

Versão *On-line* ISBN 978-85-8015-076-6
Cadernos PDE

VOLUME I

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE
Artigos

2013



PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
Secretaria da Educação

O QUEBRA-CABEÇA COMO POSSIBILIDADE DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA.

Claudia Piscinini Adona ¹
Christine Lima Vargas ²

Resumo: Este artigo se propõe refletir, compreender e questionar a importância dos jogos lúdicos em especial o Quebra-Cabeça nas aulas de Educação Física, tendo como foco central o resgate do mesmo no trabalho de aprendizagem do professor da disciplina. Sabe-se que o ato de brincar se faz presente nas aulas por meio de objetivos e metodologias específicas, afastando-se do ato de simplesmente dispensar a liberdade ao aluno de investigar, produzir e brincar com o próprio jogo/brinquedo. Dessa forma, os jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais podem se tornar ferramentas facilitadoras na construção do conhecimento, respeitando as individualidades e ritmos de aprendizagem do aluno, bem como oportunizando a consciência corporal.

Foram apresentadas 32 aulas, planejadas e aplicadas para alunos do 6º ano B do Colégio Estadual Arnaldo Busato EFMNP, na cidade de Coronel Vivida – Pr. O objetivo deste estudo foi desenvolver metodologias de ensino, através do Quebra -cabeça, que são jogos lúdicos, para que haja autoaprendizagem significativa e interessante nas aulas de Educação Física.

Logo, justificou-se essa pesquisa, pois através de seus resultados pode-se, contribuir com possibilidades metodológicas para as aulas de Educação Física, conseqüentemente com um maior interesse dos alunos pelos jogos lúdicos.

Palavras-Chaves: Jogos Lúdicos, Educação Física, Quebra-Cabeça.

INTRODUÇÃO:

Nos dias de hoje observa-se as aulas de Educação Física com limitantes, no qual essa pesquisadora acredita não ser uma forma integral de aprendizagem.

Observa-se a atividade de futebol na escola pesquisada como sendo a principal motivação do educandos, na disciplina de Educação Física.

Logo, pretendeu-se demonstrar que outras atividades na disciplina de Educação Física, contribuem para o desenvolvimento também integral da criança.

Nesta perspectiva ao inserirmos atividades lúdicas em sala de aula, como quebra-cabeça estas atividades estarão diversificando nossas aulas e

¹ Professora Graduada pela Universidade de Paimas- PT. FACEPAL. Pós-Graduada em

² Treinamento Desportivo pela mesma entidade. Professora estatutária do estado do Paraná desde o ano de 2003.

Professora licenciada em Educação Física pela Universidade Federal de Santa Maria RS UFSM. Mestre em educação pela Universidade de Campinas UNICAMP/Professora efetiva do departamento de Pedagogia DEPED: Pedagogia e Movimento

consequentemente serão recursos didáticos diferentes, pois assim tornaremos as aulas mais divertidas, significativas e interessantes, além de motivar os alunos na construção do saber. Neste sentido as aulas de Educação Física, não se restringem somente pela paixão por jogar futebol, compactuando, assim com Almeida, (...) o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento, para promover a educação para as crianças, Almeida (2006, p. 23).

Ainda para Almeida, (2006, p. 23) o jogo de quebra cabeça, é uma atividade lúdica que trabalha vários fatores de desenvolvimento do educando. Mostra-se que é possível, através de atividades diferenciadas, haver um ensino aprendizagem que, ainda segundo o autor independente da época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos onde a realidade e o faz de conta se confundem.

Segundo Oliveira (2000) o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Ainda o autor coloca que através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Observar-se que o brincar, para a criança, é a representação de seu cotidiano. Por meio dele, expressa sua criatividade, sentimentos e descobertas sobre si mesma, o outro e o meio ambiente. Ainda segundo o autor a curiosidade e agitação naturais entre as crianças fazem do movimento um estímulo para o seu crescimento biológico, intelectual e emocional.

A referida pesquisa preocupou-se com a necessidade de incluir outras atividades, Pedagógica, Lúdicas nas aulas de Educação Física, além das já desenvolvidas no dia a dia.

Sendo assim, está pesquisa através dos jogos de quebra-cabeça mostrou que as manifestações socioculturais, contribuem para a transformação integral do indivíduo.

. O Quebra-Cabeça é um jogo lúdico onde se podem desenvolver metodologias de ensino para uma aprendizagem diferente e interessante nas aulas de Educação Física. Também houve uma preocupação que alguns alunos ao chegarem, no sexto ano do ensino fundamental, onde se observam dificuldades em relação à coordenação de seu corpo, alguns muitas vezes não conheciam nem o lado direito, nem o lado esquerdo, direção esquerda e direita, (lateralidade e lateralização) de seu corpo como também outros aspectos da psicomotricidade.

