

Jogos populares na escola: uma proposta de aula prática

Roger Luiz Calegari
Elaine Prodócimo

Departamento de Educação Motora - Faculdade de Educação Física UNICAMP Campinas SP

Resumo: Autores renomados já comentaram sobre as possibilidades dos jogos serem um conteúdo importante. Porém poucos trabalhos se preocuparam em oferecer uma proposta prática para trabalhar tal conteúdo no âmbito escolar. Além disso, estudos sobre aplicação de jogos populares nas aulas de Educação Física são mais difíceis de serem encontrados. Esse estudo teve por objetivo analisar uma proposta de aula de Educação Física pautada nos jogos populares. Participaram do estudo crianças da 2ª série do 1º grau, com idades entre 8-10 anos de ambos os gêneros. Esse trabalho seguiu como abordagem metodológica a pesquisa-ação. Os dados foram coletados semanalmente através de relatórios. Os resultados apontaram para a possibilidade de desenvolvimento da proposta, bem como da participação efetiva dos alunos na escolha dos jogos, integrando-os de maneira mais plena ao ambiente escolar.

Palavras-chave: Educação Física Escolar. Cultura. Jogos populares.

Popular games: a proposal of practical class

Abstract: Famous authors already had commented about the possibilities of the games be an important content. However few works had worried in offering a practical proposal to work such content in the pertaining to school scope. Moreover, studies about the application of popular games in the class of Physical Education are more difficult to be found. This study had the objective of analyze a proposal of Physical Education class based in the popular games. In this study had participated children of 2º grade of elementary school, with ages between 8-10 years of both sorts. This work followed the methodology of research-action. The data had been collected through statements. The results pointed to the possibility of this proposal, also demonstrated the participation of children in the chose of plays, thereby they became more integrated to the school environment.

Key Words: Physical Education at School. Culture. Popular games.

Introdução

Os estudiosos da área de Educação Física Escolar têm realizado muitos debates sobre quais conteúdos e de que maneira estes devem ser abordados pelo professor de Educação Física no âmbito escolar, tentando assim legitimar tal disciplina na escola.

O que se percebe é que há muitas sugestões, muitas propostas teóricas, mas com poucas atuações “na prática”.

Diante disto, nosso grupo de estudos optou por selecionar o conteúdo jogos populares, conteúdo este já citado por autores como Kishimoto (1992), Pontes e Magalhães (2003), entre outros, para colocar em prática, uma vez que segundo depoimento destes mesmos autores, tais jogos têm sido substituídos por outros jogos mais modernos como vídeo games, jogos de computador, ou até mesmo pela programação da televisão.

Muitas seriam as possíveis explicações para que tal processo ocorra como o fato destes jogos não terem mais um espaço físico seguro e adequado devido ao aumento da violência, aumento do número de carros nas ruas, entre outros fatores. Além disto, hoje as crianças apresentam uma rotina diária muito ocupada, com vários compromissos e obrigações, o que as impede de ter tempo para brincar. Mas nossa intenção com esse trabalho não é investigar que fatores levaram os jogos populares a essa situação de “abandono” e sim, buscar caminhos e estratégias para facilitar o reaparecimento de tais práticas.

Tendo em vista esse contexto, surgem algumas perguntas que nos levam a refletir: De que maneira os jogos populares poderiam contribuir para uma formação mais plena do ser e auxiliar no resgate de uma cultura popular? Como ele poderia ser aplicado nas aulas de Educação Física?

Assim, tentando contribuir de alguma forma com essa discussão, apresentamos neste artigo os resultados de uma pesquisa realizada pelo nosso grupo de estudos, o qual teve como objetivo analisar uma proposta de aulas pautadas nos jogos populares aplicada nas aulas de Educação Física para segunda série do ensino fundamental.

Revisão Bibliográfica

Nas décadas de 1980 e 1990, verificou-se um forte movimento de estudiosos discutindo sobre abordagens metodológicas e conteúdos que a disciplina de Educação Física deveria desenvolver no âmbito escolar. Esse movimento contribuiu para que se encarasse tal área de estudos com outros olhares. Começou-se a partir daí a se discutir qual papel que a Educação Física deveria desempenhar e quais conteúdos desenvolver.

Muitas propostas surgiram no decorrer destas duas décadas. Uma delas foi a do coletivo de autores (METODOLOGIA... 1992, p. 50), na qual se explica que:

A Educação Física é uma prática pedagógica que no âmbito escolar, tematiza formas de atividades expressivas corporais como: jogo, dança, ginástica, lutas, formas estas que configuram uma área de conhecimento que podemos chamar de cultura corporal.

