

Versão Online ISBN 978-85-8015-080-3  
Cadernos PDE

VOLUME I

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

2014

# BRINCANDO NO ENSINO MÉDIO

Ana Rosa dos Santos Sousa<sup>1</sup>  
Maria Cristina Simeoni (Orientadora)<sup>2</sup>

## RESUMO

O artigo tem como objetivo principal resgatar o Conteúdo Estruturante Jogos e Brincadeiras com os alunos do Ensino Médio, despertando aspectos criativos e lúdicos. Os jogos e brincadeiras têm a possibilidade de despertar a criatividade e a ludicidade, nos alunos do Ensino Médio, ao ponto de desenvolverem maior envolvimento e participação nas aulas de Educação Física, sendo protagonistas do trabalho. Autores como Bregolato (2007); Freire (2002); Luckesi (2005); Parrat-Dayán (2001), afirmam que a criatividade e ludicidade são aspectos fundamentais para o desenvolvimento humano. O problema que norteou a pesquisa foi: quais as possibilidades e os limites de os Jogos e Brincadeiras despertarem a criatividade e a ludicidade, nos alunos do Ensino Médio, ao ponto de desenvolverem um melhor interesse pelas aulas de Educação Física? A pesquisa teve abordagem qualitativa para análise dos dados e o procedimento da observação livre. O universo foi o Colégio Estadual Júlia Wanderley – Ensino Fundamental e Médio, município de Jaboti/PR. Os sujeitos foram os alunos do 3º ano A, do Ensino Médio. Os instrumentos para análise foram os relatórios da professora observadora, a partir dos atributos da criatividade e ludicidade. Concluindo, os resultados apontaram que, os jogos e brincadeiras despertaram a participação e o envolvimento de todos na realização de atividades criativas e lúdica. As aulas de Educação Física, passaram a ter mais significados, tornando-se produções de aprendizado mútuo.

**Palavras chave:** Educação Física. Ensino Médio. Jogos e Brincadeiras. Ludicidade e Criatividade.

## 1 COMEÇANDO A BRINCADEIRA

Jogos e brincadeiras, práticas que, normalmente são destinadas aos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, ao serem propostas para o Ensino Médio podem proporcionar maior participação nas aulas de Educação Física, bem como uma formação de sujeitos mais críticos e participativos socialmente. Também, permitem o desenvolvimento da criatividade e ludicidade como características essenciais para a sociedade contemporânea.

Conforme as Diretrizes Curriculares Orientadoras da Educação Básica do Estado do Paraná (DCE) - Educação Física (PARANÁ, 2006, p.65), os jogos e brincadeiras compõe um de seus Conteúdos Estruturantes e “[...] ambos compõem

---

<sup>1</sup> Professora PDE de Educação Física. Especialista em Ciência do Movimento Humano; Educação Especial e Psicopedagogia. E-mail anajulia@seed.pr.gov.br

<sup>2</sup> Professora Assistente do Centro de Ciências da Saúde, UENP/CJ. Mestre em Educação pela UEL. E-mail mcsimeoni@uenp.edu.br

um conjunto de possibilidades que ampliam a percepção e a interpretação da realidade”. Acrescenta-se ainda, que sejam momentos de descontração muito significativos para os seus participantes, tornando-se situações de interação importantes para que o prazer pela atividade permaneça durante sua realização.

Para Bregolato (2007, p.133) a maioria dos Jogos e Brincadeiras fundamentará o aluno para desempenhar as práticas esportivas mais elaboradas e para a vivência próspera de exercícios físicos contínuos, que visam o favorecimento da manutenção da saúde e qualidade de vida. Também proporciona desenvolvimento básico para o equilíbrio do corpo, tornando o jogo essencial para a existência.

As qualidades desenvolvidas por meio da prática dos jogos e brincadeiras são diversas, entre elas citamos: resistência geral, a coordenação, a percepção espacial e temporal, a força, a velocidade, o espírito de equipe, a construção de regras e a tentativa de cumpri-las, a convivência com os erros e a derrota, com a expectativa e a perseverança (BREGOLATO, 2007, p.134).

Estes conhecimentos serão apreendidos pelos alunos, conforme o decorrer da Educação Básica e serão relacionados entre si. O aumento das dificuldades dos jogos e brincadeiras necessita de ações mais complexas, que irá exigir dos alunos raciocínio lógico, expressão corporal, socialização, dramatização e possibilidade de recriação (PARANÁ, 2006, p.34).

Essas exigências na disciplina de Educação Física, também contemplam o desenvolvimento da criatividade e da ludicidade. Segundo Bregolato (2007, p.78), através do jogo e da brincadeira, a criatividade e a ludicidade, produtoras de cultura, fluem, “sem precisar se submeter ao que já está pronto, quem brinca, pode produzir algo diferente. Imaginando projeta o novo, aquilo que não está dado, o que torna o jogo, a prova constante e evidente da capacidade criadora”.

Brincando, agimos criativamente no espaço potencial de todas as possibilidades, que são infinitas, e que traz ao cotidiano criativamente uma dessas possibilidades (LUCKESI, 2005, s/p).

