



REDE DE ENSINO DOCTUM
UNIDADE SERRA
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

BRUNELLA OLIVEIRA SOUZA
DIEGO MOREIRA FERREIRA
SÉRGIO FALCÃO SALGADO

JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA:
MUNDO GLOBALIZADO E OS AVANÇOS TECNOLÓGICOS

SERRA

2013

BRUNELLA OLIVEIRA SOUZA

DIEGO MOREIRA FERREIRA

SÉRGIO FALCÃO SALGADO

**JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA:
MUNDO GLOBALIZADO E OS AVANÇOS TECNOLÓGICOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Educação Física da Faculdade de Educação Física da Serra, como requisito para a qualificação de projetos para o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Educação Física.

Prof.Dr. Sidney de Carvalho Rosadas.

SERRA

PÁGINA DE APROVAÇÃO

Projeto apresentado ao Curso de Educação Física da Faculdade de Educação Física da Serra, como requisito para a qualificação de projetos para o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Educação Física.

Título: JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: MUNDO GLOBALIZADO E OS AVANÇOS TECNOLÓGICOS

Licenciandos: Brunella Oliveira Souza, Diego Moreira Ferreira e Sérgio Falcão Salgado

Aprovada em ____/____/____

DEDICATÓRIA

Dedicamos este trabalho ao Professor Doutor e amigo Sidney Carvalho de Rosadas, por ter salientado a importância da Educação Física no desenvolvimento do ser humano e ter nos orientado na construção de um artigo científico abordando o tema jogos e brincadeiras tradicionais, onde nos foi despertado o interesse em utilizar a temática em nosso TCC.

A todas as crianças investigadas durante o processo de construção deste trabalho, sem elas nossos objetivos não seriam alcançados.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, que sempre esteve comigo e não me desamparou em momentos difíceis mesmo eu não sendo merecedora de todo o seu amor.

À minha mãe Vera Lúcia por se dedicar e se doar a mim e por ter apoiado minha escolha do curso de Educação Física, ao meu pai João Batista que mesmo contra a minha escolha me possibilitou a fazer o curso.

Agradeço ao meu amigo e namorado Diego Moreira que me deu força em momentos difíceis e sempre me motivou.

À minha amiga Jéssika Marcilio que compreendeu minha ausência em alguns períodos devido a correria do curso e do trabalho.

Agradeço a Sérgio Falcão por seu companheirismo e por todas as risadas durante essa jornada de três anos.

Aos professores que se tornaram amigos, a Roberto Pellegrini que nos recebeu de braços abertos como seus orientandos, em especial a Sidney Rosadas, um grande companheiro e com quem muito aprendi.

Brunella Oliveira Souza

Agradeço a Deus por ter me dado força para seguir na realização do sonho de ser professor.

A minha mãe Maria da Penha, que é a minha fonte de inspiração pessoal e profissional. Principal responsável por eu ter seguido em busca desse sonho.

A minha irmã Caroline, pelo carinho e por ter participado de alguns eventos durante a minha graduação.

Ao meu amigo Sérgio e a minha namorada e amiga Brunella pela amizade e pelo esforço empreendido para a realização desse trabalho.

Ao meu primo-irmão Anderson, por ter me incentivado a fazer o curso e apoiado quando tive dificuldades.

Aos professores e amigos Roberto Pellegrini e Sidney Rosadas pelas orientações e pelo meu crescimento profissional.

Diego Moreira Ferreira

Agradeço primeiramente ao nosso Pai Celestial, por ter me iluminado durante essa jornada acadêmica, me proporcionando serenidade, sabedoria e autocontrole nos momentos mais difíceis, me mostrando através de seu amor incondicional quais caminhos deveriam ser percorridos.

Agradeço infinitamente a minha amada e eterna esposa Rosângela Mendes Novaes Salgado pelo companheirismo e apoio dado durante todo o meu processo de formação, por ter me influenciado e me mostrado com humildade, extrema sapiência e amor ao próximo, os valores da vida docente e a importância de buscarmos sempre o conhecimento, por ter me mostrado através de sua postura e ética profissional o quão importante é o Professor na vida de todos nós.

A minha Mãe Lucia Helena Falcão Salgado que tanto amo, que mesmo mediante adversidades diversas, me amou, me criou e fez com que meu curso de vida fosse menos tortuoso, me formando assim um indivíduo digno e íntegro.

Ao meu Pai Sérgio Batista Salgado (in memoriam) que, mesmo tendo uma curta passagem nesta vida, deixou seu exemplo e me mostrou através de seus atos a buscar sempre ser melhor a cada dia.

Aos meus amigos Diego e Brunella pelo companheirismo durante esses anos que passamos juntos na Faculdade e pela cumplicidade na construção deste trabalho conclusivo.

Ao Professor Doutor e amigo Sidney Rosadas de Carvalho pelo compromisso para com nossa formação nos acolhendo de forma impar, ao Professor Mestre e amigo Roberto Passos Pellegrini por ter nos orientado durante a construção deste trabalho e todos os outros professores que contribuíram compartilhando seus conhecimentos e sabedorias.

Por fim agradeço ao universo, as forças que nos regem e a todos aqueles que de alguma forma contribuíram de forma direta ou indireta para com minha formação.

Sérgio Falcão Salgado

“Quando olho uma criança ela me inspira dois sentimentos, ternura pelo que é, e respeito pelo que pode ser.”

Jean Piaget

LISTA DE IMAGENS

FOTOS

| | |
|--|----|
| Foto 01 – Espaço físico disponível para as aulas de Educação Física (CMEI Europa)..... | 31 |
| Foto 02 – Espaço físico disponível para as aulas de Educação Física (CMEI Europa)..... | 31 |
| Foto 03 – Espaço físico disponível para as aulas de Educação Física (CMEI Europa)..... | 32 |
| Foto 04 – Espaço físico disponível para as aulas de Educação Física (CMEI Europa)..... | 32 |

GRÁFICOS

| | |
|-------------------------------------|----|
| Gráfico 01 – Fonte da pesquisa..... | 33 |
| Gráfico 02 – Fonte da pesquisa..... | 34 |
| Gráfico 03 – Fonte da pesquisa..... | 35 |
| Gráfico 04 – Fonte da pesquisa..... | 36 |

TABELAS

| | |
|------------------------------------|----|
| Tabela 01 – Fonte da pesquisa..... | 33 |
| Tabela 02 – Fonte da pesquisa..... | 34 |
| Tabela 03 – Fonte da pesquisa..... | 35 |
| Tabela 04 – Fonte da pesquisa..... | 36 |

RESUMO

Tratando-se de jogos e brincadeiras tradicionais, podemos defini-los como atividades que foram criadas e desenvolvidas por gerações passadas chegando às gerações atuais. Essas práticas estão entrando em decadência devido ao avanço tecnológico, onde crianças e jovens em sua maioria optam por brinquedos eletrônicos e industrializados.

O resgate das brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física contribui para o favorecimento da continuidade da cultura popular. Tais brincadeiras proporcionam, em nossas crianças, um desenvolvimento saudável e interativo.

No que se refere à metodologia, o presente estudo foi desenvolvido seguindo uma abordagem qualitativa, procurando descrever percepções e expectativas dos sujeitos investigados. Portanto, serão utilizados questionários objetivos e visuais, para alunos da educação infantil, mais especificamente para o grupo 5. Esse questionário visa descobrir as brincadeiras e brinquedos utilizados pelos alunos citados. Elaboramos ainda um questionário subjetivo, a ser aplicado aos professores de Educação Física das respectivas turmas, de modo a investigar se os mesmos consideram importante a utilização de jogos e brincadeiras tradicionais e se os utilizam em suas aulas.

Palavra chave: Educação Física, Jogos e Brincadeiras Tradicionais, Educação Infantil.

ABSTRACT

In the case of games and traditional games, we can define them as activities that were created and developed by previous generations coming to the current generation. These practices are into decline due to technological advancement, where children and young people mostly opt for electronic toys and industrialized.

The redemption of traditional games in physical education contributes to facilitating the continuation of popular culture. Such games provide, in our children, healthy development and interactive.

Regarding the methodology, this study was developed following a qualitative approach, describing perceptions and expectations of the subjects investigated. Therefore, we used questionnaires and visual goals for students of early childhood education, specifically to Group V. This questionnaire aims to find the games and toys used by students cited. We developed a questionnaire still subjective to be applied to physical education teachers of the respective classes, in order to investigate if they consider important the use of games and traditional games and use them in their classes.

Keyword: Physical Education, Games and Play Traditional, Early Childhood Education.

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| 1 INTRODUÇÃO | 12 |
| 2 METODOLOGIA | 13 |
| 3 OS OBJETIVOS | 16 |
| 3.1 OBJETIVO GERAL | 16 |
| 3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS | 17 |
| 4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA | 17 |
| 4.1 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA OS DOMÍNIOS MOTOR, COGNITIVO E AFETIVO SOCIAL..... | 17 |
| 4.2 CONTEXTO HISTÓRICO DE JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS | 19 |
| 4.3 POR QUE NÃO SE BRINCA MAIS COMO ANTIGAMENTE? | 21 |
| 4.4 DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO FÍSICA COMO PRÁTICA CURRICULAR PEDAGÓGICA | 24 |
| 4.5. JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS | 26 |
| 5 DELINEAMENTO DA PESQUISA | 30 |
| 5.1 TIPO DE PESQUISA | 30 |
| 5.2 COLETA DE DADOS | 31 |
| 5.3 RESULTADOS OBTIDOS ATRAVÉS DO QUESTIONÁRIO OBJETIVO E VISUAL | 31 |
| 6 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DE DADOS | 37 |
| 7 CONCLUSÃO | 40 |
| 8 REFERÊNCIAS | 41 |
| 9 ANEXOS | 43 |

1 INTRODUÇÃO

Discute-se no campo Acadêmico da Educação Física a respeito da importância do brincar para o desenvolvimento infantil. No entanto, pesquisas comprovam que crianças da atualidade, em contextos específicos, pouco utilizam a prática de jogos e brincadeiras que fizeram parte de culturas passadas.

Para Costa (2007) a brincadeira é uma característica própria da criança e acontece de forma desinteressada e prazerosa.

Tratando de brincadeiras tradicionais pode-se definir como atividades que foram criadas e desenvolvidas por gerações passadas chegando às gerações atuais.

Segundo Piaget (1975), os jogos estão diretamente ligados ao desenvolvimento mental da infância. Através dos jogos e brincadeiras, a criança desenvolve de forma hierárquica suas funções psicomotoras. Uma criança ao participar de um conhecido jogo como, por exemplo, a amarelinha, está vivenciando, além de estímulos motores, o seu raciocínio lógico, além de estar solicitando e experimentando ao mesmo tempo uma relação com as demais crianças, nesse caso, desenvolvendo seus domínios afetivo-sociais.

Desta forma, o presente projeto, apresentará a realidade em que se encontram nossas crianças e jovens, em relação à arte prazerosa do brincar. Além disso, será discutida a importância do desenvolvimento psicomotor e afetivo social do indivíduo através dos jogos e brincadeiras, apontando como o brincar pode ser importante para o desenvolvimento da criança.

Serão abordadas características das brincadeiras antigas e atuais relacionando-as ao avanço da tecnologia e outros fatores, procurando entender por que as crianças e jovens da atualidade não praticam mais jogos e brincadeiras que fizeram parte da cultura e folclore de décadas passadas.

As brincadeiras tradicionais estão caindo em decadência, ao que concerne aos jovens e crianças, que preferem passar seu tempo em frente à televisão e ao computador, do que interagir com pessoas da mesma idade.

É importante salientar que, a violência tem contribuído para que os pais impeçam seus filhos de ir para as ruas brincar, como se fazia antigamente.

O resgate das brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física pode contribuir para o favorecimento da continuidade da cultura popular. Tais brincadeiras proporcionam, em nossas crianças, um desenvolvimento saudável e interativo.

Partindo deste princípio, o projeto Jogos e Brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física: mundo globalizado e os avanços tecnológicos sugere que esse resgate seja feito também no ambiente escolar a partir da educação infantil, onde os professores de Educação Física possam utilizar os jogos e brincadeiras tradicionais como temática de uma unidade em seu planejamento de ensino, a fim de fazer com que seus alunos cresçam com conhecimento e gosto pela prática de tais atividades.

2 METODOLOGIA

No que se refere à metodologia, o presente estudo será desenvolvido seguindo uma abordagem qualitativa, procurando descrever percepções e expectativas dos sujeitos investigados através de observações e questionários específicos para os mesmos.

