

O BRINCAR LIVRE E ESPONTÂNEO: RESGATANDO BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

SANTOS, Gabriela Alves dos¹

CHAGAS, Maria Verônica da Silva²

JESUS, Rosana de³

PEREIRA, Lana Gomes⁴

RESUMO: A presente pesquisa compreende um estudo de abordagem qualitativa em que buscamos tratar da temática, o brincar livre e espontâneo através de brincadeiras tradicionais. Contemplamos os princípios da pesquisa-ação, numa perspectiva de ação-reflexão-ação, a fim de criar a partir desta reflexão uma mudança pedagógica e procedimental dos educadores quanto à temática. Tivemos como autores de base Kunz (2015); Darido; Rangel (2011) e Friedmann, (1996) com os elementos teóricos e práticos da abordagem pedagógica da educação física crítico emancipatória que nortearam nossas ações e reflexões. Realizamos oficinas práticas a fim de desenvolvermos o objetivo de aprendizagem que buscou desenvolver aspectos físicos, a afetividade e a interação dos alunos a partir de brincadeiras tradicionais. Nossos instrumentos de coleta foram: plano de ensino, planos de aula, questionário e relatórios de análise de intervenção. Nossa população foram turmas do 4º e 5º ano de uma escola básica no município de Itajaí - SC, tendo 46 alunos da turma a e 26 alunos da turma b, com faixa etária entre 8 e 10 anos. Os dados coletados foram analisados numa dimensão qualitativa e identificamos que brincadeiras tradicionais utilizadas como conteúdo proporcionam uma prática pedagógica diferenciada, que por ser um conteúdo prazeroso possibilita uma maior participação e assimilação por parte dos alunos para assim serem trabalhados aspectos físicos e emocionais de forma livre e espontânea.

PALAVRAS-CHAVE: Brincadeiras Tradicionais. Brincar Livre e Espontâneo. Movimentar-se no Ensino fundamental. Educação Física Escolar.

ABSTRACT: A search Gift compreende hum Qualitative Approach to Study What we seek TREAT thematic Playing Free and spontaneous through Traditional games. We contemplate OS Principles of Action Research, a Action-Reflection-Action Perspective, an End of CREATE FROM THIS A pedagogical reflection and procedural change educators Regarding the theme. As we Kunz base of Authors (2015); Darido; Rangel (2011) and Friedmann (1996) with the theoretical elements and Practical pedagogical approach to critical Physical Education emancipatory que guided Actions and Our Reflections. We conduct workshops End Practices develop

¹ Acadêmica do curso de Educação física, UNIVALI, gabrielinha27@hotmail.com.

² Acadêmica do curso de Educação física, UNIVALI, ve_may11@hotmail.com.

³ Professora do curso de Educação física, UNIVALI, Mestrado em Sociologia das Organizações, Universidade Técnica de Lisboa, UTL, rosanadejesus@bol.com.br.

⁴ Professora do curso de Educação Física da UNIVALI, Mestrado em Educação Física, UFSC, lanagp77@yahoo.com.br.

the Learning Objective What sought to develop physical aspects, affectivity and interaction of students from traditional games. OUR Collection Instruments Were: Teaching Plan, Lesson Plans, Survey and Intervention Analysis Reports. Our population Were classes of 4th and 5th year of a primary school in the city of Itajaí - SC, tendon 46 students of class A and 26 students of the class B, aged between 8 and 10 years. Data collected the NUMA Were analyzed qualitative dimension and identified que Traditional games used as content provide a differentiated pedagogical practice, que BY be pleasurable hum content allows greater participation and assimilation BY part of paragraph Students SO Being worked Physical Aspects and emotional form free and Candid.

KEYWORDS: Traditional Play. Play Free and Spontaneous. Move Elementary School. School Physical Education.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo tem por finalidade analisar os dados obtidos por meio do Estágio obrigatório no curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI), realizado em uma escola básica no município de Itajaí, com as turmas do 4º e 5º ano do ensino fundamental.

No decorrer das nossas experiências acadêmicas, sobretudo ao cursarmos disciplinas como manifestações lúdicas, vivenciamos e passamos por diversas experiências por meio de jogos e brincadeiras para o desenvolvimento global da criança, observando a importância destes como conteúdo da Educação Física. Então, optamos por trabalhar com jogos e brincadeiras tradicionais, pois acreditamos que atualmente a evolução tecnológica, o aumento da violência e a diminuição dos espaços de lazer, fez com que a criança acabasse substituindo as brincadeiras tradicionais por jogos de vídeo game, computadores, culminando em um estilo de vida sedentário.

O espaço de brincar, que tradicionalmente se dava na rua, houve um recuo: brincar na rua é um risco; dentro de casa, o espaço é muito limitado. Alternativamente, os condomínios dos apartamentos têm surgido como um novo espaço de jogo e troca entre as crianças, no clube, espaço privilegiado de algumas poucas crianças, o lúdico tem mais chance de acontecer, então, na escola, o pátio é a principal “testemunha” do jogo infantil (FRIEDMANN, 1996, p. 15).

A história nos mostra que jogos e brincadeiras estão presentes desde a antiguidade, passando de geração por geração, podendo ter algumas modificações nas regras, mas mantendo sua base. Para Darido e Rangel (2011, p. 161) "a Educação Física, ao considerar o jogo conteúdo, colabora para que o mesmo

continue a ser transmitido de geração a geração, alicerçando esse patrimônio cultural tão importante para a humanidade”.

