

OS JOGOS GIGANTES E OS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Coordenadora da Área: OLIVEIRA, Sandra Rogéria

Supervisora: CAMPAGNOLLO, Angela Maria

Bolsistas: PARTICHELI, Ana Léia; GIEHL, Andressa

Curso: Educação Física

Área do conhecimento: ACV

Introdução: A criança vem perdendo o espaço de brincar, ora pelo crescimento dos centros urbanos que reduzem os espaços adequados, ora pela violência das ruas que as limitam a exercerem atividades dentro de casa ou na escola. Nesse sentido, algumas brincadeiras vão se perdendo e as indústrias de brinquedos vão dominando o universo das crianças num contexto cada vez mais consumista. Com o estilo de vida mais acelerado, os pais disponibilizam pouco tempo para construir brinquedo com seus filhos e dar atenção às brincadeiras. Assim, a escola deve possibilitar o lugar de brincar. Diante desses fatos, o Subprojeto do Curso de Educação Física da Universidade do Oeste de Santa Catarina, *Campus de Chapecó*, pretende proporcionar a vivência dos jogos gigantes, possibilitando diferentes formas de brincar, revitalizando jogos tradicionais da cultura universal, como: o *Puluk* e o *Reversi*, disponibilizados pelo Laboratório Interdisciplinar do Lúdico e do Comportamento Motor (Lilucum) da Unoesc, possibilitando aos alunos a experiência em recriar o seu próprio jogo com materiais recicláveis e alternativos.

Metodologia: O processo de aprendizagem ocorreu de forma interdisciplinar, sendo que a primeira etapa do trabalho aconteceu pela capacitação dos acadêmicos bolsistas e seus supervisores no Lilucum. O segundo momento foi a experiência organizada na escola. Os jogos gigantes oportunizaram vivência em grupo, sendo aplicados em aulas de Educação Física e nos intervalos recreativos nas escolas atendidas pelo PIBID. O terceiro momento possibilitou a construção de textos nas aulas de Língua Portuguesa – redigindo, descrevendo suas opiniões, expressados seus sentidos e significados e em Artes – criando e construindo jogos. Os textos estão em fase de análise para construção de relatos de experiências e artigos, para socialização destes em revistas e eventos científicos. **Resultados:** O projeto está em andamento, no entanto, os jogos foram aplicados na Escola Estadual de Educação Básica Bom Pastor, com alunos de 2^a e 3^a série, e no intervalo recreativo as crianças foram convidadas a participar. Nas aulas de Educação Física da Escola de Educação Básica Antonio Morandini está sendo aplicado o jogo *Reversi*. Posteriormente, será organizado sua construção com materiais alternativos e recicláveis e a redação de textos referentes à experiência vivida. **Conclusão:** Conclui-se que todos os alunos tiveram satisfação ao jogar os jogos gigantes, salientando nos textos que gostariam de repetir a experiência, assim como compreenderam suas origens históricas, aprendendo conceitos de solidariedade e cooperação. Dessa forma, eles podem ser considerados como ferramentas para os processos de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos Gigantes. Educação Física. Aprendizagem

sandra.oliveira@unoesc.edu.br

angelamarcamp@hotmail.com