



**FACULDADES INTEGRADAS DE PONTA PORÃ**  
**FACULDADES MAGSUL**

Camila Rodriguez Zeilmann

**JOGOS RECREATIVOS E SUA APLICAÇÃO NA AULAS DE**  
**EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II.**

Ponta Porã  
2017

Camila Rodriguez Zeilmann

**JOGOS RECREATIVOS E SUA APLICAÇÃO NA AULAS DE  
EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II.**

Trabalho de Conclusão apresentado à  
Banca Examinadora das Faculdades Integradas  
de Ponta Porã, como exigência parcial para  
obtenção do título de Bacharel/Licenciado em  
Educação Física.

Orientador: Prof.<sup>a</sup> Ma. Adriana Langer

Ponta Porã  
2017

Camila Rodriguez Zeilmann

**JOGOS RECREATIVOS E SUA APLICAÇÃO NA AULAS DE  
EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II.**

Trabalho de Conclusão apresentado à  
Banca Examinadora das Faculdades  
Integradas de Ponta Porã, como exigência  
parcial para obtenção do título de  
Bacharel/Licenciado em Educação Física

**BANCA EXAMINADORA**

---

Orientador(a): Prof.<sup>a</sup> Ma. Adriana Langer  
Faculdades Integradas Magsul de  
Ponta Porã

---

Examinadora: Prof.<sup>a</sup> Ma. Wanessa  
Pucciariello Ramos Faculdades Integradas  
Magsul de Ponta Porã

Ponta Porã, 02 de Dezembro de 2017.

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho para minha mãe Ana Beatriz, para o meu pai Marco Antônio e para o meu irmão Vinícius e especialmente para o meu caçula por quem tenho que ser criança sempre meu maninho, Paulo Henrique.

## **AGRADECIMENTOS**

Quero agradecer primeiramente a Deus, pois ele foi o responsável por esse sonho se tornar realidade.

Quero agradecer a minha mãe, pela mulher incrível que ela é, a pessoa responsável por nunca desistir, e sim me permitir para que eu chegue até o final, uma verdadeira heroína, uma mãe sensacional.

Quero agradecer ao meu pai, o homem mais importante, um amigo, um companheiro, um verdadeiro pai, um herói.

Quero agradecer aos meus irmãos, Paulo Henrique e Vinicius, pelo apoio que sempre me deram, para que eu possa concluir essa etapa, em especial para o meu irmãozinho Paulo Henrique a pessoa pelo qual não posso deixar de ser criança nunca, a pessoa por quem nunca posso desistir.

E quero agradecer também, a minha orientadora Adriana Langer, pelos conselhos feitos para concluir o trabalho e a minha examinadora Prof.<sup>a</sup> Wanessa Pucciariello, por tornar meu sonho em realidade.

## **EPIGRAFE**

“Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo de ensino Aprendizagem condições para, maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora”

Kishimoto.

**ZEILMANN, Camila. Jogos Recreativos e sua aplicação na aulas de Educação Física no Ensino Fundamental II.** 35.Trabalho de Conclusão (Educação Física) - Faculdades Integradas De Ponta Porã, Ponta Porã, 2017

## **RESUMO**

A atividade lúdica é tão antiga quanto os jogos, os brinquedos e as brincadeiras. Desde de muito tempo já se compreendia o jogo como exercício auxiliar de ensino, despertando o interesse para se aprender algo novo. Lúdico, palavra do latim que significa brincar, e nela se incluem jogos, brinquedos e brincadeiras, bem como o comportamento de quem á pratica, transformando o indivíduo em um ser consciente. A recreação também é uma atividade ligada a ludicidade. Proporciona ao indivíduo satisfação mesmo quando praticada ocasionalmente, atendendo necessidades físicas, psíquicas e sociais do indivíduo. Alguns educadores são unânimes em afirmar que a educação encontra-se em crise, e também são unânimes em dizer que a ludicidade é uma estratégia viável para a educação. Muitos estudaram e constataram esta realidade, mas, poucos colocaram em prática, ou seja, é mais fácil induzir que a ludicidade é algo complexo. A atividade lúdica atende às necessidades do desenvolvimento, e não pode ser considerada como algo sem valor. Esta tem um papel importante á longo prazo na formação humana. A ludicidade é importante para a vida da criança, colocá-la em prática é outra bem diferente. Somente aceitar a ludicidade nas aulas não quer dizer que se está tendo uma postura lúdico-pedagógica, muito pelo contrário, estão apenas provando o não conhecimento deste meio pedagógico. O lúdico nada mais é do que uma junção entre a teoria bem fundamentada e prática bem elaborada. Desta forma, entende-se que um bom professor é aquele que reflete sobre as suas práticas pedagógicas, organizando suas abordagens metodológicas de acordo com as atividades lúdicas que são seu eixo na aprendizagem. Assim, o papel do professor é formar seus aluno motivado e consciente que consegue entender a importância que este tipo de atividade trás para sua vida. Sendo que, o elemento ludicidade representa um eixo de grande importância no desenvolvimento da criança. A partir disso, esta começa a diferenciar o lúdico do que não é lúdico. E o professor de Educação Física neste momento tem papel principal no processo ensino aprendizagem do mesmo. Onde a escola passa a ser uma disseminadora de conhecimentos e habilidades, e é nela que o aluno passa uma parte de seu tempo. Com isso, os alunos tendem a se soltarem mais nas aulas de Educação Física por ser um ambiente aberto e prazeroso. Não que as demais disciplinas não proporcionem prazer, entretanto, é durante estas aulas que as atividades lúdicas aparecem mais visivelmente, podendo ser utilizadas de inúmeras formas com a mesma finalidade desenvolver o indivíduo. O brinquedo, muitas vezes, é considerado apenas um objeto de satisfação para a criança, mas será que todo brinquedo é um objeto de satisfação. Este trabalho mostrará que conciliar atividades lúdicas colabora e muito na aprendizagem dos alunos; por esse motivo cabe ao professor incentivar o seu aluno em todas as ocasiões. Motivar para aprender é simplesmente lançar a mão de recursos que não sejam padrões num momento determinado. Ele deve relacionar o trabalho escolar com a experiência de vida com interesses e valores do aluno.

Palavra- chaves: Professor, Aluno, Motivação, Ludicidade

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1 – 1° Aula .....</b>	<b>24</b>
<b>Figura 2 – 2° Aula .....</b>	<b>25</b>
<b>Figura 3 – 3° Aula .....</b>	<b>26</b>
<b>Figura 4 – 4° Aula .....</b>	<b>27</b>
<b>Figura 5 – 5° Aula .....</b>	<b>28</b>
<b>Figura 6 – 6° Aula .....</b>	<b>29</b>
<b>Figura 7 – 7° Aula .....</b>	<b>30</b>
<b>Figura 8 – 8° Aula .....</b>	<b>31</b>
<b>Figura 9 – 9° Aula .....</b>	<b>32</b>
<b>Figura 10 – 10° Aula .....</b>	<b>33</b>



## SUMÁRIO

<b>1.INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2.TEORIAS DE ALGUNS AUTORES ILUSTRES SOBRE RECREAÇÃO.....</b>	<b>12</b>
2.1Definição dos Jogos Recreativos.....	14
2.2Classificação dos Jogos.....	16
2.3Jogos, Brincadeiras e o Lúdico na escola.....	16
2.4A relação do 'brincar' e o aluno.....	17
<b>3PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>21</b>
3.1Tipo de Pesquisa.....	21
3.2Sujeito da Pesquisa.....	22
3.3Técnica da Pesquisa.....	22
3.4Análise e Discussão dos resultados.....	22
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>35</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>37</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>38</b>
<b>ANEXO.....</b>	<b>46</b>

# 1 INTRODUÇÃO

Levando em consideração crianças que estão entrando na fase da adolescência e, logo percebendo mudanças em seu corpo, desordens hormonais e diversos fatores que perpassam essa fase, trabalhar nas aulas de educação física com jogos ou atividades recreativas, isto é, sem nenhum caráter tecnicista ou muito fechada ao âmbito escolar, torna-se de suma importância.

