa construção perfeita, em seguida pedi para que reescrevessem o conceito correto e iniciassem uma colagem com gravuras e frases tiradas das revistas que remetessem a jogos e brincadeiras, juntamente com pedaços de papeis onde cada um iria escrever com suas palavras o que o jogo é para você e o que a brincadeira é para você.

Os cartazes foram todos bem elaborados, o processo de construção muito integrativo, onde todos se ajudaram, emprestando os materiais como cola, tesoura, canetas hidrográficas, bem cooperativo, cada um respeitando o conhecimento do outro e sua vez de escrever. Após essa construção, os cartazes foram colados na parede e apresentados grupo por grupo, contando com o debate demonstrando o que foi aprendido por cada aluno. O jogo também apareceu como esporte e esse já foi brevemente conceituado em seguida.



**Figura 2: Diferenças entre jogos populares, brincadeiras e esporte.**

O terceiro dia foi com o tema, *importância do outro no jogo*, nela os alunos tiveram a oportunidade de identificar os conceitos de interação social, trabalho em equipe, e vivenciar esses conceitos através dos jogos.

A aula iniciou com 10 alunos e em seguida chegaram mais 10, tivemos início com um breve conceito de interação social, debatendo sobre a importância do outro no jogo. Em seguida, prática do barra bandeira, onde alguns conflitos ocorreram, por desrespeito as regras do jogo, mas que aos poucos, o jogo foi sendo parado e discutido a importância de se respeitar as regras, depois a prática do cabo de guerra, onde havia uma menina que não queria participar, por dizer que não gostava, porém como havia 20 alunos, todos chamaram e ela participou para não ficar desigual.

O debate decorrente dessa atividade foi acerca da importância de todos na atividade, de que a união faz a força e que na escolha dos integrantes se percebeu o grande diferencial, pois a escolha foi livre e um time era basicamente formado por meninas e o outro por meninos. Foi levantada informações genéticas de ambos os sexos, como fibras musculares masculinas e femininas, e que independentemente dos meninos terem

mais força, não quer dizer que as meninas com um treinamento específico, não possam ter um bom desempenho em atividades de exijam força e resistência por exemplo.

Continuando no debate, questões como ganhar é algo fundamental? Ou o jogador está sujeito a ganhar e perder? Qual a diferença entre jogo e esporte? Onde se pode modificar as regras? Será que lá no jogo de futebol que eles assistem na televisão, o jogador pode sair à hora que ele quiser como uma menina quis se retirar no meio do cabo de guerra? O time precisa dos seus integrantes e não é justo se retirar no meio do jogo.

Mudando o que estava no planejamento, tivemos um momento de futebol com regra fixa de que o gol só valeria se fosse feito por uma menina, na tentativa da interação das meninas no jogo, três meninas não quiseram participar da atividade, as outras reclamavam o tempo todo que os meninos não passavam a bola e mais uma vez, conversamos sobre a participação das meninas, e por fim, as que mostravam melhor desempenho, começaram a participar mais e as com menor desempenho, a bola não era passada para elas.

Em seguida houve uma partida de queimado, onde todos participaram inclusive as meninas que se ausentaram, antes que iniciasse, um menino falou alto com outro e conversamos sobre as formas de tratamento e respeito, em seguida, o que falou alto pediu desculpas e ficou tudo bem. O jogo ocorreu muito bem, cada um respeitando sua vez de jogar até o meio da partida, depois, havia alguns que não sediam a vez para os outros participantes jogarem, à medida que se tinha as intervenções, e dizendo a vez de cada um, eles começaram a respeitar a vez do outro.

Em seguida tivemos a brincadeira “passarás” e “telefone sem fio”, destacando a importância do resgate que eles fizeram sobre os jogos populares e sobre a importância de se falar a verdade e analisar nossas atitudes e as atitudes alheias. Por fim, passado para eles uma pesquisa na internet sobre o que é jogo, esporte e brincadeira.



**Figura 3: A importância do outro no jogo.**

No quarto dia o tema foi *os jogos e a interação social*. Nessa aula o objetivo era que os alunos pudessem verificar questões como os valores sociais, debater sobre a diferença entre jogo e esporte, e vivenciar os jogos populares a fim de ver na prática a construção dos valores e respeito ao próximo.

