



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO
E EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA PARFOR/CAPES/UEPB
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

ANTONIO FERREIRA NETO

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RESGATE DA CULTURA: CONSTRUÇÃO
DE BRINQUEDOS**

POLO – MONTEIRO / 2018

ANTONIO FERREIRA NETO

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RESGATE DA CULTURA: CONSTRUÇÃO
DE BRINQUEDOS**

Relato de Experiência apresentada (o) 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: Jogos e brincadeiras

ORIENTADOR: Prof^ª. Dr. Álvaro Luis Pessoa de Farias

POLO – MONTEIRO / 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.

F368j Ferreira Neto, Antonio.
Jogos e brincadeiras como resgate da cultura [manuscrito]
: construção de brinquedos / Antonio Ferreira Neto. - 2018.
18 p. : il. colorido.

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 educativas. 2. Resgate cultural. 3. Aprendizagem lúdica. 4. Educação física escolar. 5. Educação infantil.

21. ed. CDD 372.86

ANTÔNIO FERREIRA NETO

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RESGATE DA CULTURA: Construção de brinquedos

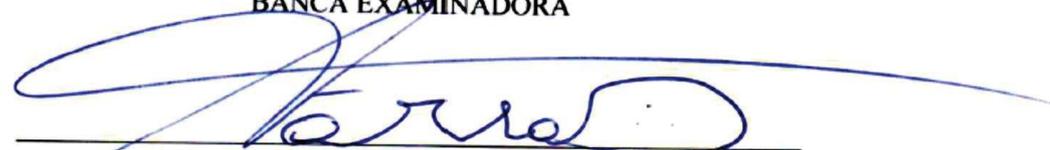
Relato de Experiência apresentada (o) ao Curso de Licenciatura em Educação Física – PARFOR/CAPES/UEPB, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Área de Concentração: Jogos e brincadeiras

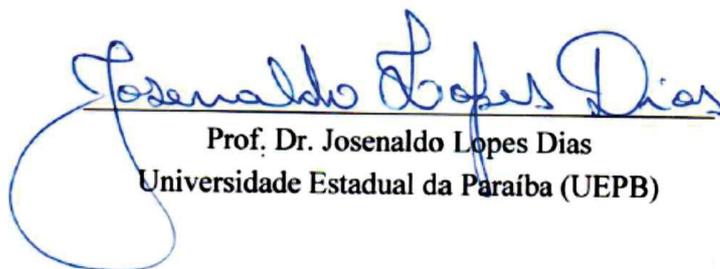
ORIENTADOR: Prof^a. Dr. Álvaro Luis Pessoa de Farias.

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

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Álvaro Luis 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)

RESUMO

O trabalho traz a importância do brincar. As brincadeiras e os brinquedos auxiliando no desenvolvimento da criança em seus vários aspectos, ocupando um importante papel dentro do mundo infantil. Mostra os benefícios que as brincadeiras do tempo de nossos avós e pais podem trazer as crianças. Também é importante destacar, as brincadeiras atuais e o que elas vêm proporcionando as nossas crianças. Brincadeiras essas, que na maioria das vezes são acompanhadas de brinquedos eletrônicos. Como primeira tarefa proporcionou-se aos alunos uma roda de conversa, cujo objetivo foi verificar o conhecimento que cada aluno tinha sobre o conhecimento que possuíam sobre os brinquedos e brincadeiras antigas. As atividades foram desenvolvidas em seis oficinas de trabalho, seguindo suas especificidades próprias. Materiais considerados descartáveis, aliados à criatividade, espontaneidade e da liberdade de expressão, viabilizaram momentos de encantamento pelas brincadeiras. A aplicação do resgate de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física, é um meio de estimular, analisar e avaliar aprendizagens específicas dos alunos. Além disso, o lúdico envolve motivação, interesse, e satisfação, ativando aspectos referentes às emoções e à afetividade, componentes importantes no processo de construção do conhecimento. Portanto, o trabalho com o resgate dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física é uma coisa que deve ser explorado pelo professor não só na Educação Infantil, mas sim, dando continuidade nas séries iniciais e também nas séries finais, com aprendizagem significativa, possibilitando avaliar os alunos em uma gama de relações sociais.

