



PROJETO INTEGRADOR: JOGAR, CONSTRUIR E POETIZAR

Karine Wurschig (karine.wurschig@wlasan.edu.br)
Kéren do Nascimento (keren.nascimento@wlasan.edu.br)
Michele de Camargo Ottani (michele.ottani@wlasan.edu.br)

RESUMO

INTRODUÇÃO

O curso de Pedagogia da Faculdade Wlasan indica um Projeto Integrador a ser planejado e implementado em todos os módulos semestrais que compõem a sua estrutura curricular.

Para o módulo Práticas de Ensino, o projeto proposto foi a criação de uma Sequência Didática e um relatório desse processo de elaboração.

Essa Sequência Didática é dirigida aos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental do Colégio Uirapuru. Nesse colégio acontece a residência docente das autoras.

A Sequência Didática como forma de trabalho tem potência para criar um ambiente de descobertas, perguntas, envolvimento, colaboração e aprendizagem. Nessa modalidade valoriza-se o conhecimento prévio, a problematização, a interação em grupo, o aluno como sujeito ativo na construção do conhecimento, o interesse pelas propostas dos colegas, as perguntas, a mobilização de diferentes conhecimentos e habilidades.

Escolhemos o tema jogo como recurso didático que proporciona um contexto lúdico e também simbólico na medida que representa situações da realidade, inseridas no contexto sociocultural da criança. Possui um aspecto interdisciplinar, porque envolve a questão da habilidade física, elaboração de estratégias que estão ligadas a possibilidade de obter o maior número de pontos, além da interação da equipe.

Kishimoto afirma:

Os jogos foram transmitidos de pais para filhos: A tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincavam de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos



foram transmitidos de geração em geração por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil (KISHIMOTO *apud* Artigo, 2005, p. 4).

As estratégias pensadas para as nossas aulas nessa sequência tem o intuito de divertir e ensinar ao mesmo tempo, requerem dos alunos um raciocínio lógico, cultivando os processos intelectuais em momentos de experiências em grupo, movimentos artísticos, conscientização e reutilização de materiais para a construção de novos objetivos, conhecimento, treino, organização das regras e disciplina.

O jogo de dardos ao alvo e boliche foram as atividades lúdicas escolhidas para aplicar nas aulas como estratégias de aprendizagem e cooperação, pois, além de desenvolverem a coordenação motora dos alunos, esses jogos podem ajudar no trabalho em equipe e é uma boa ferramenta que abrange diferentes disciplinas, promove a oralidade, o entendimento das regras, elaboração de estratégias, cálculo dos pontos. Por serem versáteis, esses jogos podem ser aplicados a diversas faixas etárias.

Segundo a Base Nacional Curricular Comum – Etapa do Ensino Fundamental, na Educação Física:

Segundo a Base Nacional Curricular Comum – Etapa do Ensino Fundamental, em:

4.1.3. EDUCAÇÃO FÍSICA

É importante salientar que a organização das unidades temáticas se baseia na compreensão de que o caráter lúdico está presente em todas as práticas corporais, ainda que essa não seja a finalidade da Educação Física na escola. Ao brincar, dançar, jogar, praticar esportes, ginásticas ou atividades de aventura, para além da ludicidade, os estudantes se apropriam das lógicas intrínsecas (regras, códigos, rituais, sistemáticas de funcionamento, organização, táticas etc.) a essas manifestações, assim como trocam entre si e com a sociedade as representações e os significados que lhes são atribuídos. Por essa razão, a delimitação das habilidades privilegia oito dimensões de conhecimento:

- Experimentação: refere-se à dimensão do conhecimento que se origina pela vivência das práticas corporais, pelo envolvimento corporal na realização das mesmas. São conhecimentos que não podem ser acessados sem passar pela vivência corporal, sem que sejam efetivamente experimentados. Trata-se de uma possibilidade única de apreender as manifestações culturais tematizadas pela Educação Física e do estudante se perceber como sujeito “de carne e osso”. Faz parte dessa dimensão, além do imprescindível acesso à experiência, cuidar para que as sensações geradas no momento da realização de uma determinada vivência sejam positivas ou, pelo menos, não sejam desagradáveis a ponto de gerar rejeição à prática em si.
- Uso e apropriação: refere-se ao conhecimento que possibilita ao estudante ter condições de realizar de forma autônoma uma determinada prática corporal.



Trata-se do mesmo tipo de conhecimento gerado pela experimentação (saber fazer), mas dele se diferencia por possibilitar ao estudante a competência necessária para potencializar o seu envolvimento com práticas corporais no lazer ou para a saúde. Diz respeito àquele *rol* de conhecimentos que viabilizam a prática efetiva das manifestações da cultura corporal de movimento não só durante as aulas, como também para além delas.

- **Fruição:** implica a apreciação estética das experiências sensíveis geradas pelas vivências corporais, bem como das diferentes práticas corporais oriundas das mais diversas épocas, lugares e grupos. Essa dimensão está vinculada com a apropriação de um conjunto de conhecimentos que permita ao estudante desfrutar da realização de uma determinada prática corporal e/ou apreciar essa e outras tantas quando realizadas por outros.
- **Reflexão sobre a ação:** refere-se aos conhecimentos originados na observação e na análise das próprias vivências corporais e daquelas realizadas por outros. Vai além da reflexão espontânea, gerada em toda experiência corporal. Trata-se de um ato intencional, orientado a formular e empregar estratégias de observação e análise para: (a) resolver desafios peculiares à prática realizada; (b) apreender novas modalidades; e (c) adequar as práticas aos interesses e às possibilidades próprios e aos das pessoas com quem compartilha a sua realização.
- **Construção de valores:** vincula-se aos conhecimentos originados em discussões e vivências no contexto da tematização das práticas corporais, que possibilitam a aprendizagem de valores e normas voltadas ao exercício da cidadania em *prol* de uma sociedade democrática. A produção e partilha de atitudes, normas e valores (positivos e negativos) são inerentes a qualquer processo de socialização. No entanto, essa dimensão está diretamente associada ao ato intencional de ensino e de aprendizagem e, portanto, demanda intervenção pedagógica orientada para tal fim. Por esse motivo, a BNCC se concentra mais especificamente na construção de valores relativos ao respeito às diferenças e no combate aos preconceitos de qualquer natureza. Ainda assim, não se pretende propor o tratamento apenas desses valores, ou fazê-lo só em determinadas etapas do componente, mas assegurar a superação de estereótipos e preconceitos expressos nas práticas corporais.
- **Análise:** está associada aos conceitos necessários para entender as características e o funcionamento das práticas corporais (saber sobre). Essa dimensão reúne conhecimentos como a classificação dos esportes, os sistemas táticos de uma modalidade, o efeito de determinado exercício físico no desenvolvimento de uma capacidade física, entre outros.
- **Compreensão:** está também associada ao conhecimento conceitual, mas, diferentemente da dimensão anterior, refere-se ao esclarecimento do processo de inserção das práticas corporais no contexto sociocultural, reunindo saberes que possibilitam compreender o lugar das práticas corporais no mundo. Em linhas gerais, essa dimensão está relacionada a temas que permitem aos estudantes interpretar as manifestações da cultura corporal de movimento em relação às dimensões éticas e estéticas, à época e à sociedade que as gerou e as modificou, às razões da sua produção e transformação e à vinculação local, nacional e global. Por exemplo, pelo estudo das condições que permitem o surgimento de uma determinada prática corporal em uma dada região e época ou os motivos pelos quais os esportes praticados por homens têm uma visibilidade e um tratamento midiático diferente dos esportes praticados por mulheres.
- **Protagonismo comunitário:** refere-se às atitudes/ações e conhecimentos necessários para os estudantes participarem de forma confiante e autoral em decisões e ações orientadas a democratizar o acesso das pessoas às práticas



