

O PROFESSOR PDE E OS DESAFIOS
DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
Produção Didático-Pedagógica

2012

VOLUME I



**FICHA PARA IDENTIFICAÇÃO
PRODUÇÃO DIDÁTICO – PEDAGÓGICA
TURMA - PDE/2012**

Título: O Resgate das Brincadeiras Tradicionais no Cotidiano da Educação Física	
Autor	Silas de Souza Machado
Disciplina/Área	Educação Física
Escola de Implementação do Projeto e sua localização	Colégio Estadual Prof.º Leandro Manoel da Costa
Município da escola	Piraí do Sul - PR
Núcleo Regional de Educação	Ponta Grossa - PR
Professor Orientador	Gonçalo Cassins Moreira do Carmo
Instituição de Ensino Superior	Universidade Estadual de Ponta Grossa
Relação Interdisciplinar	As brincadeiras tradicionais no contexto histórico e cultural e as suas relações com o meio ambiente, bem como frente aos avanços tecnológicos.
Resumo	As brincadeiras tradicionais têm sofrido, em virtude do crescimento da tecnologia e os costumes atuais, um desgaste favorecendo o seu esquecimento em detrimento de atividades virtuais. Portanto, através da inserção das brincadeiras no cotidiano das aulas, busca-se apresentar as brincadeiras tradicionais ao universo das crianças nas aulas a partir do 6º ano, estabelecer o confronto entre as brincadeiras atuais e aquelas praticadas pelos antepassados e possibilitar a prática de brincadeiras tradicionais no contexto das aulas.
Palavras-chave	Brincadeiras tradicionais; resgate; cultura local
Formato do Material Didático	Unidade Didática
Público Alvo	Alunos do 6º ano

1. IDENTIFICAÇÃO

PROFESSOR PDE: Silas de Souza Machado

ÁREA PDE: Educação Física

NRE: Ponta Grossa

PROFESSOR ORIENTADOR IES: Gonçalo Cassins Moreira do Carmo

IES VINCULADA: UEPG

ESCOLA DE IMPLEMENTAÇÃO: Colégio Estadual Prof.º Leandro Manoel da Costa

PÚBLICO OBJETO DA INTERVENÇÃO: 6º ano–Ensino Fundamental

2. TÍTULO DA UNIDADE DIDÁTICA

O resgate das brincadeiras tradicionais no cotidiano da Educação Física.

3. APRESENTAÇÃO

As brincadeiras tradicionais fizeram parte da nossa vida durante todo o nosso processo de desenvolvimento.

O crescimento dos meios de comunicação e o advento tecnológico contribuíram para que essa prática que era passada de geração em geração se tornasse obsoleta, dispensável e até desconhecida para os que vivem e usufruem das facilidades que estão acessíveis cada vez mais cedo a grande maioria das crianças.

Neste contexto, a presente unidade didática, ferramenta para desenvolvimento do projeto de implementação na escola, direcionada aos alunos, procura dar apoio, no sentido da organização e entendimento do processo de resgate das brincadeiras tradicionais.

A disciplina de Educação Física dentro das Diretrizes Curriculares do Estado do Paraná contempla os jogos e brincadeiras como seu conteúdo estruturante, portanto, concebido como conteúdo próprio da disciplina e que deve ser

desenvolvido nas aulas. Partindo desse contexto, podemos visualizar a possibilidade de incluir as brincadeiras tradicionais no cotidiano da Educação Física.

Essas brincadeiras têm na sua essência além da ludicidade, a expressão da cultura de uma localidade, as tradições das famílias e de simplesmente brincar. Resgatar jogos e brincadeiras significa não apenas voltar no tempo, mas dividir essas experiências vivenciadas de formas distintas por nós e pelos nossos antepassados. Acredita-se que dentro da escola, esse conteúdo pode ser objeto enriquecedor das aulas de Educação Física, dando oportunidade aos mais jovens de experimentar o brincar, de construir seus próprios brinquedos.

Então resgatar as brincadeiras contextualizando-as ao momento da prática docente pode trazer o reconhecimento desses jogos como elemento articulador entre a priorização dos esportes e a necessidade de diversificação dos conteúdos enfatizando a cultura corporal dentro das aulas de Educação Física.

Esta unidade didática tem, então, como objetivo resgatar as brincadeiras tradicionais infantis garantindo sua inserção no cotidiano das aulas de Educação Física, além de inserir as brincadeiras tradicionais no universo das crianças nas aulas a partir do 6º ano, estabelecer o confronto entre as brincadeiras atuais e aquelas praticadas pelos antepassados e possibilitar a prática de brincadeiras tradicionais no contexto das aulas.

4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os jogos e brincadeiras considerados como conteúdo estruturante da Educação Física, dentro das Diretrizes aponta que:

As aulas de Educação Física podem contemplar variadas estratégias de jogo, sem a subordinação de um sujeito a outro. É interessante reconhecer as formas particulares que os jogos e as brincadeiras tomam em distintos contextos históricos, de modo que cabe à escola valorizar pedagogicamente as culturas locais e regionais que identificam determinada sociedade. (PARANÁ, 2008, p. 65).

