Versão Online ISBN 978-85-8015-079-7
Cadernos PDE

VOLUME II

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE

Produções Didático-Pedagógicas

2014

PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
Secretaria da Educação

Ficha para identificação da Produção Didático-pedagógica – Turma 2014

Título: Valorização dos jogos e brincadeiras na disciplina de Educação Física: uma ação voltada para o enriquecimento do acervo cultural dos alunos	
Autora: Lucia Helena Biacchi Capelari	
Disciplina/Área:	Educação Física
Escola de Implementação do Projeto e sua localização:	Colégio Estadual Nilo Cairo
Município da escola:	Apucarana/ PR
Núcleo Regional de Educação:	Apucarana
Professora Orientadora:	Prof. Dr. Thiago Pelegrini
Instituição de Ensino Superior:	Universidade Estadual de Londrina
Relação Interdisciplinar:	Biologia, História e Sociologia
Resumo:	Esta proposta de implementação pedagógica objetiva resgatar os conteúdos de Jogos e Brincadeiras junto as aulas Educação Física. Trata-se de uma forma de indagar a respeito de como tais materiais culturais estão sendo utilizadas pelos professores, enquanto metodologia que evidencia as raízes culturais e apresentam o processo histórico de construção desta disciplina, bem como, envolve a comunidade e famílias, numa retomada do acervo riquíssimo que compõem a sociedade brasileira.
Palavras-chave:	Educação Física. Jogos. Brincadeiras. Prática Pedagógica.
Formato do Material Didático:	Unidade Didática
Público-alvo:	Alunos do Curso do Magistério

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO – SEED
SUPERINTENDÊNCIA DA EDUCAÇÃO – SUED
DIRETORIA DE POLÍTICAS E PROGRAMAS EDUCACIONAIS - DPPE
PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL – PDE

LUCIA HELENA BIACCHI CAPELARI

MATERIAL DIDÁTICO PEDAGÓGICO

Unidade Didática

Proposta de Intervenção Pedagógica, elaborada e implementada como um dos requisitos necessários na participação do Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE), idealizado e mantido pela Secretaria de Estado da Educação do Paraná (SEED/PR), em convênio com as Instituições Públicas de Ensino Superior (IES).

Orientador Prof. Dr.Thiago Pelegrini

1 DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

PROFESSORA: Lucia Helena Biacchi Capelari

AREA/PDE: Educação Física

NRE: Apucarana

PROFESSOR ORIENTADOR: Prof. Dr. Thiago Pelegrini

IES: Universidade Estadual de Londrina

ESCOLA DE IMPLEMENTAÇÃO: Colégio Estadual Nilo Cairo

PÚBLICO OBJETO DA INTERVENÇÃO: Alunos do Curso do Magistério

TEMA: A Valorização de Jogos e Brincadeiras dentro das aulas de Educação Física

TÍTULO: Valorização dos jogos e brincadeiras na disciplina de Educação Física: uma ação voltada para o enriquecimento do acervo cultural dos alunos

1 APRESENTAÇÃO

Os professores formadores acalentam a ideia de que são os responsáveis pela compreensão e pela mudança social, que lhes é possível intervir na construção do processo histórico, e, que são eles que, utilizando-se de inúmeros recursos, podem formar os profissionais da educação que porão em prática tais dinâmicas.

No entanto, para que isso seja fato, a metodologia de trabalho dos que trabalham com os futuros professores, busca sempre levantar propostas inovadoras, ou retomar estratégias que, antes, foram utilizadas com propriedade e que, hoje, foram esquecidas.

No caso das aulas de Educação Física, a utilização dos Jogos e Brincadeiras, têm sido delegada a poucos momentos de lazer, sem que se tenha o cuidado de estudá-los como conteúdo, suas possiblidades e educar, além de divertir.

Os futuros professores não podem prescindir deste conteúdo, pois, estariam abandonando a cultura local e a riqueza de possibilidades que acompanha essas práticas corporais.

É preciso retomar algumas posturas, especialmente aquela que modifique o agir dentro das salas de aula e quem incentive o modo de se relacionar entre o professor e o aluno, corroborando com os caminhos para mudança de paradigmas contemporâneos, nos quais os jogos informatizados são muito mais aceitos que os jogos e brincadeiras tradicionais.

Os conteúdos estruturantes das aulas de Educação Física tratam dos saberes e vivências de cada aluno no contexto escolar, sendo que de posse destes conhecimentos é possível diversificar as aulas e ampliar tais conceitos e estratégias. Trabalhar com jogos e brincadeiras é um dos caminhos para a valorização e o reconhecimento da Educação Física como disciplina importante e significativa para os alunos, bem como, do conhecimento prévio e cultural que cada um traz para dentro da escola.

Conteúdos estruturantes, por sua vez, são aqueles nos quais os conhecimentos tem amplitude teórica e prática, identificam e organizam os parâmetros

de estudo de uma disciplina escolar, fundamentais para a compreensão do objeto de estudo e ensino (PARANÁ, 2008).