Os objetivos desse trabalho são promover as interações dos adolescentes através dos jogos; Compreender o que é realmente o brincar; Exemplificar as possibilidades de atividades recreativas; Analisar e trazer reflexões sobre o tema. Que foi escolhido por ser considerado um dos métodos mais eficazes para desenvolver o cognitivo e certas habilidades que outras atividades não fornecem, tais como a cooperação e a solidariedade; Desenvolvimento físico, lógico e assimilação de papéis sociais.

As atividades ou jogos recreativos favorecem o desenvolvimento motor e cognitivo dos adolescentes. Além disso, promovem a interação entre eles favorecendo a harmonia e a criação de espírito crítico e de liderança nos mesmos. É importante entender a respeito do brinquedo que ele tem uma relação mais próxima com a criança, com uma indeterminação em relação ao seu uso, não existe um sistema de regras que organizem sua utilização.

Na infância expressa o mundo real com seus valores, modo de pensar e agir e o imaginário do criador do objeto. Os jogos por sua vez despertam o imaginário a memória dos tempos passados. O professor tem seu papel nos jogos representando a maneira de jogar. Tendo isso em vista, notamos que o profissional da área da educação física pode usar destes artifícios para favorecer suas aulas e torna-las mais proveitosas e agradáveis aos seus estudantes de maneira a favorecer diversos fatores essenciais para sua formação enquanto indivíduo inserido em uma sociedade.

Quando o adolescente está jogando na verdade ela está fazendo algo sério, não é simplesmente um passatempo é um compromisso por esse motivo jamais devemos afirmar que ela está só brincando, é muito além disso, desenvolve conceitos, e também algumas áreas do cérebro das quais nunca ouvimos falar onde são liberadas a noradrenalina, substância relacionada à plasticidade capacidade do órgão de

aprender, alguns pensam que quanto mais estudar, mais inteligente ele será, no entanto é brincando que o cérebro vai alcançar todo o seu potencial.

Pretende-se então, com essa pesquisa, exemplificar as possibilidades e o leque de atividades recreativas que o profissional da educação física dispõe, além de se pesquisar com que frequência os professores se valem dessas atividades recreativas dentro do âmbito escolar nas aulas de educação física.

Analisaremos e compreenderemos as opiniões de alguns autores sobre o tema; Será definido o que são os jogos recreativos, sua classificação, a importância dos jogos lúdicos na escola, a relação do brincar e o aluno, o que interfere em sua vida, embasado principalmente nas teorias de Kishimoto.

O resultado deste projeto de pesquisa culminará em uma monografia (trabalho de conclusão de curso) em que será exposto o trato das atividades recreativas desenvolvidas com crianças de escolas públicas nos anos finais do ensino fundamental, além de trazer reflexões e conceitos a respeito do tema e da problemática aqui apresentada.

## **2. TEORIAS DE ALGUNS AUTORES ILUSTRES SOBRE RECREAÇÃO.**

O presente trabalho pretende analisar opiniões de alguns autores tais como Raul Ferreira neto com sua obra Recreação na Escola, Kishimoto, Marlene Guerra, Ângela Cristina Munhoz Maluf e Maria Rodrigues e Jean Piaget (1896-1960). Os autores referidos acima defendem a recreação como um bom método de ensino, onde a criança aprende ludicamente. São muitos os estudiosos do assunto, mas esses autores em especial relatam a importância do lúdico e jogos em atividades didáticas para fundamentar.

Sabe-se que a educação tem por objetivo formar cidadãos críticos e criativos com condições de criar novos conhecimentos.

Como vemos Maria Rodrigues afirma que a Educação Física infantil é um aspecto da educação Física e tem por finalidade contribuir para a formação integral do educando, utilizando-se das atividades físicas para o desenvolvimento de todas as suas possibilidades.

Segundo Piaget, o sujeito, ao nascer, possui algumas formas hereditárias (da espécie e do funcionamento do organismo) para relacionar-se com o mundo. Esse sujeito constrói, inicialmente, toda uma rede de coordenações que possibilita o conhecimento das coisas, do nascimento à vida adulta.

Guerra(1996), afirma que recreação vem do verbo latino recreare, no português recrear, reproduzir, renovar. A recreação compreende todas as atividades livres, prazerosas e criadoras, que a criança busca para melhor ocupar seu tempo ocioso. Marlene Guerra acredita que a possibilidade de variar de acordo com o momento, colabora para uma participação ativa e tranquila da criança. O brinquedo que comporta uma situação imaginária também comporta uma regra. Não uma regra explícita, mas regra que a própria criança cria. (KISHIMOTO p 67)

O brincar faz parte da infância de qualquer criança, é frequentemente lembrada pelos adultos, compreendido como um período de grande aprendizado, interação, descontração, imaginação e descoberta, o que com certeza influencia nas atitudes e comportamentos ao longo da vida. Ele torna-se muito importante para o desenvolvimento e para a interação da criança com o mundo ao seu redor, desde os primeiros meses de vida somos estimulados a sorrir, falar, ouvir, gritar, imaginar coisas ou objetos ao nosso redor, ou seja, interagir com as pessoas e com o meio. Desde os

primeiros dias, os pais, tios, tias, avós, entre outros, interagem com a criança, estimulando assim a interação e a descoberta com o mundo exterior. Siaulyš (2005), descreve sua concepção em relação ao brincar de forma clara:

As crianças precisam brincar, independentemente de suas condições físicas, intelectuais ou sociais, pois a brincadeira é essencial a sua vida. O brincar alegra e motiva as crianças, juntando-as e dando-lhes oportunidade de ficar felizes, trocar experiências, ajudarem-se mutuamente;( p.7)

Fazendo uma análise sobre o fato de que o jogo educativo é utilizado realmente como jogo ou ele é simplesmente um recurso para o alcance de um objetivo. Kishimoto, diz que os brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalece a incerteza do ato e não se buscam resultados. No entanto, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções.

Então, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função, o jogo na educação atualmente indica a existência de divergências em relação ao jogo educativo, que estaria relacionando concomitantemente a duas funções. A função lúdica do jogo, expressando o conceito de que sua vivência proporciona momentos de distração, para a criança. A segunda é a função educativa, quando praticar o jogo faça com que a criança desenvolva seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão de mundo.

O equilíbrio entre as duas funções seria então o objetivo do jogo educativo. Logo, ao se utilizar o jogo como recurso pedagógico, é importante refletir sobre quais dificuldades podem ser enfrentadas quando se desenvolve algum tipo de jogo com os alunos em sala de aula. O jogo é um recurso pedagógico muito importante. É uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade.

O lúdico é um instrumento que desenvolve a linguagem e o imaginário, vinculado aos tempos atuais como um meio de expressão de qualidade espontâneas ou naturais da criança, um momento adequado para observar esse indivíduo, que expressa através dele sua natureza psicológica e suas inclinações. Cristina (2009), diz que o

professor é quem cria oportunidades para que o brincar aconteça de maneira sempre educativa.

## **2.1 Definição dos jogos recreativos.**

A recreação é considerada a práticas de atividades lúdicas, que envolvem a liberdade de se expressar, a criatividade, a alegria, o prazer de forma individual ou coletiva. Marins e Bernardes destacam alguns fatores que evidenciam os pontos positivos em relação a recreação:

As atividades recreativas proporcionam momentos prazerosos e espontâneos durante as aulas de Educação Física. Através dessas atividades é possível o desenvolvimento de aspectos socializantes, além de aumentar e vincular o aprendizado com atividades práticas. (p.3 )

As atividades recreativas envolvem jogos, brinquedos e brincadeiras podem ser desenvolvidas não só na escola, as atividades recreativas visam o desenvolvimento integral dos educandos nos aspectos cognitivos, afetivos, sociais e motores. Desta forma, é importante compreender a importância das atividades recreativas envolvendo o brinquedo, a brincadeira e o jogo, como práticas corporais da Educação Física Escolar, capaz de contribuir para o desenvolvimento integral dos educandos, as práticas lúdicas e recreativas devem fazer parte do curricular escolar e integrar à proposta pedagógica da escola. Para alguns professores, o jogo sempre usufruiu um lugar de destaque, sendo o conteúdo mais trabalhado pelos professores de Educação Física.

