



JOGOS E BRINCADEIRAS: UMA PROPOSTA/EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Nathalia Dória Oliveira ¹

RESUMO

O presente artigo teve o objetivo de elaborar uma proposta para o ensino-aprendizagem dos Jogos e Brincadeiras para os anos iniciais do Ensino Fundamental. Como também, materializá-lo na práxis docente em uma escola pública, possibilitando uma reflexão criativa e crítica. Para isso a pesquisa de configurou na abordagem qualitativa, com duas etapas: a primeira um estudo teórico sobre a temática, e a segunda etapa em campo. O planejamento e elaboração de uma proposta para o ensino-aprendizado é crucial para um bom acompanhamento e desenvolvimento dos alunos, contudo a práxis docente e a dinâmica escolar é diversa, rica e contraditória, por isso é importante adequar a realidade imposta do cotidiano de cada professor e aluno, para assim desenvolver as crianças nas diversas dimensões da vida humana e nos aspectos individuais, físico-motor, intelectual, afetivo-emocional e social

Palavras-chave: Docência, Educação Física, Jogos e brincadeiras, Práxis.

INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras estão presentes historicamente na sociedade com diferentes modos e culturas que podem se perpetuar entre uma geração e outra, mas também pode se (re)inventar. O brincar é importante para o desenvolvimento motor, cognitivo e psicossocial da criança, além das interações e relações sociais que o espaço escolar propicia. Para Vygotsky (1989) a criança ao brincar e jogar aplica seus esquemas mentais de acordo com a realidade que a cerca, aprendendo e assimilando através da expressão dos seus desejos e interesses.

Assim, o jogo segundo Huizinga (2007) se caracteriza resumidamente como: Ocupação voluntária (livre de imposições externas); Frivolidade e êxtase (dois limitantes do jogador); Regras para manter a ordem (podem ser explícitas implícitas, flexíveis ou rígidas, porém são determinadas em acordo com seus jogadores); Fim em si mesmo; Impulso de auto-superação (é o catalisador do prazer decorrente do jogo);

¹ Mestranda no Programa de Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte - RN, nathalia_doria@hotmail.com;



Tensão, incerteza e imprevisibilidade; Sensação de arrebatamento (ao mesmo tempo em que é praticado com alegria é levado com seriedade).

Com isso, recentemente o brincar foi destacado na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) tanto na Educação Infantil como nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A partir da brincadeira a criança se desenvolve e aprende "ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais" (BNCC, 2017, p. 38).

A Educação Física se faz presente e essencial na escola sendo seu objetivo integrar e introduzir o aluno no universo da cultura corporal de movimento, "formando o cidadão que vai usufruir partilhar, reproduzir e transformar as formas culturais" (BETTI, 1998, p. 28). Para isso, a BNCC organizou os Jogos e Brincadeiras, Esporte, Ginástica e Dança em unidades temáticas no 1º e 2º ano.

O presente artigo² teve o objetivo de elaborar uma proposta para o ensino-aprendizagem dos Jogos e Brincadeiras com base em Gonzáles e Schwengber (2012) e da BNCC (2017) para os anos iniciais do Ensino Fundamental. Como também, materializar a proposta na práxis docente em uma escola pública, possibilitando uma reflexão criativa e crítica.

METODOLOGIA

A pesquisa foi qualitativa em que aborda um "universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes" (MINAYO, 2016, p. 20). Configurou-se em duas etapas: a primeira em estudo teórico sobre a temática, e a segunda etapa em campo.

A pesquisa teórica na qual é "dedicada a reconstruir teoria, conceitos, idéias, ideologias, polêmicas, tendo em vista, em termos imediatos, aprimorar fundamentos teóricos" (Demo, 2000, p. 20). Assim, elaborei uma proposta pedagógica a partir de Gonzáles e Schwengber (2012) e da BNCC (2017), porém convergindo e divergindo alguns pontos dos documentos para construir um planejamento próprio.

