

APRENDENDO COM UM FESTIVAL DE JOGOS POPULARES NO CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA UFPE/CAV: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Bruno Tavares Félix do Nascimento

brunosk62@gmail.com

Adriano Florêncio da Silva

adrisilvaflorencio@gmail.com

Gilberto Ramos Vieira

grvieira0510@outlook.com

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

RESUMO

Introdução: O presente trabalho apresenta a realização de um festival de Jogos Populares como culminância de uma disciplina do curso de Educação Física da UFPE/CAV. Objetivo: apresentar a realização de um evento. Metodologia: O festival aconteceu no dia 24-06-2018 na UFPE-CAV. Resultados: Os visitantes vivenciaram vários jogos populares. Conclusão: A participação nesse evento foi de extrema importância para pôr em prática o conteúdo aprendido durante o semestre pelos discentes.

PALAVRAS-CHAVE

Educação física; jogos populares; festival

INTRODUÇÃO

O jogo segundo Santos (2012) é um fenômeno resultante de um processo de construção social que contribui para a transformação dos valores dominantes. Ao jogar, o indivíduo está inserido dentro do contexto cultural e histórico representado por meio de tal jogo, uma vez que este é resultado da cultura de um determinado povo e época. O jogo pode ser visto ainda como uma necessidade humana, representando o desejo do indivíduo em alterar imaginariamente sua realidade para uma desejada (COLETIVO DE AUTORES, 1992).



O jogo quando relacionado com a Educação Física Escolar, ele pode receber diferentes tipos de classificações, que pode ser jogo tradicional, popular e ou folclórico. Segundo (SANTOS 2009) fica difícil distinguir essas classificações nos dias atuais, visto que todas remetem a cultura de um povo. Segundo Kishimoto (1993) uma das formas de perpetuação dessa prática, é através do tempo. Um determinado jogo pode ser encontrados em diferentes países, com diferentes regras, que dependerá do momento histórico e da realidade social no qual o jogo está sendo praticado.

Esses jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. Muitos jogos preservam sua estrutura inicial, outros modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social (KISHIMOTO, 1993, p.15).

A Educação física escolar tem como objetivo o estudo da cultura corporal, encontramos diferentes tipos de conteúdo que devem ser abordados em sala de aula, logo o discente deve ser contemplado com a maior variedade de práticas corporais possíveis, e uma dessas práticas é a vivência dos jogos tradicionais, sendo tratado tanto o contexto teórico como sua prática (PALMA *et al* 2010).

A disciplina de Jogos populares é uma disciplina eletiva, ofertada pelo curso de Educação Física do Centro Acadêmico de Vitória – CAV da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE e está sob a coordenação da professora Isabelli Lins. Esta disciplina busca oferecer conhecimentos teórico-práticos das propostas metodológicas de ensino dos jogos populares, tendo como ponto norteador à análise da variabilidade de tipos e nomes dos jogos/brincadeiras, os objetivos, a estrutura de organização, dos espaços de prática e procedimentos apropriados à organização do trabalho pedagógico no âmbito educacional e do lazer.

Desta maneira, o objetivo deste estudo foi apresentar a realização de um festival da disciplina de Jogos Populares da UFPE/CAV por meio de um relato de experiência.

MÉTODO

O presente trabalho se constitui enquanto um relato de experiência, que visa descrever formalmente uma vivência que possa contribuir de forma significativa para a área de atuação (GIL, 2008). Como última avaliação da disciplina de Jogos Populares da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE/CAV, foi realizado um festival objetivando a vivência do conteúdo aprendido pelos alunos, o qual oportunizou que os mesmos desenvolvessem suas oficinas e oferecessem as crianças das escolas públicas do município de Vitória de Santo Antão. O festival foi realizado no dia 26 de junho do ano de 2018, na quadra poliesportiva da UFPE/CAV.

O Festival contou com a participação de acadêmicos que estavam inscrito na disciplina de jogos populares, coordenada pela professora Isabeli Lins para elaboração do evento e das oficinas a serem ministradas no dia. O evento iniciou-se sua fase de planejamento após o início da disciplina, com a distribuição dos temas a serem trabalhados em forma de seminários e atividades práticas desenvolvidas em sala de aula, partilhada com os colegas de classe. Os discentes foram divididos em grupos, e por meio de sorteio os temas e as cores dos grupos foram divididos.

Os temas sorteados foram, jogos populares de perseguição, jogos populares de tabuleiro, jogos populares mundiais, jogos populares indígenas, jogos populares em datas comemorativas e brinquedos populares. Estes foram distribuídos na quadra por meio de estações decoradas de acordo com a temática e as respectivas cores das equipes.

Previamente algumas instituições/escolas do município de Vitória de Santo Antão foram convidadas a participarem, visto que o público alvo do projeto/festival, era atender crianças com faixa etária de 05 a 10 anos de idade e pessoas com deficiência, independente da idade, da rede pública de ensino do município supracitado. O projeto teve duração de um turno, que contemplou toda a manhã do dia acima citado. A



medida que os convidados iriam chegando, eram cadastrados e ganhavam uma pulseira de identificação que indicava qual era a primeira estação que elas deveriam se dirigir.

Cada grupo participava de uma estação de atividade por 10 minutos, onde eram realizadas cinco atividades contemplando o tema da estação. Em seguida tal grupo era dirigida a próxima estação até passarem por todas as setes estações supracitadas.

