



O RESGATE DE JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO¹

*THE RESCUE OF GAMES AND PLAYS IN THE LESSONS OF
PHYSICAL EDUCATION IN MIDDLE SCHOOL*

*LOS JUEGOS Y OBRAS DE TEATRO DE LA REDENCIÓN EN
LAS CLASES DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA ENSEÑANZA
SECUNDARIA*

Dayane Ramos Dórea²

Isis Santos Moreira Carvalho³

Adailton de Jesus Souza⁴

Maria de Fátima Ramos Dórea⁵

José Gilson Mendes Ramos⁶

Viviane Rocha Viana⁷

PALAVRAS-CHAVE: Jogos e Brincadeiras; Educação Física; Cultura Corporal.

1 INTRODUÇÃO

Jogo e brincadeira possuem uma enorme carga afetiva e juntos promovem sensações, marcando a identidade e a cultura dos povos (KISHIMOTO, 1997). Assim, esta pesquisa se justifica por tratar do resgate de jogos e brincadeiras como potencializadores da relação ensino-aprendizagem, bem como das relações interpessoais. Portanto, sua relevância centra-se quando objetivamos desenvolver imaginação, confiança, autocontrole, cooperação, aperfeiçoamento do corpo e da mente, levando à estabilidade emocional, aprimoramento da linguagem, concentração, atenção e permanência dos alunos na escola.

1 O presente texto não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

2 Universidade do Estado da Bahia (UNEB), daydorea@gmail.com

3 Universidade do Estado da Bahia (UNEB), moreira_isis@hotmail.com

4 Universidade do Estado da Bahia (UNEB), ninobatera.educa.fs@gmail.com

5 Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), mfdorea1@gmail.com

6 Universidade do Estado da Bahia (UNEB), gilsonramendes@hotmail.com

7 Universidade do Estado da Bahia (UNEB), vivianerochaviana@gmail.com

2 METODOLOGIA

Este relato de experiência de ensino e aprendizagem ocorreu na segunda unidade do ano letivo de 2016, nas turmas de primeiro ano do ensino médio noturno do Colégio Estadual Leonardo Gomes de Carvalho Leite, em Cristinápolis-SE. Os alunos com distorção idade-série são oriundos, em sua maioria da Educação de Jovens e Adultos (EJA-Fundamental) e todos trabalham no diurno em plantações de laranja, supermercados e lojas.

Sob a função educativa, o resgate dos jogos e brincadeiras da cultura popular sergipana como queimado, sete pedrinhas, barra, pular corda, pião, escravos de Jó e outros, desenvolvemos novas formas de convivência social, permitindo o prazer de brincar e de recriar suas regras. Ao utilizarmos o espaço escolar e a rua construímos, transformamos e enriquecemos a experiência sensorial e motora, estimulamos a criatividade, fortalecemos as relações interpessoais, bem como garantimos aprendizagens significativas e o gosto por continuar a frequentar as aulas.

3 ANÁLISE E DISCUSSÃO

Os jogos e brincadeiras populares passam entre as gerações e são considerados como parte da cultura popular. Têm a função de perpetuar a cultura de um povo e está sempre em transformação, incorporando recriações anônimas das novas gerações. Considerados como elementos da cultura corporal, jogos e brincadeiras populares são historicamente produzidos e culturalmente transmitidos, simbolizam uma ferramenta pedagógica que possibilita conduzir, estimular e avaliar a aprendizagem (ROGRIGUES, 1987).

O ser que brinca e joga é também o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve (SCHMIDT, 1964). Trabalhar com jogos e brincadeiras fez com que os alunos reconhecessem as regras sociais existentes, valorizassem as convivências em grupo e associassem os conhecimentos prévios e empíricos aos científicos, além de superar os bloqueios existentes na aprendizagem e na desmotivação em frequentar a escola. As vivências envolveram dimensões de sentimento, interesse e curiosidade, ligadas às realidades dos alunos, favorecendo-lhes a percepção de si mesmo, de seus valores, limites e potencialidades.

4 CONCLUSÕES

O jogo e a brincadeira não representam apenas experiências vividas, mas exercita habilidades motoras e cognitivas e, principalmente, estimula o convívio social. Por isso ressaltamos o valor educativo deste conteúdo nas aulas de Educação Física de maneira comprometida com a formação física, moral, social e motivacional destes alunos.

Nesse contexto, ressignificar as concepções lúdicas para este público traduziu-se na indissociabilidade entre brincar, jogar e aprender, uma vez que propusemos desafios e situações problemas que aguçaram a curiosidade, exploração, observação imaginação, improvisação, concentração, criação e permanência nos estudos.

Destarte, experimentar os jogos e brincadeiras de sua cultura representou para os alunos a evolução do potencial cognitivo, florescendo um ambiente de liberdade,

criatividade e flexibilidade psicológica na busca pelo prazer da autorrealização e utilidade educacional na construção de suas aprendizagens.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez Editora, 1997.

RODRIGUES, M. **O desenvolvimento do pré-escolar e jogo**. São Paulo: Ícone, 1987.

SCHMIDT, M. J. **Educar pela recreação**. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1964.