

CIRCUITO DAS LETRAS: ATIVIDADES LÚDICAS E INTERDISCIPLINARES NO RECREIO ORIENTADO - UMA PROPOSTA DO PIBID

Katiane Fraporti¹, Janaine Wille Baréa², Laura Carolini de Araújo³, Jéssica Gisele Vier⁴, Irania Paula de Araújo⁵, Sandra Fachineto⁶

1. Professora Supervisora do PIBID, EMEIEF Marechal Arthur da Costa e Silva
2. Discente do curso de graduação em Educação Física - Licenciatura, Unoesc, São Miguel do Oeste, SC
3. Discente do curso de graduação em Educação Física - Licenciatura, Unoesc, São Miguel do Oeste, SC
4. Discente do curso de graduação em Pedagogia, Unoesc, São Miguel do Oeste, SC
5. Discente do curso de graduação em Pedagogia, Unoesc, São Miguel do Oeste, SC
6. Docente do curso de graduação em Educação Física, Unoesc, São Miguel do Oeste, SC

Autor correspondente: Katiane Fraporti, katyfraporti@yahoo.com.br

Área: Ciências da Educação

Introdução: As brincadeiras interdisciplinares constituem uma proposta pedagógica que une diferentes áreas do conhecimento por meio do jogo e da ludicidade. Essa ação foi desenvolvida no âmbito do PIBID - Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, com a participação de bolsistas dos cursos de Educação Física e Pedagogia, sob gerência da professora supervisora do programa na escola. **Objetivo:** Proporcionar um circuito interdisciplinar que integre movimento, ludicidade e o reconhecimento da primeira letra do nome de cada criança durante o recreio orientado, estimulando coordenação motora, equilíbrio, agilidade e concentração. **Método:** Participaram do circuito estudantes da Educação Infantil (pré) até o 5º ano do Ensino Fundamental da Escola Marechal Arthur da Costa e Silva, em São Miguel do Oeste. As atividades foram adaptadas conforme a faixa etária. Para a realização do circuito, utilizaram-se cones, bambolês, cordas e um alfabeto móvel. Entre as tarefas propostas, destacaram-se: percorrer ziguez-zagues entre cones; saltar com os dois pés dentro dos bambolês, em sequência ou no formato de amarelinha; caminhar sobre a corda, simulando atravessar uma ponte; pular corda ou passar por baixo dela sem encostar; e, por fim, localizar no chão a primeira letra do próprio nome, entre as letras do alfabeto espalhadas. Todas as atividades foram conduzidas de forma lúdica, incentivando o brincar e a imaginação. **Resultados:** Observou-se grande entusiasmo e alegria das crianças ao participar das atividades. Houve destaque para o prazer em realizar tarefas dirigidas no recreio, como pular corda, o que evidenciou a construção do conhecimento por meio do movimento e do brincar. **Conclusão:** A ludicidade e o ato de brincar têm papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem. Assim, sua utilização como recurso pedagógico interdisciplinar favorece a construção do saber de maneira criativa, colaborativa e prazerosa, contribuindo para formar alunos mais autônomos, críticos e preparados para os desafios do mundo contemporâneo.

Palavras-chave: Psicomotricidade; Aprendizagem significativa; Gameificação.

Agradecimentos: Os autores agradecem ao PIBID - Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, ligado à CAPES/MEC, que oferece bolsas a estudantes de cursos de licenciatura que se dedicam a atividades nas escolas públicas de educação básica.