

Jogos e brincadeiras: concepções e perspectivas no processo de alfabetização da EJA

Educadoras/es da EJA I



Escola de Formação de Educadores do Recife
Professor Paulo Freire



RECIFE
PREFEITURA DA CIDADE

APRESENTAÇÃO

Estimadas (os) educadoras (es) da Rede Municipal de Ensino do Recife;

Na formação, abordaremos o Ciclo Aprofundado de Temáticas do 1º Semestre. Haja vista, o 1º Encontro vem com o tema: **JOGOS E BRINCADEIRAS: CONCEPÇÕES E PERSPECTIVAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DA EJA**, no intuito de promover uma discussão, traçando estratégias de ensino para garantir os Direitos de Aprendizagem dos/as estudantes.

Este estudo está fundamentado na Matriz Curricular da nossa Política de Ensino.

Bons estudos

POLÍTICA DE ENSINO DA RMR



CLIQUE NO LINK ABAIXO PARA FAZER O DOWNLOAD.

<http://www.recife.pe.gov.br/efaerpaulofreire/politica-de-ensino>

CICLO APROFUNDADO DE TEMÁTICAS

1º SEMESTRE

TEMÁTICA: A prática pedagógica na EJA mediada por atividades lúdicas

OBJETIVO: Promover atividades lúdicas, a partir da perspectiva interdisciplinar considerando o respeito à diversidade de gênero e étnico raciais.

PÚBLICO: Professores/as da Educação de Jovens e Adultos - Fase I

1º ENCONTRO: Jogos e brincadeiras: concepções e perspectivas no processo de alfabetização da EJA;

2º ENCONTRO: Contos de Assombração e Literatura Oral – aspectos, históricos, de gênero e étnico-raciais na prática pedagógica da EJA sob o viés da ludicidade;

3º ENCONTRO: Escrivências: a escrita na primeira pessoa – dialogando com as ancestralidades africanas, indígenas e histórias de vida;

4º ENCONTRO: Socialização de experiências pedagógicas sobre o brincar na sala de aula da EJA.

PERÍODO: Março a Junho/2019

CARGA HORÁRIA DE CADA ENCONTRO: 5 h/a

CARGA HORÁRIA TOTAL: 20 h/a

OBJETIVOS

- Promover atividades lúdicas, a partir da perspectiva interdisciplinar, considerando o respeito à diversidade de gênero e étnico raciais.
- Discutir conceitos de ludicidade, jogos, brinquedos e brincadeiras, construindo algumas possibilidades de vivências lúdicas com estudantes da EJA.

PAUTA

1º MOMENTO

- Acolhida: jogo teatral meu nome em movimento.

2º MOMENTO

- Reflexão sobre a prática pedagógica
- Ação-Reflexão-Ação

3º MOMENTO

- Vivências (jogos e brincadeiras)

4º MOMENTO

- Sistematização dos saberes construídos na formação
- Proposição didática para o acompanhamento do fazer pedagógico dos/as professores/as e devolutiva para o próximo encontro.
- **AVALIAÇÃO**

ACOLHIDA

JOGO TEATRAL MEU NOME EM MOVIMENTO



<https://www.google.com.br/search?q=GIF+pensando&tbm=isch&tbs>

REFLEXÕES SOBRE A PRÁTICA...

- Algumas provocações:
- Gente adulta brinca? Joga?
- Como compreendemos o lúdico na EJA?
- É possível “brincar” na EJA? Em sua atuação, enquanto coordenador/a pedagógico/a, você tem estimulado os/as Professores/as a utilizarem jogos e brincadeiras no processo educativo da EJA?

REFLEXÕES SOBRE A PRÁTICA...

- Perguntar: "- Vamos brincar?"
" ou ainda: "- Vamos jogar?"
- Surte o mesmo efeito?
- Há diferenças? Quais?
- Você Prefere brincar ou jogar?

AÇÃO-REFLEXÃO-AÇÃO

BRINCADEIRA

➤ Jogo, brinquedo ou brincadeira ?

Dialogando sobre compreensões, conceitos e aplicabilidade com estudantes de EJA;

Ação de brincar, divertimento. / Gracejo, zombaria. / Festinha entre amigos ou parentes. / Qualquer coisa que se faz por imprudência ou leviandade e que custa mais do que se esperava: aquela brincadeira custou-me caro".