É necessário também estabelecer a forma com que os jogos atuam e contribuem ao meio educacional, de acordo com Ferreira, sobre os benefícios que a inclusão dos jogos alcançam nas atividades cotidianas das crianças afirma que “O jogo, na infância, tem por objetivo a formação do caráter, a futura adaptação social

da criança e o desenvolvimento motor. O jogo organizado e cooperativo constitui o melhor método para isso. Apesar de a liberdade ser restrita, o jogo educativo é a fonte eficiente de adquirir hábitos morais”(FERREIRA, 2003, p. 43).

Sobre utilização das brincadeiras tradicionais pelos professores, Rodrigues observa que devem ser utilizados por contemplarem a cultura infantil e:

[...] influenciando diretamente na formação da identidade sócio-cultural, e a escola deve fazer parte dessa construção histórica da criança, se comprometendo com o resgate dos valores culturais, com as nossas tradições, proporcionando a prática de atividades que levem os alunos a refletirem sobre a cultura popular em nossas escolas, vivenciando esses jogos para melhor compreensão dos saberes tradicionais.(RODRIGUES, 2012)

A observação que se faz dentro das Diretrizes Curriculares do Estado do Paraná é de que os jogos fazendo parte dos currículos na Disciplina de Educação Física e na perspectiva de que junto com as brincadeiras possam compor um conjunto de possibilidades que ampliem a percepção e a interpretação da realidade pode servir para reforçar desigualdades arraigadas no contexto social.

Friedmann (1996) sobre o resgate das brincadeiras tradicionais questiona o por quê de recuperar os jogos dos antepassados, conhecê-los e trazê-los de volta e ele mesmo responde dizendo que elas são um material muito importante para o conhecimento e a preservação da nossa cultura e do nosso folclore. Friedmann ainda considera:

Os jogos tradicionais infantis têm qualidades que podem satisfazer de bom grado às necessidades de desenvolvimento das crianças contemporâneas. Seu grande valor está em apresentarem ricas possibilidades para o estímulo de várias atividades das crianças: físicas, motoras, sensoriais, sociais, afetivas, intelectuais, lingüísticas etc., tratando de deficiências motoras (jogos com atividade motora); ou da excessiva intelectualização da maior parte das atividades típicas das escolas (jogos que envolvem o corpo e os sentidos); ou ajudando a superar o isolamento das nossas crianças de hoje (jogos em grupo). (FRIEDMANN, 1996, p. 50).

Segundo Kishimoto (1994 Apud IVIC e MARJANOVIC, 1986, p. 90) apontam pelo menos cinco hipóteses que justificam o emprego dos jogos tradicionais na educação:

1. Os jogos tradicionais, por estarem no centro da pedagogia do jogo, devem ser preservadas na educação contemporânea;
2. o brincar, como componente da cultura de pares. como prática social de crianças de diferentes idades, não pode ser deslocado para um tipo de escolarização em que predomine apenas relações criança-adulto;
3. jogos tradicionais podem representar um meio de renovação da prática pedagógica na instituições infantis bem como nas ruas, férias, etc.;
4. os jogos tradicionais são apropriados para preservar a identidade cultural da criança de um determinado país ou imigrante e,
5. ao possibilitar um grande volume de contato físicos e sociais, os jogos tradicionais infantis compensam a deficiência de crianças residentes em centros urbanos, que oferecem poucas alternativas para tais contatos.

Considerando, assim, o que já foi apontado, as brincadeiras tradicionais podem ser consideradas determinantes para a melhoria do ensino, principalmente da Educação Física, porque as vivências corporais das brincadeiras podem partir das crianças para os educadores e trabalhadas no interior das escolas de modo a aproveitar as inúmeras possibilidades potencialmente educacionais dessas atividades através do seu resgate. A respeito disso, Friedmann (1996), propõe que:

Pensando em outras formas de focar a utilização da atividade lúdica, o professor poderia utilizar os jogos tradicionais, que geralmente surgem em situações espontâneas nos grupos de crianças, porque:

- > esses jogos dão prazer às crianças:
- > são parte da cultura lúdica infantil, e utilizá-los é uma forma de resgatá-los;
- > podem servir como um recurso metodológico destinado a diagnosticar necessidades e interesses dos diferentes grupo de crianças e, também, destinado a contribuir para o desenvolvimento da inteligência e de aprendizagens específicas.(Friedmann, 1996, p. 51).

Rodrigues aponta que “quando as crianças brincam, se sentem felizes, interagem entre si, e ao mesmo tempo elas constroem conhecimento dos saberes populares, o que possibilitara uma aprendizagem mais prazerosa” (RODRIGUES, 2012). Contextualizando historicamente as brincadeiras tradicionais no que se

refere as suas origens no Brasil e as possibilidades oriundas do seu resgate, enquanto instrumento de cultura popular, Rodrigues menciona que:

E notável, que o Brasil sofreu a influência de vários povos, cada um contribui com um pouco de seus costumes e tradições, gerando essa mistura cultural que é característica marcante do povo brasileiro, com uma variedade de costumes e tradições, presente nas danças, no artesanato, nas brincadeiras e nos jogos tradicionais brasileiros, que surgiram da misturas entre o negro, o índio e o branco, formando assim nossa cultura popular brasileira tão rica e grandiosa, mas que E notável, que o Brasil sofreu a influência de vários povos, cada um contribui com um pouco de seus costumes e tradições, gerando essa mistura cultural que é característica marcante do povo brasileiro, com uma variedade de costumes e tradições, presente nas danças, no artesanato, nas brincadeiras e nos jogos tradicionais brasileiros, que surgiram da misturas entre o negro, o índio e o branco, formando assim nossa cultura popular brasileira tão rica e grandiosa, mas que precisam ser resgatada e difundida nas escolas entre nossas crianças.(RODRIGUES, 2012).