"Jogos" caracterizam passatempos e divertimentos, além de constituir uma atividade física ou mental que envolve regras para sua realização. De acordo com Johan Hu zinga (2012):

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e delimitados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotadas de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (apud MONTEIRO, p. 17, 2012).

De acordo, com Nunes (1974), a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, ela tem possibilitando o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade.

Através da atividade lúdica e do jogo, segundo, o autor a criança forma conceitos, seleciona ideias estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e o que é mais importante, vai se socializando.

Este artigo expõe aspectos conceituais sobre jogos lúdicos/ ludicidade, aprendizagem e sua importância, educação física discorrendo sobre o lúdico. Em seguida estabelece um relacionamento entre alunos, professores e escola. Após os aspectos metodológicos, apresenta-se a aplicação prática da proposta de estudo, explicitando a descrição e a reflexão das atividades desenvolvidas ao longo de 32 horas/aulas no ano de 2014.

A - JOGOS LÚDICOS: LUDICIDADE:

A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, principalmente na educação infantil, por ser o brincar a essência da infância e seu uso permitirem um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento. As atividades lúdicas como o jogo, na visão de muitos autores, nos mostra o quanto é importante o brincar, o recriar, o vivenciar na vida de ser humano principalmente na faixa etária entre 10 e 11 anos, seja em qualquer aspecto social, cultural ou pedagógico.

Para VIGOTSKY (1989, p.84) “As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade”.

Ainda, destaca o autor que a ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, principalmente na educação infantil, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permitirem um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.

Nesta forma, viver ludicamente significa uma forma de intervenção no mundo, indica que não apenas estamos inseridos no mundo, mas, sobretudo, que somos ele.

É de grande importância que nós, educadores saibamos, como possibilitar o uso dos jogos, pois o lúdico pode estar presente no processo de aprendizagem e no seu desenvolvimento, sem esquecer seu principal objetivo e como o mesmo é desenvolvido na escola.

B - IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM:

O Lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem opõe uma resistência escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa. (NEVES, 2006).

O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando.

Para VIGOTSKY (1989, p.84) “As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade”.

C - APRENDIZAGEM:

Para muitos autores a aprendizagem não é inata, e nem natural precisa passar por um processo histórico para que assim possa haver absorção do conhecimento, através da motivação feita, pelos desejos e necessidades. Já para outros a aprendizagem será adquirida e reconstruída pelo aluno através do conhecimento repassado pelo professor e assim formará seu próprio conhecimento.

PIAGET, (1997) defende a tese da inter-relação: inteligência e ação, sendo esta última responsável pelo estabelecimento da diferença entre o sujeito que conhece e o objeto a ser reconhecido. E qual a diferença entre conhecimento e a aprendizagem?

De acordo com (FREIRE, 1996), o processo ensino-aprendizagem se inicia quando o educador está vivendo na comunidade dos educandos, observando suas vidas e pesquisando sobre a comunidade, deixando de ser educador para ser educador-educando. (FREIRE, 1996, p. 21), ainda expressa de outra maneira que, docente deve transmitir o conhecimento buscando proporcionar ao discente a compreensão do que foi exposto e, a partir do referido autor considera ainda que: *Ensinar, não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção* aí, permitir que o mesmo dê um novo sentido, quer dizer, a ideia é não dar respostas prontas, mas criar possibilidades, abrir oportunidades de indagações e sugestões, de raciocínio, de opiniões diversas etc. Jamais impedir as

interações, as opiniões, os erros e os acertos, isto é, todos esses elementos permitirão que o aluno alcance o real conhecimento e continue a buscá-lo incessantemente de forma autônoma e prazerosa.

Paulo Freire considera que o docente não deve se limitar ao ensinamento dos conteúdos, mas, sobretudo, ensinar a pensar, pois pensar é não estarmos demasiado certos de nossas certezas. (FREIRE, 1996, p. 28)

Já, Saviani (1987), acreditava que o primeiro passo da relação ensino-aprendizagem é a prática social. Ele entende as relações de convivência entre os que serão professores e alunos, que se encontram em um determinado lugar comum, mas que basicamente são agentes diferenciados e se posicionam de modo diferente perante o mundo e o ensino ainda na concepção de Saviani significa produzir o saber, fazer com que aqueles que fazem parte do processo consigam absorver os conteúdos e transformar o meio onde vivem em um local com igualdade de oportunidades.

E vê segundo passo sob o rotulo de problematização que em sua concepção seria detectar as questões que precisam ser resolvidas no âmbito da prática social e qual conhecimento é necessário dominar. Agora a instrumentalização segundo ele isto não é equipar o aluno de técnicas, mas sim fazer com que as camadas populares possuam ferramentas culturais necessárias à luta social.

