

## **CAPACITAÇÃO CONTINUADA: O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO IMPORTANTE NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM**

Anecy Ruvieri Ribeiro (GELL/PUCPR) [anecyrr@hotmail.com](mailto:anecyrr@hotmail.com)

Benedito Aparecido Ribeiro [auditoribeiro@hotmail.com](mailto:auditoribeiro@hotmail.com)

Cleber Mena Leão Junior (GELL/PUCPR) [prof.cleberjunior@hotmail.com](mailto:prof.cleberjunior@hotmail.com)

### **Resumo:**

Estamos vivendo um momento de transição, caracterizado por mudanças rápidas, profundas e provocadoras de instabilidades em todos os setores. Hoje, o campo da educação talvez seja o que com maior intensidade esteja refletindo essas transformações. Além do avanço tecnológico, a educação está mais exigente e complexa e, de acordo com Moran (2004), que ao falar sobre as perspectivas da educação, destaca a mudança do ambiente de aprendizado; saindo da sala de aula para espaços presenciais e virtuais, e a figura do professor, que antes era o centro, a pessoa responsável pela transmissão do conhecimento, para formar o mediador da aprendizagem, fazendo com que todos participem e aprendam juntos. O trabalho teve como objetivo, através de pesquisa bibliográfica, identificar a importância da capacitação continuada para a utilização dos jogos como um recurso pedagógico importante para o processo ensino aprendizagem. Ao participarem da capacitação continuada e começarem a utilizar os jogos no seu dia-a-dia, os docentes estarão preparados para desenvolver novas práticas e tornar a sala de aula um ambiente interativo e prazeroso.

**Palavras chave:** Capacitação Continuada, Jogo, Recurso Pedagógico.

## **CONTINUING TRAINING: THE GAME AS A TEACHING LEARNING PROCESS IMPORTANT IN LEARNING**

### **Abstract**

We are living a moment of transition, characterized by rapid, profound and provocative instabilities in all sectors. Today, the field of education is perhaps what is more strongly reflect these changes. In addition to technological advancement, education is more demanding and complex, according to Moran (2004), that when talking about the prospects of education, highlights the changing learning environment, leaving the classroom to classroom and virtual spaces, and figure of the teacher, who was once the center, the person responsible for the transmission of knowledge, to form the learning facilitator, causing everyone to participate and learn together. The study aimed, through literature search, identify the importance of continuous training for the use of games as an important educational resource for the learning process. By participating in ongoing training and begin to use games in their day-to-day, teachers will be prepared to develop new practices and make the classroom an interactive and enjoyable.

**Key words:** Continuous Training, Game, Educational Resource.

## **Introdução**

São apresentadas nessa pesquisa algumas observações acerca da necessidade de maior incremento à capacitação continuada como um dos importantes fatores de enfrentamento dos desafios cada vez maiores com que se defrontam todos os que se envolvem com a educação. O ponto central é o aproveitamento do jogo<sup>1</sup> como ferramenta pedagógica que pode, se devidamente trabalhada, proporcionar resultados altamente satisfatórios ao processo ensino aprendizagem.

## **Capacitação continuada para enfrentar os novos desafios**

Novos desafios surgem constantemente aos que atuam e se dedicam à educação. Estamos passando por mudanças que atingem todos os setores da sociedade, como surgimento cada vez mais acelerado de novas tecnologias, facilidade e rapidez de acesso à informação e o avanço do conhecimento científico. Porém, a escola, sendo uma instituição social destinada à educação das novas gerações, não consegue manter seus professores atualizados e resolver os inúmeros problemas contemporâneos, como evasão escolar, dificuldade de aprendizado, falta de disciplina e pouca motivação dos professores e alunos. O ser humano deve estar preparado para enfrentar essas transformações, principalmente no campo da educação, que será mais exigente e complexa:

A educação será mais complexa, porque cada vez sai mais do espaço físico da sala de aula para muitos espaços presenciais e virtuais; porque tende a modificar a figura do professor como centro da informação para que incorpore novos papéis como os de mediador, de facilitador, de gestor, de mobilizador. Desfocalizará o professor para incorporar o conceito de que todos aprendemos juntos, de que a inteligência é mais e mais coletiva, com múltiplas fontes de informação. (MORAN, 2004, p. 32).