Daolio (2004, p. 2), aprofunda a questão da cultura afirmando que:

Cultura é o principal conteúdo para a Educação Física, porque as manifestações corporais humanas são geradas na dinâmica cultural desde os primórdios da evolução até hoje, expressando-se, se diversificando e com significados próprios no contexto de grupos culturais específicos. O profissional de Educação Física em si não trabalha com o esporte em si, não lida com a ginástica em si. Ele trata do ser humano nas suas manifestações culturais relacionadas ao corpo e ao movimento humano historicamente definidas como jogo, esporte, dança, luta e ginástica. O que irá definir se uma opção é digna de trato pedagógico pela Educação Física é a própria consideração e análise desta expressão na dinâmica cultural específica do contexto onde se realiza.

Como vimos nas citações, os jogos estão presentes na visão desses autores e é considerado como um dos muitos conteúdos que deve estar presente nas aulas de Educação Física Escolar. Compartilhando da mesma idéia vemos nos jogos a possibilidade de diversificar os tipos de vivências que as crianças podem ter nas aulas de Educação Física Escolar buscando assim enriquecer o repertório da cultura do movimento desses indivíduos.

Acreditando também que além de contribuir com a estimulação e enriquecimento da cultura do movimento, os jogos possam auxiliar na construção de valores sociais mais democráticos, íntegros e mais comprometidos com a vida em grupo, utilizamos para refletir essa definição que Huizinga (1980, p 33) faz do jogo quando diz que este é:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotadas de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência do ser diferente da vida cotidiana.

Ou seja, vemos que o jogo instaura uma nova realidade, uma realidade paralela, em que é possível trabalhar a socialização nas crianças, mostrar a importância das regras para a ordem, entre outros objetivos. Nele a criança cresce se conhece e se reconhece.

Reconhecendo as várias possibilidades de trabalho que os jogos oferecem, queremos destacar nesse momento os jogos populares, que a nosso ver seria uma subclasse dentro da enorme classe de conteúdo de abordagem conhecida por JOGOS.

Escolhemos os jogos populares como ferramenta para nosso estudo por acreditarmos na sua grande contribuição não só nos aspectos já levantados para os jogos em geral, mas também pela sua contribuição em outras questões, como a segregação das atividades por gênero. Um dado levantado por Pontes e Magalhães (2003, p. 120) relata que:

Algumas brincadeiras são típicas de determinados gêneros. Em nossa cultura, pular corda, brincar de macaca (amarelinha) e de elástico são brincadeiras tipicamente de meninas, enquanto jogar peteca e empinar papagaio (pipa, pandorga, arraia, etc) são tidas como brincadeiras de meninos. Porém, tal tipificação parece estar se modificando.

Esse dado ao nosso ver é muito interessante, pois demonstra uma quebra ou pelo menos uma minimização dessa segregação por sexo em tais atividades e isso pode ser um pequeno passo para transferir tal compreensão para outras situações da vida cotidiana, em que ainda presenciamos essa segregação.

Outra importância dos jogos populares diz respeito a cultura regional de um grupo. Pontes e Magalhães (2002) afirmam, com base nos estudos de Friedmann (1990) que os “Jogos tradicionais infantis caracterizam uma cultura local. É interessante observar a existência de certos padrões lúdicos universais, mesmo com diferenças regionais, variações da designação ou na existência ou supressão de regras”.

Tal colocação nos leva a pensar em mais do que uma relação entre grupos diferentes confirma sim um elo de ligação, em que mesmo separados por tempo ou por espaço geográfico considerável, grupos distintos em sua organização social de alguma maneira acabam tendo maneiras semelhantes de se expressarem.

Talvez uma explicação possível para tal elo seja a colocação de Kishimoto (1992, p. 25) que descreve a transmissão dos jogos populares da seguinte forma:

Não se conhece a origem desses jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais jogos foram transmitidos de geração em geração através dos conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil.

Ainda a respeito da transmissão dos jogos populares Pontes e Magalhães (2002, p. 214) concordam com Kishimoto quando dizem que “pouco se sabe sobre a real origem de diversos jogos, entretanto sua transmissão de criança para criança se dá de forma essencialmente oral”.

Pontes e Magalhães (2003, p. 117) colocam bem sobre esse tipo de jogos: “Conservação, mudança e universalidade são palavras-chave para a compreensão dos jogos populares”. Quando tentamos compreender o que tais autores querem nos dizer com tal afirmação, vem a nossa mente algumas questões. A universalidade estaria presente na estrutura lúdica do jogo enquanto que as mudanças estariam relacionadas às variações superficiais do jogo de acordo com a cultura regional, de acordo com a colocação de Pontes e Magalhães (2002) já citada no texto acima? Como ocorre a transmissão dessas brincadeiras entre as crianças, entre as diferentes gerações?

