# A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PIBID: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ENSINO MÉDIO

JOANA CAROLINE MOTA LIMA, e-mail: [joanacarolinemota@gmail.com](mailto:joanacarolinemota@gmail.com), UFNT

LAUANE STEFANY COSTA SOUSA, e-mail: [lauane.sousa@mail.uft.edu.br](mailto:lauane.sousa@mail.uft.edu.br), UFNT

MARIA JOSE GUAJAJARA BRITO, e-mail: [guajajara.maria@mail.uft.edu.br](mailto:guajajara.maria@mail.uft.edu.br), UFNT

RAQUEL DA CONCEIÇAO ALVES, e-mail: [raquelallves34@gmail.com](mailto:raquelallves34@gmail.com), UFNT

ADRIANO LOPES DE SOUZA, e-mail: [adriano.lopes@mail.uft.edu.br](mailto:adriano.lopes@mail.uft.edu.br), UFNT

**CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS APLICADAS E LETRAS**

# RESUMO

O presente estudo tem como objetivo relatar a experiência pedagógica da utilização de jogos e brincadeiras no contexto do ensino médio, a partir do Programa de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Trata-se de um relato de experiência desenvolvida nas aulas de Educação Física, juntamente com nosso supervisor, mais especificamente, no 1° ano do ensino médio. Os resultados mostram que é possível trabalhar pedagogicamente com os jogos e brincadeiras nesta etapa da educação básica, mesmo em uma escola que possui poucos recursos materiais. Conclui-se que a ludicidade inerente aos jogos e brincadeiras pode auxiliar na saúde física e mental dos jovens escolares**.**

**Palavras-chave:** 1; Jogos e brincadeiras 2; Educação Física 3; Ludicidade.

# INTRODUÇÃO

No mundo acelerado em que vivemos, cada vez mais dominado pela tecnologia e pela rapidez das informações, muitas pessoas podem criticar a presença dos jogos e das brincadeiras nos currículos escolares, isto é, no desenvolvimento e aprendizagem dos alunos.

Segundo KISHIMOTO (1998), o lúdico não deve ser considerado como algo separado do contexto educacional, mas sim como uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento infantil. O termo "lúdico" refere-se às atividades que envolvem brincadeiras, jogos e atividades recreativas que são naturalmente atraentes e prazerosas para as crianças. Essas atividades não apenas proporcionam diversão, mas também desempenham um papel crucial no processo de aprendizagem e desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor dos respectivos participantes.

Vários estudos e teóricos nos mostram que a iimportância do aspecto lúdico no processo de ensino e aprendizagem nas escolas, cujos jogos e brincadeiras podem ser utilizados pelos educadores para tornar o ambiente escolar mais dinâmico, motivador e eficaz para que os alunos aprendam interagindo e brincando (MACEDO; PETTY, 2004).

Ora, apesar das críticas que possam surgir em relação às brincadeiras na educação, é importante reconhecer e valorizar o potencial que elas possuem no desenvolvimento e na aprendizagem dos escolares. Assim, destaca-se a necessidade de buscarmos maneiras criativas de integrar o lúdico na experiência educacional dos alunos, incluindo no ensino médio.

Com efeito, o desenvolvimento do presente relato surgiu a partir de experiências vivenciadas por bolsistas do Programa de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) no contexto escolar durante o ano de 2023. Nós como acadêmicas pibidianas e futuras professoras de Educação Física, iremos expor nesse trabalho a importância de envolver os jovens alunos do ensino médio na ludicidade e a forma de fazê-los valorizar cada aspecto das aulas, contribuindo para um melhor desenvolvimento físico, intelectual, social, tornando-os mais autônomos para tomarem suas próprias decisões ao ingressar no ensino superior.

Dessa forma, o objetivo geral do presente estudo é relatar a experiência pedagógica da utilização de jogos e brincadeiras no contexto do ensino médio, a partir do PIBID. Para tanto, buscou-se descrever as principais atividades desenvolvidas, considerando-se a participação e motivação dos alunos na vivência das mesmas, bem como refletir sobre a importância de adaptar os jogos e brincadeiras em uma escola com poucos recursos materiais.

# METODOLOGIA

O presente estudo consiste em um relato de experiência desenvolvida nas aulas de Educação Física, juntamente com nosso supervisor, mais especificamente, no 1° ano do ensino médio do Colégio Deputado Darcy Marinho, localizado em Tocantinópolis-TO. Trata-se de um município localizada no extremo norte do Tocantins, na Região do Bico do Papagaio, porta de entrada da Amazônia legal. Importante destacar que o subprojeto do curso de Licenciatura em Educação Física da UFNT visa o estreitamento entre os saberes correlatos aos jogos e brincadeiras emergentes da cultura local, da cultura acadêmica promovida na Universidade e das demandas oriundas do cotidiano escolar.

# RESULTADOS E DISCUSSÃO

A presente pesquisa foi realizada por meio de experiências nas aulas de Educação Física, juntamente com nosso supervisor, professor regente da disciplina de Educação Física do 1° ano do ensino médio, Cassio Belizário. Realizamos reuniões mensais com nossos coordenadores e colegas PIBIDIANOS, bem como pesquisas bibliográficas que foram fundamentais para a compreensão dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem no contexto do ensino médio.

Ora, conforme pontuado por Lacerda (2005), por meio de jogos e brincadeiras, a criança desenvolve e aprimora sua personalidade, autonomia, criatividade e habilidades motoras, entre outras áreas fundamentais para seu crescimento. É essencial que as crianças se sintam livres para explorar, experimentar e construir, com um contato pleno com a natureza, onde aprendem sobre suas próprias limitações e o ciclo natural da vida.