A aula iniciou contando com a presença de 10 alunos, a mesma quantidade que foi até o final das duas aulas. Alguns alunos faltaram alegando outros compromissos e doenças, visto que as aulas de Educação Física são no contra turno, a evasão foi perceptível. Porém, para os alunos que estiveram presentes desde o início, eles se mostraram muito motivados e empolgados dia após dia.

No início da aula, os alunos expuseram para a turma o trabalho feito em casa, que era uma pesquisa sobre a diferença entre jogo, esporte e brincadeira, os trabalhos foram bem elaborados, alguns alunos não chegaram a ler antes o que havia pesquisado, outros já sabiam bem expressar com suas palavras as diferenças. Foi bem proveitoso.

Em seguida o debate se estendeu pela pergunta feita aos alunos sobre o que eles entendiam sobre interação social e trabalho em equipe e a conceituação de ambos, depois a construção de opiniões, com tema, o que o meu amigo é pra mim quando ele é o meu oponente e quando ele joga no mesmo time que eu, apareceram respostas bem egoístas e diante delas, houve em seguida um questionamento coletivo a cerca da proposta de trabalho em equipe e da importância do outro dentro do jogo, alguns pediram para mudar, outros ainda assim permaneceram com suas opiniões.



Em seguida em um conjunto de folhas, com vários nomes de brincadeiras populares, os alunos iriam marcar um “x” na brincadeira que não conheciam e a mais votada foi vivenciada na quadra, que foi uma brincadeira chamada sobra um.

Em seguida os alunos tiveram a vivência das brincadeiras pega-pega, trepa-macaco, caça ao tesouro e queimado, onde de maneira positiva, todos respeitaram as regras, envolvidos nas brincadeiras e no jogo; todos colaboraram e suas falas estava marcada a presença de que todos deveriam participar para que a brincadeira ficasse legal. Os meninos já não mais se incomodavam com a presença das meninas no time, muito pelo contrário, eles queriam as meninas no time. As meninas, pararam de inventar desculpas e tudo desenvolveu melhor.

Ao final, no debate, foi dialogada a importância do outro no convívio social, apontando os devidos comportamentos quando se trabalha em grupo, quando há o respeito e desrespeito, como devemos agir em grupo e qual impacto nosso comportamento tem em nossas vidas.



**Figura 4: Os jogos e a interação social.**

O quinto e último dia teve como tema principal *criando para jogar*. Nessa aula os alunos tinham que criar jogos e neles identificar valores sociais e refletir sobre tudo que foi aprendido durante os encontros. No início, tivemos uma roda de conversa, resgatando tudo o que foi vivenciado nas outras aulas, e em grupos a proposta era de pensar na criação de jogos, onde estes, teriam como base, os jogos já vivenciados pela turma, porém, tinha que ser algo ainda não existente.



Neste momento, os grupos, trabalharam muito bem, dialogando quaiqueriam os respectivos jogos, e nas cartolinas, colocaram o nome do jogo e as regras. Após a criação na cartolina, cada grupo explicou do que se tratava o seu trabalho e ensinou a jogar, o grupo sendo o regente do jogo, ou seja, os próprios alunos assumiram os papéis de professores. Com grande autonomia, os alunos mostraram dedicação, criatividade e um excelente desempenho.

No momento seguinte, os alunos pegaram as primeiras cartolinas que escreveram sobre o nome de jogos e brincadeiras que eles já vivenciaram (trabalho realizado no primeiro dia de aula) e circularam de cores diferentes e identificaram o que era jogo, esporte e brincadeira, eles já foram capazes de diferenciar claramente o que era cada um deles, onde me surpreendeu, pois vi que cada um deles já conseguiam identificar as diferenças e localizar cada um na cartolina. Isso mostrou que absorveram boa parte do conteúdo trabalhado.

No momento da vivência de cada jogo, os alunos se mostraram bem empolgados e solidários, não havendo transtorno algum. Em seguida, cada um, sentou para responder cinco perguntas que diziam respeito, a conceituação de jogos, esportes e brincadeiras, a importância do trabalho em equipe, o respeito ao oponente.

