



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

**MODELAGEM DA CLASSIFICAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS PARA
SUPORTE A INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA DE PROFESSORES DE EDUCAÇÃO
FÍSICA**

CECILIA FLORENTINO FERNANDES

BRASÍLIA

2017

CECILIA FLORENTINO FERNANDES

**MODELAGEM DA CLASSIFICAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS PARA
SUPORTE A INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA DE PROFESSORES DE EDUCAÇÃO
FÍSICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Educação Física da Universidade de Brasília como requisito para a obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Leonardo Lamas Leandro Ribeiro

BRASÍLIA

2017

Aos meus pais e irmã por todo amor e cuidado,

Aos meus queridos avós por todas as orações,

Aos amigos pelo suporte,

A Deus por tudo.

AGRADECIMENTOS

Obrigada, mãe, por ser paciente e tentar me convencer de que seria uma tarefa fácil. Não foi, mas eu agradeço o esforço. A senhora é referencial em tudo, e eu te amo demais!

Obrigada, Bárbara, por ser minha companheira e por me incentivar a todo tempo e por partilhar dos meus sentimentos.

Thank you, Matthew Riegert, for being everything I need and more. Your kindness and patience got me where I am now. Love you so much!

Obrigada, Professor Lamas, por me oferecer este projeto quando eu achei que não conseguiria mais.

Obrigada, Bianca, por trabalhar comigo, por ser outra de mim, e por todo o esforço colocado aqui.

Obrigada Mariana, Iago e Larissa por serem vocês! Vocês foram meu combustível em muitos dias, jamais conseguirei agradecer da forma que vocês merecem.

Agradeço também a todos os envolvidos neste estudo. Meu coração transborda de alegria por saber que cheguei até aqui.

RESUMO

O trabalho a seguir tem como objetivo propor uma classificação do grande universo de jogos e brincadeiras a partir de um conjunto de critérios originados da área da psicomotricidade, os quais permitem levar em consideração as características mais relevantes de cada atividade e as dimensões demandadas dos indivíduos em cada uma delas (Afetiva, Social, Cognitiva e Motora). Além disso, para efeito de testagem empírica do modelo, um banco de dados de mais de cem atividades variadas foi organizado a partir dos critérios estabelecidos. As dimensões foram combinadas e permutadas, dando origem a dezesseis novas categorias que guiarão o instrutor da atividade na seleção do conteúdo que melhor se adequa ao seu público, ambiente e objetivo. Afim de refinar e facilitar ainda mais a escolha do jogo e/ou brincadeira a ser executada, cada atividade contida neste trabalho foi analisada e definida como Cooperativo, Tradicional, Improviso, Percussão Corporal, Musicais, Mind Games, Pré-Desportivo, Competitivo, Jogos de Mesa, Jogos com Sons, Jogos com Água, Jogos com Lápis e Papel, Construção, Estratégico, Aprofundamento, Circo, Grupo, Educativo, Populares, Sensorial, Representação, Simbólico, Regras, ou Exercício.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Dimensões de Aprendizagem. Atividades Lúdicas.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	OBJETIVOS	9
3	MÉTODOS	10
3.1	CLASSIFICAÇÕES DAS ATIVIDADES A PARTIR DAS DIMENSÕES DE APRENDIZAGEM	10
3.2	CRITÉRIOS PARA AS CLASSIFICAÇÕES	12
4	RESULTADOS	16
4.1	COGNITIVA-COGNITIVA	16
4.2	COGNITIVO-MOTOR	18
4.3	COGNITIVA-AFETIVA	22
4.4	COGNITIVA-SOCIAL	22
4.5	MOTORA-MOTORA	24
4.6	MOTORA-COGNITIVA	29
4.7	MOTORA-AFETIVA	30
4.8	MOTORA-SOCIAL	31
4.9	AFETIVA-AFETIVA	34
4.10	AFETIVA-COGNITIVA	35
4.11	AFETIVA-MOTORA	36
4.12	AFETIVA-SOCIAL	38
4.13	SOCIAL-SOCIAL	40
4.14	SOCIAL-COGNITIVA	50
4.15	SOCIAL-MOTORA	51
4.16	SOCIAL-AFETIVO	58
5	DISCUSSÃO	61
6	CONCLUSÃO	64
7	REFERÊNCIAS	66

1 INTRODUÇÃO

O tema do jogo é, possivelmente, um dos mais transversais à vida humana. Expressivo número de filósofos dedicaram-se a investigá-lo com resultados que ratificam sua centralidade na existência.

Wittgenstein (1953) associa o jogo à linguagem, que deve ser funcional e utilizável, baseando-se em ações, em infinitos jogos de linguagem ou formas de comunicação, que possuem o que ele chama de “family resemblance” (semelhanças de família), mostrando que assim como membros da mesma família possuem traços que remetem uns aos outros, mesmo com características e nomes diferentes, os jogos possuem familiaridade entre si.

Para Huizinga (2014), o jogo é elemento cultural, alheio ao cotidiano, caracterizado pela espontaneidade, pela voluntariedade, determinado por limites de tempo e espaço e regras construídas e acordadas entre os indivíduos. Para o autor, a alegria e a tensão presentes no jogo não eliminam a seriedade que pode o envolver, as emoções, sensações e sentimentos durante os jogos são espontâneas como seu início, desenvolvimento, e fim.

Além dos avanços filosóficos na temática, há também importantes descobertas no campo das ciências naturais, contribuindo para formalizar as nuances de sua estrutura. A teoria dos jogos, desenvolvida por Albert W. Tucker em 1950, é uma área da matemática aplicada que investiga situações estratégicas, em que indivíduos agem de forma distinta visando melhor resultado, que por sua vez depende das ações e estratégias de outros indivíduos envolvidos no mesmo objetivo (SARTINI, 2004).

A teoria dos jogos possui aplicações em diferentes meios, na economia, por exemplo, ela é utilizada para analisar os níveis de cooperação e competição dentro de pequenos grupos empresariais, permitindo sistematizar permutações e combinações que podem alterar um resultado. Na biologia, através de John Maynard Smith e George R. Price (1974), a mesma teoria passou a ser aplicada à análise do comportamento animal, e conseqüentemente na evolução de populações onde indivíduos buscam maior aptidão em relação aos outros, visando transmitir a maior quantidade de genes, definindo estratégias baseadas no comportamento dessas relações.

No esporte, através de John Nash (1953) e do conceito “equilíbrio de nash”, caracterizado pelas interações entre os indivíduos na busca da melhor estratégia de acordo com as estratégias escolhidas pelos outros, e embora a cooperação não esteja presente, o conceito é aplicado quando, por exemplo, no futebol, o jogador define seu posicionamento considerando a ação do oponente.

Os jogos cumprem um papel absolutamente central também na prática pedagógica em escolas, a começar no âmbito da Educação Física (EF), fazendo parte do cotidiano da maioria das práticas. No contexto escolar, além da educação física, o jogo vem sendo utilizado cada vez mais como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem dos demais conteúdos do currículo escolar, em um crescente processo de “gameificação”, que ocorre em diversos segmentos sociais (KAPP, 2012).

O processo de utilização do jogo para transmissão de diferentes tipos de conteúdo muitas vezes se apoia em soluções concretas oriundas do campo da educação física. Isso porque para o jogo ocorrer é necessário especificar um conjunto de regras para materializar e demarcar como ele se dará e na educação física abundam soluções empíricas para esse problema. Verifica-se na Educação Física, um repertório imenso de opções de jogos para as mais variadas finalidades. Por exemplo, jogos com bola, de perseguição, cooperativos dentre tantos outros.

A utilização de jogos pode oferecer soluções de problemas concretos tais como recrear jovens em um acampamento, aumentar o nível de cooperação entre funcionários, aumentar o gasto calórico de um grupo de terceira idade, entre outros. Estas compilações de jogos têm como pano de fundo um problema teórico complexo e cuja solução permanece ainda pouco explorada no âmbito da EF: a classificação dos jogos, ou seja, a organização do vasto conteúdo segundo um conjunto de critérios precisos, coerentes e úteis, estruturados de forma lógica e sistemática (RIBAS, 2002).

Nos avanços realizados sobre o tema, contribuições já foram dadas no sentido de diferenciar, por exemplo, jogo de brincadeira. De acordo com a classificação formal, brincadeira refere-se à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada. O jogo trata-se de uma brincadeira que envolve regras. Esta separação gera já uma primeira grande subdivisão dos conteúdos em duas grandes classes, jogos e brincadeiras. Entretanto, essa subdivisão é insuficiente.

Há diversas outras contribuições na classificação dos conteúdos. Por exemplo, Jean Piaget, separa as categorias de jogos de uma forma que acompanha o desenvolvimento da criança da seguinte forma: jogos de exercício (dos primeiros meses até a vida adulta); jogos simbólicos (2-6 anos); jogos de construção (classifica-se em uma transição entre os jogos e a conduta de adaptação); jogos de regras simples e complexas (cinco anos até a vida adulta) (PIAGET, 1974). Além dessas classificações, há também as categorias de jogos tradicionais, cooperativos, folclóricos, pré-desportivos, simbólicos, entre outros.

O jogo, segundo Marin Santiago (1996), significa uma valorização do lúdico como fonte de realização pessoal e de saúde física e mental. Faz-se necessário a presença do lúdico na aprendizagem dentro e fora da sala de aula, é um meio alternativo de educação que desperta o interesse em crianças, jovens e adultos. Além da função individual, o jogo é extremamente útil no meio comunitário, trazendo a interação social, a construção do aspecto afetivo, e desenvolvendo a coordenação motora (HAETINGER, 2017). É a partir dessas dimensões que o seguinte estudo irá classificar os jogos.

Neste trabalho será discutida no primeiro tópico a importância de jogos e brincadeiras no ensino. No segundo tópico é abordado o papel e a importância do professor na escolha da metodologia adequada em sala de aula. Por conseguinte, no terceiro tópico são citadas as classificações das atividades lúdicas. E para concluir a discussão, no quarto tópico as classificações serão discutidas e relacionadas em pares.

Diante disso, com base em conceitos e discussões sobre o tema jogos, este trabalho de conclusão de curso tem por objetivo classificar jogos e brincadeiras conforme as dimensões afetiva, social, motora e cognitiva, relacionando-as duas a duas para que torne a elaboração de planos de aulas de docentes em educação física e áreas afins mais fácil e eficiente conforme a proposta de ensino.

2 OBJETIVOS

Criar um modelo de classificação de jogos e brincadeiras para auxiliar os professores na intervenção pedagógica em aulas de Educação Física. Para isso, será necessário analisar na literatura as definições, características e peculiaridades de cada dimensão de aprendizagem (Afetivo, Cognitivo, Motor e Social), assim com as classificações já existentes de jogos e

brincadeiras. Após a análise, o objetivo é classificar a partir de combinações e permutações entre as dimensões, e da criação de critérios que identifiquem particularidades de cada atividade.

Por fim, este trabalho pretende fornecer um acervo de jogos e brincadeiras para o suporte pedagógico.

3 MÉTODOS

O trabalho foi construído com base em uma pesquisa exploratória através do desenvolvimento de categorias de atividades a partir das quatro principais dimensões humanas. A metodologia foi dividida em quatro etapas:

Etapa I

Análise de literatura com o foco nas dimensões Afetiva, Social, Cognitiva e Motora, e nas classificações de jogos e brincadeiras segundo os principais autores no âmbito.

Etapa II

Classificar a partir de combinações e permutações das dimensões de aprendizagem, e das características mais evidentes de cada atividade.

Etapa III

Especificar os grupos de atividades através do resultado da combinação e permutação entre as dimensões.

Etapa IV

Agrupar os resultados considerando as categorias e especificações determinadas pelas etapas II e III.

3.1 CLASSIFICAÇÕES DAS ATIVIDADES A PARTIR DAS DIMENSÕES DE APRENDIZAGEM

Tratando de desenvolvimento humano, quatro dimensões podem ser estabelecidas. Essas servem para compreender o desenvolvimento em sua integralidade, dividindo-o em Afetivo, Motor, Social e Cognitivo. Este trabalho utilizará dessas dimensões para melhor classificar e compreender jogos e brincadeiras, considerando a integralidade dos indivíduos (RODRIGUES, 2003). Abaixo estão as definições das dimensões mencionadas:

Afetiva

Refere-se aos sentimentos, às emoções, a sensibilidade, e a forma como esses aspectos se manifestam. Esta dimensão é caracterizada pela fraternidade/altruísmo; coragem; concentração; competitividade; resiliência.

Social

Consiste na forma como o indivíduo se relaciona com outros. Compreendem as interações, o comportamento e as ações em determinadas situações. Esta dimensão é caracterizada por atividades sem interação (atividade individual); com interação em pequeno grupo: duplas, trios, quartetos; interação em grandes grupos: cinco ou mais pessoas.

Motora

Refere-se aos elementos da motricidade, da parte física do indivíduo, da execução de movimentos básicos (andar, mexer os dedos), e complexos (arremessar uma bola). Esta dimensão é caracterizada pela demanda coordenativa (velocidade e/ou precisão), ou demanda de força.

Cognitiva

Trata-se de um grupo de capacidades cerebrais fundamentais para obter conhecimentos em geral. Esta dimensão é caracterizada pelo raciocínio lógico, linguagens, criatividade, tomada de decisão, solução de problemas, concentração e memorização.

Considerando as definições acima, as dimensões foram combinadas entre si, dois a dois, como uma sub-classificação das atividades, além das quatro dimensões consideradas no início da estruturação. O resultado foram dezesseis novas categorias (quatro categorias por dimensão). Sendo elas:

Afetiva

Afetiva-Afetiva; Afetiva-Cognitiva; Afetiva-Motora; Afetiva-Social.

Social

Social-Social; Social-Cognitiva; Social-Motora; Social-Afetiva.

Motora

Motora-Motora; Motora-Cognitiva; Motora-Afetiva; Motora-Social.