O resgate destes elementos visando a criatividade e a ludicidade, deverá trazer consigo, a idéia de revolução na inteligência humana. Isso porque, necessita-se de pessoas que saibam utilizar da melhor maneira sua imaginação, que desenvolvam suas capacidades de representação mental. De intervir independentemente, cada vez mais, na realidade, utilizando a inteligência para solucionar problemas criativamente e originalmente, colocando na cultura o lúdico, a harmonia da vida. Este poder é

realizado no mundo da concretização do querer, da imaginação, no jogo (FREIRE, 2002, p.96).

## **2 JOGANDO COM NOS CAMINHOS METODOLÓGICOS**

A pesquisa teve abordagem qualitativa para análise dos dados, com procedimento da observação livre, a qual, para este trabalho e de acordo com Triviños (2008, p. 153-154), satisfaz as necessidades principais da pesquisa qualitativa.

O universo foi o Colégio Estadual Júlia Wanderley - Ensino Fundamental e Médio, Município de Jaboti, Estado do Paraná. Os sujeitos foram todos os alunos do 3º ano, turma A, período matutino, do Ensino Médio, sendo N= 31 e n= 28.

Os instrumentos selecionados para análise, foram os relatórios de campo, elaborados de maneira descritivas. Parafraseando Triviños (2008, p.154-155), essas anotações pretenderam transmitir com exatidão, a exposição das 28 aulas, disciplina de Educação Física, planejadas e aplicadas pelos alunos. Tal exposição fazem parte dos fenômenos sociais, seu contexto - requisito essencial da pesquisa qualitativa e de uma intervenção profissional, não somente com ações imediatas, mas com o planejamento destas.

Cada aluno pesquisou, elaborou e foi o responsável pela realização de seu plano de aula, contando com o auxílio do professor ou de outro colega, quando necessário. Em cada plano foi solicitado que em seu conteúdo fossem contemplados: identificação do aluno; dia que seria realizada a atividade; nome do jogo ou brincadeira; seu desenvolvimento e os materiais utilizados.

Apenas para fins de organização, os dados foram divididos conforme a sistematização das Diretrizes Curriculares da Educação Básica do Estado do Paraná – Educação Física – a qual organiza os conteúdos da disciplina de Educação Física escolar em Conteúdos Estruturantes: Esportes; Dança; Jogos e Brincadeiras; Ginásticas; Lutas (PARANÁ, 2008). No caso desta pesquisa, não foram contemplados os conteúdos como a Ginásticas e as Lutas, pois não foi objetivo, que todos aparecessem.

Para análise dos relatórios, organizados, em Conteúdos Estruturantes foram selecionadas as categorias da criatividade e ludicidade, bem como seus atributos: “[...] a novidade, a originalidade, a variedade, a espontaneidade, a curiosidade, a imaginação, a facilidade de ver e entender as coisas, a descoberta e a invenção”

(PARRAT-DAYAN, 2001, p. 113), “[...] imaginação, ato regrado; capacidade de agir; envolvimento, bem-estar e prazer; natureza social e cultural; ato de natureza categorial que pode levar à solução de problemas” (KISHIMOTO, 2013, p.24).

Assim, se apresentam abaixo, os relatórios das 28 aulas ministradas pelos alunos do Ensino Médio, bem como suas análises a partir da criatividade e ludicidade e de seus atributos.

Os esportes que se destacaram foram os coletivos: vôlei, handebol, futsal e basquete. Tiveram a participação de todos os presentes, sendo os escolhidos, principalmente, pelos alunos do sexo masculino para serem desenvolvidos.

Foram adaptados e receberam diferentes denominações como: Vôlei Estátua, Vôlei às Escuras, Vôlei com perguntas, Vôlei Adaptado, Handebol Lúdico, Handebol Adaptado, Futsal de três pernas e Futbasquetebol.

O desenvolvimento do Vôlei Estátua, Vôlei as Escuras e do Vôlei com perguntas, seguiu as regras do vôlei tradicional e tiveram algumas outras, adicionadas às suas execuções tornando-os criativos e lúdicos.

No Vôlei Estátua, o aluno que cometeu uma falta, virou estátua. A equipe que ficou com mais integrantes em movimento no final, se tornou a vencedora. Este jogo mostrou-se diferente e priorizou o desempenho de todos na sua realização.

O Vôlei às Escuras foi um dos jogos mais criativos. Para a sua realização, tornou-se necessário cobrir inteiramente a rede (foi utilizado um grande pano preto) impedindo que uma equipe visualizasse os movimentos da outra. Primeiramente, foi utilizada uma bola de plástico grande e permitido seis toques antes de passá-la para o outro lado. No decorrer do jogo a bola foi trocada por outra menor e chegou aos três toques. A ludicidade esteve presente durante todo o jogo.

No Vôlei com perguntas, os participantes, ao executarem um fundamento de forma errada, responderam uma pergunta de conhecimentos gerais, previamente elaborada pelo aluno que apresentou o jogo. Esta atividade criativa, não excludente, contou com a participação e aprovação, de todos os alunos.

O Vôlei Adaptado, muito lúdico, foi desenvolvido seguindo estas adaptações: foram permitidos cinco toques na bola, apenas com o uso da cabeça e ou dos pés; o toque com as mãos era considerado ponto para a equipe adversária; o saque inicial deveria ser realizado com o pé e a equipe, quando atingiu trinta pontos, venceu o jogo. Contando com estas adaptações, esta atividade mostrou-se muito criativa e lúdica.

Necessitou do empenho de todos, no decorrer de seu desenvolvimento. Foi bem aceita e disputada com grande participação e animação.