Palavras-chave: Brincadeiras; Resgate Cultural ; Lúdico.

ABSTRACT

This paper focus on importance of play. Play and toys aiding in the development of the child in its various aspects, occupying an important role within the world of children. It shows the benefits that the playtime of our grandparents and parents can bring the children. It is also important to highlight the current games and what they have been giving our children. These games, which are most often accompanied by electronic toys. As a first task the students were given a discussion thread, whose purpose was to check the knowledge each student had about their knowledge about toys and old games. The activities were developed in six workshops, according to their specific characteristics. Materials considered disposable, allied to creativity, spontaneity and freedom of expression, enabled moments of enchantment through play. The application of games and games rescue in Physical Education classes is a means of stimulating, analyzing and evaluating students' specific learning. In addition, playfulness involves motivation, interest, and satisfaction, activating aspects related to emotions and affectivity, important components in the process of knowledge construction. Therefore, working with the rescue of games and games in Physical Education classes is something that should be explored by the teacher not only in Early Childhood Education, but also in continuity in the initial grades and also in the final grades, with significant learning, students in a range of social relationships.

Key words: Jokes; Cultural Rescue; Ludic.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	8
2.1 O jogo	8
2.2 O brinquedo	8
2.3 A contribuição da brincadeira na aprendizagem da criança	9
3 METODOLOGIA	11
4 RELATO	12
5 CONCLUSÃO	14
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	15
ANEXOS	16

1 INTRODUÇÃO

Apesar de estarmos vivendo na era do desenvolvimento tecnológico, da globalização, com informações acessadas rapidamente percebemos que a maioria das crianças não tem conhecimento da origem de vários jogos e brincadeiras, que as entretêm diariamente e que são importantes para seu desenvolvimento global. O prazer de confeccionar seu próprio brinquedo é indescritível, pois transforma sonho em realidade.

Resgatar a origem dos brinquedos, brincadeiras e jogos tradicionais infantis, como expressão da história e da cultura, pode nos mostrar estilos de vida, maneiras de pensar, sentir, falar e, sobretudo de brincar e interagir. “O construir brinquedos” possibilita à criança o desenvolvimento e o conhecimento das suas capacidades criativas e de expressão, que aliadas ao trabalho coletivo permitirão respeitar as diversidades de ideias e de opiniões do grupo ao qual estão inseridos (PIAGET, 1975).

Este trabalho traz a importância do brincar. As brincadeiras e os brinquedos auxiliando no desenvolvimento da criança em seus vários aspectos, ocupando um importante papel dentro do mundo infantil. Mostra os benefícios que as brincadeiras do tempo de nossos avós e pais podem trazer as crianças. Também é importante destacar as brincadeiras atuais e o que elas vêm proporcionando as nossas crianças. Brincadeiras que, na maioria das vezes, são acompanhadas de brinquedos eletrônicos.

Por isso, é preciso desenvolver projetos com resgate de brincadeiras antigas e também envolvendo as famílias nesse processo. Só assim, é possível uma reflexão e conscientização da importância do brincar, desse brincar saudável que podemos resgatar junto às brincadeiras antigas, valorizando o lúdico nas práticas cotidianas, tanto no contexto escolar como no familiar. Sendo assim, as famílias junto com a escola devem procurar trabalhar da melhor maneira possível trazendo o lado bom da tecnologia e ao mesmo tempo cultivando a cultura popular através das brincadeiras antigas.

Falar no resgate de brincadeiras, em época onde a cultura popular perde espaço para a era da informática pode parecer antiquado ou no mínimo curioso. Mas com objetivo de criar atividades pedagógicas que estimulem a aprendizagem de forma criativa e prazerosa para a criança, nada melhor do que trabalhar com as

cantigas de roda, brincadeiras antigas, parlendas, crendices, acalantos, entre outros. Antigamente, não existiam muitos brinquedos, nem a tecnologia de hoje. Portanto, as crianças criavam seus próprios brinquedos com madeiras, latinhas e sucatas do seu cotidiano. Os brinquedos industrializados da época eram simples, como bolinha de gude, pião, corda, boneca, carrinho de madeiras, entre outros da categoria. Todos esses brinquedos que faziam parte do seu cotidiano estimulavam a criatividade da criança, pois elas criavam e recriavam a todo o momento (SILVA,2001).

