

O BRINQUEDO E A EDUCAÇÃO DO LAZER: OBJETOS DE APRENDIZAGEM PARA ENSINO DO ESPORTE ORIENTAÇÃO¹

Recebido em: 02/07/2023

Aprovado em: 12/08/2023

Licença: 

*Helli Faria Ferreira Risso*²
Secretaria Estadual da Educação do Estado do Paraná (SEED)
Londrina – PR – Brasil
<https://orcid.org/0000-0003-2677-5085>

*Denise Corrêa da Luz*³
Universidade Estadual de Maringá (UEM)
Maringá – PR – Brasil
<https://orcid.org/0000-0002-9434-0115>

*Giuliano Gomes de Assis Pimentel*⁴
Universidade Estadual de Maringá (UEM)
Maringá – PR – Brasil
<https://orcid.org/0000-0003-1242-9296>

RESUMO: O Esporte Orientação (EO) é uma das biografias de movimento a serem democratizadas como opção para o lazer esportivo de aventura. Dada a carência brasileira em método e material didático, desenvolvemos objetos-brinquedos pedagógicos que tematizam o EO. Como procedimento, recriamos produções tradicionais, em processo colaborativo com estudantes do Ensino Fundamental I. Após verificação do jogar com três artefatos pedagógicos (Xadrez, Jogo da Memória e Dominó), observamos que as crianças vivenciaram o EO sob múltiplas sensações lúdicas, tanto pela via das regras como da imaginação. Ademais, concluímos que a produção do material incrementa a transposição didática na iniciação ao EO, com destaque à apreensão das linguagens acionadas pelos brinquedos.

PALAVRAS-CHAVE: Esporte orientação. Material didático. Educação do lazer.

THE TOY AND THE LEISURE EDUCATION: LEARNING OBJECTS TO TEACHING ORIENTEERING

¹ Artigo premiado pela Comissão Científica do III Encontro Nacional de Linguagens Cultural e Corporal/ 13º Seminário de Estudos do Lazer.

² Doutoranda pelo Programa Pós-Graduação Associado em Educação Física (UEM/UEL). Membro do Grupo de Estudos do Lazer (GEL/UEM) e do Projeto Escola de Aventuras/UEM.

³ Doutoranda pelo Programa Pós-Graduação Associado em Educação Física (UEM/UEL). Membro do Grupo de Estudos do Lazer (GEL/UEM) e do Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação, Educação Física e Políticas Educacionais (GEEFE/UEM).

⁴ Doutor em Educação Física (UNICAMP/SP). Docente da Universidade Estadual de Maringá (UEM) e do Programa Pós-Graduação Associado em Educação Física (UEM/UEL). Líder do Grupo de Estudos do Lazer (GEL/UEM) e do Projeto Escola de Aventuras/UEM.

ABSTRACT: The Orienteering is a movement biography to be democratized as an option for recreational adventure practices. Above the problem of poor teaching methods and material in Brazil, we have developed pedagogical toys-objects that thematize Orienteering. As a methodological procedure, we remake traditional productions, in a collaborative process with Elementary School students. After verifying the gamers with three pedagogical artifacts (Chess, Memory Card Matching Game and Dominoes), we observed that they experienced the Orienteering under both ludic sensations: by rules and by imagination. Furthermore, we conclude that the production of the material increases the didactic transposition in the initiation to Orienteering, with emphasis on the apprehension of the multiple languages triggered by the toys.

KEYWORDS: Orienteering. Educational material. Leisure education.

Introdução

Neste artigo relatamos nossa experiência na construção de objetos-brinquedos, destinados ao ensino do Esporte Orientação (EO). Fomos motivados, pelo fato de este esporte se apresentar como uma benéfica opção para o lazer. Justificamos, ainda mais, a importância dessa ação, ao constatar a inexistência de material didático específico, para o ensino deste, na Educação Física Escolar (SOUSA *et al.* 2020; CÁSSARO *et al.*, 2022).

O EO é uma modalidade esportiva que usa o próprio ambiente como campo de jogo. O objetivo do EO é percorrer um terreno, registrando a passagem por pontos de controle pré-determinados, no menor tempo possível, com auxílio de mapa e bússola. A compreensão teórica e conceitual dessa Prática Corporal de Aventura (PCA), pode auxiliar os professores a desenvolverem ações no ensino do EO. Há vários benefícios que essa PCA pode proporcionar, entre eles, situações de multiletramentos⁵ em uma multiplicidade de linguagens, tanto sob o ponto de vista sonoro, visual, espacial, verbal, como de outras culturas.

⁵ Multiletramentos são práticas de leitura e produção de textos construídos a partir de diferentes linguagens, podendo ser, sonoras, visuais, escritas, corporais e digitais em que exigem letramentos diversificados. Podendo ser também de forma verbal, musical, pictórica, gestual como registro da aprendizagem, de forma processual.