Cognitiva

Cognitiva-Cognitiva; Cognitiva-Motora; Cognitiva-Afetiva; Cognitiva-Social.

A ordem da categoria é relacionada a proporção de cada dimensão presente na atividade, da dimensão de maior demanda para a de menor demanda. Por exemplo, uma atividade presente na categoria Motora-Cognitiva deve ter maior demanda motora, e em seguida cognitiva. A demanda das dimensões afetiva e social devem ser menores que as duas primeiras, nesse caso. A quantidade exata da proporção de cada dimensão presente em cada atividade é subjetiva, portanto, não é possível expressar a quantidade de demanda em números.

3.2 CRITÉRIOS PARA AS CLASSIFICAÇÕES

As atividades presentes neste estudo carregam em sua descrição características que as tornam diferentes umas das outras. O desenvolvimento da atividade será analisado visando identificar a classificação que melhor a comporta.

De acordo com as características mais relevantes de cada atividade, especificamos cada uma delas de acordo com as seguintes classificações e critérios:

Cooperativo

Atividades apoiadas na cooperatividade entre os indivíduos, na inclusão, na interação e divertimento. É caracterizado pela ausência de competitividade.

Tradicional

Atividades relacionadas à cultura regional, ou cultura lúdica coletiva. Jogos e brincadeiras que estão presentes na sociedade por gerações.

Improviso

Atividades caracterizadas pela organização ou criação de cenas ou papéis instantâneos. São caracterizados pela espontaneidade e expressão corporal.

Percussão Corporal

Atividades caracterizadas pela criação de sons ritmados utilizando o corpo.

Musicais

Atividades relacionadas à musicalidade e ao ritmo.

Mind Games

Atividades destinadas a melhora do desenvolvimento de habilidades intelectuais (memória, assimilação).

Pré-desportivo

Atividades geralmente caracterizadas pelo uso de jogos reduzidos com intuito de familiarizar o indivíduo com a prática desportiva.

Competitivos

Atividades onde indivíduos ou grupos competem com objetivo de vencer um desafio.

Jogos de Mesa

Atividades que geralmente acontecem sobre a mesa ou outra superfície plana. Inclui jogos com cartas, tabuleiros, entre outros.

Jogos com Sons

atividades caracterizadas pela reprodução de sons existentes na natureza, na cidade, etc.

Jogos com Água

Atividades cujo implemento principal é a água.

Jogos com Lápis e Papel

Atividades caracterizadas pelo incentivo a criatividade e a reprodução de conteúdos e ideias utilizando lápis e papel.

Construção

Atividades em que os indivíduos usam de instruções, referências e materiais para a construção de objetos.

Estratégico

Atividades em que os indivíduos devem criar estratégias e tomar decisões para solucionar um problema ou alcançar um objetivo.

Aprofundamento

Atividades em que o objetivo central é aprofundar determinada área ou aspecto.

Circo

Atividades caracterizadas por elementos relacionados ao circo.

Grupo

Atividades caracterizadas pela socialização, interação entre indivíduos e/ou trabalho em grupo.

Educativo

Atividades relacionadas a conteúdos educacionais.

Populares

Atividades mais conhecidas e comuns pela sociedade.

Sensorial

Atividades que buscam trabalhar os cinco sentidos.

Representação

Atividades em que o foco é a representação de personagens e situações pré-determinadas.

Simbólico

Atividades que buscam explorar a imaginação através de assimilações com a realidade, ou que ela aparenta ser. Pode conter estórias e contos como ferramenta para motivar a imaginação.

Regras

Atividades a serem exercidas a partir de regras.

Exercício

Atividades caracterizadas pela execução de movimentos, e trabalho da motricidade.

Por fim, utilizamos das combinações entre as dimensões, e das especificações de cada atividade, para separar e classificar os jogos e brincadeiras presentes na seção de Resultados deste trabalho.

4 RESULTADOS

O resultado do presente estudo é um modelo de teste composto por jogos e brincadeiras, selecionados aleatoriamente. Os mesmos foram analisados a partir das demandas de cada atividades e dos critérios estipulados na fase da metodologia da pesquisa, e agrupados segundo a sua classificação, que por sua vez é baseada nas características que compõem as dimensões de aprendizagem. Abaixo encontram-se o modelo de classificação, e as atividades alocadas em cada um deles:

4.1 COGNITIVA-COGNITIVA

Vivo ou morto (Tradicional)

Objetivo: Vivência lúdica

Material: Dispensa material.

Descrição: O professor ou uma das crianças é escolhida para dar os comandos de “Vivo” ou “Morto”, de frente para os colegas.

Normal: Quando a pessoa no comando disser “Morto!”, todos devem se abaixar e ao dizer “Vivo!”, todos devem ficar em pé.

Variação:

v1: super homem e aquaman (salto para cima e mergulho para o chão);

Em ambos os jogos da para fazer invertido. Quando diz vivo, todos abaixam e vice-versa.

Comandante (Sensorial)

Objetivo: Desenvolver atenção e percepção visual.

Material: Recompensas (opcional).

Descrição: As crianças devem se dispor em círculo, um aluno deverá se retirar do grupo, enquanto isso, o instrutor escolhe o primeiro comandante da brincadeira. Quando o aluno que está fora voltar ao grupo, todos devem estar fazendo um gesto que o comandante iniciou. O comandante não deverá demorar mais de 10 segundos para trocar o gesto e o aluno tem que

descobrir quem é o comandante. Serão dadas 3 chances de acertar, caso ele erre todas deverá voltar para o círculo e o comandante se retira. Caso acerte ganha uma recompensa e volta para o círculo, o comandante antigo se retira do local. Em ambos os casos novo comandante será escolhido pelo aluno que estava tentando adivinhar no centro do círculo.

Jogo da velha humano (Grupo)

Objetivo: Trabalhar o trabalho em equipe velocidade a tomada de decisão, e a coordenação motora.

Material: Bolas e giz.

Descrição: Uma estafeta com, por exemplo, dois círculos e uma bola em cada. Quando completar determinado número de passes, a pessoa que estiver com a bola ao final pode levantar e se posicionar em um dos espaços do jogo da velha (desenhado com giz no chão). Quando a pessoa levantar, a bola volta a rodar novamente.

Variação:

v1: com a mesma dinâmica da bola, a pessoa levanta e leva um cone ou algo semelhante para marcar uma posição. A bola só volta a circular quando essa pessoa retorna para o círculo;

v2: semelhante ao anterior mas somente uma fila, sem bola. A pessoa marca um espaço na velha e volta para o fim da fila, quando chega, sai o próximo;

v3: fazer 3 jogos da velha na sequência. Quando completar o primeiro, vai para o segundo e depois para o terceiro, ...

Cachorro e Gato Cego (Representação)

Objetivo: Trabalhar a audição e atenção.

Material: Lenços

Descrição: alunos em círculos que irão dois para o centro; um será o cachorro e outro o gato. Venda-se os olhos de ambos. Toda vez que o cachorro latir o gato miará e o cachorro tentará pega-lo. Se conseguir, irão outros ao centro.

4.2 COGNITIVO-MOTOR

Passa a bola (Regra)

Objetivo: Trabalhar tomada de decisão e consciência corporal

Material: Bola.

Descrição: As crianças estarão dispostas em círculo, uma das crianças ficará ao centro com uma bola na mão, as demais crianças que estarão no círculo irão manter suas mãos para trás, e só irá colocar a mão pra frente se a criança que está no centro jogar a bola para ela. Durante a brincadeira se alguma criança colocar as mãos para frente sem que a bola seja jogada para ela, ela estará fora da brincadeira.

Jogos de ritmo (Sensorial)

Objetivo: Propiciar a percepção do sentido auditivo e percepção do grau de entrosamento entre o grupo.

Material: Dispensa material.

Descrição: Em roda, cada um vai falando uma palavra com a mesma letra da anterior. Não pode parar para pensar, senão, sai da brincadeira.

Variação:

v1: uma história. Cada um fala uma palavra, sem parar para pensar – deve ser rápido. Depois cada um fala uma frase.

v2: Cada um fala uma frase mas deve ser rimando com a frase anterior (final da frase)

Roda de sons (Percussão Corporal)

Objetivo: Propiciar a percepção do sentido auditivo e percepção do grau de entrosamento entre o grupo.

Material: Dispensa material.

Descrição: Em roda, o primeiro faz um som (vocal, corporal, como quiser). O segundo repete o primeiro e adiciona um segundo som e assim segue. Após todos terem criado seu próprio som, todos, em conjunto, repetem toda a sequência de sons.

Variação:

v1: limitar a percussão corporal; limitar a vocal

Jogo da velha dos cegos (Sensorial)

Objetivo: Exploração sensorial.

Material: Vendas para os olhos.

Descrição: Uma parte do grupo, disposta em fila, deverá preencher o campo do jogo da velha, um por vez, ao comando da parte do grupo que não estiver com vendas. Ganha quem completar uma velha ou uma sequência de velhas primeiro.

Achando o par (Jogos com sons)

Objetivos: Propiciar a percepção do sentido auditivo e percepção do grau de entrosamento entre a dupla.

Material: Vendas para os olhos.

Descrição: Alunos formarão duplas e escolherão o som de um animal para imitar. Um da dupla será vendado e todos os vendados ficarão juntos. Os demais alunos estarão espalhados e parados, e deverão fazer o barulho do animal escolhido pela dupla. Os vendados deverão procurar seu par, sendo orientados apenas pelo som.

Bom dia, meu compadre (Grupo)

Objetivo: Propiciar a percepção do sentido auditivo e percepção do grau de entrosamento entre o grupo.

Material: Vendas para os olhos,

Descrição: As crianças devem ficar sentadas no chão formando um círculo, um aluno fica no centro da roda com os olhos vendados, o facilitador deve girar a criança do centro até ela perder a noção das posições dos demais colegas, quando parar deve apontar para uma criança. A criança apontada deverá dizer: **Bom dia, meu compadre!** (Bom dia ou Boa tarde, compadre ou comadre, vai depender do momento e de quem estiver brincando). A criança que estiver no centro tem que adivinhar pelo som da voz, quem é o colega que está falando, ela terá duas chances para acertar. Se errar a primeira tentativa a criança apontada repetirá a saudação. Se em duas tentativas a criança não acertar ela voltará para o círculo e a criança apontada assume o centro. A criança que adivinhar ganha um prêmio.

Esse jogo requer colaboração e silêncio de todo o grupo.

Circuito de cordas (Tradicional)

Objetivo: Vivência lúdica; trabalhar o cognitivo e a coordenação motora.

Material: Cordas.

Descrição: 3 ou mais cordas batendo em sequência. O aluno vai passando de uma para outra. As cordas podem bater de maneiras diferentes. Inclusive sendo cordas duplas. E de maneiras diferentes: dois pulos, rodando, colocando a mão no chão, etc.

Caça Fantasmas (Representação)

Objetivo: vivência lúdica;

Material: Dispensa material

Descrição: Metade da turma são os caçadores, metade os fantasmas. A história começa quando fala a palavra chave (e.g. fantasma). Os fantasmas tentam pegar os caçadores, que correm para um pique pré-definido. A história continua e quando o narrador fala caçadores, os caçadores tentam pegar os fantasmas, que correm para um pique também. Quem vai sendo pego, pode ser liberado pelos colegas. .

Variação:

v1: Quando uma palavra chave é dita, tentam pegar por 5 segundos. Então, o professor toca um apito e todos devem sentar e a história continuar. A medida que vão sendo pegos, vão passando para o time dos pegadores. Ganha quem restar por último sem ser pego.

v2: começar com poucos pegadores e ir aumentando o número de pegadores, à medida que vão sendo pegos.

Cooperativo (Cooperativo)

Objetivo: Cooperação entre o grupo.

Material: Lençóis.

Descrição: Em dois ou mais grupos, os participantes devem passar a bola do lençol do seu grupo para o do outro, mantendo o equilíbrio e a atenção para alcançar o maior número de passes.

Variação:

v1: levar os passarinhos para o ninho: os participantes devem usar o lençol para passar os passarinhos de um grupo para o outro até chegar no ninho (lugar pré-determinado pelo instrutor da brincadeira).

Ponte humana (Estratégico)

Objetivo: Trabalhar a confiança e a cooperação entre o grupo.

Material: Cordas.

Descrição: Os participantes deitam no chão intercalando cabeça com cabeça (um com os pés para o lado direito, outro com os pés para o lado esquerdo), com os braços e as palmas das mãos para cima, formando um apoio para uma ponte humana. Um dos participantes deve deitar sobre as mãos dos colegas, que em grupo precisam transportá-lo para o final da ponte.

Dança das cadeiras coletiva (Grupo)

Objetivo: Vivência lúdica; Tomada de decisão.

Material: Cadeiras e música.

Descrição: Forma-se um círculo com as cadeiras, dispondo sempre de -1 cadeira comparado ao número de participantes. Exemplo: 11 cadeiras para 12 participantes.

Os participantes devem dançar em volta do círculo de cadeiras até que a música pare, quando isso acontecer, os participantes devem se sentar nas cadeiras o mais rápido possível. O participante que ficar em pé sai da brincadeira e leva consigo uma cadeira.

Diga o que eu digo e faça o que eu digo (Mind Game)

Objetivo: Tomada de decisão; Interação social.

Material: Dispensa material.

Descrição: Formar uma roda de mãos dadas. Sempre que eu disser, eles repetem e aí fazemos. Diga o que digo e faça o que digo. Direita, esquerda, dentro, fora. Começar devagar. O comando muda de acordo com o nível de complexidade desejado. Exemplo:

Diga o oposto do que digo e faça o que digo. Direita (dizem esquerda e vão pra direita). Diga o que eu digo e faça o oposto do que digo. Direita (dizem direita e vão para esquerda).

Nunca 3 (Grupo)

Objetivo: Trabalhar a tomada de decisão.

