

Versão *On-line* ISBN 978-85-8015-075-9

Cadernos PDE

VOLUME II

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE  
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE  
Produções Didático-Pedagógicas

2013



**PARANÁ**

GOVERNO DO ESTADO  
Secretaria da Educação

## 1 FICHA PARA IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

Título: AS BRINCADEIRAS E OS VALORES NA CONSTRUÇÃO DE UMA FORMAÇÃO CIDADÃ	
Autor	MARCIANE MARIA TRENTIN
Disciplina/Área (ingresso no PDE)	Educação Física
Escola de Implementação do Projeto e sua localização	Colégio Estadual Luiz Augusto Moraes Rego.
Município da escola	Toledo
Núcleo Regional de Educação	Toledo
Professor Orientador	DOUGLAS ROBERTO BORELLA
Instituição de Ensino Superior	Unioeste – Campus de Marechal Cândido Rondon
Relação Interdisciplinar	
Resumo	<p>As Diretrizes Curriculares da Educação (DCEs) do Estado do Paraná apresenta uma abordagem crítica dos conteúdos e das práticas e que conduzem a uma reformulação constante do espaço escolar contribuindo para a formação de estudantes capazes de emitir opinião e de atuar como cidadão no contexto social. Diante disto, torna-se necessário compreender que o ser humano não se limita apenas ao desenvolvimento físico, pois todo ser é dotado de capacidades que podem contribuir para o desenvolvimento intelectual e social. Deste modo, a realização de uma educação lúdica contribui para socializar as pessoas e para formar conhecimentos contextualizados com a realidade social. Sendo assim, a Educação Física pode ser desenvolvida de maneira interdisciplinar nessa formação, desenvolvendo de acordo com as indicações das diretrizes brincadeiras que concretizem a ludicidade no ambiente educacional visando desenvolver um processo educativo eficiente e formador social e cultural. Neste interim, o objetivo deste estudo será o de avaliar os efeitos de aplicação dos jogos e brincadeiras com alunos do 6º ano do Colégio Luiz Augusto Moraes Rego, da cidade de Toledo/PR. As estratégias elaboradas partem da realização de um projeto envolvendo jogos e brincadeiras com os alunos, desenvolvendo ações de intervenção no ambiente escolar abordando o trabalho de brincadeiras. Para responder o objetivo do estudo será aplicado dois questionários: um pré teste e outro pós teste. O questionário pré teste terá o objetivo de avaliar o conhecimento que os alunos apresentam acerca do tema deste estudo. Já o pós teste terá como objetivo verificar os efeitos das atividades as quais foram aplicadas no decorrer do processo de intervenção. Entendemos que, com a aplicação de Jogos e Brincadeiras poderemos contribuir com problemas relacionados</p>

	à aprendizagem, indisciplina, bem como tornar os alunos mais afetivos e sociáveis.
Palavras-chave (3 a 5 palavras)	Jogos e Brincadeiras; Educação Física; Estratégias
Formato do Material Didático	Unidade Didática
Público Alvo	Alunos do 6º ano do Ensino Fundamental

## 2 APRESENTAÇÃO

Historicamente, a educação passou no último século por um amplo processo evolutivo, pois as práticas pedagógicas da educação física sempre atenderam aos interesses da classe dominante, que detém o poder político, intelectual e a moral social. Assim, essa influência que decorre do processo histórico, contribui para que se apresentem abordagens tradicionais como a preparação física para o exercício militar, ou para o higienismo, esportivismo e recreacionismo (DARIDO, 2005).

No entanto, após a década de 1980, surgiram tendências e correntes que impulsionaram a renovação da educação física, trazendo à tona um movimento progressista em torno da educação física. Isso apresentou como consequência o surgimento de um debate voltado para a legitimidade da educação física como disciplina de conhecimento que culminou com debates sobre abordagens voltadas para a psicomotricidade, o desenvolvimentismo, o construtivismo, a educação crítico-superadora ou crítico emancipatória, de saúde renovada que estabeleceram novos direcionamentos para a educação em geral (PARANÁ/DCE, 2008).

Diante disso, no final do século XX e após a aprovação de uma nova lei de diretrizes educacionais, a LDB 9394/96, houve a necessidade de discutir e estabelecer os princípios e as práticas mais adequadas à realidade.

Como houve a mudança na legislação, a educação precisava desenvolver uma formação crítica e reflexiva que apresentasse uma resposta aos princípios da democracia previstos na Constituição sem deixar de adotar princípios de cunho socialista adequados à ideologia política partidária dominante no país.

Esses princípios e ideologias contribuíram para o surgimento de tendências críticas que nortearam a disciplina de Educação Física na construção dos PCN's, (1997) e concorreram para que se desenvolvesse a percepção de que era

necessário formar cidadãos críticos e capazes de emitir opinião a respeito de diferentes assuntos. Assim, os PCN's apresentaram os seguintes direcionamentos para a disciplina de Educação Física: participação em atividades corporais, adotando atitudes de respeito e de valores éticos, de forma a agregar conhecimento e valorização da pluralidade cultural principalmente em relação aos hábitos saudáveis, voltados para a comunidade social (BONADIMAN, 2008).

Outro fator a ser considerado é a diversidade nos padrões de saúde e de beleza, principalmente os valores veiculados pela mídia. A formação crítica resultante do debate interfere diretamente nas reivindicações, na organização social e na interferência do espaço (BRACHT, 1999).

É necessário tornar a educação adequada à realidade dos alunos, superando as diferenças regionais e, até mesmo, locais, uma vez que cada escola e cada bairro possuem características sociais específicas que exigem a adequação dos conhecimentos adequados às necessidades de cada comunidade, porém sem deixar de respeitar os princípios previstos na legislação.

A implantação da nova LDB, implementando os PCN's, exigiu essa adequação à realidade, assim, tornou-se necessário construir as diretrizes curriculares no âmbito estadual voltando às atenções para os problemas regionais e locais ligando a educação às necessidades dos educandos. Assim cada Estado da Federação passou a discutir para estabelecer as suas diretrizes.

As Diretrizes Curriculares da Educação (DCEs) para o Estado do Paraná que foi elaborada num esforço conjunto dos educadores entre os anos de 2003 até 2008, apresenta uma abordagem crítica dos conteúdos e das práticas e que conduzem a uma reformulação constante do espaço escolar que contribui para a formação de estudantes capazes de emitir opinião e de atuar como cidadão no contexto social. O desenvolvimento do pensamento abstrato e da sistematização do conhecimento é um dos objetivos apresentados nas DCEs, no entanto, nem sempre as diretrizes são seguidas de maneira adequada e correta pelos agentes educacionais, uma vez que a escola também possui estrutura que necessita estar adequada à execução de propostas formadoras de cidadania (PARANÁ, 2008).

Os aspectos culturais completam a educação cidadã que se pretende seja desenvolvida em cada local. Desta forma, não é a escola que determina os conhecimentos, mas as ações da própria sociedade que ecoam e conduzem a um processo que responda aos anseios sociais.

Diante disso, torna-se necessário compreender que o ser humano não se limita apenas ao desenvolvimento físico, pois todo ser é dotado de capacidades que podem contribuir para o desenvolvimento intelectual e social. Neste contexto, a realização de uma educação lúdica contribui para socializar os indivíduos e para formar conhecimentos contextualizados com a realidade social, sendo que nas aulas de educação física desenvolvem atividades lúdicas que não podem deixar de valorizar a cultura dos alunos.