corporais, tomando como referência valores favoráveis à convivência social. Contempla a reflexão sobre as possibilidades que eles e a comunidade têm (ou não) de acessar uma determinada prática no lugar em que moram, os recursos disponíveis (públicos e privados) para tal, os agentes envolvidos nessa configuração, entre outros, bem como as iniciativas que se dirigem para ambientes além da sala de aula, orientadas a interferir no contexto em busca da materialização dos direitos sociais vinculados a esse universo. Vale ressaltar que não há nenhuma hierarquia entre essas dimensões, tampouco uma ordem necessária para o desenvolvimento do trabalho no âmbito didático. Cada uma delas exige diferentes abordagens e graus de complexidade para que se tornem relevantes e significativas (BNCC, 2017, p. 220-222).

ABORDAGEM TEÓRICA SOBRE SEQUÊNCIA DIDÁTICA

A concepção de Sequência Didática será inspirada naquela, proposta por Zabala.

Segundo ele, a Sequência Didática é uma proposta metodológica que “é determinada pela série ordenada e articulada de atividades que formam as unidades didáticas” (ZABALA, 1998, p. 53).

O pedagogo Zabala reforça que durante o processo de construção é importante analisar as fases da sequência, as atividades e as relações que se estabelecem para verificar o valor educacional daquele instrumento de acordo com as necessidades de nossos alunos. A busca é alcançar os objetivos propostos, promover a aprendizagem e contribuir para uma formação integral daquele grupo de estudantes.

Por isso, a atmosfera que proporcionou o desenvolvimento da sequência didática foi o exercício de recuperar as atitudes ou habilidades sociais do público-alvo, para definir o conteúdo e as atividades.

Para reforçar as possibilidades de se atingir o que se pretende, Zabala propõe o seguinte referencial de análise: a atenção à diversidade e a concepção construtivista. Para isso ele propõe algumas perguntas:

Na sequência didática existem atividades que:

- a) nos permitam determinar os *conhecimentos prévios* que cada aluno tem em relação aos novos conteúdos de aprendizagem?
- b) cujos conteúdos são propostos de forma que sejam *significativos funcionais* para o aluno?
- c) que possamos inferir que são adequadas ao *nível de desenvolvimento* de cada aluno?
- d) que representem um desafio alcançável para o aluno, quer dizer, que levam em



- conta suas competências atuais e as façam avançar com a ajuda necessária; portanto que permitam criar *zonas de desenvolvimento proximal* e intervir.
- e) que provoquem o *conflito cognitivo* e promovam a atividade mental do aluno, necessária para que se estabeleça relações entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios?
 - f) que promovam uma *atitude favorável*, quer dizer, que sejam motivadoras em relação à aprendizagem de novos conteúdos?
 - g) que estimulem a *autoestima* e o *autoconceito* em relação às aprendizagens que se propõe, quer dizer, que o aluno possa sentir que em certo grau aprendeu, que seu esforço valeu à pena?
 - h) que ajudem o aluno adquirir habilidades relacionadas com o *aprender a aprender*, que lhe permitam ser cada vez mais autônomo em suas aprendizagens? (ZABALA, 1998, p. 63-64).

A IMPORTÂNCIA DO JOGO

Já no século IV a. C.:

Platão, segundo Almeida (1998, p. 19-20), condenava, na Grécia, as atividades que exacerbavam a competição e o resultado. O filósofo defendia o jogo como um meio de aprendizagem mais prazeroso e significativo, de maneira que, inclusive, os conteúdos das disciplinas poderiam ser assimilados por meio de atividades lúdicas. A Matemática, por exemplo, na sua fase elementar, deveria ser estudada, de acordo com a visão de Platão, na forma de atividades lúdicas extraídas de problemas concretos, de questões da vida e dos negócios (LIMA, 2008).

O jogo pode ser visto e considerado muito mais que um momento de diversão e distração, pois como um auxiliar educativo pode contribuir para o desenvolvimento em vários aspectos, como: disciplina, respeito e pensamento.

Para Huizinga o jogo,

é uma atividade de ocupação voluntária exercida dentro de certos limites de tempo e de espaço, segundo certas regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 1980, p. 33).

Nessa perspectiva, a importância das regras aceitas pelo grupo e entendidas como estruturantes para que o jogo aconteça e o caráter da obrigatoriedade de seu cumprimento, proporciona uma série de entendimentos de convivência social. Os sentimentos de tensão e alegria e aquele momento mágico que é só envolvimento com a



brincadeira proporciona concentração, dedicação, observação, reflexão e espontaneidade. Também é o momento de observar aquelas crianças com maiores dificuldades de relacionamento.

A participação ativa dos alunos permite a construção de novos saberes. Há portanto necessidade de que o educador planeje e avalie como os alunos interagem durante o processo.

Para Murcia, a importância do jogo no desenvolvimento da criança e nas inúmeras formas de aprendizagem:

A criança conhece e compreende o mundo que a cerca por meio do jogo. Jogando, a criança explora suas possibilidades corporais, interage com outros sujeitos e incrementa seu desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo-social (MURCIA *apud* Artigo, 2005).

E Caiado reforça: “As manifestações lúdicas se inserem de variadas maneiras no universo em que vivem, delas derivam inúmeras formas de exploração, descoberta criação e significação da realidade” (CAIADO, 2007).

Os jogos cooperativos são capazes de diminuir as manifestações de atitudes agressivas e de aproximar as pessoas umas das outras e também da natureza (OLIVEIRAS *apud* RIBEIRO *et al.*, 1998) justifica os benefícios citados em razão de suas características, que são:

- não valorizam o fato de ganhar ou perder;
- evitam a eliminação de participantes, procurando manter todos incluídos até o fim do jogo;
- procuram facilitar o processo criativo, com a flexibilização das regras;
- procuram evitar estímulos à agressividade e ao confronto individual ou coletivo.

O jogo é uma atividade física e mental que desenvolve diferentes capacidades. Almeida relembra que os jogos não são fins mas meios que completam e devem ser somados ao trabalho do educador visando o desenvolvimento de diferentes capacidades.