No entanto, a sua contribuição real para o desenvolvimento integral do aluno é motivo de questionamento, para a escola, os pais e alguns professores. Acredita-se que, pela escola ser uma instituição social, o ambiente escolar é um meio que influência, produz ou reproduz, os processos de construção do aluno. Durante as atividades físicas propostas na escola o jogo se manifesta nas crianças de forma natural. Existe um alívio da tensão interior, com jovens agindo de forma espontânea e descontraída. Os alunos se exercitam sem medo e de acordo com regras de comportamento. Segundo o autor Tiago Aquino(2015) p.10, A presença das atividades

lúdicas, representadas pelos jogos e brincadeiras, é constante no mundo infantil de todas as culturas, sendo referência primordial para as discussões sobre criança e o seu desenvolvimento

Dessa forma, o jogo favorece o desenvolvimento físico, mental e emocional dos mesmos. De acordo com Murbach

Mesmo com tantos estudos sobre a questão do brincar e das brincadeiras como instrumento fundamental para o desenvolvimento infantil, essa atividade ainda é vista, em muitas instituições, especificamente as escolares, como desgaste de energia ou uma simples atividade que faz parte do período da infância, sem valor tão relevante quanto as práticas pedagógicas atuais, impulsionadas pelos modismos educacionais, engendrados no capitalismo circundante. ( 2009 p101):

Nesse caso como futuros professores podemos compreender que o jogo, a brincadeira e o brinquedo são importantíssimos na vida do ser humano, visto que o mesmo transporta o que vive no dia a dia. Cabendo ao professor ser o responsável durante as atividades recreativas, proporcionando a participação de todos durante os exercícios; Sabe-se que brincadeira e do jogo é interessante por diversos motivos, mas sua pratica é considerada estimuladora colaborando de certa forma em relação aos aspectos cognitivos e psicomotores podendo ser realizada de uma melhor forma através dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras.

Os jogos lúdicos muitas vezes são utilizados para divertir seus jogadores nesse caso podemos chamar de jogos recreativos, como o próprio nome diz é algo que dá prazer ou diverte. E esses muitas vezes são utilizados para proporcionar recreação aos jogadores. Antigamente os jogos recreativos estavam quase exclusivamente relacionados com exercício físico, no entanto, mais tarde, jogos com um componente mais didática e teórica (como xadrez e damas) também foram designados como recreativos.

Atualmente, muitos jogos recreativos são resultado das novas tecnologias e podem ser jogados na internet. Na educação Física, frequentemente os jogos recreativos são associados aos esportes, para os jovens os jogos são muito importantes para desenvolver uma integração, trocas de afeto, em geral guardam muita energia, que deve ser explorada da melhor forma possível. Na maioria das vezes o jogo pode facilitar em certas habilidades motoras dos adolescentes que são apresentadas diariamente: O

contato com a realidade de forma espontânea; Aprender a resolver situações problemáticas que enfrentamos durante a vida; O descobrimento de novas maneiras de exploração corporal; A construção interior do seu mundo. Também a exploração e cumprimento das regras; Maior envolvimento das emoções; Limites de espaço e tempo; Desafios envolvidos (motores, cognitivos e sociais); e espontaneidade na sua participação.

## 2.2. CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS.

Os jogos podem ser classificados em diferentes formas. Segundo (Ferreira, Vanja 2003):

Pequenos jogos onde extrai alguns participantes, grandes jogos: grande número de participantes, revezamento onde como o próprio nome diz revezam-se os participantes; Jogos combinados: Correr, dar giros. Sensoriais – são aquelas que ajudam a desenvolver os sentidos. Raciocínio – desenvolve o raciocínio, Motoras - é aquelas que exigem a participação de todo o corpo, mais dependem principalmente dos músculos.

Kishimoto (2006), diz que pode ser uma tarefa difícil de conceituar o jogo de forma específica, pode ser definida de acordo com o contexto social que elabora sua concepção.

Para alguns educadores a brincadeira é fundamental na vida da criança, cabe ao professor de Educação Física querer ou não introduzi-la em seu cotidiano escolar, deve-se observar a realidade do aluno segundo Kishimoto, analisando certas situações que as vezes nem imaginamos que a criança passe. Não podemos exigir aquilo que não faça parte da realidade da criança.

De acordo com Vygotsky (1989), diz que é enorme a influência do brincar no desenvolvimento da criança. Na situação de jogo a criança expressa uma situação imaginária o mesmo situa o começo da imaginação humana na idade de três anos, afirmando que ela surge originalmente da ação. E que durante a idade escolar as habilidades conceituais da criança são aumentadas por meios dos jogos e do uso da imaginação.



Para Kishimoto (2002, p.144), “O ato lúdico representa um primeiro nível de construção do conhecimento, o nível do pensamento intuitivo, ainda nebuloso, mas que já aponta uma direção”.

Ou seja é através do lúdico que a criança poderá aprimorar certos conceitos ou opiniões relacionados a diversos fatores de seu dia a dia. O jogo até então considerado como algo sem muita importância passa a ter um valor bem mais significativo.

Ainda Kishimoto em seu artigo publicado em 2014:

(...), o jogo e a brincadeira faz a tessitura com a imaginação, característica universal do brincar e do jogar. O lúdico só existe, quando brincantes assumem significados simbólicos em situações comunicativas.

### **2.3 Jogos, Brincadeiras e o lúdico na Escola.**

Os termos jogo, brinquedo, brincadeira e lúdico têm sido utilizados de forma inter-relacionada por muitos autores inclusive por Kishimoto, onde pode ser entendido por brinquedo, passatempo, divertimento;

Segundo Kishimoto (1994), os termos jogo e brincadeira têm sido empregados popularmente com o mesmo sentido. A autora acrescenta dizendo que o jogo e a criança caminham juntas desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especialidade que se expressa pelo ato lúdico, a expressão atividade recreativa diz respeito a toda ação, quer motora ou não que proporcione prazer espontaneidade e ludicidade naquela que a prática na qual podem ser usados jogos, brincadeiras e brinquedos para a obtenção dos objetivos predeterminados.

De acordo com Kishimoto é por meio do lúdico que ela vai incorporando certos valores à sua personalidade e ampliando o seu conhecimento de mundo, a brincadeira enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social, e permitir o prazer de brincar. Por pertencer a categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança a brincadeira infantil garante a presença do lúdico, da situação imaginária.

Então os jogos podem estar atrelados ao projeto pedagógico, ou seja, o professor deve ter em mente de onde partir e ainda aonde quer chegar, desenvolvendo os aspectos sociais, afetivos, motores e cognitivos, existem muitas razões para o brincar fazer parte de qualquer projeto sério de educação, pois por meio dele a criança tem a independência aumentada, sua sensibilidade visual e auditiva é estimulada as habilidades motoras são trabalhadas a agressividade é diminuída, a imaginação e a criatividade são muito *exercitadas*.

#### **2.4. A relação do 'brincar' e o aluno.**

De acordo com Maria Da Graça em sua obra a violência na sociedade contemporânea:

Certas heranças históricas de diversas formas de violência certamente serão transmitidas por nós às próximas gerações com a esperança de atenuá-las, cientes de nossa impotência para eliminá-las. Por exemplo, a prevenção da violência no meio escolar e no seu entorno requer a análise situacional tanto do sistema escolar quanto de suas relações com as instituições, equipamentos sociais públicos e privados e características diversas do seu entorno. (2010p. 10):

Por esse motivo podemos observar que vivemos atualmente em uma sociedade capitalista e violenta em que as crianças, em sua maioria, já não vivenciam mais brincadeiras de outras épocas, devido a três "avanços": o avanço da tecnologia, o avanço da violência e o avanço da ignorância. É triste saber que mais da metade dos brasileiros não sabem que brincar tem a mesma importância que estudar, na formação de um caráter.

Na visão de alguns profissionais da educação física, as aulas dessa área ministradas aos adolescentes está no intuito pura e simplesmente da brincadeira. Essa visão não está totalmente equivocada, pois para Kishimoto, na aula de educação física fica evidenciado a importância de se desenvolver essas atividades. As atividades recreativas instalam uma visão mais lúdica favorecendo, assim, o aprendizado. É importante abandonar as vezes as práticas unicamente esportivas nessas aulas e promover a diversão sem um "objetivo aparente".