Para finalizar, mais uma vez utilizando as contribuições de Friedmann (1996), vem a questão de como proceder a esse resgate, de acordo com a autora seria “valorizando o material que temos no bairro, na escola, promovendo encontros de avós, pais e filhos”, nesses encontros os envolvidos devem ser impulsionados a compartilhar, ensinar e construir as brincadeiras aprendidas na infância, segundo ela “esse é um dos caminhos possíveis para se resgatar e valorizar os jogos tradicionais. Esse tipo de atividade não somente enriquece como também se torna um momento de comunicação e “diálogo lúdico” entre as diversas gerações. (FRIEDMANN, 1996, p. 51).

Essas brincadeiras fazem parte da cultura popular, um patrimônio das gerações passadas e que ainda resiste no interior das várias estruturas sociais, em meio a adversidades, por conta da disseminação da tecnologia, mas que permanece e, dependendo da nossa intenção pode estar mais ou menos presentes na vida das gerações futuras.

5. MATERIAL DIDÁTICO

Conheça agora algumas atividades genuínas das brincadeiras tradicionais e suas origens que poderão servir de base e apoio para a sua prática, bem como no entendimento desse conteúdo junto aos familiares.

5.1 Bolinha de gude

- **Lóca**

Faça um buraco no chão. De uma distância de aproximadamente 3 metros, cada jogador deve tentar “enlocar” a bolinha (acertá-la no buraco). Quem conseguir, ganha um bola de cada jogador. Quem errar vai para o fim da fila. Ganha o jogo quem conquistar mais bolas adversárias.

- **Búlica, borroca ou três covinhas**

Faça três buracos (borrocas) em linha no chão de terra com uma distância de cerca de 2 metros entre cada. Para decidir quem começa, cada participante joga uma bolinha em direção à última borroca e ganham preferência os que chegarem mais perto.

O jogador começa lançando uma bola em direção à primeira borroca. Se errar, passa a vez para o próximo. Se acertar, tenta novamente, mirando a segunda borroca dessa vez, ele continua jogando se acertar dentro ou se a bolinha cair a menos de um palmo de distância. Se acertar uma bolinha adversária no caminho e afastá-la do alvo, melhor ainda.

O objetivo é acertar as três borrocas em seqüência, na ida e na volta. Quando acertar a primeira borroca pela segunda vez, ele ganha o direito de “caçar” as bolinhas dos adversários. Isso significa que as bolinhas que ele acertar com a sua ficam para ele.

- **Oca**

Desenhem um círculo de cerca de 3 metros de diâmetro e façam um buraco bem no meio, um pouco maior que o tamanho de uma bola de gude. Todos os jogadores jogam uma bola em direção ao buraco. O objetivo então é tentar “encaçapar”.

- **Triângulo**

Desenhe um triângulo no chão e coloque três bolinhas de cada jogador dentro. Em alguns países e Estados do Brasil, as crianças desenham círculos. Os jogadores têm o objetivo de “matar” as bolinhas dos adversários. Para isso, jogam uma bola contra a do adversário, tentando tirá-la de dentro do espaço, usando uma das suas para “tecar” (acertar de leve) as do outro e tirá-las do espaço delimitado.

A bola que ele jogar não pode ficar dentro do triângulo, senão ele perde a vez. Ganha quem conquistar o maior número de bolas.

- **Mata-mata**

É a mais simples das modalidades: cada jogador deve tentar acertar a bolinha jogada pelo anterior e, assim, ganhá-la para si. O jogo começa com uma bolinha grande colocada no chão, em espaço livre. O primeiro jogador tenta acertá-la, o segundo mira a bolinha do primeiro e assim por diante. O jogo só acaba quando os participantes quiserem. (<http://criancas.hsw.uol.com.br/bola-de-gude1.htm> (13 de setembro de 2012))



Fonte: Arquivo pessoal

HISTÓRIA DA BOLA DE GUDE

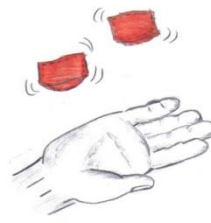
A origem exata dos jogos com bolas de gude não é clara, mas os relatos e registros históricos, arqueológicos e culturais sugerem que o hábito é muito antigo. As primeiras notícias são do ano 3.000 a.C.: bolinhas foram encontradas em túmulos egípcios dessa época, segundo o pesquisador Roberto Azoubel. O Museu Britânico tem em seu acervo bolinhas da Ilha de Creta (Grécia) datadas de 2.000 a.C., feitas de materiais diversos. Também há registros da brincadeira no Império Romano, inclusive entre adultos, segundo o historiador Câmara Cascudo, autor do livro “*Dicionário do Folclore Brasileiro*”.

As primeiras bolas de gude não eram de vidro. Romanos brincavam com nozes, que acabaram tornando-se símbolo da infância e dando origem à expressão *nuces relinquire* (que significa “deixar as nozes”) para se referir à passagem para a vida adulta.

