



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

PROJETO EXTENSÃO – PROBEX - 2022

ESCOLA BRINCANTE:
OFICINA DE BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS (OBBA)

RESUMO

Este Projeto, em continuação do *Probex2020 Escola Brincante: Oficina de Brinquedos e Brincadeiras* (OBBA) e do *Fluex2019 – Escola Brincante: Museu do Brinquedo*, oferece um espaço e uma metodologia de ensino para construção, experimentação e teorização de brinquedos artesanais da cultura popular, cujos protótipos estão disponíveis no Acervo de Brinquedos da Escola Brincante. Destina-se a possibilitar o conhecimento teórico e vivencial destes brinquedos para escolares de escolas públicas municipais de João Pessoa-PB e para graduandos e pós-graduandos em educação física e áreas afins. Está vinculado ao Laboratório Escola Brincante, pertencente ao GEPEC (Grupo de Pesquisa em Pedagogia da Corporeidade) e ao GPELF (Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores), vinculados ao Departamento de Educação Física CCS/UFPB e ao Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física UPE/UFPB, e fundamenta-se na *Pedagogia da Corporeidade* ao eleger o jogo como *pivô* para o ensino-aprendizagem-cuidado, para a valorização cultural e para a intervenção pedagógica e ao investigar os efeitos semióticos do jogo para com a formação humana, a saúde e a memória sociocultural. Propõe-se a oferecer 08 oficinas para construção de brinquedos para mínimo de 200 escolares e 05 oficinas para formação profissional, mínimo 100 graduandos e pós-graduandos, estendido aos professores de educação física da Secretaria Municipal de Educação de João Pessoa, tratando do brinquedo artesanal na educação física e áreas afins.

PALAVRAS-CHAVE: Brinquedos; Pedagogia da Corporeidade; Educação Física; Formação Profissional; Cultura;



OBJETIVOS

Gerais

- Oferecer um espaço e uma metodologia de ensino para construção e experimentação de brinquedos da cultura popular, para escolares de escolas públicas de João Pessoa-PB, educação infantil e ensino fundamental;
- Favorecer a ampliação da formação na graduação e na pós-graduação em Educação Física e áreas afins ao propor o brinquedo da cultura popular como objeto de pesquisa e campo de prática educativa.

Específicos

- Realizar 08 oficinas de construção de brinquedos artesanais da cultura popular, para escolares da Educação Infantil e Ensino Fundamental de escolas públicas de João Pessoa-PB;
- Oferecer a metodologia de ensino OBBA (Oficina de Brinquedos e Brincadeiras, Gomes-da-Silva, 2013) para os graduandos e pós-graduandos dos cursos que tematizam o jogo em sua intervenção profissional: Educação Física, Psicoeducação, Terapia Ocupacional, Psicologia da UFPB;
- Estabelecer e fortalecer parcerias com Grupos de Pesquisa CNPq que tematizam: *Jogo e Educação*; *Jogo e Saúde*;
- Aplicar os instrumentos de observação da Pedagogia da Corporeidade (Gomes-da-Silva, 2011), para descrição dos efeitos semióticos do valor cultural dos brinquedos da cultura popular e do valor para reconfiguração da corporeidade dos participantes;
- Sistematizar e divulgar as ações realizadas do projeto nos sítios da *Escola Brincante*:
<https://escolabrincante.wixsite.com/novo>;
<https://museudobrinquedoufpb.wixsite.com/acervodebrinquedos/blog>
- Sistematizar os resultados obtidos no projeto e publicar em eventos acadêmicos e Cartilhas Didáticas nos sítios da Escola Brincante;

JUSTIFICATIVA

Relevância Social

O valor deste projeto *Oficina de Brinquedos e Brincadeiras* (OBBA) está em tratar do brincar como conhecimento vivencial da construção e experimentação de brinquedos tradicionais e da teorização dos efeitos semióticos (cultural e da corporeidade) desta experiência educativa.

O Projeto OBBA é uma atividade extensionista do *Laboratório Escola Brincante*, que se constitui num espaço e numa metodologia de ensino e de pesquisa para brincar, educar e amar. Este laboratório, baseado na Pedagogia da Corporeidade (Gomes-da-Silva, 2011; 2013; 2016; 2019), atribui um valor ontológico e epistemológico ao brincar, daí propor o jogo para todas as idades, diferentes públicos e distintas metas.

Ao reconhecer o jogo tradicional, especificamente o brinquedo artesanal, como aquele que tem presença nas mais diversas culturas e permanência em destacadas épocas, busca avaliar sua contribuição na constituição subjetiva do sujeito individual e do seu pertencimento social. Na contramão da desvalorização dos jogos tradicionais visa cooperar com as associações mundiais que



vem atuando na ressignificação destes jogos na sociedade atual, tais com Associação pan-americana de Jogos Tradicionais e Autóctones. Assim, este projeto produz um impacto social ao destacar o valor educativo e terapêutico da construção e vivência destes brinquedos artesanais por “crianças” de diversas idades, gêneros e culturas.

Este projeto localiza-se em três Áreas Temáticas (*Educação, Cultura e Saúde*) e em duas Linhas de Atuação (*Saúde e Bem-Estar* e *Educação de Qualidade*). Educação porque atenderá escolares da Educação Infantil e Ensino Fundamental, das escolas públicas municipais e da Escola de Educação Básica da UFPB. É cultural porque a temática é do brinquedo artesanal, pertencente a cultura popular, a ser construído e pedagogizado de acordo com a faixa etária e o grau de instrução. É saúde porque receberá graduandos e/ou profissionais de Educação Física e áreas afins no propósito de dar formação para aplicação do OBBA em suas intervenções como professores e/ou terapeutas (Santiago, 2017; Rogerio, 2013; Oliveira, 2010; Moreira, 2015).

