



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

F Ó R U M
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

RESGATANDO AS BRINCADEIRAS ANTIGAS

Autores: RONNIE CONCEIÇÃO FERREIRA, ADRIANA SOARES DE MEDEIROS, HAELTON BRITO DOS SANTOS, LUDYMILLA GONÇALVES DE ALMEIDA, FERNANDA TATIANE VIEIRA FERNADES

Introdução

O presente projeto apresenta a importância do resgate dos jogos e das brincadeiras antigas que fazem parte da nossa cultura folclórica, que são passados de geração em geração. O objetivo deste trabalho foi reviver as brincadeiras de rua, valorizando-a e reconhecendo como elementos culturais, incentivando a socialização dos jovens. Com o passar dos tempos às ruas foram ficando cada vez mais perigosas e cada dia mais esquecidas, sendo que, as oportunidades das crianças de brincar estão ocupadas pelo crescimento da tecnologia, televisão, tablete, celular, entre outros estão ocupando um tempo cada vez maior nas atividades desses indivíduos (SILVA, 2016). As brincadeiras de rua são atividades que envolvem a imaginação, esforço físico, estimula a criatividade, promove à saúde física, emocional e intelectual, além de ser atividades que tem aceitação coletiva (GUIMARÃES, 2002). De acordo com o contexto, esse projeto foi para resgatar as brincadeiras de rua que ficaram esquecidas ao longo dos tempos, possibilitando aos jovens conhecimento de que brincar não é apenas manusear objetos e jogos eletrônicos, e sim participar da construção de saberes os valores das brincadeiras antigas, interagindo com os colegas nas aulas e desenvolvendo valores importantes na formação do ser humano.

Material e Métodos

O projeto foi desenvolvido com auxílio da professora regente, com os alunos do ensino médio da Escola Estadual Olegário Maciel. Foram ministradas no projeto algumas brincadeiras de rua, e antes de cada brincadeira foram feitas perguntas breves aos alunos e se os mesmos apresentam algum conhecimento de cada uma delas e se já praticaram no seu cotidiano. Antes de executarmos as brincadeiras houve uma pequena introdução sobre o tema proposto, logo após, foi feito alguns alongamento e aquecimento com os alunos que teve duração de 10 minutos cada, e foi explicado como cada uma das brincadeiras seria ministrada mostrando o seu passo a passo. Os nomes das brincadeiras podem variar de um lugar para o outro, mas as brincadeiras estão presentes em todo o país. São brincadeiras que divertiam pais, avós, mas que hoje também podem encantar, e fazem parte da cultura popular.

As brincadeiras que foram desenvolvidas foram:

Rouba-Bandeira (porta-bandeira):

Local: Pátio ou Quadra. Material: Duas Bandeiras de cores diferentes que podem ser garrafas PET, por exemplo. Participantes: No mínimo 4.

Desenvolvimento: O grupo é dividido em duas equipes. Cada uma escolhe um campo e coloca a sua "bandeira" no centro da linha de fundo do campo adversário. O objetivo é recuperar a bandeira sem ser tocado. Quem for pego fica parado no lugar até que um colega de equipe se arrisque a salvá-lo. Para isso basta tocá-lo. Assim, ele fica livre para voltar ao campo de origem ou investir mais uma vez na recuperação da bandeira. O time precisa decidir a melhor estratégia, já que se avançar no campo adversário com muitos jogadores ficará com poucos para defender o seu. A bandeira também é chamada de Pique-Bandeira, Bandeira, Rouba-Bandeira, Bimbarra.

Queimada:

Local: Pátio ou quadra. Material: Bola. Participantes: No mínimo 4.

Desenvolvimento: O grupo é dividido em duas equipes, cada uma com seu campo. Decide-se quem começa com a bola. O objetivo é acertar um participante do time adversário e eliminá-lo. Se a criança conseguir pegar a bola, tem o direito de atirá-la em um jogador da outra equipe. Ganha o time que eliminar todos os participantes da equipe concorrente. "A brincadeira também é chamada de queima."

Bobinho:

Local: Pátio ou quadra. Material: Bola. Participantes: No mínimo 4.