Material: Dispensa material.

Descrição: Um participante é o fugitivo e o outro é o pegador. O resto dos participantes formam duplas e se espalham. O objetivo do fugitivo é se juntar a uma das duplas, que nunca podem ser trios, pois com a chegada do fugitivo, a pessoa da ponta vira o novo fugitivo, que por sua vez deve correr e encontrar uma nova dupla.

4.3 COGNITIVA-AFETIVA

Atividade Intensidade (Jogos com Sons)

Objetivo: Trabalhar a consciência corporal.

Material: Um cartão azul e um vermelho.

Descrição: O professor inicia a explicação com palmas e falando “aqui o som está forte” (enquanto bate palmas forte) e depois “aqui o som está fraco” diminuindo a intensidade e batendo palmas fracas. Após a explicação todos os alunos devem fazer junto com o professor. O educador pode usar partes do corpo para demonstrar a intensidade do som como:

Batendo Palma;

Batendo na coxa;

Batendo pé;

Estalo de dedo (esse os pequenos não conseguem fazer junto);

Voz falando o nome de cada aluno, ex: O nome da Mariana fraco e todos falam Mariana baixinho, agora Mariana forte e todos falam Mariana com mais intensidade.

Finalizar a atividade cantando uma música que todos conhecem . Alternar a intensidade durante a música.

Variação:

v1: O professor pode escolher uma criança para ser o maestrinho e combinar os movimentos em que cantaremos forte e os que cantaremos fraco.

v2: Podemos ainda utilizar dois cartões onde o cartão azul será a indicação de sons fortes e o cartão vermelho o som fraco.

4.4 COGNITIVA-SOCIAL

Mágica (Simbólico)

Objetivo: Entretenimento; interação social.

Material: Cachecol, esponja, copo opaco, cubos de gelo, água, baralho.

Descrição: Truques de mágica.

Nó impossível

Uma criança vai pedir para que o outro dê um nó no cachecol sem soltar as pontas. Depois que ele cansar de tentar, o mágico vai cruzar os braços e pegar cada ponta do cachecol com uma mão, depois vai descruzando os braços devagar, depois disso o nó estará feito.

Gelo instantâneo

Primeiro coloque a esponja seca dentro do copo, em seguida ponha duas pedras de gelo no copo. Tome cuidado para não deixar que elas apareçam. Tampe (ou peça para a criança que está fazendo a mágica) o copo, sem que a platéia veja o que está dentro. Mostre a água e explique que você irá transformar um pouquinho de água em cubos de gelo instantaneamente. Despeje algumas gotas de água no copo e diga algumas palavras mágicas. Você também pode cobrir o copo com um lenço para dar mais emoção ao truque. Em seguida, vire o copo e mostre os gelos caindo. Como a esponja absorve a água, ela não cai!

Descobrir a carta do amigo

Pegue um baralho na mão, abra em leque e peça para alguém escolher uma carta (no caso de uma criança é possível usar menos cartas no leque). Enquanto as pessoas memorizam a carta, feche o leque e vire a última carta, ficando com a parte dos números escondida. Desta forma, os dois lados do baralho parecem que estão virados para baixo.

Vire o baralho (ou seja, a primeira carta é aquela que você virou). Pegue a carta escolhida virada para baixo e encaixe no monte. Este é o momento mais difícil. Passe o baralho pelas costas ou peça para um ajudante colocar um pano na frente do baralho. Isso serve para você desvirar a primeira carta, sem que ninguém veja. Daí ficou fácil porque a única carta virada será a escolhida.

v1: dividindo o monte: Igual à primeira mágica, abra o monte de cartas em leque e peça para alguém escolher uma. Enquanto as pessoas memorizam a carta escolhida, o mágico fecha o leque, divide o monte em dois e olha discretamente a última carta do monte da mão direita. Esconda esta metade atrás das costas e peça para o amigo colocar a carta sobre o monte da mão esquerda (virada para baixo). Rapidamente, coloque o monte da mão direita sobre a carta escolhida. Diga

as palavras mágicas e comece a virar as cartas uma por uma puxando sempre a de cima do monte. Quando aparecer a carta que você viu discretamente, a seguinte será a que seu amigo escolheu!

Elefante Colorido

Objetivo: Trabalhar o cognitivo através da associação de cores

Material: Objetos coloridos

Descrição: Um dos participantes será o pegador, e o pique muda de cor de acordo com o comando. Além dos objetos coloridos, roupas, cores nas paredes, entre outros também são válidos.

4.5 MOTORA-MOTORA

Andar na prancha (Exercício)

Objetivo: Trabalhar o equilíbrio e a imaginação.

Material: Slackline

Descrição: Os participantes da brincadeira devem ouvir um conto de um pirata, onde a prancha é o slackline. O conto e a complexidade do que os participantes devem fazer na fita depende do nível de coordenação dos participantes e tipo de desafio desejado.

Caminho das flores (Representação)

Objetivo: Trabalhar a tomada de decisão; coordenação motora.

Material: Cones.

Descrição: A atividade terá por fim a travessia do caminho das flores da forma mais rápida possível, as flores serão representadas por pequenos cones, e cada cor de cone representa uma flor boa ou flor má. As flores boas deverão ser catadas, e para isso as crianças deverão agachar. Já as flores más deverão ser transpassadas, ou seja, as crianças deverão saltar por cima do cone e continuar o caminho.

Equilibrismo (Exercício)

Objetivo: Trabalhar o equilíbrio e a coordenação motora.

Material: Monociclo; Slackline; Pratos Chineses;

Descrição: É possível ensinar como usar e executar cada um dos materiais, ou envolver materiais e contos na mesma brincadeira, onde os participantes devem se guiar pelo conto para alcançar cumprir desafios pré-determinados.

Corda (Tradicional)

Objetivo: Trabalhar a coordenação motora; vivência lúdica.

Material: Cordas.

Descrição: Pular corda Simples;

Corda invertida;

Duplas; trios;

Pulando e passando;

Com bola;

Corda dupla em X;

Corda dupla alternada.

Handebol (Pré-Desportivos)

Objetivo: Introduzir o Handebol através de jogos reduzidos.

Material: Bolas, cones, bambolê, quadra com marcações do Handebol.

Descrição: Jogos reduzidos baseados em requisitos motores básicos do esporte (arremesso, passe, movimentação relacionada ao esporte).

Tiro ao alvo

Os alvos são definidos com cones ou qualquer material que sirva de sinal para que os participantes saibam onde a bola deve tocar. Os alvos mais complexos de se atingir podem oferecer pontuações maiores.

Gol móvel

O gol será o colega com bambolê acima da cabeça, andando nas linhas da quadra de handebol. É possível incluir uma segunda bola, ou fazer com que os participantes trabalhem em duplas, sem poder se separar, para aumentar a complexidade da atividade.

Voleibol (Pré-Desportivos)

Objetivo: Introduzir o Voleibol através de jogos reduzidos.

Material: Bolas, balões, quadra com marcações do Voleibol.

Descrição: Jogos reduzidos baseados em requisitos motores e regras básicas do esporte (saque, toque, posicionamento).

Voleibol com balões

objetivo de colocar o maior número de balões do outro lado, inicialmente sem rede.

v1: com rede.

Rede humana

quando o grupo da rede toca na bola, inverte a posição com o outro time. v1: ampliar a área de atuação da rede.

Recorde cooperativo

mantendo a estrutura de círculo, não deixar a bola cair. v1: o grupo desloca-se na quadra até um ponto que é a meta e depois retorna à origem.

Voleibol cooperativo

regras do voleibol, com dois times ou quatro times em quatro quadrantes. Objetivo: a bola não cair no chão e cada vez que a bola passa sobre a rede marca 1 ponto. Estabelecer pontuação para acabar o jogo (p.ex.: 10 pts; 25 pts).

Voleibol do gigante

bola grande de plástico para iniciar pré-desportivo de voleibol.

Mais um toque

Usando os gestos técnicos do volei, na quadra de voleibol, cada time deve dar um toque a mais que na vez anterior, cada vez que a bola vier para o seu lado. Ganha o time que, quando a bola cair, tiver conseguido dar o maior número de toques. V1: usar uma bola de parque de diversões; v2: usar duas bolas: enquanto tem uma bola de um lado, tem outra do outro lado. Se o time conseguir controlar as duas bolas, até uma ser enviada de volta, pontua em dobro.

Frisbee (Pré-Desportivos)

Objetivo: Introduzir o Frisbee através de jogos reduzidos.

Material: Frisbee

Descrição: Jogos reduzidos baseados em requisitos motores básicos do esporte (manuseio e arremesso do frisbee, movimentação relacionada ao esporte).

Frisbol

futebol americano com regras de frisbee.

Futebol Americano (Pré-Desportivos)

Objetivo: Introduzir o Futebol Americano através de jogos reduzidos.

Material: Fitas.

Descrição: Jogos reduzidos baseados em requisitos motores básicos do esporte (arremesso, mudança de direção, alcançar outros jogadores, movimentação relacionada ao esporte).

Flag

equipes com 4 a 9 jogadores. Com duas fitas na cintura de cada jogador.

v1: perdeu as duas fitas, está fora do jogo;

v2: aumentar o número de fitas para cada jogador.

Basquete (Pré-Desportivos)

Objetivo: Introduzir o Basquete através de jogos reduzidos.

Material: Bolas, cones, bambolê, quadra com marcações do Basquete.

Descrição: Jogos reduzidos baseados em requisitos motores básicos do esporte (arremesso, manuseio da bola, movimentação relacionada ao esporte) .

Basquete Bambolê

O jogo flui normalmente, com as regras convencionais, mas o local para a cesta será um bambolê.

O bambolê pode se manter no lugar pré-determinado durante todo o jogo, ou um dos alunos

pode segurar o bambolê do seu time e tentar chegar mais próximo da bola para que seu time faça o ponto, enquanto o outro time tenta impedir que isso aconteça.

Futebol (Pré-Desportivos)

Objetivo: Introduzir o Futebol através de jogos reduzidos.

Material: Bolas, cones, quadra com marcações do Futebol.

Descrição: Jogos reduzidos baseado em requisitos motores básicos do esporte (habilidades com o pés, mudança de direção, habilidades com a bola).

Totó humano

Jogar com mãos dadas/braços dados, separados por linhas de jogadores.

Futebol em dupla

Regras do Futebol, mas os participantes não podem soltar as mãos em nenhum momento.

Queimada (Pré-Desportivos)

Objetivo: Introduzir a Queimada através de jogos reduzidos.

Material: Bolas, bambolê, quadra esportiva.

Descrição: Jogos reduzidos baseado em requisitos motores básicos do esporte (arremessar, desviar, acertar o alvo) .

Variações de traçado do campo de jogo:

dois campos triangulares;

quatro campos quadrangulares.

Queimada-handebol

2 bambolês em cada trave, caracterizando os gols. Cada time começa com dois queimadores nas linhas laterais (um queimador em cada meia quadra, considerando os dois lados da quadra = 4 regiões). Os jogadores que forem queimados vão para uma das duas laterais ocupadas por seu time e passam a ser queimadores; ganha quem fizer um número X de gols ou quem eliminar o time adversário primeiro.

Queimada maluca

Não há divisão de times. Quando a pessoa pega a bola, não pode se deslocar. Se queimar alguém, o queimado fica abaixado. Para sair, deve tocar alguém que esteja em pé, trocando de lugar com ele. OU pegando a bola e queimando alguém. Ganha o último a ficar em pé.

Queimada “infinita”

O jogo acontece nos padrões e regras comuns da queimada, mas quando um dos participantes é queimado, ele não sai do jogo, mas muda de time. O jogo acaba se todos os participantes, após queimados, se juntarem em um time só.

Queimada dodgeball

Não tem morto; uma vez que se pega as bolas do meio, espera o comando para arremessar (permanecer parado até o comando); se pegar sem antes a bola bater no chão, quem arremessou está fora; se ficar mais de 2 segundos com a bola na mão está fora; se a bola acertar a tabela de basquete, todos os eliminados do time podem voltar; se a bola acertar o aro, quem arremessou está fora.

v1: Com 6 bolas;

v2: Com mais bolas;

1 dentro.

O jogo começa com apenas um jogador dentro da área, podendo queimar quem está fora da área. A medida que vai queimando, quem está fora vai entrando e queimando também. Ao perder a bola ao arremessar, nova bola é repostada pelo professor.

4.6 MOTORA-COGNITIVA

Xadrez Humano (Estratégia)

Objetivo: Trabalhar a expressão corporal; Desenvolvimento cognitivo.

Material: Espaço amplo em que se possa desenhar as casas de um tabuleiro de xadrez.

Descrição: A turma será dividida em dois grupos, um será referente as peças de cor preta, e o outro, as peças de cor branca. Cada membro do grupo será uma peça do jogo de xadrez. Os times devem se posicionar no tabuleiro, e jogar de acordo com as regras do jogo convencional. Para a movimentação durante a partida, os alunos deverão fazer representações das peças que são. Exemplo: o aluno que é a peça “cavalo” deve se movimentar como o animal.

Damas Humano (Estratégia)

Objetivo: Trabalhar a expressão corporal; Desenvolvimento cognitivo.

Material: Espaço amplo em que se possa desenhar as casas de um tabuleiro de xadrez.

Descrição: A turma será dividida em dois grupos, referentes a cada time do jogo de damas . Cada membro do grupo será uma peça do jogo. Os times devem se posicionar no tabuleiro, e jogar de acordo com as regras do jogo convencional. Para a movimentação durante a partida, os alunos deverão criar seu movimento característico, a cada vez que jogar, deve executar o movimento escolhido. Os alunos devem decidir entre si a estratégia e a ordem da movimentação.

4.7 MOTORA-AFETIVA

Canção da imitação (Improviso)

Objetivo: Vivência lúdica; Trabalhar expressão corporal.

Material: Dispensa material.

