

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

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA O ENSINO/APRENDIZAGEM NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Sandra Mara Marini¹

Roseli Terezinha Selicani Teixeira²

RESUMO

Entende-se que os Brinquedos e Brincadeiras são uma construção cultural transmitida pela estrutura social (família, associações, comunidades, entre outros) que faz parte da vida das pessoas. A partir destes pressupostos se tem como objetivo proporcionar a vivência dos brinquedos e brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física do Colégio Estadual Monteiro Lobato – EFMNP do município de Colorado/PR. Essa reflexão tem como problemática, despertar nos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental o interesse pelos Brinquedos e Brincadeiras tradicionais e sua relevância no ensino aprendizagem dos elementos da cultura corporal. Utilizando estratégias para resgatar com os 30 alunos do 6º ano A por meio de pesquisa dos Brinquedos e Brincadeiras antigas. E após vivenciá-los foi possível construir conhecimentos de que brincar não é apenas manusear objetos e jogos eletrônicos, e sim desenvolver a criatividade, o raciocínio lógico e a expressão corporal por meio de jogos e brincadeiras antigas.

Palavras-chave: Brinquedos, Brincadeiras, Ensino/aprendizagem

INTRODUÇÃO

A disciplina de Educação Física contempla em suas Diretrizes Curriculares da Educação Básica/DCE o conteúdo estruturante Brinquedos e Brincadeiras. Os Brinquedos e Brincadeiras são uma construção cultural transmitida pela estrutura social (família, associações, comunidades, entre outros) que faz parte da vida das pessoas. Portanto, se faz necessário proporcionar aos alunos a oportunidade de vivenciá-los e acima de tudo estudar a importância dos Brinquedos e Brincadeiras Tradicionais e entender o porquê dos alunos estarem perdendo o interesse por estes.

A Educação Física como disciplina escolar traz para o campo de formação humana na escola, conteúdos que são estruturantes (DCE, 2009), por eles perpassam elementos que articulam estes saberes para ampliar o campo de discussão e aprofundamento teórico às vistas das necessidades humanas.

¹ Professora PDE 2014-09-24

² Professora Doutora da UEM

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Por meio deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor (KISHIMOTO, 2003).

Brincadeiras como 'Cinco Marias', 'Escravos de Jó', 'Amarelinha', 'Pião', 'Cabo de guerra' e tantas outras, aos poucos, foram sendo esquecidas pelas crianças, sendo substituídas pelo computador ou mesmo pela televisão. Os jogos eletrônicos estão sendo o meio mais utilizado pelas crianças e adolescentes como fonte de lazer. O maior problema em decorrência desta substituição é que as crianças e jovens estão brincando de maneira inadequada, pois não há interação entre eles, ficando assim, cada dia mais no sedentarismo, como também não exigem a sua criatividade.

Fazendo uso do conteúdo estruturante Brinquedos e Brincadeiras como despertar nos alunos do 6º ano A do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Monteiro Lobato – EFMNP do município de Colorado/PR o interesse pelos Brinquedos e Brincadeiras Tradicionais e sua relevância no ensino aprendizagem dos elementos da cultura corporal? Essa se constitui em uma questão de partida para o estudo.

Sendo assim, este estudo tem como objetivo proporcionar a vivência dos Brinquedos e Brincadeiras Tradicionais nas aulas de Educação Física do Colégio Estadual Monteiro Lobato – EFMNP do município de Colorado/PR., resgatando por meio de pesquisa os brinquedos e brincadeiras antigas, que já não são usados pelas crianças.

A Educação Física Escolar

A Educação Física Escolar é uma disciplina da grade curricular na Educação Básica, sendo componente obrigatório que segue as diretrizes educacionais, tem por meta promover vivências e experiências motoras aos alunos, portanto, auxilia no desenvolvimento físico, social e cognitivo dos mesmos. Como objeto de estudo para a disciplina de Educação Física as Diretrizes Curriculares da Educação Básica (DCE's), apontam a Cultura Corporal:

O conceito de Cultura Corporal tem como suporte a ideia 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. Assim, um mesmo conteúdo específico, pode ser abordado em diferentes níveis de ensino, desde que se garanta sua relação com aquilo que já foi apreendido, elevando esse conhecimento para níveis mais complexo (PARANÁ, 2008).

Para ampliar a dimensão de seu objeto de estudo, a Educação Física Escolar se utiliza dos Conteúdos Estruturantes propostos nas Diretrizes Curriculares para a Educação Básica, que são o Esporte; os Jogos e Brincadeiras; a Ginástica; as Lutas e as Danças. E a proposta de trabalho neste estudo é sobre o conteúdo estruturante Jogos e Brincadeiras com enfoque nos jogos tradicionais.