Ainda hoje o jogo é o principal conteúdo abordado nas escolas, porém é trabalhado visando à técnica e repetição de movimentos, deixando de lado o significado e os valores contidos nos jogos de brincadeiras.

Analisando o cenário da Educação Física, podemos perceber que os jogos de uma forma ou de outra sempre estiveram presentes no interior da escola, sobretudo nas últimas décadas, com a presença marcante do jogo esportivo. Mas esta presença esteve quase exclusivamente ligada ao saber fazer, ao executar, e não, por exemplo, a compreender o papel dos jogos na construção do patrimônio cultural. Ou seja, os alunos eram (ainda são) estimulados a praticar os jogos, e não a compreender os significados e os valores que estão por trás deles (DARIDO; RANGEL, 2011, p. 163).

O brincar é uma forma autônoma e espontânea da criança se expressar e satisfazer seus interesses e necessidades e por ser algo prazeroso, desperta a curiosidade das crianças, estimula a criatividade, a imaginação, a interação, o movimento, influenciando no desenvolvimento infantil. Através das brincadeiras o aluno descobre o mundo e a si mesmo, cria, vivencia novas experiências, toma iniciativas, expressa seus sentimentos, desperta a curiosidade e explora.

Todo ser humano tem uma inerente necessidade de “Se-movimentar”. A criança sabe muito bem disto e busca incessantemente atender a esta necessidade básica e que realiza de melhor forma no brincar. O brincar pode ser o ato mais espontâneo, livre e criativo e por isto possibilita um momento privilegiado para o desenvolvimento integral de seu ser (KUNZ, 2015, p. 14).

Os jogos e as brincadeiras tradicionais tem uma grande importância na educação física, pois favorecem o desenvolvimento global do aluno, trabalhando não só sua capacidade física, mas também a sua cognição, emoção e trabalho em equipe. Os jogos e brincadeiras possibilitam a mudança de regras, a confecção do próprio brinquedo, o resgate de brincadeiras e da história dos pais e avós dos alunos e até mesmo dos próprios alunos, o que desperta o interesse do aluno, sua motivação, se tornando uma atividade divertida. Para Friedmann (1996, p. 43), “o jogo tradicional faz parte do patrimônio lúdico-cultural infantil e traduzem valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos. Seu valor é inestimável e constitui, para cada indivíduo, cada grupo, cada geração, parte fundamental da sua história de vida”.

Levando em consideração os aspectos acima citados, cientes da importância dos jogos e brincadeiras tradicionais, formulamos o seguinte problema de pesquisa: como desenvolver os aspectos físicos, a afetividade e a interação dos alunos do 4º e 5º ano de uma escola no município de Itajaí através de jogos e brincadeiras tradicionais?

Para buscar a resposta a este questionamento, o objetivo geral de pesquisa traçado foi: desenvolver os aspectos físicos, a afetividade e a interação dos alunos do 4º e 5º ano através de jogos e brincadeiras tradicionais. Tendo como objetivos específicos de aprendizagem aprimorar as habilidades básicas (correr, saltar e arremessar), melhorar o equilíbrio estático e dinâmico, aprimorar a lateralidade, conhecer formas e texturas, compreender a importância da interação com o outro e estimular o pensamento coletivo.

2 METODOLOGIA

O planejamento foi elaborado na UNIVALI de acordo com os objetivos escolhidos, para a fundamentação teórica foram utilizados livros e artigos relacionados a brincadeiras tradicionais, brincar livre e espontâneo, se movimentar e inclusão a fim de fornecer um respaldo literário para a avaliação e discussão das atividades realizadas.

Efetuamos uma visita na escola, na qual, pudemos conhecer um pouco mais da história da mesma e verificar suas dependências, materiais a disposição e a proposta de ensino para a educação física.

Após criarmos o plano de ensino destacando os objetivos geral e específico, partimos para a elaboração do plano de aula diagnóstica, no qual buscamos conhecer os alunos, as brincadeiras preferidas pelos mesmos e as dificuldades que possuem. Durante a visita de campo conhecemos as turmas com que trabalharíamos e tivemos conhecimento que as duas turmas possuíam alunos com deficiência, tendo no quinto ano um aluno com deficiência intelectual severa e na turma do quarto ano um aluno com deficiência física e surdez. Com essas informações em mãos adaptamos algumas atividades que seriam trabalhadas com as turmas visando possibilitar a participação de todos os alunos.

A aula diagnóstica nos serviu de base sobre as atividades que conseguiríamos aplicar nas turmas, verificando que as mesmas possuíam características distintas, sendo uma turma com quantidade maior de aluno, porém mais interessada no brincar, e outra, com menor quantidade de alunos, porém mais interessados em competir uns com os outros que necessariamente brincar.

Ao final de cada aula efetuávamos uma roda de conversa na qual buscávamos fazer com que os alunos refletissem sobre as atividades realizadas, pedindo que os alunos compartilhassem as sensações e emoções que os mesmos sentiram durante a aula, percebendo dessa forma seus pontos fortes e fracos, a fim de desenvolver seus pontos fracos e aprimorar os fortes além de fazê-los perceber as dificuldades do outro, a sua e o quanto a interação supri esse ponto fraco que possuímos com a ajuda do outro.

