

1ºCongresso de Educação Esportiva SME/Peninsula

Trabalhos Inscritos sobre a temática:

Jogos e Brincadeiras

Título do Trabalho: Brincadeiras simultâneas - **Exposição Oral**

Autor: Janaina do Prado malvino Pereira Almeida

Nome da Unidade Educacional: EMEI Dom Pedro II.....02

Título do Trabalho: Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil - Uma ferramenta no processo de Desenvolvimento e aprendizagem. - **Exposição Oral**

Autor: Alexandre Pereira Santiago

Nome da Unidade Educacional: EMEF Philó Gonçalves dos Santos, Profª.....03

Título do Trabalho: A arte do brincar - **Exposição Oral**

Autor: Felipe da Silva Machado

Nome da Unidade Educacional: Emef Gal Álvaro Silva Braga.....05

Título do Trabalho: Jogos Cooperativos - Promovendo a Cultura de Paz - **Pôster**

Autor: Janaina Silva Coelho

Nome da Unidade Educacional: EMEF Sebastião Francisco O Negro.....06

Título do Trabalho: Construindo jogos pedagógicos: o aluno como protagonista de uma aprendizagem divertida - **Exposição Oral**

Autor: Jéssica Gomes de Jesus Oliveira

Nome da Unidade Educacional: Emef Sérgio Milliet.....07

Título do Trabalho: Livro de Jogos e Brincadeiras dos 6os anos - **Pôster**

Autor: Keila Sgobi de Barros

Nome da Unidade Educacional: EMEF Dr Elias de Siqueira Cavalcanti.....09

Título do Trabalho: Cultura Corporal: introdução ao jogo mancala awele na educação de jovens e adultos, descolonizar é preciso. - **Exposição Oral**

Autor: Fernanda Righetti dos Santos

Nome da Unidade Educacional: CIEJA ITAQUERA.....10

Título do Trabalho: Projeto Brincar - **Pôster**

Autor: Fernanda de Oliveira Furino

Nome da Unidade Educacional: Ceu Formosa - Prof. Eden Silverio.....12

Título do Trabalho: Esporte e Tecnologia: brincadeiras, jogos coletivos e redes sociais como estratégias para aprendizagens. - **Exposição Oral**

Autores: Leonardo Souza Santana, Felipe Teodoro Rodrigues

Nome da Unidade Educacional: CEU Parque Veredas / CEU Perus.....13

1ºCongresso de Educação Esportiva SME/Peninsula

Identificação:

Email: emeidompedro2@prefeitura.sp.gov.br

Nome: Janaina do Prado malvino Pereira Almeida

RF: 7525079

Tel. Cel.: 11967275001

Nome da Unidade Educacional: EMEI DOM PEDRO II

DRE: MP

Tipo de Apresentação: Exposição Oral

Temática Relacionada: Jogos e Brincadeiras

Título do Trabalho: Brincadeiras simultâneas

RESUMO - Limite de 500 palavras (Será desconsiderado o texto acima deste limite)

Na EMEI DOM PEDRO II, localizada no bairro do Jardim Helena, São Miguel Paulista, realizamos quinzenalmente brincadeiras simultâneas, com jogos e brincadeiras, no qual os espaços e materiais são pensados e montados, visando a autonomia e protagonismo das crianças nas escolhas dos espaços livremente. Durante uma hora, as crianças exploram os espaços com autonomia, escolhendo as atividades que desejam participar, bem como o momento que irá se alimentar. São montados espaços como sala de jogos, atividades esportivas na quadra, espaços de artes, sala de confecção e manuseio de massa de modelar caseira materiais não estruturados, e sala com os cantinhos. Toda a proposta pedagógica das brincadeiras simultâneas, são pensadas em diferentes propostas, que possibilitem o brincar, interagir, imaginar, desenvolver habilidades psicomotoras e se divertirem muito. Os espaços são planejados quinzenalmente, através da escuta ativa das crianças, sugerindo os espaços montados para exploração. Os educadores, permanecem nos espaços e na área de circulação, no qual as crianças são valorizadas e respeitadas em suas escolhas, assumindo papel protagonista no processo de ensino e aprendizagem.

No processo de formação dos educadores, os jogos e brincadeiras assumem papel principal, no qual professores são desafiados a repensar e readequar suas propostas, tendo como norteador o Currículo da cidade de São Paulo. Estamos através da solicitação do conselhinho mirim, para que as brincadeiras simultâneas aconteçam semanalmente, com propostas de espaços escolhidos por elas, de acordo com suas vontades e interesses.