O desenvolvimento de jogos e brincadeiras planejados com a finalidade de incentivar a aprendizagem, precisam superar as características de que são meros passatempos e que podem cair no vazio. Assim, há que se definir objetivos que levem a valorizar a cultura e o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Ao planejar jogos e brincadeiras o professor precisa considerar o desenvolvimento do aluno e a sua motivação para as atividades educativas.

Quando o aluno brinca desenvolve afeto, motricidade, linguagem e outras funções cognitivas interligadas. A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para o processo de apropriação de signos sociais. Cria condições para uma transformação significativa da consciência, por exigir dos alunos formas mais complexa de relacionamento com o mundo (OLIVEIRA, 2002).

Desta forma, entende-se que ensinar brincando, ou brincar na escola pode ser uma motivação para a aprendizagem contribuindo também para desenvolver habilidades e a socialização dos educandos.

### **3 MATERIAL DIDÁTICO**

#### **3.1 REVISÃO TEÓRICA**

Após muitos estudos de educadores do Estado do Paraná, foram organizadas as Diretrizes Curriculares da Educação (DCE's, 2008). Isto imprimiu um compromisso claro com a formação humana dentro do sistema educacional. A escola passou a ser integrada socialmente e voltada para a realidade dos sujeitos, deixando de ser apenas um instrumento formal de transmissão de conhecimento.

Neste contexto, a Educação Física passou a ser considerada como elemento importante na formação dos cidadãos, pois se reconhece que o ser humano é o

arquiteto de si mesmo, além de imprimir uma visão mais humana à sociedade, uma vez que passou-se a valorizar o todo e não apenas os aspectos físicos das pessoas.

As DCE's (2008, p. 49) explicam que a escola ocupa o espaço que deve garantir o acesso ao conhecimento promovendo uma reflexão crítica sobre as práticas corporais produzidas pela humanidade, situando o ser humano como "agente histórico, político, social e cultural". Essa nova concepção adotada para a Educação Física no citado documento busca uma superação em relação às deficiências de um modelo de ensino ultrapassado que não contemplava as manifestações corporais produzidas socialmente pelos diferentes grupos humanos.

Ainda, segundo as DCE's, a gênese da cultura corporal reside na atividade humana garantindo a existência da espécie, neste aspecto se destacam os elementos lúdicos, as competições e os desempenhos presentes na escola como conteúdos de ensino (DCE, 2008, p. 51).

Para Bonadiman (2008) explica que a escola possui um papel socializador muito importante e significativo que levou à consolidação da democracia. Ao comentar sobre os princípios de cidadania postos para a Educação Física após a aprovação da LDB 9394/96 afirma:

O Ministro da Educação e do Desporto, numa mensagem que faz aos professores nos Parâmetros Curriculares (1997) volume I, ressalta a necessidade e a importância das crianças dominarem os conhecimentos de que necessitam para crescerem como cidadãos plenamente reconhecidos e conscientes de seu papel na sociedade (BONADIMAN, 2008, p.70).

É necessário compreender que isso só será possível oferecendo aos educandos o acesso aos bens culturais que possam conduzir à cidadania e proporcionar uma educação contextualizada com a sua realidade, assim poder-se-á colaborar com a formação de cidadãos participativos, reflexivos e autônomos e, portanto, conhecedor de seus direitos e deveres.

Assim, a escola passou a ser um espaço de formação e de informação, desenvolvida a partir de conteúdos voltados para a inserção do aluno na sociedade e nas questões mais marcantes do cotidiano.

O ser humano é um ser social por excelência e necessita desenvolver a sua capacidade de socialização, porém, é fundamental que esteja plenamente desenvolvido em sua capacidade psíquica e motriz para que essa socialização seja efetivamente produtiva e cada indivíduo possa se relacionar com as outras pessoas

de forma equilibrada, esse equilíbrio pode ser estimulado a partir de jogos e brincadeiras (KISHIMOTO, 2002).

Segundo Velasco (1996, p. 41), a atividade de brincar é inerente ao ser humano em qualquer idade. Na era pré-colombiana, os nativos tinham por hábito praticar exercícios físicos e recreações, uma vez que necessitava nadar, lançar, correr, saltar, entre outros movimentos, sendo isso fundamental para sua sobrevivência.

Da mesma forma, os escravos também realizavam exercícios físicos, e jogavam capoeira para exercitar o corpo, além disso, desenvolviam cantigas e danças que eram representativas de suas culturas ancestrais. Os brancos europeus, segundo Aires (2009), limitavam-se ao exercício intelectual, somente na segunda metade do século XX, a educação no Brasil mudou. Com a aprovação da lei 5692/71 o sistema educacional foi reformulado, adotando uma pedagogia tecnicista, visando mudar a sociedade. Essa educação possuía princípios de racionalidade, eficiência e produtividade. Surgiram muitas escolas privadas e muitas faculdades no interior do país (DARIDO, 2005).

Velasco (1996) comenta que os profissionais da educação foram influenciados pelo autoritarismo político passando a valorizar o rendimento físico, a perfeição e o domínio dos movimentos adquiridos através da aplicação de métodos rígidos de automatização e adestramento, para se atingir o melhor desempenho, ao invés de ensinar e educar por meio de brincadeiras e jogos.

Muitos progressos foram obtidos no setor educacional, por meio de inúmeros movimentos, debates, discussões e realizações. Segundo Miranda (2001), os educadores necessitam de mudanças conscientes em relação à maneira lúdica de ensinar, contribuindo para a melhoria da qualidade de vida dos indivíduos, tornando a educação relevante, responsável e realmente comprometida com o momento histórico evolutivo.

A escola não pode negar como fato histórico à corporeidade humana, a infinidade de gestos, expressões, movimentos, que os seres humanos foram e são capazes de realizar, originando jogos, brincadeiras, danças, esportes, lutas, diferentes formas de ginásticas e constituindo desta forma, o verdadeiro patrimônio lúdico da humanidade. O grande desafio é proporcionar ao educando o conhecimento do seu corpo, usando-o como instrumento de expressão e satisfação de suas necessidades, respeitando suas experiências anteriores e dando-lhe condições de adquirir novas formas de movimento (KISHIMOTO, 2000, p. 56).

Assim, as brincadeiras são desenvolvidas através de jogos com o próprio corpo, construídas a partir da utilização de objetos construídos para esse fim, permitindo aos educandos desenvolver a aprendizagem de forma eficiente e prazerosa.

Aires (2009, p. 21), comenta que há cerca de 6.500 anos os japoneses já fabricavam bolas, utilizando fibras de bambu. Na China, a matéria-prima era crina de cavalos. Mas os romanos e gregos preferiam confeccionar o produto com tiras de couro, penas de aves e até bexiga de boi. Apesar disso, os brinquedos só se popularizaram a partir da década de 50, com a fabricação do plástico em escala industrial. A primeira bola branca, por exemplo, foi idealizada por um brasileiro - Joaquim Simão - em 1935. Sua intenção era a de melhorar a visualização da "redonda" em jogos noturnos. Atualmente existem no país cerca de 300 fábricas de brinquedos, que, anualmente, distribuem milhões de brinquedos para o mercado consumidor.

