



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS VII – GOVERNADOR ANTÔNIO MARIZ
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E SOCIAIS APLICADAS
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA – PARFOR**

ADEMAURO BEZERRA MOREIRA

**A IMPORTÂNCIA DO RESGATE DE JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS
NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA OBSERVAÇÃO NA ESCOLA
MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL MARIA
QUITÉRIA – PASSAGEM - PB**

PATOS – PB

2019

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS VII – GOVERNADOR ANTÔNIO MARIZ
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E SOCIAIS APLICADAS**

ADEMAURO BEZERRA MOREIRA

**A IMPORTÂNCIA DO RESGATE DE JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS
NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA OBSERVAÇÃO NA ESCOLA
MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL MARIA
QUITÉRIA – PASSAGEM - PB**

Relatório de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física do Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Orientadora: Prof^a Me Eunice Ferreira Carvalho

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.

M838i Moreira, Ademauro Bezerra.
A importância do resgate de jogos e brincadeiras tradicionais na disciplina de educação física [manuscrito] : uma observação na escola municipal de educação infantil e ensino fundamental Maria Quitéria – Passagem - Pb / Ademauro Bezerra Moreira. - 2019.
26 p. : il. colorido.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Patos , 2019.
"Orientação : Profa. Ma. Eunice Ferreira Carvalho , Departamento de Educação Física - CCBS."
1. Educação física. 2. Ludicidade. 3. Aprendizagem. I.
Título

21. ed. CDD 796

ADEMAURO BEZERRA MOREIRA

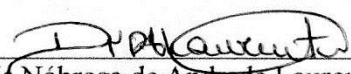
A IMPORTÂNCIA DO RESGATE DE JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA
DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA OBSERVAÇÃO NA ESCOLA MUNICIPAL DE
EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL MARIA QUITÉRIA – PASSAGEM – PB.

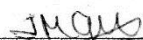
Trabalho de Conclusão de Curso Relato de
Experiência apresentado à Coordenação do Curso de
Licenciatura em Educação Física da Universidade
Estadual da Paraíba, como requisito parcial à
obtenção do título de Licenciado em Educação
Física.

Aprovado (a) em: 26/10/2019

BANCA EXAMINADORA


Prof.^a Me Eunice Ferreira Carvalho (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof.^a Dr.^a Dóris Nóbrega de Andrade Laurentino (Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof.^a Dr.^a Jozilma de Medeiros Gonzaga (Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Dedico este trabalho, primeiramente a Deus, que me deu forças para vencer todas as dificuldades. Ao meu pai Francisco Moreira da Silva (in memoriam), que infelizmente não pode estar presente neste momento tão importante da minha vida. Também dedico à Severina Bezerra da Silva, minha mãe, grande companheira dos bons e maus momentos.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	06
2	EMBASAMENTO TEÓRICO.....	07
2.1	OS JOGOS, OS BRINQUEDOS E AS BRINCADEIRAS.....	07
2.2	A IMPORTÂNCIA DO RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS TRADICIONAIS.....	10
2.3	A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINAR E APRENDER.....	11
2.4	A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.....	11
3	METODOLOGIA.....	13
3.1	CARACTERIZAÇÃO DO AMBIENTE DE ESTUDO.....	13
3.2	COLETA DOS DADOS.....	14
4	RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	15
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	16
	REFERÊNCIAS.....	18

A IMPORTÂNCIA DO RESGATE DE JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA OBSERVAÇÃO NA ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL MARIA QUITÉRIA – PASSAGEM – PB

Ademauro Bezerra Moreira*

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo mostrar a importância de Jogos e Brincadeiras Tradicionais na disciplina de Educação Física; a partir de uma observação na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Maria Quitéria, no município de Passagem – PB, no período de 15 de março de 2019 a 27 de agosto de 2019. A Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Maria Quitéria, foi fundada na década de 80, no município de Passagem, em conformidade com a Resolução, e autorizada a funcionar pela Lei Municipal nº276/2010. Situa-se na Rua Frei Damião de Bozzano, nº 119 – Centro – Passagem – PB; neste ano de 2019 a escola atende a 197 alunos, distribuídos nos horários da manhã e tarde, do Maternal I ao 5º ano do Ensino Fundamental. Com o referido trabalho foi possível mostrar aos professores daquela casa de educação que resgatar jogos e brincadeiras é possível na própria comunidade onde a escola está inserida, de forma satisfatória, proporcionando alegria e prazer aos educandos. E que as atividades lúdicas são de suma importância no aprendizado das crianças, pois são atividades que despertam interesse e exigem concentração dos discentes. A maior dificuldade detectada naquele ambiente escolar foi a falta da existência de um ginásio de esportes para a realização das aulas de Educação Física. Devido a essa carência as aulas são realizadas na própria sala de aula ou no refeitório da referida escola.

