



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
COORDENADORIA INSTITUCIONAL DE PROGRAMAS ESPECIAIS - CIPE
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO
BÁSICA - PARFOR
CURSO: LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

MARCELINO ELIZEU BATISTA DE SOUTO

O DESAFIO DE RESGATAR OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NO
ENSINO FUNDAMENTAL

PATOS-PB

2019

MARCELINO ELIZEU BATISTA DE SOUTO

**O DESAFIO DE RESGATAR OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NO ENSINO
FUNDAMENTAL**

Trabalho de conclusão apresentado
à Universidade Estadual de Paraíba
– UEPB como requisito parcial para
conclusão do curso de Licenciatura
em Educação Física

Orientador: Prof^o Odilon Avelino Da Cunha

PATOS – PB

2019

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.

S719d Souto, Marcelino Elizeu Batista de.

O desafio de resgatar os jogos e as brincadeiras no ensino fundamental [manuscrito] / Marcelino Elizeu Batista de Souto. - 2019.

29 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Patos , 2019.

"Orientação : Prof. Dr. Odilon Avelino da Cunha , Coordenação do Curso de Administração - CCEA."

1. Educação física. 2. Brincadeiras e jogos. 3. Ludicidade.

I. Título

21. ed. CDD 796

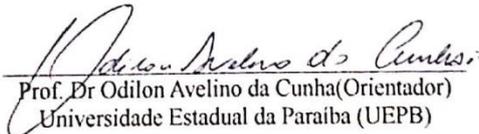
MARCELINO ELIZEU BATISTA DE SOUTO

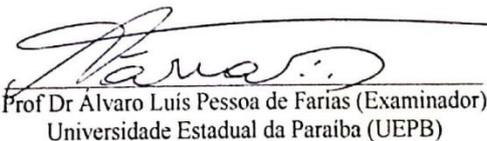
**O DESAFIO DE RESGATAR OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS
NO ENSINO FUNDAMENTAL**

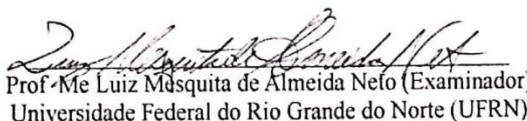
Trabalho de Conclusão de Curso, de natureza Relato de Experiência apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Educação Física.

Aprovado em: 26/10/2019.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Dr. Odilon Avelino da Cunha (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Dr. Alvaro Luis Pessoa de Farias (Examinador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Me. Luiz Mesquita de Almeida Nefo (Examinador)
Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, por ser imprescindível em minha vida, as minhas filhas Priscylla e Giovanna, minha esposa Francilene e a toda minha família que, com muita amabilidade e dedicação, não mediram esforços na realização dessa conquista.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
2. A RELEVÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO CONTEXTO ESCOLAR.	7
2.1 Um breve percurso sobre os jogos e brincadeiras no decorrer da história.	8
2.2 Resgate dos jogos e brincadeiras antigas	9
3. RELATO DE EXPERIÊNCIA.	10
3.1 Caracterização do campo de estágio	10
3.2 Cenário	11
3.3 Estrutura organizacional	12
3.4 O público	12
4. ATIVIDADES DESENVOLVIDAS	13
4.1 Desafios	20
4.2 Soluções	21
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.	22
REFERÊNCIAS	24
ANEXO A - VIVÊNCIA DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS	25

O DESAFIO DE RESGATAR OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NO ENSINO FUNDAMENTAL

Marcelino Elizeu Batista de Souto¹

RESUMO

O presente relato de experiência nos mostra de forma argumentativa e descritiva que apresenta as experiências vivenciadas, através do resgate das brincadeiras e jogos nas aulas de educação física desenvolvidas na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Napoleão Abdon da Nóbrega. Neste contexto, acredita-se que a atividade lúdica pode desenvolver as competências e habilidades dos alunos. Pretende-se, assim, que as vivências trabalhadas com os alunos possam fazer com que eles sintam atraídos por essas brincadeiras e jogos esquecidos no tempo. Portanto, o contato dos alunos com as brincadeiras e com os jogos colaboram satisfatoriamente com a formação integral dos mesmos. Enfim, espera-se que essas práticas sejam mais desenvolvidas no contexto escolar.

