

Versão Online ISBN 978-85-8015-080-3
Cadernos PDE

VOLUME I

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE
Artigos

2014

JOGOS E BRINCADEIRAS: BRINCAR ONTEM E HOJE.

Lucinéia Gesualdo Silvestrini ¹
Vanildo Rodrigues Pereira ²

Resumo: Este artigo visa relatar uma experiência docente desenvolvida para o PDE (programa de desenvolvimento Educacional), no 6º ano da Escola Estadual Presidente Arthur da Costa e Silva, localizada na cidade de Floresta – PR (NRE – Maringá). Teve como principal objetivo conhecer e vivenciar diferentes atividades nas aulas de Educação Física resgatando as brincadeiras tradicionais, que fazem parte da cultura de nossos pais e avós, favorecendo sua prática com o intuito de promover um melhor desenvolvimento motor, cognitivo e social, preservando esta cultura, que está sendo esquecida, em virtude do surgimento das brincadeiras e jogos tecnológicos. Os resultados demonstram que o brincar deve estar presente no dia a dia da criança, sendo muito importante que a criança conheça os jogos e brincadeiras e que possa ser incentivado a praticá-lo, uma vez que lhe possibilitará grande desenvolvimento. Através do brincar a criança estimula as dimensões: intelectual, social e física. A brincadeira proporciona novos espaços de compreensão que a encorajam a prosseguir, a crescer e a aprender.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar, jogos, cultura, aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia vem, atualmente, exercendo forte influência nos processos de socialização, na aquisição de valores, de percepção e de ação sobre o mundo, incluindo a forma de brincar. Frente a isso, precisamos, como educadores, tomar alguns cuidados para que o brincar continue sendo um espaço privilegiado de acesso à cultura. Nota-se, a cada dia que passa, que as crianças estão se movimentando menos e demonstrando menor repertório motor, dado esse sedentarismo revelado pelo pouco contato com o mundo do brincar tradicional. A televisão, os jogos eletrônicos, as redes sociais e as transformações do mundo têm contribuído para este “déficit do movimento corporal”.

¹ Lucinéia Gesualdo Silvestrini Graduada em Educação Física, pela Universidade Estadual de Maringá (1995), graduada em Pedagogia pelo Instituto de Educação do Paraná (2015), pós graduada em Didática e Metodologia do Ensino, pela Universidade Norte do Paraná, pós graduada em Educação Especial: Atendimento As Necessidades Especiais pela Faculdade do Vale do Ivaí.

² Vanildo Rodrigues Pereira: graduação em Educação Física pela Universidade Estadual de Maringá (1975), graduação em Equivalência ao Grau de Licenciado em Ed. Física pela Universidade do Porto (1987), doutorado em Aprendizagem Motora pela Universidade do Porto (1991) e pós-doutorado em Desenvolvimento Motor pela Universidade de Coimbra (1997). Atualmente é professor associado nível C da Universidade Estadual de Maringá. Tem experiência na área de Educação Física, atuando principalmente nos seguintes temas: desenvolvimento motor, aprendizagem motora e iniciação esportiva.

Segundo Lynn Alves (2004), atualmente a interação com os jogos eletrônicos permitem as pessoas a descoberta de novas formas de conhecimento que ocorrem por meio de simulação de novos mundos. Tem se, assim, um novo conceito de cultura como sistema semiótico, que envolve textos, imagem, luz, cores, formas e gestos. Essa cultura é caracterizada por formas de pensamento não linear.

Na perspectiva de Turkle (1997, p.80) “os jovens estão edificando a cultura da sua geração agora; os videogames e os computadores encontram-se entre os materiais de que se servem. Crescer com uma tecnologia é um tipo de experiência muito especial”. Sendo assim, os jovens estão se tornando peritos em fazerem coisas novas, fazendo com que isso se torne sinônimo de sua identidade. Para eles, os jogos não são lembrança de um sentimento de controle sobre um desafio mas, sim, uma fonte primária para o desenvolvimento desse sentimento.

Ramos 2008, diz ainda que uma peculiaridade importante dos jogos eletrônicos é a interatividade, ou seja, a possibilidade do usuário participar ativamente, interferindo no processo com ações, reações e intervenções, tornando-se receptor e emissor de mensagens que ganham plasticidade e permitem a transformação imediata, também relacionada às possibilidades tecnológicas digitais.