Ele os classifica da seguinte forma:

- Jogos de interiorização de conteúdos. Objetivos: desenvolver a atenção, memorização, raciocínio, criatividade, valores éticos, agilidade motora.
- Jogos de expressão, raciocínio, interpretação e valores éticos. Objetivos:



desenvolver a memória, a linguagem oral, a sociabilização, valores éticos, criticidade e o raciocínio.

- Jogos de cooperação, integração, expressão corporal, comunicação e coordenação motora. Objetivos: união, inclusão, raciocínio rápido, desenvolvimento das habilidades motoras, comunicação e criatividade (ALMEIDA *apud* RIBEIRO *et al.*, 2003).

O jogo abrange várias situações de conhecimento, permite o momento de jogar e o de refletir e pode ser uma prática de aprendizagens educativas e socioemocionais.

Para Macedo:

A importância no jogo tem toda uma situação de conhecimento físico, do material, das regras, o social e tem uma colocação de problema que o jogo faz, uma tomada de decisões, fazer cálculos, fazer escolhas.

Como trabalhar com os jogos? No jogo tem dois momentos, no primeiro momento, sem teorização, sem recortes que afastam os sujeitos da situação do jogo, viver a experiência do jogar mesmo, entrar em contato com as regras, o perder ou ganhar. No segundo momento, é abordado uma situação de reflexão sobre problemas, um recorte do jogo, essas duas partes se complementam bastante, porque na primeira temos a experiência lúdica, o sujeito como protagonista das suas ações, o aluno sem uma mediação externa do professor, o sujeito, a equipe por ela mesma e já na outra situação tem a mediação do professor, a intencionalidade do professor dirigindo o jogo através de recortes, de certos problemas, colocando questões ou chamando a atenção dos sujeitos para certos problemas que aconteceram na situação do jogo.

O jogo de regras: A atividade do jogo é mental, pensar com a cabeça e na verdade é a mão que representa o pensamento, pensar com a própria cabeça e a cabeça dos meus colegas. Pensando em um jogo um contra um, o pensar em se eu fizer tal coisa, se eu jogar a peça em tal lugar, pensar em onde é melhor eu acertar tal argola, há toda uma elaboração mental, que dirige, que orienta, que determina a melhor ação e depois temos a ação, a representação, a ação sendo realizada em função daquilo que se pensou e na hora da reflexão a gente retoma esse poder mediador do pensamento quando ele é bem qualificado.

O papel dos jogos na educação? O jogo permite de um modo calmo, o jogo não precisa ser feito com muito falatório, com muita teoria, ele permite colocar essas questões de um modo que as crianças entendam, de modo que vive na experiência do jogar, de modo que elas possam concluir que o jogar bem, o compreender melhor a situação do jogo, promove um ganhar, um, se sair bem, realizar bem as jogadas, da mesma forma que um jogar certo, respeitar o colega, promove um jogar gostoso, mesmo que a gente perca, porque possibilita uma troca, uma experiência coletiva (MACEDO, 2013)

Segundo a Base Nacional Curricular Comum – Etapa do Ensino Fundamental, em:

4.3.1.1. CIÊNCIAS NO ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS: UNIDADES TEMÁTICAS, OBJETOS DE CONHECIMENTO E HABILIDADES



Assim, ao iniciar o Ensino Fundamental, os alunos possuem vivências, saberes, interesses e curiosidades sobre o mundo natural e tecnológico que devem ser valorizados e mobilizados. Esse deve ser o ponto de partida de atividades que assegurem a eles construir conhecimentos sistematizados de Ciências, oferecendo-lhes elementos para que compreendam desde fenômenos de seu ambiente imediato até temáticas mais amplas.

Nesse sentido, não basta que os conhecimentos científicos sejam apresentados aos alunos. É preciso oferecer oportunidades para que eles, de fato, envolvam-se em processos de aprendizagem nos quais possam vivenciar momentos de investigação que lhes possibilitem exercitar e ampliar sua curiosidade, aperfeiçoar sua capacidade de observação, de raciocínio lógico e de criação, desenvolver posturas mais colaborativas e sistematizar suas primeiras explicações sobre o mundo natural e tecnológico, e sobre seu corpo, sua saúde e seu bem-estar, tendo como referência os conhecimentos, as linguagens e os procedimentos próprios das Ciências da Natureza (BNCC, 2017, p. 331).

DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO LÓGICO

O educador precisa avaliar estratégias e adequações que favoreçam o desenvolvimento do pensamento lógico.

De acordo com Vygotsky,

[...] a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é a outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de um problema, sob a orientação de um adulto ou um companheiro mais capaz (VYGOTSKY, 1989, p. 4).

Os educadores atuam como mediadores dos processos, os alunos como protagonistas e as atividades realizadas por eles são como o caminho para o desenvolvimento do raciocínio lógico.

Recorrendo a Piaget, o autor que estudou o desenvolvimento da criança e a psicogênese do conhecimento, o conhecimento está através das interações, essas em que a criança é desafiada de forma oculta, constrói novos esquemas. A frase atribuída para essa sequência é a fase do Período Operatório Concreto tendo como características o egocentrismo intelectual e social, a capacidade de interiorizar as ações, ou seja de utilizar a mente em suas tarefas não apenas ações físicas.

Segundo a Base Nacional Curricular Comum – Etapa do Ensino Fundamental, em:



4.2. MATEMÁTICA

O Ensino Fundamental deve ter compromisso com o desenvolvimento do *letramento matemático*, definido como as competências e habilidades de raciocinar, representar, comunicar e argumentar matematicamente, de modo a favorecer o estabelecimento de conjecturas, a formulação e a resolução de problemas em uma variedade de contextos, utilizando conceitos, procedimentos, fatos e ferramentas matemáticas. É também o letramento matemático que assegura aos alunos reconhecer que os conhecimentos matemáticos são fundamentais para a compreensão e a atuação no mundo e perceber o caráter de jogo intelectual da matemática, como aspecto que favorece o desenvolvimento do raciocínio lógico e crítico, estimula a investigação e pode ser prazeroso (fruição) (BNCC, 2017, p. 266).

MOMENTO ARTÍSTICO

Os estudos de Piaget apontam que as fases do desenvolvimento infantil podem ser enriquecidas a partir do momento em que sabemos as características da fase em que trabalharemos. A arte é o coração do imaginário, é a maneira em que a criança expressa seus sentimentos através de diversos tipos de manifestações como por exemplo: na escrita de um poema, na construção de algo, quando um material é um objeto para dar vida a imaginação e ainda a ser apreciado pelo seu próprio criador.

O artista brasileiro Vik Muniz, conhecido pelas suas obras e pelo documentário “Lixo Extraordinário”, que trata sobre o trabalho de catadores de lixo em aterros sanitários, é uma inspiração da magia da transformação de material encontrado no lixo que resulta numa obra de arte que encanta e surpreende. Em suas mãos, o lixo vira obra de arte.