Palavras-chave: Brincadeiras. Jogos. Relato de Experiência.

ABSTRACT

The present experience report shows us in an argumentative and descriptive way that presents the lived experiences, through the rescue of the games and games in the physical education classes developed at the Napoleão Abdon da Nóbrega State Elementary and High School. In this context, it is believed that activity and play can develop students' skills and abilities. Thus, it is intended that the experiences worked with the students can make them attracted to these games and games forgotten in time. Therefore, students' contact with games and games satisfactorily contributes to their integral formation. Finally, it is expected that these practices will be further developed in the school context.

Keyword: Play. Games. experience report.

¹ Graduado em Educação Física. Marcelinoelizeu69@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho “O Resgate dos brinquedos, brincadeiras e jogos no contexto escolar”, tem como propósito promover o resgate das brincadeiras praticadas pelas crianças numa época que não havia tanta tecnologia como hoje.

Tendo em vista que a escola como também a sociedade moderna não tem privilegiado a prática das brincadeiras, como recurso pedagógico para ensinar as futuras gerações.

Nesta perspectiva, surgiu o interesse em produzir uma pesquisa que mostrasse a importância de resgatar antigas brincadeiras, brinquedos e jogos que faziam parte da infância saudável de toda e qualquer criança, uma vez que, estes momentos não estão sendo mais explorados em casa, nas ruas e muito menos na escola.

Com efeito, a preocupação é não deixar que essas atividades lúdicas sejam esquecidas, ou até mesmo, nunca conhecidas por essa nova geração que se encontra alienada aos novos recursos tecnológicos.

De fato, propomos através desta pesquisa não apenas resgatar, mas fazer com que as escolas possam desenvolver essas atividades lúdicas com mais frequência e relevância.

Acredita-se, assim, que se faz necessário agir no sentido de viabilizar o mais rápido possível o contato dessas crianças com o universo das brincadeiras, brinquedos e jogos, pois elas estão aprisionadas ao mundo das tecnologias. Sendo assim, há sinais evidentes que estas crianças não estão vivendo verdadeiramente, uma infância saudável.

A grosso modo, vislumbramos resgatar, recriar, reviver momentos característicos da infância de uma criança, tendo em vista, que elas necessitam brincar tocar e interagir com os brinquedos com os jogos que fizeram parte da vida de gerações passadas. Enfim, pretendemos desenvolver aulas mais atrativas e prazerosas através desses recursos lúdicos já mencionados.

2. A RELEVÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO CONTEXTO ESCOLAR.

É visível que muitos são os benefícios que as brincadeiras e os jogos trazem para à saúde das crianças, atividade lúdica tem o poder de fazer com que elas se divirtam, se distraiam, e produzam conhecimento.

As crianças aprendem a criar suas próprias brincadeiras, estabelecendo as regras durante o jogo.

Neste contexto as brincadeiras ou jogos repassa os valores, princípios que visam mudanças de comportamento, transformação de personalidade. Essa transformação se dá através da relação com o outro. Deste modo, com essa intenção ela se torna mais receptivas e ativas conquistando, assim, seu espaço e superando os desafios que vão surgindo.

Percebemos, assim que a atividade lúdica permite o desenvolvimento não apenas dos alunos, assim como as instituições que desenvolvem tais atividades.

VYGOTSKI (2007) aponta que o brincar é imprescindível para o desenvolvimento da criança, ela reafirma que o brincar estimula a aprendizagem, criando assim uma zona de desenvolvimento proximal da criança:

[...] no brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário antivírus no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade.

Diante disso, deve-se levar em consideração que tudo ao redor da criança é capaz de incentivar e enriquecer significativamente às brincadeiras. À medida que o professor se preocupa com a aprendizagem das crianças ela não deve deixar de se preocupar com o brincar. No que diz respeito ao brincar não pode ser diferente, isto é, o tempo das brincadeiras deve ser aproveitado da melhor forma.

Brincar na escola não implica que as crianças não irão apenas "brincar", mas que serão feitas algumas intervenções durante a brincadeira ou o jogo.