A escolha da pesquisa é de natureza bibliográfica e pesquisa de campo com observações, por se tratar de uma ação planejada, dentro de situações investigadas.

Dessa forma pretende-se investigar alunos do grupo 5 (cinco) e seus professores de Educação Física em três CEMEI's (Centro Municipal de Educação Infantil) ligados a Rede Municipal de Educação de Serra.

Os três CMEI's funcionam no bairro Cidade Continental, situado no município da Serra, no estado do Espírito Santo. O bairro citado se divide em cinco setores: Setor América, Setor África, Setor Ásia, Setor Europa e Setor Oceania.

A escolha desse bairro se deu devido ao equilíbrio sócio econômico dos moradores, onde tanto indivíduos com mais recursos financeiros quanto indivíduos com menos recursos financeiros, frequentam o mesmo âmbito escolar.

A condição financeira dos alunos pode determinar fatores de acesso ou não a alguns brinquedos que podem afastar ou aproximar as crianças de determinadas

brincadeiras. Brinquedos eletrônicos, neste caso, podem opor-se à possibilidade de uso das brincadeiras tradicionais.

Respaldo-se em autores como Tiba (2010), Sesnik e Pereira (2008-2009), percebe-se que jogos e brincadeiras tradicionais, que fizeram parte de gerações passadas, quase não são praticados por jovens e crianças da época atual. Os motivos podem se relacionar a alguns fatores do mundo globalizado, onde o avanço tecnológico passa a oportunizar novos divertimentos aos jovens e crianças.

Pretendemos investigar os alunos matriculados nos CEMEI's localizados nos Setores América, Europa e Oceania fazendo levantamento das seguintes questões: Que consequências o ato de brincar pode causar no desenvolvimento infantil? O que diferenciam as brincadeiras tradicionais em detrimento do uso de brinquedos eletrônicos? Se os resultados obtidos na pesquisa reforçarão as hipóteses deste projeto.

Além disso, estima-se que o aumento gradativo da violência contribua para que os pais impeçam que seus filhos brinquem nas ruas longe de seus cuidados. Com isso, aumenta-se a necessidade de que as crianças se ocupem de brincadeiras relacionadas aos jogos eletrônicos e brinquedos industrializados, visto que, em geral, as moradias (apartamentos, casas, etc.) não possuem espaços suficientes para que as crianças brinquem com maior liberdade.

O novo modelo de família no presente tem uma preocupação muito grande no que diz respeito ao orçamento familiar, gerando com isso maior permanência no trabalho. Em contrapartida, as crianças passaram a ficar mais tempo sozinhas em seus lares, com seus jogos e brinquedos eletrônicos, não se socializando com outros indivíduos da mesma idade, ficando assim, privados de maior liberdade para brincar em espaços externos.

Os fatores apontados acima nos levam, a supor que o avanço tecnológico, onde os brinquedos eletrônicos e industrializados passam a ser utilizados como forma mais segura de divertimentos, ou em outros casos servem até como “babá” eletrônica quando, por exemplo, a mãe não se faz presente em casa e se sente segura em saber que seu filho não está nas ruas e sim em casa “se divertindo” através destes;

podem se constituir como elementos que contribuem para justificar as questões pesquisadas.

Com base nesses critérios pretendemos coletar informações acerca do que pensam os alunos quanto ao modo de brincar. As informações serão recolhidas nos três CEMEI's a partir de um questionário objetivo e visual, a fim de descobrir: como as crianças brincam? Com quem brincam? Onde brincam? Quais seus brinquedos ou brincadeiras favoritas?

Como parte da pesquisa será realizada uma coleta de informações acerca da conduta dos professores de Educação Física, no que concerne aos jogos e brincadeiras tradicionais. As aulas de Educação Física podem ser usadas para trabalhar essas brincadeiras, em caráter de resgate como conteúdo cultural a ser apresentado ao aluno.

Os professores de Educação Física dos CMEI's citados foram escolhidos por lecionarem para as turmas pesquisadas. Em conformidade com as afirmações proferidas pelos autores Darido (2012) e Chicon (2010) vêm a necessidade de recolher tais informações valendo-se de um questionário de entrevista subjetiva, visando compreender quais conteúdos fazem parte de seus planejamentos, a fim de identificar se os jogos e brincadeiras tradicionais foram contemplados.

Darido (2012) afirma que os professores de Educação Física escolar não diversificam as possibilidades de conteúdos da disciplina e usam apenas do desporto ou de conteúdos que têm mais afinidades. A autora sugere que os planejamentos englobem conteúdos que valorizem culturas corporais de movimentos, como ginástica, atividades rítmicas e expressivas, atividades de aventura, lutas, jogos e os esportes.

Chicon (2010), afirma que nas décadas de 70 e 80 os cursos de formação de professores de Educação Física eram voltados para aulas práticas. Somente na década de 90 a Educação Física passa a ter um compromisso político para a formação humana, assumindo um papel crítico de produzir à partir das experiências corporais, sujeitos críticos e reflexivos, com condições de exercer sua cidadania. A afirmação dos autores supracitados respalda nossa intenção de investigar como os professores de Educação Física ministram suas aulas.

3 OBJETIVOS

É preciso utilizar-se de alternativas metodológicas, afim de criar elementos que tornem as aulas desejadas, interessantes e significativas, tanto para os alunos como para os professores.

O estabelecimento de um clima de segurança, confiança, afetividade, incentivo, elogios e limites colocados de forma sincera e clara dão o tom de qualidade na interação entre adultos e crianças, por essa razão a utilização de jogos tradicionais pode assumir muitas formas. Para que as situações de aprendizagem sejam pedagogicamente úteis, elas devem ser mediadas pelos professores, o que requer que eles estejam cientes e sensíveis às brincadeiras das crianças, que tenham uma ideia dos objetivos e que sejam capazes de entrar no jogo em certas ocasiões, fazendo sugestões ou mesmo brincando junto a elas.

Acima de tudo, os professores são responsáveis por propiciar informações que façam a brincadeira se desenvolver. A utilização de jogos e brincadeiras tradicionais favorece uma aproximação mais afetiva, curiosa e preocupada entre o aluno, o professor e a família.

Isso proporciona troca de conhecimentos entre os envolvidos durante o processo.

Dessa forma os objetivos que permearão o estudo são:

3.1 OBJETIVO GERAL

Despertar aluno e professor para a importância do resgate de jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física de modo a propiciar o desenvolvimento motor e a socialização da criança, fazendo com que tal resgate seja de alguma forma estendido para além da comunidade escolar, de modo a fazer parte da infância do indivíduo.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Quanto aos objetivos específicos citamos:

(1º) Destacar o significado dos jogos lúdicos tradicionais para o desenvolvimento do ser humano;

(2º) Mostrar a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da linguagem oral e corporal;

(3º) Exemplificar jogos e brincadeiras tradicionais.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

4.1 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA OS DOMÍNIOS MOTOR, COGNITIVO E AFETIVO SOCIAL

De acordo com Tani (1998), todo comportamento humano pode ser classificado como pertencente a um dos três domínios: Cognitivo, que é ligado ao intelecto; armazenamento e a geração de informações. O domínio afetivo-emocional se faz através dos sentimentos, emoções e que são adquiridos através dos processos de aprendizagem. O domínio motor da qual fazem parte os movimentos, é conhecido como domínio psicomotor, devido ao seu envolvimento com o domínio cognitivo, efetivamente mental.

Ao trabalhar a cultura corporal de movimentos, através de jogos e brincadeiras, na Educação Física, espera-se desenvolver no educando a socialização, afetividade e as aptidões físicas. Cada ser humano tem sua individualidade e limites, devendo ser respeitados.

A prática do brincar é essencial na fase infantil do indivíduo, através dessa forma de interagir na sociedade ocorre uma facilitação do seu desenvolvimento e também o primeiro contato com as realidades do mundo, explorando e sendo oportunizado a uma variedade de novas experiências. Conforme afirma Kishimoto (2010):

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver. (Kishimoto, 2010, p. 01)

Lúdico do latim “*ludus*” significa jogo, conforme afirma Nunes (1998). E para Huizinga (1995) o jogo pode ser considerado como uma atividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o indivíduo de maneira intensa e total.

O brincar faz parte do vocábulo predominante da língua portuguesa, quando se trata de atividade lúdica infantil, é uma forma de oportunizar a criança um ambiente agradável, motivador, planejado e rico em conteúdos.

Para Piaget (1975), os jogos estão diretamente ligados ao desenvolvimento motor, afetivo e mental da infância. Através dos jogos e brincadeiras, a criança desenvolve de forma hierárquica suas funções psicomotoras, uma criança ao participar de um conhecido jogo como, por exemplo, a amarelinha, está vivenciando além de estímulos motores o seu raciocínio lógico, além de está solicitando e experimentando ao mesmo tempo uma relação com as demais crianças, portanto, também implicando seus domínios afetivos sociais. Considera-se que a atividade lúdica é um berço obrigatório para o indivíduo desenvolver seus aspectos cognitivos e afetivos.

Através dos jogos e brincadeiras podem-se obter informações importantes como a forma de identificar em que nível de desenvolvimento maturacional se encontra a criança, podendo observar suas capacidades cognitivas, motoras e formação de valores.

Num curso infundável onde o lúdico se mostra necessário para o desenvolvimento de uma criança, o brincar não é somente viver no mundo da fantasia, viver um momento prazeroso distante da realidade adulta. O brincar e o jogar estimulam relações sociais, auxiliam as crianças a se ajustar no contexto sócio cultural de sua

realidade, aprendem a ganhar e a perder, desenvolvem sua oralidade, os domínios cognitivos, motores e afetivo emocional, capacitando-os a se tornarem seres transformadores e ativos. Amado (2002) demonstra que o universo lúdico foi e continua sendo uma introdução ao mundo, nunca uma lição, mas uma descoberta.

O universo lúdico não é compreendido como uma imitação do mundo adulto como muitos acreditam e afirmam, mas é um universo único, de mistérios, de criações, de liberdade sem limites, universo esse que deve ser respeitado e oportunizado ao indivíduo da faixa etária em questão, a criança.

O presente estudo sugere que a importância do brincar seja assegurada, onde através de jogos e brincadeiras tradicionais a pedagogia do lúdico possa se fazer presentes em aulas de Educação Física, portanto, se torna necessário para o profissional desta área compreender o conceito e contexto histórico dessas práticas.

4.2 CONTEXTO HISTÓRICO DE JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

Antes de compreender o contexto histórico de jogos e brincadeiras, é importante compreender o contexto histórico da infância.

Bernardes (2005) afirma que no mundo medieval a infância era ignorada, não havia particularidade do ser criança, a partir do momento que o indivíduo conseguia sobreviver sem o cuidado da mãe ele passava a integrar o mundo adulto. Dessa forma as crianças eram vistas como adultos em miniaturas.

Somente a partir do Século XV começou a ser reconhecido que a criança antes de integrar o mundo adulto necessitava de um tratamento especial. A partir do Século XVII por meio dos jogos e brincadeiras passou-se a preservar e procurar desenvolver os aspectos moral e psicológico da criança.

De acordo com o contexto histórico da humanidade, as brincadeiras tradicionais ou, antigas como assim são chamadas na atualidade, foram criadas e desenvolvidas através de gerações passadas, até que chegassem ao nosso conhecimento, fazendo parte de nossa cultura, do folclore, mantendo seus aspectos primitivos e até mesmo sofrendo adaptações pelas novas gerações.

De acordo com Cascudo (2001), grande parte das práticas lúdicas da infância brasileira – adivinhas, parlendas¹, cantigas de roda, histórias de príncipes, rainhas, assombrações, bruxas e brinquedos como, a pipa, o pião, o bodoque e os jogos de pedrinhas, amarelinha, entre outros – foram trazidas pelos portugueses e fazem parte da cultura europeia.

Observa-se que essas brincadeiras estão entrando em declínio e, muitas das vezes esquecidas no tempo. Acredita-se que, por influência da mídia e o progresso das tecnologias, o apelo das modas ditadas pelas classes financeiramente mais favorecidas, ao consumismo desenfreado imposto pelos princípios do capitalismo.

Os meios de comunicação, em especial a televisão, podem influenciar de forma direta neste processo de alienação. Nas primícias das propagandas televisivas, o objetivo principal era a indução dos pais ao consumismo dos produtos atuais, onde os mesmos eram manipulados de forma subliminar a satisfazerem os desejos dos filhos, com o passar dos anos, essa alienação foi revertida diretamente para o público alvo, as crianças, fazendo com que os mesmos adquirissem o sentimento de que é necessário possuir tal brinquedo.

