

JOGOS ALTERNATIVOS – PROPOSTA PEDAGÓGICA DE ATIVIDADES MOTORAS PARA O PRODECAD/UNICAMP (ESPAÇO DE EDUCAÇÃO NÃO-FORMAL).

**GRUPO PET/FEF – UNICAMP
PROF. DR. ADEMIR DE MARCO
CIBELLE AMADE CARRIDE
GUILHERME BONATTI
JULIA PIMENTA SALAZAR
KARINE AZEVEDO FERREIRA
RICARDO M. DE O. ZAMBELLI
SIMONE GONCALVES DE PAIVA**

A infância é a fase onde se iniciam as relações interpessoais, assim como importante etapa do desenvolvimento humano pela integração com estímulos provenientes do meio. Um dos componentes deste desenvolvimento é o motor, pois este implica em vivências, aprendizagens e nas mais diversas interações que acabam por envolver também os aspectos físicos, cognitivos, emocionais e sociais. Partindo desta premissa, surgiu o interesse a decisão do Grupo PET/FEF e do GEEFIDI/FEF em elaborar esta proposta pedagógica composta com conteúdos diversificados e lúdicos de esportes e jogos, com a finalidade precípua de contribuir com o desenvolvimento e a com a integração sócio-cultural da população participante. Privilegiando este caráter lúdico, este projeto visa aproximar a prática esportiva ao lazer, buscando, paralelamente, despertar a atenção dos participantes para a importância destas possibilidades pedagógicas que incluem os valores pessoais e sociais presentes nestas relações. No brincar, as coisas e as ações não são o que aparentam ser; e, em situações imaginárias a criança começa a agir independentemente do que ela vê e a ser orientada pelo significado da situação (Vygotsky 1988). Por outro lado, Marcelino (1990) afirma que, se o conteúdo das atividades de lazer pode ser altamente “educativo”, também a forma como são desenvolvidas abre possibilidades “pedagógicas” muito grandes, uma vez que o componente lúdico, com seu “faz-de-conta”, que permeia o lazer, pode se constituir numa espécie de denúncia da realidade, à medida que contribui para mostrar, em forma de sentimento, a contradição entre obrigação e prazer. Assim, o objetivo desta proposta do Grupo PET/FEF em aplicar os Jogos Alternativos consiste em ampliar o conhecimento das crianças e proporcionar vivências de modalidades diferentes daquelas inseridas no currículo escolar e praticadas usualmente. Visando também desenvolver as capacidades físicas, cognitivas e estimular o ideal convívio sócio-cultural no meio escolar e nas demais interações interpessoais dos alunos. Foram selecionados quatro tipos de jogos considerados como alternativos (Recreativo, indígena, natureza e olímpico). Para cada um destes tipos de jogos, foram desenvolvidas atividades específicas com a utilização de materiais adaptados para as diferentes práticas. Foram realizadas sessões semanais com duração de 60 minutos, oferecidas na forma de “Oficina de Integração”, no espaço de educação, não-formal denominado PRODECAD e mantido pela UNICAMP que atender os filhos de seus funcionários. A escolha pelos alunos para participarem destas atividades, ocorria de forma espontânea. Ao final do primeiro semestre de oferecimento destas atividades, as avaliações realizadas junto à instituição atendida por este projeto, por meio de reuniões com a equipe pedagógica, professores e com os próprios alunos participantes, indicam como resultados preliminares que a proposta foi amplamente aceita e reconhecida por todos. Os jogos e atividades realizadas foram consideradas como novidade e despertaram a curiosidade e o interesse dos alunos pelas culturas nas quais estes jogos estão inseridos. Desta forma, para a continuidade do projeto, pretende-se explorar estes aspectos culturais relacionados com a prática dos jogos. Sendo reconhecido, portanto, que esta estratégia se revela como positiva e inovadora.