Avelãs, castanhas, azeitonas e sementes com formas arredondadas também eram populares. **Já foram usados como material para confeccionar bolas madeira, pedras, mármore, argila e cerâmica.** O mais usado atualmente é o vidro.

Foi com bolas de vidro que a brincadeira chegou ao Brasil, trazida pelos colonizadores portugueses. **O nome “gude” vem de “gode”,** que se referia a pequenas pedras arredondadas. Também eram de vidro as bolinhas de gude usadas pelos norte-americanos, que importaram a brincadeira dos colonizadores ingleses.

(<http://criancas.hsw.uol.com.br/bola-de-gude1.htm> (13 de setembro de 2012))



5.2 CINCO- MARIAS

Fonte: Arquivo pessoal



• Pegando do chão

1. Espalhe os cinco saquinhos (ou pedrinhas) no chão. O melhor jeito é jogá-los para cima e deixar cair de qualquer jeito, sem que fiquem muito longe um do outro.
2. Escolha um saquinho, jogue-o para cima e pegue outro do chão com a mesma mão. Você precisa ser rápido o bastante para conseguir pegar o primeiro na volta.
3. Jogue os que estão na mão para o alto e, sem deixá-los cair, tente pegar mais um. Continue até que esteja com os cinco na mão.
4. Agora que conseguiu, tente fazer diferente: em vez de pegar um saquinho por vez enquanto o que jogou para cima não cai, você tem que pegar mais de um por vez.
5. Comece tentando pegar dois de cada vez. Lembre-se que não pode deixar cair nenhum dos que estão na mão enquanto pega os próximos. Conseguiu? Agora tente pegar dois saquinhos na primeira vez e três na segunda. Por fim: jogue um para cima e tente pegar os quatro restantes de uma vez só!

• Jogando no chão

1. A partir de agora, o jogo muda: em vez de começar com as cinco marias no chão, você começa com todas elas na sua mão.
2. Jogue uma para cima, deixe as outras quatro caírem e pegue de novo a primeira. Recolha todas.
3. Jogue uma para cima, deixe três no chão e pegue a primeira antes de cair. Você vai ficar com duas na mão. Jogue uma para cima, deixe uma cair e pegue a primeira de novo.

Recolha as cinco para continuar. Agora, jogue uma para o alto e coloque no chão apenas uma por vez, até sobrar apenas uma. (<http://criancas.hsw.uol.com.br/cinco-marias4.htm> (14 de setembro de 2012))

HISTÓRIA DAS CINCO-MARIAS

O cinco-marias tem origem em um costume da Grécia antiga. Quando queriam consultar os deuses ou tirar a sorte, os homens jogavam ossinhos da pata de carneiro (astrágalos) e observavam como caíam. Cada lado do ossinho tinha um nome e um valor, e a resposta divina às perguntas humanas era interpretada a partir da soma desses números. O lado mais liso era chamado kyon (valia 1 ponto), o menos liso, coos (6 pontos); o côncavo, yption (3 pontos), e o convexo, pranés (4 pontos).

Essa pode ser a origem dos dados (do latim, “dadus”, que quer dizer “dado pelos deuses”), segundo Renata Meirelles, autora do livro “Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil”.

Com o tempo, os ossinhos foram substituídos por pedrinhas, sementes e pedaços de telha até chegar aos saquinhos de tecido recheados com areia, grãos ou sementes, conta Meirelles.

<http://criancas.hsw.uol.com.br/cinco-marias4.htm> (14 de setembro de 2012)

5.3 TACO OU BETE

Os jogadores ocupam seus respectivos lugares em campo – o jogo vai começar. Os integrantes da dupla do taco se posicionam ao lado das casinhas, tomando o cuidado de manter a ponta do bastão dentro da base – caso contrário, podem ser “queimados”. Seu objetivo, além de defender a casinha, é **rebater a bola para longe e correr para trocar de base cruzando os tacos** no meio do campo. Os integrantes da dupla da bolinha, por sua vez, se posicionam logo atrás das bases. Um deles irá iniciar o jogo, **lançando a bolinha contra a casinha do lado oposto do campo – o objetivo é derrubá-la** e, com isso, obter a posse do taco. Ou seja, à medida em que a casinha é derrubada ou um jogador é queimado, os papéis das duplas são trocados. (<http://criancas.hsw.uol.com.br/como-jogar-taco.htm> (14 de setembro de 2012))



Fonte: Arquivo pessoal

HISTÓRIA DO TACO OU BETE

Uns dizem que foi criado por jangadeiros brasileiros no século 19. Outros sugerem que “bete” derivou da palavra inglesa “bet”, cujo significado é aposta, termo muito utilizado nas partidas de críquete, na Inglaterra.

Há ainda uma terceira hipótese que diz que o taco deriva do beisebol – embora os adeptos do esporte afirmem o contrário, que foi o beisebol que derivou do taco.

Taco ou bete, o fato é que **o jogo extremamente popular no Brasil**. É, inclusive, objeto de uma expressão muito comum no Paraná, “largar os betes”, que significa desistir de algo.