Até mesmo os jogos e as brincadeiras tradicionais têm sofrido influências e adaptações tecnológicas, como por exemplo: o pião que gira após acionar um simples botão, as miniaturas de carros que não mais precisam ser manipuladas com as mãos, bastando apenas inserir uma fonte de energia para que ocorra a movimentação, uma divertida partida de futebol pode ser disputada a frente da tela de uma televisão ou de um computador. Outros brinquedos também, não mais são confeccionados manualmente, uma pipa pode ser comprada pronta.

4.3 PORQUE NÃO SE BRINCA MAIS COMO ANTIGAMENTE?

Atualmente não é comum veem jovens e crianças brincando como antigamente. Esse motivo pode estar relacionado ao avanço da tecnologia, onde as formas de

¹ Parlenda: (do verbo falar) ou trava-línguas, é uma forma literária tradicional, rimada com caráter infantil, de ritmo fácil e de forma rápida. Usada, em muitas ocasiões, para brincadeiras populares. Normalmente é uma arrumação de palavras sem acompanhamento de melodia, mas às vezes rimada, obedecendo a um ritmo que a própria metrificação lhe empresta. A finalidade é entreter a criança, ensinando-lhe algo.

divertimento, por vezes, são virtuais. Computadores e vídeos games substituíram jogos e brincadeiras que eram tão conhecidos e praticados na década de 80, tais como: amarelinha, pique-pega, esconde-esconde, pular corda, rodar pião, jogar bolinha de gude, entre outros. Desde muito cedo, as crianças se tornam dependentes de televisão, vídeos e computadores.

Neste contexto crianças são inseridas precocemente no mundo virtual, onde a competitividade é estimulada de forma cruel, ou seja, a destruição do adversário.

Tiba (2012) refere-se:

O que pode representar um problema mais sério do que a televisão é videogame, principalmente se introduzido em sua vida precocemente. Pior é quando a criança tem contato com aqueles jogos que estimulam a violência ao contar pontos por matar os outros. O ideal é adiar esses jogos o máximo que poder. (TIBA, 2012, p. 177).

Embora este estudo considere que os avanços tecnológicos interferem na prática de jogos e brincadeiras tradicionais, não se pretende condená-los e sim fazer um resgate, não utilizando somente da tecnologia como divertimento.

A formação humana recebe influência negativa de diversos fatores ambientais, sociais, culturais, educacionais, midiáticos, etc. Os jogos eletrônicos podem interferir na vida do jovem, no seu comportamento e no seu desempenho no ambiente escolar, alterando tanto positiva quanto negativamente seu papel na sociedade, e garantindo-lhe mudanças tanto para um alto quanto para um baixo rendimento. (MAGAGNIN, 2010, p. 38)

Neste sentido Magagnin (2010) sugere o uso de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física considerando que os avanços tecnológicos devem ser administrados de forma consciente, pois nem sempre a utilização desses recursos deve ser caracterizada como algo ruim que promova a ociosidade e outros males para a vida da criança.

Como proposta de novos conteúdos para as aulas de Educação Física, pode ser citar como exemplo o IFPB (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba) Campus Cajazeiras, os professores além de utilizarem recursos como televisores e vídeos, oferecem aulas planejadas baseadas em jogos eletrônicos que simulam a prática de esportes que, muito provavelmente, boa parcela de seus alunos não será oportunizada, tais como: boxe, tênis, golfe, basebol, boliche, entre

outros. A periodização dessas aulas se adequam de acordo como planejado pelo professor, para que não se torne uma rotina.

Feitosa e Silva (2003, apud Marinho, 1993, p. 13) afirmam: “Criam-se brinquedos dotados de alta tecnologia, que parecem até ter vida própria.” Não se critica o uso da tecnologia na indústria dos brinquedos, mas sim a atenção e tempo excessivo dedicado pelas crianças a esses jogos, que muitas vezes tem como única função apertar botões.

Outro fator relevante a ser abordado, é a violência urbana que tem crescido de forma gradativa com o passar dos anos. Entre as décadas de 70, 80 e 90 era comum encontrar crianças brincando e interagindo fora de suas residências. Com o avanço gradativo da violência, os pais passaram a impedir que seus filhos brincassem nas ruas e espaços públicos apropriados para o brincar, surgindo assim, o estímulo à interatividade dentro de casa (buscar divertimento nos aparelhos eletro eletrônicos). Como afirmam Sesnik e Pereira (2008-2009), apud De Carvalho (2005):

A violência existente nos grandes centros que se estende aos centros menores muito contribui para esse processo de esquecimento dos jogos e brincadeiras. A priorização da segurança faz com que as crianças permaneçam mais tempo em casa envolvidas com a televisão, computador e jogos eletrônicos. (SESNIK; PEREIRA, 2008-2009, p. 07)

Além disso, as mudanças de hábitos familiares fazem com que haja uma nova rotina de trabalho, onde, a mulher (mãe), muitas vezes participa da renda familiar, tendo pouco tempo de convivência com seus filhos em casa, e quando estão em casa não há tempo para dar total atenção aos seus filhos, pois existem os afazeres domésticos. Dessa forma a criança mantém-se ocupada em casa se divertindo através de aparelhos eletrônicos deixando seus pais seguros em saber que estão em casa e não nas ruas.

De acordo com Feitosa e Silva (2003, apud PIMENTA, 1986), quando a criança substitui o brincar ativo pela televisão, associado a outros fatores como ausências dos pais, pode, quando adolescente, buscar meios compensatórios para lidar com essas perdas. Permitir que a criança brinque é uma forma de garantir a saúde física, emocional e mental.

Tiba (2012) considera que o uso da televisão como babá eletrônica pode ser perigoso, pois, a programação oferecida muitas vezes pode ser alienadora para a criança, como nos afirma na seguinte frase:

Desde pequenas, as crianças ligam sozinhas a televisão e prestam muita atenção em comerciais, que chamam sua atenção por serem alegres, cheios de som, cores e movimentos, com cenários, pessoas e objetos maravilhosos. (TIBA, 2012, p. 176)

Porém apesar de criticar o uso da televisão para esse fim, Tiba (2012) considera que no mundo globalizado a televisão faz parte do universo familiar. Dessa forma, os vídeos educativos podem favorecer de alguma forma para o desenvolvimento pessoal da criança, mas nunca deve substituir o convívio da mesma com a família, com outras crianças e a prática de atividades ao ar livre.

De acordo com uma pesquisa realizada pelo Instituto IPSOS², crianças brasileiras são as que mais veem televisão em todo o mundo. Isso lhes consome, em média, três horas e meia por dia. É muito tempo. A psicóloga e professora da Brock University, do Canadá, Ann Marie Guilmette, em entrevista a Revista Veja disse que: "Ver televisão não é brincar, a passividade dos pequenos diante de um aparelho de TV não substitui os estímulos de um jogo de tabuleiro ou de um esconde-esconde".

Considerando esses fatores que podem fazer com que a prática de brincadeiras e jogos tradicionais não se fazem presentes no contexto atual, este estudo defende a importância que essas práticas podem ter nas aulas de Educação Física, principalmente, para a educação infantil.

De acordo com o site Psicologia e Ciência, os jogos e brincadeiras de antigamente ensinavam as crianças como lidar com a frustração de uma derrota, como se comportar socialmente, além de desenvolver formas saudáveis de competitividades.

Feitosa e Silva (2003, apud FRIEDMAMN, 1996) afirma que jogos e brincadeiras apresentam ricas possibilidades para o estímulo de atividades físicas, motoras, sensoriais, sociais, afetivas, intelectuais, linguísticas, dentre outros.

² Instituto IPSOS: é um dos líderes globais no fornecimento de pesquisas de marketing, propaganda, mídia, satisfação do consumidor e pesquisa de opinião pública e social.

Buchalla (1996), afirma que brincar é um dos quatro parâmetros usados para medir o bem-estar de uma criança, ao lado da qualidade do sono, da alimentação e da higiene.

A Declaração dos Direitos da Criança (Resolução 1386 da ONU – 20 de novembro 1959) proclama que toda criança tem o direito de ter uma infância feliz, proclama ainda no seu Princípio 4º que ela terá o direito a crescer e criar-se com saúde. Para isso seriam necessários proteção e cuidados especiais como alimentação, assistência médica e recreação. (SESNIK e PEREIRA, 2008-2009, p. 05)

Os jogos e brincadeiras estimulam a inteligência, ensinam valores, colocam a criança em contato com suas habilidades e dificuldades, despertam a imaginação e a criatividade e aliviam tensões. Um dos principais educadores dos Estados Unidos, Brian Sutton-Smith, citado por Buchalla (1996), definiu: "O contrário de brincadeira não é trabalho. É depressão". Crianças que brincam mais se tornam jovens e adultos melhores.

No ambiente escolar, porém, a brincadeira é organizada e monitorada por adultos, que determinam o repertório dos jogos e ditam as regras. O efeito disso é que, quando essas crianças têm a oportunidade de brincar sozinhas, elas simplesmente não conseguem. Faltam-lhes criatividade e imaginação.

É importante que nossas crianças sejam educadas dentro do mundo globalizado e tecnológico, porém, é importante também valorizar os jogos e brincadeiras para que nossas crianças não se tornem mini adultos e possam desfrutar de uma infância divertida e saudável.

4.4 DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO FÍSICA COMO PRÁTICA CURRICULAR PEDAGÓGICA

Chicon (2010) contextualiza a Educação Física como prática pedagógica instituída a partir de teorias conceptivas de higiene, saúde, eugenia e interesses militares nacionalistas, baseadas na ginástica procedente das escolas Europeias do Século XIII.

A Educação Física da época valorizava o aumento da resistência física, pois passava a ser necessidade da nova organização socioeconômica que estava surgindo neste período da história, o capitalismo.

Com o surgimento desse novo modelo socioeconômico, deu-se início a construção de indústrias e, com isso, as escolas passam a ser uma ferramenta importante na preparação de indivíduos resistentes as longas jornadas de trabalho, entrando em cena a prática da Educação Física escolares, oferecendo a ginástica como parte integrante do curriculum, onde o homem era valorizado a partir de suas capacidades físicas. A escola tinha a função primordial de oferecer uma base teórica superficial e a formação de máquinas humanas, neste último, os instrutores como assim eram chamados, eram responsáveis em operacionalizar as aulas de Educação Física, que eram baseadas em ensinamentos militares.

Esta tendência sofria influências militares e das ciências da natureza física e biológica, especialmente da Medicina, buscando sempre o desenvolvimento das aptidões físicas, da autodisciplina, de hábitos higiênicos, da capacidade de suportar a dor, da coragem, do respeito à hierarquia, formatando assim um caráter patriótico, como afirma Chicon (2010).

Neste período as aulas de Educação Física eram concebidas a partir da disciplina e de regras fortemente estabelecidas, forçando assim os alunos a se tornarem sujeitos submissos e respeitosos à seus instrutores.

No final da década de 70 e começo da década de 80 surge um movimento renovador com o novo cenário político que emergia com o fim do regime de governo autoritário iniciando uma democratização da sociedade. Neste período houve uma redefinição do discurso que apresentava a educação e a Educação Física sobre os paradigmas biológicos da aptidão física e formação de indivíduos vigentes ao um mundo de trabalho e de produtividade da sociedade capitalista.

Esse movimento foi influenciado pelas ciências sociais e humanas, onde a educação e a Educação Física assumia um compromisso político para a formação humana. Neste contexto a Educação Física assume um papel crítico de produzir a partir das experiências corporais sujeitos críticos e reflexivos com condições de exercer sua cidadania.

Nesse bojo, a Educação Física, no âmbito da educação básica, assume explicitamente, em suas aulas, a responsabilidade para/na/com a formação do homem como um sujeito histórico, devendo assegurar ao aluno condições para introduzi-lo e integrá-lo na cultura corporal de movimento de forma ampla e diversificada. (CHICON, 2010, p. 19)

A partir dessa discussão as aulas de Educação Física passam a constituir um ambiente reflexivo pautado em um compromisso com a transformação social, onde os indivíduos que antes eram submissos passam a ter direitos dentro da sociedade, de forma crítica reflexiva e autônoma.