Descrição: O grupo está sentado em círculo. Um dos jogadores deve pensar numa canção conhecida antes de ir para o centro do círculo fazer uma representação mímica de uma parte dessa canção. Logo que alguém venha do grupo tenha reconhecido a canção, deverá levantar-se e ajudar o primeiro jogador na imitação. Se ninguém reconhecer a música caberá ao próximo jogador introduzir uma nova canção.

Andar pela sala somente olhando para o espelho (Sensoriais)

Objetivo: Exploração sensorial

Material: Sala com espelhos.

Descrição: Os participantes devem andar pela sala guiando-se apenas pelo espelho. O nível de complexidade pode aumentar a partir de obstáculos ou ao fazer com que os participantes se desloquem em duplas/trios.

Partes do Corpo (Regras)

Objetivo: Trabalhar o esquema corporal e a percepção espacial.

Material: Cadeiras, música.

Descrição: Cadeiras em quantidade , de acordo com o número de crianças. As crianças devem dançar em volta das cadeiras. Quando a música parar , as crianças devem seguir o seu comando. Ex: pé direito em cima da cadeira, cotovelo na cadeira, dedo indicador da mão esquerda na cadeira, joelho na cadeira, pé esquerdo debaixo da cadeira , mão direita em cima da cadeira , os dois pés embaixo da cadeira, as duas mãos em cima da cadeira, etc.

4.8 MOTORA-SOCIAL

Mímica (Representação)

Objetivo: Trabalhar consciência e expressão corporal.

Material: Dispensa material.

Descrição: Um dos participantes fica na frente dos colegas e tem que passar uma mensagem utilizando apenas movimentos com o corpo. Sons e apontar para objetos em volta não é permitido. Os jogos de mímica podem estar relacionados com uma temática/categoria pré-determinada.

Escreva palavras com o corpo (Grupo)

Objetivo: Trabalhar o esquema corporal e a percepção espacial.

Material: Dispensa material.

Descrição: Em grupo, os participantes devem se organizar para formar palavras utilizando apenas o corpo. Por exemplo, MOTO. O grupo que escrever primeiro, vence o jogo.

Brinquedos de Papel (Construção)

Objetivo: trabalhar a coordenação motora fina.

Material: Papel, cola.

Descrição: Confeccionar brinquedos de papel

Avião de papel: Modelos: planador, veloz, etc.

Chapéu de papel

Origami (Construção)

Objetivo: Desenvolver a coordenação motora fina; estimular a concentração.

Material: Papel

Descrição: Dobraduras de papel que podem ser relacionados ao tema da aula, cotidiano ou outro objetivo escolhido pelo responsável pela aula.

Jogos de Construção com Madeira (Construção)

Objetivo: Desenvolver a coordenação motora fina.

Material: Madeira, cola para madeira.

Descrição: Confeccionar brinquedos de madeira.

Tangram;

Torre de tetrís;

Quebra-cabeça;

Cubo mágico.

Ritmo +1 (Percussão Corporal)

Objetivo: Trabalhar consciência corporal

Material: Dispensa material.

Descrição: O professor, com os alunos organizados em roda, cria um ritmo curto usando o corpo como instrumento. O segundo aluno deve reproduzir o ritmo do professor e acrescentar mais um ritmo. O terceiro aluno vai reproduzir os ritmos tocados anteriormente e acrescentar o seu ritmo e assim por diante.

Nessa brincadeira de percepção o ideal é fazer com um número pequeno de participantes para facilitar o entendimento e desenvolvimento.

Pique-pega (Tradicional)

Objetivo: Estimular a velocidade, coordenação motora, agilidade e atenção.

Material: Bola, chapéu.

Descrição: O jogo começa elegendo um dos participantes como pegador. Este, dado um sinal, passa a perseguir os outros jogadores. Quem for alcançado primeiro se torna o novo pegador.

Variação:

v1: Pique-pegas nas linhas (Pacman)

A movimentação deve acontecer nas linhas da quadra.

v2: Pique-corrente

O pegador segura a mão de todos os participantes que pegar, formando uma corrente.

v3: Pique-passe

O pegador tem que tentar pegar a bola, enquanto os outros devem passá-la uns para os outros.

v4: Pique-pegas com bola

Como num jogo de queimada, o pegador deve queimar os outros participantes.

v5: Pique-pegas mãe da rua

Os participantes devem atravessar de um lado para o outro sem ser pego.

v6: Com um pé só

Os participantes devem fazer a travessia num pé só.

v7: Pique-chapéu

O grupo se organiza para pegar quem está com o chapéu. Quando quem está com o chapéu é pego, quem pegou inverte o papel e foge com o chapéu até ser pego.

v8: Pique-pegas do vampiro

Uma linha de pessoas e outra linha de vampiros, uma de frente para a outra. As pessoas, uma de cada vez, vai perguntando para os vampiros que horas são. A cada resposta dos vampiros, as pessoas podem dar um (ou mais) passo(s) a frente. Quando um vampiro responder meia-noite, todos devem fugir. Se os vampiros pegarem, as pessoas viram vampiros. As pessoas devem pensar estratégias para darem os seus passos, que podem ser diagonais.

v9: Pique-pegas do amigo

O pique é um abraço;

abraça e senta;

abraça e põe mão na cabeça, etc.

4.9 AFETIVA-AFETIVA

Batatinha Frita (Tradicional)

Objetivo: Vivência lúdica.

Material: Bola, música.

Descrição: Em roda, os participantes devem passar a bola um para o outro enquanto a música toca. Quando a música parar, a pessoa que estiver com a bola deve cumprir um desafio a ser determinado pelo instrutor da brincadeira.

Qualidade/Defeito: (Grupo)

Objetivo: trabalhar aspectos afetivos.

Material: Caixa, espelho, papel.

Descrição: Em roda, as pessoas irão ao centro abrir um presente onde há a revelação de uma pessoa no grupo. Ela deverá nomear uma qualidade e um defeito. E assim, cada um irá. Até quando alguém tiver um palpite de quem seja e deverá tentar adivinhar. O que há na caixa é um pequeno espelho e a pessoa deverá dizer uma qualidade e um defeito seu. Há lá um papel escrito: Diga em voz alta um defeito e uma qualidade seus e por favor não revele o segredo da brincadeira. O objetivo real não é descobrir o que há na caixa mas que a pessoa trabalhe o afetivo para assumir para si qualidades e defeitos próprios.

Pessoa para pessoa (Grupo)

Objetivo: Trabalhar cooperação, afetividade e liderança.

Material: Música

Descrição: Joga-se como um único grupo e com participação ilimitada. Em espaço aberto ou fechado, compatível com o número de participantes e livre de obstáculos e com música ao fundo. Inicia-se incentivando as pessoas a caminhar livre e criativamente pelo ambiente (andar com passo de gigante; de formiguinha; andar como se o chão tivesse pegando fogo; com um tique nervoso etc.). Depois de alguns poucos instantes, fala-se em voz bem alta, 2 partes do corpo (mão na testa; dedo no nariz; orelha com orelha; cotovelo na barriga etc.). A este estímulo, todos

deverão formar uma dupla e tocar, um no outro, as partes faladas pelo professor, o mais rápido possível! Por exemplo: - “Mão na testa” . Cada pessoa deverá encontrar um par e tocar sua mão na testa do outro e vice-versa. Quando todos estiverem em duplas e tocando as partes faladas, o professor reinicia o processo, propondo a caminha livre e criativa.

Após 2 ou 3 dessas combinações o professor pode dizer em voz alta o nome do jogo: “Pessoa pra pessoa”. Nesse momento, todos – inclusive o professor - deve formar uma nova dupla e abraçar um ao outro. Com a entrada do professor diretamente no Jogo, haverá um desequilíbrio numérico: alguém irá ficar sem par. Quem sobrou se torna professor e re-inicia o Jogo servindo ao grupo, ao invés de ser servido por ele.

O ovo e o Passarinho (Estratégia)

Objetivo: Trabalhar afetividade e coordenação motora.

Material: Balões

Descrição: As crianças devem na primeira parte manter um balão branco(ovo) no ar o máximo de tempo possível sem segurá-lo, apenas dando toques nele com qualquer parte do corpo. Se o balão cair no chão o ovo quebra e a partida termina. Essa primeira parte serve como uma familiarização à brincadeira e criação de estratégias simples em grupo para manter o balão no ar.

Na segunda fase da brincadeira usa-se um balão colorido e desenhado(pássaro), e monta-se uma estrutura no outro lado do espaço de jogo que servirá de ninho do pássaro. O balão branco é colocado no ninho e o balão colorido agora é mãe do ovo. O objetivo dessa segunda fase é fazer com que o pássaro chegue no ninho. Assim, as crianças usarão da mesma estratégia e movimentos da primeira fase para manter o balão no ar, mas agora com o objetivo de fazê-lo chegar ao ninho. Essa fase da brincadeira acaba quando as crianças conseguirem colocar o pássaro no ninho.

4.10 AFETIVA-COGNITIVA

Corrente de Luta de Polegares (Competitivo)

Objetivo: Trabalhar afetividade e a tomada de decisão.

Material: Dispensa material.

Descrição: Todos os participantes irão dar as mãos uns para os outros, de forma que os participantes segurem, com a mão direita, a mão esquerda do colega, e vice-versa, até formarem um círculo. Em seguida, começarão uma batalha de polegares com as duas pessoas que encontram-se ao seu lado simultaneamente. Uma luta de polegares consiste em que duas pessoas, ao posicionarem corretamente suas mãos, possam tentar prender o polegar alheio com seu próprio dedão. Quem colocar em submissão o polegar alheio primeiro por 3 segundos é o vencedor. O uso de outros dedos, como indicadores, é proibido. Uma nova partida sempre irá começar ao final de cada partida, até que o tempo de duração da Corrente de Polegares termine. A corrente terá duas fases:

Primeira fase:

Todos os participantes começarão uma batalha de polegar com quem estiver no seu lado esquerdo e direito. Dessa forma, duas batalhas ocorrerão simultaneamente para cada participante.

Segunda fase:

O mesmo jogo irá ocorrer, só que dessa vez, todos terão de cruzar os braços e trocarem as mãos com seus adversários. Sua mão direita, que batalhou com quem estava à sua direita, agora irá batalhar com quem se encontra à esquerda.

- O tempo entre cada fase será de aproximadamente 25 segundos.

Ao final do jogo, será questionado aos participantes suas sensações ao longo do jogo. Então, será revelado o objetivo principal da dinâmica, que é demonstrar ao participante o quanto as interações específicas (uma batalha de polegar), em meio a uma cadeia de interações (a corrente) podem vir a se tornarem confusas, e diminuir nossa concentração e foco naquilo que fazemos. Entretanto, essa dificuldade é comum a todos aqueles que estão interagindo nesse sistema. Seu adversário possui a mesma dificuldade em manter harmoniosamente duas batalhas de polegares. Dessa forma, é preciso compreender dois aspectos deste jogo: A importância de não se deixar levar por pressões externas e concentrar-se em um estado de foco; entender que, mesmo que você atinja um estado de concentração capaz de relevar as pressões externas à você, seus adversários e outros jogadores podem não ter alcançado esse estado ainda. A compreensão de que o estresse e a dificuldade inicial é comum a todos fará com que uns percebam os outros como indivíduos, gerando certo desenvolvimento do sentimento de empatia no grupo.

4.11 AFETIVA-MOTORA

Estafetas (Competitivo ou Cooperativo)

Objetivo: Trabalhar afetividade e liderança

Material: Dispensa material.

Descrição: Para as estafetas competitivas, dois ou mais grupos devem completar o mesmo desafio competindo lado a lado, para completá-lo, o primeiro da fila sai, faz o que foi pedido e volta para a fila, toca no segundo participante para que seja a vez dele, e entra novamente na fila, mas desta vez, no final da mesma. Todos os participantes fazem o mesmo até que todos tenham participado.

Para as estafeta cooperativas, todos os participantes trabalham em equipe para cumprir o mesmo desafio, seguindo a mesma ordem da estafeta competitiva.

Estafetas em que a fila está constantemente envolvida na atividade: (Competitivo)

Para essa atividade, o desafio a ser cumprido precisa manter todos os participantes ocupados até fim da atividade. Por exemplo, todos com as mãos e pés no chão, sem dobrar cotovelos ou joelho, e a bola deve ser jogada pelo último para percorrer todo o espaço da fila enquanto o último se desloca e vira o primeiro;

Em fila: (Competitivo)

A bola vai sendo passada (de alguma forma) para trás. Quando chega no último, esse pega a bola e vai para a frente. Ganha quem chegar primeiro em algum lugar determinado. Possibilidade de colocar mais bolas para haver mais dinâmica.

Bola no túnel (Competitivo)

Estafeta com a bola passando pelo túnel formado por todos em ponte ou simplesmente com as pernas afastadas.

Carruagem: estafeta diferente (Representação)

Roda ou fila e uma história: cada um será um personagem ou parte do cenário, parte da carruagem, etc. Quando seu personagem é mencionado, levanta, sai correndo e volta para o seu lugar - quem chega primeiro marca um ponto.

Personagens: árvore; cavalo; roda; cocheiro; princesa; rei; carruagem.

v1: Casa Mal assombrada; Floresta, etc... (procurar colocar personagens engraçados).

4.12 AFETIVA-SOCIAL

Colheita das batatas (Cooperativo)

Objetivo: Trabalhar afetividade e cooperação.

Material: Papéis coloridos, cestos ou sacolas.

Descrição: O professor dá diversos papéis coloridos para as crianças amassarem, fazerem bolas (frutas) e as divide em duas equipes. Cada equipe tem seu saco de pôr frutas. O professor espalha as frutas pelo local e as crianças tem que cooperar para juntar todas as batatas no cesto, a equipe que juntar mais frutas é vencedora.

Desenho cooperativo (Cooperativo)

Objetivo: Trabalhar afetividade e cooperação

Material: Papel, caneta ou giz de cera, vendas.

