

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

GEOVANA VALDEREZ SABADIN PRUDLO

**BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DE ANTIGAMENTE: INTEGRAÇÃO DA MÍDIA
VÍDEO EM PROJETO DE EDUCAÇÃO FÍSICA PARA ALUNOS DO ENSINO
FUNDAMENTAL I**

CURITIBA

2018

GEOVANA VALDEREZ SABADIN PRUDLO

**BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DE ANTIGAMENTE: INTEGRAÇÃO DA MÍDIA
VÍDEO EM PROJETO DE EDUCAÇÃO FÍSICA PARA ALUNOS DO ENSINO
FUNDAMENTAL I**

Artigo apresentado como requisito parcial à conclusão do Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação do Setor de Educação Profissional e Tecnológica - SEPT, da Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Prof.^a. Me. Cris Betina Schlemmer

CURITIBA

2018

Brinquedos e brincadeiras de antigamente: Integração da mídia vídeo em projeto de Educação Física para alunos do Ensino Fundamental I

Geovana Valderez Sabadin Prudlo

RESUMO

As novas Tecnologias de Comunicação e Informação estão cada vez mais presentes no contexto escolar. Faz cada vez necessário integrar a mídia nas propostas pedagógicas explorando novas formas de ensino aprendizagem e promover um ambiente interativo entre docente e aluno. Tendo em vista a importância do brincar como elemento de desenvolvimento de socialização e da aprendizagem das crianças no contexto educacional, o presente artigo buscou investigar de que forma pode ser utilizada as mídias para trabalhar o conteúdo brinquedos e brincadeiras na disciplina de Educação Física e propor aos educandos novas formas de brincar e aprender. A pesquisa realizada optou-se pela técnica de observação participante, através de um estudo de caso com um grupo de alunos do 5º ano do Ensino fundamental a partir de um projeto desenvolvido em 2017, na disciplina de Educação Física, realizado na Escola Municipal John Kennedy Colombo Paraná. A partir da análise dos resultados, concluiu-se que as Tecnologias da Informação e Comunicação integrada são ferramentas importantes que auxiliam o professor a alcançar resultados positivos nas propostas pedagógicas e no ensino aprendizagem.

Palavras-chave: Brincadeiras antigas. Ensino - Aprendizagem. Mídias.

1 INTRODUÇÃO

Vivemos numa sociedade cada vez mais industrializada onde os jogos e brincadeiras de antigamente estão sendo esquecidos, e as criança dessa nova era digital preferem jogos e brinquedos eletrônicos. Os jogos de computadores e brinquedos eletrônicos passaram a ser mais constante na vida das crianças o que torna o brincar mais individualizado, impactando na ausência de sinergia e calor humano. Resgatar as brincadeiras de antigamente é uma forma de oferecer as crianças de hoje a oportunidade de interação com as culturas dos pais e avós além de valorizar a história das gerações anteriores pode ser uma maneira de promover uma reflexão sobre a importância do brincar como elemento social e corporal. (LOPES E FERREIRA, 2017).

Esses elementos são necessários na fase escolar, pois as brincadeiras auxiliam na aprendizagem, cooperação, regras, aprendendo ainda a dividir, cooperar, ganhar ou perder.

Freire *apud* Darido (2003, p. 7), enfatiza que:

[...] “o conhecimento que a criança já possui, independentemente da situação formal de ensino, porque a criança, como ninguém, é uma especialista em brinquedo. Deste modo, deve-se resgatar a cultura de jogos e brincadeiras dos alunos envolvidos no processo ensino aprendizagem, aqui incluídos as brincadeiras de rua, os jogos com regras, as rodas cantadas e outras atividades que compõem o universo cultural dos alunos” (FREIRE *apud* DARIDO, 2003, p. 7).

Nesse sentido, Vygotsky (1984, p. 27) afirma que:

“Através da utilização do brinquedo, o aluno ao brincar desenvolve seu raciocínio de forma imaginária diferente do mundo real, pois, naquele momento é ele quem está no comando, ou seja, sem regras pré estabelecidas. Portanto, analisamos que o jogo, a brincadeira e o brinquedo, aguçam a criatividade, proporcionando assim, o aluno desejar fazer outras descobertas e outras possibilidades”.(VYGOTSKY, 1984, p. 27)

As brincadeiras de antigamente auxiliam no desenvolvimento cognitivo, afetivo, psicomotor e muitas brincadeiras como bilboquê, pião, três Marias, amarelinha, entre outras despertam sentimento de amizade e solidariedade. O Brincar além de diversão, possibilita o resgate de valores sociais essenciais, é uma forma de comunicação entre as gerações, um instrumento de aprendizagem e de valorização do patrimônio lúdico-cultural em diferentes contextos. (SOUZA, 2009, p. 8)

