



**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**

RICARDO FERREIRA DE SOUSA

**ESTUDO SOBRE O PIÃO E AS BRINCADEIRAS ANTIGAS NO ENSINO
FUNDAMENTAL: ANOS INICIAIS**

POLO – CAMPINA GRANDE / 2018

ESTUDO SOBRE O PIÃO E AS BRINCADEIRAS ANTIGAS NO ENSINO FUNDAMENTAL: ANOS INICIAIS

Artigo 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: Educação.

Orientador: Prof. Dr. Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita

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.

S725e Sousa, Ricardo Ferreira de.

Estudo sobre o pião e as brincadeiras antigas no ensino fundamental [manuscrito] : anos iniciais / Ricardo Ferreira de Sousa. - 2018.

17 p.

Digitado.

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

"Orientação : Profa. Dra. Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita , Clínica Academia Escola de Educação Física - CCBS."

1. Educação Física. 2. Jogos esportivos. 3. Brincadeiras educativas. 4. Aprendizagem infantil. I. Título

21. ed. CDD 372.86

**ESTUDO SOBRE O PIÃO E AS BRINCADEIRAS ANTIGAS NO ENSINO
FUNDAMENTAL : ANOS INICIAIS**

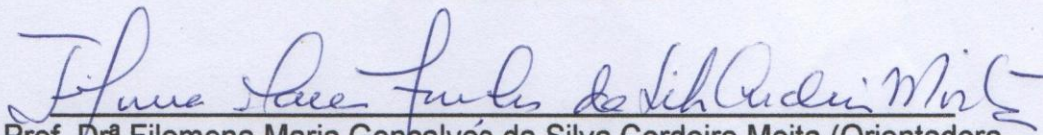
Artigo apresentado ao Curso de
Licenciatura em Educação Física -
PARFOR/CAPES/UEPB, da
Universidade Estadual da Paraíba,
como requisito parcial à obtenção do
título de licenciado em educação
física.

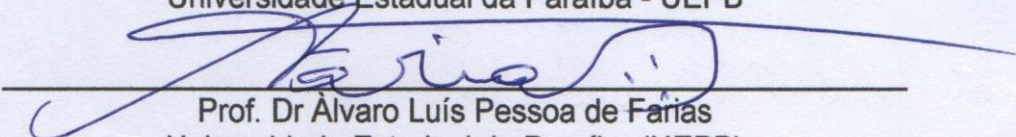
Área de concentração: educação.

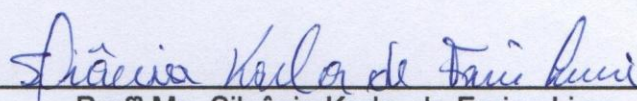
Orientador: Prof. Dr. Filomena Maria
Gonçalves da Silva Cordeiro Moita

Aprovado em: 04 / 05 / 2018

BANCA EXAMIDADORA


Prof. Dr^a Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita (Orientadora
Universidade Estadual da Paraíba - UEPB)


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


Prof^a Ms. Silvânia Karla de Farias Lima.

AGRADECIMENTOS

Dedico este trabalho primeiramente a Deus por ser essencial na minha vida, minha esposa Elane e ao meu filho Eduardo e toda a minha família que, com muito carinho e apoio não mediram esforços para que eu chegasse a essa etapa da minha vida. Agradeço muitíssimo a minha orientadora, a professora Filomena Moita, pela paciência e dedicação e seu desprendimento em ajudar-me, as pessoas com quem convivi ao longo desses anos, foram a melhor experiência acadêmica da minha vida.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	05
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	06
2.1	Origem e história do jogo.....	06
2.2	Discussão e reflexão sobre os jogos e brincadeiras.....	06
2.2.1	<i>O professor como instrumento de mediação.....</i>	<i>06</i>
2.3	Jogo e brincadeira como recurso pedagógico.....	07
3.	TIPOS DE JOGOS E BRINCADEIRAS E O PROCESSO METODOLÓGICO.....	11
3.1	Jogo de queimada.....	11
3.2	Jogo de pião.....	11
3.2.1	<i>Origem e história.....</i>	<i>11</i>
3.2.2	<i>O pião na escola.....</i>	<i>11</i>
3.2.3	<i>Formas de jogar o pião e manuseio.....</i>	<i>12</i>
3.3	Jogos de perseguição pega – ajuda.....	12
3.4	Pular cordas.....	13
3.5	Cantigas de rodas.....	13
4	METODOLOGIA.....	14
4.1	Público – alvo.....	14
5	ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....	14
5.1	Reflexão sobre os conhecimentos dos alunos do Ensino Fundamental à respeito do pião.....	14
5.2	Os jogos e brincadeiras numa relação com a BNCC: Novas possibilidades.....	15
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	15
	REFERÊNCIAS.....	16
	APÊNDICES	19

