

Projeto Alegria de Viver: o resgate dos jogos e construção de brinquedos da cultura popular na Residência Pedagógica

Admilson Gonçalves de Almeida
Danilo de Souza
Magda Jaciara de Andrade Araújo
Mara Ester da Silva
Sarah Fernandes de S. Outeiro Gregol

Como citar: ALMEIDA, A. G. et al. Projeto Alegria de Viver: o resgate dos jogos e construção de brinquedos da cultura popular na Residência Pedagógica. *In* : SHÄFFER, A. M. M.; KELLER-FRANCO, E.; SALES, G. G. P. S.; CASTRO, R. M. **Experiências docentes** : projetos formativos no Pibid e Residência Pedagógica. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2023. p.259-266 DOI: <https://doi.org/10.36311/2023.978-65-5954-322-8.p259-266>



All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Sin derivados 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).



CAPÍTULO 18

Projeto Alegria de Viver: o resgate dos jogos e construção de brinquedos da cultura popular na Residência Pedagógica

Admilson Gonçalves de Almeida

Danilo de Souza

Magda Jaciara de Andrade Araújo

Mara Ester da Silva

Sarah Fernandes de S. Outeiro Gregol

Na educação física escolar, ainda percebemos dificuldades relacionadas ao desenvolvimento da sua prática pelo professor. A repetição de conteúdo, ou até mesmo aulas livres, ainda existem nas escolas, embora tenhamos um vasto repertório de atividades que podem ser contempladas.

A Metodologia de Projetos vem sugerir uma prática em que o aluno possa ser participativo e ativo e, assim, o professor seria auxiliador no processo de mediação, construindo juntos o conhecimento. Dessa maneira, são proporcionadas aulas mais contextualizadas com incentivo da investigação, discussão e a construção de atividades, criando um ambiente favorável para o estudante experimentar e realizar atividades que irão ampliar o seu repertório de conhecimentos.

Na tentativa de pensarmos em uma prática pedagógica na educação física escolar que pudesse contribuir com as proposições teórico-metodológicas que apresentamos, foi criado o projeto “Alegria de viver: o resgate dos jogos e a construção de brinquedos da cultura popular”. Trata-se de um projeto desenvolvido e aplicado durante o Programa da Residência Pedagógica (PRP), junto ao curso de Educação Física, Unasp campus Hortolândia/SP, em parceria com uma escola municipal de educação infantil no interior do estado de São Paulo. O projeto valoriza o jogo, a brincadeira, a arte, a

cultura popular e a construção de brinquedos com materiais recicláveis na perspectiva de resgatar o prazer de aprender brincando.

Essa parceria firmada no PRP com as escolas de educação básica e os cursos de graduação em licenciatura foram contundentes no processo de formação dos futuros docentes, pois os colocou de frente com as questões e problemáticas da educação física escolar, proporcionando a possibilidade de construção de projetos pedagógicos que enriquecessem a vida dos educandos pelo viés da educação física escolar.

Na busca por uma perspectiva de formação prático-reflexiva aos licenciandos, considerou-se relevante abordar a área da educação física mediante uma abordagem comprometida com o desenvolvimento global dos alunos da educação básica. E esse foi um dos objetivos na implementação desse projeto.

Histórico da educação física na escola

A educação física no Brasil tem o seu início no desenvolvimento cultural no período do Brasil império; apesar de não ter ocorrido de forma cabal, foi nessa época que surgiram os primeiros tratados sobre a educação física. Ao longo dos anos, existiram várias concepções orientando essa disciplina, dentre elas citamos: higienismo e militarismo, esportivista, também chamada de mecanicista, tradicional ou tecnicista e recreacionista (DARIDO, 2001).

A partir de 1980 começaram a acontecer mudanças nas concepções sobre a área de educação física devido a um processo que envolve muitas transformações como pesquisas acadêmicas relacionadas à prática pedagógica de professores desse componente curricular, dentre outros (DARIDO, 2003). Nesse contexto, ganham espaço as abordagens, desenvolvimentista, construtivista-interacionista, crítico-superadora e saúde renovada.

Historicamente, observamos concepções opostas em relação aos conhecimentos a serem trabalhados na educação física, uma visão mais tradicional que atribui aos conteúdos um papel central no ensino e aprendizagem dos alunos e outra em contraposição que defende uma visão mais progressista, está associada a uma interpretação cognitiva e construtivista da aprendizagem. Nessa última concepção, os conteúdos devem ser contextualizados para que o aluno consiga ter envolvimento, e assim, alcance uma aprendizagem significativa.