<http://criancas.hsw.uol.com.br/como-joga> (14 de setembro de 2012)

5.4 AMARELINHA

- **Traçado em linha**

Desenhe no chão um diagrama com quadrados, intercalando quadrados solitários com duplas e numerando cada um de 1 a 10. No topo, faça uma meia-lua – este será o "Céu". Antes da casa número 1, outra meia-lua: o "Inferno".

Comece a brincadeira atirando a pedrinha na casa 1. Pule a casa 1 e vá passando todas as outras casas. Seu objetivo será passar por todas as outras casas (pisando com apenas um pé nas únicas e com os dois nas duplas) até chegar no Céu, onde pisará com os dois pés. De lá, retorne do mesmo jeito, só que, dessa vez, pare antes da casa 1 e, com apenas um pé no chão, se abaixe para pegar a pedrinha e pule em direção ao início do jogo. Cuidado para não cair no Inferno!

Recomece jogando a pedra na casa 2 e assim por diante, pulando sempre a casa onde está a pedra. Se você errar a mira e a pedrinha cair fora da casa certa, perde a vez. Isso também acontece com quem pisar no inferno, colocar os dois pés no chão nas casas únicas ou na hora de recolher a pedrinha que estiver em casa dupla.

• Círculo Caracol

Trace no chão uma grande espiral, começando do meio para fora e divida o interior em “casas”. No centro, fica o Céu.

O número de casas é decidido pelos jogadores no início. Quanto mais longo o caracol, mais difícil fica a brincadeira.

O objetivo é percorrer, pulando num pé só, todas as casas até chegar no Céu, onde se pode colocar os dois no chão. Depois de um breve descanso, o jogador volta do mesmo jeito, pulando a casa onde está a pedra na ida, e pegando a pedra na volta. Se conseguir fazer todo o percurso sem encostar os dois pés no chão (exceto quando está no Céu), ele “ganha” uma casa de sua escolha. Ele fará um desenho nela e, a partir daí, só ele poderá pisar naquela casa. As outras crianças deverão pular essa casa. A brincadeira vai ficando mais e mais difícil à medida que as crianças vão conquistando novas casas.

<http://criancas.hsw.uol.com.br/amarelinha.htm> (14 de setembro de 2012)

HISTÓRIA DA AMARELINHA

A amarelinha é uma das brincadeiras de rua mais tradicionais do Brasil. Percorrer uma trajetória de quadrados riscados no chão de pulo em pulo tinha o nome “pular macaca” quando chegou aqui, com os portugueses, há mais de 500 anos.

<http://criancas.hsw.uol.com.br/amarelinha> (13 de setembro de 2012)

Fonte: Arquivo pessoal



5.5 PIPA

- **Como brincar**

O objetivo é manter a pipa no ar pelo maior tempo possível. Para os menos experientes, o ideal é contar com um ajudante, que ficará à frente do empinador a uma distância de 20 metros, segurando a pipa em uma inclinação de mais ou menos 60°, enquanto o empinador segura o carretel com a linha bem estendida. Quando perceber um vento bom, o ajudante fará um sinal para o empinador, que deve recolher a linha com as mãos, em movimentos constantes.

Quando o vento estiver bom, o empinador deve aproveitar para soltar o máximo de linha possível. Se a pipa começar a cair, é só recolher a linha até achar um ponto em que o vento esteja mais forte – e levantá-la de novo.

Vale soltar a criatividade para montar pipas coloridas e diferentes. Use papéis coloridos ou sacolas plásticas em tiras para fazer a rabiola. Existem pipas mais simples, que podem ser puxadas por crianças entre 2 ou 3 anos porque são feitas de jornal, barbante e não têm varetas. A partir de 6 e 7 anos, as crianças têm mais desenvoltura para a atividade.

(<http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/pipa/4e3d7e693cb3176863000009.html> (14 de setembro de 2012))



Fonte: Arquivo pessoal

HISTÓRIA DA PIPA

Dois antigos chineses compartilham o crédito pela criação de uma das maiores reivindicações de fama. Durante o século 4 a.C., Gongshu Ban e Mo Di, patrono das arte e filósofo, respectivamente, construíram pipas em formato de pássaros que mergulhavam no vento. A novidade do par pegou rápido.

Ao longo do tempo, os chineses adaptaram a pipa inicial e descobriram novos uso para ela além de diversão. As pipas tornaram-se uma forma fácil de pescar sem barco, simplesmente usando uma linha e gancho preso na pipa e pendurando-a sob uma parte inacessível da água. As pipas também se tornaram instrumento em aplicações militares, servindo como "aviões não tripulados" que jogavam cargas com pólvora nas fortificações inimigas. Em 1232, os chineses empregaram pipas para jogar sobre o acampamento mongol de prisioneiros de guerra folhetos de propaganda incitando os chineses capturados a se rebelar contra seus captores.

<http://ciencia.hsw.uol.com.br/10-invencoes-chinesas8.htm> (14 de setembro de 2012)

5.6 PETECA

- **Como brincar**

Formar uma roda com pelo menos três integrantes. Quem vai começar segura a peteca com uma mão e bate nela de baixo para cima com a outra, lançando-a para um dos outros. Ao receber o brinquedo, essa criança o rebate, passando adiante. Quando alguém deixa a peteca cair, sai da brincadeira. Também é possível brincar sozinho, jogando a peteca para cima o máximo que conseguir.