Reconhecendo a escola como espaço possível para resgatar as brincadeiras tradicionais e por outro lado a mídia como norteadora para difusão de importantes causas sociais, o presente estudo buscou investigar de que forma pode ser utilizada a mídia vídeo para trabalhar o conteúdo brinquedos e brincadeiras na disciplina de Educação Física. Com isso, propor aos educandos novas formas de brincar e aprender, promover a socialização e interação afetiva entre criança e família, incentivar a vivência de valores como: cooperação, solidariedade e autoestima,

O presente artigo apresenta uma revisão literária seguida da metodologia, apresentação do projeto realizado para atingir os objetivos propostos. Por fim os resultados e considerações finais.

2 REVISÃO DE LITERATURA

As novas tecnologias de informação estão cada vez mais presentes no cotidiano escolar, com isso surge à necessidade de incorporar as mídias no processo de ensino aprendizagem. O desafio das escolas é buscar meios de contribuir para que os educandos tornem-se usuários criativos e críticos na utilização dessas ferramentas midiáticas. (DORIGONI; SILVA, 2007)

A fim de identificar de que forma podem ser exploradas essas mídias no processo de ensino aprendizagem a revisão literária desse trabalho traz os subtítulos sobre a Mídia na Educação, a Mídia vídeo, a Mídia informática e a Mídia impressa.

2.1 A MÍDIA NA EDUCAÇÃO

Na atualidade a sociedade depende imensamente de todos os meios de comunicação, pois não conseguem passar muito tempo sem ver um programa de televisão, assistir um jornal ou acessar uma informação pela internet. (SOUZA, 2009, p. 37).

Nesse sentido as escolas não devem ficar fora dessa realidade. Buscar novas metodologias com a inserção das mídias no contexto escolar tornou-se indispensável missão diante das exigências da nova geração.

Segundo Kalinke *apud* Dorigoni e Silva (1999, p. 15):

Os avanços tecnológicos estão sendo utilizados praticamente por todos os ramos do conhecimento. As descobertas são extremamente rápidas e estão a nossa disposição com uma velocidade nunca antes imaginada. A Internet, os canais de televisão a cabo e aberta, os recursos de multimídia estão presentes e disponíveis na sociedade. Estamos sempre a um passo de qualquer novidade. Em contrapartida, a realidade mundial faz com que nossos alunos estejam cada vez mais informados, atualizados, e participantes deste mundo globalizado (KALINKE, 1999, p. 15 *apud* DORIGONI E SILVA 2007).

Com a integração da mídia no contexto escolar surgem novas formas de aprender e ensinar. O fato é que o uso dessas tecnologias além de explorar diferentes linguagens no ensino aprendizagem, pode aproximar aluno e professor, promovendo um ambiente de interação e criatividade.

Portanto Souza (2009, p. 44) enfatiza que:

“A melhor educação é aquela que tem uma visão humana, portanto deve-se fazer uso da tecnologia com coerência e moderação. A mídia, como tantas outras coisas não pode ser analisada isoladamente. Suas eventuais consequências para o desenvolvimento da criança são resultados de um amplo contexto social, família, escola, sistema de saúde, governo etc.” (SOUZA, 2009, p. 44).

Ao pensar na escola como principal norteadora do presente estudo, é importante ressaltar que é indissociável o uso das novas tecnologias nas estratégias pedagógicas. O uso de recursos midiáticos traz muitas possibilidades de trabalhos em todas as modalidades de ensino. Entre as mídias que podemos utilizar no processo de ensino aprendizagem destacam – se as mídias impressas, áudio, vídeo e informática.

2.2 MÍDIA VÍDEO

Num mundo com tantas tecnologias, o vídeo didático só vem somar melhorias, pois o mesmo está aliado a todo processo de comunicação e interação existente. O vídeo em sala de aula é interessante para introduzir um novo conteúdo, despertando curiosidade e motivação nos conteúdos escolares (SANTOS; KLOSS, 2010, p. 6).

Como afirma Carneiro (1997, p. 10):

“As escolas devem incentivar que se use o vídeo como função expressiva dos alunos, complementando o processo ensino-aprendizagem da linguagem audiovisual e como exercício intelectual e de cidadania necessária em sociedade que fazem o uso intensivo dos meios de comunicação, a fim de que sejam utilizados criticas e criatividade.” (CARNEIRO 1997, p. 10).