A respeito do processo de transmissão dos jogos populares Kishimoto (1992, p. 27), coloca que:

O jogo popular não é inato, mas uma aquisição social que é passada do ser mais experiente, para o menos experiente, mas o processo de aquisição é interrompido quando a criança entra na escola, pois ela entra num processo de homogeneização que não permite ter contato com crianças mais velhas, mais experientes, o que as impede de aprender novos jogos.

Assim, por tudo o que já foi dito, acreditamos que os jogos populares seriam um conteúdo muito interessante de ser abordado nas aulas de Educação Física Escolar, não só para

Motriz, Rio Claro, v.12, n.2, p.133-141, mai./ago. 2006

explorar e aproveitar todos os aspectos positivos que a aplicação de tais jogos nos oferece, mas também contribuir com esse processo de transmissão que nos últimos tempos parece estar um tanto comprometido.

Portanto, tentamos com esse trabalho, não somente demonstrar a relevância de explorar tal conteúdo, mas também mostrar alguns resultados de uma tentativa de colocar em prática tal proposta.

Metodologia

Para a realização desse estudo foi aplicada uma proposta de aulas pautadas em jogos populares para um grupo de crianças de segunda série de ensino fundamental.

A pesquisa

Tratou-se de uma pesquisa-ação em que o pesquisador atuou como professor e também realizou a coleta de dados nos ambientes das aulas. Essa técnica de pesquisa foi utilizada, pois como afirma Santos (2000), há interesse coletivo na resolução de um problema ou suprimento de uma necessidade e os pesquisadores e os participantes envolvem-se no trabalho de pesquisa de modo participativo ou cooperativo.

Depois de conversar com a diretora e com o professor de Educação Física da escola e da análise do projeto por estes, foram disponibilizadas duas turmas para a aplicação da proposta.

Após o contato com a turma, foi realizado um levantamento junto aos alunos e seus familiares sobre o repertório dos jogos populares que fazem parte de seu universo cultural.

A partir desse levantamento construiu-se um cronograma, acrescentando novos jogos, buscando distribuí-los de forma pedagogicamente coerente levando em conta os objetivos a serem alcançados pelos mesmos nas diferentes áreas do desenvolvimento da criança.

Sujeitos

Participaram do estudo duas turmas da 2ª série do primeiro grau de uma escola pública no bairro Barão Geraldo em Campinas. Uma turma apresentava 22 alunos, enquanto que a segunda apresentava 23 alunos, totalizando 55 sujeitos pesquisados de ambos os sexos com idade entre 8-10 anos.

Aulas

Foram ministradas aulas semanais de 50 minutos com cada turma durante o período de um semestre.

As atividades eram programadas previamente levando-se em conta o repertório de jogos das crianças (investigado na

primeira aula) e outros jogos propostos pelo professor pesquisador.

Coleta de Dados

Com o início do projeto duas alunas do curso de Educação Física da UNICAMP auxiliaram na coleta de dados, além do professor de educação física da própria escola, que auxiliava o professor-pesquisador principalmente no tocante a “controlar” a turma.

Durante o período de aplicação do projeto as atividades realizadas foram organizadas de maneira que se seguisse a programação feita no começo da aplicação do projeto, ocorrendo mudança na ordem das atividades conforme necessidade manifestada pelas turmas. A seguir segue a tabela 1 que faz a relação das atividades com o dia que foram aplicadas.

Tabela 1. Tabela da relacionando o dia com a atividade programada.

	Data	Atividades Realizadas
1º Aula	12/08	Encontre seu parceiro/Queimada
2º Aula	19/08	Peão/ Peteca/ 5 marias/ Bolinha de gude/ Corda
3º Aula	26/08	Não houve aula
4º Aula	02/09	Pega-gelo/Pega-piolho
5º Aula	09/09	Ovo choco
6º Aula	16/09	Basquete adaptado *
7º Aula	23/09	Pé trocado/Corrida de saco
8º Aula	30/09	Cobra cega
9º Aula	07/10	Irmãos Siâmeses/ Coelho sai da toca
10º Aula	14/10	Não houve aula
11º Aula	21/10	Não houve aula
12º Aula	28/10	Queimada adaptada
13º Aula	04/11	Base quatro
14º Aula	11/11	Nunca três/ Estátua com música
15º Aula	18/11	Piquis Bandeira
16º Aula	25/11	Não houve aula
17º Aula	02/12	Peteca/ 5 marias/ Bolinha de gude/ Amarelinha/ Corda/ Elástico
18º Aula	09/12	Cabo de guerra/ Futebol de dupla *
19º Aula	16/12	Barra Manteiga/ Caça ao tesouro

* Realizamos durante a aplicação de nossa proposta algumas atividades esportivas que foram selecionadas pelos alunos, devido a insistência com que foram solicitadas tais práticas, porém as mesmas foram aplicadas com adaptações de maneira que fugisse um pouco a estrutura da modalidade esportiva. Assim, foi negociado com os alunos que no momento oportuno tais atividades seriam realizadas que no caso ocorreram nos dias 16/09 e 9/12.