Nas palavras de BROUGERE (1998), ele reconhece a importância dos materiais do jogo e do modo como os alunos organizam esse contexto e,

também, afirma que eles são decisivos para que a liberdade da criança do brincar seja mantida.

A grosso modo, a escola deve se preocupar com tudo para promover atividades lúdicas das crianças. Enfim, o professor que intermedia essa atividade deve construir um ambiente favorável a essa prática.

2.1 Um breve percurso sobre os jogos e brincadeiras no decorrer da história.

O brincar sempre fez parte do cotidiano de uma criança, espontaneamente, elas vão despertando suas capacidades individuais diante das sensações vivenciadas com o tempo, deste modo, as crianças criam seu mundo com sua imaginação e criação.

Segundo ALVES (2010), os jogos e as brincadeiras presentes na cultura portuguesa, africana e indígena acabaram sendo difundidos na cultura lúdica brasileira. Esta cultura lúdica é constituída entre tantas coisas, por jogos geracionais e costumes lúdicos e, isto é, significa dizer que as brincadeiras são universais, estão contidas na história da humanidade ao longo dos tempos.

Apesar das diferenças geográficas ou culturais as brincadeiras em outros tempos sempre estiveram presentes no cotidiano das crianças e tendo uma pluralidade de como se brincar.

Nas palavras de Sarmiento Apud Carvalho (2007, p.3):

As culturas infantis são constituídas por um conjunto de formas, significados, objetos, artefatos que conferem modos de compreensão simbólica sobre o mundo. Ou seja, brinquedos, brincadeiras, músicas e histórias que expressam o olhar infantil, olhar construído no processo histórico de diferenciação do adulto. Os brinquedos e brincadeiras elaborados e vivenciados pelas crianças ao longo da história da humanidade são, portanto, objeto de estudo que surgem à medida que entendemos a infância como categoria geracional sociologicamente instituída e produtora de uma cultura própria.

É algo natural na vida das crianças, o brincar com o passar dos anos as regras vão tomando espaço e sentido com isso a imaginação vai sendo reduzida e, assim, as regras tornaram-se mais visíveis e relevantes dentro da brincadeira. Nesse contexto, pesquisas revelam que as primeiras regras

surgiram no século XVI, onde em Roma e na Grécia, as regras já tinham uma intenção de ensinar as letras. Na Grécia antiga, já existiam alguns jogos, como por exemplo, o pião contemporâneo.

Como foi mencionada anteriormente a história do jogo no nosso país recebeu influências fortes dos portugueses, negros e índios. Conforme nos aponta KISHIMOTO (1993), os jogos foram introduzidos na vida das crianças através do folclore português, utilizando a realidade, criando assim, as lendas, os contos, os versos e as parlendas como também, alguns personagens do folclore.

ALVES (2010) ressalva aqui que boa parte dos jogos tradicionais mais conhecidos pelo mundo como: amarelinha, corrida de saquinhos, bolinha de gude e outros mais foram trazidos pelos primeiros portugueses que aqui chegaram.

A grosso modo, os jogos, as brincadeiras e os brinquedos mencionados colaboraram, significativamente, para a consolidação da cultura lúdica infantil brasileira.

2.2 Resgate dos jogos e brincadeiras antigas.

Temos percebido que as crianças têm cada vez menos tempo para brincar ou jogar, muito em função das diversas atividades extracurriculares e pelo uso excessivo de aparelhos eletrônicos. Sendo assim, isso nos fez pensar que podemos desenvolver as atividades lúdicas com mais frequência no contexto escolar.

Neste contexto, os jogos e às brincadeiras permitem às crianças a condição de se expressar, libertar os seus próprios sentimentos. As brincadeiras auxiliam com vários aspectos como: percepção motora, equilíbrio e orientação educacional.

Outra grande vantagem das brincadeiras e dos jogos para o desenvolvimento das crianças é que favorece alguns princípios básicos, como: liderar, cooperar e obedecer às regras.

Diante disso, percebe-se que o ato de brincar resgata na criança o desejo de conhecer o outro, mesmo que seja de forma inconsciente. Os jogos e as brincadeiras podem ensinar muito mais que do que imaginamos.

De fato, constata-se que as crianças apresentam uma necessidade de brincar e jogar, uma vez que, elas estão cheias de atividades cansativas e, também, do uso cada vez mais frequente dos aparelhos eletrônicos, que estão no alcance delas.

