

JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA



Tiago Aquino da Costa e Silva (Paçoca)
Mérie Hellen Gomes de Araújo da Costa e Silva

JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA

Tiago Aquino da Costa e Silva (Paçoca)

Mérie Hellen Gomes de Araújo da Costa e Silva

ISBN 978-85-69644-04-0



JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA. Copyright © 2018 by Tiago Aquino da Costa e Silva. O conteúdo desta obra é de responsabilidade do autor e proprietário do Direito Intelectual e Autoral.

Projeto gráfico e editoração

LAB-BRINCAR (Laboratório de Estudos e Práticas em Brincadeiras e Jogos)

Tiago Aquino da Costa e Silva (Paçoca) - www.professorpacoca.com.br

Este livro é dedicado a todos os educadores que atuam em escolas e espaços educacionais. Que a excelência e a positividade sejam meios norteadores para uma atuação profissional de forma ética, responsável e positiva.

“Há um mundo a ser descoberto dentro de cada criança e de cada jovem. Só não consegue descobri-lo quem está encarcerado dentro do seu próprio mundo.”

Augusto Cury

INTRODUÇÃO

Na experiência lúdica a criança cultiva a felicidade, vivencia ações baseadas nos valores, fraternidade, amizade e respeito, e desenvolve uma cultura crítica, criativa e solidária. É desejado que o Educador reconheça a essência da felicidade na educação, gerando uma aprendizagem significativa baseada no ensino por competências.

PROPÓSITO: o profissional de sucesso deverá reconhecer as estratégias pedagógicas como meio essencial para a disseminação da FELICIDADE, CRIATIVIDADE E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA como experiência essencial à vida e educação.

OS AUTORES

TIAGO AQUINO DA COSTA E SILVA (PAÇOCA)

Graduado em Educação Física – FMU (CREF 049529-G/SP). Especialista em Educação Física Escolar (FMU). Membro do LEL - Laboratório de Estudos do Lazer (LEL/DEF/IB/UNESP Rio Claro - SP). *Member of the World Leisure Organization*. Coordenador da Pós-Graduação em Recreação e Lazer – FMU e USCS. Palhaço Profissional (DRT 0040872/SP). Autor de 30 livros, entre eles: “Manual de Lazer e Recreação” e “Webgames com o Corpo” - Phorte Editora; “Jogos e Brincadeiras” – Editora Vozes; “Jogos do Mundo Todo” – Editora Supimpa; “Olhares sobre o Corpo - Educação Física Escolar”, “Jogos Temáticos” e “Bora Brincar – um convite à brincadeira” - All Print Editora; “Manual Completo de Treinamentos Comportamentais” e “Manual de Relacionamento com o Cliente” – Literare Books; “Recreação Total” - Fontoura Editora; “Educação Física no Ensino Superior no Brasil” - Autografia Editora; “Gênero e Cultura: perspectivas formativas” e “Reflexões sobre educação física e a formação de seus profissionais” – Editora Hipótese. Diretor da Kids Move Consultoria, Entretenimento SP, Lab-Brincar e da Página Brincadeiras e Jogos. Influenciador Digital com 600.00 seguidores. Consultor e Palestrante Internacional.

Site: www.professorpacoca.com.br / assessoria@professorpacoca.com.br

Página Pessoal: <https://www.facebook.com/ProfessorTiagopacoca/>

Página Brincadeiras e Jogos: <https://www.facebook.com/BrincadeiraseJogos/>

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4759879702456715>

MÉRIE HELLEN GOMES DE ARAUJO DA COSTA E SILVA

Graduado em Educação Física (Unisantanna). Especialista em Educação Física Escolar (FMU). Pós-Graduada em Psicomotricidade. Professora de Educação Física Escolar da Green Book Kids School. Autora dos livros “Natação e Atividades Aquática” – Editora Ícone; “Jogos do Mundo Todo” e “Jogos do Mundo Todo” – Editora Supimpa; e “Recreação: conceitos e práticas” – WAK Editora. Autora de pesquisas em congressos nacionais e internacionais.