Jogos, brinquedos e brincadeiras

Entre as numerosas tentativas de definição ao termo jogo há uma grande divergência, mas 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. Nas 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.

Em relação ao jogo, ao respeitarem seus combinados, os alunos aprendem a se mover entre a liberdade e os limites, os próprios e os estabelecidos pelo grupo. O jogo para além de seu aspecto lúdico pode servir de conteúdo para que o professor discuta as possibilidade de flexibilização das regras e da organização coletiva. As aulas de Educação Física podem contemplar variadas estratégias de jogo. 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 privilegiadas na infância, representam o mundo, como a criança o compreende, é lembrado, contestado, dramatizado, experimentado entre outros. Nelas as crianças podem viver, com menos riscos, e interpretando e atuando de diferentes formas, as situações que lhes envolvem no cotidiano. Desempenham um papel e logo depois outro, seguindo, mas também reorganizando, regras. São momentos de representação e apresentação, de apropriação do mundo (VAZ et al., 2002).

Já o Brinquedo, segundo Kishimoto (2003) pode ser entendido como mecanismo que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o Brinquedo Educativo se materializa 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 sequência, de tamanho e de forma, nos múltiplos Brinquedos e Brincadeiras cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil: 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.

Quanto à designação dos verbos brincar e jogar existe dificuldades na sua utilização. Enquanto no português há uma definição que distingue as duas ações, no inglês e no francês, ambas têm diversos significados, muitos dos quais diferentes da ação lúdica. No inglês, o termo *game* designa o ato de jogar e se refere mais especificamente aos jogos de regras, entretanto, ele pode se confundir e ter o mesmo significado de *play*, que indica o brincar, a ação da brincadeira. A língua francesa designa o termo *jouer* para as ações de brincar e de jogar, não fazendo distinção semântica entre elas. Tanto no inglês quanto no francês, os vocábulos que designam as ações de brincar e de jogar também têm outros significados. Eles também podem ser utilizados para tarefas como representar, tocar instrumentos e uma gama imensa de atividades, diferentes da ação lúdica (CORDAZZO e VIEIRA, 2007).

A palavra em português que indica a ação lúdica infantil é caracterizada pelos verbos brincar e jogar, sendo que brincar indica atividade lúdica não estruturada e jogar, atividade que envolve os jogos de regras propriamente ditos. Quanto à função

do Brinquedo, Brougère e Wajskop (1997) esclarecem que ele tem um valor simbólico que domina a função do objeto, ou seja, o simbólico torna-se a função do próprio objeto. Um cabo de vassoura pode exemplificar esta relação entre função e valor simbólico. A função de um cabo de vassoura pode mudar nas mãos de uma criança que, simbolicamente, o transforma em um cavalo. Portanto, a função do Brinquedo é a Brincadeira. O Brinquedo tem como princípio estimular a Brincadeira e convidar a criança para esta atividade. A Brincadeira é definida como uma atividade livre, que não pode ser delimitada e que, ao gerar prazer, possui um fim em si mesma.

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 Escolar, o Jogo habitualmente se classifica em popular, folclórico e tradicional. Estas denominações geram algumas dificuldades no entendimento dos professores e dos alunos sobre a essência de cada um deles. Mesmo que estes termos tenham surgido em diferentes contextos históricos e representavam coisas distintas, atualmente não há como distingui-los, pois todas estas expressões se remetem à preservação das tradições pela coletividade, como uma cultura de origem anônima e espontânea (SANTOS, 2012).

Os Jogos enquanto compreendidos como elementos culturais, são transmitidos e ensinados de geração a geração, sendo assim denominados como Jogos Tradicionais. A este respeito, ainda para Santos (2012) apesar de a tradição ser transmitida de geração a geração, está sujeita a alterações quanto à forma e ao conteúdo devido ao processo de disseminação de 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 ocorre também com os Jogos, pois sofreram alterações no decorrer da história, a 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.

Cascudo (2001) mostra 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. Esse fato é corroborado com Santos (2012, p. 57) que entende o Jogo “Como elemento integrante da cultura e como produtor dela, precisa estar contemplado nas organizações curriculares da área de Educação Física”.

Alguns Brinquedos e Brincadeiras Tradicionais e suas Características

Atividades genuínas das Brincadeiras e Brinquedos Tradicionais e suas origens que poderão servir de base e apoio para a prática e vivência das mesmas.

