

Versão *On-line* ISBN 978-85-8015-075-9
Cadernos PDE

VOLUME II

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE
Produções Didático-Pedagógicas

2013



PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
Secretaria da Educação

**FICHA PARA IDENTIFICAÇÃO PRODUÇÃO DIDÁTICO – PEDAGÓGICA
TURMA - PDE/2013**

Título: Os Jogos Tradicionais enquanto conteúdo da Educação Física Escolar: Resgatar é preciso	
Autor: Andreia Gonsales	
Disciplina/Área:	Educação Física
Escola de Implementação do Projeto e sua localização:	Colégio Estadual Geremia Lunardelli
Município da escola:	Lunardelli
Núcleo Regional de Educação:	Ivaiporã
Professor Orientador:	Orlando Mendes Fogaça Junior
Instituição de Ensino Superior:	Universidade Estadual de Londrina
Relação Interdisciplinar:	
Resumo:	O interesse por este objeto de estudo se justifica, em primeiro lugar, pelo fato do mesmo ser um conteúdo da Educação Física Escolar e como tal deve ser contemplado na Educação Básica e em segundo lugar, pela observação da grande modificação que vem ocorrendo nos modos de brincar apresentados pelas crianças atualmente. O objetivo deste projeto é possibilitar, aos alunos dos 6º anos do ensino fundamental do Colégio Estadual Geremia Lunardelli, uma vivência teórico/prática do Conteúdo Estruturante da Disciplina de Educação Física Jogos e Brincadeiras, mais especificamente dos Jogos Tradicionais através de atividades que possibilitem aos alunos a compreensão do que seja este tema, e sistematizar o ensino dos conteúdos do bilboquê, peteca e bets.
Palavras-chave:	Educação Física; Jogos e Brincadeiras; Jogos Tradicionais
Formato do Material Didático:	Unidade Didática
Público:	Alunos do 6º ano do ensino fundamental



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

ANDREIA GONSALES

UNIDADE DIDÁTICA

**OS JOGOS TRADICIONAIS ENQUANTO CONTEÚDO DA
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: RESGATAR É PRECISO**

LONDRINA-PR

2013



PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO



Secretaria de Estado da Educação
Superintendência da Educação
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais
Programa de Desenvolvimento Educacional
Universidade Estadual de Londrina

ANDREIA GONSALES

UNIDADE DIDÁTICA

OS JOGOS TRADICIONAIS ENQUANTO CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: RESGATAR É PRECISO

Unidade Didática Pedagógica apresentada à Secretaria de Estado da Educação do Paraná como parte dos registros para a conclusão do Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE.

Orientador: Prof. Dr. Orlando Mendes Fogaça Júnior

Ivaiporã - PR

2013

GOVERNO DO PARANÁ
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUPERINTENDÊNCIA DA EDUCAÇÃO

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

Professor PDE: Andreia Gonsales

Escola de atuação: Colégio Estadual GeremiaLunardelli

Área do PDE: Educação Física

Município da Escola: Lunardelli

NRE: Ivaiporã

Professor Orientador: Orlando Mendes Fogaça Júnior

IES vinculadas: UEL - Universidade Estadual de Londrina

Escola de Implementação: Colégio Estadual GeremiaLunardelli

Público objeto da intervenção: Alunos do 6º ano do Ensino Fundamental

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	05
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	07
2.1 A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.....	07
2.2 OS JOGOS, BRINQUEDOS E BRICADEIRAS	07
2.3 OS JOGOS TRADICIONAIS E A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	09
2.4 A BETS, O BILBOQUÊ E A PETECA	10
3 METODOLOGIA.....	16
4 DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES PLANEJADAS.....	17
5 REFERÊNCIAS	30

1 INTRODUÇÃO

A história da Educação Física estabelece uma relação direta com todas as ciências que estudam o passado e o presente das atividades humanas e sua evolução.

A Educação, e conseqüentemente a Educação Física, evolui à medida que se processa a evolução cultural dos povos. Assim, a sua orientação no tempo e no espaço está diretamente ligada com os sistemas políticos, sociais, econômicos e científicos nas sociedades humanas.

Compreendendo os Jogos e Brincadeiras como conteúdo da Educação Física Escolar e os Jogos Tradicionais como parte integrante da cultura popular e que, portanto são transmitidos de geração a geração, veio, então, o interesse por este objeto de estudo, que se justifica, em primeiro lugar, pelo fato do mesmo ser um conteúdo da Educação Física Escolar e como tal deve ser contemplado na Educação Básica e em segundo lugar, pela observação da grande modificação que vem ocorrendo nos modos de brincar apresentados pelas crianças atualmente. Isso implica não somente na mudança desses modos, mas também na escolha dos jogos, brinquedos e brincadeiras que são meios, fins e objetos desse brincar. Diante do exposto, escolhemos para sistematizar o ensino do jogo tradicional sobre três conteúdos: o bilboquê, a peteca e o bets para serem desenvolvidos em nosso Projeto de Intervenção Pedagógica na Escola.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A Educação Física Escolar

As Diretrizes Curriculares da Educação Básica (DCE's), para a disciplina de Educação Física traz como seu objeto de estudo a Cultura Corporal. Sobre esta, aponta que:

O conceito de Cultura Corporal tem como suporte a idéia de seleção, organização e sistematização do conhecimento acumulado historicamente, acerca do movimento humano, para ser transformado em saber escolar. Esse conhecimento é sistematizado em ciclos e tratado de forma historicizada e espiralada. Isto é, partindo do pressuposto de que os alunos possuem um conhecimento sincrético sobre a realidade, é função da escola, e neste caso também da Educação Física, garantir o acesso às variadas formas de conhecimentos produzidos pela humanidade, levando os alunos a estabelecerem nexos com a realidade, elevando-os a um grau de conhecimento sintético (PARANÁ, 2008, p. 45).