As brincadeiras ao ar livre onde se divertiam horas e horas por dia, desenvolviam sua coordenação motora e agilidade. Já as brincadeiras e cantigas de roda que passam de geração para geração cultivam a cultura popular. Toda a brincadeira na educação infantil é de grande importância no desenvolvimento da criança (SILVA,2001).

Nos dias atuais, a maioria das crianças nem se quer deve saber o que são essas brincadeiras antigas que fazem parte da cultura popular. A tecnologia transformou o mundo das crianças, trazendo brinquedos que não exigem a criatividade. Hoje as crianças passam a maior parte do tempo em frente à televisão, computador ou com brinquedos eletrônicos que não exigem esforço nenhum. Brinquedos eletrônicos fazem com que a criança brinque sozinha, não havendo uma socialização e troca de experiência entre outras crianças.

A criança de hoje tem sua infância dentro das escolas e muitas delas em período integral, devido às necessidades dos pais e a transformações do seu cotidiano, numa sociedade muito diferente de antigamente. E a maioria das crianças quando não estão na escola, estão dentro de apartamentos. Os pais não têm tempo de brincar com seus filhos e quando tem tempo querem descansar.

São poucas as famílias que conseguem organizar-se para curtir a infância das crianças. Onde os brinquedos eletrônicos tomam conta da infância, muitas vezes facilitando a vida das famílias. E as brincadeiras antigas e ao ar livre caem no esquecimento. O objetivo foi de resgatar o repertório de jogos e brincadeiras tradicionais de nossa cultura e possibilitar que as crianças experimentem benefícios decorrentes do brincar.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O jogo

A palavra jogo, de acordo com Cunha (1986) se origina do vocábulo(ludes), significa diversão, brincadeira. Para Santos (2006), o jogo é uma atividade fundamentalmente lúdica, contendo regras não convencionais de caráter competitivo ou não, que possui como característica principal e espontaneidade e possibilita a expressão de vivências culturais de forma intensa e total.

Para Brum (2006), os jogos estimulam o trabalho individual em prol do coletivo, o respeito às regras e o espírito de luta e participação. Assim, seriam métodos de ensino que estimulariam as habilidades nos processos de construção do conhecimento. De acordo com Fantin (2000, p. 24), percebemos que os jogos são desenvolvidos desde a antiguidade, o que difere em algumas regiões são algumas adaptações que são realizadas em determinadas regras quando em sua execução.

Ao lermos Kishimoto (1994), observamos duas funções em relação ao jogo: a lúdica e a educativa, ou seja, quando propomos uma atividade aos alunos temos objetivos claros e definidos, aliando sempre o lúdico e a área educativa.

Segundo Encontramos em Friedman (1996, p.41) o qual afirma e atribui aos jogos a situação educativa cooperativa e interacional, promovendo ao aluno saber respeitar regras e principalmente o trabalho em grupo. Percebemos a importância dos jogos, pois, estimulam nossos alunos auxiliando-os no respeito pelo outro, saber esperar a vez, ou seja, a convivência em grupo. O qual o tornará capacitado para tomada de decisões ao fazer suas escolhas. Nesse sentido, Vygotsky (1984, p.27) afirma que: através da utilização do brinquedo, o aluno ao brincar desenvolve seu raciocínio de forma imaginária diferente do mundo real, pois, naquele momento é ele quem está no comando, ou seja, sem regras pré estabelecidas. Portanto, analisamos que o jogo, a brincadeira e o brinquedo, aguçam a criatividade, proporcionando assim, o aluno desejar fazer outras descobertas e outras possibilidades.

