

27 - A EDUCAÇÃO FÍSICA E A LUDICIDADE NA ESCOLA: A RELAÇÃO ENTRE AS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS E AS TECNOLOGIAS NA INFÂNCIA

MARCIO ANTUNES RAMOS

doi:10.16887/89.a1.27

1 INTRODUÇÃO

As tecnologias em suas múltiplas funções, surgem na instituição escolar como uma das possibilidades de aprender. Não seria diferente que nas aulas de Educação Física elas aparecessem com força total, já que temos a disposição uma infinidade de jogos virtuais. Assim essa nova era aponta para uma necessidade premente de atualizarmos nossos conceitos, vencendo velhos paradigmas e nos aproximando desse brincar atualizado em que nossos alunos estão submergidos.

Assim o tema dessa pesquisa foi: A Educação Física escolar e a relação das brincadeiras tradicionais e as novas tecnologias. Justificamos essa escolha pois acreditamos que não será necessário deixarmos de trabalhar com as brincadeiras tradicionais para dar lugar única e exclusivamente as brincadeiras tecnológicas.

Partindo da seguinte pergunta: É possível trabalhar com as brincadeiras tradicionais ao mesmo tempo que as novas e tecnológicas brincadeiras? Este trabalho teve como objetivo principal resgatar as contribuições das brincadeiras tradicionais no desenvolvimento da criança e verificar as influências das novas tecnologias, ao que seus objetivos específicos foram: observar a partir dos autores o ensino nas aulas de Educação Física frente a essas novas tecnologias, apontar a relevância entre a ludicidade no espaço da Educação Física escolar procurando diversificar os conteúdos a serem trabalhados nas aulas e investigar qual a influência da mídia e tecnologias bem como a sua importância no desenvolvimento integral do aluno no âmbito escolar, sempre considerando o que dizem os autores.

Os novos segmentos da indústria tecnológica, computador, televisão e videogame são as brincadeiras em progressão nas escolas que aumentam a cada ano, deixando para um segundo plano o correr, o saltar e o pular o que nos remete como educadores à abordar um aspecto mais lúdico, recuperando estas manifestações que são as brincadeiras tradicionais que estão esquecidas.

Segundo Freire (1994), a criança compreende aquilo que vive que concretize sua ação. Quando num contexto de jogo ou brincadeiras variadas que podem ser confeccionadas junto com as crianças, estas permitem que elas possam vivenciar e tomar consciência da realidade concreta, transformando o real em função de suas necessidades.

Para Hani Awad (2009), a criança deve vivenciar a essência do imaginário, do faz de conta, da realidade vivida e da ação lúdica e vai descobrir seus valores pessoais e sociais, desenvolvendo sua autonomia, desvendando suas verdades, expondo seus temores e dificuldades, suas alegrias, seus gostos e vontades.

O que nos permite reafirmar que o brincar tem significado no desenvolvimento do aluno se bem trabalhado no espaço das aulas de Educação Física.

Kishimoto (1997, p.17), já antecipava essas afirmações de Han Awad (2009) quando fala que devemos considerar o fator social da ação de brincar infantil, seja ela por meio da brincadeira ou jogo "assume a imagem e sentido que a sociedade atribui. É este aspecto que nos mostra por que dependendo do lugar e da época, os jogos ou brincadeiras assumem significações distintas".

Desta forma buscamos possibilitar aos professores de Educação Física uma reflexão, para que possam ampliar sua visão acerca da Educação Física escolar, trabalhando com o aluno de uma forma globalizada enriquecendo ainda mais as experiências em sala de aula, bem como a relação entre o professor e seus alunos.

2 MATERIALE MÉTODOS

A pesquisa foi classificada como indireta, considerando que segundo Oliveira (2004, p.117) a pesquisa "[...] tem como objetivo, situações complexas ou estritamente particulares", assim a abordagem qualitativa leva, a um levantamento teórico da temática que se está pesquisando, expondo com minúcias o que os teóricos escrevem sobre o tema.

Utilizamos artigos disponíveis na internet realizando a busca em especial no site google acadêmico: www.scholar.google.com.br, na qual foram utilizados os termos: Educação Física Escolar; resgate; brincadeiras infantis; tecnologia.

