

JOGOS E BRINCADEIRAS: SENTIDOS E SIGNIFICADOS DE SUA UTILIZAÇÃO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

FERNANDO NUNES DOS SANTOS ¹

RESUMO

JOGOS E BRINCADEIRAS: SENTIDOS E SIGNIFICADOS DE SUA UTILIZAÇÃO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA Fernando Nunes dos Santos [1] nando.n.12@hotmail.com /UEFS Émylle Alves de Souza Lima [2] /UEFS Liamara Freitas da Fé Martfeld [3] /UEFS

Eixo Temático: Processos de Ensino e Aprendizagem

Resumo Este trabalho pretende socializar a experiência vivenciada a partir das aulas de Educação Física, observadas por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do Subprojeto de Educação Física da Universidade Estadual de Feira de Santana (PIBID/UEFS/EF) em uma escola municipal da cidade de Feira de Santana em seu 10º Festival de Práticas Corporais. O festival foi realizado com estudantes do Ensino Fundamental, séries finais (6º aos 8º anos) com faixa etária entre seis (11) e treze (13) anos, no turno vespertino, totalizando 220 estudantes. Os jogos e brincadeiras fazem parte da vida das crianças e são conteúdos curriculares da disciplina de educação física. A inclusão de jogos e brincadeiras possuem duplo caráter: ao mesmo tempo que mantém a essência lúdica, oportuniza aprendizagens significativas para a vida da criança, no entanto, estas aprendizagens estão na intencionalidade do professor e não da criança. Isto quer dizer que, a criança brinca sem pensar que aquela brincadeira vai ensiná-la a ser mais cooperativa, a identificá-la culturalmente, aumentar o seu raciocínio lógico, melhorar sua coordenação motora. Ela simplesmente brinca. Objetivamos apresentar os sentidos e significados da inserção dos jogos e brincadeiras nas aulas de educação física onde estes possibilitam às crianças à apropriação, manutenção e identificação da cultura corporal de uma determinada sociedade e propiciam o desenvolvimento humano (cognitivo, afetivo, social). Para Silva (2015) a criança pode se desenvolver de diversas formas, porém é através das vivências e experiências com a brincadeira que esse desenvolvimento é adquirido com grande espontaneidade. O ato de brincar propicia situações de aprendizagens e desenvolvimento de capacidades cognitivas. Assim, podemos considerar que jogos e brincadeiras fazem parte da atividade educativa e, por conseguinte devem ser analisados os critérios para escolha adequada de jogos e brincadeiras para o processo educativo nas aulas de educação física. Para Friedmann (1996) os jogos constituem-se em educativos quando incentivam o desenvolvimento da linguagem, da moral, cognitivo e afetivo. E para além desses critérios, Kishimoto (2002) afirma que através dos jogos e

brincadeiras as crianças apropriam-se e perpetuam a cultura corporal de sua comunidade, região, país. Piaget (1978) e Vygotsky (1989) afirmam que as crianças aprendem enquanto brincam e brincam enquanto aprendem, alterando o sentido e a forma de brincar de acordo ao seu próprio desenvolvimento. Assim, a imersão na brincadeira propicia atividades intelectuais que oscilam do concreto para o abstrato e/ou do abstrato para o concreto. Para Freire (2002) os jogos e brincadeiras devem fazer parte das aulas, principalmente de educação física, enquanto conteúdo pedagógico no processo de ensino-aprendizagem, auxiliando o que foi aprendido, lembrando, aperfeiçoando e preparando para novos desafios. Assim, o professor de educação física deve selecionar os jogos e brincadeiras que serão trabalhados em suas aulas analisando, segundo Kishimoto (2002) o valor experimental (ações requeridas), valor estruturacional (desenvolvimento de valores e atitudes), valor relacional (relação entre a criança e: criança, objetos, ambiente, adulto), valor lúdico (sensação de estar fora do mundo real) observando o nível de desenvolvimento em que a criança se encontra (faixa etária). Assim, foram escolhidos os jogos de amarelinha, quebra-cabeça, banho de lua, 7 pedras, estoura o balão do vizinho, velocidade de reação, baleado, acerte o alvo, boliche para compor a parte dos jogos e brincadeiras do 10º Festival de Práticas Corporais desenvolvidos na escola. Durante a realização dos jogos e brincadeiras, percebemos que o espírito de competição era pequeno, mesmo havendo a marcação de pontos para a equipe vencedora. A espontaneidade e o caráter não sério são características fundamentais dos jogos e brincadeiras, assim, os estudantes escolhiam quais atividades almejavam participar e ao entregarem-se as ações da atividade, não estavam preocupados com o resultado, queriam, simplesmente brincar e, brincando aprendiam a respeitar o outro, a lidarem com a vitória e com a derrota, a socializarem e se propunham a desafios mais complexos, sem medo de fracassar, afinal de contas, aquilo era apenas uma brincadeira e a intencionalidade pedagógica permanece com o professor. Participar deste festival e entender o quanto os jogos e brincadeiras podem motivar e construir aprendizagens nos estudantes, nos possibilitou a compreensão dos sentidos e significados da utilização dos jogos e brincadeiras em nossas aulas futuras. Palavras-chave: Jogos e Brincadeiras; Ensino e aprendizagem; Educação Física. Referências FREIRE, J. B. O jogo: entre o riso e o choro. São Paulo: Editora Autores Associados, 2000. FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996. KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O Jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. PIAGET, Jean. A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978. SILVA, Tiago Aquino da Costa. Jogos e brincadeiras na escola. 1. ed. São Paulo: Kids Move Fitness Programs, 2015. VYGOTSKY, L. S. Pensamento e linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1989

Palavras-chave: .