Darido (2003) defende que as aulas devem contemplar três dimensões para que o aprendizado ocorra de maneira construtiva e efetiva: dimensão conceitual, dimensão procedimental e dimensão atitudinal, conforme pode ser visualizado no quadro abaixo:

Quadro 1 – Dimensões do Aprendizado

Dimensão conceitual	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer as transformações por que passou a sociedade em relação aos hábitos de vida e relacioná-las com as necessidades atuais de atividade física. • Conhecer as mudanças pelas quais passaram os esportes. • Conhecer os modos corretos da execução de vários exercícios e práticas corporais cotidianas.
Dimensão procedimental	<ul style="list-style-type: none"> • Vivenciar e adquirir alguns fundamentos básicos dos esportes, dança, ginásticas, lutas, capoeira. • Vivenciar diferentes ritmos e movimentos relacionados às danças, como as danças de salão, regionais e outras. • Vivenciar situações de brincadeiras e jogos.
Dimensão atitudinal	<ul style="list-style-type: none"> • Valorizar o patrimônio de jogos e brincadeiras do seu contexto. • Respeitar os adversários, os colegas e resolver os problemas com atitudes de diálogo e não violência. • Reconhecer e valorizar atitudes não preconceituosas quanto aos níveis de habilidade, sexo, religião e outras.

Fonte: adaptado de Darido (2003),

Ao pensar na aula de educação física no contexto escolar, os conteúdos devem estar sistematizados, respeitando os aspectos das dimensões citadas acima para uma melhor organização e respectivamente um melhor aprendizado. A educação física está vinculada à área de linguagens, sendo as brincadeiras e jogos uma das temáticas que devem ser contempladas e que contribuem para o desenvolvimento das dimensões conceitual, procedimental e atitudinal.

Alguns autores da área de educação física, como Freire (2002; 2003) e Scaglia (2005), propõem as brincadeiras como parte integrante dos conteúdos da educação física escolar. Sendo assim, tanto a brincadeira como os jogos devem ser vivenciados, fazendo parte do planejamento do professor, sendo estes contextualizados para que possam ser explorados de uma maneira ampla e enriquecedora.

A organização das brincadeiras e dos jogos é importante, pois eles devem ser bem contextualizados e estruturados de maneira que o aluno consiga compreendê-los. Assim, a Metodologia de Projetos sugere um início, o desenvolvimento e o fechamento das atividades, como explicaremos melhor no tópico seguinte.

Por que trabalhar com projetos?

Ao participar de um projeto, o aluno está envolvido em uma experiência educativa em que o processo de construção de conhecimento está integrado às práticas vividas. Esse estudante passa a desenvolver seu potencial global. Hernández (1998) diz que os projetos representam uma nova postura pedagógica, coerente com uma nova maneira de compreender e vivenciar o processo educativo, de modo a responder a alguns desafios da sociedade atual.

Sendo assim, evidencia-se uma ruptura com a visão tradicional de educação. Segundo o autor, trabalhar com projetos traz uma nova perspectiva para o processo ensino-aprendizagem. Por meio dos projetos, aprender deixa de ser um simples ato de memorização, e o ensinar significa construir conhecimento. Segundo Antunes (2001, p. 15) “um projeto é uma pesquisa ou uma investigação, desenvolvida em profundidade sobre um tema ou um tópico que seja interessante e se deseje aprender”. Ele acrescenta que: “A essência e chave do sucesso de um projeto é que representam um esforço investigativo, deliberadamente voltado a encontrar respostas convincentes para questões sobre o tema, levantados pelos alunos, professores” (ANTUNES, 2001, p. 15).

Antunes (2001) fala ainda que o objetivo de um projeto não é apenas procurar respostas corretas e abrangentes, e sim aprender de modo expressivo o tópico estudado. Embora o aluno seja o centro da aprendizagem, a orientação do professor no projeto é de suma importância, pois viabiliza com amplitude desenvolver o uso das múltiplas inteligências e, dessa forma, os alunos podem se organizar para que, conhecendo melhor suas competências, expressem os resultados de suas investigações.

Favorecer o contato entre os residentes e o trabalho com projetos mostra-se relevante, pois, conforme Franks e Keller-Franco (2020), essa metodologia vem sendo largamente difundida na literatura pedagógica e nas diretrizes propostas no marco legislativo brasileiro; no entanto, ainda pairam dificuldades por parte dos professores em trabalhar com essa abordagem.

Com base em pesquisa realizada com professores do ensino fundamental, as autoras concluem que as concepções dos docentes sobre a aprendizagem baseada em projetos carecem de uma fundamentação teórica consistente, o que acaba refletindo em práticas distanciadas dos princípios fundantes dessa proposta. Dessa forma, reitera-se a importância de oferecer aos residentes condições propiciadoras de vivências significativas em relação ao trabalho com projetos.