2.2 O Brinquedo

Amado (2008) diferencia os brinquedos: artesanais, industrializados e populares. Entendemos que os brinquedos artesanais e industrializados são idealizados e construídos para um determinado público infantil, enquanto que os brinquedos populares são construídos pelas próprias crianças desenvolvendo assim, sua imaginação e criatividade.

Silva (2004, p.25-26) entende que o brinquedo e o ato de brincar não se separam, ou seja, mesmo que a criança num determinado momento não esteja brincando com o objeto, jamais perderá sua função, quem determina essa ação em relação ao brinquedo é a criança dependendo do conhecimento anterior que tiver em relação a esse objeto. O brinquedo é escolhido pela criança a partir do momento que a mesma estabelece uma determinada brincadeira.

A partir desse momento a mesma cria significados de acordo com seus conhecimentos prévios. Para Marcelino (1995), o lazer e a brincadeira ainda são vistos com reservas pelos adultos. Para o adulto, o lazer hoje tem uma visão utilitarista: função de recuperação da força de trabalho, aproveitando-se do estilo de vida, que se leva principalmente nas grandes cidades.

Observamos que a visão dos adultos em relação à brincadeira é diferente, pois, devido às mudanças na era atual, é diferenciada, principalmente nas cidades grandes, os pais, preferem que seus filhos fiquem em suas casas assistindo à televisão, utilizando jogos eletrônicos e ou usando o computador, pensam estar protegendo-os da violência, incentivando-os em ser consumistas.

2.3 A Contribuição da brincadeira na aprendizagem da criança

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. De acordo com Piaget (2003) o caráter educativo de brincar desenvolve sua capacidade física intelectual e moral, determinando o modo de agir individualmente ou em atividades em outras atividades intencionais determinando sua personalidade.

Para Velasco (1996), as brincadeiras promovem a socialização, além da aprendizagem, por meio de suas ações é possível observar seu desenvolvimento. Não importa de onde essa criança seja, ou o ambiente ou cultura que tenha vivenciado, ficou provado que o ato de brincar auxilia no desenvolvimento das capacidades físicas, verbais e intelectuais. Caso contrário, no futuro poderá ser um adulto com dificuldades nas tomadas de decisões, dependente e inseguro.

De acordo com Silva (2004), ensinar através dos jogos torna as aulas mais dinâmicas, atraentes e divertidas, fazendo com que o aluno sinta prazer em vir à escola. Fontana e Cruz (1997) advertem que quando o brinquedo perde a dimensão lúdica se esvazia de sentido, e então o processo é subvertido: ao invés de brincar e aprender, o que obviamente não é a mesma coisa. Reduzir o brincar a uma atividade didática apenas desestimula a participação e o envolvimento, posto que o seu propósito não é a atividade em si, mas responde a uma lógica alheia ao próprio brinquedo.

Pereira (2002) argumentando sobre a possibilidade de trazer a brincadeira para a instituição escolar sugere que a questão não é trazer receitas prontas, mas incluir no trabalho diário a inquietude necessária aos processos de reflexão acerca do trabalho docente.

3 METODOLOGIA

As atividades foram desenvolvidas em seis oficinas de trabalho, seguindo suas especificidades próprias. Materiais considerados descartáveis, aliados à criatividade, espontaneidade e da liberdade de expressão, viabilizaram momentos de encantamento pelas brincadeiras.

4 RELATO

A implementação foi realizada com alunos do 4º ano da Educação Básica, da Unidade Municipal de Educação infantil e Ensino Fundamental Irineu Severo de Macêdo, situada na rua Antônio Pereira Baé, nº 138, centro do município de Sumé-PB.

Como primeira tarefa proporcionou-se aos alunos uma roda de conversa, cujo objetivo foi verificar o conhecimento que cada aluno tinha sobre o conhecimento a respeito dos brinquedos e brincadeiras antigas. Na etapa seguinte foram realizadas as ações previstas no cronograma, e finalmente foi solicitado aos alunos que realizassem uma auto avaliação para averiguar se houve uma real compreensão acerca dos brinquedos e brincadeiras.