Segundo VYGOTSKY (1989), a aprendizagem tem um papel fundamental para o desenvolvimento do saber, do conhecimento. Todo e qualquer processo de aprendizagem é ensino-aprendizagem, incluindo aquele que aprende e ensina, e a relação entre eles. Ele explica esta conexão entre desenvolvimento e aprendizagem através da zona de desenvolvimento proximal (distância entre os níveis de desenvolvimento potencial e nível de desenvolvimento real), um “espaço dinâmico” entre os problemas que uma criança pode resolver sozinha (nível de desenvolvimento real) e os que deverá resolver com a ajuda de outro sujeito mais capaz no momento, para em seguida, chegar a dominá-los por si mesma.

Cada autor têm concepções, por isso nós educadores devemos possibilitar uma aprendizagem que busque levar em consideração os aspectos individuais de cada educando.

D - EDUCAÇÃO FÍSICA:

Acredita-se que a história da Educação Física, se relaciona com as Ciências que estudam o passado e o presente da evolução humana. O homem como ser pensante desempenhou em todas as etapas de sua vida, um papel importante na história da educação física. A educação física evolui à medida que se processa a evolução cultural dos povos. Assim, a sua orientação no tempo e no espaço está em sintonia com os sistemas políticos, sociais, econômicos e científicos vigentes nas sociedades humanas.

Segundo, Bracht (2003, pág. 16 a 19), surgimento ou a incorporação de práticas corporais nos currículos escolares na Europa no século XIX e, portanto resultou de uma série de mudanças e desenvolvimentos no âmbito da medicina e da própria pedagogia.

Gamboa, citado por Bracht, (1996) entende que, a Educação Física, assim como a Pedagogia estariam situadas em novos campos epistemológicos, cuja característica específica seria exatamente a dimensão da ação (intervenção), para esse autor, a EF seria então, uma ciência da e para ação.

O objeto da EF é um saber específico, uma tarefa de promover uma educação integral do ser humano, sem dar, porém significado pedagógico específico cujo processo de ensino/aprendizagem atribuído a esse espaço pedagógico cujo processo de ensino/aprendizagem atribuído a esse espaço pedagógico conferiu-se a ela características que a reconheciam a partir de uma proposta biologista onde o desenvolvimento físico e motor (aptidão física), eram entendidos, como capaz as ações culturalmente produzidas ao longo da história (BRACHT, 1996).

Entendendo que uma educação integral deva contemplar todas as dimensões do ser humano, entre elas a política num sentido de reflexão sobre o processo de negociação nas relações sociais, a educação física passou a ter uma postura mais crítica como veremos:

A cultura corporal, passou a ser defendida como objeto de estudo da Educação Física, em 1992, quando um coletivo de autores passou a defender uma proposta, crítica e superada a, que possibilitasse interpretar e estabelecer relações entre significado/intenção e homem/sociedade com possíveis mudanças sociais, do ponto de vista da classe trabalhadora. Esta abordagem levanta questões de poder, interesse, esforço e contestação.

Acredita-se que qualquer consideração sobre a pedagogia mais apropriada deve versar, não somente sobre questões de como ensina, mas também sobre como adquirir-se, estes conhecimentos, valorizando a questão da contextualização dos fatos e do resgate histórico. (DARIDO, 2001).

Conforme o autor esta abordagem tem um sentido político pedagógico. Político porque encaminha propostas de intervenção em determinada direção e pedagógico no sentido de que possibilita uma reflexão sobre a ação dos homens na realidade, explicitando suas determinações. Já outra abordagem denominada crítico-emancipatória, cujo autor referência é (KUNZ, 2006) trata da transformação didático-pedagógica do esporte nessa concepção o ensino deve libertar de falsas ilusões, de falsos interesses e desejos, criados e construídos nos alunos pela visão de mundo que apresentam a partir do conhecimento.

Utilizando-se da linguagem como expressão de entendimento do mundo social, fazem com que todos possam participar nas decisões, interesses e preferências, de acordo com as situações e condições do grupo em que está inserido e do trabalho no esforço de conhecer, desenvolver e apropriar-se de cultura DARIDO. (2001)

Neste sentido, refletirmos sobre as abordagens aqui citadas, mesmo que de maneira superficial, verificamos o quão próximo da realidade elas se encontram no nosso cotidiano, se vinculando em uma totalidade teórica. Ora, uma teoria não anula a outra, pelo contrário, elas veiculam saberes construídos que auxiliam no entendimento do patrimônio pedagógico da Educação Física.

