

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

Patrícia Eliane Ferreira

**JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES URUANENSE: RESGATANDO
ESSE CONTEÚDO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Uruana-Go
2013

Patrícia Eliane Ferreira

**JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES URUANENSE: RESGATANDO
ESSE CONTEÚDO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Monografia apresentada à Faculdade de Educação Física da Universidade Federal de Goiás como requisito para finalização do curso de licenciatura Plena em Educação Física. Sob a orientação da professora Dr^a. Anegleyce Teodoro Rodrigues e Co-orientadora Professora Esp. Hemanuelle Di Lara Jacob

Uruana-Go
2013

Patrícia Eliane Ferreira

**JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES URUANENSE: RESGATANDO
ESSE CONTEÚDO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Esta monografia foi aprovada em sua forma final como requisito para finalização do curso de Licenciatura em Educação Física.

Goiania, ___ de dezembro de 2013.

Prof. Dr.Orientador (a)

DEDICATÓRIA

Ao meu esposo, Uezio, amigo e companheiro leal em qualquer circunstância.

A minha filha Myllena e filho João Victor, amor incondicional.

Ao meu eterno e amado pai, Lizandro que já não mais se encontra em nosso meio.

A minha mãe, Rosa, amada, forte e batalhadora.

AGRADECIMENTOS

Ao Deus eterno, poderoso e fiel em todos os momentos, o Senhor da minha vida.

Às professoras orientadoras Anegleyce Teodoro e Hemanuelle Di Lara Jacob pelo apoio, fornecimento de material, incentivo, empenho na elaboração deste e por nortear meus estudos neste mundo de ideias e produções.

À prima, Franciele Araújo, pela ajuda, palpites e material, sempre contribuindo durante todo o processo.

A todos colegas em especial a minha colega Magda, amiga, leal, companheira desde o início.

“Eu fico com a pureza da resposta das crianças, é a vida, é bonita e é bonita...”

Viver e não ter a vergonha de ser feliz, cantar e cantar e cantar a beleza de ser um eterno aprendiz (...)

(Luiz Gonzaga)

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo principal desenvolver um estudo sobre os jogos e brincadeiras populares uruanenses, bem como suas contribuições nos aspectos sociais, motores e cognitivos para o processo de ensino/aprendizagem da criança nas aulas de Educação Física. Percorremos o caminho da revisão bibliográfica acerca do tema jogos e brincadeiras e também o da pesquisa de campo no Colégio Estadual Zico Monteiro e no projeto social denominado “Grupo Movimento” desenvolvidos pela Secretaria Municipal de Saúde e Assistência Social de Uruana-Go. Para este estudo, de caráter qualitativo, utilizamos como instrumento de investigação entrevistas com os professores e alunos, com o objetivo de identificar os jogos e brincadeiras populares trabalhados em aula, a contribuição destes para o desenvolvimento da criança e quais as dificuldades encontradas em trabalhar este conteúdo. Entre os alunos percebemos que eles conhecem tais brincadeiras, mas não as vivenciam na prática escolar. Entre os professores observamos dificuldades em lidar com o tema no dia a dia de suas aulas. Este trabalho também visa contribuir para a inserção do conteúdo jogos e brincadeiras populares como mais uma alternativa de trabalho nas aulas de Educação Física.

PALAVRAS CHAVES: Educação Física, Jogos e Brincadeiras populares.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO I	11
1. JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA E SEUS DESDOBRAMENTOS NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO/APRENDIZAGEM INFANTIL.....	11
1.1-JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA POPULAR: UMA PERSPECTIVA DE ENSINO/APRENDIZAGEM.....	16
CAPÍTULO II	20
2- A EDUCAÇÃO FÍSICA E SUAS PERSPECTIVAS: O QUE TEMOS X O QUE QUEREMOS.....	20
2.1- POSSIBILIDADES DA UTILIZAÇÃO DE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS POPULARES NOS CONTEÚDOS DE TRABALHO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	22
CAPÍTULO III	26
3- A PESQUISA E A CIDADE	26
3.1 OS CAMINHOS QUE PERCORREMOS.....	29
3.2 – ANÁLISE.....	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	48
REFERENCIAS DIGITAIS	52
APÊNDICE A	53
APÊNDICE B	56
APÊNDICE C	59
ANEXO A.....	61

INTRODUÇÃO

Este é um trabalho de conclusão de curso de Licenciatura em educação física que visa fazer um estudo sobre os jogos e brincadeiras populares uruanenses e suas contribuições nos aspectos sociais, motores e cognitivos para o processo de ensino/aprendizagem da criança no ambiente escolar.

O interesse pelo tema surgiu ao perceber que os jogos e brincadeiras populares contribuíram para a formação da criança no passado, no entanto eles têm sido esquecidos em detrimento de outras opções de atividades, talvez mais atrativas aos olhos das crianças contemporâneas. Em decorrência disso, elas ficam a mercê dos jogos eletrônicos que pouco contribuem para despertar a criatividade dessas crianças.

Os autores Rolin, Guerra e Tassiguiny (2008, p.177), destacam que “o brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside à base daquilo que mais tarde permite a criança aprendizagens mais elaboradas”. Sendo assim entendemos que esse é um assunto de grande relevância na atualidade e que deve ser resgatado para que não seja esquecido esse elemento de nossa cultura.

Este estudo possibilitará às crianças um espaço de troca de cultura, vivência e experiência, valorizando assim o que pode ser oferecido um ao outro, havendo uma maior interação e integração entre os envolvidos no processo. Porto (2008, p. 10), aponta o seguinte questionamento: “Se os jogos tradicionais têm força de atravessar tempo e espaço, por que tão poucos conseguem atravessar os muros das escolas”? Este questionamento suscita a necessidade de integrar novamente na educação física variados tipos de jogos que fazem parte da cultura regional de Uruana e que se bem trabalhados irá contribuir para o desenvolvimento cognitivo da criança e sua socialização através de atividades prazerosas.

Para a realização do trabalho foi necessário uma pesquisa de campo de abordagem qualitativa e de caráter exploratório. A revisão bibliográfica embasou-se em vários autores que tratam de questões relacionadas com os jogos e brincadeiras bem como a relevância destes para o desenvolvimento da criança. A pesquisa exploratória nos proporcionou maior familiaridade com o objeto de estudo. Autores pesquisados, Kishimoto (2010, 2003, 2002), Faria Junior (1996), Freire (1989), Kunz (1994), Chauí (2008), Rego (2008), Vygotsky (1991); Daolio (2004) dentre outros que compreende a importância de trabalhar temas lúdicos que estimulem o interesse e participação dos alunos a partir de jogos e brincadeiras populares.

A pesquisa propôs um momento de entrevista onde foram investigados sujeitos do Grupo Movimento da cidade de Uruana-Go com mais de 40 anos de idade, que vivenciaram os jogos e brincadeiras populares no tempo em que eram crianças, brincadeiras estas que caíram no esquecimento e que hoje podem ser resgatadas a partir da valorização da sua contribuição para a sociedade de gerações passadas, podendo assim contribuir para o conhecimento das gerações atuais e futuras.

O Colégio Estadual Zico Monteiro também foi alvo de nossas pesquisas. Buscamos através de entrevistas abertas e fechadas compreender a importância de trabalhar temas lúdicos que estimulem o interesse e a participação dos alunos. As entrevistas foram feitas com três professores sendo um com formação em Educação Física, e nove alunos, sendo três de cada série (1º, 2º e 3º) ano do ensino fundamental - I fase.

Em nossa entrevista nos deparamos com professores interessados no resgate dos jogos e brincadeiras populares no ambiente escolar, porém destacaram dificuldades em aplicar suas ideias. Em relação às crianças, notamos que elas têm conhecimento das brincadeiras mencionadas, mas não as vivenciam na prática. Quanto ao Grupo Movimento, percebemos que tais jogos e brincadeiras fizeram parte de sua infância, porém, eles não conseguem visualizar tais atividades nos dias de hoje.

A relevância dessa pesquisa consiste em tentar resgatar tais jogos e brincadeiras populares para que não sejam esquecidas pela sociedade contemporânea, dando ênfase na contribuição dos mesmos para o desenvolvimento da criança e lançando uma proposta para inseri-los na educação física escolar, não permitindo assim que tal riqueza cultural desapareça da memória do povo e das brincadeiras das crianças, continuando a fazer parte da vivência de nossos jovens para que esses repassem para as gerações futuras.

CAPITULO I

1. JOGO, BRINQUEDO, BRINCADEIRA E SEUS DESDOBRAMENTOS NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO/APRENDIZAGEM INFANTIL

Neste capítulo começaremos com a definição das palavras chaves abordadas neste trabalho, jogo, brinquedo e brincadeira. Logo após trataremos da relevância em desenvolver este conteúdo nas aulas de educação física, uma vez que percebemos a escola como um lugar de construção de conhecimento onde os jogos, as brincadeiras e os brinquedos sendo inseridos como conteúdo da Educação Física escolar, oportuniza as crianças criarem e recriarem suas próprias brincadeiras de forma livre e espontânea, trazendo esse momento a construção de conhecimento entre aluno e professor, desenvolvendo não somente o aspecto físico/motor da criança, mas também o cognitivo/intelectual.

Podemos entender a palavra jogo de várias formas dependendo do contexto em que esta esteja empregada, uma vez que sabemos das diversas formas de vivenciá-lo, ora como competição ou por pura descontração, existem jogos matemáticos, jogos de cartas, jogos muito elaborados, outros nem tanto. “Uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído” (Kishimoto, 2002, p. 2). Assim o jogo pode funcionar de formas diferenciadas, entre elas, como sistema linguístico dentro de um contexto social, como um sistema de regras ou ainda como um objeto.

De acordo com Kishimoto (2011, p. 18), “jogo pode funcionar como resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social”, neste sentido a linguagem utilizada nos jogos depende da linguagem social que é o resultado de um conjunto de fatos ou atitudes que dão significação aos vocábulos ali utilizadas resultante das semelhanças no modo de se expressar da sociedade.

Há um funcionamento pragmático da linguagem, do qual resulta um conjunto de fatos ou atitudes que oferecem significados aos vocábulos a partir de analogias. A noção de jogo não nos remete à língua particular de uma ciência, mas a um uso cotidiano. Assim, o essencial não é obedecer à lógica de uma designação científica dos fenômenos e, sim, respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais. Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme

seus valores, crenças, modo de vida, que se expressa também, por meio da linguagem (KISHIMOTO, 2011, p.18).

O jogo colabora para a construção social quando se estrutura como um sistema de regras, quando a criança joga um determinado jogo, como por exemplo 7 pecados¹, ela está se propondo a um sistema de regras impostas pelo jogo, regras estas que norteiam a brincadeira e devem serem aceitas por todos os seus integrantes, assim ela cumpre regras de forma lúdica. De acordo com Piaget e Inhelder (1966), neste sentido o jogo colabora para a assimilação do real e o compreenda, ou seja acomode, uma vez que a criança tem a necessidade de se adaptar a atitudes que são próprias do mundo social adulto marcado por regras compreensíveis, necessárias e modificáveis de acordo com a necessidade.

O jogo como um objeto, de acordo com Kishimoto (2011), se refere ao próprio material de construção do instrumento de brincadeira, por exemplo, um jogo de dama se materializa através de suas peças que formam as peças que serão manuseadas e do tabuleiro que dá a posição correta para as ações desenvolvidas pelos jogadores, o objeto é aquele que permite que o jogo aconteça dando suporte a ele.