Os jogos eletrônicos atingem, portanto, todos os usuários, pois são prazerosos e dinâmicos, despertam curiosidade e interesse, além de estimularem a aprendizagem cognitiva, afetiva e social de um modo divertido. O computador aparece, então, como uma ferramenta importante que pode servir inclusive para melhorar o aprendizado dos alunos, para além das limitações da sala de aula (SABIN, 2004). Não podemos esquecer que é necessário resgatar o sentido da palavra e do ato de brincar, pois brincando a criança vive e respeita as diferenças individuais, estabelece vínculos, respeita regras, descobre, inventa e desenvolve suas habilidades, troca experiências e aumenta sua diversidade cultural.

De acordo com as Diretrizes Curriculares da Educação do Estado do Paraná (PARANÁ, 2008), os jogos e brincadeiras são considerados conteúdos curriculares dentro da Educação Física e ambos compõem um conjunto de possibilidades que ampliam a percepção e a interpretação da realidade.

Deste modo, é importante que as aulas de Educação Física se tornem um espaço onde a criança possa vivenciar atividades diversificadas com o intuito de promover um melhor desenvolvimento motor, cognitivo e social, oferecendo uma base para a prática das atividades corporais que ultrapasse os muros da escola e potencialize a qualidade de vida. Nos últimos anos, o brincar passou por uma

transformação. As brincadeiras que eram desenvolvidas coletivamente (jogos, brincadeiras de rua) estão sendo aos poucos substituídas por aparelhos eletrônicos. A tecnologia está presente em todos os lares. Não tem como não aderirmos à tecnologia ao meio escolar. Porém, precisamos nos preparar para usá-la como recurso pedagógico, que estimule o gosto e o desejo da aprendizagem, que seja um recurso direcionador da prática pedagógica na busca do conhecimento.

O brincar é algo tão característico da infância. Quem nunca brincou? Quem não tem recordações das brincadeiras da infância? Sabemos que o brincar traz inúmeras vantagens para a constituição da criança, proporcionando a capacitação de uma série de experiências que irão contribuir para o seu desenvolvimento futuro.

Um dos pensadores que desenvolveu uma teoria sobre o tema foi Lev S. Vygotsky. Esse buscou compreender a origem e o desenvolvimento dos processos psicológicos ao longo da história do ser humano, levando em conta a individualidade, o qual está imerso no meio, defende o pensamento de que o homem depende de outro homem para viver e desenvolver, ressaltando a importância que o brinquedo tem no desenvolvimento e na capacidade de estruturação psíquica da criança.

E como mostra o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (2002, p.27):

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação, isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar se.

Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. (...) A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil.

Assim, a brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa, transformando os conhecimentos que já possuíam em conceitos gerais com os quais brinca. As crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhes são importantes e

significativos, pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas.

Segundo Melo e Valle (2005), por meio do brinquedo e de sua ação lúdica, a criança expressa sua realidade, ordenando e desordenando, construindo e desconstruindo um mundo que lhe seja significativo, que corresponda às suas necessidades intrínsecas para seu desenvolvimento global. Através do brincar a ela estimula as dimensões: a intelectual, a social e a física. A brincadeira proporciona novos espaços de compreensão que a encorajam a prosseguir, a crescer e a aprender.

Os profissionais que trabalham com o brincar devem contextualizar as brincadeiras, pois pela observação é possível conhecer e compreender as crianças, atendendo suas necessidades, acompanhando o seu nível de desenvolvimento, como ocorre sua organização e, a partir desses dados informativos, planejarem ações pedagógicas.

Vygotsky (1998) salienta que a criança experimenta a subordinação às regras ao renunciar a algo que deseja, e é essa renúncia de agir sobre impulsos imediatos que mediará o alcance do prazer na brincadeira. Segundo ele, o brincar está unido ao prazer e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando a regras e, por conseguinte, renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição às regras, à renúncia e a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo.

O brincar é algo tão espontâneo, tão natural e próprio da criança. É preciso ressaltar que não é apenas uma atividade natural e sim, uma atividade social e cultural. O brinquedo é uma forma de relacionar-se, de encontrar o mundo físico e social.

De acordo com Borba (2006, p.38):

É importante enfatizar que o modo próprio de comunicar do brincar não se refere a um pensamento ilógico, mas a um discurso organizado com lógica e características próprias, o qual permite que as crianças transponham espaços e tempos e transitem entre os planos da imaginação e da fantasia explorando suas contradições e possibilidades. Assim, o plano informal das brincadeiras possibilita a construção e a ampliação de competências e conhecimentos nos planos da cognição e das interações sociais, o que certamente tem consequências na aquisição de conhecimentos nos planos da aprendizagem formal.

Brincadeiras que são desenvolvidas nas ruas em coletividade, praticadas por adultos e crianças e, geralmente, transmitidas de geração para geração, como: roda, ciranda, amarelinha, pular elástico, cabo de guerra, passa anel, cabra-cega, boca de forno, o pique e suas variações estão sendo deixadas de lado, ou, sendo substituídas.