O ser humano precisa crescer como um todo para muito dos autores somente um corpo físico não resultará em resultados positivos, mas também

necessita se conhecimentos para seu crescimento como um total corpo e mente trabalhando juntos numa forma a alcançarem os objetivos propostos.

O homem é um ser capaz de se desenvolver graças a seus interesses, seus desejos e suas necessidades. Infelizmente no estágio de desenvolvimento científico e tecnológico de hoje e pela sua influência em todas as instâncias da vida, especialmente através da indústria cultural e dos meios de comunicação, os interesses, os desejos e as necessidades podem ser formadas por essas instituições. (Kunz, p.5, 2006).

Devido a grande expansão tecnológica as crianças pararam de brincar, jogar quebra-cabeça, pular cordas, subir em árvores, pois passa grande parte de seu tempo em frente ao computador, IPHONE, IPAD, CELULAR, deixando de lado os brinquedo e brincadeiras culturais de lado passando somente a usar objetos prontos então, o imaginário da criança, perdeu-se devido ao avanço tecnológico.

Hoje o adulto só brinca se tiver sobre o efeito de bebida alcoólica ou quando já não consegue reunir mais forças para participar do mundo dos adultos. (Kunz 2006, p.95). Então vê se que a Educação tem três campos para que a criança se torne um adulto saudável, ajustado e que cresça produtivo: o cognitivo, o psicomotor e o afetivo, e é durante a infância que a criança demonstra maiores possibilidades, de demonstrar suas capacidades de movimentos, integração com seus colegas e professores, por isso o interesse da minha parte, em jogos lúdicos especialmente quebra-cabeças, numa faixa etária das séries de sextos anos, para aumento, o interesse pela continuidade de sua infância e suas raízes culturais e não somente área esportiva da Educação Física. Segundo a reportagem da Revista Nova Escola (dezembro de 2008, p 45-46):

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e delimitados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotadas de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (apud MONTEIRO, p. 17, 2012).

As atividades físicas dos povos primitivos desenvolveram-se tendo em vista, não somente as necessidades fisiológicas, mas, acima de tudo, a sua aplicação utilitária, tudo com base na imitação das diferentes fases das ocupações diárias. Os exercícios corporais se caracterizam pelas lutas. Os exercícios físicos são necessários para a nossa saúde, pois sem eles, nós seríamos obesos, teríamos problemas de saúde, e viveríamos em cima de uma cadeira de rodas. É muito importante ter educação física nas escolas, pois ensina aos alunos primeiramente os esportes e segundo praticá-los e terceiro seria aprender a colocá-los no nosso dia a dia.

E - QUEBRA-CABEÇA:

Partindo desses pressupostos, acredita-se que o quebra-cabeça tenha surgido, aproximadamente, em 1760, quando cartógrafos colaram mapas em pedaços de madeiras e depois os cortaram em diferentes partes. A agilidade supera qualquer força física neste jogo, que há muito é percebido por pais e especialistas como um aliado em educação que vai muito além de um simples brinquedo, uma mera fonte de entretenimento.

No processo de formação educacional e cognitiva de uma criança, percebe-se a importância dos quebra-cabeças no desenvolvimento físico, neurológico, psicomotor, capacidade de concentração, noção espacial, percepção visual e aumento de conhecimento sobre diversos assuntos. Alguns estudiosos afirmam, inclusive, que este brinquedo auxilia também em processos de amadurecimento e resolução de questões de cunho psicológico. É recomendado o gradual aumento do nível de dificuldade em cada jogo para estimular ainda mais o progresso da criança em todas as áreas anteriormente citadas.

Os jogos lúdicos funcionam como fonte de informação e enriquecimento para os cérebros de todas as idades. Mas é na infância que ele cumpre seu papel de maneira mais eficaz.

Movimentos com os olhos e com as mãos executados ao brincar com quebra-cabeça, poderão facilitar e preparar melhor as crianças para o hábito da leitura. Estudos realizados com crianças com idade entre zero e três anos concluíram que o quebra-cabeça auxilia.

Almeja-se organizar e estruturar a ação pedagógica da educação física, de maneira que o jogo seja entendido, apreendido, refletido e reconstruído como um conhecimento que constitui um acervo cultural, o qual os alunos devem ter acesso na escola (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

O jogo pode ser visto como: resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras e um objeto.

F - APLICAÇÃO PRÁTICA DA PROPOSTA:

F.1- DESCRIÇÃO E REFLEXÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS:

Este projeto pelo qual se obteve os resultados da intervenção disponibilizou-se aos professores da rede estadual de educação do Paraná, através do GTR (Grupos de Trabalho em Rede), para apreciação e possíveis sugestões.