ESTUDO SOBRE O PIÃO E AS BRINCADEIRAS ANTIGAS NO ENSINO FUNDAMENTAL: ANOS INICIAIS

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo apresentar um estudo sobre o pião e as brincadeiras antigas no ensino fundamental nos anos iniciais. O trabalho apresenta conceitos, origens dos jogos e experiências articuladas com a prática no ambiente escolar, assim como a discussão de algumas brincadeiras desenvolvidas durante o estágio. Buscamos respostas para os seguintes questionamentos: *De que forma a escola trabalha o conteúdo de Brincadeiras e jogos nos anos iniciais? Qual a importância desses conteúdos no processo pedagógico e quais os benefícios para o aluno em trabalhar as brincadeiras antigas?* Uma pesquisa de caráter qualitativo, onde o estudo se constituiu em observação e análise de campo. Esta pesquisa ocorreu durante um total de 12 aulas, por meio das observações do estágio supervisionado II, em uma escola pública da rede estadual da Paraíba localizada na região da Borborema, município de Fagundes – PB, turma do 5º ano, tendo como forma de análise de dados: *os questionários compostos de 8 questões*. Foram entrevistados *20 alunos*. Foi possível verificar a ausência de um trabalho pedagógico planejado e estruturado levando em conta apenas o caráter recreativo. Assim, conclui-se que os jogos e brincadeiras são recursos pedagógicos com finalidades educativas, assim como possibilita o acesso à cultura e a aprendizagem.

Palavras chaves: Educação Física. Jogos esportivos. Brincadeiras educativas. Aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo apresentar um estudo sobre o pião e as brincadeiras antigas no ensino fundamental nos anos iniciais. Após estudos bibliográficos, a pesquisa de campo foi realizada em uma escola pública da rede estadual da Paraíba localizada na região da Borborema, município de Fagundes – PB, turma do 5º ano, tendo como forma de análise de dados: *os questionários compostos de 8 questões*. Foram entrevistados *20 alunos*.

Durante o desenvolvimento do trabalho foram colocadas em discussão a importância dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem, sendo trabalhado de forma planejada e estruturada com finalidade pedagógica. Apontamos metodologias, assim como apresentamos algumas atividades, principalmente, brincadeiras antigas, onde foi gerada uma reflexão sobre o resgate destes jogos e brincadeiras e o uso destes de forma consciente visando ao aprendizado. Foi feito um recorte para o estudo do pião. Pelo que neste estudo ele é apresentado com mais evidência de modo que, através deste artigo poderá ser possível compreender não somente a cultura do jogo, mas também permite aos alunos o contato com o objeto de conhecimento, o pião, possibilitando o manuseio e a aprendizagem.

Um outro aspecto foi a possibilidade de resgatar uma cultura tão antiga e que deve ser refletida no chão da escola, desde a gestão, professores e alunos tendo em vista que não somente resgata um jogo, mas também se aprende por meio desta uma cultura, assim como valores para a vida. Para tanto durante o artigo buscou-se dialogar com alguns autores para apoio e melhor compreensão da importância dos jogos e brincadeiras no ambiente escolar.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.