Após as aulas elaborávamos os relatórios o que nos possibilitou refletir sobre a nossa prática pedagógica, a partir da reflexão – ação - reflexão, o que nos deu o reconhecimento e mudanças de atitudes necessárias para a elaboração de uma aula mais assimilável e significativa para os alunos, essa atitude nos possibilitou um crescimento como professoras, através de uma autocrítica quanto a postura, tom de voz e tomada de decisão para com os alunos.

O professor reflexivo é, pois, fundamentalmente, um professor investigador, pois ele e só ele é capaz de examinar sua prática, identificar seus problemas, formular hipóteses, questionar seus valores, observar o contexto institucional e cultural ao qual pertence, participar do desenvolvimento curricular, assumir a responsabilidade por seu desenvolvimento profissional e fortalecer as ações em grupo. (Zeichner e Liston, apud Geraldí, Messias e Guerra, apud Miranda, apud Backes, Lucas Henrique, 2012 p. 3-4).

A abordagem utilizada para a pesquisa foi a qualitativa, que segundo GIL (2002, p. 60):

Nesta pesquisa se tem a técnica de campo, o mesmo explica que esta técnica procura o aprofundamento de uma realidade específica. É basicamente realizada por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar as explicações e interpretações do ocorrem naquela realidade.

De acordo com Neves (1996, p.1), “a obtenção dos dados se dá mediante o contato direto entre o pesquisador e o objeto pesquisado, partindo da perspectiva dos participantes da pesquisa, para, a partir daí, situar sua interpretação dos fenômenos estudados”.

O procedimento utilizado no processo de intervenção de estágio foi uma aproximação da pesquisa-ação. Segundo Thiollent (apud GIL 1991, p. 60):

É um tipo de pesquisa empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação, ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e participantes representativos da situação ou do problema, estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

O plano de ensino foi elaborado de acordo com a abordagem crítico-emancipatória, na qual a experiência e as características dos alunos são valorizadas. Kunz (apud DARIDO; RANGEL, 2001, p. 15), defende o ensino crítico e afirmam:

É a partir dele que os alunos passam a compreender a estrutura autoritária dos processos institucionalizados da sociedade os mesmos que formam falsas convicções, interesses e desejos. Assim a tarefa da educação crítica é promover condições para que essas estruturas autoritárias sejam suspensas e o ensino encaminhado para uma emancipação, possibilitada pelo uso da linguagem, que tem papel importante no agir comunicativo.

3 O BRINCAR NUMA PERSPECTIVA INCLUSIVA

As brincadeiras tradicionais são brincadeiras que estão ligadas diretamente a cultura do brincar, exemplo, quando pensamos em brincadeiras tradicionais quase que automaticamente nos lembramos daquelas que brincávamos quando crianças tais como: “alerta”, “ovo choco”, “empinar pipa”, “rouba bandeira” entre outras, sendo que ao observarmos estas brincadeiras jogadas hoje elas estarão iguais, ou com pequenas variações, isso se dá, pois as brincadeiras são passadas de pai para filho.

Muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força e tais brincadeiras explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestações livre e espontânea da cultura popular, a brincadeiras tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, de desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico, da situação imaginárias (KISHIMOTO, 2007 p. 38-39).

Durante as intervenções procuramos atividades de acordo com o tema e a faixa etária, que se adequavam as duas turmas, as brincadeiras aos nossos objetivos e as sugestões feitas pelos alunos, de acordo com as necessidades e o envolvimento dos mesmos nas atividades, despertando o interesse e possibilitando a participação e inclusão de todos os alunos.

É fundamental que o professor esteja atento aos interesses e necessidades de cada faixa etária no que diz respeito ao jogo e a brincadeira. Aproximar seus interesses didático-pedagógicos com os interesses das crianças pode resultar numa aula mais rica e significativa em termos de aprendizagem. Procurar saber de que brincadeiras ou jogos as crianças gostam pode enriquecer o processo ensino-aprendizagem (DARIDO; RANGEL, 2010, p. 63).

A turma A sempre procurava pensar coletivamente em estratégias para alcançar os objetivos, essa turma possui um aluno com deficiência auditiva e física e não alfabetizado em libras, tornando a comunicação restrita a gestos o mais aproximado possível para que o mesmo entenda. O aluno estava acostumado a brincar sozinho ou a jogar futebol com outro colega, negando-se a participar das atividades propostas, esse costume interferiu na participação dos demais, pois estes faziam uma espécie de rodízio para jogar futsal com ele, tumultuando de certa forma a organização proposta.

Na escola frequentemente encontramos alunos que possuem necessidades especiais, tendo atividades diferenciadas do restante da turma, isso faz com que o mesmo se afaste. As brincadeiras e jogos tornaram-se muito importantes neste processo de inclusão pelo fato de possibilitar a modificação das regras e a adaptação de acordo com as necessidades e características de cada aluno. Para Brotto (2001, p. 62), “aprendendo a jogar descobrimos que podemos criar inúmeras possibilidades de participação e inclusão através da modificação gradativa das regras e estruturas básicas do jogo”.