Segundo Zaballa (2002), trabalhar com a Metodologia de Projetos proporciona uma visão integrada, complexa e uma aprendizagem com enfoque globalizador. O autor defende que, quando se fala de processos globalizados, os participantes têm um envolvimento maior para chegar ao conhecimento de um tema que lhes interessa, para a solução de problemas do meio social ou natural que lhes instigam. A partir dessas reflexões foi possível

pensar, elaborar e aplicar o projeto que denominamos “Alegria de viver: o resgate dos jogos e construção de brinquedos da cultura popular nas aulas de educação física”.

Este trabalho traz uma experiência vivenciada pelos residentes e preceptores com as crianças nas aulas de educação física, experiência essa que proporcionou resgatar as brincadeiras populares, algumas que fizeram parte da infância dos pais dos envolvidos, pois tinha-se o interesse de valorizar as brincadeiras tradicionais sem o uso de recursos e aparatos tecnológicos e a construção de brinquedos com materiais alternativos e recicláveis.

Proposta de projeto realizado no PRP

Apresenta-se a seguir as linhas gerais do projeto desenvolvido:

Professores: Mara Ester da Silva, Sarah Fernandes de Souza Outeiro Gregol e Danilo de Souza (preceptores); Admilson Gonçalves de Almeida e Magda Jaciara (docentes orientadores).

Escola: Emef Professora Patrícia Maria Capelato Basso.

Tema: alegria de viver mediante resgate de brincadeiras da cultura popular.

Turma: alunos do fundamental I.

Quantidade de aulas: 8.

Componente curricular: educação física e artes.

Objetivo geral: proporcionar aos alunos o conhecimento e a vivência das brincadeiras e jogos populares na educação física escolar utilizando elementos do componente curricular de artes.

Objetivos específicos: ampliar o repertório de aprendizagem e estimular a criatividade, a curiosidade, a pesquisa e a solução de problemas frente aos desafios que surgirem; conhecer brinquedos e brincadeiras antigos e construir brinquedos da cultura popular com materiais recicláveis.

Desenvolvimento do projeto

A ideia da construção do projeto “Alegria de viver” teve início com as obras do artista plástico Ivan Cruz. Ele faz um resgate de brincadeiras e jogos da cultura popular, sendo estes jogos de grande importância no processo de desenvolvimento das crianças. Assim, foi proposto um trabalho de maneira contextualizada e interdisciplinar com a área de artes, o qual tivesse mais sentido e um melhor significado.

Na primeira etapa, foi sugerido aos alunos que fizessem pesquisas sobre o artista e sua obra, e assim iniciamos a construção do projeto. Na segunda etapa, já conhecendo a vida e obra do artista, perguntamos sobre as brincadeiras e os jogos que gostavam e conheciam. Cada aluno falava o que já conhecia ou apresentava os dados da pesquisa que tinha feito. Assim, era possível fazer um levantamento dos conhecimentos prévios das crianças relacionados aos jogos e brincadeiras da cultura popular para fazer a seleção dos conteúdos e atividades que poderiam ser aplicadas no decorrer do projeto pedagógico.

Os alunos também fizeram uma pesquisa com os pais ou familiares mais velhos a fim de saber quais as brincadeiras ou brinquedos que eles brincavam na infância e confeccionaram brinquedos reforçando a temática de resgate de brinquedos e brincadeiras antigas ou folclóricas, como por exemplos: balagandã, bilboquê, peteca, vai e vem, pé de lata, elástico, cama de gato, entre outros.

Na terceira etapa, com as brincadeiras e jogos já selecionados, começamos as vivências. As atividades foram desenvolvidas em todas as turmas, sendo direcionadas de acordo com as idades. Nesta etapa, as aulas se iniciavam com uma roda de conversa, onde eram apresentadas as brincadeiras ou os jogos. Os alunos já traziam algum conhecimento prévio elaborado por meio de pesquisas ou da sua experiência.

A aula era dividida em dois momentos. No primeiro, havia a prática dos jogos e das brincadeiras; no segundo momento, era realizada a mesma brincadeira, porém com uma nova proposta, inclusive com as sugestões dos próprios alunos e também dos residentes, visando instigar a curiosidade e a pesquisa, proporcionando uma multiplicidade de ações desafiadoras que motivaram e estimularam a criatividade e a redescoberta dos jogos e brincadeiras, gerando novas propostas e diferentes estratégias para solucionar os desafios surgido durante as aulas. A releitura das brincadeiras incluía a possibilidade de integrar outras disciplinas.

Algumas das brincadeiras desenvolvidas foram: brincadeira do ovo choco; pique-bandeira educativo; brincadeira da batata quente educativa; atividade de pular corda; mãe da rua; corrida do saco; bobinhos goleadores; cabra-cega; gincana; que horas são, senhor lobo?; alerta; coelhinho sai da toca (jogo cooperativo sem perdedores); dança das cadeiras cooperativas (jogo cooperativo sem perdedores).