KISHIMOTO (2006) ressalta que:

A prática do jogo e brincadeiras auxilia no trabalho pedagógico e enriquecimento dos conteúdos a serem desenvolvidos, nesse contexto é importante que o adulto esteja sempre incentivando as atitudes das crianças à medida que lhe é solicitado. Para Kishimoto (2006), o uso do brinquedo/jogo e brincadeiras com fins pedagógicos estimulam as habilidades, além de auxiliar no processo de ensino aprendizagem por meio de atividades lúdicas.

O autor enfatiza que essa atividade lúdica não deixe de ser aplicada no contexto escolar, uma vez que, isso acontece compromete outros aspectos da aprendizagem dos alunos.

A grosso modo, tomando posse dessa prática esportiva, o professor media uma aprendizagem mais eficiente e significativa para à vida destas crianças. Enfim, resgatar esses jogos e brincadeiras nos permite compreender que o “brincar” é intrínseco ao universo das crianças e, por isso, é fundamental desenvolver as atividades lúdicas no contexto escolar.

3. RELATO DE EXPERIÊNCIA.

3.1 Caracterização do campo de estágio

A observação e realização das atividades para produzir o relato ocorreram na Escola de Ensino Fundamental e Médio Napoleão Ábdon da Nóbrega, fundada em 1982, está localizada na Avenida Ministro João Agripino, 145, centro na cidade de São Mamede PB.

Esta instituição de ensino promove um trabalho muito relevante e significativo no tocante à aprendizagem dos alunos que por lá iniciaram suas vidas estudantis, uma vez que, a mesma sempre foi referência na formação de seus alunos, colaborando assim para um ensino de excelente qualidade.

Atualmente, a escola funciona apenas em dois turnos, matutino e noturno. A referida escola tem 256 alunos devidamente matriculados, sendo distribuídos do 6º ano ao 9º ano do Ensino Fundamental, e, ainda, dispõe da EJA- Educação de Jovens e Adultos (nos ciclos III, IV, V e VI).

No que diz respeito ao Estágio este foi desenvolvido com a turma do 8º ano “A”, tendo a participação de 38 alunos. As atividades foram desenvolvidas em alguns espaços: Quadra e sala de aula da própria escola, ginásio de esporte municipal “O Betinho”, campo de futebol municipal o “Oliveirão”, na praça central, nas ruas e residências dos alunos.

3.2 Cenário

A referida escola dispõe de um espaço ideal para à realização das atividades desenvolvidas, tendo em vista que é acessível aos alunos envolvidos, de modo que atende às necessidades propostas pelo contexto da atividade. Os cenários que utilizamos foram muitos como mencionamos anteriormente, salas da escola, ginásio municipal, campo de futebol municipal, praça central, ruas da cidade e, também, residências dos alunos.

Todos os cenários onde foram desenvolvidas as atividades possuíam um espaço bem confortável para o desenvolvimento das mesmas. Buscamos sempre durante o estágio caracterizar o espaço de acordo com a brincadeira ou com o jogo proposto.

Durante nossas atividades utilizamos muitos recursos: garrafas pets, celulares, televisão, Datashow, aparelho de som, apitos, tijolos, anéis, cartolinas, computadores, revistas e jornais, bolinhas de gude, tacos, peões, bolas, bambolês, cones, cordas elásticas e sacos. No que diz respeito à confecção dos materiais (brinquedos) utilizamos, agulhas, linhas, colas, penas, barbantes, tintas, tesouras, pinceis, latinhas, tampinhas, meias e retalhos.

3.3 Estrutura organizacional

A Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Napoleão Ábdon da Nóbrega, assim como toda e qualquer instituição de ensino dispõe de um quadro funcional bem qualificado e uma estrutura organizacional bem definida.