SUMÁRIO

JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA	8
REPERTÓRIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS	17
REFERÊNCIAS	27

JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA

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

O desenvolvimento é referenciado a um processo construtivo. Desenvolvimento e aprendizagem expressam as duas fontes do conhecimento: uma endógena, que é interior a uma pessoa, grupo ou sistema; e outra exógena, que se produz no exterior. No primeiro ponto, o desafio é ser sociável conservando sua identidade e envolvimento, já no segundo momento, o que interessa é incorporar algo que há de se tornar individual e coletivo, para Macedo (2005).

Uma das formas mais espontâneas de desenvolvimento na criança é por meio das vivências e experiências do brincar.

O brincar é fundamental para o desenvolvimento humano. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência. O brincar é envolvente, interessante e informativo, para Macedo (2005).

Há algum tempo os jogos e brincadeiras vêm sendo foco central de estudos de várias ciências e áreas, como Psicologia, Educação Física, Pedagogia e outros, para Silva e Gonçalves (2010).

O jogo tem sido tema de estudo de muitos pesquisadores das diferentes áreas de conhecimento, como Kishimoto (1999), Friedmann (1996), Silva e Gonçalves (2010) e Silva e Pines Junior (2013). Apresentar conceitos e definições de jogos e brincadeiras partindo de uma breve reflexão é sempre difícil e imprecisa.

Os primeiros estudos sobre os Jogos foram realizados durante o século XVI - Era Grega e Romana, onde serviam para o aprendizado da escrita. Com o aparecimento do Cristianismo, ocorreu o desinteresse pelos jogos, pois a religião visava uma educação disciplinadora, não os possibilitando como estímulos à construção do pensar e do saber, sendo considerados ações pecaminosas ao homem. É no Período Renascentista que o jogo passar a ter, novamente, a aprovação da sociedade, sendo utilizado pelas crianças e jovens como forma de diversão e educação, para Silva e Gonçalves (2010).

Com a apropriação da infância entre os séculos XV e XVIII, os brinquedos e os jogos que, em épocas remotas, eram utilizados em cultos e rituais religiosos e que integravam os laços coletivos da comunidade passaram por transformações e tornaram-se ações do universo infantil (BERNARDES, 2006). A brincadeira se desatou do ceticismo religioso, tornando-se ação profana e individual, e esse processo favoreceu o aparecimento do seu respectivo repertório organizado pelas crianças, onde inicialmente foi abandonado pela sociedade dos adultos.

Venâncio e Freire (2005) relatam que a infância é envolvida profundamente em atos de brincadeiras e fantasias que são aspectos naturais do ser humano que tem como uma de suas características a capacidade de brincar. Predominantes nas crianças, as brincadeiras trazem significados importantes de seu mundo.

Os mais destacados pensadores como Huizinga, Roger Caillois, Montaigne, Froebel e Gardner demonstraram interesse pela questão lúdica e pelo lugar dos jogos no fenômeno humano e na concepção da vida, e atual, na contemporaneidade os pesquisadores, na sua maioria, compreendem o jogo como uma atividade que contém em si mesmo o objetivo de decifrar os enigmas da vida e de construir um momento

de entusiasmo e alegria. Assim, brincar significa extrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma. Em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual, para Antunes (2012).

Entender e refletir sobre o mundo da criança é submeter os pensamentos para os estudos sobre o jogo e a infância. Essa íntima relação apresenta valores significativos para uma formação e desenvolvimento integral – motor, afetivo-social e psíquica. Pensar e agir focando na totalidade do sujeito é garantir não somente algo intencionado para uma formação do corpo, mas em algo que seja relevante para sua respectiva formação crítica, criativa e lúdica, para Silva e Pozzi (2014).

A criança é um ser que brinca, e ao realizar tal ação, ela desperta, por meio da curiosidade, o seu desenvolvimento pleno. Para Pimentel (2003), brincar e divertir-se são necessidades básicas do ser humano.

As brincadeiras e os jogos durante o século XX passaram por mudanças significativas, como: a redução do espaço físico, por consequência do crescimento dos centros urbanos e da falta de segurança; a diminuição do tempo disponível à estimulação lúdica; a expansão da indústria que passou a oferecer brinquedos mais atraentes e vinculados ao consumismo, influenciados pela propaganda e mídia televisiva (FRIEDMANN, 2006).