Vigotsky (2007, p. 114), ressalta que “no brinquedo os objetos perdem sua força determinadora, a criança vê o objeto, mas age de maneira diferente em relação aquilo que vê. Assim é alcançada uma condição em que a criança começa agir independente daquilo que vê”. Sendo assim através do jogo a criança pode expressar valores culturais e sociais dependendo de quem seja o sujeito que manipula este objeto, nesse sentido, Kishimoto (2002, p. 9), aponta que “se uma boneca é objeto decorativo em uma sala de jantar, disposta em lojas apropriadas de uma instituição infantil, funciona como objeto simbólico estimulante de brincadeiras para crianças, no entanto pode ser símbolo de divindade em uma tribo indígena”. Nesse caso a boneca deixa de ser um objeto norteador da brincadeira da menina e passa ser símbolo de divindade religiosa.

Entendemos que o brinquedo, de certa forma, representa objetos dos adultos para que a criança possa manipulá-lo, vivenciando experiências cotidianas de “gente grande” através do contato com estes, assim como a criança faz ao brincar de casinha com brinquedos

¹ Na brincadeira de 07 pecados 1 criança joga a bola para o alto e grita o nome de um dos participantes, este último deverá pegar a bola e gritar “stop”, todos devem parar no lugar onde estão, a criança que está com a bola deve observar qual participante que está mais próximo, contar sete passos e jogar a bola nele, se o participante pegar a bola a criança que jogou perde uma de suas 3 vidas, se a criança escolhida para acertar a bola não pegá-la será esta a perder uma das 3 vidas. Terminadas as 3 vidas o participante deverá deixar a brincadeira, o último a ficar ganha a partida.

domésticos em miniatura ou brincar de pai e mãe com bonecas, vivenciando rotinas de adultos em suas atividades lúdicas.

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-lo (KISHIMOTO, 2001, p.18).

A brincadeira é considerada pelas crianças como uma atividade livre, onde o prazer toma conta deste momento. O dicionário Aurélio (2001), define brincadeira como: “1. Ato ou efeito de brincar. 2. Brinquedo (2). 3. Entretenimento, passatempo, divertimento, brinquedo. 4. Gracejo, pilhéria”. Assim, entendemos que a brincadeira é uma atividade livre, mas que possui regras próprias da situação imaginária da criança onde ela constrói e reconstrói suas histórias dentro do contexto de sua brincadeira. Uma menina quando brinca de boneca, retrata o mundo real, os acontecimentos vividos no seu cotidiano. Ali ela aprende e obedece às regras próprias da brincadeira, pois,

Em toda situação imaginária no brinquedo há regras, mas não regras que sejam previamente formuladas e mudem durante o jogo, mas sim as que têm origem na própria situação imaginária; ou seja, quando a criança está representando o papel da mãe, ela obedece às regras do comportamento maternal. O papel que a criança representa e a relação dela com um objeto originam das regras (MARTINELLI, FUGI, MILESKI, 2009, p. 25).

O ato de cooperar pode ser desenvolvido através da atividade intencional desenvolvida pelo professor a partir da organização do seu trabalho pedagógico. A brincadeira nem sempre promoverá a cooperação, ela também poderá gerar situações conflituosas, competitivas, bem como sentimentos de frustração, como por exemplo quando em uma brincadeira uma criança tiver um melhor desempenho que outra, ou brinquedos inferiores. Para minimizar estes problemas poderá ser desenvolvido um trabalho intencional por meio da ação docente, uma vez que as brincadeiras tendem a contribuir com a aquisição de conhecimentos e valores relevantes para formação humana. A brincadeira proporciona a criança a possibilidade de brincar livremente e realizar atividades de acordo com sua vontade sem a interferência direta de um adulto.

É através de atividades livres e dinâmicas envoltas pela ludicidade que se pode desenvolver na criança a capacidade de cooperação. A brincadeira infantil pode ser interpretada sendo desta concepção como sendo um ofício da criança, assim como é o trabalho para o adulto, uma vez que ela proporciona melhorias na vida da criança. Portanto podemos entendê-la como uma atividade livre, que deixa a criança agir sem sentir-se pressionada. (MACEDO E BARRETO, 2007, p. 30)

O brincar proporciona à criança momentos de aprendizagem, mas também de interação, estreitando a relação entre os colegas. Durante as brincadeiras a maioria das crianças ficam mais desinibidas assim interagem sem restrição, brincando, conversando e resolvendo situações de conflito entre elas mesmas.

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentimentos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. (KISHIMOTO, 2010, p. 01)

Então, a partir do pensamento da autora, percebemos que o jogo e a brincadeira não constitui uma mediação em si, se for tomada de forma espontânea pela criança, essa mediação deve ser realizada pelo docente, instruindo e mediando o processo de aprendizagem, daí a importância do professor organizar o seu trabalho com jogos e planejando as atividades a fim de alcançarem os objetivos para o qual se propõe.

Vygotsky foi um grande estudioso dos processos de aprendizagem através das funções psicológicas no qual dentre seus estudos teorizou e sistematizou o papel o jogo e o brinquedo para o desenvolvimento da criança. Através de uma perspectiva materialista e dialética desenvolveu a teoria psicológica Sócio – histórica que acredita que o mecanismo de mudança evolutiva do indivíduo encontra suas raízes na sociedade e na cultura.

Na concepção de Vygotsky (1991), o aprendizado da criança começa antes mesmo dela frequentar a escola sendo assim as instituições de ensino podem potencializar a formação humana, a partir de uma análise rigorosa da realidade aparente, de modo a promover

aprendizagem significativa, que propicie aos alunos a capacidade de analisar os dados da realidade a partir de um longo, rigoroso e intenso processo de análise, munido de instrução e de teorias que permitam compreender a realidade de forma clara e consistente.

O autor cita como exemplo a contribuição que a matemática tem na vida da criança, desde cedo com a questão de lidar com as operações de adição, divisão, subtração e multiplicação fazem parte do cotidiano de qualquer pessoa. Nesse sentido comungamos com o pensamento de Vygotsky (1991, p. 57), onde ele afirma que “aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida da criança”.

Acreditamos que o aprendizado deve ser específico e o professor deve respeitar isso não limitando o potencial da criança, mas colaborando para sua ampliação. De acordo com Vygotsky (1991), o aprendizado se encontra vinculado a dois níveis de desenvolvimento, o “real”, que é aquilo que a criança é capaz de desenvolver sozinha ou aquilo que ela já tem de conhecimento pré-adquirido e o nível de desenvolvimento “potencial”, que determina aquilo que a criança ainda está desenvolvendo, ou seja, consegue realizar algo com a ajuda de um adulto ou de um colega maior. Essa distância entre um nível e outro Vygotsky chama de “zona de desenvolvimento proximal”.

Percebemos que um professor comprometido com sua prática pedagógica considera o nível de desenvolvimento real de seus alunos (conhecimento adquirido), mas sempre buscando aprofundar tais conhecimentos, acrescentando no seu processo ensino/aprendizagem algo novo que atraia a atenção dos alunos, ele oportuniza-os a planejarem e criarem suas próprias ações.

Podemos considerar que a zona de desenvolvimento proximal do aluno, estabelece não somente o que ele já atingiu em termos de aprendizagem, mas permite delinear um futuro bem próximo desta criança através de algo que está para acontecer.

Assim, a zona de desenvolvimento proximal permite-nos delinear um futuro imediato da criança e seu estado dinâmico de desenvolvimento, propiciando o acesso não somente ao que já foi atingido através do desenvolvimento, como também aquilo que está em processo de maturação (VYGOTSKY, 1991, p. 58).

Estamos de acordo com este autor que percebe no brincar um papel fundamental no desenvolvimento da criança, pois tira-a de um estado real muitas vezes não satisfatório e insere num mundo imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados.

Para Rolim, Guerra e Tassigny (2008), o brinquedo também representa um papel importante em relação ao desenvolvimento e aprendizagem do aluno, pois cria uma zona de desenvolvimento proximal possibilitando a criança criar situações imaginárias avançadas bem como solucionar problemas, representar papéis que não conseguiriam fora da brincadeira.

A partir desta teorização de conceitos adiante entenderemos qual é o seu papel para o desenvolvimento social e intelectual das crianças nas aulas de educação física.

1.1- JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA POPULAR: UMA PERSPECTIVA DE ENSINO/APRENDIZAGEM



Figura 01: brincadeiras e jogos infantis

Fonte: <http://www1.folha.uol.com.br/fof/brasil500/brinca8.htm>

O quadro acima “Jogos infantis”, do artista Pieter Bruegel, foi produzido no século XVI mais ou menos em 1.560, comprova o quanto são antigas as práticas de jogos e brincadeiras na história da humanidade. Retrata vários tipos de brincadeiras que fizeram parte da história infantil de várias gerações e que agora estão esquecidas. O quadro mostra aproximadamente 250 personagens participando de 84 brincadeiras diferentes, assim podemos observar a variedade de brincadeiras existentes e que podem ser usadas na escola, resgatando assim atividades físicas seculares e que condizem com o mundo infantil.

Sabemos que a cultura popular está presente em todos os grupos sociais, ou seja, onde há um povo lá também estará à cultura, não importa a classificação desta, mas uma cultura entendida apenas como herança de valores e tradições partilhadas pelos homens como

forma de expressão do real. Em qualquer lugar por onde passarmos existirá cultura e culturas diversas. A cultura recebe nomes variados:

Pode-se falar em cultura dominada e cultura dominante, cultura opressora e cultura oprimida, cultura de elite e cultura popular. Seja qual for o termo empregado, o que se evidencia é um corte no interior da cultura entre aquilo que se convencionou chamar de cultura formal, ou seja, a cultura letrada, e a cultura popular, que corre espontaneamente nos veios da sociedade. (CHAUI, 2008, p.58)

Entre as diversas culturas existentes de acordo com a autora, optamos por conhecer os jogos e brincadeiras da cultura popular uruanense, onde a cidade tem sua história imbuída a diversas culturas populares.

Uruana localiza-se no interior do estado de Goiás, há pouco mais de 135 km da capital, Goiânia. Sua população agrega pessoas de várias regiões, pois segundo o relato de sua história de fundação, naquele tempo, o então Presidente da República, Getúlio Vargas, realizou uma campanha denominada Marcha para o Oeste e também incentivou a construção da nova capital Goiânia. Ele fazia grande propaganda para que as pessoas deixassem o litoral e viessem conhecer as belezas que o Centro-Oeste lhes proporcionaria. Com isso vieram várias famílias de diversos pontos do país. Estas famílias foram construindo seus ranchos em volta da Capela de São Sebastião, transmitindo sua cultura e se apropriando da cultura dos outros.

Em Uruana pela diversidade cultural existente, esta relação de aproximação que os jogos e brincadeiras proporcionam, quando usados na escola, e planejadas pelos professores contribuirá para o desenvolvimento humano, cognitivo e ampliação da expressão e cultura corporal

Entendemos que os jogos coletivos e as brincadeiras de rua se bem planejados pelos professores nas aulas de educação física e objetivando um fim específico, auxiliam as crianças na descoberta de valores como respeito ao próximo, ensinam a lidar com o ganhar e o perder, contribuem também para a melhoria da expressividade social, para tanto é importante reforçar a figura do professor que deve atuar neste contexto como mediador deste processo. .

Ao abordar os jogos, a partir dessa perspectiva (cultura corporal), os professores possibilitarão aos seus alunos a conhecerem o jogo como “forma de representação simbólica

de realidades vividas pelo homem, historicamente criadas e culturalmente desenvolvidas” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 38).

Assim, o trabalho docente precisa contribuir para “(...) desenvolver uma reflexão pedagógica sobre o acervo de formas de representação do mundo que o homem tem produzido no decorrer da história, exteriorizadas pela expressão corporal (...)” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 38).