No tocante ao quadro docente, a referida escola conta com os seguintes professores: Aguinaldo Salvino de Araújo, Alcides Olinto da Silva, Ana Flávia Barbosa de Medeiros, Ana Maria de Medeiros, Ana Paula Neves Silva de Medeiros, Antônio de Pádua de Medeiros Santos, Francisca Rejane Silva Cunegundes, Gerlúcio Medeiros de Araújo, José Fábio Marques de Santana, Jozan Medeiros, Keliane Pereira de Araújo, Lúcia Dias Rocha, Lucy Sátiro de Medeiros, Luzia Tavares de Paula, Marcelino Elizeu Batista de Souto (Educação Física), Maria da Conceição de Araújo Ferreira, Rodolfo Marques Araújo da Nóbrega, Tafarel Fernandes Tavares de Melo, Valéria Marques de Sousa Medeiros, Vera Lúcia Torres Gambarra.

1 Diretor: José Vieira Pereira.

1 Adjunta: Iraci Isidoro de Andrade.

1 Secretária: Rariane Medeiros Trindade de Sousa.

No que diz respeito a sua estrutura física, às instalações são as seguintes: 3 banheiros, 1 Laboratório de informática, 1 sala de Ciências, 1 Biblioteca, 8 salas de aula, sendo uma destinada a (AEE), 1 quadra de esporte (descoberta), 1 sala de vídeo, 1 sala de professores e 1 sala de diretoria, refeitório, almoxarifado, despensa e pátio coberto.

A escola dispõe no seu quadro de funcionários um total de 15 colaboradores divididos em seus respectivos horários de trabalho:

2 Inspectores, 1 Bibliotecária, 2 Porteiros, 1 Apoio de Informática, 4 Auxiliares de Serviços Gerais, 2 Vigilantes, 2 Merendeiras e 1 Auxiliar de Secretária.

3.4 O público

No tocante ao público alvo do nosso estudo (Relato de Experiência), teve como participantes alunos na faixa etária de 12 a 14 anos de idade, mas

especificamente, alunos do 8º ano "A" da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Napoleão Ábdon da Nóbrega, as atividades desenvolvidas, ou seja, as brincadeiras e jogos foram trabalhados de acordo com o espaço que utilizamos. Durante essas atividades incluímos alguns familiares e amigos dos alunos,

No que diz respeito à situação econômica dos alunos envolvidos, alguns alunos recebem o benefício do bolsa família, segundo dados da própria escola. Como é de toda e qualquer escola há alunos que residem na zona urbana e na zona rural. Os alunos chegam à escola às 07h00 horas e retornam às suas casas às 11:00 horas.

Durante a realização das atividades desenvolvidas construímos uma boa relação e interagimos com paciência e respeito e, assim, foi se criando um elo de intimidade.

Vale ressaltar que todas as ações desenvolvidas foram sempre elaboradas por um professor e tendo o maior cuidado com os recursos utilizados na confecção de alguns brinquedos e jogos. Portanto, buscamos produzir todo o material dentro do contexto local onde todos estavam inseridos.

4. ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

No que se refere às atividades desenvolvidas na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Napoleão Ábdon da Nóbrega, propõe resgatar as brincadeiras, os jogos antigos no contexto escolar. Desse modo, para alcançarmos nosso objetivo foram necessárias muitas observações, encontros, oficinas e confecção dos brinquedos, dos jogos junto com os alunos.

Durante as nossas observações e intervenções realizadas em sala de aula e em outros espaços, buscamos sempre resolver a temática do resgate da brincadeira e do jogo antigo esquecido no tempo. De modo que, utilizamos alguns mecanismos como: roda de conversa, pesquisa sobre brincadeiras antigas, entrevista com os pais, pesquisa de materiais, confecção dos brinquedos: pipa, peteca, pé de lata, perna de pau, bilboquê, pregobol, bola de meia, vai e vem e, também, algumas brincadeiras tradicionais: bolinha de gude, taco, barra bandeira, peão, pula corda, amarelinha e passa anel.

TACO

FAIXA ETÁRIA: Acima de 6 anos

LOCAL: Calçada, praia, quadra de esportes, praça, rua, etc.

ESTIMULA: Agilidade, motora, Atenção, Mira, Velocidade, Força.

MATERIAL: Uma bola de tênis, bastões (que podem ser feitos com cabo de vassoura), lata ou garrafa para servir de base e giz para marcar a base.