As análises foram feitas a partir do método qualitativo e descritivo pois este método conforme afirmam os autores Mattos, Rosseto Júnior e Blecher (2008, p. 35) têm como características "observar, registrar, analisar, descrever e correlacionar fatos ou fenômenos sem manipulá-los, procurando descobrir com precisão a frequência em que um fenômeno ocorre e sua relação com outros fatores."

As análises dos autores aconteceram ao mesmo tempo da escrita da fundamentação teórica do artigo itens 3 e 4, pois acreditamos que assim a leitura desse artigo seguirá com fluência, sem a repetição dos mesmos.

3 BRINCADEIRAS INFANTIS

Ao resgatar a importância das brincadeiras tradicionais esquecidas com sua diversidades e a relação com as tecnologias para o desenvolvimento do aluno, que tomam espaço no âmbito escolar e nas aulas de Educação Física, diferentes autores tem afirmado que o brincar da criança vai sendo adaptado as exigências de cada tempo. (KISHIMOTO, 2005, 2011). Na escola, as aulas de Educação Física tem um significado que realmente merece mais atenção para o desenvolvimento dos alunos, também por parte dos professores, pois é prazeroso, há certa ansiedade pelas aulas de Educação Física, pelas crianças e jovens.

É indispensável à iniciação das atividades físicas e recreativas na Educação Física, mas sempre buscando e resgatando situações e propostas educativas, mas para que isso aconteça o professor de Educação Física tem que estar capacitado para a realização de sua aula proporcionando experiências educativas, recreativas e auto rendimento. (BORBA, 2007).

As aulas de Educação Física escolar, têm um significado que realmente é notório para o desenvolvimento dos

alunos, pois é prazerosa, há certa ansiedade pelas aulas de Educação Física, pelas crianças e jovens pois vem proporcionar experiências educativas, recreativas e de auto rendimento que é indispensável à iniciação das atividades físicas e recreativas resgatando situações e propostas educativas, pois está presente na vida do indivíduo sociabilizando e educando. Borba (2007, p. 43) afirma que, "se incorporarmos, de forma efetiva, a ludicidade nas nossas práticas, estaremos potencializando as possibilidades de aprender e o investimento e o prazer das crianças no processo de conhecer". Assim garantimos o espaço para o brincar, e este assegurará a possibilidade de aprendizagem pelas crianças, que estarão constituindo seu conhecimento de forma prazerosa e alegre.

Ao mesmo tempo que Borba (2007), Fortuna (2000, p. 4), já afirmavam que se faz necessário termos clareza que "defender o brincar na escola, por outro lado, não significa negligenciar a responsabilidade sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento". Portanto o professor, como mediador do aprender, precisa buscar um equilíbrio quando ministra suas aulas, precisamos trabalhar o conteúdo lúdico, mas também o tradicional.

O despertar do senso de movimentação, do ritmo e o artístico contribuem para a formação de hábitos de disciplina e confiança do aluno, pois quando a escola recebe uma criança é o início de preparação para aprendizagem corporal e desenvolvimento motor da criança.

Para Carvalho (2011), a Educação Física, como prática pedagógica, aborda tematiza o conhecimento da área denominada cultura corporal, na qual os jogos, as brincadeiras, as ginásticas, as danças, as lutas, os esportes estabelecem estreita vinculação com ambientes sócio educativos em que estão, inseridos. Como prática social, envolve códigos, sentidos e significados da sociedade que as cria e mantém ou seja estão caracterizados enquanto uma produção humana, ao longo de sua história, e, portanto, cultural. Assim

No movimento curricular desenvolvido na educação básica ou na formação de professores, a legislação, a organização da unidade institucional, o trabalho pedagógico dos diferentes elementos curriculares, os paradigmas da educação física repercutem na corporeidade dos sujeitos que constituem cada espaço. Porém, também estão presentes as diferentes histórias vividas por cada um, as histórias não previstas, mas criadas, assim como pelo que cada um considera "ser professor/a" (o que também traz gestos, atitudes, falas, vestimentas, formas de andar, etc). (CARVALHO, 2011, p. 93)

O universo da cultura corporal, como norte para Educação Física escolar, pode potencializar o contexto heterogêneo, no qual as práticas corporais, lúdicas e de lazer, como linguagem e patrimônio cultural, inserem-se em um conjunto de múltiplas oportunidades educativas.