Nesse sentido, o tratamento espiralar representa o retomar, integrar e dar continuidade ao conhecimento nos diferentes níveis de ensino, ampliando sua compreensão conforme o grau de complexidade dos conteúdos. Por exemplo: um mesmo conteúdo específico, como a Ginástica Geral, pode ser abordado em diferentes níveis de ensino, desde que se garanta sua relação com aquilo que já foi conhecido, elevando esse conhecimento para um nível mais complexo (PARANÁ, 2008, p. 45).

Para alcançar seu objeto de estudo, a Educação Física escolar lança mão dos Conteúdos Estruturantes, que são o Esporte; os Jogos e Brincadeiras; a Ginástica; as Lutas e as Danças. E é sobre o conteúdo estruturante Jogos e Brincadeiras que traçamos nossa proposta de trabalho com os Jogos Tradicionais.

2.2 Os Jogos, Brinquedos e Brincadeiras

Há uma grande divergência entre as numerosas tentativas de definição do jogo, mas todas as hipóteses sempre partem do pressuposto de que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo, que nele deve haver alguma espécie de finalidade.

De acordo com a DCE's (2008), os jogos e as brincadeiras são pensados de maneira complementar, mesmo cada um apresentando as suas especificidades. Como Conteúdo Estruturante, ambos compõem um conjunto de possibilidades que ampliam a percepção e a interpretação da realidade.

No caso do jogo, ao respeitarem seus combinados, os alunos aprendem a se mover entre a liberdade e os limites, os próprios e os estabelecidos pelo grupo. Além de seu aspecto lúdico, o jogo pode servir de conteúdo para que o professor discuta as possibilidades de flexibilização das regras e da organização coletiva. As aulas de Educação Física podem contemplar variadas estratégias de jogo, sem a subordinação de um sujeito a outros. 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).

[...] as brincadeiras são expressões miméticas privilegiadas na infância, momentos organizados nos quais o mundo, tal qual as crianças o compreendem, é relembrado, contestado, dramatizado, experienciado. Nelas as crianças podem viver, com menos riscos, e interpretando e atuando de diferentes formas, as situações que lhes envolvem o cotidiano. Desempenham um papel e logo depois outro, seguindo, mas também reconfigurando, regras. São momentos de representação e apresentação, de apropriação do mundo (VAZ et. al., 2002, p. 72).

Já o brinquedo, segundo Kishimoto (2003, p.46) pode ser entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de seqüência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e materialização da função psicopedagógica: móveis destinados à percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora, parlendas para a expressão da linguagem, brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica.



<http://ceimaw.blogspot.com.br/2012/05/projeto-jogos-brincadeiras-e-cantigas.html>

Diante das definições acima, podemos concluir que os jogos, brinquedos e brincadeiras, embora tenham suas definições distintas, então intimamente relacionados, lançando mão um dos recursos dos outros para, ao mesmo tempo, se distinguirem e se complementarem. Os jogos, dentro dos conteúdos da Educação Física Escolar, fortes aliados da aprendizagem como um todo, favorecendo a participação de todos os alunos e ampliando de percepção e interpretação da realidade.

2.3 Os Jogos Tradicionais e a Educação Física Escolar

Os Jogos Tradicionais são oriundos de algumas classificações de jogos e brincadeiras como um todo e tem forte ligação com a cultura de um povo ou região, tendo como uma de suas características o fato de ser passado de geração a geração.

Na área de Educação Física escolarizada, três termos são habitualmente utilizados para classificar o jogo: popular, folclórico e tradicional. Tais expressões acabam por gerar certa dificuldade no entendimento dos professores e dos alunos sobre a essência de cada um deles. Podemos afirmar que mesmo que estes termos tenham surgido em diferentes contextos históricos e representavam coisas distintas, atualmente não podemos distingui-los, já que todas estas expressões se remetem à preservação das tradições pela coletividade, como uma cultura de origem anônima e espontânea (SANTOS, 2012, p. 67).

Os jogos enquanto compreendidos como elementos culturais, são transmitidos, ensinados de geração a geração. A este respeito, ainda para Santos (2012, p.70):

Apesar de a tradição ser “passada” de geração a geração, está sujeita a alterações quanto à forma e ao conteúdo devido ao processo de difusão de determinado conhecimento e da própria apropriação cultural. Ou seja, uma tradição pode apresentar uma função e um significado em dado momento histórico e em determinada realidade social e, em outro lugar e contexto, constitui outro sentido e significado. Esse processo diz respeito inclusive aos jogos, pois muitos deles fizeram “e ainda fazem” parte do cotidiano infantil até os dias de hoje. Contudo, sofreram alterações no decorrer da história, à partir da função cultural que o jogo apresenta em um contexto social específico. Com o tempo, os jogos foram sendo ensinados e incorporados até que se tornaram tradição. A estes jogos denominamos de jogos tradicionais.

Cascudo (2001), apresenta que os jogos tradicionais infantis fazem parte da cultura popular, expressam a produção espiritual de um povo em determinada época

histórica, são transmitidos pela oralidade e sempre estão em transformação, incorporando as criações anônimas de geração para geração. Ligados ao folclore possuem as características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação e mudança. As brincadeiras tradicionais possuem, enquanto manifestações da cultura popular, a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver a convivência social.

É nesse sentido que o jogo, seja ele qual for, deve ser pensado enquanto conteúdo curricular. “Como elemento integrante da cultura e como produtor dela, precisa estar contemplado nas organizações curriculares da área de Educação Física” (SANTOS, 2012, p. 57).