(<http://revistaescola.abril.com.br/creche-pre-escola/peteca-brincadeiras-regionais-sudeste-682997.shtml>) (17 de setembro de 2012)

HISTÓRIA DA PETECA



Fonte: Arquivo pessoal

Quando os portugueses chegaram ao 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.

<http://brasileirinhos.wordpress.com/brin> (14 de setembro de 2012)

A origem da peteca é cheia de nuances como foram as origens de tantas outras modalidades. O implemento do jogo tem uma versão asiática – em Singapura, por exemplo –, onde se tornou muito popular como brincadeira infantil. Por outro lado, a peteca é um jogo tradicional de indígenas da região centro sul do Brasil. Assim, alguns historiadores sugerem que a peteca já estava presente na cultura dos índios brasileiros, mesmo antes da chegada dos portugueses. Além disso, a peteca teria sido utilizada como recreação de crianças e moças brancas e negras durante o Brasil Colônia, se estendendo até a atualidade. Inicialmente era um brinquedo confeccionado artesanalmente com penas de aves domésticas, palha de milho e pequenas pedras e fazia parte do folclore mineiro. A peteca passou também a ser fabricada por empresas de brinquedo infantil que as confeccionavam coloridas e macias.

<http://www.ahistoria.com.br/peteca/> (15 de setembro de 2012)

5.7 PIÃO

• **Jogo simples**

Fazer o pião rodopiar livremente. O juiz dá a partida e todos os participantes jogam de uma só vez. Ganha o pião que demorar mais tempo a girar. Réstia: Fazem círculos no chão, de qualquer tamanho. Quando o juiz diz já, todos fazem seu pião rodar tentando com que ele caia dentro do círculo.

• **Birola**

Fazer um cercado de pedras. Joga-se um a pessoa de cada vez, tentando fazer rodopiar seu pião dentro da quadra. Quem bater nas pedrinhas sai da brincadeira.

http://www.sandraguinle.com.br/brincDetalhe.php?sessao=Brincadeiras&codigo_brincadeira=7 (14 DE SETEMBRO DE 2012)

HISTÓRIA DO PIÃO

Imagem: Arquivo pessoal

A origem do pião é muito remota, foram encontrados piões em argila decorados em sítios arqueológicos na Babilônia. Os piões também aparecem estampados em Pompéia. Um poeta mencionava em seus poemas infantis populares. Seu uso pelo mundo, no entanto, não é recente. Existem hoje em dia piões fabricados no Brasil artesanalmente em madeira e o metal. Uma pesquisa recente sobre jogos indígenas no Brasil encontrou o pião como uma das mais populares brincadeiras infantis, entre os Kamaiurú, no alto Xingu, por exemplo, utiliza-se uma fruta comestível, a yuaipong para fazer um pião.



http://www.sandraguinle.com.br/brincDetalhe.php?sessao=Brincadeiras&codigo_brincadeira=7 (14 DE SETEMBRO DE 2012)

5.8 ESCONDE-ESCONDE

Primeiramente é decidido quem vai ser o “pegador”. O critério de escolha fica a cargo daqueles que forem brincar. Este conta até um número específico (também decidido pelo grupo) enquanto as outras crianças correm para se esconder.

Após contar, o “pegador” deve procurar os participantes. Quando achar alguém, deve correr até o pique e disser o nome de quem pegou e onde estava escondido. O primeiro a ser pego será o pegador na próxima rodada.

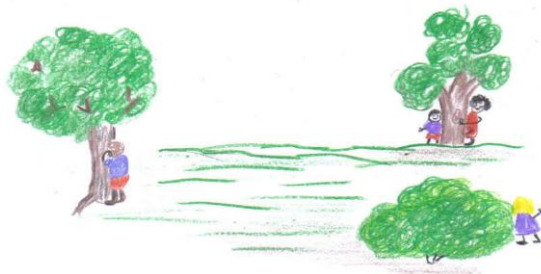
Para que os participantes possam se “salvar” (ficar livre de ser o “pegador” na próxima rodada), este deve correr até o pique antes que o “pegador” lhe veja e o pegue.

A rodada acaba quando todos os participantes forem pegos e/ou salvos.

A brincadeira pode ser diferente, onde o “pegador” deve pegar todos os participantes para que não seja “pegador” novamente na próxima rodada.

<http://www.faberludens.com.br/pt-br/node/755> (18 DE SETEMBRO DE 2012)

Fonte: Arquivo pessoal



HISTÓRIA DO ESCONDE-ESCONDE

No Brasil a brincadeira também é conhecida como “31 alerta”, “piques” e “pique esconde”. Em Portugal, as crianças conhecem como “escondidas”, enquanto que nos Estados Unidos “Hide and seek”. No Paquistão possui duas variações: “Larrou” e “Pat Patonay”.

Não se sabe ao certo a origem da brincadeira, mas sabe-se que na França o pequeno Luís XIII brincava com sua mãe a rainha.

<http://www.faberludens.com.br/pt-br/node/755> (18 DE SETEMBRO DE 2012)

5.9 CABRA-CEGA

- **Como brincar**



Fonte: Arquivo pessoal

Essa brincadeira possui variações como: gato-cego, gato-mia, cobra-cega, pata-cega.