Apesar de algumas instituições buscarem novas metodologias com o propósito de reformulação do sistema escolar, muitas ainda estão focadas no ensino tradicional, que têm o professor como o centro, o sujeito ativo, responsável pela transmissão do conhecimento de forma mecânica; e o aluno, o sujeito passivo, que não pode contestar ou participar, apenas decorar o conteúdo aplicado pelo professor. O professor deve atuar como mediador do processo ensino-aprendizagem; o ensino deve estar centrado no aluno, ou seja, o ensino que leva o aluno a construir seu próprio conhecimento Carvalho (2003).

As universidades têm papel fundamental na formação do professor, mas não pode ser a única opção. A formação continuada é uma exigência para os tempos atuais. A busca por aperfeiçoamento e novos conhecimentos para enriquecer a prática pedagógica, seja a partir de cursos, oficinas, seminários, palestras ou pós-graduação são instrumentos que irão contribuir não só no trabalho do docente, mas também trará resultados positivos na qualidade do ensino.

A formação contínua, como define Almeida (2005 apud GARCIA, 1995) pode ser entendida

---

<sup>1</sup> O termo jogo é utilizado para especificar o jogo educativo no seu sentido amplo “como material ou situação que permite a livre exploração em recintos organizados pelo professor, visando ao desenvolvimento geral da criança” (KISHIMOTO, 1998, p.22).

como sendo o conjunto de atividades desenvolvidas pelos professores em exercício com objetivo formativo, realizadas individualmente ou em grupo, visando tanto o desenvolvimento pessoal como ao profissional, na direção de prepará-los para a realização de suas atuais tarefas ou outras novas que se coloquem.

Nesse contexto, a partir da formação continuada, sobretudo dos cursos de capacitação<sup>2</sup>, o professor poderá se preparar para utilizar uma ferramenta que se mostra cada vez mais eficiente no processo educativo, o jogo, que como recurso pedagógico traz novas possibilidades à prática educativa. Além de possibilitar o desenvolvimento de diferentes habilidades, também proporciona ao professor uma forma de dinamizar seu trabalho e despertar no aluno o prazer de aprender.

## O Jogo e suas possibilidades

Além das várias possibilidades e funções atribuídas ao jogo, Wittizorecki (2009, p. 73-74) contempla alguns valores que podem ser alcançados utilizando os jogos:

- **VALOR FÍSICO:** nessa perspectiva, o jogo representaria a possibilidade de trabalhar as propriedades motoras, como a força, a resistência, a velocidade, a flexibilidade, o equilíbrio e a coordenação, além das habilidades motoras básicas, como correr, saltar, lançar, balançar-se.
- **VALOR PSÍQUICO:** nessa perspectiva, o jogo representaria a possibilidade de externar tensões emocionais, possibilitando um efeito catártico nas vivências, além de experimentar diferentes papéis e lugares: liderar ou ser liderado, foco na individualidade ou na coletividade, o fato de vencer ou perder, de ter êxito ou fracasso, de exercer a tolerância consigo e com o outro.
- **VALOR INTELECTUAL:** nessa perspectiva, o jogo representaria a possibilidade de analisar e enfrentar desafios e problemas de diferentes complexidades que exijam a construção de variadas respostas e alternativas, estimulando, assim, as funções cognitivas do indivíduo.
- **VALOR SOCIAL:** nessa perspectiva, o jogo representaria a possibilidade de ampliação do espaço social da criança, em função da interação, convivência e dos laços estabelecidos com outros sujeitos que com ela brincam, incorporando e reconstruindo pautas sociais de relacionamento;
- **VALOR EDUCACIONAL:** nessa perspectiva, o jogo, por meio do planejamento do adulto, representaria a possibilidade de organizar intencionalmente a aprendizagem de normas, valores e conteúdos. Nesse caso, não estamos nos referindo ao jogo como sinônimo de brincar. Ao vislumbrá-lo intencionalmente com seus valores educativos, o enquadramos em outra classe como jogo pedagógico.