‘CINCO MARIAS’

Número de participantes: dois ou mais.

Material necessário: cinco pedras ou cinco saquinhos cheios de arroz ou outro grão.

Local ou onde brincar: calçada, quintal, praça, dentro de casa, salão de festas.

Regras ou como se brinca: existem várias formas para brincar com esse jogo. Todas exigem muita agilidade e velocidade dos participantes. Uma das mais comuns é o jogador lançar todas as ‘marias’ para o alto e deixá-las onde caírem. Ele escolhe uma das ‘marias’, lançando-a novamente para cima. Enquanto isso deve recolher outro saquinho do chão e, com a mesma mão, apanhar o que foi lançado ainda no ar.

Na rodada seguinte, as cinco ‘marias’ são jogadas mais uma vez, mas, neste turno, o jogador terá de recolher dois saquinhos, além da ‘maria’ ainda no ar – sempre usando uma só mão. Dica: crie novas regras e desafios para o jogo, combinando quantos saquinhos devem ser apanhados.

Outra maneira de brincar é quicando uma bolinha de tênis e recolhendo, uma a uma, as ‘marias’ do chão, o mais rápido possível. Esta brincadeira também se chama: cinco saquinhos, cinco pedrinhas, pipoquinha, cinco pedras, saquinhos.

Benefícios: estimula à coordenação motora, a agilidade, a lateralidade, a velocidade.

‘ESCRAVOS DE JÓ’

Número de participantes: quatro ou mais.

Material necessário: pedrinhas os objetos pequenos.

Local ou onde brincar: parque, quintal, praça, dentro de casa, salão de festas.

Regras ou como se brinca: os jogadores sentam em círculo, cada um com uma pedrinha ou outro objeto pequeno, que será passado de um integrante para o outro em uma coreografia de vai e vem seguindo o ritmo da música “Escravos de Jó”:

Escravos de Jó jogavam caxangá (os jogadores vão passando as pedras um para o outro do lado direito, de forma que cada jogador fique sempre com uma pedrinha só). Tira, (cada um levanta a pedra que está em suas mãos) põe, (colocam a pedra de novo no chão) deixa ficar (apontam com o dedo para a pedra no chão).

Guerreiros com guerreiros fazem zigue, (colocam a pedra na frente do jogador à direita, mas não soltam), zigue, (colocam a pedra à frente do jogador à esquerda, mas não soltam), zá (colocam a pedra à frente do jogador à direita novamente).

Dicas: faça a mesma coreografia com os participantes em pé; no lugar da pedra, eles devem usar os próprios pés. Use duas pedrinhas em vez de uma. Para familiarizar a criança com os conceitos de dar e receber sugira o uso do Brinquedo favorito de cada um no lugar das pedras.

Benefícios: estimula a atenção, a concentração, a cooperação, a coordenação motora, a linguagem, a memória, o ritmo.

‘AMARELINHA’

Número de participantes: um ou mais.

Material necessário: giz e um marcador para cada participante.

Local ou onde brincar: calçada, quintal, praça, praia, quadra de esportes.

Regras ou como se brinca: desenhe o diagrama com o giz sobre a calçada ou asfalto. O traçado tradicional é um retângulo grande dividido em dez retângulos menores – as ‘casinhas’ – numerados de 1 a 10. Na parte superior do diagrama, faça uma meia-lua e escreva a palavra ‘Céu’.

Para jogar, fique atrás da linha do início do traçado – do lado oposto à palavra ‘Céu’ – e atire o marcador na casinha que não poderá ser pisada, começando pelo número 1. Atravesse o resto do circuito com pulos alternados nos dois pés e em um

pé só. Ao chegar no 'Céu', faça o caminho de volta do circuito, pegue o marcador – sem pular na casa onde ele está – e volte para trás do traçado. Depois jogue o marcador na próxima casinha e assim sucessivamente. Se errar, será a vez do próximo jogador. Vence quem completar todo diagrama primeiro.

Dica: para inovar, faça circuitos em formatos diferentes, como caracol ou retângulos maiores. Para as crianças mais novas, os circuitos podem ser menores e podem ser feitas exceções – como, por exemplo, permitir que elas pulem com os dois pés em todas as casas. Esta Brincadeira também se chama: academia, maré, pular macaco, macaca, avião, sapata.

Benefícios: estimula o equilíbrio, a agilidade, a coordenação óculo manual.

'PIÃO'

Número de participantes: um ou mais.

Material necessário: um pião.

Local ou onde brincar: parque, quintal, praça.