Ao direcionar-se aos profissionais da Educação Física e áreas afins amplia a qualidade social das pesquisas desenvolvidas pelo Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física da UFPB e demais professores do Departamento de Educação Física, flexibilizando e possibilitando outros espaços e metodologias educacionais e de saúde.

Compreendemos que este projeto OBBA está alinhado as Diretrizes da Extensão Universitária da UFPB, seja do ponto de vista da sua funcionalidade seja na perspectiva da internacionalização. Caracteriza-se por concepção e prática envolvendo as comunidades externas à UFPB ao tempo que se vincula à formação dos estudantes e a promoção da cultura brasileira. Cria um diálogo entre a comunidade acadêmica interna ao interagir com os professores-pesquisadores de outros laboratórios e grupos de pesquisa, e entre a UFPB e a Comunidade Externa, ao disponibilizar OBBA à professores das escolas públicas, treinadores/recreadores ou terapeutas envolvidos na saúde da população, artesãos de brinquedos e diferentes artistas relacionados com o universo lúdico, estabelecendo trocas de conhecimentos e parcerias. Enfim, o OBBA articula ensino-pesquisa-extensão, fomenta a formação crítica e solidária dos discentes de educação física e se pautada na interdisciplinaridade, interprofissionalidade, no rigor técnico-científico e no compromisso político com o desenvolvimento social e democrático.

Viabilidade de Execução

O Projeto *Oficina de Brinquedos e Brincadeiras* - OBBA é **exequível** porque dispõe de:

- Recursos Humanos: 1 dra. professora da rede de ensino, 1 doutorando e 1 mestrando do Programa de Pós-Graduação em Educação Física com experiência de ensino e de pesquisa nessa temática;

- Recursos Materiais e Local de Realização: O acervo de brinquedo da Escola Brincante, conta com 356 brinquedos artesanais catalogados, conforme os *gêneros* de jogos da Pedagogia da Corporeidade (Gomes-da-Silva, 2019) e com uma biblioteca física sobre o jogo, uma outra biblioteca virtual, uma sala de leitura e uma sala de oficina.

- Parceria Interna: Coordenação dos cursos de licenciatura e bacharelado em educação física da UFPB;



- Parceria Externa: diretoria da Associação Pan-americana de Jogos Tradicionais e Autócones – Peru (presidente Wifredo Chau); diretoria da Escola de Educação Básica da UFPB; diretoria da Escola Municipal de Ensino Fundamental Zumbi dos Palmares; diretoria da Escola Municipal de Ensino Fundamental Agostinho de Fonseca Neto; diretoria da Escola Estadual de Ensino Fundamental Capistrano de Abreu; direção da Escola Estadual de Ensino Fundamental Gov. Antônio Mariz; direção da Escola Municipal de Educação Municipal de Ensino Fundamental Pascoal Massilio.

MONITORAMENTO e AVALIAÇÃO

Este projeto também é exequível porque sua metodologia já foi aplicada em outras ocasiões, ambas com finalidades educativas e de saúde. Assim temos desenvolvido uma estratégia de *monitoramento e avaliação*, que foi a criação de uma *escala de comportamento social* (Soares, Marin, Gomes-da-Silva, 2019) e um roteiro de observação naturalista dos efeitos semióticos de interação entre os participantes, denominado de Método Escritural (Gomes-da-Silva, 2011). A implementação das OBBA ocorrerá em diferentes etapas: Apresentação, Avaliação, Implementação, Intervenção, Avaliação, sendo capaz de evidenciar um aumento significativo de ações sociais de emprestar, oferecer, auxiliar, agradecer, elogiar e dialogar, naqueles com condutas antissociais.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 ESCOLA BRINCANTE – PEDAGOGIA DA CORPOREIDADE

Escola Brincante é um Laboratório de Ensino-Pesquisa-Extensão baseado numa teoria pedagógica, denominada *Pedagogia da Corporeidade (PC)*, que aborda o brincar como linguagem existencial, atualmente constituído por dois grupos de pesquisa, com cadastro no Diretório dos Grupos de Pesquisa no Brasil-CNPq: Grupo de Pesquisa em Pedagogia da Corporeidade (GEPEC) e Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores (GPELF). Ambos pertencentes ao Departamento de Educação Física e vinculados ao Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física-CCS/UFPB.

Ambos os grupos de pesquisa se caracterizam pelas investigações em torno do fenômeno do brincar (Marin; Santiago, 2019; Marin; Ribas, 2013; Marin; Gomes-da-Silva, 2016; Marin, 2018). A PC, base teórica dos dois grupos, consiste numa metodologia de ensino, de pesquisa e de formação de professores que tematiza o JOGO como instância básica para o conhecimento de si e do mundo e investiga os efeitos semióticos do jogo para o ensino-aprendizagem e para o bem-estar e saúde. Suas repercussões estão na inovação de metodologias de ensino para diferentes públicos (crianças, jovens, idosos, pessoas com deficiências, dependentes químicos), em diversos contextos (escolas, CAPS, ILPs, museus) e distintos objetivos (educativos, artísticos e terapêuticos)

Os projetos de pesquisa e extensão desenvolvidos pelo GPELF têm como objeto o Jogo Tradicional e o Lazer. Tem aprovado e recebido financiamento de editais tais como: REDE CEDES 2010 (Políticas de Esporte e Lazer no contexto da Região Central do RS), REDE CEDES 2013 (III Encontro Pan-Americano de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais) e FAPERGS/CAPES 2012



(Pesquisa e Produção do Conhecimento na Linha de Aspectos Socioculturais e Pedagógicos da Educação Física do Programa de Pós-Graduação em Educação Física do CEFD/UFSM). Desde sua fundação (2006) já favoreceu Iniciação Científica para 52 discentes, formou 14 especialistas, 17 mestres, 1 doutor e 3 supervisões pós-doutorais. Além de ter publicado 59 artigos, 25 capítulos, organizado 3 livros, 64 trabalhos em Anais de congressos e 36 orientações de Trabalho de Conclusão de Curso.