JOGO

- Ação de jogar; folguedo, brinco, divertimento".
- Exemplos: jogo de futebol; Jogos Olímpicos; jogo de damas; jogos de azar; jogo de palavras; jogo de empurra, jogo teatral, jogos corporais, cavalo marinho, jogos de tabuleiro.

ORIGEM LATINA "LUDUS" SIGNIFICA "JOGO"

- O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. A evolução semântica da palavra "lúdico", entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade.

O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo (p.4-5)

- Feijó (1992, p. 02) afirma que “o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória”.
- Santin (1994, p. 03) salienta que a ludicidade promove “ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam com materiais simbólicos”.

DISCUTINDO SOBRE OBJETIVO DA LUDICIDADE NOS DIVERSOS SEGMENTOS

a) Objetivos das atividades lúdicas na Educação Infantil:

- Visam o desenvolvimento das áreas psicomotoras, perceptivas, de atenção, raciocínio e estimulação para o contato com os objetos;

b) Objetivos das atividades lúdicas no Ensino Fundamental:

- Visam desenvolver no aluno as suas potencialidades intelectuais, físicas e criativas, permeadas pelo desenvolvimento social e interpessoal;

DISCUTINDO SOBRE OBJETIVO DA LUDICIDADE NOS DIVERSOS SEGMENTOS

c) Objetivos das atividades lúdicas no Ensino Médio:

- Visam a participação, a solidariedade, a cooperação, o respeito do aluno a si mesmo e ao outro, a análise crítica, a reflexão, a motivação e a participação em sala de aula e o prazer de aprender a aprender;

d) Objetivos das atividades lúdicas na educação de jovens e adultos (EJA):

- Visam uma aprendizagem adequada à realidade do aluno e da sociedade em que está inserido;

DISCUTINDO SOBRE OBJETIVO DA LUDICIDADE NOS DIVERSOS SEGMENTOS

➤ Objetivos das atividades lúdicas para a Terceira Idade:

Visam promover o conhecimento e a convivência com diferentes colegas de maneira natural, espontânea e responsável.

JOGO: DITADO ESTOURADO



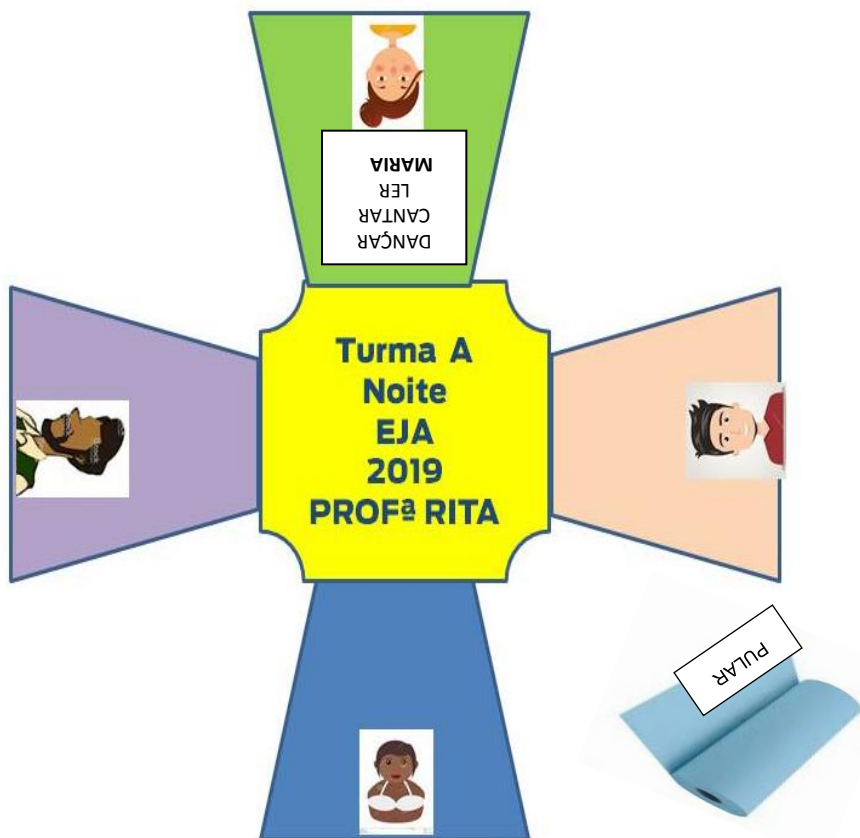
Construção do jogo

- Cada estudante recebe: duas tarjetas (escreve o nome de uma brincadeira e o nome próprio grande) reserva. Em uma tirinha escrever o nome e colocar dentro do balão. Enche o balão e cola no quadro.