Outra modalidade esportiva abordada foi o Handebol. Foram apresentados o Handebol Lúdico e o Adaptado. No Handebol Lúdico, os alunos foram divididos em duas equipes e elegeram seus respectivos goleiros. Estes permaneciam andando ao redor da quadra (sobre as linhas), com um arco nas mãos, elevado acima da cabeça. As equipes trocaram passes e lançaram a bola através do arco, para realizarem os gols. A outra equipe tentou não deixar isto acontecer, interceptando a bola e começando novamente o jogo. Também foram colocadas duas bolas, tornando a partida mais lúdica. A vencedora foi a equipe que mais gols realizou. Esta atividade foi desenvolvida com muita movimentação e entusiasmo. Devido ao grande número de participantes e depois que se acrescentou mais uma bola, sua realização tornou-se animada, para a efetivação dos gols, com todos participando e interagindo. Os goleiros mostraram-se muito eficientes e ágeis. Estiveram presentes, muita criatividade e ludicidade, tornando a experiência inesquecível para todos os integrantes.

No Handebol Adaptado, foram incluídas algumas novas regras, além das tradicionais, como: o jogo deveria ser misto; haveriam de realizar sete passes antes do arremesso ao gol e dois goleiros. Este jogo lúdico, solicitou e estimulou a inclusão de todos os participantes devido aos passes que foram realizados e os gols foram reduzidos, resultados da agilidade dos dois goleiros, em cada gol. Agradou a todos os envolvidos, mostrando-se diversificado e criativo.

Outro esporte foi o futsal, aqui apresentado e realizado com três pernas. A turma foi dividida em duas equipes, não ficando nenhum aluno fora da atividade, estes formaram duplas. Foram distribuídas, para cada dupla, três pedaços de barbante, fortes suficientes para suportarem até o final do jogo. Foram amarrados em uma perna de cada participante, juntamente com a do seu par, ficando cada dupla com três pernas. Também os dois goleiros tinham as pernas unidas. As regras foram tradicionais, sem adaptações. Este jogo mostrou-se muito lúdico desenvolvendo diversas aptidões. As participações mostraram-se animadas, devido a criatividade solicitada de cada dupla, para superarem as dificuldades e realizarem com maior desempenho suas posições. Descontraído, proporcionou aos seus integrantes um maior contato físico com os companheiros, o que tornou a atividade mais espontânea e agradável.

Finalizando este conteúdo, teve a fusão de dois esportes o futsal e o basquete, representado pelo Futbasquetebol. Os alunos divididos em duas equipes ou times, posicionaram em um lado da quadra sem separação de gênero. O jogo baseou-se na sua principal regra: de um lado da quadra só poderia ser jogado futsal, adotando suas respectivas regras e do outro lado seria realizado o basquetebol com seus fundamentos. Assim, quando a bola estava do lado do futsal, as regras seriam do futsal com o objetivo do gol e do lado do basquete, as regras foram do basquete com a finalidade da cesta. O time que iniciou, estando do lado do futsal, buscou a cesta e do lado do basquete, executou o gol. Este jogo, lúdico e contagiante mostrou-se muito animado, exigindo de todos os envolvidos, muita concentração e criatividade durante sua realização. Os participantes demonstraram garra e desempenho, nos dois esportes abordados. O material utilizado para sua realização foi uma bola de vôlei, o que proporcionou a execução do jogo, sem o perigo de ocorrer lesões nos alunos, tornando a atividade apreciada por todos.

Estas atividades onde predominaram a criatividade e a ludicidade, foram desenvolvidas com todos os alunos, tornando-se mistas e a turma foi dividida em apenas duas equipes, não excluindo os menos aptos, ao contrário, estes só acrescentaram ao desenvolvimento e conclusões dos esportes contemplados.

A Dança foi abordada no planejamento de uma aluna sob o título de Dança da Cadeira; desenvolveu-se através de uma roda de cadeiras e os demais alunos a sua volta, com uma cadeira a menos que o número de participantes. Os integrantes, ao redor das cadeiras, dançaram ao som de uma música. Quando esta foi pausada, cada um ocupou uma cadeira, sobrando um, sem cadeira, ficando fora da dança. A seguir retirou-se uma cadeira até sobrar apenas uma e dois alunos, que tentaram ocupá-la, tornando-se assim, o vencedor.

A atividade foi bem aceita, mostrou-se lúdica e também favoreceu os mais aptos na primeira execução. Já na segunda maneira dessa dança, a criatividade aparece ao se retirar apenas as cadeiras. Os alunos não poderiam ficar em pé, sentando no colo dos que ocupavam as cadeiras. Finalmente sobrou apenas uma cadeira onde todos se sentaram, tornando a sua realização mais prazerosa.

Os Jogos e Brincadeiras, foram a maioria das atividades que nossos alunos contemplaram em seus planos de aulas. São eles: Porta Aberta; Gato e Rato; Brincadeira do Pisca; Brincadeira da Bexiga; Garrafa Mágica; Jogo com Tacos e Pano; Gato Mia; Quem sumiu?; Esconder objetos; Caça aos Pintinhos; Desfazendo o Nó;

Alerta; Beisebol de bexigas com água; Gincana, Queimada Abelha Rainha; Queimada Congelada; Queimada das Laterais; Queimada com Crachás e Queima dos Números.