Neste sentido, Valadares e Araujo (1999), apontam que a Educação Física está presente para dar vida ao ambiente escolar e favorece a socialização dos educandos, além de despertar os sentimentos, influenciando na formação do indivíduo como um ser global.

Conforme Ferreira, (2010), a necessidade da Educação Física foi se tornando necessária no espaço escolar, até que, em 1931, tornou-se obrigatória nas escolas brasileiras e os estudantes passaram a ter condições de receber orientações que contribuíram para a sua melhor qualidade de vida, através da atividade física orientada. Nas aulas de Educação Física, podem-se ampliar estudos em relação à valores e diferenças sociais, condições humanas, qualidade de vida, lazer na comunidade, abrangendo as mais diversas disciplinas.

A prática desportiva pode auxiliar, não apenas na apresentação e execução técnica do esporte, mas também, na construção desta convivência, nos momentos de conflitos existentes no grupo, onde se faz necessário o trabalho, na busca de soluções. E o professor, como mediador, proporcionará momentos de reflexão para a tomada de consciência.

4 A RELEVÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

O aluno precisa experimentar por completo os aspectos da ludicidade, qualificar o seu acervo motor, físico e social. Há presença na escola pública ou privada de ótimos profissionais de Educação Física, possibilita aos seus alunos a vivência dos mais diversos conteúdos, trazendo, assim, um desenvolvimento por completo dos alunos, tanto no aspecto cognitivo e social, quanto no físico e motor.

Freire (2013), reforça que a criança pode vir de um determinado universo lúdico, familiar, de um espaço topológico e, ao entrar na escola se depara, de repente, com um espaço euclidiano, com essa matemática formalizada.

Ou seja um universo concreto, cotidiano e ao adentrar na escola cai em um mundo regular e científico. Caberia à escola auxiliar nessa transição, proporcionando-lhe situações motivadoras, atraentes, como os jogos, situações que ofereçam à criança a oportunidade de construir, explorar e desenvolver a capacidade de pensar com lógica e reconhecer a escola como um ambiente agradável, interessante e lúdico, mais próximo de sua realidade. Esse papel é fundamental nas aulas de Educação Física para o desenvolvimento da criança, com o intuito de oferecer o desenvolvimento como um todo sem a exclusão de nenhum aluno, ou seja, oferecer aos alunos uma forma inovadora das atividades que serão realizadas com materiais para as brincadeiras tradicionais. (FREIRE, 2013).

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 13) ressalta que:

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adultos, no âmbito de diversos grupos sociais. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de contribuição infantil. O professor deverá disponibilizar o material, espaço para a realização das atividades, podendo adaptá-los as condições do tempo e espaços restritos.

Assim, este documento reforça a relevância do resgate das brincadeiras na escola. O âmbito escolar é o encontro do aluno com os conteúdos da educação física escolar, nele a criança vivencia o conhecimento das regras, do espaço, do material e das práticas utilizadas apresentada pelos professores, uma dessas atividades é a utilização das brincadeiras tradicionais.

Para Guedes (2013), o professor deverá ter consciência de seu trabalho e de sua responsabilidade com seus alunos no que se refere ao trabalho psicomotor e social principalmente. Faz-se relevante desenvolver trabalhos que contribuam com a educação do movimento, consciência corporal e liberdade de pensar para agir, utilizando recursos pelos quais daremos oportunidade à criança de vivenciar diversas situações, contribuindo para torna o seu desenvolvimento melhor.

Criança que brinca torna-se um adulto feliz.

Já Kishimoto (2005, p.38,39), nos aponta que a brincadeira tradicional infantil, está:

filiada ao folclore, incorpora a mentalidade popular, expressando-se, sobre tudo, pela oralidade. Considerada como parte da cultura popular, essa modalidade de brincadeira, guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. A

cultura não-oficial, desenvolvida especialmente de modo oral, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. Por ser um elemento folclórico, a brincadeira tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Não se conhece a origem da amarelinha, do pião, das parlendas (rimas), das formas de seleção. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que provem de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos.

Ou seja, o patrimônio cultural das brincadeiras está registrado no fato de que os mais distantes povos da antiguidade registravam suas brincadeiras que se perpetuaram até os dias atuais através da tradição oral, sendo transmitidas de geração em geração, empiricamente, e continuam registrados na memória das crianças.