Com o passar das intervenções notamos uma aproximação gradativa deste aluno nas atividades realizadas com a turma inteira, o mesmo sempre era colocado em uma das equipes pelas professoras e realizava as atividades assim como os demais, no seu tempo e com o seu entendimento da brincadeira. A partir da terceira intervenção já não precisávamos buscá-lo no canto jogando bola, ele se sentava com os demais e aguardava a explicação da atividade, ao efetuarmos o jogo de taco ele observou os colegas jogarem, entrou em um time e efetuou o jogo corretamente com os demais.

Notamos que lhe faltava oportunidade em brincar coletivamente e, este usava de sua deficiência para dar-lhe a “liberdade” de escolha na brincadeira que queira realizar, porém limitava-lhe as experiências vivenciadas através do brincar, na interação com os demais alunos, no trabalho em equipe, na realização de uma

atividade em conjunto, divertindo-se, sorrindo, percebendo seus limites e as suas qualidades.

O aluno gradativamente foi desenvolvendo uma relação de respeito com os demais alunos e com as professoras, o mesmo inicialmente era agressivo com os colegas e não respeitava os momentos de brincar e entender, o que foi se modificando durante as intervenções. Ao finalizarmos as intervenções a participação era como a de qualquer outro aluno, fazendo as brincadeiras no seu tempo, respeitando os seus limites e buscando interagir com os demais.

Acreditamos que a deficiência seja dividida em dois segmentos, a deficiência primária que está relacionada com as características físicas, com o biológico como lesões, síndromes ou má formação orgânica e a deficiência secundária que é produzida pelas interações estabelecidas pelo aluno, ou pela falta dela.

Segundo Nuemberg (2008, p. 309).

A restrição do ensino à dimensão concreta dos conceitos é uma estratégia equivocada de organização das práticas educacionais da educação especial. Com base em uma noção estática e reificadora da condição psíquica destas pessoas, a proposição de formas de ensino centradas nos limites intelectuais e sensoriais resulta na restrição das suas oportunidades de desenvolvimento. Cria-se, assim, um círculo vicioso no qual, ao não se acreditar na capacidade de aprender das pessoas com deficiência, não lhe são ofertadas condições para superarem suas dificuldades.

Já a turma B era mais individualista e competitiva, mesmo buscando fazer com que as brincadeiras fossem divertidas, e passando aos alunos a importância do pensar coletivo, do trabalhar em equipe, do encorajar e torcer pelo outro, muitos deles ainda optavam pelo escárnio para com a outra equipe. Como na aula em que realizamos uma gincana, em uma das provas a “Corrida do saco” os alunos deveriam formar uma fila e um a um efetuar um percurso pré-determinado e retornar para o final da fila, só a partir daí o outro aluno poderia iniciar o percurso. A equipe que percebeu que estava atrás na corrida criou um grito de guerra, se utilizando de palavras de baixo calão e escárnio para desestabilizar a equipe adversária.

Um dos alunos dessa turma possui deficiência intelectual severa o que impossibilita a participação do mesmo nas atividades, o mesmo é extremamente carinhoso e gosta de ter a atenção das professoras, porém mesmo com todas as tentativas de fazer com que ele participasse que alguma atividade não foi possível, devido a sua dificuldade em compreender o que lhe era pedido.

Ambas as turmas foram bem participativas e se envolveram com as brincadeiras. Os alunos receberam bem a proposta das brincadeiras tradicionais, ocorrendo uma boa sequência das atividades. Todos tentavam realizar os movimentos corretamente, alguns com maior dificuldade, mas todos participaram, tanto na realização das brincadeiras como propondo novas regras para facilitar a brincadeira.

Como buscamos o brincar livre e espontâneo a regra dos jogos não era objetivo principal, mas sim o prazer em brincar, em descobrir a brincadeira e em recriá-la. Quanto à troca da brincadeira, acreditamos que deva se dar em conjunto entre professor e alunos, deixando que ela aconteça de forma natural, para que uma brincadeira não termine antes do tempo exato e nem fique massacrante e cansativa demais. Dando esse espaço aos alunos percebeu-se o quanto eles são capazes de entender o outro, suas dificuldades e o quanto são capazes de perceber seus limites.

Em média os alunos compreenderam os significados das brincadeiras e atingiram bem os objetivos propostos, houve casos de alunos que demonstraram grande dificuldade na realização dos movimentos, principalmente ao saltar, rastejar ou equilibrar-se, onde quase todas as meninas acabavam caindo, provavelmente por falta de treinabilidade desta habilidade motora, os meninos por tornarem alguns movimentos rotineiros, dentro dos jogos e brincadeiras, desenvolveram de forma mais ampla essa habilidade. Acreditamos que os objetivos destas aulas foram amplamente atingidos, pois muitos alunos jogavam, brincavam e participavam das atividades da maneira como entendiam.