Os futuros profissionais da Educação não podem prescindir desta valorização cultural da utilização dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física. Devem conhecer as teorias que valorizam tal metodologia e, longe de desprezar as modalidades esportivas, inserir o conteúdo como parte do programa da disciplina, elegendo a ludicidade como proposta de implantação da diversidade cultural dentro da prática educativa, enquanto proporcionam aos alunos a reflexão sobre importância dos jogos e brincadeiras dentro e fora do ambiente escolar.

Para as Diretrizes de Educação Física (PARANÁ, 2008, p. 65): “os jogos e as brincadeiras são pensados de maneira complementar, [...] como Conteúdo Estruturante, compõem um conjunto de possibilidades que ampliam a percepção e a interpretação da realidade”.

Ao produzirem as suas formas de jogar e brincar, os jovens adquirem condições de produzirem suas próprias culturas.

Este Plano de Implementação pretende conversar com os futuros professores a este respeito, apresentando atividades dispostas numa Unidade Didática que sugira condições desta inserção, que apresente propostas e justificativas para essa metodologia, observando a forma como enfrentar o excesso de competitividade das práticas desportivas na escola e provocando momentos agradáveis de diversão, cultura e resgate histórico, a partir de formas variadas de jogos e brincadeiras.

UNIDADE DIDÁTICA

1ª. ETAPA DA IMPLEMENTAÇÃO – Diagnóstico

Objetivo: Discutir os jogos e brincadeiras e a forma de vislumbrá-los como metodologia de ensino nas aulas de Educação Física;

Metodologia: Os participantes trabalharão uma dinâmica de grupo e, em seguida, discutirão sobre o tema a ser desenvolvido a partir de um texto impresso e de um vídeo

Duração: 4 horas/aula, divididas em dois encontros

Material: Texto de apoio, sala, TV pendrive, um Repolho, câmera de vídeo digital, papel e caneta.

Os jogos e brincadeiras precisam ser redescobertos pelos professores, especialmente nas aulas de Educação Física. Os professores devem vislumbrar, a partir desta perspectiva, novas formas de desenvolver atenção, concentração, equilíbrio, coordenação motora, organização e muita criatividade. Por isso, é possível dizer que o resgate dos jogos e brincadeiras tornará possível a transformação do ambiente escolar e educativo num espaço lúdico, motivador e agradável.

A brincadeira e o jogo vão muito além do objetivo lúdico, podem acrescentar muito mais que isso quando seu objetivo é pedagógico.

Vamos começar a falar sobre isso “brincando”!

1º ENCONTRO

- Dinâmica do Repolho

➢ Objetivo: Diagnóstico

- Duração: 2 horas/aula

Desenvolvimento

A professora PDE levará os alunos para uma sala e eles serão convidados a sentarem-se em círculo, quando então apresentará sua proposta de Implementação e confirmará com eles a participação de todos, de antemão falando sobre a necessidade do envolvimento deles para o sucesso do projeto.

A professora, anunciará a Dinâmica do Repolho, que consiste na passagem de um Repolho de mão em mão enquanto ouve-se e canta-se o seguinte refrão:

> Agora é hora de entender, o que precisamos sempre aprender, cantando alegres com o repolho na mão, quando parar a música responda à interrogação.

Fonte: Letra e Melodia adaptada da música "Repolho". Disponível em:< https://www.youtube.com/watch?v=-mJmF4muBR8> (2011)

A cada parada da música, o aluno que estiver com o repolho na mão deverá responder a questão da vez, seguindo a seguinte lista de perguntas (as respostas e a dinâmica, serão gravadas em vídeo):

1) Você poderia dizer, baseado em sua experiência e em seus conhecimentos, qual a importância do brincar na Educação?
2) Quais são as características mais comuns das brincadeiras?
3) Qual a importância dos jogos para o aprendizado dos alunos?
4) Um jogo muda de acordo com a sociedade e época. Como o professor pode trabalhar um jogo?
5) O que os professores e a escola podem fazer para tornar o brincar ainda mais interessante?
6) Qual a importância do jogo e da brincadeira para o desenvolvimento do sujeito?
7) De quais jogos ou brincadeiras você se lembra ter visto ou ter participado no espaço escolar?
8) Você acredita que as regras de um jogo ou de uma brincadeiras servem a outras finalidades que não seja a da organização daquele evento? Quais, por exemplo?

Se algum outro aluno quiser falar sobre a mesma resposta ele tomará o repolho e arrancará mais um folha dele.

EM TEMPO: a cada parada da música a pessoa que estiver com o repolho deverá arrancar-lhe uma folha enquanto responde e a brincadeira durará enquanto houver perguntas ou até quando acabarem as folhas do repolho.

Tudo será gravado por uma câmera de vídeo para posterior revisão pelos próprios alunos e para diagnóstico da professora PDE.

VAMOS PENSAR?

Quais eram as brincadeiras e jogos mais comuns na infância de seus pais, tios e avós ?

Traga o resultado de uma pesquisa com, pelo menos, três jogos ou brincadeiras citados por eles. Anote a idade do entrevistado e o grau de proximidade com você.