Vejamos a seguir os Jogos que trabalharemos em nossas aulas.

2.4 A Bets, o Bilboquê e a Peteca

2.4.1 Bets

Os relatos sobre a origem desse jogo apresentam algumas versões diferentes sobre seu surgimento. Acredita-se que teria surgido como uma versão bastante simplificada do jogo inglês cricket, (o cricket é uma espécie de avô do beisebol, onde os jogadores utilizam um taco muito diferente, que lembra mais um remo por seu formato côncavo de um lado e convexo do outro, além de ser largo em toda sua extensão, até chegar à empunhadura, onde é reduzido.) esporte oficial e muito popular na Inglaterra e suas antigas colônias, com uma longa série de regras, ao contrário do *Bets*.

O Bets é jogado em ruas, praças, escolas, ou seja, não se tem um local específico para a sua prática; já o cricket é praticado em estádios especialmente construídos, com campo em formato oval.

criancas.hsw.uol.com.br



O jogo de Bets também é conhecido como jogo de Taco, Bete-Ombro, Bete, Bet's, Betcha, Becha, Bets Lombo, Tacobol, Casinha, entre outros.

Os aparatos necessários para o desenvolvimento do jogo são:



criancas.hsw.uol.com.br

De acordo com Santos (2012, p.93), o jogo de Bets pode ser desenvolvido da seguinte forma:

- Ele é realizado por duas duplas de jogadores (A e B) que se posicionam uma defronte a outra, tendo os companheiros em lados opostos um do outro (ou seja, as duplas não ficam juntas, lado a lado, e sim defronte, ex: A e B frente a (B e A) nos locais pré-estabelecidos, chamados de bases (onde a demarcação feita, geralmente com giz, determina onde ficarão as casinhas e o local dos tacos de cada dupla). Cada dupla é formada por um arremessador e um batedor.
- No decorrer do jogo, as duas equipes têm suas funções alternadas: defesa e ataque. A equipe defensora marca pontos ao rebater a bola jogada pela equipe atacante e, se a bola rebatida for a uma longa distância, a dupla troca de lugar, marcando dessa forma, pontos, conforme o número de trocas realizadas.
- Enquanto a equipe atacante tenta arremessar a bola para derrubar a casinha (garrafa pet, tripé de madeira, lata vazia) para ganhar o bastão e fazer pontos, a equipe defensora rebate a bola para impedir que a casinha seja derrubada. Normalmente o jogo termina com 24 pontos.
- O jogo de Bets possui um vocabulário próprio e curioso, dentre os vários termos existentes, destacamos os seguintes:
 - Bete-ombro: quando a bola rebatida fica entre as casinhas;

- Lancha ou carne: três vezes que a bola acerta o pé do defensor, perde-se o taco;
- Pra-trás: três vezes que a bola é rebatida para trás, pode-se perder o taco ou dá-se o direito de três lances livres;
- Vitória: bater as palmas das mãos na bola alta antes de cair no chão;
- Bets morto: licença bets ou tempo para tirar o taco do local designado; tempo de licença para dois ou para um;
- Pátio: quando a bolinha está perdida ou em um lugar de difícil acesso; quando é falado “pátio”, a dupla não pode continuar marcando pontos.

Assim como todos os jogos, a bets possui diversas variações que geralmente são oriundas de diferentes regiões de onde é jogada, como também de adaptações feitas por professores para atingir seus objetivos.

2.4.2 Bilboquê

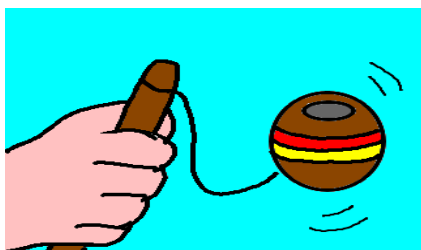
O bilboquê é outro jogo tradicional que envolve um brinquedo antigo que é uma esfera de madeira com um orifício central, presa por um cordão em um



suporte. Com os movimentos das mãos, a esfera deve ser encaixada no pino do suporte. Misto de jogo e brinquedo que expressa muito bem o espírito da França, onde surgiu há cerca de 400 anos. (OS MELHORES JOGOS DO MUNDO, 1978, p.87).

https://www.google.com.br/search?q=bilboqu%C3%AA&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=_RyfUvPCEYuMkAerIIHAAg&ved=0CAcQAUoAQ&biw=1366&bih=664#facr=_&imgdii=_&imgre=CBc8m1KU7RBaCM%3A%3BIQJCT8bnowMHqM%3Bhttp%253A%252F%252Fportal.rac.com.br%252Fblog%252Fadmin%252F

Segundo Santos (2009), textos franceses de 1534 já descreviam a utilização do bilboquê por reis, nobres e pessoas comuns. O pintor Jeanne Bole retratou no século XVII, um menino nobre francês jogando bilboquê. A origem desse termo vem da palavra francesa *bilboquet*, que tem relação com a palavra *Bille*, que quer dizer pequeno bastão.



http://gartic.uol.com.br/botafoguense_s2/desenho-jogo/1296731460. Acesso em 26/11/2013.

A jogada básica do bilboquê consiste em segurar um suporte com uma das mãos e realizar um movimento de impulso de tal forma que a esfera vá para frente e para cima, encaixando o pino do suporte no orifício central da esfera.

O bilboquê é conhecido por diferentes nomenclaturas em outros países: no Japão é *Kendama*; na Coreia é *Jangu*, na Argentina e no Chile é *Balero*, *Bolicho* ou *Emboque*; na Bolívia é *Choca*; em Cuba é *Royuelo*; na Venezuela é *Perinola*. Existem diferentes tipos de bilboquê, tanto de materiais como madeira, metal e de materiais recicláveis.