Regras ou como se brinca: são duas as principais formas de brincar com o pião. No jogo sem desafios, os participantes apenas mostram suas habilidades botando o pião para rodar.

Para isso, enrola-se a corda no pião segurando uma ponta do barbante e lançando o brinquedo no chão. A ação é mais complicada do que parece e dificilmente se obtém êxito nas primeiras tentativas. Já os mais experientes exibem o domínio sobre o brinquedo colocando o pião para rodar na palma da mão ou na unha do dedo e o pegando no chão.

No Jogo com desafio, os participantes desenham um círculo no chão e todos precisam arremessar seus piões no centro do círculo. Quem não conseguir, deita o seu pião dentro do círculo. Os piões deitados são disputados pelos outros jogadores que conseguirem atingir o centro do círculo.

Esta Brincadeira também se chama: pinhão, carapeta, carrapeta.

Benefícios: estimula a coordenação motora, a concentração, a atenção, a agilidade.

'CABO DE GUERRA'

Número de participantes: quatro ou mais.

Material necessário: corda, pedaço de pano ou fita, vareta.

Local ou onde brincar: calçada, quintal, praça, quadra de esportes, salão de festas.

Regras ou como se brinca: Divida os participantes em duas equipes, procurando equilibrá-las em número e força. Marque o centro da corda com um pedaço de pano ou fita, posicionando-o sobre uma marcação no chão que pode ser feita com uma vareta ou giz.

Com os integrantes enfileirados, cada equipe deverá puxar uma das pontas da corda. Não se esqueça de deixar um espaço com cerca de 1,5 metros de corda livre no meio. O primeiro time que conseguir puxar pelo menos um dos adversários para frente da linha central será o vencedor.

Dica: com crianças menores, a alternativa pode ser o cabo de guerra no círculo. Faça um círculo com uma corda ou um varal e coloque panos e fitas em volta dele a uma distância 3 metros ou mais de acordo com o número de participantes. Cada jogador ficará de frente para o seu pano segurando a corda com uma das mãos. Vence quem alcançar o seu alvo primeiro sem soltar a corda. Esta brincadeira também se chama: corda, jogo de corda.

Benefícios: estimula a agilidade, a cooperação, a coordenação motora, a força, a resistência, a socialização, o condicionamento físico.

METODOLOGIA

Essa pesquisa se caracteriza como de campo, de cunho qualitativo. Lakatos e Marconi (1991, p.186) afirmam que a pesquisa de campo tem como finalidade “[...] conseguir informações e/ou conhecimentos a respeito de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou acerca de uma hipótese, que se queira comprovar, ou ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles”. O instrumento utilizado foi um questionário misto cujos dados foram tratados a partir da estatística descritiva e análise de conteúdo.

A pesquisa envolveu 30 alunos do 6º ano A do Ensino Fundamental no Colégio Estadual Monteiro Lobato em Colorado/PR, e foi submetida à três ações, sendo a primeira realizada na semana pedagógica de 2015, onde foi apresentada a proposta da produção didática pedagógica “Brinquedos e Brincadeiras Tradicionais e sua Contribuição para o Ensino/Aprendizagem nas Aulas de Educação Física” aos professores, equipe pedagógica, direção e funcionários do estabelecimento. A segunda ação desenvolvida foi apresentar ao 6º ano A do Ensino Fundamental, do período da tarde, o cronograma de ações elaborado, informações sobre o plano de trabalho e a metodologia de ensino utilizada para aplicação desse conteúdo. A

terceira ação foi a execução das aulas sistematizadas, sendo realizadas duas vezes por semana.

APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

A unidade didática foi sistematizada, por meio de rodas de conversa, listagem dos Brinquedos e Brincadeiras (confeção de cartazes), questionário com os pais e avós, vivência dos Brinquedos e Brincadeiras e 'Rua de Recreio'. Inicialmente realizou-se rodas de conversas (Quais os Brinquedos preferidos?) e (Qual a Brincadeira preferida?), os alunos foram divididos em grupos de quatro sujeitos, o resultado das discussões dos grupos foram listados em cartazes, que foram fixados na sala e em sequência se escolheu dentre os Brinquedos e Brincadeiras já conhecidos dos alunos, três Brincadeiras para vivenciarem.

Elegeram-se as Brincadeiras/Brinquedos 'lenço atrás', 'alerta' e 'elástico' para serem praticadas, e, durante o desenvolvimento das Brincadeiras se propôs aos alunos que realizassem adaptações e mudanças nas regras buscando variações, procurando uma aprendizagem mais significativa.