Começa o jogo:

- Em círculo cada pessoa identificada com seu nome, coloca no chão a sua frente a tarjeta da brincadeira.
- Cada um vai estourar um balão por vez. Ler o nome que está dentro e todos imitam a brincadeira da pessoa. Termina quando todos os balões são estourados

JOGO: DESCUBRA A PESSOA



Construção do jogo

- Cada estudante faz o seu autorretrato e uma lista , citando: duas brincadeiras e uma característica física;
- A professora vai colar em cada trapezoide um/a aluno/a, sem a turma ver; Em seguida enrola o papel;

Começa o jogo:

- Em círculo uma pessoa começa a desenrolar o papel, ler a palavra e quem escreveu a brincadeira imitar, duas ou três pode repetir, quem desenrolou faz uma aposta das três quem é a pessoa. Continua a desenrolar até terminar de desenrolar e revelar a pessoa.
- O palpite só é feito uma vez; Se no final acertar continua, se não sai da roda.

RELICÁRIO

- Um modo de brincar, com caráter transdisciplinar, com intuito de promover um ambiente de trocas de saberes as/os, estimular a busca por memórias, histórias e curiosidades sobre e das/os estudantes.



www.diariodoscambos.com.br/noticia/nucleo-de-contadores-de-historias-lanca-relicario-de-historias-nesta-quinta

SISTEMATIZAÇÃO DOS SABERES CONSTRUÍDOS

- **Individualmente, vamos pensar sobre a própria aprendizagem?**
- **Escrevam em *post-its* e coloquem no cavalete, de acordo com as perguntas.**
- **O que a formação me proporcionou?**
- **O que eu ainda preciso saber?**



<https://www.google.com/search?biw=1536&bih=755&tbm=isch&sa=1&ei=ck20XLK0L6ez50UP6se72AM&q=gif+escrevendo+no+post+it&oq=gif+escrevendo+no+post+it&gs>

E PARA O PRÓXIMO ENCONTRO

- Proposição didática: repassar para os/as professores/as a proposta e vivência do relicário em sala de aula e devolutiva para o próximo encontro.
- **2º ENCONTRO:** Contos de Assombração e Literatura Oral – Aspectos, históricos, de gênero e étnico-raciais na prática pedagógica da EJA sob o viés da ludicidade.

REFERÊNCIAS

RECIFE. Secretaria de Educação. **Política de Ensino da Rede Municipal do Recife: Educação de Jovens e Adultos.** Élia de Fátima Lopes Maçaíra (Org.), Katia Marcelina de Souza (Org.), Marcia Maria Del Guerra (Org.). Recife: Secretaria de Educação, 2015. (caderno 2, p. 85-2015).

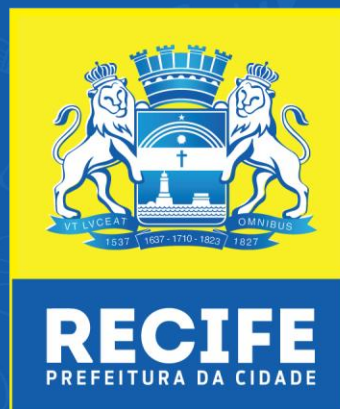
FREITAS, Eliana Sermidi de; SALVI, Rosana Figueiredo. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia.** Disponível em: www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf. Acesso em: 02 de fev. 2019.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte.** Rio de Janeiro: ed. Shape, 1992.

SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico.** Porto Alegre: ed. EST/ESEF – UFRGS, 1994.



Escola de Formação de Educadores do Recife
Professor Paulo Freire



“A pessoa conscientizada tem uma compreensão diferente da história e de seu papel. Recusa acomodar-se, mobiliza-se, organiza-se para o mundo”
(Paulo Freire)

PREFEITURA DO RECIFE
Secretaria de Educação
Diretoria Executiva de Gestão Pedagógica
Escola de Formação de Educadores do Recife Professor Paulo Freire
Rua Real da Torre, 299, Madalena, Recife/PE - CEP: 50.610-000
Tel: 81 3355-5851/ 3355-5856
<http://www.recife.pe.gov.br/efaerpaulofreire>