2.4.3 Peteca

O nome “peteca” vem do Tupi e significa “esbofetear, golpear com a mão espalmada” (NAVARRO, 2005, p.245).

Na verdade, “peteca” é o nome dado tanto a um esporte quanto ao artefato esportivo utilizado em sua prática, sendo ambos de origem indígena brasileira.

De acordo com a Coordenação de Educação Física e Desporto Escolar do Governo do Distrito Federal – GDF -(s/d, p.01):



Tobdaé, a peteca dos Xavantes. Foto de Renata Meirelles. Disponível em http://img.socioambiental.org/v/publico/pibmirm/como-vivem/brincadeiras/IMG_0908.JPG.html

Não se sabe exatamente quando a peteca surgiu, mas sabe-se que desde antes do descobrimento do Brasil ela já era praticada pelos índios brasileiros; sendo inventada no Brasil. Naquela época ela era utilizada pelos índios como atividade esportiva para ganho de aquecimento corporal durante o inverno, e também como um instrumento de recreação. Junto com rituais e festas dos índios, o jogo de peteca era praticado, tendo como centro as tribos localizadas no Estado de Minas Gerais. E, dessa forma, foi se perpetuando a mania de se jogar peteca, virando o que é hoje.

A peteca saiu da rua, grama e areia a partir da década de 40, em Minas Gerais na cidade de Belo Horizonte, mas de uma maneira muito tímida. Com o tempo mais pessoas começaram se interessar pelo jogo e na década de 70 suas regras foram devidamente regulamentadas. Finalmente, em 27 de agosto de 1985, o Conselho Nacional de Desporto (CDN) reconheceu o jogo de peteca como esporte, por solicitação da FEMPE - Federação Mineira de Peteca.

Ainda de acordo com o GDF (s/d, p.02), esses são os fundamentos básicos do jogo de peteca:

- Para que seja possível começar o jogo, é importante observar que a peteca deve ser tocada e passada para o outro lado da quadra em um único toque e devolvida

pelo adversário da mesma forma, até que uma das duplas cometa um erro. Existem 02 (dois) momentos distintos durante o jogo: ataque e defesa. Para que aconteça o ataque, a equipe precisa estar de posse do saque e conseqüentemente, a outra que não está com a posse, passará a fazer a defesa, tal momento conta com um tempo máximo de 24 (vinte e quatro) segundos de jogo, se o erro for da defesa, a equipe atacante marcará ponto ou, em caso contrário, a defesa só ganhará a posse do saque (tomada);

- Durante as ações de ataque e defesa são executados movimentos e toques na peteca, que são: saque (por baixo e por cima), toque por baixo, toque por cima, toque em suspensão, defesa, pingada e/ou largada, batida e/ou cortada, deslocamentos (lateral, longitudinal e combinados);

- O **saque** é o primeiro gesto utilizado para deslocar a peteca em um jogo no início de cada set e de extrema importância, pois de sua posse vem a possibilidade de marcação do ponto. A peteca poderá ser sacada por qualquer um dos jogadores em quadra pelo fundo da mesma, sem avançar ou invadir as linhas de delimitação, sem necessidade de rodízio, deverá ultrapassar a rede pela borda superior, podendo tocá-la.

- O **toque** é feito com apenas uma das mãos e deve ser batida ou tocada, não valendo, portanto, a chamada “carregada e/ou conduzida”. Não é permitido o contato com as duas mãos juntas e/ou sua intenção de fazê-lo. Existem dois tipos de toque: Toque por cima (batida, pingada, ou passada). Toque por baixo (colocada, defesa, passada). Em ambas as situações, a peteca deverá passar a rede, em um único toque, para a quadra adversária. O posicionamento das pernas dependerá de cada atleta (destro ou canhoto) com referência ao braço que baterá na peteca, sempre com uma na frente da outra, observando apoio e deslocamento do corpo. Quando do toque por baixo, o movimento do atleta assemelha-se ao ato de pegar alguma coisa no chão, inclinando o corpo para frente. Quando do toque por cima, o movimento é executado com os braços acima da linha dos ombros e assemelha-se a cortada no voleibol, com a possibilidade de saltos (suspensão) ou não.

- O **deslocamento** é um dos mais importantes fundamentos no jogo de peteca. Neste aspecto devemos observar o posicionamento e entendimento dentro de sua área de atuação na quadra, levando-se em conta as características de habilidade e destreza do jogador e a capacidade de decisão nas jogadas de ataque e defesa. Ao

serem ensinados os movimentos básicos de deslocamento, o técnico deverá ficar atento aos exercícios com mudança do pé de apoio e/ou base, durante as ações, promovendo aprimoramento motor para possibilidades de utilização de gestos ambidestros, aspecto que qualifica o praticante, pois aumenta seu domínio de movimentação em relação ao braço que irá definir tais situações no decorrer das partidas. Exemplo: Para o atleta destro, exercícios com dinâmica para canhotos e vice-versa. Combinações em movimento de arremessos, saques e recepção com apenas uma das mãos, utilizando-se bolas de tênis (lado esquerdo e em seguida, direito). Observa-se que a peteca tem um peso que varia de 40 g a 50g, diâmetro de base de 5 cm, tem uma trajetória muito dinâmica e rápida, exigindo do seu praticante uma percepção aguçada da movimentação do implemento, logo na utilização das bolas de tênis para aproximar a batida e noção de contato com a palma da mão para semelhança com movimentos de jogo.