COMO BRINCAR

Os lançadores devem tentar derrubar a base oposta com a bolinha, enquanto os rebatedores devem defender a base com o taco. Se o rebatedor acertar a bola, o lançador que a jogou corre para pegá-la. Enquanto, isso, os rebatedores correm entre as bases e batem os tacos quando se cruzam. Cada batida vale um ponto. O objetivo é derrubá-la e, com isso, obter a posse do taco. Ou seja, na medida em que a casinha é derrubada ou um jogador é queimado, os papéis das duplas são trocados.



BOLINHA DE GUDE

FAIXA ETÁRIA: Acima de 6 anos

LOCAL: Parque, praia, Condomínio, praça, rua, etc.

ESTIMULA: Coordenação motora, Agilidade, Atenção, mira.

MATERIAL: Bolinha de gude.

COMO BRINCAR

Para brincar de bolinhas de gude, primeiro, cava-se um buraquinho, conhecido como poça. Ao acertar a bolinha dentro do buraco, o participante ganha o direito de lançar sua bolinha contra as dos adversários. As bolinhas atingidas são conquistadas. Se errar, a vez passa para o próximo. O jogo acaba quando um participante conseguir ganhar todas as bolinhas.



PIPA

FAIXA ETÁRIA: Acima de 8 anos

LOCAL: Campo de futebol, parque, praia, praça, etc.

ESTIMULA: Conceitos de física, Criatividade, Coordenação motora, Movimento.

MATERIAL: Papel de seda, linha, cola bastão, sacos de lixo, varetas, lata.

COMO BRINCAR

O objetivo é manter a pipa no ar pelo maior tempo possível. Para os menos experientes, o ideal é contar com um ajudante, que ficará à frente do empinador a uma distância de 20 metros, segurando a pipa em uma inclinação de mais ou menos 60°, enquanto o empinador segura o carretel com a linha bem estendida. Quando perceber um vento bom, o ajudante fará um sinal para o empinador, que deve recolher a linha com as mãos, em movimentos constantes. Quando o vento estiver bom, o empinador deve aproveitar para soltar o máximo de linha possível. Se a pipa começar a cair, é só recolher a linha até achar um ponto em que o vento esteja mais forte – e levantá-la de novo.



PREGOBOL

FAIXA ETÁRIA: Acima de 6 anos

LOCAL: Praça, calçada, casa, parque, praia, etc.

ESTIMULA: Agilidade, criatividade, coordenação motora, concentração.

MATERIAL: Tábua, pregos, moeda ou bolinha, isopor.

COMO BRINCAR

As regras são negociáveis, mas em geral cada um pode dar até 3 toques na bolinha, sendo o terceiro o chute a gol. Pode-se jogar com um toque também. Faça o seu e divirta-se.



PEGA BANDEIRA

FAIXA ETÁRIA: Acima de 8 anos

LOCAL: Campo de futebol, parque, quadra, condomínio, praia, praça, etc.

ESTIMULA: Agilidade, estratégia, socialização, movimento.

MATERIAL: Pano, vareta, bastão.

COMO BRINCAR

A brincadeira é assim: as crianças são divididas em dois times de três a sete participantes. Cada grupo fica com um lado da quadra. Na linha de fundo do campo de cada grupo fica a bandeirinha do time. O objetivo do jogo é roubar a bandeira do adversário e proteger a sua, tudo isso atravessando os campos correndo. Se algum participante for pego, ele precisará ficar paralisado no lugar. O time que resgatar a bandeira primeira é o grande vencedor!



VAI E VEM

OBJETIVOS DA BRINCADEIRA: Socialização, passatempo, cálculo de direção, cálculo de força, impulso, atenção, desenvolvimento muscular.

FAIXA ETÁRIA: Acima de 6 anos

LOCAL: Ruas, parque, quadra, condomínio, praia, praça, etc.

MATERIAIS: Garrafas PET, Durex, Tesoura, Primer, Tinta, cordão de nylon.

COMO BRINCAR:

Cada participante ficará de um lado do vai e vem segurando as duas alças, com um movimento de abrir às mãos a criança “empurra” o vai e vem para o amigo que deverá fazer o mesmo gesto pra “devolver”. Nessa brincadeira não existem ganhadores ou perdedores.