2.1 Origem e história do jogo

Conforme Bohm (2015), a origem e história dos jogos é antiga, mas também não é possível definir uma data específica de quando se originou, porém, a literatura aponta seu início por volta do século XVI, na Roma e na Grécia, e tinham um fim específico. Estes eram destinados para a aprendizagem da leitura. Fica obvio a estratégia de utilizar o jogo ou a brincadeira para um fim educacional.

Vale ressaltar que este pensamento já ocorria nessas cidades há muito tempo. Se tratando de história, houve uma conversa com os alunos sobre a historia do jogo. Não houve muitas perguntas por parte deles. O professor conversou e perguntou se conheciam alguma brincadeira ou jogo. Eles foram expressando o que sabiam. A brincadeira do pega foi a mais conhecida, entre eles.

2.2 Discussão e reflexão sobre os jogos e brincadeiras.

2.2.1 O professor como instrumento de mediação.

O professor é um instrumento importante na mediação entre o aluno e o objeto de conhecimento, mas para isto, este deve salientar que após conversado é preciso utilizar os recursos de forma planejada. Com esta reflexão, após conversado, com a escola sobre a proposta para buscar incentivar os alunos através dos jogos, discutiu-se conversado sobre a metodologia e a importância de se trabalhar os jogos e brincadeiras.

Conforme Freire, (2009), é importante para o professor compreender, assim como também usar o jogo o brinquedo como uma ferramenta fundamental no processo de ensino-aprendizagem.

2.3 Jogo e brincadeira como recursos pedagógicos

O jogo, brinquedo ou brincadeira são recursos pedagógicos que devem ser usados pelo docente com um fim educacional, à fim de possibilitar uma aprendizagem. Assim, o conteúdo de jogos e brincadeiras passam a ter um significado relevante, pois, além de proporcionar o movimento, o entretenimento, essas podem estar ao tempo todo favorecendo na aprendizagem do educando, mas

para isto, deve ser utilizado, de forma correta, podendo então, quebrar paradigmas de uma recreação apenas por brincar, o que na maioria das vezes ocorre na escola, atividade sem planejamento, e sem fim educativo. Assim, foram elaboradas atividades com fins de aprendizagem.

Atividades estas dirigidas pelo professor. O espaço físico também foi analisado assim como, os recursos disponíveis para as atividades. Houve a participação do professor da escola interagindo juntamente com os alunos.

Trocando em miúdos, apesar de haver um entendimento geral quanto à importância das atividades físicas na educação, das crianças, essa disciplina é ainda objeto de descaso muito grande. Na verdade, a educação física que as pessoas do meio educacional e a sociedade em geral conhecem é essa que todos cursamos um dia, rígida, militaresca, discriminadora. (FREIRE, 2009, p. 194).

Conforme Freire, (2009), embora haja uma compreensão sobre a relevância da prática da atividade física na escola, infelizmente, há um fracasso imenso com as atividades recreativas voltadas para as crianças. Pois, o que pode ser constatado é a distribuição de objetos, bolas, brinquedos, e na maioria das vezes, não há uma observação, uma intervenção pedagógica do professor, a ponto de orientar o aluno fazendo com que aquele momento seja de aprendizagem. Na maioria das vezes, educadores, monitores, distribuem estes objetos, e raras vezes, ficam observando as crianças como guardas, isto é só. A reflexão que fica é o descaso óbvio, e que este pensamento deve mudar.

No momento em que a criança brinca, este apresenta no jogo, a aprendizagem adquirida, e ainda vai em busca de novos conhecimentos. Isso significa que a criança irá buscar novos conhecimentos, baseando-se no que adquiriu. (FREIRE, 2009).

Com o desenvolvimento das atividades na escola, notou-se que, partindo da elaboração da proposta, houve uma mudança de percepção até por parte da direção, a partir do momento em que foi percebido a diferença em recrear de forma livre para exercitar e brincar, da estratégia mais estruturada com fundamentos para a aprendizagem.