Muitas brincadeiras preservam suas características iniciais, outras, no entanto vão se modificando, se adaptando a novas situações e formas de brincar, sendo permeadas por diferentes culturas ao receberem novos conteúdos. As que permanecem sofrendo pequenas alterações, se mantêm devido a tradição oral, pois são passadas de geração à geração perpetuando a cultura infantil. (CARVALHO, 2011).

Vygotsky (1984, 2001) afirma também que uma brincadeira que interessa às crianças de três anos, por exemplo, não despertará nenhum interesse para uma criança de mais de seis anos; pois considerando que a brincadeira não é estática, mas sim é uma atividade que evolui e se modifica para cada faixa etária, pois o que faz a "magia" da brincadeira é o desafio, é por meio dela que se dará o desenvolvimento e a aprendizagem da criança.

4.1 A RELAÇÃO ENTRE BRINCADEIRAS ATUAIS E TECNOLOGIAS NA INFÂNCIA

Sabemos que é relevante e importante que aconteça a iniciação das atividades físicas e recreativas nas aulas de Educação Física, mas sempre buscando, resgatando situações e novas propostas educativas, a mídia (tv, vídeos, revistas, rádio, livros, revistas, cartazes e internet), são vivências de comunicação do cotidiano dos alunos, e o professor de Educação Física tem que estar capacitado sobre estas ferramentas de comunicação e a mídia para a inclusão e realização de sua aula, proporcionando experiências educativas, recreativas e de auto rendimento, valorizando o desenvolvimento dos alunos com tais ferramentas de mídia.

Para Kishimoto (2005, p.145 e 146), nos cursos de graduação que têm o objetivo de formar professores de magistério, pedagogia e das Licenciatura, faz-se necessário que se tenha "o estudo sobre Educação, Comunicação e Mídias, requer um conjunto de aulas em uma disciplina curricular voltada para esta finalidade". A formação continuada de professores em cursos de graduação e em serviço nas escolas deve incluir práticas e análises que ajudem esses profissionais a se aperfeiçoarem como recepção ativa e comunicadora com mídias.

Além disso, devem saber organizar e produzir, nos cursos escolares de sua responsabilidade, competentes e criativas atividades de comunicação cultural com seus alunos, levando em consideração a participação das diversas mídias na vida das crianças, dentre as quais a televisão. (KISHIMOTO, 2011).

Ao se relacionarem com as formas e os conteúdos de desenhos animados, programas infantis, comerciais, novelas da TV, e com pessoas presentes em sua vida, família, escola e etc. as crianças mostram-se como sujeitos ativos e interativos. Kenski (2007), concorda com Kishimoto (2005, 2011) e amplia a discussão, quando acredita que se faz necessário que os professores tenham conhecimento que as crianças, enquanto, participantes dessas inter-relações recebem influências de diversas qualidades e níveis para viverem no mundo contemporâneo mas também, e a maneira de produzirem suas influências infantis ao elaborar, recriar, expressar suas emoções, ideias, histórias junto a seus familiares, colegas, professores, com significados encontrados em programas assistidos pela TV.

Trata-se, portanto, de uma grande "teia de influências" de muitas naturezas, poderes, procedências e na qual atuam crianças (telespectadores, sim, mas não só), em seus espaços sociais mais favorecidos ou não, tecendo diferentes histórias. Mesmo em se tratando da comunicação infantil com o conjunto de formas e conteúdos audiovisuais produzidos com novas e novíssimas tecnologias informatizadas (TV, vídeos interativos e etc.), as responsabilidades, compromissos e reflexões sobre o sentido dessas ações comunicativas se colocam para os adultos que convivem com a criança no dia-a-dia, sobretudo os educadores.

Conforme Kenski (2007), é necessário que se observe a natureza técnica assim como estratégias de apropriação e de uso, para não haver uma confusão conceitual. Tanto produtos eletrônicos, microeletrônicos e a própria telecomunicação podem se promover rápidas inovações em virtude de sua permanente transformação.