² O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Edital Regulamento DS (unificado)



A etapa em campo foi realizada na Escola Estadual Rodrigues Dorea que se localiza no município de Aracaju, capital de Sergipe. A intervenção aconteceu no período de junho a agosto de 2018 com aplicação de dez aulas em uma turma de 2º ano Ensino Fundamental com 23 alunos matriculados.

PROPOSTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

É imprescindível para um bom exercício docente elaborar um planejamento de acordo com o Plano Político Pedagógico (PPP) da escola que irá nortear os planos de aula visando englobar os conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais em consonância com a realidade dos alunos.

Visando isso, de acordo com González e Schwengber (2012, p. 38), uma sequência pedagógica utiliza-se de três critérios: possibilidades de aprendizagem próprias de certas etapas da vida e aos significados que alguns dos temas podem vir a ter pra os alunos de um determinado ciclo escolar (características sociocognitivas); estrutura interna do conhecimento da disciplina, dentro de uma lógica de complexidade espiralada; e a adequação do projeto curricular ao contexto social.

Na BNCC, articula-se a esses processos o conceitos de Competências a qual é definida como "a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho" (BNCC, 2017, p. 8).

Uma proposta para quaisquer que seja a unidade temática de uma disciplina precisa ter cinco estruturas básicas: os objetivos gerais e específicos; os conteúdos; o método e a avaliação (LIBÂNEO, 1994). Sendo, materializado nos planos de aulas que serão elaborados de acordo com a proposta feita. Assim, visando abarcar todos esses elementos construir um proposta para o ensino-aprendizado dos jogos e brincadeiras para as aulas de Educação Física no ensino fundamental menor.

Assim, o objetivo geral da unidade Jogos e Brincadeiras é propor o ensino-aprendizagem dos jogos com e sem interação entre adversários através da brincadeira, desenvolvendo os aspectos individuais, físico-motor, intelectual, afetivo-emocional e social.



A partir do objeto geral destrichei construindo os objetivos específicos. Sendo eles: Vivenciar e reconhecer os diversos jogos a fim de ampliar o acervo cultural e motor dos alunos; Entender o jogo como algo importante historicamente e imprescindível na formação humana. Compreender as regras e noções de estratégias básicas que envolvem os jogos; Propiciar aos alunos através dos jogos o desenvolvimento de habilidades locomotivas e manipulativas, bem como a noção de espaço e tempo, direção e lateralidade; Desenvolver e evidenciar os aspectos de cooperação nas ações do jogar.

É preciso também, delimitar os conteúdos que serão trabalhados, pois temos um universo de práticas e movimentos múltiplas e possíveis. Escolhi delimitar segundo Gonzalés e Schwengber (2012, p. 32-33) os tipos de jogos com e sem interação entre adversários. Aqui, coloco uma ressalva, pois a BNCC (2017) classifica-os dentro da unidade temática do Esporte, porém apesar de terem semelhanças com alguns esportes as características das atividades e práticas propostas nesse planejamento escolheram classificar como jogos.

Com isso, os Jogos dentro do conjunto sem interação entre adversários, são: jogos de marca (comparam registros mensurados); jogos técnico-combinatórios (comparam desempenho centrado na dimensão estética e acrobática do movimento); jogos de precisão (arremessam um objeto procurando acertar um alvo específico, estático ou movimento). Como também Jogos dentro do conjunto com interação entre adversários, são: jogos de perseguição (os oponentes disputam para ver que grupo demora mais para tirar a outra equipe do jogo); jogos de luta (disputas em o oponente deve ser neutralizado, com técnicas, táticas e estratégias); jogos de campo e taco (o objetivo é rebater a bola o mais longe possível) jogos com rede divisória ou parede de rebote (o objetivo é arremessar, lançar ou bater a bola ou peteca em direção a setores da quadra adversária); jogos de invasão (disputas em que uma equipe tenta ocupar o setor a quadra/campo defendido pelo adversário).