2º ENCONTRO

- O Filme: A Invenção da Infância

➢ Objetivo: Discutir a Infância como ela é hoje

➢ Duração: 6 horas/aula

Desenvolvimento

Os participantes deverão ser levado a uma sala de vídeo para apreciarem o título A Invenção da Infância, para que possam refletir que ser criança no mundo contemporâneo nem sempre significa ter infância.

Trata-se de um filme bem profundo; que apresenta conceitos que refletem a infância na atualidade. É um documentário, com duração de 26 min, dirigido por Liliana Sulzbach, no ano 2000.

Após verem o filme os alunos deverão descrever as crianças com as quais trabalham ou da sociedade onde vivem, comparando-as os personagens.

AULA 1

A Invenção da Infância

Disponível em:< https://www.youtube.com/watch?v=JddR4NyeQl0>

ATIVIDADES

Aula 2: Vamos discutir o filme?

a) Dividam a turma em 4 grupos e cada grupo deverá responder a uma questão abaixo, podendo utilizar-se de alguma modalidade aqui disposta, como:

- Apresentação oral com rascunho da pesquisa;
- Debate com apresentação de proposta inovadora;
- Jogral;
- Poesia.

Todos os membros do grupo deverão participar, ou seja, de alguma forma

todos precisam que ser visto trabalhando sobre o tema.

b) As questões que seu trabalho deve responder, baseado na análise do filme a Invenção da Infância.

1) O filme “A invenção da infância”, de Liliana Sulzback, recebeu 15 prêmios no Brasil e exterior. Trata-se de um documentário onde são apresentados diversos depoimentos que demonstram um desequilíbrio na conceituação de infância. Por que isso acontece? Quais os fatores colaboram para que esta construção da infância seja tão diferenciada dentro de uma mesma cultura ou espaço geográfico, como a brasileira?

2) O filme termina com a frase: “Ser criança não significa ter infância”, como vocês explicam tal ênfase?

3) O que mais chama a atenção no relato das mães?

4) Como é ser criança no mundo de hoje?

Aula 3 a 6. Apresentando a Atividade Anterior

b) De um em um, os grupos farão a apresentação do trabalho desenvolvido a partir da solicitação da atividade anterior.

Os resultados serão fotografados e transformados em material para o artigo final deste Plano de Implementação.

2ª. ETAPA DA IMPLEMENTAÇÃO– Apresentação do Tema

Objetivo: Recordar brinquedos, jogos e brincadeiras antigos

Metodologia: O texto de apoio deverá amparar as discussões sobre o tema e os participantes deverão, ao final, desenvolver as atividades solicitadas

Duração: 6 horas aula divididas em 2 encontros

Material: Texto de apoio, internet, livros, papel e caneta.

Aulas de 1 a 3 – Leitura do Texto Informativo e apresentação da atividade 1

TEXTO 1

AS BRINCADEIRAS DE MINHA INFÂNCIA

Capelari, Lucia Helena Biacchi

Eu tive uma infância cheia de brincadeiras. Me lembro com saudades das bolas de gude, que só os moleques podiam brincar e que, por isso, me atraíram tanto. Chamavam as bolinhas de burcas e, hoje, quando pronuncio tal substantivo penso logo nas vestes das mulheres do Islã e aí sigo pensando em brincadeiras e substantivos que já não ouço mais.

Andávamos à caça de rolimãs, mas, será que hoje alguém sabe o que é um rolimã? Perseguíamos os donos das oficinas para que nos dessem alguns rolimãs para que os meninos construíssem seus carrinhos, que nada mais eram que uma tábua de madeira forte com quatro rolimãs, que serviam como rodinhas.

Haviam os mais engenhosos que arquitetavam volantes e breques. Mas, a maior delícia era descer ladeira abaixo com alguém empurrando nossas costas para dar mais velocidade ao veículo.

Outras vezes me lembro quando minha mãe, mesmo professora, costurava saquinhos para o jogo das Cinco Marias. Confesso que minha coordenação motora era péssima e que minhas primas sempre venciam a jogada, porque eu não tinha noção de equilíbrio e do quanto deveria inclinar minha mão para receber os saquinhos entre os dedos. Minha avó chamava os saquinhos de bugalhas. Por que será? Não me lembro de ter visto meus alunos jogarem este jogo, que estranho né?

Meu irmão construía arapucas de bambuzinho cortado bem fininho, para prender pombinhas ou rolinhas, mas, nossas mães nos obrigavam a soltar os prisioneiros antes do escurecer. Tais arapucas eram feitas mais pelos meninos, eles tinham mais habilidades com as faquinhas tiradas sorrateiramente das gavetas da cozinha, eles juntavam as varetas de bambu, como se fossem construir uma pequena taba e inclinavam tal armação com um outro pauzinho onde era amarrada uma linha, colocavam milho ou arroz debaixo dela e esperavam escondidinhos, quando o pássaro vinha se alimentar, eles prendiam o pobrezinho.