Também em função dessas possibilidades que os jogos proporcionam, dando destaque para os jogos cooperativos, nos quais os objetivos são comuns, as ações são compartilhadas e os benefícios são distribuídos para todos (BROTTO, 2011), é importante aproveitá-los como uma

---

<sup>2</sup>“Capacitação: essa terminologia ainda é usada no Sistema Municipal de Ensino; retira-se o docente do contexto de trabalho para que este possa ser instrumentalizado e capacitado com novas teorias e metodologias, depois voltem a aulas e as apliquem.” (MARQUESIN; PASSOS, 2007, p. 3).

alternativa para a diminuição da violência, falta de disciplina e evasão escolar.

Oliveiras (1998 apud CORREIA, 2006 p. 46-47) apresenta os jogos cooperativos como capazes de diminuir as manifestações de atitudes agressivas e de aproximar as pessoas uma das outras e também da natureza, 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.

Cavallari (2006 apud BROTTTO, 2001, p. 56) faz uma comparação entre as formas de percepção, vivência e ação dos jogos competitivos e jogos cooperativos:

<b>JOGOS COMPETITIVOS</b>	<b>JOGOS COOPERATIVOS</b>
São divertidos apenas para alguns.	São divertidos para todos.
Alguns jogadores têm o sentimento de derrota.	Todos os jogadores têm um sentimento de vitória.
Alguns jogadores são excluídos por sua falta de habilidade.	Todos se envolvem independentemente de sua habilidade.
Aprende-se a ser desconfiado, egoísta ou sentir-se melindrado com os outros.	Aprende-se a compartilhar e a confiar.
Divisão por categorias: meninos X meninas, criando barreiras entre as pessoas e justificando as diferenças como uma forma de exclusão.	Há mistura de grupos que brincam criando alto nível de aceitação mútua.
Os perdedores ficam de fora do jogo e simplesmente se tornam observadores.	Os jogadores estão envolvidos nos jogos por um período maior, tendo mais tempo para desenvolver suas capacidades.
Os jogadores não se solidarizam e ficam felizes quando alguma coisa de “ruim” acontece aos outros.	Aprende-se a solidarizar com os sentimentos dos outros, desejando também o seu sucesso.
Os jogadores são desunidos.	Os jogadores aprendem a ter um senso de unidade.
Os jogadores perdem a confiança em si mesmo quando eles são rejeitados ou quando perdem.	Desenvolvem a auto-confiança porque todos são bem aceitos.
Pouca tolerância à derrota desenvolve em alguns jogadores um sentimento de desistência face de dificuldades.	A habilidade de perseverar face às dificuldades é fortalecida.
Poucos se tornam bem-sucedidos.	Todos encontram um caminho para crescer e se desenvolver.

Cavallari (2006, apud Brotto, 2001 p. 56)

O jogo é uma atividade física e mental que desenvolve diferentes capacidades. Almeida (2003, p. 119) relembra que os jogos não são fins mas meios que completam e devem ser somados ao trabalho do educador e para facilitar a aplicação dos jogos visando o desenvolvimento de diferentes capacidades ele os agrupou 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.

## O Jogo como recurso pedagógico

O jogo tem papel fundamental no desenvolvimento do ser humano e pode ser utilizado como uma ferramenta eficiente no processo educativo. Como destaca Melo (2008) ao falar sobre o jogo em sala de aula, o aluno aprende inconscientemente, pois a diversão alivia a pressão escolar e a necessidade constante de dominar o conteúdo – a pressão escolar é substituída pela descontração e os resultados são mais expressivos.

Muitos professores sonham em ter seus alunos com vontade de ir para escola, querendo aprender mais, sem que seja uma obrigação. Mas o que os professores estão fazendo para que isso se torne realidade?

Para atingir esse fim é preciso buscar novas metodologias de ensino, repensar o conteúdo e as práticas pedagógicas; substituir a rigidez e a passividade imperantes no processo ensino-aprendizagem por métodos que reforcem o amor pela vida, pela alegria, pelo entusiasmo de aprender e seduzir os seres humanos para o prazer de conhecer. Deve-se ter consciência do significado de educar. Conforme ressalta Dallabona e Mendes (2004, p. 110) “Educar é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo. É seduzir os seres humanos para o prazer de conhecer. É resgatar o verdadeiro sentido da palavra “escola”, local de alegria, prazer intelectual, satisfação e desenvolvimento.”