O objetivo existe, como fica evidenciado promove muitos benefícios para as crianças, porém ela não está pensando nisso conscientemente. Percebemos então a

importância do profissional de educação física proporcionar a seus estudantes momentos de recreação que favoreçam, mesmo que indiretamente, seu desenvolvimento em vários sentidos. Existe uma gama de atividades que serão explicitadas no resultado dessa pesquisa e que, possivelmente ajudaram esses profissionais. Com isso, notamos o quanto é importante que o profissional de educação física tenha conhecimento dessas atividades e que faça uso delas para favorecer o desenvolvimento por completo desses adolescentes.

Kishimoto (2002) diz que o brincar era considerado como uma atividade oposta ao que é sério, ou seja a brincadeira não era vista como algo que proporcionava as crianças um repertório de informações e experiências. A brincadeira é uma prática riquíssima para o desenvolvimento da criança, em vários aspectos. O brincar é necessário para o desenvolvimento cognitivo, pessoal, social, já que vai além das emoções e da sensibilidade, pois atua também no domínio da inteligência cooperando para evolução do adolescente.

Ou seja, o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, como o pessoal, social e cultural, colaborando para uma boa saúde mental facilitando os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Possibilitando que aos adolescentes situações de lógica e coerências nas suas ações, tais como pegar, sugar, bater, agarrar, desenvolvendo assim, a sua capacidade de perceber e descobrir o mundo em que vive.

Para o professor da escola que realizamos o estudo disse ser interessante o brincar como meio para oportunizar não só as crianças mais também aos jovens a vivenciar grandes descobertas.

Para Kishimoto 2006 a recreação é considerada como uma prática de atividades lúdicas, que envolvem várias características. As atividades recreativas envolvendo jogos, brinquedos e brincadeiras podem ser desenvolvidas em escolas, principalmente nas aulas de Educação Física que como componente curricular conforme a Lei das Diretrizes Básicas de 1996 seu principal papel é através de sua prática integrar as outras disciplinas e professores do ensino básico pela consciência do movimento e dos aspectos do meio de interação.

Portanto para nós futuros professores, brincando ou jogando o jovem se diverte, faz exercícios, constrói conhecimentos e aprende a conviver com amigos. Através dessa pratica a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a

iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e colaborar para a construção de um mundo melhor.

Para que aconteça uma aula mais interessante é importante desenvolver suas fantasias, transformando-os em alegrias, mas para que isso ocorra é viável deixar o aluno soltar a imaginação, ser espontâneo, ser mais confiante, e isso pode ser estimulado através de danças, jogos e brincadeiras.

Kishimoto (2000), afirma que a utilização de atividades lúdicas com finalidades pedagógicas direcionam ao ensino aprendizagem e desenvolvimento, pois se quisermos compreender que a criança aprende através da intuição podendo adquirir noções espontâneas, interagindo, envolvendo suas cognições, afetividade e interações sociais.

É importante lembrar que a função do educador é estimular os alunos para construção de novos conhecimentos, sendo que por meio de atividades lúdicas os alunos serão desafiados e produzirão soluções eficazes para situações problemáticas.

Para Kishimoto 2006, o discurso externo é importante existir a brincadeira, o adulto tem como papel transmitir novas formas de ver as coisas. É através dele que a criança torna-se criativa e atenta. Pois a interação entre os dois é que eleva o nível de interesse, fazendo com que a criança se sinta privilegiada e desafiada quando seu parceiro é um adulto.

Para Piaget 1994, todo ser humano sente a necessidade de algo, seja de ordem física ou emocional. Desde o nascimento o indivíduo já tem suas vontades, assim como os adultos. No entanto as crianças tem pouco limite de conhecimento, aos poucos vão entendendo o mundo que as cercam. Logo os tipos de necessidades variam de acordo com cada pessoa, isso está ligada à sua energia acumulada. O tipo de recreação deve ser muito bem escolhida e dosada com o intuito de satisfazer a todos que participam, tornando-se um bom hábito de higiene mental e física.

O que se deve ter em mente é que o professor pode ensinar diversas formas de brincar, improvisando jogos usando horas livres de forma sadia e produtiva, ativando músculos grandes e pequenos desenvolvendo a memória, resumindo educar brincando.

### **3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

Neste capítulo será apresentado, o estudo de campo sendo ela uma pesquisa bibliográfica e qualitativa, mostrando quais foram os públicos alvos, o local da pesquisa, e como o trabalho foi realizado nas aulas de Educação Física.

O objetivo desta pesquisa é perceber se o aluno tem aceitação perante as aulas de Educação Física, focado em aulas somente em métodos lúdicos, proporcionando assim uma forma de diversão e conhecimento aos alunos.

#### **3.1 Tipo de Pesquisa**

Como pesquisador será mantido um contato direto e estreito com a situação onde ocorrem os fatos. Após os dados coletados na pesquisa qualitativa sendo aplicados os jogos recreativos nas aulas de Educação Física.

Lüdke e André (1986), explicam que “[...] analisar os dados qualitativos significa trabalhar todo o material obtido durante a pesquisa [...]”. Ao término das observações analisaremos os pontos positivos e negativos. O que realmente os alunos pensam em relação ao recrear.

Sobre a investigação qualitativa sabe-se que ela costuma ser descritiva, seus dados são baseados através de diálogos, sendo incorporados as formas das palavras.

De acordo com Ludke Menga: Nisbet e Watt (1978), caracterizam o desenvolvimento do estudo de caso em três fases, sendo uma primeira aberta e exploratória, a segunda mais sistemática em termos de coleta de dados e a terceira constituindo uma análise e interpretação sistemática dos dados e na elaboração do relatório. Sujeito da Pesquisa

#### **3.2 Sujeito da Pesquisa**

O presente trabalho foi realizado em turmas do 6º ano A e 6º ano B, com cerca de 35 a 40 alunos por sala. Os alunos destas turmas, tem por faixa etária cerca dos 11 aos 15 anos de idade.

Pode-se perceber que como a escola é em área fronteira, a maioria dos alunos são paraguaios, e não se sentem com vergonha ao falarem na maioria do tempo na língua Guarani.

### **3.3 Técnica da Pesquisa**

Para as elaborações das aulas, foram realizados dez planos de aulas baseados principalmente por teorias de Kishimoto, grande autora a quem devemos excelentes opiniões a respeito de recreação que foram sem dúvida imprescindíveis para nossa pesquisa. Dos planos de aula, cinco serão para o 6º ano A e cinco para o 6º ano B. Todos eles, foram mostrados para a diretora, que teve por opinião em todas as formas, perguntando, examinando e sabendo como as aulas iriam ser elaboradas.

Após a aprovação da direção da escola, os planos de aulas foram conferidos pelo professor regente das turmas em que iriam ser aplicadas as aulas referentes aos jogos recreativos. As turmas foram escolhidas, por termos conhecidos eles em aulas que foram aplicadas em estágio obrigatórios da faculdade.

As turmas dos 6º ano A e 6º ano B, tem por direito duas aulas semanais cada sala em aulas de Educação Física, com duração de 50 minutos. O trabalho foi realizado em duas semanas e meio, sem nenhuma interrupção nesse período.

As turmas estudam no período matutino de uma Escola Estadual situado no município de Ponta Porã, MS. A pesquisa teve por objetivo identificar se os alunos aceitam as aulas de Educação Física de uma forma lúdica, sem visar algum esporte, como por exemplo, futsal.

### **3.4 Análise e Discussão dos Resultados**

O trabalho consiste em um estudo de campo de abordagem descritiva, com intervenções diretas. Visando colaborar nos aspectos relacionados ao nosso tema, nossa abordagem utilizada foi a qualitativa, onde houve coleta de informações para serem descritas e analisadas, participando e intervindo no ambiente escolar

preocupando-se em atentar-se para uma compreensão mais apurada ao problema que está sendo estudado.