Ao vivenciar Brinquedos e Brincadeiras Tradicionais nas aulas se faz com que retorne para a escola e para o aluno atividades que fazem parte do acervo histórico da sociedade, quase sempre esquecidos ou ignorados pelo trabalho na escola. Assim, ao se inserir Brincadeiras nas aulas, fonte de alegria e prazer se tem como consequência, serem estas fortes aliadas ao trabalho do professor. O aluno sendo colocado diante de situações lúdicas aprende a estrutura lógica das Brincadeiras, o que resulta em desenvolvimento de novas estruturas cognitivas.

Em sequência foi solicitado aos alunos que levassem para casa um questionário com a intenção de realizar uma pesquisa junto as suas famílias sobre as Brincadeiras e Brinquedos do seu tempo de infância. Com a posse do resultado das pesquisas se procedeu a análise dos dados coletados.

Ao questionar aos pais e/ou responsáveis sobre a diferença das Brincadeiras atuais em comparação com as de sua infância, a totalidade dos entrevistados (100%) responderam que sim, há muita diferença, e, em sua maioria justificaram ao advento da criação dos brinquedos eletrônicos e da Internet como causas que conduzem as crianças a brincarem individualmente e mais dentro de casa. Como citou um dos entrevistados *'Na minha infância, brincávamos quase sempre na rua e no quintal, estávamos sempre juntos. Hoje há muita tecnologia'*.

Assim se pode afirmar que para os entrevistados, são os Brinquedos e as Brincadeiras em grupo as mais importantes e marcantes durante sua infância, e que comparado aos dias atuais as mesmas estão mais individualizadas.

As Brincadeiras Tradicionais fazem parte do universo infantil, parte da cultura popular é trazida em união, pois são transmitidas verbalmente, guardam a produção mística de um povo de um período histórico, estando sempre em mudança, adicionando criações de novas gerações que venham a substituí-las (KISHIMOTO 2003).

Tanto as Brincadeiras realizadas em grupo quanto sozinhas auxiliam o desenvolvimento cognitivo e sócio-afetivo, constituindo-se num excelente auxiliar no processo de ensino/aprendizagem.

Segundo Kishimoto (2006), a tradicionalidade e universalidade característica das brincadeiras nos demonstram que mesmo povos antigos como os gregos também brincavam de amarelinha, soltar pipa, jogos com pedrinhas, brincadeiras que até hoje são vivenciadas pelas crianças. As brincadeiras conservam muitas vezes seu fundamento inicial por conta de sua expressão ser oral, sendo propagadas de geração em geração, de forma simples, conservando assim a cultura infantil.

Com relação à quais Brincadeiras e Brinquedos eram praticados quando eram crianças, os pais citaram 31 brincadeiras, e para melhor visualização se optou em dividir em cinco categorias. Algumas dessas Brincadeiras podem até ser do conhecimento das crianças na atualidade, mas muitas delas caíram no esquecimento ou são pouco vivenciadas, e, acontece o mesmo quanto a construção do próprio Brinquedo: 'carinho de rolimã', 'estilingue', 'cinco marias', entre outros, como podemos observar abaixo.

1. Brincadeiras e Brinquedos que os pais ou responsáveis realizavam durante a infância.

CATEGORIAS	BRINCADEIRAS
Expressão Corporal	Estátua (3%), Mímicas (3%), Rodas Cantadas/Ciranda (43%).

Corrida	Pega-pega (13%), Lenço atrás (10%), Polícia e Ladrão (7%), Alerta (17%), Barata pé no alto (3%), Betes (50%).
Esconder	Esconde-esconde (30%), Pé na bola (3%), Pé na lata (40%).
Alternativos	Bola de gude ou Burquinha (7%), Queimada (20%), Peteca (17%), Amarelinha (30%), Pular corda (32%), Passa anel (17%), Cinco marias (30%), Escolinha (3%).
Brinquedos	Casinha (17%), Boneca (30%), Carinho de rolimã (7%), Jogos de tabuleiro / damas / trilha (7%), Estilingue (3%), Jogo de panela e fogão (7%), Pião (17%), Bola (20%), Bambolê (3%), Bicicleta (3%), Carrinho/caminhão (3%).

No processo de ensino-aprendizagem é muito relevante o professor estimular o aluno a brincar, jogar, cantar, dramatizar e outras atividades. Isso irá auxiliar ao aluno a tomar decisões, a ser criativo e desenvolto e a conquistar seu espaço junto ao grupo. No ato de brincar se interpreta diferentes papéis, se assume responsabilidades e se desenvolve atitudes de respeito, além de uma disciplina favorável para a vida em sociedade. As Brincadeiras propiciam o desenvolvimento afetivo, promovem a aproximação dos companheiros, despertam afinidades e proporcionam constatar a importância de se cultivar amizades.