As pesquisas desenvolvidas pelo GEPEC são de natureza pesquisa-ação e analítica e têm recebido financiamento, seja pelos editais *Chamada Universal/CNPQ-2007- Didática dos Mestres da Capoeira*) e *Chamada Universal/CNPQ-2013 - Didática do jogo*). Seja pelas bolsas de pesquisas acadêmicas: 1 tese de pós-doutorado, 1 tese de doutorado, 17 dissertações de mestrado e 4 teses de doutorado em andamento. Desde sua fundação (2006), além da produção da pós-graduação *estricto senso*, já formou 12 especialistas, favoreceu iniciação científica para 40 discentes e publicou 151 artigos, 08 livros, 51 capítulos, 137 trabalhos em Anais de congressos, organizou 8 coletâneas de livros e realizou 76 orientações de Trabalho de Conclusão de Curso.

Esta teoria orientadora da Escola Brincante (PC) é uma metodologia de ensino e de pesquisa que elege o jogo como pivô do ensino-aprendizagem, do treinamento e do cuidado em saúde, por compreendê-lo como um ambiente propício à *experiência do brincar* (Gomes-da-Silva, 2016; Betti, Gomes-da-Silva, 2019). O brincar é abordado como uma dimensão ontológica, portanto, para todas as idades, para diferentes objetivos (educacionais, culturais e terapêuticos) e públicos (escolares, esportivos, usuários da saúde, dentre outros). A PC classifica o brincar em suas diferentes formas, denominadas de *gêneros de jogos*, investigando seus *efeitos semióticos* (produção de sentidos estéticos, éticos e lógicos). O brincar é tematizado como um ambiente favorável a aprendizagem de uma *corporeidade brincante*, modo de habitar o mundo numa interação mais consciente, divertida e amorosa.

Essa metodologia tem apresentado resultados significativos de pesquisas ao facilitar as experiências do *sentir*, *reagir* e *refletir* como instâncias distintas e complementares da *Aula-Laboratório*. Ou seja, o *Sentir* objetiva favorecer o encantamento, provocar abertura à circunstância, seduzir cada sujeito e todo o coletivo a ocuparem um lugar de interação movido pela beleza do instante, experiência da entrega. O *Reagir* compreende a experiência da descoberta pelo esforço, pela exigência da situação-desafio em responder criativamente, estimulando o estado de inquirição, de dúvida e de conflito, para adquirir novos hábitos. O *Refletir* diz da experiência do interiorizar, de concluir, de constar o acréscimo do conhecimento do mundo e do autoconhecimento.

Compreendendo a condição da UFPB de signatária do Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD), no alcance dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), afirmamos que este projeto OBBA, vinculado ao *Laboratório Escola Brincante* promove: “a) oferta de educação de qualidade e formação de recursos humanos; b) desenvolvimento de iniciativas científicas e tecnológicas inovadoras; c) desenvolvimento de ‘tecnologias sociais’ e colaboração direta com a sociedade” (Edital Probox, 2022, Diretrizes da Extensão Universitária, 3.4). Isso porque está fundamentada num tripé tríplice referencial epistêmico e se propõe a uma tríade de Promoções: a) promover a ampliação *Cognitiva*, dos raciocínios, baseado na *semiose* peirciana, promover um *modo*



de existir mais autêntico pela *analítica existencial* heideggeriana e promover *Saúde Mental* pelo *brincar* winnicottiano.

Cognição pela Semiótica. A *semiose*, que é um termo criado por Charles S. Peirce (EUA, 1839-1914) para referir-se à atividade do signo em sua tendência à multiplicação infinita, pois o significado de um signo é sempre outro signo mais elaborado e assim sucessivamente. Semiose compreende os processos de interação, comunicação, significação, representação e cognição, até porque, os signos interconectam estados do mundo. O conceito de semiose está presente em toda arquitetura teórica de Peirce, partindo da lógica na produção dos raciocínios (abduativos, indutivos, dedutivos) até a noção metafísica do sinequismo, a continuidade relacional entre os elementos presentes no universo numa disposição evolutiva de aperfeiçoamento e crescimento cognitivos na relação.

Modo de Existir ou sentido do ser aplicado a conduta dos jogadores. Sentido do ser foi o conceito ontológico com que Martin Heidegger (Alemanha, 1889-1976) refundou na filosofia. *Dasein*, traduzido para o português, como: *ser-ai*, *ser-no-mundo* ou *presença*, compreendendo o ser como historicidade. O ser tem modos: modos de existir, de ocupação do tempo ou de temporalizar-se (*preocupação*, *disposição*, *compreensão*, *fala*). Daí a importância de uma Análise Existencial (*daseinsanalyse*) para trazer à luz o que na maior parte das vezes se oculta naquilo que se mostra. Em outras palavras, nosso trabalho também é fenomenológico-hermenêutico ao abordar o ente (movimento humano), a partir do modo de ser próprio do ente em cada circunstância. Assim, numa Análise Existencial do Movimento (GOMES-DA-SILVA, 2001; 2012b). descrevemos o que se manifesta em cada uma das situações do brincar, naquilo que no início e na maioria das vezes, não se deixa ver, que é a *poeticidade do ser* ou corporeidade brincante (Gomes-da-Silva, 2011).