Assim, o método como forma e processo de alcançar os objetivos na proposta será baseado na metodologia Crítico Superadora dentro da Educação Física em que o Jogo "é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente." (COLETIVOS DE AUTORES, 2013, p. 56)



De acordo com esta proposta os conteúdos serão organizados de maneira a contemplar estes diferentes aspectos de forma integrada e com base numa exposição espiralada ao longo do desenvolvimento dos alunos. Isso quer dizer que os conteúdos apesar de continuarem sendo organizados de maneira lógica com base numa progressão, como na abordagem tradicional, não serão mais concluídos ao final de um ciclo como se todo o conhecimento tivesse sido esgotado. O mesmo conteúdo será trabalhado em todos os níveis de ensino, porém acrescentando-se elementos novos a cada nível de acordo com o grau de desenvolvimento dos alunos.

Os jogos serão tematizados a partir da realidade do contexto histórico e social, como também da criação lúdica dos próprios alunos. Assim os jogos "oferecem a possibilidade do conhecimento de si mesmo, do conhecimento dos objetos/materiais de jogos, das relações espaços-temporais e, especialmente, das relações com as outras pessoas." (COLETIVO DE AUTORES, 2013, p.58)

Por fim, mas não menos importante temos a avaliação a qual é crucial para verificação a aprendizagem do aluno e (re)laboração da proposta, devendo ser de forma contínua que se manifesta em todo o seu decorrer da aula. Assim, na proposta a avaliação será com observações durante as atividades identificando os aspectos da cooperação e a vivência dos alunos, e no final sempre uma conversa com alunos para colher os dados de êxito ou não da aula, assim registrando através do diário de campo todas as análises da interferência pedagógica.

RELATO DA EXPERIÊNCIA

Para materializar a proposta pedagógica busquei uma escola para que pudesse apresentar ao professor(a) responsável e com a autorização do mesmo aplicar a proposta e os planos de aula. Com isso realizado, consegui o desenvolvimento de dez aulas no período de junho a agosto de 2018 em uma escola pública na turma do 2º ano do ensino fundamental com 23 alunos matriculados.

A local foi a Escola Estadual Rodrigues Dorea³ que fica cidade de Aracaju no Estado de Sergipe. É pública e urbana, funciona em prédio próprio água, energia

³ Informações coletadas no site da Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura. Disponível em: <<http://www.seduc.se.gov.br/redeEstadual/escola.asp?cdestrutura=89>>. Acesso em: 10 junho 2020.



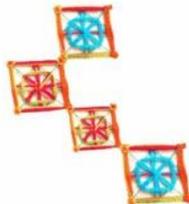
elétrica, rede de esgoto da rede pública, coleta de lixo periódica e oferece alimentação escolar para os alunos. A Escola trabalha com o ensino regular do Ensino fundamental - do 2º ao 5º ano e Ensino fundamental - 6º ao 9º ano - matutino e vespertino. Em suas dependências a escola possui a seguinte estrutura: 12 salas de aula, 39 professores efetivos, almoxarifado, pequena horta, pátio descoberto e quadra descoberta com chão de cimento regular. Não possui acessibilidade para portadores de deficiência em sua entrada e nem em suas dependências.

Assim sendo, a professora de Educação Física responsável pelo ensino fundamental menor da escola autorizou a intervenção na turma de 2º ano que tinha aula um dia na semana. Na primeira fase da minha presença na escola acompanhei a professora responsável e observei a turma a fim de identificar suas características e realidades, além de criar interação com os alunos.

Irei destacar alguns momentos que foram importantes, bem como alunos que tive que dar mais atenção na elaboração das aulas que seriam aplicadas. Na turma tinha um menino que sempre estava bem agitado e possuía uma deficiência mental, mas que não tinha sido diagnosticado, além disso, ele estava passando pelo processo de adoção junto com um irmão gêmeo, passando o dia na nova casa e indo dormir no orfanato. Durante a minha intervenção esse aluno só esteve presente nas três primeiras aulas, pois foi transferido pelos pais adotivos para uma escola particular.