De acordo com Engers (1994), A análise do conteúdo constitui num conjunto de técnicas e instrumentos empregados na fase de análise e interpretação de dados de uma pesquisa, aplicando ao exame de documentos escritos discursos com a finalidade crítica e aprofundada.

Segundo Botelho(2013), a metodologia seria como um estudo de métodos da forma ou dos instrumentos usados para a realização de uma pesquisa científica, conhecendo os métodos que auxiliam o pesquisador.

Foco principal nas atividades recreativas e lúdicas e a importância que estes concedem ao desenvolvimento dos alunos, mediante a utilização das atividades lúdicas dentro do processo ensino aprendizagem. Serão aplicadas algumas aulas de Educação Física da escola, logo será efetuado um relatório que comentará os aspectos relevantes pelo pesquisador dentro das aulas.

Essa análise tem por objetivo mostrar uma reflexão aos profissionais em geral não só os de Educação Física a importância do lazer e recreação na educação. Para que se construa uma sociedade de valor e princípios é indispensável a educação com os avanços tecnológicos, sabemos que apesar de seus benefícios tais como agilidade raciocínio reflexo entre outros; causa disfunções, problemas de saúde, falta de convívio social.

Como futuros professores é importante incentivar a socialização através do lazer, entendendo o que é educação, através de pesquisas bibliográficas em livros, revistas artigos, indicaremos a função do recreador, o porquê do planejamento das atividades, analisando os conceitos e discutindo sobre o tema que interessa a todos nós. Expondo dicas de recreações com o objetivo de colaborar com os profissionais de educação física.

**Figura 1: 1º aula - 6ºA**



**FONTE:** acervo pessoal do pesquisador

A aula se inicia com alongamentos dos membros inferiores e superiores, tendo a duração de 5 minutos. Com sequência demos um aquecimento de Pega Pega, que tem por objetivo colar e colega, sendo que os outros poderão salvá-lo descolando ele, que teve como duração 15 minutos.

Na parte principal, como é ilustrado na imagem as crianças brincam de Jokenpo, tendo por objetivo eliminar o colega da equipe adversária realizando os movimentos das mãos com Pedra, Papel e Tesoura, a brincadeira teve duração de 20 minutos. Após finalizarem a aula a atividade de volta à calma foi a brincadeira do morto vivo ou careca e cabeludo que brincam ao comando da professora. E finalizando um alongamento de 5 minutos.

No início da aula, não teve muito o interesse dos alunos, mas no decorrer da brincadeira, eles iam se tornando mais participativo. Nesta teve muita resistência ao futsal, os meninos da turma desistiam e voltavam para a brincadeira.



**Figura 2: 2° aula - 6°A**



**FONTE:** acervo pessoal do pesquisador

A aula se inicia com alongamentos dos membros superiores e inferiores, tendo como duração de 5 minutos. No aquecimento realizamos a brincadeira do Ameba, onde os alunos em geral tem por objetivo queimar seus colegas com ou sem a bola, e quando querem salvar todos os queimados se joga a bola na tabela de basquete e todos estarão salvos, tendo duração de 15 minutos.

Na parte principal, como é ilustrado na imagem acima, as crianças brincam de Carrinho Maluco, tendo o objetivo de levar seus colegas nos pés, fazendo a troca do local determinado, tendo a duração de 20 minutos.

Na volta à calma foi realizado a brincadeira do círculo com 2 bolas, com uma duração de 10 minutos, e para finalizar um alongamento de 5 minutos.

Neste dia as aulas, foram realizadas com um pouco mais de interesse entre os alunos, onde observaram que as aulas estavam sendo voltadas para os jogos recreativos, a ludicidade, ao quererem jogar o futsal durante a aula se manteve, mesmo para jogarem no final da aula.

**Figura 3: 3º aula - 6ºA**

**FONTE:** acervo pessoal do pesquisador

Inicia-se a aula com alongamentos dos membros superiores e inferiores, com uma duração de 5 minutos. Para o aquecimento foi realizado a brincadeira do Pega Rabinho, tendo o objetivo proteger seu rabinho, para que o pegador não o pegue, e ele saia do jogo, esta brincadeira teve a duração de 15 minutos.

Para realizarmos a parte principal foi escolhido a brincadeira do Pique Cola Americano, a brincadeira tem um pegador onde tem o objetivo de colar seus colegas, mas para eles serem salvos os outros colegas deveram pular por cima deles e serem descolados, a brincadeira teve a duração de 20 minutos.

Para a volta à calma foi realizado a brincadeira do pequeno gol com uma duração de 10 minutos.

Na aula os alunos já mostram algum tipo de interesse próprio em participar das aulas, perguntando quais serão as atividades realizadas, como faremos, interagindo mais entre os colegas, colaborando. Em alguns momentos, alguns meninos perguntam sobre o futsal.

**Figura 4: 4° aula - 6°A**

**FONTE:** acervo pessoal do pesquisador

A aula se realiza com os alongamentos dos membros superiores e inferiores, tendo uma duração de 5 minutos. No aquecimento foi realizado a brincadeira do Nunca 3, onde os colegas formam duplas, e se espalham na quadra, escolhesse um pegador e um fugitivo para iniciar a brincadeira, para o fugitivo não ser pego ele deve se sentar no lado no seu colega tanto do lado direito ou do lado esquerdo, para que o outro se torna o fugitivo e ele o pegador, tendo uma duração de 15 minutos.

Na parte principal da aula foi realizado a brincadeira do Caça Caçador, a sala será dividida em 2 equipes um caça e o outro caçador, a caça terá que arremessar a bola o mais longe possível para não ser pego pelo caçador, onde a caça terá que passar pelos 4 cones sem ser queimado pelo caçador, cada cone que alcançar terá uma pontuação, a brincadeira teve uma duração de 25 minutos.

Na volta à calma foi realizado um alongamento dos membros superiores e inferiores, com uma duração de 5 minutos.

Quando foi realizado esta aula, a turma já estava toda colaborativa, onde meninas e meninos interagem, se ajudavam, perguntavam sobre as brincadeiras, tiravam quaisquer dúvidas existem, e se divertiam acima de tudo.

**Figura 5: 5° aula - 6°A**



**FONTE: acervo pessoal do pesquisador**

A aula se iniciou com alongamentos dos membros superiores e inferiores, teve a duração de 5 minutos. O aquecimento foi a Corrida dos Cadarços onde a sala se separa em duplas, amarram os cadarços um com o outro e correm ao sinal do professor até um determinado lugar, tendo uma duração de 15 minutos.

Na parte principal a brincadeira realizada foi o Gol Humano, a turma se dividiu em 2 equipes onde eles tem por objetivo invadir o gol dos adversários e ficarem lá, para evitar que os adversários invadam seus campos eles podem colar e só serão descolados pelo companheiro de equipe, a equipe que chegar primeiro no gol do outro irá vencer, a duração foi de 25 minutos.

A volta à calma realizamos os alongamentos dos membros superiores e inferiores, com uma duração de 5 minutos.

Quando encerramos as aulas, os alunos perguntaram quando iríamos brincar novamente, e quais brincadeiras novas iriam trazer, não se foi mais questionado a questão do futsal durante as aulas de Educação Física.

**Figura 6: 6° aula - 6°B**



**FONTE:** acervo pessoal do pesquisador

A aula se inicia em alongamentos dos membros superiores e inferiores, com uma duração de 5 minutos. No aquecimento foi realizado a brincadeira da queimada, onde é dividido em 2 equipes e tem por objetivo queimarem o adversário, vence a equipe que queimar toda a outra equipe, a brincadeira teve uma duração de 15 minutos.

Na parte principal a brincadeira realizada foi o Estoura Balão, o objetivo da brincadeira é estourar o balão do colega, o vencedor é aquele cuja balão que ninguém conseguiu estourar, a brincadeira teve uma duração de 25 minutos, onde foi realizado mais 3 vezes por interesse dos alunos.

A volta à calma realizamos alongamentos dos membros superiores e inferiores, com duração de 5 minutos.

Quando foi iniciado a aula com algumas brincadeiras, os alunos (meninos especialmente), questionarão o porquê das brincadeiras e não o porquê do futsal, nesse momento algumas crianças não participarão do início da aula, mas no decorrer alguns que estavam sentados se interessaram, e se puseram a brincar, nesta aula tivemos que repetir a brincadeira 3 vezes, por eles estarem se divertindo, rindo com os colegas.