A proposta de construção do próprio jogo com os alunos está voltada à reciclagem de material que poderia virar lixo, mas pode ser transformado em algo divertido como um jogo coletivo, despertando na criança a alegria da criação e o respeito à natureza. Dessa forma a valorização de possíveis materiais que encontramos facilmente, contribui para o despertar da imaginação dos alunos, e conseqüentemente o interesse em diferentes materiais que seriam descartados mas podem se transformar em algum brinquedo divertido.

Segundo a Base Nacional Curricular Comum – Etapa do Ensino Fundamental, em:



4.1.2. ARTE

No Ensino Fundamental, o componente curricular Arte está centrado nas seguintes *linguagens*: as *Artes visuais*, a *Dança*, a *Música* e o *Teatro*. Essas linguagens articulam saberes referentes a produtos e fenômenos artísticos e envolvem as práticas de criar, ler, produzir, construir, exteriorizar e refletir sobre formas artísticas. A sensibilidade, a intuição, o pensamento, as emoções e as subjetividades se manifestam como formas de expressão no processo de aprendizagem em Arte.

O componente curricular contribui, ainda, para a interação crítica dos alunos com a complexidade do mundo, além de favorecer o respeito às diferenças e o diálogo intercultural, pluriétnico e plurilíngue, importantes para o exercício da cidadania. A Arte propicia a troca entre culturas e favorece o reconhecimento de semelhanças e diferenças entre elas.

Nesse sentido, as manifestações artísticas não podem ser reduzidas às produções legitimadas pelas instituições culturais e veiculadas pela mídia, tampouco a prática artística pode ser vista como mera aquisição de códigos e técnicas. A aprendizagem de Arte precisa alcançar a experiência e a vivência artísticas como prática social, permitindo que os alunos sejam protagonistas e criadores (BNCC, 2017, p. 193).

LUDICIDADE NOS JOGOS

Ludicidade enquanto conceito tem sua origem no latim: *ludus*, que significa “jogo”. Contudo, ao longo dos anos tal conceito não ficou restrito apenas à sua origem. Forma de desenvolver a criatividade, o conhecimento, por meio de jogo, música, dança, teatro etc. O intuito é educar, aprender se divertindo e interagindo com os outros. Considerando tal evolução, o lúdico passou a ser reconhecido como elemento essencial para a vida humana. Vale ressaltar que antes desse reconhecimento o brincar era visto como perda de tempo, não sendo tal atividade reconhecida enquanto elemento cultural, sendo sempre o oposto do trabalho (KISHIMOTO, 1998).

No Ensino Fundamental os processos lúdicos ficam praticamente esquecidos, restritos apenas ao recreio escolar. Nesse sentido, é relevante ressaltar que a ludicidade tem papel importante no desenvolvimento cognitivo e social das crianças.

De acordo com Piaget:

Nessa fase operacional concreto que a criança desenvolve com a mais intensidade a imaginação e criatividade. O jogo deve ser direcionado pelo professor com o objetivo de incentivar e estimular a criança para que ocorra uma aprendizagem significativa e prazerosa (PIAGET, 1962, p. 3).



Sendo assim, faz-se necessário que o desenvolvimento do trabalho pedagógico com a prática de jogos e atividades lúdicas seja direcionado, com objetivos claros e finalidades específicas, em que o produto final seja a melhoria na aprendizagem, de forma dinâmica e prazerosa, não apenas o brincar por brincar.

O lúdico é uma ferramenta pedagógica que pode ser utilizada de forma multidisciplinar, no sentido de motivar e despertar o interesse das crianças para a construção do seu próprio conhecimento. Contudo, isso requer criatividade também por parte do(a) professor(a).

Requer algumas possibilidades multidisciplinares, Almeida, aponta:

Em Língua Portuguesa poderá vir em forma de alguns jogos e brincadeiras como paródias, poemas, cartazes com músicas, o que é o que é, bingo, jogo da memória. Em Matemática com jogos de tabuleiros, damas, dominós, esconde-esconde, amarelinhas, pula corda, jogos de boliche construídos com garrafas de água ou PET, campeonatos com bolinhas de gude. Em Ciências Humanas construção de maquetes de diversos ambientes, atividades mentais e de contação de histórias. Em Ciências da Natureza, construção de aviões, carros, barcos, robôs, experiências com tintas, peso. Em Artes o teatro, as danças, as manifestações culturais, diversas modalidades da música entre outras. A escola além de proporcionar aos alunos uma grande diversidade de atividades lúdicas, devem valorizar as brincadeiras e jogos que os alunos já conhecem. Estimular os conhecimentos já existente dos alunos, além da facilidade que o aluno terá para adquirir certo conhecimento, os jogos são essenciais para criar laços de amizade, afeto e companheirismo (ALMEIDA, 2003, p. 3).

A ludicidade é uma forma eficaz para o professor trabalhar em sua Prática Pedagógica, o aluno se envolve com o conteúdo e aprendizagem utilizando no convívio social. Além, do desenvolvimento cognitivo, moral, intelectual, social, físico, dentre outros.

De acordo com Friedmann:

O jogo oferece, muitas vezes, a possibilidade de aprender sobre solução de conflitos, negociação, lealdade e estratégias, tanto de cooperação como de competição social. Os padrões sociais praticados durante o jogo são padrões de interações sociais que as crianças irão usar mais tarde nos seus encontros com o mundo (FRIEDMANN, 1996, p. 24).

Segundo a Base Nacional Curricular Comum – Etapa do Ensino Fundamental, em:



No *Ensino Fundamental – Anos Iniciais*, é importante valorizar e problematizar as vivências e experiências individuais e familiares trazidas pelos alunos, por meio do lúdico, de trocas, da escuta e de falas sensíveis, nos diversos ambientes educativos (bibliotecas, pátio, praças, parques, museus, arquivos, entre outros). Essa abordagem privilegia o trabalho de campo, as entrevistas, a observação, o desenvolvimento de análises e de argumentações, de modo a potencializar descobertas e estimular o pensamento criativo e crítico. É nessa fase que os alunos começam a desenvolver procedimentos de investigação em Ciências Humanas, como a pesquisa sobre diferentes fontes documentais, a observação e o registro – de paisagens, fatos, acontecimentos e depoimentos – e o estabelecimento de comparações. Esses procedimentos são fundamentais para que compreendam a si mesmos e àqueles que estão em seu entorno, suas histórias de vida e as diferenças dos grupos sociais com os quais se relacionam. O processo de aprendizagem deve levar em conta, de forma progressiva, a escola, a comunidade, o Estado e o país. É importante também que os alunos percebam as relações com o ambiente e a ação dos seres humanos com o mundo que os cerca, refletindo sobre os significados dessas relações.

Nesse período, o desenvolvimento da capacidade de observação e de compreensão dos componentes da paisagem contribui para a articulação do espaço vivido com o tempo vivido. O vivido é aqui considerado como *espaço biográfico*, que se relaciona com as experiências dos alunos em seus lugares de vivência (BNCC, 2017, p. 355).