Assim, acreditamos que os benefícios concebidos pelo resgate dos jogos e brincadeiras para as aulas são significativos, pois tornarão esses momentos mais agradáveis ressaltando o caráter lúdico, onde as crianças podem reinventar suas próprias brincadeiras a partir das que o professor sugeriu e podendo fazer uma ponte entre as demais disciplinas, como fica ressaltado nas considerações abaixo:

Jogos como o dominó, bingo, memória, quebra-cabeça, auxiliam o letramento matemático. Blocos lógicos servem para classificação de cores, formas e espessuras, mas a criança pode dar a eles outros usos, como empilhar, juntar os blocos para criar formas de animais e objetos, ou fazer um bloco virar sabonete, pente ou comida na brincadeira imaginária. (KISHIMOTO, 2010, p. 08)

É importante também que o professor dê oportunidade para que seus alunos possam expor seus conhecimentos de acordo com a cultura de cada um, nesse sentido o aluno que veio de outros estados tem a oportunidade de passar os conhecimentos que trouxeram de sua cultura local, assim as aulas vão se tornando mais ricas e com essa relação de troca de conhecimentos eles se tornarão mais seguros de si e aprendendo a lidar com as diferenças, bem como respeitando a singularidade de cada um.

Uma criança é diferente da outra na forma de falar, pensar, relacionar-se como os outros, preferir este e não aquele brinquedo. Um agrupamento da mesma faixa etária pode ter interesses comuns específicos, mas a singularidade de cada criança precisa ser respeitada. Para aprender novas formas de brincar, a criança precisa ter contato diário não só com outras crianças do seu agrupamento, mas também com as mais velhas, em espaços dentro e fora da instituição infantil. (KISHIMOTO, 2010, p. 08)

Uma forma interessante do professor interagir com seus alunos é a construção de seus próprios brinquedos utilizando materiais reciclados, aproveitando esse momento para levantar a problemática da quantidade de lixo que nossa cidade produz e que não é reaproveitado, poluindo o rio Uru², que é a principal fonte de água que temos. Kishimoto ressalta a importância de respeitar o meio ambiente para que os recursos naturais sejam preservados, contribuindo para a diminuição dos impactos ambientais negativos.

Respeitar o meio ambiente significa não jogar papéis e brinquedos pelo chão e aprender a preservar os recursos naturais: usar os materiais sem desperdiçar, reutilizar materiais, como caixas, copinhos de iogurte e garrafas de plástico para construir brinquedos. (KISHIMOTO, 2010, p. 13)

É sabido que em nosso município as escolas recebem alunos também da zona rural onde sua vida diária, seus brinquedos e seus valores se diferem dos meninos e meninas da zona urbana. Será uma ótima experiência deixar que estes alunos exponham seus conhecimentos, suas formas de brincar, a diferença dos brinquedos e os diferentes conceitos referentes aos brinquedos e brincadeiras além do que é mais importante dividindo sua cultura e se apropriando também de outras.

As crianças que vivem na zona rural têm experiências diferentes das que moram na cidade. Vivem em contato direto com a natureza, em florestas ou matas, junto a rios ou campos [...] As crianças brincam nas árvores, fazendo cabanas, gangorras e balanços com cipós, nadam nos rios, mas também brincam com bonecas e assistem televisão. (KISHIMOTO, 2010, p. 15).

Partindo dessas vivências em contato com o meio rural, o aluno traz consigo conhecimentos que talvez seus colegas desconheçam, daí a importância do professor saber ouvir e entender os benefícios da diversidade para a ampliação dos conhecimentos das crianças.

² Ponto turístico da cidade.

CAPITULO II

2- A EDUCAÇÃO FÍSICA E SUAS PERSPECTIVAS: O QUE TEMOS X O QUE QUEREMOS

A contemporaneidade trouxe para as escolas, assim como para todos os setores da vida humana, novas formas de ensinar e aprender. As transformações advindas da revolução tecnológica contribuíram para uma geração de crianças, nativos digitais³, capazes de passar horas e mais horas em frente da TV assistindo a filmes de ficção ou em frente ao computador jogando ou navegando pelas redes sociais, ficam estáticos, contribuindo assim para o crescimento da população sedentária.

Muitas crianças não sabem mais o que é brincar de pique-pega, bandeirinha, queimada, brincadeira de roda, pião, jogar bolinha de gude, boca de forno, cordão, pular corda, danças ritmadas e tantas brincadeiras de rua que, por um longo período da história da sociedade eram usadas como forma de diversão e entretenimento.

É lamentável que jogos como a amarelinha, pega-pega, cantigas de roda, não tenham sido incorporadas aos conteúdos pedagógicos das aulas de Educação Física. Aprender a trabalhar com esses brinquedos poderia garantir um bom desenvolvimento das habilidades motoras sem precisar impor as crianças uma linguagem corporal que lhes é estranha (FREIRE, 2006, p. 24).

Através das aulas de Estágio supervisionado foi possível observar que os professores de Educação Física da atualidade geralmente trabalham com práticas esportivas como futebol, voleibol, exercícios de flexão, abdominal, corridas e saltos, priorizando atividades corporais sem ludicidade para crianças ainda pequenas, assim, segundo afirmação de alguns dos alunos, através de conversas informais, nem sempre são consideradas prazerosas pelos alunos. Isto leva muitos deles a não apreciarem as aulas de educação física e até mesmo não participarem delas, acontecendo de modo especial com as meninas que se sentem excluídas quando o

³ Segundo Chamarelli (2011, p. 12), “os nativos digitais são aqueles que nasceram e cresceram na era da tecnologia digital, são fluentes na linguagem digital dos computadores, dos jogos eletrônicos e da internet”.

assunto é futebol, pois os meninos tendem a isolá-las durante as práticas esportivas e darem mais valor ao desempenho masculino.

O fato citado acima pode ser reflexo de posturas culturais que vem sendo usadas há muito tempo, assim como afirma Duncan (2001, p. 121), deve-se entre outros ao fato de que “a mídia, os pais, os professores e colegas dizem às crianças, de muitas e diferentes maneiras, que os meninos são fortes, e as meninas, o oposto”.

De acordo com Almeida (2005) apud Ramos e Neves (2007), cabe ao professor proporcionar atividades adequadas e diversificadas e de caráter motivador, de forma que possa criar condições que possibilite às crianças e jovens uma aprendizagem individualizada, dentro do grupo, permitindo solucionar conflitos que ocorram em coletividade.

O professor que reconhece a importância de aplicar em suas aulas os jogos sabe dos benefícios para não somente dentro da escola, mas para vida secular de seus alunos.

(...) quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 45)

Percebemos em nossa pesquisa que é importante trabalhar a educação física de forma crítica, objetivando a emancipação do aluno e não exigindo a perfeição e o desempenho ideal. Assim, ele toma para si os conhecimentos a cerca da cultura corporal de forma lúdica, organizada e com regras. Não precisam ser regras rígidas que venham tornar o jogo tenso, mas assim como reforça o Coletivo de Autores (1992, p. 46), “todavia, é fundamental o desenvolvimento das regras na escola, porque isso permite à criança a percepção da passagem do jogo para o trabalho”.

Neste sentido, acreditamos que o Coletivo de Autores (1992), contesta o tipo de educação física escolar que se volta para o alto rendimento, que prioriza a aptidão física, a disciplina, a formação de atletas, ou seja, este contesta o trato da educação física com conteúdos tecnicistas excludentes e defende que a disciplina deve colaborar com a formação de indivíduos críticos e conscientes, valorizando os conhecimentos prévios de cada um e o processo socio-histórico de sua cultura.

Isso não quer dizer que iremos negar o esporte enquanto rendimento, mas que venhamos olhá-lo de maneira diferenciada com um olhar mais crítico sem deixar se levar pelos falsos manjares que este oferece aos jovens atualmente.

A negação do esporte não vai ao sentido de aboli-lo ou fazê-lo desaparecer ou então, negá-lo como conteúdo das aulas de Educação Física. Ao contrário, se pretendemos modificá-lo é preciso exatamente o oposto, é preciso tratá-lo pedagogicamente. (BRACHT, 2001, p. 16)

Nesse caso cabe aos professores procurar a melhor forma de inserir tais conteúdos em suas aulas, de modo que não recaia para o auto-rendimento. Cabe a eles trabalharem esse conteúdo por meio de atividades lúdicas onde os alunos venham sentir prazer pelas aulas ministradas não somente fazer por fazer de forma mecanizada.

2.1- POSSIBILIDADES DA UTILIZAÇÃO DE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS POPULARES NOS CONTEÚDOS DE TRABALHO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Temos consciência de que as brincadeiras e os jogos populares existem desde os tempos mais remotos e são universais, todas as civilizações em todas as épocas brincavam, no entanto, as brincadeiras da atualidade estão focadas nos recursos tecnológicos, jogos de vídeo game, computador, jogos virtuais, celular, iphone e tantas outras opções que a modernidade trouxe com ela, fechando o cerco diante da simplicidade dos inocentes joguinhos populares.

Desde os primeiros brinquedos as crianças já contam com algum tipo de tecnologia, são carrinhos com controle remoto, bonecas que choram ao acionar um determinado botão, luzes que piscam e computadores portáteis que imitam com perfeição os que serão usados pouco tempo depois. As crianças já nascem em meio às revoluções tecnológicas e não têm espaço para conhecer outra opção de atividade. Silva e Pires ressaltam o quanto a tecnologia vem tomando conta do nosso dia-a-dia:

A presença cada vez maior das inovações tecnológicas, sobretudo as digitais, na sociedade contemporânea é indiscutível; de uma forma ou de outra, estamos todos participando, o tempo todo, de mecanismos informacionais que nos colocam em rede permanente. (SILVA E PIRES, 2010, p. 6)

As brincadeiras populares possibilitam o desenvolvimento de um trabalho interdisciplinar com os jogos e brincadeiras usados na educação física, por exemplo, a cantiga

de roda “atirei o pau no gato”, pode ser usada para trabalhar assuntos polêmicos como maus tratos aos animais, a “amarelinha” para trabalhar a religiosidade, mitos e lendas que envolvem o céu e o inferno, o futebol permite treinos táticos que demonstram que o planejamento e a cooperação são fundamentais para alcançarem os objetivos. Assim a criança vai aprendendo conceitos fundamentais para sua vida em sociedade e desenvolvendo seus conhecimentos de forma significativa e enriquecedora.

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (KISHIMOTO, 2003, p.36).

O tipo de brincadeira popular varia muito de acordo com a localização geográfica, cada criança traz de casa uma bagagem cultural da sua região, que é transmitida para as pessoas com as quais convive e contribui de forma determinante para a aquisição de novos conhecimentos, compreensão de manifestações culturais diversificadas, valorização dos diferentes jogos com características particulares, etc

Neira & Nunes (2008), ressalta que é importante o professor de educação física se preocupar em socializar e ampliar o repertório de brincadeiras, rodas cantadas e lengalengas pertencentes à cultura corporal. Conhecer suas variações regionais, procedimentais e nominais; adaptá-las para as condições do grupo (número de alunos, espaço físico, tempo de aula) pois, estas atitudes contribuem para que a criança adote uma postura participativa e não preconceituosa em relação às diferenças físicas, sexuais e raciais. As possibilidades de exploração das atividades tradicionais são inúmeras, cabe ao professor explorá-las o máximo possível.

O conteúdo jogos e brincadeiras podem ser bem trabalhados nas aulas de educação física, ou seja, o professor pode dar a eles um trato pedagógico, oportunizando aos seus alunos novas vivências. Se a brincadeira for devidamente dirigida pelo professor, certamente a infância de nossas crianças será mais agradável. Trabalhar nas aulas de educação física, com jogos e brincadeiras populares, favorece o resgate da cultura que se encontra esquecida na atual conjuntura educacional, neste sentido Daolio (2004 p.57), ressalta em seus estudos que “a cultura é uma ferramenta primordial na prática da Educação Física, pois ela gera

manifestações corporais diversificadas e carregadas de significados peculiares a cada contexto a qual foi gerado”. O profissional desta área não trabalha com o corpo em si, mas com o ser humano nas suas manifestações culturais relacionadas ao corpo, gerando os jogos, esportes, danças, lutas, dentre outros que fazem parte da cultura corporal.