Porém exibir um vídeo sem discutir o conteúdo da matéria ou sem ligação com a matéria é uma forma de camuflar a aula e pode impactar negativamente no processo didático. Contudo o uso desses recursos midiáticos deve ter um planejamento bem definido, com intencionalidade clara e objetiva, para que não haja prejuízo no processo de ensino aprendizagem.

2.3 MÍDIA INFORMÁTICA

Com a globalização e avanço da tecnologia vivemos num mundo informatizado e interligado. Nesse sentido pode-se afirmar que a informática traz grandes contribuições para o ensino aprendizagem.

Com o uso dessa mídia pode ser explorado para o ensino aprendizagem objetos de estudo por meio de sites, blog, e-mail, pesquisas na internet etc. Atualmente a computação está inserida em todos os setores. Com o uso do computador nas escolas são amplas as possibilidades de oferecer aulas mais dinâmicas e interativas.

Conforme enfatiza Dornelles e Pertile, (2011, p. 3):

“Hoje se pode ler, sem que necessariamente tenhamos que manusear livros, revistas, jornais, na tela de um computador - fixo /portátil - um mundo de possibilidades. Além de estudar a distancia, entretenimento e relacionamentos, vídeos, imagens, som, televisão, rádio, etc. Tudo isso disponível na tela de computador - a internet.” (DORNELLES; PERTILE, 2011 p. 3).

Apesar das várias possibilidades que a informática oferece no ensino aprendizagem, é importante que o professor tenha sempre um plano de contingência ao planejar uma aula com a integração dessa tecnologia, caso venha ocorrer algum problema relacionado à rede ou falhas na tecnologia a ser utilizada.

2.4 MÍDIA IMPRESSA

A mídia impressa é um recurso de fácil acesso e de grande utilidade em todos os processos de ensino aprendizagem. Apesar da informatização esse recurso não deve ser descartável, pois apresentam grandes benefícios. Entre os diversos recursos dessa mídia destacam-se livros didáticos, cartazes, revistas, banner, fotos entre outros.

Afirma Trentin e Oesterreich (2013, p. 8), em seu estudo sobre Jornal Impresso, que:

“Os materiais impressos, tanto quanto aqueles que são disponibilizados em meios digitais, têm a intenção principal, mas não somente, de desenvolver nos alunos os hábitos da leitura e da produção de textos, fazendo com que assim contribuam para aulas mais dinâmica e interessante, no qual haja colaboração e troca de saberes.” (TRETIN; OESTERREICH, 2013, p. 8)

Considerando a importância das mídias e necessidade de inovação nas práticas escolares o presente estudo investiga de que forma a mídia vídeo e a mídia informática poderá ser útil para vídeo para trabalhar o conteúdo brinquedos e brincadeiras na disciplina de Educação Física, com alunos de Ensino fundamental.

2.3 BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO FUNDAMENTAL

Devido à evolução tecnológica os jogos e brincadeiras de antigamente estão sendo esquecidos, pois os velhos jogos em grupos estão sendo substituídos pelos eletrônicos. Devemos resgatar e valorizar as culturas adquiridas ao longo da história. Resgatar as brincadeiras antigas, as brincadeiras com brinquedos simples como as de sucata, as brincadeiras de roda é um dever da educação atual, pois o prazer, a criatividade e a boa formação que esses jogos proporcionam não podem ser renegados a um segundo plano e nem substituídos por jogos eletrônicos. (MATTOS, 2004, p. 11).

Mattos em sua obra brincando e aprendendo (2004 p. 15) “O brincar favorece socialização, pois os jogos de regras levam a criança ao auto controle, desenvolvem a auto determinação e a capacidade de submeter-se a uma regra denominando seu próprio comportamento e aprendendo a controlar seguindo a um objetivo específico.”(MATTOS, 2004 p. 15).

Carvalho afirma que “e o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto, em jogo” (CARVALHO,1992, p. 28 *apud* SILVA, 2010).

Paulo Freire (1992, p.81, *apud* Rodrigues, 2013, p.1) nos faz refletir que o brincar, que acontece com frequência nas aulas de Educação Física, é de suma importância para o aprendizado dos conteúdos escolares. “A mão escreve o que a mente pensa a respeito do mundo com o qual a criança interage” (FREIRE, 1992, p. 81 *apud* RODRIGUES, 2013, p. 1).

As brincadeiras de antigamente além de divertidas, eram ótimas para o corpo. As crianças corriam, brincavam exercitando o tempo todo. Atualmente devido a falta de exercício físico de muitas crianças que preferem se divertem na frente do

computador, navegando na internet, jogando vídeo game ou assistindo televisão, a obesidade infantil é uma das preocupações que tem afetado muita crianças.