1ª Ação

Apresentação do projeto aos alunos do 4º ano, através de uma roda de conversa sobre brinquedos e brincadeiras antigas. Observou-se o envolvimento dos alunos durante esse momento, puderam expor seus conhecimentos prévios sobre a temática, além de relatarem o que sabiam sobre o resgate dos brinquedos e brincadeiras antigas.

2ª Ação

Elaboração da ficha para realização de pesquisa sobre as brincadeiras da infância, a ser feita com familiares. Procurou-se escolher questões que fossem relevantes cuja finalidade foi perceber a experiência que cada um vivenciou na sua infância.

3ª Ação

Distribuição da ficha de pesquisa para os alunos realizarem com seus familiares. Tivemos um retorno de 100% das fichas respondida.

4ª Ação

Momento Socialização das brincadeiras pesquisadas e elaboração de um cartaz com a lista delas. Os alunos participaram ativamente dessa atividade. Acreditamos que esse momento foi crucial, ou seja, um dos mais esperados, percebeu-se empenho de todos os alunos durante essa atividade.

5ª Ação

Este foi o momento da seleção de pelo menos três brincadeiras para serem compartilhadas com o grupo. Foi difícil escolher, pois a maioria dos alunos queria realizar todos os brinquedos e brincadeiras pesquisados.

6ª Ação

Distribuição dos alunos em grupos para confecção de brinquedos tradicionais. Foram convidados alguns entrevistados para brincar com os brinquedos confeccionados com a finalidade de partilhar suas experiências. Analisando a implementação, percebeu-se alguns obstáculos e desafios durante a implementação, os quais foram: Desinteresse pelos brinquedos e brincadeiras antigas e Mobilização dos familiares que demonstraram ser prestativos e solidários durante a implementação.

Observou-se quanto à receptividade dos alunos, que o grande desafio foi devido ao fato de que os alunos não possuem hábitos de brincar com brinquedos e brincadeiras antigas, porém no final da implementação estava minimizado, apesar do uso constante da tecnologia.

CONCLUSÃO

Através deste estudo, buscou-se analisar a importância do resgate dos jogos e brincadeiras antigas para a Educação Física escolar, pois as mesmas são parte do desenvolvimento integral das crianças, além de propiciar à criança o conhecimento de sua cultura. Pois, ao entrar para a escola a criança já possui certos conhecimentos. Ela traz consigo certa bagagem cultural do meio onde vive, e isso não poderão ser deixadas de lado pela escola e principalmente pelos professores.

No momento atual, percebeu-se a necessidade que o professor de Educação Física precisa interagir com o aluno, sendo que sua preocupação deve ser como fazer para possibilitar uma aprendizagem mais eficiente e mais divertida, agregando os recursos tecnológicos, atuando como um orientador, facilitador da aprendizagem e não o dono da verdade que fica na frente da sala numa aula totalmente centrada na sua capacidade de abordar o tema falando sobre ele, fazendo um bom uso das Brincadeiras Tradicionais de nossa sociedade nas escolas.

A aplicação do resgate de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física é um meio de estimular, analisar e avaliar aprendizagens específicas dos alunos. Além disso, o lúdico envolve motivação, interesse, e satisfação, ativando aspectos referentes às emoções e à afetividade, componentes importantes no processo de construção do conhecimento.

Portanto, o trabalho com o resgate dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física é algo que deve ser explorado pelo professor não só na Educação Infantil, mas sim, dando continuidade nas séries iniciais e também nas séries finais, com aprendizagem significativa, possibilitando avaliar os alunos em uma gama de relações sociais.