Em círculo, sentados em cadeiras, os alunos iniciaram a Brincadeira do Gato Mia. Esta atividade foi realizada na sala de aula do 3º Ano A, com um aluno no centro do círculo de cadeiras, com os olhos vendados. Utilizou-se um óculos de natação que teve suas lentes pintadas de preto, impedindo a visualização de quem iniciou a brincadeira. O responsável pela brincadeira girou o aluno vendado, em determinado tempo, algumas voltas, indicou outro que estava sentado e disse: Gato Mia! Este aluno miou e o que estava junto do professor, tentou adivinhar quem estava miando. O autor dos miados poderia disfarçar, para não ser reconhecido e depois ocupou o centro da roda. Também no decorrer da atividade, trocaram de lugares. Esta brincadeira lúdica e criativa, proporcionou aos participantes muita diversão, solicitando que seus participantes desenvolvessem a percepção auditiva e memória para acertarem os autores dos miados, por diversas vezes disfarçados. Todos participaram e apreciaram.

Outra brincadeira, também na sala de aula, foi, Quem Sumiu? Um aluno de costas para a sala de aula, escondeu o rosto com as mãos e o responsável pela brincadeira verificou e certificou-se de que o mesmo não estava enxergando ou observando (sondando) nada e selecionou outro aluno que se encontrava sentado, para retirar-se da sala de aula. O aluno quando virou para a turma, procurou descobrir quem estava faltando. Após, o que estava fora retornou e ocupou o lugar de quem deveria descobrir o aluno que sumiu. Os alunos, começando com alguns e depois todos, trocaram de lugares. Esta brincadeira permitiu maior sociabilização entre os participantes, conseguiu incluir toda a turma na sua realização. Desenvolveu a percepção visual e a memória. Proporcionou a criatividade e a ludicidade para seus integrantes durante sua realização, principalmente quando a turma mudava seus respectivos lugares.

A brincadeira Esconder Objetos, foi na sala de aula e no pátio da escola. A turma foi dividida em duas equipes. Uma saiu da sala, deslocou-se para o pátio e teve um determinado tempo para esconder os objetos (foi utilizado quinze bolinhas plásticas coloridas). A outra ficou na sala aguardando. Quando a equipe retornou, os alunos que estavam na sala, saíram para a procura, por um período limitado. Conforme os objetos achados, foram os pontos marcados para esta equipe. A seguir, a equipe que marcou os pontos, saiu para esconder os objetos. Esta brincadeira



desenvolveu diversas aptidões nos seus integrantes, proporcionou a inclusão de todos, tornando-se atraente durante o decorrer de sua realização. As participações mostraram-se espontâneas, priorizando a criatividade na procura dos melhores lugares, para ocultarem seus objetos. Lúdica, quando localizaram, onde a equipe adversária havia escondido seus pertences e conseguiram resgatá-los.

Porta Aberta, iniciou-se com os jogadores formando um círculo, exceto um que ficou do lado de fora. Ao sinal, de um apito, este correu ao redor do círculo e bateu nas costas de um companheiro e disse: Porta Aberta! E saiu correndo. Quem recebeu a batida abandonou seu lugar e correu em sentido contrário ao colega. Ambos correram com o objetivo de ocupar o lugar vago e fechar a porta. Quem não conseguiu fechar a porta, continuou a brincadeira. Esta atividade solicitou de seus participantes muita agilidade e velocidade. Lúdica, agitada e criativa, não exclui os menos aptos. Necessitou da atenção e disposição de todos os envolvidos.

No jogo do Gato e Rato, foram solicitados dois alunos, para fazerem o papel de gato e de rato, os demais ficaram dispostos em círculo, de mãos dadas e em pé. O rato permaneceu dentro do círculo, o gato permaneceu do lado de fora. O gato tentou capturar o rato, para conseguir atingir seu objetivo, ele procurou passar pela roda, atravessando embaixo das mãos, mas foi impedido várias vezes. Ao conseguir, o rato escapou da sua perseguição. Quando pegou o rato, dois novos alunos foram escolhidos. Brincadeira lúdica onde os integrantes atuaram de maneira saudável e intensa na preservação do rato. Não exclui os menos aptos, ao contrário, estes na maioria das vezes como ratos foram os mais protegidos e exaltados. Durante sua realização, esta atividade promoveu muita agitação, necessitando da força e da criatividade de cada integrante para a sua efetivação.

A Brincadeira do Pisca foi realizada com os alunos em círculo, sentados em cadeiras e em duplas; um sentado e o outro atrás da cadeira em pé, vigiando para que seu parceiro não fosse atraído por outro. Uma pessoa ficou sozinha, atrás da cadeira vazia, em pé. Em determinado momento da brincadeira ela piscou para outra que estava sentada. Quando percebeu a piscada, a que estava sentada procurou fugir da cadeira para se juntar com o jogador que piscou e ocupou a cadeira que estava vazia. Mas quando o guardião percebeu, ele segurou esta pessoa, colocando suas mãos nos seus ombros para ela não escapar. A brincadeira prosseguiu com aquele que ficou com a cadeira vazia. Também realizamos a troca, aqueles que estavam guardando seus parceiros passaram a ficar sentados, tentando fugir. Atividade lúdica,

que demonstrou ser contagiante e a participação dos envolvidos foi grandiosa. Os toques, proporcionados pelas mãos dos colegas, tornaram o jogo agradável e criativo. Atividade que exigiu muita concentração e rapidez de seus participantes.

