



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
PRÓ – REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E À DISTÂNCIA
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
DA EDUCAÇÃO BÁSICA – PARFOR
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

MARIA JOSÉ DE LIMA

RESGATE DE BRINCADEIRAS ANTIGAS ATRAVÉS DOS JOGOS
POPULARES

MONTEIRO –PB
2018

MARIA JOSÉ DE LIMA

**RESGATE DE BRINCADEIRAS ANTIGAS ATRAVÉS DOS JOGOS
POPULARES**

Relato de Experiência apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física – PARFOR/CAPES/UEPB, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Área de concentração: Brincadeiras antigas

Orientador: Dr. Álvaro Luís Pessoa de Farias

**MONTEIRO –PB
2018**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

L732r Lima, Maria José de.
Resgate de brincadeiras antigas através dos jogos populares [manuscrito] / Maria Jose de Lima. - 2018.
20 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Monteiro, 2018.

"Orientação : Prof. Dr. Álvaro Luis Pessoa de Farias, Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância."

1. Brincadeiras antigas. 2. Jogos pedagógicos. 3. Educação física escolar. 4. Jogos infantis .

21. ed. CDD 372.86

MARIA JOSÉ DE LIMA

**RESGATE DE BRINCADEIRAS ANTIGAS ATRAVÉS DOS JOGOS
POPULARES**

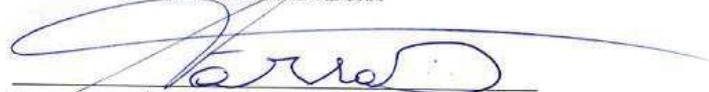
Relato de Experiência apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física – PARFOR/CAPES/UEPB, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Área de concentração: Brincadeiras antigas

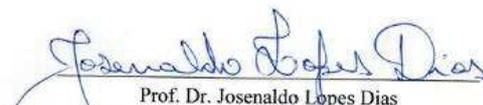
Orientador: Dr. Álvaro Luís Pessoa de Farias

Aprovado (a) em: 27 / 04 / 2018.

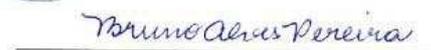
BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Álvaro Luís Pessoa de Farias (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Josenaldo Lopes Dias
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Bruno Alves Pereira
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

RESGATE DE BRINCADEIRAS ANTIGAS ATRAVES DOS JOGOS POPULARES

RESUMO

As atividades iniciaram com rodas de conversas sobre brincadeiras antigas que os alunos conheciam ou já brincaram em um segundo momento foi realizada uma pesquisa com os pais e ou responsáveis sobre os jogos e brincadeiras que eles brincavam e jogavam quando criança, esta atividade promoveu a socialização e interação afetiva entre criança e família e em seguida, os alunos realizaram a socialização da pesquisa, onde todos juntos escolheram as melhores brincadeiras e jogos para praticarem. Os jogos são sem dúvida, a forma mais natural de despertar na criança a atenção para uma atividade. A palavra jogo se origina do vocábulo latino *Ludus*, que significa diversão, brincadeira. foram desenvolvidas várias atividades, apresentação de vídeo sobre jogos e brincadeiras antigas, roda de conversas sobre os jogos atuais e os antigos, entrevista com pais e ou responsáveis sobre como eram as brincadeiras quando eles eram crianças, apresentação das entrevistas, Pesquisa de materiais, confecção dos brinquedos (peteca, pé de lata; bola de meia; resgate de cantigas de roda, brincadeiras: estátua, amarelinha, pular corda, esconde-esconde, passa anel) escolha através de eleição dos 10 melhores jogos ou brincadeiras, vivência das brincadeiras. Diante de tudo que foi exposto nesta pesquisa, entendi que os jogos populares, junto com as brincadeiras antigas são um ótimo conteúdo a ser abordado nas aulas de Educação Física Escolar, não só para explorar e aproveitar todos os aspectos positivos que a aplicação de tais jogos nos oferece, mas também contribuir com esse processo de transmissão que nos últimos tempos parece estar um tanto comprometido. Outra importância dos jogos populares diz respeito à cultura regional de um grupo, o que caracterizam uma cultura local.

Palavras – chave: Brincadeiras Antigas; Jogos Populares; Recreação; Escola.