A ludicidade acompanha a vida de todas as pessoas, desde o nascimento até a velhice. As ações lúdicas, por meio dos jogos e brincadeiras, são essenciais para a descoberta de um mundo existente no imaginário e na realidade de cada pessoa, possibilitando uma vivência única, exclusiva e inédita, o que favorece o desenvolvimento humano daqueles que brincam, segundo Pines Junior e Silva (2013).

Para Cruz (1997) a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com uma boa saúde mental, prepara para um estado positivo que facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Macedo (2005) aponta cinco qualidades fundamentais da dimensão lúdica. São elas: ter prazer funcional, ser desafiadora, criar possibilidades criativas, possuir dimensão simbólica e expressar de modo construtivo e relacional.

Em linhas gerais, o jogo é a ação contemplada pelo coletivo, por suas regras e identidades – recorrência, conflito e tradição. Com tantas variáveis é comum que os participantes, no início do jogo, estejam na fase de entendimento e compreensão das mesmas. Depois de certo tempo de prática, o jogo começa a fluir com mais espontaneidade e naturalidade (PINES JUNIOR e SILVA, 2013).

É com a prática dos jogos e das brincadeiras que as crianças ampliam seus conhecimentos sobre si, sobre os outros e sobre o mundo que está ao seu redor. Desenvolvem as múltiplas linguagens, exploram e manipulam objetos, organizam seus pensamentos, descobrem e agem com as regras, assumem papel de líderes e se socializam com outras crianças (SILVA E GONÇALVES, 2010).

O jogo é um fenômeno constituído de atividades lúdicas que envolve pessoas e animais, que por sua vez podem nessas atividades, interagir com objetos e com a natureza. Sendo o jogo, o provocador dessa relação entre as pessoas e delas com o meio ambiente, ele torna-se uma fonte de conhecimento. O jogo torna-se então, uma metamorfose que modifica a realidade de forma lúdica, ou, o jogo pelas manifestações lúdicas pode criar novas possibilidades para a vida (BREGOLATO, 2007).

Toda criança vive agitada e em intenso processo de desenvolvimento corporal e mental. Nesse desenvolvimento se expressa a própria natureza da evolução e esta exige cada instante uma nova função e a exploração de nova habilidade. Essas funções e habilidades ao entrarem em ação, impelem uma manifestação plena que é o brincar e o jogar. Assim o brincar está mais relacionada a estímulos internos que a contingências externas (ANTUNES, 2012).

Um dos pesquisadores de maior influência e destaque sobre o jogo é Huizinga (1971) que afirma que este fenômeno antecede até mesmo a cultura humana, atribuindo-lhe um significado que ultrapassa o valor físico – jogar para descarregar as tensões, e psicológicos – como recorrer ao jogo para observar e analisar comportamentos humanos. O jogo é uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de determinados limites de espaço e tempo, seguindo regras livremente consentidas e apresentadas, e absolutamente obrigatórias para a sua prática, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Numa visão mais diretiva e objetiva, o jogo é apresentado como uma ação que acontece diante de certos momentos, espaços e tempos, construindo e validando o desenvolvimento integral e cultural do seu respectivo jogador, para Silva e Pozzi (2014).

Dentro dos seus estudos Freire (2002, p. 87) explica que “o jogo é [...] uma das mais educativas atividades humanas [...]. Ele educa não para que saibamos mais matemática ou português ou futebol; ele educa para sermos mais gente, o que não é pouco”. O jogo é apresentado por meio de quatro características formais: a voluntariedade, as regras, a relação espaço e tempo, e a fuga da vida real. Todo jogo acontece quando os jogadores tomam a iniciativa voluntária de participação, se

remetendo a um sentido de liberdade e tomada de decisão consciente. Seja em jogo individual ou coletivo, são as regras que balizam o movimento imaginário na direção de uma regularidade mínima do ato de jogar, mediando e validando as experiências lúdicas dos jogadores.

Todo o jogo se realiza dentro de um espaço próprio, demarcado para que se possa fazer vigorar as possibilidades físicas e imediatas que tanto os jogadores quanto o jogo necessitam. O jogo acontecerá dentro dos limites do tempo – do tempo controlado e medido até o tempo subjetivo como o da alegria e o da satisfação. E por fim a evasão da vida real é a abertura do jogo do mundo imaginário e ficcional que alimenta as ações do jogo, havendo suspensão momentânea da realidade do jogador (RETONDAR, 2007).