De acordo com Friedmann (1996), as brincadeiras não só dão prazer às crianças, quanto é parte da cultura lúdica infantil e, utilizá-las é uma forma de resgatá-las. Podem servir como um recurso metodológico destinado a diagnosticar necessidades e interesses dos diferentes grupos de crianças e também destinado a contribuir para o desenvolvimento da inteligência e de aprendizagens específicas.

A criança está acostumada com seu mundo infantil, quando é tirada dele o impacto é grande, Freire (1989, p.72) chama atenção: “negar a cultura infantil é, no mínimo, mais uma das cegueiras do sistema escolar”, práticas lúdicas são favoráveis à aprendizagem, pois despertam o interesse da criança e propicia a socialização com o grupo, além de lhes dar uma sensação de familiaridade uma vez que fazem parte do seu mundo desde o nascimento. Nem todas as crianças adentram no espaço escolar prontas para se desenvolverem integralmente, algumas demonstram muita timidez, são retraídas, agressivas, dispersas, entre várias outras peculiaridades próprias da natureza humana.

Jogos, parlendas, danças e cantigas de rodas são criações populares que acontecem em todo o mundo produzindo uma miscigenação cultural capaz de encantar todos os públicos.

As brincadeiras cantadas são visualizadas em sua construção cultural, em suas possibilidades rítmico-expressivas e contribuição educacional, por entendermos que se trata de uma manifestação cultural de movimento humano que traduz sutilezas, peculiaridades e riquezas do universo no contexto educacional (LARA, PIMENTEL, RIBEIRO, 2005, p. 2).

Estas brincadeiras fazem parte do nosso folclore e o professor só precisa fazer uma pesquisa para conhecer variadas opções de brincadeiras que podem ser inseridas no cenário educacional, de forma mais específica nas aulas de educação física, embora Bracht apud Lara, Pimentel e Ribeiro (2005, p. 2) destaca que “esta não deve ser a única disciplina escolar a tratar os conteúdos lúdicos como importantes à formação educacional da criança”.

As brincadeiras populares fazem parte da vida infantil, nas aulas de Educação Física contribuem para o melhor desenvolvimento do processo ensino/aprendizagem, pois, a maioria delas é instrutiva e trata de assuntos relacionados à vida em sociedade, além de propiciarem um contato mais próximo uns com os outros. Durante as brincadeiras as crianças tendem a

serem mais cooperativas, pois sabem que precisam vencer juntas os desafios e cumprir algumas metas, assim aproximam-se umas das outras.

Ao integrar atividades lúdicas nas aulas de educação física é fundamental um bom planejamento, pois no âmbito escolar o trato com os jogos deve ser diferenciado, sendo que cabe ao professor mediar tais conhecimentos de forma que o aluno possa compreender e dar explicações sobre o conteúdo, nesse sentido,

O educador, conhecendo a teoria que sustenta a sua prática, pode suscitar transformações na concretização dos educandos e demais colegas, chegando até aos condicionantes sociais, tornando o processo ensino-aprendizagem em algo realmente significativo, em prol de uma educação transformadora, que supere os déficits educacionais e sociais atuais (GASPARIN, PETENUCCI, 2008, p. 3).

O brincar e o jogar devem ser práticas culturalmente construídas num processo pedagógico pensado e elaborado com a finalidade de colaborar para a efetividade do processo ensino-aprendizagem. Nesse sentido, o Coletivo de Autores (1992 p. 48), enfatiza a importância de se inserir no âmbito escolar os temas lúdicos: “O esporte, como prática social que institucionaliza temas lúdicos da cultura corporal, se projeta numa dimensão complexa de fenômeno que envolve códigos, sentidos e significados da sociedade que o cria e o pratica”. E reforça ainda que deve ser analisado nos seus variados aspectos, para determinar a forma em que deve ser abordado pedagogicamente valorizando os conhecimentos prévios dos alunos e respeitando o nível de aprendizagem dos mesmos.

As crianças têm uma perspicácia muito aguçada, elas conseguem fazer a leitura nas entrelinhas e transformam pequenas atitudes em grandes exemplos que levam para sua vida toda. As brincadeiras estreitam os laços afetivos, estabelecem vínculos sociais, contribuem para a aceitação de outras crianças e as aproxima independente de cor, raça, nível cultural ou localização. Assim eles vão se firmando e construindo conceitos que os acompanham por toda a vida.

CAPITULO III

3. A PESQUISA E A CIDADE

Neste capítulo apresentaremos o contexto em que a pesquisa foi realizada, a metodologia, os resultados e as discussões dos dados colhidos, após ter concluído a pesquisa bibliográfica baseadas nos autores já citados neste trabalho.

Uruana localiza-se no interior do estado de Goiás, há pouco mais de 135 km da capital, Goiânia. Sua população agrega pessoas de várias regiões, pois segundo o relato de sua história de fundação, naquele tempo, o então Presidente da República, Getúlio Vargas, realizou uma campanha denominada Marcha para o Oeste e também incentivou a construção da nova capital Goiânia. Ele fazia grande propaganda para que as pessoas deixassem o litoral e viessem conhecer as belezas que o Centro-Oeste lhes proporcionaria. Com isso vieram várias famílias de diversos pontos do país. Estas famílias foram construindo seus ranchos em volta da Capela de São Sebastião, transmitindo sua cultura e se apropriando da cultura dos outros.

Em Uruana pela diversidade cultural existente, esta relação de aproximação que os jogos e brincadeiras proporcionam, quando usados na escola, e planejadas pelos professores contribuirá para o desenvolvimento humano, cognitivo e ampliação da expressão e cultura corporal

Conhecer algo que pertence à cultura de uma cidade nos requer conhecer um pouco mais dessa cidade. Uruana conhecida como “Capital da Melancia” foi fundada no dia 20 de julho de 1937, por intermédio do Srº José Alves Toledo, grande proprietário de terras da região no qual doou lotes para a paróquia de São Sebastião. O povoado começou com essa paróquia e foi acentuando com a construção de ranchos de pau a pique em volta da Capela, por imigrantes de várias regiões do país.

Um fato interessante é a história do nome Uruana, onde certo dia estava reunido o Srº José Alves Toledo, o Senhor Brás Pereira da Silva e o Senhor Felicíssimo do Espírito Santo a fim de escolher o nome para o lugar, quando durante a reunião o senhor José Alves Toledo relatou que em um passeio de canoa pelas águas do rio Uru com sua esposa Ana, quando ela pergunta o nome do rio seu esposo diz: “É Uru Ana”, achado interessante a história do

compadre e companheiro, o senhor Felicíssimo que em homenagem ao rio e a esposa do fundador da cidade que deveriam unir os nomes originando então Uruana.

A Lei nº 305, de 31 de dezembro de 1943, elevou o povoado à categoria de distrito. Em 1948, o governador Jerônimo Coimbra Bueno instituiu o município, que passou a existir, de fato, com a nomeação do primeiro prefeito, Benedito Francisco de Oliveira, no dia 1º de janeiro de 1949.

A principal fonte de renda em Uruana é o cultivo de lavouras de melancia e esse fruto é exportado para todo país, sendo que todos os anos no mês de setembro é realizada a tradicional festa nacional da melancia que atrai turistas de todo país, acampando a beira do rio Uru para aproveitarem o ponto turístico que temos em nossa cidade. No domingo da festa acontece o grande desfile estudantil com diversos carros alegóricos retratando o que a cidade tem de melhor.

O Colégio Estadual Zico Monteiro foi fundado no ano de 1960, no governo do Tenente Coronel Mauro Borges Teixeira, e do então prefeito Dr. Jairo Ferreira de Castro. O primeiro nome que recebeu foi de “Grupo escolar Dr. Jairo Ferreira de Castro, em homenagem ao prefeito da época, ficando assim denominada até o ano de 1968. Foi a partir desta data que recebeu o nome de Grupo Escolar “ZICO MONTEIRO” referente ao prefeito de Uruana no ano de 1953.

Começou a funcionar em 1960 na Praça da República, apesar de inacabado com apenas 06 salas de aulas, funcionando desta forma até março de 1975, quando da portaria nº 2013 de 12/03/75, que autorizou a implantação de 5ª a 8ª series. Logo depois se transferiu para o prédio onde funcionava o antigo “Ginásio de Uruana”.

Atualmente o Colégio Estadual Zico Monteiro se encontra situado na Avenida Brasil nº 1315, possui oito salas de aula com ventiladores, uma sala para os professores com banheiro, diretoria, biblioteca, secretaria com ar condicionado, cantina, banheiros feminino e masculino para os alunos, almoxarifado, uma quadra poliesportiva, auditório com ar condicionado, laboratório de informática, um departamento para guardar os materiais da fanfarra e da Educação Física e garagem e uma sala para alunos especiais (AEE)⁴. O Colégio foi reformada recentemente (setembro/2013) com verbas públicas advindas do Estado e da União.

⁴ Atendimento Educacional Especializado (para crianças que apresentem algum tipo de necessidade especial).

O Colégio Estadual Zico Monteiro funciona o Ensino Fundamental 1ª e 2ª fase, da Modalidade EJA (Educação de Jovens e Adultos) sendo que a 2ª Etapa Ensino Fundamental e 3ª Etapa Ensino Médio.

O Colégio conta com um quadro de funcionários divididos da seguinte forma:

Grupo Gestor (diretor, vice-diretor e secretário)

Duzentos e trinta alunos do ensino Fundamental I e II

Cinquenta e oito alunos da modalidade EJA

Coordenadores Pedagógicos para os períodos (matutino, vespertino e noturno)

Dois Dinamizadores de Biblioteca

Merendeiras (matutino, vespertino e noturno)

Um Gerente de Merenda

Um Instrutor de Fanfarra

Um Professor de violão

Dois Vigias e dois auxiliares de secretaria

Dando sequência será apresentado o Grupo Movimento, este busca proporcionar uma melhor qualidade de vida não só para as pessoas idosas, mas também para aquelas que apresentam algum tipo de doença crônica. Pela quantidade de alunos que frequentam esse programa, totalizam mais de noventa pessoas sem contar os que estão à espera de vagas, é perceptível que todos que participam melhoraram sua qualidade de vida, colaborando para melhores hábitos diários de muitos uruanenses que antes viviam no sedentarismo e hoje possuem uma vida social ativa, interagindo com os demais. De acordo com as informações da coordenadora e também professora do grupo, havia alunos que tomavam até cinco medicamentos diferentes para aliviar as dores do corpo e atualmente não estão tomando nenhum, resultado da prática diária de atividades físicas supervisionadas por um profissional qualificado.

Esse projeto é acompanhado por uma equipe multidisciplinar, na qual constam médicos, enfermeiros, técnico de enfermagem, professor de educação física e psicólogo que realizam triagem diariamente com o público alvo. O grupo tem atividades semanais, dentre elas alongamento e a hidroginástica, sendo destinados de acordo com as necessidades de cada paciente.

O nosso interesse em realizar a pesquisa com três participantes do Grupo Movimento se deu por entender que estas pessoas viveram em épocas diferentes dos dias atuais, e tem conhecimento acerca dos jogos e brincadeiras tradicionais da cidade de Uruana que eram

praticados pelas crianças dessa época (pessoas de 45 anos até aproximadamente 65 anos de idade).

Os participantes desse projeto são todos devidamente matriculados, funciona de segunda a sexta feira no período matutino e vespertino, com turmas alternadas, sendo permitido aos participantes o número máximo de três faltas por mês com justificativa médica. A atividade principal dos participantes do grupo é a hidroginástica, porém, eles participam também de palestras com psicólogos motivacionais e realizam pequenos eventos entre eles.

3.1 OS CAMINHOS QUE PERCORREMOS

Neste momento apresentaremos a metodologia, os resultados e as discussões dos dados colhidos, após ter concluído a pesquisa bibliográfica baseadas nos autores já citados neste trabalho.