Após cada aula era elaborado um relatório sobre a mesma, com o auxílio do diário de campo que o professor-pesquisador fazia durante a realização dos jogos. Nesses

relatórios o pesquisador transcrevia tudo o que julgava interessante como forma de documentar informações para a posterior análise.

Organização dos dados

Foram analisados os relatórios feitos pelo professor-pesquisador a partir de sua visão sobre a aula.

Após o levantamento dos relatórios com a pesquisa de campo, foi possível organizar categorias gerais, estas ainda apresentavam sub-categorias que eram mais específicas de acordo com o que acontecia no decorrer das aulas.

As categorias foram formadas a partir de acontecimentos gerais da aula como comportamento, interação entre as crianças, divisão das salas em equipes, adaptações dos jogos, comemorações e provocações.

Resultados

No começo da aplicação do projeto foi realizada uma atividade conhecida como “encontre seu parceiro”, com o objetivo de analisar o repertório de jogos populares das crianças. A partir daí as aulas foram programadas para explorar ao máximo os jogos que tivessem relação com o repertório das crianças buscando também ampliá-lo. Tal fato era sempre relatado pelo professor-pesquisador junto às crianças, para que elas percebessem que participavam da construção das aulas. Essa atitude do professor teve por objetivo fazer com que as crianças se comprometessem com a proposta.

A participação de alguns alunos no começo foi complicada, pois estes se negavam a participar da aula por julgarem a aula “chata”. Solicitavam o basquete e o futebol. Assim, para contornar tal situação foi negociado que num momento oportuno seria realizado na aula tanto o basquete quanto o futebol, mas tais vivências seriam adaptadas conforme o professor-pesquisador julgasse necessário. Mediante tal acordo tais atividades foram realizadas nos dias 16/09 (Basquete adaptado) e 9/12 (Futebol de duplas).

Em alguns momentos da realização da proposta o professor-pesquisador via necessidade de parar a atividade devido a dificuldades na sua realização, seja para esclarecimentos das regras do jogo que não estavam claras, seja para realizar adaptações nas regras dos jogos. Assim, o professor-pesquisador utilizava esses momentos de pausa da aula, como uma forma de estimular a participação dos alunos mostrando aos mesmos que poderiam contribuir diretamente com o desenvolvimento das aulas e como uma forma de estimular os mesmos a refletirem sobre as dificuldades que apareciam durante a prática dos jogos. Esses momentos de pausa criados pelo professor despertaram grandes interesses por parte dos alunos que participavam da aula sugerindo várias adaptações aos jogos propostos.

A seguir estão descritas as categorias que foram elencadas a partir dos relatórios:

A “**Categoria A**” foi destinada à análise da relação que as crianças tinham com os jogos que eram aplicados, ou seja, verificar se tal brincadeira era do conhecimento de todos, a forma como as crianças receberam e participaram dos jogos, seu interesse ou não pela proposta. Foi a partir desses pontos que construímos as subcategorias dessa maior “Categoria A”. Essas subcategorias são:

- *Participação das crianças nas aulas:* Ao fazermos uma análise geral sobre as aulas, podemos afirmar que a participação das crianças foi quase que completa, com exceção de raros momentos em que algumas poucas crianças se negavam a participar da aula por quererem fazer outra atividade, fato esse já relatado anteriormente. Mas essa situação foi contornada com um acordo também já relatado.

- *Familiaridade das crianças com os jogos realizados:* Apesar dos jogos realizados durante o projeto terem sido também indicados pelas crianças, tomamos o cuidado de verificar antes de sua realização se havia algum aluno que não os conhecia. Tal preocupação se comprovou, pois mesmo as crianças sendo da mesma sala e manterem já há algum tempo um contato permanente, havia alunos que não conheciam as regras de alguns jogos. Isso é compreensível, pois as regras são bastante flexíveis, a ponto de mudar de um bairro para outro. Assim, antes de cada atividade era pedido para um aluno que conhecia bem o jogo explicar tais regras para todos e no caso de alguma dificuldade esta era discutida entre os alunos antes que a brincadeira se iniciasse.