Considera-se que “a educação física escolar está na formação das crianças, principalmente enfatizando o quanto pode ser importante à motricidade para o desenvolvimento da inteligência, dos sentimentos e das relações sociais”(FREIRE, 1992, p. 15 *apud* RODRIGUES, 2013, p. 2).

Para atingir os objetivos propostos nesse trabalho foi desenvolvido com alunos nos anos iniciais do Ensino Fundamental, um projeto sobre brinquedos e brincadeiras de antigamente sendo utilizando a mídia vídeo como recurso didático para apresentar o tema em sala de aula, gravar momentos de interação entre alunos e família, e apresentar os resultados dos trabalhos realizados. O projeto foi realizado nos meses de setembro e outubro tendo como público alvo alunos do 5º ano do Ensino Fundamental.

3 METODOLOGIA

O presente trabalho refere-se a um projeto realizado com alunos do Ensino Fundamental sobre brinquedos e brincadeiras de antigamente que tem como objetivo investigar de que forma podem ser utilizadas as mídias para trabalhar o conteúdo brinquedos e brincadeiras na disciplina de Educação Física e propor aos educandos novas formas de brincar e aprender.

Abaixo estão apresentados os procedimentos metodológicos, universo de pesquisa e as etapas do processo de pesquisa.

3.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A presente pesquisa utiliza-se do método de estudo de caso, a partir de um projeto realizado sobre brinquedos e brincadeiras de antigamente, com um grupo de alunos do Ensino Fundamental.

Segundo Yin (2001, p. 33 *apud* Oliveira p. 27) “o estudo de caso é uma investigação empírica de um fenômeno contemporâneo dentro de um contexto da

vida real, sendo que os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos”. (YIN, 2001, p. 33 *apud* OLIVEIRA p. 27).

Desse modo, o estudo de caso permite uma investigação para se preservar as características holísticas e significativas dos eventos da vida real - tais como ciclos de vida individuais, processos organizacionais e administrativos, mudanças ocorridas em regiões urbanas, relações internacionais e a maturação de alguns setores. (YIN, 2001).

Segundo Haguette, (1995, *apud*, Lima *et al*, 1999, p. 132) a Observação participante é a técnica de capacitação de dados menos estruturadas que é utilizada nas ciências sociais, pois não supõe qualquer instrumento específico que direcione a observação. Dessa forma, uma das limitações existentes pode ser o fato de que a responsabilidade e o sucesso pela utilização dessa técnica recaiam quase que inteiramente sobre o observador. (HAGUETTE, 1995, *apud*, LIMA *et al*, 1999, p. 132).

O presente estudo optou-se pela técnica de observação participante. Em cada fase das atividades realizadas, foram anotados os resultados no livro de registro da turma e no caderno de planejamento diário, sendo utilizados os dados registrados, e as atividades desenvolvidas para análise dos resultados.

3.2 UNIVERSO DE PESQUISA

A pesquisa foi aplicada nos meses de setembro e outubro, de 2017 na Escola Municipal John Kennedy, Educação Infantil e Ensino Fundamental, localizada no município de Colombo Paraná, Vila Guaracy, com aproximadamente 690 alunos nos dois turnos de funcionamento, sendo matutino e vespertino. Foi escolhido como público-alvo, os alunos de 5º ano manhã e tarde, sendo trinta alunos de manhã e vinte e cinco alunos no período da tarde.

3.3 ETAPAS DO PROCESSO DE PESQUISA

As etapas do processo de pesquisa foram organizadas de acordo com o Quadro 1 – Plano de aplicação do projeto brinquedos e brincadeiras de antigamente (APENDICE A). As atividades foram planejadas em quatro etapas, sendo desenvolvida uma etapa em cada semana.

Em seguida, apresentam-se as análises referentes às coletas de dados adquiridas durante as atividades e análise dos resultados. (Verificar apêndices).

4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

O projeto apresentado sobre Brinquedos e Brincadeiras de antigamente foi realizado a partir de uma sequência didática. Verificar APÊNDICE A.

Os resultados estão organizados em quatro momentos, conforme abaixo:

4.1 MOMENTO 1

Na primeira etapa foi realizada apresentação do tema por meio da exposição de um vídeo. Após apresentação do vídeo foi feita roda de conversa com os alunos sobre os brinquedos e brincadeiras de antigamente.

Nessa roda de conversa com os alunos foi discutido sobre valores tais como saber dividir, ganhar ou perder, regras de respeito, cooperação, etc. Houve concentração e curiosidades de todos durante a apresentação do vídeo, pois muitas brincadeiras os alunos não conheciam e queriam experimentar.