A pesquisa de campo é uma pesquisa exploratória de caráter qualitativo onde foi empregado um questionário como instrumento da investigação (ver apêndices) com consentimento devidamente assinado pelos responsáveis (ver anexo). A pesquisa nos proporcionou uma aproximação direta e ativa com os entrevistados. Goellner (2010) enfatiza a postura que o pesquisador assumirá durante e após aproximação com os dados. Para autora a pesquisa qualitativa, transforma os colaboradores de um estudo em co-autores e protagonistas dos processos metodológicos.

Os pesquisadores que utilizam os métodos qualitativos buscam explicar o porquê das coisas, exprimindo o que convém ser feito, mas não quantificam os valores e as trocas simbólicas nem se submetem à prova de fatos, pois os dados analisados são não-métricos (suscitados e de interação) e se valem de diferentes abordagens (SILVEIRA, CORDOVA, 2009, p. 32).

A pesquisa de campo teve como objetivo geral identificar e conhecer os jogos e brincadeiras populares uruanenses a fim de resgatá-los e ver a possibilidade de inseri-los nos conteúdos das aulas de Educação Física da escola pesquisada, além de apontar como estes podem contribuir para desenvolver aspectos cognitivos, sociais, intelectuais, afetivos e motores da criança.

Para alcançarmos os objetivos específicos percorremos um caminho pouco explorado e nos colocamos frente à realidade atual, que se encontra arraigada de uma cultura dita “moderna” que já não tem mais tanto tempo de estabelecer contato frente a frente, olho no olho em rodas de conversas o cultivando as amizades como outrora se fazia.

O questionário foi aplicado a três professores com formação em Educação Física, nove alunos, sendo três de cada série (1º, 2º, 3º ano) da primeira fase do ensino fundamental. Todos os alunos e professores pertencentes do Colégio Estadual Zico Monteiro de Uruana-Go.

Hoje o Colégio Zico Monteiro situado na Avenida Brasil nº 1315 funciona o ensino fundamental I e II fase com 230 alunos, e na modalidade EJA com 58 alunos matriculados. Possui um quadro com dezesseis funcionários distribuídos entre os períodos matutino, vespertino e noturno. Nosso interesse em realizar a pesquisa nesse colégio foi por acompanharmos (enquanto comunidade) vários trabalhos sociais desempenhados pelos responsáveis e pelos alunos. Eles trazem à cidade trabalhos de preservação ambiental nas margens do Rio Uru, coleta seletiva de lixo e também movimentos de reciclagem.

Por percebermos a importância dos movimentos e organizações sociais entrevistamos também três integrantes do grupo Movimento sendo que o quesito para participar da pesquisa era ter acima de 40 anos de idade.

O questionário foi entregue a todos os participantes da entrevista e recolhido posteriormente para que não houvesse qualquer interferência que influenciasse os resultados da pesquisa.

3.2 – ANÁLISE

Na primeira parte do questionário buscamos traçar o perfil dos sujeitos. Características simples como naturalidade, sexo, idade, tempo de graduação e pós-graduação no caso para os professores. Aos alunos, o ano de escolaridade e idade. Quanto aos entrevistados do Grupo Movimento, foi questionada a idade, profissão/ocupação. Seguindo em nossa entrevista, passamos às perguntas abertas para obtermos dos nossos sujeitos as suas impressões sobre o nosso tema.

Ao traçar o perfil socioeconômico e profissional dos professores participantes da pesquisa verificamos que 2 deles são naturais de Uruana e um do município de Colinas no Tocantins. Com relação ao gênero dos participantes constatamos que dois são do sexo

masculino e uma do sexo feminino. No que diz respeito a faixa etária foi verificado que um tem entre 20 e 30 anos, outro está entre 31 e 40 anos e o terceiro está com 50 anos. Ao serem questionados sobre o ano de conclusão das graduações e pós-graduações, um professor disse que possui especialização e concluiu o curso entre 6 e 10 anos atrás, um professor concluiu sua graduação entre 6 e 10 anos atrás e o outro concluiu graduação entre 11 e 15 anos atrás. Somente um dos entrevistados possui pós-graduação.

Quadro 1 - IDENTIFICAÇÃO DOS PROFESSORES PARTICIPANTES NA PESQUISA.

IDENTIFICAÇÃO		PROF. A	PROF. B	PROF. C
SEXO		FEMININO	MASCULINO	FEMININO
IDADE		De 20 a 30	De 31 a 40	Mais de 50
NIVEL DE ESCOLARIDADE	DE	ESPECIALIZAÇÃO	ESPECIALIZAÇÃO	GRADUAÇÃO
TEMPO DE FORMAÇÃO	DE	De 6 a 10	De 6 a 10	De 11 a 15

Ao serem questionados sobre tipos de jogos e brincadeiras populares que brincavam quando eram crianças ou adolescentes o professor **A** diz que quando criança brincava o dia inteiro na rua; com jogos tradicionais, citou algumas como: bandeirinha estourou, pique-pega, cobra-cega, pula elástico, ainda ressaltou que foi uma infância bastante proveitosa. O professor **B** disse que brincava de futebol, pega-pega, dominó, amarelinha enquanto que o professor **C** fez questão de ressaltar que as brincadeiras mais comuns eram salve-cadeia, garrafão, salve bandeira, queimada dentre outras.

Ainda foi questionado aos professores que participaram da pesquisa se eles procuram inserir jogos e brincadeiras populares em suas aulas, assim o professor **A** esclareceu que hoje procura inseri-los em suas aulas, pois contribuem para o crescimento físico, biológico, intelectual e psicológico da criança e que é através da brincadeira que aprendemos a superar os medos, aprendemos a ganhar e principalmente a “perder”. O professor **B** respondeu que insere jogos e brincadeiras populares em suas aulas, mas não justificou sua resposta. O professor **C**, diz que a única que é utilizada em suas aulas é a queimada, pela falta de tempo para se desenvolver as técnicas inerentes as brincadeiras, que eram aprendidas livremente.

Relação das brincadeiras citadas pelos professores	Professor A	Professor B	Professor C
	Bandeirinha	Pega-pega	Salve-cadeia,
	estourou Pique- pega,	Dominó	Garrafão,
	Cobra-cega,	Amarelinha;	Salve-bandeira,
	Pular elástico		Queimada

Ao trabalhar com o eixo temático de jogos populares o professor deve planejar bem, criando situações para que o aluno venha assimilá-las melhor, deixando livres por vez para criarem suas próprias regras. A brincadeira de faz de conta, por exemplo, já vem munida de regras implícitas que a criança nem percebe, mas que com isso ela está aprendendo a respeitá-las. Através de um planejamento adequado o professor pode usar os jogos para contribuir no seu desenvolvimento humano, ampliar sua diversidade cultural através de um contato mais direto com colegas de diferentes contextos sociais.

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas como no xadrez ou amarelinha bem como regras implícitas como na brincadeira de faz – de – conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida de sua filha. Nessa atividade são regras internas, ocultas, e ordenam e conduzem a brincadeira (KISHIMOTO, 2002, p. 4).

Os professores também responderam a um questionamento relacionado a tecnologia, uma vez que atualmente os jogos eletrônicos tem tomado conta do universo infantil, assim foi questionado aos professores entrevistados se apesar dessa realidade eles acreditam que seja possível resgatar jogos populares e inseri-los nas aulas de educação física. O professor **A** respondeu que acredita que por causa da tecnologia os jogos eletrônicos viraram febre entre as crianças e jovens, fazendo com que estes se tornem mais sedentários, a inclusão de brincadeiras populares irá contribuir para diminuir este sedentarismo e certamente os alunos irão gostar, pois é uma atividade diferenciada daquela que já estão acostumados. É possível inserir sim, pois as crianças têm a tendência de gostar de novidades, assim inserir novas práticas nas aulas de educação física irá agradá-los.

Percebemos que uma possível explicação para o crescente uso dos jogos tecnológicos é que muitos pais vivem uma grande correria em seu dia-a-dia e têm pouco tempo para estarem com seus filhos em momentos de descontração.

Na maioria dos casos os pais não têm tempo para dispor com seus filhos, devido ao trabalho diário e árduo, e também aos pais que têm condições financeiras é mais cômodo comprar um novo jogo ou brinquedo industrializado. (FRANCHI, 2013, p. 172)

Seria interessante que a criança soubesse dividir seu tempo ocioso, buscando introduzir no seu cotidiano brincadeiras populares, fazendo com que esses brinquedos industrializados viessem agregar a estas contribuindo para o desenvolvimento integral da criança.

O professor **A** ainda continua ressaltando que cabe aos professores trabalharem jogos, brincadeiras, esportes que chamem a atenção das crianças, continua ressaltando que apesar de não ser fácil, eles não podem desistir, pois ele se preocupa com o futuro e a saúde dessas crianças. Com relação ao professor **B**, ele acredita que não é uma tarefa fácil inserir brincadeiras populares nas aulas de educação física, e que se faz necessário planejamento e motivação para que isso aconteça. O professor **C** diz ser possível resgatar esses jogos, mas também concorda com o professor **B** que esta não é uma tarefa fácil. O Professor **C** ressalta que tudo isso são questões históricas/sociais onde as crianças ao longo do tempo vêm perdendo o espírito de solidariedade e companheirismo para o individualismo competitivo e que para desenvolver as brincadeiras do passado é necessário cultivá-las em nossa sociedade.

Somos cientes que realmente não é tarefa fácil, mas que o professor possa desenvolver estratégias de inseri-los gradativamente, para que as crianças sejam aguçadas em querer conhecê-los, pois é necessário o professor:

Desenvolver um trabalho sobre jogos tradicionais e populares não implica em apenas levar aulas prontas com conteúdos pré-determinados, mas explorar nos alunos o querer conhecer os jogos que fizeram parte da vida de seus pais e avós (FRANCHI, 2013, p.169).

Os jogos eletrônicos são uma realidade presente na contemporaneidade, onde os feedbacks são instantâneos de acordo com o erro ou acerto, experimentam as possibilidades oferecidas pelos jogos e vão mudando de fase à medida que vão conquistando pontos

A terceira pergunta busca saber se eles consideram importante o trabalho com temas lúdicos que estimulem a atenção dos alunos, e pede para que justifique sua resposta. Os professores A, B, e C foram unânimes, em dizer que consideram a ludicidade importante, mas as justificativas se diferem umas das outras.

O professor **A** destaca que as crianças brincam através da imaginação e que as aulas devem estar de acordo com a mentalidade da criança. O tema lúdico chama a atenção da criança, estimulando esta a participar da atividade proposta e com isso o ganho é maior em relação ao aprendizado. Vygotsky (1991, p. 62 e 63), ressalta em relação ao imaginário da criança que “assim, ao estabelecer critérios para distinguir o brincar da criança de outras formas de atividade, concluímos que no brinquedo a criança cria uma situação imaginária.” É a partir desta situação imaginária que a criança cria através da brincadeira, ela aprende a obedecer as regras ainda que essas regras não sejam formais.

É por meio da brincadeira imaginária que a criança dá um salto em seu desenvolvimento onde muitas vezes tem comportamentos além de seu comportamento diário.

No brinquedo a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário: no brinquedo é como se ele fosse maior do que é na realidade (VYGOTSKY apud REGO, 2008, pp. 82, 83).

O professor **B** acredita que os temas lúdicos proporcionam aos alunos maior interação. Vemos também sobre ludicidade em Bernardes (2003, p.542), onde a autora afirma que “na experiência lúdica, a criança, assim como o adulto, cultiva fantasia, vivencia a amizade e a solidariedade, traços fundamentais para se desenvolver uma ‘cultura solidária’ na sociedade brasileira atual”.