Desenvolvimento: Uma criança será o bobinho e tem que conseguir pegar a bola enquanto os outros a jogam entre si. Quem jogar e tiver a bola apreendida pelo bobinho será o bobinho da vez.

Cabra cega:

Local: Pátio ou quadra. Material: 1 venda. Participantes: No mínimo 4.

Desenvolvimento: A pessoa escolhida para iniciar a brincadeira deverá ter os olhos vendados. Tentará tocar nos colegas, que se desviarão dela. Quando conseguir apanhar o primeiro companheiro, deverá antes de tirar a venda descobrir quem é que foi pego. Poderá reconhecê-lo pelo toque ou audição da voz. É melhor que esta brincadeira seja realizada em um espaço que não ofereça perigo de tropeçar ou bater em objetos. É ótima para treinar os sentidos.

Alerta:

Local: Pátio ou quadra. Material: Bola. Participantes: No mínimo 5.



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

F Ó R U M
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

Desenvolvimento: O jogador pega a bola, joga ela pra cima e grita o nome de uma pessoa. A pessoa que teve seu nome citado deve pegar a bola e gritar "Alerta!". Imediatamente, todos devem ficar estátuas. O jogador dá 3 passos e, parado, deverá tentar acertar com a bola na pessoa que tiver mais próxima. Se acertar, a pessoa atingida sai da brincadeira. Se errar, ele é quem sai. É uma espécie de queimada parada.

Peteca:

Local: pátio ou quadra. **Material:** 1 peteca e rede de peteca. **Participantes:** No mínimo 2.

Desenvolvimento: Quando os portugueses chegaram no Brasil, encontraram os índios brincando com uma trouxinha de folhas cheia de pequenas pedras, amarrada a uma espiga de milho, que chamavam de Pežteka, que em tupi significa "bater". A brincadeira foi passando de geração em geração e, no século 20, o jogo de peteca tornou-se um esporte, com regras e torneios oficiais. Joga-se peteca um oponente de cada lado da quadra separada por uma rede elevada a uma certa altura.

Resultados e Discussão

A aplicação do projeto se deu no dia 04 de outubro de 2018. Com a execução do projeto constatou-se também a socialização entre os alunos, os quais aceitaram e se envolveram nas atividades propostas. Não obteve rejeição por parte dos alunos, na participação das atividades propostas. Também não se detectou nenhuma forma de indisciplina. Conclui-se que, a retomada das brincadeiras de rua envolve diversas esferas do conhecimento, principalmente cultural, de forma interdisciplinar e sócio/afetivo na relação entre os alunos de forma bem proveitosa e divertida. Foi percebido um bom nível das relações humanas, das habilidades motoras e, principalmente o exercício físico na prática das brincadeiras de rua, confirmando assim a importância da retomada dessa temática, de forma pedagógica e contextualizada, nas aulas de educação física, promovendo aprendizagem de forma significativa e prazerosa ao aluno.

Conclusão

As atividades foram centradas na esfera do lúdico, ou seja, resgatando as brincadeiras utilizadas nas ruas num tempo onde não havia muito eletrônicos (celulares, notebooks, tv's e outros), pois assim as crianças reviviam brincadeiras que seus pais/avós brincavam para poder ter um momento de divertimento, lazer, entretenimento e principalmente a parte da socialização.

Referências bibliográficas

SILVA, M. C. **Resgatando jogos e brincadeiras antigas nas aulas de educação física escolar no ensino infantil**, 2016. Disponível em: <https://www.webartigos.com/storage/app/uploads/public/588/508/1f1/5885081f179d8782320425.pdf>. Acesso em: 04 Out. 2018

GUIMARÃES, J. G. M. **O folclore na escola**. 3. ed. São Paulo: Manole, 2002.

QUEIROZ, T. D.; MARTINS, J. L. **Jogos e Brincadeiras de A a Z**. São Paulo: Ridel, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Tradicionais Infantil: O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes 1993.

VALADARES, S. **Educação no cotidiano escolar**. Belo Horizonte: Fapi, 1999.