Sendo assim, Abreu (2002, p.4), antecipando Kenski (2007) já afirmava que precisamos estar atentos para o que as novas tecnologias nos proporcionam e nos conclamam, ou seja, as mudanças nas instituições de ensino com o objetivo de superar a fragmentação curricular que tanto limita as relações estabelecidas dentro e fora do espaço escolar pelas novas gerações norteadas por um modelo educacional, que não atende as suas expectativas e as afasta de um universo holístico relacional e em constante dinâmica, no qual estamos inseridos.

Os autores aqui já citados concordam que o aluno pode e deve explorar esse universo do saber destas tecnologias, as escolas têm que estar inovando em equipamentos modernos e tecnológicos, isso ampliará seus conhecimentos e necessidades de informações desta tecnologia que marcará o seu presente e futuro com novas identidades, relacionando-se com as brincadeiras atuais, portanto, têm grandes influências de muitas naturezas, poderes, procedências e na qual atuam crianças e adultos, em seus espaços sociais mais favorecidos.

4.2 AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA FRENTE ÀS NOVAS TECNOLOGIAS

A Educação Física tem em suas expressões corporais, os esportes, jogos, ginásticas e lutas, e os conhecimentos socioculturais são um fator importante na construção de sua identidade, assim como também tecnologias contribuem na formação da sociedade com suas renovações modernas.

Para Freire et. al., (2011, p. 73),

a escola de hoje fazendo uso da mídia na perspectiva da TE, precisa ir além da metodologia tradicional de ensino baseada na transmissão da informação, na memorização e no velho ler, escrever e contar. A escola contemporânea precisa ser problematizadora, desafiadora, agregadora de indivíduos, pensantes que constrói conhecimento colaborativamente e de maneira crítica.

Portanto na prática pedagógica o professor pode utilizar-se de atividades nas quais as crianças possam construir seu conhecimento, de forma gradual, tanto a partir da oralidade, do registro escrito ou gráfico, assim como pela imaginação.

Com o desenvolvimento da tecnologia, e principalmente da informática, quando se fala da presença da tecnologia na escola, instala-se um pânico em muitos de nós profissionais da educação, que nos leva a pensar que o professor com o tempo será substituído por máquinas. Ao que Freire, et. al. (2011) já aponta que esse temor já está dissipado em grande parte, nos dias de hoje. Conforme Koch (2015, p. 10-11) aponta que

Ao fazer uso de uma ferramenta tão importante como o computador, a escola assume a postura de que velhos paradigmas precisam ser revistos e de que o ambiente educacional pode e deve ser enriquecido para melhor auxiliar no processo de construção do conhecimento do aluno. Assim, no intuito de acompanhar o contexto social da atualidade, a instituição de ensino não pode se afastar da realidade na qual os estudantes estão inseridos, ou seja, uma realidade transformada pela inserção de tecnologias como o computador e a internet. Pode-se pensar que a educação atual precisa estar preparada para novas formas de ensino e aprendizagem. Esses avanços não podem ser ignorados pelos profissionais da educação que, ao contrário, devem estar capacitados para compreender seu impacto no trabalho escolar.

Assim, a Educação Física e a Tecnologia assumem uma contribuição ampliada na formação dos alunos possibilitando uma qualidade na integração social e educacional. Neste contexto a Educação Física e as Tecnologias assumem um desafio em seus avanços que marcam a humanidade e sua história. Hoje, a tecnologia tornou-se essencial tanto para alunos quanto para os professores em suas redes de comunicações, pois todos podem avaliar e refletir sobre uma nova linguagem do ler, escrever, jogar, pesquisar sobre o mundo em que vivemos. Esta ferramenta, o computador, é essencial para fundamentar, enriquecer e interagir na aprendizagem, no ambiente escolar e social, possibilitando analisar, aprender compreender, apreciar, treinar, corrigir movimentos captar e analisar imagens em treinamentos e aulas de Educação Física, esses recursos permitem aos professores iniciarem e prepararem o desenvolver das habilidades e coordenação motora de alunos e atletas. (KOCH, 2015).

As tecnologias da informação, suas competências e recursos devem ser usados nas aulas de Educação Física e serem ampliadas e incorporadas nos currículos escolares para a formação dos alunos, contudo os professores de Educação Física precisam se qualificar para o uso destas mídias tecnológicas e tenham possibilidades diversificadas quanto as utilização de seus objetos para a aprendizagem.