Refletindo sobre o pensamento da autora podemos entender que vivenciar o lúdico, não apenas para a criança, mas também para o adulto se faz necessário, pois ele proporciona que o indivíduo resgate valores que estão se perdendo ao longo do tempo. Já o professor **C** acredita que é uma boa forma de alcançar os objetivos, mas depende de mudanças na

formação dos professores bem como a construção de espaços adequados para o desenvolvimento das mesmas.

Outro questionamento feito aos entrevistados diz respeito às dificuldades de se trabalhar esse tema “jogos e brincadeiras” nas aulas. O professor **B** responde que sim, por não conseguir motivá-los como deveria e nos dias atuais é tarefa mais difícil, enquanto o professor **A** disse que é possível, mas que tem algumas restrições quanto aos materiais por se tratar de escola pública. Ressalta ainda que “as brincadeiras que não precisam de materiais podem ser trabalhadas, mas existem as dificuldades em relação à desmotivação por parte de alguns alunos”. Contrapondo essa afirmação do professor em relação à desmotivação, vemos o relato de uma professora aposentada que teve sua trajetória de vida profissional dentro da Educação Física pesquisada, levantando informações úteis na formação de professores.

Um bom aluno é aquele que se interessa pela aula, mas não sei se existe um mal aluno ou um professor que não consegue despertar o aluno. Acredito que um dos papéis do professor é motivar o aluno. A formação profissional deveria conter algum aspecto que ensinasse o professor a motivar para a aprendizagem (ANÔNIMO APUD BETTY E MIZUKAMI 1997, pp. 111 e 112).

Kishimoto (2002, p. 6) ressalta que, “se a atividade não for de livre escolha e seu desenvolvimento não depender da própria criança, não se tem jogo, mas trabalho”. Após a afirmação de Kishimoto (2002) entendemos a importância das atividades livres mediadas pelo professor para que criança se desenvolva, pois elas não vêm prontas e acabadas, sendo assim eles usam a criatividade para realização das mesmas.

O professor **C** disse que tem dificuldades em trabalhar esse conteúdo, pois os alunos possuem gostos diferenciados em relação às brincadeiras, e a dificuldade de socialização das crianças dos dias atuais, segundo o mesmo professor é causada pela cultura do individualismo competitivo que tem como consequência um sentimento de frustração pela derrota.

A última questão busca compreender qual a contribuição dos jogos e brincadeiras populares para a formação do indivíduo no contexto real. As respostas foram variadas. O professor **A** entende que os jogos e brincadeiras resgatam valores, cultura que vieram de nossos antepassados e que é benéfico para o desenvolvimento da criança, ele destaca ainda que “não podemos deixar de resgatar essa cultura e esses valores em nossas aulas”.

Consideramos relevante que o professor resgate a cultura que vem se perdendo, para que o aluno conheça suas origens, a origem de sua cidade, quais eram as brincadeiras que seus antepassados vivenciavam na rua em tempo de criança. Para isso se faz necessário uma retrospectiva, um trabalho que traga de volta algo que contribuiu no passado e que pode ser alvo de discussões e, sobretudo de vivências nas aulas de Educação Física.

O professor **B** acredita que resgatar esses jogos seria resgatar os valores que estão se perdendo ao longo do tempo. O professor **C** destaca que esse conteúdo se trabalhado nas aulas de educação física atual “desenvolveria nas crianças uma formação mais solidária e de respeito, sem o compromisso de ser o melhor, mas a vontade de participar.”

Percebemos as dificuldades que os professores apresentaram para ministrar esse conteúdo. Eles são conscientes dos benefícios alcançados através da inserção dos jogos e brincadeiras populares e em contrapartida não conseguem trabalhá-los em suas aulas como deveriam. Para que isso aconteça, não podemos ignorar a realidade atual que se encontra envolta pelos jogos modernos e atrativos aos olhos das crianças.

De acordo com o Coletivo de Autores (1998, p.65), “o jogo (brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas), é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente.” Assim propiciar momentos de jogos e brincadeiras contribui para que a criança veja significado nas ações e contribui ainda para que ela tenha consciência de suas escolhas e decisões.

PESQUISA COM ALUNOS

A primeira parte da pesquisa, com os professores, foi assim concluída passando posteriormente para a segunda parte, com os alunos). Os professores escolheram 03 alunos de cada ano, do 3º, 4º e 5º ano, com idade entre 07 e 09 anos para participarem da pesquisa.

QUADRO 2 – IDENTIFICAÇÃO DOS ALUNOS PARTICIPANTES DA PESQUISA

	ESCOLARIDADE	IDADE EM ANOS
ALUNO D	3° ANO	7 A 8
ALUNO E	3° ANO	7 A 8
ALUNO F	3° ANO	7 A 8
ALUNO G	4° ANO	9 A 10
ALUNO H	4° ANO	9 A 10
ALUNO I	4° ANO	9 A 10
ALUNO J	5° ANO	9 A 10
ALUNO K	5° ANO	9 A 10
ALUNO L	5° ANO	9 A 10

Nesta parte apresentaremos as reflexões a respeito dos questionários dirigidos aos alunos (1º, 2º e 3º ano do ensino fundamental) do Colégio Zico Monteiro.

Foi questionado aos alunos se nas aulas de educação física são inseridos jogos e brincadeiras populares obtendo os seguintes resultados: quatro responderam sim, três que não e dois optaram por não responder. Perguntamos ainda se os alunos conheciam algum jogo ou brincadeira que os pais brincavam quando criança, eles foram unânimes ao responderem que sim.

Pedimos ainda para que eles citassem pelo menos um jogo e ou brincadeira que eles já brincaram com os pais. Dos alunos entrevistados obtivemos as seguintes respostas:

Aluno D: passar anel e bilboquê.

Aluno E e F: Pega-pega e pular corda.

Aluno G: Escravo de Jó

Aluno H: Polícia e ladrão

Aluno I: pular corda

Aluno J: Uno, pular corda, castelo de carta.

Aluno L: Pular corda.

Aluno M: Pique – esconde pular corda, escravo de jó, bandeirinha estourou.

Percebemos que os alunos entrevistados conhecem e já vivenciaram algumas dessas brincadeiras populares, muitas delas, cremos que foram passadas de pai para filho através da oralidade, pois estas brincadeiras contam a história de um povo que viveu em épocas diferentes e ao transmiti-las para seus sucessores se alegram em poder recordar o passado.

Kishimoto (2003, p. 38), relata que este tipo de brincadeira é “considerada como parte da cultura popular, essa modalidade de brincadeira guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico”.

O quadro a seguir foi construído a partir das opções assinaladas pelos alunos, um quadro semelhante a esse foi entregue aos alunos que participaram da pesquisa para que eles marcassem um X nas brincadeiras que eles já conheciam ou já brincaram. As opções de brincadeira foram selecionadas através dos apontamentos feitos pelos próprios alunos e professores sobre os jogos e brincadeiras populares que existiam na região. As letras da segunda linha correspondem ao nome dos alunos.

Lista de brincadeiras que os alunos já brincaram	3º ano			4º ano			5º ano		
	D	E	F	G	H	I	J	K	L
Cama de gato									
Pular corda	X	X	X				X		X
	X	X		X	X	X	X	X	X
Esconde objeto	X						X		X
	X			X		X	X	X	X
Pega-pega	X	X	X				X		X
	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Cinco marias									
Amarelinha	X	X	X				X		X
	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Cabra-cega		X	X						X
		X	X			X		X	X
Taco									
Peteca							X		X

						X	X	X	X
Jogo de botão									
Pular elástico	X				X	X	X	X	X
Bandeirinha estourou	X					X	X	X	X
Bilboquê	X				X			X	
Boca de forno				X				X	
Carrinho de rolimã						X		X	
Escravo de Jô	X			X				X	X
Corre cotia			X	X	X	X		X	X
Mãe da rua						X	X		
Passar anel	X			X	X	X		X	X
Pique esconde	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Polícia e ladrão	X		X	X	X			X	X
Pular-cela	X							X	
Pular-carniça									
Cantigas de roda	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Percebemos através dos dados coletados que muitas brincadeiras contribuem para a formação das crianças contemporâneas. E acreditamos que poderá contribuir ainda mais se inseridos nas aulas de educação física escolar. A começar pelo ensino infantil que é o início

da trajetória escolar da criança. Todavia consideramos o ambiente escolar propício para vivências de tais conteúdos considerados por muitos como ultrapassados, mas que a nosso ver podem contribuir com o desenvolvimento da criança. Os jogos e brincadeiras instigam a imaginação infantil através da possibilidade do faz de conta, dão liberdade de ações e propiciam uma convivência com outras crianças muito prazerosa.

As brincadeiras populares fazem parte da vida de praticamente todas as crianças, mesmo não tendo acesso a esse conhecimento na escola e diante de tantas opções de jogos eletrônicos as crianças conhecem e participam de diversos jogos e brincadeiras populares.

Ao passo que a criança brinca ela também aprende segundo Rolim, Guerra e Tassigny (2008, p. 177), “a brincadeira facilita o aprendizado e ativa a criatividade, ou seja, contribui diretamente para a construção do conhecimento”. Logo percebemos a relevância deste conteúdo para o ensino aprendizagem.

Através da tabulação dos dados da pesquisa com os alunos foi possível constatar que os alunos conhecem e participam de várias brincadeiras populares, mesmo não sendo tão usadas na escola, estas brincadeiras acompanham os alunos na rua, em casa e por isso a necessidade de usá-las também na escola, com um planejamento adequada que favoreça o processo ensino-aprendizagem.

PESQUISA COM O GRUPO MOVIMENTO

As questões relacionadas a esta pesquisa mostram que quanto a faixa etária os participantes do grupo movimento entrevistados estão entre 40 e 45 anos, com relação a profissão/ocupação foi detectado que 2 dos 3 entrevistados são aposentados e o terceiro realiza atividades domésticas.

QUADRO 3 – IDENTIFICAÇÃO DOS PARTICIPANTES DO GRUPO MOVIMENTO

	OCUPAÇÃO	IDADE EM ANOS
PARTICIPANTE M	ATIVIDADE DOMÉSTICA	40 A 45
PARTICIPANTE N	APOSENTADO	60 A 65
PARTICIPANTE O	APOSENTADO	60 A 65

Foi questionado aos entrevistados se quando criança em idade escolar eles participaram de brincadeiras populares que hoje caíram no esquecimento e pedimos para citarem algumas. Todos responderam que sim, o entrevistado **A** relatou: salve cadeia, bete/taco, caiu no poço, lobo mal, bolinha de gude. Já o entrevistado **B** pontuou a baliza, salve latinha, pique-esconde, bandeirinha estourou, boneca de milho verde, cavalo de pau. O entrevistado **C** apontou peteca, pique-pega, salve latinha, passar anel, roda, caiu no poço, esconder varinha, bandeirinha estourou.

	Participante A	Participante B	Participante C
Relação das brincadeiras citadas pelo Grupo Movimento	Salve Cadeia, Bete/taco, Caiu no poço, Lobo mal, Bolinha de gude	Baliza Salve latinha, Pique - esconde, Bandeirinha estourou Boneca de milho verde Cavalo de pau	Peteca, Pique-pega, Salve latinha, Passar anel, Roda, Caiu no poço

Percebemos através do relato dos entrevistados que foram várias brincadeiras que fizeram parte do cenário infantil deles, muitos desses jogos as crianças contemporâneas desconhecem, uns porque saíram de cena, outros porque perdeu-se o hábito de praticar tais brincadeiras, na maioria das vezes pela grande oferta de brinquedos modernos que são oferecidos às crianças desde o seu nascimento.

Percebe-se que algumas brincadeiras populares que fizeram parte da infância dos entrevistados do grupo movimento não são conhecidas pelas crianças de hoje, pois não foram citadas por elas, nem mesmo pelos professores, como por exemplo: salve cadeia, caiu no poço, lobo mal, baliza, salve latinha, estourou boneca de milho verde e cavalo de pau, o que demonstra que estas brincadeiras que fizeram parte da cultura de várias gerações correm o risco de caírem no esquecimento, portanto resgatá-las no ambiente escolar nas aulas práticas de educação física será muito importante.