Na Brincadeira da Bexiga, os alunos formaram duplas, ficando um em cada fila, do lado direito e do esquerdo. Para o desenvolvimento do jogo, usamos bexigas com água, uma para cada dupla. Nas duplas, um jogava a bexiga para outro, e quando estouravam, ambos eram eliminados. A brincadeira terminou quando sobrou apenas uma dupla, que durante as jogadas, não permitiram que a bexiga caísse e estourasse. Atividade lúdica e criativa, desenvolvida com muito dinamismo por todos os integrantes da turma. As bexigas coloridas deram maior encanto a sua realização que necessitou de muita concentração, até o seu término. Quando as bexigas começaram a estourar, devido ao contato com o piso, os alunos continuaram a apreciar o jogo, mesmo já estando desclassificados, animando e vibrando com os colegas que ainda continuavam jogando.

Outra brincadeira foi a Garrafa Mágica. Para a realização desta atividade foi utilizado um enorme tapete colocado no centro da quadra, onde os alunos sentados, formaram um círculo. No centro, do tapete, a aluna que apresentou a atividade, girou uma garrafa e, quando esta parou, apontou para um participante que foi para o meio do círculo e executou uma tarefa que os outros escolheram. O objetivo desta brincadeira era desenvolver a imaginação através dos trabalhos que foram aplicados. Foram propostos aos participantes: abraços, poesias, músicas diversas, danças com vários ritmos, dramatizações, realizações de exercícios abdominais, jogadas de diversos esportes, passeios, apertos de mãos, mímicas, corridas, saltos, caminhada, deslocamentos e imitações de animais (sons, atitudes e movimentos). Estes mostraram-se lúdicos, tornando a proposta aceita e realizada por todos com alegria e criatividade.

No Jogo com Tacos e Pano, foi utilizado um pano e dois tacos, posicionados no centro da quadra. Dividiu-se a turma em duas equipes, posicionadas sentadas e em linha reta, uma de frente para a outra. Cada participante recebeu um número igual ao do integrante da outra equipe, ofertado pelo aluno responsável pelo jogo. Quando apitou e gritou um número, ambos das duas equipes, correram e cada um pegou seu taco, colocou sobre o pano e, o mais ágil, o arrastou até o gol. O outro tentou impedir que isso ocorresse e procurou fazer seu ponto, seguindo as mesmas táticas. Quem não conseguiu efetivar seu gol, teve direito a revanche, escolhendo seu adversário,

na outra equipe. Esta atividade mostrou-se dinâmica e estimulante. Foi criativa, pois cada um desenvolveu sua própria estratégia de realizar com êxito sua participação. Lúdica, porque contagiou os integrantes no seu desenvolvimento e tiveram a proposta de uma segunda chance para atingirem o sucesso. Todos aprovaram e participaram com desempenho.

Na brincadeira Caça aos Pintinhos, a turma foi dividida em grupos com números iguais de participantes, ou próximo disso. Formaram várias filas e na frente destas, ficou uma pessoa, que era o gavião. O primeiro integrante, de cada fila, a galinha, possuía a função de proteger os pintinhos, podendo usar somente os braços abertos para espantar o gavião. Os demais da fila ficaram sendo os pintinhos que deviam fugir do gavião, porém não podiam se soltar da cintura uns dos outros, quando isto ocorreu, a brincadeira era reiniciada. O gavião deveria tentar tocar um dos pintinhos. Quando eram pegos, havia a mudança de lugares. Repetiu-se até que todos passaram por todas as posições. Esta atividade lúdica proporcionou momentos agradáveis à todos os participantes. Desenvolveu várias aptidões como: força, agilidade, destreza, deslocamentos, ritmos, contatos corporais, segurança, auto-estima. Foi criativa, através dos diversos personagens representados, assegurando a participação e o entusiasmo durante sua realização.

O jogo Alerta, cujo objetivo era que os alunos deveriam evitar ser acertados pela bola e acertá-la em outra pessoa, permanecendo no jogo, o máximo de tempo possível; desenvolveu-se com um jogador, iniciando com a bola em mãos e o restante a sua volta. Ele lançou a bola para cima, com ambas as mãos e, ao mesmo tempo, gritou o nome de um dos outros colegas, que pegou a bola o mais rápido possível. Os demais procuraram se afastar. O nome chamado, conseguiu pegar a bola antes que ela tocasse o solo, jogando-a novamente, chamando outro nome. Porém, quando a bola atingiu o chão, o jogador chamado, de posse da bola, gritou: Alerta! E todos pararam onde estavam. Ele lançou, então, na direção de outro aluno, para acertá-lo. Este tornou-se ferido e o próximo a realizar a atividade. Ao ser atingido pela segunda vez, ele tornou-se gravemente ferido. Na terceira vez foi considerado morto e saiu da brincadeira. O jogo acabou ao ficarem somente dois jogadores. Este jogo estimulante, assegurou aos seus integrantes, a garantia de uma participação plena, onde a ludicidade e a criatividade estiveram presentes durante seu desenvolvimento.

Para a realização do jogo Beisebol com bexigas e água, utilizaram-se várias bexigas, coloridas e com água no seu interior. Previamente preparadas para o jogo.