RESCUE OF ANCIENT JOKES THROUGH POPULAR GAMES

ABSTRACT

The activities began with the wheels of conversations about old games that the students knew or already played in a second moment was realized a research with the parents and or responsible about the games and games that they played and played as a child, this activity promoted the socialization and interaction between the child and family, then the students carried out the socialization of the research, where all together they chose the best games and games to practice. Gaming is undoubtedly the most natural way to awaken children's attention to an activity, the word game originates from the Latin word Ludus, which means fun, fun. several activities were developed, video presentation about games and old games, round of talks about current games and old games, interview with parents and / or responsible about how they were playing when they were children, presentation of interviews, confection of toys: shuttlecock, canned food; sock ball; rescue of cantigas of wheel, jokes: statue, hopscotch, jump rope, hide and seek, passes ring, choose through election of the 10 best games or games, experience of the jokes. Given all that has been exposed in this research, I understood that popular games, along with the old games is a great content to be addressed in the School Physical Education classes, not only to explore and take advantage of all the positive aspects that the application of such games offers us but also contribute to this process of transmission that in recent times seems to be somewhat compromised, another importance of popular games relates to the regional culture of a group, which characterize a local culture.

Keywords: traditional plays; Traditional Games; Recreation; School.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2 REFERENCIAL TEÓRICO	8
2.1 O JOGO	8
2.2 JOGOS POPULARES.....	10
2.3 A BRINCADEIRA ANTIGA E SUA RELAÇÃO COM O ENSINO.....	14
2.4 O JOGO POPULAR E BRINCADEIRAS COMO CONTEÚDO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.....	15
3 METODOLOGIA	18
4 CONCLUSÃO	19
REFERÊNCIAS	20

1. INTRODUÇÃO

O Presente relato teve como finalidade descrever as atividades desenvolvidas no Projeto “O resgate das brincadeiras antigas com os jogos populares”, desenvolvido na Unidade Escolar Maria Leite Rafael com os alunos no 5º ano do Ensino Fundamental I do turno diurno. Em conversas formais e informais com a direção e coordenação pedagógica decidimos desenvolver projetos para minimizar a indisciplina dos alunos, aumentar o respeito mútuo, bem como a concentração e o envolvimento dos pais nas atividades escolares vimos, portanto, neste projeto meios para sanar tais problemas.

O resgate das brincadeiras tradicionais como conteúdo da Educação Física, realizado nesse trabalho, nos leva a refletir sobre a importância das atividades lúdicas na vida das crianças de hoje, que estão cada vez mais presas a vídeo games e à Internet. As brincadeiras tradicionais estão sendo esquecidas e pouco vivenciadas por elas. A nossa proposta de resgate, teve como objetivo vivenciar essas brincadeiras, para que a criança sinta cada vez mais o quanto é bom ser "criança" e descubra um mundo muitas vezes esquecido.

As atividades iniciaram com rodas de conversas sobre brincadeiras antigas que os alunos conheciam ou já brincaram. Em um segundo momento, foi realizada uma pesquisa com os pais e ou responsáveis sobre os jogos e brincadeiras que eles brincavam e jogavam quando criança. Esta atividade promoveu a socialização e interação afetiva entre criança e família, em seguida os alunos realizaram a socialização da pesquisa, onde todos juntos escolheram as melhores brincadeiras e jogos para praticarem. No plantão pedagógico escolar, o projeto foi apresentado aos pais e mestres presentes e alguns pais demonstraram estar satisfeitos com a pesquisa, sentindo-se orgulhosos e saudosos por poder contribuir com as atividades a serem desenvolvidas em sala com os seus filhos.

Na culminância, os alunos foram divididos em grupos para a realização das brincadeiras previamente escolhidas pelos mesmos, Em um dado momento, todos os alunos realizaram a “brincadeira do anel”, estimulando a atenção e criatividade. Logo em seguida, os alunos foram divididos em 02 (dois) grupos onde os mesmos de forma simultânea realizaram os jogos e brincadeiras de “baleada” e “jogo de futebol”, trabalhando assim a força, coordenação e concentração, bem como os

valores: respeito ao próximo, justiça, solidariedade, explorando movimentos com o corpo, promovendo o desenvolvimento da motricidade ampla, equilíbrio e lateralidade.

Hoje em dia, as tecnologias restringem as brincadeiras, fazendo com que as crianças fiquem horas e horas na frente do computador ou mesmo da televisão. Uma grande parte das crianças atualmente fica ocupada em vencer obstáculos e disputar corridas sem sair do lugar.

Sendo assim resgatamos o referido projeto, demonstrando que o brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto estima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios. Assim como nossos pais e avós, com certeza as crianças irão ter uma história para contar e uma brincadeira a ensinar.

E teve como objetivo aprender jogos tradicionais de rua que vem sendo esquecidos pelas novas gerações.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O JOGO

Entre os estudiosos sobre o jogo, talvez o de maior destaque seja Huizinga (2004), que afirma que este fenômeno jogar antecede até mesmo a cultura humana atribuindo-lhe um significado que ultrapasse o prazer físico (como jogar para descarregar as tensões) e psicológicas, (como recorrer ao jogo para observar e analisar comportamento humano).