Os jogos podem acontecer de diversas formas e características, apresentando assim uma grande diversidade de ações para aquele que joga. Baseando-se nos estudos de Caillois (1990) os jogos podem ser competitivos (*agon*), vertiginosos (*ilinx*), aleatórios (*alea*) e representativos (*mimicry*). O *agon* apresenta-se como a forma pura do mérito pessoal e serve para manifestá-lo durante as ações lúdicas – encontros desportivos, jogos de tabuleiro e outros. O *alea* nega o trabalho, a paciência e a qualificação de quem joga, pois, sua façanha é estreitamente ligada à sorte da conquista, como em loterias e cara ou coroa. O *mimicry* cria um universo fechado convencional imaginário, que supõem, por meio de mímica e disfarce, a adoção da ilusão – teatros e jogos de improvisação. Por fim o *ilinx* baseia-se na vertigem, na destruição momentânea da estabilidade da percepção, como as sensações sentidas em parques de diversões e corridas de kart.

Venâncio e Freire (2005, p.33) acrescentam que “o brincar em sua visão de mais profundidade corresponde à satisfação das necessidades afetivas vitais para que o ser humano se realize”. Ao brincar, a criança representa suas vivências, evoca aspectos e experiências significativas, organiza e estrutura sua realidade externa e interna, tomando a consciência de si como ser atuante.

O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo (MALUF, 2003)

O jogo torna-se o espaço de experiência para o ser humano produzir cultura, que não é senão a construção de um mundo interior que se comunica com a realidade. Com o poder de criar tudo que deseja ser ou fazer, toma os elementos que quer da realidade, dilui estes elementos com as projeções imaginárias interiores, e então compõe novas combinações para ajustar a realidade que vai habitar – cenário, para Bregolato (2007).

O trabalho com os jogos, no que se refere ao aspecto cognitivo, visa contribuir para que as crianças possam adquirir conhecimento e desenvolver suas habilidades e competências. Conquistar um status de bom jogador exige uma organização que pode ser expressa por ações como mobilizar recursos, coordenar informações, enfrentar problemas e vencê-los, para Macedo (2005).

E neste momento surgem diversos motivos para que os educadores enfim possam explorar e aplicar de forma lúdica e criativa os jogos em potencial.

Valorizar a ludicidade nos processos de aprendizagem significativa, entre outras coisas, considerá-la na perspectiva das crianças. Para elas, apenas o que é lúdico faz

sentido. É fundamental que os educadores apoiem a manifestação lúdica nas organizações pedagógicas (MACEDO, 2005).

Uma tarefa interessante para a criança é clara, direta e simples. É realizável nos seus tempos – interno e externo, desafiadora, constante na forma e variável no conteúdo, além de ser surpreendente e lúdica. As tarefas escolares, de modo como são propostas, são desagradáveis às crianças (MACEDO, 2005).

A escola como detentora do conhecimento científico deve proporcionar a transmissão desses conhecimentos aos alunos para que se tornem pessoas críticas, transformadoras e democráticas, segundo Gonçalves (2013).

Carvalho et al (2005) salientam que a inserção do brincar livre e espontâneo no currículo educacional e, conseqüentemente, nos projetos pedagógicos das instituições educativas, representa um processo de transformação política e social, em que crianças são vistas pelos educadores como cidadãos, isto é, cada uma como sujeito histórico e sociopolítico, que participa e transforma a realidade em que vive.

O brincar na escola, pode ser representado por meio da reflexão do lazer educativo, onde existe possibilidades de se aprender e de se exercitar de maneira equilibrada, pela participação social e lúdica. A esse processo chama-se educação não-formal, onde o objetivo é mostrar que o exercício de atividades voluntárias, desinteressadas, prazerosas e libertatórias pode ser o momento para uma abertura a uma vida cultural intensa, diversificada e equilibrada, para Camargo (2008).

A escola, portanto, deverá oferecer, na perspectiva do sujeito, tarefas necessárias e possíveis. Necessárias do ponto de vista afetivo quando não produz desconforto ou sentimento de perda. Do ponto de vista cognitivo, a atividade deverá ser compreensível para o sujeito. Tarefas impossíveis geram respostas evasivas,

desculpas, desinteresse, adiamentos, sentimentos de incompetência e outros, para Macedo (2005).