Organizou-se, também, o local para sua realização. Foi selecionada a quadra de vôlei e improvisou-se o campo para o Beisebol. Foram colocadas quatro cadeiras, como as bases e duas faixas indicando a saída e chegada. A turma foi dividida em equipe A e B. A equipe A, posicionou-se atrás da faixa de saída, formando uma fila. A equipe B ficou dentro da quadra de vôlei, um ao lado do outro. Ao sinal do aluno-professor, o primeiro da equipe A correu e contornou as quatro bases e atingiu a chegada, sendo confirmada pelo responsável pelo jogo. Durante este tempo, a equipe B passou entre os seus integrantes, uma bexiga com água, depositando-a num círculo (desenhado com giz no centro da quadra). Quando um dos participantes não conseguiu pegar ou estourou a bexiga neste intervalo, a equipe, que estava correndo, pontuou. Após todos da equipe A terem participado e marcados os seus pontos, a equipe B passou a correr e pontuar. Este foi um jogo que desenvolveu nos seus participantes suas potencialidades lúdico-criativas, proporcionando atitudes de enfrentamento aos desafios que lhes foram propostos. Respeitou-se o limite de cada um. Todos apreciaram e não sobrou nenhuma bexiga inteira.

Para desenvolver a brincadeira Desfazendo o Nó, formou-se uma roda com os alunos. Cada um guardou o nome do companheiro que estava ao seu lado, segurando suas mãos, o da esquerda e o da direita. Após, trocaram de lugares de modo que, ficaram longe dos colegas que estavam próximos na roda e em seguida deram as mãos aos seus amigos que estavam ao seu lado da primeira vez. Com isso um grande nó foi formado e procuraram desfazê-lo, voltando ao círculo inicial. Esta brincadeira estimulante desenvolveu concentração, memória, atenção, percepções e diversas emoções. O contato físico tornou-se extremamente indispensável, situação que contribuiu para a sociabilização, descontração e aumento da auto-estima. Proporcionou aos seus participantes a integração de todos, através da criatividade e ludicidade presentes nas novas possibilidades que surgiram para sua finalização.

A Gincana foi composta de seis grupos com cinco elementos e discutiram entre eles, quem realizaria cada prova. As provas foram cronometradas e a equipe que concluiu primeiro as tarefas, foi a campeã. Cada uma escolheu seu líder e um nome. A primeira prova foi a do ovo na colher. Cada participante carregou um ovo, com a colher na boca, sem deixá-lo cair. A segunda prova, tinha um prato com trigo e no meio uma bala, que o aluno encontrou utilizando somente a boca, não pode ajudar com as mãos. Na terceira prova, foi realizada a corrida do saco, na qual os jogadores entraram, dentro de um saco e correram até uma linha, que havia sido marcada. A quarta prova,

foi a do arco. Os integrantes de cada equipe tiveram que passar o arco pelo corpo duas vezes. Na quinta prova, os participantes acertaram a cesta, três vezes com uma bola de basquete. Na sexta prova tinha pendurada uma medalha na trave e o aluno correu e a colocou no líder da equipe. Estas atividades autônomas, envolveram: rapidez, agilidade, equilíbrio, força e destreza. Os alunos participaram e realizaram as provas com espontaneidade desenvolvendo os aspectos lúdico e criativo. Após concluírem as atividades tiveram a oportunidade de manipular os brinquedos presentes, criando situações lúdicas, onde prevaleceu o que vale mesmo é o brincar.

Nos Jogos e Brincadeiras, a brincadeira que não poderia deixar de ser abordada por nossos alunos foi a Queimada, com diversas variantes como: Abelha Rainha; das Laterais; Congelada; dos Números e com Crachás.

Na Abelha Rainha, o grupo de alunos foi dividido em dois times e cada um deles escolheu um jogador para ser a abelha rainha. Este jogador teve a proteção do restante do time. Uma equipe começou com a posse da bola e a outra escolheu o campo que jogou. Aqueles que começaram com a bola, tentaram queimar os jogadores adversários; especialmente a abelha rainha. Os alunos queimados, deslocaram para o seu lugar, denominado de morto, espaço atrás do campo e não puderam sair deste local. Para ganharem o jogo, era necessário queimar todos do time, mas se a abelha rainha fosse queimada antes, a brincadeira terminava e a equipe que a atingiu tornava-se a vitoriosa. Atividade que envolveu todos os alunos, cada equipe buscava ao mesmo tempo, queimar e descobrir a abelha rainha adversária. O jogo esteve muito animado e a alegria era visível. Criativo, proporcionou uma dificuldade a mais para os jogadores quando colocamos obstáculos (cones) distribuídos no campo. Ao serem tocados o jogador estava queimado. Estiveram presentes todas as esferas da ludicidade, garantindo para os participantes, situações estimulantes e dinâmicas.

A Queimada das Laterais, apresentou-se como um jogo normal, realizado com duas equipes, com o mesmo número de integrantes. A variante apareceu quando o jogador foi queimado, pois além de ficar no fundo da quadra, ele podia circular pelos espaços laterais para queimar os adversários que estavam no centro do campo. Em um determinado momento do jogo, havia alunos arremessando para queimar, de todas as direções. Brincadeira dinâmica, não excluiu os menos aptos, mas destacou suas importâncias nas conquistas do grupo. Desenvolveu a atenção e coordenação.

Solicitou a participação em conjunto, buscando uma verdadeira interação, para juntos atingirem os objetivos do jogo, o que o tornou lúdico e criativo.