Palavras – chave: Educação Física. Ludicidade. Aprendizagem.

ABSTRACT

This work aims to show the importance of Traditional Games and Games in the discipline of Physical Education; from an observation at the Municipal School of Early Childhood Education and Maria Quitéria Elementary School, in the municipality of Passagem - PB, from March 15, 2019 to August 27, 2019. The Municipal School of Early Childhood Education and Elementary School Maria Quitéria, was founded in the 1980s, in the municipality of Passagem, in accordance with the Resolution, and authorized to operate by Municipal Law No. 276/2010. It is located at Rua Frei Damião de Bozzano, nº 119 - Centro - Passagem - PB; in 2019 the school serves 197 students, distributed in morning and afternoon, from Maternal I

*Graduado em Educação Física

ademaumoreira84@gmail.com

to 5th grade of elementary school. With this work it was possible to show the teachers of that house of education that rescue games and games is possible in the community itself where the school is inserted satisfactorily, providing joy and pleasure to the students. And that playful activities are of paramount importance in the learning of children, because they are activities that arouse interest and require concentration of students. The greatest difficulty detected in this school environment was the lack of the existence of a sports gym to hold physical education classes. Due to this lack, classes are held in the classroom itself or in the cafeteria of that school.

Keywords: Physical Education. Ludicity. Learning.

1 INTRODUÇÃO

O conhecimento e a valorização das crianças a partir do brincar/jogar é de grande importância, porque o processo de apropriação da cultura do conhecimento surge também num repertório de práticas lúdicas obtido e inventado, transmitido ou apropriado pelas crianças em seus diversos contextos sociais.

Urge-se resgatar os jogos e as brincadeiras tradicionais, porque a cada dia que passa, as crianças estão ficando com baixo repertório motor e sedentárias, devido ao pouco contato com esses tipos de atividades, que aos poucos vêm perdendo espaços para a televisão, jogos eletrônicos, redes sociais e as transformações que as cidades e os campos vêm sofrendo nos últimos anos, em decorrência da falta segurança.

Por essa razão é importante que as aulas de Educação Física se transformem em espaços onde as crianças possam vivenciar atividades diversificadas (jogos e brincadeiras tradicionais), objetivando assim promover um melhor desenvolvimento motor, cognitivo e social, e conseqüentemente melhor qualidade de vida a essa clientela.

Dizem que as brincadeiras e os jogos tradicionais compreendem uma variedade que faz parte da cultura popular como folclore, sendo transformados por gerações, normalmente através da oralidade KISHIMOTO (2003; e FRIEDMAN, 2006)

Portanto, trabalhar com jogos e brincadeiras para os futuros professores de Educação Física, é de relevância ímpar, pois só estando diretamente envolvidos no campo escolar, as dificuldades, os anseios e satisfações profissionais que a área pode vivenciar. Esses jogos e brincadeiras são percebidos como elementos constitutivos da cultura infantil e espera-se levar à compreensão dos docentes e discentes a importância da organização e estruturação pedagógica da escola, de modo que os jogos e brincadeiras populares sejam entendidos,

construídos e reconstruídos como um conhecimento que constitui um acervo da cultura corporal em benefício da formação integral humana. E assim sendo, os educandos possam e devam ter acesso no âmbito escolar.

Assim o objetivo desse trabalho é mostrar a importância do resgate de jogos e brincadeiras tradicionais na disciplina de Educação Física. E foi uma observação feita na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Maria Quitéria, na cidade de Passagem através dos Estágios Supervisionados II e III.

2 EMBASAMENTO TEÓRICO

2.1 OS JOGOS, OS BRINQUEDOS E AS BRINCADEIRAS

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras acompanham a humanidade desde os tempos remotos. De lá para cá, mudaram muito pouco. Os materiais são outros, mas a função é a mesma: divertir e ensinar. Achados mostram que a humanidade brincava muito antes de aprender a escrever, e que os jogos já eram conhecidos na Pré-História. Seus registros indicam as mais variadas formas dessas práticas nas diversas partes do mundo, como manifestação da cultura de povos. Na Ásia, na América pré-colombiana na África e entre os indígenas das ilhas mais longínquas do Oceano Pacífico, foram encontradas atividades dessa natureza com o intuito utilitário, recreativo e religioso. Desde o surgimento do Homem, há registros de jogos encontrados em paredes de cavernas espalhadas pelo mundo. Este fato mostra a necessidade de relatar os momentos de luta pela sobrevivência num caráter lúdico (BROTTO, 2001).