Saúde mental ou desenvolvimento emocional pela psicanálise. Brincar, diria, foi a conclusão terapêutica desenvolvida pelo médico e psicanalista Donald Winnicott. Compreende que no brincar a criança tem prazer na onipotência ao manipular objetos, associando-os a símbolos imaginários, reconhece a similitude entre o brincar infantil e o sonho do adulto ou as associações livres para a psicanálise clássica dos adultos. Winnicott (1975), para além destas compreensões hegemônicas, reconheceu o brincar como uma experiência criativa, vivida na continuidade espaço-tempo, com valor terapêutico em si mesma, como uma “forma básica de viver” para crianças e adultos saudáveis.

Também destacamos pesquisas (Potasz et al., 2013; Finco; Fraga, 2013; Govender et al., 2015; Mota; Enumo, 2010) que vêm destacando o valor do brincar como forma de enfrentamento do adoecer da criança hospitalizada. Entendendo que o brincar, mesmo no período do adoecimento, consegue desenvolver e implementar estratégias de enfrentamento cognitivo-comportamentais. De modo que os resultados destas pesquisas constatarem que ao brincar a criança ameniza as vivências estressoras e facilita sua adaptação à nova situação.

No estudo de Sposito et al. (2018, p. 331) o brincar pode assumir, na percepção das crianças hospitalizadas, as funções de distração dos procedimentos e rotina hospitalares; redução de sintomas de ansiedade; aproximação do cotidiano domiciliar; alívio para o ócio e tédio; alívio do sofrimento e melhora da qualidade da internação.

São a partir destes três pressupostos fundantes que a Pedagogia da Corporeidade propõe o jogo ou brinquedo como situação propícia para aprender a se relacionar criativamente com o entorno,



produzindo novos horizontes de significação. Brinquedo aqui é entendido na perspectiva de Cascudo (1972), como sendo “sinônimo de jogos, rondas, divertimentos tradicionais infantis, cantados, declamados, ritmados ou não, de movimento, etc. Brinquedo é ainda o objeto material para brincar, carro, arco, boneca, soldado. Também dirá a própria ação de brincar. Brinquedo de dona de casa, de cobra-cega, de galinha-gorda, de chicote queimado” (Cascudo, 1972, p.170).

Enfim, a Oficina de Brinquedos e Brincadeiras propõe o *brinquedo semiotizado*, aquele que se realiza com mediação pedagógica para que seja ampliado as Cognições (possibilidades de ação, tomada de decisão e antecipações,), os Modos de Existir mais imaginativo e criativo, compreendendo as ações realizadas (recordando seus significados e re-significando) e a Saúde mental, constelação das emoções que engendra.

Como o objetivo é penetrar na produção de emoções, energias e lógicas que se apresentam em cada brinquedo em particular (enunciados) ou nos seus gêneros lúdicos. Devido a riqueza e a variedade dos gêneros lúdicos a PC separa dois grupos. Gêneros Primários são aqueles que fazem parte da esfera mais simples, mais imediato. Os mais elaborados, que ganharam formatos sociais denominamos de Gêneros Secundários. As composições de jogos, em seus estilos, formam um enredo - tema. Todo jogo, ou conjunto de jogos, conta uma história, compreende uma realidade. Por exemplo, nos jogos de perseguição haverá sempre um perseguidor e o perseguido. Essa permanência das funções e ações, mesmo em suas múltiplas variações, compõe a especificidade de um estilo ou tipo. O enredo do jogo está na arquitetura dos seus sentidos.

METODOLOGIA PARA REALIZAÇÃO DAS OFICINAS

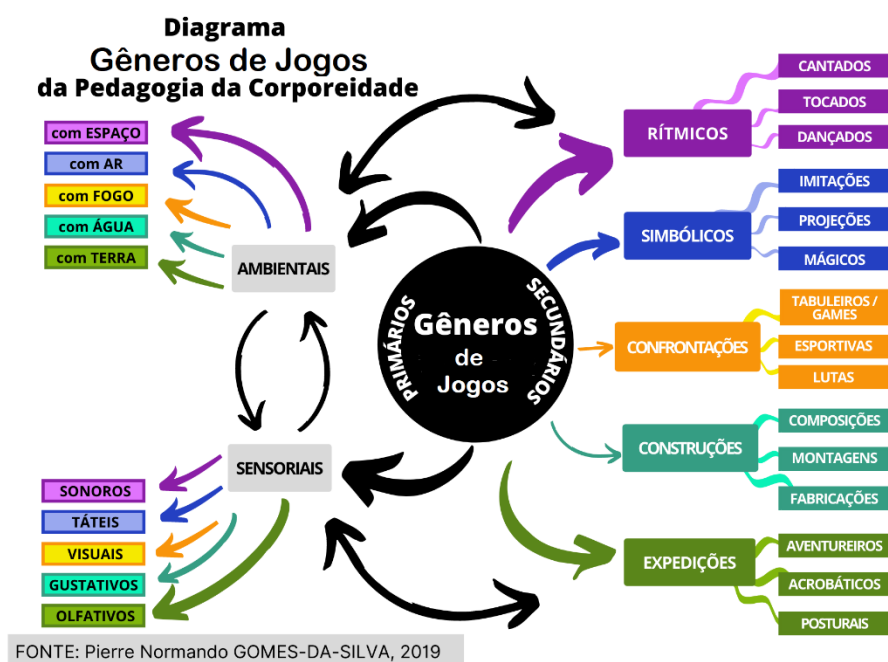
A Oficina de Brinquedos e Brincadeiras (OBBA, Gomes-da-Silva, 2013) têm como princípio a construção do próprio brinquedo a partir de materiais reutilizáveis e de baixo custo. A OBBA oferece 24 brinquedos de construção artesanal, sistematizados em termos de materiais necessários, passos para construção e brincadeiras realizáveis e habilidades aprendidas. Construção, que é favorecer a noção de reversibilidade, envolvendo os processos de composição, montagem e fabricação. A finalidade é confrontar a noção linear e progressiva do tempo com a vivência das possibilidades de recomeçar e recriar o jogo, a circunstância e o próprio modo de se relacionar com o mundo.