Na Queimada Congelada, as regras tiveram alguns acréscimos. O jogador que teve uma parte do corpo atingida, esta ficou congelada e não poderia mais utilizá-la até o final do jogo. Exemplo, quando alguém teve o braço queimado, não pode usá-lo para arremessar; a perna atingida, permaneceu pulando com um apenas um pé. Estava fora, ao ser atingido na cabeça e tronco. Para o desenvolvimento do jogo foram utilizadas bolas leves. Esta brincadeira contou com a participação de todos os alunos que se identificaram com a mesma. Apresentou elementos da criatividade quando o aluno-professor, imobilizou as partes queimadas (congeladas), com fita adesiva e impossibilitadas de jogar, tornando a aula lúdica e descontraída. Foi acrescentada mais uma bola plástica, aumentando o ritmo e alegria do jogo.

A Queimada com Crachás, apresentou como uma variação do caçador. Os alunos tinham um crachá, pendurado no pescoço, com um número qualquer, virado de forma que ninguém pudesse vê-lo e ficaram espalhados pela quadra. Foram escolhidos dois queimadores, um em cada extremidade do campo, que queimaram seus companheiros. O aluno atingido, virava seu crachá, mostrava o seu número e posicionava-se ao lado do queimador. Venceu a equipe que mais pontuou. A cada partida, o professor trocou os crachás e a equipe vencedora foi a que teve menos pontos. Brincadeira democrática, envolveu todos os alunos em sua realização. A animação foi geral. A interação do grupo proporcionou momentos lúdicos e criativos no desenvolvimento da atividade tornando-a democrática e superadora de preconceitos.

A Queima dos Números iniciou-se com os participantes posicionados em uma única fila. O professor passou a numerá-los em ordem crescente (1,2,3...), até chegar ao último. Os alunos desfizeram a fila e ficaram distribuídos por toda a quadra e não podiam correr ou andar com a bola, somente trocar passes e encostar no número que estava correndo e fugindo para não ser queimado. Começou a queima do número um, depois o número dois e assim sucessivamente, até que atingiu o último. Jogo desafiador, incluiu todos os integrantes no seu desenvolvimento. Veloz e atraente, evidenciou seu caráter lúdico e criativo, sendo aprovado pelos seus participantes. Destacou a ajuda mútua e as manifestações descontraídas que evidenciaram o prazer de jogar e que supera o desejo de vencer, condições estas, propícias para a realização e finalização de todas as brincadeiras.

## **2.1 Discutindo a respeito dos jogos e brincadeiras, criativos e lúdicos**

Conforme já citado neste item metodológico, foram selecionados alguns atributos da criatividade e ludicidade para a discussão da análise dos dados. Daqueles que pertencem à criatividade, foram utilizados: “[...] a novidade, a originalidade, a variedade, a espontaneidade, a curiosidade, a imaginação, a facilidade de ver e entender as coisas, a descoberta e a invenção” (PARRAT-DAYAN, 2001, p. 113). Dentre os atributos da ludicidade foram selecionados: “[...] imaginação, ato regrado; capacidade de agir; envolvimento, bem-estar e prazer; natureza social e cultural; ato de natureza categorial que pode levar à solução de problemas” (KISHIMOTO, 2013, p.24).

Assim, observou-se as aplicações das aulas pelos alunos do 3º A, do Ensino Médio, a partir de tais atributos, procurando identifica-los e assim, caracterizando a aula como criativa e lúdica.

Ao apresentarem os Conteúdos Estruturantes Esportes, Danças e Jogos e Brincadeiras, de maneira criativa e lúdica, foi conferido, por meio da observação, a presença dos atributos: novidade, pois cada uma das aulas apresentadas tinha o elemento surpresa na sua forma de agir e assim sendo, cabe aqui o atributo da originalidade também; a variedade, no momento em que houve variação de jogos e brincadeiras conhecidos, como por exemplo o Voleibol Estátua; a espontaneidade da participação de todos, no desenvolvimento das aulas; a curiosidade na espera para saber que jogo ou brincadeira seria apresentada e também no momento de planejar; a imaginação, talvez o atributo mais presente nas aulas, pois brincadeiras são carregadas de imaginação; a facilidade de ver e entender as coisas em cada uma das aulas, pois sempre apresentavam-se desafios a serem vencidos; a descoberta de novas formas de jogar o mesmo jogo; a invenção, pois cada um dos alunos deveriam criar, inventar uma maneira brincante para as aulas de Educação Física. Desta maneira pode-se afirmar que os atributos da criatividade, sistematizados por Parrat-Dayan (2001, p. 113), estavam fortemente presentes em todas as aulas.

Em relação aos atributos da ludicidade (KISHIMOTO, 2013, p.24), apresentaram-se a imaginação, igualmente como o citado no atributo da criatividade; ato regrado, ao apresentarem disciplina para que as brincadeiras se desenvolvessem adequadamente e seguindo suas regras; capacidade de agir de acordo com cada proposta; envolvimento total dos alunos nos jogos e brincadeiras; bem-estar e prazer,

sensações naturais quando a ludicidade se apresenta, principalmente em momentos brincantes e espontâneos; natureza social e cultural a partir da coletividade apresentada e da recuperação de alguns jogos e brincadeiras tradicionais, como a queimada e a dança das cadeiras; ato de natureza categorial que pode levar à solução de problemas. Esse último atributo da ludicidade foi verificado tanto no momento de planejamento das atividades, como no desenvolvimento das mesmas. O jogar e o brincar exigem desafios e, portanto, apresenta a necessidade de solução de problemas. Como exemplo o Futsal de Três Pernas, que exigiu dos participantes, discutir e solucionar como iriam se movimentar a partir da situação apresentada.

