Brazilian Journal of Development

Aprendendo com um festival de jogos populares no curso de educação física UFPE/CAV: um relato de experiência

Learning with a festival of popular games in the physical education courseUFPE/CAV: a report of experience

DOI:10.34117/bjdv6n5-409

Recebimento dos originais: 13/04/2020

Aceitação para publicação: 19/05/2020

Bruno Tavares Félix do Nascimento
Formação acadêmica:Graduando em Licenciatura em Educação Física
Instituição: Universidade Federal de Pernambuco- Centro Acadêmico de Vitoria (UFPE-CAV)
Endereço: R. Alto do Reservatório - Alto José Leal, Vitória de Santo Antão - PE, Brasil
E-mail: brunosk62@gmail.com

Gilberto Ramos Vieira
Formação acadêmica:Graduando em Licenciatura em Educação Física
Instituição: Universidade Federal de Pernambuco- Centro Acadêmico de Vitoria (UFPE-CAV)
Endereço: R. Alto do Reservatório - Alto José Leal, Vitória de Santo Antão - PE, Brasil
E-mail: grvieira0510@outlook.com

Adriano Florêncio da Silva
Formação acadêmica:Graduando em Licenciatura em Educação Física
Instituição: Universidade Federal de Pernambuco- Centro Acadêmico de Vitoria (UFPE-CAV)
Endereço: R. Alto do Reservatório - Alto José Leal, Vitória de Santo Antão - PE, Brasil
E-mail: adrisilvaflorencio@gmail.com

Milena de Lima Moura
Formação acadêmica:Graduanda em Licenciatura em Educação Física
Instituição: Universidade Federal de Pernambuco- Centro Acadêmico de Vitoria (UFPE-CAV)
Endereço: R. Alto do Reservatório - Alto José Leal, Vitória de Santo Antão - PE, Brasil
E-mail: milenalimamoura99@gmail.com

Viktor Hugo Cavalcanti Correia
Formação acadêmica:Graduando em Licenciatura em Educação Física
Instituição: Universidade Federal de Pernambuco- Centro Acadêmico de Vitoria (UFPE-CAV)
Endereço: R. Alto do Reservatório - Alto José Leal, Vitória de Santo Antão - PE, Brasill
E-mail: viktor-hugo@live.com

Brazilian Journal of Development

Mylli Ketwlly Ferreira dos Santos
Formação acadêmica:Graduanda em Licenciatura em Educação Física
Instituição: Universidade Federal de Pernambuco- Centro Acadêmico de Vitoria l(UFPE-CAV)
Endereço: R. Alto do Reservatório - Alto José Leal, Vitória de Santo Antão - PE, Brasil
E-mail: mylli.8@hotmail.com

Fagner Lucas Borba Guerreiro
Formação acadêmica:Graduando em Licenciatura em Educação Física
Instituição: Universidade Federal de Pernambuco- Centro Acadêmico de Vitoria (UFPE-CAV)
Endereço: R. Alto do Reservatório - Alto José Leal, Vitória de Santo Antão - PE, Brasil
E-mail: lucasbguerreiro94@gmail.com

Monique Gabrielly da Silva Almeida
Formação acadêmica:Graduanda em Licenciatura em Educação Física
Instituição: Universidade Federal de Pernambuco- Centro Acadêmico de Vitoria (UFPE-CAV)
Endereço: R. Alto do Reservatório - Alto José Leal, Vitória de Santo Antão - PE, Brasil
E-mail: moniquegabrielly03@gmail.com

RESUMO
Sendo os jogos uma construção do homem ao longo do tempo e seus valores estando intrínseco na cultura da sociedade, o qual o pratica. Dessa forma, foi pensado em realizar um evento de extensão intitulado "Festival de Jogos Populares", que objetivou culminar o aprendizado de uma disciplina do curso de Educação Física da UFPE/CAV. Este trabalho busca descrever a realização de um evento de extensão, cujo tema é centrado no debate e pratica dos Jogos Populares existente no Brasil e no mundo. O festival é organizado pela professora e discentes pertencentes a disciplina, sendo realizado em um único dia, reunindo alunos da rede pública e privada da cidade de Vitória de Santo Antão - PE. Desta maneira, os visitantes passaram um turno aprendendo e explorando os jogos populares ali disponibilizados, cujos foram produzidos pelos discentes do curso de educação física. Assim concluímos que o evento é de suma importância para ampliação da formação dos discentes, bem como, auxilia-los a pôr em prática os conteúdos aprendidos ao longo do semestre e oferece-lo a experiência da construção, organização e coordenação de um evento.

Palavras-Chave: Formação; Jogos Populares; Recreação, Educação Física.