Hoje os brinquedos são tão criativos que muitos deles andam sozinhos, falam, imitam seus donos e as crianças já não precisam mais se esforçarem para criarem seus próprios brinquedos ou brincadeiras, ficando a cargo apenas de executá-los. Sobre isto Kishimoto (2003, pp. 38 e 39), explica que “a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, de desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer

de brincar”. Na brincadeira a imaginação da criança flui permitindo que estas venham criar e recriar situações vivenciadas a partir de seu cotidiano.

A segunda questão procurou saber como esses jogos eram praticados, suas regras, que materiais eram utilizados para a realização das mesmas e onde eles brincavam, pedindo que descrevessem pelo menos um deles.

O entrevistado **A** escolheu Salve Cadeia, disse que “consistia em uma turma contra a outra, era estilo um pega-pega coletivo. Uma brincadeira com as crianças da vizinhança na rua e também na escola na hora do recreio. “A regra era salvar os colegas que estavam imobilizados pelo pegador”.

O entrevistado **B** descreveu Salve Latinha: “a turma escondia e uma pessoa ia procurar e vigiar a latinha, para salvar tinha que chutar a latinha e gritar: “Salve Latinha”, quem não conseguisse e fosse pego iria vigiar a latinha. A regra consistia que o pegador teria que vigiar a latinha e ao mesmo tempo pegar os colegas, o material utilizado era somente a latinha, a brincadeira era realizada na rua de casa”.

O entrevistado **C** descreveu a brincadeira de Passar anel: “em roda grande de colegas na porta de casa, escolhia um para passar o anel, deixava com uma pessoa e os outros tinham que adivinhar e quem adivinhassem teria que falar um verso”.

Percebemos que as regras estavam presentes nessas brincadeiras, mesmo que as crianças nem as percebessem, mas elas permaneciam ocultas contribuindo para que elas pudessem aprender a respeitá-las através destas atividades lúdicas. Além disso, outro fator é com relação à representação de situações cotidianas como a relação estabelecida entre a polícia e sua função de capturar bandidos, fator este que nos mostra uma importante questão social que permanece viva nos jogos tanto das gerações antigas quanto nas atuais.

Alguns jogos foram se modificando e assim passaram a ter um outro formato, mas se mantêm presentes no repertório de jogos e brincadeiras das gerações atuais, como é o caso da brincadeira salve latinha, que hoje consiste em uma variação do pique esconde e pique pega.

A existência das regras em jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, regras implícitas, como na brincadeira de faz-de-conta em que a menina se faz passar pela mãe e cuida da filha (KISHIMOTO, 2003, p. 24).

A terceira questão foi relacionada se eles acreditavam que se esses jogos fossem inseridos nas aulas de educação física escolar poderiam contribuir para a formação das

crianças e jovens dos dias atuais e pediu para que eles justificassem a resposta. Todos disseram que sim, e as justificativas se assemelharam entre os entrevistados **B** e **C** quando relataram que esses jogos estimulam o diálogo, eles aprendem a dividir, aproximam uns dos outros, aprendem a obedecerem às regras. A participante **C** ainda relatou: “serve pra esquecer um pouco o computador”.

O entrevistado **A** levou para o lado mais técnico, dizendo que “através das brincadeiras há um despertar para possíveis habilidades que podem apontar para futuros atletas, por exemplo, os melhores atletas de handebol saíram de aulas práticas de educação física”.

Entendemos a partir das reflexões dos entrevistados que esse conteúdo contribui em todos esses aspectos citados dentre outros fatores para a cooperação, a participação, a convivência, a emancipação e a auto-estima.

A quarta e última questão buscou entender porque esses jogos que contribuíram no passado estão caindo no esquecimento. Os entrevistados **A**, **B** e **C** foram categóricos em suas respostas, disseram que é por causa da tecnologia que está muito avançada e oferece brinquedos atrativos às crianças, deixando as brincadeiras folclóricas caírem no esquecimento.

A forte tendência ao uso de jogos eletrônicos pelas crianças gera alguns questionamentos por parte de estudiosos e pesquisadores desse assunto, uma vez que o uso exagerado pode provocar alguns transtornos, isolamento social, sedentarismo, além do mais a maioria dos jogos eletrônicos tendem a reproduzir aspectos culturais dos jogos populares, relacionados a competição, cumprimento de tarefas entre outras características que também estão presentes nos jogos e brincadeiras populares, só que normalmente são praticados de forma individual.

Sobre este assunto Kishimoto (2003, p. 38), ressalta que:

Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, de desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar livremente.

Em relação às brincadeiras de “rua” denominadas “folclóricas ou tradicionais”, entendemos sua relevante contribuição para o desenvolvimento da criança, oxalá se elas ainda

estivessem presentes no cotidiano de nossas crianças resgatando a cultura infantil perdida através do tempo.

Encontramos nessa pesquisa, pessoas que vêem os jogos e brincadeiras populares como conteúdo que contribuiu com o desenvolvimento das crianças no passado e que se inseridos nas aulas de educação física escolar podem resgatar uma cultura que foi passada de geração para geração e que hoje está se perdendo.

Kishimoto (2002) considera o jogo tradicional infantil um tipo de jogo livre, onde a criança brinca pelo prazer de brincar. Percebemos através das entrevistas que os jogos populares contribuíram com o desenvolvimento deles quando crianças, no qual eles tinham liberdade para realizar e criar suas próprias brincadeiras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa buscamos elencar e discutir a respeito dos jogos e brincadeiras tradicionais uruanenses, para isso foi colhida uma amostra através de questionários direcionados para alunos, professores da Escola Estadual Zico e integrantes do Grupo Movimento. Encontramos junto aos professores dificuldades em se trabalhar o tema em sala de aula. Entre os alunos percebemos que eles conhecem as brincadeiras, mas não tem vivência prática. Entre os integrantes do grupo movimento afirmaram que tais brincadeiras fizeram parte de suas infâncias e contribuíram para seu desenvolvimento enquanto crianças.

Através das entrevistas percebe-se que os professores acreditam que inserir jogos e brincadeiras populares na sala de aula constitui-se em um desafio, pois os alunos tendem a se interessar mais por atividades deste tipo através de recursos eletrônicos, entretanto vêm nas atividades populares grandes oportunidades para a efetivação do processo ensino aprendizagem. Os professores preocupam-se em oportunizar para essas crianças uma bagagem de conhecimento diferenciado do que eles já vivenciam no seu cotidiano, uma vez que entendem a escola como o ponto de partida para uma trajetória de vida em sociedade formando cidadãos e não apenas profissionais capacitados para o mercado de trabalho. Já que todos reconhecem a relevância do trato com esse conhecimento, então porque não lançar mão deste conteúdo sabendo que o mesmo integra o currículo da educação física escolar?

Todavia, a maioria dos resultados encontrados pontuou que os jogos e brincadeiras populares estimulam o desenvolvimento motor, afetivo, cognitivo e social dos alunos, no entanto, a tecnologia tem atraído bastante as crianças, que não percebem que a maioria dos jogos eletrônicos as coloca em uma situação de passividade a qual não é bem aceita por elas, no entanto não pode-se negar a atração que estes jogos exercem sobre elas, sendo assim resgatar jogos e brincadeiras populares poderá contribuir para a minimização do uso dos jogos eletrônicos e consequentes problemas apontados por especialistas, como, entre outros, o sedentarismo e o isolamento social.

Nossa proposta é para que seja feita uma reflexão sobre a importância de tais atividades para o desenvolvimento da criança, a inserção dessas nas escolas, principalmente nas aulas de educação física. O professor deve ter um olhar crítico sobre a questão levantada nesse trabalho e questionar qual a importância de resgatar os jogos e brincadeiras populares em detrimento das novas tecnologias que vem tomando cada vez mais o espaço das atividades lúdicas na vida das crianças e de toda a sociedade.

Escolhemos dentre os jogos e brincadeiras citados pelos participantes, dois deles para destacar. Um é o jogo “bete/taco” que trabalha questões como agilidade, raciocínio, noção de espaço/tempo, lateralidade. Trabalha também estratégias de equipe, força e atenção. Este jogo tem como característica a competitividade. São equipes “lutando” por pontos e no final tem uma equipe vencedora. O que era interessante nesses jogos em anos atrás é que se ganhava apenas por ganhar, não tinham prêmios. É importante que durante a aula o professor saliente para as crianças a necessidade de se ter cuidado com o colega, porque uma equipe encontra-se com um taco nas mãos e pode acontecer de acidentalmente acertar o colega da equipe contrária.

Outra atividade é a brincadeira “escravo de Jó” que trabalha a atenção, concentração, cooperação, coordenação motora, linguagem, memória e ritmo. Esta atividade, ao contrário da anterior, não é competitiva. Brinca-se apenas pelo prazer de brincar. Mas o professor pode dar uma característica competitiva dependendo do momento e do que ele quer trabalhar. As crianças que errarem a movimentação da música podem sair da brincadeira até que fique apenas um na brincadeira. Muitas atividades permitem variações e possibilidades de trabalhos diferentes.

<p>Brincadeira relatada pelo participante <u>A</u> do Grupo Movimento</p>	<p>Taco ou bete</p> <p>Esta brincadeira consiste em organizar duas duplas, uma com a bola e a outra com o bastão. A dupla que estava com a bola tenta queimar os tijolos que estavam dentro do círculo, e a dupla que estava com o bastão deveria proteger os tijolos. Ao jogar a bola e os adversários rebater, não importava a distância que eles iriam, os jogadores com os bastões deveriam trocar de lado e no centro da área dizer três vezes CATINODE, CATINODE, CATINODE.</p> <p>Os participantes com a bola deveriam ser rápidos o bastante para tentar atingir antes que eles encostassem o bastão neles, caso os participantes com a bola conseguissem atingir o alvo as posições eram invertidas e assim por diante.</p>
	<p>Escravo de Jó</p>

<p>Brincadeira relatada pelo aluno <u>M</u></p>	<p>Dois participantes cantam a música “escravos de Jó, jogavam caxangá, tira, põe, deixa ficar, guerreiros com guerreiros fazem zigue, zigue zá”. Cada um com uma pedrinha na mão vai trocando-as e fazendo o que diz a música. Quando tiver na parte de “escravo de Jó” vai passando a pedrinha;</p> <p>Quando tiver na parte “tira” a criança levanta a pedrinha;</p> <p>Quando cantar “põe”, a criança deixa a pedrinha no chão;</p> <p>Na parte “guerreiros com guerreiros” continua passando o objeto, só quando cantar “zigue zigue zá” o objeto deve ir e voltar pela mesma pessoa, sem soltar da mão três vezes conforme a música.</p> <p>Esta brincadeira poderá ser realizada com mais participantes, formando uma roda e realizando a mesma movimentação passando a pedrinha para o colega do lado.</p>
---	--

Acreditamos que jogos e brincadeiras populares fazem parte de uma riqueza cultural de todo um povo, nesse caso específico, a sociedade uruanense, nós como educadores não devemos deixar que esses valores se percam com o tempo ou desapareçam da memória de nossos jovens e crianças, pois, se pesquisas revelam que tanto contribuíram e contribuem para o desenvolvimento e aprendizado da criança em tantos aspectos, logo devemos mantê-los vivos em nossas escolas, nossos quintais, nossas ruas, levá-los para além dos muros escolares alegrando a vida de nossos jovens e crianças como acontecia em um passado não muito longínquo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CHAUI, Marilena. **Cultura e democracia**. En: Crítica y emancipación : Revista Latino Americana de Ciencias Sociales. Año 1, no. 1 (jun. 2008-). Buenos Aires: CLACSO, 2008-. -- ISSN 1999-8104.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Autores Associados, 1992.

