

BRINCANDO DE COISA SÉRIA: BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NO CONTEXTO DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Elipaula Marques da Cruz Carvalho¹

Autor: ANGELO LUIS VARGAS

Professora da Faculdade Maria Milza (FAMAM) da disciplina Teoria e Metodologia do Jogos.

elpx@hotmail.com

RESUMO

Apesar do grande desenvolvimento tecnológico e dos processos de globalização que permeia a sociedade moderna, a infância tem também sido transformada mediante aos avanços sociais e diversas demandas como: a violência, a falta de espaços livres, excesso de brinquedos eletrônicos entre outros. No tocante a escola e a infância, as brincadeiras tradicionais não estão mais presentes nos pátios escolares e a escola há muito não busca valorizar a cultura lúdica tradicional. Desta forma, objetiva-se Investigar, por meio da memória lúdica, as brincadeiras tradicionais dos autores sociais (pais e alunos) e a sua importância como instrumento pedagógico nas aulas de Educação Física. Neste contexto, surge o questionamento: Como as brincadeiras tradicionais podem contribuir para a valorização da memória cultural no contexto das aulas de Educação Física? Para tanto, busca-se discutir a importância dos jogos e brincadeiras tradicionais como valorização da memória cultural e verificar a incorporação dos jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física. Este estudo se configura uma pesquisa-ação onde foi possível: observar, analisar, interpretar e agir implementando ações no ambiente pesquisado. Utilizando como base bibliográficas autores como Fantin(2000); Rangel-Betti(2001); Catunda (2005) Moyles(2006), Bacelar (2012) entre outros como suporte teórico. Além da entrevista e intervenção, teve como população de amostra, alunos da 1º ano do Ensino Fundamental, entre 6 à 7 anos e os pais/ responsáveis. Os jogos e brincadeiras tradicionais fazem parte do patrimônio cultural infantil através de jogos, brinquedos, músicas e histórias transmitidas de geração a geração. Perdem suas características em função: da falta de espaços adequados e seguros para o contato com grupos de crianças da sua comunidade; pela variedade de brinquedos tecnológicos que dificultam a interação presencial com o outro para compartilhar descobertas, vitórias e derrotas além da falta de tempo e contato familiar para vivenciar atitudes, gestos, experiências e emoções de brincadeiras que marcaram a infância lúdica familiar.

PALAVRAS- CHAVE: Brincadeira Tradicional. Cultura Lúdica; Educação Física.

Considerações Iniciais

Quer brincar de que? Essa é a pergunta que expressa à idade das brincadeiras, a infância. No mundo infantil, a ludicidade é o elemento norteador para que as crianças expressem-se e conheçam o mundo a sua volta. Brincando ela experimenta, explora e vivencia novas situações, interagindo ludicamente com o mundo real. E a escola é um dos locais onde acontece grande parte das descobertas e a socialização. Mais, ao longo do tempo, a escola vem perdendo seu espaço de alegria, magia e encantamento para a seriedade e sisudez. Segundo Catunda (2005, p 23) sobre a escola:

¹ *Mestre em Ciências da Motricidade Humana Manuel Sérgio, Chillan – Chile na Universidad Pedro de Valdivia, Chillan – Chile.. E-mail: elpx@hotmail.com

Acho que todos precisamos refletir sobre o que estamos fazendo do ambiente que deveria ser sinônimo de felicidade. A casa da alegria, o lugar onde os aprendentes e os ensinantes interagem e se deliciavam com os processos de ensinagem. O lugar da festa deu lugar à “seriedade”.

As brincadeiras, as músicas, as cantigas de roda, as danças, os contos e os rabiscos, que fazem a sintonia do universo infantil com o mundo real, de forma alegre e mágica, são geralmente pouco utilizados como instrumento pedagógico, tornando a sala de aula um lugar distante e frio da realidade infantil. Impedindo que os conteúdos sejam articulados de forma mais dinâmica, participativa e linear para o aluno. Os brinquedos representam uma relação intrínseca entre a criança e os elementos da sua cultura. Cunha (2001, p.28) destaca: Os brinquedos muitas vezes ajudam no desenvolvimento da vida social da criança (...), por estimular sua imaginação, sua capacidade de raciocínio e autoestima”.