Na quarta e última etapa, todos os alunos já tinham vivenciado e criado outras possibilidades de brincadeiras e jogos. Assim, junto com os residentes e com os alunos, organizamos um fechamento do projeto. Desta maneira, foi enviado um convite ao artista plástico Ivan Cruz. A ideia era aproveitar todo o material criado pelos alunos no decorrer do projeto e organizar uma exposição na escola, da qual o próprio artista estaria também participando.

O fechamento foi na escola e teve participação de todos os alunos, professores e do artista Ivan Cruz, o qual foi recebido pelos alunos e apresentado à exposição em sua

homenagem. O artista convidou os alunos para fazerem um trabalho conjunto, pintando o muro da escola e registrando suas obras ali, de maneira que elas ficaram registradas não só na memória dos alunos, uma vez que as mesmas atividades retratadas nas telas foram vivenciadas nas aulas práticas na quadra de modo que tivesse um significado sem alterar a dinâmica da brincadeira.

Considerações finais

A educação física escolar precisa, por intermédio das aulas, proporcionar aos estudantes experiências diversificadas, bem como reflexões críticas que promovam novas significações, compreensões e saberes sobre jogos e brincadeiras, atividades rítmicas expressivas e dança, esporte, luta, ginástica, atividades circenses, mímica, entre outras.

Assim, torna-se igualmente importante que o docente de educação física promova, a partir dos conteúdos tradicionais, uma ampla reflexão crítica sobre esses diferentes discursos presentes na sociedade a fim de que o aluno possa agir autonomamente quando decidir dentro ou fora da escola e ao longo da vida usufruir de práticas corporais a partir de seus objetivos particulares como o lazer, a promoção da saúde, a melhoria da aptidão física, a socialização e o bem-estar, entre outros.

A parceria firmada no PRP entre as escolas de educação básica e os cursos de licenciatura em Educação Física do Unasp campus Hortolândia proporcionou para o futuro docente conhecer a realidade educacional de uma escola pública municipal, pois o residente foi colocado em contato com as questões decisivas do fazer profissional, conduzindo-o a reflexões e ações formativas capazes de prepara-lo de maneira cada vez mais efetiva para o exercício da profissão, proporcionando de maneira intensa a tão cara relação teoria e prática na formação docente.

Foi nessa parceria entre professores e alunos que foi desenvolvido esse projeto pedagógico no contexto escolar da educação básica, que proporcionou o aprendizado e a pesquisa por parte das crianças, passando assim a ter real significado cada aula de educação física. Os residentes tiveram a oportunidade de vivenciar uma metodologia ativa de enfoque globalizador através do trabalho com projetos, e a proposta do PRP se articulou com o currículo do curso de forma direta, pois este se pauta na aprendizagem da docência mediante a articulação teoria-prática valorizando os contextos reais onde se dá o exercício da profissão como campo de conhecimento, visando a formação de um profissional diferenciando que valoriza a ética e o respeito pelo ser humano e o compromisso com a atualização constante mediante a busca por práticas inovadoras que avalizem sobretudo alunos críticos, participativos e atuantes para uma sociedade cada vez mais justa e inclusiva.

Referências

ANTUNES, C. **Um Método para o Ensino Fundamental**: o projeto. Petrópolis: Vozes, 2001.

DARIDO, S. C. Os conteúdos da Educação Física escolar: influências, tendências, dificuldades e possibilidades. **Perspectivas da Educação Física escolar**, Niterói, v. 2, n. 1, p. 25, 2001. Disponível em: <https://bit.ly/3pzRJ7K>. Acesso em: 04 out. 2022.

DARIDO, S. C. **Educação Física na escola**: questões e reflexões. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.

FRANKS, F. F.; KELLER-FRANCO, E. Aprendizagem baseada em projetos: a concepção de docentes. **Revista Eletrônica Científica Ensino Interdisciplinar**, Mossoró-RN, v. 6, n. 17, ago. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3owYgAI>. Acesso em: 04 out. 2022.

FREIRE, J. B. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2003.

FREIRE, J. B. **O Jogo**: Entre o Riso e o Choro. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.

HERNÁNDEZ, F. **Transgressão e mudança na educação**: os projetos de trabalho. Porto Alegre: Artmed, 1998.

SCAGLIA, A. J. Jogo: um sistema complexo. *In*: FREIRE, J. B.; VENÂNCIO, S. (orgs.). **O Jogo dentro e fora da escola**. Campinas: Autores associados, 2005.

ZABALA, A. **Enfoque globalizador e pensamento complexo**: uma proposta para o currículo escolar. Porto Alegre: ARTMED, 2002.