Com a evolução da cultura lúdica surgiram novos brinquedos. E foram por esses

brinquedos que as brincadeiras de rua foram substituídas. Os brinquedos eletrônicos se fazem mais atraentes. Com o decorrer dos dias, a variedade dos brinquedos se torna maior. Como exemplo disso, pode ser comparado com as crianças de gerações passadas que não estavam expostas a tantas mudanças que levam as de hoje a uma espécie de insaciedade e insatisfação permanentes, pois fica cada vez mais difícil acompanhar o ritmo do brinquedo ou do jogo que está na moda, tamanha sua agilidade, versatilidade e fugacidade (KETZER, 2003). As brincadeiras de rua estão tão esquecidas que muitas crianças nem mesmo as conhecem.

Acredita-se, também, que o alto índice de violência das grandes cidades privou muitas crianças de brincarem nas ruas. O trânsito dos carros aumentou, a velocidade em que percorrem as ruas também se tornou elevada. Os ataques repentinos dos traficantes contra os cidadãos civis e militares. Todos esses fatores influenciaram para que o espaço do brincar se tornasse reduzido.

Mesmo vivendo imersos em novas tecnologias e tendo dificuldades de encontrar um espaço para brincar, é necessário reconhecer que as brincadeiras em coletivo, que o corpo se faz presente em um grupo são consideradas por Paternost (2005), de grande valor para o desenvolvimento da interação social da criança.

As novas tecnologias, as novas formas de se comunicar através de brincadeiras com jogos eletrônicos e as comunicações on-line, via internet, são novos meios de comunicação geniais para a evolução humana.

Percebe-se que com a diminuição do espaço físico temporal destinado ao jogo, provocado pelo aparecimento das instituições escolares, pelo crescimento da indústria de brinquedos, pela influência da televisão e de toda mídia eletrônica, começaram a surgir preocupações com a atividade lúdica, mas bem antes de se pensar em pesquisá-la ela já existia na vida dos indivíduos. Neto (1995, p.9) reafirma essa posição ao destacar:

As alterações ocorridas na estrutura social e econômica das sociedades, devidas ao processo de modernização e inovação tecnológica, têm vindo a criar diversas transformações nos hábitos cotidianos da vida dos homens e na sua relação com os fatores ecológicos.

Ainda segundo tal autor (Op. cit, p. 11), “Em muitas sociedades, a possibilidade de mobilidade da criança e do jovem tem decrescido largamente nas últimas décadas.” Nesse sentido, Volpato (1999) aponta que o que não pode deixar de ser considerado é a convivência das muitas brincadeiras e jogos tradicionais diante das inovações dos brinquedos em todos os sentidos.

Nos últimos anos tem sido notável a mudança na cultura do brincar da criança, sendo esta direcionada constantemente para o domínio de objetos. Dentro desta mudança chegaram os jogos eletrônicos e o videogame, o computador, os celulares, entre outros. Novas construções de brincadeiras, novas formas de brincar, ou desenvolvimento de algumas na falta de outras, novas representações (cf. BROUGERE, 2001). A falta ou abundância, também, são prejudiciais. A criança sem brinquedos fica privada de seus benefícios e sua fantasia limitada, sem estímulos, principalmente se morar em apartamento de grande centro urbano; no caso de residir em zona rural, o próprio ambiente se encarrega de oferecer oportunidade de improvisação e dela própria criar seus brinquedos.

A abundância de brinquedos, leva ao desinteresse, não fixando a atenção da criança, não contribuindo para o desenvolvimento de sua imaginação, deixando-a dispersa. É importante citar que os brinquedos que fazem tudo sozinhos, e deixam a criança como mera espectadora e observadora, não permitem a estimulação da criatividade. Neste sentido Bontempo (1996, p. 85) afirma que:

Esses brinquedos prontos, acabados, perdem grande parte de suas qualidades lúdicas não permitindo que a criança tente novas alternativas, buscar ou construir algo diferente. Embora despertem o interesse, esse é bastante passageiro, enquanto brinquedos que permitem maior manipulação e transformação são muito apreciados pelas crianças.

Oliveira (1986) e Volpato (1999) apontam outras controvérsias do brinquedo tais como: sua subordinação à industrialização, a mercantilização dos brinquedos eletrônicos com regras preestabelecidas sem direito a contestações, a automatização dos gestos, adestrados para o controle do brinquedo/máquina, ausência de espaço para diálogos, programas que neutralizam a vontade humana, redução do jogador a um mero imitador, não dando espaço para pensar, refletir, levantar questionamentos e realizar criações de novas formas de brincar.

