

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

Jason Maciel Ponciano

**JOGOS TRADICIONAIS E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
REFLEXÕES INICIAIS**

Porto Alegre

2015

Jason Maciel Ponciano

**JOGOS TRADICIONAIS E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
REFLEXÕES INICIAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Licenciatura em Educação Física da
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como
requisito para obtenção do grau de Licenciado em
Educação Física

Orientadora: Prof^a Lisandra Oliveira e Silva

Porto Alegre

2015

AGRADECIMENTOS

Quero começar agradecendo a Deus, por mais repetitivo que isto seja, ou pela falta de provas de sua existência de acordo com a Ciência, eu continuo acreditando na presença dele em minha vida. Acredito que sem o auxílio dele, eu não teria conseguido chegar onde cheguei, não teria conhecido as pessoas que me apoiaram durante esta etapa e outras de minha vida, etapas estas que me conduziram até a realização deste Trabalho e que me fizeram permanecer neste Curso.

Agradeço a minha família, por estar ao meu lado, mesmo que não tivessem ideia do que eu estava fazendo. Quero lhes dizer obrigado pelo seu apoio, mesmo que alguns tenham me apoiado a desistir, inclusive quando esta possibilidade não havia passado em minha cabeça.

Obrigado em especial à minha esposa, que me obrigou a me inscrever no vestibular e sempre me apoiou em minhas decisões e loucuras, nos momentos bons e nos ruins, compartilhando das alegrias que eu levava comigo para casa e dos momentos de desespero – que não foram poucos – inclusive aqueles que aconteceram durante as leituras para este Trabalho. Obrigado a minha filha, que às vezes servia de experimento quando eu fazia um Plano de Aula para o Ensino Infantil e com quem, antes, testava as músicas e as brincadeiras.

Agradeço aos meus professores, pois de cada um eu carrego um pouco, seja de conhecimento técnico ou de um conhecimento mais subjetivo, mais pessoal, ou até uma simples frase que talvez dure uma vida toda. Entre estes, há alguns que merecem um lugar de destaque, como o professor Alex Fraga, que me mostrou que mesmo que eu não seja capaz de ensinar algo aos meus alunos, eu posso e devo procurar aprender junto deles, instigando a pesquisa, seja ela em uma biblioteca ou em uma simples praça. Pensamento compartilhado com o professor Adroaldo Gaya, de que talvez a pessoa com menor das fontes de conhecimento ainda possa ser uma fonte muito rica e precisa de um conhecimento que não está presente em nenhum livro com tanta riqueza e simplicidade. Também agradeço ao professor Alex por me apresentar a professora Lisandra, minha orientadora ao longo deste Trabalho.

Agradeço aos meus professores dos Estágios, pois ouvindo eles e suas observações, aprendi que o ensino vai além do nosso planejamento. Em especial ao professor Elisandro Wittizorecki, pois me mostrou que em alguma aula podem ser necessárias medidas drásticas, como substituir o Plano de Aula por outro completamente novo, como nas vezes em que, no decorrer das aulas do estágio, acontecia algum treinamento dos cães ou da Cavalaria da

Brigada Militar (vizinhos da escola onde acontecia o nosso estágio) e a turma se perdia completamente e precisávamos nos adaptar e utilizar aquilo como ilustração e motivação para as nossas próprias aulas.

Quanto a professora Lisandra, minha mais que orientadora, sou imensamente grato, pois ela aceitou o desafio e acreditou na possibilidade de salvar um aluno quase perdido, através da construção deste Trabalho. Agradeço pela paciência, motivação e pela forma que foi me conduzindo ao longo de minha escrita, pois em vários momentos eu me perdia e o trabalho tomava um rumo ou outro, mostrando diversas possibilidades de pesquisas secundárias, mais específicas, que quem sabe algum dia sejam realizadas. Lembro da frase: “Poxa, tu escreve uma coisa tão boa, tão forte e daí... se perde no ar!”. Isso me fez procurar melhor a “cola” entre as palavras e os pensamentos.

Obrigado aos meus colegas de Curso, pois assim não nos sentíamos sozinhos ao longo de nossas jornadas, um pouco sofridas. Novamente quero agradecer em especial aqueles colegas das aulas de Natação, pois aprendi a nadar durante estas aulas, com os incentivos do professor Flávio Castro, que sempre dizia: “Quem diria! Vai que tu já consegue atravessar a piscina sem fazer nenhuma parada!”. Dos colegas Eder Santiago da Silva, Jaciane Brum, Luisa Trevisan e Julia Fiori, sendo que as últimas também tiveram seus momentos de crise durante a realização de suas Monografias.

Também quero agradecer aos meus ex-alunos, pois sempre que eu pensava em desistir, em abandonar a Educação Física, algum deles me chamava no *Facebook*: “Sor, preciso de ajuda!”, e descobri que muitos tinham saudade das aulas e alguns ainda sofriam como eu sofri: em aulas técnicas de esportes, em testes de corrida ou em aulas esvaziadas se sentido: “Bah sor! A aula é só futebol... A gente tem que correr x voltas na quadra... Agora nem aula tem, cada um faz o que quer!”.

Obrigado a eles, pois sempre que me chamavam de “Sor”, era como um tapa/empurrão na nuca, me fazendo seguir em frente e fazer o que precisava para honrar esse “título” e o que a palavra professor significa.

Enfim, HÁ TEMPO PARA TUDO (Ec. 3:1). Obrigado por cada um ter entrado em minha vida no momento em que eu precisava.

“[...]
All this time I was finding myself
And I didn't know I was lost
...”

Avicii

Todo este tempo eu estava procurando a mim mesmo
E eu não sabia que eu estava perdido

RESUMO

O presente Trabalho trata da temática dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física escolar e teve como o problema de pesquisa a seguinte questão: **Quais as principais contribuições dos jogos tradicionais para as aulas de Educação Física escolar no Ensino Fundamental?** Os objetivos do Trabalho foram compreender quais as principais contribuições dos jogos tradicionais para as aulas de Educação Física escolar no Ensino Fundamental; identificar como os jogos tradicionais são abordados nos Documentos Oficiais disponíveis como guias aos professores de Educação Física no Ensino Básico; e apresentar uma Proposta de Trabalho, considerando os jogos tradicionais em uma unidade didática, objetivando uma forma de trabalhar com esses conhecimentos nas aulas de Educação Física escolar. Nesse Trabalho realizei uma revisão de literatura em cinco Bases de Dados eletrônicas, a partir da pesquisa de seis descritores (tradicional, jogos, educação física, escolar, cultural e popular). Foram encontrados, no total, 35 escritos sobre a temática dos jogos tradicionais relacionados com a Educação Física escolar. Destes, 10 foram analisados para este Trabalho. Também considerei os seguintes Documentos: Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) para o Ensino Fundamental e Referencial Curricular – Lições do Rio Grande (Educação Física), bem como leituras complementares sobre o assunto. A partir da realização da pesquisa bibliográfica, é possível dizer que os jogos tradicionais apresentam importantes contribuições para a construção do ser social e crítico, pois como principais elementos, estes jogos são carregados de símbolos, história cultural, conhecimentos e características étnicas e relações com a vida adulta. Os jogos tradicionais também propõem um momento muito rico na vida das crianças, a qual tem mudado ao longo da história e segundo a cultura de cada localidade, assim, os jogos tradicionais proporcionam um aprendizado através do divertimento. Além disso, esses jogos desenvolvem a socialização dos indivíduos através do relacionamento pessoal que ocorre durante sua prática. Ao final, apresento uma Proposta de Trabalho para o 9º ano do Ensino Fundamental, com o objetivo de sugerir como os jogos tradicionais podem ser desenvolvidos como conteúdo das aulas de Educação Física, de modo a tornar os alunos mais autônomos e envolvidos entre si e conhecedores de sua cultura.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Tradicionais; Educação Física; Escola.

ABSTRACT

This paper will discuss the theme of traditional games in the classes of Physical Education and had as the research problem the following question: **What are the main contributions of traditional games for the lessons of Physical Education in Elementary School?** The objectives of this paper were to understand what are the main contributions of traditional games for the lessons of Physical Education in Elementary School; identify how traditional games are covered in Official Documents available as guides to physical education teachers in basic education; and present a project proposal to consider the traditional games in a didactic unit, and aimed a way to work with this knowledge in the classes of Physical Education. In this paper I conducted a literature review in five electronic databases from the six keywords (traditional, games, physical education, educational, cultural and popular) research. There were found a total of 35 articles on the subject of traditional games related to Physical Education. Of these, 10 were analyzed for this work. I also considered the following documents: National Curriculum Parameters (PCN) for Elementary Education and Reference Curriculum - Lessons from Rio Grande (Physical Education) as well as further reading on the subject. Based on bibliographic research, it is possible to say that traditional games have important contributions to the construction of the social and critical being, because these games have as main elements plenty of symbols, cultural history, knowledge and ethnic characteristics and relations with adulthood. Traditional games also propose a very rich moment in the children's life, which has changed throughout history and according to the culture of each location, so the traditional games provide learning through recreation. Moreover, these games develop socialization of individuals through the personal relationship that occurs during its practice. At the end of this paper, I present a project proposal for the 9th grade of Elementary School, in order to suggest how the traditional games can be developed as content of physical education classes in order to make the students become more autonomous and engaged with each other and knowledgeable of their culture.

Keywords: Traditional Games, Physical Education, School.

LISTA DE ILUSTRAÇÃO

| | |
|---|----|
| Quadro 1 – Referências encontradas na pesquisa na Base de Dados | 43 |
|---|----|

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| INTRODUÇÃO | 10 |
| 1 APROXIMAÇÃO AO PROBLEMA: PISANDO NA ESCOLA | 17 |
| 2 CONTEXTUALIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR | 21 |
| 2.1 SOCIEDADE E CULTURA | 26 |
| 3 JOGO E EDUCAÇÃO FÍSICA | 29 |
| 3.1 JOGOS TRADICIONAIS E EDUCAÇÃO FÍSICA: A RUA ENTRA NA ESCOLA | 32 |
| 3.1.1 Criatividade | 33 |
| 3.1.2 Linguagem | 34 |
| 3.1.3 Ludicidade | 35 |
| 4 METODOLOGIA | 37 |
| 4.1 PROBLEMA DE PESQUISA | 39 |
| 4.2 OBJETIVOS DA PESQUISA | 39 |
| 4.3 TIPO DE ESTUDO: PESQUISA BIBLIOGRÁFICA DE CARÁTER EXPLORATÓRIO | 40 |
| 5 PROPOSTA DE TRABALHO | 52 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 59 |
| REFERÊNCIAS | 62 |

INTRODUÇÃO

O motivo de escolher o Curso de Licenciatura em Educação Física foi por causa dos meus professores e das experiências que tive na escola de Educação Básica, com os quais tive aprendizagens significativas, tanto positivas quanto negativas. No Ensino Fundamental, as professoras, na maior parte das vezes, eram muito tecnicistas e isso era desmotivador, para mim e outros colegas. A maior parte dos conteúdos trabalhados foram esportes e nem todos da turma eram bons nessas modalidades – inclusive eu.

