



UNIVERSIDADE ESTADUAL
VALE DO ACARAÚ
Centro de Ciências da Saúde
Curso de Educação Física

UNIVERSIDADE ESTADUAL VALE DO ACARAÚ-UVA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

MAILTON DA CRUZ SILVA

**RESGATANDO JOGOS E BRINCADEIRAS ANTIGAS NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NO ENSINO INFANTIL**

FORTALEZA - CE

2016

MAILTON DA CRUZ SILVA

**RESGATANDO JOGOS E BRINCADEIRAS ANTIGAS NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NO ENSINO INFANTIL**

Projeto de pesquisa elaborado como requisito final para aprovação da disciplina de Estágio Supervisionado I, do curso de graduação em Educação Física da Universidade Estadual Vale do Acaraú.

Orientador de Conteúdo: Prof^a. Ms. Jocyana Cavalcante da Silva Dias.

FORTALEZA - CE

2016

MAILTON DA CRUZ SILVA

**RESGATANDO JOGOS E BRINCADEIRAS ANTIGAS NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NO ENSINO INFANTIL**

Projeto de pesquisa elaborado como requisito final para aprovação da disciplina de Estágio Supervisionado I, do Curso de Graduação em Educação Física da Universidade Estadual Vale do Acaraú.

Aprovado em 01 de Junho de 2016, por:

Profª. Ms. Jocyana Cavalcante da Silva Dias

Orientador de Projeto

FORTALEZA - CE

2016

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo resgatar os jogos e brincadeiras tradicionais que com o passar dos tempos vem sendo esquecidas, sabemos que vivemos num mundo cada dia mais industrializado onde os jogos eletrônicos, tablets e smartphones estão cada dia mais presentes no dia a dia das crianças. Dessa forma este trabalho busca resgatar brincadeiras tradicionais elaborando atividades lúdicas visando proporcionar uma maior integração dos alunos e oferecer subsídios que irá enriquecer e aperfeiçoar o profissional de Educação Física na prática educativa. Este trabalho foi realizado a partir das observações das aulas ministradas por outros profissionais de Educação Física e intervenções feitas através de atividades que visam mostrar a importância do resgate das brincadeiras antigas, utilizando brincadeiras tradicionais com intuito de manter viva a cultura infantil e o lúdico que está presente no coração de cada um.

Palavras-chave: Educação física escolar. Tradicionais. Lúdico.

Sumário

1	INTRODUÇÃO	1
2	JUSTIFICATIVA.....	2
3	OBJETIVO GERAL	3
3.1	Objetivos Específicos	3
4	A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL	4
5	BRINCADEIRAS ANTIGAS X BRINCADEIRAS DE HOJE.....	5
6	OS BENEFÍCIOS DAS BRINCADEIRAS ANTIGAS APLICADAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.....	6
7	METODOLOGIA.....	7
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	8
	APÊNDICE A – RELATÓRIO DIÁRIO DAS AULAS.....	9
	APÊNDICE B – PLANO DE ENSINO	10
	APÊNDICE C – FOTOS DAS AULAS - INTERVENÇÕES.....	11
9	BIBLIOGRAFIA.....	12

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho vem mostrar a importância do resgate dos jogos e das brincadeiras tradicionais nas aulas de educação física escolar visando melhorar o desenvolvimento físico, social e cultural nas crianças. Com a evolução do mercado tecnológico os jogos de computadores e brinquedos eletrônicos estão cada dia mais presente no cotidiano das crianças fazendo assim com que as brincadeiras sejam individuais e que o individuo se desenvolva como um ser individualista.

Os jogos e as brincadeiras tradicionais possibilitam o resgate de alguns valores essenciais para a sociedade é uma forma de integração e valorização de um patrimônio lúdico-cultural em diferentes formas e contextos e é também um instrumento de aprendizagem de desenvolvimento do individuo. É possível que ainda hoje nos lembremos das brincadeiras que fizeram parte de infância e associar a alguns valores que trazemos conosco até os dias de hoje.

É através das brincadeiras que as crianças começam a descobrir um novo mundo onde ela não está sozinha, e a partir daí ela começará a viver e desenvolver novas experiências e assim absorver outras características comportamentais, físicas, culturais e sociais.

Resgatar e valorizar os jogos e as brincadeiras antigas, é também uma forma de não deixar morrer a tradição onde os mais velhos ensinavam o mais jovens e isso passava de pai para filho por varias e varias gerações, pretendemos então com esse trabalho resgatar por meio de brincadeiras antigas uma proposta de vivencia de brincadeiras tradicionais buscando a valorização e a manutenção desses jogos e brincadeiras antigas.