Entendemos que o brincar é uma das formas de explorar o mundo. As brincadeiras são atividades que ajudam a formar a identidade de cada pessoa, pois a criança aprende a brincar ainda no berço. A realização de brincadeiras ajuda a motivar a aprendizagem, o que influencia no desenvolvimento humano. Toda criança precisa brincar pois aprende a imitar gestos e atitudes que os adultos fazem e aos poucos vão desvendando o mundo (BRANDL, 2010).

A brincadeira é uma forma de linguagem utilizada para a compreensão do mundo, assim ela recria os momentos de sua vida, suas experiências e expectativas. As brincadeiras são momentos de socialização e percepção da existência do outro, aparecendo uma formação especial onde brincar é partilha, cooperação e competição desenvolvidas de forma lúdica.

Um dos primeiros métodos lúdicos foi desenvolvido pela Dr<sup>a</sup>. Maria Montessori na Itália e chegou à América por volta dos anos sessenta. O projeto Montessori é centrado na criança e explora suas habilidades naturais, desenvolvendo a educação motora, a linguagem e o desenvolvimento sensorial, mas também desenvolve moral, paciência, ordem, cooperação, autocontrole e responsabilidade. O material consiste em blocos lógicos com 48 pequenas peças geométricas divididas nas cores azul, amarela e vermelha e quatro formas geométricas: círculo, quadrado, triângulo e retângulo; são também compostos de dois tamanhos: grande e pequeno e, duas espessuras: grosso e fino. Esses blocos



devem oferecer atividades intercaladas em outros jogos que contribuirão para formar no educando noções de reconhecimento de formas, classificação, composição e decomposição, comparações simultâneas e muitas aplicações para os blocos lógicos (ANTUNES, 1998).

As brincadeiras desenvolvidas socialmente em diferentes lugares propiciam experiências sociais e culturais, sendo a brincadeira se constitui como um lugar de construção de culturas fundado nas interações sociais, tornando-se um suporte da sociabilidade e da aprendizagem (BORBA, 2007).

### **3.1.1 O ensino de Educação Física**

Os conceitos essenciais da Educação Física possibilitam aos educadores desta área do conhecimento ter a compreensão da abrangência da mesma e sua importância no cenário educacional. Os conceitos científicos essenciais elencados e trabalhados interdisciplinarmente no contexto sócio-histórico devem garantir ao aluno a apropriação destes conhecimentos, desenvolvendo suas habilidades, podendo transformá-las em conhecimento, possibilitando a sua interação no mundo (PARANÁ/DCE's, 2008).

A complexidade e aprofundamento dos conceitos no processo ensino-aprendizagem necessitam respeitar a realidade do educando para desenvolver suas habilidades, numa mediação significativa, realizando um trabalho de qualidade na área de educação física, compreendendo que corporeidade e movimento estão presentes em todos os momentos da vida, e que também são trabalhados por meio dos conceitos de jogo, ginástica, dança e esporte.

Para Darido (2005), a disciplina de Educação Física, apresenta diferentes concepções, sendo que a maioria apresenta o desejo de romper com o modelo mecanicista, esportivista e tradicional, esta tendências voltam sua atenção para o estudo da psicomotricidade, para o caráter desenvolvimentista e construtivista, segue os preceitos dos PCNs, adquirindo novos significados para a Saúde Renovada em busca da qualidade de vida, com um contexto crítico-superadora e crítico-emancipatória.

A análise das principais características que as tendências permeiam no contexto nacional, estão relacionadas ao desenvolvimento físico em geral, no entanto, no que diz respeito á temática da Educação Física escolar é fundamental

que estas características sejam estudadas e contemplada, uma vez que a discussão dessas questões com os professores é muito importante para que explicitem os pressupostos pedagógicos que estão por trás da atividade do ensino, na busca de coerência entre o que se pensa estar fazendo e o que realmente se faz (PARANÁ, 2008).

As perspectivas pedagógicas que se instalam na Educação Física, na maioria dos casos aparecem com características particulares, mesclando aspectos de mais de uma linha pedagógica. Para compreender essa variedade de propostas, são analisadas a seguir algumas tendências surgidas a partir da década de 1980 nas áreas de Educação Física escolar (DARIDO, 2005).

A função educativa é preparar o indivíduo para a vida e não apenas a formação profissional. Educar para a vida implica em desenvolver nos indivíduos as questões éticas capazes de proporcionar a vida em sociedade a partir da igualdade e da justiça, para tanto é necessário acreditar que o ser humano pode ser educado. Diante disso, há que abordar como essência da competência humana, as competências sociais, a sensibilidade social e a solidariedade como um marco referencial (ASSMANN e JUNG, 2000).

Para Darido e Rangel (2005) a educação nacional possui princípios que visam a construção de uma sociedade melhor, mais humana, solidária e justa, para tanto apresenta quatro pilares de desenvolvimento da educação que abrange todos os níveis e processos de aprendizagem: aprender a aprender, aprender a fazer, aprender a viver juntos e aprender a ser.

Dessa forma, a Educação Física em conformidade com os padrões éticos e humanísticos deve estimular a atuação crítica, reflexiva e criativa, possibilitando aos educandos os conhecimentos sobre o Ser Humano e suas capacidades, necessidades, possibilidades e habilidades, de modo que adquira competências cognitivas capazes de relacionar os conhecimentos teóricos aos conhecimentos práticos (PARANÁ, 2008).

Os conceitos essenciais da Educação Física possibilitam aos educadores desta área do conhecimento ter a compreensão da sua abrangência e sua importância no cenário educacional. Os conceitos científicos essenciais elencados e trabalhados interdisciplinarmente no contexto sócio-histórico devem garantir ao aluno a apropriação destes conhecimentos, desenvolvendo suas habilidades, podendo transformá-las em conhecimento, possibilitando a sua interação no mundo

(ASSMANN e JUNG, 2000).

A educação física é responsável pela formação de conhecimentos sobre o desenvolvimento humano, trata-se de uma disciplina que se encontra voltada tanto para aspectos da formação em relação à saúde quanto dos movimentos. O corpo humano é uma máquina cujos movimentos são responsáveis pelo seu bom desempenho, assim os alunos necessitam desenvolver a habilidade de avaliar a sua percepção da construção de conhecimentos a respeito da educação física, avaliando a atuação da disciplina dentro do seu processo de formação

A adolescência é também a época em que os seres humanos em formação desenvolvem a sua identidade social e cultural, tornando-se fundamental a formação de uma autoimagem, que lhe permita relacionar-se com os outros de maneira equilibrada e socialmente correta. A atividade recreativa de aspecto competitivo é uma das atividades mais desenvolvidas na escola, os alunos participam de gincanas, desafios e participam das aulas com mais motivação quando acontece esse tipo de atividade.

O envolvimento do aluno em jogos e brincadeiras se apresentam como uma valorização da cultura social do aluno. Esse saber lúdico é uma representação do que o aluno vive socialmente e representam os valores familiares, comunitários e sociais que o mesmo já desenvolveu em sua vivência social.