No passado houve diversos jogos que hoje se transformaram em mistérios. Nosso futuro depende de nossa capacidade de criar não somente técnicas, mas também sociedades e culturas novas. Dependendo, em suma, de nossa capacidade de continuar brincando livremente (CORREIO DA UNESCO, Brincadeiras e Jogos, ANO 9, nº 7, julho 1991, p.3)

O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, afetivo, social e moral. Para Piaget (1967), o jogo é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o seu tempo, desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica.

Para Cebalos (2011), a brincadeira é uma forma de se divertir típico da infância, isto é, uma atividade natural. Por isso, é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. A brincadeira é assim, a realização das tendências que não podem ser imediatamente satisfeitas. Situações imaginárias construirão parte da atmosfera emocional do próprio brinquedo [...]. A brincadeira motiva, cativa e envolve, pois, é significativa.

Kishimoto (2003) e Friedman, (2006) dizem que as brincadeiras e os jogos tradicionais compreendem uma variedade que fazem parte da cultura popular como folclore, sendo transformadas por gerações, normalmente através da oralidade. Mas recebem outras características, tais como: anonimato, tradicionalidade, universalidade, oralidade, conservação e mudança. O anonimato diz respeito à condição de que a brincadeira e/ou jogo surge sem ninguém saber quando se deu início, e sem conhecer seu autor. A tradicionalidade e/ou universalidade quanto a forma que até hoje se brinca sem mudança de regra. A oralidade é o fato de ser transmitido em conversas e experiências de seus antepassados em seus antepassados. A conservação e a mudança dessas atividades lúdicas se dão quando são mantidos em sua essência repassados de um costume para outro, já outras recebem novos conteúdos mesmo que sua essência permaneça adormecida.

Na significação maior do termo jogo incluem-se o gênero, todas as espécies, todos os tipos e todas as formas de brinquedos, folguedos, diversões, distrações, passatempos, sejam quais forem suas denominações e as regras ou normas estabelecidas para a realização deles. Quase todos os jogos diferem entre si, mesmo quando se apresentam muito semelhantes em alguns ou em diversos de seus aspectos. O sucesso de seus desfechos depende da sorte ou fortuna do acaso ou das diferentes chances dos jogadores, ou da concorrência ou ocorrência de situações diferentes na geração dos resultados (Andrade, 2001)

ANDRADE (2001), diz que brincar, jogar e divertir-se não são apenas vocábulos designativos de atos lúdicos de criança, de pré-adolescentes e desocupados. Também são indicativos de atividades de natureza antropológica, indispensável ao desenvolvimento humano. O melhor lazer é aquele que acontece com espontaneidade, sem monitoramento e sem incômodo de normas rígidas que costumam criar mais obrigações e valorizar mais a competitividade que o bem-estar propiciado pela alegria e pelo descompromisso. Porém por si, o monitoramento não existe para restringir, mas para facilitar o melhor dinamismo da alegria e a construção de melhor clima para o exercício da liberdade, com ordenamentos que facilitem e propiciem o maior sucesso nos jogos e brinquedos.

Ainda, segundo Andrade (2001), “para que haja proveito real nas atividades lúdicas, deve-se prestar especial atenção aos princípios fundamentais, assim resumidos”:

1. Todos os brinquedos, brincadeiras, ludos e jogos destinados a pessoas de todas as idades e de todos os níveis culturais e econômicos devem ser planejados, oferecidos e utilizados com critérios cujos fundamentos concentra-se na busca da melhor qualidade possível para facilitar a felicidade e o repouso;
2. As atividades de recreação para os jovens e os adultos devem visar ao lazer e ao repouso, em sua pureza essencial, sem inserções que insinuem intenções explícitas ou latentes de qualquer ato autoritário por parte dos organizadores, monitores ou instrutores;
3. Para os adolescentes e as crianças, os cuidados devem ser redobrados, pois eles consideram as brincadeiras como realidades sérias e lhes atribuem valores rituais. Portanto, todas as formas de brincadeiras devem ser qualitativamente inseridas nos contextos dos níveis de desenvolvimento e nas realidades das inter-relações existentes entre os jovens e o meio ambiente, com especiais vinculações deles com seus grupos primários e secundários de referência

O jogo não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. Para Piaget (1967), o jogo é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas estruturam seu espaço e o seu tempo, desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e finalmente à lógica (KISHIMOTO, 2011).

O jogo (brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas) é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar imaginariamente, a realidade é o presente.

O jogo satisfaz necessidade das crianças, especialmente as duas necessidades de “ação”. Para entender o avanço da criança no seu desenvolvimento, o professor deve conhecer quais as motivações, tendências e incentivos que a colocam em ação. Não sendo o jogo aspecto dominante da consciência, ele deve ser entendido como “fator” de desenvolvimento por estimular a criança no exercício do pensamento que pode desvincular-se das situações reais e leva-la a agir independentemente do que ela vê. (COLETIVO DE AUTORES DE AUTORES. Metodologia do Ensino da Educação Física. São Paulo: Cortez, 1992. Coleção 2º grau – série formação de professores).