2 JUSTIFICATIVA

Este é um trabalho sobre a importância do resgate dos jogos e das brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física Escolar, onde busca mostrar que através de brincadeiras consideradas antigas e obsoletas sendo aplicadas de forma lúdica e possível promover um desenvolvimento do aluno seja no ensino infantil , quando aplicado é possível introduzir no individuo uma essência sócio-cultural, preparando assim um ser humano capaz de crescer sem perder o espírito infantil que existe em cada um.

Promovendo uma nova metodologia de ensino tornando as aulas mais dinâmicas e criando nos alunos uma reflexão sobre o conhecimento que está sendo ensinado, para que ele desenvolva um entendimento da área na sua totalidade.

3 OBJETIVO GERAL

Resgatar jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física Escolar, aplicando de forma lúdica e buscando promover a integração das crianças numa perspectiva de desenvolver nos alunos do ensino infantil uma valorização sócio-cultural.

3.1 Objetivos Específicos

- Mostrar aos alunos que as brincadeiras tradicionais podem ser tão interessantes quanto os jogos eletrônicos.
- Compreender a importância dos jogos e das brincadeiras antigas nas aulas Educação Física escolar no ensino infantil;
- Apresentar novas perspectivas de jogos e brincadeiras;
- Destacar a contribuição dessas brincadeiras tradicionais para o desenvolvimento social dos alunos.

4 A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A Educação Infantil constitui-se em um espaço de aprendizagem que busca favorecer o desenvolvimento de habilidades psicomotoras, sócio-afetivas e intelectuais da criança. O lúdico na Educação Infantil pode ser trabalhado em todas as atividades, pois é uma maneira simples de ensinar, despertar o prazer, e dessa forma a aprendizagem se desenvolve, do ponto de vista do desenvolvimento da criança, a ludicidade traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas, ajudando-as no seu desenvolvimento em relação à sociedade. O repertório motor do ser humano passa por transformações ao longo da sua vida. Tradicionalmente, este processo de transformação pode ser dividido em estágios, por exemplo, a aquisição das habilidades motoras e as alterações cognitivas. Esses elementos de aprendizagem são essenciais, e são resultados de como essas informações de conteúdo são repassadas. A aprendizagem de valores tais como, habilidades, atitudes em geral, e padrões de comportamentos são determinados culturalmente através da forma como o professor administra e passar para os seus alunos, pois na verdade o professor é um espelho para a criança. Pois a criança quando é estimulada de forma ampla, por meio da exploração do meio ambiente tem mais chances de praticar as habilidades motoras e, conseqüentemente de dominá-las com facilidade.

O ser humano nasceu para aprender, para descobrir e apropriar-se dos conhecimentos, desde os mais simples até os mais complexos, e é isso que lhe garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo. O desenvolvimento motor está relacionado com experiências individuais de cada criança e o tipo de estímulo vivenciado poderá proporcionar melhor desempenho das habilidades motoras que são divididas em estágios inicial, elementar e maduro representado pelos movimentos fundamentais de engatinhar, caminhar, correr, pular arremessar, recepção e chute esses pelos quais são desenvolvidos pelas crianças com o decorrer dos anos (FREITAS, 2006).

5 BRINCADEIRAS ANTIGAS X BRINCADEIRAS DE HOJE

As crianças hoje só pensam em brincar de videogames, jogos eletrônicos, computadores. As brincadeiras antigas eram bem mais divertidas e além de tudo muito saudáveis e criativas. Com o avanço da tecnologia as crianças hoje se restringem a ficar horas e horas na frente do computador ou mesmo da televisão. Os jogos eletrônicos estão sendo o meio mais utilizado pelas crianças e jovens. Ficam ocupados em passar por fases difíceis e vencer obstáculos, disputar corridas alucinantes. Tudo isto sem a criança sair do lugar, ficando assim a cada dia mais no sedentarismo. É por isso que hoje devemos pensar em resgatar as brincadeiras e jogos da nossa cultura popular inserindo essas brincadeiras nas aulas de Educação Física no ensino Infantil, que são de suma importância para o desenvolvimento físico da criança. Estes jogos e brincadeiras são atividades que poderão ser compartilhadas até com seus familiares, colegas e amigos de sua comunidade.

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes na vida do ser humano e não podemos deixar de lado. É através dessas brincadeiras e jogos que a criança consegue desenvolver a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto-estima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

A necessidade de resgatar as brincadeiras tradicionais e necessárias para que não deixemos morrer a cultura de nossos avôs e dos nossos pais, que possamos regatar e mostrar aos nossos filhos coisas simples porem eficazes para o desenvolvimento motor, mas essencialmente para o desenvolvimento social, não deixando-os se tornarem seres individualistas e alheios ao mundo aqui fora, que essas crianças não se aprisionem em jogos eletrônicos e não consigam viver a realidade que os cercam.