Segundo Darido a Rangel (2005), uma função que a escola possui e que a diferencia das outras instituições é a transmissão de conhecimentos produzidos pela sociedade, considerando que este conhecimento está vinculado ao jogo. Entre os conteúdos escolares, o jogo é facilmente aplicado, uma vez que a criança aprende a brincar no berço e carrega essa aprendizagem pela vida, assim considera-se que todas as crianças já tiveram experiências com jogos e brincadeiras; para se realizar brincadeiras não há necessidade de espaço ou material sofisticado; existem brincadeiras simples e complexas, mas sempre há regras que variam, porém as crianças aprendem desde pequenas a jogar com poucas regras ou chegar a jogos com regras de altíssimo nível de complexidade.

Assim, os jogos podem ser praticados em qualquer faixa etária e por ambos os sexos ao mesmo tempo; se apresentam divertidos e prazerosos para os seus participantes; e aprende-se o jogo pelo método global, diferentemente do esporte que geralmente é aprendido/ensinado por partes (DARIDO e RANGEL, 2005).

Entretanto, mesmo os jogos sendo de fácil aplicação, o educador não pode abandonar os conteúdos e objetivos estabelecidos pela disciplina que se deseja alcançar usando e desenvolvendo jogos, pois o prazer de jogar não deve suplantar o prazer de aprender.

Os conteúdos estruturantes das Diretrizes Curriculares do Paraná, prevêem a realização de jogos e brincadeiras, sendo pensados como complemento da aprendizagem compondo um com junto de possibilidades que ampliam a percepção e a interpretação da realidade. Essas perspectivas de trabalho contribuem para valorizar pedagogicamente as culturas que identificam a sociedade (PARANÁ/DCE's, 2008).

Entre os diferentes papéis da Educação Física no processo de escolarização o que se destaca é a intervenção na reflexão do aluno, pois permite agir de maneira crítica frente os modelos dominantes. Este intervir coincide com a busca de alternativas que permitam aos alunos participar nas aulas de educação física. Diante disto, as DCE's orientam para que todos os alunos, independente da idade, tenham oportunidade de produzir jogos e brincadeiras, podendo reproduzir suas próprias culturas.

As músicas e os jogos educativos, fora às paródias feitas pelas crianças nos intervalos, estimulam o aprendizado, esse método é conhecido como ludopedagogia, aonde o ensino vem carregado de criatividade, dinâmicas, jogos e brinquedos para proporcionar emoção e entusiasmo no aluno, sem uma pressão estressante e traumática, aprendendo, de forma construtiva, enriquecendo o saber, ensinando a ter criatividade e espontaneidade no mundo qual o rodeia e o cobra hora após hora (FROEBEL, 1912 *apud* KISHIMOTO, 2002, p. 43).

A realização de atividades lúdicas é uma maneira de valorizar os conhecimentos sociais do aluno, visto que uma das primeiras atividades que o ser humano aprende é realizar brincadeiras, assim aprender brincando é uma condição de contextualização dos conhecimentos do aluno.

Os alunos com faixa etária de 6º ano acima, ou seja, com mais de 11 anos, também necessitam desenvolver atividades lúdicas de aprendizagem, assim, de acordo com as DCE's, é necessário organizar a estruturar a ação pedagógica da educação física de maneira que o jogo seja compreendido, refletido e reconstruído como conhecimento que constitui acervo cultural, o qual os alunos devem ter acesso na escola.

A brincadeira não é uma atividade inata, mas sim uma atividade social e humana e que supõe contextos sociais, a partir dos quais se recria a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios. É uma atividade social aprendida através das interações humanas. É o adulto ou as crianças mais velhas que ensinam o bebê a brincar, interagindo e atribuindo significado aos objetos e às ações, introduzindo a criança no mundo da brincadeira, nessa perspectiva, os educadores e auxiliares cumprem um papel fundamental nas instituições quando interagem com os aprendizes através de ações lúdicas ou se comunicam através de uma linguagem simbólica, estando disponíveis para brincar (KISHIMOTO, 2002).

O brinquedo é um importante elemento cultural produzido pelos adultos para as crianças e que ganha ou produz significados no processo da brincadeira, pela imagem que a realidade representa. A brincadeira como atividade social específica é vivida pelos alunos tendo por base um sistema de comunicação e interpretação do real, que vai sendo negociado pelo grupo com que estão brincando. Para Miranda (2001) mesmo sendo uma situação imaginária, a brincadeira não pode dissociar suas regras da realidade. As unidades fundamentais da brincadeira, que permite que ela aconteça, é o papel assumido pelos alunos. O papel revela sua natureza social, bem como possibilita o desenvolvimento das regras e da imaginação.

Assim, realizar brincadeiras com alunos do segundo ciclo da educação básica pode e deve ser uma ação comum na escola, realizada como conteúdo da disciplina de Educação Física, enquanto parte do processo de formação dos aprendizes.



## UNIDADE 1: APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA

**Objetivo: Divulgar a ação proposta e estimular a participação da comunidade escolar.**



Colégio Estadual Luiz Augusto Moraes Rego.

**Ação 1:** Apresentação da proposta para a gestores e professores explicando as práticas, objetivos e ações que serão realizadas.

Data: / /2014

Duração: 20minutos

### Desenvolvimento:

- α) Com auxílio de mídia apresentar o tema, os objetivos, métodos e conteúdo do projeto, descrevendo a intervenção que será realizada com os alunos.
- β) Materiais utilizados: multimídia, *notebook* .
- χ) Para contextualizar o projeto a ser realizado propor uma brincadeira para o grupo, como segue:

#### LA BELA POLENTA

**OBJETIVO:** Desenvolver a expressão corporal, e mostrar que através das brincadeiras os ambientes ficam mais sociáveis, e a socialização entre todos melhor.

**DESCRIÇÃO:** Os participantes deverão estar sentados. Conforme a letra da música, deverão fazer os movimentos orientados pelo professor, cantando, e fazendo os movimentos.

**DESENVOLVIMENTO:** Fazer uma polenta. O professor começa contando uma história de como nasce cresce, o milho até que a polenta seja cozida, e se possa comê-la. Os movimentos são variados para que se possa trabalhar a expressão corporal.

Observação: A apresentação do projeto para os professores indica a valorização do trabalho docente que será realizado.



**Colégio Estadual Luiz Augusto Moraes Rego.**

**Ação 2:** Apresentação do projeto para os alunos

Data: / /2014

Duração: 2 horas aula

**Objetivo:** Motivar a participação dos alunos despertando o prazer de aprender brincando.

### **Desenvolvimento**

Utilizar a mídia para explicar a importância das brincadeiras para o desenvolvimento da aprendizagem. Em seguida, será realizado o pré-teste. Este consiste em aplicar um questionário sobre o que os alunos sabem sobre brincadeiras e jogos; e de que forma, isso contribui para melhorar a socialização e o processo de aprendizagem.

É necessário considerar que os alunos vão resistir às brincadeiras no primeiro momento, por isso é importante motivar e esclarecer sobre o que vai ser desenvolvido e o porquê, para que a participação dos alunos seja um ato de vontade, onde todos os alunos saibam a importância de estar socializado e incluído nas brincadeiras.