A Educação Física (EF) escolar é um dos eixos mais potentes para a educação do lazer. Bracht (2003) adverte que, qualificar a experiência lúdica no tempo livre, deveria ser considerada tarefa nobre de toda a escola. É notória a histórica atuação da EF com esse objetivo. Basta lembrar a relação e interligação dessa disciplina com os fundamentos educativos da recreação, de acordo com Pimentel e Awad (2021).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), não obstante seus limites, reforça e amplia essas interseções (FONSECA; ALVES, ISAYAMA, 2021). Outras duas ‘novidades’ da BNCC foram: a inclusão da EF na área das Linguagens e a apresentação das Práticas Corporais de Aventura (PCA) como conteúdo estruturante (BRASIL, 2018).

Se pensarmos na junção das três questões: educação do lazer, PCA e objeto de aprendizagem, identificamos a necessidade em retomar a discussão, do papel do brinquedo, como meio para o processo de ensino e aprendizagem. Uma busca ‘simples’ na literatura, pode demonstrar certa saturação do tema brinquedo de modo geral, o que precisa ser reavaliado, tendo em vista novas interconexões, como as mencionadas acima.

Para Teixeira, Silva e Caminha (2016, p. 133), “[...] o brinquedo aparece como um demarcador simbólico das fases da vida dos sujeitos [...]”. Todavia, a tecnologia é um processo contínuo de ação e reflexão sobre novas formas de produzir soluções para resolver as necessidades humanas. Assim, quando se trata de brinquedos com fins didáticos, recorreremos à procedimentos racionais de recriação:

Algumas manifestações lúdicas estão presentes em tradições da cultura popular. Entre elas podemos destacar as festas, os brinquedos, as brincadeiras cantadas as adivinhações e os travas línguas. Embora tradicionais, esses elementos do folclore não podem ser vistos de maneira engessada, ou seja, não podem ser entendidos como se estivessem parados no tempo, sem alterações ou interfaces com a indústria cultural. Recriações ocorrem para acompanhar a dinâmica da vida (PIMENTEL, 2003, p. 19).

Ainda, em relação às questões pedagógicas do brinquedo em si, se recomenda refletir sobre seis critérios no processo de construção e recriação deste objeto: “originalidade”, “aperfeiçoamento”, “durabilidade”, “operacionalidade”, “viabilidade” e “cores” (PIMENTEL, 2003, p. 22).

A partir dessas premissas, percebemos a necessidade de desenvolver um jogo educativo, utilizando os conhecimentos básicos do EO, como, a orientação espacial, o reconhecimento de símbolos específicos dessa PCA, as cores encontradas em um mapa de Orientação, entre outros. O jogo, ou brinquedo, apresenta-se como uma forma gradual e introdutória para o aprendizado deste esporte (OLIVEIRA, 2010).

Considerando, pois, essa retomada, desenvolvemos um estudo a respeito da utilização dos brinquedos, como objetos de aprendizagem. Ancoramo-nos em Cássaro *et al.* (2022) quando reiteram “a importância de materiais didáticos interativos para enredar ludicamente a aventura como uma linguagem singular na biografia de movimento das crianças” (p. 46). Ou seja, transformando-os em materiais didáticos, para o ensino do EO. Dadas essas considerações iniciais, nosso objetivo é apresentar objetos-brinquedos que facilitem o ensino e a aprendizagem do EO, no contexto da Educação Física Escolar.

Este trabalho se desenvolveu de forma colaborativa com o Grupo de Estudos do Lazer (GEL/UEM⁶). O EO foi sistematizado e inserido no Projeto ‘Escola de Aventuras’⁷, em um processo contínuo de melhorias, somado a outras PCA. Assim, a coleção de brinquedos é apresentada como uma microaventura⁸ para o ensino do EO. A

⁶ Grupo de Estudos do Lazer (GEL/UEM) coordenado pelo Prof. Dr. Giuliano Gomes de Assis Pimentel.

⁷ Escola de Aventuras é um projeto de extensão universitária, criado a partir de 2008. Mas, só em 2016 foi desenvolvido no Ensino Fundamental I, do Colégio de Aplicação Pedagógica (CAP/UEM) em Maringá PR. Neste estabelecimento, o projeto está inserido no espaço curricular da área de Matemática. Significa que os temas geradores matemáticos são fundidos e utilizados em conjunto com as modalidades de aventura ensinadas no Projeto.

⁸ Microaventura é um termo cunhado para indicar uma postura racional e sensível. Teve como objetivo combinar a lógica interna, característica de cada modalidade, com formas suaves e seguras de aproximação e de iniciação à aventura. Em suma, microaventuras são estratégias educativas que fazem

escolha das microaventuras para essa ação pedagógica, justifica-se por elas se apresentarem como forma simples e segura para o ensino de PCA (PIMENTEL, 2018).

Aspectos Metodológicos do Trabalho

Essa pesquisa de desenvolvimento de produtos foi realizada com característica qualitativa, envolvendo o referencial metodológico da recriação dos jogos à luz da discussão da Rede MADDIs (2020)⁹ sobre literacia e multiletramento na Educação Física. Neste sentido, enfatiza o envolvimento dos sujeitos para desencadear ações a partir das problematizações feitas durante o processo.