Destes brinquedos foram escolhidos 03 para a implementação das OBBA: construção, experimentação e teorização das 8 Oficinas para escolares e 05 Oficinas para formação profissional, são eles:

- a) zunidor - do gênero dos jogos rítmicos- cultura indígena
- b) joão-bobo (sempre-em-pé) do gênero dos jogos simbólicos- cultura japonesa;
- c) zarabatana - do gênero dos jogos de confrontação: lutas - cultura indígena
- d) tangran - do gênero dos jogos de construção: montagem – cultura chinesa
- e) malabares com fios - do gênero dos jogos de expedição: acrobáticos – cultura circense

Os planejamentos das Oficinas para escolares e para os graduandos e pós-graduados seguirá a classificação dos brinquedos em *Gêneros de Jogos: Primários e Secundários*. Os brinquedos dos

gêneros primários são aqueles de maior vínculo na relação imediata “outro-eu” e “eu-outro”, são os jogos diretamente relacionados à percepção ambiental e corporal são os Jogos Ambientais e Jogos Sensoriais. E os brinquedos mais elaborados em termos de comunicação, estão classificados em Gêneros Secundários, que são decorrentes e intercambiam-se com os primários. São eles: Jogos Rítmicos; Jogos Simbólicos; Jogos de Confrontação; Jogos de Construção e Jogos de Expedição.



As Oficinas de Brinquedos e Brincadeiras artesanais serão realizadas a partir da estrutura da Aula Laboratório da Pedagogia da Corporeidade-ALPC (Gomes-da-Silva, 2015), que acontece em três momentos espiralados, interdependentes e complementares.

Primeiro, SENTIR, momento inicial da aula. É o instante da sensibilização; funciona como um chamamento para o estar esperto no aqui e agora da aula. É um entrar em contato com as emoções, para o que o professor possibilita situações de movimento com músicas ou cantigas de rodas que tematizem a aula, criando um “ambiente de sedução, fascinação e encantamento” (Gomes-da-Silva, 2016, p.103).

Segundo, REAGIR, momento de apresentação das situações desafiadoras de movimento. Funciona como um chamamento à atenção ao contexto da atividade, a problemática do jogo e as capacidades físico-motoras e habilidades cognitivas para resolução. O desafio é reagir a situações inacabadas, que provocam uma reação dos participantes; eles partem do já sabido e necessitam de uma nova ação para encontrar a resolução. O professor levanta um problema e mobiliza o grupo para



solucioná-lo, tendo por objetivo ativar novas experiências, a fim de despertar novas perspectivas de ver e se situar no jogo (Gomes-da-Silva, 2016).

Nesse momento a oficina pode ser subdividida em duas situações didáticas: primeira, “construir seu brinquedo”, e, segunda, a “experimentação das brincadeiras”. Terceiro, REFLETIR, momento final da aula. Um chamamento a fazer do vivido uma experiência interior. Sentados em círculo, o professor propõe uma situação de representação do vivido, seja com desenhos, pinturas ou modelagens, contanto que represente o que aprendeu. Um modo de facilitar o acesso dos alunos a si mesmos, entrarem em contato com o que os marcou na vivência para, em seguida, verbalizarem sua representação, numa forma de acesso à consciência individual, longe do linguajeiro repetido por todos (Gomes-da-Silva, 2016). Essa tríade de produção de sentido (Sentir, Reagir e Refletir) possui ênfase em momentos específicos, mas acontece em interação contínua e oscilante em todos os instantes da aula.

Os monitoramentos das oficinas acontecerão por meio de instrumentos de observação dos *efeitos semióticos do brincar*, para a ampliação da corporeidade, hábitos de movimentação e da representatividade cultural ao envolver as culturas indígenas, japonesas e chinesas, todas absorvidas pela cultura brasileira.

Para além da metodologia da Aula-Laboratório, o projeto será desenvolvido por junto a equipe meio de Encontros Semanais de Planejamento e Avaliação.

RESULTADOS ESPERADOS

- 1- Realizar 08 Oficinas (OBBA) de construção e experimentação de brinquedos artesanais, em concomitância à visitação dos escolares ao Acervo de Brinquedos da Escola Brincante, abarcando aproximadamente 200 pessoas, advindos das escolas pública de João Pessoa;
- 2- Oferecer 05 Oficinas de Formações de Professores aos graduandos e pós-graduandos dos cursos de Educação Física da UFPB, articuladas às disciplinas de Fundamentos Históricos e Filosóficos da Educação Física e do Esportes, de Pedagogia do Lazer, Fundamentos Didáticos e Pedagógicos do Esporte e de Didática aplicada à Educação Física Escolar; bem como estendendo o convite para professores de educação física da Rede Pública de Ensino de João Pessoa, abarcando aproximadamente 100 pessoas,
- 3- Estabelecer parcerias com a comunidade interna da UFPB com a coordenação dos dois cursos de graduação em educação física (Licenciatura e Bacharelado) e com outras coordenações de outros



cursos que tematizam o jogo em sua atuação profissional, tais como Psicopedagogia (Centro de Educação) e Terapia Ocupacional (Centro de Ciências da Saúde);

4- Manter os contatos com os líderes dos grupos de pesquisa que tematizam jogo em suas diversas áreas, aqueles que participaram do II Encontro de Grupos de Pesquisa do Brasil, promovido pelo nosso projeto Probex 2020, cf. divulgado em relatório.