Os pontos positivos observados foram que os alunos mantiveram concentrados e empolgados e também houve manifestações e curiosidades tais como:

“Que legal professora, podemos realizar essas brincadeiras!”

Aluno 1

“vamos brincar com a dança das cadeiras”

Aluno 2

Após exposição do vídeo e roda de conversa a professora apresentou um questionário para identificar quais brinquedos ou brincadeiras que os alunos têm maior preferência, qual a diversão preferida e se costumam brincar sozinhas ou acompanhadas. As entrevistas aconteceram com as crianças brincando de repórter. Em duplas cada aluno entrevistava o colega e depois era entrevistado.

Conforme resultado das entrevistas entre os alunos brincando de repórter o brinquedo de maior preferência da maioria das crianças é o vídeo game:

TABELA 1 – BRINQUEDOS QUE AS CRIANÇAS TÊM MAIOR PREFERÊNCIA

Brinquedos	Quantidades de alunos que responderam
Patinete	05
Bola	10
Boneca	05
Castelo	04
Piã	03
Vídeo Game	23

FONTE: o autor (2017).

Na tabela 2 os alunos afirmaram que divertem assistindo televisão, netflix, mexendo no celular e na maioria das vezes jogando vídeo game.

TABELA 2 – DIVERSÃO PREFERIDA

Diversão	Quantidades de alunos que responderam
Assistindo televisão	5
Assistindo Netflix	10
Mexendo no celular	15
Jogando vídeo game	20

FONTE: o autor (2017).

Na tabela 3 pode-se observar que as maiorias das crianças brincam mais sozinhas quando estão em casa. Todos responderam que quando estão na escola tem a oportunidade de brincar acompanhada.

TABELA 3 - COSTUMA BRINCAR SOZINHO OU ACOMPANHADO

Costumam brincar	Acompanhados	Sozinho
Em casa	08	32
Na escola	50	00

FONTE: o autor (2017).

Os pontos positivos nessa primeira aula foi que a mídia vídeo despertou nos alunos motivações para experimentar as brincadeiras. Despertou nos alunos a curiosidade para descobrir referente às brincadeiras dos pais ou avós.

Durante a brincadeira de repórter houve espírito de equipe e cooperação. Como ponto negativo foi à ansiedade dos alunos em querer brincar com os brinquedos e brincadeiras apresentados no vídeo antes de construir os mesmos. Antes de confeccionar os brinquedos queriam prontos. Foi preciso acalmá-los e explicar a importância de criar esses brinquedos coletivamente.

4.2 MOMENTO 2

No segundo momento foi realizada a criação de e-mail para comunicação aos pais sobre o projeto, entrega de bilhetes aos pais pedindo para confeccionar junto com os filhos um brinquedo antigo e utilizar a mídia vídeo para gravar as etapas de confecção do brinquedo e as regras para brincar com o mesmo.

Os responsáveis pelos alunos foram convidados para participar juntamente com as crianças na elaboração de brinquedos antigos. Foi Solicitado aos alunos para conversar em casa com os pais ou responsáveis sobre os brinquedos ou brincadeiras de antigamente que fizeram parte da infância deles e junto com os pais tiveram que confeccionar um brinquedo de antigamente e gravar para apresentação no dia da “Feira do Conhecimento”.

Foram confeccionados jogo de botão, jogo de pebolim, vai e vem, jogo da velha, amarelinha, bilboquê, dado com formas geométricas, dominó com caixa de leite, pega vareta, bolinha de gude, cinco marias, carrinho de rolimã, perna de pau, futebol de prego, peteca, cama de gato, pião entre outros. Proporcionar aos familiares a oportunidade de interação com os filhos trouxe um resultado satisfatório conforme depoimentos dos alunos no retorno da atividade e dos vídeos produzidos pelos mesmos.

Com auxílio da professora prepararam o espaço recreativo com a exposição de todos os brinquedos confeccionados. Todos os vídeos recebidos foram editados pela professora para apresentação aos familiares e a comunidade local.

Os pontos positivos observados foram à participação da maioria dos familiares na confecção dos brinquedos com a interação dos seus filhos. Houve

grande envolvimento e criatividade entre alunos e familiares, conforme as postagens dos vídeos no e - mail criado para esses fins.

Como ponto negativo observou-se as dificuldades dos familiares em lidar com a mídia vídeo, porém essas dificuldades foram superadas pela motivação dos mesmos com o projeto que estava sendo realizado. Houve ansiedade, na hora gravar os vídeos referentes os trabalhos realizados e postá-los no e-mail.. Alguns não conseguiam enviar no e-mail e gravaram no pendrive, CD, ou enviaram pelo whatsapp.