Os jogos e brincadeiras são de extrema importância para o desenvolvimento integral de nossas crianças, sendo essencial possibilitar espaços de vivências significativas, através do brincar.

Em nossa unidade a infância é vivida pelas crianças de forma integral, sendo consideradas como sujeitos de direitos, sendo o brincar atividade principal da criança.

Referências Bibliográficas (Três referências)

Curriculum da cidade de São Paulo;

Kishimoto, Tizuko M. (Org.) O Brincar e suas Teorias. São Paulo: Pioneira, 2002;

Indicadores de Qualidade na Educação Infantil. Brasilia:MEC/SEB,2009

1ºCongresso de Educação Esportiva SME/Peninsula

Identificação

Email: prof.santy@gmail.com

Nome: Alexandre Pereira Santiago

RF: 8497095

Tel. Cel.: (11)9-6498-0151

Nome da Unidade Educacional: EMEF Philó Gonçalves dos Santos, Prof^a

DRE: PJ

Tipo de Apresentação: Exposição Oral

Temática Relacionada: Jogos e Brincadeiras

Título do Trabalho: Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil - Uma ferramenta no processo de Desenvolvimento e aprendizagem.

RESUMO - Limite de 500 palavras (Será desconsiderado o texto acima deste limite)

Jogos e brincadeiras na educação infantil

Uma ferramenta no processo de desenvolvimento e aprendizagem.

O homem só é inteiro quando brinca; e é somente quando brinca que ele existe na completa acepção da palavra: homem.

Friedrich Schiller

A brincadeira e os jogos são ação que permeiam a vida dos seres humanos, hoje vivemos num mundo Hightech onde tudo está ao alcance de um toque na tela de um celular.

Para muitos estamos no século da ludicidade, tudo é envolvido pelo divertimento, entretenimento e lazer, no ambiente escolar as atividades lúdicas deveriam ser elementos obrigatórios no desenvolvimento integral da criança.

Nas escolas de educação infantil os Jogos, Brinquedos e Brincadeiras devem ser usado como a principal recurso pedagógico, tornando o aprendizado uma atividade prazerosa. Durante uma brincadeira a criança expressão o que sente, relembra experiências. Brincadeiras e jogos são ferramentas essenciais na aquisição dos domínios Cognitivo, Afetivo, Motor, Social e Moral e através desses domínios que a criança vai desenvolvendo durante as fases da vida ela vai adquirindo conhecimento em outras palavras ela aprende, através de fatores que já carrega consigo como se fosse uma herança genética além de beber das ações que o ambiente lhe proporciona e é nesse ponto que os profissionais da educação devem aparecer.

Na educação infantil (0 aos 5 anos), fase primordial para o desenvolvimento da criança, nesse momento a criança começa a escrever sua história de vida, quanto mais elementos e possibilidades ela puder vivenciar nesse curto trecho da vida, maior será a chance dessa criança aprender prazerosamente.

Mesmo sendo muito pequena, carrega consigo elementos importantes que são apresentados no seu dia a dia, no ambiente familiar, porém nesse ambiente, muitas vezes não possibilita à criança muitas possibilidades de desenvolvimento por diversos fatores, (falta de espaço, tempo com os pais, outras crianças, etc.) mas isso não quer dizer que ela não se desenvolva e aprenda...

1ºCongresso de Educação Esportiva SME/Peninsula

Outro ponto relevante nessa idade é o distanciamento da família, crianças nessa fase são muito apegadas aos pais, principalmente a mãe. Através de atividades lúdicas afetivas podemos ir aos poucos preenchendo essa lacuna gerada pela angústia da separação. Outa possibilidade é promover o convívio com outras crianças, gerando o chamado desenvolvimento social, lembrando que nessa fase do desenvolvimento social está passando pelo “Estágio do Personalismo” que segundo Wallon, vai dos 3 até aproximadamente os 6 anos de idade, a criança é mais voltada para si, buscando o enriquecimento do “eu” formando sua personalidade, nessa fase do desenvolvimento a criança terá conquistas, porém terá muitos conflitos e contradições que surgirão ao longo do desenvolvimento. Vale ressaltar que toda e qualquer atividade relacionada aos jogos e brincadeiras devemos propor desafios compatíveis a idade cronológica da criança, além disso o educador deve acreditar que o brincar é elemento essencial na aquisição do “Conhecimento, Desenvolvimento, Sociabilidade e Construção da Identidade” com isso estimular a imaginação despertar ideias e fazer como que a criança busque soluções para os desafios e o mais importante de tudo BRINQUE junto.