A cultura lúdica das brincadeiras tradicionais, vem se perdendo dentro de contexto social, onde o cenário social da violência, da televisão, a falta de espaços urbanos, dos jogos eletrônicos, e a falta de tempo familiar fazem com que o repertório das brincadeiras infantis sofram transformações Kishimoto, (2005, p.17) ressalta que: “cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme os valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem”.

No tocante aos jogos e brincadeiras tradicionais, permite o acesso a memória lúdica da cultura na qual o sujeito está inserido, e “isso nos dá um senso de continuidade, permanência e pertencimento, mergulhando-nos na história e reportamo-nos aos nossos antepassados e sua cultura” Fortuna (2003, p 399).

Um pouco de História: o lúdico na sociedade

O jogo surge no século XVI, e os seus primeiros estudos surgiram na Grécia e Roma, segundo Almeida (1995) o significado da palavra *ludus* que vem do latim, é brincar. Estando incluídas as ações de quem joga, de quem brinca e quem se diverte. Alguns autores relacionam o lúdico ao jogo e voltam-se a aprofundá-lo na educação. O lúdico se insere como função educativa ao oportunizar aos indivíduos as possibilidades de experiências motoras, afetivas e cognitivas.

Gradativamente, na sociedade, a compreensão do jogo passou a ser entendida como uma única e exclusiva de crianças, voltando-se para uma visão reducionista do brincar para apenas as crianças. O significado do jogo, brinquedo e brincadeira varia de acordo ao significado que assumi ao longo dos tempos. Para Cascudo (1989) abordagem dentro do contexto cultural, vê na brincadeira um entretenimento, o brinquedo como objeto ou material para entreter, o jogo como expressão popular e o lúdico como classificação do folclore integrado aos brinquedos tradicionais.

Brinquedos e brincadeiras em diferentes tempos

As brincadeiras tradicionais sofrem alteração desde a sua nomenclatura, que varia de região para região, ou de cidade para cidade, de bairro a bairro e até mesmo de escola para escola. No seu desenvolvimento, estas se adaptam aos costumes, aos hábitos, expressões e comunicação de cada lugar onde é executada; na variedade de locais e/ou espaços para execução; na utilização de material diversificado e do número de participantes, enfim, de acordo a necessidade de quem brinca, Kishimoto(2005).

Segundo Couto (2008 *apud* Friedmann 1998 p. 26): “Houve transformações do brincar no decorrer do século XX. (...) falta de segurança e conseqüentemente atingindo os espaços lúdicos(...); o espaço temporal torna-se reduzido na instituição escolar; a brincadeira, colocada

de lado, é substituída por outras atividades julgadas mais “produtivas”. (Friedman 1998 apud Couto 2008,1998 p.26).

Jogos como a barra-manteiga, duro ou mole, esconde-esconde, mão na mula, sela, cabo-de-guerra, amarelinha, bolinha de gude, capitão (sete-marias), entre tantas outras consideradas tradicionais não estão mais presentes nos pátios escolares e quando utilizadas não contemplam a cultura lúdica infantil de forma livre e espontânea Kishimoto(2005).

Educação Física e as Atividades Lúdicas

Uma grande parte dos livros que se referem as atividades lúdicas retratam que toda criança tem necessidade de brincar, mais será que a escola tem feito uso destas atividades em seus espaços? Neste sentido, “Reconhecer o lúdico é reconhecer a especificidade da infância: (...) é abrir portas e janelas e deixar que a inclinação vital penetre na escola, espante a poeira, apague as regras escritas na lousa e acorde as crianças desse sono letárgico (Marcelino 2009, p. 41-42).

As atividades lúdicas, nas aulas de Educação Física devem acontecer de forma livre, espontânea, dinâmica e contextualizada para assessorar o desenvolvimento de potencialidades como raciocínio, criatividade e a autonomia. Mas, esbarram na falta de compreensão sobre o real significado das atividades lúdicas para a formação do aluno; falta de interesse e preparação por parte do educador ao correlacionar os conteúdos de aula com atividades lúdicas e em concepções reducionistas sobre os jogos e brincadeiras.

A Educação Física Escolar deve fazer bom uso desses conhecimentos do repertório corporal dos alunos, buscando aperfeiçoá-los e ampliá-los. Neste contexto, as atividades lúdicas utilizadas neste estudo, seguem o pensamento de Rangel-Betti(2001), quando retrata os jogos dentro de categorias lúdicas, chamados de: Jogos Reproduzidos; Transformados e Criados. Para a autora, estas categorias, além de permitir o fortalecimento cultural da comunidade da qual a criança está inserida, privilegiam as informações sobre a cultura lúdica dos alunos.