Durante a aula deixávamos um espaço para a turma sugerir variações nas atividades, novas brincadeiras e modificações nas regras, estimulando o brincar livre e espontâneo. Ao ver que eles podem dar sugestões e ideias, os alunos se divertem, tem prazer em brincar e se sentem importantes capazes de reinventar, criar novas brincadeiras e superar os desafios propostos. De acordo com Kunz (2015, p. 18),

A criança precisa se encontrar na brincadeira, com outras crianças ou mesmo sozinha, como uma participante ativa, com força e prazer de decidir, de mudar, enfim, de inventar e criar. O brincar, em suma, é para ela um “Se-movimentar criativo”. É perceptível que a criança com saúde tem sempre um enorme prazer em “Se-movimentar”. A base deste seu “Se-movimentar” está na necessidade de brincar. Mesmo “correndo à toa” ela está brincando, experimentando-se como ser humano livre e criativo, que se manifesta pela

liberdade, decidindo suas realizações e possibilitando a construção de sentidos e significados naquilo que realiza. Crianças adoram pintar, desenhar quando lhes são oferecidos materiais necessários para isso. Assim, é possível verificar que também nessa atividade elas se envolvem brincando e é muito triste quando um adulto passa ao lado delas quando estão desenhando e as adverte para que parem de brincar e desenhem algo decente.

No decorrer o estágio os alunos passaram a se interessar mais pela participação na atividade e não muito com a competição, dessa forma as atividades tiveram o seu intuito atingido, da brincadeira livre e espontânea, sem visar o resultado mais sim o desenvolvimento da brincadeira.

4 AS DIFICULDADES CONTEMPORÂNEAS DO BRINCAR

Percebemos que os jogos eletrônicos eram a preferência de grande parte dos alunos, muitos citaram o celular, o computador e a internet como forma preferida de lazer. Então preparamos uma aula com jogos eletrônicos e brincadeiras tradicionais, para mostrar a diferença entre as mesmas e destacar a importância do brincar e do movimentar-se nesta idade, tendo como objetivo a percepção das mudanças que ocorrem no corpo com o movimento através da verificação da respiração e dos batimentos cardíacos. Após o término das atividades aferimos a frequência cardíaca dos alunos. Perguntamos para a turma que diferença eles haviam percebido entre o brincar no computador e as brincadeiras tradicionais. Os alunos comentaram que o batimento após as brincadeiras tradicionais estava mais acelerado, no jogo do computador você brinca sozinho e enjoa rapidamente e o mais importante é que nas brincadeiras de correr é possível interagir com os amigos e conhecer outras pessoas. De acordo com Friedmann (1996, p. 14) “o jogo implica para a criança muito mais do que o simples ato brincar. Através do jogo, ela está se comunicando com o mundo e também está se expressando.”

Com a modernização e o processo de produção industrial, não somente as crianças foram institucionalizadas, e, portanto separadas em agrupamentos sociais, transformando significativamente as relações, mas também a atividade lúdica foi transformada em trabalho para a criança. As modernas formas de produção e de vida criaram a necessidade de homens instrumentalizados: ativos, eficientes e com iniciativa. Nesse sentido, a civilização tem se preocupado com a formação de novos indivíduos, moldando suas habilidades produtivas e racionais. Assim, educadores e pais voltaram-se para essa tarefa, deslocando a esfera emocional para um segundo plano. Ainda com esse intuito, a atividade lúdica torna-se “útil” para a educação e seu valor segue os mesmos princípios normativos de formação de novos indivíduos (FRIEDMANN, 1996, p. 46).

Ao iniciarmos as intervenções percebemos grande diferença entre as duas turmas, enquanto a turma B possuía uma quantidade de 25 alunos a turma A ano possuía 46 alunos. Além disso o fator idade teve grande influência na atitude dos alunos, a turma do quinto ano por ser mais velha e em menor quantidade sempre se mostrou mais atenta as explicações, executando a brincadeira e compreendendo as regras mais facilmente que a turma do quarto ano, porém quanto a competitividade entre os alunos e a falta de respeito entre os mesmos, a turma do quarto ano sempre se mostrou mais respeitosa entre os mesmos, buscando sempre brincar e não denegrir o colega de sala. Por outro lado, quando ocorreram situações de certa violência durante as brincadeiras e jogos realizados nas duas turmas, casos como batidas e arranhões durante as atividades, buscamos conversar, no sentido de refletirem sobre tais atitudes e limitar o contato físico nos jogos, para que os mesmos não utilizassem de força desmedida durante as atividades.

Na aula diagnóstica efetuamos um *Questionário Divertido* em que, a maioria das crianças escolheu jogos eletrônicos, o que mostrou que as brincadeiras estão sendo substituídas por videogames e computadores. Os alunos pouco se movimentam e não brincam mais ao ar livre, o que nos faz reconhecer a importância de resgatar e levar para os alunos as brincadeiras tradicionais.

Com as condições de mundo tecnologizado e com falta de espaço a criança consegue se introduzir com grande facilidade no mundo eletrônico e há quem veja nesta apropriação infantil para o brincar, também, uma enorme chance para a evolução da aprendizagem da criança para o mundo do adulto. Considerando isso, na classificação do brincar, uma atividade simbólica na qual se desenvolve um tipo de percepção, abstração e internalização de relações especialmente cognitivas e que pode influenciar o relacionamento da criança com o mundo, com o outro e consigo mesma. Sabemos que estas atividades eletrônicas pouco atendem à inerente necessidade da criança “Se-movimentar”. Assim como é evidente que é com a totalidade do envolvimento corporal, em seu “Se-movimentar”, que ela realmente toma consciência de si e do mundo. Esta consciência, por sua vez, desenvolve em senso de eu que promove a criatividade autônoma. (KUNZ, 2015, p.16).