Na questão do respeito ao oponente, houve uma grande modificação nas respostas, eles já responderam de maneira mais humanizada, já conseguiram compreender o seu comportamento de forma diferente, as conscientizações dos alunos sobre seus respectivos comportamentos refletiram no papel e na prática durante os jogos e brincadeiras, eles evoluíram, passaram a respeitar mais os colegas e compreender a educação física num campo mais aberto e humano.

Na última questão que dizia respeito a avaliação do trabalho como professora, tiveram respostas positivas, onde ficou bem claro na fala dos alunos, alguns pontos abordados durante as aulas como a diferença de jogo, brincadeira e esporte, uma aluna disse que nunca tinha jogado futebol na vida e aquele tinha sido seu primeiro momento, outra que conheceu muitas brincadeiras novas, elogiou a forma como eles foram tratados, abordando educação e carisma, alongamento, agradecimento pela oportunidade de vivenciar jogos e brincadeiras, interação de professora e alunos, o respeito aos colegas.

No momento final, tivemos uma roda de conversa, onde todos nós agradecemos pela oportunidade de vivenciarmos esses momentos de aprendizagem, onde foi percebido que a educação física é querida e desejada pelas crianças e jovens. Eles têm sede de vivenciar jogos e brincadeiras, e de compreender o que eles estão fazendo.



**Figura 5: Criando para jogar.**

Com isso, após as intervenções pode-se afirmar que com o decorrer das aulas, mesmo com as dificuldades encontradas no início das atividades, teve-se a melhoria das questões da vivência da prática dos jogos pelos alunos, aumento da consciência sobre a importância do trabalho em equipe e isso pôde ser observado em cada aula que foi aplicada. Sendo assim, temos os jogos populares como uma real ferramenta de melhoria das relações interpessoais. Visto que segundo as idéias de Vigotsky (2007), a interação acontece quando as crianças utilizam do seu corpo como parte do grupo respeitando as regras comuns do jogo e essa relação se estende ao professor que busca entender a criança como pessoa, podendo falar de uma igualdade psicológica no relacionamento entre ambos promovendo uma melhora nas relações interpessoais.

Com as observações das aulas aplicadas foi possível visualizar também um avanço nas questões relacionadas à cooperação quando os alunos ao perceberem que se não se ajudassem não conseguiriam realizar as atividades propostas, concordando com o que afirma Brotto (1999), os jogos quando trabalhados com ênfase na cooperação, é

possível visualizar uma busca pelo trabalho em equipe e uma maior valorização do grupo sem distinção de pessoas.

A autonomia e a criatividade também puderam ser observadas principalmente no último dia de intervenção, onde o objetivo era eles criarem um jogo que ainda não tivesse sido visto, pois, como afirma Santos et. al (2016), através do jogo e das dificuldades propostas por ele, favorecem a autonomia da criança, para tomar decisões, iniciativas, e de forma criativa propor soluções para o desafio proposto. Afirmções que puderam ser confirmadas no decorrer das intervenções com as vivências dos alunos.

Dentre esses valores que foram citados, como criatividade, autonomia, e relações interpessoais se deram por meio da forma lúdica que o conteúdo foi trabalhado durante as aulas. Para Negrine (2001) “a ludicidade é qualquer atividade que nos dá prazer ao realiza-la”. Ela se apresenta como uma ferramenta de aprendizagem que facilita a aceitação por parte dos estudantes, promovendo desenvolvimento pessoal, cultural e social, além de ajudar na conscientização em lidar com frustrações, explorando a realidade do aluno. Sendo assim, a forma lúdica como os conteúdos foram trabalhados através dos jogos populares, são importantes fatores no sucesso dessas intervenções.

## **8. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com isso, pode-se concluir que os jogos populares funcionam como uma importante ferramenta no processo de melhoria das questões de relações interpessoais. As intervenções realizadas na escola municipal Edite Porto Mendonça de Barros na cidade de Canhotinho – PE confirmaram as idéias encontradas na literatura a respeito da função exercida pelos jogos na educação e formação do individuo.