O procedimento metodológico obedeceu às seguintes etapas de recriação: identificação de objetos-brinquedos mais utilizados pelos estudantes; seleção de objetos-brinquedos afeitos à lógica interna da modalidade; questionamento dos problemas a serem superados; e confecção de objetos-brinquedos dotados da nova perspectiva (PIMENTEL; TONELLO, 2000).

Pensando em contemplar uma abordagem contemporânea, contrária a fragilidade e comodidade dos estudantes, em idade cronológica no Ensino Fundamental I, refletimos a possibilidade de construção coletiva de jogos de mesa. Proporcionar-lhes o conhecimento sobre o EO de forma “micro” e prática.

A proposta aconteceu durante um trimestre, com uma turma de segundo ano, do Ensino Fundamental, inserindo o EO na Unidade Temática Brincadeiras e Jogos. Primeiramente, fizemos questionamentos aos estudantes da turma, sobre: a) Quais jogos de mesa eles conheciam? e b) Quais mais gostavam?

uso de brincadeiras, jogos, brinquedos e outras dinâmicas recreativas, na didática de ensino das PCA, utilizando pequeno espaço físico.

⁹ MADDIs-EF- é uma rede de grupos que atua sob a liderança do Laboratório de Estudos em Educação Física, Esporte e Mídia (LEFEM) da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Tem como objetivo identificar, sistematizar os objetos de aprendizagem/habilidades e as estratégias de interação dos professores de EF, ao acionar o tema Saúde e a unidade temática PCA na escola. Tem como foco, construir uma plataforma MADDIs que possa potencializar o fazer docente no Ensino Fundamental e Médio.

A partir do levantamento dos objetos-brinquedos mais citados, houve a seleção daqueles a serem transformados. Para a confecção nos fundamentamos na Cultura Maker que encoraja para o 'faça você mesmo'. Nesse entendimento, pesquisadores e estudantes, colaboraram na construção dos objetos-brinquedos, reutilizando materiais disponíveis na escola.

Para otimizar as oficinas de trabalho, a turma foi dividida em 5 grupos com 5 estudantes cada. Houve mediação de pesquisadores do GEL, durante seis encontros, para desenvolvimento e construção dos artefatos pedagógicos. Por fim, considerando o método, três objetos-brinquedos chegaram ao término de todas as etapas, constituem a coleção a ser discutida: (I) Jogo de tabuleiro-Xadrez Orientação, (II) Jogo da Memória e (III) Jogo de Dominó.

Desenvolvimento

A experiência do brinquedo pode ser dar de forma a favorecer dimensões do psiquismo, tais como: imaginação, imitação e representação, o que implica uma abertura à reinvenção do brincar (COSTA; TERRA, 2019). Noutra polaridade, está o brinquedo dirigido ao jogo, uma atividade lúdica com predominância de regras. Neste caso, um aspecto essencial no trabalho pedagógico que aciona o jogo (a dinâmica) e o brinquedo (o material, sejam físico ou digital) é estabelecer regras mínimas. Elas devem permitir a assimilação rápida da prática (PIMENTEL, 2018).

É importante haver uma mediação dirigida, para que as crianças possam ser ativas em criar soluções e dar continuidade ao jogo. Essa ação implica, na preservação da lógica interna do jogo, de novas formas de apropriação e até mesmo a recriação dos jogos (PIMENTEL, 2003).

Apresentamos a seguir a dinâmica e os materiais que foram objeto do estudo:

Jogo de Tabuleiro-Xadrez Orientação

No processo de ensino e aprendizagem, muitos desafios são enfrentados por professores na educação básica. Um deles é a utilização da amplitude de espaços, para o ensino e aprendizagem de jogos. Na perspectiva da microaventura, foi organizado a partir de um tabuleiro hibridado a códigos visuais próprios do EO, entre estes, alguns símbolos e equipamentos, específicos deste esporte, como pontos cardeais, o qual nomeamos tabuleiro-Xadrez Orientação.

A inovação deste objeto-brinquedo combina diferentes linguagens para que, as estratégias de deslocamento no EO, sejam representadas sobre um tabuleiro de jogos para crianças. Essa produção foi desenvolvida de modo a possibilitar conhecimentos geográficos, matemáticos e de orientação espacial.

Para confecção do jogo, utilizamos dois conjuntos de ‘dados’, um numérico e o outro adaptado com direções para se deslocar representando as direções dos pontos cardeais (norte, sul, leste e oeste), um símbolo de triângulo representando o ponto inicial e dois círculos concêntricos representando o símbolo de ponto de chegada.

Foram confeccionadas 18 cartas, sendo cada duas, com emblemas ou figuras como da Escola de Aventuras, logo da Confederação Brasileira de Orientação, bússolas, mapa, rosa dos ventos, tabuleiro e EO pedestre (Imagem 1).

Imagem 1: Fotos do Jogo de tabuleiro-Xadrez Orientação



Fonte: Arquivo do Projeto Escola de Aventuras, 2022.

A seguir, foi apresentado aos estudantes alguns elementos introdutórios de organização das regras do jogo. Lembramos que o primordial é a observância do cumprimento do objetivo do jogo, na construção do conhecimento pelo estudante.

