

RECRIAÇÃO DOS JOGOS E DESENVOLVIMENTO HUMANO EM ESCOLARES DE MARINGÁ

RAMACCIOTTI, Patrícia Dias

MATOS, Carlos Afonso M.

MELO, Ricardo de (Co-Autor)

RICIERI, Adriana (Co-Autor)

FERNANDES, Gabriela Polo M. (Co-Autor)

MATOS, Luis Fernando M. (Co-Autor)

Acadêmicos do Curso de Educação Física das Faculdades Integradas de Maringá - Faimar do Centro de Ensino Superior de Maringá - Cesumar - Maringá - PR

PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis (Orientador)

Docente do Curso de Educação Física das Faculdades Integradas de Maringá - Faimar do Centro de Ensino Superior de Maringá - Cesumar - Maringá - PR

Brincar, jogar, divertir-se são consideradas necessidades básicas do ser humano. O Grupo de Estudos do Lazer tem realizado trabalho junto a escolares, em instituição educacional, com sessão semanal no período da tarde. Objetiva estimular as crianças envolvidas na recriação de seus jogos e brincadeiras, de modo que estas possam transformar-se e incorporar os novos jogos em sua vida cotidiana. Com esse processo de transformação da realidade, pelo jogo recriado, a criança transforma a si própria e estabelece uma relação crítica e criativa perante a realidade. O estudo pretende observar os níveis de criatividade e desenvolvimento integral associados ao uso da técnica de "recriação dos jogos". O trabalho é de natureza qualitativa e do tipo pré-experimental, com técnicas de observação participante e anotação dos resultados em caderno de campo. O grupo de sete acadêmicos e um coordenador planeja o desenvolvimento das sessões e altera o nível de dificuldade das mesmas conforme os avanços e recuos na aprendizagem social das 14 crianças analisadas, com idade entre 7 e 10 anos. As sessões possuem atividades tradicionais, jogos cooperativos, brincadeiras de roda, jogos simbólicos e de imitação e desafios em pequenos grupos, quando são introduzidos os elementos pedagógicos para recriação dos jogos. As crianças vêm mudando o modo de operação de alguns jogos e, como consequência direta há aumento do tempo de cooperação em cada atividade. Também diminuíram os casos de atrito entre as mesmas, provavelmente em função do entendimento dos sujeitos da pesquisa que existem possibilidades do jogo ser transformado para todos vencerem em conjunto. Ainda há formulações mais elaboradas e respostas não padronizadas em relação aos desafios mediados pelos acadêmicos. A esse respeito, vale transcrever trecho de observação feita em campo: "...sugeriu amarrar com a corda para 'laçar' os companheiros e, em seguida, fizeram como se a peteca fosse uma armadilha para pegar dinheiro". Os resultados são parciais, mas a análise qualitativa-descritiva indica que a introdução da técnica de recriação dos jogos contribui para o desenvolvimento humano das escolares estudadas. Os campos com melhores desempenhos foram cognição, auto-controle e afetividade. O estudo sugere buscar subsídios para analisar possíveis ganhos nos campos motor (coordenação, equilíbrio, velocidade, agilidade) e orgânico. O tempo de trabalho semanal insuficiente para a estimulação orgânica e motora é hipótese aceita para não ocorrerem ganhos visíveis nesses campos.

e-mail: giuliano@cesumar.br