TRABALHO EM GRUPO

O trabalho em grupo, além de representar uma forma coletiva de construir o conhecimento, ainda proporciona o desenvolvimento de muitas outras habilidades, influenciando de forma direta na construção da verdadeira personalidade, sobretudo no que diz respeito aos valores.

Na proposta do trabalho em grupo os participantes se encontram em uma atividade comum onde todos se envolvem, discutem, argumentam, chegando em uma posição final. Ao mesmo tempo aprendem a coexistência, desenvolver o respeito mútuo, bem como dividir tarefas e tudo aquilo que implica uma tarefa coletiva no seu dia a dia.

Ao agrupar alunos que demonstram ter maior facilidade de aprendizagem com aqueles que não manifestam a mesma facilidade, o educador estimula o instinto de cooperação e respeito às diferenças em que os alunos se ajudam de forma natural, com trocas de conhecimento, vivenciando experiências consolidando suas aprendizagens.

Segundo a Base Nacional Curricular Comum – Etapa do Ensino Fundamental, em:



PRÁTICAS DE LINGUAGEM, OBJETOS DE CONHECIMENTO E HABILIDADES

As diversas práticas letradas em que o aluno já se inseriu na sua vida social mais ampla, assim como na Educação Infantil, tais como cantar cantigas e recitar parlendas e quadrinhas, ouvir e recontar contos, seguir regras de jogos e receitas, jogar games, relatar experiências e experimentos, serão progressivamente intensificadas e complexificadas, na direção de gêneros secundários com textos mais complexos.

Preserva-se, nesses eventos de letramento, mesmo em situação escolar, sua inserção na vida, como práticas situadas em eventos motivados, embora se preserve também a análise de aspectos desses enunciados orais e escritos que viabilizam a consciência e o aperfeiçoamento de práticas situadas (BNCC, 2017, p. 89).

A SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Objetivos Gerais

Utilizando o recurso didático jogos, os objetivos gerais dessa sequência didática é que as crianças possam se desenvolver no trabalho em equipe, reconhecer as regras e identificar os objetivos do jogo, elaborar estratégias e avaliar os resultados. Serão aplicados dois jogos: o jogo de dardo e posteriormente o boliche, ambos utilizam a habilidade de acertar o alvo como objetivo para ganhar pontos. Propomos uma sequência didática, com a abordagem multidisciplinar e a intencionalidade de oferecer um aprendizado com diversão para alunos do 2º ano do Ensino Fundamental I do Colégio Uirapuru.

Turma:

2º ano E.

Objetivos Específicos

Oralidade:

Produzir Texto Oral.

Análise Linguística/Semiótica (Alfabetização): compor textos poéticos; ampliar o repertório literário; recitar poemas explorando os recursos existentes na oralidade e



valorizando os sentimentos que o texto vai transmitir; valorizar a entonação de voz, fluência, ritmo e dicção como maneiras de articular e aperfeiçoar a oralidade; aprender a se expressar em grupo; produzir poemas com rimas.

Raciocínio Lógico-Matemático: reconhecer a relevância das regras para que o jogo cumpra seus objetivos, elaborar estratégias para otimizar resultados, avaliar e comparar resultados.

Arte e processos de criação: experienciar a ludicidade, a expressividade e a imaginação, ressignificando materiais para outros fins no âmbito da arte e da construção considerando as possibilidades de exploração e aproveitamento de materiais para novos artefatos.

Ciências da Natureza: refletir sobre a utilização dos produtos industrializados, reutilizando recicláveis fazendo a repensar sobre questões do descarte e como essas ações estão relacionadas ao equilíbrio socioambiental.

Ciências Humanas: agir pessoalmente e em grupo, com respeito, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação.

Habilidades

- ✓ (EF02MA06) Matemática – Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, utilizando estratégias pessoais. Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar).
- ✓ (EF15AR24) Arte – Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais. Matrizes estéticas culturais.
- ✓ (EF02CI01) Ciências da Natureza – Identificar de que materiais (metais, madeira, vidro etc.) são feitos os objetos que fazem parte da vida cotidiana, como esses objetos são utilizados e com quais materiais eram produzidos no passado.
- ✓ (EF02GE10) Ciências Humanas – Aplicar princípios de localização e posição de



objetos (referenciais espaciais, como frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora) por meio de representações espaciais da sala de aula e da escola.

- ✓ (EF15LP02) Português – Leitura/escuta – Estabelecer expectativas em relação ao texto que vai ler (pressuposições antecipadoras dos sentidos, da forma e da função social do texto), apoiando-se em seus conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção desse texto, o gênero, o suporte e o universo temático, bem como sobre saliências textuais, recursos gráficos, imagens, dados da própria obra (índice, prefácio etc.), confirmando antecipações e inferências realizadas antes e durante a leitura de textos, checando a adequação das hipóteses realizadas.
- ✓ (EF12LP05) Português – Oralidade – Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, (re)contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.
- ✓ (EF12LP18) Português – Análise Linguística/Semiótica – Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, sonoridades, jogos de palavras, reconhecendo seu pertencimento ao mundo imaginário e sua dimensão de encantamento, jogo e fruição.

Conteúdo:

Jogos de dardos ao alvo; confecção do jogo de boliche; poemas com rimas.

Tempo:

3 aulas (50 minutos cada aula).

Material necessário:

5 kits de jogos de dardos, garrafas PET (reciclável), meias, anilina (amarelo, vermelho, azul e preto), fita durex colorida, tesoura, lápis, barbante, papel sulfite branco e



colorido, prancheta, caneta para retroprojeter, 5 *tablets* e *Datashow* para vídeos, poema impresso para cada criança: *Infância*, da autora Sônia Miranda.

Mídia digital utilizada:

Kahoot preparado pelas professoras, com atividades para estimular a organização das informações trabalhadas na primeira etapa de apresentação; *A Avó do menino* (poema) de Cecília Meireles (<https://www.youtube.com/watch?v=S7--GRVWPyo>), (0:46) Jogo de dardo magnético (<https://www.youtube.com/watch?v=EWEMhUw0bmA>), (2:35) Clube de Dardos Tatuí (<https://www.youtube.com/watch?v=e1xoZA89mGE>), (0:32) Dica de como jogar boliche (<https://www.youtube.com/watch?v=kdGLx4R5KJg>), (0:40).

Desenvolvimento:

AULA 1 – Apresentação inicial, análise dos conhecimentos prévios dos alunos e reconhecimento da brincadeira em outros contextos sociais.

Momento 1 – Roda de conversa e exposição de alguns modelos de jogos com dardos.

