

RESGATANDO A CULTURA LÚDICA DA INFÂNCIA: UMA INSERÇÃO ATRAVÉS DO PIBID EDUCAÇÃO FÍSICA

LENON LEMES COUTINHO¹; ELAINE TONINI FERREIRA²; GABRIEL SOARES VIEIRA³; PEDRO DE CARVALHO SANTOS⁴; PROF^a. MS. LUCIANE GOULART DA SILVA⁵; PROF. DR. FLÁVIO MEDEIROS PEREIRA⁶

¹ESEF UFPEL – lenon.esef@gmail.com

²ESEF UFPEL – elainetoniniferreira@gmail.com

³ESEF UFPEL – gabrielsoaresvieira@hotmail.com

⁴ESEF UFPEL – pedrodecarvalhosantos@hotmail.com

⁵EEEM Antônio Leivas Leite – lucianegoularts@yahoo.com.br

⁶ESEF UFPEL – flaper@terra.com.br

1. INTRODUÇÃO

Neste trabalho busca-se compartilhar a experiência adquirida através de oficina ministrada por Pibidianos da Educação Física na Escola Estadual de Ensino Médio Antônio Leivas Leite da cidade de Pelotas/RS. O público alvo da oficina trata-se dos participantes do grupo interdisciplinar da referida escola, com a média de 25 anos de idade. A proposta da oficina era de resgatar as brincadeiras lúdicas vividas na infância dos componentes do grupo, visto que brincadeiras e jogos são temáticas interessantes de serem resgatadas por adultos quando estes se oportunizam a fazer uma viagem à sua infância.

Quando se fala das características formais do jogo, podemos ver no Huizinga (1996, p. 11) a descrição da seguinte maneira:

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como “séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem de regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.”

Ferreira (1986. p.600) trás a palavra Resgatar com o significado: “Ato ou efeito de resgatar./O preço por que se resgata./Rendição; libertação; quitação”. E foi deste modo que buscou-se realizar o resgate da infância. Fazendo a libertação, usufruindo da busca de brincadeiras e jogos lúdicos vivenciados na infância. O termo lúdico tem suas raízes etimológicas na palavra latina ludos, que pode significar: jogo, brinquedo. Para Almeida (2008, p.1), ludicidade é a qualidade daquilo que é lúdico. O significado da palavra lúdico seria o jogo, brinquedo, brincadeira, o que diverte, distrai.

A brincadeira sempre foi uma atividade muito presente na infância e caracteriza-se como um dos principais processos em que são desenvolvidas as capacidades e potencialidades da criança. Através do brincar as crianças testam suas habilidades, exercitam suas potencialidades e lidam com situações de interação social, elaboração de estratégias e resolução de conflitos. Ademais, a brincadeira também faz uma relação com a atividade cultural do indivíduo (Brougère, 1998). Carvalho e Pedrosa (2007) afirmam que o grupo de brincadeira é um espaço propício para a transmissão da cultura. Ao brincar com os conceitos e valores culturais estamos em processo de questionamento e reconstrução da cultura.

2. METODOLOGIA

A ação ocorreu após reuniões de planejamento e as atividades visavam propiciar ao grupo para qual foi aplicado um resgate as memórias da infância. As atividades realizadas foram registradas por meio de um “diário de campo” utilizando-se de observações de participantes. De acordo com Gil (2008), o relato de experiência dá margem para o pesquisador relatar suas experiências e vivências aproximando-as do saber científico.

As atividades aplicadas tinham objetivos Conceituais, como: resgatar a cultura lúdica da infância; Procedimentais, como: brincar, interagir; realizar atividades da cultura corporal, brincadeiras, com ou sem a utilização de materiais, locomover-se, puxar, tocar, fintar, agachar, sentar, imitar, pular, equilibrar-se e Atitudinais, como: participar das atividades; respeitar as regras; colaborar com os colegas; realizar atividades em grupo. Para facilitar o entendimento das tipologias citadas, cada dimensão do conteúdo está relacionada a uma pergunta, com o propósito de alcançar as capacidades propostas nas finalidades educacionais, a saber: “dimensão conceitual – o que se deve saber?; dimensão procedural – o que se deve saber fazer?; dimensão atitudinal – como se deve ser?” (ZABALA, 1998, p. 31).