2 METODOLOGIA

A implementação da proposta ocorreu com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental de nove anos do Colégio Estadual Presidente Arthur da Costa e Silva (Floresta-PR.). Foi desenvolvida durante o ano letivo de 2015, nas aulas de Educação Física com a frequência de dois encontros semanais no período vespertino. Tal proposta

constitui-se em uma perspectiva de trabalho utilizando a pesquisa descritiva exploratória a ser desenvolvida como uma das etapas do Programa de Desenvolvimento Educacional da Secretaria de Educação do Estado do Paraná.

Para Martins (1994, p. 28) pesquisa descritiva “tem como objetivo a descrição das características de determinada população ou fenômeno, bem como o estabelecimento de relações entre variáveis e fatos”. Descritiva exploratória: De acordo com Marconi e Lakatos (2003, p. 188)

(...) são estudos que tem por objetivo descrever completamente determinado fenômeno, como, por exemplo, o estudo de um caso para o qual são realizadas análises empíricas e teóricas. Podem ser encontradas tanto descrições quantitativas e/ou qualitativas quanta acumulação de informações detalhadas obtidas por intermédio de observação participante.

O tema “Brincar Ontem e Hoje” teve como principal objetivo conhecer e vivenciar diferentes atividades nas aulas de Educação Física resgatando as brincadeiras tradicionais, que fazem parte da cultura de nossos pais e avós, favorecendo sua prática com o intuito de promover um melhor desenvolvimento motor, cognitivo e social, preservando esta cultura, que está sendo esquecida em virtude do surgimento das brincadeiras e jogos tecnológicos.

Inicialmente, apresentou-se o projeto à comunidade escolar, seguido da apresentação aos alunos, após foi realizada uma conversa para analisar como eram os jogos e brincadeiras entre meados do século XX e como são no início do século XXI. Realizei uma conversa com a turma, cujo objetivo foi verificar qual o repertório de brincadeiras que eles conheciam, como eles brincavam em seu cotidiano e com quem aprenderam essas brincadeiras.

Num segundo momento foi encaminhado um instrumento de diagnóstico aos pais ou responsáveis com o intuito de verificar o conhecimento deles em relação a brincadeiras, como os pais interagem com seus filhos nos momentos de lazer e ainda que tipo de atividades eram praticadas pelas famílias. Na sequência, nos espaços externos foram vivenciadas as diferentes brincadeiras apresentadas em sala. Neste sentido, buscou resgatar junto aos alunos vivências familiares e a criatividade.

Ao final das atividades propostas foi realizada uma discussão com o grupo de alunos envolvidos visando verificar a relação dos mesmos com as atividades desenvolvidas. Neste contexto, a discussão foi pautada em um roteiro, para que todos tivessem oportunidade de se expressarem.

Pode-se observar que alguns alunos apresentavam pouca vivência com jogos

tradicionais, e que sentiam prazer em aprender brincadeiras novas, durante as atividades percebiam as mudanças que algumas brincadeiras sofreram com o passar do tempo, suas modificações, variações e até adaptações.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Na análise dos resultados foram considerados os dados obtidos através uma conversa com os alunos como eram os jogos e brincadeiras entre meados do século XX e como são no início do século e sobre o repertório de brincadeiras que eles conheciam, como eles brincavam em seu cotidiano e com quem aprenderam estas brincadeiras.

Num segundo momento foi encaminhado um instrumento de diagnóstico aos pais ou responsáveis verificando o conhecimento deles em relação a brincadeiras, como eles interagem com seus filhos nos momentos de lazer e o tipo de atividade praticado pelas famílias. Na sequência, vivenciamos em sala as diferentes brincadeiras apresentadas. Nesse sentido, buscou resgatar junto aos alunos vivências familiares e a criatividade.

Os resultados demonstram que o brincar deve estar presente no dia a dia da criança, sendo muito importante que ela conheça os jogos e brincadeiras e que possa ser incentivada a praticá-lo, uma vez que lhe possibilitará grande desenvolvimento, lembrando que através do brincar a criança trabalha a parte motora o que em muitos casos, fica a desejar.

Segundo Melo e Valle (2005), através do brinquedo e de sua ação lúdica a criança expressa sua realidade, ordenando e desordenando, construindo e desconstruindo um mundo que lhe seja significativo, que corresponda às suas necessidades intrínsecas para seu desenvolvimento global. Por meio do brincar, a criança estimula as dimensões: intelectual, social e física. A brincadeira proporciona novos espaços de compreensão que a encorajam a prosseguir, a crescer e a aprender.