2.2 A IMPORTÂNCIA DO RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS TRADICIONAIS

O resgate das brincadeiras e jogos tradicionais faz-se necessário, pois a cultura popular está sendo substituída na maioria das vezes pela cultura de massa, suprimindo essas brincadeiras e brinquedos, por brinquedos e brincadeiras industrializados e eletrônicos (Silveira; Cunha); Francisco e SILVA (2015) afirmam que o brincar não vem se modificando no ato em si, os estilos de brincar também vêm perdendo suas culturas produzidas ao longo dos tempos.

É importante salientar que de modo algum se destaca a possibilidade de utilização de equipamentos tecnológicos na utilização para o aprimoramento de habilidades da criança, ou promover a nostalgia a brincadeiras tradicionais como “boas” e tecnológicas como “ruins” ao passo disso vem auxiliar na importância e no resgate do brincar, desde a educação infantil, promovendo momentos de conhecimento da própria cultura e prevenção da utilização em excesso prejudicando a sua própria saúde (Francisco; (SILVA, 2015);(LOPES; FERREIRA, 2014).

Há estudos que apontam que as brincadeiras tradicionais sejam conhecimentos transmitidos de geração em geração e se propagam espontaneamente, nos quais a criança pode exercitar-se nas ruas, parques, praças e diversos espaços públicos, percebe-se que sua presença na escola está sendo substituída por outras formas de brincar. Uma vez que é plangente o fato de que estas brincadeiras e jogos tradicionais não tenham sido inclusos ao conteúdo pedagógico das aulas de Educação Física (KISHIMOTO, 2000).

Posto isto, cabe aos professores de Educação Física procurarem novas estratégias para mudar essa realidade que é difícil, mas não impossível. Podendo transformar suas aulas muito mais atrativas ao permitir combinações de jogos e brincadeiras, para uma aprendizagem motora e cultural muito mais significativa ao trabalhar em dimensão social familiar/escola tendo em vista a bagagem cultural que a família carrega por conhecer muitas brincadeiras e jogos tradicionais (KISHIMOTO, 2005).

Para Lopes e Ferreira (2014), resgatar e valorizar a cultura das brincadeiras e jogos das gerações passadas pode vir a ser uma forma de ampliar a cultura lúdica e incentivar as próprias origens para o prazer em brincar, que lhe proporcionará o desenvolvimento social, físico e corporal. Promovendo assim uma análise sobre o papel do brincar de modo a vivenciar sua cultura, pois a partir de então além do aprendizado a criança se interagirá com

adultos e reproduzindo uma experiência social para o desenvolvimento de sua personalidade, enriquecendo sua própria cultura.

2.3 A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINAR E APRENDER

O raciocínio decorrente do fato de que os sujeitos aprendem através do jogo é de que este possa ser utilizado pelo professor em sala de aula. As primeiras ações de professores apoiados em teorias construtivistas foram no sentido de tornar os ambientes de ensino bastantes ricos em quantidade e variedade de jogos, para que os alunos pudessem descobrir conceitos inerentes às estruturas dos jogos por meio de sua manipulação. Essa concepção tem levado a práticas espontaneísta da utilização dos jogos nas escolas (KISHIMOTO, 2011).

Ainda de acordo com Kishimoto (2011), o brinquedo, o jogo, o aspecto lúdico e prazeroso de ensinar e aprender não se encaixa nas concepções tradicionais que priorizam a aquisição de conhecimentos, a disciplina e a ordem como valores primordiais a serem cultivados nas escolas. Estas dificuldades em olhar de modo inovador aspectos fundamentais e específicos da escola contribui para limitar as ações que realmente colaborem para a efetivação de mudanças pedagógicas utilizadas hoje com crianças deficientes mentais.

O brincar faz parte da infância de qualquer criança, e é algo que sua lembrança perdura por toda a vida. Os adultos lembram de suas brincadeiras como um período de grande aprendizado, interação, descontração e descobertas, e esse aprendizado influencia em suas atitudes e comportamentos demonstrados em sua trajetória de convivência com o próximo. Segundo BUENO, (2010), brincar não significa perda de tempo como também não é uma forma de preenchimento de tempo, mas uma maneira de se colocar a criança de frente com o objeto, muito embora nem sempre a brincadeira envolva um objeto.