No Ensino Médio, os professores que tive, foram, de certo modo ausentes, pois faziam a chamada e nos deixavam livres para fazermos o que quiséssemos e podíamos, inclusive, fazer nada. Como me interessava pela prática de voleibol, me colocava à disposição dos professores em ajudar com a organização dos materiais e, por isso, eles me deixavam com as chaves do ginásio. Nessas aulas, não tive, especificamente, conteúdos a serem estudados, já que as aulas consistiam em correr ao redor da quadra e práticas de voleibol ou futebol, na maioria das vezes, de modo livre. Segundo os professores era porque, como estávamos no Ensino Médio, a maior preocupação da escola deveria ser nos preparar para o vestibular.

Aprendi a jogar vôlei com os participantes de uma oficina de voleibol que era oferecida através do projeto "Amigos da Escola" e, a partir de então, passei a fazer parte do time da escola e auxiliava meus colegas de turma durante as aulas, já que o professor não se disponibilizava a nos orientar, pois permanecia presente apenas durante alguns períodos nas aulas. Neste momento, foi que me percebi no lugar do próprio professor e me interessei pelo curso de Graduação em Educação Física.

Ao ingressar neste Curso, no segundo semestre de 2006, tinha em mente seguir principalmente a linha de estudos sobre o vôlei, entretanto, ao longo do Curso conheci outras "formas" de Educação Física (lazer, saúde, treinamento e outros diversos conhecimentos que a compõe) e passei a me interessar por outros assuntos, dentre os que mais chamaram minha atenção, cito o hóquei sobre grama (esporte que era novo para mim, tendo o conhecido na disciplina de Tópicos Especiais em Educação Física, cursada no ano de 2012) e as práticas ligadas à natureza, este último sendo pouco explorado durante o Curso. Entretanto, esses temas não se constituíram foco desse Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) devido a minha dificuldade em relacionar e realizar estas práticas pedagógicas na experiência que tive quando docente (por não haver materiais para o hóquei nas escolas) e pela temática das práticas ligadas a natureza serem pouco exploradas durante o curso de Educação Física, como também apontado por Cruz (2014), no Trabalho de Conclusão de Curso intitulado “Atividades Físicas

de Aventura na Natureza (Afan's) – Ênfase na Caminhada: uma revisão de Literatura”. Futuramente, pretendo aprofundar conhecimento sobre essas temáticas, pois penso que minhas dificuldades não podem ser limitadoras para construção de conhecimento com os alunos.

Ao refletir sobre estes dois possíveis temas de interesse, percebi que ambos poderiam ser práticas que proporcionassem aos alunos se perceberem como iguais nas aulas de Educação Física, sem a necessidade de regras impostas para que isso acontecesse, permitindo, assim, uma maior liberdade de criação e espontaneidade por parte dos alunos, bem como a utilização de algo que já é presente em suas vidas, mas que ainda não havia sido percebido como forma de atividade/exercício físico/aula de Educação Física.

De modo a ser melhor entendido, a prática do hóquei (tanto sobre grama, quanto *indoor*), por se tratar de uma modalidade nova nas escolas, proporciona com que todos os alunos estejam no mesmo nível técnico, desfazendo a imagem de um aluno melhor que outro ou a formação das “panelinhas”. Quanto a utilizar algo já presente na vida dos alunos, me refiro aos jogos e as atividades que são praticados nas ruas e nas praças, na forma de passatempos e desafios (como quem sobe mais rápido na árvore, ou no galho mais alto), mas não são relacionados com a seriedade direcionada na escola. Como exemplo da criatividade e conexão entre atividades de passatempo e um planejamento de um conteúdo a ser aprendido menciono o *Le Parkour*¹, que a cada dia se torna mais comum nas praças e nas ruas das cidades, sendo inclusive pano de fundo de alguns filmes.

A partir do que apresentei até o momento, destaco que a opção de escolha do tema dos jogos tradicionais e sua relação com a Educação Física escolar, para realização deste Trabalho, se constituiu a partir da reflexão que fiz das experiências que tive como docente nos Estágios Curriculares do Curso de Educação Física e das experiências docentes que tive fora desse contexto. Trabalhei exercendo a docência em Educação Física de março de 2010 até dezembro de 2012, em duas escolas da Rede Privada na cidade de Gravataí/RS.

Ao iniciar o trabalho na primeira escola, me deparei com uma cultura desportiva muito forte, ou seja, o principal conteúdo trabalhado nas aulas de Educação Física pela professora em todos os anos do Ensino Fundamental, era o futebol. Além disso, fui percebendo, com o passar do tempo na escola, que a professora vinha de uma cultura tecnicista. Pela minha falta de experiência, naquele momento, o que consegui fazer, inicialmente, foi seguir o modelo das

¹ Modalidade criada por David Belle, como adaptação ao método de treinamento militar (*parcours militaire*) – que por sua vez é inspirado no *méthode naturelle* (Método Natural de Educação Física) desenvolvido por Georges Hébert no século XX – que utiliza os elementos que compõe o ambiente como obstáculos para serem ultrapassados da forma mais eficiente e desafiadora possível.

aulas que tive no Ensino Fundamental (quando era estudante), assim, comecei a trabalhar com dois esportes em cada ano/séries. Já na segunda semana de trabalho, percebi que seria muito tempo e muitas aulas para trabalhar tão poucos conteúdos, no caso dessa escola, dois esportes por semestre, e refleti que precisaria fazer algo diferente. Outro motivo que me fez pensar em uma mudança, era a dificuldade em propor para as turmas atividades que pudessem realizar de forma autônoma, pois perdia mais tempo resolvendo discussões do que desenvolvendo as aulas em si. Boa parte das discussões nas aulas era sobre a inabilidade de alguns alunos (o que refletia na divisão da turma em grupos), na formação de colunas e outras organizações para as atividades, ou seja, percebi alguns problemas de relacionamento que acontecia na maioria das turmas daquela escola. Para evitar esse tipo de exclusão, passei a adotar outras práticas pedagógicas – mais integrativas – e que todos pudessem participar, pois as habilidades motoras não haviam sido desenvolvidas de acordo com as fases motoras.

A partir disso, desenvolvi alguns esportes, jogos motores, atividades rítmicas e outras práticas, o que aconteceu em todas as turmas. Gostaria de ressaltar que tive uma grande dificuldade para introduzir práticas diferentes do futebol e incluir as meninas nas atividades propostas, entretanto, com o tempo, os alunos passaram a pedir por aulas que abordassem práticas que eles viam nas ruas e nas mídias (televisão e *internet*). Assim, nesta escola, desenvolvi três unidades didáticas que se tornaram as preferidas dos alunos:

- a) **Caça bandeiras:** consistia em dividir a quadra ao meio e, em cada espaço, demarcar uma “casa” (riscando o chão de terra, colocando cordas e, no caso de uma quadra de cimento, riscando com giz ou usando as linhas pintadas) com uma bandeira dentro. Esta bandeira era representada normalmente por alguma bola, variando o tamanho e em alguns casos era usado outro objeto. As principais variações eram a forma de passar o objeto para o companheiro, estratégias de invasão e de defesa.
- b) **Siga o líder:** basicamente era uma caminhada ou corrida em coluna, utilizando os obstáculos do próprio ambiente, como pneus, balanços, linhas, árvores e outros. Havendo alternância do “líder”.
- c) **Jogo de tacos:** tratava de duas duplas que competiam entre si, alternando a posse dos tacos. A dupla sem os tacos deveria arremessar a bola e tentar derrubar a “casinha” quando o taco do rebatedor não estivesse na cela. Já a dupla que estivesse com a posse do taco, deveria rebater a bolinha o mais longe possível

para, assim, dificultar a dupla de arremessadores, correr em direção a casinha oposta e bater os tacos no caminho, marcando assim, seus pontos.

Na outra escola, as práticas diferenciadas dos esportes tradicionais foram bem aceitas, sendo que a prática que se destacava entre os alunos era o “caça bandeiras”. Para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a prática que proporcionou maior fluidez do aprendizado foi “siga o líder”, em que eu desenvolvia, principalmente, o equilíbrio dos alunos e o contato com a natureza, pois havia uma grande área arborizada na parte de trás da escola. Por esta escola ter uma estrutura melhor (quadra poliesportiva) que a outra, foi possível desenvolver outros esportes com os Anos Finais, sendo o basquete e o futsal os favoritos. Nesta segunda escola, também desenvolvi quatro aulas sobre lutas, conteúdo este que tornou-se muito prazeroso – para mim e para as turmas – de desenvolver por haver alguns alunos que praticavam diferentes modalidades fora do contexto escolar.

Do mesmo modo, destaco as experiências dos Estágios Obrigatórios do Curso de Licenciatura em Educação Física na Rede Pública de Porto Alegre/RS, nos anos de 2012 e 2013. Entre os três estágios, aquele que se mostrou mais desafiador foi o de Educação Infantil, pois exigia um nível de entrega pessoal e, portanto, um vínculo com os alunos muito diferente dos demais Estágios. A capacidade de entendimento das crianças e a forma de explicação das aulas de Educação Física eram muito mais visuais, breves e de forma menos técnica (específica) que para os outros alunos do Ensino Fundamental e Médio. A característica da turma de Educação Infantil, exigia atividades que proporcionassem uma maior integração entre os alunos, desenvolvendo o respeito entre eles e a compreensão do ambiente, pois, em alguns casos, fui percebendo que as professoras regentes das turmas, não permitiam que as crianças explorassem a área externa da escola devido ao comportamento de alguns deles. Ao meu ver, eles precisavam conhecer essa área para que pudessem visualizar as possibilidades e entender os riscos que os cercavam, algo que apenas era falado pelas professoras que os proibiam de ir a diversos locais da escola. Ao me deparar com esta situação, percebi que as atividades deveriam suprir as necessidades dos alunos, e não apenas meras brincadeiras soltas do contexto, ou que tratassem de algo que não existisse em suas realidades, ou seja, as atividades das aulas de Educação Física precisavam ter ligação com as crianças e seu dia-a-dia.

A partir deste pensamento, a maioria das práticas pedagógicas que desenvolvi neste estágio consistiu em deslocamentos pelo ambiente e exploração de materiais, em sua grande maioria procurando realizá-las na forma de desafios e de brincadeiras, especialmente

propostas para que as crianças pudessem realizar, posteriormente, sem a presença dos estagiários. Ao longo deste estágio, me senti despreparado para trabalhar com esta faixa etária, não apenas pessoalmente (como um adulto que não é acostumado a lidar com crianças pequenas), mas como um professor que não teve contato suficiente com este tipo de aluno ao longo do Curso, uma vez que, este estágio, foi o segundo contato que tive como docente de Educação Física para este nível de ensino. Sentimento este (de despreparo) compartilhado com outros colegas e mencionado em algumas disciplinas do Curso.

No estágio do Ensino Fundamental, queria experimentar uma turma dos Anos Finais, entretanto, as turmas oferecidas no estágio eram até o 5º ano. Assim, escolhi uma turma que tinha alunos com idade entre onze e quinze anos. Apesar das dificuldades iniciais, as aulas eram tranquilas, sendo a maior dificuldade a baixa participação das meninas e a grande diferença de idades, o que acabava fazendo com que formassem grupos bem fechados, mas ao iniciar as atividades, a turma se reorganizava em um grande grupo.