RESULTADOS

Sabemos que em eventos envolvendo jogos e brincadeiras, rapidamente se torna uma zona de entretenimento, interação e de troca de saberes. No festival de jogos e brincadeira do CAV não foi diferente, o público atendido pelos discentes puderam aprender de forma lúdica brincando e participando dos diversos tipos de jogos ali ofertados, uma vez que segundo Pinati (2017) destaca que os jogos e brincadeiras são importantes contribuintes do desenvolvimento da criança, ajudando-as a aprender mesmo quando está brincando.

Para Gallahue; Ozmun e Goodway (2013, p. 21) “o desenvolvimento motor é a mudança contínua do comportamento motor ao longo do ciclo da vida, provocada pela interação entre as exigências e as tarefas motoras, a biologia do indivíduo e as condições do ambiente”. Assim, o festival apresnetou as crianças atendidas, uma possibilidade de ampliação de seu desenvolvimento por meio das tarefas vivenciadas no evento. É fundamental que as crianças tenham tamanha oportunidades e vivencias com os jogos, visto que este é um grande estimulador das suas praticas motoras e cognitivas, bem como um grande contibuinte no fortalecimento dos vinculos afetivos e sociais, visto que os individuos enquanto jogam, eles não estão apenas influenciando um ao outro, mas também modificando-se uns pelos outros (ZIMMERMANN, 2014).

Como já falado acima, o jogo representa a cultura de um povo (SANTOS, 2012), assim quando os individuos jogam, eles estão trocando saberes, adquirindo novos conhecimentos e experimentando as vivencias multiplas existente em seu meio, ampliando o conhecimento de si mesma com o mundo e do mundo consigo mesma.

Após a avaliação do evento, ficou claro para os discentes que os jogos e brincadeiras podem e devem ser utilizados como ferramenta pedagógica de ensino, visto que estas vivências contribuiu significativamente para o entendimento da utilização dos jogos e brincadeiras com uma intencionalidade e objetividade (MARQUES, 2011). Assim o jogo pode ser visto como brincadeiras para alguns, outros como preparação da criança para a vida adulta e ou até mesmo como um ato de adoração, como afirma (KISHIMOTO, 2011)

“A boneca é um brinquedo para uma criança que brinca de “filhinha”, mas, para certas tribos indígenas, conforme pesquisas etnográficas é símbolo de divindade, objeto de adoração... Em certas culturas indígenas, o “brincar” com arcos e flechas não é uma brincadeira, mas preparo para a arte da caça e da pesca. Se em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria, depois do romantismo, a partir do século XVIII, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar acriança”.

Assim percebeu-se que a utilização dos jogos com a intencionalidade do ensino aos praticantes no ambiente escolar ou fora do mesmo pode contribuir positivamente para formação integral da criança, uma vez que Silva (2012), apresenta o jogo como um conteúdo que contribui decisivamente para a formação humana. Este ainda é capaz de promover a integração, socialização, cooperação e criatividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos concluir que a realização do festival de jogos populares foi relevante para a estimulação dos discentes a melhorar sua pratica docente, e visão prática da organização de um evento e sua realização. Ainda permitiu que os discentes pudessem revisar todo o conteúdo apreendido durante o semestre e compartilhar com outras pessoas. Isso pode ser mesurado através da escrita deste trabalho, bem como os relatos dos alunos no final do festival.



LEARNING WITH A FESTIVAL OF POPULAR GAMES IN THE PHYSICAL EDUCATION COURSE UFPE/CAV: A REPORT OF EXPERIENCE

ABSTRACT

Introduction: The work presents the realization of a festival of Popular Games of UFPE / CAV. Objective: to present an event. Methodology: several types of games were held and offered to children Results: the students were able to put the content into practice. Conclusion: important event in the training process.

KEYWORDS: *Physical education; traditional games; event.*

APRENDER CON UN FESTIVAL DE JUEGOS POPULARES EN EL CURSO DE EDUCACIÓN FÍSICA UFPE/ CAV: UN INFORME DE EXPERIENCIA

RESUMEN

Introducción: El trabajo presenta la realización de un festival de Juegos Populares de UFPE / CAV. Objetivo: presentar un evento. Metodología: se realizaron varios tipos de juegos y se ofrecieron a los niños. Resultados: los estudiantes pudieron poner el contenido en práctica. Conclusión: evento importante en el proceso de formación.

PALABRAS CLAVES: *Educación física; juegos tradicionales; evento.*

REFERÊNCIAS

- GALLAHUE, D. L.; OZMUN, J. C.; GOODWAY, J. D. *Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos* - 7ª ed, Porto Alegre: Ed. AMGH, 2013.
- GIL, A. C. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6. ed. - São Paulo : Atlas, 2008.
- KISHIMOTO, T. M. *O jogo e a educação infantil*. 6ª. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
- KISHIMOTO, T. M. *O jogo e a educação infantil Perspectwa*. Florianópolis, UFSC/CED, NUP, n. 22, p. 105-128, 1993.
- SILVA, G.M.O. *et al.* O jogo na escola: uma análise da intenção pedagógica de professores de educação física. *Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP*, Campinas, v. 10, n. 2, p. 145-164, maio/ago. 2012.
- COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia do ensino da Educação Física*. São Paulo: Cortez, 1992.
- PALMA, Angela P.T.V. *et al.* *Educação Física e a Organização Curricular*. Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Londrina: Eduel, 2010.
- PINATI, C. T. *et al.* Os jogos e brincadeiras na educação infantil. *Ciência et Praxis* v. 10, n. 19, 2017.
- SANTOS, G.F.L. *Jogos tradicionais e a Educação Física*. Londrina: EDUEL, 2012.
- ZIMMERMANN, A. C.; SAURA, S. C. *Jogos Tradicionais*. São Paulo: Pirata, 2014.

