Faculdade de Educação de Tangará da Serra - MT

www.uniserratga.com.br

Revista Científica FAEST ISSN: 2319 - 0345

RESGATE DE JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

Dayany Nascimento Chiarelli
Rosangela Socorro Prates Silva

RESUMO

Com os avanços da tecnologia os tempos mudaram, e isto acaba interferindo em diversos aspectos da via humana, dentre os quais podemos destacar a maneira como as pessoas se relacionam e desfrutam dos momentos de lazer. Por este motivo propusemos por intermédio desta proposta pedagógica, resgatar as brincadeiras populares tradicionais, que além de divertidas são saudáveis e criativas. Este evento foi denominado Olimpíadas de Folclore, assim durante o mês de agosto do ano letivo de 2016 os professores pedagogos e de educação física do 1º ao 5º ano da escola Dom Bosco, estariam abordando em suas aulas elementos relacionados à cultura popular brasileira. As oficinas foram desenvolvidas seguindo um calendário pré-determinado, com as atividades que proporcionassem a interação, pesquisa, cooperação e participação das crianças de maneira lúdica e prazerosa. Esta temática foi abordada durante todo o mês de agosto em todas as disciplinas que compõem a grade curricular. Assim foram oferecidas oficinas diversas atendendo a sugestões dos próprios alunos e professores. Ao termino das atividades pudemos constatar que o projeto proporcionou interação entre professores e alunos da escola Municipal Dom Bosco, afim de que estes pudessem ensinar e aprender sobre diversos assuntos e temas relacionados à cultura popular brasileira. Também cabe ressaltar que estas atividades proporcionaram um momento de descontração elevando promovendo o bem-estar e a união, além do desenvolvimento de cidadãos conscientes sobre sua própria origem sócio- cultural.

Palavras-chave: Cultura; Interação; Conhecimento.

INTRODUÇÃO

Com os avanços da tecnologia os tempos mudaram, e isto acaba interferindo em diversos aspectos da via humana, dentre os quais podemos destacar a maneira como as pessoas se relacionam e desfrutam dos momentos de lazer. Estas transformações afetam todas as faixas etárias, ou seja, desde a criança ao idoso todos somos influenciados por estas tendências da modernidade.

Apesar de facilitar o desenvolvimento das atividades diárias estes recursos tecnológicos nos limitam em diversos aspectos, dentre eles o psicomotor. Por este motivo propusemos por intermédio desta proposta pedagógica, resgatar as brincadeiras populares tradicionais, que além de divertidas são saudáveis e criativas. Bolinha de gude, carrinhos de rolimãs, pega-pega, passa anel, pião, pipa, pular corda entre muitas outras são atividades que

marcaram a infância de muitas gerações e devem ser ensinadas para as atuais e as próximas que virão.

Este evento foi denominado Olimpíadas de Folclore, assim durante o mês de agosto do ano letivo de 2016 os professores pedagogos e de educação física do 1º ao 5º ano da escola Dom Bosco, situada no município de Tangara da Serra (MT) abordaram esta temática, em suas aulas. Assim, tivemos a oportunidade de resgatar os personagens, lendas, mitos, costumes, brincadeiras e brinquedos folclóricos das diversas culturas, cultivando valores que são importantes para o desenvolvimento físico, emocional e intelectual das crianças envolvidas no projeto. Enfim, através destas atividades pudemos proporcionar condições para que os alunos desenvolvessem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima.

Desenvolvimento

O projeto contou com a participação de 167 alunos, matriculados entre o 1º ao 5º ano do período vespertino da Escola Municipal Dom Bosco, bem como professores, coordenação e direção, que através desta iniciativa tiveram a oportunidade de aprender e/ou ensinar temas relacionados à cultura popular brasileira mediante o processo de interação.

Durante o desenvolvimento do projeto pudemos resgatar o conhecimento folclórico dos alunos, por meio do trabalho de valores que foram esquecidos através de interação, pesquisa, brincadeiras, jogos e brinquedos que despertem a solidariedade, a cooperação e participação das crianças, bem como o respeito a outras culturas de maneira lúdica e prazerosa.

As oficinas foram desenvolvidas seguindo um calendário pré-determinado (tabela 1), com as atividades abordadas durante o mês de agosto em todas as disciplinas que compõem a grade curricular. Assim foram oferecidas oficinas diversas atendendo a sugestões dos próprios alunos e professores.