O terceiro estágio foi no Ensino Médio, neste, a turma toda participava das atividades propostas e, apesar dos pequenos grupos, a turma apresentava um bom entrosamento. Devido a faixa etária da turma ser entre dezesseis e dezoito anos, algumas das aulas consistiam em debates, com dúvidas expostas por eles e situações em que procurávamos conversar e tratar de algum tema de interesse deles. E quando apresentávamos esportes ou jogos novos, os alunos preferiam praticar estas atividades e deixavam as dúvidas para o final das aulas. Durante este estágio, pudemos deixar que os alunos participassem de forma mais ativa das aulas, trazendo suas dúvidas, preocupações, interesses e vontades, inclusive quanto ao seu futuro profissional, por exemplo.

Penso que um dos maiores ganhos e aprendizagens que construí em minha experiência docente na Educação Física escolar, foi quando trabalhei como professor contratado na Rede Privada da cidade de Gravataí e desenvolvi, em uma unidade didática, o "jogo de taco", tão conhecido em tempos passados, mas que muitas crianças hoje em dia, não praticam, tendo conhecimento apenas de ouvirem seus pais ou familiares falando sobre este jogo e não tendo qualquer outro tipo de contato com ele. Outro fato que me chamou a atenção – tanto nessa experiência docente, quanto em outra escola da Rede Privada que trabalhei nesta cidade e, também na escola estadual que fiz o Estágio de Ensino Fundamental – foi o que aconteceu com a brincadeira de pular corda, em que eu observava, as alunas brincando com esse material sem cantar nenhuma música, pois o faziam somente a partir da contagem numérica. Fiquei surpreso com esta observação, pois lembro que quando fui estudante do Ensino Fundamental, esta mesma brincadeira era realizada com músicas cantadas durante a atividade

de “pular corda”, músicas estas que ditavam o ritmo da corda e propunha desafios para os participantes. Em outro momento, quando docente em uma turma dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, ao propor uma brincadeira de esconde-esconde, com a intenção de aproximar as crianças com o meio ambiente, fiquei surpreso ao perceber que não conheciam tal brincadeira, ou pelo menos, não conseguiam relacionar a brincadeira ao nome, ou seja, quando comecei a perguntar sobre "ferrolho", como podiam se esconder corporalmente atrás de algo, como descobrir quem está escondido e demais elementos da brincadeira, as crianças não sabiam como responder.

Foi a partir dessas observações, que penso serem importantes para a realização deste TCC, que procurei refletir e chamar a atenção para as contribuições que os jogos tradicionais podem proporcionar nas aulas de Educação Física na escola, ultrapassando o sentido de algumas práticas motoras para divertir-se apenas, ou, ainda, apenas conteúdos recreativos a serem apenas conhecidos e praticados. Penso que esses jogos podem ser trabalhados como um conhecimento teórico-prático necessário ao desenvolvimento de sujeitos em formação, sendo relevante seu entendimento desde sua constituição e, também, a compreensão de seu papel social, desenvolvimento, significado, criação, socialização, dentre outros elementos que esses jogos podem ter na vidas dos sujeitos, os quais são produtores, transmissores e transformadores de cultura. Por isso, não podem ser esquecidos e devem ser preservados e promovidos dentro do espaço escolar.

Ao realizar a pesquisa bibliográfica para este TCC, percebi que, assim como eu, outros pesquisadores também mencionam esse sentimento de necessidade de se preservar este antigo e importante patrimônio cultural, representado pelos jogos tradicionais, mas, em grande parte dos escritos – alguns serão apresentados neste Trabalho – este tema é relacionado especialmente à Educação Infantil.

Também percebi que outros pesquisadores não identificam uma diferença consistente entre os jogos tradicionais e os jogos populares², conforme apresentado no Referencial Curricular (GONZÁLEZ e FRAGA, 2009) e as contestações ali apontadas. Dessa forma, em diversos artigos os jogos são mencionados tanto populares, quanto tradicionais. Ao longo

² Apesar da distinção entre jogos tradicionais e jogos populares apresentada no Referencial Curricular – Lições do Rio Grande (GONZÁLEZ e FRAGA, 2009), entendo que esses jogos podem ser compreendidos como sinônimos, pois popular é aquilo que pertence ao povo; e tradicional é aquilo que é transmitido. Portanto, a forma de transmissão, oral e visual, torna os jogos tradicionais (e por pertencerem ao povo), também populares. Por isso, inicialmente pensei tratar nesse Trabalho os jogos como “culturais”, pois todo rito que a humanidade cria é cultura, havendo assim uma dificuldade em classificar os jogos. Essa dificuldade também é demonstrada em outros trabalhos, apresentados ao longo deste TCC. Entretanto, pela dificuldade de manter esse termo – jogos culturais – e pelo tempo que teria que dedicar a essa argumentação, decidi em manter jogos tradicionais, como vem sendo discutido nos materiais que pesquisei (LACERDA *et. al.*, 1999; LAVEGA BURGÉS *et. al.*, 2011; MARIN *et. al.*, 2012; SILVA, 2014).

deste Trabalho, considereirei como jogos tradicionais aqueles jogos que são transmitidos através da oralidade, perpassando gerações e que respeitam seus traços originais, ou seja, se adaptaram as mudanças de seus jogadores (territorial e temporal) mas são reconhecidos tanto pelos jovens quanto pelos adultos.

Este Trabalho está organizado em cinco partes. Na primeira, abordarei a aproximação ao problema de pesquisa e os motivos que me levaram a escolha do tema de estudo. Na segunda e terceira parte, apresento alguns conceitos que foram importantes para aprofundar o entendimento sobre a Educação Física escolar, a sociedade, a cultura, os jogos tradicionais, os elementos da criatividade, linguagem e ludicidade, dentre outros. Na seção quatro, apresento a metodologia da pesquisa. Na seção cinco, apresento uma Proposta de Trabalho com os jogos tradicionais, que se embasa, em parte, no que desenvolvi quando fui docente de Educação Física na cidade de Gravataí e, também, procura propor uma forma de trabalhar com esses conhecimentos nas aulas de Educação Física. Penso que, caso eu venha trabalhar em um futuro próximo, em alguma escola, possa lançar mão dessa Proposta, para me ajudar a iniciar um trabalho no Ensino Fundamental em uma futura prática docente, além de poder inspirar outras pessoas que venham a ter contato com este tipo de trabalho. Na parte final do TCC, apresento as considerações finais e as principais aprendizagens na realização deste, além das referências utilizadas.

1 APROXIMAÇÃO AO PROBLEMA: PISANDO NA ESCOLA

Retomando o que narrei na Introdução – e voltando para as experiências da Formação Inicial em Educação Física – destaco que no primeiro semestre de 2015, quando as aulas da disciplina de Pesquisa em Educação Física I tiveram início, o principal desafio foi a criação de um Projeto de Pesquisa e, como tal, precisava de um tema de pesquisa, de objetivos e de um problema a serem estudados. De acordo com o professor da disciplina, este tema precisava ser algo que motivasse cada aluno, ou seja, algo bem pessoal e que, de certa forma, deveria ser algo que pudesse nos orientar ao longo de nossas aulas enquanto professores. Durante os debates dessa disciplina, ficou claro que o problema de pesquisa é relacionado ao meio em que este existe, não podendo ser separado dele, de acordo, também, com as ideias de Triviños (2001), autor que li, no decorrer desse semestre para me ajudar a pensar na metodologia que utilizaria neste Trabalho.

Com esse pensamento tive várias ideias, mas nenhuma que mostrasse o todo da minha prática enquanto docente, até que na disciplina de Bases das Práticas Corporais e Saúde, o professor comentou sobre as mudanças que ocorrem ao longo da história quanto ao significado das coisas, mas não somente quanto ao tempo histórico, também relacionando com o espaço e com os próprios significados que as pessoas criam, ou seja, os valores agregados. Durante esta aula, foram exibidas fotos de atividades físicas, sendo que, muitas vezes, a mesma atividade tem, não somente o nome alterado, mas objetivos propostos também diferentes. Como exemplo, cito uma caminhada, que pode ter diversos objetivos diferentes, dependendo da proposta. Podendo ser para cuidados da saúde, de lazer, ter um caráter religioso ou ser apenas uma necessidade diária da vida do sujeito (deslocamento necessário para ir ao trabalho, por exemplo). Ainda nesta disciplina, foram mostradas imagens de diversos jogos e muitos deles com nomes diferentes dependendo da cultura e adotando diferentes formas de jogar, ou seja, diversas regras e significados. A turma fez distintos comentários a respeito, inclusive sobre o desaparecimento de algumas atividades, a necessidade de mantê-las presentes na vida das crianças, e, inclusive, sobre certo "abandono" da escola no que se refere a este assunto, pois o que se percebe é maior ênfase naquelas atividades mais científicas, que podem se relacionar mais com números e medidas, por exemplo. Esse abandono pode ser entendido pela importância dada ao esporte ao longo da história da Educação Física escolar, auxiliado pela sua propagação em massa feita pela mídia atualmente. Foi neste momento que comecei a reconhecer minhas propostas pedagógicas enquanto professor, a forma que eu ministrava as aulas, o modo que pretendo atuar

futuramente quando docente de Educação Física em escolas, a compreensão que tenho sobre a sociedade em que estamos inseridos, dentre outros elementos.

Um pensamento que me acompanha há muito tempo, é o de que não existe apenas um tipo de conhecimento, de que não só aquilo que pode ser medido é importante, mas, também, as coisas que movem as pessoas sem possuírem um objetivo concreto (que possa ser medido e/ou pesado, por exemplo). Assim, seus desejos, curiosidades, alegrias, conexões entre si e/ou seu passado, enfim, as coisas “simples” de seu dia a dia, me interessam entender. Venho percebendo que todas estas “coisas” aparecem e se manifestam durante a prática de qualquer jogo, nos diversos espaços que este se manifesta. Quando joga, o participante entra em um mundo seu, e podemos pensar que, de certo modo, o jogador se entrega, mostrando algumas manifestações de seu caráter, temperamento, personalidade, vontades, desejos, frustrações e, através dessa forma – o jogo – o jogador esteja jogando a partir de seu próprio mundo e em conexão com este, podendo, também, ser, temporariamente, um momento que se desliga de algumas regras da sociedade. Assim, ele deixa de ser coadjuvante e torna-se o personagem principal em meio a diversos outros personagens principais. A partir disso que percebi esse tema como algo que me desperta curiosidade, interesse pedagógico e acadêmico desde o período em que trabalhei como docente nas escolas, ou seja, a relação existente entre os jogos tradicionais e a construção do ser social, neste caso, a partir das aulas de Educação Física que acontecem nas escolas.