### **Questionário**

O questionário a seguir tem como finalidade conhecer as concepções de brincadeira na escola que os alunos já possuem, além disso servirá para comprovar o índice de aprendizagem dos alunos no final do projeto estabelecendo um parâmetro de comparação entre o antes e o depois.

**COLÉGIO ESTADUAL LUIZ AUGUSTO MORAES REGO**

Profª Marciane Maria Trentin – Prof. Educação Física - PDE 2013.

Toledo \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / de 2014.

1. Identificação

Nome: \_\_\_\_\_ série \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

2. Assinale a resposta adequada:

a. Você participa de brincadeiras recreativas na escola?

Sim                       Não                       Às Vezes

B. Prefere Brincadeiras Competitivas?

Sim                       Não                       Às Vezes

C. Prefere Brincadeiras Somente Cooperativas?

Sim                       Não                       Às Vezes

d. Você gosta de brincar?

sim                       Não                       Às Vezes

e. Você considera as brincadeiras realizadas na escola socializadoras?

sim                       não                       Às Vezes

3. Quantas vezes por semana você participa de brincadeiras na escola

1 X                       2X                       3X

4. A socialização nas brincadeiras realizadas na escola é percebida de forma:

Intensa                       regular                       fraca                       inexistente

5. Em sua opinião a participação dos alunos nas brincadeiras é:

Ótima                       Boa                       Regular                       Ruim                       Insuficiente

6-Você prefere brincadeiras que possam ser realizadas:

sozinho                       com um colega                       com mais colegas

7-. Cite pelo menos três brincadeiras que você conhece e que todos gostam de realizar na escola.

---

---



As brincadeiras não serão realizadas com finalidades competitivas e sim, com o objetivo de socializar os alunos despertando o prazer de brincar e de conviver num ambiente alegre, onde todos sejam respeitados e valorizem a vida em sociedade.

Têm como características apresentar regras que poderão contribuir para tornar cada pessoa que participa mais observadora, esperta e cumpridora de seus deveres. As pessoas que respeitam regras e desenvolvem valores em sociedade vivem de forma mais agradável.

Após a aplicação do questionário, será realizada a primeira atividade prática da proposta com os alunos na quadra. Como segue:

#### **FUI AO JARDIM...**

**OBJETIVO:** Atividade que propicia melhor integração e socialização do grupo. Exercita a agilidade e a rapidez de raciocínio.

**DESCRIÇÃO:** Esta atividade consiste em uma seqüência de trocas de lugares, em que os participantes vão convidando os amigos a se sentarem ao seu lado.

**RECURSOS:**

- Espaço;
- Bambolês ou cadeiras;

**ORGANIZAÇÃO:** O professor formará uma roda com as crianças sentadas no chão, no centro de um bambolê ou nas cadeira.

**DESENVOLVIMENTO:** Ao se formar o círculo, deverá sobrar uma cadeira ou bambolê vazio. Quem estiver ao lado do espaço vazio, ocupará o lugar dizendo: "Fui ao jardim". Automaticamente, quem estava ao lado, ocupa o lugar dizendo: "E sentei". O terceiro participante ocupa o espaço ao seu lado e diz: "Com minha amiga". A quarta pessoa que senta no espaço que vagou diz o nome de alguém da roda, para que venha sentar-se ao seu lado. Conseqüentemente, sobrará outro espaço vazio, que reiniciará a brincadeira. O espaço poderá ser ocupado pela pessoa que está à sua direita ou à esquerda; quem sentar primeiro iniciará, seguido dos colegas que estão ao lado, sempre repetindo as frases: "Fui ao jardim..."; "E sentei..."; "Com minha amiga...": "Nome da pessoa".

FONTE: MARCELLINO, 2007.

Nota: Adaptado pela autora.

Conforme o término da aula será realizada uma conversa final com os alunos sobre todas as atividades realizadas.

## UNIDADE 2

### BRINCADEIRAS DA CULTURA POPULAR

**Objetivo: Tornar conhecidas diferentes brincadeiras que são esquecidas pelos alunos atualmente.**



Colégio Estadual Luiz Augusto Moraes Rego.

**Ação 3:** Resgate de brinquedos da cultura popular

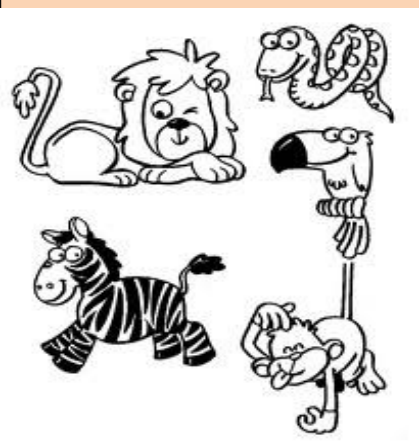
Data: / /2014

Duração: 4 horas aula



Fonte: escolashirlei.bolgspot.com. Acesso em 15.10.2013

1. Cada aluno vai aprender uma brincadeira popular e escrever as regras da brincadeira, a pesquisa pode ser realizada com os pais e familiares, mas deverão ser escritas.
2. Na sala de aula, os alunos irão socializar as brincadeiras, lendo as regras e contando aos colegas como se brinca.
3. Escolher algumas brincadeiras para serem realizadas com toda a turma.
4. Organizar um registro das atividades que os alunos resgataram.



**Objetivo:** Realizar jogo recreativo de estimulação da atenção e da capacidade auditiva.

**Tempo:** 1 hora aula

**Recursos:** Espaço e vendas para os olhos.

**Organização:** Necessita-se vender os olhos de todos. Os participantes são separados em quatro grupos: os números "1" formam um grupo; os números "2" formam outro grupo, assim como os "3" e os "4". Cada grupo escolhe um bicho para imitar o som que ele faz. Após, espalham-se pela quadra.

**Execução:** Ao sinal, os bichos de igual som devem se encontrar, somente imitando o som do animal escolhido. Quando dois se encontrarem, devem se abraçar ou dar as mãos e procurar outro colega do grupo. Depois que todos se encontraram (todos os grupos), deve-se realizar uma grande confraternização com todos se abraçando.

FONTE: MARCELLINO, 2007.

Nota: Adaptado pela autora.



Fonte: portaldoprofessor.mec.gov.br. Acesso em 15.10.2013



**PROGRAMA DE  
DESENVOLVIMENTO  
EDUCACIONAL**  
Formação Continuada em Rede

**Colégio Estadual Luiz Augusto Moraes Rego.**

**Ação 5:** Jogo 2: Pega Rabo das Cobras

Data: / /2014

Duração: 4 horas aula

**Conceito:** Esta atividade tem por finalidade desenvolver a coletividade, destacando principalmente a cooperação e o respeito entre os integrantes das equipes, sem descartar a competitividade.

**Tempo:** 1 hora aula

**Descrição:** Dividir os grupos em equipes, que permanecerão enfileiradas em constante deslocamento, pois o objetivo de cada equipe é se proteger dos adversários e, ao mesmo tempo, criar um caminho para retirar o rabo das cobras.

**Recursos necessários (instalações, materiais)**

lenços.