4.5 JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS COMO FORMA DE DIVERSIFICAR OS CONTEÚDOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA

No contexto atual o tempo para o brincar está reduzido devido ao acelerado ritmo da vida moderna, com isso não é comum encontrar pelas ruas crianças brincando de peteca, esconde-esconde, amarelinha, bilboquê, pipa, bolinhas de gude, pular corda, rodando pião, virar figurinha, pulando elástico, entre outros.

De acordo com Sesnik e Pereira (2008-2009) tais práticas foram substituídas por atividades monitoradas impostas pelos pais aos filhos, tais como aulas de línguas estrangeiras, treinamento desportivo, informática, etc., e também por brinquedos eletrônicos (vídeo games, carrinhos eletrônicos, bonecas que falam e se movimentam, etc.).

As formas de brincar foram evoluindo juntamente com o avanço da sociedade, fazendo com que muitas brincadeiras sofressem adaptações e outras fossem totalmente esquecidas. Os brinquedos industrializados fazem parte da infância contemporânea, este é um fato inegável.

Em tempos passados ver crianças utilizando as ruas como espaço de lazer era frequente e os equipamentos de lazer tais como praças públicas, parques, playgrounds eram considerados ponto de encontro diário entre os pequenos, ampliando esse encontro aos seus responsáveis, culminando assim em uma interação social efetiva e promovendo a construção de indivíduos conscientes capazes de se relacionar.

A diversificação de brincadeiras e brinquedos eram inúmeras, tanto os brinquedos e brincadeiras criados como os industrializados. Os brinquedos industrializados têm significado e valor, já que muitos deles simulam a vida real e oportunizam o entendimento acerca de dimensões, cores, cheiros e outros aspectos que o fazem entender melhor o que está a sua volta.

O resgate dos jogos e brincadeiras se relacionam diretamente com a formação do contexto-sócio-cultural de determinada região ou país, assim como as gerações passadas tiveram um papel fundamental para a construção de tudo aquilo que chegou em nossas mãos. “Por meio de tais elementos cada cultura tem a possibilidade exprimir suas tradições, valores, crenças e costumes.” (SESNIK e PEREIRA, 2008-2009)

Darido (2012) afirma que na atualidade existem diversos conteúdos específicos da Educação Física, porém, muitos profissionais utilizam apenas dos desportos como conteúdos de planejamentos, onde se destacam o voleibol, o basquetebol, o handebol e o futebol.

Baseando-se em Kunz (1994), Darido (2012) afirma que ao utilizar-se apenas do desporto como conteúdos alguns objetivos da Educação Física não conseguem ser alcançados, pois o esporte trabalhado de forma sistematizada e homogênea impede o sentimento expressivo, criativo e comunicativo que outros conteúdos podem favorecer.

O movimento é parte integrante das atividades humanas, não há vida sem movimento, nosso cotidiano é repleto de movimentos, seja no trabalho, no lazer ou na prática esportiva.

Embora a Educação Física enfatize os movimentos relacionados ao desporto, é fundamental ressaltar que quaisquer uns desses movimentos citados são importantes heranças culturais de nossa sociedade. Dessa forma a Educação Física deveria assimilá-los e enfatizá-los para que houvesse uma compreensão profunda e abrangente de tais movimentos.

De acordo Darido (2012) muitos professores não ampliam seus conteúdos por falta de espaço, falta de motivação, falta de material didático, comodismo, falta de

aceitação do aluno e da própria escola, além de considerar que algumas instituições de ensino exigem em seus planejamentos que as aulas de Educação Física tragam conteúdos a cerca das práticas esportivas, onde muitas vezes os alunos participam de competições esportivas com equipes que representam a escola.

A afinidade do professor com determinado conteúdo também pode ser um motivo para não diversificação dos conteúdos, onde se sente mais seguro em aplicá-lo não valorizando os demais. Além disso, alguns professores valorizam jogos esportivos de interesse mercadológico para a sociedade.

Tavares e Junior (2010 apud Vygotsky 1988, p. 117-118) faz a seguinte análise em relação aos jogos esportivos:

Ao correr uma criança pode estar em alto grau de agitação ou preocupação e restará pouco prazer, uma vez que se ela for ultrapassada, experimentará pouco prazer se achar que correr é doloroso. Nos esportes, o propósito do jogo é um dos seus aspectos dominantes, sem o qual não teria sentido. Naquele brinquedo, o objetivo, que é vencer, previamente é reconhecido. (TAVARES e JUNIOR 2010 apud VYGOTSKY 1988, p. 117-118)

Dessa forma o professor de Educação Física precisa ampliar o leque de conteúdos a serem trabalhados em suas aulas, a fim de proporcionar ao aluno outras possibilidades de movimentos. De acordo com Darido (2012) jogos, esportes, ginástica, atividades rítmicas e expressivas, lutas e atividades físicas de aventura são exemplos de conteúdos a serem valorizados nas aulas da disciplina.

A escola, por sua vez, pode incentivar o professor a levar novos conteúdos para as aulas de Educação Física e ceder os materiais necessários. A comunidade escolar (Diretores, coordenadores e professores de outras disciplinas) juntamente com os professores de Educação Física pode ir além, criando oficinas englobando diversos assuntos através dos conteúdos, provocando interação de todos nessa ideia.

A partir dessa discussão este estudo tem como proposta valorizar o conteúdo jogos sugerido por Darido (2012), onde através de jogos e brincadeiras tradicionais pretende-se não só o resgate desses, porém, incentivar os profissionais da área a utilizar este conteúdo em sua prática docente, oportunizando aos alunos da educação infantil a vivência de brincadeiras e jogos tradicionais.

Para que jogos e brincadeiras entrem como conteúdo nas aulas de Educação Física, é preciso que o professor busque conhecimento específico sobre o assunto, por meio de pesquisa e estudos, a fim de conhecer o caráter pedagógico do mesmo. Também deve vivenciar essa prática em seu curso de formação, para que compreenda o verdadeiro significado do brincar e os benefícios que esse conteúdo trás para o desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo social da criança.

A prática dos jogos e brincadeiras na Educação Física escolar é uma forma de inserir a criança ao seu interessante mundo, através de aulas conscientemente planejadas.

Através da ludicidade a criança se desenvolve no tempo certo e de maneira natural. A utilização do lúdico nas aulas de Educação Física faz com que de forma prazerosa a criança descubra, crie, imagine, passe a perceber o mundo, as pessoas e as suas relações, além de vivenciar competições, regras, movimentos corporais, cultura de movimentos, livre expressão e relação interpessoal. Essas vivências são essenciais para a formação de um aluno crítico e autônomo inserido em uma sociedade.

Muitos profissionais utilizam o lúdico como recompensa para uma aula bem sucedida, não reconhecendo o real caráter pedagógico que pode ser empregado ao utilizar-se em uma aula de Educação Física.

De acordo com Tavares e Junior (2010) a presença do professor é importante, pois auxilia nos conteúdos intuitivos. Dessa forma a arte prazerosa do brincar nas aulas de Educação Física, não se torna apenas um divertimento ou distração para a criança e sim ganha um caráter pedagógico tornando o brincar algo sério e importante para o desenvolvimento.

A presença do adulto ou professor com experiência favorece a concentração mais prolongada, a elaboração e a sistematização de conhecimentos de maior complexidade.

É dever da escola preocupar-se com o brincar e com o jogar no contexto educacional, já que está cada vez menos frequente a essas práticas durante a infância. Sena e Moura (2007) referem-se ao jogo da seguinte forma:

As emoções do jogo geram necessidades de ordem afetiva e é a afetividade a mola dessas ações. Ela mobiliza o indivíduo em uma determinada direção como o objetivo de obter prazer. Os desafios proporcionados pelo jogo mobilizam o indivíduo na busca de soluções ou de formas de adaptação a situações problemáticas, e, gradativamente, o conduz ao esforço voluntário. A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso didático do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual. (SENA; MOURA, 2007, p. 03)

A consequência decorrente dessa ausência do brincar pode influenciar na vida futura de um indivíduo caso o mesmo não seja oportunizado a essa prática durante a fase de seu desenvolvimento.

Ao resgatar nas aulas de Educação Física escolar jogos e brincadeiras tradicionais de culturas passadas, estão sendo valorizados os aspectos pedagógicos do lúdico, além de valorizar distintas possibilidades de vivenciar outras maneiras de expressão cultural, onde cada cultura pode expor suas tradições, valores, crenças e hábitos, respeitando a identidade de cada sociedade.

Resgatando as brincadeiras tradicionais na educação infantil, estaremos resgatando também muito do que se foi perdido, principalmente as relações familiares e os valores morais dos quais moldaram nossos antepassados, fazendo com que as nossas crianças levem isso adiante no decorrer de sua vida.

5 DELINEAMENTO DA PESQUISA

Para Marconi e Lakatos (2007, pag. 155) apud Ander-Egg (1974), a pesquisa é um procedimento reflexivo sistemático controlado e crítico, que permite descobrir novos fatos ou dados, relações ou leis, em qualquer campo do conhecimento.

5.1 TIPO DE PESQUISA

Nossa pesquisa de campo é de natureza quanti-qualitativa, onde pretendemos conhecer a realidade de alunos dos grupos 5 e de seus professores de Educação Física, de três CMEI's localizados no Bairro Cidade Continental – Serra – ES. O bairro em questão atende a crianças de classes sociais distintas, fator esse que contribui para que os resultados finais sejam satisfatórios.

5.2 COLETA DE DADOS

Os autores citados em nossa fundamentação teórica, como Tiba (2010) e Sesnik e Pereira (2003), afirmam que jogos e brincadeiras tradicionais pouco são praticados pelas crianças da atualidade, essa problemática relaciona-se principalmente com o avanço tecnológico, onde computadores, vídeo games e brinquedos industrializados passam a divertir os pequenos.

Dessa forma preparamos um questionário objetivo e visual (ANEXO) onde tivemos as informações acerca dos brinquedos que possuem em casa, seus brinquedos e brincadeiras preferidas, onde brincam e com quem brincam.

O questionário objetivo e visual foi composto por quatro questões, levando em consideração que os grupos investigados ainda não são totalmente alfabetizados, ou seja, não possuem proficiência de escrita, as opções a serem marcadas foram dispostas em forma de figuras.

As visitas aos CMEI's para efetuar a coleta de dados, foram realizadas em conjunto pelos integrantes deste trabalho, em trio interagimos junto às crianças descrevendo verbalmente cada uma das questões a serem respondidas, com detalhes e utilizando linguagem apropriada para a faixa etária investigada.

Respaldo-se em Darido (2012), acreditamos que os conteúdos da Educação Física são pouco diversificados. Muitos professores utilizam apenas dos conteúdos que tem mais interesse ou afinidade, não oportunizando a seus alunos novas formas de cultura corporal de movimentos.

A fim de identificar se nas aulas de Educação Física os jogos e brincadeiras tradicionais são utilizados como conteúdos, foram realizadas entrevistas, através de questionário subjetivo, aos professores de Educação Física, regentes nas turmas de grupos 5. Tais entrevistas foram gravadas e transcritas adequadamente (ANEXO).



Foto 01: Espaço Físico disponível para aulas de Educação Física (CMEI Europa).



Imagem 02: Espaço Físico disponível para aulas de Educação Física (CMEI Europa).



Foto 03: Espaço Físico disponível para aulas de Educação Física (CMEI Europa).



Foto 04: Espaço Físico disponível para aulas de Educação Física (CMEI Europa).

5.3 RESULTADOS OBTIDOS ATRAVÉS DO QUESTIONÁRIO OBJETIVO E VISUAL

Após coletarmos os dados, classificamos de forma sistemática, onde seguiram os seguintes passos, sugerido por MARCONI e LAKATOS (2003): Seleção (exame minucioso dos dados, a fim de identificar erros), codificação (técnica operacional utilizada para categorizar os dados que se relacionam) e tabulação (disposição dos dados em forma de gráficos).

No que se refere à seleção, procuramos de forma minuciosa considerar as margens de erro, eliminando informações confusas, levando em consideração o nível de entendimento dos investigados, já que eram crianças com faixa etária de cinco anos no processo inicial de alfabetização. Durante as entrevistas percebemos que em um dos CMEI's a sala era organizada em grupos de seis crianças, em um desses grupos ocorreu algo inesperado, um aluno influenciou a resposta dos outros gerando uma mínima margem de erro durante a seleção.

Tratando-se da codificação, denominamos os CMEI's no corpo desta pesquisa, como CMEI América, CMEI Europa e CMEI Oceania. As questões contidas no questionário objetivo e visual buscavam identificar os brinquedos e brincadeiras favoritas, os locais onde costumam brincar e as pessoas com quem interagem durante o brincar.