As atividades desenvolvidas compreenderam 32 horas/aulas em uma turma de 6º ano do ensino fundamental do Colégio Estadual Arnaldo Busato no município de Coronel Vivida – PR, correspondendo de 02/2014 à 05/2014.

F.1.1 Primeiro encontro:

A importância do brincar sob a perspectiva de Lima (2005), está relacionada ao professor que deve apropriar-se de subsídios teóricos que consigam convencê-lo e sensibilizá-lo sobre a importância dessa atividade para aprendizagem, e para o desenvolvimento da criança.

Neste encontro em 1h/aula, apresentou-se o projeto para a turma visando motivar a participação dos alunos, onde houve uma aceitação e uma motivação, por parte dos mesmos para participação no projeto.

F.1.2 Segundo encontro:

Neste encontro foram utilizadas 2h/ aulas, onde os alunos foram até o laboratório da escola, onde realizaram uma pesquisa sobre:

A História do Quebra-Cabeça, os Tipos de Quebra-cabeça que existem e sua importância na vida do ser humano.

Foram encontradas diferentes versões sobre a História o Quebra-Cabeça, a seguir alguns exemplos:

Acredita-se que a história começou quando no século XVIII um cartógrafo colou um mapa a uma tábua de madeira.

“Os primeiros quebra-cabeças eram desenhos feitos em tábuas de madeira que depois eram cortados em vários pedaços com uma serra. Atualmente os mais comuns são feitos em algum tipo de papel resistente e possuem as mais variadas imagens impressas, sendo as mais comuns paisagens naturais, reproduções de obras de artes famosas e construções típicas de alguma cidade.”

A origem do “puzzle” (quebra-cabeça) se deu em 1760, quando os fabricantes de mapas colaram os mesmos em madeiras e depois os cortaram em pedaços pequenos.

Isto se tornou um sucesso educacional e desde então os “puzzles”, também conhecidos na Europa e nos Estados Unidos como “jingas”, onde surgiram em 1900. Em 1908, quando os “puzzles” de madeira eram cortados individualmente, eram considerados muito caros... Um quebra-cabeça da época com 500 peças custava 5 dólares, aproximadamente.

Durante a grande depressão (1929) os “puzzles” para adultos eram muito populares, atingindo o pico de venda por volta de 1933, com vendas incríveis: 10 milhões de quebra-cabeças por semana. Nesta época muitos desempregados como arquitetos, carpinteiros e pessoas com habilidades manuais, começaram a cortar quebra-cabeças em casa e alugar ou vendê-los em seus bairros.

Por volta de 1932, começa a ser introduzido o papel cartão para fazer os “puzzles”. Desta “forma diminuiu-se muito o custo para a fabricação dos quebra-cabeças, tornando-os mais populares.”

F.1.3 Terceiro encontro:

A ideia de Huzinga (1980), de que o jogo surge antes da própria cultura representa uma visão equivocada de jogo, cultura e sociedade. Tudo na vida do homem é social, pois a própria construção humana necessita da ação coletiva de outros homens, o *ser humano* só se torna *humano* ao se relacionar em grupo. .

Trabalhamos neste dia em contra turno, 3h/ aulas nas quais, verificou-se que a criatividade dos alunos iniciou muito antes da aula, no momento em que selecionaram os textos pesquisados no encontro anterior, os quais foram os mais diversos possíveis. Além da interação da turma, a consciência colaborativa foi fundamental na construção dos cartazes, para serem expostos, mais tarde nos blocos da escola.

Outro fator importante que deve ser destacado neste encontro foi o momento em que cada aluno teve a oportunidade de expressar-se sobre as

atividades propostas que foram realizadas com êxito por todos os alunos da turma, os quais demonstraram empenho e dedicação.

F.1.4 Quarto encontro:

O quarto encontro ocorreu em 3 horas/aulas. Organizou-se um mural expondo para toda a comunidade escolar do colégio os trabalhos feitos, pelos alunos, e a História do Quebra-Cabeça e sua evolução, vários tipos de Quebra-Cabeça.

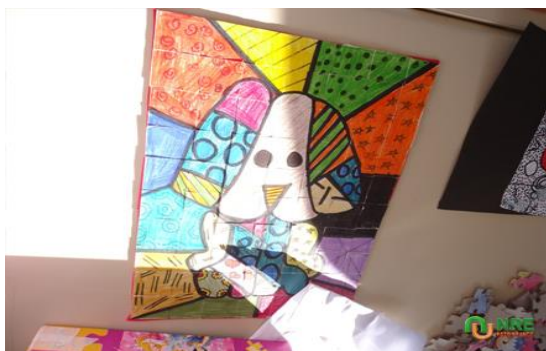
A ação de organizar um mural na escola, geralmente é atribuída à equipe pedagógica ou administrativa e, raramente ao aluno. A inversão dessa ação motivou os alunos, uma vez que os mesmos demonstraram ansiedade e orgulho em compartilhar com a comunidade escolar as próprias investigações.