6 OS BENEFÍCIOS DAS BRINCADEIRAS ANTIGAS APLICADAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

A Educação Física pedagogicamente deve atuar como as outras disciplinas da escola, as habilidades motoras precisam ser desenvolvidas, para aperfeiçoamento do desenvolvimento, conseqüência disso é aquisição do conhecimento e controle corporal, orientação de espaço, tempo, localização e direção, ajudando o equilíbrio e ajustando a postura, criando o senso de cooperação, superação, autoconfiança, estabelecimento de metas, concentração, controle da ansiedade e inicialização e melhoria na vida em sociedade.

Tem como objetivo desenvolver o potencial do aluno, incluindo habilidades cognitivas, afetivas, sociais e motoras, por meio de planejamento e conhecimento biológico, sempre observando o biótipo de cada aluno e respeitando a necessidade de cada um, possibilitando um crescimento adequado e eficaz. Principalmente trazer ao aluno praticante saúde não só física como psicológica.

A aplicação das brincadeiras antigas nas aulas de Educação Física Escolar principalmente na educação infantil é essencial para uma melhor qualidade de vida. Promove a saúde e o bem estar, aumentando a expectativa de vida e reduzindo a probabilidade de diversas doenças, aumentando a aptidão cardiorrespiratória, diminuindo o risco de obesidade, desenvolvendo auto-estima e iniciando o sentimento de cooperação e socialização.

Por meio dessas brincadeiras o aluno começa a criar seus planos de ação mental e aprende a assimilar a realidade em sua volta, os jogos contribuem significativamente para o entendimento do coletivismo. Em uma aula onde são aplicadas brincadeiras como amarelinha, jogo da velha, pular corda, queimada entre outros o aluno desenvolve aspectos de autonomia, autoconfiança, responsabilidade, estímulos positivos para situações de problemas, além de atitudes sociais como: integração, cooperação e apoio.

Os jogos nas escolas devem oferecer uma troca de informações entre professor e aluno e devem ocorrer de forma lúdica, nesse sentido o Professor de Educação Física é fundamental na preparação dos alunos para uma competição sadia, na qual deve predominar o respeito e a consideração pelo adversário.

7 METODOLOGIA

A metodologia utilizada para o presente trabalho foi através de aulas observacionais e intervenções práticas nas aulas de Educação Física Escolar, sendo realizadas no Colégio Joaquim Barroso Neto, sob a orientação e coordenação do professor José Maria Castro. Além de um levantamento bibliográfico buscando embasamento teórico em livros, revistas especializadas no assunto, artigos publicados por especialistas e internet. Fazendo desta uma base para as considerações finais e conclusões.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atendendo o objetivo do trabalho que foi resgatar e aplicar brincadeiras tradicionais consideradas antigas nas aulas de Educação Física Escolar com ênfase no ensino infantil, bem como sua contribuição no contexto social. Ainda de forma superficial o presente trabalho teve como objetivo observar e avaliar o desenvolvimento dos alunos nessas brincadeiras e jogos e também destacar a contribuição para o desenvolvimento social, pode-se dizer que foram alcançados.

Percebeu-se que a prática desses jogos e brincadeiras ajudam a contribuir para a formação de cidadãos, é um dos vários mecanismos educacional que colabora para aprimorar o desenvolvimento social do indivíduo que procura praticá-lo, visto que as brincadeiras exigem inúmeras atitudes, entre elas a disciplina, a organização, a colaboração, a coletividade e respeito para com o outro.

Os jogos e brincadeiras aplicados interferem na formação social do aluno, tanto no espaço escolar como no convívio social, bem além do universo escolar. Foi possível também identificar que é necessário que os professores busquem inovar sempre para que os conteúdos ministrados nas aulas sejam mais atraentes e desperte o interesse dos alunos.

O profissional de Educação Física é um facilitador do ensino esse profissional tem grande importância no processo de formação do aluno. Nesse contexto, é dever do professor incentivar a construção de atividades ou jogos para a aprendizagem, contribuindo para formação do aluno no espaço escolar. Após feitas essas observações e intervenções, além da pesquisa bibliográfica identificou-se que o o resgate e a aplicação de jogos e brincadeiras antigas nas aulas de Educação Física Escolar contribui sim, para a formação do aluno no espaço escolar e social.