Embora o autor reconheça que o jogo esteja presente na vida das crianças, o foco principal do seu trabalho é analisar o jogo como elemento da cultura, presente na vida das pessoas e mostra que devemos compreendê-los como algo maior, em sua totalidade, reconhecendo no jogo o seu significado social.

O jogo é sem dúvidas a forma mais natural de despertar na criança a atenção para uma atividade, a palavra jogo se origina do vocábulo latino Ludus, que significa diversão, brincadeira.

Para Huizinga (2004, p. 33), “jogo é uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias”. Sendo assim observamos o jogo na sua forma lúdica e recreativa como fonte de prazer e criação, muitas vezes, adaptados de acordo com o espaço existente, materiais disponíveis e números de alunos.

Carvalho (1992, p.14) afirma que:

Desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos, mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.

Piaget (1975) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança. As relações cognitivas e afetivas da interação lúdica propiciam amadurecimento emocional e vão pouco a pouco construindo a sociabilidade infantil.

O jogo é uma atividade que contribui para o processo de aprendizagem e desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como na execução. As relações cognitivas e afetivas da interação lúdica propiciam amadurecimento emocional e vão pouco a pouco construindo a sociabilidade infantil. Para uma aprendizagem eficaz, é preciso que o aluno construa o conhecimento, assimilando assim os conteúdos.

O jogo de exercício é um comportamento característico das crianças que ainda não apresentam a linguagem verbal. Piaget (1975), ao observá-las, constatou que elas realizavam movimentos já apreendidos e os repetiam por puro prazer. Este comportamento foi classificado por Piaget como o jogo de exercício. Podemos observar esse comportamento nos bebês que jogam o brinquedo no chão repetidas vezes e depois que uma pessoa devolve em sua mão. Sendo assim, se divertindo. Para Piaget (1975, p. 144), o jogo de exercício é praticado sem outra finalidade que não o próprio prazer do funcionamento.

O jogo simbólico se caracteriza pelo uso da imaginação para explicar a realidade uma maneira simbólica, o faz-de-conta que não é possível de viver. A criança nessa fase fala sozinha com os brinquedos, imagina que é um super-herói, através das brincadeiras simbólicas realizam seus sonhos, resolvem seus conflitos e seus medos.

E, por último, o jogo de regras, no qual a criança passa a participar e submeter-se ao convívio social com outras pessoas, em atividades de grupo, sabendo que quando não respeitam as regras e normas pré-estabelecidas será punida, sendo este um tipo de jogo que fará parte da sua vida como pessoa que vive em sociedade.

Dessa forma, o jogo pode ser considerado um dos elementos fundamentais para que os processos de ensino e de aprendizagem possam superar os conteúdos prontos, acabados e repetitivos, que tornam a educação escolar tão maçante sem vida e sem alegria, sendo um elemento importante pelo qual a criança aprende, sendo a criança um sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender.

Diante do que já foi apresentado até o momento, não existe uma teoria completa e única sobre o jogo, mas que todas nos fornecem informações que contribuem para compreendermos um pouco mais sobre o objeto de estudo.

2.2 JOGOS POPULARES

Alguns jogos podem ser considerados como patrimônio da cultura popular, pois são do conhecimento a prática de diferentes povos, seus criadores são desconhecidos e sua transmissão pode acontecer de forma voluntária. Muitos autores tratam esses jogos como jogos populares.

A fundamentação das origens dos jogos populares se fundamenta na história brasileira e na constituição do seu povo, dessa forma veio com os primeiros colonizadores.

Os jogos populares sempre estiveram presentes na vida cotidiana das crianças, não se sabe o criador desses jogos, eles já vêm sendo praticados e transmitidos desde as épocas mais remotas passando de geração em geração, podendo ser encontrados em todos os lugares e em diferentes sociedades.

Segundo Vieira e Cavalcante (2002,p.45), jogos populares são aqueles conhecidos também como jogos de rua em que seus elementos podem ser alterados, decididos pelos próprios jogadores, com flexibilidades nas regras e sem exigir recursos mais sofisticados, pois sua origem está na cultura popular.

Percebe-se que a rua é um dos principais locais em que esses jogos são praticados e se perpetuam até os dias de hoje, e embora recebam por muitos autores diferentes denominações, como jogos folclóricos, populares ou tradicionais, podemos entendê-los como sinônimos. Santos (2009) mostra em seu estudo sobre a origem dos jogos populares que:

“A denominação de tradicional, popular e folclore podem representar o conhecimento sobre um jogo por partes majoritária da cultura de uma determinada sociedade, ou seja, uma parte expressiva da população tem conhecimento sobre determinado jogo, sendo esse conhecimento, na maioria das vezes, advindo do senso comum (SANTOS, 2009, p.5).