Descrição: Turma dividida em grupos de 4-6 pessoas, sentadas em círculos. Cada círculo com um papel e caneta/giz de cera na mão. Alunos vendados. Um aluno faz um item do desenho sugerido pelo professor e passa ao outro, descrevendo o que fez. Por exemplo, sol no canto superior direito. Segue até que o desenho tenha sido concluído e todos do círculo tenham desenhado alguma parte.

X no Escuro (Cooperativo)

Objetivo: Trabalhar afetividade e cooperação.

Material: giz, vendas para os olhos.

Descrição: Em duplas, um vendado e outro não. Xs são desenhados no chão do espaço e cada dupla deve se direcionar (já com venda) para um X e procurar replicar o X por cima do X, com quem está sem venda guiando o vendado.

Estátua cega (Grupo)

Objetivo: Trabalhar afetividade.

Material: Vendas para os olhos.

Descrição: Dividir a turma em alguns grupos, não muito grandes; o integrante de cada grupo será a estátua; enquanto os demais permanecem com os olhos vendados; a estátua realizará uma posição inusitada enquanto os demais tentarão reproduzir essa posição; os grupos terão um tempo para assumir a posição; após esse tempo, quem tiver mais integrantes na posição correta, ganha.

Jogos de Tabuleiro (Jogos de Mesa)

Objetivo: Trabalhar tomada de decisão e o cognitivo.

Material: Tabuleiro

Descrição: Dama - O jogo de damas é praticado em um tabuleiro de 64 casas, claras e escuras. A grande diagonal deve ficar sempre à esquerda de cada jogador. O objetivo do jogo é imobilizar ou capturar todas as peças do adversário.

Xadrez - O objetivo do jogo é impor xeque mate ao adversário ou o seu rendimento.

Qual é a música? (Musicais)

Objetivo: Desenvolver a atenção e a musicalidade.

Material: Apitos

Descrição: Separe a turma em dois grupos. Entregue um apito a cada grupo. Comece a cantar uma música que as crianças conheçam e pare de repente. O grupo que souber completar deve apitar e continuar a música. Uma criança escolhida pelo grupo deve cantar o restante da música. Caso a criança erre a letra, deve pagar uma prenda e passar a vez para o outro grupo.

O Meu Ruído (Sensoriais)

Objetivo: Desenvolver a atenção.

Material: Dispensa material.

Descrição: Com os alunos sentados em roda o professor escolherá um para sentar-se no centro. Os integrantes da roda devem emitir um ruído e o aluno que estará no centro da roda deverá reproduzir um dos ruídos que está ouvindo. O aluno que emitiu o ruído que está sendo reproduzido, se conseguir identificar que se trata do seu som, trocará de lugar com o aluno que está no centro da roda e o jogo recomeça.

Quem diz meu nome ? (Sensoriais)

Objetivo: Desenvolver a atenção e a audição.

Material: Vendas para os olhos.

Descrição: Um aluno é convidado a vir à frente do grupo e será vendado. O professor convida alguns alunos para se posicionarem atrás do aluno vendado e dizer o nome dele. Pelo som das vozes o aluno deverá adivinhar quantas pessoas estão dizendo seu nome. Para facilitar a identificação as vozes devem repetir quantas vezes for necessário.

Instrumentos Imaginários (Representação)

Objetivo: Trabalhar a associação relacionada a música.

Material: Um saco grande.

Descrição: O grupo está de pé, ou sentado em círculo, e um saco grande passa de mão em mão. Cada jogador, na sua vez, tira do saco um instrumento imaginário, e em seguida faz uma breve demonstração. Pelos seus movimentos e pelo som produzido, terá que mostrar claramente aos outros de que instrumento se trata. Aos outros compete adivinhar.

4.13 SOCIAL-SOCIAL

Guerra de canhões (Jogos com água)

Objetivo: Vivência lúdica; interação entre o grupo.

Material: Balões cheios com água.

Descrição: A turma é dividida em dois grupos, cada grupo recebe a mesma quantidade de balões. O instrutor conta uma história de piratas em que uma guerra acontece. Quando o participante for atingido e molhado, o mesmo sai da brincadeira. Vence o grupo que molhar a maior quantidade de pessoas.

Confecção e luta de espadas (Representação)

Objetivo: Trabalhar a coordenação motora fina; vivência lúdica.

Material: Papelão, tinta.

Descrição: Com o acesso livre ao material de confecção, os participantes devem criar suas próprias espadas. Após a confecção, dois grupos serão formados e é contada uma história de reinos que se enfrentavam por um objetivo (a ser definido). Os participantes podem brincar livremente com as suas espadas.

Guia do gol (Exercício)

Objetivo: Desenvolver a atenção, lateralidade e cooperação.

Material: Vendas para os olhos, bolas, quadra.

Descrição: Em duplas, um aluno vendado. Do outro lado da quadra há bolas distribuídas na linha da área. Os alunos sem venda servirão como guias para os cegos, fazendo com que eles atravessem a quadra, desviem dos obstáculos e consigam realizar o chute ao gol.

Formigueiro (Competitivo)

Objetivo: Vivência lúdica.

Material: Cones.

Descrição: Duas equipes alinhadas no meio da quadra. Um por vez de cada equipe corre até um cone no fim da quadra e faz com que ele passe pela mão de cada aluno da sua turma. No final, o último da turma leva até o “formigueiro” (lugar determinado pelo instrutor). As duas equipes tem que levar ao “formigueiro” o mesmo número de cones, a equipe que completar o formigueiro primeiro ganha.

Cuidado com o jacaré (Competitivo)

Objetivo: Desenvolver a atenção; vivência lúdica.

Material: Bambolês, quadra.

Descrição: Os participantes devem correr em volta da quadra. Ao som do apito devem entrar na quadra e se distribuir dentro dos bambolês que se encontram no espaço, de maneira que todos estejam dentro dos bambolês, que ficar de fora é capturado pelo jacaré.

Telefone sem fio (Tradicional)

Objetivo: Desenvolver a criatividade.

Material: Dispensa material.

Descrição: Cada um fala uma frase envolvendo o nome da pessoa seguinte a partir de um tema pré-definido, dando sentido a uma história que vai sendo contada.

Variação:

v1: Mudar o tema durante a história;

v2: Mudar o estilo da história (aventura; suspense; romance).

O Guia e O Cego (Sensoriais)

Objetivo: Ampliar percepção do ambiente.

Material: Viseiras feitas de panos, lenços, etc.

Descrição: Andar pela sala, sentindo o controle do colega (toque ombro esquerdo, vira para a esquerda; direito: idem; dois toques nos dois: pare; um toque nos dois: ande. Andar e respirar. Ficar confortável vendado.

Gato mia Modificado (Popular)

Objetivo: Trabalhar os 5 sentidos.

Material: Vendas para os olhos.

Descrição: Essa brincadeira pode ser realizada em ambientes fechados ou abertos. Um participante é escolhido para ser vendado, então é girado para que fique tonto, perdendo assim, sua noção de espaço. Enquanto isso os outros participantes se afastam fugindo daquele que está vendado. Quando o participante vendado consegue pegar alguém, este toma o seu lugar na próxima rodada.

Adivinhar quem é o colega (Grupo)

Objetivo: Gerar a interação e entrosamento entre o grupo.

Material: Fita crepe, caneta.

Descrição: Os nomes de todos os participantes serão escritos na fita crepe. Em seguida a fita crepe é cortada, de forma que cada pedaço tenha o nome um colega. Em seguida, com todos de olhos fechados, o orientador da brincadeira cola a fita em cada participante aleatoriamente. Feito isso, o orientador separa os participantes em duplas posicionados de frente um para o outro. Somente agora, eles podem abrir os olhos, podendo olhar somente para sua dupla. Cada um deve falar características da pessoa do nome colado até que a dupla descubra qual o nome que está colado em sua testa. Assim que acertarem, as duplas e os nomes colados são trocados.

Perguntas e Respostas (Grupo)

Objetivo: Descontração.

Material: Papel para elaboração de cartões e caneta.

Descrição: Solicite que a turma se organize em duplas seguindo o critério de livre escolha deles. Peça que memorizem seu amigo. Para cada integrante será entregue um cartão com uma pergunta ou uma resposta. Em seguida as duplas se separam e cada indivíduo anda livremente pelo espaço. Quando solicitado param de andar e leiam em silêncio o conteúdo do seu cartão. Após isso deve se formar um círculo. Um indivíduo da dupla fala seu nome em voz alta e seu companheiro também identificando a dupla. Depois de devidamente identificada a dupla um integrante lê a pergunta e o outro a resposta em voz alta. As respostas são do tipo: debaixo do pé de manga, em cima da casa, dentro da casa do cachorro, no mato, debaixo da cama. E as perguntas são do tipo:

Você trabalha? Você gosta de estudar? Você gosta de TV? Você ama? Você dorme cedo? Você gosta de passear? Você já fez alguma loucura? Você já fugiu de alguém? Após a leitura, os participantes podem se juntar de acordo com perguntas e respostas que fazer maior sentido, ou que são mais engraçadas.

Apresentação (Grupo)

Objetivo: Interação social.

Material: Dispensa material.

Descrição: Em roda, os participantes devem falar seu nome e fazer um gesto que o identifique, após isso, os participantes só falam o nome, e os colegas devem fazer o gesto referente a pessoa.

Ilha do tesouro (Cooperativo)

Objetivo: motivar, integrar o grupo, desenvolver habilidade de trabalho em equipe e superação de desafios.

Material: recompensas e folhas de jornal.

Descrição: Coloque uma folha de jornal aberta em uma extremidade da sala com recompensas em cima. Na outra extremidade coloque uma folha de jornal para cada dupla de participantes, lado a lado. Cada dupla deve ficar de pé sobre seus jornais. O objetivo é chegar ao outro lado da sala e se salvar na ilha, sem tocar os pés no chão. O jornal pode ser movido, mas não pode ser rasgado ao meio. Quem tocar no chão propositalmente é desclassificado. Se dois grupos chegarem ao mesmo tempo na ilha, dividem o prêmio. Determine um tempo máximo para cumprirem a tarefa. Só é possível chegar ao outro lado se uma dupla convidar a outra para subir em seu jornal e, em seguida, pegar o jornal vazio e colocar mais adiante, e assim sucessivamente, até chegarem a seu prêmio. Caso nenhuma dupla perceba o truque no tempo determinado, encerre a brincadeira e mostre como fazer. Depois disso, discuta a importância da colaboração entre equipes para atingir resultados em conjunto.

Contato (Grupo)

Objetivo: Interação social

Material: Dispensa material.

Descrição: São definidos pares de pessoas em pontos opostos da roda. No par, um observa ao outro durante toda a dinâmica (enquanto o outro repete gestos escolhidos por ele mesmo, ou

imita gestos de outros colegas). Ao final, é feita uma análise de características comportamentais notadas no outro do par (ex.: timidez, agressividade, etc). Não explorar características negativas.

Cabra-cega adaptado (Sensorial)

Objetivo: Desenvolver a percepção através dos sentidos.

Material: Panos, lenços, sacos aromatizados, sinos, copos, chaves, materiais que emitem barulhos.

Descrição: Forma-se uma roda e uma criança fica no meio dela, com os olhos vendados com o lenço. Todos deverão girar na roda e cantar uma música escolhida pelo grupo. Quando a música acabar a roda deverá acabar e a criança do meio caminhará para frente, para tocar no colega, tentando adivinhar quem é. Ninguém poderá falar. Se ela acertar quem é, irá para a roda e outra passará a ser a cabra cega.

Variação:

v1: Trazer saquinhos de pano com café, algodão embebido em perfume, pasta de dente, ou seja, aromas que eles estão acostumados. Em cada criança você colocará um colar com o saquinho aromático. Forma-se uma roda e uma criança fica no centro dela, com os olhos bem vendados pelo lenço. Todos deverão girar na roda e cantar uma música escolhida pelo grupo. Quando a música acabar, a roda deverá parar e a criança do meio caminhará para a frente, para tocar no colega, tentando adivinhar quem é e qual o aroma do saquinho pendurado em seu pescoço. Ninguém poderá falar. Se ela acertar quem é e o aroma, vai para a roda e outra passará a ser a cabra cega.

v2: Outra variação ainda, seria usar objetos que produzam sons, como sino, chave, copo plástico, guizos, também pendurados como um colar em cada criança da roda. Forma-se uma roda e uma criança fica no centro dela, com os olhos bem vendados pelo lenço. Todos deverão girar na roda e cantar uma música escolhida pelo grupo. Quando a música acabar, a roda deverá parar e o professor apontará ou tocará numa criança da roda. Essa criança apontada fará seu som e a criança do meio caminhará para achar e tocar no colega que produziu o som, tentando adivinhar quem é ele e qual o objeto que ele usou para fazer o som. Ninguém poderá falar. Se ela acertar quem é, irá para a roda e outra passará a ser a cabra cega.

Palavras na sequência (Mind Games)

Objetivo: Trabalhar a memorização.

Material: Dispensa material.

Descrição: As crianças serão colocadas em círculo, uma criança irá falar um objeto, a próxima irá falar o objeto falado pela outra criança e irá acrescentar mais um, e assim por diante, porém não poderá ser falado o mesmo objeto, e não poderá alterar a ordem dos objetos falados, caso isso aconteça, a criança irá sair do jogo e esperar até o fim para retornar.

Fome come (Musicais)

Objetivo: Utilização de música infantil moderna de forma lúdica e poética.

Material: Latas, copos, talheres, materiais que emitem barulhos.

Descrição: Acompanhar o ritmo da música “Fome Come” do Palavra Cantada.

Completando a canção (Musicais)

Objetivo: Trabalhar a musicalidade e a interação do grupo.

Material: Dispensa material.

Descrição: O grupo está sentado em círculo. Alguém inicia o jogo cantando a primeira frase de uma canção, a próxima pessoa da roda diz a frase continuação da música, e assim por diante. Caso alguém não conheça a canção poderá introduzir uma nova música cantando uma frase.