Daólio (1995) destaca que a escolha da carreira profissional pode ser influenciada por alguém, e, assim, a prática do professor, na maior parte dos casos, pode ter alguma ligação com seu passado (tanto dentro da escola, quanto fora dela), tendo sido considerado significativo ou deficiente, buscando, assim, não apenas uma mera reprodução, mas um aprimoramento. Percebo que esta idéia do autor se faz presente em minhas escolhas, pois como já mencionei anteriormente, escolhi esta área de formação por ter sido, talvez, a menos explorada ao longo do Ensino Básico, porém, muito consistente em minha vida fora dos muros da escola.

Percebi, tanto no período que fui professor, quanto na época que fui aluno da Educação Básica, que grande parte do conteúdo proposto nas aulas de Educação Física é composto por conhecimentos diferentes de nosso cotidiano, ou seja, conhecimentos que não fazem parte do "universo" e da realidade dos alunos. Ou, ainda, conhecimentos que os alunos já possuem, mas que, por vezes, os docentes não percebem ou os consideram inadequados, pois, em sua maioria, diferem dos padrões descritos na literatura e aprendidos durante o Curso de Formação Inicial em Educação Física. Como exemplo, apresento o movimento de rebater

uma bola utilizando algum instrumento (bastão, taco, raquete, dentre outros), que nos é apresentado na disciplina de Desenvolvimento Motor, nos moldes do autor David Lee Gallahue. Quando realizei essa disciplina, comecei a me questionar por que o rebater do jogo de taco não poderia ser usado como exemplo substituto ao movimento de rebater apresentado na disciplina para os mesmos fins (classificação de desenvolvimento dos movimentos fundamentais)³. O movimento apresentado e estudado nas aulas (o rebater) faz parte do repertório motor do *baseball*, um esporte que não faz parte da nossa cultura; ao contrário do movimento de rebater utilizado no jogo de taco, cuja prática é mais comum de ser observada nas ruas e faz parte de realidade cultural, entretanto, ainda um pouco distante do ambiente escolar.

A partir dessas reflexões, venho percebendo, nas diversas leituras realizadas, que a prática dos jogos tradicionais – os quais são carregados de significados, símbolos e história, relacionados ao cotidiano de quem os pratica ou quem os criou, além de fazer parte do contexto das pessoas e comunidades praticantes – tem sido reduzida no cotidiano dos alunos – principalmente os de áreas urbanas – para ensinar algo de outra cultura. Destaco que não vejo o exemplo dado na disciplina como algo negativo ou equivocado, mas penso ser extremamente importante valorizarmos a cultura local, ou seja, as práticas motoras das pessoas que fazem parte da sociedade em que a escola está inserida e, portanto, a bagagem cultural motora das pessoas com quem trabalhamos.

Neste Trabalho (assim como nas aulas por mim planejadas durante meu período como docente contratado na cidade de Gravataí), pretendo chamar a atenção para as brincadeiras, os jogos e os conhecimentos que aprendi quando criança e que fazem parte da minha bagagem cultural e motora, e que, nos dias atuais, não compõe a realidade de diversas crianças e adolescentes.

Penso que o conhecimento de tais jogos, podem e devem fazer parte dos conteúdos trabalhados pelos professores de Educação Física nas escolas, não apenas na forma de propostas recreativas, mas objetivando uma conscientização histórica e social dos alunos, para que estes possam se reconhecer como indivíduos, os quais já fazem parte do mundo e não que venham a ingressar nele somente após o percurso escolar, quando entrarem no mercado de trabalho, por exemplo.

³ Na disciplina de Desenvolvimento Motor, nos é apresentado uma tabela de classificação de maturação do movimento humano. Resumidamente, essa tabela apresenta um apanhado geral do nível de desenvolvimento humano relacionando à idade com o padrão de desenvolvimento motor esperado.

Para finalizar essa sessão, destaco que a relevância deste Trabalho trata de compreender e explorar, tanto as possibilidades quanto as contribuições, para as aulas de Educação Física escolar proporcionadas pelos jogos tradicionais. Para tanto, procurei analisar como essa temática está abordada nos Documentos oficiais disponíveis como guias aos professores de Educação Física no Ensino Básico, sendo estes os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) do Ensino Fundamental (BRASIL, 1998), Referencial Curricular – Lições do Rio Grande (GONZÁLEZ e FRAGA, 2009), e alguns outros materiais como veremos nas páginas seguintes.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Ao longo da história, a Educação Física passou por diversas mudanças em seu modo de olhar para o seu objeto de estudo (o movimento humano). Em seu percurso, novas “lentes” foram sendo agregadas, os conhecimentos vindos da Medicina, Bioquímica, Ciências Sociais, Psicologia e outras áreas passaram a compor a lista de conhecimentos que integram essa área (SOARES *et. al.* 1992; BRASIL, 1998; DESSBESELL, 2014; DAÓLIO, 1995; GONZÁLEZ e FRAGA, 2012). Assim, a Educação Física possui muitas ferramentas para utilizar e diversos entendimentos que lhe embasam e nos quais pode se apoiar, transmitir e produzir seu próprio conhecimento, além dos variados campos de atuação, intervindo, com o foco na cultura corporal de movimento humano.

Antes de se tornar componente curricular obrigatório da escola, a Educação Física se inseriu no contexto escolar na forma de uma atividade somente prática, algo que não fazia parte da proposta pedagógica da escola, acontecendo durante o horário de aula e tendo o objetivo principal de desenvolver a aptidão física dos alunos. Com a construção e implementação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9394/96) (BRASIL, 1996) e dos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998) a Educação Física se constituiu como componente curricular obrigatório na Educação Básica, articulado, assim, com a proposta pedagógica da escola e não mais como uma atividade meramente prática. A partir daí a Educação Física, enquanto componente curricular, toma conta de uma área específica do conhecimento, a cultura corporal de movimento, deixando de tratar os alunos somente como possíveis atletas ou futuros trabalhadores, mas encarando-os como cidadãos que precisam conhecer, identificar e experimentar corporalmente algumas das diversas práticas criadas pela humanidade (DESSBESELL, 2014; GONZÁLEZ e FRAGA, 2012; SOARES *et al.*, 1992).

Desse modo, os conteúdos da Educação Física podem ser organizados pelo professor responsável considerando a relevância de alguns conteúdos em relação a sociedade em que os alunos vivem, a cultura fora da realidade dos alunos e a intencionalidade pedagógica. Do contrário, as aulas tornam-se sem sentido e desconectadas da proposta educacional da escola. O jogo de tênis pode ser um exemplo, pois em poucos contextos sua prática é presente, porém, seu aprendizado pode ser muito interessante e motivador para aqueles que não têm contato frequente com este esporte. Tal exemplo também vale para o treinamento de força, muito conhecido como musculação, que é uma prática presente em diversos contextos sociais e faz parte dos conteúdos da Educação Física. Mesmo que os objetivos para trabalhar este

conteúdo nas academias não tenha relação direta com a escola, ainda assim, pode ser desenvolvido nas aulas de Educação Física, porém, de acordo com o contexto escolar.

Ou seja, a Educação Física escolar possui objetivos, metodologias, práticas e intenções diferentes de seus outros locais de atuações/manifestações/funções. Por exemplo, enquanto no clube desportivo o objetivo trata do rendimento, da vitória; na academia, as pessoas podem estar lá procurando uma melhora na qualidade de vida e cuidado com a saúde; nos parques e praças, podemos encontrar pessoas que realizam atividades físicas pelo lazer, socialização, ou, um complemento a algum determinado treinamento. Cada um destes lugares tem suas próprias funções e na escola não é diferente, pois ela tem seus objetivos e os conhecimentos que estão presentes nela, ainda que existam naqueles outros espaços, têm um desenvolvimento diferenciado e específico.

Após a implementação da LDB (BRASIL, 1996), e nos dias atuais, podemos pensar que o objetivo da escola não é mais o de desenvolver atletas e apenas focar na aptidão física das pessoas, ou, ainda, formar mão de obra para o mercado de trabalho, e sim, formar cidadãos capazes de pensar e de atuar de forma crítica na sociedade em que vivem. A partir disso, a escola pode fornecer as ferramentas necessárias para que os sujeitos sejam capazes de criar e de alterar os contextos em que vivem para que possam melhorar o convívio social de modo coerente com a realidade, procurando não apenas uma qualidade de vida medida por aquilo que são capazes de acumular (dinheiro, bens materiais, por exemplo), mas, também, para que possam lutar por melhores condições de saúde, educação, lazer e o convívio social. Esse pensamento está de acordo com os PCNs (BRASIL, 1998) quando mencionam:

No âmbito da Educação Física, os conhecimentos construídos devem possibilitar a análise crítica dos valores sociais, como os padrões de beleza e saúde, desempenho, competição exacerbada, que se tornaram dominantes na sociedade, e do seu papel como instrumento de exclusão e discriminação social (p. 31).

Penso que a Educação Física no campo escolar se diferencia de outros campos de atuação (saúde, lazer, centros desportivos, academias, entre outros), mas, ainda, pode se valer dos conhecimentos tratados nesses demais campos para preparar o aluno para a vida fora da escola, ou, quando, em um futuro, vir a optar por quais práticas corporais serão mais adequadas e agradáveis para ele, dentro do campo da cultura corporal de movimento, escolhendo se realizará tais práticas por lazer, saúde ou competição. Nesse sentido, os PCNs apresentam dois princípios norteadores da prática docente: o princípio da inclusão dos alunos na cultura corporal de movimento, evitando, assim, a exclusão dos alunos menos aptos ou

inábeis das práticas nas aulas; e o princípio da diversidade, que procura ampliar as relações entre os alunos e a multiplicidade de práticas da cultura corporal de movimento através de um leque amplo de possibilidades de aprendizagem, considerando as dimensões afetivas, cognitivas, motoras e socioculturais dos alunos.

Os PCNs apresentam três categorias de conhecimentos: os conceituais, os procedimentais e os atitudinais. Tais categorias identificam o conhecimento que o professor pretende ensinar, porém, o aprendizado ocorre de forma associada, o conteúdo é, deste modo, apresentado e vivenciado de forma integral pelo aluno, assim que, o aprendizado não é particionado, mas completo. Neste caso, os conhecimentos são divididos em conceituais, procedimentais e atitudinais, entretanto, a metodologia de trabalho do professor está associadas aos objetivos específicos dos conteúdo a serem desenvolvidos. Por exemplo, o professor pode planejar e desenvolver um trabalho em que os alunos não vivenciem alguma determinada prática corporal devido a falta de materiais ou a impossibilidade da turma ter acesso a um ambiente específico – caso da natação, do surfe, da esgrima – mas, ainda assim, pode trabalhar os conhecimentos conceituais e atitudinais daquela prática, que os alunos necessitam conhecer e saber, caso estivessem praticando ou quando vierem a praticar.

A Educação Física escolar, de acordo com os PCNs,

é a disciplina que introduz e integra o aluno na cultura corporal de movimento, formando o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transformá-la, instrumentalizando-o para usufruir dos jogos, dos esportes, das danças, das lutas e das ginásticas em benefício do exercício crítico da cidadania e da melhoria da qualidade de vida (BRASIL, 1998, p. 29).