Metodologia de Coleta e Análise dos Dados

Este estudo se configura uma pesquisa-ação, seguindo o roteiro da: observação, exploração, análise e interpretação dos fatos e por fim, agir implementando ações neste ambiente pesquisado. Segundo Thiollent (1985) a pesquisa-ação relaciona-se com um objetivo prático para melhor equacionar o problema levantado que irá auxiliar o agente (ou ator) na sua atividade para o levantamento de soluções.

A população de amostra foi composta por alunos 24 alunos do 1º ano do Ensino Fundamental, entre 6 à 7 anos de idade e pais/ responsáveis, de uma escola particular da cidade de Muritiba, Bahia. Além da observação, foi realizado um questionário semiestruturado para os pais sobre as brincadeiras tradicionais que compuseram a sua infância, onde foram descritos o desenvolvimento e a forma como eram executado.

Resultados e discussões

Participaram do estudo 24 alunos do 1º ano do Ensino Fundamental, entre 6 à 7 anos de idade e seus respectivos pais/ responsáveis de uma escola particular da cidade de Muritiba, Bahia. O critério de inclusão dos jogos e brincadeiras foram os materiais utilizados e a idade dos alunos para executar as atividades. Após a seleção das atividades, foi realizada a intervenção onde os alunos puderam conhecer, criar e transformar os jogos e brincadeiras tradicionais. As atividades selecionadas foram chicotinho queimado; barra-manteiga e roda

cantada, duro ou mole, cabo-de-guerra, amarelinha, bolinha de gude, bafo de onça, corda, elástico, pega-pega, morto-vivo, bambolê, capitão (sete-marias), pega-varetas, “pula carniça”.

Durante o período de realização deste estudo, as aulas de Educação Física Escolar foram direcionadas para os objetivos do estudo, seguindo o pensamento de Rangel-Betti (2001) organizando as brincadeiras tradicionais em: Jogos Reproduzidos, Transformados e Criados adaptados frente a realidade encontrada nas aulas.

Os Jogos Reproduzidos, apropriando-se do pensamento de Rangel-Betti(2001), são jogos que quando executados, seguem as orientações da execução original como regras, posturas e ações. Encontra-se neste tipo de Jogo um bom motivo para a aplicação das brincadeiras tradicionais, por preservar as tradições culturais, desde que o aluno entenda o porquê o reproduz.

Na roda de conversa, foi apresentado a definição das brincadeiras realizada, brincadeiras tradicionais e o porquê recebem este nome. Foram informadas também, que aconteceriam dentro das regras originais da brincadeira e que todos deveriam, no final, dar a sua opinião sobre o que acharam das atividades. Assim, foi realizada as brincadeiras como: “pula carniça”; “anelzinho” e “pega varetas”.

O fato de saberem que as brincadeiras executadas são chamadas de tradicionais motivou muito as crianças e possibilitou a discussão das regras, a maneira em que eram executadas e os materiais necessários para que pudessem acontecer. Rangel-Betti(2001) pontuam este tipo de jogo como uma possibilidades de se perpetuar a originalidade das brincadeiras antigas, a sua reprodução sabendo o porquê disso e aborda estas possibilidades como conteúdos importantes e que podem ser trabalhados pelo professor de Educação Física Escolar.

As brincadeiras tradicionais possuem, enquanto manifestações da cultura popular, uma bagagem cultural relacionadas ao respeito, convivência, e vivências corporais como a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver a convivência social. Ainda segundo Rangel-Betti(2001), alguns autores como Freire(1989) e Galvão(1997), acreditam na potencialidade deste tipo de jogo, por permitir ao aluno, desenvolver sua criatividade, concentração, cognição e a resolver problemas.

Os Jogos Transformados é característico por haver a interação do aluno na execução e desenvolvimento deste tipo de jogos. “Barra- manteiga” e “Pega- varetas”, forma as brincadeiras que os alunos construíram as variações com regras pré-estabelecidas pelo grupo. Para muitas crianças, a escola é o único espaço para poder brincar, o que faz das aulas de Educação Física um local desejado por todos e cuja responsabilidade pedagogia com a cultura lúdica deste aluno, bastante significativa. Esta categoria lúdica, seguindo o pensamento de Rangel-Betti(2001) é característico por haver a interação entre o aluno na execução e desenvolvimento deste tipo de jogos.