**Figura 7: 7º aula - 6ºB**



**FONTE: acervo pessoal do pesquisador**

A aula se inicia com os alongamentos dos membros superiores e inferiores, tendo uma duração de 5 minutos. Para a realização do aquecimento foi realizado a brincadeira do Bate Corre, tendo como objetivo um colega pegador e o outro fugitivo, a brincadeira é realizada em círculo, onde o aluno escolhe alguém dando uma leve tapa no ombro do colega, fazendo com que ele corra atrás dele para pegar, só poderá se salvar se o fugitivo ficar no lugar do outro colega, a brincadeira teve uma duração

de 15 minutos. Na parte principal realizamos a brincadeira do Gol a Gol, a sala foi dividida em 2 equipes, ambas as equipes tem que buscar a bola que está nos campos dos adversários, porém cada equipe tem que proteger seu lado, podendo colar o adversário que invadir seu campo, a brincadeira teve uma duração de 25 minutos. Na volta à calma foi realizado alongamento dos membros inferiores e superiores, com duração de 5 minutos.

Antes de iniciarmos a brincadeira, as meninas perguntavam quais eram as brincadeiras, pois disseram que não queriam jogar futsal. Quando foi explicado as brincadeiras grande parte dos alunos participaram, mesmo questionando sobre o futsal no final da aula, participavam de tudo.

**Figura 8: 8º aula - 6ºB**



**FONTE: acervo pessoal do pesquisador**

Iniciamos a aula com um alongamento dos membros superiores e inferiores, tendo uma duração de 5 minutos. No aquecimento realizamos uma brincadeira chamada Laços Entrelaçados, a brincadeira se inicia com eles se formando em círculo,

observando quem estado lado direito e esquerdo, ao observarem eles irão se misturar, ao sinal do professor eles pararam e darão as mãos aos seus respectivos colegas, tendo um objetivo de se desenrolar, tendo uma duração de 10 minutos.

Na parte principal a brincadeira é a Queimada dos Cones, a brincadeira é uma variação da queimada tradicional, tendo as mesma regras, porém em vez de queimar o colega irão queimar o cone que cada um estará protegendo, a brincadeira teve a duração de 30 minutos.

Para a volta à calma foi realizado alongamento dos membros superiores e inferiores, com duração de 5 minutos.

No decorrer das aulas realizadas sobre os jogos recreativos, não era mais questionado sobre o futsal, já obtinham um interesse maior sobre as brincadeiras que iríamos realizar, nesse momento todos os alunos participavam das brincadeiras propostas.

**Figura 9: 9º aula - 6ºB**



**FONTE: acervo pessoal do pesquisador**

Iniciamos a aula com alongamentos dos membros superiores e inferiores, tendo uma duração de 5 minutos. Para o aquecimento foi realizado a brincadeira da Corrente Humana, que tem por objetivo pegar todos os colegas, cada colega pego formarão uma corrente e assim irão pegar os demais colegas, duração de 15 minutos. Para a



parte principal, a brincadeira realizada foi a Dança do Balão, no decorrer da brincadeira as dificuldades da brincadeira iam aumentando através das diversões das crianças, uma duração de 25 minutos.

Na volta à calma foi realizado alongamento dos membros superiores e inferiores, com duração de 5 minutos.

Após os alunos entenderem o motivo pelas aulas lúdicas, serem divertidas, e interessantes, não se teve mais nenhum questionamento dos momentos de se jogar futsal, as crianças não queriam perder tempo enrolando, eram mais prestativos, e entendiam as brincadeiras, ajudando os colegas que tivessem alguma dúvida.

**Figura 10: 10° aula - 6°B**



**FONTE:** acervo pessoal do pesquisador

A aula se iniciou com alongamento dos membros superiores e inferiores, com duração de 5 minutos. No momento do aquecimento foi realizado a brincadeira do Pega Rabinho, tendo por objetivo dos colegas, tirarem os rabinhos dos outros, para poderem sair do jogo, duração da brincadeira foi de 15 minutos.

Na parte principal foi realizado a Queimada com proteção, uma variação da queimada tradicional, onde se mantém as mesmas regras, porém para queimarem o seu colega adversário, menino só poderá queimar menino e menina só queimará menina, duração da brincadeira foi de 20 minutos.

Para a volta à calma foi realizado a brincadeira do Volençol, uma variedade do voleibol, porém o jogo é utilizado um tecido (exemplo, tnt), para que possam jogar, com o objetivo que a bola não pode cair, tendo as mesmas regras do esporte tradicional. Se teve a interação dos alunos melhor, opinando as atividades que queriam realizar, e perguntando se podia, todas as atividades propostas por eles eram jogos recreativos, e não se perguntavam mais sobre quando ou em que momento se poderá jogar novamente o futsal, não se teve mais nenhuma resistência.

As aulas após serem iniciadas nas formas lúdicas, em jogos recreativos, no início não foram muito aceitos pelos alunos, principalmente para os meninos, que insistiam em jogar somente o futsal.

Após as aulas serem elaboradas, dia-a-dia, os alunos foram colaborando, entendendo as aulas recreativas, onde mostravam interesse não só do lado dos meninos, mas sim também pelo interesse maior pelas meninas que tinham durante a aula. Todas as atividades elaboradas os alunos se divertiam, sem se questionar de que não se podia jogar isso.

Após as aulas serem feitas sem interrupções, se teve momento em que o professor regente das turmas participava das atividades propostas durante o campo de pesquisa, onde se mostrava interessado, e as participações dos alunos eram sempre melhores, pois viam que não precisam de muita coisa para se divertir.

Analisando todos os fatos aqui apresentados podemos observar que apesar de estarmos em uma geração moderna movida a tecnologias, mudanças de comportamentos e até gêneros, ainda existe grande parcela de adolescentes que preferem não jogar com meninos ou meninas. Não podemos esquecer de salientar que não existe criança ou adolescente que não se envolva de corpo e alma com a recreação, ela é capaz de transformar uma pessoa, e acredite, pra melhor.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos fatos aqui apresentados percebemos que a recreação na escola é considerado algo antigo porém muito valioso e cada vez mais, vai tomando um aspecto diferente, pois o próprio ambiente escolar vem se transformando. Os professores de sala e os professores de Educação Física desenvolvem atividades simples, que fazem a diferença. Quando existe o prazer e a diversão, as aulas não ficam tão monótonas e cansativas, o aluno sente-se mais motivado e conseqüentemente mais feliz. Cabe ao professor tentar promover essa alegria, realizando pelo menos 30 minutos de sua aula, brincadeiras que motivem os discentes a participarem não pela nota mas sim por estar interessado na atividade.

Sabe-se que nos dias atuais a evasão escolar tem aumentado com bastante força, o que preocupa a sociedade em si. Para que haja diversão não é preciso materiais caros ou sofisticação é importante interagir com os outros e não se importar com coisas obsoletas.

Durante toda a pesquisa realizada em campo, observa-se que os alunos não se sentem motivados para que possam ser feitas atividades recreativas durante as aulas de Educação Física. Hoje em dia as aulas práticas se baseiam em se jogar futsal, ou um dos quaisquer esportes mais conhecidos pelos alunos, para que possam ser feitas durante as aulas práticas, esquecendo-se que as brincadeiras fazem parte da Educação Física, mostrando que se pode se divertir com elas, praticando em algum momento do dia.

Podemos observar que no início das aulas aplicadas os alunos não tiveram interesse em participar das aulas, mas no decorrer das aulas, podemos mostrar que as brincadeiras em que se podem jogar fora do âmbito escolar, é divertido, prazeroso, e que se pode dar essas atividades como aulas, como componentes de bloco de conteúdo, onde os alunos se sentem bem em participar, dar opiniões, opções de brincadeiras, se interessando, motivando, incluindo todos os alunos, sem nenhuma diferença, para que vejam que as brincadeiras simples, porém realizadas com cautela, podem trazer resultados importantes para as crianças.