Compreender os lados negativos e positivos destas tecnologias de uso no ensino e aprendizagem está na condução do ensino pelo professor, que hoje é uma ferramenta indispensável aliados no processo de ensino promovendo a interação de todos. Toda Mídia pode ser aliada se usada corretamente no conteúdo escolar e em todas as disciplinas pois disponibiliza grandes valores na área de ensino e da aprendizagem promovendo a interação. Para Libâneo, (2001, p. 70), pedagogicamente as mídias podem se apresentar

[...] sob três formas: Como conteúdo escolar integrante das várias disciplinas do currículo, portanto, portadoras de informação, idéias, emoções, valores, como competências e atitudes profissionais; e como meios tecnológicos de comunicação humana (visuais, cênicos, verbais, sonoros, audiovisuais) dirigidos para ensinar pensar, ensinar a aprender a aprender, implicando, portanto, efeitos didáticos como: desenvolvimento de pensamento autônomo, estratégias cognitivas, autonomia para organizar e dirigir seu próprio processo de aprendizagem, facilidade de análise e resolução de problemas, etc.

Contudo, os pais, os professores devem possibilitar que a criança desenvolva toda a sua criatividade, também devemos refletir sobre a influência das tecnologias na educação que tem início em casa e a escola faz a complementação na busca de formas para caminhar aos mesmos passos que as tecnologias determinando um papel na construção de sujeitos informando, conscientizando e educando.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A importância da Educação Física na escola, a relevância da ludicidade, o resgate das brincadeiras tradicionais em conjunto com as atuais, as tecnologias e as suas influências na escola, estabelecem uma realidade, assim como também todos os conteúdos vêm acrescentar a diversidade atual em relação às tecnologias para o desenvolvimento do aluno no âmbito escolar, pois essas tecnologias já estão inseridas no espaço da escola, isso mostra sua importância para o desenvolvimento do aluno, para os professores de Educação Física, para a escola e para toda a sociedade, e tem um significado que realmente merece mais atenção para a utilização destas ferramentas da mídia.

Tanto as brincadeiras tradicionais transmitidas de geração após geração quanto às novas brincadeiras, jogos eletrônicos, celulares, tablets e videogames, podem co-habitar o espaço escolar. Transitando entre essas possibilidades está a criança que quer brincar, mesmo nessa época em que acreditamos que as crianças perderam o interesse nas velhas formas de brincar, em detrimento a uma nova e tecnológica forma, não podemos deixar de trazer ao conhecimento delas as brincadeiras tradicionais, lembrando sempre, que cabe a nós, a geração mais velha, possibilitar, pela tradição oral, esse brincar, que para a criança sempre é um novo olhar.

Assim se faz necessário que os professores de Educação Física assumam o compromisso de elaborar seus planos de aula incluindo tanto as brincadeiras tradicionais, quanto as atuais e, por que não, utilizando a mídia para o desenvolvimento da criança com uma metodologia atraente e prática, criando novas experiências em suas aulas.

A proposta deste trabalho nesse momento, não é apresentar receitas, mas sim, possibilitar aos professores uma reflexão, e quem sabe, um estímulo para reformulação de suas aulas privilegiando o correr, o pular, o saltar e o brincar inserido - os no cotidiano da criança, ampliando o seu olhar e suas habilidades inserindo as brincadeiras atuais e a mídia em uma nova metodologia de ensino para qualificar e ressignificar o conhecimento e o comportamento de seus alunos..

REFERÊNCIAS

- ABREU, Luiz Cláudio Gomes de. Mediação e emoção: A arte na aprendizagem. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE COMUNICAÇÃO, 25., Salvador, 2002. Anais. Salvador, 2002.
- BORBA, A. M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BEAUCHAMP, Jeanete; RANGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do. Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. 2ª ed. Brasília: MEC/SEB, 2007.
- BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, MEC/SEF, 1998.
- CARVALHO, R. M. (Org.). Educação Física Escolar na Educação de Jovens e Adultos. Curitiba: Editora CRV Ltda, 2011.
- FERREIRA, V. Educação Física Recreação, Jogos e Desportos. Rio de Janeiro - RJ: Editora SPRINT. 2010.