As meninas tinham bonequinhas. Elas recortavam também os vestidinhos para as bonequinhas a partir de pequenos retalhos ou trapos e com eles agasalhavam suas “filhinhas”.

Confesso que tive uma boneca comprada numa loja, mas, ela não era a mais bonita, e sim a mais barata. Meus pais não podiam comprar bonecas da “Estrela”. No entanto, ela teve um batizado e passou a se chamar Verinha.

Todas as noites do verão brincávamos nas ruas. Era: Pé-na-Lata, Bola-Queimada, Betes, Bola na Parede, Oito, Esconde-Esconde, Teatrinho, Cirquinho, Carrinho de Rolimãs, Casinha, Fazer Comidinha...corríamos tanto que dormíamos a noite toda e só acordávamos com a mãe chamando para irmos à escola no outro dia de manhã.

As meninas que tinham condições financeiras mais abastadas tinham lá seus privilégios, elas tinham bonecas da “Estrela”, e isso era o auge da felicidade, mas, elas não sabiam fazer as roupinhas de suas “filhinhas” e nós, que éramos filhas de costureiras, tendo aprendido a aproveitar os retalhos e fazer o figurino de nossas bonequinhas de milho, também confeccionávamos os vestidinhos para as bonequinhas delas.

Meu primo tinha caminhõezinhos feitos com pedaços de madeiras e outras “máquinas escavadeiras” que eles desenvolvia a partir de pequenas latas vazias de extrato de tomate. Juntos brincávamos no barro atolando seus brinquedos na lama vermelha. Às mães, restava quarar as roupas ao sol para que voltassem à sua cor normal, depois de muito esfregá-las num jirau feito com metade de um tronco de madeira de lei; peça essa que durou toda a minha infância e juventude, mesmo sofrendo com a água e sabão de soda todos os dias.

E por falar em água, nada mais delicioso do que ir ao riacho nadar. Foi lá que todos aprenderam este esporte, menos eu. Penso que minha fobia veio do medo que minha mãe sempre teve de que eu me afogasse naquele laguinho. Lá também, as crianças acabaram comendo girinos, pensando serem guarus, na fantasias de que isso os deixariam mais ágeis na natação.

As meninas com seus bilboquês e telefones-sem-fio, e os meninos com suas pipas, pandorgas ou maranhões, petecas e estilingues. Tudo era uma grande brincadeira, uma grande construção. Até na escola enquanto fazíamos fila na entrada para cantarmos o Hino Nacional, ficávamos disputando para ver quem não confundia a terceira com a sexta estrofe do hino, sem podermos rir, pois seria falta de respeito.

Na escola, nas aulas de Educação Física, tínhamos que correr em volta da quadra de esportes, sendo que para as meninas eram dez voltas e para os meninos vinte (coitados). Depois devíamos fazer polichinelos, mas, para os meninos ainda havia os exercícios abdominais enquanto as meninas rodavam bambolês.

Éramos todos crianças muito felizes. Tivemos caxumba, catapora e rubéola. Pegamos piolho quase que durante todo ano letivo, piolhos que eram exterminados com spray de “Baygon”.

Nunca estávamos cansados, nunca esquecíamos um trato, nunca queríamos parar. Os tratos eram selados com cuspe e tinha testemunha. As goiabas das goiabeiras, ainda verdes, eram marcadas com dentadas, para serem colhidas depois pelos passarinhos, porque apodreciam.

Quase ninguém tinha bicicleta, mas, quando um primo conseguiu ganhar uma “Monarc”, todos tivemos a chance de aprender a pedalar e a nos equilibrar “sem

rodinhas”, para nunca mais esquecermos.

Saudades enormes daqueles tempos de banho de bacia, de rapar panelas depois do doce pronto, de dividir o lanche na hora do recreio da escola, de escrever bilhetes para as professoras e de sentir inveja dos únicos alunos que comiam maçãs, porque diziam que na sopa da merenda escolar havia “bigatos” (larvas).

Brinquei muito, escrevi quando me pediram, mas, ouvi muitas histórias que minha mãe contava, enquanto passava roupas, enriquecendo meu universo interpretativo e para acabar minha história evoco as palavras de um poeta gaúcho chamado Jayme Caetano Braun, que em uma de suas poesias, chamada Meu Pedido, entoa:

> Se me fosse concedido/ Pelo Ser Onipotente/ Que eu escolhesse um presente, / Algo de grande e querido/ O meu supremo pedido/ Seria voltar distância/ À primeira ignorância/ Mais doce do que uma flor/ Eu pediria ao Senhor/ Que me devolvesse a infância[1]

Assim apresento as lembranças da minha infância que me fizeram ser o que sou, que me fizeram feliz, por brincar, por me sujar, por criar e interpretar olhares, tempos, espaço, aprendendo a equilibrar-me, a limpar-me, e a interagir com meus colegas. E agradeço muito por ter sido criança um dia, pois, muitos não conseguem esta proeza.