Os PCNs, enquanto documento de abrangência nacional, traz ideias muito gerais, abordando assuntos de forma, por vezes, superficial, justamente pelos diversos contextos culturais que existem no território brasileiro. Surge, assim, a necessidade de construir algo mais específico, mais regional. Aliado a isso, figura o pensamento deixado pelo Movimento Renovador da Educação Física brasileira, que propunha novos olhares à área da Educação Física, de modo a torná-la realmente uma disciplina com conteúdo a ser estudado, para que esta ocupe o rol de disciplinas escolares com as devidas propriedades dos saberes próprios da educação.

No ano de 2009 foi produzido o Referencial Curricular – Lições do Rio Grande, que localiza a Educação Física e Artes no caderno de Linguagens Códigos e suas Tecnologias. Este Referencial não foi concebido com a ideia de instaurar um currículo padrão nas escolas do Rio Grande do Sul pois, mesmo dentro de um Estado, os contextos culturais, geográficos e

sociais são muito variados. Assim, a intenção da criação deste Documento era fornecer ferramentas que auxiliassem os professores durante a criação e a organização dos currículos de suas escolas (GONZÁLEZ e FRAGA, 2009).

Neste Referencial Curricular os conhecimentos conceituais, os procedimentais e os atitudinais também estão presentes, porém, existe uma diferença em relação aos PCNs. Este último aborda, enfaticamente, sobre o desenvolvimento dos saberes atitudinais, enquanto que nos Referenciais Curriculares é ressaltado o fato dos saberes atitudinais terem a característica da imprevisibilidade, sendo resultado das interações sociais⁴ que ocorrem ao longo das aulas. Concordo com o exposto nos Referenciais, pois considero estes saberes como sendo de natureza subjetiva, e que, mesmo aparecendo no planejamento do professor, fazem parte da singularidade de cada aluno. E caso o professor planeje se utilizar desses saberes, estes serão melhor compreendidos e incorporados pelo aluno se acontecerem na prática. Tais saberes, ainda, podem não acontecer na aula planejada pelo professor, mas em outra, que não tenha se preparado especificamente.

Ainda de acordo com esse Referencial Curricular, os conteúdos normalmente propostos nas aulas (jogos motores, lutas, esportes, atividades aquáticas, práticas corporais expressivas, entre outros) são chamados de “temas estruturadores”, isso porque estes conteúdos se dividem em diversas práticas e conhecimentos. Portanto, chamar o conteúdo de algumas aulas de “esporte”, por exemplo, pode ser um entendimento vago, e, ao abordar estes mesmos esportes durante o ano, pode acabar por reduzir uma construção cultural tão ampla a um recorte reduzido do ano escolar.

Nestes Referenciais, também é levantada a questão sobre o tempo necessário e o tempo disponível que os docentes dispõem para as aulas de Educação Física. Assim, o professor ao organizar seu Plano de Curso, ou o que pretende trabalhar durante um ano letivo, necessita fazer diversas escolhas, considerando quais temas são relevantes para serem praticados, quais os que devem ser (apenas) conhecidos, quais os conteúdos dentro destes temas poderá utilizar em suas aulas e, ainda, relacionar suas escolhas com o tempo de aula (GONZÁLEZ e FRAGA, 2009).

A criação mais expressiva do Referencial Curricular talvez seja a forma como são apresentados os “mapas” que organizam e direcionam as competências e os conteúdos de

⁴ No Referencial Curricular – Lições do Rio Grande (GONZÁLEZ e FRAGA, 2009) os autores utilizam o termo “caldo de cultura” para gerar uma imagem que facilite o entendimento sobre os saberes atitudinais, os quais são “gerados nas interações sociais”. Nesta imagem, temos ingredientes bem específicos e diferentes entre si (os alunos, seus conhecimentos, sua cultura) que ao serem misturados entre si e aquecidos (conduzidos pelo professor), podem gerar um saber novo e diferente daqueles já existentes.

ensino. Assim, aquilo que normalmente conhecemos por conteúdos, são chamados de “temas estruturantes”. Nestes mapas, os temas são apresentados em uma progressão curricular, ou seja, mostram uma sequência de aprendizado de acordo com cada ciclo escolar. Após os mapas, são exibidas algumas estratégias de ensino que são apontadas na coluna “E” dos mapas.

Conforme já mencionado, este Referencial é exatamente o que o nome descreve, um livro de referência, cujos conteúdos podem (e devem) ser alterados pelo professor conforme for necessário e de acordo com o contexto dos alunos e da escola de modo que eles – os alunos – tornem-se cidadãos conscientes da realidade e autônomos em suas práticas. Assim também é reforçado por González e Fensterseifer (2010):

Nessa linha, a EF escolar, na condição de disciplina, tem como finalidade formar indivíduos dotados de capacidade crítica em condições de agir autonomamente na esfera da cultura corporal de movimento e auxiliar na formação de sujeitos políticos, munindo-os de ferramentas que auxiliem no exercício da cidadania (p. 2).

Assim, a possibilidade de os alunos compreenderem, criticarem e alterarem as estruturas, as práticas e as regras, de algum conteúdo específico, pode estar presente nas aulas de Educação Física de modo geral, mas fortemente vivida nos jogos destas aulas, em que as regras devem atender as necessidades dos jogadores, inclusive de todos ao mesmo tempo, sem privilegiar um ou outro e, sendo debatidas (aceitas ou excluídas), e consideradas por todos os integrantes do jogo.

A partir dessa perspectiva, penso que os jogos tradicionais podem contribuir, dentro da escola, como um meio para proporcionar diversos elementos, os quais poderão ser utilizados, também, fora da escola. Enquanto ferramenta, o jogo – que é carregado de símbolos, objetivos e funções dentro daquela cultura – pode ser pensado como um "integralizador" social. De acordo com Macedo, Petty e Passos (2005):

Todas as crianças brincam se não estão cansadas e doentes ou impedidas. Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades física e fantasiosa, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados (p. 13-14).

Os jogos tradicionais não são práticas apenas da fase infantil do desenvolvimento humano, nem meras atividades de gasto energético, pois contribuem no desenvolvimento motor, psicológico e social, devido à liberdade que faz parte destas práticas. Também a estabilidade da estrutura do jogo ao longo dos anos, a possibilidade de adaptação de acordo com o meio e o contato com outras culturas e sua forma de transmissão – oral e visual por imitação – formam um importante elo entre gerações (GUEDES, 1990). Este pensamento também é partilhado por Pereira, Palma e Nídio (2009) quando mencionam o fato de que há alguns anos, os brinquedos (e a construção deles) eram passados de geração para geração, diferente de hoje em dia, quando eles são comprados prontos e muitas vezes as crianças nem sabem como brincar com eles, deixando assim, de ser ativo e tornando-se um espectador.

2.1 SOCIEDADE E CULTURA

É sabido que essas formas de expressão dos jogos tradicionais, tanto quanto as lendas, os mitos, os folclores, dentre outros, ocorrem através de uma transmissão oral e através da convivência e da observação (olhando, ouvindo e imitando) dos grupos que praticam tais manifestações culturais. Por ocorrer, através de transmissão oral, na maioria das vezes, grande parte das informações pode se perder.

Pensar nos jogos tradicionais como fenômeno ligado ao passado, a um entendimento associado a algo primitivo, desconectado da realidade, ou, algo que é usado somente em algumas festividades, acaba por restringir tais práticas apenas a povos e momentos históricos específicos, tornando-as, assim, apenas meras atrações (MARIN *et. al.*,2012).

O jogo tradicional como expressão de uma cultura, está presente na vida de pessoas de diferentes grupos sociais, idades e gêneros, pois se trata, em grande parte, de uma imagem viva da sociedade/comunidade que o criou. Ou seja, os jogos tradicionais fazem com que seus praticantes revivam traços importantes da cultura de origem de tais jogos.

Do mesmo modo que as regras dos jogos (jogos mais amplos/gerais) podem ser alteradas, os jogos tradicionais também sofrem essas alterações (de regras) e outras (relacionadas as características e formas de jogo), devido ao fenômeno chamado de aculturação. Este fenômeno ocorre, quando a prática de um determinado jogo "chega" a algum lugar – através de alguém ou de grupos – e, aos poucos, em maior ou menor expressão, é alterada de acordo com as necessidades e as possibilidades do povo e da região que a recebe. Essa aculturação vai produzir músicas, brincadeiras, rituais, comidas, jogos, lendas, dentre outros, que carregam diversas características de sua origem, mas não em sua totalidade.

Desse modo, o patrimônio cultural de um povo vai sendo enriquecido e modificado conforme vai sendo reinventado em diferentes contextos (SILVA, 2014). Cultura, neste Trabalho, é compreendida como o conjunto de códigos simbólicos (crenças, artes, hábitos, dentre outros) que são reconhecíveis por um grupo, e que, além de serem formadores dos indivíduos, também são transformados por eles (religião, economia, sociedade), sendo, assim, diversas vias de duas mãos, as quais formam uma teia de significados. A cultura é ainda um processo contínuo e dinâmico, sendo alterada no decorrer do tempo e da sociedade (GONZÁLEZ e FENSTERSEIFER, 2005).

Kishimoto (1995) aborda as mudanças e as diferenças que os jogos e as brincadeiras sofreram em território brasileiro, principalmente a influência dos portugueses, dos africanos, dos índios e do movimento da Escola Nova. A autora aponta como as crianças e suas brincadeiras foram influenciadas por diferentes culturas, assim como o “brincar” varia conforme o contexto cultural. Menciona o fato de poucas pessoas fazerem registro dos brinquedos das crianças, dificultando o conhecimento de como eram em épocas antigas. Mostra relações entre os contos trazidos pelos portugueses, os quais se converteram em brinquedos e jogos, muitos dos quais perduram até hoje, ainda que, atualmente, essa relação não seja tão conhecida por nós.

Devido as transformações causadas com o passar dos anos, mudanças geográficas, contato com variadas culturas e o pouco registro feito sobre os jogos tradicionais ao longo dos anos, a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) passou a apresentar uma preocupação quanto ao desaparecimento de algumas destas práticas pois, como já citado anteriormente, os jogos tradicionais são um patrimônio cultural (GONZÁLEZ e FRAGA, 2009) carregado de história, sendo muitas vezes mesclados aos rituais e as lendas dos povos. Assim, de acordo com Lavega Burgés *et. al.* (2011), no final do ano de 2010, no XIII Encontro Nacional de Jogos e Esportes Tradicionais Autônomos, na cidade do México, foi proposto a criação de uma Associação Latino-Americana de Jogos e Esportes Tradicionais. Neste evento, o Brasil foi representado por dois Grupos de Pesquisa: o Grupo de Pesquisa e Lazer em Educação Física (GPLEF) da Universidade Federal de Santa Maria/RS e o Laboratório de Antropologia Bio-Cultural (LABC) da Universidade de Campinas. Chamou-me atenção a pouca representatividade do país neste evento.