5- Estabelecer relação com instituições e atores internacionais com os quais já mantemos e parcerias, desde (III e IV Encontros Pan-americano de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais, 2015 e 2017), dentre eles: a) a Associação Europeia de Jogos e Esportes Tradicionais (AEJeST) <https://jugaje.com/>; b) a *International Traditional Sports an Games Association* (ITSGA) aos quais somos membros desde 2012 – <https://www.facebook.com/ITSGAGroup/>; c) o *Instituto Universitario de Educación Física y Deporte* da Universidad de Antioquia-Medellin/ Colômbia, com publicações em conjunto (cf. livro: *Juegos y deportes autóctonos, tradicionales y populares: conocimiento desde la accoón lúdica latino-americana* – <https://drive.google.com/file/d/1azJzrLh5n9gjez79ROTDEAacUosqExt8/view>

6- Apresentar relatório sobre os resultados deste Projeto em 02 eventos acadêmicos (ENEX- Extensão da UFPB, 2022 e um outro evento acadêmico da área de Educação Física ou da Educação);

7- Realizar uma sistematização da experiência na forma de Cartilha didática para professores de Educação Física e áreas afins e divulgar na web e Instagram da Escola Brincante.

MEMBROS DA EQUIPE DA AÇÃO DE EXTENSÃO

1. ELIZARA CAROLINA MARIN (Coord.);
2. PIERRE NORMANDO GOMES-DA-SILVA (coord. Adjunto)
3. SAMARA QUEIROZ DO NASCIMENTO FLORÊNCIO (Prof. dr. da Rede Municipal de Ensino de João Pessoa-PB– Colaboradora);
4. JOSÉ EVERALDO DOS SANTOS NETO (Prof. da Rede Municipal de Ensino de João Pessoa-PB– Colaboradora);
5. RODRIGO WANDERLEY DE SOUSA CRUZ (Discente ddo. Pós-Graduação e Professor da Rede Municipal de Ensino – Colaborador);
6. PRYSILLA FIRMINO ANDRADE DE SOUSA (Discente ddo. Pós-Graduação e Professora da Rede Estadual de Ensino – Colaborador);



7. AMANDA STEFANNY DE LIMA OLIVEIRA (Discente da Licenciatura em Educação Física- voluntário)
8. JOÃO VICTOR PEREIRA DA SILVA (Discente da Licenciatura em Educação Física- voluntário)
9. MIKAELL BARBOSA DE LIMA (Discente da Licenciatura em Educação Física)
10. PEDRO LUCAS NUNES RAMOS (Discente da Licenciatura em Educação Física)
11. THALYTA FERNANDA DE FIGUEREDO SANTANA (Discente da Licenciatura em Educação Física- Voluntário)

DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DA EQUIPE

AÇÕES DOS COORDENADORES

- CH Coordenador: total: 576h; CH Semanal 12h;
- CH Coord. Adjunto: total 384; CH Semanal 08h
- Estabelecer contato com as direções e professores das escolas que participarão do projeto, apresentado o projeto, relatando e divulgando os resultados: Escola de Educação Básica da UFPB; diretoria da Escola Municipal de Ensino Fundamental Zumbi dos Palmares; Escola Municipal de Ensino Fundamental Agostinho de Fonseca Neto; Escola Estadual de Ensino Fundamental Capistrano de Abreu; Escola Estadual de Ensino Fundamental Gov. Antônio Mariz; Escola Municipal de Educação Municipal de Ensino Fundamental Pascoal Massilio.
- Estabelecer parcerias com a comunidade interna da UFPB com a coordenação dos dois cursos de graduação em educação física (Licenciatura e Bacharelado) e com outras coordenações de outros cursos que tematizam o jogo em sua atuação profissional, tais como Psicopedagogia (Centro de Educação) e Terapia Ocupacional (Centro de Ciências da Saúde);
- Estabelecer relação com instituições e atores internacionais como: a) a Associação Europeia de Jogos e Esportes Tradicionais (AEJeST); b) a *International Traditional Sports an Games Association* (ITSGA); c) o *Instituto Universitario de Educación Física y Deporte* da Universidad de Antioquia-Medellin
- Manter os contatos com os líderes dos grupos de pesquisa que tematizam jogo em suas diversas áreas, aqueles que participaram do II Encontro de Grupos de Pesquisa do Brasil, promovido pelo nosso projeto Probex 2020, cf. divulgado em relatório.
- Coordenar todas as reuniões semanais, os planejamentos, a designação das tarefas, a solicitação e correção dos relatórios mensais;



- Realizar encontros semanais para aprofundar conhecimentos sobre a Pedagogia da Corporeidade, sobre o brinquedo e cultura, para planejar e avaliar o andamento do projeto.
- Organizar os instrumentos para observar, registrar, monitorar, avaliar os indicadores de aprendizagem, efeitos semióticos de ampliação da corporeidade e da representação sociocultural;
- Planejar e coordenar a realização de 08 oficinas (OBBA) de construção e experimentação de brinquedos artesanais à escolares de escolas públicas de João Pessoa
- Planejar e coordenar a realização de 05 oficinas (OBBA) de construção e experimentação e teorização de brinquedos artesanais com discentes da graduação e pós-graduação da Educação Física e área afins, bem como para professores de educação física da Rede Pública de Ensina.
- Realizar uma sistematização da experiência na forma de Cartilha didática para professores de Educação Física e áreas afins e divulgar na web e Instagram da Escola Brincante.