Ao serem questionados sobre com quem brincavam e qual a frequência, uma grande maioria (98%) respondeu que brincava com irmãos e amigos praticamente todos os dias da semana. O que demonstra a preferência por Brincadeiras em

grupo, e também por conta do número de integrantes das famílias que eram maiores em relação a irmãos, primos, tios, se comparados às famílias de hoje.

Há uma infinidade de Jogos, Brinquedos e Brincadeiras que ultrapassaram o tempo e permanecem vivos na memória de todos. As Brincadeiras antigas trazem, em seu acervo cultural, suas técnicas e regras, que são transmitidas de uma geração para outra pelos pais e avós. Incluso vem a recuperação da convivência, da ternura, dos momentos felizes, da história de vida através dos tempos.

Dos entrevistados 58% consideram que o motivo para que as Brincadeiras Tradicionais não sejam frequentemente vivenciadas atualmente, é o pouco incentivo, como relatado por um dos responsáveis *'Falta maior incentivo para as brincadeiras tradicionais, hoje as crianças preferem vídeo game, computador, internet e acham as brincadeiras antigas sem graça [...]'*. No entanto, 12% afirmam que falta tempo para as crianças, que hoje em dia têm muitos afazeres, entre eles, as aulas diversas, cursos e treinos, faltando tempo para brincar ou vivenciar os Brinquedos e Brincadeiras Tradicionais. Para 10% falta espaço próprio para prática e vivência destes, e, outros 8% indicam a falta de divulgação como responsável pela diminuição destas atividades. Como demonstrado neste relato de um entrevistado *'Falta espaços próprios e incentivos dados por professores, como também maior participação de pais, avós ou de quem cuida das crianças'*. E por fim 12% apontaram serem reduzidas ou até mesmo nulas as oportunidades para se conhecer e praticar Brincadeiras Tradicionais.

As Brincadeiras apresentadas ressaltam a importância da manutenção e da valorização do lúdico e das Brincadeiras antigas, como forma de reconhecimento da cultura e como uma oportunidade de vivenciá-las que a maioria desconsiderava. Brougère (1998) define cultura lúdica como sendo conjunto de regras com significados próprios do jogo onde o jogador obtém e domina o âmbito de seu jogo, é um conjunto de mecanismos que permitem tornar o jogo possível, pertinente ao meio e a cultura onde a criança esta inserida, para assim aclimatá-la ao jogo.

As Brincadeiras e Brinquedos escolhidos pelos alunos dentre as citadas por seus responsáveis para serem vivenciadas foram 'pular cordas', 'betes' e 'pé na lata', para tanto, foram seguidas as regras das Brincadeiras descritas no questionário, e, logo após se acrescentaram variações das regras para oportunizar maior socialização e desenvolvimento da criatividade.

Trazer para a atualidade os Brinquedos e Brincadeiras Tradicionais possui inúmeras vantagens, mas também, apontam para alguns problemas, as Brincadeiras são fortemente relacionadas à vida dos adultos e à época em que aconteceram, assim como às condições ecológicas, áreas livres, praças e ruas sem trânsito. Fazendo com que se promovam adaptações à situação atual, mas sempre procurando manter a essência lúdica e o benefício para o desenvolvimento total dos alunos.

Professores e pais precisam ter percepção clara quanto à necessidade dos Brinquedos, Brincadeiras e/ou Jogos para a criança, pois trazem enorme colaboração ao desenvolvimento da habilidade de aprender a pensar. Ao brincar, ela fica livre para explorar, brincar ou jogar em seu próprio ritmo, se autocontrolando. A importância de se inserir e utilizar os Brinquedos, Jogos e Brincadeiras na prática pedagógica se encontram na promoção da aprendizagem. A brincadeira traz enormes contribuições para o desenvolvimento do raciocínio lógico dedutivo.

As Brincadeiras, Brinquedos e o Jogo como promotores de aprendizagem e do desenvolvimento devem ser considerados nas práticas escolares como importante auxílio para o ensino e aprendizagem, já que se colocando o aluno diante de situações de jogo pode vir a se mostrar como uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola.