Referências Bibliográficas (Três referências)

Cória-Sabini, Maria Aparecida; Lucena, Regina Ferreira de – Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil – 6ª edição – Campinas-SP – Editora Papirus,2012

Macedo, L.; Petty, Ana L.S.; Passos, Norimar C. – Os Jogos e o Lúdico na aprendizagem escolar – Porto Alegre-RS – Aramed, 2005.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

1ºCongresso de Educação Esportiva SME/Peninsula

Identificação:

Email: felipe_manomana@hotmail.com

Nome: Felipe da Silva Machado

RF: 8497818

Tel. Cel.: 11 962164909

Nome da Unidade Educacional: Emef Gal Álvaro Silva Braga

DRE: BT

Tipo de Apresentação: Exposição Oral

Temática Relacionada: Jogos e Brincadeiras

Título do Trabalho: A arte do brincar

RESUMO - Limite de 500 palavras (Será desconsiderado o texto acima deste limite)

Nas aulas de educação tento buscar brincadeiras regionais ou brincadeiras que os pais brincaram quando crianças, para o resgate do brincar assim como assegura o Eca

Referências Bibliográficas (Três referências)

Artigo 31 da convenção internacional dos direitos da criança- CDC

Eca (Brasil, 1990) artigo 4

Eca artigo 16, parágrafo IV

1ºCongresso de Educação Esportiva SME/Peninsula

Identificação:

Email: jansau2003@yahoo.com.br

Nome: Janaina Silva Coelho

RF: 7338678

Tel. Cel.: 11 966705957

Nome da Unidade Educacional: EMEF Sebastião Francisco O Negro para

DRE: IQ

Tipo de Apresentação: Pôster

Temática Relacionada: Jogos e Brincadeiras

Título do Trabalho: Jogos Cooperativos - Promovendo a Cultura de Paz

RESUMO - Limite de 500 palavras (Será desconsiderado o texto acima deste limite)

Em 2017 recebi uma turma de 6º ano que era muito difícil, os alunos eram dispersos, faziam brincadeiras o tempo todo na aula e costumavam chamar os colegas de apelidos depreciativos promovendo bullying e violência verbal e física na aula, foi um ano de sofrimento e desafio para mim e as vezes tinha vontade de faltar no dia da aula deles. Em 2018 eles novamente estariam comigo e resolvi mudar minha estratégia com eles, convidei o professor da sala de informática que também é por formação professor de Educação Física para desenvolvermos um projeto de Jogos Cooperativos, ele aceitou a parceria e assim nasceu o projeto. Inicialmente nós dois escolhemos os jogos e a aceitação e interesse por parte deles nos surpreendeu, dai iniciamos uma nova fase em que eles foram divididos em grupos e realizaram pesquisas na sala de informática sobre o jogo que queriam passar para os colegas, a cada semana um grupo dava um jogo que havia pesquisado e ao final era feito uma roda de conversa sobre o jogo proposto e como o jogo podia melhorar a convivência nas aulas. Eu tive uma grande mudança de postura deles em minha aula e apesar de aíbda ecistirem episódios de conflito, eles reduziram em 80%. Esse ano estou realizando o projeto de Jogos Cooperativos com os alunos do 3º ano e meus monitores são do fundamental II, desta turma que participou do projeto inicial tenho 5 monitores , eles gostaram tanto que agora fazem os jogos com as crianças.

Referências Bibliográficas (Três referências)

Nossos jogos foram pesquisados no YouTube.

1ºCongresso de Educação Esportiva SME/Peninsula

Identificação:

Email: jeeh.sus@gmail.com

Nome: Jéssica Gomes de Jesus Oliveira

RF: 8421536

Tel. Cel.: (19)988741323

Nome da Unidade Educacional: Emef Sérgio Milliet

DRE: IQ

Tipo de Apresentação: Exposição Oral

Temática Relacionada: Jogos e Brincadeiras

Título do Trabalho: Construindo jogos pedagógicos: o aluno como protagonista de uma aprendizagem divertida

RESUMO - Limite de 500 palavras (Será desconsiderado o texto acima deste limite)