AÇÕES DO BOLSISTA

- CH total: 960h - CH-semanal: 20h

- Elaborar, diagramar, sistematizar e divulgar panfletos e vídeos que publicitem as ações realizadas pelo Projeto OBBA PROBEX 2022
- Leitura e fichamentos de artigos e capítulos de livros sobre a Pedagogia da Corporeidade e a relação entre brinquedo e cultura popular;
- Registrar as ações das oficinas (OBBA): diário de campo, filmagens, entrevistas
- Atualizar as redes sociais do Laboratório Escola Brincante:

<https://escolabrincante.wixsite.com/novo;>

<https://museodobrinquedoufpb.wixsite.com/acervodebrinquedos/blog;>

<https://www.youtube.com/channel/UC9eZ8NJEjuEcjjFPSTW2FGQ/videos?view=0&sort=da>

<https://www.instagram.com/escolabrincante/>

- Estabelecer parcerias com a comunidade interna da UFPB com a coordenação dos dois cursos de graduação em educação física (Licenciatura e Bacharelado) e com outras coordenações de outros cursos que tematizam o jogo em sua atuação profissional, tais como Psicopedagogia (Centro de Educação) e Terapia Ocupacional (Centro de Ciências da Saúde);
- Colaborar na realização de 08 oficinas (OBBA) de construção e experimentação de brinquedos artesanais à escolares de escolas públicas de João Pessoa
- Colaborar na realização de 05 oficinas (OBBA) de construção e experimentação e teorização de brinquedos artesanais com discentes da graduação e pós-graduação da Educação Física e área afins, bem como para professores de educação física da Rede Pública de Ensina.
- Apresentar relatórios mensal e final sobre os resultados do Projeto,



- Apresentar relatório final em 02 eventos acadêmicos (Extensão da UFPB e outro da área da Educação Física)

AÇÕES DOS VOLUNTÁRIOS

- CH total: 576h - CH-semanal: 12h

- Elaborar, diagramar, sistematizar e divulgar panfletos e vídeos que publicitem as ações realizadas pelo Projeto OBBA PROBEX 2022
- Leitura e fichamentos de artigos e capítulos de livros sobre a Pedagogia da Corporeidade e a relação entre brinquedo e cultura popular;
- Registrar as ações das oficinas (OBBA): diário de campo, filmagens, entrevistas
- Atualizar as redes sociais do Laboratório Escola Brincante:

<https://escolabrincante.wixsite.com/novo>;

<https://museudobrinquedoufpb.wixsite.com/acervodebrinquedos/blog>;

<https://www.youtube.com/channel/UC9eZ8NJEjuEcjFPSTW2FGQ/videos?view=0&sort=da>

<https://www.instagram.com/escolabrincante/>

- Estabelecer parcerias com a comunidade interna da UFPB com a coordenação dos dois cursos de graduação em educação física (Licenciatura e Bacharelado) e com outras coordenações de outros cursos que tematizam o jogo em sua atuação profissional, tais como Psicopedagogia (Centro de Educação) e Terapia Ocupacional (Centro de Ciências da Saúde);
- Colaborar na realização de 08 oficinas (OBBA) de construção e experimentação de brinquedos artesanais à escolares de escolas públicas de João Pessoa
- Colaborar na realização de 05 oficinas (OBBA) de construção e experimentação e teorização de brinquedos artesanais com discentes da graduação e pós-graduação da Educação Física e área afins, bem como para professores de educação física da Rede Pública de Ensina.
- Apresentar relatórios mensal e final sobre os resultados do Projeto,

AÇÕES DOS COLABORADORES:

- CH total: 960h - CH-semanal: 20h

- Estabelecer contato com as direções e professores das escolas que participarão do projeto, apresentado o projeto, relatando e divulgando os resultados;
- Estabelecer parcerias com a comunidade interna da UFPB com a coordenação dos dois cursos de graduação em educação física (Licenciatura e Bacharelado) e com outras coordenações de outros



cursos que tematizam o jogo em sua atuação profissional, tais como Psicopedagogia (Centro de Educação) e Terapia Ocupacional (Centro de Ciências da Saúde);

- Colaborar na realização de 02 oficinas (OBBA) de construção e experimentação de brinquedos artesanais à escolares de escolas públicas de João Pessoa

- Colaborar na realização de 02 oficinas (OBBA) de construção e experimentação e teorização de brinquedos artesanais com discentes da graduação e pós-graduação da Educação Física e área afins, bem como para professores de educação física da Rede Pública de Ensina.

REFERÊNCIAS

BETTI, Mauro; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Corporeidade, Jogo, Linguagem**: educação física para os anos iniciais do Ensino Fundamental. SP: Cortez: 2019

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 3.ed. Coleção Dicionários Especializados – 3. Instituto Nacional do livro – Ministério da Educação e Cultura, 1972.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando (org.). **Oficina do brinquedo e da brincadeira**. Petrópolis: Vozes, 2013.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Educação Física pela pedagogia da corporeidade**: um convite ao brincar. v.14. Curitiba: CRV, 2016.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **O jogo da cultura e a cultura do jogo**: por uma semiótica da Corporeidade. João Pessoa: Ed. Univ. UFPB, 2011.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Pedagogia da Corporeidade. Gêneros Lúdicos**: sutilezas do brincar. 2019. 67p. Tese Acadêmica. Professor Titular. Departamento de Educação Física. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa/PB, 2019 – (Prelo – Ed. BRAZIL PUBLISCHING, 2020).