- *Expectativa das crianças em relação à aula:* Em algumas aulas foi percebido pelo professor-pesquisador um comportamento eufórico por parte dos alunos em começar logo a aula, principalmente naquelas em que era levado algum material que não era comum na escola como: pedões, elástico, peteca, bolinha de gude, entre outros. Mostrando que uma possível forma de estimular os alunos na aula de educação física é colocá-los em contato com diferentes materiais que não sejam somente a “bola”.

- *Exploração do material:* Em algumas aulas em que foram levados materiais como os citados no item acima, foi possibilitando aos alunos explorarem livremente um material novo que eles não tinham contato, pelo menos, não no âmbito escolar. Assim, foi presenciada pelo professor-pesquisador uma “erupção” da criatividade dos alunos que exploravam tais materiais em todas as suas possibilidades, sem ninguém para lhes impor limites ou barreiras.

- *Táticas de jogo criadas pelas crianças*: Principalmente nos jogos em que havia disputa entre equipes, como no caso do pique-bandeira, queimada, corrida de saco, entre outros, o professor-pesquisador estimulava os alunos a traçar estratégias com o objetivo de surpreender a equipe adversária. Tal fato foi interessante, pois num primeiro momento, serviu de auxílio para que a realização destas atividades ocorresse sem muitas complicações, mas após algumas aulas, quando jogos de disputa voltavam a ser realizados alguns alunos tentavam organizar suas equipes construindo estratégias por iniciativa própria, mostrando um nível de consciência capaz de compreender o que está acontecendo no jogo e assim buscar caminhos para alcançar a vitória da equipe. Isso exemplifica a importância de um trabalho que estimule a reflexão.

- *Dificuldades na realização dos jogos*: Durante a realização do projeto havia alguns jogos que eram novos para muitos alunos. Isso causava muita confusão entre eles, pois como no caso do jogo do “nunca três”, eles não compreendiam a mudança de papel de pegador para fugitivo.

- *Habilidade motora e noção de espaço interferindo nas atividades*: Em algumas brincadeiras era possível perceber uma limitação da habilidade motora das crianças. Tal dificuldade era mais explícita quando o jogo exigia um certo manuseio de algum material. Essa dificuldade foi percebida, por exemplo, nas aulas dos dias 19/08 e 02/12 que foram fornecidos alguns materiais para as crianças. Os materiais que elas sentiram maior dificuldade foram: o peão, a peteca e a bolinha de gude. Talvez isso seja explicado pelo fato de muitas crianças terem tido nesse dia o primeiro contato com tais materiais. Outra dificuldade percebida foi quanto a discrepância muito grande entre meninos e meninas quanto a habilidade motora. As meninas apresentavam muita dificuldade para coordenar seus movimentos, o que acabava prejudicando seu desempenho, principalmente quando era necessário acertar algum alvo, seja ele fixo ou móvel. Isso foi percebido muito claramente no jogo de queimada. Nesse jogo, por muitas vezes os meninos ficavam parados na frente das meninas a menos de um metro e elas não conseguiam acertar os mesmos. Isso dificultava a realização de tais jogos, principalmente quando a divisão das equipes era realizada por gênero. Mereceu nossa atenção a questão da pouca noção de espaço que as crianças tinham. Em muitas brincadeiras em que o espaço era pré-determinado pelo grupo, como por exemplo, no jogo de queimada, nos jogos adaptados de basquete e futebol, no pique-bandeira, entre outros, as crianças não o respeitavam. Outro fato interessante ocorreu na brincadeira

de pega-pega irmãos siameses. Como essa atividade era realizada no pátio da escola, onde havia pilares de sustentação, por várias vezes ocorreu de as crianças que estavam fugindo se “entrelaçarem” no pilar, exatamente por não prestar atenção no espaço onde elas estavam brincando.

- *Desrespeito às regras do jogo*: Apesar de ser feita uma explanação dos jogos antes de sua realização, muitos problemas ocorreriam devido ao desrespeito às regras. Isso causava algum tumulto, pois quem respeitava as regras sentia-se em desvantagem. Assim, o procedimento realizado quando algo desse tipo acontecia, era parar o jogo, reunir todo o grupo e as regras eram novamente, explicadas, discutidas e se necessário, adaptadas.

A “**Categoria B**” foi destinada à análise da metodologia de divisão das equipes. Como vários dos jogos realizados constituíam-se de jogos entre equipes, a forma como as equipes eram divididas ou como os pegadores eram escolhidos foi alvo de atenção nos registros feitos, pois apresentavam dados interessantes para nossa análise por demonstrar muito do comportamento dos alunos. A partir desses dados as subcategorias dessa maior “Categoria B” são:

- *Divisão das equipes por gênero*: A divisão das equipes por gênero foi uma forma de divisão muito comum nas primeiras aulas de aplicação da proposta. Cabe salientar que nessas primeiras aulas o professor-pesquisador deixava que os próprios alunos fizessem a divisão das equipes fazendo somente um acompanhamento de fora. Diante disso percebemos que havia uma repulsa, principalmente por parte dos meninos que se julgavam melhores do que as meninas e por isso não queriam se unir a elas.