Waichman (2003) salienta que os modelos recreativos atuam em estruturas de tempo livre, em que se ensina jogos, técnicas expressivas e outros. Estes se opõem, por exemplo, ao tédio do dia-a-dia gerado pela situação escolar, característica rotineira da atividade cotidiana.

A vivência do lúdico na escola pode levar ao entendimento da gratuidade da alegria, de não relação entre o prazer e o atual ordenamento institucional, o qual procura entorpecer o corpo pela organização, disciplina e rotina, gerando a incapacidade dos sentidos. Ao negar o componente lúdico da cultura infantil, a Escola contribui para a manutenção dessa situação domesticadora, para Marcellino (1989).

Para tal intervenção lúdica no espaço escolar é essencial a presença de um educador, para que o mesmo possa facilitar o acesso ao brincar de maneira segura e pedagógica, e com caráter de diversão. Ao se propor as atividades poderão garantir a diversidade das atividades, e assim, as crianças, de maneira livre e espontânea, e de acordo com os seus desejos, participam das atividades ou não. Na animação, proposta por (MARCELLINO, 1989), levando em conta a experiência cultural, seu valor como questionadora e re-criadora, na continuidade do brincar, considera-se o adulto como mediador entre a criança e a herança cultural.

As escolas necessitam cultivar a espontaneidade, diálogo, convivência em grupo, pois as crianças geralmente não brincam sozinhas, sendo que o jogo proporciona oportunidades para ela pensar e falar, ser ela autenticamente, saber combinar momentos de brincadeiras livres (lazer) e atividades orientadas (escola) (KISHIMOTO, 2011).

REPERTÓRIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS

JOGO DA AMARELINHA

Essa brincadeira recebe diversos nomes no Brasil: maré, sapata, avião, academia, macaca e outros (VON, 2001).

O Jogo da Amarelinha tem origem greco-romana e seu auge aconteceu no Império Romano, onde as comunidades das províncias do norte da Europa com o Mediterrâneo e a Ásia Menor construíam caminhos pavimentados com pedras, oportunizando aos seus soldados espaços adequados para o jogo, e devido aos diversos tipos de transmissão do jogo, possibilitou que o mesmo fosse difundido para outras regiões, para Silva e Gonçalves (2010).

O jogo é tradicionalmente brincado com um gráfico rabiscado no chão, constituído por dez casas, onde as crianças tentam chegar ao céu. Com o lançamento da pedrinha, elas vão ultrapassando cada quadrado ou casa, através de saltitos, alternando o pé de impulsão.

A criança deve jogar a pedrinha a começar pelo número 1. Ela irá pulando e não pode pôr o pé no quadrado onde tiver caído a pedra, pulando-o e seguindo até chegar o último. Na volta deve pegar a pedra. Errando o pulo, pisando na linha, ou se a pedra cair fora ou sobre a linha a criança perde a vez (FRIEDMANN, 2004).

Podem-se desenhar vários traçados, como circulares e retangulares.

BRINCADEIRAS DE PULAR CORDA

A Corda propicia às crianças inúmeras brincadeiras e jogos. Entre as formas mais tradicionais destacam-se “o corridinho”, “foguinho-fogão” e “homem bateu em minha porta” (SILVA e GONÇALVES, 2010).

No jogo do “corridinho” as crianças terão que passar pela corda sem tocar na mesma, para isso deverão elaborar estratégias corporais como solução.

No “foguinho-fogão” as emoções fiam a flor da pele. Inicialmente, salta-se sob um ritmo cadenciado e no refrão final a corda é girada velozmente, aumentando o desafio enfrentado pela criança.

“Salada, saladinha / Bem temperadinha / Com sal e pimenta / Fogo, foguinho-
fogão”.

Ao pular a corda com a música descrita abaixo, a criança é desafiada a realizar movimentos corporais em diferentes planos (alto, médio e baixo) e em constante desequilíbrio (pular num pé só, saltando e rodando e agachados).

“O homem bateu em minha porta e eu abri / Senhoras e senhores ponham a mão no
chão / Senhoras e senhores pulem com um pé só / Senhoras em senhores deem
uma rodadinha / e vão pro olho da rua”.