Deste modo, saliento que minha intenção com este Trabalho se relaciona com os argumentos de Silva (2014), ao propor um resgate das atividades e das brincadeiras culturais a partir das diversas associações regionais do Rio Grande do Sul, ainda que suas pesquisas sejam voltadas para a perspectiva do lazer. Assim, Gomes (2000) aponta: “[...] como

alternativa cultural e educacional, o resgate dos jogos tradicionais infantis como forma de construção e/ou reconstrução de identidades individuais e coletivas, necessárias à formação de cidadãos criativos e críticos (p. 1). Neste Trabalho pretendi refletir sobre como essas atividades e brincadeiras culturais podem ser trabalhadas no contexto escolar, considerando as características da criatividade, linguagem, ludicidade, conhecimento cultural e reflexão.

3 JOGO E EDUCAÇÃO FÍSICA

O Dicionário Crítico da Educação Física, (GONZÁLEZ e FENSTERSEIFER, 2005) apresenta o conceito de jogo de forma um tanto genérica, enfatizando diversos significados: jogo de peças, jogos como brinquedos, jogo de palavras, jogo de talheres, dentre outros. O verbete destaca diversos usos da palavra "jogo", sendo, em muitos casos, utilizados como uma metáfora, demonstrando prazer em alguma atividade por parte de quem a realiza. Por exemplo: um poeta que joga com as palavras, ou um matemático que joga com os números, ou um pintor jogando com suas tintas e cores. Portanto, não haveria uma resposta única para a definição do que é jogo, mas um conjunto de teorias e possibilidades, as quais não se excluem entre si e nem chegam a uma ideia concreta e fechada sobre o assunto.

Ao longo do livro "Homo Ludens" (HUIZINGA, 2000), o autor comenta e explora diversas formas de jogo, partindo dos jogos observados no relacionamento entre os animais – sendo um tipo de atividade biológica – passando por situações artísticas, situações de divertimento, rituais místicos e religiosos, bem como outras formas com caráter de disputa, por exemplo, as guerras, os combates e as disputas decisivas que acabavam com a morte de um dos participantes. Assim, tais atividades, mesmo parecendo não ter nenhuma relação com a ideia comum de jogo, ainda possuem características comuns aos jogos. Neste escrito, fica evidente a significativa flexibilidade do termo e do conceito "jogo", assim, como suas possíveis aplicações em diferentes contextos, seja durante a fase infantil ou em situações da vida adulta, bem como os exemplos descritos no livro.

A partir destas leituras, percebo que a palavra jogo traz em si a ideia de união e movimento. Dessa forma, há uma diferença entre o que é jogo e o que é "estar jogando". O jogo pode ser apenas a estrutura de símbolos que vão caracterizar a atividade, porém sem o elemento humano, o primeiro não tem função; diferente de estar jogando, que apresenta o movimento dentro do jogo, que articula as peças, movimento não apenas das pessoas no sentido motor, mas também movimento entre a estrutura, os acordos e os símbolos existentes dentro do jogo, ou seja, a "vida" do jogo. Este entendimento, de que jogo é conceitual e diferente de estar jogando (situação), é partilhado, também, por Pereira, Palma e Nídio (2009), Kishimoto (1995), dentre outros.

De acordo com os PCNs do Ensino Fundamental (BRASIL, 1998), os jogos são práticas que possuem regras flexíveis, as quais podem ser adaptadas de acordo com a necessidade dos praticantes, do espaço e dos materiais, tendo caráter competitivo, cooperativo ou recreativo. Aparecendo em situações festivas, comemorativas ou como mero passatempo e

diversão no cotidiano. São mencionados nos PCNs, os jogos e brincadeiras regionais, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de modo geral. Diferenciando-se, assim, dos esportes, que são aquelas práticas que adotam a competição como principal objetivo através da comparação de resultados, bem como regras e condições oficiais, sendo regidos por entidades (Associações, Federações, Confederações, dentre outros) que não tem ligações com a proposta da escola, no caso do contexto escolar.

Nos PCNs, os jogos, em sua maioria, possuem importante conexão com a vida externa à escola, pois fazem parte do dia-a-dia dos alunos, de seus costumes e de suas vivências, sendo, assim, uma ponte direta entre os conhecimentos existentes fora da escola e os conhecimentos construídos dentro dela, em específico, os conhecimentos das aulas de Educação Física. Do mesmo modo, ainda são mencionados nos PCNs, os jogos populares, sendo importantes para a construção de conhecimento por parte dos alunos. Entretanto, nestes Documentos, sua prática está ligada a recreação e ao folclore de regiões específicas do País, como festas e comemorações, apenas.

Já os Referenciais Curriculares – Lições do Rio Grande (GONZÁLEZ e FRAGA, 2009) apresentam Johan Huizinga como pensador central nas discussões sobre a temática do jogo e, de acordo com este autor, as características necessárias para que uma atividade seja considerada jogo são assim apresentadas:

- a) Liberdade para criar e alterar as regras;
- b) Todos os participantes devem considerar estas regras;
- c) O prazer de jogar é mais importante que o vencer no jogo;
- d) O caráter competitivo faz parte de alguns jogos.

Os Referenciais Curriculares trazem duas classificações muito importantes sobre os jogos do ponto de vista cultural: os **tradicionais** e os **populares**. Jogos populares são aqueles praticados por um grupo de pessoas em alguma localidade específica, sendo, portanto, um termo bastante ligado aos povos de regiões específicas (países, estados, dentre outros). Jogos tradicionais são atividades criadas, há algum tempo, com os objetivos de diversão e passatempo, introdução às atividades cotidianas dos adultos, desenvolvimento motor, tendo sido passadas ao longo das gerações, sendo algumas delas perdidas e esquecidas ao longo dos anos. Essa classificação, no entanto, me parece pouco aprofundada, principalmente quando consideramos os jogos que praticamos hoje em dia em nosso país. Um jogo pode receber diferentes nomes e sofrer mudanças nas regras dependendo da localidade, ainda mais, se for

um jogo antigo que tenha sido trazido para o nosso país através de imigrantes, os quais, podem ter criado colônias ou ter se misturado com outras culturas. Assim, o jogo sofre alterações de acordo com essas mudanças culturais/geográficas/temporais. Podemos observar as diferentes formas da atividade “pegar” que recebe diferentes nomes e personagens de acordo com a cultura vigente, por exemplo nos Estados Unidos da América (USA), as crianças brincavam de xerifes e índios. No Brasil, podemos observar que na época de colônia portuguesa, as crianças brincavam de “sonhôzinhos” e seus “escravinhos”, uma forma de imitação da relação dos brancos com seus escravos, que mais tarde passou a ser conhecida como a brincadeira de polícia e bandido.

Chamo a atenção para um possível desencontro desta classificação entre jogos populares e jogos tradicionais. Ao pensar sobre os jogos populares (regionais) que praticamos, muitos deles têm origem em outras localidades, ou seja, não são restritos a um local específico. E, ao refletir sobre os jogos populares, percebemos que foram criados há muitos anos atrás em algum lugar do mundo e foram propagados até nós. Portanto, fazendo parte, também, dos jogos tradicionais. A não ser que classifiquemos como jogos tradicionais apenas aqueles que já desapareceram, ou que são praticados unicamente em locais específicos em que se procura manter uma tradição, como os Centros de Tradição Gaúchas (CTGs⁵), onde é praticado o jogo do osso⁶, por exemplo. Entretanto, este último, do mesmo modo, seria considerado um jogo popular por ser específico daquela "população" (população gaúcha).

Nesse sentido, concordo com o entendimento de Huizinga (2004), de que, jogo, parece ser qualquer atividade voluntária, mas que se constitua a partir de alguma exigência e concordância entre seus participantes e onde o divertir-se, ou seja, o prazer de jogar, é o maior objetivo do jogo e dos jogadores. Este autor destaca que o jogo é uma,

atividade ou ocupação voluntária, exercido dentro de determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias; dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana (HUIZINGA, 2004, p. 24).

⁵ Centros Tradicionalistas Gaúchos são associações que propõe a valorização e preservação da cultura gaúcha. Nestes centros são desenvolvidas diversas práticas características da região sul do Brasil, bem como são realizadas competições entre os diversos centros. Entre as atividades podemos observar as danças regionais, a prática da montaria, da doma de cavalos, do tiro de laço – que consiste em laçar um animal em movimento – as tradicionais churrascadas e os bailes.

⁶ Jogo do osso (tava) é uma atividade praticada na Região Sul do Brasil. Trata-se de uma disputa em que é arremessado um osso de origem bovina, chamado de tava, o qual, depois de limpo, é ferrado. Dependendo da posição em que a tava cair, o jogador pode ganhar ou perder as fichas apostadas. As posições em que a tava cai, levam nomes de origem castelhana (RILLO, 1988).

O Referencial Curricular – Lições do Rio Grande (GONZÁLEZ e FRAGA, 2009) apresenta os jogos motores como manifestações culturais, produzidas por diferentes grupos em diferentes períodos históricos. Nestes Documentos, é mencionado o reconhecimento por parte da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) dos jogos como sendo parte do Patrimônio Cultural Intangível ou Imaterial da Humanidade e uma intenção de identificar, preservar e disseminar tais práticas.

Do mesmo modo que o Referencial Curricular toma os jogos como algo além de atividades físicas, Barbosa-Rinaldi, Lara e Oliveira (2009) consideram as brincadeiras e os jogos não como práticas corporais, mas sim práticas culturais. Em seus entendimentos, brincadeiras populares são formas lúdicas de expressão de diferentes culturas, transmitidas ao longo das gerações, demonstrando a sabedoria popular, as crenças e o imaginário coletivo. Por práticas culturais, os autores entendem as manifestações da cultura, as quais são parte da produção do homem em sociedade, que expõem seus saberes e suas formas de comunicação, presentes, também, na gestualidade da Educação Física.

3.1 JOGOS TRADICIONAIS E EDUCAÇÃO FÍSICA: A RUA ENTRA NA ESCOLA

Há alguns anos atrás, a rua era o prolongamento da casa. Diferente das fazendas do interior das cidades, que possuíam uma grande extensão de área disponível para brincar, no perímetro urbano não havia tanto espaço disponível para as brincadeiras, e muitas vezes, as crianças não tinham quintais ou parques, restando-lhes a rua como espaço disponível para se divertirem. Assim, os jogos tradicionais são aprendidos na rua com amigos e parentes, a partir da observação, da escuta, da imitação, da tentativa, do erro, dentre outras formas. Entretanto, essa experiência, que pode ser extremamente rica do ponto de vista sociocultural, pode se resumir, exclusivamente, à prática de tal jogo e o conhecimento empírico das regras, orientações e sistemas desses jogos, caracterizando assim o "fazer pelo fazer".

Do mesmo modo, essas aprendizagens e vivências são expressas na escola, no início do Ensino Fundamental – devido a fase do desenvolvimento da criança e a disponibilidade que possui nessa fase para o brincar e a brincadeira – e pode continuar sendo apenas uma "prática pela prática", caso o professor não trabalhe tal conteúdo de forma consciente e crítica. Sendo um conhecimento da cultura corporal de movimento, o jogo tradicional faz parte, também, da nossa área de atuação – a Educação Física – e, portanto, somos responsáveis por seu desenvolvimento e promoção no contexto escolar de forma sistemática, planejada e consistente.