Portanto, uma das experiências mais relevantes foi o conhecimento da escola e sua percepção. O educador comentou que a partir daquele momento, iria dar mais importância para os jogos e as brincadeiras, pois, em algum momento de sua aula

aplicaria atividades com a finalidade de facilitar a aprendizagem, já que se nota a carência do público por essas atividades, por este resgate.

Do ponto de vista pedagógico, a importância do jogo de construção na primeira infância é inegável, uma vez que através dele é possível perceber como a criança está se socializando, como está se inserindo no mundo social. (FREIRE, 2009, p. 62)

Para o autor, o jogo tem uma grande relevância para a criança, principalmente na primeira infância, pois, este possibilita a construção do conhecimento, e ajuda o indivíduo quanto criança, a interagir com os outros, deixando evidente a aprendizagem da sociabilidade para a vida.

Vale ressaltar que, para a criança, estes momentos de aprendizagens, serão levados com eles para o contexto social de cada um. Configura-se educação no presente, assim como para o futuro. Essa construção do conhecimento foi constatada, no momento das atividades. O conhecimento sobre estarem interagindo e sociabilizando e até mesmo a admiração pelo brinquedo, como ocorreu no caso do pião, poucos conheciam, mas exploraram e passaram a conhecer o objeto do jogo.

Tanto é que, na educação infantil, vemos com frequência crianças brincando e usando tais regras, porém, de acordo com uma conotação muito particular e não para regular relações com os outros. (FREIRE, 2009, p. 146).

Vale ressaltar que, o professor é o instrumento principal de mediação entre o aluno, o brinquedo e a atividade proposta. O que deve ser entendido, é que a criança necessita de autonomia, para explorar o objeto brinquedo.

Às vezes é preciso estabelecer alguns critérios, algumas regrinhas no trato do jogo, mas, de forma limitada. E este jogo ou esta brincadeira, deve ser objeto que favoreça a relação com os outros, esses critérios foram estabelecidos através de cada atividade, e seu grau de intensidade e tipo de atividade. Houve, a todo momento, a figura do professor sempre presente durante as atividades, estabelecendo as diretrizes e critérios para cada atividade. Vale ressaltar que, os alunos também usaram de criatividade.

Buscou-se comprovar que a utilização de procedimentos metodológicos que envolvem brincadeiras tende a contribuir com mais facilidade para o processo de ensino-aprendizagem da criança, na formação de atitudes sociais como cooperação, socialização, respeito mútuo, interação. (BUENO, 2010, p. 9)

Conforme Bueno, (2010), a brincadeira ou jogos, contribuem para o processo de ensino – aprendizagem da criança, porém, é necessário que o educador use de metodologias que vise a melhoria deste processo. Durante o processo de pesquisa e experiência, foi visto a importância de inserir os jogos e brincadeiras de forma lúdica, porém, direcionada na aprendizagem. Quando se falou de origem, de cultura, e até do expressar dos alunos em determinados momentos quando questionaram algo ou quando o professor questionou.

Nesse sentido, jogos, brinquedos e brincadeiras não são apenas um entretenimento, mas uma atividade que possibilita a aprendizagem de várias habilidades e, portanto, é com esse desenvolvimento prazeroso da criança que o educador deverá interagir com o lúdico, concretizando os jogos, brinquedos e brincadeiras não apenas como recursos pedagógicos de correntes dos diversos níveis de conhecimento.
(BUENO, 2010, p.10)

Segundo Bueno, (2010), as atividades que são desenvolvidas por meio da prática dos jogos ou brincadeiras não devem ser um mero instrumento de entretenimento apenas, mas, deve possibilitar a cada praticante, por meio do lúdico, o conhecimento, a sociabilidade, e evidenciando os recursos como instrumentos para a aquisição em vários níveis de conhecimento. (BUENO, 2010) cada atividade foi praticada de forma prazerosa, orientada, porém, com momentos de autonomia.

Nessa mesma linha de pensamento Oliveira (2000), defende que:

É importante que se reflita cuidadosamente sobre a necessidade de organizar um ambiente propício, que respeite necessidades básicas neuropsicológicas da criança como indivíduo ativo e social.
(OLIVEIRA, 2000, p.94).