2.4 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

A ludicidade como um dos termos mais falados e praticados, principalmente nas séries iniciais do Ensino Fundamental, vem ganhando espaço pela sua forma de associar o brincar ao aprender, assim o lúdico tem o poder de ensinar algo através de um jogo ou brincadeira. Pelo lúdico, a criança constrói conhecimento, pois trabalha com a imaginação e produz uma forma complexa de compreensão e reformulação de sua experiência cotidiana. Ao combinar informações e percepções da realidade, torna-se criadora e construtora de novos conhecimentos. E ainda, as brincadeiras, os jogos, os brinquedos podem e devem ser objetos

de crescimento pessoal possibilitando à criança a exploração do mundo, descobrir-se, entender-se e posicionar-se em relação a si e a sociedade de forma crítica e natural, promovendo habilidades importantes na sociedade e na conduta psicomotora.

Segundo Kishimoto (1999), o lúdico é a parte integrante da vida de todo ser humano. Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos fazem parte da infância da criança, onde a realidade e o faz de conta intercalam-se. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem.

É possível ver que a sala de aula pode ser transformada num espaço lúdico, onde as crianças também possam realizar atividades que lhes tragam satisfação e, ao mesmo tempo, reforcem os conteúdos até então aprendidos. A sala de aula é o espaço onde ensinar e aprender se entrelaçam, e isso precisa ser de tal forma que o resultado seja um aluno feliz, esperançoso, criativo e autônomo.

As brincadeiras e os jogos lúdicos, quer individualmente, quer em dupla ou até mesmo em grupos maiores transformam-se em algo prazeroso onde se aprende brincando e se brinca aprendendo.

Muitos autores não distinguem entre lazer e recreação, pois acreditam ser a mesma coisa. Outros autores definem a recreação como uma função de lazer, isto é, a recreação seria o momento, ou a atividade em que o indivíduo está se auto-expressando, mostrando suas possibilidades, sendo enfim, ativo (LARIZZATI, 2005, p. 17).

Para Cavallari (2007), a recreação na escola, então acontece em dois momentos diferentes. Um deles é durante a aula (de qualquer disciplina), no seu início ou final ou até mesmo nos horários de intervalo, apenas para descontração dos alunos. Há uma grande diferença entre uma aula e um momento de recreação durante a aula, pois na aula sempre estará presente o objetivo cultural ou formativo, enquanto a recreação, como já vimos, tem como objetivo apenas o fato de recriar.

Ainda segundo Cavallari (2007), a recreação na escola é talvez, o mais antigo trabalho de recreação que se tem conhecimento. Porém, cada vez mais vai tomando um aspecto diferente, pois o próprio ambiente escolar vem se transformando. Os professores de sala e os professores de Educação Física desenvolvem atividades simples, sempre com o intuito de desenvolvimento psicomotor e cultural dos alunos. Pouco a pouco, vão abrindo espaço para a recreação mais ampla desenvolvida até mesmo fora do horário de aula.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), tem como objetivo, no 2º ciclo, para o 4º e 5º anos do Ensino Fundamental experimentar e recriar brincadeiras e jogos populares e tradicionais das diferentes regiões do Brasil e do mundo; formular estratégias para

resolver desafios de brincadeiras e jogos das diferentes regiões do Brasil e do mundo; construir de maneira solidária, na resolução coletiva das problemáticas vividas nas brincadeiras e jogos, reconhecendo as diferenças de gênero, etnia, religião, classe social, aparência e desempenho corporal, com base nos princípios de justiça, equidade; reconhecer as características das brincadeiras e dos jogos da cultura popular e tradicional das diferentes regiões do Brasil e do mundo; produzir alternativas para preservar as brincadeiras e os jogos da cultura popular reconhecendo a importância do patrimônio lúdico para a preservação da memória e de diferentes configurações identitárias; propor e reconstruir brincadeiras e jogos das culturas regionais do Brasil e do mundo, adequando-os as possibilidades de uso nos espaços públicos disponíveis na comunidade; reconhecer a singularidade das experiências oportunizadas pelas brincadeiras e jogos em relação aos jogos eletrônicos.

A BNCC (2017) elenca esses inúmeros objetivos numa demonstração de que a Educação Física brasileira nas últimas décadas empreendeu esforços para se alinhar a propósitos que possibilitem às novas gerações a preservação e a reconstrução da herança cultural acumulada pela humanidade como conhecimentos sistematizados.

Assim, a criação de uma Base Nacional Comum Curricular tem o objetivo de apreender um conjunto fundamental de conhecimentos e habilidades comuns – de norte a sul, nas escolas públicas e privadas, urbanas e rurais de todo o país. Dessa forma, espera-se reduzir as desigualdades educacionais existentes no Brasil, nivelando e, o mais importante, elevando a qualidade do ensino.