Segundo Rodrigues (2013), jogos e brincadeiras podem ser utilizados como ferramenta na aquisição da aprendizagem significativa para o aluno, pois a ludicidade contribui para o desenvolvimento do raciocínio, da criatividade, das relações interpessoais, do conhecimento lógico-matemático, da representação do mundo e das diferentes formas de linguagens. Kishimoto (1996) define que o brinquedo educativo possui a função lúdica, relacionada com a diversão, prazer e até desprazer, e a função educativa, que ensina qualquer coisa que compete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. Segundo a autora, “quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa” (KISHIMOTO, 1996, p.36). Esse trabalho extrapola a definição apresentada por Kishimoto (1996), pois a proposta didática foi que os alunos elaborassem jogos de percurso com a intenção de revisar, sistematizar e aprofundar os conteúdos geográficos abordados em aula. Essa experiência pedagógica ocorreu no ano de 2019 com alunos do 6º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Sérgio Milliet, localizada na zona leste da cidade de São Paulo. O ponto de partida foi o seguinte questionamento: é possível aprender e se divertir ao mesmo tempo? Para isso, foram estipulados 4 etapas: 1) Pesquisa sobre o tema geográfico; 2) Planejamento em grupo; 3) Construção do jogo e 4) Aprender/revisar os conteúdos jogando. Depois que os alunos brincaram com os jogos inventados pelos colegas, foi realizado uma avaliação da atividade e foi apontado que um jogo de tabuleiro divertido exige situações de desafio interessantes com comandos que solicitavam que o jogador realizasse danças, músicas, desenhos, mímicas ou “micos”. Os alunos autoavaliaram suas criações conforme o esforço, dificuldade e estética do trabalho, sendo que 90% dos alunos se atribuíram nota dez. Assim, solicitar que os próprios alunos elaborassem jogos pedagógicos conforme seus interesses é uma metodologia de ensino que valoriza o estudante como protagonista e autor do seu processo de aprendizagem. Além de aprender sobre os conteúdos geográficos tanto na elaboração quanto no momento do jogo, a principal potencialidade dessa proposta é o trabalho em grupo, já que os jogadores precisam seguir regras e saber conciliar a competição com a convivência. Desse modo, essa experiência está em consonância com a educação cidadã que “consiste na interação entre os

1ºCongresso de Educação Esportiva SME/Peninsula

sujeitos, preparando-os por meio das atividades desenvolvidas na escola, individualmente e em equipe, para se tornarem aptos a contribuir para a construção de uma sociedade mais solidária, em que se exerce a liberdade, a autonomia e a responsabilidade" (BRASIL, 2013,p.24 e 25). Portanto, é possível entender que o brincar e o aprender não devem ser dissociados, ou restritos ao momento do recreio ou às aulas de Educação Física, constituindo um importante recurso no processo de ensino-aprendizagem para todos os componentes curriculares.

Palavras-chave: Jogos Pedagógicos; Jogos de Percurso; Ensino de Geografia.

Referências Bibliográficas (Três referências)

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica. Brasília: MEC/SEB/DICEI, 2013.

KISHMOTO, Tizuco Mochida. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 1996.

RODRIGUES, Lídia da Silva. Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização. 2013. 98 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

1ºCongresso de Educação Esportiva SME/Peninsula

Identificação:

Email: sgobi.keila@gmail.com

Nome: Keila Sgobi de Barros

RF: 8470421

Tel. Cel.: 11971554450

Nome da Unidade Educacional: EMEF Dr Elias de Siqueira Cavalcanti

DRE: FB

Tipo de Apresentação: Pôster

Temática Relacionada: Jogos e Brincadeiras

Título do Trabalho: Livro de Jogos e Brincadeiras dos 6os anos

RESUMO - Limite de 500 palavras (Será desconsiderado o texto acima deste limite)

O livro de jogos e brincadeiras surgiu de um trabalho desenvolvido durante as aulas em substituição nos 6ºs anos. A proposta considera a ludicidade vivência estruturante do ser humano; a importância da valorização do jogo como experiência de constituição de si enquanto sujeito em relação consigo e com o mundo; a compreensão do jogo como prática humana algo essencial que contribui com o desenvolvimento integral, com o ingresso na cultura de um povo e é parte do processo de socialização. Com o objetivo de resgatar as brincadeiras vividas durante a própria infância e de seus familiares; vivenciar diferentes brincadeiras; refletir acerca do papel da brincadeira e dos jogos em nossas vidas; criar e vivenciar jogos e brincadeiras coletivamente visando a elaboração de um banco de jogos e brincadeiras para que todas as turmas da escola fossem beneficiadas, foram realizadas atividades de sensibilização, experiência de diferentes brincadeiras, criação e experimentação coletiva de jogos. Diversos desafios foram enfrentados durante o processo: frequência de acesso às turmas instável, pouco interesse de parte dos(as) estudantes durante o processo, dificuldades de organização do raciocínio e elaboração de textos, desvalorização do trabalho realizado cotidianamente. Ao final, as turmas ficaram surpresas com o resultado do trabalho e foi possível identificar o desejo de prática de tais atividades durante as aulas de educação física. Os(as) estudantes demonstraram pouca confiança no desenvolvimento do trabalho e o resultado trouxe uma possibilidade de identificação com seu potencial de produção e valorização de seus saberes e fazeres.