ATIVIDADES

1) Glossário. Após terem lido o texto da Professora Lucia, vocês deverão elaborar um glossário com as palavras ou conceitos que já não são mais utilizados nos dias atuais, para que façamos uso deles em nossa discussão a respeito da infância, brinquedos, jogos e brincadeiras apresentados no texto. Utilizem a biblioteca ou pesquisa on line para elaboração desta atividade.

---

[1] Fonte: BRAUN, Jayme Caetano. Meu Pedido.CD Paisagens Perdidas. Para ouvir clique em: <http://jaymecb3.com.sapo.pt/Jayme%20Caetano%20Braun%20-%20Paisagens%20Perdidas%20-%2014%20-%20Meu%20Pedido.mp3> Acesso em 04 jan. 2015.

Aulas de 4 a 6 – Poesia e resgate

2) Ouça a Poesia de Jayme Caetano Braun e, baseados nela e no texto da professora Lucia, redija uma dissertação a respeito da infância hoje.
Ela está disponível em¸http://jaymecb3.com.sapo.pt/Jayme%20Caetano%20Braun%20-%20Paisagens%20Perdidas%20-%2014%20-%20Meu%20Pedido.mp3

3) O que a professora Lucia quer dizer com as aspas utilizadas nas palavras Estrela, Monarc e Baygon?

4) Traga para o próximo encontro um dos brinquedos antigos citados no texto. Eles podem ser adquiridos em lojas de comércio ou confeccionados por vocês. Serão todos fotografados.

3ª. ETAPA DA IMPLEMENTAÇÃO– Teorias

Objetivo: Estabelecer as origens dos jogos e brincadeiras, apresentando seus objetivos

Duração: 8 horas/aula divididas em 2 encontros

Material: Texto de apoio, papel e caneta.

Aulas 1 a 3

Este encontro terá início com o vídeo espetacular da professora Tisuko Kishimoto (USP) que fala com propriedade da importância do Ato de Brincar e do quanto isso influenciará na vida do indivíduo. Ela apresenta exemplos concretos e discorre sobre o desenvolvimento infantil a partir dos jogos e das brincadeiras.

A Professora Tisuko atua no campo da educação infantil e direciona seus estudos para a formação de professores, para propostas pedagógicas, história e políticas públicas, museu e brinquedoteca, letramento e o brincar. Ela tem pesquisado a cultura da infância em diferentes países, entre os quais o Japão, a França e Portugal.

Agora, enquanto veem o vídeo os alunos deverão fazer anotações sobre curiosidades, conceitos ou informações que acharem necessárias, para depois poderem realizar as atividades.

A Importância do Brincar

Disponível em:< https://www.youtube.com/watch?v=0al1A_UBdWA>

ATIVIDADES

1) Elabore, com seu grupo, um relatório a respeito do vídeo assistido. Antes de o nome de um brincadeira ou jogo ao seu grupo, e depois entregue o relatório por escrito à professora PDE.

2) A professora Tisuko fala que pelo “brincar” as crianças aprendem a ter um raciocínio matemático ou do uso da linguagem. Qual exemplo você e seu grupo poderia oferecer de forma a apresentar na prática esta fala?

3) Os jogos e brincadeiras podem ser usados por diversas áreas do conhecimento. Para que eles servem? Por que a professora Tisuko faz esta afirmação?

4) Como a estrutura escolar para Educação Infantil pode se adequar para que os jogos e brincadeiras fluam melhor e tenha seus benefícios?

5) Como um professor pode mediar a brincadeira e o faz-de-conta da criança?

6) Como as regras de um jogo podem colaborar com o desenvolvimento da criança?

Aulas 4 e 5

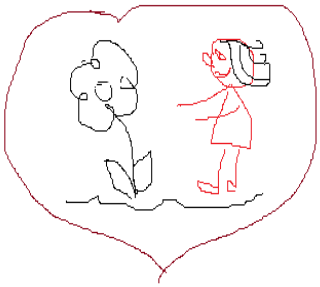
Quando se fala em jogo lúdico logo se pensa em brincar por brincar, mas, isso não é verdade quando. É muito importante que os jogos sejam aplicados no desenvolvimento do aprendizado das crianças sempre com objetivos claros.

O vídeo abaixo apresenta a utilização de um Jogo Lúdico ou Educativo, de uma brincadeira ou de um brinquedo no processo de ensino e de aprendizagem o que não dispensa o planejamento que justifique a busca de objetivos específicos, de acordo com o jogo escolhido.

Jogos Lúdicos no Desenvolvimento da Criança

Disponível em:< https://www.youtube.com/watch?v=RhR6lxv9iO8>

TEXTO 2



O lúdico no contexto escolar

Capelari, Lucia Helena Biacchi

A importância da ludicidade para o aprendizado não é novidade para os que buscam primazia na Educação. Desde muito tempo este tema faz parte do currículo da formação de professores e permeia os encontros e reuniões de estudo sobre estratégias metodológicas necessárias para o processo de ensino e de aprendizagem.

Mas, por que o tema nunca se esgota? Porque brincar não se esgota também, o lúdico traz consigo o ato de criar, a crença das possiblidades e a melhoria da autoestima daquele que faz-de-conta.