3 METODOLOGIA

3.1 CARACTERIZAÇÃO DO AMBIENTE DE ESTUDO

A Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Maria Quitéria, foi fundada na década de 80 no município de Passagem - PB, em conformidade com a Resolução, e autorizada a funcionar pela Lei Municipal nº 276/2010, recebendo desde o princípio de seu funcionamento o nome de Maria Quitéria, em homenagem à proprietária do terreno, filha de um dos primeiros habitantes e proprietário de terras neste Município – Senhor Dionísio Camelo de Melo. Foi criada com a expectativa de atender apenas as crianças da Educação Infantil, mas diante das necessidades e em consequência do êxodo rural que contribuiu para o crescimento desenfreado da cidade, ela foi ampliada; e novas salas foram construídas.

A Escola é identificada pelo MEC através do código nº 11.062.992/0001-06 e INEP 23020390, está situada na Rua Frei Damião de Bozzano nº 119, no Município de Passagem, Estado da Paraíba, sendo uma instituição pública municipal, mantida pela Prefeitura Municipal de Passagem, através da Secretaria Municipal da Educação e Cultura .(EMEIEF MARIA QUITÉRIA – Projeto Político Pedagógico, 2019).

O Estabelecimento de Ensino atende o disposto nas Constituições Federal, Estadual e Lei Orgânica Municipal; na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, bem como no Estatuto da Criança e do Adolescente, ministrando a Educação Infantil e Ensino Fundamental I (anos iniciais). Sendo implantado no ano de 2013 o Maternal II, atendendo assim a necessidade do município. A mesma funciona de segunda à sexta-feira nos turnos manhã e tarde, apresenta um Projeto Político Pedagógico próprio e implementado pela sua coordenação municipal.

Desde sua fundação até o ano de 2007 a escola oferecia apenas alfabetização (antiga 1ª série). A partir do ano de 2008 passou a oferecer além da Educação Infantil, o Ensino Fundamental, do 1º ao 5º ano, tornando-se assim no Município de Passagem a maior escola em número de alunos.

No ano de 2019 a EMEIEF Maria Quitéria atende a um total de 197 alunos, divididos nos horários manhã e tarde, sendo que pela manhã funcionam Maternal I = 11 alunos, Maternal II = 29 alunos, Pré I = 22 alunos, 2º ano "A" = 15 alunos, 3º ano "A" = 13 alunos, 4º ano "A" = 11 alunos, e 5º ano 21 alunos; e no turno da tarde Pré II = 22 alunos, 1º ano = 18 alunos, 2º ano "B" 14 alunos, 3º ano "B" = 11 alunos e 4º ano "B" = 11 alunos.

3.2 COLETA DOS DADOS

Para compreendermos as perspectivas dos educandos e dos seus familiares sobre esta temática foi realizada inicialmente uma investigação através de um questionário específico para as partes envolvidas (alunos e pais) sobre a prática dos Jogos e Brincadeiras Tradicionais em épocas distintas.

Em concomitante foram realizadas observações a partir das disciplinas ESTÁGIO SUPERVISIONADO II e III. O Estágio Supervisionado II teve início no dia 15 de março de 2019, às 10 horas, e término no dia 17 de maio de 2019, às 11 horas, na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Maria Quitéria, num total de oito intervenções.

A aula foi iniciada com uma oração (Oração da Criança); em seguida foram feitas as apresentações do professor e dos alunos; dando prosseguimento foi distribuído um questionário aos (as) alunos (as), como também enviado aos pais (familiares), investigando de

que forma filhos (as) e pais (familiares) se apropriam ou apropriaram dos jogos e brincadeiras tradicionais. Os resultados obtidos serviram para serem debatidos numa roda de conversa na aula subsequente e já introduzidos para vivência dos educandos, no segundo momento dessa segunda aula. Os principais jogos e brincadeiras citados pelos alunos e seus familiares foram: Amarelinha, Pular corda, Jogo de bolinha de gude, O anel, Lenço atrás, Escravo de Jó, etc.

O Estágio Supervisionado III, com cinco intervenções, deu-se na mesma Escola, porém numa turma do 4º ano, no turno da manhã, com 11 alunos, no período de 02 a 27 de agosto de 2019. No dia 02 de agosto após uma conversa do professor com as crianças, foi aplicado individualmente um questionário para as mesmas, e distribuído outro para que elas pudessem levá-lo para seus pais e/ou familiares responderem. Em ambos os questionários objetivava-se identificar quais tipos de jogos e brincadeiras populares eram conhecidos entre as partes consultadas (filhos e pais) para a partir daí o estagiário incorporá-los em seu planejamento para vivenciá-los posteriormente em suas aulas.

Nos questionários dos alunos quanto dos pais e/ou familiares foram citadas brincadeiras e jogos como: Amarelinha, Cabo de Guerra, Peteca, Lenço atrás, Esconde-esconde, Jogo de bolinha de gude, etc.