Pediu-se para que na próxima aula os alunos trouxessem materiais de casa, para trabalharmos em sala de aula, com construção de Quebra-Cabeça.

F.1.5 Quinto encontro:

Neste encontro foram 6h/aulas, foi um dos encontros mais longos, pois trabalhamos o dia todo, entreguei para eles vários tipos de Quebra-cabeças, para que os alunos se identificassem e conhecessem o material.

Os alunos foram orientados para guardarem todo tipo de materiais alternativos, como, por exemplo: tampinhas, revistas, papelão, caixas, entre outros. Trabalhamos com os materiais trazidos pelos alunos de suas casas.



AUTORES: 6ºs ano B – CEAB- EMNP.

F.1.6 Sexto encontro:

BROTTO nos coloca que: Jogando cooperativamente, podemos reconhecer que a verdadeira vitória não depende da derrota de outros, podemos compreender que ao participarmos do jogo e vivermos a vida, o

principal valor está na oportunidade de conhecer um pouco melhor nossas próprias habilidades e potências e, simultaneamente, cooperar para que os outros realizem o mesmo. (1997 p.51)

Neste encontro trabalhamos 3 h/aulas, sendo que fizemos um torneio cooperativo de Quebra-Cabeça visando à importância da colaboração uns com os outros. Formamos grupos para montar os jogos, os grupos que terminaram primeiro, ajudaram os outros, havendo entre eles uma excelente participação e ajuda mútua entre os mesmos.

Com os mesmos grupos formados pedi que se reunissem e trouxessem de casa todos os jogos que achassem, e que seus pais, avós e familiares possuíssem referentes à Quebra-cabeça.

F.1.7 Sétimo encontro:

Os estudos recentes têm mostrado também que as atividades lúdicas são ferramentas indispensáveis no desenvolvimento infantil, porque para a criança não há atividade mais completa do que BRINCAR. Pela brincadeira, ela é introduzida no meio sociocultural do adulto, constituindo-se num modo de assimilação e recriação da realidade (Santos, 1999, p.7).

Neste dia trabalhamos 4h/aulas em contra turno, os alunos trouxeram os jogos que acharam em suas casas e também, nas casas de seus avós, assim jogamos com estes jogos, e com outros jogos da escola como: Resta 1, Tangran, e o Jogo das Cores e mostraram-se muito entusiasmados pela brincadeira com os jogos que seus avós já jogavam.

F.1.8 Oitavo encontro:

Segundo Ide (2002, p. 95), "O jogo não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral".

Este encontro foi muito divertido e interessante, pois trabalhamos 6 aulas, na qual, foram 3 h/aulas pela manhã e 3h/aulas pela tarde.

Neste dia fizemos uma exposição de resultados e das dúvidas encontradas pelos alunos, em relação ao trabalho que estava sendo implementado.

Após exposição de resultados, fizemos um circuito de Quebra-cabeças no qual esta professora, fez a troca de peças dos quebra-cabeças e em grupos os alunos, precisaram achar as peça corretas e em um determinado tempo montar o quebra-cabeça certo.

Terminamos o dia em uma grande mesa redonda para expor as divertidas atividades que tínhamos feito naquele dia, os quais estavam todos entusiasmados pelos resultados alcançados, pois neste dia percebi que tinha alcançado os objetivos propostos com muito êxito.

F.1.9 Nono encontro:

De acordo com Vygotsky (1984, p.97): a brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz.

Neste dia em 2 h/aulas trabalhamos com a criação do logotipo do 6º Ano, com o uso de Quebra-cabeças, e também criamos a frase: **O quebra-cabeça também funciona como instrumento de união entre pais e filhos**, para que os alunos em casa, juntamente com seus pais descrevessem o objetivo da mesma.

F.1.10 Décimo Encontro:

As trocas de relação de uma criança com a outra são fundamentais para o crescimento como pessoa. Estes processos comunicativos, expressivos acontecem com trocas de relação, como a imitação entre elas, expressa seus desejos de participar e até de se diferenciar dos outros constituindo seu jeito próprio (WALLON, 1945, p.218).

Neste dia trabalhamos 2 h/aulas em uma atividade diferente, o DIA DO RE (QUEBRACABEÇA) cada aluno recebeu um tipo de quebra cabeça, e escolheu um lugar na escola em que queira montar escadas, embaixo das árvores, área coberta, isto de forma individual após término, cada aluno

descreveu quais foram as suas maiores dificuldades, e se tiveram facilidade, na atividade trabalhamos a importância da cooperação.