Ao final das atividades propostas foi realizada uma discussão com o grupo de alunos envolvidos visando verificar a relação dos mesmos com as atividades desenvolvidas. Nesse contexto, a discussão foi pautada em um roteiro, para que todos tivessem oportunidade de se expressarem.

Pode-se observar que alguns alunos apresentavam pouca vivência com jogos tradicionais, e que sentiam prazer em aprender brincadeiras novas e durante as atividades percebiam as mudanças que algumas brincadeiras sofreram com o passar do tempo, suas modificações, variações e até adaptações.

Notou-se que as brincadeiras de roda, amarelinha e até andar de bicicleta eram atividades espontâneas na vida da criança, o sonho de se receber de presente tanto no natal ou no aniversário uma bola de futebol ou voleibol, uma bicicleta, era um desejo compartilhado pela grande maioria das crianças. O momento de encontrar com os amigos para brincar era esperado com alegria, o desenvolvimento de atividades recreativas, de correr, movimentar-se era constante.

Pode-se perceber que vivemos, nesta última década, a explosão tecnológica e a popularização digital, nesses tempos modernos, crianças e jovens têm utilizado a maior parte de seu tempo sentados em frente ao computador, televisão ou videogame, e na maioria das vezes ficam relutantes em deixar essas atividades por alguns minutos, para fazer outros tipos de atividades, sejam elas quais forem.

Como ressalta Postman (1999, p.18) “(...) as brincadeiras de criança, antes tão visíveis nas ruas das nossas cidades, também estão desaparecendo. Os jogos infantis, em resumo, é uma espécie ameaçada”. Tendo em vista que na sociedade em que se vive em uma era de avanço tecnológico jamais visto, estes tipos de brincadeiras não passam de mais um referencial e uma nostalgia para quem viveu a época em que era um hábito comum e prazeroso (cf. ABRAMOVICH, 1983).

A inclusão digital para esta faixa etária, tem se tornado apenas a inclusão em mídias sociais e sites de relacionamentos, mergulhando-os em um mundo de amizades artificiais.

Nesse sentido, percebe-se que muitas crianças não conhecem suas próprias emoções e tão pouco têm a capacidade de reconhecer emoções nos outros. Atualmente, os antigos desejos de natal foram substituídos por um computador, um vídeo game ou um celular moderno. Atividades físicas praticamente não existem mais, a alimentação se resume aos refrigerantes, salgadinhos, alimentos para micro-ondas e, não bastando tudo isso, vivem assombradas por um padrão de beleza extremamente cruel, fruto de elaborações dos meios de comunicação as quais são submetidas. A obesidade e os problemas da ordem do movimento em breve alcançarão índices exorbitantes na sociedade Brasileira.

Ao apresentar as crianças o Quadro Jogos Infantis de Pieter Brughel de 1560, com desenhos de 84 jogos, os alunos identificaram quais jogos e brincadeiras eles conheciam e perceberam que os jogos e brincadeiras estão presentes desde os primórdios da humanidade, porém alguns deles estão sendo esquecidos.

Recursos: Imagem da Obra

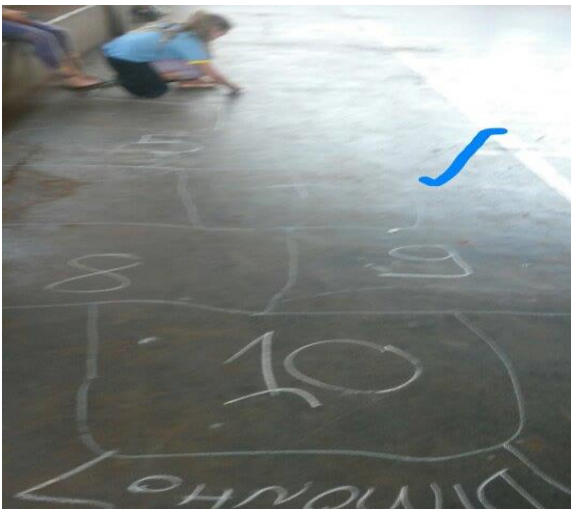


Fonte: http://www.rupert.id.au/TJ521/bruegel_la.jpg

Cada grupo recebeu um “fragmento” da Obra e construíram a brincadeira que se assemelha a da imagem. Foi um momento de construção e apresentação das brincadeiras, os alunos tiveram autonomia de buscar informações para poder repassar aos demais alunos.



Os alunos pesquisaram a origem das brincadeiras com o objetivo de conhecer e vivenciar os jogos e brincadeiras tradicionais, compreendendo a importância de resgatar os mesmos, como forma de inserir o indivíduo na memória da comunidade em que vive.



Descrição: alunos do colégio Estadual Presidente Arthur da Costa e Silva.