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Ser jugador y la cultura lúdica en Brasil: géneros de los juegos tradicionales. In: VELLASQUEZ, Maria Isabel Herrera; BEDOY, Daniel Hincapié; GOMÉS, Willian Moreno (orgs.) Juegos y deportes autóctonos, tradicionales y populares: conocimiento desde la acción lúdica latino-americana. Medellin: Editorial Académica Española, 2018, p. 49-59.

MARIN, Elizara Carolina. Jogo Tradicional Como Patrimônio Material E Imaterial: discussões da partir da experiência Brasileira. In: Maria Isabel Herrera Velásquez; Daniel Hincapié Bedoya; William Moreno Gómez. (Org.). **Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales: Conocimiento desde la acción lúdica**. 01ed.Medellin: Editorial Academica Espanola, 2018, v. 01, p. 23-31.

MARIN, Elizara Carolina; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Jogos Tradicionais e educação física escolar**. Curitiba: CRV, 2016.

MARIN, Elizara Carolina; RIBAS, João Francisco Magno. **Jogos tradicionais e cultura**. Santa Maria: EDUFMS, 2013.

MARIN, Elizara Carolina; SANTIAGO, Mariani G. Jogo como Patrimônio Cultural: Museus de Brinquedos no Brasil. **Revista Movimento JCR**, v. 25, p. e25052-15, 2019.



MARIN, Elizara Carolina; STEIN, Fernanda (orgs.) **Jogos autóctones e tradicionais de povos da América Latina**. Curitiba: CRV, 2015.

MOREIRA, Andressa Urtiga. **“Brincante é um estado de graça”**: sentidos do brincar na cultura popular. 2015, 189 fl. (Dissertação Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Processos de Desenvolvimento e Saúde. Universidade de Brasília Instituto de Psicologia. Brasília, 2015.

OLIVEIRA, Marcus Vinícius Farias, et al. **Brinquedos e brincadeiras populares**: identidade e memória. Natal: IFRN Editora, 2010.

ROGÉRIO, Yone Maria Andrade Paiva. **O brinquedo no museu**: um estudo na perspectiva da teoria ator-rede. 2013 172fls. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de São João del-Rei. Departamento de Psicologia. 2013.

SANTIAGO, Mariani Guedes. **Museu de Brinquedos**: lugar de memórias, culturas e encantamentos. 2017. 62fls. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Maria. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. 2017

SOARES, Leys Eduardo dos Santos; MARIN, Elizara Carolina; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Oficina de brinquedos e brincadeiras na promoção de comportamentos sociais. **Revista Educación Física y Ciencia**, vol. 21, n. 3, 2019, p.1-11

WINNICOTT, Donald. **Brincar e a realidade**. RJ: Imago, 1975



ANEXO 1

REDES SOCIAIS DO LABORATÓRIO ESCOLA BRINCANTE



WEB DA ESCOLA BRINCANTE

<https://escolabrincante.wixsite.com/novo/gepec>

Este site foi desenvolvido com o construtor de sites **WIX**.com. Crie seu site hoje. [Comece já](#)

 [Início](#) [Quem somos](#) [Projetos](#) [Biblioteca da PC](#) [Galeria](#) [Notícias](#)

LABORATÓRIO ESCOLA BRINCANTE

EXTRA! EXTRA!

[Mais notícias -->](#)

Curso Pedagogia da Corporeidade: Sexto Encontro

Curso Pedagogia da Corporeidade: Quinto Encontro

Curso Pedagogia da Corporeidade: Quarto Encontro

Curso Pedagogia da Corporeidade: Terceiro Encontro

Nos siga nas redes sociais



WEB ACERVO DE BRINQUEDOS DA ESCOLA BRINCANTE

<https://museodobrinquedoufpb.wixsite.com/acervodebrinquedos/inicio>

museodobrinquedoufpb.wixsite.com/acervodebrinquedos/inicio

roger caillois - os jo... APJDAT https://sigaa.ufpb.b... Minha Claro reside... Meet: miv-evni-gtc Games for health jo... PKP S

Este site foi desenvolvido com o construtor de sites **Wix**. Comece já.

SEJA BEM VINDO!

ACERVO DE BRINQUEDOS
UFPB

INÍCIO QUEM SOMOS ACERVO NOTÍCIAS GALERIA LINKS TOUR

Rítmico
Simbólico
Confrontação
Expedição

Últimas notícias

II Encontro de Grupos de Pesquisa em Jogo
Infográfico: II Encontro Nacional de Grupos de Pesquisa em Jogo
Mundial de Trompos 2020 - Edição Online.

quedoufpb.wixsite.com/acervodebrinquedos/simbolicos ento acontecerá na próxima
Infográfico produzido pelo GEPEC
Devido a pandemia, o Mundial



YOUTUBE DA ESCOLA BRINCANTE

<https://www.youtube.com/channel/UC9eZ8NJEjuEcjjFPSTW2FGQ/videos?view=0&sort=da>

youtube.com/channel/UC9eZ8NJEjuEcjjFPSTW2FGQ/videos?view=0&sort=da

YouTube BR

Pesquisar

Escola Brincante
21 inscritos

INÍCIO VÍDEOS PLAYLISTS CANAIS SOBRE

Envios

Thumbnail	Video Title	Duration	Views	Time
	OBBA 2020 - Oficina Assíncrona do Sapato de...	13:01	65 visualizações	há 1 ano
	Jogo e PC : Pergunta e Resposta	15:48	8 visualizações	há 4 meses
	Panorama da Pedagogia da Corporeidade	31:14	35 visualizações	há 1 mês
	Aprendizagem na Educação Física Escolar: Fundamento...	17:47	32 visualizações	há 4 semanas



INSTAGRAM DA ESCOLA BRINCANTE

<https://www.instagram.com/escolabrincante/>