F.10 Décimo primeiro encontro:

Maluf (2003), afirma que a cada dia vêm-se dando o devido valor ao brincar. Não como uma simples estratégia didática, mas como um meio que auxilia na construção da aprendizagem. O brincar vem assumindo novas proporções no espaço educacional, uma vez que ele já não é visto somente em seu aspecto frívolo ou um momento de separação da vida cotidiana.

Assim, Maluf (2003) reafirma o pressuposto que o brincar não pode estar separado das atividades "ditas" sérias, podendo ser o próprio conteúdo; assim o professor pode organizar suas atividades dando significado à brincadeira.

Encontro com 3h/aulas, neste dia realizamos a exposição na escola do trabalho feito pelos professores PDEs, organizamos salas com diversos trabalhos realizados pelos professores. Chamamos a comunidade escolar, onde houve uma grande participação de pais e alunos, professores, que ficaram muito satisfeitos com os trabalhos expostos.



Autor: Matheus Rech – e Alunos 6ºs B – CEAB- EFMNP.

G - CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Percebeu-se através desta pesquisa, que a atividade lúdica e principalmente o jogo de Quebra-Cabeça intervêm no aprendizado da criança

na sala de aula. O jogo é agradável, motivador e enriquecedor, possibilitando o aprendizado de várias habilidades e também auxiliando no desenvolvimento mental, na cognição e no raciocínio. A ludicidade precisa ser trabalhada por todos os professores, independente da disciplina que atuam, dentro e fora da sala de aula.

Grossi nos coloca que:

O jogo é uma provocação, mas não pode correr o tempo todo. Aprende-se em um constante movimento de estabilização para confortar e para aprender o novo; por isso nossas investigações didáticas precisam, nos momentos oportunos criar armadilhas capazes de gerar conflitos insustentáveis nos esquemas de pensamento de nossos alunos, mergulhando-os em uma rede de conceitos independentes, possibilitando aprendizagens mais fecundas, suprimindo, assim as deficiências do raciocínio seqüencial. (2000.p 12)

Assim, considera-se que as atividades selecionadas contribuíram para desenvolver práticas pedagógicas de ensino, através do Quebra-cabeça, possibilitando assim uma aprendizagem significativa e interessante das aulas Educação Física.

Constatou-se então que brincando a criança aprende com muito mais prazer, destacando que o brinquedo, é o caminho pelo qual as crianças compreendem o mundo em que vivem e são chamadas a transformá-lo. É a oportunidade de desenvolvimento integral, pois brincando a criança experimenta-se, descobre-se, inventa, exercita vivendo assim uma experiência que enriquece sua sociabilidade e a capacidade de tornar se um cidadão crítico.

Diante de tudo o que foi estudado, pesquisado e trabalhado, percebemos que cabe a nós professores a partir das dimensões: o lúdico, brincadeiras e brinquedos, compreender que existem duas propostas principais para serem devidamente exploradas:

Um jogar espontâneo onde o educando tem por objetivo somente o divertimento;

Um jogar dirigido onde este passa a ser proposto como forma e fonte de desafios promovendo assim o desenvolvimento da aprendizagem.

Entendo neste momento que a escola deveria investir cada vez mais em projetos de atividades lúdicas, que desenvolvam o interesse do educando no aprendizado, contribuindo para a construção do conhecimento, pois acredito que o lúdico e atividades como o jogo de Quebra-cabeça, oportuniza a criança a imaginar, e desenvolver suas habilidades de forma natural e agradável, além se percebeu também através desta pesquisa, que a atividade lúdica e principalmente o jogo de Quebra-Cabeça intervêm no aprendizado da criança na sala. A ludicidade precisa ser trabalhada por todos os professores, independente da disciplina que atuam, dentro e fora da sala de aula.

Considerar a questão dos jogos lúdicos, quebra-cabeça sob angulo dos discursos com ênfase em seu valor educativo significa para nós construir uma hipótese explicativa que, sem contrapor-se às proposições de outros autores acerca dos benefícios dessas práticas e objetos ao desenvolvimento de nosso educando, abre novas possibilidades de incursão nesse domínio. Representa uma frutificação do pensamento frente aos questionamentos sobre a utilização dos jogos e brincadeiras, bem como os jogos lúdicos, jogos cooperativos, para ensinar conteúdos e educar.

Em vez de ver no jogo o lugar de desenvolvimento da cultura, é necessário ver nele simplesmente o lugar de emergência e de enriquecimento dessa cultura lúdica, essa mesma que torna o jogo possível e permite enriquecer progressivamente a atividade lúdica.

H - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos pedagógicos**. 10º Ed. São Paulo: Loyola, 2000.

ALMEIDA, Anne 2006. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 14 de Abril de 2013.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 5ªed. São Paulo: Loyola, 1994.

AGUIAR, J.S. **Jogos Para o Ensino Educação Física de Conceitos**. Campinas: Papyrus, 1998 p.33-43;

BRACHT, V. **“A Construção do Campo Acadêmico ‘Educação Física’ no período de 1960 até nossos dias: Onde ficou a Educação Física?”**. In: Anais do IV Encontro Nacional de História do Esporte, Lazer e Educação Física. Belo Horizonte, 1996, pp.140-148;

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos Cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. São Paulo. Cepeusp, 1995/Santos: Projeto Cooperação. Ed. Renovada. 1997

_____. **Educação Física: Conhecimento e Especificidade**. In: SOUSA, E.S.de e VAGO, T.M. (org.). *Trilhas e Partilhas: Educação Física na Cultura Escolar e nas Práticas Sociais*. Belo Horizonte: Cultura, 1997, pp. 13-23;

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília, MEC /. SEF, 1998.

BRASIL/MEC. Decreto nº2200, de 17 de abril de 1997. In BRASIL/MEC. **Educação Profissional de Nível Técnico**. Brasília MEC 2000.

COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia do ensino da educação física*. São Paulo: Cortez, 1992.

ENGEL, G.I. Pesquisa-ação, *Educar*, Curitiba, n.16, p. 181-191. 2000. Editora da UFPR 183

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários á Prática Educativa**. São Paulo, Paz e Terra, 1996 – Coleção Leitura.

FREIRE, J.B. **Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física**. 4ª ed. São Paulo: Scipione, 2002.

GROSSI, Esther Pilar. **Um novo jeito de ensinar Matemática começando pela divisão**. Câmara dos Deputados. Brasília, 2000

[Http://blogdalu.magazine.luiza.com.br](http://blogdalu.magazine.luiza.com.br). Acesso dia 18/03/13.

[Http://www.artigonal.com/artigos/ludicidades-o-passo-cultural-como-motivador-do-ensino-aprendizagem](http://www.artigonal.com/artigos/ludicidades-o-passo-cultural-como-motivador-do-ensino-aprendizagem). Acesso dia 18/03/13.

[Http://www.profala.com/arteducesp140.htm](http://www.profala.com/arteducesp140.htm) acesso no dia 12 de maio de Aprender Brincando: O Lúdico na Aprendizagem, Autora: Juliana Tavares Maurício.

<http://www.psicopedagogia.com.br/opinio/opinio.asp?entrID=678> acesso dia 05 de maio de 14, **APRENDER BRINCANDO: O LÚDICO NA APRENDIZAGEM, Juliana Tavares Maurício**.

[Http://letrasunifacsead.blogspot.com.br/](http://letrasunifacsead.blogspot.com.br/) acesso em 10 de maio de 13.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

HUINZINGA, Jonhan Homo Ludes: **O Jogo Como Elemento da Cultura**. Ed perspectiva, 5ª ed. 2001

HUIZINGA, John. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

KUNZ, Eleanor **Transformação didático – Pedagógico Do Esporte** / Eleanor Kunz 7ª. Ed. Ijuí: Ed. Ijuí, 2006. 160 p. (Coleção Educação Física).

LIMA, José Milton de. A Brincadeira da Teoria Histórico-Cultural. In: GUIMARÃES, Cecília Maria (org.). *Perspectiva para Educação Infantil*. 1ª ed. Araraquara, SP. JMEDITORA Ltda., 2005.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras**: Uma Proposta Pedagógica a Partir da Biossíntese. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) *Ludo pedagogia - Ensaios 1: Educação e Ludicidade*. Salvador: Gepel, 2000.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Brincar: prazer e aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003. Revista Criança do Professor de Educação Infantil? Publicação da Secretaria de Educação Fundamental do MEC? Agosto de 2007? 43.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lúdico, Educação e Educação Física**. Ijuí, 1999 – 230 p. Coleção: Educação.

MORAES, Maria Cândida. **O Paradigma Educacional Emergente**. Campinas: Papirus, 2004

Revista, Nova Escola: [abril.com. BR/edições-impressas/218.shtml](http://abril.com.br/edições-impressas/218.shtml)

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). *Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1997. *Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creche*. Petrópolis: Vozes, 1999

SAVIANI, Demerval. **Escola e democracia**. 17ª Ed. São Paulo: Autores associados, 1987.

VYGOTSKY, LEV S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 3ªed. São Paulo: Martins Fontes, 1989. 168p. (Coleção Psicologia e Pedagogia). Nova Série.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1984.