As professoras iniciarão a aula com uma apresentação pessoal e convidarão os alunos para uma roda de conversa com o objetivo de levantar o conhecimento prévio sobre dardos. Mostrariam o jogo, para o conhecimento da turma e iniciaram com as seguintes perguntas:

- ✓ Vocês sabem qual é o nome desse jogo?
- ✓ Quais são os objetos ou peças utilizadas?
- ✓ Será que esse jogo tem regras?
- ✓ Existem outros tipos de dardos, com outros materiais?
- ✓ Tem que ser bom em quê, para acertar o alvo?
- ✓ Precisa ter uma boa mira para acertar o alvo?

Após as perguntas será projetado no *Datashow* alguns modelos de jogos de dardos,

para a observação em grupo.

PRIMEIRO Alvo de feltro e bolinhas de plástico com velcro	SEGUNDO Alvo de plástico e bolinhas de plástico
TERCEIRO Alvo magnético e dardos de plástico com as pontas magnéticas	QUARTO Alvo de sacola com quadrados amarelo e rosa de velcro e bolinhas de feltro



QUINTO
Alvo de plástico com dardos de plástico e as pontas magnéticas



<https://www.centauro.com.br/jogo-de-dardos-leaderm0123r-mktp.html>
<https://www.shopfacil.com.br/jogo-de-dardo-braskit-4437738/p>
https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-957417429-jogo-de-dardo-tabuleiro-magnetico-alvo-40cm-com-6-dardos-_JM
<https://www.amazon.ca/Mealivos-Inflatable-Target-Board-Velcro/dp/B07C97GWQL>
<https://simaro.co/la-marca-de-juegos-magneticos-roll-up-tablero-de-dardos-y-diana-de-juegos-con-dardos>



Apresentar cada alvo e explorar os seus materiais. Observar as hipóteses dos alunos sobre os seguintes questionamentos:

Primeiro (Alvo de feltro e bolinhas de plástico com velcro):

- ✓ Qual é a região do alvo que vale mais pontos?
- ✓ Como é que as bolinhas grudam no alvo?
- ✓ De que material é feito o alvo?
- ✓ De que material são feitas as bolinhas?
- ✓ Como será que o dardo gruda no alvo?

Segundo (Alvo de plástico e bolinhas de plástico):

- ✓ Qual é a região do alvo que vale mais pontos?
- ✓ Como é que os dardos grudam no alvo?
- ✓ De que material é feito o alvo?
- ✓ De que material são feitos os dardos?
- ✓ Como será que o dardo gruda no alvo?

Terceiro (Alvo magnético e dardos de plástico com as pontas de metal):

- ✓ Qual é a região do alvo que ganha-se mais pontos?
- ✓ Como é que os dardos grudam no alvo?
- ✓ Que material é feito o alvo?
- ✓ Que material são feitos os dardos?

Momento 2 – Apresentação de vídeos e aplicação do Kahoot.

Apresentação dos vídeos.

Jogo de dardo Magnético: <https://www.youtube.com/watch?v=e1xoZA89mGE> (0:32)

Clube de dardos Tatuí: <https://www.youtube.com/watch?v=EWEMhUw0bmA> (2:35)



Organização da turma:

- ✓ Após apresentação dos vídeos, com a ajuda da professora da sala serão formados grupos de quatro alunos para as atividades futuras.
- ✓ Cada grupo escolherá um nome para ser utilizado até o fim da sequência didática.
- ✓ Iniciamos um *Kahoot!* (É uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino. Seus jogos de aprendizado, “*Kahoots*”, são testes de múltipla escolha) com a turma já organizada em grupos, sobre o que foi visto e discutido na roda. Retomaremos algumas regras, conceitos, tipos de materiais utilizados para a confecção do jogo de dardos.

Questões como:

1. Qual a principal regra para o lançamento de dardos que vimos nos vídeos?

- a) Não ultrapassar a marca de distanciamento. (alternativa certa)
- b) Chegar bem próximo ao alvo.
- c) Lançar mais de um dardo em uma única jogada.

2. Quem pode jogar este jogo?

- a) Somente adultos.
- b) Somente crianças.
- c) É um jogo para toda família. (alternativa certa)

3. Como é chamado o centro do alvo?

- a) Ponto central.
- b) Mosca. (alternativa correta)
- c) Alvo.

- ✓ No fechamento dessa primeira aula, pediremos para os alunos trazerem de casa



garrafas PET com menos de 1 litro usadas no consumo individual de água e meias velhas, pois eles irão criar um jogo na próxima aula.

- ✓ Pensando em eventuais contratempos para trazer o material necessário, as professoras terão materiais disponíveis para suprir as necessidades.

AULA 2

Momento 1 – Roda de conversa e jogo de dardo no pátio.

- ✓ Recolher as garrafas PET trazidas pelos alunos.
- ✓ Combinar com os alunos que eles lançarão um dardo por partida.
- ✓ Será feito uma roda de conversa com os alunos para lembrar como é o jogo de dardos e quais são as regras, as educadoras farão alguns questionamentos:

Como jogamos o jogo de dardos?

Precisa ter uma boa mira para acertar o alvo?

Como é chamado o centro do alvo?

Tem regras?

Quais são?

Precisa ter a marca de distanciamento para lançar o dardo?

Pode pisar ou ultrapassar a marca de distanciamento?

Quais materiais são necessários para jogar?

Onde precisa acertar o dardo?

Qual é o local do alvo que vale mais pontos?

Preciso calcular onde jogar, para conseguir maior pontuação?

Quantos dardos pode lançar por partida?

Precisa praticar para ter uma boa pontaria?

- ✓ As professoras conduzirão as crianças, no espaço preparado no pátio, para terem um momento com o jogo de dardo ao alvo para experienciar o jogar e aplicar as regras.



- ✓ As professoras reorganizarão os grupos de quatro alunos já combinados e devidamente nomeados no primeiro dia, convidando-os para jogar duas rodadas de dardos ao alvo em um espaço preparado.
- ✓ Já organizado no pátio, cada grupo terá seu jogo de dardo, uma folha sulfite branca, prancheta e uns dois ou três lápis e borracha para anotações.
- ✓ Pedir para escrever o nome do grupo na folha.
- ✓ Cada aluno que jogar e acertar, vai anotar sua pontuação. Depois o grupo soma os pontos de toda a equipe.
- ✓ As crianças jogarão duas partidas do jogo de dardo, no primeiro momento, viverão a experiência do jogar, aplicarão as regras e num segundo momento faremos uma reflexão sobre a experiência do jogo, facilidades, dificuldades, ganhar, perder, aceitar que o colega da equipe não tenha feito muitos pontos, sistematização e problematização.

Momento 2 – Construção do jogo de boliche.

Vamos mostrar uma outra modalidade de esporte que precisa ter uma boa pontaria, o jogo de boliche.