Para o desenrolar do jogo, apresentamos as 4 imagens abaixo, que serão citadas no decorrer das instruções de como jogar:

Imagem 2: Fotos do tabuleiro; dados; cartas e bússolas



Fonte: Arquivo do Projeto Escola de Aventuras, 2023.

Como jogar:

a) Para início do jogo, cada estudante adotará uma peça do jogo de Xadrez original para se deslocar no tabuleiro (peão, torre, cavalo, bispo, dama ou rei), não sendo necessário movimentar a peça conforme as regras do Xadrez, será apenas a peça que representará cada jogador;

b) Em seguida, decidirão em qual Ponto de Partida cada um irá se posicionar, no tabuleiro (Imagem 2-A) representados por símbolos na forma de triângulo (▲), um situado no Nordeste e o outro ao Sudoeste do tabuleiro;

c) Os jogadores organizarão um sorteio para definir a ordem numérica da jogada de cada participante, utilizando os dados numéricos (Imagem 2-B);

d) Em seguida, o primeiro jogador lançará os 2 dados ao mesmo tempo: um numérico que representa quantos passos-casas irá se deslocar no tabuleiro e outro adaptado, indicando um ponto cardeal ou colateral para indicar a direção (Imagem 2-B);

e) Após o jogador conseguir chegar à ‘casa’ do tabuleiro onde há um Ponto de Controle simbolizado por um Prisma (representado por 1 quadrado dividido ao meio em forma de 2 triângulos, sendo um na cor laranja e o outro na cor branca), o participante receberá uma carta como comprovação de passagem pelo Ponto de Controle (Imagem 2-C).

f) Vencerá o jogo o estudante que reunir o maior número de cartas, ao final da partida (que poderá ser por tempo pré-determinado ou quando acabarem as cartas).

Para dinamizar ainda mais as aulas, sugerimos outras variações como, por exemplo: quando o jogador chegar em um símbolo (no tabuleiro específico da Orientação), deverá recuar ou avançar, utilizando a quantidade de passos (‘casas’) disponíveis na sua jogada, ou poderá ficar na ‘casa’ em que estiver, se for permitido. Outra opção é ao terminarem as cartas continuam jogando e trocando-as.

No caso das bússolas, sugerimos a sua utilização conforme os estudantes tenham conhecimento prévio de seu uso. Conhecendo melhor as regras do jogo, conseguem confirmar a sua localização, deslocar-se e mudar a direção (Imagem 2-D).

Outra variação possível, e para estudantes do Ensino Fundamental II, é a utilização da metodologia ativa: trabalho em pares, onde o jogo poderá ser redimensionado. Os estudantes organizados em pares, deverão desenhar um mapa (croqui) de um percurso diferente daquele que foi trabalhado no tabuleiro. Esse mapa deverá conter outros símbolos do EO.

Nesse caso, o objetivo da atividade será verificar, as dimensões do conteúdo, no ensino do EO, aonde cada dupla deverá:

1) explicar o significado e a função dos símbolos escolhidos (dimensão conceitual);

2) realizar o percurso do seu mapa (croqui) e de uma outra dupla (dimensão procedimental);

3) incentivar que as estratégias sejam escolhidas de comum acordo para definir o percurso, demonstrando a cooperação entre os pares (dimensão atitudinal).

As regras poderão ser modificadas, de acordo com as necessidades encontradas, ou interesses dos estudantes, durante o processo de ensino e aprendizado.

Jogo da Memória

O jogo da memória pode ampliar conhecimentos matemáticos, geográficos e de orientação espacial. Um dos objetivos que o jogo propicia é a memorização das imagens de forma rápida, associando-as com as escritas, ainda, pode desenvolver e aperfeiçoar o raciocínio.

Nesse jogo reaproveitamos e adaptamos as peças de um jogo de tabuleiro existente no mercado, em madeira MDF, contendo 40 peças de tamanho 4cm x 4cm. A escolha desse material deu-se em razão de sua resistência e maior durabilidade. Todas as peças foram previamente lixadas e pintadas na cor preta.

Em seguida, em cada peça afixamos um adesivo indicando imagens e vocábulos específicos do EO. A tampa da caixa também foi identificada, em ambos os lados, em um deles está o símbolo do EO e no outro a logo da Escola de Aventuras, detentora do acervo.

Imagem 3: Fotos das tampas do jogo



Fonte: Produzido pelos autores, 2023.

Foram selecionadas 20 peças com imagens e 20 com nomes representando símbolos do EO, sendo essas: pedra, mapa, vegetação, rio, uma categoria do EO, muro, Escola de Aventura, bússola, rosa dos ventos, croqui, picotador, Si-Card¹⁰, prisma, chegada (final), partida (início), buraco, cerca, objeto (construído pelo homem) e pontos cardeais.

Imagem 4: Fotos de algumas peças.



Fonte: Produzido pelos autores, 2023.

