

173 - O RESGATE DOS JOGOS POPULARES COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA CONTEMPORÂNEA

Jean Felipe Ferreira (Faculdade de Ciências e Tecnologia, UNESP, Presidente Prudente), Denise Ivana de Paula Albuquerque (Faculdade de Ciências e Tecnologia, UNESP, Presidente Prudente) - xjeanfelipex@hotmail.com

Introdução: A presença de um professor especialista de Educação Física nas escolas de Educação Infantil e Ensino Fundamental das séries iniciais do Ensino Fundamental é significativa para a formação integral da criança, uma vez que o movimento constitui-se em uma linguagem que permite à criança agir sobre o meio e atuarem como sujeitos produtores de cultura. A função da escola deve ser a de criar oportunidades para a criança se desenvolver através de diferentes linguagens e é imperioso que os professores especialistas propiciem atividades de cunho formativo que venham ao encontro das expectativas dos alunos, possibilitando assim o desenvolvimento das capacidades motoras, cognitivas e afetivo-sociais, desta forma é possível garantir às crianças uma possível interação entre a realidade e a fantasia, sendo esses elementos essenciais para que a criança possa viver e transformar o contexto no qual ela está inserida.

Objetivos: O principal objetivo é utilizar os jogos populares como instrumento didático pedagógico nas aulas de Educação Física das séries iniciais do Ensino Fundamental, desta forma pretende-se realizar um resgate tanto histórico quanto cultural destes conteúdos de modo que possam ser contextualizados pelos alunos e assim intervir no processo de formação dos mesmos.

Métodos: As atividades desenvolvidas fazem parte do projeto “A Educação Física no Ensino Fundamental de 1º a 4º série: uma conquista” da PROEX, e também pretende despertar o interesse e o estímulo das crianças para uma prazerosa descoberta de novas oportunidades e experiências de movimento. O projeto vem sendo desenvolvido na escola municipal de Presidente Prudente-SP, EMEIF Profº Ditão, atendendo aproximadamente 60 crianças, com duas sessões semanais, os conteúdos desenvolvidos são jogos, brincadeiras, músicas, construção de brinquedos e outras atividades que tenham caráter lúdico-recreativo.

Resultados: Foi realizada uma avaliação diagnóstica com questionário direcionado aos pais e o objetivo era detectar quais os tipos de brincadeiras faziam parte do universo das crianças, foi possível verificar que na era da tecnomania, uma parcela significativa das crianças não tem conhecimento referente aos jogos populares, desta forma foi possível considerar que estes jogos não estão sendo transmitidos de geração para geração. Diante do estudo que continua sendo realizado é importante salientar que o ambiente lúdico e sadio decorrente nas aulas de Educação Física fica explícito a satisfação e alegria dos alunos a cada nova atividade proposta. Nesta perspectiva os jogos populares deverão ocupar um espaço relevante na vida destas crianças e assim provavelmente não cairão no esquecimento perpetuando-se significativamente no contexto histórico-cultural.