Referências Bibliográficas (Três referências)

- COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do ensino de educação física. São Paulo: Cortez, 1992.
- DAOLIO, J. Educação Física e o conceito de cultura. Campinas, SP: Autores Associados, 2004.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura* (1938). São Paulo, Perspectiva, 2008.

1ºCongresso de Educação Esportiva SME/Peninsula

Identificação:

Email: nanda_righetti@hotmail.com

Nome: Fernanda Righetti dos Santos

RF: 7930798

Tel. Cel.: 011949967567

Nome da Unidade Educacional: CIEJA ITAQUERA

DRE: IQ

Tipo de Apresentação: Exposição Oral

Temática Relacionada: Jogos e Brincadeiras

Título do Trabalho: CULTURA CORPORAL: INTRODUÇÃO AO JOGO MANCALA AWELE NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS, DESCOLONIZAR É PRECISO.

RESUMO - Limite de 500 palavras (Será desconsiderado o texto acima deste limite)

A Educação de jovens e adultos (EJA) é formada por um público em especial composto por adultos, jovens, idosos e pessoas com diferentes formas de deficiências, agregando assim pessoas que deixaram de ser escolarizadas regularmente na educação básica.

Deste modo é fundamental que a Educação Física enquanto componente curricular refine seu olhar e procure desenvolver suas ações pedagógicas focando objetivamente neste grupo de pessoas que precisam ser incluídas socialmente a partir dos processos educacionais que as levem a refletir sobre si e o mundo que as cerca, levando-as se posicionar e redefinir seu papel de atuação num mundo que vive em transformação, que pede cada vez mais ações democráticas e respeito as diferenças, e afirmação do direito de existir principalmente das tidas minorias.

Pensando neste sentido os saberes socializados pela a Educação Física na EJA devem colaborar com esta evidente necessidade dos educandos e educandas desta modalidade de educação que precisam estar afinados com esta nova realidade de mundo, a partir de uma abordagem que venha de encontro com tais expectativas, sendo assim, o trabalho foi ancorado no currículo cultural, e nos princípios ligados ao multiculturalismo crítico, descolonização do currículo, objetivando a justiça curricular, inclusão e democracia, a ideia do projeto foi de trabalhar o Mancala Awele enquanto jogo de tabuleiro ligado a Cultura Africana uma vez que esta temática abarca de modo geral estes princípios.

Sobre isto a ideia foi desenvolver uma temática atrelada a Africanidades em questão o jogo de tabuleiro Mancala com o intuito de ampliar o conhecimento dos alunos em relação às diversas manifestações corporais não decorrentes do ciclo eurocentrista do conhecimento, levando assim os alunos a novas perspectivas e olhares mais descolonizados em relação a diversidades de saberes advindos do mundo que os cercam.

Para realizar o projeto foram realizadas pesquisas de campo, mapeamento do conhecimento prévio do aluno, visitação a biblioteca, realizou-se a leitura de alguns autores referenciados na área da cultura corporal e nos estudos do currículo cultural, além de estudos sobre as culturas do continente Africano, apropriação e vivências sobre o jogo Mancala, além da utilização de materiais áudio visuais, ligados ao tema.

1ºCongresso de Educação Esportiva SME/Peninsula

Com o Mancala AWELE a Educação Física levou os alunos a refletirem e reconhecer a partir do jogo, os diversos saberes dos povos oriundos do continente Africano, mostrando-lhes que culturas para além do circuito eurocentrista também são produtoras de saberes, de modo a contribuir efetivamente a desconstrução de alguns preconceitos e estereótipos ligados aos povos advindos do continente africano e assim de certo modo colaborou com os processos de ampliação e aprofundamento dos educandos e educandas em relação ao mundo que os cercam, propondo-lhes novas posturas e maneiras de interagir com o outro, colaborando com a construção da identidade e da cidadania de pessoas mais bem preparadas para viver num mundo cada vez mais diverso e multicultural.