Contos e Histórias (Simbólico)

Objetivo: Desenvolvimento lúdico, imaginativo e crítico.

Material: Livros, fantoches, cenários.

Descrição: Leitura e criação de contos.

Variação:

v1: Contos com Implementos Visuais

Dinâmicas para aulas teóricas (Aprofundamento)

Objetivo: Trabalhar de forma lúdica conteúdos que exigem mais atenção do aluno.

Material: Imagens relacionadas ao tema.

Descrição: Inicie uma história. Quem inicia a história segue um mote inicial dado pelo professor. Por exemplo, vender o primeiro produto que será projetado no ppt. Pode ser contar uma

história de aventura, ou qualquer outra coisa. E as imagens podem alternar entre coisas normais e coisas viajantes. Dinâmica de descontração entre partes mais “pesadas” de conteúdos. As imagens devem ser sempre incluídas na história.

Correr para o abraço (Grupo)

Objetivo: Trabalhar a confiança e a cooperação do grupo.

Material: Dispensa material.

Descrição: De olhos fechados, uma pessoa corre o mais rápido que consegue na direção de um "v" formado pelo resto do grupo, e as pessoas que estão formando o “v” devendo segurar quem está correndo.

JokenPo em duas equipes (Competitivo)

Objetivo: Trabalhar a organização; estimular a corrida em velocidade com rápidas mudanças de direção; promover a interação.

Material: Dispensa material.

Descrição: A corrida jo-ken-po consiste na formação de dois times dispostos em fila em lados opostos da quadra e na definição de um único percurso, que pode seguir algumas das linhas de demarcação da quadra ou pode ser traçado à mão. Os times se colocam um em cada extremidade do percurso. Começam a correr um aluno de cada time sobre o traçado, conseqüentemente um em direção ao outro, buscando alcançar o final da linha e início da fila do time adversário. Logo, os dois alunos se encontram, então, disputam um jogo de jo-ken-po. Aquele que vence deve continuar correndo em direção ao seu objetivo, e aquele que perde grita “Socorro!” (avisando ao próximo da fila do seu time que é sua vez de correr) e volta para o final da sua fila.

Corrida vendado na natureza (Sensorial)

Objetivo: Vivenciar experiências que apuram os 5 sentidos, trabalhar a confiança e a cooperatividade.

Material: Vendas

Descrição: Os alunos ficarão em fila como se fossem um trem, e deverão passar por um túnel escuro (lugar de escolha do professor) até um determinado ponto.

Variação:

v1: Corrida em dupla (um vendado e o outro não).

Todos como um corpo (Cooperativo)

Objetivo: Trabalhar a cooperatividade e a interação social.

Material: Dispensa material.

Descrição: Turma dividida em grupos. Cada pessoa recebe o nome de uma parte do corpo. As partes são: cabeça, braço direito, braço esquerdo, perna direita, perna esquerda. O objetivo do jogo é levar a cabeça até o outro lado, sendo que a cabeça não pode se mover e não pode tocar no chão. Cada componente do grupo poderá encostar no membro “cabeça” com seu respectivo membro atribuído.

Levantar em dupla (Cooperativo)

Objetivo: Trabalhar a cooperatividade.

Material: Dispensa material.

Descrição: A brincadeira inicia-se com a dupla sentada no chão e de mãos dadas, o objetivo é fazer com que eles se levantem sem soltar as mãos e se apoiar no chão.

Variação:

v1: levantar em grupo

Desafio do barbante (Estratégia)

Objetivo: Trabalhar a percepção de estratégias em grupo.

Material: Barbante

Descrição: Um barbante, preso nos dois punhos de cada um de uma dupla. Os barbantes são entrelaçados, de modo a cada um ficar preso inicialmente pelo outro. O objetivo da atividade é desentrelaçar os barbantes.

Na parede (Estratégico)

Objetivo: Trabalhar a interação social e a estratégia em grupo.

Material: Bola de tênis.

Descrição: Equipes de 4 componentes terão como objetivo não perder os 21 pontos que eles já tem. Como se perde: quando a bolinha quica duas vezes no chão, quando a bolinha não bate no alvo estipulado ou quando a sequência de jogo não é obedecida. Os componentes serão numerados de 1 a 4 e deverão obedecer essa ordem na hora de rebater a bolinha de tênis.

Dinâmica do mudo, cego e manco (Grupo)

Objetivo: Trabalhar a cooperatividade e a interação entre o grupo.

Material: Tapetes.

Descrição: O objetivo neste dinâmica é trazer os cegos e mancos para o seu quadrado. Para isto, os cegos devem pegar os dois tapetes que estão do lado do seu quadrado e utilizar como passarela para chegarem no quadrado dos mancos. Quando todos os cegos estiverem no quadrado dos mancos, eles vão se preparar para virem para o seu quadrado. Contudo, deverá vir um cego e um manco juntos. Assim que todos estiverem no seu quadrado, a brincadeira se encerra. Regras: mudos não poderão falar uma palavra sequer, somente gestos; 30 minutos para concluírem a tarefa; durante a travessia, os integrantes não poderão pisar fora do tapete, se não, deverão voltar para o quadrado de origem; o manco não pode atravessar sozinho, somente acompanhado por um cego, nem pode tocar no tapete, só os cegos.

Jogos dos copos (Grupo)

Objetivo: Trabalhar a coordenação motora e a interação em grupo.

Material: Copos de plástico.

Descrição: Criação de rimas para alguma música, criação de música ou acompanhamento de ritmos da música apenas com o som do copo.

Organização Humana de Formas (Representação)

Objetivo: Trabalhar a cooperação;

Material: Dispensa material.

Descrição: Os participantes formaram grupos, e o responsável da dinâmica irá propor que eles, dentro de um determinado tempo, organizam-se entre si para formarem o desenho de alguma forma geométrica no chão (Ex: “Vocês tem 3 segundos para formarem um quadrado entre si.”).

Após a formação de três formas, os participantes formarão um único grupo, e formas mais complexas serão exigidas em um maior período de tempo (Ex: “Vocês tem 10 segundos para formarem um octaedro”).

Sentar em roda um no colo do outro, sem cadeiras (Grupo)

Objetivo: Trabalhar a cooperatividade, a confiança e a interação social.

Material: Cadeiras

Descrição: Arrume as cadeiras em círculo, coloque os alunos sentados de lado e faça a seguinte pergunta: Você tem confiança no seu amigo? Aguarde os comentários e continue a atividade. Peça aos alunos que deitem uns nas pernas dos outros e fixe ambos os pés no chão com firmeza. Em seguida vai tirando uma cadeira de cada vez até não restar mais nenhuma.

Variação:

v1: Começar sentando em cadeiras e depois deitar no colo do outro, remover as cadeiras>> o círculo permanece.

Batata Quente Cooperativa (Cooperativo)

Objetivo: Trabalhar a agilidade, percepção auditiva, ritmo.

Material: Bola, venda.

Descrição: As crianças formarão um círculo, com uma das crianças sentada no centro da roda com os olhos vendados. As crianças que estiverem formando o círculo devem passar a batata – ou a bola – para a criança da sua direita. Enquanto a batata circula, todas as crianças cantam: ‘Batata quente, quente, quente... Em qualquer momento o jogador que está vendado no centro da roda pode gritar: ‘Queimou!’.

Quem estiver com a batata – ou outro objeto – nas mãos será o perdedor e ele trocará de lugar com a criança do centro do círculo e será vendado, e será ele quem gritará ‘queimou’ na próxima rodada. Todos ajudam o queimado a pagar a prenda.

Dança com bola de gás ou bola de tênis (Cooperativo)

Objetivo: Trabalhar a atenção, coordenação motora, coordenação dinâmica geral, integração.

Material: Balão ou bola para cada dupla, música.

Descrição: As duplas colocam o balão na testa e dançam ao som da música, ao ouvir as palmas do coordenador, deverão, dançando, rebater o balão com a mão direita. Ao ouvir as palmas novamente devem procurar outro par, seguem dançando com o balão entre as testas; e assim por diante.

Pique-esconde

Objetivo: Perceber alternativas para a competição que os levem a cooperação.

Material: Dispensa material.

Descrição: Inicialmente um aluno é escolhido para ser o pegador. Após o sinal de esconder ele deverá tapar o rosto de modo a não ver onde irão se esconder os participantes, devendo “contar” para dar o tempo necessário para os jogadores se esconderem. Após terminar a contagem deverá procurar os participantes. Geralmente esse aluno é escolhido pelo método do 'zerinho ou um' ou ainda 'zerinho ou um americano', caso a brincadeira já tenha começado e chega um novo participante querendo brincar, a pessoa que chegou é quem vai “contar e procurar”. Depois disso escolhe-se uma base, um local onde os alunos devem 'bater seu nome', estando desta forma "salvo". Pode ser um poste ou um lugar na parede. O aluno que vai contar fica na base e começa a contar até trinta, enquanto ele conta (sem olhar para trás) os outros alunos escondem-se, ao terminar a contagem, o aluno grita: "Lá vou eu!" e sai à procura dos alunos que estão escondidos. Ao encontrar alguém, o aluno que estava contando corre de volta até a base, deve encostar a mão na base e gritar um dois três mais o nome do aluno que foi pego. Caso o aluno que foi encontrado consiga chegar primeiro na base e dizer um dois três salve eu e ele está 'salvo'!

Variação:

v1: Pique-esconde invertido

As duas equipes devem procurar o escondido da outra equipe. Ganha quem achar primeiro.

4.14 SOCIAL-COGNITIVA

Dinâmica da “Historinha” (Simbólica)

Objetivo: Desenvolvimento da memória e concentração.

Material: Objetos simples que estejam com os participantes.

Descrição: Dispostos em círculo, o organizador da dinâmica escolhe um objeto que esteja sob seu domínio no momento. Ele então começa a dinâmica criando e falando uma frase que tenha

aquele objeto como sujeito. Exemplo: “Esta chave é abre o carro”. Em seguida o colega do seu lado deve repetir a frase do animador e acrescentar uma outra frase ou característica. Exemplo: Esta chave é abre o carro e é pequena...”. Após toda a frase ser falada, é a hora do colega ao lado repetir toda a história já contada e acrescentar mais um trecho. A brincadeira continua até alguém não conseguir repetir toda a história ou até todos terem contribuído e participado da brincadeira.

Ritmo (Musicais)

Objetivo: Trabalhar a interação social e a criatividade.

Material: Dispensa material.

Descrição: Criar sons com o próprio corpo, de forma ritmada; em grupo, em que cada vez um vai solar, enquanto os demais permanecem na sustentação de fundo com um ritmo simples. Em pequenos grupos, depois unindo progressivamente os grupos.

4.15 SOCIAL-MOTORA

Dança com Jornal (Representação)

Objetivo: desenvolver expressão corporal com ritmo.

Material: Folhas de jornal, música.

Descrição: Distribua folhas de jornal entre as crianças. A criança deve usar uma folha de jornal como complemento para uma coreografia. Coloque uma música. Deixe a criança dançar como quiser com o jornal: atrás dele, ao lado, sobre ele, agachar e pegá-lo, rasgá-lo ao meio, movimentá-lo no ar, amassá-lo, formando uma bola, etc. No início, você pode servir de modelo, executando movimentos livres acompanhando a música.

Liga-Liga (Jogos com Sons)

Objetivo: Interação social e desenvolver a expressão corporal.

Materiais: Música

Descrição: As crianças devem dançar ao som de uma música. Quando a música parar, cada criança deve dar a mão a outra criança, de acordo com o seu comando:

Exemplo:

Liga dois (duas crianças devem dar as mãos).

Liga três!

Liga meia dúzia! Etc.

Variação:

v1: Liga quem tem cabelo comprido

v2: Liga quem está de saia

v3: Liga quem está com tênis branca

Brincadedos (Jogos com Sons)

Objetivo: Manter a atenção e estabelecer uma relação de afeto com a criança.

Material: Música

Descrição: Contar histórias sem emitir sons, apenas com o tato.

Pique-bandeira (Tradicional)

Objetivo: Estimular estratégia, agilidade e coordenação.

Material: Panos, cones, bandeiras, etc.

Descrição: Os participantes são divididos em dois times. Divida o espaço em dois campos de tamanhos iguais - quanto mais comprido e estreito o campo, mais difícil fica o jogo. Cada time deve colocar a bandeira - que pode ser um pedaço de pano ou lençol - no local que considerar mais difícil e distante dentro do seu campo.

O objetivo do jogo é atravessar o campo adversário e capturar a bandeira sem ser pego. Quem for pego deve ficar parado, congelado, no território oposto. O participante poderá ser libertado por alguém de sua equipe que conseguir tocá-lo sem ser pego pelo adversário.

Variação:

v1: bandeiras espalhadas nas laterais também, a serem pegadas por qualquer um dos grupos e serem levadas de volta ao próprio campo. Só vale pegar as bandeiras das laterais no campo do adversário;

v2: não há mais time A e B, apenas corredores e coladores. Corredores pontuam se pegarem as bandeiras.

Coelho na toca (Cooperativa)

Objetivos: Esta atividade promoverá a interação com as crianças, o desenvolvimento de noção de espaço, além de proporcionar que elas descubram e vivenciem suas capacidades físicas e habilidades motoras de uma forma engraçada, na qual elas terão que relacionar o seu corpo com o corpo do colega e com espaço determinado para a brincadeira.

Material: Tocas, músicas.

Descrição: Coloca-se no chão várias tocas espalhadas em um espaço amplo. Distante dali estão as crianças em roda segurando nos ombros do colega da frente, pulando no ritmo da música imitando coelhos. Quando a música parar o professor dirá “coelho na toca” e então as crianças se soltam e correm para dentro das tocas. Nas rodadas seguintes as tocas serão retiradas uma a uma, porém, nenhuma criança sai da brincadeira e todas devem estar em alguma toca. Desta forma, as crianças devem encontrar algum jeito de se encaixar na mesma toca, seja no colo, um ao lado do outro, etc.