- *Equipes mistas*: A construção das equipes mistas só foi possível a partir do momento que o professor-pesquisador começou a estimular a união entre meninos e meninas durante a divisão das equipes, além de explorar atividades as quais as meninas poderiam mostrar também seu valor e sua habilidade (como no caso da corda). Isso somado a conversa que o professor-pesquisador tinha com os alunos no final das aulas, fez com que essa discriminação por parte dos meninos se minimizasse.

- *Seleção do pegador por sorteio*: Para que os jogos de pega se realizassem era necessário fazer a escolha do pegador. Como em muitos momentos havia mais de um aluno querendo ser o pegador. Então era realizado um sorteio que incluía todos os interessados em ser pegador uma das formas utilizadas é a conhecida como dedos, pitoco, pé de chulé, entre outras variações conforme a cultura local. Essa era uma forma de escolha do pegador muito utilizada pelos alunos, evitava muita briga, pois todos viam que não existia nenhum tipo de “manipulação”, nem

desonestidade de nenhuma parte. Nos momentos em que havia somente um aluno interessado em ser o pegador, a este era delegada tal função.

- *Escolha pelo professor*: Em algumas atividades em que era necessário fazer uma divisão das equipes o professor sugeria formas de divisão alternativas, que fugissem da tradicional “escolha dos melhores” em primeiro, causando nos últimos a serem escolhidos um sentimento de rejeição que acaba afetando a auto-estima dos mesmos. Um exemplo dessa forma alternativa, foi durante a realização da brincadeira “pique bandeira”, na qual o professor levou pronto papezinhos com as cores azul e verde inscritos neles para fazer a divisão das equipes. É claro que isso poderia causar um desequilíbrio entre os integrantes das equipes, mas esse é um risco inevitável.

Na “**Categoria C**” nos prendemos na observação de como as crianças se comportavam e se relacionavam durante a execução dos jogos, analisando os comportamentos individuais e grupais, a relação criança-criança e criança-professor. As subcategorias formadas a partir desta análise são:

- *Desavenças entre as crianças*: Principalmente no começo da aplicação do projeto tivemos alguns problemas quanto às brigas entre os alunos. As desavenças aconteciam por vários motivos: provocações voltadas a aparência física (Ex: ser baixo, ser obeso, usar óculos), devido a desrespeito as regras dos jogos, provocações entre as equipes vencedora e perdedora, entre outros. Um fato em especial marcou o professor-pesquisador, quando este questionou um garoto que estava brigando, sobre o motivo dele agir de tal maneira, e a resposta do aluno foi a seguinte: “Ué professor, ele estava me xingando daí eu fui e bati nele, porque meu pai disse que quando eu tinha um problema, tinha que me virar sozinho!” Tal resposta nos fez refletir sobre que tipo de valores as crianças estão aprendendo tanto em casa quanto na escola que é o local onde elas passam grande parte de seu tempo. Foi tentado reverter tal situação de desavença a partir de uma conversa na qual foi combinado que qualquer situação que desencadeasse uma briga seria resolvida com uma conversa entre os envolvidos e os professores e não a “tapas” pelos envolvidos. Depois desta conversa ainda tivemos alguns problemas com brigas, mas melhorou consideravelmente. Outro caso marcante ocorreu entre dois garotos que ofenderam uma colega em função de sua cor. Diante de tal acontecimento chamamos os dois alunos de lado, junto com a garota que foi ofendida. Conversamos com todos os três tentando mostrar aos garotos que a atitude deles fora errada e que sua amiga

havia ficado chateada e ofendida com o que disseram. Esta conversa foi o suficiente para que tal fato não se repetisse.

- *Interação entre meninos e meninas*: No começo da aplicação do projeto, como já foi relatado na subcategoria relativa a divisão das equipes, existia muita resistência para meninos e meninas brincarem juntos. Mas com o decorrer do projeto, tal comportamento foi substituído por um sentimento de companheirismo a ponto de várias vezes observarmos os meninos que eram os que mais rejeitava a participação do gênero oposto, convidar suas amigas para participarem e reconhecer que elas eram tão boas quanto eles em determinados jogos. Acreditamos que uma possível explicação para essa mudança se deva as várias conversas que tivemos com os alunos ou também a própria estrutura dos jogos trabalhados que possibilitava tal interação.