Quando se brinca ou se joga, lida-se com as emoções, pois, é a partir da atividade lúdica que o indivíduo equilibra os conflitos gerados pelo seu mundo cultural e, assim, traça sua marca pessoal de subjetividade e individualidade.

Kishimoto[2] (2011 p.32) reflete sobre isso dizendo que: “ao atender necessidades infantis, o jogo tornar-se forma adequada para a aprendizagem [...]”.

Quando se fala em jogo a autora remete o leitor às possibilidades dele enquanto brincadeira, enquanto lúdico, enquanto aprazível. Trata-se de aproximar o brincar do contexto escolar, na certeza de que qualquer indivíduo, em qualquer idade, tem mais facilidade de aprender aquilo que lhe seja mais interessante, que lhe chame mais a atenção, que lhe desperte a curiosidade. A partir das brincadeiras e dos jogos, aproximam-se professor e aluno, cria-se um vínculo entre eles, pois, tais atividades propiciam a autoestima.

Santos (2007, p. 38)[3] referenda esta observação quando afirma que “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão.”

O professor e o currículo precisam facilitar a inserção do lúdico ao contexto escolar. “O lúdico servirá de suporte na formação do educador, como objetivo de contribuir na sua reflexão-ação-reflexão, buscando dialetizar teoria e prática, portanto reconstruindo a práxis.” (SANTOS, 2007, p.41).[4]

A sugestão é a de que haja intencionalidade no ato de inserir jogos e brincadeiras ao contexto escolar, de forma que as crianças recebam um material adequado dentro de um espaço físico e intelectual adequado ao enriquecimento de suas competências cognitivas e ocupacionais, ficando ao professora a tarefa de organizar situações lúdicas para que ocorram de forma diversificada, desde a escolha dos temas, dos brinquedos, do espaço, etc, colaborando com a independência dos alunos no momento de expressarem suas emoções, sentimentos, conhecimentos e aderirem às regras sociais.

---

[2] KISHIMOTO, Tizuco Morchida (org.). **O jogo e a educação infantil**: Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14º. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
[3] SANTOS, Marli Pires dos Santos (org.). **O Lúdico na Formação do Educador**. 7 ed. RJ: Vozes, 2007.
[4] Op cit

ATIVIDADES

1) Com base no vídeo e no texto da professora Lucia, vamos discutir intencionalidade e planejamento escolar para inserção dos jogos, brinquedos e brincadeiras às aulas de Educação Física. Aponte uma destas possiblidades e descreva os objetivos a serem alcançados.

2) Reitere a afirmação do vídeo que garante que os Jogos Lúdicos vão além do "simples brincar".

Aulas 6 a 8

Como surgiram os Brinquedos e as Brincadeiras?

A partir desta aula, os participantes deverão refletir sobre a criação dos brinquedos, jogos e brincadeiras, analisando a intencionalidade ou não do surgimento deles e a que finalidade servem?

Para tanto, terão como subsídio o vídeo "A História dos Brinquedos" e o texto da professora PDE.

A História dos Brinquedos

Disponível em:< https://www.youtube.com/watch?v=e7lt-AxdT2M >

TEXTO 3

Capelari, Lucia Helena Biachhi

Minha Oficina de Gepeto

Quando eu era criança vivia rodeada de outras crianças. Eram primas e primos, vizinhos e outros meninos e meninas que apareciam sabe-se lá de onde para brincar conosco nas ruas, na enxurrada, com bolas ou petecas. A rua sempre estava cheia delas até o escurecer, quando as mães se zangavam com o adiantado da hora e buscavam seus filhos para o necessário banho.

Um dia eu queria ser cientista. Tinha no fundo de casa um local debaixo de uma amoreira onde brincava com alguns materiais tirados sorrateiramente da despensa de minha mãe.

Como era linda a água com anil! Com era interessante o “Sonrisal” ou “Sal de fruta” de meu pai sendo dissolvido naquela água azul. Mais interessante ainda era a escrita invisível feita com limão e lida apenas com o aquecer do papel. Quantos palitos de fósforos foram surripiados!

Eu tinha uma verdadeira oficina de Gepeto, e eu, talvez fosse o próprio Pinóquio, devido às mentiras que precisava contar para esconder o litro querosene e gasolina que usava para queimar minhas panelinhas, feitas com latas de margarina.

O importante era criar algo novo. Ali fazíamos bolinhas de barro para os meninos usarem nos seus bodoques, ali recortávamos as tiras dos trapos para vestir nossas bonecas. Ali púnhamos fogo no fogãozinho com um paninho molhado de gasolina.

Outro dia eu queria ser professora, brincar de escolinha na parede da casa, escrevendo com carvão, e levar uma surra por vez, porque tinha que apagar tudo aquilo da parede.

Numa outra vez eu preferia ser artista de teatro, tirava escondidinho o único lençol estampado de minha mãe, pegando-lhe do grande baú de enxoval, para

amarrar de uma mesa a outra, fazendo a cortina do palco e encenar minha interpretação com os colegas.