De acordo com Vygotsky (1988), brincando a criança consegue compreender e diferenciar a ação do significado, brincando ela aprende, organiza e estrutura sua forma de pensar, o que permitirá num futuro aprendizagens elaborada. Dessa forma, podemos compreender que o brincar contribui de forma significativa no processo de aquisição do aprender.

O trabalho confirmou a importância desse conteúdo nas aulas de Educação Física, pois, segundo Gonçalves (2006), os jogos são atividades prazerosas e lúdicas, que contribuem para a aprendizagem de valores humanos e éticos determinados para a formação integral da personalidade e do desenvolvimento motor e intelectual do ser humano e que podem ou não ser acompanhados de regras pré-determinadas.

Entre os jogos e brincadeiras pesquisados estavam:

- PETECA

- Apresentação do jogo e origem:

O jogo com peteca é de origem indígena, e desde antes do descobrimento do Brasil já era um jogo muito praticado pelos índios. Deram o nome de *Pe'teka*, que em tupi significa bater, pois os índios utilizavam uma trouxa de folha cheia de pedras que eram amarradas numa espiga de milho e jogavam esta trouxa de um lado para outro.

A peteca foi difundida no mundo nas Olimpíadas de Antuérpia (1920), quando os atletas brasileiros nas horas vagas brincavam com a mesma. Em 1985 foi oficializada como um esporte. No Brasil tem como origem o estado de Minas Gerais, proveniente dos índios que ali habitavam e utilizavam tocos de madeira e palha amarrados a penas de aves. (COSMO,2009)

- A prática do jogo peteca:

Primeiramente vamos fazer com que os alunos manuseiem a peteca, ou seja, brinquem com a mesma. Batendo na peteca com a mão direita, depois esquerda, alternando, jogando de um colega para o outro, depois em círculos. Logo após introduzir o jogo, dividindo a quadra em duas metades. A altura da rede pode variar dependendo da idade dos participantes. Os jogos podem ser em duplas ou simples. O jogo inicia-se com o saque, em que utilizando as mãos ela é golpeada ao ar para que passe por cima da rede. A peteca deve ser jogada para a outra metade da quadra com um único movimento para devolvê-la. Caso não consiga fazê-lo com apenas um toque é declarado ponto da equipe adversária.

Na atividade proposta buscou levar os alunos para uma reflexão crítica sobre a atividade proposta, verificando o conhecimento que os mesmos tinham em relação à atividade. A regra do jogo da peteca está disponível em <http://www.cbpeteca.org.br/>.

- 5 Marias

- Apresentação do jogo e origem:

Na Grécia eram praticados tanto por moças quanto por rapazes e eram presenteadas as crianças quando essas apresentavam um bom desempenho escolar. Na Grécia era conhecida como *pentha litha* e em Roma de *astragulus*.

Esse jogo também era praticado pelos reis que utilizavam pedras preciosas, marfim ou âmbar e pepitas de ouro. No Brasil, costuma ser jogado com pedrinhas, caroço de frutas, saquinhos cheio de areia.

Além do nome já mencionado, é conhecido também, no país, como jogo das pedrinhas, pipoquinha, 3 marias, jogo do osso, onente, bato, arriós, telhos, chocos e necara.

- A prática do jogo 5 marias:

É jogado de diversas maneiras, dependendo do contexto cultural de cada região. Jogue as peças no chão. Pegue uma, lance para o alto, enquanto pega uma dos quatro que estão no chão e segure a que você lançou com a mesma mão, antes que ele caia no chão. Faça o mesmo com os que ficaram.

Logo em seguida o desafio é pegar de duas em duas, três em três e no final as quatro de uma vez. Lembrando que uma sempre estará no ar. Com uma das mãos forme um túnel. Espalhe as peças e jogue uma para cima e passe as outras para baixo do túnel. Faça isto de duas em duas, três em três, quatro em quatro.

- Regras gerais:

- Joga uma pessoa por vez;
- Quando errar passa a vez para o próximo;
- Quando todos errarem, ou chegarem ao fim do jogo, quem ainda está jogando continua a partir de onde parou.

Sugestões: existem variações na forma de jogar 5 Marias, no link abaixo teremos diferentes formas de realizar o jogo.

<http://criancas.hsw.uol.com.br/cinco-marias.htm>

Buscou-se, através de questionamentos, solicitar aos alunos que expressassem oralmente as sensações vividas durante a aula e quais as modificações nas regras que os mesmos achavam pertinentes.

- O caçador

- Apresentação do jogo e origem:

Conhecido como Barra Bola, Bola Queimada, Cemitério, Mata mata, Mata Soldado, Queimada, Caçador no estado do Paraná e Rio Grande do Sul, Carimba no estado do Ceará e Baleado no estado da Bahia. É muito usado como esporte de preparação para outras modalidades esportivas e muito praticado pelas crianças em diferentes idades e lugares.