Quanto à tabulação, transformamos os resultados obtidos em estatísticas. Através de tabelas e gráficos demonstraram-se os resultados obtidos.

1. Quanto aos brinquedos que possuem em casa:

Tabela 1:

| BRINQUEDOS QUE POSSUEM | | | |
|------------------------|--------------|------------------|--------------|
| CMEI'S | TECNOLÓGICOS | INDUSTRIALIZADOS | TRADICIONAIS |
| AMÉRICA | 113 | 102 | 42 |
| EUROPA | 108 | 116 | 32 |
| OCEANIA | 40 | 40 | 16 |
| TOTAL | 261 | 258 | 90 |

Tabela 01: Fonte da pesquisa.

Gráfico 1:

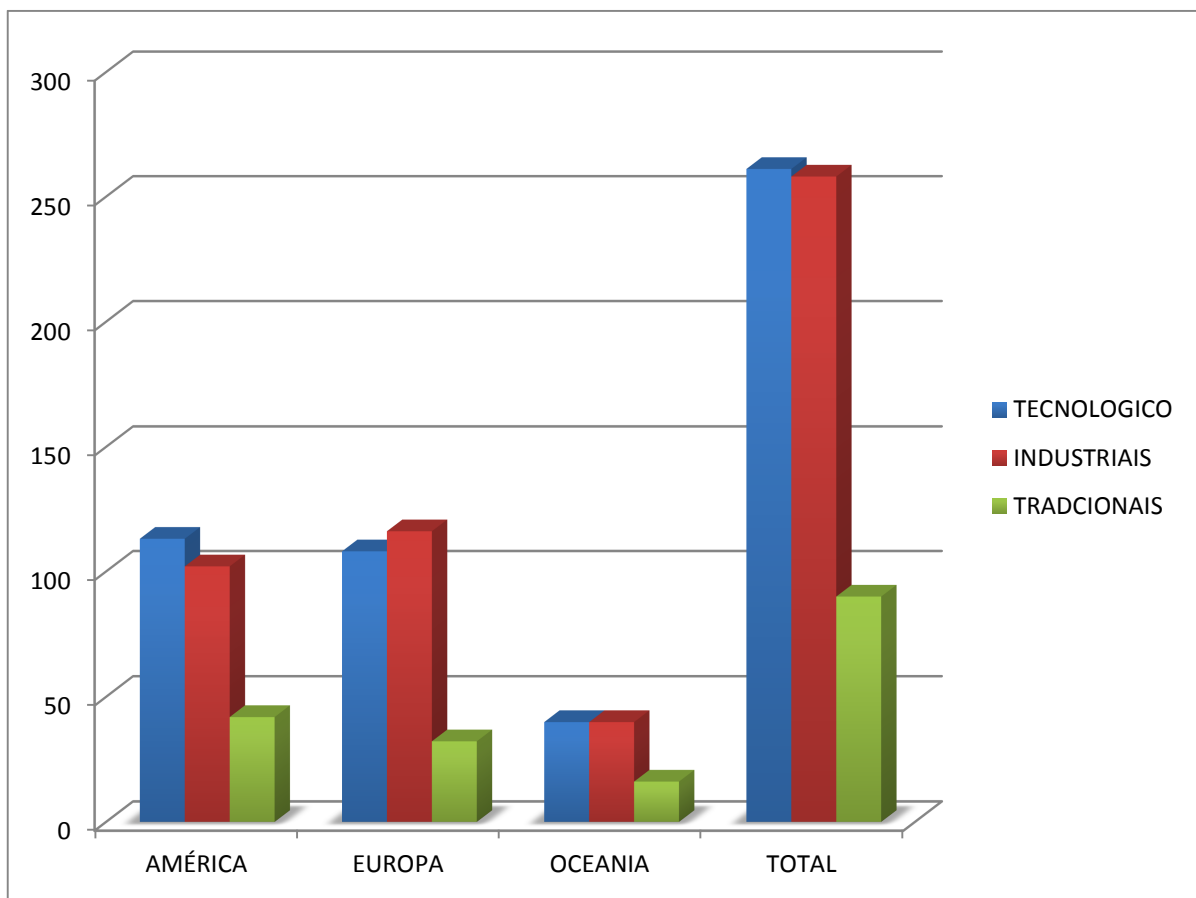


Gráfico 01: Fonte da pesquisa.

2. Quanto à preferência de brinquedos e brincadeiras:

Tabela 2:

| BRINQUEDOS QUE MAIS BRINCAM | | | | |
|-----------------------------|------------|-------------|------------------|--------------|
| CMEI'S | COMPUTADOR | VÍDEO GAMES | INDUSTRIALIZADOS | TRADICIONAIS |
| AMÉRICA | 11 | 08 | 03 | 05 |
| EUROPA | 11 | 10 | 08 | 03 |
| OCEANIA | 04 | 03 | 03 | 02 |
| TOTAL | 26 | 21 | 14 | 10 |

Tabela 02: Fonte da pesquisa

Gráfico 2:

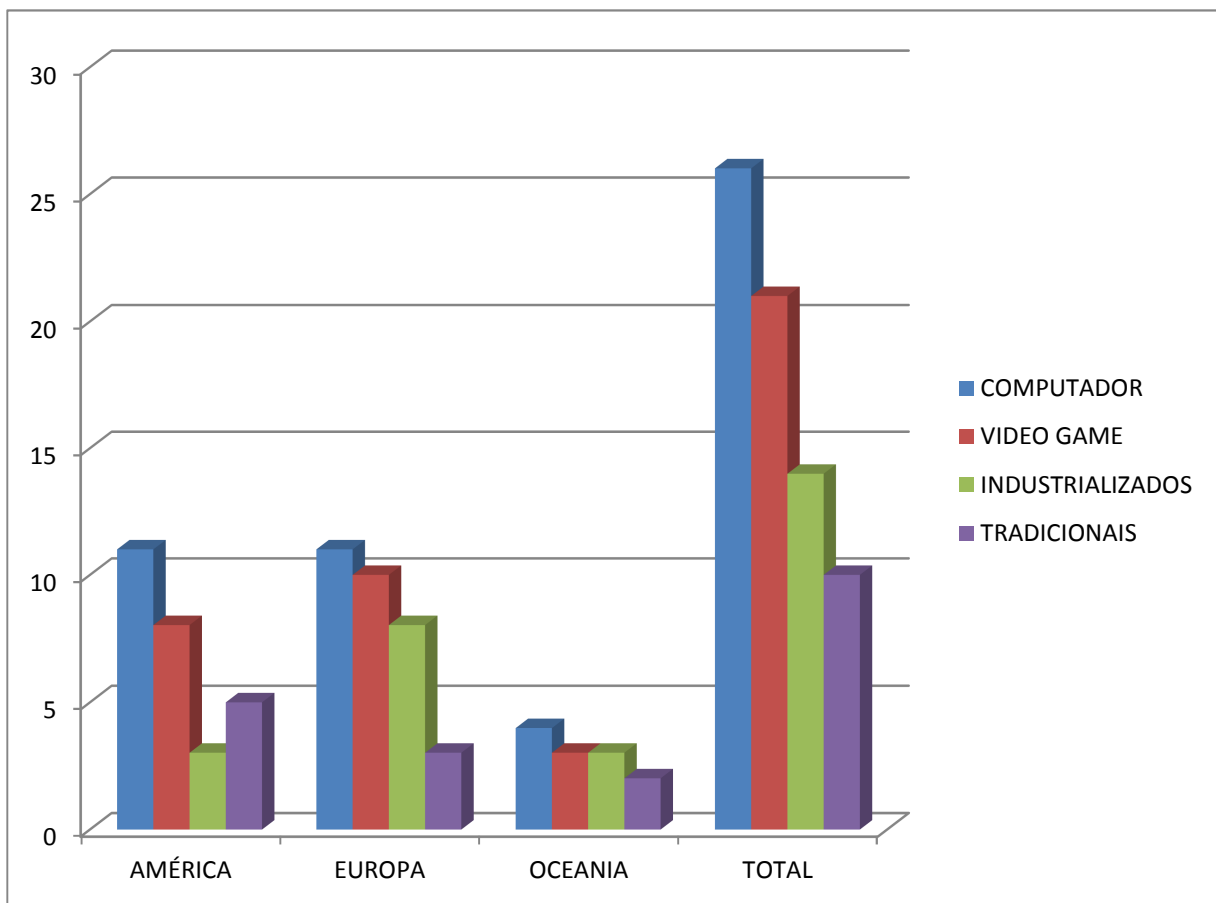


Gráfico 02: Fonte da pesquisa

3. Quanto ao local onde brincam:

Tabela 3:

| ONDE MAIS BRINCAM | | | | |
|-------------------|------|--------|--------|-----|
| CMEI'S | CASA | ESCOLA | PRAÇAS | RUA |
| AMÉRICA | 08 | 05 | 07 | 07 |
| EUROPA | 08 | 10 | 07 | 07 |
| OCEANIA | 08 | 02 | 01 | 01 |
| TOTAL | 24 | 17 | 15 | 15 |

Tabela 03: Fonte da pesquisa

Gráfico 3:

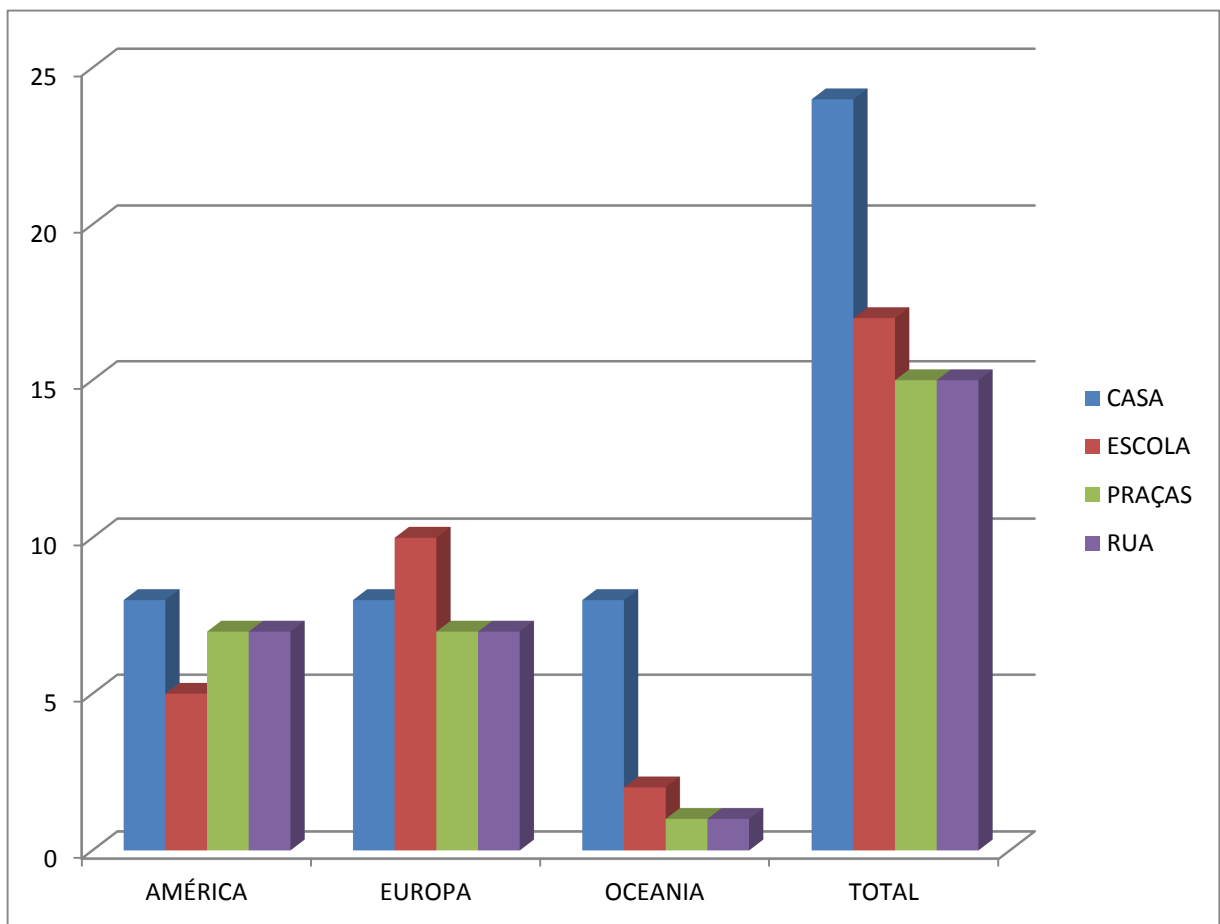


Gráfico 03: Fonte da pesquisa

4. Quanto às pessoas com quem brincam:

Tabela 4:

| COM QUEM MAIS BRICAM | | | |
|----------------------|---------|---------|--------|
| CMEI'S | FAMILIA | SOZINHO | AMIGOS |
| AMÉRICA | 6 | 10 | 11 |
| EUROPA | 9 | 8 | 15 |
| OCEANIA | 4 | 1 | 7 |
| TOTAL | 19 | 19 | 33 |

Tabela 04: Fonte da pesquisa.