A construção coletiva da Transformação do jogo, realizada pelos alunos, perpassa pelo pensamento de Fantin(2002) que pontua as brincadeiras tradicionais, como reprodução das ações da cultura lúdica, comportamentos e experiências, construídas a partir do meio de cada aluno. Então, foi possível verificar por meio das regras criadas por eles, as possibilidades lúdicas características da geração da qual fazem parte, o que se torna indispensável para que, o professor neste momento, perceba as necessidades e interesses para tornar as aulas de Educação mais atraente e mais contextualizada com as necessidades dos alunos. Como também valorizar a cultura lúdica desta geração em consonância com a cultura lúdicas de gerações mais antigas.

Todavia, as brincadeiras tradicionais possuem, enquanto manifestações da cultura popular, uma bagagem cultural relacionadas ao respeito, convivência, e vivências corporais como a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver a convivência social. Ainda segundo Rangel-Betti(2001), acreditam na potencialidade deste tipo de jogo, por permitir ao aluno desenvolver sua criatividade, concentração, cognição e a resolver problemas.

Foi aplicado a última categoria lúdica apresentada por Rangel-Betti(2001), os Jogos Criados, que são atividades que envolve a recriação de novos jogos, com situações que favoreçam as potencialidades dos alunos. Os alunos tiveram a oportunidade de criar novos jogos a partir das referências das atividades anteriores. Desta forma, surgiram jogos e brincadeiras a partir dos jogos de “pepa-pega, pula carniça, duro ou mole e do cabo de guerra”.

Nesta perspectiva, a Educação Física Escolar devem dar o enfoque à necessidade do aluno, ao seu interesse, permitindo o acesso ao conhecimento e as vivências motoras necessárias ao seu desenvolvimento. Estas aulas podem se tornar muito mais atrativas e significativas, quando se traçar um elo de aprendizagem, escola-família-escola, que integra e interliga conteúdos relacionados a cultura dos seus pares.

Neste sentido produzirá avanços motores, sociais, cognitivos e afetivos. E, tendo em vista a ressignificação da memória lúdica, podem reconhecer o valor destas atividades na escola e nas aulas de Educação Física. Concordando com (FREIRE, 2003, apud SANTOS, 2009, p. 211): “[...] É lamentável o fato de que estas brincadeiras tradicionais não se tenham sido incorporadas ao conteúdo pedagógico das aulas de Educação Física. Pois, aprender a trabalhar com essas brincadeiras poderia garantir um bom desenvolvimento das habilidades motoras sem precisar impor as crianças uma linguagem corporal que lhes é estranha”.

Considerações Finais

O brincar é visto, muitas vezes na escola, como um instrumento apenas para passar o tempo ou descontrair e integrar os alunos. Sendo pouco reconhecido, ou má utilizado, como um instrumento de mediação da cultura lúdica para a construção do processo de desenvolvimento e valorização cultural.

As brincadeiras tradicionais permitiram tornar as aulas de Educação Física, mais próxima da realidade dos alunos, sendo possível a fusão dos elementos da cultura lúdica dos alunos com a cultura adulta dos pais, repassados de geração a geração sofrendo as modificações de sua época.

As aulas de Educação Física Escolar no contexto escolar, precisam avançar na implementação dos conteúdos de aula com atividades prazerosa, extraído do currículo defasado de atividades soltas e distantes do universo cultural dos alunos, para a abordagem de novas vivências, reais, contextualizadas e próximas as necessidades da criança.

Nestas aulas, é o momento para que o aluno possa trocar suas experiências, expor suas bagagens culturais trazidas dos seus pais, família, meio social para a sala de aula, tornando as aulas um local pluricultural em que todos vivenciam as atividades lúdicas, servindo como facilitador da aprendizagem para todas as demais áreas da Educação.

