

## **CULTURA CORPORAL – OS JOGOS E BRINCADEIRAS DE REGRAS**

*Prof. Luiz E. Greco  
Escola Projeto Vida  
Colégio Iavne*

### **Resumo**

Os jogos e brincadeiras infantis são, sem dúvida, repertórios integrantes do universo da criança. Muitos autores colocam o jogo e a brincadeira como importante instrumento para o tratamento das relações sociais, para a construção de papéis, nas construções de regras e na constituição de uma cultura corporal. Nos RCNEI, encontramos os conteúdos dos jogos e brincadeiras, tratados como importante eixo de trabalho na educação infantil e na área de educação física. Partir do princípio do respeito à diversidade cultural dos alunos, leva-nos a perceber que há diferentes formas de se brincar e que estas linguagens expressas pelas crianças, dentro de um determinado espaço e de um grupo social, revelam as suas origens sócio-culturais, gênero, credo religioso e etnia.

Este projeto tinha como objetivo valorizar os jogos e brincadeiras de regras como importante fonte de conhecimento, como também dar voz a cada criança, podendo trazer seus repertórios.

**Palavra-chave – cultura corporal; jogos e brincadeiras; educação infantil**

### **A especificidade da educação física na educação infantil**

Numa perspectiva de educação infantil que considera a criança como sujeito social que possui múltiplas dimensões culturais, precisa ser evidenciados nos espaços educativos projetos que privilegiem as manifestações das culturas infantis. Neste caso, é necessário que se programem atividades de forma a ampliar estes referenciais do brincar com as crianças.

Brincar de diferentes formas; em diferentes espaços; utilizar objetos culturais; discutir as regras das brincadeiras; favorecer a linguagem oral e expressiva durante as brincadeiras, são algumas formas possíveis de inclusão das dimensões do brincar no trabalho pedagógico.

### **Relato da prática pedagógica**

Nesta proposta, a idéia era de se trabalhar com o repertório de jogos de regras com as crianças do Grupo 5, cinco anos de idade, levando-se em conta o conhecimento prévio de cada criança, do grupo social a que pertence e do entorno onde vive.

Os objetivos principais eram:

- Ampliar o repertório de jogos de regras conhecidos pelo grupo;
- Reconhecer as principais regras de cada jogo;
- Conhecer a diversidade de regras e nomenclatura sobre o mesmo jogo, dependendo de sua origem cultural.

O primeiro passo foi conversar com as crianças qual era, na concepção delas, o principal objeto de estudo da educação física. Em outras palavras, o que elas achavam que iríamos fazer durante as aulas, e a resposta foi unânime: brincar de vários jogos.

Mas, brincar de que?

Neste momento uma lista enorme de jogos e brincadeiras foi surgindo do grupo: pega-pega, barra-manteiga, alerta, queimada, futebol, basquete e tantos outros.

Algumas crianças sugeriram que utilizássemos uma lista para registrar todas as brincadeiras que foram surgindo, para não esquecermos de nenhuma delas. Peguei uma folha de sulfite e passei a tomar nota de tudo que era falado. Esta lista ficou fixada na sala de aula e sempre que lembrávamos de novas brincadeiras, acrescentávamos nela.

Durante algumas aulas fizemos o mapeamento dos jogos de regras que as crianças conheciam e a partir deste momento o grupo escolhia duas ou três brincadeiras para fazermos durante a aula. Discutíamos quais as regras mais importantes e quando havia variações da forma de brincar, fazíamos das diversas formas que conhecíamos. Este exemplo fica claro em relação ao pega-pega, que pode ser o pegador da estátua, ajuda-ajuda, pegador da corrente e tantos outros.

Em outros momentos, a brincadeira escolhida não era conhecida de todos. A sugestão foi quem sugeriu a brincadeira poderia ensinar para todos, e assim o fizemos.

No decorrer das aulas, novas brincadeiras foram surgindo e quando perguntávamos de onde vieram, as crianças respondiam:

- Foi meu pai quem ensinou!

Ou diziam:

- Esta brincadeira é do prédio onde eu moro, brinco com meus amigos de lá.

Este momento permitiu a divisão de duas novas categorias de brincadeiras com regras:

- Conhecidas pelos pais e/ou familiares;
- Surgidas da comunidade do seu entorno.

Estas etapas nos permitiram fazer um mapeamento em três dimensões sócio-culturais: o indivíduo no seu grupo escola, o indivíduo no seu grupo família e na sua relação com a cultura do seu entorno (amigos do bairro, da vila, da rua, do condomínio).

O resultado foi a resignificação e posteriormente a ampliação dos saberes sobre jogos e brincadeira de regras culturalmente aprendidos. Durante todo o projeto, as crianças mostraram grande interesse pelo tema trabalhado. Trazendo constantemente novas propostas para as aulas.

Numa das aulas algumas crianças trouxeram um tema bastante interessante, perguntaram se era verdade que algumas brincadeiras existiam há muito tempo.

Perguntei por que da pergunta e elas me disseram que alguns avós disseram que já brincavam de pega-pega quando eram crianças.

Respondi então, que sim, algumas brincadeiras são bastante antigas. Esta conversa abriu a possibilidade de navegarmos sobre um outro espaço, o da pesquisa.

Imediatamente trouxe a proposta de observarmos a reprodução de um quadro bastante antigo que retratava várias brincadeiras de época, muitas delas que brincamos nos dias de hoje. Na aula seguinte trouxe a reprodução do quadro de autoria do pintor Pieter Bruegel, pintado no século XVI.

Esta etapa nos permitiu retornar a discussão sobre a importância da regra na prática do jogo e da transmissão dos jogos e brincadeiras culturalmente aprendidos de geração para geração.

Finalizamos nosso projeto fazendo um levantamento de quantos jogos e brincadeiras de regras tinham em nossa lista e concluímos que neste período ampliamos nosso repertório e aprofundamos nossos conhecimentos sobre os jogos e suas variações de regras. Como última proposta, as crianças sugeriram que registrássemos os jogos e brincadeiras através de desenhos, para que todos pudessem ver como se brinca. E assim fizemos!

### **Reflexão**

Quando finalizamos um projeto junto com as crianças e vemos o resultado alcançar nossas expectativas, nos trás certa satisfação. Porém quando um projeto ganha vida e vai muito além do que poderíamos conter em nossos planejamentos, ele mostra o seu real significado.

Trabalhar com as crianças esta proposta nos reservou grandes e surpreendentes resultados, o investimento de cada um deles alimentando em cada aula com novas sugestões. O constante surgimento de novas possibilidades nos abria caminhos para desbravar novas descobertas.

Um tema significativo nascido do universo infantil de cada um de nós, que ressignifica e amplia os nossos saberes.

### **Material**

- Datashow