Gráfico 4:

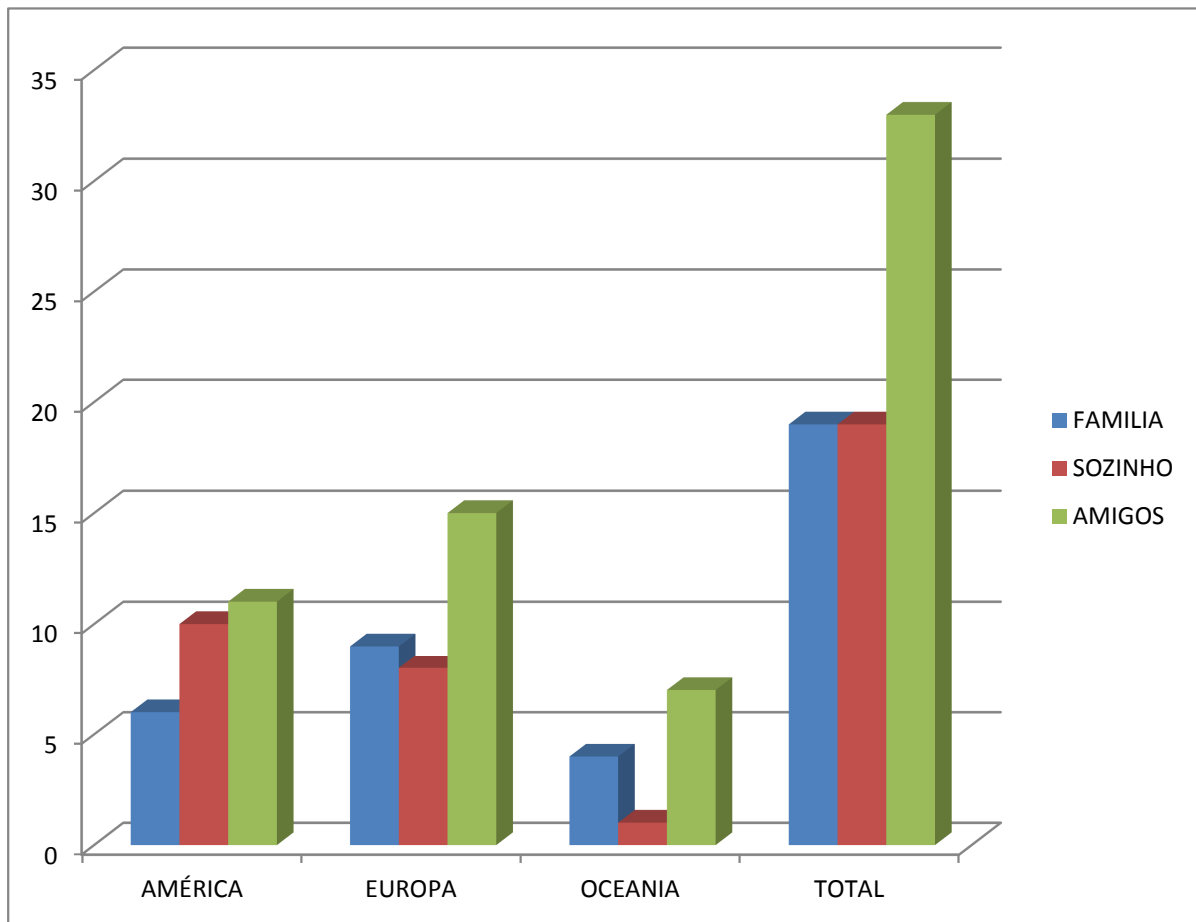


Gráfico 04: Fonte da pesquisa.

6 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

Na primeira questão o objetivo era coletar informações a cerca dos brinquedos que as crianças investigadas possuem em casa, consideramos brinquedos tecnológicos, industrializados e tradicionais. Neste caso as variáveis foram consideradas através de preferências das crianças que viriam a ser investigadas. Dessa forma, fizemos uma pré-pesquisa, logo no primeiro contato com cada CMEI, quando fomos pedir autorização para operacionalização de nossa pesquisa.

Nesta pré-pesquisa investigamos os brinquedos que as crianças conheciam, e percebemos um universo de sete brinquedos eletrônicos, sete brinquedos industrializados e apenas três brinquedos tradicionais. Essas informações foram consideradas como variáveis para a primeira questão do questionário objetivo e visual.

Tanto na pré-pesquisa quanto no resultado analisado da primeira questão, percebe-se que os brinquedos eletrônicos e industrializados se fazem muito presente no cotidiano dessas crianças. Porém os brinquedos tradicionais não deixaram de fazer parte completamente desse universo, muitos alunos afirmaram possuir brinquedos como pipa, pião e bolinhas de gude.

Na segunda questão, onde o objetivo era coletar informações sobre a preferência de jogos e brincadeiras; computador e vídeo game foram os mais marcados em todos os CMEI's, em seguida os brinquedos industrializados, exceto no CMEI América, onde os tradicionais foram mais destacados do que os industrializados.

Fazendo um link entre as duas primeiras questões, percebe-se que embora as crianças possuam brinquedos tradicionais em seus lares, a preferência de brinquedos tecnológicos é explícita. Os gráficos 1 e 2 nos levam a entender que o universo das crianças investigadas preferem os brinquedos tecnológicos, pois são os que mais possuem em casa e os que mais utilizam para brincar.

Tiba (2010), Senisk e Pereira (2003) afirmam que a tecnologia é parte do mundo globalizado e brinquedos como o vídeo game, por exemplo, passam a oportunizar novas formas de divertimento aos pequenos.

Provavelmente alguns marcaram os brinquedos tradicionais devido a um projeto de reciclagem (ANEXO) implementado recentemente nos CMEI's da rede municipal de educação de Serra. Na semana em que fomos coletar as informações havia uma mostra de brinquedos tradicionais reciclados, elaborada pelos alunos dos grupos 5, em todos os três CMEI's. Conforme imagens ilustrativas:



Foto 05: Resultado do projeto realizado no CMEI América



Foto 06: Resultado do projeto realizado no CMEI Europa

As questões 3 e 4 do questionário objetivo e visual identificavam os locais e com quem as crianças investigadas mais brincam.

Quanto ao local onde brincam os resultados obtidos apontam que os mesmos interagem mais dentro de seus próprios lares.

Para que não houvesse confusão no momento das respostas, interagimos diretamente com o grupo, explicando detalhadamente cada opção no momento em que fossem marcar suas respostas.

Ao observarmos os resultados desta questão, constatamos que apenas no CMEI América, os locais onde as crianças mais brincam foram as praças e ruas, porém, o que predominou em sua totalidade foram os lares.

Já no CMEI Europa, a resposta predominante foi à escola, como local onde as crianças mais interagem no momento do brincar. Levando-se em consideração que a escola é considerada pelos pais um local seguro para seus filhos.

A parte do bairro Cidade Continental onde está localizado o CMEI Oceania se encontra mais afastado dos outros setores, sendo um local ermo com nível de violência mais concentrado, fazendo com que as crianças brinquem mais dentro de seus lares, fator esse que traz maior tranquilidade aos seus responsáveis.

Apesar dos indivíduos investigados brincarem a maior parte do tempo dentro de suas casas, os mesmos interagem mais com seus amigos do que com seus familiares. Durante nossa investigação constatamos que grandes partes dos alunos do grupo 5 se encontram fora do ambiente escolar para brincarem.

As crianças brincam, porém em um ambiente mais limitado e considerado mais seguro. Os pais ou responsáveis priorizam a segurança fazendo com que as crianças permaneçam mais tempo em casa envolvidas com a televisão, computador e jogos eletrônicos. (SESNIK; PEREIRA, 2008-2009)

Quanto à entrevista subjetiva para os professores de Educação Física das turmas investigadas, apenas os professores do CMEI Oceania e do CMEI América concordaram em ser entrevistados.

Havíamos combinado com as pedagogas dos CMEI's em realizar a entrevista com os professores em seus horários de planejamento e todos eles estavam cientes de sua participação na entrevista.

A professora de Educação Física regente no CMEI Europa, no dia em que seria entrevistada chegou atrasada para seu planejamento e se recusou a nos dar a entrevista. Contudo, nos pediu uma cópia do questionário e disse que enviaria por e-mail as respostas.

Em relação aos professores do CMEI América e Oceania, as respostas foram basicamente às mesmas. Ambos afirmaram utilizar os jogos e brincadeiras tradicionais na medida do possível no desenvolvimento de suas aulas e acham esse conteúdo muito importante para a educação infantil e para o desenvolvimento dos indivíduos inseridos neste grupo.

Os Professores afirmam que nem sempre os recursos didáticos são suficientes para que as aulas ocorram de maneira satisfatória, embora considerem que nos CMEI's

onde trabalham há espaços adequados para a operacionalização das aulas de Educação Física destinadas ao grupo 5.

7 CONCLUSÃO

Através deste estudo percebemos que as crianças não deixaram de brincar, porém, os avanços tecnológicos influenciaram para que essa prática tomasse outros rumos. A tecnologia passou a oferecer novas perspectivas de divertimento. A imaginação na maioria das vezes é vendida de forma já definida, antigamente até mesmo os brinquedos industrializados estimulavam a imaginação do indivíduo em fase infantil, auxiliando na construção de sua realidade.

Não pretendemos neste estudo condenar a tecnologia, mas sim ressaltar a importância de jogos e brincadeiras tradicionais para o desenvolvimento das crianças.

Percebemos que tanto o sistema de educação, quanto as escolas e professores estão preocupados com o resgate dos jogos e brincadeiras tradicionais, ressaltando a importância e implementando-os nas escolas em forma de projetos ou até mesmo nas aulas de Educação Física.

A mudança de hábitos familiares, assim como o aumento gradativo de violência urbana, influencia para que a tecnologia ganhe mais espaço na vida infantil, levando-se em consideração que as brincadeiras tradicionais são praticadas em meio livre, as mesmas necessitam de um espaço ampliado para que ocorram de forma satisfatória e prazerosa. Muitas das brincadeiras tradicionais ganharam um formato tecnológico, onde brincadeiras e jogos virtuais simulam a essência do brincar. Os brinquedos tradicionais também ganharam uma nova roupagem, o pião, por exemplo, deixou de depender de uma fieira para rodá-lo, bastando apenas apertar um botão para que luzes brilhantes e melodias embalem a brincadeira. É interessante ver essa nova forma de manipulação, contudo cremos que interfira no auxílio ao refinamento e desenvolvimento da coordenação motora dos indivíduos.

A Educação Física oferece uma série de conteúdos que podem ser trabalhados. Considerando que essa disciplina deve oportunizar ao aluno diversas culturas

corporais de movimento, a implementação de jogos e brincadeiras tradicionais como conteúdo oferece uma rica possibilidade de diversificação, pois possibilita ao aluno vivenciar brincadeiras que eram presentes em gerações passadas e contribuir para um desenvolvimento saudável.

A tecnologia faz parte do mundo atual, isso é inegável. As crianças não são e nem devem ser privadas de conhecer e utilizar esses recursos. Fatores como a violência e os novos hábitos familiares acabam contribuindo para que jogos e brincadeiras tradicionais sejam esquecidos.

Consideramos importante que a Educação Física faça o resgate dos jogos e brincadeiras tradicionais e ficamos satisfeitos em perceber que esse resgate tem sido feito nos CMEI'S investigados.

8 REFERÊNCIAS

AMADO, João. **O universo dos brinquedos populares**. Coimbra: Quarteto, 2002.

BUCHALLA, Anna Paula. **Criança Feliz, Feliz a Brincar**. Revista Veja: São Paulo, 1996. Disponível em: http://veja.abril.com.br/210207/p_088.shtml. Acesso em 19 de Maio de 2012.