Nessa perspectiva, nos preocupamos sempre em explorar o brincar no contexto escolar, não apenas como mera diversão, mas, no propósito de desenvolver habilidades e conhecimentos nos mesmos, colaborando assim para sua integridade plena.

Constatamos, assim, que essas crianças necessitam de momentos como esses que desenvolvemos durante as atividades produzidas com eles, os mesmos demonstraram que gostariam que suas famílias fizessem o mesmo que realizamos com eles, tendo em vista, que essas crianças passam boa parte do tempo no celular, no vídeo game e assistindo tv e, assim, não tiveram um tempo para brincar e jogar com esses recursos tradicionais.

O propósito de todas as atividades desenvolvidas, no contato com as brincadeiras e com os jogos, sempre foi desenvolver no aluno o interesse pela atividade física, bem como resgatar essas brincadeiras e jogos esquecidos no tempo que sempre fizeram parte do universo das crianças. Sendo assim, desenvolvemos algumas oficinas que propunham a confecção desses jogos com materiais acessíveis e sem custo nenhum.

A grosso modo, à medida que promovemos o resgate das brincadeiras e dos jogos conseguimos envolver os alunos a conhecer não apenas essas brincadeiras e jogos, mas a importância dos mesmos para uma vida mais saudável.

Segundo os autores trabalhados a atividade lúdica é indispensável para o desenvolvimento e a evolução da criança, estimulando assim a imaginação, a capacidade de raciocinar a auto estima.

4.1 Desafios

De fato, as brincadeiras e jogos, sempre foram atividades típicas do cotidiano das crianças, por isso, tivemos a curiosidade de desenvolver nas aulas de educação física algumas dessas que foram se modificando com o tempo. No entanto, o prazer das crianças continua o mesmo. Enfim, é importante que a escola incentive e desenvolva a atividade lúdica sempre que possível. Diante disso, foi extremamente difícil fazer com que os alunos despertassem interesse em brincar e jogar com brincadeiras e jogos antigos.

Mas diante, constatamos que os alunos já apresentavam o gosto pelas atividades desenvolvidas, uma vez que, ao produzirmos os jogos com materiais acessíveis conseguimos promover a socialização e interação, entre eles e, também, seus familiares envolvidos no processo.

Portanto, no início tudo parecia ser impossível, mas à medida que brincávamos e produzíamos os brinquedos e os jogos conseguimos atingir os objetivos da nossa proposta. Enfim, apresentar a importância do resgate dos jogos e brincadeiras antigas para educação física no contexto escolar.

4.2 Soluções

A brincadeira sempre fez e fará parte do universo das crianças, tendo em vista, que a brincadeira possibilita o desenvolvimento intelectual das mesmas. Apesar de não contarmos com todos os materiais que pretendíamos para desenvolver às atividades, não desistimos de confeccionar os brinquedos e os jogos. De modo, que iniciamos a procura por materiais recicláveis e mais acessíveis a realidade dos alunos.

Sendo assim, iniciamos a tão sonhada produção dos brinquedos e dos jogos para que pudéssemos de fato alcançar o propósito do nosso trabalho, isto é, que os alunos tivessem esse contato com esses brinquedos e jogos tradicionais que ficaram esquecidos no tempo. Enfim, foram momentos de muito aprendizado e construção de conhecimentos.

Conforme VYGOTSKY (1998) nos aponta:

... O ato de brincar como uma necessidade que a criança possui. É a necessidade de se envolver com algo, criar e exercitar a sua imaginação. Ao brincar criança transfere o seu cotidiano para a brincadeira, buscando entender o seu meio em que está inserida.

Assim como ele, outros autores confirmam que a atividade lúdica permite a explicitação de valores, conceitos, sentimentos e vivência, a partir do envolvimento pessoal e sentimental dos participantes estimulando a socialização e a imaginação.

Diante disso, alguns jogos e brincadeiras, como por exemplo: a pipa, o pégobol auxilia a criança a melhorar sua aprendizagem, a desenvolver habilidades e competências, tendo em vista, que as brincadeiras e os jogos desenvolvidos em nossas atividades propuseram às crianças / alunos não apenas brincar, como também, criar seus brinquedos e vivenciar o universo da magia dos jogos e das brincadeiras. Portanto, estas e outras brincadeiras já mencionadas durante todo o relato permitiram aos envolvidos descobertas e muito conhecimento. Enfim, a confecção de brinquedos, as brincadeiras vividas e os jogos trabalhados ajudaram significativamente para o resgate destas atividades lúdicas que estiveram esquecidas durante algum tempo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.