Com a intenção de ampliar o acervo dos Brinquedos e Brincadeiras Tradicionais existentes oportunizou-se o conhecimento das características das Brincadeiras e Brinquedos: 'cinco marias', 'amarelinha', 'pião', 'cabo de guerra' e 'escravos de jó', por meio de informações escritas, orais, figuras e slides. Também, se disponibilizou a confecção dos materiais necessários para vivenciá-los.

Afirma (MALUF, 2008, p.21) que 'Toda criança que participa de atividades lúdicas adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável', pois ao ter a oportunidade de vivenciar as Brincadeiras Tradicionais conhecendo suas características, sua origem e os benefícios que estas proporcionam os alunos aprende de forma mais prazerosa.

A construção do próprio Brinquedo e a vivência das Brincadeiras antigas oportuniza ao aluno grande prazer, como ratifica Amado (2008), a confecção dos Brinquedos populares, realizada pelas próprias crianças, num exercício contínuo de colaboração mútua e baseada num conhecimento que é transmitido entre as gerações, colabora para manter o patrimônio cultural ao longo dos tempos.

A aprendizagem feita por meio de Brinquedos e Brincadeiras é muito mais fácil e eficiente. A Brincadeira em si possui componentes do cotidiano, e o envolvimento desperta o interesse de quem brinca, que se torna sujeito dinâmico no processo e a confecção dos próprios Brinquedos se mostra muito mais emocionante do que apenas brincar. Muitas Brincadeiras ganham motivação especial quando a criança confecciona o Brinquedo.

Para difundir a importância dos Brinquedos e Brincadeiras Tradicionais organizou-se a Rua de Recreio com Brinquedos e Brincadeiras do passado, onde os alunos do período matutino e vespertino vivenciaram junto aos alunos do 6º ano A do Colégio Estadual Monteiro Lobato – EFMNP, o prazer de participar das ‘estações’ oferecidas.

Vivenciar as Brincadeiras e Brinquedos do passado se torna uma grande necessidade, conhecê-los e ofertá-los se constitui em material muito significativo para o conhecimento e a preservação de nossa cultura. Do mesmo modo que outras manifestações da cultura popular, os Brinquedos e Brincadeiras sofrem constantes transformações por nem sempre haver registros escritos, por comporem uma obra de elaboração coletiva, por serem transmitidos verbalmente, de forma expressiva ou por meio de gestos, de geração em geração, inclusive com risco de desaparecerem.

Os Brinquedos e as Brincadeiras Tradicionais são prazerosos e essenciais para o desenvolvimento integral dos alunos. Possibilitar revivê-los por meio de uma adequação às condições atuais (espaços e materiais diferentes), durante as aulas e em momentos de interação como a Rua de Recreio, possibilita diagnosticar necessidades e interesses dos diferentes grupos de alunos, bem como, contribuir para o melhor relacionamento interpessoal e para o desenvolvimento do raciocínio e de aprendizagens específicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As vivências práticas realizadas na intervenção pedagógica possibilitam o resgate dos Brinquedos e Brincadeiras muitas vezes esquecidos ou deixados de lado em detrimento de outras práticas corporais. Assim, nesse estudo se busca contribuir com a construção de novos saberes a partir de conhecimentos socialmente construídos.

Os Brinquedos e Brincadeiras Tradicionais podem facilitar o processo de ensino-aprendizagem, e ainda, oferecerem prazer, serem interessantes e

estimulantes. O Jogo sendo um ótimo recurso didático ou estratégia de ensino para os professores, também, vem a ser um rico instrumento para a construção do conhecimento.

Em função deste estudo se observou que ao aplicar as ações propostas envolvendo Jogos, Brinquedos e Brincadeiras Tradicionais, se possibilitou aos alunos a busca de novos significados, novas possibilidades de apropriação da cultura corporal e desenvolvimento da criatividade e interação entre os envolvidos no processo de aprendizagem.

A aprendizagem por meio de Brincadeiras e Brinquedos, como os vivenciados na intervenção pedagógica: a 'amarelinha', 'betes', 'pular corda', e outros permite que o aluno faça desse processo algo interessante e até divertido. Neste sentido se verificou três aspectos que por si só justificam a importância dos Brinquedos, Brincadeiras e do Jogo nas aulas. São eles o caráter lúdico, o desenvolvimento de técnicas intelectuais e a formação de relações sociais.

Brincadeiras, Brinquedos e Jogos além de serem divertidos dando destaque ao lúdico, quando usados pedagogicamente, auxiliam os alunos na criação e popularização de conhecimentos, oportunizam interação entre os jogadores e promovem o trabalho em equipe. A utilização de Brincadeiras se destaca como um recurso importante a ser construído e explorado com os alunos, vindo a crescer positivamente no processo de ensino e aprendizagem.

