



## **DINÂMICAS LÚDICAS NO ENSINO DO LAZER: JOGOS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM**

DANILO DA SILVA RAMOS

**Introdução:** O presente resumo relata minha experiência ao ofertar uma disciplina sobre as dimensões do lazer em uma escola de ensino fundamental. **Objetivo:** O objetivo é apresentar como jogos e brincadeiras promoveram a participação dos adolescentes, por meio de dinâmicas que incentivaram a adesão de forma lúdica e interessada. **Relato de caso/experiência:** Lecionando a disciplina para um grupo de jovens entre 8 e 12 anos, percebi que a utilização de alguns jogos e dinâmicas foi essencial para a adesão às atividades. Um exemplo é o uso do jogo "adedanha" ou "stop", onde cada aluno participa preenchendo colunas com o nome de uma pessoa com quem pratica lazer, uma atividade de lazer, um sentimento associado ao lazer e o local onde essa prática ocorre. Dessa forma, os alunos compartilham memórias sobre quem está presente em seus momentos de lazer, o que consideram lazer, e quais horários têm disponíveis para essas atividades. Além disso, conhecem como seus colegas vivenciam o lazer. Outra atividade proposta foi o jogo denominado de "quem sou eu", cada discente escolhia uma personalidade envolvida em uma atividade de lazer ou esporte, como por exemplo um ator de cinema e ia falando características como por exemplo atuou no filme X, é do gênero X, participou da minissérie X e daí por diante, até o restante da turma descobrir ou não. Desta maneira, ao final (sendo descoberto ou não) o discente que deu as características tinha que argumentar por qual motivo considerava aquela personalidade parte de uma prática de lazer, no exemplo citado pelo fato de fazer filmes e séries que são assistidas por outras pessoas durante espaços de lazer no cotidiano. **Conclusão:** Como já apontado por alguns autores, é fundamental trazer jogos e dinâmicas que permitam aos jovens aprender brincando, discutindo conceitos de maneira diferenciada e criando novas oportunidades para a construção do conhecimento.

Palavras-chave: **JOGOS; LUDICIDADE; ESTUDOS DO LAZER; EDUCAÇÃO FÍSICA; ENSINO FUNDAMENTAL**