VOLENÇOL

Os jogadores serão agrupados em quartetos. Cada grupo estará de posse de um lençol ou toalha, sendo assim, cada jogador deverá segurá-la em cada ponta.

Os quartetos deverão brincar com a bola de voleibol, tentando mantê-la sobre o lençol e não a deixando cair ao chão. Após essa etapa, os quartetos farão a interação com outros quartetos, e assim realizarão lançamentos e recepções das bolas com a toalha ou lençol. A progressão do jogo poderá ser na realização de um jogo de voleibol tradicional com os lençóis.

OS 4 ELEMENTOS DA NATUREZA

O espaço de jogo será demarcado com quatro retângulos, sendo uma área em cada canto da quadra. Os jogadores serão divididos em quatro grupos - Terra, Água, Ar e Fogo. No centro da quadra existirá o jogador-caçador, que deverá chamar dois dos elementos, e assim os jogadores dos elementos citados se movimentarão e trocarão de áreas.

O jogador que for pego pelo caçador, deverá fazer a função de pegador, e o caçador será um dos jogadores dos elementos. Como variação, os jogadores que forem pegos pelo caçador, poderão ajudá-lo na próxima rodada, sendo também caçadores.

COELHINHO SAI DA TOCA

O educador deverá reunir o maior número de alunos para este jogo, afim de ficar mais dinâmico, movimentado e emocionante. Os jogadores serão divididos em grupos de três, e em roda formarão as tocas. Duas crianças darão as mãos formando a toca e outra ficará dentro da toca, que será o coelhinho.

Quando o educador disser: - Coelhinho sai da toca! Todos os coelhinhos deverão trocar de tocas. Quem não conseguir entrar em alguma toca ficará no centro, esperando uma nova oportunidade.

MALABARES COM BEXIGAS DANÇANTES

Para dar início à atividade, o educador solicitará às crianças que criem formas e movimentos com os balões, sendo inicialmente individualizada e posteriormente de forma coletiva.

Serão distribuídos dois balões para cada participante, sendo que um deverá ser cheio e outro será reserva, em caso de estouro do balão o educando poderá continuar a participar. O educador deverá animar a turma solicitando que se movimente dançando com os balões. O grupo deverá trabalhar coletivamente afim de não deixar nenhum balão cair ao chão.

Após a primeira etapa, o educador oferecerá folhas de jornal às crianças. O jornal será usado para tocar o balão. Agora com os jornais e os balões, o educador estimulará que cada educando crie movimentos diferentes, oferecendo diferentes possibilidades e experiências corporais.

PEGA-PEGA PÉS-DE-LATA

O educador montará os pés-de-lata para todas as crianças. Deverá ser respeitada a idade dos praticantes. As crianças menores necessitam de latas de menor altura.

Inicialmente os educandos experimentarão de forma livre e espontânea o material confeccionado.

Quando todos os participantes já estiverem familiarizados com o material, o educador deverá propor um pega-a-pega. Aquele jogador que for pego deverá assumir

a posição do pegador. A brincadeira acontecerá até quando houver motivação e entusiasmo por parte dos praticantes.

ACRESCENTAR UMA PARTE

O grupo de crianças será separado em duas turmas – jogadores em ação e jogadores-plateia.

Cada grupo deverá ser composto entre 10 e 15 jogadores. O primeiro jogador usa ou estabelece contato com uma parte de um objeto grande que apenas ele tem em mente, e sai fora do jogo. Um a um, os jogadores usam ou entram em contato com outras partes do objeto até que o objeto todo seja deixado no espaço. Por exemplo, o primeiro jogador senta e utiliza uma direção, o segundo liga o para-brisa, o terceiro abre a porta do carro e assim por diante.

O educador deverá estimular a participação ativa de todos os jogadores, bem como orientá-los para que a imagem criada seja clara e objetiva.

PEGA-PEGA ABRAÇO

Os jogadores estarão dispersos pela área de jogo. O pegador estará de posse de uma bexiga, e este deverá encosta-la no peito de outro jogador que passará a ser o próximo pegador.

Para que os jogadores não sejam pegos pelo jogador-pegador, eles deverão abraçar por cinco segundo qualquer outro participante do jogo, ficando assim imune.