As brincadeiras e jogos tradicionais, permitem aos alunos conhecer o jogo através da sua trajetória pelo mundo, saber de onde veio, como era executada por outras culturas que aconteciam em determinada época que, pela oralidade e modernidade, foram perdidas ao longo do avanço da sociedade.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnica e jogos pedagógicos**. Layolo, 1995.
- AWAD. Hani. **Brinque, jogue, cante e encante com a recreação**: conteúdo de aplicação pedagógica teórico/prático/Hani zehdi Anime. Awad judial (SP) Fontoura Editora 2006.
- Cunha (2001)Kishimoto, (2005, Fortuna (2003) AWAD.(2006)
- CASCUDO, Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. São Paulo: Ed. Global, 2002.
- CUNHA. N.H.S. **Brinquedoteca**: um mergulho no brincar – 3 ed. são Paulo: vetor 2001.
- FANTIN, Mônica. **No mundo da brincadeira**: jogo, brincadeira e cultura na Educação Infantil. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar**: crescer e aprender, jogo desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo Editora moderna, 2001.
- FORTUNA, Tânia Ramos. **O jogo**. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO, 397., 2003, Salvador. Anais do livro das jornadas 2003. Congresso e Eventos Futuro. 2003.
- MARCELINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**. São Paulo: Papirus, 1990.
- _____ **Lúdico, educação e educação física**. (Org) 3ª ed. Ijuí: Editora Unijui, 2009
- MOYLES. Janet R. (et al) **A excelência do Brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- KISHIMOTO, Tiuzukom. **Jogo, brinquedo, brincadeira (org.)** – 8 ed.-são Paulo: Cortez, 2005.
- WAJSKOP, Giselda. **O brincar na educação infantil**. Cadernos de Pesquisa, São Paulo, 92, p. 62 - 69, fev. 1995
- LUCKESI, Cipriano Carlos, “Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese”, in **Educação e Ludicidade, Coletânea Ludopedagogia Ensaio 01**, organizada por Cipriano Carlos Luckesi, publicada pelo GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2000, p. 2. Disponível em: <www.luckesi.com.br/textos/ludicidade_e_atividades_ludicas.doc> Acesso em: 05 abril 2014.
- BACELAR, Vera Lúcia Da Encarnação. **Professores De Educação Infantil: ludicidade, história de vida e formação inicial**. 2012. 207 f. Tese (doutorado) Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação. Salvador- BA. Disponível em: <<http://www.repositorio.ufba.br:8080/ri/bitstream/ri/12960/1/Vera%20Lucia%20da%20E.%20Bacelar.pdf>> Acesso em 29 mar 2014.
- RANGEL-BETTI, Irene C. **Perspectivas em Educação Física Escolar**, Niterói, v. 2, n.1(suplemento), 2001.

End: Lot. Jardim Paraíso, nº1,
Bairro-Centro, Muritiba- Bahia,
Cep- 44340-000. Tel: (75) 99982-0256.
eplx@hotmail.com

PLAYING SOMETHING SERIOUS: TRADITIONAL GAMES IN THE CONTEXT OF SCHOOL PHYSICAL EDUCATION CLASSES

Elipaula Marques da Cruz Carvalho²

² Mestre em Ciências da Motricidade Humana Manuel Sério, Chillan – Chile na Universidad Pedro de Valdivia, Chillan – Chile.. E-mail: elpx@hortmail.com

Professor of Mary Milza (FAMAM) discipline Theory and Methodology of the Games.

elpx@hotmail.com

SUMMARY

Despite the great technological development and the processes of globalization that permeates the modern society, childhood has also been transformed through the social advances and various demands as: violence, the lack of free spaces, excess electronic toys between other. As regards the school and childhood, the traditional games are not present in schoolyards and the school there is much do not seek to enhance the traditional ludic culture. In this way, the objective is to investigate, through ludic memory, the traditional games of authors social (parents and students) and its importance as a pedagogical instrument during physical education classes. In this context, comes the questioning: as the traditional games can contribute to the promotion of cultural memory in the context of Physical Education classes? or both, we seek to discuss the importance of the traditional games and play as valorization of cultural memory and check the incorporation of traditional games and play during physical education classes. This study if configures an action research where it was possible: to observe, analyze, interpret and act implementing actions in the environment searched. Using as a basis the bibliographical authors as Fantin(2000); Rangel-Betti(2001); Catunda (2005) Moyles(2006), Bacelar de (2012) among others as theoretical support. In addition to the interview and intervention, using as sample population students from the 1st year of Basic Education, between 6 to 7 years old and their parents/ responsible. The traditional games and activities are part of the cultural patrimony playground through games, toys, songs and stories transmitted from generation to generation. And lose their characteristics in function: the lack of adequate and safe spaces for contact with groups of children of their community; by technological variety of toys that hinder the classroom interaction with the other to share discoveries, victories and defeats in addition to the lack of time and contact family to share attitudes, gestures, experiences and emotions of the plays that have marked the ludic childhood family.