Após o término do questionário conversamos um pouco com os alunos sobre as escolhas deles na hora do questionário, e perguntamos o porquê de muitos deles preferirem os jogos eletrônicos, e eles responderam que gostam desses jogos, pois são divertidos. De acordo com Kunz (2015, p.14),

Todo ser humano tem uma inerente necessidade de “Se-movimentar”. A criança sabe muito bem disto e busca incessantemente atender a esta necessidade básica e que realiza de melhor forma o brincar. O brincar pode

ser o ato mais espontâneo, livre e criativo e por isso possibilita um momento privilegiado para o desenvolvimento integral de seu ser.

A relação entre brincadeiras e jogos eletrônicos foi explorada através de uma roda de conversa onde surgiram diversos comentários interessantes por parte dos alunos, aproveitando as falas da turma, sentiu-se a necessidade e importância de conversarmos com os mesmos sobre o grande índice de obesidade atualmente e do quanto os vídeos games, celulares, computadores e televisão influenciam nesta questão. Comentamos também sobre a importância da alimentação adequada e principalmente das brincadeiras, da atividade física e do movimento na infância. Alguns alunos destacaram que não gostavam de fazer algumas aulas de Educação Física, pois algumas atividades tinham movimentos repetitivos e visava à técnica, já as brincadeiras chamaram a atenção, despertando a curiosidade e estimulando a participação, onde os alunos participavam brincando, mas também estipulando um tempo para as brincadeiras, sugerindo novas atividades e auxiliando as professoras no planejamento.

Modificações e ajustes nas brincadeiras, no planejamento e no tempo de cada atividade foram sugeridos com frequência pelos alunos para adaptar às dificuldades. Seguimos as sugestões dos alunos, o que nos aproximou das turmas, os alunos e o professor, estimulando um planejamento conjunto onde professor e alunos interagem e constroem coletivamente.

Ambas as turmas, já conheciam a maioria das brincadeiras propostas, o que facilitou o desenvolvimento das mesmas, sendo possível realizar as atividades no tempo necessário, favorecendo o envolvimento de todos. Na fase final do estágio alguns alunos auxiliavam os outros e procuravam estratégias para alcançar os objetivos. Em todas as brincadeiras os alunos davam sugestões para modificar as atividades e torná-las mais difícil, explicando diferentes formas de realizar determinada brincadeira, o que possibilitou uma maior relação entre professor e aluno e ambos poderiam participar no desenvolvimento da aula. Por se tratar de brincadeiras divertidas e descontraídas, todos gostaram de participar, o que despertou maior interesse pelo lúdico.

Os jogos tradicionais têm qualidades que podem satisfazer de bom grado às necessidades de desenvolvimento das crianças contemporâneas. Seu grande valor está em apresentarem ricas possibilidades para o estímulo de

várias atividades nas crianças: físicas, motoras, sensoriais, sociais, afetivas, intelectuais, linguísticas etc., tratando de deficiências motoras (jogos com atividade motora); ou da excessiva intelectualização da maior parte das atividades típicas da escola (jogos que envolvem o corpo e os sentidos); ou ajudando a superar o isolamento das nossas crianças de hoje (FRIEDMANN, 1996, p. 50).

Notamos a necessidade de deixar que as mudanças das brincadeiras se dessem por meio dos próprios alunos, através das suas ações. As atividades então seguiam o ritmo de aprendizado dos alunos, por esse motivo nem sempre efetuávamos todas as brincadeiras planejadas.

Então, por meio do seu próprio corpo, do movimento, de atividades corporais, brincadeiras, jogos, priorizando a ludicidade, a Educação Física desenvolve diversas habilidades na criança, contribuindo para a expressão de sentimentos, emoções, formação do aluno, buscando um desenvolvimento pessoal e social do mesmo. A troca de informações que se dá durante uma aula auxilia o aluno nas interações sociais, nas resoluções de conflitos, no desenvolvimento discursivo, na compreensão dos limites, de forma mais significativa e transformadora, vendo o aluno como um ser ativo do seu desenvolvimento, deixando que essas compreensões e resoluções sejam buscadas por ele, desenvolvidas por ele, e não entregues somente pelas mãos do professor.

Os alunos de ambas as turmas, em sua maioria, demonstraram facilidade na execução das brincadeiras realizadas, tivemos alguns casos de alunos que demonstraram grande dificuldade na realização de algumas atividades propostas, como passar embaixo da corda, quando a mesma ainda gira, na brincadeira do relógio, na qual tivemos duas alunas que não conseguiam realizar essa brincadeira, uma por receio de reação negativa da Turma caso ela “errasse” e outra por dificuldade em perceber o ritmo em que a corda girava, e assim a velocidade que deveria passar por baixo da mesma. Em uma aula os alunos deveriam andar de costas por uma determinada distância, tivemos muitos casos de quedas dos alunos que demonstraram uma dificuldade no equilíbrio ao andar de costas, outros por tentar correr acabavam lançando a parte superior do tronco para trás o que os desequilibrava propiciando a queda, a corrida com saco, contou com algumas quedas ocorridas pelo fato dos alunos tentarem correr com os pés dentro do saco e não saltar, como foi pedido pelas professoras. Grande parte das quedas ocorridas

durante as intervenções foram ocasionadas pelo não respeito das regras das brincadeiras por parte dos alunos e por não prestarem atenção as explicações dadas pelas professoras, que eram seguidas de dicas e cuidados a serem tomados.