Sendo assim, podemos denominar de jogos populares ou tradicionais como sendo elementos que fazem parte da cultura popular de um local, de um povo. Friedmann (1996, p. 43) nos fala que “O jogo tradicional faz parte do patrimônio lúdico-cultural infantil e traduzem valores, costumes, formas de pensamentos e ensinamentos. Seu valor é inestimável e constitui, para cada indivíduo, cada grupo, cada geração, parte fundamental da sua história de vida”.

Nesse sentido, Friedman (1996) refere-se aos jogos tradicionais infantis como uma manifestação cultural acumulada ao longo da vida das pessoas, presente no meio social do qual a criança faz parte, seja na rua, nos parques, nas praças, sendo um conhecimento adquirido da maneira livre, pois são transmitidas naturalmente nos grupos com as quais convivem e as maneiras como praticam esses tipos de jogos podem variar quanto as suas regras, modo de jogar, número de participantes, mas que sua tradição permanece.

Considerando os jogos populares ou tradicionais como um rico patrimônio cultural infantil e nos leva a recordar tais jogos que fizeram e fazem parte de nossas vidas, pois essa prática ainda se faz presente em nossa sociedade, cabendo a nós valorizá-las, para que possa fazer parte do futuro de muitas crianças.

Os jogos populares são elementos da cultura de um povo e não podem deixar perder suas características com o passar dos tempos a cada geração temos que levar

estas características aos mais novos, os jogos tradicionais possuem um repertório riquíssimos, tendo seu valor dentro da educação física.

Kishimoto (1994, p. 25) nos esclarece que muitos jogos preservam sua estrutura inicial, outros se modificam, recebendo novos conteúdos, a força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Tanto Kishimoto (1994) como Friedmann (1996) veem os jogos tradicionais como uma manifestação da cultura lúdica infantil, com características próprias, podendo ora conservar suas regras, ora sofrer transformações, dependendo do local, da região, país onde se pratica, sendo que muitas destas manifestações apresentam padrões lúdicos conhecidos universalmente, sendo um tesouro do povo e de autoria anônima.

Mello(1989) também compreende os jogos populares como jogos tradicionais, pois podem ser transmitidos de geração em geração, esses jogos são praticados em sua maioria pelas classes populares e uma parte da classe média podendo ser vivenciado em locais de fácil acesso, como ruas, quintais, terrenos baldios, pátios escolares, etc. Melo mostra também a facilidade de acesso aos materiais utilizados nesse tipo de jogos, como sucatas, pedaços de madeiras, entre outros.

Os jogos populares são formas de estabelecer um elo entre as diversas culturas existentes e viver no corpo a memória de várias gerações, dessa maneira constituindo- se uma importante forma de manifestação lúdica. Jogos e brincadeiras como pião, amarelinha, bolinha de gude, pular corda, empinar papagaios, entre outras fizeram e ainda fazem parte da história de vida de todos nós, o que faz deste jogo um importante patrimônio cultural da humanidade.

Medeiros (1996) descreve em seu trabalho intitulado “Jogos para Recreação Infantil” a tradição e universalidade dos jogos populares descrevem que alguns jogos aparecem em quase todos os países, como é o caso da “Cabra Cega”, que pode receber diferentes nomenclaturas em alguns países. Medeiros relata a sua existência já no terceiro século antes de Cristo entre os Romanos quando o nome de “Murinda”; na Alemanha por “Vaca Cega”, na Espanha é conhecida por “Galinha Cega” e nos Estados Unidos como “Blindmsn`s Buff”.

Pinto & Lopes (2009), em seus estudos, destacaram a rua como espaço de sociabilidade infantil, em sua pesquisa observaram que a criança ao participar de

alguns jogos interage melhor com seus pares, nos dão o exemplo do jogo de queimada como o facilitador na proximidade entre meninos e meninas, pois é um jogo no qual meninos e meninas podem participar juntos, sem restrições, sobre a prática desses jogos afirmam que

Mais que uma brincadeira, a queimada permite que as crianças se arrisquem num jogo de alcançar a bola e ao mesmo tempo, se esquivar dela. Um jogo de aventura, de corrida, de voz. Um jogo que permite estar entre iguais, mas que também, pode gerar certo afastamento. Se o marcador da igualdade ou da diferença é temporariamente suspenso pela situação do jogo, ele parece se restabelecer em outras circunstâncias, como por exemplo, em decorrência de um erro durante o jogo, etc. (PINTO & LOPES, 2009, p.11).