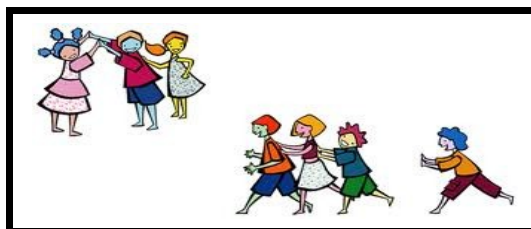
**Montagem:** Os participantes deverão ser divididos em equipes de, no máximo 8 e, no mínimo, 4 integrantes. As equipes formarão uma fila, em que um participante segura na cintura do outro, formando uma cobra. O último integrante ficará com o lenço preso, como um rabo.

**Funcionamento:** As equipes poderão se deslocar pelo espaço, sem desfazer a formação inicial (um segurando na cintura do outro), para pegar o lenço (rabo) das equipes adversárias.

**Possibilidades (necessidades) de adaptação:** Definir, juntamente com o grupo, que, após um determinado período de tempo, será necessária a troca de posição entre os integrantes da equipe.

FONTE: MARCELLINO, 2007.

Nota: Adaptado pela autora.



Fonte: basilio.fundaj.gov.br Acesso em 15.10.2013

**Conceito:** Jogo de queimada, que exige concentração, agilidade e integração.

**Tempo:** 1 hora aula

**Descrição:** Uma adaptação da queimada, em que participam quatro equipes e o campo de jogo é um quadrado, onde cada equipe ocupa uma lateral.

**Recursos necessários (instalações, materiais, pessoas):** O professor sociocultural - espaço (quadra, campo ou pátio) - uma bola - giz ou corda.

**Montagem:** Os participantes serão divididos em quatro equipes. No espaço, é necessário demarcar um quadrado, cuja dimensão dos lados comporte todos os integrantes de cada equipe, alinhados lateralmente, atrás da linha. Cada componente da equipe receberá um número, ou seja, todos os subgrupos terão seus integrantes numerados de 1 a 15.

**Funcionamento:** O professor ficará no centro do quadrado, de onde jogará a bola para o alto, chamando dois números. Os representantes do número chamado de cada equipe se dirigirão para dentro do quadrado para tentar dominar a bola com as mãos. O participante que pegar a bola tentará queimar, do local de onde dominou a bola, aqueles participantes que estão sem a bola. Os participantes sem o domínio da bola não poderão sair do quadrado para se proteger. Se o arremesso não atingir nenhum participante de dentro do quadrado e a bola sair das linhas demarcadas, os demais participantes, que estão do lado de fora do quadrado, poderão pegar a bola para tentar queimar os participantes dentro do quadrado. A marcação do ponto será efetivada quando alguém for queimado. Em seguida, o professor pega a bola e faz a chamada de outro número.

**Possibilidades de adaptação:** O professor, em vez de chamar um número por vez, poderá anunciar dois ou três participantes ao mesmo tempo para disputar a bola no interior do quadrado. Incluir a participação das pessoas que estão do lado de fora do quadrado, devidamente dispostas na lateral pertencente a sua equipe, como alvos a serem queimados.

**Outras observações:** Explicar para os participantes que a bola só pode ser direcionada para a região do peito para baixo no corpo do adversário. Definir, juntamente com os participantes, se as mãos e os pés serão considerados "frios". Caso o arremesso seja interceptado sem a bola cair no chão, não vale o ponto e o receptor poderá contra-atacar.



Colégio Estadual Luiz Augusto Moraes Rego.

Ação 7: Jogo 4: Trincheira

PROGRAMA DE  
DESENVOLVIMENTO  
EDUCACIONAL  
Formação Continuada em Rede

Data: / /2014

Duração: 4 horas aula

**Conceito:** Uma atividade para ser realizada com um grupo de crianças, adolescentes jovens e adultos, para desenvolvimento de habilidades com a bola.

**Tempo:** 1 hora aula

**Descrição:** Atividade que tem como objetivo estimular as pessoas a passar a bola, movendo-a com tapas, entre as pernas dos companheiros.

**Recursos necessários (instalações, materiais e pessoas):**

. professor sociocultural; . bolas; sala, quadra, ambiente arborizado, campo.

**Montagem:** Dispor o grupo (máximo de 25 pessoas) em círculo, com as pernas afastadas. A ponta do pé direito de um integrante deve tocar a ponta do pé esquerdo do colega da direita e a ponta do seu pé esquerdo deve estar colada na ponta do pé direito do colega da esquerda. Todos devem permanecer o tempo todo com as pernas afastadas e semiflexionadas. Os participantes não podem fechar as pernas, agachar e se locomover para a frente ou para trás. Não é permitido segurar a bola.

**Funcionamento:** Ao sinal do professor, a pessoa que está com a bola a empurrará com uma ou ambas as mãos, na direção das pernas de um dos participantes, que a rebaterá, evitando que a bola passe entre suas pernas. Antes de iniciar a brincadeira, os participantes discutirão as normas da atividade (contagem dos pontos, validade dos gols, infrações, punições). A atividade pode acontecer entre equipes, ou seja, os componentes da equipe "A" tentarão empurrar a bola entre as pernas dos componentes da equipe "B" e vice-versa. Quando o grupo tiver mais de 25 integrantes é conveniente a montagem de duas rodas; assim, é possível desenvolver um torneio, em que os vencedores de uma roda enfrentam os vencedores da outra, o mesmo acontecendo com os perdedores. O vencedor pode ser a equipe que marcar o maior número de gols num período de tempo predeterminado ou que atingir primeiro um placar predeterminado.

**Possibilidades (necessidades) da adaptação:** O professor, para deixar a atividade mais dinâmica, poderá inserir outra bola na rede.

FONTE: MARCELLINO, 2007. Nota: Adaptado pela autora.





**PROGRAMA DE  
DESENVOLVIMENTO  
EDUCACIONAL**  
Formação Continuada em Rede

**Colégio Estadual Luiz Augusto Moraes Rego.**

**Ação 8:** Jogo 5: Acerta o pé

Data: / /2014

Duração: 4 horas aula

**Objetivo:** Desenvolver a atenção e observação

**Tempo:** 1 hora aula

**Recursos:** bolas e espaço.

**Organização:** Dois grupos em forma de círculo, sendo um interno de mãos dadas e de costas voltadas para o centro, e outro externo sem dar as mãos, afastados por volta de três metros do interno, de frente para este.

**Execução:** Com uma bola (ou mais) os do grupo externo tentam acertar os pés dos que estão no círculo interno. Quem for atingido passará a fazer parte do grupo externo. A brincadeira termina quando todos os participantes do grupo interno forem atingidos.

Sugere-se também, quando sobrar dois ou um no círculo interno, que se faça à brincadeira do “bobinho”, e quem errar deverá fazer parte do grupo interno (sem dar as mãos) até formar novamente um grupo com quase metade dos participantes.

Começa-se novamente a atividade.

FONTE: MARCELLINO, 2007.

Nota: Adaptado pela autora.