Por ter se tornado um esporte, o Jogo de Peteca conta com a sua Confederação, a CBP – Confederação Brasileira de Peteca onde as regras oficiais desse esporte podem ser encontradas, ver:

<http://www.fepape.com.br/pdf/RegrasOficiais2010.pdf>.

Citaremos aqui apenas 3.0 que trata das especificações da peteca:

• **Regra nº 3.0 – Da peteca, suas dimensões, peso e material**

3.1 – O diâmetro da base da peteca deve ter entre 5 cm a 5,2 cm e sua altura total deve ser de 20 cm, incluindo as penas.

3.2 – O peso da peteca deve ser de 40 a 42 gramas, aproximadamente.

3.3 – As penas devem ser brancas, em número de quatro, montadas paralelamente duas a duas, de modo que o quadrado formado caiba num círculo ideal com diâmetro de aproximadamente 5 cm.

3.4 – As penas podem ter outra coloração nas situações em que a cor branca prejudicar a visibilidade dos jogadores ou de meios de gravação.

3.5 – A base deve ser construída com discos de borracha, montados em camadas sobrepostas.



<http://dgesportes.com.br/SecaoProdutos/materia.php?id=140>

3. METODOLOGIA

O projeto será realizado no Colégio Estadual GeremiaLunardelli- Ensino Fundamental, Médio, Normal, com os alunos do 6º ano, sendo fundamentado teoricamente no ano de 2013 e aplicado à intervenção no ano de 2014. Este material tem como objetivo proporcionar aos educandos a vivência do conteúdo estruturante Jogos e Brincadeiras, especificamente os Jogos Tradicionais através de aulas práticas e teóricas, trabalhos em grupos e individual, fazendo um resgate dos jogos e brincadeiras com familiares, com questionários e oportunizando a construção de brinquedos com material reciclável. A aplicação de jogos e brincadeiras tradicionais como conteúdos nas aulas de Educação Física oportunizam novas descobertas aos educandos. É importante que o professor de Educação Física esteja consciente desta proposta de trabalho, direcionar as atividades de forma que os educandos tenham entendimento do que está sendo apresentado e valorizar cada um conforme seu conhecimento e desenvolvimento nas atividades propostas.

4 DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES PLANEJADAS

Atividade 1

Em primeiro lugar precisamos definir o que é jogo, brincadeira e brinquedo.

Questionamentos:

- 1 - Você sabe diferenciar um jogo de uma brincadeira?
- 2 - A brincadeira poderá se tornar um jogo?
- 3 - O jogo poderá se tornar uma brincadeira?
- 4- Como o brinquedo entra nesta história toda?

A partir destes questionamentos, coletar dados sobre o que os alunos pensam e sabem a respeito dos jogos, brincadeiras e brinquedos.

Então, vamos definir:

Vamos fazer um aprofundamento pedagógico para podermos responder o questionamento. Iniciaremos com a conceituação, segundo o dicionário Aurélio:

- Brincadeira: é o ato ou efeito de brincar, que por sua vez é divertir-se infantilmente, entreter-se;
- Brinquedo: é o objeto para as crianças brincarem.
- Jogo: é a atividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou ganho.



<http://www.familiarte.com.br/author/familiarte/page/5/>

Atividade 2

Vamos mais à frente.

Agora que já definimos jogo, brincadeira e brinquedo. Gostaria de saber:

Vocês já ouviram falar em Jogos Tradicionais?

Fazer a abordagem no que se refere à Jogos Tradicionais.

Elaborar um mapa conceitual com dados fornecidos pelos alunos sobre o conhecimento que os mesmos apresentam sobre os jogos tradicionais.

Os jogos enquanto compreendidos como elementos culturais, são transmitidos, ensinados de geração a geração.

Cascudo (2001) nos diz que os jogos tradicionais infantis fazem parte da cultura popular, expressam a produção espiritual de um povo em determinada época histórica, são transmitidos pela oralidade e sempre estão em transformação, incorporando as criações anônimas de geração para geração. Ligados ao folclore, possuem as características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação e mudança. As brincadeiras tradicionais possuem, enquanto manifestações da cultura popular, a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver a convivência social.



<http://brincadeiranoprocessosdeaprendizagem.blogspot.com.br>

Atividade 3

Para nos ajudar a entender melhor faremos uma entrevista por meio de questionário a algum familiar de como eram as brincadeiras quando brincavam na sua infância.

ENTREVISTA POR MEIO DE QUESTIONÁRIO A ALGUM FAMILIAR DE COMO ERAM AS BRINCADEIRAS QUANDO CRIANÇAS.

NOME: _____

IDADE: _____

ENDEREÇO: _____

1) Quais os tipos de brincadeiras você costumava brincar em seu tempo livre?

() amarelinha

() elástico

() queimada-caçador

() bets

Outras brincadeiras: _____

2) Onde costumava brincar?

() na rua

() no campinho

() no quintal de casa

Em outros lugares (quais?): _____

3) Com quem brincava?

() irmão-irmã

primos

amigos

Com outras pessoas (quem?): _____

4) Quantos dias por semana tinham para brincar?

1 2 3 4 5 6 7

5) Quantas horas por dia brincavam?

até uma hora

até 2 horas

até 3 horas

até 4 horas

até 5 horas

mais de 5 horas

Atividade 4

Através dos questionários respondidos, faremos a relação dos jogos e brincadeiras mencionados.