Finalmente, por meio da discussão acima, foram encontradas diversas possibilidades para que os jogos e brincadeiras despertassem a criatividade e a ludicidade, nos alunos do Ensino Médio, ao ponto de desenvolverem um melhor interesse pelas aulas de Educação Física. Quanto aos limites, para esta pesquisa, ficam limitados aos materiais, que precisaram ser adquiridos especialmente para as atividades, pois a escola não ofertava. Porém não impediram o desenvolvimento das aulas.

## **FINALIZANDO O JOGO**

Ao finalizar esta pesquisa, é importante destacar algumas considerações: primeiro, relevar o trabalho com jogos e brincadeiras no Ensino Médio, por meio da criatividade e ludicidade, como trabalho fundamental para o desenvolvimento humano em todos os seus aspectos, segundo, destacar o papel de protagonistas dados aos alunos do 3º Ano A, do Ensino Médio, para pesquisar e planejar as aulas.

Essas considerações finais foram possíveis a partir da elaboração do objetivo principal, que foi resgatar o Conteúdo Estruturante Jogos e Brincadeiras com os alunos do Ensino Médio, despertando aspectos criativos e lúdicos. Para dar conta desse objetivo foi proposto aos alunos que, através de pesquisas individuais e seleção de diferentes Jogos e Brincadeiras, fosse organizado uma pequena coletânea. Com estes conteúdos em mãos, buscou-se a realização dos jogos e brincadeiras, explorando principalmente os atributos da criatividade e da ludicidade.

O problema que originou este projeto de intervenção pedagógica foi, quais as possibilidades e os limites de os Jogos e Brincadeiras despertarem a criatividade e a ludicidade, nos alunos do Ensino Médio, ao ponto de desenvolverem um melhor



interesse pelas aulas de Educação Física? Esse questionamento surgiu no momento que em foi observado a desmotivação dos alunos para a prática nas aulas de Educação Física, no Ensino Médio. Além disso, é de conhecimento no meio escolar, que as aulas de Educação Física, principalmente no Ensino Médio, não são frequentadas de maneira adequada.

Em resposta à questão norteadora da pesquisa, os jogos e brincadeiras despertaram o interesse pelas aulas de Educação Física, no 3º Ano A, do Ensino Médio. A criatividade e a ludicidade, destacadas nos planos de aulas foram fundamentais para esse despertar. Poucos limites foram apontados, porém não foram significativos ao ponto de impedirem o desenvolvimento das aulas.

Partindo dessa reflexão, entende-se o valor educacional que o Conteúdo Estruturante Jogos e Brincadeiras, possui. Destaca-se ainda, como é importante que seja explorado nas aulas, evidenciando os aspectos da criatividade e ludicidade, partindo do objeto de estudo e de ensino da Educação Física, a Cultura Corporal. Assim, é possível o acesso ao conhecimento e à reflexão crítica das inúmeras manifestações corporais produzidas pela humanidade, contribuindo para a formação de um ser humano crítico e reflexivo, reconhecendo-se como sujeito histórico, político, social e cultural (PARANÁ, 2008, p.49).

Em síntese, o entrelace criativo e lúdico, que une o Ensino Médio ao Conteúdo Estruturante, Jogos e Brincadeiras, pode retomar a motivação pelas aulas de Educação Física nesse segmento, que há tempos estava apagada. Jogar e brincar não são ações somente para a fase da infância. É possível direcionar atividades também para grupo de adolescentes, jovens e adultos, basta incorporar elementos da criatividade e ludicidade. Para o fortalecimento dessa ideia, outras pesquisas devem ser elaboradas, incorporando os demais Conteúdos Estruturantes e também os Elementos Articulares, propostas nas Diretrizes Curriculares Orientadoras da Educação Básica – Educação Física – Estado do Paraná.

## REFERÊNCIAS

BREGOLATO, Roseli Aparecida. **Cultura Corporal do Jogo**. Coleção Educação Física Escolar: no princípio de totalidade e na concepção histórico-crítica-social. v.2. 2.ed. São Paulo: Ícone, 2007.

FREIRE, João Batista. **O jogo**: entre o riso e o choro. Campinas: Autores Associados, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. OLIVEIRA-FORMOSINHO, Júlia. **Em busca da Pedagogia da Infância: Pertencer e Participar**. Porto Alegre: Penso, 2013.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Brincar: o que é brincar?** 2005. Disponível em: <[www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm](http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm)>. Acesso em: 10 Abr. 2014.

PARANÁ, **Diretrizes Curriculares da Rede Pública de Educação Básica do Estado do**. Educação Física. (Versão Preliminar). Curitiba, 2006.

\_\_\_\_\_. **Diretrizes Curriculares Orientadoras da Educação Básica - Educação Física**. Curitiba: SEED, 2008. pdf

PARRAT-DAYAN, Silvia. Gênio e Criatividade. In: Vasconcelos, Mário Sérgio (Org.). **Criatividade: Psicologia, Educação e Conhecimento do Novo**. São Paulo: Moderna, 2001.

TRIVIÑOS, Augusto N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 2008.