Nesse sentido, isso vem ao encontro de tudo o que informei até o momento sobre jogos populares, com características que podem transcender simplesmente o ato de jogar, em que brincamos e nos divertimos, mas mostra o seu valor dentro da cultura infantil, participando dos jogos em grupos as crianças podem ou não serem aceita dentro do seu meio, seja na rua, na escola ou em outros lugares de sua convivência, lugar que a criança ao se integrar a esses grupos estabelece relações com as outras e desenvolve autonomia própria, pois quando brincam longe dos seus pais tem a possibilidade de tomar decisões, como organização de determinado jogo, escolha de seus parceiros, isso pode acontecer nas diversas atividades lúdicas, dentre elas os jogos populares que ao serem transmitidos de uma geração a geração constroem pontes entre passado, presente e futuro.

De tudo que já se foi visto até o momento, os jogos populares é um patrimônio da humanidade, um saber popular, aceito coletivamente e de autoria desconhecida, a sua transmissão oral aparece como uma das suas principais características, mas que pode sofrer alterações de acordo a sua localidade, sua finalidade continua a mesma desde os tempos mais remotos, podendo ser transmitida por meio dos familiares, na escola e nos locais onde as crianças interagem entre si.

Considerando o jogo popular um conhecimento que pode ser construído na escola, propõe-se nesse estudo investigar como os jogos populares podem se apresentar enquanto conteúdo nas aulas de educação física e sua contribuição na vida do educando, pois muitos autores defendem os jogos populares como um elemento importante na produção e transmissão de conhecimentos da cultura lúdica.

2.3 A BRINCADEIRA ANTIGA E SUA RELAÇÃO COM O ENSINO

Diante do que foi exposto percebe-se que o jogo está presente na vida do ser humano em diferentes momentos e lugares, principalmente, entre as crianças.

Sendo o jogo objeto de estudo da educação física e um conteúdo que se faz presente na escola, neste momento buscarei investigar como os jogos populares podem ser abordados enquanto conteúdo e como os autores pesquisadores defendem o jogo popular na escola e qual sua possibilidade de uso nas aulas de Educação Física.

Atualmente, percebe-se que os jogos populares vêm sendo cultura negada entre as crianças. Isso acontece devido a uma série de fatores, entre os quais prevalece à perda de espaço para equipamento de alta tecnologia, como também a falta de segurança e espaço adequado. Muitas vezes, até os próprios educadores esquecem o valor potencial educativo que os jogos populares têm dentro da educação física

PCN (BRASIL,2001, p. 28) nos falam que independente de qual seja o conteúdo escolhido, os processos de ensino e aprendizagem devem considerar as características dos alunos em todas as suas dimensões (cognitiva, corporal, afetiva, ética, estética, de relação interpessoal e inserção social). Sobre o jogo da amarelinha, o voleibol ou uma dança, o aluno deve aprender para além das técnicas de execução, a discutir regras e estratégias, apreciá-los criticamente, analisá-los esteticamente, avaliá-los eticamente, ressignificá-los e recriá-los.

Vendo o jogo como uma das manifestações culturais propostas pelos PCN, entende-se que os jogos populares podem oferecer muitas oportunidades de aprendizagem ao aluno. Acredita-se que esses jogos possam apresentar diferentes desafios aos alunos, tanto cognitivos como motores. Ao abordar os conteúdos da educação física propõe que sejam permitidas na escola diferentes práticas corporais, vindas das mais variadas manifestações culturais, que podem estar presentes no dia a dia do educando

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais, o processo de ensino e aprendizagem da educação física, portanto, não se restringe ao simples exercício de certas habilidades e destrezas, mas deve de capacitar o indivíduo a refletir sobre suas possibilidades corporais e com autonomia, exercê-las de maneira social e culturalmente significativa e adequada. (2001, p.27).

Dessa forma, a educação física deve favorecer além das habilidades corporais, uma forma do indivíduo saber interagir e conviver com outras pessoas, respeitar as diferenças e acima de tudo saber viver em sociedade.

Friedman (1996, p. 50) defende os jogos populares como uma forma de preservação da cultura e também como a maneira de resgatá-los adaptando-os a vida das crianças nos dias de hoje. Pois segundo a autora, muitas desses jogos não morreram, citando os exemplos da bolinha de gude, pular corda, amarelinha, pois alguns ainda podem ser encontrados nos pátios escolares nos dias atuais, e que esse jogos podem oferecer, de acordo com Friedman, muitos estímulos às crianças tais como, físicas, motoras, sensoriais, sociais, afetivas, intelectuais, linguísticas etc.

Segundo Freire (1994), o jogo como forma de ensinar conteúdos deve ser visto como instrumento pedagógico, usado como elemento que irá contribuir para a formação social do educando. Para Freire, o jogo tem relação com o trabalho, visto que o jogo quando utilizado para ensinar pode ser encarado como uma preparação da criança para a vida adulta.

O jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá. Dessa forma, se colocamos em práticas em sala de aula as atividades lúdicas, através dos jogos populares para as crianças nas aulas de Educação Física e em seu tempo livre, contribuiremos para a formação da cidadania, estimulando-as para que despertem atitudes e criem conceitos de autonomia, participação, democracia, cooperação, solidariedade, dentre outros.

2.4 O JOGO POPULAR E BRINCADEIRAS COMO CONTEÚDO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

As aulas de educação física devem despertar nos alunos os interesses pelas manifestações culturais, por proporcionar variadas práticas corporais. Embora uma das características dos jogos populares seja a espontaneidade, Friedman (1996)

escreve que as instituições de ensino devem incluí-los no currículo escolar. Logo assim, a escola pode garantir o acesso dos alunos às práticas culturais diversificadas, e nada mais interessante e divertido do que utilizar os jogos populares como conteúdo nas aulas. Para as crianças esse jogo é acima de tudo lazer, mas é um grande instrumento educacional, que favorece o contato com a cultura e está ligada aos costumes populares que ajudam a promover os mais diversos aspectos do desenvolvimento infantil, contribuindo assim para sua formação.

Cabe aos educadores em seu planejamento de aula dar destaque a esses jogos, considerando-os como um facilitador da autonomia, da criatividade, da experimentação e da aprendizagem.

Friedman (1996), em seu estudo que trata sobre o resgate do jogo infantil, classificou esses jogos e deu destaque a particularidade de cada um, demonstrou que entre os jogos populares os de regras são os que mais podem contribuir para a formação das crianças.

A autora ao analisar esses jogos nos alerta que para inserir tais jogos no ambiente escolar é preciso conhecer a realidade lúdica dos envolvidos, como também em que fase do desenvolvimento a criança se encontra, pois, é a partir deste diagnóstico que o educador irá planejar as aulas e estabelecer os objetivos educacionais que pretende alcançar, deve pensar em tudo que envolva tal conteúdo como, espaço adequado, materiais e objetivos que serão utilizados, como também o tempo que irá utilizar.

Rangel (2004) também levanta um aspecto importante a se observar sobre o jogo popular como conteúdo na escola, segundo a autora, no passado, não havia a preocupação educacional de se transmitir esses jogos, pois eles eram facilmente aprendidos na rua, nos parques, praças até mesmo nos quintais de suas casas, mas atualmente esses espaços diminuíram devido ao desenvolvimento da sociedade.

Dessa forma a autora ao propor os jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física mostra que cabe também a escola transmitir os jogos populares como um conhecimento que pode ser nela construído. Segundo Rangel (2004, p. 113), uma das funções da escola é a de transmitir o conhecimento sistematizado pela sociedade, e parte deste conhecimento é representado no jogo. Fazendo-se um exercício de volta ao passado ou observando crianças brincando, podemos visualizar a amarelinha, a mão-de-rua, o pega-pega, esconde-esconde.

Santos (2009, p.4), mostra o jogo como estratégia de ensino onde também pode ser compreendido como recurso pedagógico ou meio de ensino. Ela explica

também que, na perspectiva de recurso pedagógico, vemos o jogo sendo utilizado como um meio de instrumento educativo para o ensino de outro conhecimento. Nesse aspecto, ao se aplicar o jogo, o professor tem a oportunidade de relacionar um assunto que está sendo estudado, durante a realização do jogo. Tem a possibilidade de problematizar determinado conteúdo nos diferentes momentos e as ações realizadas pelos alunos no jogo escolhido.

Sobre esse mesmo assunto Freire (2003), mostra um estudo feito numa escola pública com índices elevados de fracasso escolar e alunos com aprendizagem insuficiente nas disciplinas de português e matemática, esclarecendo que esses alunos não tinham aulas de Educação física. Freire aplicou testes de raciocínio operatório concreto num grupo de 24 crianças com dificuldades para resolver problemas que envolviam noções de seriação, conservação e classificação. Para isso o pesquisador propôs jogos e atividades baseados na geração de conflitos e solução de problemas.

Entre os exemplos citados pelo autor com o intuito de desenvolver noções de conservação encontramos a brincadeira de pega-pega, que em determinado momento o espaço utilizado para a brincadeira podia aumentar ou diminuir e em outros momentos do jogo os participantes não podiam se tocar.

Freire (2003) esclarece nesse estudo que a Educação Física não esteve a serviço de outras disciplinas, mas mostra o jogo como uma ferramenta importante dentro de um programa proposto pela pesquisa. Com referência na geração de conflitos, esse trabalho contribuiu para melhora das aprendizagens, que neste caso os alunos apresentavam dificuldades em resolver problemas lógicos, como colaborou também pra aprimorar as noções de seriação, classificação e conservação entre os alunos.