Assim, consideramos que no ensino médio a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos têm como base fundamental a interação, os jogos e brincadeiras podem promover o direito de conviver, brincar, participar, expressar-se e o autoconhecimento. Conforme pontuado na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a escola que acolhe as juventudes, deve, dentre outras coisas, promover a aprendizagem colaborativa, desenvolvendo nos estudantes a capacidade de trabalharem em equipe, bem como estimular atitudes propositivas para o enfrentamento dos desafios cotidianos (BRASIL, 2018).

**3.1 ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO MÉDIO**

A seguir, apresentaremos os principais jogos e brincadeiras lúdicos vivenciados nas aulas práticas de Educação Física no contexto do ensino médio, com destaque para atividades adaptadas e jogos desportivizados. Em ambos os casos, salientamos que foi possível promover o aprendizado de questões atitudinais, como por exemplo, o respeito aos próprios limites e o respeito ao próximo.

**Jogo da velha**. Participam duas pessoas, que jogam alternadamente, preenchendo cada um dos espaços vazios. Cada participante deve usar um símbolo (X ou O). Vence o jogador que conseguir formar primeiro uma linha com três símbolos iguais, seja ela na horizontal, vertical ou diagonal.

**Vôlei em duplas.** Jogam duas pessoas juntas com o mesmo objetivo de arremesso

**Vôlei:** O jogo é dividido por uma rede, em que os jogadores devem jogar a bola por cima dela para marcar pontos no campo adversário.

**Xadrez:** O xadrez é um jogo de tabuleiro quadrado e dividido em 64 casas, alternadamente brancas e pretas. De um lado ficam as 16 peças brancas e de outro um mesmo número de peças pretas. O fim do jogo é determinado pelo pelo xeque mate.

**3.2 PARTICIPAÇÃO E MOTIVAÇÃO DOS ALUNOS DO ENSINO MÉDIO COM AS ATIVIDADES PROPOSTAS**

Como relatado anteriormente, as atividades estão sendo realizadas na parte da manhã nesse segundo semestre de 2023. Nesse horário contamos em desfavor o fato de que os alunos acabaram de vir de casa, a indisposição matinal para os adolescentes é sempre um desafio à parte. Mas enquanto profissionais da Educação Física sempre encontramos formas e dinâmicas motivacionais. Depois que os alunos despertam fica tudo mais fácil.

As atividades tendem a se desenvolver com mais facilidade, visto que não precisamos perder muito tempo ensinando as regras do jogo. Alunos nessa idade tendem a utilizar o esporte e as brincadeiras como forma de integração; sempre tem a formação de “grupinhos” e o desafio do professor é orientar e incluir a todos de maneira mais ‘misturada’ possível. Há resistência entre alguns alunos apenas quando separamos os tais “grupinhos”, mas nossa intervenção acaba convencendo-os da necessidade de se relacionarem com colegas de toda a sala.

**3.3 PROCESSO DE ADAPTAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS EM UMA ESCOLA COM POUCOS RECURSOS MATERIAIS**

A cada dia a Educação impõe desafios ao Profissional de Educação Física. Nosso primeiro desafio foi encontrar uma escola bastante carente de materiais pedagógicos para a realização de práticas desportivas. Tal desafio forçou a todos nós procurar solução dentro da Universidade. Sair do café com leite, arroz com feijão, ou seja do básico é necessário; para tanto nós precisamos pegar material emprestado na Universidade (bolas, cones, aros, bambolês, fitas e faixas).

A observação e preocupação com todos os alunos permitiu a criação de brincadeiras com nível de dificuldade médio, de tal maneira que os alunos que possuíam alguma limitação pudessem se nivelar com outros alunos mais desenvolvidos, dessa maneira, a adaptação foi muito tranquila.

Ademais, cumpre-nos ressaltar que a questão da inclusão também foi considerada no desenvolvimento das atividades, sobretudo, quando nós misturamos pessoas de diversos “grupinhos” diferentes, ou seja, tentamos mesclar os alunos de todos os cantos das turmas, intentando promover uma maior interação entre eles.

# CONCLUSÕES

A realização desta experiência nos proporcionou adquirir conhecimentos sobre a importância do papel dos jogos e brincadeiras no processo ensino e aprendizagem no contexto do ensino médio.

Com base no presente relato, constata-se que a ludicidade pode contribuir com a construção do raciocínio, da autonomia e da criatividade dos jovens. Ora, considerando-se que o brincar se faz importante na restauração dos conhecimentos, é o educador quem deve orientar e estimular os alunos a participarem das atividades oferecidas. Pois o brincar não é apenas um momento de prazer e diversão, ele faz parte do processo em que o jovem pode despertar o interesse em aprender e descobrir suas potencialidades.

Diante dos jogos e das brincadeiras, o lúdico proporciona ao educando a evolução da sua personalidade, trabalha o progresso cognitivo, motor e afetividades. Compreendemos a partir da experiência relatada, a importância da ludicidade no ensino médio, auxiliando tanto na saúde física, quanto na saúde mental dos referidos sujeitos escolares. Portanto, é essencial que o lúdico seja reconhecido e integrado de forma adequada no contexto educacional, para que as crianças possam desfrutar de uma educação mais completa e enriquecedora.

Por fim, sugere-se que sejam realizados estudos que contemplem a perspectiva discente a respeito das atividades propostas, intentando compreender o impacto das mesmas no seu cotidiano.

# FINANCIAMENTOS

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

# REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, Título Mochida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Cortez 2017.

LACERDA, José Heison Valdivino. **Ludicidade: jogos e brincadeiras na educação infantil**

Fonte: BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular: educação é a base. Brasília: MEC; SEB 2018.

MACEDO, L; PETTY, A. L. S; **O Lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre. 2004.