Acredito ser papel da escola estimular os alunos a pensarem de modo criativo, crítico e reflexivo. Através dos jogos essa função pode se fazer presente, pois, neles, irão aparecer situações/problemas que não podem ser criados/reproduzidos pelo professor (como ocorre durante o treinamento de alguma técnica ou estratégia desportiva), mas, tais situações surgem de acordo com a relação dos participantes enquanto jogam.

Através de seu estudo, Soares, Silva e Ribas (2012), apontam que os jogos praticados, em sua grande maioria nas praças e nos espaços públicos, possuem uma grande riqueza sociocultural, ou seja, não são práticas inúteis, pois requerem inteligência, capacidade expressiva, desenvoltura motriz e conhecimento cultural, bem como promovem a participação social e política dos jogadores, a criatividade e a reflexão (motora e situacional). Os jogos tradicionais apresentam popularidade, flexibilidade de regras, negociação de conflitos e adaptações ao espaço-jogadores-implemento, elementos estes que favorecem sua presença nas aulas de Educação Física escolar como formadores da cidadania, responsabilidade, solidariedade e cooperação em termos de participação social e política, pois o jogador pode parar de jogar se não estiver satisfeito e precisa negociar com os outros participantes ao fazerem os ajustes no jogo.

Desse modo, se fazem presentes importantes características desenvolvidas através dos jogos tradicionais e que são necessários para seu bom desenvolvimento, que apresento a seguir.

3.1.1 Criatividade

Quando se pratica um jogo tradicional, este, como qualquer jogo, não possui regras rígidas – apesar de ter uma proposta de mecanismo básico, que o caracteriza como este ou aquele jogo – ou seja, não é necessário seguir um protocolo, uma forma específica de jogar, um tempo exato para acontecer, dentre outros elementos. Por exemplo, o jogo pode durar até que comece a chover, até que a mãe de alguém chame ou até quando se perde o instrumento de jogo, como no jogo de taco quando acontece a "bola ao mato" (quando a bola do jogo é perdida por cair no meio da grama alta ou em algum lugar onde não há acesso). Nesses jogos, os placares não são fixos, podem ser pré-estipulados pelos jogadores ao iniciar uma partida; as dimensões do espaço em que o jogo acontece não são exatas, podem ser medidas em passos, pode ser até onde alcança a área utilizada, pode ser até onde não se atinja um carro por exemplo; as regras podem ser alteradas, excluídas ou criadas a qualquer momento do jogo, de acordo com a necessidade, a vontade e os acordos dos participantes.

Assim que, concordo com o entendimento de que os jogos tradicionais contribuem para a criatividade, pois os jogadores precisam interpretar e compreender as regras para poderem fazer bom uso delas, além de criarem novas, excluir aquelas que não tem sentido ou dificultam a prática e alterar as que acharem necessárias, deficientes ou incompletas, sendo as regras também presentes e constituintes do jogo.

A partir disso, o jogo vai também proporcionar um exercício da criatividade de cada participante de diversas formas. Um exemplo pode ser a rápida mudança na forma de linguagem que os jogadores utilizam durante um jogo, que pode variar de oral, sinais manuais, sonoros ou sinais feitos com os olhos. Do mesmo modo, os movimentos corporais, fintas e táticas podem ser alteradas rapidamente, dependendo do nível de dificuldade que os jogadores ou o próprio jogo apresenta, como veremos no próximo item.

3.1.2 Linguagem

Através da linguagem podemos distinguir, definir e constatar algo, é através dela que podemos nos comunicar. A palavra linguagem nos remete as palavras mas, a linguagem oral não é a única e, em alguns casos, nem a melhor forma de comunicar algo. Assim, a linguagem vai sendo modificada de acordo com as necessidades de quem comunica algo a alguém (HUIZINGA, 2004).

A linguagem falada vai sendo transformada assim em expressão, linguagem corporal, – talvez tenha feito o caminho inverso ao longo do desenvolvimento humano, pois os bebês, primeiro, aprendem a se comunicarem através de gestos, expressões corporais e alguns sons para, posteriormente, formarem palavras e frases completas – uma forma de transmitir alguma informação através do corpo, sendo deveras importante e necessária durante a prática dos jogos tradicionais, bem como se mostra extremamente útil em diversas outras práticas humanas.

No livro *Metodologia do Ensino da Educação Física*, do Coletivo de Autores (SOARES *et. al.*, 1992), os jogos são mostrados como fonte de criatividade, principalmente no que se refere à linguagem, pois existe uma grande comunicação verbal e não verbal por parte dos jogadores, com significados e símbolos que existem naquele jogo – internamente – e que podem ser transportados para fora do jogo, para a vida social do praticante. De acordo com esses autores, a linguagem e suas variações justificaria a presença da disciplina Educação Física na área das Linguagens, pois os componentes de tal disciplina são manifestações culturais – que são repletas de significados e símbolos específicos que as caracterizam e as

tornam distintas de outras – que são transmitidos, muitas vezes, pelos próprios movimentos dos praticantes. Aqui, então, temos dois tipos de linguagem: a interna (entre os participantes), e a externa (dos participantes para os espectadores).

Na característica das regras, os jogos tradicionais são muito significativos e importantes, pois fazem com que os jogadores pensem sobre o próprio jogo durante o momento em que este acontece, ou seja, durante sua realização. Assim, quando se joga, é necessário pensar em si, nos outros participantes, no espaço disponível, nas estratégias de jogo, nas ferramentas e na linguagem (oral e corporal) dos jogadores e sobre o próprio funcionamento do jogo como sendo, por exemplo, um livro, isto é, um tipo de manual de instruções/orientações incompleto que vai sendo preenchido e rabiscado a todo instante. Daólio (1995) destaca que: "Olhar para o outro é, em alguma medida, olhar para si mesmo através do outro, porque a forma de olhar também é influenciada pela cultura" (p. 30).

3.1.3 Ludicidade

A ludicidade é a mais conhecida, evidente e, talvez, complexa característica dos jogos para se conceituar/definir. Isso porque não é apenas um conceito, mas ela, em si, é também uma atitude, é uma postura do participante. Ela exige sensibilidade, envolvimento e entrega de quem pratica a atividade lúdica. Em troca, proporciona prazer, ainda que com seriedade; liberdade, acompanhada de ordem; e uma realidade autônoma, na qual o jogador é o protagonista de seu mundo.

A ludicidade fornece satisfação e descontração durante um momento sério, de tensão, de concentração, de construção do sujeito, de compreensão dos papéis sociais e de negociações, as quais favorecem a cooperação. Através da descontração, a ludicidade permite que os jogadores incorporem os aprendizados construídos no decorrer dos jogos, pois mesmo com a tensão, a seriedade e a competição, presentes nas aulas, a postura lúdica assumida pelos jogadores auxilia o aprendizado, ainda que este possa ocorrer em momentos de dor, de frustração, de disputa, de seriedade, de introspecção, entre outros.

O divertimento vivenciado durante a prática de um jogo é diferente daquele experimentado ao assistir um filme ou ao ouvir uma piada, pois é mais próximo do sentido de satisfação de um movimento ou uma atividade bem executada, como o sentimento de um ginasta ao realizar sua apresentação/coreografia de acordo com seu planejamento. Isso ocorre porque o brincar/jogar é o ofício da criança, assim, diversos jogos e brincadeiras são releituras infantis de atividades adultas (KISHIMOTO, 1995). Essa característica do prazer que

acompanha a seriedade, está presente também no atleta que participa de uma disputa, no ator que interpreta, no músico que toca seu instrumento, entre outras atividades que, ao observarmos, não criam resultados concretos, mas trazem a seus praticantes um sentimento de satisfação.

Mesmo que diversos jogos pareçam desordenados à vista do espectador e os jogadores pareçam agir livremente, quem participa é capaz de reconhecer a ordem que o jogo apresenta, pois ela é negociada e previamente adequada antes da partida iniciar.

Ainda que o jogo aconteça dentro do contexto cultural de seus participantes, ele, o jogo, cria uma realidade sua, à parte dos papéis sociais cotidianos, formando, assim, uma realidade gerida e controlada pelos jogadores, podendo ser alterada conforme a necessidade destes, os quais são protagonistas desta realidade (GONZÁLEZ e FENSTERSEIFER, 2010).

Deste modo, podemos notar que a ludicidade não está presente apenas na infância, mas, também, em diversas atividades pertencentes aos adultos. Em seu livro, Huizinga (2004) demonstra diversas possibilidades para o lúdico, passando pela infância, pela música, pela poesia, por rituais ligados ao sagrado e pela guerra.

Uma atividade que mostra a ligação entre o jogo e o sagrado, é a forma como o *Lacrosse* foi criado. Esta prática foi concebida pelos índios norte americanos. Estes jogavam para levar honra e glória para suas vilas, através da apresentação da partida para o “Criador”. O jogo era praticado no espaço entre as vilas, com todos os obstáculos naturais que lá estavam, medindo assim centenas de metros. A partida era disputada por duas equipes de cem a mil homens e podia durar vários dias. Quando o francês Jean de Brébeuf, por volta de 1630, viu os índios jogando, ele chamou o jogo de *la crosse* (o pau). Mais tarde, em 1856, as regras do jogo foram escritas, o número de jogadores foi reduzido para doze, a bola – que primeiramente foi de madeira e passou a ser feita de pele de veado – foi substituída por uma de borracha e os bastões foram redesenhados, com tamanhos diferentes que variam de acordo com a posição do jogador. (TUBINO, TUBINO e GARRIDO, 2007; STUBBS, 2012).

Depois disso a prática deste jogo tradicional passou a fazer parte das aulas nas escolas e faculdades locais, fazendo parte dos esportes de demonstração durante os Jogos Olímpicos de 1928 e 1932. Tendo sido difundido e recebendo variações desde então.

Na sessão seguinte, apresento a metodologia utilizada para realização deste Trabalho.

4 METODOLOGIA

Este trabalho trata de um estudo de revisão de literatura, com foco na pesquisa bibliográfica de caráter exploratório. Assim, foram sendo feitas leituras que me ajudaram a compreender o assunto que tinha em mente estudar ao iniciar esse Trabalho.

Fazendo uma pesquisa inicial sobre o tema que, inicialmente eu gostaria de estudar – os jogos culturais – variados escritos apareceram, demonstrando as conexões que o assunto “cultura” possuía com essa temática. Os textos, em sua grande maioria, eram ligados principalmente às Artes, à Educação e à Antropologia.

Chamo atenção para um dos textos, entre as primeiras leituras que fiz, o qual apresenta uma relação entre os jogos tradicionais e os jogos populares, que compartilhava de minha preocupação, quanto ao possível esquecimento dos jogos tradicionais. Este artigo (LACERDA *et. al.*, 1999) foi produzido a partir de um Projeto de Extensão da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) com o objetivo de catalogar, fundamentar e resgatar os jogos e as brincadeiras, bem como para servir de auxílio aos professores de Educação Física ao abordarem este tema. Em seus escritos, os autores consideram como populares, aqueles jogos que perduram desde tempos imemoriáveis, com o uso do espaço e dos materiais disponíveis, sendo espontâneos e criativos, e não ligados ao apelo do marketing e a concepção do lazer atual, em que predominam os jogos eletrônicos. Ainda mencionam, que outros autores classificam tais jogos como tradicionais, demonstrando, assim, serem sinônimos.