Ficava intrigada com aquele vidro que minha avó havia entregue para minha avó, onde havia um caroço enorme de abacate, junto com fumo de corda e preenchido com álcool, e que servia para todas as quedas e arranhões que tomávamos brincando e que sempre foi melhor que mertiolate.

Era minha esta pequena Oficina de Gepeto, mas, todas as outras crianças também gostavam dela e era lá que aprendíamos a sonhar e criar. E embora eu me obrigasse a ser Pinóquio, por mentir a respeito da origem dos materiais que ali se achavam, foi ali que aprendi enquanto brincava.

ATIVIDADES

1) Conte uma história a respeito de uma Oficina de criação que você conheceu e o que aprendeu com ela.

2) Revele uma criação que seja de sua autoria, seja texto oral escrito, objeto, projeto, o que for, conte para todos.

3) Apresente uma resenha do vídeo A História dos Brinquedos e teça suas considerações sobre o texto da professora Lúcia.

4ª. ETAPA DA IMPLEMENTAÇÃO – Oficina de Criação

Objetivos: contribuir com a formação dos professores incentivando a criação de brinquedos, jogos e brincadeiras para serem utilizados nas aulas de Educação Física, para que seus futuros alunos possam compreender as atitudes de solidariedade, cooperação, o respeito ao seu corpo e aos limites aprendendo sobre sua corporeidade de forma lúdica, trabalhando algumas habilidades motoras.

Metodologia: a primeira parte será da coleta dos materiais necessários para criação, depois, os alunos se empenharão no planejamento dos brinquedos que irão criar e, em seguida, confeccionarão os brinquedos pedagógicos, sendo que, depois de prontos, serão apresentados para toda escola de Implementação.

Duração: 8 horas/aula

Material: pedaços de tecido, tampinhas de garrafa, grades de ovos vazias, papel, lápis de cor, canetinhas coloridas, tesouras, latas de extrato de tomate vazias, diversos papeis coloridos, garrafas pets vazias, estiletes, cola, fita adesiva, cola quente, barbantes, régua, compasso, adesivos, sucatas, livros, retalhos e EVA, pinceis, TNT, sementes, cascas de árvores, tintas coloridas, etc.

- Aula 1 e 2- Garrafas de Boliche com garrafas PETs

Objetivo: Construir as peças do Jogo de Boliche, com intuito de trabalhar as cores, a leitura e escrita dos numerais, a contagem, a comparação de quantidade, a relação dezena e unidade, o equilíbrio, a força, a distância e a agilidade.

Material: 10 garrafas Pets, tinta colorida, pinceis.

Desenvolvimento: escolher 10 garrafas Pets, colocar tinta dentro delas, chocalhar,

pintando-as de cores diferentes, enumerá-las e preparar o jogo, não se esquecendo de uma bola pequena que será utilizada para derrubar as garrafas.

- Aula 3 e 4 - Bilboquê

Material: lata usada, sem tampa.

Desenvolvimento: pegue a lata usada e, com uma lixa, lixe toda parte onde ela foi aberta para que os usuário não se machuque na hora de brincar. Depois de bem lavada e seca, faça um furo pequeno, da largura de um lápis vem centralizado na parte inferior. Corte um pedaço de barbante (aproximadamente de 26cm) e passe-o pelo furo que foi feito. Corte um pedaço de 20cm de um cabo de vassoura e use-o como bastão, sendo que no meio dele deve ser feito um furo, sem danificá-lo. Então passe por este furo o outro lado do barbante que ainda esteja solto, faça nós para que fique firme. Pinte, antes o bastão e a lata, decorando-os como quiser. O jogo consistirá em encaixas a lata no bastão.

- Aula 5 e 6– Vai-e-Vem

Material: 2 garrafas PET de refrigerante de 2 litros; 2 barbantes de varal de 3 metros de comprimento; fita Adesiva; 4 pedaços de madeira, cortados para haste; papeis para enfeitar.
Desenvolvimento: cortar as garrafas ao meio e encaixar uma na outra passando a fita adesiva para que elas não se soltem. Depois passar os barbantes de varal pelo corpo do brinquedo, não permitindo que eles fiquem cruzados. Também devem ser feitos pequenos rolinhos com papelão e fixados junto das hastes de madeira para que as garrafas não batam nas mãos do jogador. Deve-se colorir colando figuras nas garrafas.

- Aula 7 e 8 – Jogo de Dama

Material: Caixa de papelão, caixa de sapato, tampas de garrafas PETs de cores

diferentes, lápis, régua e tesoura.

Desenvolvimento: desenhe quadrados de 3x3 cm na arte interna da caixa de sapato e recorte os quadrados desenhados. Cole-os um a um na caixa de papelão, intercalando as cores. Use as tampinhas de garrafa com peões do jogo e destaque a Dama com a tampinha virada para cima.

5ª. ETAPA DA IMPLEMENTAÇÃO – Tudo no Blog

POSTAGENS NO BLOG:

Junto com a professora, os alunos postarão no *Blog* (feito especificamente com essa finalidade/ ver se a escola tem o blog) fotos e textos, comentários e vídeos do desenvolvimento do Plano de Implementação, imagens e links com conteúdo afim também poderão ser postados.