A partir dos estágios II e III realizados no 5º e 4º anos respectivamente, foi possível mostrar àqueles professores que o resgate desses jogos e brincadeiras é possível acontecer na própria comunidade onde a escola está inserida.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos nos dois Estágios II e III foram satisfatórios; as crianças participaram entusiasmadas de todas as atividades que lhes foram propostas, interagindo entre elas, desenvolvendo princípios de colaboração, solidariedade e união. Sem dúvidas foi um momento ímpar para a formação acadêmica, foi uma possibilidade de amadurecimento pessoal quanto profissional.

Para o alunado das duas turmas trabalhadas, os jogos e as brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física durante os Estágios II e III foram espaços onde as crianças vivenciaram atividades diversificadas, que promoveram um melhor desenvolvimento e ofereceram uma base para a prática das atividades intelectuais/corporais que ultrapassam os muros da escola, melhorando a qualidade de vida.

A escola é o lugar ideal para a transmissão e construção do conhecimento, dos valores sociais, tendo a incumbência de fazer a propagação cultural. Segundo Larizzatti, 2005,

o brincar do brincar é muito importante para o ser humano, mas ele muitas vezes não se dá conta disso.

Daí a importância de se resgatar esse brincar que ora se encontra meio adormecido diante dos avanços tecnológicos, que trazem jogos eletrônicos que atraem a atenção das crianças nas diversas faixas etárias.

Há quem diga que as brincadeiras tradicionais são transmitidas de geração a geração, propagando-se espontaneamente nas ruas, parques, praças e em outros espaços públicos, exceto, na escola, pois essas brincadeiras estão sendo substituídas por outros tipos ou formas de brincar.

Na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Maria Quitéria para os anos iniciais, do 1º ao 5º ano são de responsabilidade do professor responsável por cada turma que ministra os demais componentes curriculares; e nos 4º e 5º anos os educadores não estavam dando ênfase aos jogos e brincadeiras tradicionais como assegura a BNCC, (2017) talvez, por falta de materiais bibliográficos que os auxiliem em seus planejamentos, já que demonstram serem profissionais altamente comprometidos com a docência.

A partir dos estágios II e III realizados no 5º e 4º anos foi possível mostrar àqueles professores que o resgate desses jogos e brincadeiras é possível acontecer na própria comunidade onde a escola está inserida de forma satisfatória, proporcionando alegria e prazer aos educandos.

A maior dificuldade a encontrar nesta Unidade de Ensino será a falta de um ginásio de esportes para a realização das aulas de Educação Física, além da escassez de livros desse componente curricular que possa auxiliar seus professores nos seus planejamentos didático-pedagógicos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nas fundamentações teóricas estudadas associadas à prática vivenciada nos Estágios Supervisionados II e III na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Maria Quitéria foi possível concluir que os jogos e as brincadeiras são de suma importância ao universo da criança, visto que o brincar faz parte do seu dia-a-dia de modo que contribui no âmbito social, afetivo, cognitivo e intelectual, como também proporciona à criança o conhecimento de sua cultura.

Durante a leitura do conteúdo bibliográfico constatou-se que a ludicidade é a principal ferramenta na contribuição da formação integral da criança em busca de sua identidade cultural.

Partindo da vertente que o brincar é assegurado por lei por ser um direito da criança, e os jogos e as brincadeiras fazem parte do patrimônio lúdico que tem uma de suas características a oralidade, é possível concluir que é viável resgatar esse brincar que anda meio esquecido para as aulas de Educação Física de maneira a proporcionar aulas mais prazerosas, quebrando a monotonia e trazendo resultados na aprendizagem da criança.

Foi possível detectar que esse brincar talvez está sendo modificado devido à cultura de massa que vem influenciando as crianças. Assim, cabe ao professor dos anos iniciais, nas aulas de Educação Física, tornar esse rico acervo de brincadeiras e jogos da cultura de nosso povo de modo a contribuir para o desenvolvimento intelectual e motor da criança.