Torna-se cada vez mais necessário resgatar o prazer no trabalho, na educação e na vida. Utilizando o jogo como recurso pedagógico o professor trabalha mais feliz, e como afirma Dallabona e Mendes (2004 apud MARCELLINO, 1990, p. 126) “É só do prazer que surge a disciplina e a vontade de aprender.”

Para que se tenha um bom aproveitamento e resultados satisfatórios na utilização dos jogos é preciso ter algum conhecimento prévio das características e necessidades de cada faixa etária (Tabela 1), saber como aplicar e mediar o jogo.

Wittizorecki (2009, p. 88) nos alerta para os fatores que devem ser evitados nos jogos:

**ELIMINAÇÃO DOS PARTICIPANTES:** a eliminação pode trazer uma sensação de frustração nos participantes, deixando-os na condição de observadores, quando o fator *participação* é primordial.

**DISCRIMINAÇÃO:** seja de ordem sexual, étnica, religiosa ou outra qualquer, é importante que os estigmas não sejam reforçados nos jogos. Faz-se necessário evitar, por exemplo as “brincadeiras de meninas” e “brincadeiras de meninos”, de modo a favorecer a igualdade de oportunidades e de papéis, devendo o professor problematizar os estereótipos de gêneros em voga nos diferentes jogos.

**DIREÇÃO AUTORITÁRIA:** o professor não deve se colocar como eixo central da aula, possibilitando um espaço para que todos possam propor e dirigir a atividade em algum momento.

## **Referencial Teórico**

Muitos estudos foram feitos sobre os jogos, por autores de diversas áreas, como Piaget (1970), Huizinga (1971), Winnicott (1975), Vygotsky (1998), sempre destacando a importância do jogo no desenvolvimento da criança e as inúmeras formas de aprendizagem. Segundo Rosario Ortega, citado por Juan Murcia (2005, p.10), “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, 2005). Winnicott (1971, p. 80) relaciona o brincar com a atividade criativa e a busca do eu, “é no brincar que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu”. Vygotsky nos seus estudos sobre o desenvolvimento intelectual, demonstra a importância da interação social, do jogo e a imitação:

Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança. (VYGOTSKY, 1999, apud OLIVEIRA, 2007).

## **Aspectos Metodológicos**

A metodologia se concentra numa consulta às principais abordagens referentes ao jogo e suas principais e mais significativas concepções como fator com papel reconhecido no desenvolvimento do ser humano em suas diferentes fases etárias e como ferramenta com potencial educativo ainda insuficientemente aproveitado.

## **Apresentação e Análise dos resultados**

O contato com as abordagens que pesquisam o jogo e seu potencial, embora em estágio meramente exploratório, resultou na percepção de que há ainda caminhada longa a ser percorrida até se chegar à inserção do jogo no processo de formação dos que lidam com os seres humanos nas inúmeras atividades, de maneira a aproveitar o máximo possível todo o seu potencial.

## **Considerações Finais**

Pelo exposto, é possível afirmar que o jogo pode se constituir em poderosa ferramenta pedagógica, aplicável em atividades nas mais diferentes disciplinas para atingir objetivos diversificados, com integrantes em condições variadas, o que pressupõe um preparo em profundidade e em constante aprimoramento e atualização de todos os envolvidos no processo de ensino aprendizagem, o que remete imediatamente à necessidade da capacitação continuada.

