

PROJETO JOGANDO EM FAMÍLIA-2018



DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO -DEF

2018

JOGANDO EM FAMÍLIA

INTRODUÇÃO

Quem quer brincar? Quem quer jogar? Quem quer sorrir? Perguntas nas quais as respostas são sempre as mesmas. Sim! O brincar, o jogar e o sorrir, faz parte dos seres humanos, que com o tempo vai perdendo a sua essência adquirida na infância. Com o passar dos anos deixamos de cultivarmos muitos desses momentos principalmente em família. Os adultos tão fervorosos por suas responsabilidades familiares se enclausuram nos problemas do mundo e muitas vezes se abdicam do direito que é eterno o de brincar. A constituição, ou em qualquer lei divina, não tem escrito que só as crianças têm o direito a brincar, este direito vai além da infância.

A rotina da vida: Os familiares saem para trabalhar, os filhos saem para estudar. Os filhos brincam até dormir, enquanto os familiares trabalham, e nem sempre chegam a tempo de ver o último piscar dos olhos do seu filho querido: “A memória mais gostosa que tenho é da minha mãe indo até o meu quarto para me dar beijo de boa noite, e logo depois me cobrindo para que eu não passe frio à noite. O carinho de pai e de mãe nem sempre estão no cardápio familiar, e a alegação é a falta de tempo”(Professor Tiago Modesto).

Tempo passado, tempo presente, e tempo futuro, podem se misturar em um momento único, misturando tudo em uma união estável, e como um toque de mágica tudo se transforma e se configura no tempo de agora, onde o familiar pode ter o prazer de mostrar ao seu filho que também foi criança, ao ter oportunidade de jogar e brincar com o seu amado rebenito, resgatando momentos da sua infância e compartilhando a sua herança da cultura corporal de movimento com o seu filho. Então vamos todos nos misturarmos e brincarmos juntos na escola!

JUSTIFICATIVA

Com o sucesso da primeira edição do Projeto que resgatou brincadeiras e jogos através das experiências relatadas pelos familiares , nesta segunda

edição, o projeto abordará ao evento da 21ª “Copa do Mundo” com brincadeiras e jogos dos 32 países participantes deste evento, onde o resgate das atividades serão realizadas pelos professores e alunos num período de 30 dias, uma vez que abordaremos outras culturas muitas vezes desconhecidas pelos brasileiros.

O universo de conhecimentos e possibilidades que um evento esportivo de âmbito mundial pode oferecer é grandioso, que vai muito além da modalidade, neste caso o futebol, que traz para as nossas crianças o mundo lúdico de suas culturas e costumes.

OBJETIVOS

- A) Resgate de jogos e brincadeiras da Cultura dos 32 países participantes da 21ª Copa do Mundo;
- B) Interação dos familiares e sua criança nas oficinas de jogos e brincadeiras;
- C) Integração da comunidade com a Escola;
- D) Apresentação dos resultados na amostra de exposição de projetos ;

DEFINIÇÕES DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Os jogos e as brincadeiras são representações legítimas da cultura de cada povo. E o Brasil recebeu inúmeras contribuições externas para a construção simbólica dos jogos e brincadeiras. O aporte e a apropriação da cultura lúdica vêm de inúmeros lugares; África, Grécia, Roma, Itália, que até hoje penduram em nossa cultura de jogos populares.

PRISMA, TEMBE E EDMUNDO (1992), afirmam ser o jogo manifestações tão antigas quanto o próprio homem, tendo os jogos muitas funções, podendo ser comunicação, interiorização de normas e convivências,

diversificação dialética de tensões e distensões comportamentais, e até ser usado para libertação ou adestramento do corpo.

Segundo MELLO 2006, jogos e esportes tradicionais são atividades lúdicas competitivas e/ ou cooperativas, que refletem a identidade cultural de um determinado grupo étnico. Já os jogos e brincadeiras tradicionais infantis são atividades passadas de geração a geração, em geral aprendidas pelas crianças mais novas com as de mais idade, durante o próprio ato de brincar.

ORIGEM DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

O homem nasceu para brincar (homo ludens), e os jogos e brincadeiras passam de geração a geração, e com o tempo perderam um pouco dos seus significados históricos e a sua etnia. Jogos simples e muito praticados em todos os cantos do Brasil como a Amarelinha, que possui uma simbologia da brincadeira. “O Jogo de amarelinha ou academia, parece ter origem na Roma e Grécia antiga, a partir de práticas culturais de adultos. Na Grécia foi registrado há séculos o jogo de pedrinhas (jogo das cinco pedras) a partir de desenho uma ânfora exposta no museu de Nápoles e anteriormente jogado com pequenos ossos ou em peças de marfim e outros materiais “LAMARTINE (2006).

PAÍSES PARTICIPANTES

Rússia

Brasil

Irã

Japão

México

Bélgica

Coreia do Sul

Arábia Saudita

Alemanha

Inglaterra

Espanha

Nigéria

Costa Rica
Polônia
Egito
Islândia
Sérvia
França
Portugal
Argentina
Colômbia
Uruguai
Panamá
Senegal
Marrocos
Tunísia
Suíça
Croácia
Suécia
Dinamarca
Austrália
Peru

DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

O Projeto será desenvolvido em 5 etapas que serão descritas a seguir :

Etapa 1 (12/03 À 13/04)

- Divulgação para os alunos do Ensino Fundamental.
- Pesquisa dos jogos e brincadeiras
- Método utilizado para a pesquisa: sites, livros, blogs, instituições, artigos.
- Estima-se que o levantamento seja realizado no máximo em até 30 dias.

Etapa 2 (14/04 à 25/05)

- Discussão de conceitos de jogos e brincadeiras com os alunos.
- Apresentação nas aulas práticas das brincadeiras e jogos pesquisadas.

Etapa 3 (25/05 à 29/06)

- Após aplicar as brincadeiras e jogos nas aulas de Educação Física , serão definidas as melhores a serem apresentadas pelos professores em reunião (formação).
- Período de troca de experiências entre os professores .

Etapa 4 (24 a 29/09)

- Na semana de resgate de conteúdos ,os professores retomarão as brincadeiras e jogos já definidas a serem apresentadas para os familiares .

Etapa 5 (08 a 12/10)

- Na semana de comemoração ao “Dia das Crianças”; Aplicação aberta aos pais, dos alunos da nossa comunidade, com oficinas de jogos e brincadeiras que possibilite pais e filhos brincarem e se divertirem juntos em todas as atividades propostas.
- Preferencialmente no sábado, ou após o período de aula, com a participação de pais e filhos.
- Na semana de 22 a 26/10 serão apresentadas as melhores brincadeiras, onde o DEF interagirá com o público visitante(fase de finalização do projeto).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos e brincadeiras fazem parte da nossa cultura corporal e da nossa história e assim vamos redescobrir a nossa origem e de outras culturas. Proponho o resgate de dois itens neste projeto. Um deles é a aproximação da família através de um momento lúdico para que possamos compartilhar momentos de alegrias.

O segundo item é conhecer os jogos e brincadeiras de outras culturas ,além da prática do futebol. Por fim ,proporcionarmos a possibilidade de ampliar a diversas maneiras do brincar e ao mesmo tempo conhecer 32 países através das suas brincadeiras e jogos.