Foram aplicadas na oficina 10 brincadeiras sendo que uma delas havia quatro variações, do simples para o mais complexo, essas atividades foram retiradas de Cunha (2011) e adaptadas para que os objetivos tivessem melhores resultados, além disso as atividades não tiveram gastos financeiros consideráveis, dessa forma demonstrando que é possível dar boas aulas de educação física sem ou com pouco materiais. Na sequência segue algumas das atividades feitas:

Ruas e avenidas: os alunos se dividirão em quatro filas, com a distância de um braço a frente e um braço nas laterais, todos os alunos da fila deverão ficar com os braços abduzidos, quando o professor falar avenida os alunos deverão virar o corpo para a lateral com os braços ainda abduzidos, quando for falado rua eles deverão voltar a posição inicial, a atividade terá um pegador e um fugitivo, que deverão ser mudados após o fugitivo ser pego.



Foto: Ruas e Avenidas

Gincana do limão: os alunos devem se dividir em três a quatro filas, cada fila terá uma colher com um limão, o primeiro aluno da fila deverá se deslocar equilibrando o limão que estará em cima da colher, e dar a volta no cone, e quando voltar dar o limão e a colher para o próximo aluno da fila que irá efetuar o mesmo procedimento até que todos da fila completem a tarefa.

Variação 1: os alunos devem fazer o mesmo procedimento com a variação de que os alunos deveram se deslocar dando pulos com apenas um pé.

Variação 2: os alunos deveram fazer o mesmo procedimento com a variação de que os alunos deveram se deslocar com o corpo na lateral.

Variação 3: alunos deveram fazer o mesmo procedimento com a variação de que os alunos deveram se deslocar olhando para o teto.

Variação 4: os alunos deveram fazer o mesmo procedimento com a variação de que os alunos deveram se deslocar dando pulos com apenas um pé e olhando para o teto, movimentando o braço e o pescoço.



Foto: Gincana do Limão

Para avaliar a oficina foi solicitado ao final das atividades que os participantes entregassem relatos por escrito sobre a mesma. Os principais relatos dos bolsistas foi que se divertiram durante esse momento proporcionado pelo PIBID da Educação Física, totalizando 92% das opiniões. Já 8% relataram não se lembrarem da infância, mas que a atividade proporcionou o resgate a lúdicode que a infância permite e conseguiram sentir-se criança novamente.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Visto a proposta dessa oficina, nota-se a importância de regatar lembranças da infância e aprimorar o aprendizado no que se refere à coletividade, integração entre os alunos. Nesse sentido a troca de experiência, foram agregados a valores onde todos são beneficiados: os alunos, a rede de ensino e os futuros profissionais.

O resultado foi o aprimoramento e a construção de novos padrões educativos, através do resgate de práticas passadas onde o mais importante é a diversão e pensamento coletivo. Só que neste momento conseguimos, após um amadurecimento, avaliar a atividade de maneira mais fundamentada, visualizando facilmente o seu sentido.

As aulas de Educação Física devem ir muito além do movimento corporal, é de extrema importância perceber o ser humano com as suas individualidades que existe por trás de cada aluno. Segundo Betti (1991), devemos ver em cada aluno, o cidadão futuro. Dessa forma a Educação Física escolar, não pode se restringir a um fazer mecânico, mas compreender, incorporar, aprender atitude, habilidades e conhecimentos que levem o aluno a dominar os valores e padrões da cultura esportiva, pois “os movimentos são de fundamental importância para a vida do ser humano em seus diferentes aspectos. Onde existe vida, existe movimento; e vida é impossível sem movimento” (MANOEL; KOKUBUN; TANI, 1988, p. 13).