O jogo permanecerá ativo até quando houver motivação por parte dos participantes.

XADREZ GIGANTE

A ação é uma simulação em tamanho real do tradicional jogo de xadrez.

O grupo de jogadores será dividido em duas equipes. Cada jogador receberá o colete respectivo à sua equipe, e representará uma peça do tradicional jogo. Cada participante ocupará a sua posição. Nas laterais encontra-se o jogador-orientador de cada equipe que irá ajudar nas movimentações das peças.

O educador deverá ser o árbitro do jogo. As peças eliminadas pela equipe adversária deverão ajudar o jogador-orientador da sua equipe. Vence a equipe que eliminar o rei primeiro.

COMBATE

Serão formadas duas equipes, e cada jogador receberá um cartão com um cargo e o respectivo valor.

Bomba Atômica 10

Fuzileiro 4

General 9

Soldado 3

Major 8

Cabo Armeiro 2

Capitão 7

Detetive espião 1

Comandante 6

Bandeira *

Cabo 5

Médico *

O jogo será realizado como um pega-pega. Quando um jogador for pego, ele e o seu pegador deverão mostrar qual cargo pertencem. A pessoa que tiver o maior cargo vence, e o perdedor sentará no chão como se estivesse "machucado". O médico

da equipe é o único jogador que poderá salvar algum jogador da sua equipe, porém ele não “pega” ninguém.

Quando duas pessoas com o mesmo valor se encontrarem, as duas “se machucarão”. A bomba atômica, de maior valor, só perde para o cabo armeiro, sendo o único jogador que sabe desarmar a bomba. O objetivo do jogo é achar a bandeira adversária ou exterminar todos os integrantes da equipe adversária.

Podem-se fazer estratégias para guerrear, como por exemplo, esconder o jogador-bandeira.

CONTINUE O DESENHO

Uma cartolina e lápis serão entregues à primeira pessoa do banco da frente de cada equipe, que deverá iniciar um desenho.

O primeiro jogador fará o desenho só que num tempo mínimo o educador pede que passe para o próximo jogador, até chegar ao último do grupo. O educador apresentará posteriormente o desenho realizado pelo grupo.

BASQUETEBOL MÓVEL

A turma será dividida em duas equipes com o mesmo número de jogadores. Cada equipe estará disposta em meia quadra.

Um jogador de cada equipe deverá ficar com o arco (bambolê) acima da cabeça, movimentando-se lateralmente sobre a linha de fundo da quadra adversária. Este estará segurando o arco de forma que as bolas arremessadas passem pelo interior do mesmo, configurando um ponto.

Cada equipe deverá atacar em direção ao arco que corresponde à sua equipe. A equipe adversária deverá dificultar a passagem da bola pelo arco, interceptando-a.

A cada dois pontos marcados, trocam-se o jogador que está em posse do arco. Vence a equipe que fizer o maior número de pontos no tempo determinado pelo educador.

CORRIDA DO JOKEM PÔ

O grupo de jogadores será dividido em duas equipes, que estarão posicionadas em colunas e em lados opostos da quadra. O campo de jogo é delimitado por uma linha.

Ao sinal de início, o primeiro de cada equipe deverá correr sobre a linha na direção da equipe adversária até que ambos se encontrem frente-a-frente. Uma rápida partida de "Jó-quem-pô" é disputada. O perdedor voltará para o fim de sua fila e o vencedor continuará correndo sobre a linha, na direção da outra equipe, até encontrar o segundo integrante adversário (que também virá correndo na sua direção) para, novamente, disputar mais uma partida. Quando um integrante (da equipe "A", por exemplo) chegar até o ponto "B", este marcará um ponto para sua equipe. Pode-se variar e enriquecer o percurso da corrida, com obstáculos, curvas etc.

HANDCONES

O educador dividirá os jogadores em duas equipes, localizados em cada metade do campo de jogo.

A ação é um jogo baseado no handebol, porém com algumas regras adaptadas. Sobre as linhas do gol, estarão quatro bancos com um cone, ou lata, sobre os mesmos.

O jogo terá início com a troca de passes e o ponto é marcado, quando o cone da equipe adversária é derrubado após um arremesso. É declarada vencedora a equipe que anotar o maior número de pontos no tempo pré-estabelecido.

