

cultural dos Jogos e Brincadeiras Populares e o valor integral das Práticas Corporais Alternativas.

Essa abordagem vem aplicar os princípios das atividades englobadas no contexto das Práticas Corporais Alternativas nas práticas de Jogos e Brincadeiras Populares. Uma vez que, pela execução daquelas, diagnostica-se e supera-se o entendimento de uma atividade apegada unicamente ao adestramento corporal, que faz o corpo malhar e sofrer sem consciência, em favor das práticas populares que fortalecem autoestima, criatividade e motivação.

1 JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES

Ao longo dos séculos, muitas atividades físicas ficaram marcadas na historicidade humana pela cultura representada. Elas são um conjunto cognominado Jogos e Brincadeiras Populares e têm representação em todos os locais do Planeta Terra, desde o Oriente ao Ocidente. Sua prática não é limitada a idades ou a fronteiras. Suas execuções fazem um elo com a realidade, sofrendo influência a ponto de serem minimizadas pela busca desenfreada por melhoramento corporal e profissional, entre outros pretextos.

Na visão de Bregolato (2008) jogo é definido a partir de um fenômeno social que envolve e interage o ser humano com ele mesmo e com o ambiente. É praticado através de brincadeiras, provoca e se torna fonte de conhecimento, presente em vários processos constituintes da vida. Embora essa definição se encaixe como uma luva nessa reflexão, os termos brinquedo, jogo e brincadeira não suscitam transparência de imediato.

Kishimoto (2003) e Huizinga (2008) propõem diferenças para cada uma dessas abrangências. São elas:

O brinquedo é concebido a partir de um objeto que só tem sentido lúdico quando funciona como suporte para a brincadeira. Caso contrário, torna-se objeto inanimado. É discriminado em dois tipos: a) estruturado que é adquirido pronto, tal como pião. b) não estruturado é o não industrializado como pedra ou qualquer objeto que, nas mãos de uma criança, vire instrumento de brincadeira (KISHIMOTO, 2003).

O jogo abrange uma gama de variedade corporificada em "faz-de-conta, jogos simbólicos, motores, sensório-motores, intelectuais ou cognitivos, de exterior, de interior,

2 PRÁTICAS CORPORAIS ALTERNATIVAS

Em todas as fases de desenvolvimento, o ser humano é acometido por desordens e desorganizações corporais. As razões respaldam nas estruturas, formas, funções e significado dos lamentos musculares, ossos e articulações. São impactos passíveis de solução caso haja conscientização motora e operacionalizem-se instrumentos a fim de desenvolver uma presença somática pessoal (LORENZETTO e MATTHIESEN, 2008).

As relações intra e interpessoais se equivalem às relações físicas e mecânicas do corpo, resultando movimentos amplos e complexos, deixando uma visão de mão dupla, cristalina e unitária das teias formadas pelo “eu, o outro e a terra”:

Estou procurando mostrar que nossos afetos, ao mudarem nossas tensões e nossa forma, nos comprometem fisicamente; e que os desequilíbrios assim provocados provavelmente têm muito a ver com os ‘desejos’ assim desatados, desejos que se referem ao outro, e que se manifestam como novas posições e movimentos ditos, agora, expressivos (LORENZETTO e MATTIESEN citando GAIARSA, 1995, p. 33).

Pelas Práticas Alternativas são desenvolvidos comportamentos que permitem reflexões e ações sobre a realidade bem como maiores e melhores resultados na prática do exercício físico. Elas são um conjunto de atividades não convencionais que se afastam das formas clássicas da Educação Física e se aproximam das terapias corporais.

Todas as atividades oriundas desse meio trabalham calma, alto padrão de saúde, equilíbrio, correção da postura, consciência corporal. Os movimentos ganham uma espécie de movimentos medicinais e atitudinais. O exercício consciente, assim também chamado, é ligado a pessoas que estão abertas à persistência e vinculadas a concepções e filosofias de vida pautadas no ambiente natural e no autoconhecimento. Ele tem a chave para uma prática completa que é unir os movimentos corporais a ritmos respiratórios lentos e ordenados.

Cesana (2008, p. 18) identifica quatro características básicas: consciência ecológica, volta ao oriente, espiritualidade e perspectiva escatológica ou milenarista. Ao relacionar o homem inteiro com tais atividades requer, antes de quaisquer expectativas, o reconhecimento

4 CATEGORIAS DE ANÁLISE

As atividades físicas de natureza alternativa e o paradigma holístico focam uma mudança quali-quantitativas na realidade desarmoniosa em que se vive atualmente. Os Jogos e Brincadeiras Populares, nessa proposta, vão além de movimentos corporais com intenções conscientes de gestos, eles se tornam carregados de energia que transcende o corpo e infiltra o universo de atuação; e, fazem uma ligação com a cultura e com a realidade do ser humano de forma mais precisa, conscientemente ecológica. (BREGOLATO, 2008, p. 44).