Os Brinquedos, as Brincadeiras e os Jogos utilizados de forma adequada e com mediações por parte dos professores, certamente, se acrescentam à educação como um agente transformador a mais, enriquecendo as aulas de forma divertida e animada, pois também se aprende brincando e com muito mais prazer.

As Brincadeiras, como proposta pedagógica em sala de aula, favorece o relacionamento e a interação entre os alunos. Ao brincar, se estabelecem decisões, se resolvem conflitos, se vencem desafios, se descobrem novas alternativas e se criam novas possibilidades. As Brincadeiras passam a ter mais significado quando se proporciona um trabalho coletivo de ajuda mútua e socialização. Isso oportuniza aos alunos construir as Brincadeiras, decidirem as regras, mostrarem como se Brinca, perceberem seus limites, os direitos e deveres, aprenderem a conviver e a participar, mantendo sua individualidade e respeitando o outro. Resumindo, por meio de Brincadeiras o aluno desenvolve a capacidade de perceber suas atitudes de cooperação. É, também, na atividade lúdica que se pode conviver com os diferentes

sentimentos que fazem parte da realidade interior. Aprende-se na Brincadeira a se conhecer melhor e a admitir a presença do outro, constituindo relações emocionais e estabelecendo relações sociais.

Na perspectiva pedagógica, notamos que as Brincadeiras auxiliam os alunos a formar conceitos, associar ideias, fazer relações lógicas, desenvolver a expressão oral, fortalecer habilidades sociais e sistematizar seu próprio conhecimento, atestando ser esse o papel das Brincadeiras como instrumento que propicia o desenvolvimento da aprendizagem. É brincando e jogando que se desenvolve a atenção e a afetividade e se desenvolvem as potencialidades.

Aos professores e profissionais este estudo poderá auxiliar nas suas práticas pedagógicas futuras ao lidarem com crianças e jovens onde poderão utilizar as Brincadeiras aqui destacadas, bem como criarem novas abordagens para as vivências que levem em conta a promoção de atividades lúdicas no desenvolvimento social dos alunos e na manutenção da cultura infantil, e, por fim poderá suscitar novas pesquisas nesse campo de conhecimento.

REFERÊNCIAS

AMADO, J. Brinquedos populares um patrimônio cultural da infância. In. DEBORTOLI, J.A.O.; MARTINS, M.; MARTINS, S. (Orgs.). **Infâncias na metrópole**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008. p. 87-127.

Brincadeiras. **Cinco marias**. Disponível em:

<http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/cincomarias/4e42e5b53cb3176863000020.html>. **Escravos de Jó**. Disponível em:

<http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/escravos-de-jo/4e3ed0903cb317686300000d.html>. **Amarelinha**. Disponível em:

<http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/amarelinha/4e3b1e4a3cb3176863000001.html>. **Pião**. Disponível em:

<http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/piao/4e4302d13cb3176863000039.html>. **Cabo de guerra**. Disponível em: <http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/cabo-de-guerra/4e3d7cbf3cb3176863000008.html>. Acesso em 25/08/2014.

BROUGÈRE, G.; WAJSKOP, G. **Brinquedo e cultura**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1997.

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

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. In: **ESTUDOS E**

PESQUISAS EM PSICOLOGIA, UERJ, RJ, v. 7, n. 1, p. 92-104, abr. 2007.

Disponível em: <http://www.revispsi.uerj.br/v7n1/artigos/pdf/v7n1a09.pdf>. Acesso em 26/05/2014.

DEBORTOLI, J.A.O. Imagens contraditórias das infâncias: crianças e adultos na construção de uma cultura pública e coletiva. In: DEBORTOLI, J.A.O.; MARTINS, M.; MARTINS, S. (Orgs.). **Infâncias na metrópole**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Maria de Andrade. **Fundamentos de Metodologia científica**. 3. Ed. São Paulo: Atlas, 1991.

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

_____. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 2006, p. 13-43.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para a Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Petrópolis, Vozes, 2008.

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

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

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.

100 Brincadeiras IG

Disponível em:

<https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=8&ved=0CD8QFjAH&url=http%3A%2F%2Fdelas.ig.com.br%2Ffilhos%2Fbrincadeiras%2Fpiao%2F4e4302d13cb3176863000039.html&ei=YI77U8-HBsi-sQTZ7YGACA&usq=AFQjCNE-iENu3azAmW2GfibfHx00e0fZzA>

Acesso em 25/08/2014.