Até que, ao final do jogo e restando apenas uma toca, todas as crianças devem se organizar de forma cooperativa a fim de, mesmo que só com um pé, estarem todos na mesma toca.

Batata Quente (Tradicional)

Objetivo: Contribuir para a sociabilidade, trabalhar a agilidade, a percepção auditiva e o ritmo.

Material: Bolas ou algo para ser a batata quente.

Descrição: As crianças deverão permanecer sentadas no círculo, voltadas para o centro. Uma delas escolhida por sorteio começa a brincadeira sentada de costa para o grupo e cantando “batata-quente, quente,...queimou”. A criança que estiver com o objeto na mão neste momento deverá continuar cantando.

roda única – desafio para ver quem memoriza o nome de todos;

passar falando o próprio nome;

Variação

v1: falando o nome de quem recebe.

Passa anel bambolê (Tradicional)

Objetivo: Estimular a imaginação, criatividade e atenção.

Material: Anel

Descrição: Antes da brincadeira começar, um dos participantes é escolhido para passar o anel. O restante do grupo forma uma fila e todos ficam com as mãos unidas e entreabertas, como uma concha fechada. O participante também posiciona as mãos em formato de concha, mas com o anel dentro. Ele deve passar as mãos dele por dentro das mãos de cada participante. Em um determinado momento ele escolhe um dos jogadores e deixa o anel cair nas mãos dele sem que o resto do grupo perceba. Depois ele deve passar pelo menos mais uma vez pela fila inteira novamente, para que ninguém desconfie onde está o anel. Depois disso ele escolherá outro participante que não esteja com o objeto e este deve adivinhar onde o anel está. Se acertar será a vez dele passar o anel. Se errar é eliminado do jogo.

Variação:

v1: 2, 3 e depois 4 bambolês saindo cada um para um lado;

v2: de olhos fechados.

Conectados (Cooperativo)

Objetivo: Estimular a cooperatividade e interação social.

Material: Cones, steps, barreiras

Descrição: Em trios, braços dados, uns de costas para os outros. Passar por percurso de ziguezague entre cones e sobre barreiras (steps).

Variação:

v1: deslocando livre pela sala, ao comando, conecta pela parte e quantidade de partes do corpo informadas: i) 2 cotovelos (um cotovelo de cada); 3 cotovelos (2 cotovelos de 1 e 1 do outro); ii) 1 cotovelo-1 joelho; ...

v2: anterior acrescido de deslocar-se pelo comprimento da sala, em dupla, sem bater em ninguém, se orientando pelo espelho. Para tanto, organização preliminar: em roda, nomear 1 e 2, alternadamente para todos participantes. Ao comando, 1 para um lado e 2 para outro lado. Informar o tipo de conexão e começar.

Nó Humano (Competitivo)

Objetivo: Socializar; Integrar; Trabalhar a cooperação.

Material: Dispensa material.

Descrição: Fazer duas rodas (competição), memorizar quem está ao lado. Ordenar por ordem alfabética e dar as mãos para quem estava ao lado. Desenrolar.

Todos na ilha (Grupo)

Objetivo: Estimular a estratégia e a interação social.

Material: Placas de EVA

Descrição: O grupo deve correr para a ilha quando receber o comando e nenhum participante do grupo deve ficar fora da ilha.

Dança com balão (Jogos com sons)

Objetivo: Coordenação de movimentos, interação e cooperação.

Material: Um balão por dupla.

Descrição: Conforme toca a música, dupla dança com balão, segurando com diferentes partes do corpo (ombro; joelho; pé; bumbum. Trocar de dupla passando o balão (sem deixar cair). Mudar os estilos de música durante a atividade.

Recorde de passes (Competitivo)

Objetivo: Trabalhar a cooperatividade e interação social

Material: Vendas

Descrição: Em duplas ou trios, recorde de passes sem visão (bola dentro de saco plástico), com guia.

Percurso de obstáculos(Cooperativo)

Objetivo: Desenvolver as habilidades corporais, estratégias e interação social.

Material: Obstáculos.

Descrição: Em trios, quartetos, etc, percorrer um circuito pré-estabelecido, de braços entrelaçados e uns de costas para os outros em cada pequeno grupo.

Jogo das Mãos (Grupo)

Objetivo: Desenvolver estratégias em grupo.

Material: Dispensa material.

Descrição: Participantes em roda, mãos dadas. Objetivo de fazer a roda girar ao contrário

Corrida do Trenzinho (Competitivo)

Objetivo: Trabalhar agilidade e interação social.

Material: Dispensa material.

Descrição: dois times separados, em fila, com todos os participantes sentados. A pessoa da frente deve segurar o tornozelo da pessoa de trás e assim por diante até o fim da fila. O time que chegar primeiro na linha de chegada é o vencedor.

Pés e Mãos (Competitivo)

Objetivo: Desenvolver estratégias e habilidade em grupo.

Material: Dispensa material.

Descrição: Em pequenos grupos (bom para fazer associado à brincadeira Carruagem), atravessar um espaço com, por exemplo, 3 pés e 2 mãos. E assim seguir variando. Interessante como atividade de uma sequência de brincadeiras em uma gincana.

Pique-Pega Amigo (Cooperativo)

Objetivo: Estimular velocidade, coordenação motora, agilidade e atenção.

Material: Dispensa material.

Descrição: formar duplas para se salvar (3 seg);

Variação:

v1: as duplas devem se abaixar;

v2: em duplas, um deve pôr a mão na cabeça e o outro levantar uma perna.

Passa a bola (Grupo)

Objetivo: Trabalhar de forma cooperativa e solidária.

Material: Bola

Descrição: Turma sentada em círculo, com mãos para trás. Um no meio com bola, que finge que vai passar ou passar a bola. Se alguém esticar o braço sem o passador passar a bola, troca de posição com o passador.

Telefone sem fio com o corpo (Representação)

Objetivo: Desenvolver habilidades de expressão corporal.

Material: Dispensa material.

Descrição: Começa com o primeiro fazendo uma sequência de movimentos com o corpo, a ser reproduzida por cada um até chegar nele novamente.

Qual é a música? (Musicais)

Objetivo: Estimular o raciocínio rápido e a capacidade de associação.

Material: Papel, música.

Descrição: Escrever em pedacinhos de papel o nome de uma música. Escolher algumas músicas para fazer isso (tantas quantas se pretenda que seja o número de grupos); distribuir os papéis entre os alunos; os alunos não poderão falar para descobrir qual é a sua música (os papéis poderão ser mostrados somente após os grupos estarem organizados, para checar se estão certos

mesmo). Se alguém estiver errado, procurar por seu grupo, sem falar. Uma vez organizados, o grupo vai organizar uma pequena coreografia para a música, que tocará no som e todos dançarão.

Travessia do Rio (Cooperativo)

Objetivo: Indicado para trabalhar o diálogo e a capacidade de planejamento frente a uma situação-problema.

Material: Bambolês

Descrição: Essa atividade consiste em atravessar o “rio”, onde os bambolês serão madeiras que flutuam e servirão para ajudar a completar a travessia. As crianças serão separadas em equipes, uma criança de cada vez atravessará o rio, para isso terá que ficar em pé no centro de um bambolê e colocar o outro a sua frente, andar para o bambolê da frente, recolher o de trás e repetir a ação até que se tenha atravessado o rio. Após atravessar deverá lançar os bambolês para que as outras crianças da equipe possa atravessar também.

Dinâmica do "Mestre" (Representação)

Objetivo: Esta dinâmica busca a criatividade, socialização, desinibição e a coordenação.

Material: Dispensa material.

Descrição: Em círculo os participantes devem escolher uma pessoa para ser o adivinhador. Este deve sair do local. Em seguida os outros devem escolher um mestre para encabeçar os movimentos/ mímicas. Tudo que o mestre fizer, todos devem imitar. Após a volta do adivinhador, ele tem 2 chances para saber quem é o mestre. Se errar volta e se acertar o mestre vai em seu lugar.

4.16 SOCIAL-AFETIVO

Cantigas Populares (Populares)

Objetivo: Trabalhar a criatividade.

Material: Dispensa material.

Descrição: Ensinar cantigas populares como “Atirei o pau no gato”, “Corre-Cotia”.

Varição:

v1: Propor aos alunos a construção de músicas novas, inspiradas nas existentes ou em temas relacionados a aula.

Toca aqui que eu toco ali (Grupo)

Objetivo: Trabalhar a atenção e a interação social.

Material: Apitos

Descrição: Alunos correndo, dispersos. Ao som do apito, professor fala o nome de duas ou mais partes do corpo. Os alunos devem se juntar de maneira que as partes do corpo mencionadas se toquem.

Trava Língua (Simbólico)

Objetivo: Estimular a imaginação e criatividade.

Material: Dispensa material.

Descrição: Cantar jogos de palavras sem fazer a língua travar.

Exemplo: Trava, destrava, trava, destrava, destrava a trava da minha língua.

Fantoches (Populares)

Objetivo: Trabalhar a coordenação motora, criatividade e dramatização.

Material: Fantoches

Descrição: Criar histórias e desenvolver os personagens fictícios.

Variação:

v1: Fantoche Animais Doméstico

v2: Fantoche Chapeuzinho Vermelho

v3: Fantoche Higiene Bucal

v4: Fantoche os Três Porquinhos

v5: Fantoche de Alfabetização

v6: Fantoche Animais Selvagens

Cordel (Populares)

Objetivo: Trabalhar a oralidade.

Material: Dispensa material.

Descrição: Recitar ou ler alguns cordéis;

Variação:

v1: criar com a turma cordéis sobre temas específicos;

v2: competição de rimas.

Clown (Circo)**Dinâmicas de clown**

Objetivo: Desenvolver a espontaneidade, autenticidade.

Material: Tintas

Descrição: Os participantes devem se pintar de palhaços e deixar a imaginação fluir. O mediador deve oferecer implementos relacionados às atividades circenses para incentivar a imaginação e desenvolver as habilidades associadas a prática..

Os resultados encontrados no estudo sugerem atividades classificadas de acordo com as combinações Afetiva-Afetiva, Afetiva-Cognitiva, Afetiva-Motora, Afetiva-Social, Social-Social, Social-Cognitiva, Social-Motora, Social-Afetiva, Motora-Motora, Motora-Cognitiva, Motora-

Afetiva, Motora-Social, Cognitiva-Cognitiva, Cognitiva-Motora, Cognitiva-Afetiva, Cognitiva-Social e com os critérios Cooperativo, Tradicional, Improviso, Percussão Corporal, Musicais, Mind Games, Pré-Desportivo, Competitivo, Jogos de Mesa, Jogos com Sons, Jogos com Água, Jogos com Lápis e Papel, Construção, Estratégico, Aprofundamento, Circo, Grupo, Educativo, Populares, Sensorial, Representação, Simbólico, Regras, ou Exercício. Desta forma, foi possível oferecer novas categorias e classificações ao universo dos jogos, que podem facilitar o entendimento acerca da atividade e do que ela pode oferecer, considerando a que critério a mesma atendeu.

A tabela abaixo resume os resultados das combinações entre as dimensões em números. A contagem foi estabelecida e executada da horizontal para a vertical.

Quantidade de jogos e brincadeiras por categoria

	Cognitiva	Motora	Afetiva	Social
Cognitiva	4	13	1	4
Motora	2	23	3	7
Afetiva	1	4	4	9
Social	2	22	6	31
Total: 136				

5 DISCUSSÃO

O principal resultado deste estudo é um modelo que estrutura uma classificação do universo dos jogos e brincadeiras com a finalidade do uso pedagógico por parte dos professores. Esta contribuição é original no sentido em que, embora professores experientes possam ter amplo conhecimento de jogos, esse conhecimento não se encontrava até o momento formalizado e estruturado em classes que permitam aos docentes, independente da experiência que possuem, selecionar jogos adequados ao objetivo pretendido ao plano de aula.

O primeiro assunto a ser tratado durante esta discussão, é a importância da escolha da metodologia adequada nas aulas de Educação Física, pois introduzir atividades durante as aulas requer sensibilidade, conhecimento e ferramentas para identificar os limites, as características e o formato das mesmas, que podem ser iniciados na escola sem prejudicar o ensino, e podem ser encontrados no resultado deste estudo.

A Educação Física vai além apenas do esporte. Os jogos, as atividades que trabalham os mais diversos aspectos humanos, e a leveza ao trabalhar complexidades são características que definem essa área. A integralidade presente nesta área pode incluir aquele indivíduo que nunca participou da aula, pois não se adequa a atividades comuns do ambiente escolar, além de trazer aos alunos uma reflexão crítica sobre o exercício físico de modo geral.

As atividades lúdicas também podem contribuir para uma formação mais rica dos estudantes, fazendo com que se apropriem de todo conteúdo e informações disponíveis na Educação Física e permitem aos alunos vivenciarem diferentes experiências, como por exemplo o contato com a dança, com as lutas, com a ginástica, com a capoeira, com jogos e brincadeiras.

A Educação Física transcende a definição de saúde como a ausência de doença, promove qualidade de vida, é aliada do bem-estar físico e mental, da diversão e da descontração, e o professor é o mediador do exercício desses benefícios. Cabe ao mesmo apresentar, introduzir e executar a diversidade que a legislação, como o Currículo em Movimento e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), sugerem.

O exercício da cidadania e a humanização do indivíduo são previstos no Currículo em Movimento, publicado em 2014 e nos Parâmetros Curriculares Nacionais, em 1998, documentos apresentados pelo Ministério da Educação e Cultura. Esses documentos defendem a formação de indivíduos que participam socialmente e exercem seus deveres civis, sociais e políticos, indivíduos solidários, justos, críticos, que resolvem conflitos a partir do diálogo, que respeitam o outro e que são respeitados, que conhecem seu país, reconhecem o seu valor e o seu pertencimento ao mesmo, que contribuem ativamente com o meio ambiente, e por fim, conhecem e valorizam o próprio corpo e a qualidade de vida, responsabilizando-se pela sua saúde e a do outro.