Para essa brincadeira são necessárias, no mínimo, 3 pessoas. Um dos participantes deve ser a cabra-cega e ter os olhos vendados com um lenço. É importante definir o espaço onde acontecerá a brincadeira, pois se a área for muito grande, a pessoa que tem a venda nos olhos não vai conseguir achar ninguém.

Todos devem tentar fugir, pois o objetivo da cabra-cega é achar alguém e adivinhar quem é essa pessoa. Enquanto a brincadeira acontece, os participantes fazem um jogo de perguntas e respostas, o que ajuda a cabra-cega a localizar os outros pela audição.

<http://www.faberculudens.com.br/pt-br/node/244>

HISTÓRIA DA CABRA-CEGA

Mesmo sendo hoje uma brincadeira de criança, a Cabra-Cega já era popular entre os romanos no século III a.C. onde era chamada de musca aena. Na Idade Média foi praticada como um passatempo palaciano. Devido à sua popularidade em Portugal e na Espanha, também veio a ser difundida na América.

<http://www.faberculudens.com.br/pt-br/node/244>

5.10 QUEIMADA

• Como se brinca

Os participantes são divididos em dois grupos iguais, que ficam cada um de um lado do campo. O objetivo de cada um é “queimar” os integrantes do time adversário, acertando um a um com a bola até que não sobre ninguém.

Os times tiram a sorte (par ou ímpar, bola ao ar etc.) para decidir quem começa. Um dos jogadores fica com a bola. Ele tem direito a um arremesso de dentro de seu território (o limite é a linha central), e os adversários podem se afastar o máximo que conseguirem, sem sair dos limites de sua área.

Se a bola não atingir ninguém e sair rolando pelo chão, um jogador do outro time pode pegá-la e atirá-la em direção ao pessoal do time adversário – sem sair do ponto onde a pegou. Ele só pode andar com a bola se pegá-la no ar.

É queimado quem for acertado e deixar a bola cair no chão. Essas pessoas viram “prisioneiros” dos adversários e têm que sair da área de seu time e ir para a “prisão” (também chamada de “cemitério”), uma faixa que fica depois da linha de fundo do outro time.

Os queimados continuam jogando, só que com menos liberdade. Eles só podem pegar a bola se ela cair dentro da prisão. De lá, podem tentar acertar os adversários ou passar a bola para seus companheiros de time, arremessando longe o suficiente para que ela caia dentro do campo deles.

Os prisioneiros têm apenas uma chance de voltar a jogar na área de seu time: se na primeira vez que pegarem a bola na prisão conseguirem queimar um adversário.

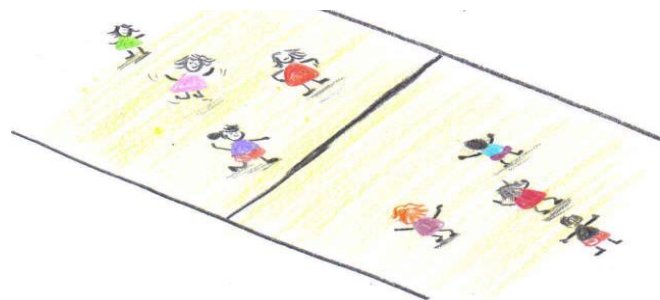
Vale lembrar que se um jogador for acertado pela bola nas mãos, cabeça ou pé, não será queimado: esses são chamados pontos frios. Também não é queimado se, depois de ser atingido, ele ou algum colega conseguir segurar a bola no ar antes dela cair.

Os jogadores (ou prisioneiros) do mesmo time podem passar a bola entre si sem problemas, desde que não a deixem cair.

Ganha o time que conseguir o maior número de prisioneiros dentro do tempo estipulado (que não é fixo) ou que conseguir queimar todos os adversários.

<http://criancas.hsw.uol.com.br/queimada.htm> (15 de setembro de 2012)

Fonte: Arquivo pessoal



HISTÓRIA DA QUEIMADA

No caso do surgimento da bola queimada, a versão mais aceita é referente ao treinamento do exército do rei Pápus, que era preparado para lutar contra a invasão dos bárbaros na Papônia, que se localizava no norte da Europa Meridional. Uma das atividades desse treinamento era os arremessos de bolas de fogo. Seria esse reino o único que não foi tomado pelos bárbaros.

A partir dessa conquista, iniciou-se uma comemoração anual, onde na programação acontecia um festival de queimada, onde os homens podiam relembrar seus feitos.

Disponível em:

<http://www.uel/eventos/conpef/conpef4/comunicacaooralartigo/artigoacomoral21.pdf> (Acesso em 18 de setembro de 2012).

6. ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

Para que se possa iniciar a implementação será apresentado aos alunos as brincadeiras tradicionais constantes nesta unidade didática. Na seqüência o referencial será o conhecimento dos alunos através do questionamento oral dirigido, as sugestões que surgirem serão registradas;

O segundo passo será levar esses registros para suas casas e confrontá-las com o conhecimento dos pais, avós e vizinhos sobre as brincadeiras e brinquedos tradicionais que fizeram parte de suas vidas e da comunidade, para que haja modificações e enriquecimento das atividades já registradas;

O terceiro passo consiste em trazer o relato feito pelos pais, parentes e vizinhos e confrontar com as sugestões da etapa I. Após a conclusão das etapas descritas serão escolhidas as atividades considerando o espaço e o material a ser utilizado para sua aplicação.