A aplicação dos auspícios holísticos nessa atividade permitiu a elaboração de princípios fundamentais divididos em primários e secundários, ou leis universais de trato com o corpo para a atual realidade humana. Com base nos estudos, foi possível encontrar um padrão que está por detrás dos esforços em defesa dum corpo psicologicamente ou integralmente saudável e cômico (ASSMAN, 2001).

As categorias apresentadas para a análise constituem-se de três princípios primários e três secundários. Os princípios primários são: a) Universalidade. b) Irredutibilidade. c) Praticidade (ASSMAN, 2001; CREMA, 1989). Os princípios secundários são: a) Interligação e inter-relacionamento global e interdependente das partes (verdade). b) Ser humano a partir de todas as suas dimensões (poder). c) Motivação e Harmonia de práxis (amor) (BREGOLATO, 2008; CREMA, 1989; LORENZETTO E MATTHIESEN, 2008).

A Universalidade está relacionada à aplicação de uma atividade para todos em qualquer lugar ou situação. Deve funcionar igualmente em todas as áreas da vida: saúde, relacionamento, carreira, crescimento espiritual. É atemporal e culturalmente independente. Atua tanto no individual quanto na coletividade (CREMA, 1989).

A Irredutibilidade diz respeito à impossibilidade de reduzir uma prática pedagógica ao conhecimento da prática pela prática. Ela é analógica à constituição atômica do crescimento humano e, por esse motivo, deve surgir em blocos de aprendizagem e se combinar com outro princípio primário para formar princípios secundários. As combinações resultantes devem ser inerentemente profundas e universalmente aplicáveis. Não podem estar em conflito um com outro. Devem ser lógicas e intuitivamente consistentes (CREMA, 1989).

social. O trabalho nesse caminho foca uma mudança radical nos conceitos até então defendidos pela sociedade moderna.

Encontrar a ordem que está por detrás de todo o desenvolvimento humano consciente é extremamente difícil por que a solução tem de ser geral e abstrata e precisa ter aplicações práticas. Os princípios apresentados precisam ser aplicados para que, cientificamente, sejam condizentes com a realidade multidisciplinar e biopsicossocial defendida nesse tentame.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando se refere a Jogos e Brincadeiras Populares e a Atividades Alternativas juntos, relaciona-se práticas corporais arcaicas. A primeira disseminada mundialmente e a segunda em expansão. Essa última carregada de preceitos que harmonizam o ser humano em sua evolução que é, em essência, cognitiva e orgânica.

Compartilhar os benefícios das Práticas Corporais Alternativas, aplicando-os aos Jogos Populares é colaborar com, discretas ponderações, a obra em que alguns já estão empenhados: refundar as bases para uma visão pedagógica um pouco mais alentadora, baseada nos auspícios do processo holístico. É também uma contestação ao que foi preconizado historicamente de forma mecanicista, monóloga e, até certo ponto, adestradora.

Essa relação, científica e comprometida, permite ao aluno das aulas de Educação Física a ter acesso a diferentes discursos sobre o corpo. Permite ao (à) professor (a) / aluno (a) refletir práticas diversificadas capazes de contribuir para suas formações específicas e interesses mais íntimos.

É firme convicção da autora que essa abordagem paradigmática prevaleça, modelando uma nova racionalidade e atitude holocentradas. No entanto, esse ideal necessita ser colocado em prática para garantir ciência e superar as barreiras vigentes, que comprovadamente estão levando o ser humano a problemas no âmbito biopsicossocial.

BIBLIOGRAFIA

ALVES, Álvaro Marcel Palomo. *A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica*. Volume 4, nº 1, 2003.

ASSMAN, Hugo. *Reencantar a educação – rumo à sociedade aprendente*. 5ª Edição. Editora Vozes, Petrópolis, 2001.

BREGOLATTO, Roseli Aparecida. *Cultura Corproal do Jogo. Coleção Educação Física Escolar: no princípio de totalidade e a concepção histórico-crítica-social*. Editora Ícone, 3ª edição, São Paulo, 2008.

CESANA, Juliana. *O profissional de Educação Física e as Práticas Corporais Alternativas: Interações Ocupacionais*, Rio Claro, 2005.

CREMA, Roberto. *Introdução à visão holística: breve relato de viagem do velho ao novo paradigma*. Editora Summus, São Paulo, 1989.

FADELI, Thiago Tozetti; FERRI, Marco Antônio Parente; SILVA, Roseli Sandra e GONÇALVES JÚNIOR, Luiz. *Arco da velha: resgate e vivência de brinquedos e brincadeiras populares*. In: XV Encontro Nacional de Recreação e Lazer – Lazer e trabalho: novos significados na sociedade contemporânea, Santo André, 2003.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Editora Perspectiva, São Paulo, 2008.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. *O jogo e a Educação Infantil*. Editora Pioneira Thomson Learning, São Paulo, 2003.

LORENZETTO, Luiz Alberto e MATTHIESEN, Sara Quenzer. Editoras da série: Irene Conceição Andrade Rangel, Suraya Cristina Darido. *Práticas Corporais Alternativas*. Editora Guanabara Koogan, Rio de Janeiro, 2008.