- Vamos escolher alguns para brincarmos juntos?
- Em grupos, escolher um dos jogos citados para vivenciar coletivamente.
- Cada grupo apresenta o jogo escolhido e propõe a todos colocar em prática.
- Roda de conversa sobre as atividades vivenciadas (contextualização das brincadeiras)

Atividade 5

Filme: O Menino Maluquinho



http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2b/Menino_maluquinho.png

Sinopse do Filme: ver em <http://www.youtube.com/watch?v=YUkqx9kNBmE>

- Quais os jogos tradicionais que conseguiu identificar no filme?
- Os jogos de hoje são diferentes dos de tempos atrás, como relatado no filme?
Acha que melhorou ou piorou? Qual você prefere?

Atividade 6

Fazer um esboço com citação do que seja brinquedo.

De acordo com a autora KISHIMOTO (1993), o brinquedo é representado como um "objeto suporte da brincadeira", ou seja, brinquedo aqui estará concebido por objetos como piões, bonecas, carrinhos entre outros. Os brinquedos podem ser considerados: estruturados e não estruturados. São designados de brinquedos estruturados aqueles que já são adquiridos prontos, é o caso dos exemplos acima. Os brinquedos não estruturados não são provenientes de indústrias, assim são simples objetos como paus ou pedras, que nas mãos das crianças adquirem novo significado, podendo transformar-se em um brinquedo. A pedra se transforma em comidinha e o pau se transforma em cavalinho. Desse modo, os brinquedos podem ser estruturados ou não estruturados dependendo de sua origem ou da alteração criativa da criança sobre o objeto.

O brinquedo aparece como um pedaço de cultura colocado ao alcance da criança. Ele pode ser mediador de uma relação com o outro ou uma atividade solitária, mas sempre sobre o fundo da integração a uma cultura específica.

Você sabia que podemos construir muitos brinquedos, utilizando materiais recicláveis?

- Com a ajuda de um familiar, construa em casa qualquer brinquedo utilizando material reciclável, para depois fazermos uma exposição na escola desses materiais.

Veja no site abaixo como construir, por exemplo, uma peteca. Mas você não precisa ficar preso a modelos, use a sua imaginação!


<http://www.youtube.com/watch?v=BoWMXmfDaZY>

Atividade 7

- Proposta de atividades- Bilboquê
- Curiosidade sobre o bilboquê e história

Bilboquê

As origens do Bilboquê são obscuras. Parece que o nome Bilboquê se originou da palavra inglesa "Bilbo", uma espécie de algema para prender os pés dos prisioneiros. Porém especialistas da língua francesa afirmam que a palavra "Bilboquet" aparece em textos franceses desde 1.534, e se originou da palavra "Bille", que pode ser traduzida por "pequeno bastão". Pinturas européias indicam que ele era praticado nas cortes reais e nas ruas pelos plebeus. Hoje, ele é praticado no mundo todo, sendo encontrado em todos os continentes. Também é chamado de jogo do "pino e da argola".



<http://www.brinquelobinho.com.br/historiadosbrinquedos.htm>

- Como construir e jogar

Neste vídeo do Quintal da Cultural, que pode ser encontrado no seguinte endereço eletrônico: http://www.youtube.com/watch?v=1e_cbx0fxmQ você vai aprender de maneira divertida, como se joga o bilboquê. Mas você não tem um bilboquê? Que tal construir um?

Você pode usar vários materiais, como por exemplo, garrafas pet, EVA, bolas de isopor, miçangas coloridas entre outros.

Veja abaixo um exemplo simples e barato e que você vai adorar!

DIVIRTA-SE FAZENDO E JOGANDO!!

BRINCANDO COM O BILBOQUÊ

MATERIAL

- UMA GARRAFA PET COM TAMPA.
- BARBANTE.
- DUREX COLORIDO.
- TESOURA.

COMO FAZER

- USE A PARTE DA GARRAFA QUE A PROFESSORA LHE ENTREGOU.



- A PROFESSORA VAI FAZER UM FURO NO MEIO DA TAMPINHA.



- AMARRE UMA DAS PONTAS DO BARBANTE NO BICO DA GARRAFA. PASSE A OUTRA PONTA DO BARBANTE POR DENTRO DO FURO DA TAMPINHA E DÊ UM NÓ.



- ENFEITE A GARRAFA COM O DUREX COLORIDO.
- PRONTO! AGORA É SÓ BRINCAR E DIVERTIR-SE BASTANTE!



https://www.google.com.br/search?q=como+fazer+um+bilboqu%C3%AA+passo+a+passo&sa=X&tbm=isch&tbo=u&source=univ&ei=RTafUsGtD9DNkQfi3YGYAw&ved=0CC0QsAQ&biw=1517&bih=740&dpr=0.9#facrc=_&imgdi=_&imgrc=CbOilFvj4GAfJM%3A%3BW2KVLmrVlBoxgM%3Bhttp%253A%252F%252F3

Sua produção pode ficar como as figuras abaixo. Só depende de você!!



https://www.google.com.br/search?q=como+fazer+um+bilboqu%C3%AA+passo+a+passo&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=RTafUsGtD9DNkQfi3YGYAw&ved=0CAkQ_AUoAQ&biw=1517&bih=740&dpr=0.9#facrc=_&imgdi=_&imgrc=jsvQz-8Zq6lbvM%3A%3B5dLkM0n-L61msM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.i

<http://pedagogavanessahonorato.blogspot.com.br/>

Atividade 8

- Curiosidade sobre o bets e história

Vamos jogar Bets? Não sabe o que é Bets? Bets é o jogo do Taco

O jogo Taco (chamado assim aqui no sul), também é chamado por Brasil a fora de Bete-Ombro, Bete, Bets, Betcha, Becha ou até então de Bets Lombo.

Mas daonde vem o nome *Bets*? O jogo também é praticado na Inglaterra, e assim eles apelidaram lá de Bets para homenagear a rainha Elizabeth. Outros dizem que o nome veio, pois antes no jogo rolava até apostas, que no inglês é bets.