- *Solicitação da participação do professor nas aulas atividades*: Em algumas atividades, tanto o professor-pesquisador, quanto o próprio professor da escola, participaram dos jogos junto com as crianças e a convite dos mesmos. Isso foi interessante, pois nas conversas no final da aula as crianças relatavam que se sentiam muito mais estimuladas a participar das atividades e pareciam se divertir mais com a presença dos professores. Isso nos fez questionar muito sobre qual tem sido a posição do professor frente a seus alunos, pois parece que nesse simples ato de participar foi quebrada uma barreira enorme existente entre os alunos e o professor.

- *Comunicação entre os companheiros para facilitar a realização da brincadeira*: Foi interessante observar que em algumas atividades quando algum aluno não entendia a dinâmica do jogo, por iniciativa própria os alunos que já tinham entendido se mobilizavam para explicar o funcionamento da brincadeira para os que não tinham entendido. Tal fato contribuiu para dar uma maior dinâmica para as atividades.

A “**Categoria D**” relatava a observação do dinamismo do jogo, ou seja, a discussão das regras entre os alunos e o professor, as sugestões de adaptações tanto da atividade em si quanto a adaptação de matérias que auxiliassem na realização da brincadeira, as adaptações sugeridas pelos próprios alunos e pelo professor. Assim, as subcategorias são listadas a seguir:

- *Discussão das regras dos jogos*: Em todas as aulas antes de se iniciarem os jogos era realizado uma explanação das regras. Essa explanação poderia ser feita pelo professor pesquisador ou por algum aluno que se oferecesse para explicar e que dizia conhecer a dinâmica e as regras do jogo que seria realizado. Mesmo sendo feito esse processo, em

algumas atividades, aconteciam complicações na realização devido ao não entendimento de algumas regras. Quando isso ocorria a atividade era interrompida, reuniam-se todos os alunos e as regras que ficaram “mal entendidas” eram explanadas e discutidas até que ficasse tudo claro para todos.

- *Adaptações sugeridas pelos alunos:* As adaptações dos jogos sugeridas pelos alunos aconteciam em dois momentos. Durante a atividade, se o professor-pesquisador percebia que os alunos ficavam desanimados ou no final da aula, quando todos se sentavam no pátio para discutir o que deu certo e o que deu errado na atividade.

- *Adaptações sugeridas pelos professores:* As adaptações sugeridas tanto pelo professor-pesquisador, quanto pelo professor de educação física da própria escola só eram colocadas em prática quando o dinamismo da aula ficava comprometido e as crianças não conseguiam pensar em nenhuma adaptação no momento. Na nossa opinião, esse é um dos papéis que o professor deve desempenhar quando se utilizar desta proposta, ou seja, no momento em que se esgotarem as possibilidades da brincadeira e as crianças não conseguem pensar em nenhuma adaptação divertida e interessante, o professor deve assumir tal responsabilidade.

- *Adaptações de materiais:* Em alguns jogos o professor-pesquisador teve que adaptar o material que seria utilizado para que fosse possível a realização da atividade. Isso aconteceu, por exemplo, com o jogo de queimada. Na escola só havia bolas de plástico que eram muito duras e as meninas reclamavam que doía quando os meninos as acertavam. Então foi confeccionada uma bola de meia com retalhos de tecido possibilitando que todos brincassem sem medo de se machucar.

Na “**Categoria E**” nos preocupamos em abordar as comemorações das crianças em situações de êxito nas atividades e as provocações entre as crianças antes, durante e após as brincadeiras. As comemorações, segundo nossa observação, funcionavam como uma forma das crianças que estavam torcendo extravasar sensações prazerosas que estavam surgindo para elas, enquanto que para a criança que estava “representando” a equipe servia como um fator estimulador para que ela não desistisse, no caso de estar em desvantagem, e no caso de estar em vantagem contribuía para que se esforçasse mais. Esse ponto é interessante, pois mostra um grau de envolvimento e compromisso dos jogadores com o grupo ao qual ele representa. Já as provocações segundo nossa observação exerciam a função de chamar a atenção da equipe adversária para si, além de também poder servir como uma maneira de estimular as pessoas que estivessem

desanimadas, como no caso de um jogo de perseguição em que o pegador não conseguisse pegar ninguém.

Considerações Finais

Com esse trabalho verificou-se que ao instigar as crianças a perguntar para pais, tios e avós sobre os jogos que os mesmos utilizavam para se divertir, conseguiu-se proporcionar uma interação das crianças com seus parentes, minimizando os choques de gerações que muitas vezes se verifica; valorizou-se as histórias e hábitos familiares que puderam ser incentivados pela escola, aumentando assim o vínculo entre ambas.