Friedman (1996) também destaca a importância do jogo como meio de ensino, valoriza o resgate dos jogos tradicionais e diz que o educando precisa conhecer a realidade lúdica da criança e que a partir desse diagnóstico podemos obter um amplo panorama de informações que nos ajudará a traçar os objetivos de ensino desejado, diz também que: “A aplicação dos jogos tradicionais, em diferentes situações é um meio de estimular o desenvolvimento das crianças/ e ou aprendizagem específicas” (FRIEDMANN, 1996, p. 72).

Tanto Freire como Friedman sugerem a utilização dos jogos como estratégias de ensino, tendo como objetivo oferecer desafios cognitivos ao educando e com isso promover o seu desenvolvimento, destacando alguns conhecimentos específicos que

podem ser estimulados pelos jogos como o matemático, o linguístico, o histórico, o físico dentre outros.

Castellani Filho et al. (2009), em seu estudo denominado “Metodologia do Ensino de Educação Física”, destaca a importância da escolha dos conteúdos que consideram a memória lúdica do estudante, como também o de proporcionar ao educando a oportunidade de conhecer os jogos das diferentes regiões e culturas.

Ao organizar os conteúdos da Educação física na escola, Palma et al, 2010 sugerem que entre os conhecimentos que poderão ser construídos por parte do educando sobre o jogo de bola especificamente a queimada estão os referentes à sua origem, as diferentes denominações desse jogo, sua caracterização como um jogo popular, ações motoras envolvidas no jogo, como sua reelaboração, onde a partir do que já sabem podem criar e recriar outros jogos.

Darido (2005) também fala sobre o jogo como conteúdo escolar e diz que há muito tempo se faz presente na escola, mas que se restringe somente ao fazer, e que não houve a preocupação em estudar os seus valores e significados, em analisá-lo como patrimônio cultural. Aqui a autora questiona os conteúdos que seriam relevantes sobre o jogo nas aulas de Educação física e analisa em três dimensões que seriam: conceitual, procedimental e atitudinal.

O autor ainda nos mostra que muitos jogos populares favorecem a exclusão entre eles o jogo de queimada, mas que o professor pode propor sua transformação, criando com as crianças novas formas de jogar. A falta de espaço e material também pode ser um motivo para transformação dos jogos.

Os jogos desenvolvem a confiança e a capacidade do aluno, tornando-se essencial no crescimento intelectual da criança. O lúdico, além de estimular a criança em jogos, é capaz de formar o cognitivo moral e físico da criança. Dessa forma a educação física deve favorecer além das habilidades corporais, uma forma, do indivíduo saber interagir e conviver com outras pessoas, respeitar as diferenças e acima de tudo saber viver em sociedade.

3 METODOLOGIA

Durante o desenvolvimento do projeto foram desenvolvidas várias atividades, apresentação de vídeo sobre jogos e brincadeiras antigas, roda de conversas sobre os jogos atuais e os jogos antigos, entrevista com pais e ou responsáveis sobre como eram as brincadeiras quando eles eram crianças,

apresentação das entrevistas, Pesquisa de materiais, confecção dos brinquedos: peteca, pé de lata; bola de meia; resgate de cantigas de roda, brincadeiras: estátua, amarelinha, pular corda, esconde-esconde, passa anel, escolha através de eleição dos 10 melhores jogos ou brincadeiras, vivência das brincadeiras ao lado dos pais e ou responsáveis, roda de conversa sobre como foi retomar as brincadeiras dos seus responsáveis, atividade em grupo com criação de cartaz convidando outras crianças a brincarem para que os outros estudantes da escola não só compreendam como se brinca, mas também se sintam instigados a experimentar a nova/velha brincadeira.

A avaliação foi feita a partir dos relatos, cartazes produzidos e do envolvimento de cada aluno em todo o processo. Ao final das atividades, o professor tem ricas possibilidades de discussão com seus alunos, podendo passar desde as transformações históricas e sociais das brincadeiras até as dificuldades de relações entre indivíduos de gerações diferentes.

4 CONCLUSÃO

Diante da Pesquisa desenvolvida em sala de aula, a qual teve como objetivo o resgate das brincadeiras antigas, foi feito um estudo de campo com envolvimento dos familiares, alunos e escola em geral, interagindo com a perspectiva da valorização das brincadeiras antigas, hoje, percebe-se que as mesmas estão esquecidas.

A brincadeira ao mesmo tempo ajuda as crianças a exercitar as suas habilidades como contar, raciocinar e usar o equilíbrio.” Passa-anel” As crianças são colocadas em rodas uma delas segura o anel nas mãos. A ideia é que ela passe com as mãos por todos que estão na roda e, sem deixar os outros perceberem, passar o anel para outra criança. Ganha quem descobrir com quem está o anel.