Diz a história que o jogo foi inventado por jogadores do Brasil durante o século XIX. Com os seus remos eles criaram o tal jogo e assim foi a forma deles se divertirem.

Para começar o jogo, você pode optar por comprar equipamentos especialmente feitos para este jogo... ou se você não quiser comprar tente fazer a nossa receita. Vamos a receita..:

- Ingredientes:

- 4 Jogadores que gostam de correr;
- 1 bolinha de tênis para o jogo, mas é bom ter uma reserva;
- 2 tacos, remos, pedaços de pau, ou algo similar;
- 2 garrafas pets ou 2 latas de azeite ou alguma coisa que fique parado de pé e caia quando levar uma bolada;

- Modo de preparo:

- Pegue as duas garrafas pets e coloque bem pouco de água, é só para o vento não derrubar sozinho.
- Faça 4 marcações no campo, veja abaixo um esquema:
- Campo:

x P o <distância grande> o P x h

- Legenda:

h = onde ficará uma dupla que vai ter que correr;

x = onde ficarão as garrafas;

P = onde ficará a outra dupla que vai rebater;

o = onde os jogadores *P* vão apoiar o taco;

- Como jogar?

Agora vamos a melhor parte: como vamos jogar? Quais as regras?

• As Regras:

- O jogador (*H*) vai jogar a bola em direção à garrafa (*X*) que está junto com o seu parceiro de time (*P*). Tem que jogar para acertar!! Você vai jogar e...:

- O jogador (*P*) vai defender a garrafa e vai tentar arremessar pra bem longe...bem longe mesmo. Se tocar para bem longe a dupla que estiver com os tacos (dupla *P*) vai ter que trocar de base quantas vezes puder, cada vez que trocar de base a dupla ganha 10 pontos. Mas lembrando que se a base estiver sem jogador (*P*) o jogador (*H*) poderá tocar a bola para derrubar qualquer garrafa (que estará em *X*).

- Se o jogador que jogou a bola (jogador *H*) acertar a garrafa a dupla que estava com os tacos (dupla *P*) entrega os tacos para a dupla (*H*). E assim vai...

- Caso o jogador (*P*) errar a bolinha e a bolinha encostar no corpo dele, a dupla (*P*) entrega os tacos.

- Quando atingir 100 pontos, a dupla que estiver cruzando os tacos vai ter que cruzar os tacos 3 vezes no meio do campo.

-É claro, se o jogador que estiver com os tacos (*P*) derrubar a casinha sem querer, ele entrega os tacos.

-Se o jogador que for pegar a bolinha (jogador *H*), pegar ela no ar a dupla que estiver com os tacos (*P*) também entrega os tacos.

- Se o rebatedor (jogador *P*) tocar na bola e a bola ir para trás dele é contado um "pra trás", quando atingir 3 "pra trás" a dupla (*P*) entrega os tacos também.

- Se um jogador tocar para muito longe, um lugar que seja praticamente impossível de apanhar a bolinha, o jogador que for buscar a bolinha deve gritar "Pátio!" ou "Bola Perdida". Então todo mundo resolve como pegar a bolinha e o jogo continua...

• Fonte base: [Wikipédia](#).

Então: vamos jogar?

Atividade 9

Agora vamos aprender sobre a Peteca!

- Curiosidade sobre a peteca e história

Quando onde surgiu a peteca?

Não se sabe exatamente quando a peteca surgiu, mas sabe-se que desde antes do descobrimento do Brasil ela já era praticada pelos índios brasileiros; sendo inventada no Brasil.

Naquela época ela era utilizada pelos índios como atividade esportiva para ganho de aquecimento corporal durante o inverno. E também como um instrumento de recreação.

Junto com rituais e festas dos índios o jogo de peteca era praticado, tendo como centro as tribos localizadas no estado de Minas Gerais. E dessa forma foi se perpetuando a mania de se jogar peteca, virando o que é hoje.

O que significa o nome "peteca"?

Como foram índios que a inventaram, o nome é Tupi sendo pe'teca – bater com a mão.

Você sabia que: Existe Guinness da peteca?

Sim, o Brasil ganhou o Guinness na peteca por causa do Funcionário público José Vinícius Alves de 43 anos, quando ele decidiu comemorar de uma forma inusitada o dia do descobrimento do Brasil em Brasília.

Em menos de oito minutos ele deu 500 petecadas. E após essa conquista, ele junto com o seu amigo Willian Mourão, enfrentaram um segundo desafio: ficar pelo menos uma hora jogando sem errar.

Conclusão: eles conseguiram, porém eles conseguiram ficar duas horas e meia sem deixar a peteca cair. É ou não é totalmente excelente?

- O jogo de peteca enquanto jogo e esporte

Quando começou a ter campeonatos?

A peteca saiu da rua, grama e areia a partir da década de 40 em Minas Gerais na cidade de Belo Horizonte, de uma maneira muito tímida. Mas com o tempo mais pessoas começaram se interessar pelo jogo e na década de 70 suas regras foram devidamente regulamentadas.

Finalmente, em 27 de agosto de 1985, o Conselho Nacional de Desporto (CDN) reconheceu o jogo de peteca como esporte, por solicitação da FEMPE - Federação Mineira de Peteca.

- Como jogar

Vamos jogar peteca?

O jogo de peteca pode ser na quadra, na praia ou no calçadão. As mãos servem como raquete e a "bola" tem até uma coroa que normalmente é de pena. A verdade é que, além de ser considerado um esporte desde 1985, o jogo de peteca é uma diversão para milhares de pessoas. O esporte não tem limite de idade. Jovens, crianças ou adultos que se encantam com o vai-e-vem da peteca acabam por agregar saúde ao lazer.