A competitividade de alguns alunos da turma B, com o passar das intervenções foi se transformando em desrespeito com as professoras e entre os próprios alunos da turma, em algumas aulas tivemos que pedir para que alguns ficassem sentados e não participassem das atividades, pois as mesas desrespeitaram as professoras e incitaram os demais alunos contra as mesmas, em atividades competitivas as mesmas alunas anteriormente descritas, xingavam os colegas de turma e tratavam com escárnio as professoras, imitando-as pelas costas e xingando-as quando estavam longe. Durante várias atividades essas alunas foram chamadas para conversa onde foram advertidas de suas atitudes, além de durante essas conversas as professoras tentarem estabelecer um vínculo de respeito mútuo entre os alunos.

Em algumas atividades o sentimento de perda da brincadeira era confundido com desmerecimento e incapacidade para os alunos que perdiam, e de euforia e desrespeito por parte dos vitoriosos, essas atitudes ocasionavam discussões e brigas entre os alunos, as professoras conversaram com a turma sobre o acontecido, dizendo que não seria admitido mais o descaso e desmerecimento de qualquer aluno da turma, por esse motivo preparamos uma conversa sobre desrespeito e intolerância, para que os alunos entendam o quanto uma palavra pode magoar o colega.

Guimarães et al. (2001, p. 19) relata que:

A escola é um ambiente em que são reforçados os valores correntes na sociedade convencional, mas pode e deve ser ambiente de problematização de valores, já que na escola estão presentes, no seu dia-a-dia, vários conflitos entre valores. A reflexão sobre os conflitos, sobre os valores nas escolas se faz com a presença da ética que serve para verificar a coerência entre práticas e princípios, e questionar, reformular, ou fundamentar os valores e normas, componentes de uma moral, sem ser em si mesma normativa. Assim o objetivo da ética na escola é desenvolver a autonomia dos indivíduos, propiciando a eles refletir sobre algo, assimilar e questionar esse conjunto de regras e normas, para permitir que tenham consciência de uma série de comportamentos adequados para crescer em sociedade.

As aulas contaram com a participação dos alunos tanto no ato de brincar quanto na explicação da brincadeira e de suas regras, isso faz com que o aluno não seja simplesmente um espectador, ou que seja obrigado a participar de brincadeiras

que não goste, mas que transmita aos demais o seu conhecimento sobre aquela brincadeira específica, dessa forma, encontramos variações na forma de se brincar, nunca sendo tratado como certo ou errado, mas como outra possibilidade de se brincar, dando a oportunidade do aluno participar do planejamento o fazendo perceber que este é capaz, que pode criticar, questionar e procurar saber o significado das suas ações.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para finalizar este artigo acreditamos que brincadeiras tradicionais utilizadas como conteúdo durante o estágio nos proporcionou uma prática pedagógica não pautada nas regras fixas de movimentos repetitivos e sequenciais, que devem ser feitos de uma única maneira e demonstrado anteriormente, privando o aluno da tomada de decisão, da troca de experiências aluno-aluno professor- aluno, estudamos que uma forma mais livre de aprender, os objetivos foram sendo alcançados pelos alunos, sem que para se exigisse gestos motores “corretos”, pois eles saltaram, correram, arremessaram, pensaram em equipe, interagiram, de forma espontânea. Acreditamos que trabalhar com brincadeiras possibilitou a criação de um vínculo entre professoras e alunos, que culminou em aulas mais divertidas, com a participação de todos.

Percebemos que muitos outros objetivos foram alcançados, além dos destacados no plano de ensino, pois a brincadeira traz consigo valores individuais e sociais indispensáveis para o desenvolvimento do indivíduo, que mesmo não sendo destacado devem sempre estar presente, como a solidariedade, a empatia, o respeito e a inclusão, a fim de desenvolver o aluno de forma global, física e mentalmente, individual e socialmente, tornando-o alguém capaz de respeitar a individualidade do outro, de valorizar as diferenças e não menospreza-las, e a partir daí buscar o desenvolvimento de uma sociedade melhor.

Acreditamos que os objetivos foram atendidos, pois as turmas participaram de todas as atividades e interagiram entre si da melhor maneira possível, identificamos também em alunos uma liderança nata, e buscamos trabalhar com os mesmos essa qualidade, com outros mais tímidos optamos por, através das discussões, fazer com que percebessem que eram escutados e que suas ideias eram necessárias para a turma, dessa maneira percebemos a mudança gradativa de alguns alunos que

perderam a timidez e nas últimas intervenções já tomavam as decisões e também lideravam as equipes, porém destacamos o desempenho e desenvolvimento do aluno da turma A com deficiência auditiva e física, que inicialmente não participava das aulas práticas, estava acostumado a brincar separadamente jogando futebol com um dos alunos, e com o passar das intervenções, acompanhou e participou das atividades ativamente, compreendendo a brincadeira através da observação.

O crescimento profissional que obtivemos nesse período foi inegável, pois tivemos uma vivência semanal direta com os alunos da escola e dessa maneira a relação professor-aluno ficou mais evidente a cada intervenção. A necessidade de tomadas de decisões mais drásticas, como ter de retirar o aluno da brincadeira, de trabalhar com brigas, de verificar a violência entre os alunos no trato verbal entre os mesmos.