Essa brincadeira exige habilidades, estimula o contato físico e ajuda a desenvolver a capacidade de observação e espírito de grupo. ”Pega-pega” Uma criança é escolhida para ser o pegador. Anunciado o começo do jogo, é hora do pegador correr atrás dos outros participantes. Quem pegar se torna o novo pegador, e assim sucessivamente as crianças continua a brincadeira pegando outras crianças.

Houve vários relatos, uma criança relatou que aprendeu a produzir o seu próprio brinquedo com seu pai, que no caso era o pé de quenga, falando ele que seu pai aprendeu confeccionar o seu brinquedo depois de assistir a um espetáculo em um circo.

Segundo um relato de outra criança, da zona rural, confeccionavam seus próprios brinquedos por falta financeira suas bonecas eram produzidas com “Sabugo de milho”, e assim essas brincadeiras foram transmitidas de gerações em gerações.

O jogo como um elemento presente em nossa vida cotidiana é muito utilizado nos momentos de diversão e lazer, também está presente na escola, e pode ser encontrado tanto como conteúdo como também estratégia de ensino. Como estratégia de ensino, diferentes áreas do conhecimento, inclusive a educação física, recorrem ao jogo e utilizam como uma ferramenta para ensinar seus conteúdos, como conteúdo é um importante conhecimento a ser construído pelos alunos, especificamente nas aulas de Educação física, pois o jogo é uma das áreas do conhecimento desta disciplina.

A introdução dos jogos lúdicos no cotidiano escolar é muito importante, devido a influência que os mesmos exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino aprendizagem. Nesse sentido, grande é o papel do professor, pois cabe instruir e valorizar o educando na interação humana, no desenvolvimento do seu raciocínio lógico Assim, a aprendizagem se vincula ao prazer e a relação afetiva nas ações pedagógicas.

Diante de tudo que foi exposto nesta pesquisa, entendi que os jogos populares , junto com as brincadeiras antigas é um ótimo conteúdo a ser abordado nas aulas de Educação Física Escolar, não só para explorar e aproveitar todos os aspectos positivos que a aplicação de tais jogos nos oferece, mas também contribuir com esse processo de transmissão que nos últimos tempos parece estar um tanto comprometido, outra importância dos jogos populares diz respeito à cultura regional de um grupo, o que caracteriza uma cultura local.

REFERÊNCIAS

BERNARDES, Elizabeth Lannes. **Os Jogos, as Brincadeiras e as Crianças**. Disponível em: www.google.com.br Acessado em 12 de fevereiro de 2018.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília:** MEC, 1996.

CASTELLANI FILHO, hino; SOARES, Carmen Lúcia, TAFFAREL, Celi Nelza Zulke; VARJAL, Elizabeth; ESCOBAR, Micheli Ortega; BRACHT, Valter. **Metodologia de Ensino da Educação Física.** São Paulo: Cortez, 2009.

DARIDO, Suraya Cristina. **Implicações para a Prática Pedagógica.** Rio de Janeiro. Guanabara: Koogan, 2005.

FRANCO, Luiz Antônio Carvalho. **A Escola do Trabalho e o Trabalho da Escola.** São Paulo: Cortez 1998.

FREIRE, João Batista. **Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física.** São Paulo: Scipione, 1994.

FREIRE, João Batista, SCAGLIA, Alcides José. **Educação como Prática Corporal.** São Paulo: Scipione, 2003.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e Aprender – O Resgate do Jogo Infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.

HUIZINGA, Jonh. Homo Ludens: **O Jogo como Elemento da cultura.** São Paulo. Perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** São Paulo: Cortez, 1999.

LDB 9394-96. MEC. Brasil. SEC Artigo 29 -30 -31, Título V. 1996.

LUCKESI, Carlos Cipriano. **Filosofia da Educação.** São Paulo: Cortez, 1994.

MEDEIROS, Ethel Bauzer. **Jogos para Recreação Infantil**. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1960.

MEIRIEU, Philippe. **O Cotidiano da Escola e da Sala de Aula: O Fazer e o Compreender**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PINTO, T. de O, LOPES, M de F. **Brincadeira no Espaço da Rua e a Demarcação dos Gêneros da Infância**. Scielo Brasil, 2009.

PONTES, F. A. R. MAGALHÃES, C. M. C. **A Transmissão da Cultura da Brincadeira: Algumas Possibilidades de Investigação**. Disponível em WWW.efdeportes.com Acessado em 12 de FEV. de 2018.

RANGEL, Irene Conceição Andrade. **Jogos e Brincadeiras nas Aulas de Educação Física**. São Paulo: UENESP, 2004.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Origem dos jogos Populares: Em Busca do Elo Perdido**. 4º congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar. Anais. Londrina: UEL, 2009