4.3 MOMENTO 3

No terceiro momento foram desenvolvidos desenhos e pinturas dos jogos no pátio. Nessa fase os objetivos foram desenvolver nos alunos a curiosidade e a experimentação de brinquedos e brincadeiras de antigamente por meio de representação e imagens desses brinquedos. Outro objetivo foi trazer mais versatilidade a aula utilizando a mídia impressa como ferramenta pedagógica.

As atividades iniciaram com a apresentação de imagens de brinquedos e brincadeiras de antigamente aos alunos. Execução de desenhos dessas imagens apresentadas no piso interno do pátio escolar. Foi realizada a preparação para exposição no dia da Feira de Conhecimento através dos brinquedos e brincadeiras confeccionados, edição dos vídeos enviados pelos familiares.

Na terceira fase os alunos trouxeram vários materiais, e com auxílio da professora desenvolveram diversos jogos e brincadeiras desenhando e colorindo no piso que fica no pátio interno da escola.

Nos pontos observados foram a variedade de jogos confeccionados pelos alunos tais como, jogos de amarelinha, sinuca gigante, jogo da velha, twister, formas geométricas, amarelinha, caracol, entre outras brincadeiras.

Os pontos positivos foram que os alunos participaram com entusiasmo colorindo o piso da escola, em um ambiente recreativo para todos os alunos utilizar nas aulas de Educação Física e momentos de recreação. As mídias impressas foram referencias positivas aos quais despertaram motivações e a criatividade dos alunos na confecção dos jogos apresentados e criação de novos jogos com formas geométricas. Outros pontos positivos foi o espírito de equipe, envolvimento, e pro-atividades dos educandos.

4.4 MOMENTO 4

No quarto momento foi realizada a exposição do projeto, momento lúdico, integração da família.

O objetivo foi integrar a família na escola, realizar as brincadeiras com os familiares, valorizando as formas antigas do brincar, trazer mais versatilidade utilizando a mídia vídeo como ferramenta pedagógica.

A mídia utilizada nessa ultima fase foi o vídeo para divulgação do projeto que foi apresentado no dia da Feira do Conhecimento, um evento que acontece anualmente na escola. Neste evento foi recepcionado os familiares dos alunos na escola, a apresentação dos vídeos mostrando os resultados do projeto e a exposição dos brinquedos e brincadeiras confeccionados. Após apresentação dos trabalhos os pais participaram de um momento lúdico interagindo com os filhos através de brincadeiras e brinquedos antigos por eles mesmos confeccionados.

Os pontos positivos que foram observados no dia do evento foram a reação de cada um dos presentes demonstrava contentamento, entusiasmos, demonstrando através do engajamento e emoção durante a participação das brincadeiras e comentários elogiando a exposição e trabalhos realizados.

Durante a exposição dos vídeos no telão houve emoção dos pais ao reviver o momento de interação com seus filhos. Muitos elogios dizendo que o evento realizado não parecia apenas uma feira de conhecimento, mas um encontro de integração familiar.

Como ponto negativo foi que não houve participação de todos pois alguns familiares não conseguiram enviar o vídeo e os alunos ficaram tristes de não aparecer na exposição do vídeo com a sua família.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das reflexões do presente estudo e dos resultados apresentados no desenvolvimento do projeto “brinquedos e brincadeiras de antigamente” pode-se - considerar que a valorização da brincadeira tradicional traz grandes contribuições para o equilíbrio emocional e desenvolvimento de socialização da criança ao criar condições de expressão e comunicação dos próprios sentimentos e visão do mundo.

O projeto desenvolvido apresentou novas formas de brincar exercitando a criatividade, e trouxe aos pais e filhos oportunidades de vivenciarem momentos lúdicos e interativos, sendo muito positivo a intensa participação de todos envolvidos e objetivos atingidos.

Conforme resultados na entrevista dos alunos, quais apontaram que as maiorias das crianças se divertem com jogos eletrônicos e quando estão ausentes da escola brincam sozinhas. Esses resultados mostraram a necessidade da escola proporcionar as crianças momentos de interatividade e criatividade.

Propor novas maneiras de brincar e aprender resgatando brinquedos e brincadeiras de antigamente durante as aulas de Educação Física, foi de extrema importância ao trazer oportunidades para que as crianças possam estabelecer vínculos de amizade, identificando a si mesma e aos outros, além de possibilitar o desenvolvimento de aspectos físicos, motores e cognitivos, indispensáveis para a saúde e bem-estar.

Portanto a satisfação dos participantes e de todos envolvidos no final do projeto não foi o principal resultado, mas sim a oportunidade de conscientizar os pais e educadores sobre a importância de respeitar a necessidade da criança brincar interagir, construindo alicerces para uma vida saudável e para formação de cidadãos interativos.