Conforme Oliveira, (2000), observando esta concepção, este faz refletir sobre a importância de organizar o ambiente pedagógico, de modo em que ofereça segurança para as atividades desenvolvidas pela criança, e ainda, é indispensável que nestes momentos, se garanta o respeito as individualidades biológicas, entendendo que cada um possui particularidades diferentes. Tais atividades devem favorecer na inserção da criança em seu contexto social, para que seja estimulado um indivíduo ativo na sociedade.

Para Bueno, (2010), a criança poderá aprender por meio dos jogos e das brincadeiras, ampliar os conhecimentos adquiridos. Pode ser um conhecimento

sobre si mesmo, sobre os outros, e tudo o que está ao seu redor do ambiente em que este se encontra.

O autor ainda relata que as atividades de recreação no ambiente escolar podem ser consideradas, momentos de lazer, assim como também de educação. Ou seja, as atividades de fato, irão proporcionar entretenimento a partir do momento em que a criança brinca e se envolve com a brincadeira, com o brinquedo, porém, ao mesmo tempo ela aprende.

Com base nessa reflexão fica claro que a criança aprende questões relacionadas com o seu cotidiano, aprendizagens indispensáveis para a formação humana como; a socialização, o respeito ao próximo e o limite do jogo, da brincadeira, a noção de espaço assim como, respeita – se as condições do ambiente, o nível de brincadeira, e o interesse do aluno pela atividade. Todos foram participando de forma espontânea, e apresentando apreço pela atividade no decorrer do desenvolvimento da mesma.

3. TIPOS DE JOGOS E BRINCADEIRAS E O PROCESSO METODOLÓGICO

3.1 Jogo de queimada

Conforme Reis, et al, (2009), através do jogo de queimada é possível desenvolver habilidades de movimento, rapidez de movimento, destreza, domínio, cooperação, etc. Antes de iniciarem atividade foi conversado com os alunos sobre a divisão das equipes, e na seqüência, foram orientados a jogar colaborando, o que favorece o trabalho coletivo. Foi pedido a eles que fizessem combinações entre os colegas.

Assim, fica evidente que houve, não somente a brincadeira, mas, também, a cooperação, a agilidade e o domínio de bola. Foi observado que os alunos gostaram da atividade. No final foi conversado também sobre respeito ao adversário, possibilitando a aprendizagem da disciplina.

3.2 Jogo de pião

3.2.1 Origem e história.

O jogo de pião surgiu na Grécia e Roma por volta de 579 anos A.C. e na Roma antiga o jogo de pião era o favorito das crianças. (REIS, 2009).

Há registro da existência do pião à cerca de 4000 A.C, sendo encontrado as margens do Rio Eufrates, cujo objeto era produzido de argila. Com base nessa reflexão, vê-se a evolução do objeto que passou a ser feito de madeira, sendo hoje, podendo ser encontrado em materiais sintéticos.

O pião é considerado um brinquedo como reforço das culturas do oriente e ocidente, foi considerado arte em que se permitia espetáculos com a busca de equilíbrio. (BRASIL, 2017). Assim, reforça também a reflexão da apreciação pelos povos japoneses não somente como um brinquedo ou brincadeira, mas também como instrumento de arte.

No que se refere à origem deste brinquedo, nota-se um apreço por ele desde a Grécia antiga, o que se percebe sua popularidade desde as antigas civilizações (...), “sendo o pião um dos jogos tradicionais mais populares do século passado, além de simples e barato de ser adquirido, sempre foi usado nos pátios das escolas”. (BRASIL, 2017, P, 172).

Isso explica a importância de compreender a cultura de um brinquedo, que atravessa gerações pode ser utilizado nas aulas de educação física como forma de instigar um resgate dessas brincadeiras antigas que se percebe quase ser extinta por razão do avanço tecnológico e pouco incentivo da parte da família e da escola.