Outro fator recorrente era a não participação das meninas nas aulas, às vezes diziam que era preguiça outras vezes porque não queriam se sujar. Outro ponto era a prática constante do *bullying* feita por alguns alunos contra outras crianças que estava acima do peso, o aluno com deficiência e algumas meninas. Segundo a orientação de Bernstein (2001) é dever da escola recontextualizar-se e reposicionar-se frente a este grave problema, e tirar uma linha firme de conduta moral e ética de modo que fique explícito, no código de ética da escola, discutido e acolhido por professores e alunos, que nenhuma criança ou adolescente pode ser desrespeitada, agredida, ameaçada ou negligenciada, nesse espaço de convívio e formação. Deve-se fazer com que os meninos e as meninas sejam mais tolerantes, e aprendam a compreender as diferenças, para não utilizarem a suas habilidades, dentro da aula de educação física, como meio de violência

Assim após a observação, com o planejamento da proposta elaborado e adequando a realidade encontrada, elaborei os dez planos de aula. De forma sintética, vou apresentar o objetivo de cada aula e algumas atividades e momentos de ensino-



aprendizagem que merecem ser destacados. Porém quero ressaltar que a experiência vivida ultrapassa a linguagem escrita presente neste artigo.

Na primeira aula o objetivo foi conhecer os alunos e desenvolver alguns jogos populares para saber os seus acervos culturais. Como no dia da intervenção estava chovendo, não foi possível ir para a quadra, mas utilizei o espaço da sala de aula afastando as mesas e cadeiras. Reuni a turma em círculo, conversei um pouco com a turma e fiz uma brincadeira que tinha que dizer o nome e algum gosto como brincar, passear, etc. Ao terminar de falar tem que lembrar o gosto do colega ao lado, foi interessante perceber que como eu falei que gostava de ir para a praia, muitos alunos repetiram o mesmo gosto. Como o espaço estava limitado fiz alguns jogos cantados que eles já conheciam como "corre corre la coxia", "O circo pegou fogo", "escravos-de-jó", mas também ensinei outros como "Abre a roda tindolelê" e mesmo eles desconhecem a melodia, aprenderam rápido e se envolveram com os desafios apresentados (como pular de um pé só, agachados, rodando, bem devagar, entre outros que os alunos começaram a dar ideias). E por fim, a "Adoleta" que para a minha surpresa muitos não conheciam. É importante ressaltar que todos participaram de todos os momentos da aula, além disso, fiquei acompanhando o aluno que possuía deficiência pedindo para ele ser meu ajudante e o tornando importante na aula.

Em toda aula no final eu fazia uma roda ou sentado na sala e perguntava aos alunos sobre cada atividade do dia, o que foi a atividade, as dificuldades, sua relação com o tema. Assim, era possível um maior *feedback* a cada dia, além da observação continua na participação das atividades.

A segunda intervenção teve o objetivo desenvolver os jogos de marca. Iniciei cantamos "abre a roda tindolele" e logo depois, fiz o pega-pega árvore e pedra, como tinha poucos alunos nesse dia, participei da brincadeira motivando todos os alunos a participar. Em outro momento dividi a turma em dois grupos, interessante foi perceberem que os únicos dois meninos que estavam na aula não ficaram na mesma equipe mesclando meninos e meninas sem eu intervir nessa questão. Elaborei um percurso que os alunos tinham que lançar uma bola de meia o mais longe possível até conseguir chegar ao saco de milho, pegando três milhos teriam que ir pulando (saltando) até a imagem no chão e colar os milhos (Figura 1). Por fim, fizemos uma roda e questionei alguns movimentos que foram realizados e expliquei as características dos jogos de marca.