Como jogar:

¹⁰ *Sicard* é um componente eletrônico, usado como cartão de controle nas competições de Orientação. Deve ser conduzido fixado no dedo indicador, e nas bases de controle deve ser "bipado" para comprovar a passagem pelo ponto de controle do percurso correto. No final da prova, exibirá todas as informações de seu percurso como o tempo total e o parcial em cada ponto de controle.

- a) O objetivo do jogo é formar pares, associando a imagem com a escrita do seu nome;
- b) As peças estarão dispostas com os símbolos para baixo;
- c) Cada jogador deverá desvirar duas peças ao mesmo tempo, se essas formarem um par, o jogador as retira do jogo para si (Imagem 4). Neste caso, terá direito a desvirar mais duas peças. Quando as duas peças não forem correspondentes o jogador, deverá devolvê-las para a posição inicial, e na sequência passa a vez para o próximo jogador;
- d) O jogo terminará quando todas as peças forem retiradas do jogo.

Dialogando com as Imagens

Para maior esclarecimento ao leitor, apresentamos outras possibilidades de jogo com alguns elementos introdutórios na organização das regras do EO. Lembramos que o fundamental é a observância do cumprimento do objetivo. Porém, é importante a valorização do papel ativo dos estudantes ao elaborar as regras para construção do conhecimento.

Algumas variações de microaventuras podem ser realizadas com este material:

- Mostrar uma peça com um símbolo e pedir para a criança escrever o nome correspondente;
- Mostrar uma peça contendo o nome e pedir para a criança desenhar o símbolo;
- Mencionar (ou agrupar) símbolos que começam com a letra P ou M (Imagem 5);

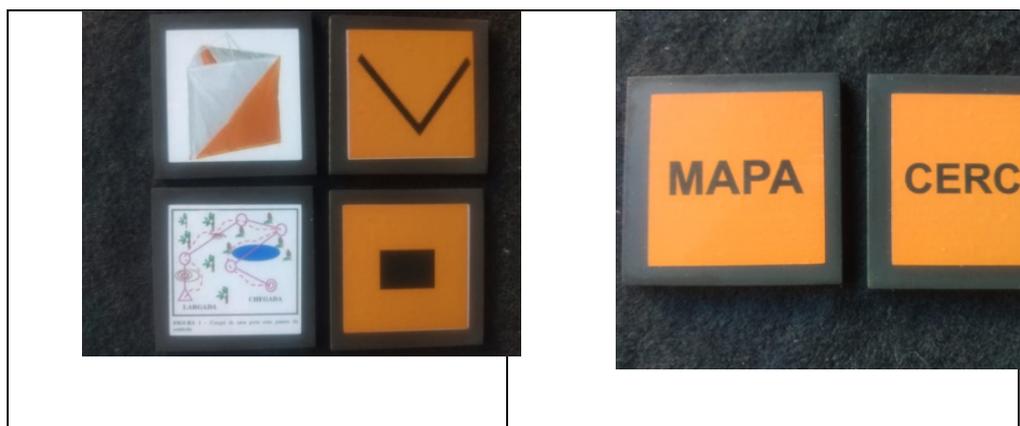
Imagem 5: Símbolos do EO, com P e Muro



Fonte: Produzido pelos autores, 2023.

- Após o término do jogo, cada estudante de posse das peças adquiridas, somar as peças individualmente, dividir pelo grupo, trabalhando operações matemáticas;
- Separar as peças em símbolos e escrita (Imagem 6);

Imagem 6: Peças do jogo separadas em Símbolos e Escrita



Fonte: Produzido pelos autores, 2023.

- Criar um desafio, solicitando que os estudantes procurem pela escola um símbolo, como por exemplo: muro. Todos deverão dizer a sua localização e se deslocar saltando com 1 pé só até o muro;
- Desenhar um mapa do local onde se encontra, e inserir os símbolos das peças que adquiriu;
- Construir oralmente uma História em Quadrinhos (HQ) envolvendo as peças do jogo;

- Utilizar a HQ criada, ora escrever a sua história, sendo a mesma individual ou realizar o trabalho em pares.

Sugestões Metodológicas Didáticas

Ao organizar o jogo da Memória, apontamos alguns cuidados, a fim de conseguir uma prática eficiente. No caso de os estudantes desconhecerem o EO, sugerimos que, ao iniciar o jogo, sejam estabelecidas as regras junto com eles, para prever possíveis modificações que poderão existir no decorrer do jogo, conforme necessidades do grupo.

Por exemplo:

1. Iniciar o jogo com todas as peças viradas para cima, para que os estudantes conheçam os símbolos;
2. Cada estudante deverá retirar um par e passar a vez para o próximo;
3. Quando um estudante achar um par deverá explicar seu significado;
4. Após o término da brincadeira (ou jogo) cada estudante contará quantas peças e quantos pares adquiriu, fazendo a relação para o grupo.

Quanto às Dimensões do Conhecimento

Podemos apresentar como as dimensões do conhecimento estão presentes no Jogo da Memória da Orientação:

1. Dimensão Conceitual - quando a criança encontra um símbolo e explica o significado;
2. Dimensão Procedimental – quando faz associação das peças adquiridas no jogo com o seu ambiente. Por exemplo: se a peça tirada do jogo contiver a palavra objeto (representado pelo X), o estudante deverá indicar ou descrever um;

Imagem 8: Objeto construído pelo homem



Fonte: Produzido pelos autores, 2023.