A mídia vídeo trabalhada nesse projeto foi de extrema importância para atingir os objetivos propostos nesse trabalho. Foi possível registrar todas as fases do projeto e divulgar os resultados. Através dos vídeos produzidos poderão ser desenvolvidas novas propostas pedagógicas e trabalhado várias interfaces relacionada ao tema apresentado, além de ser referência para trabalhos interdisciplinares.

REFERÊNCIAS

BARROS, Jussara de. "**Resgatando Brincadeiras Antigas** "; *Brasil Escola*. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/dia-das-criancas/resgatando-brincadeiras-antigas.htm>>. Acesso em 23 de janeiro de 2018.

CARNEIRO, V. **O educativo como entretenimento na TV cultura**. Um estudo de caso. Tese de doutorado, USP, 1997.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

DORIGONI, Gilza Maria Leite; SILVA, João Carlos da: **Mídia e Educação: o uso das novas tecnologias no espaço escolar**. 2007, Acesso: http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes_pde/artigo_gilza_maria_leite_dorigoni.pdf.

DORNELLIS, João B.; PERTILE, Solange de L.: **Laboratório de Informática e sua esporádica utilização na escola instituto Estadual de Educação Deputado Ruy Ramos**. 2011. Disponível em: http://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1626/Dornelles_Joao_Batista.pdf?seque_nce=1 Acesso em 03/03/2018.

FAXINA, E. **Integração da TV e do Vídeo em Projetos Multimidiáticos**: disciplina do módulo II / Organizador: Elson Faxina - Curitiba: UFPR, 2017, disponível em: <http://www.ead.sept.ufpr.br>. Acesso em 16/11/2017.

FREIRE, Paulo. **Educação e mudança**. 30ª ed.; Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2007.

GAZETA DO POVO. Educação e Mídia: **O Uso das novas tecnologias em sala de aula**. Maio de 2013. Disponível em: <http://www.gazetadopovo.com.br/blogs/educacao-e-midia/uso-das-novas-tecnologias-em-sala-de-aula/>. Acesso em 10 de janeiro de 2018.

HOELZEL. Carlos Gustavo M. **Universidade Federal de Santa Maria Módulo 4 - Design e Usabilidade Etapa 3 - Design e Metodologia**.: disciplina do módulo II/- Curitiba: UFPR, 2017, disponível em: <http://www.ead.sept.ufpr.br>. Acesso em 18/11/2017.

LIMA, Maria A. D. S; etal: A utilização da observação participante e da entrevista semi estruturada na pesquisa enfermagem. 1999. Disponível em: < <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/23461/000265980.pdf>> Acesso em 10 de março de 2018.

MARTINS, Marcos Schiling; Bitencourt, Jossiane Boyen: A importância da Mídia Informática na Educação. 2012. Disponível em: www.lume.ufrgs.br/handle. Acesso 2 de março de 2018.

MATTOS, Elizete L. **Brincando e Aprendendo - brinquedos e jogos de sucatas**. Blumenau: Vale das Letras, 2004.

OLIVEIRA, Carla Mendes de; DIAS, Adiclecio Ferreira. **A Criança e a Importância do Lúdico na Educação**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 2, Vol. 13. p 113 -128 Janeiro de 2017 ISSN: 2448-0959.

OLIVEIRA, Maxwell F.: **METODOLOGIA CIENTÍFICA: Um manual para a realização de pesquisas em administração**. 2011. Disponível em

https://adm.catalao.ufg.br/up/567/o/Manual_de_metodologia_cientifica_-_Prof_Maxwell.pdf

PICCIONI, Rosana Gomes Lomba e MATA, Vilson Aparecido da : **REBRINCAR – Resgate de Jogos, Brinquedos e Brincadeiras Tradicionais**, disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/502-4.pdf>. Acesso em 20/11/2017.

RODRIGUES, Ingrid Vieira: Educação Física Escolar . 2013 Disponível em: SANTOS, Paulo R.; KLOSS, Sheila: **A criança e a mídia: A importância do uso do vídeo em escolas de Joaçaba_ Sc. 2010.** Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2010/resumos/R20-0957-1.pdf>
Acesso em 03/02/2018.

SCHLEMMER, Cris Betina (Organizadora) **Metodologia da Pesquisa Científica: disciplina didático-pedagógica / Organizadora: Cris Betina Schlemmer - Curitiba: UFPR, 2017.** Disponível em: <http://www.ead.sept.ufpr.br/>. Acesso em 20/11/2017.