CASCUDO, Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. 11ª ed. São Paulo: Global, 2001.

CHICON, José Francisco. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. Vitória – ES: NEAD, 2010. Disponível em: issuu.com/weberth/docs/issu.met.ed. Acessado em: 20/05/2013.

DARIDO, Suraya Cristina. **Educação Física na Escola: Conteúdos, duas Dimensões e Significados**. Disponível em: <http://www.acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/41549/1/01d19t03.pdf>. Último acesso: 25/05/2013.

FEITOSA, Juliana Biassi; DA SILVA, Mariita Bertasoni. **Desenvolvimento Infantil e Tecnologia: Estudo Psicológico**. Curitiba: PsicoUTP, 2003.

JUNIOR, Marcílio Souza; TAVARES, Marcelo. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira nas Aulas de Educação Física**. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd144/jogo-brinquedo-e-brincadeira-em-educacao-fisica.htm>. Acessado em: 26/05/2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Belo Horizonte – MG: Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – Perspectivas Atuais, 2010. Disponível em: <http://www.cenpec.org.br/biblioteca/educacao/artigos-academicos-e-papers/brinquedos-e-brincadeiras-na-educacao-infantil>. Acessado em: 26/05/2010.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Mariana de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. - 6ª Ed. – 4. Reimpr. – São Paulo: Atlas, 2007.

MAGAGNIN, Cláudia Dolores Martins. **A Interferência dos Jogos Eletrônicos na Prática da Educação Física**. Goiânia – GO: Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Centro Universitário de Anápolis, 2010.

MELLO, Alexandre Moraes. **Psicomotricidade, Educação Física e Jogos Infantis**. 6ª Ed. São Paulo: Ibrasa, 2009.

SENA, G; MOURA, J. **Jogos eletrônicos e educação: novas formas de aprender**. 2007. Disponível em: http://www.gamecultura.com.br/index.php?option=com_content&task=view&id=438&Itemid=9>. Acesso em: 01 abril 2010.

SESNIK, Pereira; PEREIRA, Vanildo Rodrigues. **Jogos e Brincadeiras Tradicionais e Convencionais Como Prática Lúdico-Cultural Na Escola**. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2132-8.pdf>. Acessado em: 26/05/2013.

SOUZA, Marcelo C. **Não Se Brinca Mais Como Antigamente**. Psicologia e Ciência, 2009. Disponível em: <http://www.psicologiaeciencia.com.br/nao-se-brinca-mais-como-antigamente/>. Acessado em: 19 de Maio de 2012.

TANI, Go et al. **Educação física escolar: fundamentos para uma abordagem desenvolvimentista**. São Paulo: EPU/EDUSP, 1988.

TIBA, Içame. **Quem Ama Educa: Formando Cidadãos Éticos**. São Paulo: Integrare Editora, 2012.

9 ANEXOS

CARTA DE APRESENTAÇÃO



INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DA SERRA

Credenciada pela Portaria nº 4.183 de 15/12/2004, publicada em 16/12/2004

Curso de Licenciatura em Educação Física

Reconhecido pela Portaria nº 1.211, de 27/08/2010, publicada em 30/08/2010

CARTA DE APRESENTAÇÃO DOS GRADUANDOS

O Instituto Superior de Educação da Serra (Rede de Ensino Doctum) tem como objetivo formar profissionais competentes em suas áreas de atuação e que possam contribuir para o desenvolvimento humano e para o bem estar social. Nesse sentido, ressalta a importância do conhecimento do cotidiano escolar para a construção de uma prática pedagógica pautada na reflexão, cuja vivência precisa ser garantida aos educadores em formação. Assim, visando cumprir as exigências legais e pedagógicas previstas no art.65 da lei nº 9394/96 e na Resolução do Conselho Nacional de Educação/CP 2, de 19 de fevereiro de 2002, vimos por meio desta solicitar de Vossa Senhoria acolhida, apoio e assistência aos Graduandos **Sérgio Falcão Salgado, Brunella Oliveira Souza e Diego Moreira Ferreira**, alunos regularmente matriculados no 6º período do curso de Educação Física a fim de que eles possam realizar atividades relacionadas ao Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Na oportunidade, esclarecemos que o alunos realizarão um trabalho de coleta de dados no espaço escolar, mais especificamente no grupo 5 (cinco) do CMEI, através de questionários objetivo visual e subjetivo, ambos direcionados aos alunos e ao professor(a) de Educação Física. Certos de contarmos com a atenção de Vossa Senhoria agradecemos antecipadamente e colocamo-nos à disposição para quaisquer esclarecimentos que se fizerem necessários.

Atenciosamente,

Flavio Valdir Kirst

Coordenador do Curso de Educação Física

Sidney de Carvalho Rosadas

Professor de Trabalho de Conclusão de Curso

PROJETO DA TURMA: SER CRIANÇA E APRENDIZ
(PROJETO OPERACIONALIZADO POR TODAS AS ESCOLAS PERTENCENTES
AO SISTEMA DE ENSINO DA PREFEITURA MUNICIPAL DA SERRA-ES)



PROJETO DA TURMA: SER CRIANÇA E APRENDIZ

GRUPO 5 "A", "B", "C" & "D"

TURNOS MATUTINO E VESPERTINO

PROFESSORAS: GRAÇA, RANIELY, LUZINÊ E RENATA

Tema: Infância na contemporaneidade: aspectos sociais, econômicos e culturais de ser criança hoje.

Delimitação: a influência das condições sociais, econômicas e culturais na constituição da infância dos alunos do grupo 5 do CMEI Espaço Feliz que residem nas comunidades de novo horizonte e cidade continental: diferenças e semelhanças

Problema: Qual a influência das condições sociais, econômicas e culturais na constituição da infância dos alunos do grupo 5 do CMEI Espaço Feliz que residem nas comunidades de Novo Horizonte e Cidade Continental? Como a mídia pode influenciar no processo de constituição desta infância nos dias atuais?

Justificativa: Nossa caminhada inicia-se em 2013 quando assumimos³ no Centro de Educação Infantil Espaço Feliz as turmas de alunos com 5 anos de idade nos turnos matutino e vespertino. No decorrer das aulas constatamos, por meio da interação com as crianças através das rodas de conversa e da observação do comportamento individual e coletivo de cada aluno, que os mesmos expressavam em suas ações características influenciadas por situações vivenciadas no ambiente extra escolar (família e comunidade) como a ausência do diálogo; o estímulo a erotização do corpo e ao consumismo; o

³ Professoras: Maria das Graças, Luzine, Raniely do Nascimento Kiihl, Renata Suzi Rodrigues e Luzinê Depiantti.

enfraquecimento das relações e valores humanos; a exposição a violência e ao tráfico de drogas e armas. Nossa hipótese inicial é que todos esses aspectos estariam sendo fortalecidos pelos apelos da mídia, da música e do contexto sócio-cultural.

Estudos recentes mostram que as crianças sofrem com o processo de formatação da imaginação e da fantasia decorrentes dos produtos criados e veiculados pela indústria cultural (ADORNO, 1947). Movidos pelas regras da indústria do consumo, os produtos destinados ao público infantil, buscam em sua grande maioria a homogeneidade da massa infantil visando o consumo imediato de seus artefatos efêmeros e descartáveis sem nenhum processo de elaboração formativa.

O termo indústria cultural foi cunhado por Adorno e Horkheimer em 1947 para designar um tipo de indústria que tem origem no mercado e por isso esse processo de circulação do capital, influencia *in totum* suas regras de manipulação, unificação e enganação das massas. Além disso, interfere substancialmente no processo de criação cultural e confere uma homogeneidade às coisas. A indústria cultural ideologicamente denota uma:

[...] cultura unificada que apesar de ser classificada, na origem, como de elite ou popular, passa por redefinições nas condições de sua produção e reprodução em virtude das revoluções tecnológicas. A indústria cultural não é uma cultura engendrada pelas massas (LOUREIRO, 2006, p.07).

Como podemos perceber, a indústria cultural não é uma cultura que emerge das massas, contudo sua ideologia e suas formas de manipulação indicam que ela é produzida espontaneamente pela população. Para concretizar esse tipo de controle social, o engodo cultural lança mão de um instrumento voraz chamado publicidade. Esta, além de informar sobre a mercadoria, também cria uma imagem convidativa ao consumidor que estão embutidos valores, promessas, signos sociais e também “guarda o segredo da renúncia e do sacrifício” (LOUREIRO, 2006, p. 04).

Por estar intrinsecamente ligada ao capital, seus produtos são genuinamente adaptados ao consumo das massas, contudo esse consumo não é pueril e criado somente pela população destinatária, ele sofre incursões efetivas dessa indústria criando assim necessidades artificiais o que culmina em um consumismo exacerbado.

E as crianças não estão livres dessa barbárie. A todo o momento são bombardeadas por informação veiculadas pelos meios de comunicação que as influenciam ao consumo; seus comportamentos; suas

brincadeiras; sua alimentação; e entre outros hábitos que constituem sua rotina. A mercantilização da ludicidade enunciada fabrica seus brinquedos com vistas a ensinar comportamentos considerados corretos em nossa sociedade, por isso que a maioria deles possuem instruções de uso, idade, sexo, número de participantes, tempo de duração do jogo, visando assim uma produção homogênea de cidadão que programa os indivíduos a ouvirem e perceberem apenas aquilo que estão programados a sentirem. Para Benjamin “de uma maneira geral, os brinquedos documentam como os adultos se colocam com relação ao mundo da criança” (1984, p. 14).

O documentário “Criança, a Alma do Negócio” dirigido por Estela Renner e Marcos Nisti explora com destreza essa a temática. O consumo induzido pelos adultos através da publicidade é apresentado como um instrumento da indústria cultural que dilacera o indivíduo, que os coloca numa situação de frustração quando não podem adquirir aquele produto, isto é, quando não podem se adequar ao padrão de criança estabelecido pela sociedade. Além disso, mostra como a publicidade se apropria daquilo que é próprio da infância, como a brincadeira, para os enfeitiçarem.

Em uma entrevista feita com dez crianças, com faixa etária de nove anos lançamos perguntas ligadas a experiência de consumismo. Grande parte das crianças, responderam que quando seus pais não podiam comprar um brinquedo por elas desejado ficavam tristes:

“Quando meus pais não podem comprar um brinquedo para mim eu fico nervoso com eles e choro no cantinho.” (Roberto*)

“Fico chateada com eles, mas depois eles compram.” (Mariana*)

“Fico triste, mas depois que ela recebe, ela compra pra mim.” (Joana*)

Elas também nos apontaram que rapidamente “enjoam” dos brinquedos que ganham. Esse fato nos mostra como a mídia influência o consumo infantil, uma vez que não se esgota de trazer o “novo” – que na realidade é o semelhante, mas com outra roupagem – para seduzir os pequenos. As novidades do mercado nunca extrapolam essas leis da mesmice, visto que essa lei coloca-se como

* Nomes Fictícios.

necessidade artificial para os indivíduos. O novo na indústria cultural é o sempre semelhante, contudo essa enganação é forjada pelo espetáculo proporcionado pela publicidade. Para Adorno,

O que na indústria cultural se apresenta como um progresso, o insistentemente novo que ela oferece, permanece, em todos os seus ramos, a mudança de indumentária de um sempre semelhante; em toda parte a mudança sempre encobre um esqueleto no qual houve tão poucas mudanças como na própria motivação do lucro desde que ela ganhou ascendência sobre a cultura (1963, p. 289).

Além disso, a produção frenética das mercadorias, impulsionado pela *mass media*, acaba por influenciar na criação de necessidades artificiais, com isso, o consumidor é impelido de senti-las como um desejo genuinamente seu. É esse esquematismo da produção que modela os sentidos, a compreensão, os gostos e as preferências dos indivíduos. O esquematismo da indústria cultural denota uma compreensão do mundo formatada a partir dos parâmetros a priori estabelecidos pelos interesses do capital, isto é, pelos interesses do mercado. Através de seus produtos, promete um prazer e uma felicidade que nunca o consumidor alcançará. É na verdade uma promessa falsearia que ludibria as massas fazendo com que o desejo pelo “ter” intensifique, porém este “ter”, atrelado a satisfação e felicidade anunciada, estão longe de serem alcançados, “de forma masoquista, a indústria cultural oferece a promessa de prazer, mas ao mesmo tempo, priva o público de obter o gozo prometido” (LOUREIRO, 2006, p.04).