O propósito do estudo realizado no relato de experiências é apresentar o quanto é relevante que nossos alunos tenham o contato com as brincadeiras e com os jogos tradicionais que perderam espaço no longo dos anos para os jogos tecnológicos. Sendo assim, isso nos fez pensar melhor que necessitamos resgatar as brincadeiras e os jogos dentro do contexto escolar, uma vez que, essas atividades lúdicas desenvolvidas de maneira adequada podem desenvolver a integridade dos alunos. Durante as oficinas desenvolvidas com os mesmos foi possível constatar que eles melhoraram significativamente a relação e a interação com todos os envolvidos no processo. Percebemos, assim, que a escola onde estagiei oferecia uma condição favorável para que os alunos pudessem brincar, jogar e confeccionar os brinquedos e os jogos. Ainda, no tocante à escola esta precisa resolver alguns problemas que atrapalha o bom andamento das aulas, no caso da quadra esportiva que se encontra descoberta.

Nesta perspectiva, o professor deve utilizar em sala de aula com mais frequência o jogo e a brincadeira, não apenas como passatempo, mas como instrumentos capazes de construir aprendizagem e desenvolvimento das crianças, utilizando a intervenção mais adequada, para os jogos e as brincadeiras.

A grosso modo, os resultados alcançados através desse relato de experiência, pretendeu alcançar o conhecimento no que diz respeito à atividade lúdica no contexto escolar, tendo em vista, que colaborou bastante para o desenvolvimento dos alunos. Enfim, um aluno que brinca com os jogos terá a possibilidade de desenvolver-se em todos os aspectos.

REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem. **O desejo de ensinar e a arte de aprender**. Revista Mundo Jovem. Ano 48 Fevereiro / 2010. (Metodologia / didática / prática).

BRASIL, Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física / Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental – 3 ed. Brasília: A Secretaria, 2001.

BROUGÈRE. G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

<https://acrilex.com.br/portfolio-item/vai-e-vem-e-jogo-dos-palitos/>

<https://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/pipa/4e3d7e693cb3176863000009.html>

<https://vamosbrincar.org.br/brincadeira/jogo-de-pregobol/>

<https://www.euamopapelao.com.br/10-brincadeiras-antigas-para-criancas/>

KISHIMOTO, apud CARVALHO, Levindo Diniz. UFMG – GT – 07: **Educação de crianças de 0 a 6 anos**. Agência financiadora: CNPq, 1993.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo, a criança e a educação**. São Paulo: Faculdade de Educação da USP. Tese (Livre-Docência), 2006, p. 276.

SANTOS, S. M. P. dos. Brinquedoteca: **o lúdico em diferentes contextos**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

VYGOTSKI, L. S. apud BORBA, Ângela Meyer. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: Brasil MEC / SEB. Ensino Fundamental de 9 nove anos: orientações para a inclusão das crianças de seis anos de idade / organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007, p. 35.

ANEXO A – VIVÊNCIA DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS







AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu Deus, por os teus planos para a minha vida serem sempre maiores do que os meus sonhos, por me dado vigor e saúde para vencer os obstáculos.

Minhas queridas e lindas filhas Priscylla e Giovanna, minha amada esposa Francilene, que nos momentos ruins e de desânimo sempre estiveram ao meu lado, incentivando, apoiando com amor e carinho incondicional.

A minha mãe, meu pai, meus irmãos que mesmo distantes sempre me deram uma palavra de força e de carinho. Meu sogro, minha sogra, meu genro e meus cunhados que foram pessoas que espelhei para o êxito dessa conquista e que são pessoas importantes e fazem parte da minha vida.

A todos que contribuíram direto ou indiretamente para o enriquecimento que alcancei durante minha formação. Aos meus colegas de classe, a UEPB, seu corpo docente, direção e administração que proporcionaram a abertura que hoje enxergo uma visão sublime.

A todos que direta ou indiretamente fizeram parte para minha formação, meu muito obrigado.