Brasil, (2017), p, 172, aponta na unidade temática de brincadeiras e jogos “a exploração de atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites e espaço de tempo. Ou seja, um momento de experimentação, o que permite conhecer o objeto e explorar este por meio da brincadeira através de uma atividade “voluntária” livre participação do aluno para apreciar a brincadeira.

3.2.2 O pião na escola

Como forma de resgate, na escola, a exploração dessa brincadeira ocorreu na quadra, em que foi conversado sobre a origem do jogo, foi ensinado as crianças, a maneira correta de enrolar, cada um pegou o seu pião e tentou realizar a manobra, assim, foi notado pouco conhecimento.

Observou-se uma experiência relevante pelo fato de numa turma de 27 alunos, apenas três revelaram conhecer o pião.

À princípio, houve uma certa dificuldade, pois, para eles foi uma novidade. Assim, foram tomando conhecimento do pião, exercitando as habilidades. Cada um tentando vencer o desafio de colocar o pião para girar.

Foi conversado com eles sobre a noção de espaço, e a importância de cada um usar sua criatividade, conhecendo e explorando o objeto aos poucos para poder ganhar habilidades.

No final, foi concluído o quanto é importante tentar incluir esses elementos dos jogos e brincadeiras, neste caso, o pião. Fica a sensação de que as crianças gostam e participam, basta ter estratégias. Assim, foi prazeroso ver o resgate de uma brincadeira tão antiga, o pião, sendo apreciado pelos alunos neste contexto da modernidade, diante de tantas tecnologias.

3.2.3 Formas de jogar o pião e manuseio.

A brincadeira de pião não apresenta tantas dificuldades, apenas exige que enrole um cordão ou um barbante em sua estrutura. Cada um terá uma forma e tempo para aprender, pois o contato frequente é que lapidará a habilidade de girar o pião. Conforme Brasil (2017), é necessário enrolar o cordel em sua volta, sem folga, segurando pela sua extremidade e ao puxar é necessário levar a corda para trás. Esse impulso fará com que o pião tenha uma desenvoltura no giro que dependerá da forma como é jogado e da habilidade do jogador.

3.3 Jogos de perseguição. Pega ajuda

Um dos jogos de perseguição foi o pega ajuda, ou pega coletivo. Houve uma conversa com os alunos e foi explicado sobre a coletividade, a importância do trabalho coletivo em equipe. Trazendo para a discussão, foi observado que, o jogo ou a brincadeira foi positivo, as crianças puderam distinguir o correr por correr, o pega individual sem ajuda, e o pega coletivo podendo ter ajuda do coleguinha.

No final da aula, eles disseram ter sido boa a atividade, alguns disseram não ter sido cansativo porque houve ajuda. Isso mostra o quanto são importantes a conversa e o diálogo com os alunos.

3.4 Pular cordas

Eventualmente, pode-se orientar a criança para que salte mais alto. Em outros momentos, pode-se orientá-la para que o objetivo seja quantidade de repetições, neste último trabalho, predomina o trabalho de resistência de força de salto. (FREIRE, 2009, p. 131)

Nesse caso, este destaca procedimentos metodológicos para a brincadeira de pular cordas, onde é possível trabalhar habilidades motoras, lateralidade, condicionamento através dos saltos. Neste momento, os alunos são orientados à desenvolver a atividade de formas variadas, com a corda levantada, dois a segurar em cada ponta, é possível que salte um por vez, ou dois, três, por vez, dependendo do comprimento da corda. A partir desta ideia, se constata a evidência do exercício das habilidades motoras, ou seja, o aprimoramento das habilidades. A criança vai tentando a cada atividade saltar mais alto.

Foi observado que uns reclamaram da altura conforme aumentava a altura da corda, porém, não deixaram de participar. Assim, exercitando o salto por meio dos conteúdos de jogos e brincadeiras com esta atividade, sendo assim, um pré-desportivo para uma prática esportiva futura.