- ✓ Apresentar o vídeo: *Dica de como jogar boliche.*
- ✓ <https://www.youtube.com/watch?v=kdGLx4R5KJg> (0:40)
- ✓ Organizar cada grupo sentado juntos, para assistir o vídeo.
- ✓ Iniciar uma conversa sobre a proposta, pensando e discutindo sobre as diferenças entre o jogo de dardos e o jogo de boliche com as seguintes perspectiva: ambos precisam de regras, de uma boa pontaria, coordenação motora, equilíbrio, força, visão e etc.
- ✓ Qual é o alvo no boliche? Qual é o objetivo lançado para atingir o alvo?
- ✓ Conduzir os alunos para o micro mundo, onde estarão as garrafas PET, trazidas por eles, e outros materiais como: durex colorido, anilina, tesouras, meias trazidas por eles para a construção dos pinos e das bolas para o jogo de boliche. Cada um



dos grupos fabricará os pinos e a bola de meia. Será discutida a ideia de pontuar de forma diferente as garrafas, talvez pelas cores ou tamanho e a decisão será do grupo. Após a decisão eles farão a etiqueta com o valor e colarão em cada garrafa.

- ✓ Propor que cada grupo crie as regras para o jogo de boliche. Eles serão orientados nesse processo para que criem regras simples para o jogo ficar mais divertido. Os alunos terão a opção de escolher os materiais disponíveis ali no espaço do micro mundo para anotar as regras criadas pelo grupo: como será o andamento do jogo e como será realizada a pontuação em cada jogada.
- ✓ Para finalizar a aula, cada grupo apresentará suas regras do jogo de boliche para que os outros grupos conheçam. É um momento importante de organização, de exposição das regras elaboradas e também perguntam sobre as regras dos colegas.

AULA 3

Momento 1 – Jogo de boliche.

- ✓ As professoras retomarão com os alunos os conhecimentos abordados nas aulas anteriores sobre o jogo de boliche construído por eles.
- ✓ Como jogar o jogo de boliche? Quais são as regras?
- ✓ No pátio, com os jogos já expostos e preparados, as professoras acompanharão as crianças já organizadas nos grupos de quatro alunos, para se divertirem e ampliarem os conhecimentos experimentando o jogo e as regras simples inclusive aquelas criadas pelos outros grupos. Próximo aos jogos, estarão as regras expostas, e em caso de dúvidas os monitores e controladores de cada grupo serão solicitados para a explicação, lembrando a importância de que todos os alunos participem. As professoras estarão próximas para quaisquer mediações que julgarem necessárias.

Momento 2 – Criação de um poema.



- ✓ Retornaremos à sala de aula mantendo a organização da turma em grupos, neste momento será realizada uma roda de conversa sobre o gênero poema com discussões e chuva de ideias.
- ✓ Levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos sobre o gênero poema. Serão feitos alguns questionamentos.

O que vocês conhecem sobre o gênero poema?

O poema precisa ter rimas?

Qual é a estrutura que vocês acham que o poema tem?

Vocês conhecem algum poema que fala sobre jogos ou brincadeiras?

- ✓ As professoras orientarão os alunos a observarem o vídeo, apresentarão no *Datashow* o vídeo: A Avó do menino – Cecília Meireles (Poema), para que as crianças retomem o gênero poema.

Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=S7--GRVWPyo> (0:46).

- ✓ Conversarão com os alunos sobre o poema e iniciarão uma conversa com os seguintes questionamentos:

Qual é o autor?

Quais outros textos esse autor trabalha?

O que vocês mais gostaram no poema?

Qual é a estrutura de um poema?

Tem rimas no poema?

Quais são?

A avó vive só?

Qual é o nome do galo da avó?

Qual é o nome do neto da avó?

Qual é o jogo que o neto e a avó jogam?



- ✓ Passar o vídeo novamente para os alunos prestarem atenção nas rimas do poema. Depois farão alguns questionamentos:

Vocês sabem o que é rima?

Quais palavras que rimam?

Quais jogos e brincadeiras que rimam?

- ✓ As professoras realizarão a leitura do poema *Infância*, da autora Sônia Miranda.

INFÂNCIA

ANINHA PULA AMARELINHA
HENRIQUE BRINCA DE PIQUE MARÍLIA
DE MÃE E FILHA MARCELO
É O REI DO CASTELO
MARIAZINHA SUA RAINHA CAROLA
BRINCA DE BOLA RENATO
DE GATO E RATO JOÃO
DE POLÍCIA E LADRÃO JOAQUIM
ANDA DE PATINS TIETA
DE BICICLETA E JANETE
DE PATINETE LUCINHA!
EU ESTOU SOZINHA. VOCÊ QUER BRINCAR COMIGO

(<https://document.onl/education/sequencia-didatica-com-o-poema-infancia.html>)

- ✓ Após a leitura do poema *Infância*, da autora Sônia Miranda, farão alguns questionamentos aos alunos:

Qual é o autor?

Qual é o título do poema?

Sobre o que fala o poema?

O poema tem rimas?

Quais palavras rimam?

Onde está escrito o nome Aninha?

Aninha rima com qual brincadeira?

Henrique rima com qual brincadeira?

Marília rima com qual brincadeira?

- ✓ Pedir para as crianças identificarem as rimas do poema, para o desenvolvimento



na proposta da produção futura.

- ✓ Depois será realizada a leitura de um poema criado pela professora Michele Ottani.

*Poema com rima vamos criar e compartilhar
vamos aproveitar este momento sem perder tempo
jogar, brincar, perder, ganhar o importante é participar
no jogo de dardos e no jogo de boliche capriche
você deve acertar o alvo e o seu grupo será salvo
muitas pontuações irão ganhar e se aventurar
assim uma ótima jogada irão desempenhar com a vitória caminhar
não esqueça de se divertir acertar e sorrir.*

- ✓ As professoras convidarão os grupos para a produção de um poema, com o tema jogos e brincadeiras, que em seguida serão apresentados para a turma.
- ✓ Entregaremos uma folha de papel sulfite colorida para cada grupo, para que possam criar seu poema inspirado em jogos, brincadeiras, diversão e aprendizado vivenciado. Após a criação, cada grupo fará a apresentação do seu poema.
- ✓ Para finalizar, confeccionaremos um varal de poemas, para exposição dos trabalhos no espaço escolar.

Avaliação:

Será avaliado na aula 1:

- ✓ Conhecimento prévio dos alunos em relação ao tema “Jogos de Dardos”.
- ✓ Atenção e observação em relação ao vídeo, perguntas e respostas.
- ✓ “Kahoo”.
- ✓ Envolvimento e interação, levando em consideração o conhecimento prévio sobre jogo buscando estratégias para o lançamento dos dardos.
- ✓ Identificação da pontuação na tabela se utilizou de símbolos ou números para a soma total da pontuação.
- ✓ Observar conflitos e construção de argumentos.



Será avaliado na aula 2:

- ✓ Avaliar a interação dos alunos com os objetos observando as relações entre eles e a troca de informações.
- ✓ Observar e anotar as falas. Reconhecimento do material utilizado no jogo e comparar com algum objeto de conhecimento de sua vivência.
- ✓ Avaliar o comprometimento e trabalho em grupo para confecção do jogo.
- ✓ Observar se utilizam de estratégias além das que foram apresentadas para um melhor resultado na confecção do jogo.