## Referências Bibliográficas

- ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11. ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- ALMEIDA, I. A. Formação contínua de professores. **Proposta Pedagógica: formação continuada de professores**. São Paulo, v. 3, p.4, ago. 2005.
- BRANDÃO, C. R. **O que é método Paulo Freire**. São Paulo: Brasiliense, 1981.
- CALDAS, S. P. S; FERREIRA, I. L. **Atividades na pré-escola**. 11. ed. São Paulo: Saraiva, 1986.
- CARVALHO, A. M. P. **Formação continuada de professores: uma releitura das áreas de conteúdo**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.
- CAVALLARI, V. M. **Recreação em ação**. São Paulo: Ícone, 2006.
- CORREIA, M. M. **Trabalhando com jogos cooperativos**. Campinas, SP: Papyrus, 2006.
- CUBERES, M. T. G. **Educação infantil e séries iniciais: articulação para a alfabetização**. Tradução de Claudia Schilling. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.
- DALLABONA, S. R; MENDES, S. M. S. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Disponível em: <<http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev04-16.pdf>>. Acesso em: 10/02/2012.
- DANIEL, P. A. A importância da educação. **Carta Capital**, São Paulo, 12 out. 2010. Sociedade.
- DEMO, P. **Ironias da educação - mudança e contos sobre mudança**. 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- FAZENDA, I. **Metodologia da pesquisa educacional**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1994.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.
- LOPES, M. G. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 3. Ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- MELO, A. V. F. **Jogo pedagógico, Brasil e sua dinâmica territorial: educação lúdica em geografia**. Universidade Cruzeiro do Sul. 2008. Disponível em: <<http://observatoriogeograficoamericalatina.org.mx/egal12/Ensenanzadelageografia/Investigaciondesarrolloeducativo/77.pdf>>. Acesso em:10/03/2012.
- MORAN, J. M. **Perspectivas (virtuais) para a educação**. Mundo virtual, Cadernos Adenauer IV, nº 6. Rio de Janeiro, Fundação Konrad Adenauer, abril, 2004, páginas 31-45.

MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo**. Tradução Valério Campos. Porto Alegre: Artmed, 2005.

OLIVEIRA, C. C. **O papel dos jogos, brinquedos e da brincadeira no processo de desenvolvimento da criança**. Trabalho apresentado no V Seminário “Linguagens Infantis” do XVI COLE, Campinas, 2007.

OLIVEIRA, V. B.; SOLÉ, M. B. ; FORTUNA, T. R. **Brincar com o outro: caminho de saúde e bem-estar**. Petrópolis: Vozes, 2010.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Tradução Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Tradução Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense, 1970.

SEBER, M. G. **Piaget: o diálogo com a criança e o desenvolvimento do raciocínio**. São Paulo: Scipione, 1997.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Tradução José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto e Solange Castro Afeche. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Tradução José Octavio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda, 1975.