- A prática do jogo caçador:

Os participantes são divididos em dois grupos iguais, um de cada lado do campo. O objetivo do jogo é “queimar” os integrantes do time adversário, acertando um a um com a bola até que não sobre ninguém. É queimado quem for acertado e deixar a bola cair no

chão. Essas pessoas viram “prisioneiros” dos adversários e tem que sair da área de seu time e ir para a “prisão” (conhecida também como base), área esta que fica atrás da linha de fundo da quadra do outro time. Quem foi queimado continua jogando, podendo também acertar os adversários ou lançar a bola para sua equipe. Ganha a equipe que conseguir atingir o maior número de adversários ou conseguir queimar todos os adversários (Friedmann, 2004).

- Variações:

- Utilizar simultaneamente duas bolas;
- Utilizar até 3 bases;
- Escolher um aluno para ser o líder da equipe. Se este líder for queimado finaliza o jogo;
- Utilizar garrafas pet colocadas dentro do espaço de jogo. O aluno tem que se proteger e também proteger a garrafa;
- Colocar um gol na base, que deve ser defendido pelos jogadores que foram queimados. A equipe adversária pode queimar ou tentar acertar a bola dentro do gol.

- Regras gerais:

- Todo corpo é quente; ou seja, onde a bola tocar queima (mata);
- Bola vendida não queima;
- A primeira base pode ter mais de uma vida;
- Saiu das linhas limítrofes da quadra, é queimado;
- É queimado, se a bola bater no jogador e depois no chão;
- A pessoa que foi queimada, após ir para a base pode queimar os colegas;
- Pode salvar o colega, ou seja, a bola tocou o colega e o outro segura a bola antes que ela toque o chão, quem foi tocado primeiro não é queimado.

Após as apresentações e vivências das atividades, realizamos uma roda de discussão onde foi solicitado aos alunos relatarem as sensações vividas durante a aula.

Vale ressaltar que a avaliação foi contínua, teve início com o levantamento dos dados do assunto, vivência de diferentes jogos e brincadeiras, pesquisas e finalizando com uma exposição de cartazes e vivência de um circuito de jogos e brincadeiras.



Paralelo à implementação da Proposta Pedagógica na Escola, foram socializadas as atividades on-line com professores da rede pública GTR (grupo de trabalho em rede). O GTR teve início em 08 de agosto de 2015, com 20 participantes de diferentes núcleos do Paraná.

No primeiro momento, após a apresentação, houve a socialização do Projeto de Intervenção Pedagógica, tendo como objetivo a troca de ideias e dos fundamentos teóricos relacionados à temática proposta. Foram várias considerações dadas, sendo possível trocarmos diferentes experiências, o que contribui para enriquecer nossa prática diária.

Ao refletir sobre a relevância da produção didático pedagógica para a realidade da escola pública, foram várias as discussões. Todas as participações dos cursistas foram de grande valia para enriquecer a proposta, a participação e interação aconteceram de forma positiva, o grupo trouxe alternativas e alavancou problemas significantes, referentes ao tema de estudo.

4 CONCLUSÃO

Diante dos resultados encontrados nesse estudo buscou o resgate de jogos e brincadeiras tradicionais a serem inseridas nas aulas. Contribuindo para a formação da cultura corporal, para que as aulas de Educação Física se tornem um espaço onde a criança possa vivenciar atividades diversificadas com o intuito de promover um melhor desenvolvimento motor, cognitivo e social, oferecendo uma base para a prática das atividades corporais que ultrapasse os muros da escola, da tecnologia e potencialize a qualidade de vida.

Nos últimos anos o brincar passou por uma transformação tecnológica e a televisão, computador, vídeo game, celular, passaram a se fazer presentes em todos os lares, ocupando o lugar do brincar tradicional. Não tem como não aderirmos à tecnologia dentro da escola, precisamos fazer uso desse material didático em prol do conhecimento. Porém, precisamos ter claro seu uso como recurso pedagógico, que estimule o gosto e o desejo da aprendizagem, que seja um recurso direcionador da prática pedagógica na busca do conhecimento, não esquecendo que o brincar também deve estar presente nesse contexto. Além disso, é muito importante que a criança conheça os jogos e brincadeiras e que possa ser incentivado a praticá-los, uma vez que lhe possibilitará grande desenvolvimento, lembrando que brincando a criança trabalha a parte motora o que em muitos casos, fica a desejar.