Com a intervenção do professor a turma será dividida em pequenos grupos e de posse de todas as brincadeiras organizadas de acordo com a necessidade ou não da utilização de materiais, cada grupo terá a responsabilidade de num determinado período apresentar as brincadeiras que forem designadas a sua equipe com descrição escrita, exposição oral e providenciar a prática das atividades, inclusive construindo o que for necessário;

Após todas as apresentações com a participação de todos os grupos forem concluídas a etapa seguinte será a sistematização de tudo o que foi feito com reflexões a respeito das dificuldades, alegrias e superações e principalmente sobre o gosto refletido no resgate das brincadeiras tradicionais;

Finalmente, dependendo dos resultados obtidos, quanto ao gosto e aceitação dessas brincadeiras, será proposto para a turma a permanência dessas atividades, em forma de conteúdo nas aulas nos bimestres subseqüentes a implementação na escola.

6. SUGESTÃO DE FORMULÁRIO PARA REGISTRO

Este modelo pode servir de instrumento tanto para coletar os registros resgatados provenientes dos familiares e comunidade como para que os alunos possam posteriormente organizar suas práticas.

O RESGATE DAS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NO COTIDIANO DA EDUCAÇÃO FÍSICA
PROFESSOR PDE 2012: SILAS DE SOUZA MACHADO
ALUNO:
NOME DA BRINCADEIRA:
NOME DE QUEM FEZ O RELATO E GRAU DE CONVÍVIO (PAIS, PARENTES, COMUNIDADE)
DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA:

7. REFERÊNCIAS

BRASILEIRINHOS. **100 brincadeiras para ensinar**. Disponível em:

<<http://brasileirinhos.wordpress.com/brincadeiras/>>. Acesso em: 15 set. 2012.

CLARK, Joshua. **Howstuffworks - 10 invenções da China Antiga**. Disponível em:

<<http://ciencia.hsw.uol.com.br/10-invencoes-chinesas8.htm>>. Acesso em: 13 set. 2012.

COSTA, Cíntia. **Howstuffworks - Como brincar de amarelinha**. Disponível em:

<<http://criancas.hsw.uol.com.br/amarelinha.htm>>. Acesso em: 14 set. 2012.

COSTA, Cíntia. **Howstuffworks - Como jogar bola de gude**. Disponível em:

<<http://criancas.hsw.uol.com.br/bola-de-gude1.htm>>. Acesso em: 13 set. 2012.

COSTA, Cíntia. **Howstuffworks - Como jogar cinco-marias**. Disponível em:

<<http://criancas.hsw.uol.com.br/cinco-marias4.htm>>. Acesso em: 14 set. 2012.

COSTA, Cintia. **Howstuffworks - Como jogar queimada**. Disponível:

<http://criancas.hsw.uol.com.br/queimada.htm>. Acesso em: 15 set. 2012.

ESCOLA, Revista Nova. **Brincadeiras regionais do sudeste**. Publicado em NOVA

ESCOLA Edição 252, Abril de 2012. Disponível em:

<<http://revistaescola.abril.com.br/creche-pre-escola/peteca-brincadeiras-regionais-sudeste-682997.shtml>>. Acesso em: 15 set. 2012.

FERREIRA, Vanja. **Educação Física: recreação, jogos e desporto**. 2. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2006. 132 p.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996. 128 p.

GUINLE, Sandra. **Brincadeiras**. Disponível em:

<http://www.sandruginle.com.br/brincDetalhe.php?sessao=Brincadeiras&codigo_brincadeira=9>. Acesso em: 14 set. 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**/Tizuko Morchida Kishimoto. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. 4. reimpr. d 1. Ed. de 1994

MONTEIRO, Celso. **Howstuffworks - Como jogar taco (bete)**. Disponível em: <<http://criancas.hsw.uol.com.br/como-jogar-taco.htm>>. Acesso em: 14 set. 2012.

Paraná, Diretrizes Curriculares da Educação Básica. **Ensino de Educação Física**. Curitiba, PR: SEED, 2008.

PORTAL, A História. **A história da peteca**. Disponível em: <<http://www.ahistoria.com.br/peteca>>. Acesso em: 15 set. 2012.

PORTAL, Faber Ludens. **Cabra-cega**. Disponível em: <<http://www.faberludens.com.br/pt-br/node/244>>. Acesso em: 15 set. 2012.

PORTAL, Faber Ludens. **Esconde-esconde**. Disponível em: <<http://www.faberludens.com.br/pt-br/node/755>>. Acesso em: 15 set. 2012.

PORTAL, Ig. **100 brincadeiras**. Disponível em: <<http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/pipa/4e3d7e693cb3176863000009.html>>. Acesso em: 15 set. 2012.

RODRIGUES, Naiana Roberta Dias. **As contribuições dos jogos tradicionais para o desenvolvimento integral da criança**. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires - Año 17 - Nº 168 - Mayo de 2012. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd168/jogos-tradicionais-para-o-desenvolvimento-integral.htm>>. Acesso em: 15 set. 2012.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Origem dos jogos populares**: em busca do elo perdido. 4º CONPEF - UEL. Julho de 2009. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/conpef/conpef4/trabalhos/comunicacaooralartigo/artigoco_moral21.pdf>. Acesso em: 15 set. 2012.