Apesar de atualmente o brincar enfrentar “adversários” como aumento das cidades, aumento da violência e cada vez mais a evolução dos jogos eletrônicos que fazem com que cada vez menos as crianças busquem se movimentar e procurem interagir, cabe a escola, como instituição social garantir a oportunidade dessas crianças vivenciarem os jogos populares, conhecerem as tradições do país, criarem senso crítico e

identifiquem as diferenças entre os conceitos, e analisem essas questões dentro da sociedade em que vivem.

Sendo assim, o conteúdo dos jogos deve ser parte fundamental no processo de formação da criança, sem ser negligenciado e ser trabalhado de forma lúdica, prazerosa, pois, como pôde ser observado na fala de um dos alunos eu participei das intervenções “é muito legal vivenciar os jogos e brincadeiras e entender o que estamos fazendo”. Por tanto, é preciso que se dentro da educação física escolar os jogos se apresentem como um conteúdo lúdico e facilitador da compreensão de humanismo, cooperativismo, autonomia, criatividade e com isso melhorar a interação social dos alunos na escola e na vida como um todo.

## 9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, A. C. P. C; SHIGUNOV, V; **A ATIVIDADE LÚDICA INFANTIL E SUAS POSSIBILIDADES**; Revista da Educação Física/UEM Maringá, v. 11, n. 1, p. 69-76, 2000. Disponível em:

<<http://eduem.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/3793>>; acesso em 8 nov

2017. ALVES, A. M. P.; **A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica.**

Disponível em:

<<http://www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1203/1018>> Acesso em: 31 out 2017.

BETTI, M; ZULIANI, L. R; **educação física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas**; Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte – 2002, 1(1):73-81.

Disponível em:

<[https://scholar.google.com.br/scholar?q=Educação+Física+escolar:+uma+proposta+de+diretrizes+pedagógicas&hl=ptBR&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholart&sa=X&ved=0ahUKEwibi8K7gObSAhXJxpAKHe9xCUUQgQMIGjAA](https://scholar.google.com.br/scholar?q=Educação+Física+escolar:+uma+proposta+de+diretrizes+pedagógicas&hl=ptBR&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart&sa=X&ved=0ahUKEwibi8K7gObSAhXJxpAKHe9xCUUQgQMIGjAA)> acesso em 8 nov 2017.

**biopsicossocial** in Dicionário infopédia da Língua Portuguesa [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2018. [consult. 2018-07-04 12:38:52]. Disponível na Internet: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/biopsicossocial>. acesso em 6 jun 2018.

BROTTO, F. O; **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência** I Fábio Otuzi Brotto. --Campinas, SP: [s.n.], 1999; Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física.

CABRAL, A; **Jogos populares infantis**; Editorial Notícias; Edição nº 01 202 032; 2ª edição: setembro de 1998; Depósito legal nº 123 376/98. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=&id=OtWHfCmCpVcC&oi=fnd&pg=PA7&dq=jogos+populares&ots=veQGsaL2nT&sig=cKu7RrGBZ5Et2qZjWYWh0VoONxA#v=onepage&q=jogos%20populares&f=false>>; acesso em 8 nov 2017.

CORDAZZO, S.T.D; VIEIRA, M.V; **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento**; Estud. pesqui. psicol. v.7 n.1 Rio de Janeiro jun. 2007. Disponível em:

<[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S180842812007000100009](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S180842812007000100009)>; acesso em 8 nov 2017.

FARIA, M. C. M; BROLO, A. L. R; TOLOCK, R. E; **ANÁLISE DAS OPORTUNIDADES DE LAZER NO COTIDIANO INFANTIL**; Disponível em: <[http://www.nupem.org/wp-content/uploads/2009/03/faria\\_analise-oport.pdf](http://www.nupem.org/wp-content/uploads/2009/03/faria_analise-oport.pdf)>; acesso em 8 nov 2017.

FARIA JUNIOR, Alfredo G. de. **Jogos, brincadeiras e festas populares na memória de idosos da classe trabalhadora**. In: COELHO, Maria Claudia (org.). *Cadernos de Teoria da Comunicação*, Rio de Janeiro. ano 1, n.1 p.45-50. v. I [Jogos, Comunicação e Sociedade].