Key word: Traditional joke. The ludic culture; Physical Education

JOUER QUELQUE CHOSE DE GRAVE : DES JEUX TRADITIONNELS DANS LE CADRE DE CLASSES D'ÉDUCATION PHYSIQUE À L'ÉCOLE

Elipaula Marques da Cruz Carvalho³

Auteur: Angelo Luis Vargas

Professeur de Mary Milza (FAMAM) discipline Théorie et Méthodologie des Jeux.

elpx@hotmail.com

Résumé

³ Master en Sciences de Cinétique Humaine Manuel Sérieusement, - le Chili dans I Chillan Universidad Pedro de Valdivia, Chillan - Chili. E-mail: elpx@hotmail.com

Malgré le grand développement technologique et le processus de mondialisation qui imprègne la société moderne, l'enfance a également été transformée grâce à l'évolution sociale et diverses exigences comme : la violence, l'absence d'espaces libres, excès de jouets électroniques entre autres. En ce qui concerne l'école et l'enfance, les jeux traditionnels ne sont pas présentes dans les cours d'école et l'école, il y a beaucoup de ne pas chercher à améliorer la traditionnelle culture ludique. De cette façon, l'objectif est d'étudier au moyen de mémoire ludique, les jeux traditionnels des auteurs social (parents et élèves) et son importance comme instrument pédagogique au cours des classes d'éducation physique. Dans ce contexte, vient l'interrogatoire : comme les jeux traditionnels peuvent contribuer à la promotion de la mémoire culturelle dans le contexte des classes d'éducation physique? Pour les deux, nous cherchons à discuter de l'importance des jeux traditionnels et jouer comme valorisation de la mémoire culturelle et vérifier l'incorporation de ces jeux et y jouer pendant les cours d'éducation physique. Cette étude se configure une recherche-action où il était possible : observer, analyser, interpréter et loi de mise en oeuvre des actions dans le domaine de l'environnement recherché. En utilisant comme base les auteurs bibliographiques comme Fantin(2000); Rangel-Betti(2001); Catunda (2005) Moyles(2006), Bacelar de (2012), entre autres, comme un appui théorique. En plus de l'entrevue et de l'intervention, en utilisant comme échantillon de la population des étudiants de la 1^e année de l'éducation de base, entre 6 à 7 ans et leurs parents/responsables. Les jeux traditionnels et les activités font partie du patrimoine culturel playground grâce à des jeux, des jouets, des chansons et des récits transmis de génération en génération. Et perdre leurs caractéristiques en fonction: le manque d'espaces sûrs et adéquats pour le contact avec des groupes d'enfants de leur communauté; par divers jouets technologiques qui empêchent l'interaction en classe avec les autres pour partager les découvertes, des victoires et des défaites en outre du manque de temps et de communiquer avec la famille à partager des attitudes, des gestes, des expériences et des émotions de la joue qui ont marqué l'enfance ludique de la famille.

Mots-clés: Traditionnel blague. La culture ludique; éducation physique.

JUGAR ALGO GRAVE: LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL CONTEXTO DE LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA ESCUELA

Elipaula Marques da Cruz Carvalho ⁴

Auteure: Angelo Luis Vargas

Professora da Faculdade Maria Milza (FAMAM) da disciplina Teoria e Metodologia do Jogos.

eplx@hotmail.com

Resumen

A pesar del gran desarrollo tecnológico y los procesos de globalización que impregna la sociedad moderna, la infancia también ha sido transformado a través de los avances sociales y diversas demandas como: la violencia, la falta de espacios libres, el exceso de juguetes electrónicos entre otros. En cuanto a la escuela y de la infancia, los juegos tradicionales no están presentes en escuelas y la escuela hay mucho no buscan mejorar la tradicional cultura lúdica. De esta manera, el objetivo es investigar, a través de la memoria lúdica, los juegos tradicionales de autores social (padres y estudiantes) y su importancia como un instrumento pedagógico durante las clases de Educación Física. En este contexto, surge la pregunta: como