ABSTRACT
Games being a construction of man over time and his values being intrinsic in the culture of society, which practices it. Thus, it was thought to hold an extension event entitled " Festival de Jogos Populares ", which aimed to culminate the learning of a discipline of the Physical Education course of UFPE/CAV. This work seeks to describe the realization of an extension event, whose theme is centered on the debate and practice of popular games existing in Brazil and in the world. The event is organized by the teacher and students belonging to the discipline, being held in a single day, bringing together students from the public and private network of the city of Vitória de Santo Antão - PE. In this way, the visitors spent a shift learning and exploring the popular games available there, whose were produced by the students of the physical education course. Thus, we conclude that the event is of paramount importance for the

Brazilian Journal of Development

expansion of the training of students, as well as helping them to put into practice the contents learned throughout the semester and offer it the experience of building, organizing and coordinating an event.

Key Words: Training; Popular Games; Recreation, Physical Education.

1 INTRODUÇÃO

O jogo pode ser visto como sendo um fenômeno resultante de um processo de construção social, que contribui para a transformação dos valores e cultura de um povo. 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 individuo em alterar imaginariamente sua realidade, para outra desejada por si mesmo (COLETIVO DE AUTORES, 1992; SANTOS 2012).

Os jogos estão presentes em vários aspectos de nossa vida, uma vez que estes podem ser praticados com diferentes maneiras, seja como passa tempo, testes comportamentais, treinamentos, formação e aprendizagem, dentre outras formas. Esta prática também pode representar diversas finalidades, seja com intuito de promover a saúde (reabilitações e tratamentos), aspectos sociais (socialização e interação) e ou educacionais (SANTOS,2012; VIEIRA, 2018a; SILVA *et. al*., 2019).

O jogo quando relacionado com a Educação Física Escolar, pode receber diferentes tipos de classificações, variando em jogos tradicionais, populares e ou folcloricos. Segundo (SANTOS 2009) fica dificil distiguir 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 econtrados em diferentes países, com diferentes regras, que dependerá do momento histórico e da realidade social no qual o jogo está sendo praticado. Assim:

> [...] os jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. Muitos jogos preservam sua estrutural 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, na qual encontramos diferentes tipos de conteúdo que devem ser abordados em sala de aula. Assim, é direito dos alunos, que seus professores possam lhes proporcionar uma variedade de práticas corporais possíveis de serem desenvolvidas ao longo do ano (BRASIL, 1996; 2017). Uma dessas práticas ou conteúdo podem ser os

Brazilian Journal of Development

jogos, sejam eles folclóricos, populares e ou tradicionais, sendo tratado tanto o contexto teórico como prático (PALMA *et. al*., 2010; COLETIVO DE AUTORES, 1992).

Durante a graduação é ofertado uma disciplina eletiva intitulada "Jogos populares", aos discentes do curso de Educação Fisica do Centro Acadêmico de Vitória – CAV da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE , cujas discurssões é centrada no conteúdo jogos. Está disciplina busca oferecer conhecimentos teórico-práticos das propostas teórico-metodológicas de ensino dos jogos populares, tendo em vista a importância do resgate dos valores oriundo dessas práticas que tem se perdido ao longo do tempo.

Como práxis norteadora, a disciplina busca discutir e análisar as variabilidades dos jogos/brincadeiras, objetivos, estrutura de organização, espaços de prática e procedimentos apropriados à organização do trabalho pedagógico do professor de educação física no âmbito educacional e do lazer.

Desta maneira, o objetivo deste estudo foi descrever a realização de um evento de extensão, cujo tema é centrado no debate e pratica dos Jogos Populares existente no Brasil e no mundo.

2 MÉTODOLOGIA

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 evento objetivando a vivencia dos conteúdos aprendido pelos discentes ao longo do semestre, o qual oportunizou que os mesmos desenvolvessem suas oficinas e desenvolvessem junto as crianças convidades das escolas públicas e privadas do municipio de Vitória de Santo Antão. O festival foi realizado no dia 26 de junho do ano de 2018, na quadra poliesportiva da UFPE/CAV, por se tratar de um ambiente amplo e de fácil acesso.

O Festival contou com a participação de acadêmicos matriculados e professora titular da disciplina de jogos populares para elaboração, organização e execução do Festival. O evento iniciou 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 clase. Os discentes foram divididos em grupos, e por meio de um 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

Brazilian Journal of Development

populares. Ao longo do semestre os alunos foram apresentando seminários, teórico-prático acerca do tema, somando-se quatro, onde este tinha por objetivo a preparação para o evento. Assim no dia do evento, cada equipe ficou distribuída na quadra em forma de estações decoradas de acordo com a temática e suas respectivas cores.

Previamente algumas instituições/escolas do município 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 ou privada de ensino. O projeto teve duração de um turno, comtemplando o turno da manhã por ser o momento de menor calor na quadra. 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 de alunos participava das atividades proposta pela estação temática, a qual ele foi direcionado, por 10 minutos de atividade prática e 5 minutos de discussão e reflexão sobre a sua vivência naquele jogo. Em seguida o grupo era dirigido a uma próxima estação até concluirem o cirucuito, ou seja, passarem por todas estações temáticas supracitadas. Cada estação possuíam cinco jogos, onde a sequência das atividades era escolhida pelos alunos no ínicio, e elas eram sendo executadas ao longo dos 10 minutos. Assim caso o tempo terminasse, as últimas atividades não eram vivenciadas por eles.