- FORTUNA, Tânia Ramos. sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M.; DALLAZEN, M. I. H. (Org.) Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000, p. 147-164. (Cadernos de Educação Básica, 6). Disponível em: http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf. Acesso em 11 de maio de 2016.
- FREIRE P. Pedagogia da autonomia saberes a prática Educativa. São Paulo - SP: Editora Paz e Terra. 1994.
- FREIRE, W. (org.) Tecnologia e educação: As mídias na prática docente. 2 ed. Rio de Janeiro: Wak Editora. 2011.
- GUEDES, M. H de S. Continuando a Brincadeira. São Paulo - SP: Phorte Editora 2013.
- HANI AWAD. Educação Física Escolar Múltiplos Caminhos. Jundiaí - SP: Editora Fontoura. 2009
- KENSKI, V. M. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. 1. ed. Campinas/SP: Papyrus, 2007.
- KISHIMOTO, T. M. (org). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 8 ed. São Paulo: Editora Cortez. 2005.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a Educação Infantil. 6 ed. São Paulo: Centage Learning, 2011.
- KOCH, I. L. C. Autoria de material digital: possibilidades de protagonismo na ação docente. Trabalho de Conclusão de Curso. Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – C I N T E D / U F R G S . 2 0 1 5 . Disponível em : <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/133915/000980968.pdf?sequence=1> . Acesso em 12 de abril de 2016.
- LIBÂNEO, J. C. Adeus professor, adeus professora. São Paulo: Cortez, 2001
- MATTOS, M. G. JUNIOR ROSSETTO, A. J; BLECHER, S. Teoria e prática da metodologia da pesquisa em educação física: construindo seu trabalho acadêmico: monografia, artigos e projeto. 3ª Ed. São Paulo: Phorte, 2008.
- OLIVEIRA, S. L. de. Tratando de metodologia científica: projetos de pesquisas, tgi, tcc, monografias, dissertações e teses. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.
- VALADARES, S. ARAÚJO, A. Educação Física no Cotidiano Escolar. Belo Horizonte - MG: Editora FAPI LTDA. 1999.
- VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. São Paulo- SP: Martins Fontes. 1984.
- VYGOTSKY, L. S. A construção do pensamento e da linguagem. São Paulo: Martins Fontes. 2001.

ABSTRACT

New technologies invade the school walls and permeate the actions of the students. The theme of this research was: The Physical Education and the list of traditional games and new technologies. We justify this choice because we believe that you do not need leave to work with the traditional games to take place only and exclusively the technological tricks. From the following question: Is it possible to work with traditional games while new games and technological? This work aimed to rescue the contributions of traditional games in child development and to study the influences of new technologies. The research was classified as literature. The authors point out that both the traditional games handed down from generation to generation as the new games, electronic games, mobile phones, tablets and video games, can inhabit the school environment. Moving between these possibilities is the child who wants to play, even then we believe that children have lost interest in the old ways of playing over a new technological way, both have value and should have space in the school environment.

KEYWORDS: Education Schools Physics. Technology. traditional games.

RESUMO

As novas tecnologias invadem os muros da escola e permeiam as ações dos alunos. Esta pesquisa teve como tema: A Educação Física escolar e a relação das brincadeiras tradicionais e as novas tecnologias. Justificamos essa escolha pois acreditamos não ser necessário deixarmos de trabalhar com as brincadeiras tradicionais para dar lugar única e exclusivamente as brincadeiras tecnológicas. Partindo desta premissa elencamos com pergunta problema: É possível trabalhar com as brincadeiras tradicionais ao mesmo tempo que as novas e tecnológicas brincadeiras? Este trabalho teve como objetivo principal resgatar as contribuições das brincadeiras tradicionais no desenvolvimento da criança e verificar as influências das novas tecnologias. A pesquisa foi classificada como bibliográfica. Os autores apontam que tanto as brincadeiras tradicionais transmitidas de geração após geração quanto às novas brincadeiras, jogos eletrônicos, celulares, tablets e videogames, podem habitar o espaço escolar. Transitando entre essas possibilidades está a criança, que quer brincar, mesmo nessa época em que acreditamos que as crianças perderam o interesse nas velhas formas de brincar em detrimento a uma nova e tecnológica forma, ambas possuem valor e devem ter espaço no ambiente escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Física Escolas. Tecnologia. Brincadeiras tradicionais.