⁴ Maestría en Ciencias de la Cinética humana Manuel seriamente, Chillán - Chile en la Universidad Pedro de Valdivia, Chillán - Chile. E-mail: eplx@hotmail.com

los juegos tradicionales pueden contribuye a la promoción de la memoria cultural en el contexto de las clases de Educación Física? Por tanto, tratamos de analizar la importancia de los juegos tradicionales y jugar como valorización de la memoria cultural y verificar la incorporación de los tradicionales juegos y durante las clases de educación física. Este estudio si configura una acción de investigación donde era posible: Observar, analizar, interpretar y actuar en el entorno de ejecución de acciones buscado. Utilizando como base la revisión bibliográfica de autores como Fantin(2000); Rangel-Betti(2001); Catunda Moyles (2005)(2006), Bacelar de (2012) entre otros como soporte teórico. Además de la entrevista y la intervención, utilizando como muestra de población de estudiantes del 1er año de educación básica, entre 6 a 7 años de edad y sus padres/responsables. Los juegos tradicionales y actividades son parte del patrimonio cultural parque infantil con juegos, juguetes, canciones e historias transmitidas de generación en generación. Y pierden sus características en función: de la falta de espacios adecuados y seguros para el contacto con grupos de niños de su comunidad; por variedad de juguetes tecnológicos que dificultan la interacción en el aula con los demás para compartir descubrimientos, victorias y derrotas, además de la falta de tiempo y contacto familia compartir actitudes, gestos, emociones y experiencias de las obras que han marcado la infancia lúdica familiar.

Palabra clave: Tradicional broma. La cultura lúdica

BRINCANDO DE COISA SÉRIA: BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NO CONTEXTO DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Elipaula Marques da Cruz Carvalho⁵

Autor: ANGELO LUIS VARGAS

Professora da Faculdade Maria Milza (FAMAM) da disciplina Teoria e Metodologia do Jogos.

elpx@hotmail.com

RESUMO

Apesar do grande desenvolvimento tecnológico e dos processos de globalização que permeia a sociedade moderna, a infância tem também sido transformada mediante aos avanços sociais e diversas demandas como: a violência, a falta de espaços livres, excesso de brinquedos eletrônicos entre outros. No tocante a escola e a infância, as brincadeiras tradicionais não estão mais presentes nos pátios escolares e a escola há muito não buscam valorizar a cultura lúdica tradicional. Desta forma, objetiva-se Investigar, por meio da memória lúdica, as brincadeiras tradicionais dos autores sociais (pais e alunos) e a sua importância como instrumento pedagógico nas aulas de Educação Física. Neste contexto, surge o questionamento: como as brincadeiras tradicionais podem contribui para a valorização da memória cultural no contexto das aulas de Educação Física? Para tanto, busca-se discutir a importância dos jogos e brincadeiras tradicionais como valorização da memória cultural e verificar a incorporação dos jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física. Este estudo se configura uma pesquisa-ação onde foi possível: observar, analisar, interpretar e agir implementando ações no ambiente pesquisado. Utilizando como base bibliográficas autores como Fantin(2000); Rangel-Betti(2001);Catunda (2005) Moyles(2006), Bacelar (2012) entre outros como suporte teórico. Além da entrevista e intervenção, utilizando-se como população de amostra alunos da 1º ano do Ensino Fundamental, entre 6 à 7 anos e os pais/

⁵ Mestre em Ciências da Motricidade Humana Manuel Sério, Chillan – Chile na Universidad Pedro de Valdivia, Chillan – Chile.. E-mail: elpx@hotmail.com

responsáveis. Os jogos e brincadeiras tradicionais fazem parte do patrimônio cultural infantil através de jogos, brinquedos, músicas e histórias transmitidas de geração a geração. E perdem suas características em função: da falta de espaços adequados e seguros para o contato com grupos de crianças da sua comunidade; pela variedade de brinquedos tecnológicos que dificultam a interação presencial com o outro para compartilhar descobertas, vitórias e derrotas além da falta de tempo e contato familiar para compartilhar atitudes, gestos, experiências e emoções de brincadeiras que marcaram a infância lúdica familiar.

PALAVRAS- CHAVE: Brincadeira Tradicional. Cultura Lúdica; Educação Física.