No respeito da grande maioria da sala e também no lidar com desrespeito de alguns alunos, tivemos que durante esse período de estágio trabalhar a nossa liderança, a nossa linguagem, a compreensão da realidade em que vivem alguns alunos, que os mesmos não são simplesmente alunos, mais filhos, irmãos e netos e que possuem uma história, uma cultura, que não entram na escola como folhas em branco, mas trazem consigo uma realidade que em grande parte é muito diferente da nossa.

Ao final ficamos sabendo de alguns casos familiares destas crianças que a aluna que mais desrespeitava-nos era órfã de mãe, vivia em um bairro violento e lidava diariamente com os fatores de risco de se viver em um lugar assim, ela mora com o pai que possuía uma dependência química, verificar essa realidade nos fez rever as decisões tomadas em algumas aulas, nos fez entender que todos os alunos possuem uma vida fora da sala de aula.

Outra aluna do quinto ano, durante o início das intervenções sempre se mostrava cansada e sem interesse pelo brincar, ao conversarmos sobre o porquê desse cansaço e desse desinteresse, a mesma relatou que em sua casa os pais trabalham o dia inteiro e que cabia a ela arrumar a casa e cuidar da irmã, por isso não via interesse em brincar, já que não era mais criança, em conversa com a mesma falamos sobre a importância da brincadeira e que se estivesse cansada demais para praticar as atividades que permitíamos que se sentasse e

descansasse, porém falamos que a desculpa de ser “velha” demais para brincar não poderia ser utilizada, pois somos professoras “velhas” e adoramos brincar, após essa conversa a aluna passou a participar ativamente de todas as intervenções.

Por fim, percebemos que em alguns casos, os alunos só tem a necessidade de serem ouvidos, não modificamos as aulas por esses casos, mas entendemos a realidade de cada aluno e proporcionamos a eles um momento de serem apenas crianças, livres de obrigações.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

BERNARDES, Elizabeth Lannes. **Jogos e brincadeiras: Ontem e Hoje**. 2005. 10 f. Tese (Doutorado) - Curso de Educação Física, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2005. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/che/article/view/384/365>>. Acesso em: 17 ago. 2015.

BONAMINO, Alicia; MARTÍNEZ, Silvia Alícia. **Diretrizes e Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental: A participação das instâncias políticas do estado**. 2002. 18 f. Tese (Doutorado) - Curso de Educação Social, Unicamp, Campinas, 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v23n80/12937.pdf>>. Acesso em: 17 ago. 2015.

CORDAZZO, Sheila Tatiana Duarte. **Brincadeiras em Escolas de Ensino Fundamental: Um Estudo Observacional**. 2010. 9 f. Tese (Doutorado) - Curso de Psicologia, Universidade Federal de Santa Catarina, Curitiba, 2010. Cap. 14. Disponível em: <http://www.researchgate.net/publication/269734460_Brincadeira_em_Escola_de_Ensino_Fundamental_Um_estudo_observacional>. Acesso em: 17 ago. 2015.

CARVALHO, Alysson Massote; ALVES, Maria Michelle Fernandes; GOMES, Priscila de Lara Domingues. **Brincar e Educação: Concepções e Possibilidades**. 2005. 10 f. Tese (Doutorado) - Curso de Psicologia, Universidade Federal de Minas Gerais, Maringá, 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pe/v10n2/v10n2a08.pdf>>. Acesso em: 17 ago. 2015.

DARIO, Suraya Cristina, RAGEL, Irene Conceição Andrade. **Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara Koogan, 2011- 291p

FORTUNA, Tânia Ramos. **Sala de aula é lugar de brincar**. 2000. 12 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Psicologia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2000. Disponível em:

<http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf>. Acesso em: 23 set. 2015.

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

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas S.a, 2002.

GUIMARÃES, Ana Archangelo; PELLINI, Fernanda Costa; ARAUJO, Jifferson Sobral Romualdo de, MAZZINI, Juliano Meneghetti. **Educação Física Escolar:: Atitudes e Valores**. 2001. 6 f. TCC (Graduação) - Curso de Educação Física, Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2001. Disponível em: <<http://rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/07n1/Guimaraes.pdf>>. Acesso em: 11 nov. 2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Thomson, 200. 172 p.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

KUNZ, Elenor. **Brincar e Se-movimentar: Tempos e espaços de vida da criança**. Ijuí: Unijuí, 2015.

KUNZ, Elenor. **Didática da Educação Física**. 2. ed. Ijuí: Unijuí, 2004.

MOYLES, Janet R.. **A excelência do brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

NEVES, Jose Luiz. **Pesquisa Qualitativa: Características, Usos e Possibilidades**. 1996. 5 f. Dissertação- Curso de Administração de Empresas, Usp, São Paulo, 1996. Disponível em: <<http://www.ead.fea.usp.br/cad-pesq/arquivos/C03-art06.pdf>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

NUERNBERG, Adriano Henrique. **Contribuições de Vigotski para educação de pessoas com deficiência visual**. 2008. 10 f. Tese (Doutorado) - Curso de Psicologia, Universidade Federal de Santa Catarina, Maringá, 2008. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pe/v13n2/a13v13n2.pdf>>. Acesso em: 11 nov. 2015.