SILVA, Aline Gomes F.: **Jogos e Brincadeiras na Escola.** 2010. Disponível em: http://artigos.netsaber.com.br/resumo_artigo_39097/artigo_sobre_jogos-e-brincadeiras-na-escola. Acesso em 03/02/2018.

SILVA, Mariane Ellen da: **Aprendendo com os brinquedos e brincadeiras**, disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br>. Acesso em: 07/12/2017.

TRENTIN, Lidia P.; OESTERREICH, Frankiele: **Jornal impresso “ O ECO” : As etapas da Produção por alunos do Ensino médio. 2013.** Disponível em: http://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/11370/Trentin_Lidia_Paula.pdf?sequencia=1. Acesso em 03/03/2018.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da mente.** 6 ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1984.

APÊNDICE A
 QUADRO 1 - PLANO DE APLICAÇÃO DO PROJETO BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DE ANTIGAMENTE

	MOMENTO 1	MOMENTO 2	MOMENTO 3	MOMENTO 4
CONTEÚDO	Apresentação dos brinquedos e brincadeiras de antigamente	Confeção de brinquedos de antigamente	Desenhos e Pinturas dos jogos no pátio.	Exposição do projeto, momento lúdico, integração da família
OBJETIVOS	Apresentar aos alunos os brinquedos e brincadeiras de antigamente como uma alternativa de aprendizado, diversão e desenvolvimento de valores Trazer mais versatilidade a aula utilizando a mídia vídeo como ferramenta pedagógica Investigar sobre os brinquedos e brincadeiras dos quais os alunos tem maior preferência	Motivar a participação dos familiares no projeto, por meio do resgate de brinquedos e brincadeiras de antigamente Desenvolver nos alunos a curiosidade e a experimentação de brinquedos e brincadeiras de antigamente por meio da confecção destes brinquedos Utilizar de mídias integradas (informática e vídeo) para trazer maior versatilidade e envolvimento dos alunos na atividade	Confeccionar jogos e brincadeiras através de desenhos dos jogos no chão do pátio Desenvolver nos alunos a curiosidade e a experimentação de brinquedos e brincadeiras de antigamente por meio representação em imagens destes brinquedos Trazer mais versatilidade a aula utilizando a mídia impressa como ferramenta pedagógica	Integrar a família na escola, Realizar as brincadeiras com os familiares, valorizando as formas antigas do brincar Trazer mais versatilidade a aula utilizando a mídia vídeo como ferramenta pedagógica
ATIVIDADES	Apresentação do tema, por meio da exposição de um vídeo sobre brinquedos e brincadeiras de antigamente Roda de conversa com os alunos sobre os brinquedos e brincadeiras de antigamente apresentados Identificação dos brinquedos e brincadeiras de antigamente preferidos pelos alunos	Criação de e-mail para comunicação aos pais sobre o projeto Envio dos e-mails pedindo aos pais para confeccionarem junto com os filhos um brinquedo antigo Solicitar aos alunos que, junto com seus familiares, efetuem a gravação em vídeo das etapas de confecção do brinquedo, explicando como brincar com o mesmo. Receber o material produzido pelos alunos	Apresentação de imagens de brinquedos e brincadeiras de antigamente aos alunos Execução de desenhos dessas imagens apresentadas no piso interno do pátio escolar. Preparação para exposição no dia da Feira de Conhecimento através dos brinquedos e brincadeiras confeccionados Edição dos vídeos enviados pelos familiares.	Divulgação do projeto através da mídia vídeo, Recepção dos familiares dos alunos na escola Exposição dos brinquedos confeccionados, Incentivo a realização de um momento lúdico com a participação dos familiares.
MÍDIAS UTILIZADAS	Vídeo	Vídeo e informática	Vídeo e impressa	Vídeo
PONTOS OBSERVADOS	Concentração, empolgação e envolvimento. Foram desenvolvidos valores como cooperação, respeito a regras, dividir com o colega, saber ganhar ou perder. Pontos positivos e negativos gerados a partir do uso da mídia vídeo	Envolvimento, ansiedade e criatividade e colaboração. Variedade das brincadeiras e brinquedos confeccionados pelos alunos e suas famílias houve participação e envolvimento por parte dos familiares Pontos positivos e negativos gerados a partir do uso da mídia vídeo e informática	Entusiasmo, envolvimento, criatividade e pro atividade. Variedade das brincadeiras e brinquedos desenhados pelos alunos Pontos positivos e negativos gerados a partir do uso da mídia vídeo e informática	Entusiasmo, envolvimento, criatividade e pro atividade. houve participação e envolvimento por parte dos familiares Pontos positivos e negativos gerados a partir do uso da mídia vídeo e informática