Referências Bibliográficas (Três referências)

NEIRA, Marcos Garcia. Educação Física Cultural. Inspiração e prática pedagógica. 1ed. Jundiaí(SP). Paco 2018.

SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria Pedagógica. Currículo da Cidade: Ensino Fundamental: Educação Física. São Paulo: SME/COPED, 2017.

SILVA, T. T. da. Documentos de Identidade: uma introdução às teorias do currículo. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica. 2007.

1ºCongresso de Educação Esportiva SME/Peninsula

Identificação:

Email: fernandafurino@gmail.com

Nome: Fernanda de Oliveira Furino

RF: 7750617

Tel. Cel.: 11966767704

Nome da Unidade Educacional: Ceu Formosa - Prof. Eden Silverio

DRE: IQ

Tipo de Apresentação: Pôster

Temática Relacionada: Jogos e Brincadeiras

Título do Trabalho: PROJETO BRINCAR

RESUMO - Limite de 500 palavras (Será desconsiderado o texto acima deste limite)

Projeto brincar, realizado desde de 2016 com o Centro de Educação infantil Adelaide Teresa Lopes Cimonari, nas terças e quintas feiras, com faixa etária de 2 a 4 anos. Objetivo: Vivenciar nos diferentes espaços a potencialidade de seu repertório motor. Desenvolver aspectos físicos, intelectuais, cognitivos de forma lúdica e significativa. Desafios: trazer a família para o contexto educacional e Propor atividades que desvinculem do mundo digital. Metodologia: utilização várias linguagens corporais por meio de brincadeiras, rodas cantadas, percussão corporal, gestos, figuras.

Referências Bibliográficas (Três referências)

GALLAHUE, David L.; OZMUN, John C. Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos. São Paulo: Phorte, 2005;.

Tizuko Morschida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 200

LDB 9394/96 Atualizada em 2013: seção II DA EDUCAÇÃO INFANTIL

1ºCongresso de Educação Esportiva SME/Peninsula

Identificação:

Email: Isprofef@yahoo.com.br

Nome: Leonardo Souza Santana, Felipe Teodoro Rodrigues

RF: 8047111, 781060

Tel. Cel.: 11981509664 / 11983038285

Nome da Unidade Educacional: CEU Parque Veredas / CEU Perus

DRE: MP

Tipo de Apresentação: Exposição Oral

Temática Relacionada: Jogos e Brincadeiras

Título do Trabalho: Esporte e Tecnologia: brincadeiras, jogos coletivos e redes sociais como estratégias para aprendizagens

RESUMO - Limite de 500 palavras (Será desconsiderado o texto acima deste limite)

O esporte como fator de desenvolvimento humano proporciona diversas aprendizagens. Este estudo, portanto, buscou analisar como as brincadeiras e jogos coletivos contribuem com a aprendizagem de modalidades esportivas coletivas e como a utilização de recursos tecnológicos contribuem com as aprendizagens. A metodologia adotada debreça-se nas estratégias de dois professores de educação física, aplicando aulas de voleibol e futsal em dois/três momentos semanais, durante 8 meses, no ano de 2018, atendendo 130 alunos/as, com idade entre 10 e 17 anos, em equipamentos educacionais e esportivos localizados em duas diferentes regiões do município de São Paulo. O caráter exploratório e qualitativo deste estudo apoia-se na pesquisa-ação, com o propósito de compreender coletivamente possíveis relações e promover mudanças nos determinados contextos. Como resultados foram observadas que as estratégias adotadas contribuem com maior participação e interação nas aprendizagens das modalidades esportivas coletivas e, a gravação, transmissão e divulgação de aulas em redes sociais possibilitaram a aproximação de familiares, novos/as alunos/as, a autoavaliação das aprendizagens e desempenhos alcançados.

Referências Bibliográficas (Três referências)

- Monteiro, J. L. (2007). Jogo, interatividade e tecnologia: uma análise pedagógica. *Cadernos da Pedagogia*, 1 (1).
- Scaglia, J. A., Reverdito, R. S., Leonardo, L., & Lizana, C. J. R. (2013). O ensino dos jogos esportivos coletivos: as competências essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo organizacional sistêmico. *Movimento*, 19(4).
- Tripp, D. (2005). Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. *Educação e pesquisa*, 31(3), 443-466.