HUIZINGA, J.; **Homo Ludens**. Editora Perspectiva S.A; 4ª edição, São Paulo, 2000a.

\_\_\_\_\_. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1991b.

JÚNIOR, A. G. F; **A REINSERÇÃO DOS JOGOS POPULARES NOS PROGRAMAS ESCOLARES**; rev. *Motrivivência*, dez 1996.

KNELLER, G. F. **Arte e ciência da criatividade**. Tradução de Jose Reis. São Paulo: IBRASA, 1968.

MARANHÃO, Fabiano, GONÇALVES JUNIOR, Luiz, CORRÊA, Denise Aparecida. **Jogos e brincadeiras africanos nas aulas de educação física: construindo uma identidade cultural negra positiva em crianças negras e não negras**. In: XV Jornadas de Jóvenes Investigadores de la AUGM, 2007, Asunción. *Actas...* Asunción: AUGM, 2007. (CD-ROM). Disponível em: <[http://www.defmh.ufscar.br/spqmh/pdf/2007/augm\\_jogosafro.pdf](http://www.defmh.ufscar.br/spqmh/pdf/2007/augm_jogosafro.pdf)>; acesso em 8 nov 2017.

QUEIROZ, N. L.N; MACIELI, D.A; BRANCO, A.U; **Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista**; *Paidéia*, 2006, 16(34), 169-179; Universidade de Brasília. Disponível em: <[http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/6059/1/ARTIGO\\_BrincadeiraDesenvolvimentoInfantil.pdf](http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/6059/1/ARTIGO_BrincadeiraDesenvolvimentoInfantil.pdf)> ; acesso em 8 nov 2017.

ROMERA, Liana; Russo, Cristina; Bueno, Regiena E; Padovani, Adriana; Silva, Ana Paulo C; et al. **Movimento**; *Porto Alegre* Vol. 13, Ed. 2, (Jan 2007): 131-152. Disponível em:

<<http://search.proquest.com/openview/c0cb6f0fb53eca14239c181a5240c329/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2038866>> acesso em 8 nov 2017.

SANTOS, I. S. S; MESSAGE, C. P; FREITAS, C. M. P; DIAS, C. L; **a importância dos jogos para o desenvolvimento e aprendizagem da criança de sete a doze anos**; ColloquiumHumanarum, vol. 13, n. Especial, Jul–Dez, 2016, p. 89-93. ISSN: 1809-8207. DOI: 10.5747/ch.2016.v13.nesp.000817. Disponível em: <<http://www.unoeste.br/site/enepe/2016/suplementos/area/Humanarum/Educa%C3%A7%C3%A3o/A%20IMPORT%C3%82NCIA%20DOS%20JOGOS%20PARA%20O%20DESENVOLVIMENTO%20E%20APRENDIZAGEM%20DA%20CRIAN%C3%87A%20DE%20SETE%20A%20DOZE%20ANOS.pdf>> acesso em 20 jan 2018.

SILVA, G. M. S.; SANTOS, J. H. L.; LIMA, M. R. C.; LIMA, J. M.; MENOTI, J. C. C.; **Jogos Cooperativos E Competitivos Na Educação Física Escolar: Problematizando Caminhos Possíveis.** Disponível em <<http://www.marilia.unesp.br/Home/Eventos/2015/jornadadonucleo/jogos-cooperativos-e-competitivos.pdf>> Acesso em: 01 nov 2017.

VALDUGA, C.; **Jogo na Educação Física: discussões e reflexões.** *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, Año 16, Nº 159, Agosto de 2011. Acessado em 10 nov 2017.