Os professores têm como objetivo mostrar que as atividades, podem ajudá-lo com o conhecimento de seus alunos, podendo colaborar com as habilidades por eles propostas, e ensinar que os jogos recreativos tem por função dos alunos se

conhecerem, compreenderem, e se auto ajudar, promovendo saúde e um bem estar para seus alunos.

Apesar de todas as atividades terem sido muito bem elaboradas, percebemos que o objetivo do nosso presente trabalho não teve muitos êxitos em relação ao professor regente, já que sua falta de interesse estava totalmente evidente. Como um professor desmotivado poderá causar um bom impacto em seus alunos, se nem ele sente-se motivado?

Mesmo assim nossa experiência foi muito boa, aprendi muito com os alunos em cada aula aqui apresentada. Foi divertido vê-los brincar, interagir, conversar sobre as brincadeiras. Isso nos fez refletir em relação a muitas coisas, mas principalmente como as aulas de Educação Física mudaram bastante. Cabe aos educadores não deixarem morrer a grande essência dessa aula: o Lúdico e a recreação, que são importantes em todos os sentidos.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, B. Graça da Maria. **A Violência na sociedade contemporânea**. Edipucrs. Porto Alegre.2010
- Bertrand,1994.
- BOGDAN, R.C; BIKKLEN, S.K. **Investigação qualitativa em Educação**. Porto: Ed
- BOTELHO, Machado Joacir, Vilma Da Cruz. **Metodologia Científica**. Ed: Sebo Baluart PR. 2013
- BRAGHIROLI, Psicologia geral, 21ª ed., 2001, Vozes, Porto Alegre.
- DARIDO, SURAYA Cristina.2ª edição RJ, Guanabara, 2015.
- Edipucrs Porto Alegre.1994
- Educação: Abordagens qualitativas. EPU, São Paulo, 1986. p 214
- ENGERS, Maria Emília. **Paradigmas e metodologias de pesquisa em educação**.
- FERREIRA NETO, Raul, **Recreação na Escola** 2ª edição: Sprint, 2002.
- FERREIRA, VANJA, **Educação Física- Recreação, Jogos e Deportes**; 2003
- GUERRA, Marlene. **Recreação e Lazer**.5ª edição. Porto Alegre: Sagra: Luzzatto, 1996.
- MARINS, Danielle Stefane de Costa, Bernardes Celia Regina, **Recreação Escolar: O brinquedo e a brincadeira e o jogo na educação da infância**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do conhecimento, ano 1.Vol.10
- MENGA, Ludke e Marli E.D.A ANDRE. Pesquisa em Educação. Abordagens Qualitativas / São Paulo.EPU 1986.
- MURBACH, de Barros O. Flavia Cristina. **Cadê o brincar (da Educação Infantil para o Ensino Fundamental)** Ed UNESP (Cultura acadêmica), São Paulo.2009 PIAGET, J. **O Nascimento da Inteligência na Criança**. Rio de Janeiro:
- OLIVEIRA. M.K.Vygotsky. Aprendizagem e desenvolvimento, um processo social-histórico. São Paulo: Scipione, 1989.
- Porto, 1994, 335p
- RODRIGUES, Maria. **Manual teórico-prático de educação Física Infantil**.9ª edição: São Paulo, Ícone, 2011.

Siaulyš. Mara O. de Campos. **Brincar para Todos. Brasília Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial.** Brasília, 2006.

TIZUKO M. Kishimoto, **Artigo: Jogos e brincadeiras do Brasil.** Pesquisa em

TIZUKO M. Kishimoto, **O brincar e suas teorias** 14 ed., Cortez, 2011. KISHIMOTO,

TIZUKO Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 5. ed. São Paulo: Cortez, 2002

## APÊNDICE

### **Ponta Porã 16/10/2017**

#### **Aula 1**

#### **Turma 6ºA**

**Alongamento:** Alongamentos dos membros superiores e inferiores, com duração de 5 minutos.

**Aquecimento:** Pega-pega, duração de 15 minutos.

**Descrição:** a turma irá se espalhar pela quadra, a professora escolherá um aluno para ser o pegador, assim que o jogo começar o objetivo dele é colar os seus colegas o máximo possível, mas os colegas que não forem pegos poderá descolar os outros.

**Atividade Dirigida:** Jokenpo, duração de 20 minutos.

**Descrição:** a turma será dividida em 2 equipes, cada equipe ficara em um canto da quadra. Será determinado por onde os alunos deverão percorrer nas linhas demarcadas na quadra, irá sair um de cada equipe, correndo nas linhas, ao se encontrarem deverão fazer algum sinal do pedra, papel e tesoura, para poder ganhar do adversário, quem ganhar continua o trajeto para continuar na brincadeira, o que perdeu ou quando perdem voltam para o final da fila.

**Volta à Calma:** vivo-morto, careca-cabeludo.

**Descrição:** os alunos ficarão um lado do outro, de frente para a professora e ao comando dela a brincadeira irá começar, falando quais serão os comandos, vivomorto, careca-cabeludo.

### **Ponta Porã 19/10/2017**

#### **Aula 2**

#### **Turma 6ºA**

**Alongamento:** Alongamentos dos membros superiores e inferiores, com duração de 5 minutos.

**Aquecimento:** Ameba, duração de 15 minutos.

**Descrição:** a brincadeira vai se iniciar com os alunos se espalhando pela quadra, ao sinal da professora ela ira arremessar a bola para cima para dar inicio ao

jogo. O aluno que pegar a bola primeiro tem o objetivo de queimar seus colegas, para que isso aconteça ele deverá dar no máximo 3 passos para pode jogar a bola, todos podem pegar a bola sem exceção, queimados ou não. Aqueles alunos que forem queimados viram um ameba, mas para poderem se salvar ou eles colam alguém que esteja passando despercebido ao seu lado ou deverá jogar a bola na tabela de basquete, salvando todos os amebas.

**Atividade Dirigida:** Carrinho Maluco, duração de 15 minutos.

**Descrição:** todos os alunos deverão fazer duplas, cuja objetivo é carregar seus colegas pelos pés, até um determinado lugar na quadra, ao completarem o percurso, troca-se de função e voltam o percurso.

**Volta à Calma:** Círculo com 2 bolas, duração de 15 minutos.

**Descrição:** os alunos irão formar um círculo, onde a professora coloca a primeira bola para eles irem passando para o outro, ao soltar a primeira bola, a professora soltará a segunda bola no círculo. O aluno que pegar, ficar com as duas bolas ao mesmo tempo irá dar uma volta ao redor deles.

**Ponta Porã 23/10/2017**

**Aula 3**

**Turma 6ºA**

**Alongamento:** Alongamentos dos membros superiores e inferiores, com duração de 5 minutos.

**Aquecimento:** Pega-rabinho, duração de 15 minutos.

**Descrição:** cada aluno irá pegar um pedaço de barbante e vai colocá-lo na cintura (para fácil acesso, pendurado), assim que todos estiverem prontos, a professora irá iniciar a brincadeira, com o objetivo de pegarem o rabinho do colega, mas também deverão cuidar do seu rabinho para que ninguém pegue, o aluno que conseguir proteger o seu rabinho ate o final ganha a brincadeira.

**Atividade Dirigida:** Pique-cola Americano, duração de 20 minutos.

**Descrição:** a brincadeira é uma variação do pega-pega, porém para que o pegador possa colar seus colegas, os outros deverão fugir, mas para salvarem os colados eles deverão pular por cima da cabeça deles para poder descongelar.

**Volta à Calma:** Pequeno Gol, duração de 10 minutos.



**Descrição:** a turma irá formar um círculo, porém todos de pernas abertas. O objetivo da brincadeira é fazer um gol no colega que está mais próximo, o gol devera ser feito com as mãos, mas também deverão proteger o seu gol.

**Ponta Porã 26/10/2017**

**Aula 4**

**Turma 6ºA**

**Alongamento:** Alongamentos dos membros superiores e inferiores, duração de 5 minutos.

**Aquecimento:** Nunca 3, duração de 15 minutos.

**Descrição:** os alunos deverão formar duplas, e se espalharem na quadra. Na escolha da professora ela ira eleger um pegador e um fugitivo. Assim que a brincadeira iniciar o fugitivo deverá escapar do pegador, para ele se livrar deverá sentar-se no lado de algum colega (se ele se sentar no lado direito do colega, o parceiro do lado esquerdo se levanta, ou vice e versa) assim que ele se sentar, o outro colega ira virar o pegador e o que pegava ira virar o fugitivo.