Para uma partida são necessários uma rede, uma peteca e dois jogadores. Por meio de um saque a peteca é posta em jogo; ela então vai sendo jogada de um lado para outro da rede, por cada um dos adversários. Marca-se um ponto quando a peteca cair no chão, dentro dos limites da quadra, ou quando o adversário que recebeu o saque a rebate na rede ou fora dos limites da quadra, ou nos casos de falta técnica. Ganha o ponto o jogador que não deixou a peteca cair em seu campo. Todos os jogos são disputados em três sets de 20 minutos cada um.

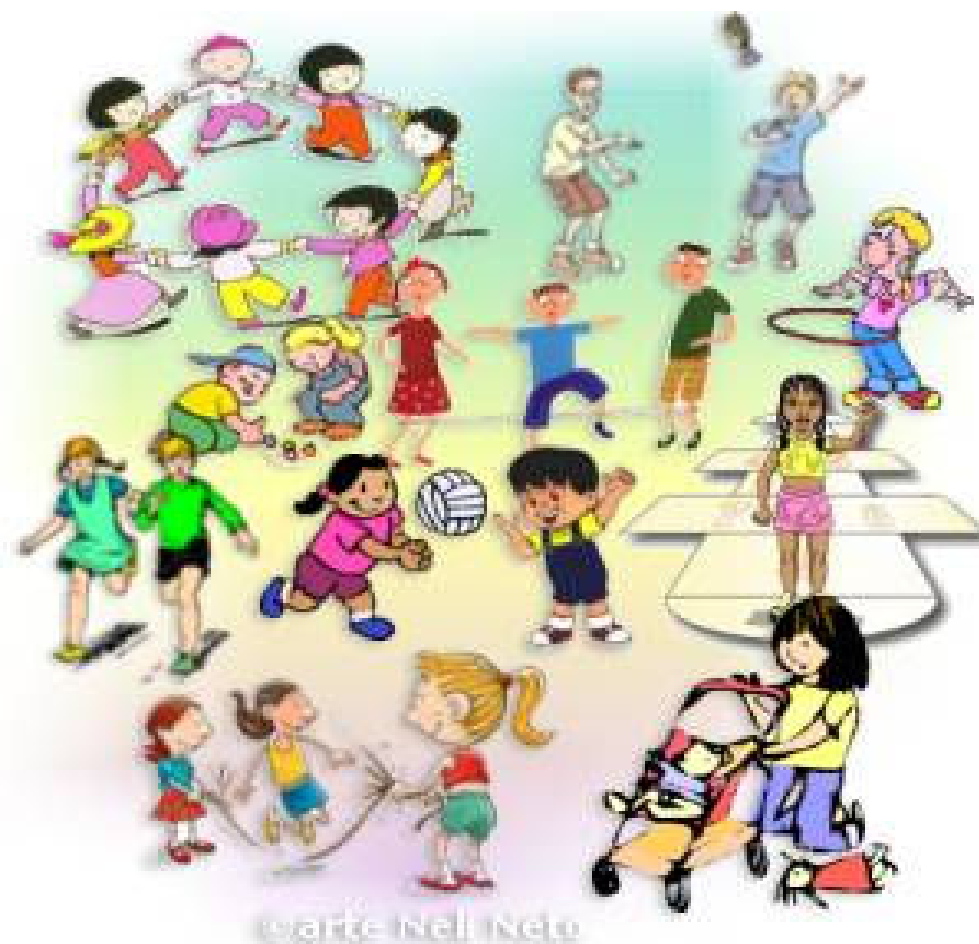
Como no vôlei, para a disputa do ponto seguinte, o jogador que conseguiu o ponto reinicia a disputa fazendo um novo saque. Algumas táticas são utilizadas pelos jogadores. Uma delas é não jogar a peteca na mão do adversário, outra é procurar explorar os pontos fracos do adversário. Antecipar a jogada pode também ser uma boa tática, assim como preparar o ponto sem precipitação, criando a oportunidade adequada.

Fonte: www.bemstar.ig.com.br

Atividade 10

Que tal fazermos um campeonato de bets e peteca?

Se você acha que corre o risco de não gostar, olhe as figuras abaixo e observe como BRINCAR é DIVERTIDO!!!



<http://brunoefgustavobarroso.blogspot.com.br/2012/12/confira-evolucao-dos-jogos-e.html>

5 REFERÊNCIAS

CASCUDO, Câmara. **Superstição no Brasil**. São Paulo, Global, 2001.

KISHIMOTO, T. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 2003.

NAVARRO, E.A. **Método moderno de tupi antigo: a língua do Brasil dos primeiros séculos**. São Paulo, Global, 2005.

OS MELHORES JOGOS DO MUNDO. São Paulo. Abril, 1978.

PARANÁ. **Diretrizes Curriculares de Educação Física para a Educação Básica**. Curitiba, SEED, 2008.

Regras da Peteca e seus Fundamentos Básicos. Disponível em: <http://www.cief.com.br/arquivoup/regras_fundamentos_peteca.pdf> Acesso em 25 de Nov de 2013.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Jogos tradicionais e a Educação Física**. Londrina, EDUEL, 2012.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Origem dos Jogos Populares: em busca do “elo perdido”**. IV Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar (CONPEF). Londrina, UEL, 2009.

VAZ, A. F.; PETERS, L. L.; LOSSO, C. D. Identidade cultural e infância em uma experiência curricular integrada a partir do resgate das brincadeiras açorianas. In: **Revista de Educação Física**, v. 13, n. 01, Maringá: UEM, 2002, p. 71-77.