REFERÊNCIAS

- AMADO, J. **Brinquedos populares um patrimônio cultural da infância**. In. DEBORTOLI, J.A.O.O.; MARTINS, M, S. (Orgs.). *Infância na metrópole*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.p. 87-127.
- BRUN, Gilson. **A utilização do jogo esportivo na Educação Física**. Disponível em: Acesso em: 10. NOV. 2017.
- CUNHA, Antônio Geraldo da. **Dicionário etimológico Nova Fronteira da língua portuguesa** 2.ed. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1986.
- FANTIN, Mônica. **No mundo da Brincadeira: Jogo, brincadeira e cultura na Educação Infantil**. Florianópolis, Cidade Futura, 2000.
- FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo, a criança e a educação**. São Paulo: Faculdade de Educação da USP. Tese (Livre-Docência). p. 276.
- PEREIRA, E. T. **Brinquedos e infância**. Revista Criança do professor da educação infantil. Brasília: MEC, n. 37. nov./2002.
- PIAGET, Jean. O jogo – 2ª parte. In: **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral e Christiano M. Oiticica. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975, p.115-274.
- SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2006.
- SILVA, R.C. Brinquedo. In: GOMES, C. L. (org.). **Dicionário infantil pra que te Quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001. p.89-100.
- VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da mente**. 6 ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1984.
- VELASCO, C. G. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprit, 1996. 18 ANEXOS: Fotografias da Construção dos brinquedo

ANEXOS

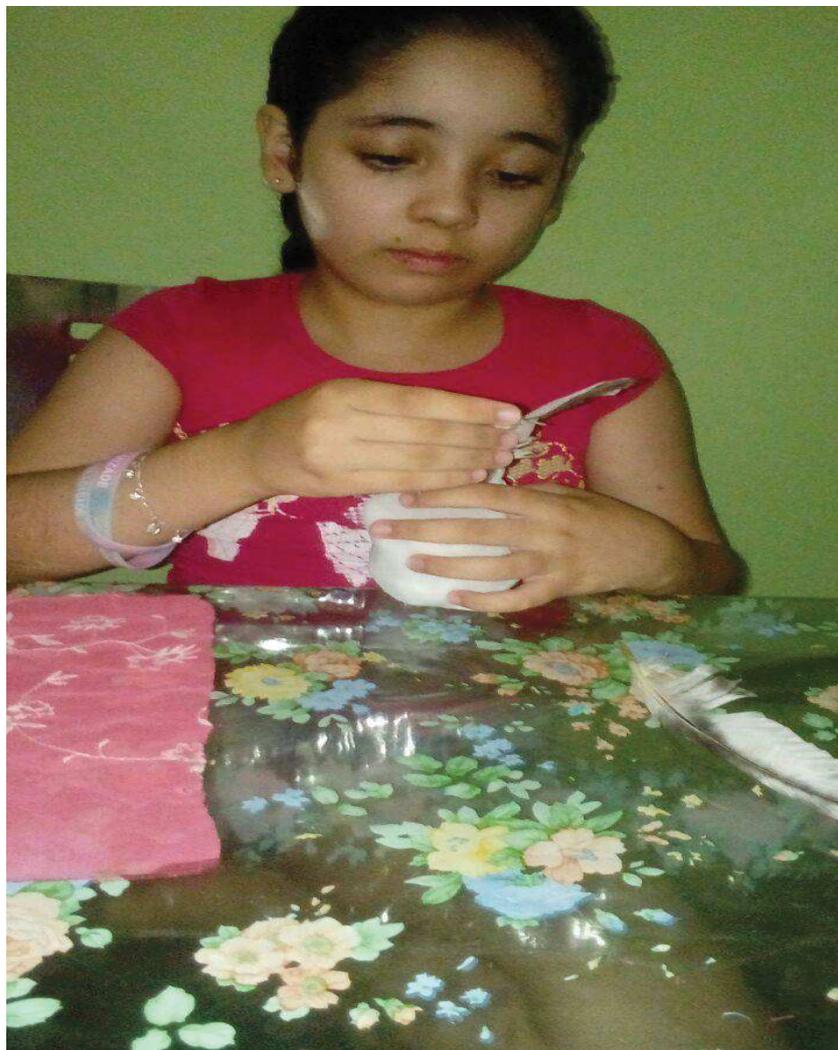
FOTOGRAFIAS DA CONSTRUÇÃO DOS BRINQUEDOS**FIGURA 1:** Construção de brinquedos



Figura 2: Construção de brinquedos



Figura 3: Construção de brinquedos

FONTE DAS FOTOS :Professor Antônio Neto