Será avaliado na aula 3:

- ✓ Avaliar interesse de exploração e conhecimento com a aceitação de novas regras “Jogo”.
- ✓ Observar o desenvolvimento e engajamento do grupo avaliando a criatividade e organização dos pensamentos nos registros “Poema”.
- ✓ Observar o desenvolvimento da fala, dicção das palavras e clareza na pronúncia “Apresentação do poema”.

Ficha de observação:

ALUNOS	PARTICIPAÇÃO NAS ATIVIDADES			DESENVOLVIMENTO DURANTE AS ATIVIDADES			TRABALHO EM EQUIPE		
	SATIS	PARC	INSAT	SATIS	PARC	INSAT	SATIS	PARC	INSAT

DISCUSSÃO



Inferimos que a aprendizagem do aluno deve ser construída com métodos práticos, num ambiente organizado, respeitoso e prazeroso, no sentido de trazer e oportunizar jogos educativos incentivando um aprendizado mais lúdico, mais significativo, desenvolvendo habilidades essenciais para torná-los competentes em determinadas práticas e colaborar no desenvolvimento dos indivíduos envolvidos no Processo Educacional.

Além de estimular, se faz necessário propor formas criativas e inovadoras de ensinar, pois ajuda os alunos que possuem dificuldade de aprendizagem para acompanhar a turma e sentir mais segurança no ambiente escolar. Portanto podemos dizer que esta pesquisa nos permitiu concluir que o jogo, quando bem planejado pelo professor, além de proporcionar prazer e diversão, pode representar um desafio e provocar pensamentos reflexivos dos alunos, fazendo com que estes aprendam diversas disciplinas de uma maneira lúdica e eficaz.

PROPOSTAS DE MUDANÇA PARA FUTURA APLICAÇÃO

Ocorrendo a possibilidade de aplicação, teremos que levar em consideração o agendamento dos espaços e a disponibilidade de horário para aplicação das aulas.

Se necessário, improvisos em espaços no interior do colégio serão realizados para melhor atender a dinâmica da sequência didática.

Ainda na situação de uma possível aplicação, a possibilidade de sondagem dos conhecimentos prévios e avaliação no processo, permitiriam ajustes durante o trabalho.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Consideramos que a sequência didática é um procedimento que amplia as aprendizagens com muito cuidado, dando oportunidades aos alunos de diversas apropriações sobre o assunto a ser estudado com um desenvolvimento de certa forma mais eficaz.

Com os estudos feitos sobre o tema escolhido para ser o conteúdo da sequência



didática, o jogo, ficou visível como pode servir e possibilitar a construção de novos conhecimentos, como: regras, a construção de um jogo, a importância de se trabalhar em grupo, respeito às diferenças e sobretudo, prazer e memórias significativas na vivência dessas aulas preparadas nesse intuito.

O caminho da aprendizagem traz incômodos para levar a adaptação de novos esquemas. Fica para as educadoras que são também os mediadores sobre esse processo, a responsabilidade de propagar atividades desse formato, a baliza dessas ações se iniciam em momentos com ludicidade e reflexivos. Momentos esses, que ficam registrados nas vivências dos alunos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P. N. Educação Lúdica. Prazer de Estudar. **Técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1998. 295p. *Apud* LIMA, José Milton, 2008.

BRASIL. MEC. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC**. Versão aprovada pelo CNE, Novembro de 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf Acesso em: 03/03/2020.

CABRAL, Natanael Freitas. **Sequências Didáticas: Estrutura & Elaboração**. 2017. Disponível em: http://www.sbembrasil.org.br/files/sequencias_didaticas.pdf. Acesso em: 03/03/2020.

CAIADO, Ana Paula. Sthel. **Análise psicogenética da inserção dos jogos de regras e das relações cooperativas no ambiente escolar**. 2007. Disponível em: <http://repositorio.ufes.br/bitstream/10/6673/1/DISSERTACAO%20ANA%20PAULA%20S%20CAIADO.pdf>. Acesso em: 11/05/2020.

DALMOLIN, Maique Solange; PIOVANI, Verónica Gabriela Silva. **Jogos e Brincadeiras: Um resgate Histórico-Cultural para as aulas de Educação Física**. 2014. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unioeste_edfis_artigo_maique_solange_dalmolin.pdf. Acesso em: 30/05/2020.

FREITAS, Sirley Leite; COSTA, Michele Gomes Noe da; MIRANDA, Flavine Assis de. **Avaliação Educacional: formas de uso na prática pedagógica**. 2014. Disponível em: <http://revistas.cesgranrio.org.br/index.php/metaavaliacao/article/view/217>. Acesso em: 18/04/2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo:



Perspectiva, 1980 p. 33. *In*: CORIA-SABINI, Marias Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira. Jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Campinas: Papyrus Editora, 3. ed. Disponível em: <https://books.google.com.br>. Acesso em: 10/05/2020.

KISHIMOTO, 2005 *apud* Artigo. **Os Desafios da Escola Pública Paranaense na perspectiva do professor PDE.** p. 4. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unioeste_edfis_artigo_maique_solange_dalmolin.pdf. Acesso em: 29/05/2020.

LIMA, José Milton. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional.** São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-reitoria de Graduação, 2008. Disponível em: <https://sigaa.ufrn.br/sigaa/verProducao?idProducao=1626189&key=2f81e2fb82e9ab11f93e07ce3af64c51>. Acesso em: 30/05/2020.

MACEDO, L. de. **Palestra proferida no canal Nova Escola-Educação.** Os conhecimentos trabalhados nos jogos. Publicado em 22 de Fevereiro de 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KhV0def45fs>. Acesso em: 03/03/2020.

MURCIA, 2005 *apud* Artigo. **Capacitação continuada: O jogo como Recurso Pedagógico importante no processo Ensino-Aprendizagem.** Disponível em: http://www.pucrs.br/ciencias/viali/tic_literatura/jogos/Ribeiro.pdf. Acesso em: 20/04/2020.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Trad. Álvaro Cabral; Cristiano M. Oiticica. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1962 *apud* RIOS, P. P. S.; SILVA, T. O. V Congresso Nacional de Educação, Universidade do estado da Bahia, 2017. Disponível em: http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV117_MD1_SA9_ID6544_01082018100933.pdf. Acesso em: 20/04/2020.

RITZMANN, Camila Duarte Schiavo. **O Jogo na atividade de ensino.** Dissertação de Mestrado, São Paulo, 2009. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-26012011-141257/ptbr.php>. Acesso em: 21/04/2020.

VENTURINI, Daniela Mazzini. **A importância da ludicidade na escola na perspectiva de professores atuantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental.** Universidade Estadual Paulista. Unesp. “Júlio de Mesquita Filho”, p. 23, 2016. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/139273/000863473.pdf?sequence=1>. Acesso em: 19/04/2020.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar.** Porto Alegre: Artmed, 1998.