## Anexos

Tabela 1 – Faixa etária: Características e Necessidades

Faixa etária	Características	Necessidades
02 a 03 anos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Início do desenvolvimento da função simbólica, base para a aquisição da linguagem;</li> <li>➤ Atividade motora está em primeiro plano, imita facilmente os movimentos que observa nos outros;</li> <li>➤ Desenvolvimento do equilíbrio, sendo capaz de executar jogos de encaixe e recorte, para a aplicação da coordenação motora fina;</li> <li>➤ É capaz de contar histórias, usar a fantasia e começa a aceitar a brincadeira em pequenos grupos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Paciência e coerência por parte dos adultos para a execução de tarefas simples e com muita energia, com o uso de materiais variados e fartos;</li> <li>➤ Materiais e equipamentos que permitam desenvolver seus músculos e sua imaginação, estímulo da criatividade e do convívio com outras crianças;</li> <li>➤ Oportunidade para muitas atividades, com grande variação de ações, passeios e excursões que possam ativar a observação e despertar para o conhecimento das coisas que estão ao seu redor.</li> </ul>
04 a 06 anos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ É expansiva e formula perguntas sobre vários assuntos;</li> <li>➤ Pode contar alguns números, utilizando a memória, concentra-se nos detalhes do desenho;</li> <li>➤ Gosta de criar e do improviso, apresentando atitudes de independência e solidariedade;</li> <li>➤ Possui um sentido de posse muito forte e agrada-lhe assumir pequenas responsabilidades e privilégios;</li> <li>➤ Gosta de receber instrução para sua satisfação pessoal e já tem alguma compreensão sobre a orientação temporal;</li> <li>➤ Tem dificuldade de lidar com idéias contrárias, apresentando sintomas de riso, choro, agrados e ofensas;</li> <li>➤ Tem tendência natural para expressar-se corporalmente, por meio das relações musculares, posturas corporais, palavras e gestos que expressam as idéias que estão se formando.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gosta de ser elogiada e se elogia, tendo tendência a emoções extremas;</li> <li>➤ Adora coisas novas (lugares, pessoas, atividades), ficando pouco tempo em uma atividade, exigindo trocas constantes e rápidas de ações;</li> <li>➤ Devem ser estabelecidos limites e regras que desafiem sua imaginação;</li> <li>➤ Se motivada, permanece mais tempo em uma atividade, vivendo suas emoções com mais facilidade;</li> <li>➤ Inicia a curiosidade sexual e a preocupação com as diferenças;</li> <li>➤ Apego intenso com figura familiar, tendo necessidade de auto-controle das emoções que aparecem através de medos, terrores e fobias;</li> <li>➤ Precisa aceitar punições para não se auto-culpar ou acumular culpas excessivas;</li> <li>➤ Deve ser oportunizada para dar início às atividades (estímulo à iniciativa), vencendo seus temores.</li> </ul>
7 a 9 anos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Entra no estágio das operações concretas, sendo capaz de produzir uma imagem mental de uma série de ações;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Deve ser motivada no seu desenvolvimento intelectual, através de ações que possam proporcionar reflexões, análises e</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pode raciocinar sobre o todo e as partes simultaneamente, ordenando os objetos em função das quantidades;</li> <li>➤ Inicia-se o processo de socialização, com a descoberta do outro, o acesso ao trabalho coletivo e a necessidade de participar de grupos;</li> <li>➤ Mostram-se mais preocupadas com o meio e com as reações das pessoas, mais independente e autocríticas;</li> <li>➤ O crescimento progride em ritmo lento, mas em média os meninos são maiores que as meninas;</li> <li>➤ O fato de “ser como os outros” nesta etapa, torna-se uma condição imprescindível para a inserção social;</li> <li>➤ Período de grande vitalidade, grande resistência à fadiga, com um sono tranquilo e bom apetite.</li> </ul>	<p>descobertas;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Atividades moderadas, pois não dominam seus componentes fisiológicos, não tendo limites para as ações físicas;</li> <li>➤ Necessitam de ações afetivas e formação de grupos que estimulem a sua convivência social;</li> <li>➤ Há uma diminuição das tendências e interesses sexuais, um certo adormecimento desta energia instintiva, compartilhando os interesses com crianças da mesma idade;</li> <li>➤ Tem grande precisão de movimentos, sendo uma etapa totalmente viável para o incentivo às atividades desportivas e atividades que exijam esforço físico;</li> <li>➤ O trabalho com relações diretas entre os objetos e fenômenos, ou seja, as diferenças entre grande e pequeno, direita e esquerda, claro e escuro ou outros elementos, devem ser reforçadas nas atividades lúdicas.</li> </ul>
<p><b>10 a 12 anos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Períodos calmos, seguidos de rápido crescimento em altura e peso;</li> <li>➤ Início da puberdade, com importantes transformações no aspecto físico e psíquico, onde as características sexuais secundárias começam a desenvolver-se;</li> <li>➤ As meninas amadurecem mais rapidamente e seus interesses divergem dos meninos, começa então a etapa da separação dos sexos;</li> <li>➤ Os grupos continuam a se organizar e a necessidade de pertencer a um grupo aumenta nesta fase;</li> <li>➤ Devido ao rápido desenvolvimento físico e psicológico, podem-se encontrar crianças com atitudes muito infantis, bem como o</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Grande interesse e necessidade de atividades ao ar livre, em jogos de equipes em atividades que se possa ganhar alguma vantagem no aspecto social e até financeiro;</li> <li>➤ Ações que possam oportunizar a aceitação dentro de um grupo, a fim de tornarem-se independentes;</li> <li>➤ Atividades que possam denotar as mudanças físicas, para que sejam aceitas com maior tranquilidade;</li> <li>➤ Atividades específicas para meninos e meninas nesta fase podem ser favoráveis, devido à diferença de interesses e ao amadurecimento;</li> <li>➤ O gosto pela leitura é latente e precisa ser estimulado;</li> <li>➤ As crises emocionais devem ser trabalhadas, com atividades que possam contribuir para a autocrítica e o reconhecimento de suas</li> </ul>