3. Dimensão Atitudinal - Realizar a atividade em duplas e um ajudar o outro a achar os pares no jogo, demonstrando a cooperação entre eles.

O Professor deverá ficar atento e intermediar as situações de conflito que possam ocorrer, ou ainda propor diferentes níveis de dificuldade para execução do jogo.

Jogo de Dominó

Como os demais jogos de mesa, o Dominó é uma atividade lúdica que oferece diversos benefícios para quem pratica. A sua utilização como recurso pedagógico, beneficia o desenvolvimento de aspectos cognitivos, como: desenvolvimento do pensamento estratégico, habilidades matemáticas e aprimoramento da concentração (KIYA, 2014).

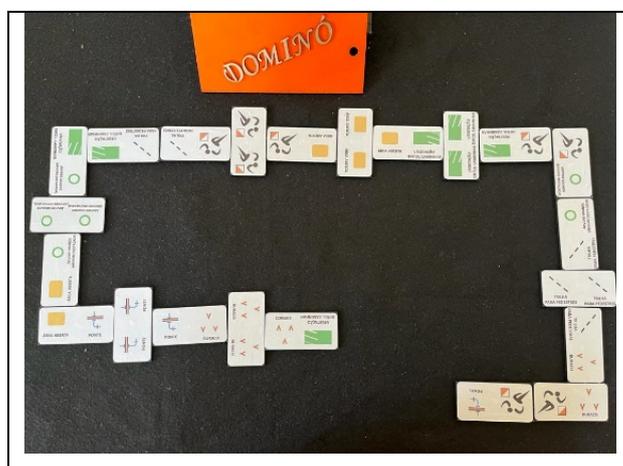
Tradicionalmente o jogo é feito de peças retangulares, divididas em duas partes quadradas que são marcadas por números de 1 a 6 ou deixadas em branco, para representar o zero. Na forma clássica de jogar, são vinte e oito peças, que vão sendo combinadas no decorrer do jogo. As peças são feitas de diversos materiais, como madeira, marfim, plástico ou papelão.

Para a confecção desse jogo, reaproveitamos e adaptamos as peças de um dominó existente no mercado, feito em madeira, comumente disponível no ambiente

escolar. Escolhemos algumas imagens com significados utilizados na simbologia do EO e afixamos adesivos, a partir do modelo original. As cores e símbolos que utilizamos são as mesmas impressas nos mapas do EO, representando uma linguagem em que combinam e têm um significado. São vários elementos padronizados que compreendidos, na leitura do mapa, informam sobre o relevo, construções feitas pelo homem, vegetação, entre outros.

Em nossa proposta utilizamos imagens da Simbologia do EO para criação do jogo conforme imagem a seguir:

Imagem 9: Peças Jogo de Dominó do Esporte Orientação



Fonte: Produzido pelos autores, 2023

A substituição dos números (jogo tradicional) por imagens potencializou a linguagem visual.

Dentre os aspectos cognitivos que podem ser desenvolvidos na prática desse jogo, destacamos:

- Raciocínio lógico - as regras do jogo exigem que os jogadores identifiquem padrões e façam conexões entre as peças, para encontrar as melhores jogadas;
- Concentração e atenção - a cada peça jogada, é necessário atentar para as possibilidades de jogadas futuras, despertando a atenção seletiva;

- Memória de trabalho - o jogo requer memorização das peças, com a intenção de planejar táticas de jogadas futuras, o que exercita a memória visual e a capacidade de lembrar informações passadas;
- Resolução de problemas - durante a partida os jogadores precisam tomar decisões estratégicas com base nas peças disponíveis, em todas as jogadas e possibilidades de interação;
- Habilidades matemáticas - envolve correspondência numérica (ou de cores, sequências e padrões), operações básicas (adição e subtração) além do senso de ordenação;
- Pensamento estratégico - antecipar, planejar e analisar as possibilidades das jogadas;
- Interação e socialização - permitem momentos de entretenimento, comunicação e de construção de informações compartilhadas.

Como jogar:

- a) O objetivo do jogo é colocar na mesa, encaixando corretamente e na sua vez, todas as peças;
- b) As regras podem ser definidas anteriormente, mas é comum o primeiro jogador ao iniciar a partida, ser aquele que possui uma imagem pré-definida como ‘carretão’ ou ‘carretel’¹¹;
- c) As jogadas podem ou não, seguir no sentido horário ao que os jogadores estiverem dispostos;
- d) Pode-se jogar com 2, 3, 4 jogadores ou em duplas;
- e) Cada jogador, recebe seis ou sete peças;

¹¹ ‘Carretão’ ou ‘carretel’ no jogo de Dominó da EO é a peça que tem em si mesma duas simbologias iguais.

f) As que sobram ficam sobre a mesa, para serem adquiridas por um jogador que precisar, no caso, de não ter uma peça de encaixe da vez. Ele então deverá ‘comprar’ peças, até que encontre uma que lhe seja útil;

O jogo de Dominó é adequado para o desenvolvimento do raciocínio lógico e de multiletramento, todavia neste caso, apresenta elementos específicos do esporte, o que desafia a compreensão dos estudantes. Por este motivo, nossa sugestão é colocar a figuras (símbolo) e nome juntos para que aconteça a assimilação dos elementos.