Figura 1 - Resultado final da atividade



Fonte: A autora(2018)

No dia da terceira aula estava chovendo, impossibilitando de novo a ida para a quadra, reprogramando a aula para a sala. O objetivo dessa aula foi aprender alguns jogos técnico-combinatórios, uma aula mais difícil, porém a participação dos alunos foi muito positiva. Contudo tinha uma menina que foi a primeira vez que a tinha visto e por mais que conversasse com ela e a motivando participar da aula, ela não participou e isso se repetiu em todas as aulas que ela estava presente, menos na última aula que irei descrever posteriormente. Iniciei a aula com a música "anda, anda, anda", os alunos participaram cantando e fazendo os movimentos dos comandos (como: se esticar, agachar, pular, rodar, ficar de um pé só e girar, estrelinha, etc.). Um detalhe importante é que quando eu mandava parar e fica estatua como pede a cantiga, alguns meninos faziam o gesto de apontar uma arma, expressando muitas vezes o que vê no cotidiano ou nos meios de comunicação. Fiz diversos outros jogos como jogo da velha no bambolê, imitação, para que entendessem que os jogos técnico-combinatórios envolvia a combinação de vários movimentos que possui uma maior complexidade

Na quarta aula o objetivo foi desenvolver os jogos de precisão e foi possível ser realizada na quadra. Trabalhei a mira para acertar um alvo específico estático e em movimento, com diferentes objetos formas, textura e pesos, bem como distâncias diferente. Em cada acerto os alunos teriam que viram uma peça (letra) do quebra-cabeça, assim no final teriam que coletivamente encaixar as letras (Figura 2), nesse momento perguntava qual era a letra e onde poderia ser encaixada, auxiliando-os já que alguns não sabiam ainda ler.

Figura 2 - Construção da palavra



Fonte: A autora (2018)

Na quinta aula o objetivo foi desenvolver os jogos de perseguição. Nesse dia reforcei o cuidado que devemos ter com o outro, procurando não empurrar e proteger de qualquer perigo. As atividades foram aproveitadas e o que me chamou mais atenção foi que no terceiro momento do caçador e os animais, uma aluna começou a imaginar uma história com os personagens apresentados e os outros começaram a navegar nessa história. Assim, aproveitei e instiguei a imaginação e criatividade de outras histórias, perdurando a brincadeira.

A sexta aula foi desenvolvido os jogos de lutas, nesse dia foi destacado a percepção do seu corpo e os limites dele. Nos momentos planejamentos tiveram alguns interrupções para reforçar as regras que deveriam ser respeitadas para se proteger e proteger o outro. Além do jogo cantando "meu boneco de lata" e do "cabo de guerra", a atividade principal foi jogo de pegar o cone em que pude trabalhar algumas habilidades de velocidade, atenção e equilíbrio.

Na sétima aula que teve o objetivo dos jogos de campo e taco, destaco a construção de bolas e tacos com materiais reutilizáveis. Primeiramente, na sala de aula, demonstrei os objetos que iríamos construir e os materiais que providenciei para a construção, como estava sozinha fiz trios para que eu pudesse acompanhar a produção e auxiliar os alunos. Ao construir, fomos experimentar na quadra fazendo algumas brincadeiras com os instrumentos elaborados pelos próprios alunos.

Assim, a oitava aula não pude utilizar a quadra que estava interdita para um evento na escola, como o objetivo era trabalhar os jogos de rede divisória ou parede divisória, utilizei o espaço do corredor da escola, porém tive algumas reclamações do barulho no qual limitou as expressões dos alunos. Nessa aula utilizei uma malha grande



que foi possível fazer brincadeiras coletivas, bem como uma corda dividindo dois grupos e a utilizando de bolas de assopro para os jogos.

Na penúltima aula proposta foi desenvolver os jogos de invasão. A atividade principal foi o "pega-bandeira" na qual destaquei a importância das regras para um jogo mais justo, bem como os momentos que ganhamos e perdemos. Na conversa final em roda, relembrei algumas classificações dos jogos e eles iam lembrando as brincadeiras e cantos que foram usadas.