**Atividade Dirigida:** Caça-Caçador, duração de 25 minutos.

**Descrição:** a turma será dividida em duas equipes, um será o caçador e o outro será a caça. A equipe do caçador ira ficar numa determinada área da quadra, onde a professora colocará as determinações necessárias (esta determinação será a área de vôlei, os caçadores iram ficar nessa área), a equipe da caça ficará fora dessa determinação. O objetivo da equipe da caça, é percorrer todos os cones que ficarão ao redor da quadra de vôlei, cada cone alcançado terá uma pontuação diferenciada. Para a equipe da caça se proteger deverá lançar a bola o mais longe possível, ao lançar ela ira sair correndo, tentando completar a volta, já a equipe do caçador irão tentar queima-la para não concluírem o percurso.

**Volta à Calma:** Foi realizado alongamento dos membros superiores e inferiores, com duração de 5 minutos.

**Ponta Porã 30/10/2017**

**Aula 5**

**Turma 6ºA**

**Alongamento:** Alongamentos dos membros superiores e inferiores, com duração de 5 minutos.

**Aquecimento:** Corrida dos Cadarços, duração de 15 minutos.

**Descrição:** a brincadeira será dividida em duplas, cada dupla irão juntar seus cadarços para poderem participar (neste caso colocamos barbante, para não haver danos nos sapatos, e incluir alunos que não haviam tênis), ao sinal da professora os alunos deverão correr até um determinado local na quadra, junto com o seu colega, ao chegarem no local, devem voltar para o início.

**Atividade Dirigida:** Gol Humano, duração 20 minutos.

**Descrição:** a turma será dividida em duas equipes, cada equipe terá uma bola no seu gol, o objetivo da brincadeira é tentar buscar a bola nos gols adversários e trazer para o seu campo, mas para isso acontecer ele não devem ser pegos e não podem arremessar a bola, deverão correr com ela até o seu lado, caso peguem ele deverá largar a bola no gol novamente. Cada equipe terá que se alto dividir, um que protege seu gol e o outro avançar para o gol adversário. Quem conseguir pegar a bola primeiro e trazer para seu lado vence.

**Volta à Calma:** Foram realizados alongamentos dos membros superiores e inferiores, com duração de 5 minutos.

## **Ponta Porã 16/10/2017**

### **Aula 6**

#### **Turma 6°B**

**Alongamento:** Alongamentos dos membros superiores e inferiores, duração de 5 minutos.

**Aquecimento:** Queimada, duração 15 minutos.

**Descrição:** a brincadeira é dividida em duas equipes, com a mesma quantidade de alunos para cada lado, e mista. A equipe tem por objetivo queimar os colegas adversários. A determinação da brincadeira é na de vôlei, ao serem queimados eles irão para o fim quadra, onde já está fora da área determinada, para poderem ajudar suas equipes. Vence aquela equipe que queimar toda a outra equipe.

**Atividade Dirigida:** Estoura Balão, duração de 25 minutos.

**Descrição:** cada aluno deverá por um balão no seu tornozelo, amarrado por um barbante. O objetivo deles é estourar os balões dos colegas, vence aquele que não teve seu balão estourado até o final.

**OBS:** Essa brincadeira foi repetida 3 vezes, pelo interesse e empolgação da atividade.

**Volta à Calma:** Alongamentos dos membros superiores e inferiores, duração de 5 minutos.

**Ponta Porã 20/10/2017**

**Aula 7**

**Turma 6ºB**

**Alongamento:** Alongamentos dos membros superiores e inferiores, duração de 5 minutos.

**Aquecimento:** Bate-corre, duração de 15 minutos.

**Descrição:** os alunos formaram um círculo, um do lado do outro, ao sinal da professora ela escolhera uma aluno para iniciar a brincadeira, ao iniciar o colega deverá encostar no ombro de alguém para esse colega se torne o pegador e o outro fugitivo, para que ele escape dessa perseguição ele deve parar no lugar do outro colega.

**Atividade Dirigida:** Gol a gol, duração de 25 minutos.

**Descrição:** a turma será dividida em duas equipes, eles têm por objetivo entrar no gol adversário. Mas para que isso aconteça, eles tem que proteger seu campo o máximo possível para que a equipe inteira entrem no gol. Aquela equipe que entrar no gol primeiro, onde todos estejam no gol, vence o jogo.

**Volta à Calma:** Semáforo, duração de 10 minutos.

**Descrição:** a brincadeira é desenvolvida através de falas ou música, onde cada cor do semáforo, terá um objetivo (vermelho - continuar dançando, amarelo – parar, e verde – pular, exemplo) o professor pode fazer qualquer outra modificação.

**Ponta Porã 23/10/2017**

**Aula 8**

**Turma 6ºB**

**Alongamento:** Alongamentos dos membros superiores e inferiores, com duração de 5 minutos.

**Aquecimento:** Laços Entrelaçados, duração de 10 minutos.

**Descrição:** os alunos formaram um círculo, após formarem o círculo deverão prestar atenção quem está no seu lado direito e no seu lado esquerdo, ao observarem e memorizarem, a professora irá pedir para se misturarem, ao se misturar ao sinal dela todos pararam, e terão que darem as mãos para quem estava no lado direito e esquerdo, tendo por objetivo se desenrolarem sem soltarem as mãos.

**Atividade Dirigida:** Queimada dos cones, duração de 30 minutos.

**Descrição:** a queimada dos cones, é uma variação da queimada tradicional, onde só irá mudar que em vez de queimarem os seus colegas deverão queimar os cones que cada um estará protegendo.

**Volta à Calma:** Alongamentos dos membros superiores e inferiores, com duração de 5 minutos.

**Ponta Porã 27/10/2017**

**Aula 9**

**Turma 6°B**

**Alongamento:** Alongamentos dos membros superiores e inferiores, com duração de 5 minutos.

**Aquecimento:** Corrente-humana, duração de 15 minutos.

**Descrição:** a professora irá escolher um pegador, quando o pegador encostar no outro colega, ele irá virar um pegador também, o objetivo da brincadeira é pegar todos os colegas sem soltarem as mãos.

**Atividade Dirigida:** Dança do Balão, duração de 25 minutos.

**Descrição:** é uma brincadeira onde as crianças terão que obedecer as ordens da professora, durante a brincadeira. A cada fase, os níveis irão dificultando um pouco, para que possam realizar os objetivos, essa brincadeira foi feita com música, para que possam se divertir.

**Volta à Calma:** Alongamentos dos membros superiores e inferiores, com duração de 5 minutos.

**Ponta Porã 30/10/2017****Aula 10****Turma 6°B**

**Alongamento:** Alongamentos dos membros superiores e inferiores, com duração de 5 minutos.

**Aquecimento:** Pega-rabinho, duração de 15 minutos.

**Descrição:** cada aluno irá pegar um pedaço de barbante e vai colocá-lo na cintura (para fácil acesso, pendurado), assim que todos estiverem prontos, a professora irá iniciar a brincadeira, com o objetivo de pegarem o rabinho do colega, mas também deverão cuidar do seu rabinho para que ninguém pegue, o aluno que conseguir proteger o seu rabinho até o final ganha a brincadeira.

**Atividade Dirigida:** Queimada com proteção, duração de 20 minutos.

**Descrição:** é uma variedade da queimada tradicional, te que por objetivo queimar seus colegas, como temos uma função em proteger seus colegas, nesta brincadeira os meninos protegem as meninas e as meninas protegem os meninos, ambos só podem queimar os colegas do mesmo sexo (menina queima menina, menino queima menino).

**Volta à Calma:** Volençol, duração de 10 minutos.

**Descrição:** é uma brincadeira adaptada do esporte voleibol, onde se mantém a mesma área do esporte, porém eles irão jogar com o lençol evitando que caia a bola, em seu campo e tente marcar ponto no seu campo adversário.

ANEXO