A Educação Física tem o objetivo de englobar diversas áreas: compreensão dos esportes, jogos, atividades rítmico-expressivas e outras, afim de contribuir para a formação integral do indivíduo, nas dimensões afetiva, social, motora e cognitiva, ou seja, aproximar o aluno da realidade e da humanização (BRASIL, 1998).

A diversidade presente na Educação Física é compreendida também pela cultura corporal de movimento, que por Daolio (1996) foi definida como um grupo movimentos relacionados ao corpo estabelecidas pelo homem durante a história da humanidade.

Os PCNs (1998) trazem uma síntese de três princípios fundamentais que encaminham a Educação Física para maior reflexão, e discussão da prática pedagógica. O primeiro princípio, é o Princípio da Inclusão, o qual pretende incluir o aluno na cultura corporal de movimento através do senso crítico e de reflexões. O segundo é o Princípio da Diversidade, onde a relação entre cultura corporal do movimento e os alunos passa a fazer mais sentido através das inúmeras possibilidades dos conteúdos, e associações dos mesmos com as dimensões sociais, motoras, cognitivas e afetivas dos indivíduos. Por fim, o terceiro princípio aborda as Categorias de Conteúdos que são divididos em Conceitual, Procedimental e Atitudinal, de forma que os conteúdos promovam maior afinidade entre alunos a prática de atividade física, priorizando a vivência, o compreender, a aprendizagem e o sentir.

A reflexão crítica da Educação Física, como sugere Medina (1987), que defende que a essa disciplina vai além na finalidade estética, tem sido ignorada. Muitas vezes pelo próprio docente, em outras pela coordenação da escola que pode limitar as aulas, ou a realidade precária do ensino público.

Desta maneira ressalta-se a importância do uso de ferramentas benéficas ao aprendizado pedagógico. Para Bomtempo (1997) o professor precisa estar qualificado e ciente de que o brincar promove o aprendizado, o professor pode utilizar das interações durante a brincadeira, para traçar estratégias e abordagens que facilitem o ensino.

O segundo assunto pertinente a discussão deste estudo, é a importância dos jogos e brincadeiras na aprendizagem e desenvolvimento dos seres humanos. A brincadeira é uma área que vem sendo bastante pesquisada no meio científico, onde são observadas suas particularidades, e a forma como a mesma se relaciona com a saúde e o desenvolvimento, assim como interfere no modo de educar e aprender das crianças (CORDAZZO e VIEIRA, 2007).

O entendimento sobre o que é brincadeira e jogo varia conforme cada cultura. Em artigo publicado, Cordazzo e Vieira (2007) debatem a existência de variações do conceito destas palavras em diferentes idiomas, pois em cada um deles existem peculiaridades na utilização e aplicação delas. Para os fins deste trabalho, tratamos jogo e brincadeira como atividade lúdica, dessa forma, a diferenciação exata não se faz necessária.

Durante a infância, o jogo e a brincadeira são atividades fundamentais, e são atividades frequentemente utilizadas pelas crianças. Vygotsky (1991) afirma que a durante o aprendizado, o jogo e a brincadeira qualificam significativamente os níveis de desenvolvimento infantil. Brincando, a criança explora diversas áreas propulsoras da aprendizagem.

As atividades lúdicas possuem grande cunho social, o que segundo Leontiev (1994), faz a criança descobrir os relacionamentos entre humanos, analisar e contrastar suas capacidades com as de outros indivíduos.

Durante a brincadeira a criança vivencia a apropriação cultural, a introdução de valores e comportamentos sociais, através da relação do lúdico com a realidade. A atividade lúdica, por muitas vezes, tem ligação com regras, realidade social e o meio em que as crianças estão inseridas.

Além do social, existe o manuseio de objetos, as experiências com texturas, cheiros, formatos e cores, que desenvolvem os aspectos sensoriais, que para Smith (1982), proporcionam o desenvolvimento da motricidade, do equilíbrio e outras dimensões físicas. Os fatores afetivos e cognitivos também são trabalhados de maneira significativa ao brincar.

Cordazzo (2007) afirma que o brincar é uma ferramenta que permite ao professor a utilização do estímulo que as crianças possuem durante a atividade, visando a adequação do conteúdo escolar ao que desperta e mantém o interesse dos alunos, e consequentemente facilitando o aprendizado. Alves e Bianchin (2010) reforçam a citação afirmando que na aprendizagem, para o melhor desenvolvimento psicomotor do indivíduo, é importante que o professor faça uso de um planejamento que incentive a prática psicomotora ao brincar, pois a mesma favorece outros aspectos importantes durante o processo.

Tendo em vista os benefícios e instrumentos proporcionados pelo jogo e pela brincadeira, é seguro afirmar que se trabalhados em conjunto, o desenvolvimento dos aspectos afetivos, cognitivos, sociais e motores, e dos conteúdos escolares podem obter melhoria significativa.

6 CONCLUSÃO

Considerando os achados deste estudo, podemos concluir que em diversos momentos, a escolha da atividade a ser executada pelo professor pode ser uma tarefa complicada. Sabendo disso, os resultados deste estudo oferecem maior facilidade a partir de novas classificações, que baseadas em aspectos que devem ser levados em consideração na hora da escolha, ressaltam características fundamentais de cada atividade.

Podemos perceber ainda, que os jogos e brincadeiras na educação de indivíduos tem intensa contribuição na aprendizagem. A ludicidade pode facilitar a assimilação de conteúdos educacionais de forma livre e divertida, proporcionando melhores resultados.

Sabendo disso, é possível afirmar que o professor tem grande responsabilidade nas mãos ao escolher a metodologia adequada. Isso requer conhecimento, sensibilidade, e observação. Uma

forma eficaz de escolher a abordagem e metodologia, é conhecendo melhor os alunos, e isso pode ser feito enquanto eles brincam, pois ao brincar, a criança pode fornecer ao professor ferramentas que facilitarão a identificação dos aspectos a serem trabalhados, e como trabalhá-los da melhor forma, promovendo o desenvolvimento integral dos alunos.

Embora este estudo ofereça maior informação sobre a importância dos jogos e brincadeiras, assim como a escolha da metodologia, há uma necessidade de novas pesquisas no assunto, assim, será possível colaborar ainda mais com o refinamento de classificações, tornando ainda mais fácil e evidente a melhor abordagem a ser escolhida, e conseqüentemente a aprendizagem.

7 REFERÊNCIAS

- ALBERT William Tucker. *In: Wikipédia*. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Albert_William_Tucker>. Acesso: 05 nov. 2017.
- ALVES, L.; BIANCHIN, M.A. O jogo como recurso de aprendizagem. **Rev. Psicopedagogia**, São Paulo, v. 27, n. 83, 2010. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicoped/v27n83/13.pdf>>. Acesso em: 05 nov.2017.
- BETTI, M. Educação Física e Sociologia: novas e velhas questões no contexto brasileiro. *In: CARVALHO, Y.M. de; RUBIO, K. (Orgs.). Educação Física e Ciências Humanas*. São Paulo: Hucitec, 2001.
- BOMTEMPO, E. **Brincando se aprende**: uma trajetória de produção científica. 1997. Tese (Livre Docência) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo. São Paulo, 1997.
- BRACHT, V. Educação Física: conhecimento e especificidade. *In: SOUZA, E.; VAGO, T.M. Trilhas e partilhas: Educação Física na cultura escolar e nas práticas sociais*. Belo Horizonte: Cultura, 1997.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais – Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: Educação Física**. Brasília: MEC; Sec. de Educação Fundamental, 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/fisica.pdf>>. Acesso em: 03 nov. 2017.
- CLASSIFICAÇÃO dos jogos e brincadeiras, por Piaget. **Portal Educação**, Campo Grande, 08 jan. 2013. Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/classificacao-dos-jogos-e-brincadeiras-por-piaget/25993#>>. Acesso em: 02 nov. 2017.
- CORDAZZO, S.T.D. **Caracterização de brincadeiras de crianças em idade escolar**. 2003. 107 p. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2003. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/85874>>. Acesso em: 08 nov. 2017.
- ESCOBAR, M.O. Cultura corporal na escola: tarefas da Educação Física. **Motrivência – Rev. De ed. Física, Esporte e Lazer UFSc**, Florianópolis, n. 8, dez. 1995. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivencia/article/view/22600>>. Acesso em: 05 nov. 2017.
- EVOLUTIONARY game theory. *In: Wikipédia*. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Evolutionary_game_theory>. Acesso em: 02 nov. 2017.
- DAOLIO, J. **Da cultura do corpo**. Campinas: Papirus, 1995.

- DILEMA do prisioneiro. *In: Wikipédia.* Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Dilema do prisioneiro](https://pt.wikipedia.org/wiki/Dilema_do_prisioneiro)>. Acesso em: 05 nov. 2017.
- FRIEDMANN, A. A evolução do brincar. *In: _____.* **O direito de brincar:** a Brinquedoteca. São Paulo: Página Aberta, 1992. p. 23-31.
- HUIZINGA, J. **O jogo como elemento da cultura.** 8 ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- HAETINGER, M. **As dimensões da aprendizagem: como o educador pode facilitar a construção de conhecimento?** Positivo, 28 nov. 2017. Disponível em: <<http://www.aureliopositivo.com.br/artigos/servlet/ExportPdf?id=6be2281fbf4b480fb2613d51e53d73d3>>. Acesso em: 28 nov. 2017
- KAPP, K. M. (2012). **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based methods and strategies for training and education.** San Francisco: Pfeiffer.
- LEONTIEV, A.N. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar.** *In: VYGOTSKY, L.S.; LEONTIEV, A.N. (Orgs.).* **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Moraes, 1994. p. 119-142.
- MACHADO, B. Classificação dos jogos segundo Jean Piaget. **Blog Educação e Psicologia,** Jandaia do Sul, 21 jul. 2009. Disponível em: <http://educacaoepsicologia.blogspot.com.br/2009/11/classificacao-dos-jogos-segundo-jean_15.html?m=1>. Acesso em: 01 nov. 2017.
- MEDINA, J.P.S. **A Educação Física cuida do corpo... e “mente”:** a base para a renovação e transformação da Educação Física. 7 ed. Campinas: Papirus, 1987.
- MURCIA, J.A. M. **Aprendizagem através do jogo.** Porto Alegre: Artmed, 2005.
- ORLICK, T. **Vencendo a competição.** São Paulo: Círculo do Livro, 1989.
- PANDELÓ JUNIOR, D. A teoria dos jogos e o futebol. **Universidade do Futebol,** Jundiáí, 03 abr. 2016. Disponível em: <<https://universidadedofutebol.com.br/a-teoria-dos-jogos-e-o-futebol/>>. Acesso em: 01 nov. 2017.
- PIAGET, J. Aprendizagem e conhecimento. *In: PIAGET, J., GRÉCO, P.* Aprendizagem e conhecimento. Rio de Janeiro : Freitas Bastos, 1974. Título original: Apprentissage et connaissance, 1959.
- RIBAS, J. F. M. **Contribuições da praxiologia motriz para a Educação Física Escolar :ensino fundamental.** 2002. 226 f. Tese (Doutorado em educação motora)- Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002.
- RICHARD Dawkins. *In: Wikipédia.* Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Richard Dawkins](https://pt.wikipedia.org/wiki/Richard_Dawkins)>. Acesso em: 02 nov. 2017.

RODRIGUES, M. **Manual teórico e prático de Educação Física infantil**. 8. ed. São Paulo: Ícone, 2003.

STAREPRAVO, F.A.; SOUZA, J.; MARCHI JÚNIOR, W. A teoria dos jogos competitivos de Norbert Elias como alternativa à leitura das políticas públicas de esporte e lazer no Brasil. **Rev. Bras. de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 26, n. 4, p. 657-665, out./dez. 2012. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbefe/v26n4/v26n4a10.pdf>>. Acesso em: 08 nov. 2017.

TEORIA evolutiva dos jogos. *In*: **Wikipédia**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Usu%C3%A1rio:Yleite/Teoria_evolutiva_dos_jogos>. Acesso em: 02 nov. 2017.

UNIVERSITY OF CAMBRIDGE. Maths and Sports – Millenium Mathematics Project. **Arsenal Collection of maths and football activities**. [London], 2013. Disponível em: <<https://sport.maths.org/content/afc>>. Acesso em: 05 nov. 2017.

VINHAZ, L. A.; ALBUQUERQUE, C. C. Tipos de jogos. **Jogos educativos**, [S.l], [201-]. Disponível em: <<http://jogos-educativos.info/tipos-de-jogos.html>>. Acesso em: 03 nov. 2017

VROOMAN, J. Theory of the perfect game: competitive balance in monopoly sports leagues. **Review of Industrial Organization**, [St. Louis], v. 34, n. 1, p. 5-44, 2009. Disponível em: <<https://my.vanderbilt.edu/vrooman/files/2016/06/Vrooman-perfectgame.pdf>>. Acesso em: 05 nov. 2017.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WITTGENSTEIN, L. **Philosophical investigations**. Basingstoke: MacMillan Publishing Company, 1953. 232 p.

NASH, John. **Two-person cooperative games**. *Econometrica*. 1953.

SMITH, JOHN. MAYNARD; PRICE, G. R. **The Logic of Animal Conflict**. *Nature* Vol 246 15-18, 1973.

SARTINI, B. A. et al. **Uma introdução à teoria dos jogos**. In: BIENAL DA SBM, 2, 2004, [Salvador]: Universidade Federal da Bahia, 2004, 64 p. Disponível em: <<https://www.ime.usp.br/~rvicente/IntroTeoriaDosJogos.pdf>>. Acesso em: 24 nov. 2017.