## ANEXOS

### SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Sara Holanda Martiniano da Fonseca

Turma: 7º ano A

Escola Edite Porto Mendonça de Barros

Canhotinho- PE

Início: 05/03/2018

Duração: 10 aulas

Sequência Didática de Jogos populares: 10 aulas

1º dia: 2 aulas

- Apresentação da proposta
- Análise diagnóstica à cerca do conteúdo jogos/ jogos populares
- Resgate da vivencia dos alunos ( em cartazes expor os jogos conhecidos e vivenciados pelos alunos na escola e fora dela)
- Escolher alguns jogos e vivenciá-los
- Tarefa de casa: perguntar aos pais e familiares quais jogos vivenciaram na infância

2º dia: 2 aulas

- Expor os jogos pesquisados pelos alunos e repensar sobre a pesquisa, quais jogos ainda se fazem presentes na atualidade daquele bairro ou região
- Conceituaçãode jogos e jogos populares em específico
- Diferenciação de jogo e brincadeira
- Construção coletiva de conceitos ( trabalho em grupo )
- Debate exposição de conceitos
- Vivencia de jogo e de brincadeira

3º dia: 2 aulas

- Conceituação de interação social/ trabalho em equipe
- Vivencia de dinâmicas e jogoscooperativos( foco na importância do outro no jogo)
- Ganhar e perder/ vencedor e perdedor
- Jogo/ esporte
- Proposta de mini seminário: conceituar com suas palavras jogo e esporte em forma de cartazes e expor para turma tarefa de casa

4º dia: 2 aulas

- Apresentação de seminário sobre jogo e esporte



- Vivência de jogos populares ( que exijam mais cooperação e outros com mais competição)
- Analisar coletivamente a participação dos alunos verificando suas atitudes coletivas e repensando o que foi estudado em sala sobre interação social e respeito ao outro
- Construção de cartazes com tema: o que o meu colega é pra mim, quando ele é meu oponente e quando estamos no mesmo time
- Exposição de cartazes

5º dia: 2 aulas

- Vivência de jogos populares
- Criação de jogos
- Vivência de jogos criados em sala
- Construção de memória das aulas formato de redação com os seguintes tópicos: o que eu aprendi sobre jogos populares? Como ele se diferencia de brincadeiras e esporte? Qual importância do trabalho em equipe? A forma que me comporto interfere no jogo? E na sociedade?
- Encerramento com debate

**Plano de Aula – Introdução jogos populares**

<b>Dados de identificação:</b>					
Serie/Ano:7ºano A – Ensino Fundamental					
Data: 12 /03/2018					
Professores: Sara Holanda Martiniano da Fonseca.					
Duração	Conteúdo	Objetivos específicos	Desenvolvimento das atividades	Materiais didáticos	Procedimentos de avaliação
2 aulas	Introdução Jogos populares	Vivenciar jogos e brincadeiras populares  Conhecer jogos e brincadeiras comuns e diferentes abordados em já vivenciados	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação da proposta</li> <li>• Análise diagnóstica à cerca do conteúdo jogos/ jogos populares</li> <li>• Resgate da vivencia dos alunos ( em cartazes expor os jogos conhecidos e vivenciados pelos alunos na escola e fora dela)</li> <li>• Escolher alguns jogos e vivenciá-los</li> <li>• Tarefa de casa: perguntar aos pais e familiares quais jogos vivenciaram na infância</li> </ul>	Bola  Cartolinas  Canetas hidrográficas.	Participação na construção dos cartazes e no debate e a tarefa de casa

Plano de Aula – **Conceituação de jogo/brincadeira/esporte**

<b>Dados de identificação:</b>					
Serie/Ano: 7ºano A – Ensino Fundamental					
Data: 13/03/2018					
Professores: Sara Holanda Martiniano da Fonseca.					
Duração	Conteúdo	Objetivos específicos	Desenvolvimento das atividades	Materiais didáticos	Procedimentos de avaliação
2 aulas	Conceito de jogos populares, brincadeiras e esportes	Diferenciar jogos e brincadeiras Diferenciar jogos e esportes Conceituar jogos populares, esportes e brincadeiras Vivenciar jogos e brincadeiras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expor os jogos pesquisados pelos alunos e repensar sobre a pesquisa, quais jogos ainda se fazem presentes na atualidade daquele bairro ou região</li> <li>• Conceituação de jogos e jogos populares em específico e diferenciação de jogo e brincadeira</li> <li>• Desafio da construção do conceito de jogos populares juntando as frases dadas pela professora.</li> <li>• Construção coletiva de conceitos (colocando na cartolina o conceito do grupo, podendo utilizar de gravuras das revistas)</li> <li>• Debate exposição de conceitos</li> </ul>	Cartolinas Canetas hidrográficas. Revistas cola	Participação na construção dos cartazes e no debate e a tarefa De casa