Pode perceber-se durante a aplicação das atividades o envolvimento dos participantes, não se via divisão, estavam por inteiros, plenos, flexíveis e alegres no desenvolvimento das atividades propostas. Esse fato vai de encontro a Luckesi (2005, p.2), quando fala que: “Brincar, jogar, agir lúdicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência”

Torna-se possível interpretar e avaliar o resultado dessa pesquisa como positivo quanto ao cumprimento de seu objetivo, pois através de pesquisa realizada após aplicação da mesma 80% avaliaram a mesma quanto satisfatória para melhorar

seu humor, enquanto o restante mencionou ser indiferentes. A seguir transcreve-se o relato de uma Pibidiana que participou da oficina: “*Mudou meu dia me senti muito bem, fez valer a pena levantar e passei o dia super bem não lembrei tanto da minha infância, mas me senti criança de novo. Quase enfartei, mas adorei!*”

4. CONCLUSÕES

Buscou-se com esse trabalho esclarecer e acentuar a importância do brincar desde a primeira infância e na adolescência e ao longo da vida na forma de jogos e esportes, visto que o brincar vem ao encontro dos anseios ao qual o ser humano depara-se: relacionamento social, insegurança, autoafirmação e construção do ego. Sua principal característica e objetivo tratam-se do resgate das brincadeiras infância.

A oficina trazia como desafio fazer com que os adultos despertassem a criança adormecida. Visto que ao ingressar na fase adulta a vida gira em torno de compromissos, sugando a energia e toda construção feita no passado, rica em experiência, satisfação e alegria, construída através dos jogos, das brincadeiras.

O brincar, mesmo na fase adulta, ainda desperta a curiosidade, a utilização da imaginação, as novas possibilidades, as experimentações, as descobertas efetuando um aprender prazeroso e desafiador. Por isso, outra sugestão para a realização desse trabalho seria propor que os próprios participantes trouxessem as propostas de brincadeiras a serem trabalhadas.

Com as atividades lúdicas aplicadas buscou-se fazer com que o adulto voltasse a ser, ao menos por um dia, uma criança sensível, alegre e feliz. Sempre há dentro de nós o espírito, a força interior, a capacidade de buscar algo bem melhor, trazendo as pessoas para uma reflexão sobre a sensibilidade, de como é belo descobrir a magia que está em cada um de nós, tanto interna, como externa e que a construção da vida se faça através dos mais altos ensinamentos, a do amor.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico.** Disponível em: www.cdf.com.br/recrea22.htm, acesso em 13 de Maio de 2016.
- BETTI, M. **Educação Física e sociedade.** São Paulo: Movimento, 1991.
- BROUGÈRE, G.). **Jogo e educação.** Porto Alegre: Artes médicas. (1998.
- CARVALHO, A. M. A. & PEDROSA, M. I. **Cultura no grupo de brinquedo.** Estudos de Psicologia, 7 (1), 181-188. (2007)
- CUNHA, E. O, **Almanaque de Brincadeiras,** Versão Revista e Corrigida Dezembro de 2011.
- FERREIRA, A. B. H. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa.** Rio de Janeiro; Nova Fronteira; 1986.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 3 a. ed., São Paulo, Atlas, 1993.
- HUIZINGA, J. **Homo Luddens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo, Perspectiva, 1980.
- LUCKESI, C.C. **Ludicidade e atividades lúdicas- uma abordagem a partir da experiência interna.** Disponível em: http://poseducacaoifbaiano.com.br/wp-content/uploads/2014/11/ludicidade_e_atividades_lúdicas.pdf acesso em 03 de Maio de 2016.
- MANOEL, E. J.; KOKUBUN, E.; TANI, G., et al. **Educação Física Escolar: Fundamentos de uma Abordagem Desenvolvimentista.** São Paulo: EPU: EDUSP, 1988
- ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar.** Porto Alegre: Artmed, 1998.