Com isso, na última aula, expliquei que não iria mais estar presente nas aulas e àquele seria o último dia, essa conversa é importante porque as crianças criam um vínculo forte com o adulto, assim o professor não pode simplesmente desaparecer, é preciso conversar e explicar, apesar de que fui a outros momentos na escola revisitá-las. Então, o objetivo da aula foi ter um *feedback* final sobre a intervenção e se alcançou o ensino-aprendizado proposto. Com isso, distribuí uma caixa de massinha para cada aluno e pedi para que eles construíssem um momento ou algo que eles aprenderam nas aulas para depois apresentasse a turma.

Figura 3 - "Boneco de lata" - jogo cantado



Fonte: A autora (2018)

Um momento rico, pois muito manuseavam a massinha pela primeira vez, construindo e destruindo, deixando a criatividade e a habilidade manual dar forma a imaginação. Trouxe apenas uma Figura, pois não caberia todas no presente artigo, porém selecionei essa por conta que na apresentação desse aluno ele envolveu o boneco de lata em algumas brincadeiras e jogos apresentados nas aulas. Por fim, quero destacar àquela menina que nunca participou das minhas aulas, mas no final quando me despedir



da turma, entregou-me um desenho (Figura 4) dizendo que era eu e ela no jardim da escola.

Figura 4 - Desenho da aluna



Fonte: A autora (2018)

Por fim, essa interação é fundamental tanto para o desenvolvimento da criança como no processo formativo do docente. A criança se utiliza de diversas linguagens para expressar o conhecimento adquirido bem como suas afinidades e afetividades. Por isso, o papel do educador é importante na construção de significados e interações sociais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos e brincadeiras são unidades temáticas essenciais para o desenvolvimento integral do aluno, visto que o movimento corporal é importante para a percepção, expressão e conhecimento de si e do mundo. Com isso, a formação docente se dá a partir da ação/reflexão/ação do planejamento e da vivência em sala de aula.

Assim, o objetivo do artigo em propor um planejamento pedagógico voltado para os Jogos e Brincadeiras e aplicá-lo na práxis docente em uma escola pública foi alcançado. Reconhecendo os limites da pesquisa e outros diálogos e aprofundamento que poderiam ser feitos.

Nesse perpasso, as mudanças tanto nos planos de aula como na quantidade de aulas mostrou que o processo de ensino não é algo imutável, em que derramamos as atividades nos alunos e eles apenas recebem esse conhecimento. É necessário



planejamento das aulas buscando sempre uma aprendizagem adequado para a faixa etária, porém o meio (as atividades) pode ser alterado de acordo com a realidade que se apresenta e as dificuldades em que apresenta.

Por fim, é necessário que independente da proposta docente e/ou currículo da escola, procurar ter uma visão plural, singular e integral da criança. Para assim desenvolvê-las nas diversas dimensões da vida humana e nos aspectos individuais, físico-motor, intelectual, afetivo-emocional e social.

REFERÊNCIAS

- BERNSTEIN, Basil. Das pedagogias aos conhecimentos. **Educação, Sociedade & Culturas**, Porto, 2001.
- BETTI, M. **A janela de vidro: esporte, televisão e educação física**. São Paulo: Papirus, 1998.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 12 julho 2020.
- COLETIVO DE AUTORES. **A metodologia do ensino de Educação Física**. Coleção Magistério 2º grau – série formação do professor. São Paulo: Cortez, 2013.
- DEMO, P. **Metodologia do Conhecimento Científico**. São Paulo: Atlas, 2000.
- GONZALES, F.J.; SCHWENGBER, M. **Práticas pedagógicas em Educação Física: espaço, tempo e corporeidade**. Erechim: Edelbra, 2012.
- LIBÂNEO, J.C. **Didática**. Editora: Cortez. 1994.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- MINAYO, M.(org). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Séries Manuais Acadêmicos - Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.
- VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.