Data	Atividade
01 a 19 de agosto	Abordar conteúdo teórico com relação ao folclore brasileiro (mitos, lendas, trava-língua, comidas, brincadeiras).
22 e 23 de agosto	Realizar pesquisas com familiares a fim de conhecer como era realidade na época da infância dos pais e avós.
16 e 17 de agosto	Torneiro de Rouba Bandeira e Queimada para os alunos do 3º ao 5º ano (Atividades desenvolvidas durante as aulas de Educação Física).
23 de agosto	Olímpiada de Folclore para os alunos do 1º e 2º ano (Nas dependências da escola).
26 de agosto	Olímpiada de Folclore para os alunos do 3º ao 5º ano (Vila Olímpica).
30 de agosto	Tarde de lazer com cinema para sala que acumular a maior pontuação.

Tabela 01 - Cronograma de Ações

Os alunos puderam participar de todas as atividades e no dia da Olímpiada de folclore que foi realizada no dia 26 de agosto de 2016 na Vila Olímpica do município, puderam optar em quais oficinas seriam inscritos (Tabela 02). Cabe ressaltar que ao vencedor de cada atividade foi oferecida uma medalha de ouro e mais 100 pontos para a sala a qual o aluno esta matriculado, valorizando a participação, a cooperação e o empenho dos envolvidos. Ao término das Olímpiadas de folclore a sala que acumulou o maior número de pontos teve direito a uma tarde de lazer com cinema e pipoca.

	Atividades desenvolvidas
1.	Maior pipa
2.	Menor pipa
3.	Pipa mais bonita

4.	Pipa que voar mais alto
5.	Bolita
6.	Corda
7.	Peão
8.	Caracol
9.	Bambolê
10.	Bola na lata
11.	Corrida de Saco
12.	Corrida do ovo
13.	Trava-língua

Tabela 02 - Atividades abordadas

Considerando que se trata de um projeto interdisciplinar, o mesmo contou com a participação de professores de diversas áreas de conhecimento bem como os demais funcionários da escola. Cabe ressaltar que para o desenvolvimento do projeto contamos com o apoio da esfera pública, ou seja, a própria instituição de ensino que contribui com recursos físicos e financeiros para o desenvolvimento do projeto, custeando os materiais necessários através do recurso PDE ou PDDE e recursos próprios da escola.

Assim, por intermédio destas ações tivemos a oportunidade de estabelecer uma nova proposta pedagógica aos alunos, onde estes puderam: ampliar seus conhecimentos sobre a cultura popular brasileira no processo ensino aprendizagem; resgatar brincadeiras folclóricas, jogos e cantigas; explorar diferentes formas de brincar; desfrutar de atividades que valorizem o trabalho em equipe, mostrando a importância de um bom relacionamento humano e resgatando valores para um ambiente escolar de harmonia e propor situações onde pudessem participar na construção do conhecimento com ideais de cidadania visando assim à ampliação de conhecimento e de cultura, agindo como um bom modelo a ser seguido a aqueles que estão em fase de construção da sua personalidade.

O projeto também contou com a participação das famílias e demais pessoas da comunidade que tiveram a oportunidade de compartilhar seus conhecimento ou experiências durante as pesquisas relacionadas à temática.

Conclusões

Ao termino das atividades pudemos constatar que o projeto proporcionou interação entre professores e alunos da escola Municipal Dom Bosco, afim de que estes pudessem ensinar e aprender sobre diversos assuntos e temas relacionado a cultura popular brasileira. Também cabe ressaltar que estas atividades proporcionaram um momento de descontração elevando promovendo o bem-estar e a união, além do desenvolvimento de cidadãos conscientes sobre sua própria origem sócio- cultural.

Enfim pode observar que os alunos, professores e demais funcionários envolvidos no projeto tiveram a oportunidade de ampliar seus conhecimentos sobre a cultura popular brasileira, mediante o processo de interação, considerando que todos ensinaram e aprenderam sobre diversos assuntos e temas que poderão ser agregados em seu dia-a-dia. Também se observou este projeto proporcionou a oportunidade de elevar a qualidade de vida dos envolvidos nas atividades, promovendo o bem-estar e a união.

REFERÊNCIAS

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.

BARROS, Jussara De. **Resgatando Brincadeiras Antigas**; *Brasil Escola*. Disponível em <http://brasilescola.uol.com.br/dia-das-criancas/resgatando-brincadeiras-antigas.htm>. Acesso em 06 de agosto de 2016.