FAÇA A CONTA

As crianças serão organizadas em duas equipes. Cada equipe receberá um número, como por exemplo o no. 350, e cada equipe precisará somar seis números diferentes para chegar ao resultado ($51+49+88+38+15+109= 350$). Quem finalizar a tarefa primeiro será declarada vencedora.

SOPA DE LETRINHAS

O espaço de jogo será a quadra poliesportiva. As crianças estarão dispostas ao fundo da quadra. O educador falará o nome de uma comida, as crianças que gostarem da comida citada, deverão dar um passo à frente e gritar – EBA! Ao falar uma comida não agradável, as crianças dirão – ECA! Quando o comando for - Sopa de letrinhas! As crianças deverão correr até a linha de fundo oposta. O educador será o primeiro pegador. O educador deverá pegar as crianças nesta passada ao lado oposto da quadra. A criança pega será declara a nova pegadora.

O educador poderá dar o comando dizendo nomes de jogos, times de futebol e outros.

VOLTA AO MUNDO

As crianças serão divididas em duas equipes. Cada grupo terá um giz/caneta para quadro. O educador escolherá uma letra, e ao início de comando dirá aos grupos,

e os participantes, um por vez, irão até o quadro e escreverão o nome de uma cidade, Estado ou país que tem a primeira letra dita pelo educador. Como por exemplo – A! Alemanha, Argentina, Anápolis e outros. Vencerá a equipe que escrever a maior quantidade de cidades, Estados e países no quadro durante o tempo pré-determinado.

Os participantes poderão participar individualmente sem a formação de equipes.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, C. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 18ª. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.
- BERNARDES, E.L. Jogos e Brincadeiras: ontem e hoje. Cadernos de história da Educação, São Paulo, n.4, jan/dez 2005.
- BREGOLATO, R. A. Cultura Corporal do Jogo. 2ª. ed. São Paulo: Ícone, 2007.
- CAILLOIS, R. Os jogos e os homens. Lisboa: Portugal, 1990.
- CARVALHO, A. S. F.; GUIMARÃES, M; DEBORTOLI, J. A. Brincar (ES). Belo Horizonte: UFMG. 2005
- CRUZ, D. O lúcido na formação do educador. In: SANTOS, S. M. P. (Org). O lúdico na formação do educador Petrópolis: Vozes, 1997.
- FREIRE, J. B. O jogo: entre o riso e o choro. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.
- FRIEDMANN, A. O desenvolvimento da criança através do brincar. São Paulo: Moderna, 2006.
- FRIEDMANN, A. O direito de brincar: a brinquedoteca. 4ª ed. São Paulo: Abrinq, 1996.
- GONÇALVES, N. O lado sério da brincadeira – um olhar para a autoestima do educador. São Paulo: Cortez, 2013.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: USP, 1971.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, T. M. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2011.

MACEDO, L. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MALUF, A. C. M. Brincar: prazer e aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MARCELLINO, N. C. Pedagogia da animação. Campinas: Papyrus, 1989.

PIMENTEL, G. G. A. Lazer: fundamentos estratégias e atuação profissional. Jundiaí, SP:
Fontoura, 2003.

RETONDAR, J. J. M. A Teoria do Jogo. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

SILVA, T. A. C.; GONÇALVES, K. G. F. Manual de Lazer e Recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos. São Paulo: Phorte, 2010.

SILVA, T. A. C.; PINES JUNIOR, A. R. Jogos e Brincadeiras: ações lúdicas nas escolas, ruas,
festas, parques e em família. São Paulo: All Print, 2013.

SILVA, T. A. C.; PINES JUNIOR, A. R. Jogos Temáticos: coletânea de atividades baseada na literatura brasileira – volume 01 – A Arca de Noé, de Vinicius de Moraes. São Paulo: All Print,
2013.

VÊNANCIO, S.; FREIRE, J. B. O jogo dentro e fora da escola. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.

WAICHMAN, P. Tempo livre e recreação. Campinas: Papyrus, 2003.

Projeto gráfico e editoração

LAB-BRINCAR (Laboratório de Estudos e Práticas em Brincadeiras e Jogos)

Tiago Aquino da Costa e Silva (Paçoca) - www.professorpacoca.com.br