3.5 Cantigas de rodas.

As atividades que envolveram cantigas de roda, foi trabalhado a ciranda cirandinha, atividade de canto e movimento. Os alunos formaram círculos, e cantaram a cantiga. Nesta atividade, os alunos se desenvolveram bem. Foi trabalhado a oralidade, a musicalidade e também o movimento.

4. METODOLOGIA

Esta pesquisa ocorreu durante um total de 12 aulas, por meio das observações do estágio supervisionado II, tendo como forma de análise de dados: *os questionários composto de 8 questões*. Foram entrevistados “20 alunos.” Buscou-se também levantar referencial científico, de modo a dialogar com os jogos e as brincadeiras com a BNCC – Base Nacional Curricular Comum, assim como apontar outros autores que pudessem enriquecer a pesquisa, e que apontasse, meio pedagógicos, para o desenvolvimento dos jogos e das brincadeiras relacionados com a aprendizagem.

4.1 Público alvo

O estudo teve como sujeitos de pesquisa os alunos do 5º ano do Ensino Fundamental (anos iniciais), participando 20 alunos com faixa etária de 10 anos, da Escola Estadual Frei Alberto, município de Fagundes - PB

5. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Apresentamos a seguir a análise e discussão dos dados coletados durante a pesquisa através de questionários e observações registradas em caderno de campo. 100% brincavam de bola, 100% de pega – pega e 90% de pião. Também fizemos algumas fotos que se apresentam a seguir.

5.1 Reflexão sobre os conhecimentos dos alunos do Ensino Fundamental a respeito do pião

Com base nos dados, quando questionados sobre os conteúdos trabalhados na escola, todos os alunos puderam afirmar que “brincavam”, de pega – pega, “brincavam de bola”, assim, colocando em destaque os conteúdos de “Brincadeiras e jogos”. Essas são os jogos e brincadeiras apresentados à criança. Quanto ao pião, “não costumavam brincar de pião”, da mesma forma que, durante as aulas, não é comum realizar reflexão sobre ação, quando questionados sobre as atividades que mais gostavam, falaram “gostar de jogar bola e pega – pega”, porém, a inserção do pião foi positivo porque possibilitou aos alunos um resgate da brincadeira.

Vale ressaltar que essas brincadeiras podem ser trabalhadas de forma lúdica, com diálogo e orientação dos alunos sobre a atividade. Com o pião deve ser trabalhado a cultura do jogo/brincadeira para que os alunos conheçam. O pião, assim como as demais brincadeiras e jogos é positivo para a criança porque favorece a *“socialização, a interação entre as outras, trabalha a psicomotricidade, a noção de espaço”*. Entende-se que, esse conhecimento sobre as brincadeiras não é amplo pelo fato de muitas vezes na própria escola, monitores entregarem brinquedos, permitirem o brincar, mas não na orientação, o que deixa vago o conhecimento concreto sobre determinada brincadeira.

5.2 Os jogos e brincadeiras numa relação com A BNCC: Novas possibilidades

Com o avanço da tecnologia digital a BNCC vem apresentando discussões que comprovam a preocupação dos educadores sobre esse progresso que atinge todos os ambientes públicos e privados e a emergência da escola tem que estar dentro dessa reflexão sobre a tecnologia e o desenvolvimento de competências que irão se articular na construção de saberes e no desenvolvimento de habilidades, na formação de comportamentos, atitudes e valores éticos dos alunos do ensino fundamental e médio. Ressaltamos aqui que antes da tecnologia digital temos os recursos analógicos como jogos e brincadeiras que também tem sido esquecido por muitos docentes e que também São citados na BNCC.

Os jogos e as brincadeiras quando utilizados como recursos pedagógicos, e principalmente conteúdo da educação física escolar, através Brasil, (2017). “Vem possibilitar” as brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, além daquelas brincadeiras que fazem parte de matrizes africanas”.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.