A partir do material produzido, cada aluno deverá tecer um comentário utilizando seu próprio *login* e senha.
Aqui será deixado o link do blog construído com esta finalidade:

Disponível em: http://jogosebrincadeiraspde2014.blogspot.com.br/
Login: leocapelari2015@gmail.com
Senha : jogosebrincadeiras

AVALIAÇÃO

Atentando para o fato de que a Educação Física Escolar deve se apropriar de metodologias e estratégias adequadas a cada nível de ensino, a avaliação também deverá analisar todas as implicações da utilização desta ou daquela metodologia, evidenciando a necessidade de que a Educação Física estreite relações entre a teoria e a prática inovando didática e pedagogicamente cada momento de implementação de novos conteúdo, como se faz com este projeto.

A avaliação deve servir para questionar a ação pedagógica. Especialmente neste caso, para que esta intervenção seja verificada e não para atribuir conceito aos alunos participantes.

Ludke & Mediano (1992) esclarecem que a avaliação implica em categorias como totalidade, mediação e contradição. No caso da totalidade, esclarecem que a avaliação não pode ser dada isolada dos outros processos da educação. Quanto a mediação, deve haver um processo entre a conduta observada do aluno, para

depois lhe atribuir algum conceito. E a respeito da contradição, eles assumem que os processos de avaliação disponíveis ainda estão aquém das relações e abordagens metodológicas atuais.

Há de se considerar aqui a metodologia utilizada pelo professor-autor, ela sim será relevante e por meio dela se poderá, então chegar a um conceito sobre os objetivos atingidos. Por isso, a mediação será considerada, antes de tudo, pois ela que irá transformar as informações disponíveis e conduzir os alunos ao aprendizado.

Por fim, no caso desta implementação, a avaliação acontecerá a partir da observação da interação, da participação individual, da elaboração dos trabalhos de casa e da criatividade, sempre considerando a mediação e os objetivos atingidos, considerando os aspectos informais e formais que foram possíveis de realização, observando sempre o nível de desenvolvimento dos alunos e o conteúdo que, efetivamente, foi ministrado.

Esta avaliação estará percebendo o processo avaliativo, de forma que os futuros docentes se amparem para sua prática educativa. Todo entendimento da qualificação destes professores, serão apresentadas em forma de considerações textuais, baseadas em referencias bibliográficos já levantados, e apresentadas num artigo final para este Programa de Desenvolvimento da Educação.

Estes resultados também serão dados a conhecer numa reunião final com a equipe pedagógica e os alunos participantes.

REFERÊNCIAS

ELIAS, Norbert. **A Sociedade dos Indivíduos**. Rio de Janeiro: Zahar, 1994.

FREIRE, João Batista. **Educação do corpo inteiro:** teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipione, 1997.

GONÇALVES JUNIOR, Luiz. **A motricidade humana no ensino fundamental**. In: I Seminário Internacional de Motricidade Humana: passado-presente-futuro, 2007, São Paulo. Anais... São Paulo: ALESP, 2007. v.1. p.29-35.

GONÇALVES JUNIOR, Luiz. Atividades recreativas na escola: uma educação fundamental (de prazer). In: SCHWARTZ, Gisele Maria. (Org.). **Educação física no ensino superior:** atividades recreativas. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2004, p.130-136.

GONÇALVES JUNIOR, Luiz; RAMOS, Glauco Nunes Souto; COUTO, Yara Aparecida. A motricidade humana na escola: da abordagem comportamental à fenomenológica. **Revista Corpoconsciência** - FEFISA, Santo André, nº12, p.23-37, 2003.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** São Paulo: Perspectiva, 2000.

LARA, L. M. **O Sentido Ético-Estético do Corpo na Cultura Popular.** Tese de Doutorado. Faculdade de Educação. Campinas: UNICAMP, 2004.

LÜDKE, M.; MEDIANO, Z. **Avaliação na escola de 1º grau**: uma análise sociológica. Campinas: Papirus, 1992.

MALERBA, Jurandir. **Ensaios: teoria, história & Ciências Sociais.** Londrina: EDUEL, 2011.

Novo Dicionário Eletrônico Aurélio, versão 7.0, 5ª. Edição do Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa. Regis Ltda, 2010. Seção “Professor – O Aurélio na escola”.

NÓVOA,A. ET.AL.(Coord). Os professores e a sua formação. 2.ed. Lisboa: Dom Quixote, 1995.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares para Educação Básica.** Educação Física. Curitiba, SEED, 2008.

PINTO, Leila Mirtes Santso de Magalhães. **Lazer: concepções e significados.** Licere, Belo Horizonte, n.1, p. 18-27, setembro, 1998.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do Jogo e Aprendizagem Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

SANTOS, Gisele F. de L. **Origem dos Jogos Populares: em busca do "elo" perdido.** 4º Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar. Anais. Londrina: UEL, 2009.