Resultados e Discussão

Objetivamos apresentar, por meio de um relato de experiência, objetos-brinquedos que facilitem o ensino e a aprendizagem do EO, no contexto da Educação Física Escolar. Jogos construídos para o ensino de diversas temáticas, podem resultar na aplicação de estratégias, como componente cognitivo, e desenvolver as dimensões do conhecimento.

Por meio destes objetos de aprendizagem, os brinquedos, pode-se desenvolver o ensino e a aprendizagem de leitura de símbolos específicos, proporcionando o multiletramento.

No contexto da produção e prática dos 3 objetos-brinquedos, a participação ativa dos estudantes foi desafiante, entretanto vivenciaram sob múltiplas linguagens lúdicas as microaventuras.

Percebemos que foi proporcionada uma prática pedagógica com excelentes resultados, no processo de ensino e aprendizagem crossdisciplinar¹², corroborando achados de Pimentel (2018) que aponta a aprendizagem cruzada como potencial

¹² Crossdisciplinar: parte da ‘aprendizagem cruzada’, que desenvolve o aprendizado de modalidades, no intercruzamento de atividades com a cultura corporal, utilizando temas geradores, de modo interdisciplinar (PIMENTEL, 2018).

pedagógico, perante a participação ativa dos estudantes que associam o conhecimento ao seu cotidiano.

A coletânea construída teve sua execução no contexto da escola pública, de forma participativa, com estudantes do Ensino Fundamental I. A aplicabilidade dos objetos construídos foi validada pela ação, participação e aprovação dos estudantes ao jogar. A Cultura Maker como tendência mundial contemporânea, é considerada uma forte abordagem, por meio de múltiplas aprendizagens colaborativas, que vem se destacada em duas fortes vertentes: a industrial e a educacional (HATCH, 2014).

Essa tendência cultural envolve o movimento de criar, construir e experimentar por meio de ferramentas e tecnologias, aqui objetos-brinquedos, que promovem uma aprendizagem ativa e prática. Explorar, projetar e materializar ideias, valoriza a criatividade, colaboração e resolução de problemas.

Ao longo da construção desse material didático interativo, muito refletimos sobre as diversas concepções de PCA. O fruto do nosso empenho e dedicação ao conteúdo objetos-brinquedos, nos permitiu traçar e apresentar um paralelo entre a visão tradicional do ensino e as possibilidades pedagógicas atuais. Estas estão imbricadas no processo de ensino e aprendizagem. Também foi possível proporcionar, aos estudantes momentos de socialização no cotidiano escolar.

Ao construir objetos de aprendizagem, é importante levar em consideração abordagens pedagógicas eficazes. Por exemplo, a aprendizagem ativa, que envolve os estudantes em atividades práticas e reflexivas, pode ser mais eficaz do que uma abordagem passiva de transmissão de informações. Adaptar o objeto de aprendizagem, para permitir a participação ativa de todos, pode aumentar o engajamento e a retenção do conhecimento.

Avaliar a eficácia após a construção do objeto de aprendizagem, é importante. Essa ação pode ser realizada por meio de ‘aprendizagem declarada’. Para Risso *et al.* (2022) nessa avaliação, "as crianças são motivadas a registrarem sínteses do conhecimento incorporado por elas" (p. 154). Em uma outra perspectiva, podemos fazer a observação dos estudantes enquanto manipulam os objetos de aprendizagem e coletar o feedback dos aprendizes. A avaliação ajudará a identificar pontos fortes e áreas de melhoria, permitindo ajustes no objeto de aprendizagem, se necessário.

Conclusão

Desconhecemos que haja no Brasil uma adequação pedagógica de ensino do EO, por meio de objetos de aprendizagem para o Ensino Fundamental I. Com esse relato e construção de objetos-brinquedos, vimos compartilhar uma tecnologia educacional pautada no lúdico e na simplicidade.

Desse modo, contribuímos para amenizar a carência existente na Educação Física Escolar, no que tange à questão de material didático necessário para o ensino do EO. Entendemos que, a construção dos objetos-brinquedos e as sugestões para o seu emprego em sala de aula, contidos neste relato, poderão beneficiar tanto os Professores de Educação Física, quanto os estudantes que dele vierem a usufruir.

Ao articular a Cultura Maker e o multiletramento os estudantes são incentivados a usar ferramentas no processo de criação de diferentes linguagens. Dessa maneira não somente desenvolvem habilidades técnicas como também promove a reflexão crítica, sobre diferentes temáticas e contextos.