Foi concluído ao termino desta pesquisa, diante dos dados coletados e observações realizadas, que o jogo e a brincadeira são instrumentos pedagógicos, e devem ser utilizados como ferramenta de aprendizagem. Embora haja ainda uma resistência por parte da escola, seja por descaso ou até mesmo falta de concepção. Foi percebido tanto pelo professor da turma, quanto pela direção, a importância de inserir os jogos de forma planejada e estruturada quando relataram sobre tal. Vale ressaltar que, respondendo a problemática, o jogo ou a brincadeira deixa de ser ausente a partir do momento em que a proposta é apresentada e executada proporcionando aprendizado. É possível, por meio dessas atividades o acesso a cultura, a aprendizagem do cotidiano, as relações sociais do educando, e que o professor é um instrumento importante neste processo, assim como a escola deve tomar consciência, e rever novos conceitos. Outro fator positivo é o resgate de brincadeiras antigas e o apreço dos alunos pelas atividades participando de forma prazerosa. Uma concepção que fica ao término desta pesquisa é o fato da escola ter de conhecer a BNCC, e adequar-se as novas propostas para o trato dos jogos e das brincadeiras. As experiências revelaram que em muitos casos a escola parece não

ter um planejamento adequado para inserção dos jogos e brincadeiras como foco pedagógico.

A inserção do pião foi muito positivo. Possibilita o resgate das brincadeiras antigas e, quando trabalhado no conteúdo de Brincadeiras e Jogos de forma planejada proporciona também a sociabilidade, a interação entre as crianças. A princípio, um dos pontos mais relevantes foi a aceitação pela escola da proposta do estágio supervisionado II.

O Educador afirmou dar mais importância a partir daquele momento, um trabalho com finalidades educacionais. Ressaltamos a importância inicial do planejamento e neste a preocupação sempre com o espaço físico, com o tipo de brincadeira, que seja respeitado as condições e limites dos educandos, que haja orientação quando o jogo ou a brincadeira seja utilizada como ferramenta de aprendizagem.

Foi visto a aprendizagem de trabalho coletivo, de valores como o respeito no desenvolvimento dos jogos de queimada e de perseguição, e principalmente uma experiência muito positiva com o trabalho do pião. As atividades de pular corda possibilitaram atividades prazerosas onde os alunos puderam praticar exercícios com ênfase na ginástica, aprendendo noção de espaço, habilidades de saltos. Foram trabalhadas coordenação motora óculo manual de atenção e noção de tempo ao ter que saltar no momento certo

ABSTRACT

This work has as objective to do a ransom of the games and games in the school atmosphere and to present a discussion on the same, in the treatment of the content of games and games in the fundamental teaching I. THE field research was accomplished in a public institution. They were made analyses, bibliographical and observations. It was possible to verify the absence of a pedagogic work in the content of games and games that it was able to not only to rescue the games, as well as to provide them learning. Like this, it was thought about a pedagogic proposal, to discuss concepts and the treatment of the use of the games and games. The work presents concepts, origins of the games and articulate experiences with the practice in the school atmosphere, as well as the discussion of some games developed during the apprenticeship.

Key words: games, games, learning.

REFERÊNCIAS

BOHM, Ottopaulo. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação**. Chapecó, SC, UNOESC, 2015

BUENO, Elizângela. **Jogos e brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica**. Londrina: UEL, 2010

BRASIL, **Base Nacional Comum Curricular**. 3ª edição Versão Revista, MEC, 2017

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física**. São Paulo: Scipione, 2009

OLIVEIRA, Vera Barros de. **O brincar e a criança do nascimento aos 6 anos**. Petrópolis, Rj: Vozes, 2000

REIS, Elisa; PRIMO, Fernando; MEDINA, Jaqueline; LADEIRA, Priscila. **Projeto construindo o futuro da agricultura familiar. Reencantando a infância com cantigas, brincadeiras e diversão**. Viçosa, MG, CTA, 2009

APENDICES

APENDICE A

Fotos da aplicação

Figura 1: Alunos preparando o pião para a brincadeira.



Fonte: dados da pesquisa

Figura 2: Alunos brincando de pega.



Fonte: dados da pesquisa

Figura 3: Professora da turma participando da aula e alunos preparando o pião para brincar.



Fonte: Dados da pesquisa