**PDE****PROGRAMA DE  
DESENVOLVIMENTO  
EDUCACIONAL**  
Formação Continuada em Rede**Colégio Estadual Luiz Augusto Moraes Rego.****Ação 9:** Jogo 6: Golfinhos e sardinhas

Data: / /2014

Duração: 4 horas aula

**Objetivo:** Desenvolver atenção e destreza.**Tempo:** 1 hora aula**Recursos:** espaço**Organização:** Todos os participantes (sardinhas) de um lado da quadra e um pegador (golfinho) na linha central.**Execução:** O golfinho só pode deslocar-se lateralmente em cima da linha. As sardinhas tentarão passar para o outro lado da quadra. Quem for pego vira golfinho e dá a mão ao outro golfinho, formando aos poucos uma corrente. Só os das extremidades podem pegar. Quando o número de golfinhos ultrapassar o número de sardinhas, as sardinhas podem “salvar” golfinhos (os que quiserem ser salvos) passando por baixo das pernas dos golfinhos. Assim, tornam-se novamente sardinhas, e a brincadeira continua infinitamente.

FONTE: MARCELLINO, 2007.

Nota: Adaptado pela autora.



Fonte: crianças.hsw.uol.com. Acesso em 15.10.2013.





Colégio Estadual Luiz Augusto Moraes Rego.

**Ação 10:** Jogo 7: Trincheira

Data: / /2014

Duração: 4 horas aula

**Objetivo:** Desenvolver a atenção.

**Tempo:** 1 hora aula

**Conceito:** Variação do jogo de pegador e esconder. Desenvolvida com bases nas peças do jogo de xadrez.

**Descrição:** Os participantes representam as peças de um jogo de xadrez e são divididos em duas equipes. Devem procurar e pegar, um de cada vez, os participantes da outra equipe.

**Recursos necessários (instalações, materiais, pessoas):**

- . Espaço amplo e aberto;
- . Um professor para organizar a atividade;
- . Número semelhante de participantes de ambos os sexos;
- . Papel sulfite e caneta;
- . Fitas de papel crepom de duas cores diferentes.

**Montagem:** Inicialmente, o professor deve escrever em pequenos papéis os nomes das peças de xadrez (1 rei, 1 rainha, 2 cavalos, 2 torres, 2 bispos e quantos peões forem necessários), de acordo com o número de participantes em cada equipe. O animador deve convidar as pessoas para a atividade, separar o grupo em duas equipes, definidas pela cor de uma fita de papel crepom, e explicar o desenvolvimento do jogo. Esclarecer para os participantes o valor de cada peça: rei, 200 pontos; rainha, 100 pontos; cavalos, 70 pontos; torres, 60 pontos; bispos, 50 pontos; e peões, 10 pontos cada. Logo após, uma das equipes fica dentro de uma sala e a outra, após sorteio para definir quem representará as peças do xadrez, deve esconder-se no espaço de jogo.

**Funcionamento:** O jogo tem início com um sinal do professor. A equipe que ficou na sala vai procurar e ser o pegador dos participantes da outra, que estão escondidos. Essa equipe tem a função de achar e pegar, em um determinado tempo, previamente combinado, todas as peças de xadrez. A equipe que esconde deve dificultar a ação, fugindo quando possível. Nesse momento, a atividade é

desenvolvida como um jogador, ou seja, quando um fugitivo é pego, ao toque do pegador, este deve parar e ser levado até a área inicial do jogo.

Finalizado o tempo de jogo, invertem-se os papéis. Como cada peça tem um determinado valor, ao término do jogo, o vencedor é definido pela soma do maior número de pontos conseguidos em relação às peças de xadrez.

**Possibilidades (necessidades) de adaptação:** É possível adaptar o jogo, Por exemplo: Os participantes saírem para se esconder sem saber que peça do xadrez representa; os grupos criarem estratégias para a proteção do rei e rainha; as equipes saírem para o jogo com suas representações definidas e o pega-pega ser determinado pelos papéis representados, em escala hierárquica, com cada peça podendo ser pega pela peça anterior na escala apresentada na montagem do jogo.

FONTE: MARCELLINO, 2007.

Nota: Adaptado pela autora.



Fonte: Basilio.fundaj.gov.br Acesso em 15.10.2013



PROGRAMA DE  
DESENVOLVIMENTO  
EDUCACIONAL  
Formação Continuada em Rede

Colégio Estadual Luiz Augusto Moraes Rego.

**Ação 11:** Jogo 8: Circuito de sensações

Data: / /2014

Duração: 4 horas aula

**Objetivo:** Vivenciar atividades sensoriais realizadas na forma de circuito.

**Tempo:** 1 hora aula

**Descrição:** Os participantes são convidados a realizar o percurso de um circuito com estações que exploram e estimulam os sentidos. Posteriormente, devem verificar o maior número de informações e experiências sensoriais que foi possível memorizar, adivinhando o que representavam.

**Recursos necessários (instalações, materiais, pessoas):** Espaço preferencialmente fechado; Vendas; Mesas e cadeiras (opcionais); Objetos e materiais diversos, para montagem das estações sensoriais, que explorem os cinco sentidos; Lápis (um por participante); Brindes (opcionais); Cinco monitores; Um coordenador.

**Montagem:** O professor deve preparar o circuito antecipadamente, bem como as fichas com as estações numeradas. É interessante definir o funcionamento da atividade, para evitar tumultos ou muito tempo de espera dos participantes.

**Funcionamento:** As pessoas são convidadas a participar e o professor explica a atividade. Um dos monitores fica responsável pela entrada e saída dos participantes no espaço, enquanto os demais acompanham, em cada rodada, dois participantes. Depois de passar pelo circuito sensorial, o participante recebe um lápis e um folheto com as estações numeradas e deve identificar os objetos existentes em cada uma delas. Finalizada a passagem dos participantes, o professor convida todos a visitarem o circuito, para contabilizar o número de acertos. Os participantes com maior número de acertos podem receber brindes. Sugestão de estações:

- Audição – gravar uma fita com sons diversificados (lenha queimando, vidro quebrando, giz riscando, balão estourando).
- Paladar – degustar alimentos com os cinco sabores (azedo, amargo, picante, doce e salgado).
- Tato – caminhar sobre cascas de ovos ou num corredor de ar perfumado com ventiladores, tentar descobrir um objeto pelo toque das mãos.

- Olfato – desvendar o odor de objetos, alimentos, especiarias.

Outras possibilidades devem ser exploradas, conforme as características do local e do grupo.

**Possibilidades (necessidades) de adaptação:** Caso não haja espaço para o preparo de um circuito, é possível confeccionar uma “caixa de sensações” com objetos menores.

FONTE: MARCELLINO, 2007.

Nota: Adaptado pela autora.



Fonte: [amoeducacaoinfantil.blospot.com](http://amoeducacaoinfantil.blospot.com), acesso em 15.10.2013

**Objetivo:** Exercitar atenção, concentração e rapidez de raciocínio.

**Tempo:** 1 hora aula

**Descrição:** Esta atividade consiste em uma seqüência de perguntas, que deverão ser respondidas de acordo com as regras do jogo, obrigando o participante a prestar muita atenção rapidamente para poder respondê-las.

**Recursos necessários (instalações, materiais, pessoas):** Espaço, professor, estagiário.

**Montagem:** O professor formará uma roda com os participantes; em seguida, chamará um deles para o centro e dará início ao jogo.

**Funcionamento:** O professor escolherá um participante e começará o jogo fazendo perguntas, que deverão ser respondidas corretamente, sem que se utilizem as palavras “sim” e “não”. Cada vez que a criança responder utilizando essas palavras, voltará à roda e o monitor escolherá outro participante. Será vencedor aquele que responder ao maior número de perguntas corretamente, sem utilizar as palavras “sim” e “não”. As perguntas poderão ser formuladas previamente.