Além disso, a “troca de conhecimentos” entre os mais experientes e os menos experientes, acabou sendo mantida, sendo esse um ponto de extrema importância uma vez que a transmissão de tais jogos sempre ocorreu desta forma, mas apresentava-se comprometida devido à falta de oportunidade de realizar esse contato, assim como foi levando por Kishimoto (1992).

Seguindo essa idéia de investigação, acreditamos que com essa proposta possibilitou as crianças ter uma pequena vivência na questão da pesquisa. Elas tiveram que buscar informações com seus parentes e trazer tais informações para a escola. Tal aspecto poderia ser ampliado objetivando, por exemplo, a busca da história (origem) de tais jogos, podendo ser realizado na internet, biblioteca, entre outros.

Os jogos populares possibilitam ao professor fazer um trabalho muito rico e diversificado como foi levantado por autores citados como coletivo de autores (METODOLOGIA ...1992), utilizando-se de pouquíssimo material. Isto é importante na medida em que reconhecemos a dura realidade que os profissionais de Educação Física enfrentam em muitas escolas devido à falta de recursos para o ensino.

Tal prática também possibilita que crianças de ambos os gêneros brinquem juntas, pois, como pudemos constatar, após certo tempo de trabalho, conversas com os alunos e atividades diversificadas que possibilitasse, que cada indivíduo encontrasse algo que o identificasse por conseguir realizá-la bem, conseguimos mostrar aos alunos que todos têm qualidades basta somente descobrir qual é a qualidade de cada um. Isso, ao nosso ver, contribui para minimizar esse conflito entre meninos e meninas, favorecendo assim um maior contato entre os mesmos. Esse ponto ilustra bem a colocação de Pontes e Magalhães (2003) a respeito da segregação das atividades por gênero.

Não há como negar que a aplicação dos jogos possibilitou de uma certa forma realizar um resgate cultural desses jogos

populares, assim como Daolio (2004) coloca, que como temos visto no dia-a-dia tem sido abandonada pela sociedade em detrimento das novas tecnologias (jogos de computador, vídeo games etc), e enriquecendo o repertório motor e cultural das crianças, talvez não no sentido de aprender novas brincadeiras, pois se verificou que as crianças apresentavam um considerável repertório de jogos, mas no sentido de aproveitar essas que já são conhecidas mostrando que podem ser modificadas ou adaptadas, ramificando ainda mais essa gama de jogos.

É muito importante ressaltar que esse trabalho mostrou resultados bastante relevantes à respeito da aplicação de jogos populares na Educação Física Escolar, mas temos que considerar que esse trabalho foi realizado com um grupo restrito, ou seja, um grupo pequeno, em um ponto específico do país, não podendo assim generalizar os resultados. Algumas questões levantadas ao longo do trabalho como as citadas a seguir nos levaram a pensar assim. Será que se o projeto tivesse sido aplicado em um grupo de crianças de um nível social diferente os resultados teriam sido outros, considerando a questão destes terem mais acesso a jogos eletrônicos como vídeo games e computadores? Será que se o projeto tivesse sido aplicado em outras regiões do país os resultados também seriam diferentes?

Uma coisa que é de extrema relevância dizer é que esse trabalho apesar do pouco tempo de aplicação apresentou resultados significativos e concretos. Tais resultados poderiam ser definidos como parciais, pois acreditamos que um trabalho para que consiga resultados mais consistentes seria necessário que fosse contínuo e compromissado, ao longo de toda a formação das crianças.

Referências

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

HUIZINGA, H. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1992.

METODOLOGIA do ensino de educação física. São Paulo: Cortez, 1992.

PONTES, F. A. R.; MAGALHÃES, C. M. C. A estrutura da brincadeira e a regulação das relações. **Psic.: Teor. e Pesq.**, Brasília, v.18, n.2, p.213-219, 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S01

Motriz, Rio Claro, v.12, n.2, p.133-141, mai./ago. 2006

[02-37722002000200011&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722003000100012&lng=pt&nrm=iso) >. Acesso em: 04 set. 2006.

_____. A transmissão da cultura da brincadeira: algumas possibilidades de investigação. **Psicol. Reflex. Crit.**, Porto Alegre, v.16, n.1, p.117-124, 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722003000100012&lng=pt&nrm=isso>. Acesso em: 04 set. 2006.

SANTOS, A. R. **Metodologia científica: a construção do conhecimento**. 5. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

Apoio: FAPESP.

Endereço:

UNICAMP – FEF - Departamento de Educação Motora
Cidade Universitária Zeferino Vaz
Caixa Postal 6134
13083-970
e-mail: elaine@fef.unicamp.br

*Manuscrito recebido em 04 de outubro de 2006.
Manuscrito aceito em 21 de novembro de 2006.*