Notou-se, também, que as brincadeiras antes eram atividades espontâneas na vida da criança, o sonho de se receber de presente tanto no natal ou no aniversário uma bola de futebol ou voleibol, uma bicicleta, era um desejo compartilhado pela grande maioria das crianças, encontrar com os amigos para brincar era esperado com alegria, o desenvolvimento de atividades recreativas, de correr, movimentar-se era constante.

Pode-se perceber que vivemos, nesta última década, a explosão tecnológica e a popularização digital. Nesses tempos modernos, crianças e jovens têm utilizado a maior parte de seu tempo sentados em frente ao computador, televisão ou videogame, e na maioria das vezes ficam relutantes em deixar estas atividades por alguns minutos, para fazer outros tipos de atividades. A inclusão digital para essa faixa etária, tem se tornado apenas a inclusão em mídias sociais e sites de relacionamentos, mergulhando-os em um mundo de amizades artificiais.

Tendo em vista o objetivo geral do trabalho, que foi resgatar jogos e brincadeiras que fazem parte da cultura dos alunos e inseri-los na escola, dando-lhes um caráter educativo, e de conhecer a importância dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física, identificando seu valor pedagógico. O trabalho confirmou a importância desse conteúdo nas aulas de Educação Física, pois observamos que alguns jogos e brincadeiras praticadas pelos pais ainda estão presentes no cotidiano de alguns alunos, e que essas atividades têm papel fundamental no resgate cultural que acontece de geração em geração, no convívio familiar e social e na ampliação dos conhecimentos.

REFERÊNCIAS

- ABRAMOVICH, F. O estranho mundo que se mostra às crianças. São Paulo: Summus, 5ª ed., p. 135-155, 1983.
- ALVES, L. R. Gama Game over: jogos eletrônicos e violência. Salvador: L. R. G. Alves, 2004.
- BONTEMPO, E. Brinquedoteca: espaço de observação da criança e do brincar. In: FRIEDMANN A. et al. O direito de brincar - a brinquedoteca. 3. ed. São Paulo: Scritta, 1996. p. 81-86.
- BORBA, Â. M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BEAUCHAMP, J. (org). *Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006
- BRASIL ESCOLA. Origem do Caçador. Disponível em < www.brasilecola.com/educacao-fisica/jogo-queimada.htm> . Acesso em 01 agosto de 2014.
- BRUGHEL, P. Jogos infantis. Disponível em <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/discovirtual/aulas/5331/imagens/bruegel_la.jpg> Acesso em 20 de agosto de 2014.
- BROUGÈRE, G. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 5ª ed., 2001.
- COSTA,C. Como jogar Cinco Marias. Disponível em <<http://criancas.hsw.uol.com.br/cinco-marias.htm>>. Acesso em 01 agosto 2014.
- KETZER, S. A criança, a produção cultural e a escola. In: JACOBY, S. (org.). A criança e a produção cultural: do brinquedo à literatura. Porto Alegre, Mercado Aberto, 2003.
- FRIEDMANN,A. A arte de brincar: brincadeiras e jogos tradicionais. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.
- IMAGENS. Click Grátis. Disponível em: <<http://www.clickgratis.com.br/fotos-imagens/>> Acesso em 15 agosto de 2014.
- LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. Metodologia do Trabalho Científico. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2001.
- MARTINS, G. A. Manual para elaboração de monografias e dissertações. 3 ed. São Paulo: Atlas, 1994.
- MELO, L. ; VALLE, E. O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil. *Psicologia Argumento*, Curitiba, v. 23, n. 40, p. 43-48, jan./mar.2005.
- NETO, C. A. F. Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro: Sprint, 1995.
- OLIVEIRA, P. S. Brinquedo e indústria cultural. Petrópolis: Vozes, 1986.

PATERNOST, V. “ O jogo da linguagem “. In: VENÂNCIO, S. e FREIRE, J. B. (orgs.). *O jogo dentro e fora da escola*. Campinas, São Paulo: Autor associados, Faculdade de Educação Física da UNICAMP, p. 27-36, 2005.

POSTMAN, N. Quando não havia crianças. In: POSTMAN, N. *O desaparecimento da Infância*. Rio de Janeiro: Grapha, p. 17-33, 1999.

RAMOS, D. Jogos eletrônicos, desejo e juízo moral. Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.

_____. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Volume 1: Introdução. Brasília, 1998

SABIN, M. A. C. Jogos e brincadeiras na educação infantil. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2004.

TURKLE, S. A vida no ecrã – a identidade na era da Internet. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

VOLPATO, G. O jogo, a brincadeira e o brinquedo no contexto sócio-cultural criciunense. 1999. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 1999.

VYGOTSKY, L. S. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. Tradução de Maria da Penha Villa lobos. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1988. p.103-117.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.