**Possibilidades (necessidades) de adaptação:** Pode-se dificultar o jogo, não permitindo respostas que utilizem as palavras “é” , “não” e “por quê”. Os participantes que errarem poderão pagar uma prenda, se combinado anteriormente.

**Outras observações:** As dificuldades podem ser introduzidas conforme a faixa etária dos participantes.

FONTE: MARCELLINO, 2007.

Nota: Adaptado pela autora.





**Colégio Estadual Luiz Augusto Moraes Rego.**

**Ação 13:** Realização do Pós-teste

Data: / / 2014

Duração:

**AÇÃO 13:** Após realizar todas as ações com os alunos, será aplicado o pós-teste, através de um novo questionário. O tratamento de dados compreende uma comparação entre os dois testes buscando verificar se houve mudança de opinião dos alunos em relação à realização de jogos e brincadeiras durante as aulas e se isto melhorou a participação dos alunos nas aulas e no seu aproveitamento. Segue o questionário:

**COLÉGIO ESTADUAL LUIZ AUGUSTO MORAES REGO**

Profª Marciane Maria Trentin – Prof. Educação Física - PDE 2013.

Toledo \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / de 2014.

**1. Identificação**

Nome: \_\_\_\_\_ série \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

**2. Assinale a resposta adequada:**

a. Você participa de brincadeiras recreativas na escola?

( ) Sim                                      ( ) Não                                      ( ) Às Vezes

B. Prefere Brincadeiras Competitivas?

( ) Sim                                      ( ) Não                                      ( ) Às Vezes

C. Prefere Brincadeiras Somente Cooperativas

( ) Sim                                      ( ) Não                                      ( ) Às Vezes

d. Você gosta de brincar?

( ) sim                                      ( ) Não                                      ( ) Às Vezes

e. Você considera as brincadeiras realizadas na escola socializadoras?

sim                       não                       Às vezes

3. Quantas vezes por semana você participa de brincadeiras na escola

1 X                       2X                       3X

4. A socialização nas brincadeiras realizadas na escola é percebida de forma:

Intensa                       regular                       fraca                       inexistente

5. Em sua opinião a participação dos amigos/colegas nas brincadeiras é:

Ótima                       Boa                       Regular                       Ruim

6-Você prefere brincadeiras que possam ser realizadas:

sozinho                       com um colega                       com mais colegas

7-. Cite pelo menos três brincadeiras que você conhece e que todos gostam de realizar na escola. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## PLANEJAMENTO

### COLÉGIO ESTADUAL LUIZ AUGUSTO MORAES REGO

Profª Marciane Maria Trentin – Prof. Educação Física - PDE 2013.

Toledo \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / de 2014.

TEMA	CONTEÚDOS	OBJETIVOS	ESTRATÉGIAS	MATERIAIS	CARGA HORÁRIA
<b>Apresentação da proposta para professores</b>	<b>Motivação, jogos e brincadeiras</b>	Divulgar a ação e proposta e estimular participação comunidade escolar.	Explicar a proposta e realizar uma brincadeira da "Lada polenta"	Recursos de mídia, espaço "Lada sala de aula."	01 hora aula
<b>Apresentação da proposta para os alunos</b>	<b>Motivação, jogos e brincadeiras.</b>	Estimular a participação dos alunos projeto.	Explicação do projeto e das brincadeiras como meio socialização. Brincadeira "Fui ao Jardim"	Questionário de pré-teste, bambolês, decadeiras, espaço.	3 horas aula
<b>Jogos e brincadeiras</b>	<b>Resgate de brinquedos da cultura popular</b>	Tornar conhecidas diferentes brincadeiras e são esquecidas pelos alunos atualmente.	Aprender brincadeiras, socializar regras, brincar e registrar as regras Jogo 1: Confraternização dos Bichinhos Jogo 2: Pega Rabo das Cobras Jogo 3: Requeima	Venda, lenço, bambolê, bola, giz, corda.	8 horas aula
<b>Jogos e brincadeiras</b>	<b>Jogos e brincadeiras</b>	Desenvolver socialização, atenção observação	Jogo 4: Trincheira Jogo 5: Acerta Pé Jogo 6: Golfinhos e Sardinhas	bolas; sala, quadra, ambiente arborizado, campo	8 horas aula
<b>Jogos e brincadeiras</b>	<b>Jogos e brincadeiras</b>	Desenvolver socialização atenção	Jogo 7: Xadrez Humano Jogo 8: Circuito De Sensações Jogo 9: Jogo do Sim e Não	. Papel sulfite e caneta; Fitas de papel crepom de duas cores diferentes, Vendas; Mesas e cadeiras, lápis, brindes.	8 horas aula
<b>Avaliação</b>		Realizar as brincadeiras e avaliar a participação	Repetir as brincadeiras e fazer um pós- teste	Reutilizar os recursos anteriores e teste impresso	4 horas aula



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AIRES, J. L. F. (2009). **A história dos brinquedos**. Disponível em: <[http://www.miniweb.com.br/cantinho/infantil/38/historia\\_brinquedos.html](http://www.miniweb.com.br/cantinho/infantil/38/historia_brinquedos.html)>. Acesso em: 23 mar 2013.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. São Paulo: Ed. Cortez, 1998.

ASSMANN, H. ; JUNG, M. S. **Competência e sensibilidade solidária: educar para a esperança**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2000.

BONADIMAN, Z. B.. **Educação Física escolar e cidadania: uma nova concepção** (69 – 82). In: PERES, Luís Sérgio (org). **Práticas pedagógicas em educação física: sonhando com mudanças**. Cascavel: os autores, 2008.

BRACHT, V. **A constituição das teorias pedagógicas da Educação Física**. Caderno CEDES, Campinas, v.19, n.48, 1999.

BRANDL, C. E. H. **Educação Física Escolar: questões do Cotidiano**. 1 ed. Curitiba:CRV, 2010

DARIDO, C S. RANGEL, I C A. **Educação Física na Escola. Implicações para a Prática Pedagógica**. Rio de Janeiro:Guanabara, 2005.

DCE **Diretrizes Curriculares de Educação Física Para a Educação Básica**, Curitiba, 2008.

KISHIMOTO, T. M. et al. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira 2002.

KISHIMOTO, T. M. et al (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 13. Ed. - São Paulo: Cortez, 2010.

MARCELLINO, N. C. (org). **Lazer e recreação: repertório de atividades por ambientes**. Campinas – SP: Papirus, 2007.

MIRANDA, S. de. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais**. São Paulo: Ed. Papirus, 2001.

OLIVEIRA, Z. de. **Educação Infantil: métodos e funcionamento**. São Paulo:Cortez, 2002.

THOMAS, J. R.; NELSON, J. K.; SILVERMAN, S. J. **Métodos de pesquisa em atividade física**. 5ed. Porto Alegre, Artmed, 2007.

VELASCO, C. G. **Brincar, o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.

BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos**: O Jogo e o Esporte como um exercício de convivência. São Paulo : Editora Projeto Cooperação, 2001.

SOLER, R. **Jogos Cooperativos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2003