	<p>aparecimento dos conflitos emocionais;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Podem existir grandes diferenças de tamanho, de comportamento, de personalidade, de gosto ou preferência, devido a grande variedade de interesses e diferenças individuais;</li> </ul>	<p>dificuldades;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Há grande interesse em jogos e atividades de grupo, na convivência com animais, músicas do momento e ações de humor;</li> <li>➤ Trabalhar a sensibilidade e o ciúme através de técnicas e dinâmicas individuais e em grupo, para análise comparativa.</li> </ul>
<b>13 anos a adolescência</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ O crescimento esquelético se completa, com a melhoria da coordenação muscular;</li> <li>➤ Há um desequilíbrio na alteração da altura e peso, mas em paralelo ocorre um desenvolvimento harmonioso dos órgãos internos;</li> <li>➤ Surgem as crises emocionais, levando a reações extremas como aceitação do grupo e a preocupação com a aparência;</li> <li>➤ O rendimento motor alcança o seu máximo, representando o estágio de utilização produtiva para o restante da vida;</li> <li>➤ Aumento elevado da força e da capacidade e armazenamento de energias;</li> <li>➤ As proporções corporais estão equilibradas e as psicológicas estabilizadas, com um aumento de intelectualidade e melhor capacidade de observação, o que vai contribuir de forma significativa para a aprendizagem;</li> <li>➤ As mudanças fisiológicas vão proporcionar níveis mais altos de tolerância de atividades físicas para os homens com um crescente aumento da auto-estima e a melhoria das condições de vida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Interesses por problemas sociais, culturais, filosóficos, éticos e religiosos, devido à busca de seus ideais;</li> <li>➤ Momento para a aprendizagem motora sem limites, principalmente nas atividades esportivas;</li> <li>➤ Os meninos necessitam de atividades de maior intensidade, com ações que exigem força, resistência, velocidade e coragem;</li> <li>➤ As meninas se interessam mais por atividades esportivas de menor esforço e de maior habilidade;</li> <li>➤ Ênfase para exercícios e atividades que trabalhem os grandes grupos musculares, os movimentos gerais e a flexibilidade;</li> <li>➤ Grande aceitação por gincanas de múltiplas dificuldades e jogos com grande complexidade de regras;</li> <li>➤ Valorização de atividades junto à natureza e atividades rítmicas que estejam dentro do contexto social em que estão inseridos;</li> <li>➤ Atividades sociais e culturais que envolvam ambos os sexos, sendo importante a reflexão entre meninos e meninas sobre as ações que tenham contato corporal.</li> </ul>
<b>Adultos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ocorre nesta fase a revalorização da atividade física e lúdica;</li> <li>➤ Existe uma supervalorização da</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aceitam com facilidade atividades em grupos, com grande nível de participação;</li> <li>➤ Tem preferência por jogos de salão,</li> </ul>

	<p>estética;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Grande aceitação do sexo oposto nas atividades lúdicas, bem como uma preferência acentuada por atividades em grupos;</li> <li>➤ Aceitam com facilidade a derrota e a vitória, tendo como referência a importância da participação e não dos resultados atingidos;</li> <li>➤ Podem ocorrer exceções quanto à aceitação da derrota e vitória, o que deve ser verificado como uma atitude comportamental que merece estudos.</li> </ul>	<p>de mesa, de azar ou ainda de apostas, que possam resgatar as características sociais;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Atividades culturais como cinema, teatro, dança e shows são aceitas e desenvolvidas com grande prazer;</li> <li>➤ As festas e reuniões têm como característica a reunião dos grupos e pessoas com mesmos interesses;</li> <li>➤ Os passeios, viagens, gincanas de diversas habilidades e interesses são atividades de escolha preferencial;</li> <li>➤ Devido à necessidade de atividades físicas, estas devem ser incorporadas ao planejamento, mas com cuidados específicos quanto à duração e intensidade, para uma readaptação equilibrada as condições fisiológicas;</li> <li>➤ O esporte e os jogos competitivos tem valores, mas o lúdico é a essência.</li> </ul>
--	---	---

Fonte:[http://www.pucpr.br/ensino/proj\\_comunitario/arquivos/projrecreacao.doc](http://www.pucpr.br/ensino/proj_comunitario/arquivos/projrecreacao.doc). Acesso: 14/06/2007

## JOGO DOS PLANETAS

**OBJETIVOS:** Desenvolver a atenção, memorização, raciocínio, criatividade, valores éticos, agilidade motora.

### DESENVOLVIMENTO

Cada participante receberá oito papéis com o nome de um planeta, a cada grupo de 8 pessoas cada um receberá um planeta diferente. O objetivo do jogo é que se consiga todos os planetas, para isso eles terão que trocar entre si os seus papéis e no final colocar todos os planetas na ordem, de acordo com o mais próximo ao Sol.