O divertimento e a distração também são artifícios lançados pela indústria cultural para controlar as massas com a ilusória sensação de satisfação. Essa ilusão resulta no comportamento compulsivo de adquirir os produtos daquela indústria que produz de acordo com o consumo das massas, contudo esse consumo ultrapassa as barreiras da necessidade humana, ele também é determinado e dominado por essa indústria.

As crianças sofrem uma grande influencia massificadora da indústria cultural e dos aparelhos por ela utilizado para a propagação de sua ideologia e desvalorização do lúdico, que confere importância apenas no brinquedo coisificado e desconsidera a produção infantil, ou seja, as brincadeiras de faz-de-conta. Entretanto, com a sua sutileza, os infantes conseguem reinventar aquilo que lhes é apresentado, construindo e reconstruindo sua realidade. As crianças não são

[...] meras receptoras do que é veiculado, vendido, permitido. Nesse processo, há também uma reelaboração pelas próprias crianças dos elementos de seu patrimônio cultural. Mesmo dizendo que as crianças geralmente agem incorporando normas e padrões de comportamentos, a partir dos elementos

simbólicos que a sociedade lhes impõe, existem mudanças e contradições (VOLPATO, 2002, p.10).

Ao envolver-se em situações lúdicas a criança é capaz de criar um mundo complementar ao seu e transformar seus desejos mais íntimos em realidades. Além disso, a infância brindada com a ludicidade possibilita a afirmação da criança como portadora de uma natureza humano-social e a penetra no “reino da liberdade”, ao contrario dos que dizem que na ludicidade não há produção, isso pelos moldes capitalistas. A idéia então é envolver a criança no mundo lúdico a fim de romper com a submissão e com as generalizações impostas à natureza infantil. Generalizações estas estabelecidas pela elite que atribuem tamanha importância aos brinquedos que na verdade são apenas objetos coisificados. Na práxis o lúdico, o lazer, o jogo revela-se como colaboradores da liberdade do homem.

A ludicidade constitui um traço fundamental das culturas infantis. Brincar não é exclusivo das crianças; é próprio do homem e uma das suas actividades mais significativas. Porém as crianças brincam contínua e abnegadamente. Contrariamente aos adultos, entre brincar e fazer coisas sérias não há distinção, sendo o brincar muito do que as crianças fazem de mais sério (SARMENTO, 2004, p. 25).

Ao resignificarem objetos, as crianças passam a enxergar o mundo da maneira delas; transformar um lápis em um avião, por exemplo, é a linguagem que a criança possui para não haver limites em seu mundo. Com isso, conseguem, ao seu modo, ludibriar as armadilhas da indústria cultural e do ambiente social que fazem parte. O simples ato de brincar de ser alguém é uma forma das crianças demonstrarem o que elas percebem, assim como é também uma forma delas dizerem que fazem parte da sociedade. “A criança conhece o mundo enquanto cria, e, ao criar o mundo, ela nos revela a verdade sempre provisória da realidade em que se encontra” (JOBIM E SOUZA, 1996, p. 49) e transforma assim imaginação em realidade, ou seja, “a coisa passa a ser parte constitutiva do sujeito criança” (LEAL, 2004, p. 27).

Valorizar a infância e lutar pela sua não-destruição significa, portanto, participar de uma luta que temos perdido historicamente – a que visa defender e garantir a humanidade, a tolerância, o respeito pelo outro e suas diferenças, a capacidade de rir e chorar. Aliás, se lembrarmos que em muitas culturas e línguas o termo brincar tem o significado de representação de teatro, música, criação artística ou pratica de um esporte, podemos compreender que o que quero dizer quando proponho o

direito à experiência cultural é com muita simplicidade que defendo para crianças, jovens e adultos o direito de brincar (KRAMER, 2003, p. 105).

Entretanto não podemos relegar essa resistência contra a barbárie, proporcionada pela indústria cultural e pela sociedade do consumo, apenas às crianças.

A colonização do imaginário infantil pelo mercado é um dado da sociedade contemporânea que não se pode ignorar. Mas, do mesmo modo, não se pode também ignorar a resistência a essa colonização, através de interpretações singulares, criativas e frequentemente críticas que as crianças fazem dessas personagens, reinvestindo essas interpretações nos seus quotidianos, nos seus jogos e brincadeiras e nas suas interações com os outros (SARMENTO, 2002, p. 16).

Sendo assim, temos esse desafio de refletir criticamente sobre a situação da infância na contemporaneidade e desenvolver caminhos para fomentar uma educação contra a barbárie e que privilegie a formação cultural crítica em seu sentido *lato*. Ambicionamos com esse projeto refletir sobre essa condição infantil e proporcionar aos nossos alunos a ampliação de seu repertório cultural através da educação.

Nosso desafio é compreender os acontecimentos criticamente e tomar medidas que visam à recuperação do mundo das crianças representado pelas brincadeiras, a inocência e a ludicidade. É importante sermos construtores de crianças que saibam vivenciar o contexto que elas fazem parte.

Outro caminho que podemos seguir para enfrentarmos esta realidade violenta e hostil é educar nossas crianças contra a barbárie que se instaura no cotidiano. A priori, devemos ter a compreensão do mundo cultural, econômico e político que estamos inseridos. Essa leitura de mundo deve ser crítica, capaz de encarar a realidade sem conceitos pré-concebidos. Nessa perspectiva, nossa luta se direciona em prol da construção de uma sociedade que considere o outro, que respeite suas culturas, etnia, gênero, faixa etária, indo de encontro às práticas econômicas e sociais que destacam a desigualdade social imposta pelo capitalismo.

Dessa forma, torna-se importante valorizar o trabalho coletivo que priorize a história, as experiências e as diferenças do outro para que esta luta se concretize de fato e ganhe dimensões emancipatórias

capazes de superar ou minimizar a atual barbárie instituída e as leis regidas pela sociedade capitalista que semiforma os indivíduos.

Objetivo geral: Problematizar e compreender os aspectos que constituem a infância de nossos alunos.

Objetivos específicos:

- a) Ampliar o conhecimento sobre o contexto social dos alunos; (anamnesi)
- b) Contribuir para a visibilidade da infância assegurando seus direitos básicos; (trabalhar com o ECA; manifesto 2000;)
- c) Refletir sobre as influências dos valores que a sociedade capitalista defende (consumismo, individualismo, apelo à violência); (roda de conversa)
- d) Estimular outras formas de se perceber a infância por meio da fantasia, brincadeira, imaginação e criatividade pela poesia. (Livro: O poeta aprendiz – Vinicius de Moraes).
- e) Ampliar o conhecimento cultural dos alunos por meio da história da produção cultural da humanidade. (História da escrita; história dos números; história da música).

Metodologia:

No presente projeto traçamos cinco objetivos específicos que emergiram do objetivo geral. Para alcançá-los utilizaremos instrumentos e atividades diferenciadas para cada um. Assim como segue o quadro explicativo

| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | METODOLOGIA |
|---|---|
| a) Ampliar o conhecimento sobre o contexto social dos alunos | <ul style="list-style-type: none"> - Anamnesi. - Entrevistas com o objetivo de inserir a família no projeto. |
| b) Contribuir para a visibilidade da infância assegurando seus direitos básicos | <ul style="list-style-type: none"> - Conteúdo a ser trabalhado: ECA; Manifesto 2000 por uma cultura de paz e não violência. - Ações: confecção de cartazes coletivos sobre os assuntos; exibição de vídeos educativos. |
| c) Refletir sobre as influências dos valores que a sociedade capitalista defende (consumismo, individualismo, apelo à violência). | <ul style="list-style-type: none"> - Ação: Roda de conversa |
| d) Estimular outras formas de se perceber a infância por meio da fantasia, brincadeira, imaginação e criatividade pela poesia. | <ul style="list-style-type: none"> - Material: Livro <i>O poeta aprendiz</i> – Vinicius de Moraes. - Produto para mostra cultural: “Ser criança aprendiz”: produção da biografia de cada aluno pautado na adaptação do livro <i>O poeta aprendiz</i> (trabalho individual). - Fantasia e imaginação: “sonhos de infância” confecção da caixa. Pedir as caixas aos pais. - Rememoração das brincadeiras tradicionais e confecção de brinquedos com material reciclável em parceria com professores de artes e de educação física. |
| e) Ampliar o conhecimento cultural dos alunos por meio da história da produção cultural da humanidade | <ul style="list-style-type: none"> Conteúdo: História da escrita; história dos números; história da música. |

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor. **A indústria cultural**. 1963. Disponível em: <http://antivalor2.vilabol.uol.com.br/textos/frankfurt/adorno/adorno_26.html>. Acesso em: 06 jun. 2009.

BENJAMIN, W. **Reflexões**: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.

JOBIM E SOUZA, S. Resignificando a Psicologia do desenvolvimento. In: KRAMER, S., LEITE, M. I. (Orgs.). **Infância**: fios e desafios da pesquisa. Campinas: Papirus, 1996, p. 39 – 55.

KRAMER, S. Infância, cultura contemporânea e educação contra a barbárie. In: BAZÍLIO, L. C. e KRAMER, S. **Infância, educação e direitos humanos**. São Paulo: Cortez, 2003, p. 83 – 106.

LEAL, B. Leituras da infância na poesia de Manuel de Barros. In: KOHAN, W. O. (Org.). **Lugares da Infância**: Filosofia. Rio de Janeiro: DP&A, 2004, p. 19 – 30.

LOUREIRO, Robson. **Da Teoria Crítica de Adorno ao Cinema Crítico de Kluge**: educação, história e estética. Tese de Doutorado - PPGE/UFSC, Florianópolis, 2006.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de Pesquisas**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

SARMENTO, M. J. As culturas da infância nas encruzilhadas da segunda modernidade. In: SARMENTO, M. J. e CERISARA, A. B. **Crianças e miúdos**: perspectivas sociopedagógicas da infância e educação. Porto Alegre: Edições Asa, 2004, p. 09 – 34.

VOLPATO, Gildo. **Jogo e Brinquedo**: reflexões a partir da teoria crítica. Campinas: Educação & Sociedade. 2002

QUESTIONÁRIO OBJETIVO E VISUAL

Questionário Objetivo e Visual

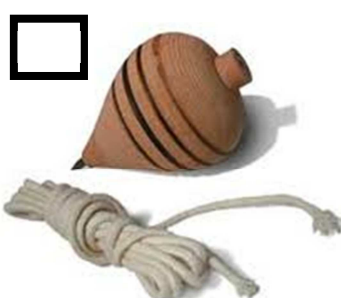
CMEI: Setor ____.

Turma: Grupo 05.

Data: ___/___/___.

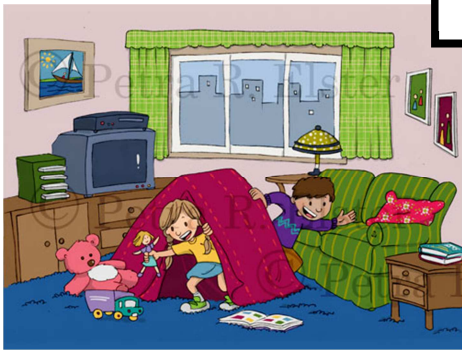
O objetivo deste questionário é a coleta de dados referentes às preferências quanto a jogos e brincadeiras das quais as crianças investigadas mais se interessam.

01. Quais são os brinquedos e recursos tecnológicos que você tem em casa?





03. Onde costuma brincar?



Casa



Escola



Parques ou Praças



Rua

04. Com quem costuma brincar?



Com os Pais ou Familiares



Sozinho (a)



Com Amigos

QUESTIONÁRIO SUBJETIVO

Questionário subjetivo para o Professor de Educação Física

CMEI: Setor ____.

Turma: Grupo 05.

Data: ____/____/____.

01. Em que ano concluiu sua graduação? Foi em instituição pública ou privada?

02. Possui especialização? Qual?

03. A quanto tempo atua na prática docente?

04. Os recursos físicos e materiais são suficientes e adequados para que sua aula corra de forma satisfatória?

05. Utiliza de jogos e brincadeiras tradicionais em suas aulas?

06. É de interesse da escola e dos alunos que esses conteúdos sejam desenvolvidos nas aulas de educação física?

07. Este conteúdo é incluso na formatação e reformulação do PPP?

08. É a favor da adoção deste conteúdo na educação física infantil ou acha dispensável?

09. Dessa forma, com que frequência é utilizado como conteúdo em suas aulas?