DAÓLIO, J. **Educação física e o conceito de cultura**. Campinas: Autores Associados, 2004.

DUNCAN, Betty. **As mudanças no ciclo de vida familiar: uma estrutura para a terapia familiar**. Tradução: Maria Adriana Veríssimo Veronese. Artes Médica: Porto Alegre, 2001.

FRANCHI, Silvester; **Jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal na Educação Física escolar**; Rev. Motrivivência, Ano XXV, Nº40, p 168-177 Junho 2013.

Freire, J. B. **Educação de corpo inteiro**. Rio de Janeiro: Scipione, 1989.

_____. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física**. São Paulo, 2006.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender o resgate do jogo infantil**. São Paulo: MODERNA, 1996.

GASPARIN, João Luiz. **Uma Didática para Pedagogia Histórico-Crítica**. 3.ed. Campinas, SP: Autores Associado, 2008

GOELLNER; REPPOLD FILHO; FRAGA; MAZO; STIGGER NETO; **Pesquisa Qualitativa na Educação Física Brasileira: Marco Teórico e Modos de Usar**; Maringá, v. 21, n. 3, p. 381-410, 3. Trim. 2010

Piaget, J. & Inhelder, B. (2007). **A psicologia da criança** (O. M. Cajado, Trad.). Rio de Janeiro: Difel. (Obra original publicado em 1966)

KISHIMOTO, Tizuko Morchida; **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil**; Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento- Perspectivas Atuais; Belo Horizonte, novembro/2011;

_____. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 2002.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2001.

_____. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação.** 2ª ed. Rio de Janeiro: VOZES, 2003.

LARA, Larissa Michelle; PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis; RIBEIRO, Deiva Mara delfini, **Brincadeiras Cantadas; educação e ludicidade na cultura do corpo; 2005.**

MARTINELLI, Telma Adriana Pacífico; FUGI, Nataly de Carvalho; MILESKI, Queiros Gustavo; **A valorização do brinquedo na teoria-histórico-cultural: Aproximações com a Educação física;** Ver. Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar Educacional (ABRAEE) Vol. 13 n°2 Jul./Dez. 2009.

NEIRA, M G & NUNES, M L F. **Pedagogia da cultura corporal: critica e alternativas.** Ed. Phorte. São Paulo, 2008

PORTO, Lacllete Cristina; CORNINO, Patrícia; VASCONCESOS, Tânia; ANDRADE; Cyrcy; **Salto para o futuro, Jogos e brincadeiras: desafios e descobertas.** Ano XVIII boletim 07, maio/2008 p.1-65.

REGO Teresa Cristina; **Vygotsky Uma perspectiva histórico-cultural da Educação;** Ed. Vozes; 19ª Ed; Petrópolis, RJ; 2008.

ROLIM; GUERRA; TASSIGNY; **Uma versão sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil;** Rev. Humanidades, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008.

SILVA, Maurício Roberto da PIRES, Giovani De Lorenzi; **EDUCAÇÃO FÍSICA E TECNOLOGIAS DIGITAIS: formação profissional, práticas educacionais e socioculturais;** Ver. Motrivivência; Ano XXII N° 34, p. 06-11 jun./2010.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CORDOVA; Fernanda Peixoto; **Unidade 2—a pesquisa científica;** Universidade Federal do Rio Grande do Sul; 1ª edição: 2009

VIGOTSKI, L.S. **A formação social da mente. In: Interação entre aprendizado e desenvolvimento** (Cap. 06). 7º ed. – São Paulo: Martins Fontes, 2007

REFERÊNCIAS DIGITAIS

BERNARDES, Elizabeth Lannes; **Jogos e brincadeiras tradicionais: Um passeio pela história**; Uberlândia 2006. Disponível em <http://pt.scribd.com/doc/137352558/Jogos-e-Brincadeiras-Tradicionais>, acesso em: 06/09/2013, às 18h35min

BETTI, I.C.R.; Mizukami, M.G.N. **História de vida: trajetória de uma professora de educação física**. Motriz, Rio Claro, v.3, n.2, p.108-15, 1997. Disponível em: <http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/view/6568>. Acesso em 08/11/2013/ às 18:07.

BRACHT, Valter. **Esporte na escola e esporte de rendimento**. rev, movimento, v 6, n 12 (2000/1) Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/2504/1148> acesso em: 27/09/2013 às 15:37.

FRANCHI, Silvester; **Jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal na educação física escolar**; Motrivivência; Ano xxv, n° 40, p.168-177 jun./2013. Disponível em: www.periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2013v25n40p168. Acesso em: 02/10/2013 às 18h14min

RAMOS, Adamilton Mendes; NEVES, Ricardo Lira Rezende. **A iniciação esportiva e a especialização precoce à Luz da teoria da complexidade; PENSAR A PRÁTICA** 11/1: 1-8, jan./jul. 2008. Disponível em: www.revistas.ufg.br/index.php/fef/article/view/1786/3339. Acesso em: 22/09/2013 às 09h45min.

APÊNDICE A**Questionário direcionado ao Grupo Movimento**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
EDUCAÇÃO FÍSICA MODALIDADE A DISTÂNCIA.
CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA**

ORIENTADORA: Anegleyce Teodoro Rodrigues

ORIENTANDA: Patrícia Eliane Ferreira

Prezado Colaborador (a) _____

Venho por meio desta, pedir sua colaboração na realização deste trabalho de final de curso.

Esta monografia tem como tema: O POSSÍVEL RESGATE DOS JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES URUANENSE: UMA PROPOSTA PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR. O objetivo central é desenvolver o estudo sobre esta temática, com ênfase nas contribuições motoras, sociais e cognitivas na formação das crianças.

As informações pessoais contidas nesse instrumento serão mantidas em sigilo, por isso sua resposta fidedigna é fundamental.

Desde já agradeço a sua participação, ficando à disposição para quaisquer esclarecimentos que se fizerem necessária.

| _____

QUESTIONÁRIO ENDEREÇADO A**Três pessoas do grupo Movimento**

Nome: _____

Idade: _____

Profissão/ocupação: _____

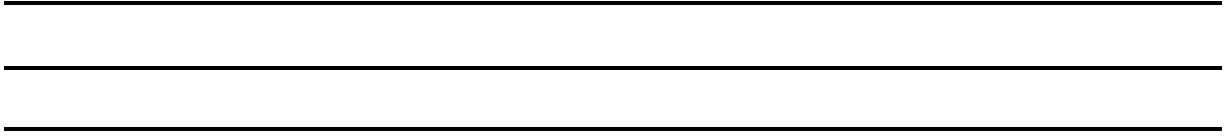
I. PERGUNTAS SEMI-ESTRUTURADAS ABERTAS

1. Quando criança, em idade escolar, você participou de brincadeiras populares que hoje já caíram no esquecimento? Quais são elas?

2. Descreva pelo menos um desses jogos e/ou brincadeiras. Como eram praticados? Quais eram suas regras? Quais materiais eram utilizados para a realização da brincadeira? Onde vocês brincavam?

3. Você acredita que esses jogos inseridos nas aulas de Educação Física escolar poderia contribuir com a formação dos jovens e das crianças dos dias atuais? Por quê?

4_ Por que vocês acreditam que estes jogos e brincadeiras que tanto contribuíram para o desenvolvimento da criança estão caindo no esquecimento?



APENDICE B

Questionário direcionado aos alunos.

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
EDUCAÇÃO FÍSICA MODALIDADE A DISTÂNCIA.
CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA**

ORIENTADORA: Anegleyce Teodoro Rodrigues

ORIENTANDA: Patrícia Eliane Ferreira

Prezado Colaborador(a)_____

Venho por meio desta, pedir sua colaboração na realização deste trabalho de final de curso.

Esta monografia tem como tema: O POSSÍVEL RESGATE DOS JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES URUANENSE: UMA PROPOSTA PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR. O objetivo central é desenvolver o estudo sobre esta temática, com ênfase nas contribuições motoras, sociais e cognitivas na formação das crianças.

As informações pessoais contidas nesse instrumento serão mantidas em sigilo, por isso sua resposta fidedigna é fundamental.

Desde já agradeço a sua participação, ficando à disposição para quaisquer esclarecimentos que se fizerem necessária.

I. IDENTIFICAÇÃO

Nome: _____

Sério/Ano:

II.PERGUNTAS ABERTAS E FECHADAS

1.São inseridos jogos e brincadeiras nas aulas práticas de educação física?

Sim Não

2.Vocês conhecem algum jogo e/ou brincadeira que seus pais brincavam quando eram crianças?

Sim Não

3.Escreva o nome de pelo menos um jogo e/ou brincadeira que seus pais já brincaram com vocês:_____

4- Marque um x no tipo de brincadeira que você já brincou ou já ouviu falar:

- () cama de gato
- () pular corda
- () esconde objeto
- () pega-pega
- () cinco marias
- () amarelinha
- () cabra-cega
- () taco
- () peteca
- () jogo de botão
- () pular elástico
- () bandeirinha estourou
- () bilboquê
- () boca de forno
- () carrinho de rolimão
- () escravos de Jó

- () corre cotia
- () mãe da rua
- () passar anel
- () policia e ladrão
- () pular-sela
- () pular carniça
- () cantigas de roda

d) Dos jogos citados acima, existe algum que você gostaria de resgatar e brincar no momento das aulas de educação física. Cite-os:

APENDICE C

Questionário direcionado aos professores



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
EDUCAÇÃO FÍSICA MODALIDADE A DISTÂNCIA.
CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA

ORIENTADORA: Anegleyce Teodoro Rodrigues

ORIENTANDA: Patrícia Eliane Ferreira

Prezado Colaborador(a) _____

Venho por meio desta, pedir sua colaboração na realização deste trabalho de final de curso.

Esta monografia tem como tema: O POSSÍVEL RESGATE DOS JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES URUANENSE: UMA PROPOSTA PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR. O objetivo central é desenvolver o estudo sobre esta temática, com ênfase nas contribuições motoras, sociais e cognitivas na formação das crianças.

As informações pessoais contidas nesse instrumento serão mantidas em sigilo, por isso sua resposta fidedigna é fundamental.

Desde já agradeço a sua participação, ficando à disposição para quaisquer esclarecimentos que se fizerem necessária.

I. IDENTIFICAÇÃO

Nome: _____

Naturalidade: _____

- 1- Sexo: Fem Mas
- 2- Idade: de 20 a 30 de 31 a 40 de 41 a 50 + de 50 anos
- 5- Ano em que concluiu: graduação especialização

Mestrado doutorado

II. PERGUNTAS ABERTAS

1_Quais jogos e brincadeiras populares vocês jogavam quando eram crianças ou adolescentes? Você utiliza algum em suas aulas? Por quê?

2_Vocês acreditam que apesar da tecnologia estar muito avançada e os jogos eletrônicos terem tomado conta do universo infantil, é possível resgatar os jogos e brincadeiras populares inseri-los nas aulas de Educação Física escolar? Como?

3_Você considera importante o trabalho nas aulas de Educação Física de temas lúdicos que estimulem a atenção dos alunos? Por quê?

4_Existem algumas dificuldades em trabalhar com jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física? Quais?

5_ Qual a contribuição do resgate dos jogos e brincadeiras antigos para formação do indivíduo no contexto real?



ANEXO A



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**CONSENTIMENTO DE PARTICIPAÇÃO DA INSTITUIÇÃO NO PROJETO
DE PESQUISA**

Eu, _____ RG _____/,
CPF _____ abaixo assinado, AUTORIZO a
Instituição: _____ em participar do
estudo: _____

_____, Fui devidamente informado e esclarecido pela pesquisadora: _____ acerca da pesquisa e dos procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes desta participação para a Instituição concedente. Foi-me garantido que posso retirar o consentimento a qualquer momento, sem que isto leve à qualquer tipo de penalidade.

Uruana, _____/_____/2013.

Assinatura do responsável.