Plano de Aula – **conceituação de interação social/ jogos populares e brincadeiras**

<b>Dados de identificação:</b>					
Serie/Ano: 7º ano A – Ensino Fundamental					
Data: 14 /03/2018					
Professores: Sara Holanda Martiniano da Fonseca.					
Duração	Conteúdo	Objetivos específicos	Desenvolvimento das atividades	Materiais didáticos	Procedimentos de avaliação
2 aulas	Conceito de jogos populares, brincadeiras, esportes e interação social.	<p>Conceituar interação social e trabalho em equipe</p> <p>Identificar a importância do outro no jogo</p> <p>Vivenciar jogos e brincadeiras populares</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceituação de interação social/ trabalho em equipe</li> <li>• Vivencia de jogo barra bandeira e cabo de guerra</li> <li>• Debate com tema: Ganhar e perder/ vencedor e perdedor</li> <li>• Diferenciação de Jogo e esporte</li> <li>• Vivência da brincadeira passarás e telefone sem fio</li> <li>• Proposta de mini seminário: conceituar com suas palavras jogo e esporte em forma de cartazes e expor para turma( tarefa de casa)</li> </ul>	Corda	Participação na construção dos cartazes e no debate e a tarefa De casa

Plano de Aula – **Conceito de jogo e esporte/ valores sociais**

<b>Dados de identificação:</b>					
Serie/Ano: 7ºano A – Ensino Fundamental					
Data: 15 /03/2018					
Professores: Sara Holanda Martiniano da Fonseca.					
Duração	Conteúdo	Objetivos específicos	Desenvolvimento das atividades	Materiais didáticos	Procedimentos de avaliação
2 aulas	Conceito de jogos e esporte e interação social.	<p>Verificar atitudes e valores sociais</p> <p>Identificar e debater as diferenças entre jogo e esporte</p> <p>Vivenciar jogos e brincadeiras populares</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação de seminário sobre jogo e esporte</li> <li>• Marcar nome na pesquisa da brincadeira que não conhece e vivenciá-la</li> <li>• Vivencia de jogos populares ( pega-pega, atrepa macaco, queimada, caça ao tesouro</li> <li>• Analisar coletivamente a participação dos alunos verificando suas atitudes coletivas e repensando o que foi estudado em sala sobre interação social e respeito ao outro</li> <li>• Construção de cartazes com tema: o que o meu colega é pra mim, quando ele é meu oponente e quando estamos no mesmo time</li> <li>• Exposição de cartazes</li> </ul>	Bola cones	Participação na construção dos cartazes e no debate e a tarefa De casa

Plano de Aula – **Criação de jogos e avaliação**

<b>Dados de identificação:</b>					
Serie/Ano: 7ºano A – Ensino Fundamental					
Data: 16 /03/2018					
Professores: Sara Holanda Martiniano da Fonseca.					
Duração	Conteúdo	Objetivos específicos	Desenvolvimento das atividades	Materiais didáticos	Procedimentos de avaliação
2 aulas	Criação de Jogos	<p>Verificar atitudes e valores sociais</p> <p>Criar jogos</p> <p>Identificar o que é jogo, esporte e brincadeira</p> <p>Refletir sobre tudo o que foi aprendido</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Criação de jogos</li> <li>• Vivência de jogos criados em sala</li> <li>• Circular e identificar na cartolina o que é jogo, esporte e brincadeira</li> <li>• Construção de memória das aulas formato de redação com os seguintes tópicos: o que eu aprendi sobre jogos populares? Como ele se diferencia de brincadeiras e esporte? Qual importância do trabalho em equipe? A forma que me comporta interfere no jogo? E na sociedade?</li> <li>• Encerramento com debate</li> </ul>	Bola cones	Participação na criação do jogos e na construção da memória