Conclui-se, portanto que ao incorporar os jogos tradicionais nas aulas de Educação Física poderá proporcionar às crianças seu desenvolvimento integral porque é função do jogo e da brincadeira, contribuir na vida social e afetiva de ensino e aprendizagem da criança. O resgate de jogos e brincadeiras vai muito além do embasamento teórico focado neste relato, devendo perpetuar na vida diária de educadores e educandos através da oralidade/tradicionalidade que são características da cultura popular. Conclui-se também que são necessárias atualizações para docentes que tenham uma formação antiga, possibilitando a esses, oportunidades de descobrir novas formas de ensinar, tornando o aprender mais interessante para a criança e conseqüentemente, estimulando-as a buscarem novos conhecimentos.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, José Vicente de. Lazer – **Princípios, tipos e formas na vida e no trabalho** – Belo Horizonte: Autêntica, 2001.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/imagens/BNCC_publicação.pdf>. Acesso em 29 set. 2019.
- BROTTO, Fábio Otuzi “**Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**”. 4. Ed. – São Paulo: Palas Athena, 2013.
- BUENO, Elizangela. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica**. Londrina – PR, 2010.
- CAVALLARI, Vinícius Ricardo. **Trabalho com recreação**. 9.ed. São Paulo: Ícone, 2017.
- COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do Ensino da Educação Física. São Paulo: Cortez. Coleção Magistério 2º grau – série formação do professor, 1992.
- FRIEDMANN, A. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.
- KISHIMOTO, M. (Org.). **Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação**. 14. Ed – São Paulo: Cortez, 2011.
- LARIZZATTI, Marcos F. Lazer e recreação para o turismo. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.
- LOPES, I. F; FERREIRA, I. C. **A importância da ludicidade para o desenvolvimento infantil**. 2014. Disponível em: <http://www.fecilcam.br/eventos/index.php/agoramatematica/index/search/authors/view?firstName=Isabele&middleName=Fernandes&lastName=Lopes&affiliation=UNESPAR%20CAMPUS%20PARANAVA%20C3%8D&country=BR> Acesso em 01/05/17.
- PIAGET, J. **O Raciocínio da Criança**. Rio de Janeiro: Record, 1967.
- LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 6. Ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- PIMENTA, Selma Garrido. LIMA; Maria Socorro Lucena. **Estágio e docência: diferentes concepções**. Revista Poíesis, [s.n], v. 3, N. 3, P. 5-24, 2005/2006.
- PARAÍBA. **Proposta Curricular do Estado da Paraíba. Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Secretaria de Estado e da Ciência e Tecnologia, 2018.

APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO APLICADO AOS ALUNOS

Responda as perguntas a seguir:

1-Quais são as brincadeiras/jogos mais comuns que você conhece? Você participou ou participa dessas brincadeiras/jogos?

2-Em quais espaços (locais) você costuma brincar?

3-Quais brinquedos você possui?

4-Seus brinquedos são feitos por você ou os ganhou/comprou prontos?

5-Cite alguns brinquedos construídos por você:

6-Seus pais participam de suas brincadeiras? De que forma eles participam?

7-Você tem acesso ao computador ou celular?

8-Você tem acesso a jogos de computadores/celulares? Se sim, cite aqueles que você mais gosta:

9-Você prefere brincar sozinho (a) ou em grupo? Por quê?

10-Você conhece algumas brincadeiras antigas? Quais?

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO PARA SER RESPONDIDO PELO PAI, MÃE OU UM RESPONSÁVEL PELO (A) ALUNO (A)

Responda as perguntas a seguir:

1-Quais eram as brincadeiras mais comuns na sua infância?

2-Em que espaços (locais) você costumava brincar?

3-Quais os brinquedos que você possuiu na infância?

4-Seus brinquedos eram feitos por você ou os ganhava/comprava prontos? Cite os brinquedos que você possuiu:

5-Seus pais participavam de suas brincadeiras? De que forma?

6-Você passava mais tempo assistindo televisão ou brincando na rua? Qual sua preferência?

7-Na infância você teve acesso a computador ou celular? Gostaria de ter tido? Por quê?

8-Você lembra se haviam jogos de computadores na sua época? Você teve acesso de alguma forma a esses jogos?

9-Você preferia brincar sozinho (a) ou com os colegas? Por quê?

10-Quais as brincadeiras antigas que você conhece? Cite-as aqui:

APÊNDICE C - FOTOS DO ESTÁGIO II



Figura 1 - Brincadeira "lenço atrás" com alunos do 5º ano da Escola Maria Quitéria.



Figura 2 - Cantiga sob a forma de jogo: Escravos de Jó com alunos do 5º ano da Escola Maria Quitéria.

APÊNDICE D - FOTOS DO ESTÁGIO III



Figura 3 - Brincadeira do "pular corda" com alunos do 5º ano da Escola Maria Quitéria.



Figura 4 - Jogo com bolinha de gude com alunos do 4º ano da Escola Maria Quitéria.



Figura 5 - Brincadeira do anel com alunos do 4º ano da Escola Maria Quitéria.



Figura 6 - Foto da culminância do Estágio Supervisionado III, na Escola Maria Quitéria.

AGRADECIMENTOS

Aos Mestres

“Hoje, apesar de pensarmos saber bastante, não aprendemos ainda algo que seja eficiente e possa substituir o simples muito obrigado”.

(Rui Barbosa)

Aos Amigos

“Momentos bem vividos podem ser melhores que anos de alguma convivência.

Por isso, no tempo, há tempo para tudo.

Até para que os tempos se reencontrem”.

(Mário Quintana)