APÊNDICE A – RELATÓRIO DIÁRIO DAS AULAS

- 29/05** – Apresentação e Integração
- 01/03** – Observação: Aplicado jogos de quebra-cabeça
- 02/03** – Observação: Recreação – Jogos de corrida
- 03/03** – Observação: Recreação – Jogos utilizando bolas e bexigas
- 04/03(Manhã)** – Observação: Jogos de corrida trabalhando coordenação motora.
- 04/03(Tarde)** – Observação: Recreação – Brincadeira de pique corre e bandeira.
- 08/03** – Observação: Recreação – Jogos coletivos – Futsal e Vôlei.
- 09/03** – Observação: Jogos de corrida.
- 11/03** – Observação: Recreação – Jogos coletivos – Futsal e Vôlei.
- 15/03** – Observação: Jogos com bolas e dinâmica em grupo.
- 16/03** – Observação: Recreação – Jogo carimba misto.
- 18/03(Manhã)** – Observação: Recreação – Jogos em forma de ginástica.
- 18/03(Tarde)** – Intervenção: Jogo da força e Jogo da velha adaptado.
- 22/03** – Intervenção: Futsal e carimba misto, jogo dos sete pecados.
- 23/03** – Intervenção: Futsal e vôlei misto.
- 05/04** – Intervenção: Jogos coletivos.
- 06/04** – Intervenção: Gincana
- 12/04** – Intervenção: Dinâmica em grupo – pedra, papel e tesoura, pic bandeira.
- 15/04** – Intervenção: Jogos coletivos, Dinâmica em grupo – corrida da colher.
- 18/04** – Intervenção: Pula corda, pic cola e pic ajuda.
- 25/04** – Intervenção: Jogos coletivos mistos.
- 29/04** – Intervenção: Dinâmica em grupo – Amarelinha, carimba.
- 30/04** – Intervenção: Jogos Interclasses.

APÊNDICE B – PLANO DE ENSINO

COLÉGIO JOAQUIM BARROSO NETO

Séries: 4º e 5º Ano - Turmas: "A, B e C" - Turnos: Manhã e Tarde

PLANO DE ENSINO - 2016

DISCIPLINA	EDUCAÇÃO FÍSICA					
OBJETIVO GERAL	CONTEÚDO	OBJETIVO ESPECIFICO	METODOLOGIA	AVALIAÇÃO	RECURSO MATERIAL	C.H
Resgatar e realizar as brincadeiras antigas incluído-as durante as aulas de Educação Física Escolar com o intuito de tornar as aulas mais divertidas e descontraídas.	Amarelinha	Promover uma atividade interdisciplinar trabalhando a motricidade da criança, e também trabalhar a socialização entre os alunos.	Incentivar os alunos a construir a própria amarelinha, sendo que cada aluno fica com uma parte a ser construída e no final montar a brincadeira.	A Avaliação será feita durante a realização das atividades com a proposta de observar o desenvolvimento dos alunos, bem como a interação e cooperação entre eles.	Pátio ou Quadra, Bambolês, Prato de marcação	10
	Pula-Corda	Trabalhar o equilíbrio, a coordenação motora e agilidade, lateralidade e a cooperação entre os alunos.	Trabalhar com os alunos a girarem a corda, um em cada ponta da corda e de forma sincronizada, para que um ou mais alunos saltem a corda. Além disso, os alunos devem cantar uma música para embalar a brincadeira.		Pátio ou Quadra, Cordas	10
	Vivo-Morto	Estimula a atenção, concentração, agilidades e expressão corporal do aluno.	Eleger um aluno como líder, e esse será responsável por instruir os alunos com as palavras: "vivo ou morto". O aluno que vencer a brincadeira será eleito o novo líder.		Pátio ou Quadra	10

APÊNDICE C – FOTOS DAS AULAS - INTERVENÇÕES

Foto 1 – Pulando Amarelinha



Fotos 2 – Dinâmicas em grupo



Foto 3 – Alunos 4º Ano “A” Manhã



9 BIBLIOGRAFIA

LARANJEIRA Priscilla. **Atividades recreativas para todas as idades**. Ed AD Santos;

MACHADO, José Ricardo Martins; NUNES, Marcus Vinicius da Silva. **Educação física na Educação infantil**. Ed Wak.

TEIXEIRA Sirlândia, **Jogos, Brinquedos, Brincadeiras e Brinquedoteca: Implicações no Processo de Aprendizagem e Desenvolvimento** 2010 – Ed Wak;

ROSSETTO JUNIOR, A. J. et al. **Jogos Educativos: Estrutura e organização da prática**. São Paulo: Phorte, 2005.

SCHULTZ, ANANDA. **Blog Projeto Brincadeiras Antigas**
<<http://profanandaschultz.blogspot.com.br/2012/06/projeto-brincadeiras-antigas.html>>. Acesso em 10 mai. 2016.

PORTAL BRASIL ESCOLA. **Resgatando Brincadeiras Antigas**
<<http://brasilecola.uol.com.br/dia-das-criancas/resgatando-brincadeiras-antigas.htm>>. Acesso em 10 mai. 2016