Os procedimentos que utilizamos podem orientar a construção de objetos de aprendizagem, mas, é importante adaptá-las ao contexto específico, às necessidades dos estudantes e do ambiente escolar. A construção de objetos de aprendizagem é um

processo contínuo, interativo e que incentiva melhoria contínua, garantindo a eficácia do jogo construído. Abordagens criativas parecem ser muito relevantes para o processo de ensino e aprendizagem na educação contemporânea, uma vez que na ‘Era Digital’ muitos são os que operam programas e poucos os que programam operações.

REFERÊNCIAS

BRACHT, W.; Educação Física escolar e lazer. *In*: WERNECK C. L. G; SAYAMA H. F. (Org.). **Lazer, recreação e Educação Física**. Belo Horizonte: Autêntica; 2003. p. 147-72.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação é a base. Brasília-DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> . Acesso em: 26 jun. 2023.

CÁSSARO, E. R. *et al.* As crianças constroem maquetes e miniaturas para aprenderem práticas corporais de aventura no Ensino Fundamental I. **REFISE**, Limoeiro do Norte, v. 5, n. 1, p. 45-57, jul. 2022. Disponível em: <https://refise.ifce.edu.br/refise/article/view/163>. Acessado em: 26 jun. 2023.

COSTA, J. A. G. R.; TERRA, D. V. O cotidiano das aulas de Educação Física na Educação Infantil: os brinquedos em cena. **Revista Teias**, v. 20, n. 56, p. 265-280, 2019.

FONSECA, C. A.; ALVES, C.; ISAYAMA, H. F. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC): onde está o lazer? **Comunicações**, v. 28, n. 1, p. 171-196, 2021. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-unimep/index.php/comunicacoes/article/view/4409/2527> . Acesso em: 29 mai. 2023.

HATCH, M. **The maker movement manifesto**: rules for innovation in the new world of crafters, hackers, and tinkerers. New York: McGraw-Hill Education, 2014.

KIYA, M. C. S. O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem. *In*: PARANÁ. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE–Produções didático-pedagógicas**, 2014. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_ped_pdp_marcia_cristina_da_silveira_kiya.pdf . Acesso em 26 jun. 2023].

OLIVEIRA, R. M. (coord.) Grupo de estudos e pesquisas Marxlutte: lúdico, trabalho, tempo livre e educação. **Motrivivência**, n. 35, p. 264-278, 2010. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/21758042.2010v22n35p264/18095> .Acessado em 30 jun. 2023.

PIMENTEL, G. G. A.; TONELLO, M. G. Jogar para recriar o lazer: a recreação na perspectiva da desconstrução e reconstrução dos jogos. *In*: ENCONTRO LATINO-

AMERICANO DE RECREAÇÃO e LAZER/ 12 ENCONTRO NACIONAL DE RECREAÇÃO E LAZER, 2000, Balneário Camboriú-SC. Coletânea do 12 **ENAREL**. Balneário Camboriú-SC: Roca, 2000. p. 455-461.

PIMENTEL, G. G. de A. **Lazer: fundamentos, estratégias e atuação profissional**. Fontoura: Jundiá, 2003.

PIMENTEL, G. G. de A. Grupo de Estudos do Lazer (GEL). *In*: UVINHA, R. R. (Org.). **Lazer no Brasil: grupos de pesquisa e associações temáticas**. São Paulo: Edições SESC, 2018. p. 224-239.

PIMENTEL, G. G. A.; AWAD, H. Z. A. Biografia de formadores na recreação. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE ESTUDOS DO LAZER (CBEL), 4, 2021, Porto Alegre-RS. Anais CONGRESSO BRASILEIRO DE ESTUDOS DO LAZER, 4. SEMINÁRIO O LAZER EM DEBATE, 18. Porto Alegre-RS: PUC, ESEFID/UFRGS, 2021. v. 1. p. 364-369.

REDE MADDIs-EF. **Materiais Didáticos Digitais Interativos para a Educação Física**. Projeto em Rede. ARAÚJO, A. C. de *et al.* (Orgs.). LEFEM/UFRN. 2020.

RISSO, H. F.F. *et al.* Microaventuras como método de ensino de Práticas Corporais de Aventura no Ensino Fundamental I. *In*: NASCIMENTO, F. F. do; ULASOWICZ, C. (Org.). **Aprendendo Práticas Corporais na Educação Física: da escola à universidade**. CRV, 2022. p. 151-185.

SOUSA, D. Q. O. *et al.* Materiais Didáticos Digitais e Interativos (MADDIs) aplicados ao Esporte Orientação em situações de ensino. *In*: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS / ENCONTRO DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, Agosto, São Carlos. **Anais eletrônicos...** São Carlos: CIET: EnPED, 2020.

TEIXEIRA, F. L. S.; SILVA, P. N. G. da; CAMINHA, I. de O. Biossegurança do Brinquedo no Brasil: um estudo a partir das normas do Inmetro. **Licere**, Belo Horizonte, v.19, n.4, dez/2016.

Endereço dos(as) Autores(as):

Helli Faria Ferreira Risso
Endereço Eletrônico: helli.risso@gmail.com

Denise Corrêa da Luz
Endereço Eletrônico: denise_cluz@hotmail.com

Giuliano Gomes de Assis Pimentel
Endereço Eletrônico: ggapimentel@uem.br