3 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 Populares do CAV não foi diferente, o público atendido pelos discentes puderam aprender de forma lúdica brincando e participando dos diversos tipos de jogos a eles ofertados, uma vez que os jogos e brincadeiras são importantes contribuintes do desenvolvimento da criança, ajudando-as a aprender mesmo quando está brincando (PINATI *et. al*., 2017).

Podemos afirmar que o brincar e o jogar, favorece o desenvolvimento motor da criança, visto que o comportamento motor do ser humano é constantimente moldado por suas práticas cotidianas, por meio da "interação entre as exigências e as tarefas motoras, a biologia do indivíduo e as condições do ambiente" (GALLAHUE; OZMUN E GOODWAY, 2013, p. 21). Dessa maneira, o festival apresentou as crianças atendidas, uma possibilidade de ampliar 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 potencializador de suas praticas motoras e cognitivas, bem como um grande

Brazilian Journal of Development

contibuinte no fortalecimento dos vinculos afetivos e sociais, uma vez 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. Os jogos também podem favorecer a seus praticantes a ampliação do 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 siginificativamente 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 [...]".

Dessa forma, percebe-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. O jogo ainda pode se apresentar como um conteúdo que contribui decisivamente para a formação humana. Este ainda é capaz de promover a integração, socialização, cooperação e criatividade (FARIA JUNIOR; SILVA *et. al*., 2011; SANTOS, 2012; VIEIRA; 2018b).

Quando a participação dos discentes na construção do evento, bem como a criação do mesmo no intuito de realiza-lo enquanto cuminância da disciplina, é de extrema importância e de vital contribuição na formação dos discentes, principalmente do curso de educação física, uma vez que os jogos são e devem serem utilizados como ferramenta pedagógica de ensino no ambiente escolar (SANTOS, 2012; VIEIRA, 2018 a,b).

Ainda, a experiência vivenciada na organização deste evento, pôde contribuir para que o docente em formação esteja um pouco mais preparado para realizar seus próprios eventos no ambiente escolar, visto que a educação física na escola, é uma disciplina que promove constantementes eventos e ou

Brazilian Journal of Development

projetos pedagógicos, como: Festivais, Jogos internos, campeonatos entre outros (SILVA *et. al*., 2017; LAAT *et. al.*, 2011).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos concluir que a realização do festival de jogos populares contribuiu significativamente para com a formação dos discentes, uma vez que a vivência do festival, oportunizo-os a explorar um pouco mais de seu processo criativo e desenvolver suas habilidades docentes. Ainda permitiu que os discentes pudessem revisar todo o conteúdo aprendido durante o semestre e coloca-lo em prática. Quanto às crianças, a vivência pôde resgatar e apresentar o acervo histórico-cultural, bem como o entendimento dos jogos. Pode-se fornecer também aos mesmos, o estimulo apropriado para buscarem e praticarem mais os jogos e brincadeiras populares.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: Senado Federal, 1996;

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC): Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017;

COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do ensino da Educação Física. São Paulo:Cortez, 1992;

FARIA JUNIOR, A. Niterói: jogos e brinquedos cantados. Corpus et Scientia, ano 7, vol. 7,n. 1, p. 82-97, maio 2011;

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.;

LAAT, E. F. *et. al.*, Contribuições do projeto de extensão "festival de mini-handebol" na formação dos acadêmicos do curso de educação física. Rev. Conexão UEPG. v. 7 n. 1, 2011;

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;

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;

SILVA, M. D. *et. al*. O lúdico dos jogos e das brincadeiras no ensino inclusivo de crianças com transtorno do espectro autista (TEA): uma revisão de literatura. Res., Soc. Dev. V.8 n.4. 2019;

SILVA, A. R. G. *et. al*. Da criação para apresentação de Ginástica Rítmica: um relato de experiência. Horizontes. v.4 n.8 p.213-224, 2017;

VIEIRA, G. R.; FIGUEREDO, H. M. O uso de jogos e brincadeiras na educação infantil: Primeiras aproximações ao contexto educacional de Surubim-PE. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 5. 2018, Recife-PE, Anais... Editora Realize, Campina Grande – PB, V. 1, 2018, ISSN 2358-8829;

VIEIRA, G. R.; LIMA, R. T. S. A utilização do conteúdo jogos como estratégia pedagógica para ensino dos esportes coletivos. Revista Brasileira do Esporte Coletivo - v. 2. n. 2. 2018;

ZIMMERMANN, A. C.; SAURA, S. C. Jogos Tradicionais. São Paulo: Pirata, 2014.