Alguns dos demais escritos encontrados sobre jogos culturais se relacionavam à Educação e à Antropologia, através de estudos sobre a cultura indígena. Isso é demonstrado por Buitrago (2015) em sua Dissertação de Mestrado quando, ao pesquisar os jogos indígenas autóctones, percebe que, apesar de as pesquisas realizadas manifestarem a palavra “jogo”, os estudos da área da Educação Física tinham o caráter da “[...] esportivização e espetacularização das práticas corporais indígenas ligadas às modalidades esportivas tradicionais”(p. 26).

Destaco que, neste momento, em que realizava as primeiras pesquisas sobre o tema deste Trabalho, o professor Elisandro Wittizorecki indicou um artigo intitulado “Os jogos tradicionais no estado do Rio Grande do Sul e suas relações culturais”, retirado dos “Anais do VII Congresso Sulbrasileiro de Ciências do Esporte”, do ano de 2014. Este trabalho já evidenciava a pouca discussão e bibliografia sobre o tema dos jogos tradicionais. Em um

segundo momento, contatei, através de *e-mail* a autora⁷ do referido artigo e, em seguida, recebi um retorno, em que me foi enviado dois textos sobre a temática para me auxiliar nas leituras. Após a leitura desses materiais, identifiquei que os jogos que eu estava pretendendo pesquisar não estavam voltados, especificamente, para a área do lazer, e sim, para a escola. A principal contribuição dessas leituras e do contato com as pesquisas do Grupo GPELF, foi que me ajudaram no entendimento dos jogos tradicionais de modo mais amplo, a ponto de optar por utilizar essa nomenclatura neste Trabalho. Ressalto, ainda, que, durante o processo de realização deste TCC, o professor Elisandro Wittizorecki continuou enviando-me outros textos sobre a temática dos jogos culturais, o que me ajudou na realização da pesquisa bibliográfica.

Essas leituras iniciais me ajudaram a pensar que eu precisaria conhecer e definir melhor meu tema de estudo. E, ainda, me permitiram compreender melhor e aprender mais sobre meu objeto de estudo. De acordo com Triviños (1987): “A revisão de literatura lhe permitirá familiarizar-se, em profundidade, com o assunto que lhe interessa” (p. 99).

Assim, no decorrer da pesquisa bibliográfica, compreendi que precisaria mudar minha ideia inicial (de pesquisar jogos culturais), alterando para “jogos tradicionais”, ficando, assim, mais de acordo com as pesquisas até então realizadas, pois era desse modo que os jogos que eu estava tentando pesquisar eram tratados na área da Educação Física. Como já mencionado, por estar conhecendo, definindo e mapeando as características do tema de pesquisa, este estudo tratou-se de uma exploração sobre a temática dos jogos tradicionais dentro das aulas de Educação Física escolar através da pesquisa bibliográfica.

Retomando o que falei antes, destaco que no início da realização deste Trabalho eu não compreendia a diferença entre jogos populares e jogos tradicionais, ou seja, o que os diferenciava não estava claro e pensei em usar uma nomenclatura que contemplasse essas duas manifestações, chamando-os, assim, de **jogos culturais**. Devido ao pouco tempo que tive para a realização deste Trabalho, não pude aprofundar essa dúvida, pois não trata apenas de uma mudança de nome, pois teria que justificar teoricamente essa outra denominação. Dessa forma, optei em utilizar a classificação de jogos tradicionais, por ser a forma utilizada na área da Educação Física.

Triviños (1987) destaca que o estudo exploratório pode ajudar o pesquisador a levantar possíveis problemas de pesquisa. Como discutirei mais adiante, realizei uma pesquisa bibliográfica em Bases de Dados, e, essa pesquisa, me permitiu definir melhor meu problema

⁷ Sabine Damian da Silva é acadêmica de Mestrado da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) e integrante do Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores (GPELF).

de pesquisa, pois os jogos tradicionais se mostraram um assunto muito amplo e, por isso, precisava definir melhor o que pesquisar sobre esse tema. Assim, através da pesquisa bibliográfica, enquanto estudo exploratório, me interessei por pesquisar quais são as principais contribuições dos jogos tradicionais para as aulas de Educação Física escolar no Ensino Fundamental, com um enfoque sobre as questões sociais e identitárias para, assim, justificar/sustentar sua presença como conteúdo que contribua para a formação do aluno na escola.

Aliado a justificativa anterior, e para que eu pudesse ir definindo e entendendo melhor o tema dessa pesquisa, o tipo de estudo que escolhi para compreender o problema de pesquisa foi a revisão de literatura a partir de uma pesquisa bibliográfica de caráter exploratório.

A seguir apresento o problema de pesquisa e os objetivos do Trabalho.

4.1 PROBLEMA DE PESQUISA

Este Trabalho foi realizado orientado pelo seguinte problema de pesquisa: **Quais as principais contribuições dos jogos tradicionais para as aulas de Educação Física escolar no Ensino Fundamental?**

4.2 OBJETIVOS DA PESQUISA

Para compreender o problema de pesquisa elaborei os seguintes objetivos geral e específicos.

OBJETIVO GERAL:

Compreender quais as principais contribuições dos jogos tradicionais para as aulas de Educação Física escolar no Ensino Fundamental.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- a) Identificar como os jogos tradicionais são abordados nos Documentos oficiais disponíveis como guias aos professores de Educação Física no Ensino Básico;
- b) Compreender os jogos tradicionais nas aulas de Educação Física Escolar para além de um conhecimento da cultura corporal de movimento a ser conhecido;

- c) Compreender como os jogos tradicionais podem contribuir com o aspecto sócio cultural, motor, afetivo e outros nas aulas de Educação Física escolar;
- d) Apresentar uma Proposta de Trabalho que considere os jogos tradicionais em uma unidade didática, considerando uma forma de trabalhar com esses conhecimentos nas aulas de Educação Física escolar.

4.3 TIPO DE ESTUDO: PESQUISA BIBLIOGRÁFICA DE CARÁTER EXPLORATÓRIO

O problema de pesquisa e os caminhos que o pesquisador buscará para compreendê-lo, precisam ser entendidos dentro de seu contexto e, para esta compreensão, pode ser necessário um reconhecimento por parte do pesquisador, através de entrevistas, questionários e pesquisas bibliográficas, por exemplo, o que pode caracterizar, assim, um estudo de tipo exploratório.

Conforme Triviños (1987): “Os estudos exploratórios permitem ao investigador aumentar sua experiência em torno de determinado problema” (p. 109). O que, de fato, foi ocorrendo ao longo deste Trabalho, bem como me permitiu conhecer o que está sendo estudado sobre os jogos tradicionais em diferentes realidades dentro do contexto educacional. Ainda de acordo com esse autor: “Pode ocorrer também que o investigador, baseado numa teoria, precise elaborar um instrumento, uma escala de opinião, por exemplo, que cogita num estudo descritivo que está planejando” (TRIVIÑOS, 1987, p. 109).

Assim, as pesquisas exploratórias proporcionam uma visão geral de um determinado fato, fenômeno ou problema a ser pesquisado. Seu objetivo, portanto, é observar e compreender ideias e conceitos e, partindo destes, aprofundar seu estudo (através de uma pesquisa bibliográfica, por exemplo) em uma realidade específica, procurando, desta forma, adquirir maiores conhecimentos para, então, planejar uma pesquisa descritiva ou experimental.

Dessa forma, durante a pesquisa bibliográfica, ficou claro que existe um grande debate sobre a temática dos jogos tradicionais, em diversos campos do conhecimento, a saber, Pedagogia, Psicologia, dentre outros. Destaco, ainda, que tais estudos giram em torno dos jogos tradicionais e possuem focos específicos, ligados às suas áreas específicas de conhecimento, portanto, não estando presentes neste escrito, além dos estudos no interior da área de Educação Física. No capítulo 5 deste Trabalho, se encontra um exemplo de pesquisa – experimental/descritiva – a ser realizada no futuro, conforme as condições deste autor.

O estudo exploratório, ainda, é utilizado quando o pesquisador deseja delimitar ou manejar com maior segurança uma teoria cujo enunciado é muito amplo para os objetivos que pretende alcançar. Ainda, pode ser necessária a criação de um instrumento de pesquisa, o qual pode ser utilizado em um estudo descritivo, por exemplo. Para tal, o pesquisador realiza o estudo exploratório para encontrar os elementos necessários para esta construção. Ou, ainda, o estudo exploratório pode ser utilizado para levantar possíveis problemas a serem pesquisados (TRIVIÑOS, 1987).

Uma das preocupações dos estudos qualitativos, também trata do processo de pesquisa. Ainda que os resultados sejam importantes, o desenvolvimento, a estrutura e a reflexão ocupam um lugar de destaque neste tipo de pesquisa. Desta forma, este estudo me permitiu refletir, organizar e sistematizar melhor uma Proposta de Trabalho a qual apresentarei no capítulo 5 deste TCC. Assim, a Proposta, teve os objetivos de: (1) unir aquilo que desenvolvi quando trabalhei como docente na cidade de Gravataí com os diversos saberes construídos ao longo desta pesquisa; (2) apresentar ideias de trabalho que pretendo desenvolver no futuro, caso venha a trabalhar em escolas; (3) fazer uma sistematização daquilo que li e pesquisei para a realização deste TCC.

A partir disso, realizei uma pesquisa *online* para definir o “estado da arte”, ou seja, para saber o que já tinha sido pesquisado sobre o tema dos jogos tradicionais até o momento. A pesquisa foi feita nas seguintes Bases de Dados: **a)** Sistema de Automação de Bibliotecas (SABI) da UFRGS, **b)** Revista Movimento da UFRGS, **c)** Revista Brasileira de Ciências do Esporte (RBCE), **d)** Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), e **e)** Scientific Electronic Library Online (SCIELO). A escolha destas Bases se deu pelo fato de serem acessíveis e confiáveis fontes de publicação de trabalhos na área da Educação Física e da Educação.

Destaco que essa pesquisa inicial teve como principal objetivo mapear o que já tinha sido produzido sobre a temática dos jogos tradicionais, e, ao organizar o material disponível encontrado, fui identificando aqueles que tinham relação direta com o que eu gostaria de desenvolver neste Trabalho. Assim, diversos trabalhos que apresentarei a seguir, apesar de serem apontados durante a pesquisa, não tem ligação direta com os jogos tradicionais e a Educação Física escolar.

Ao longo da construção deste Trabalho, também foram feitas pesquisas a partir de leituras sugeridas por colegas, professores, ou que surgiram das referências dos trabalhos lidos, em que foi possível encontrar trabalhos mais alinhados com o tema que me interessava estudar.

Ao iniciar a pesquisa nas Bases citadas anteriormente, pelo descritor “jogo”, foi possível perceber que os resultados foram incontáveis. Ficou, de certo modo, evidente que a utilização de jogos é muito variada, sendo amplamente utilizados pela característica lúdica em diversas áreas de ensino, inclusive, um vasto uso dos jogos de mesa, os quais, para alguns autores e para mim, não fazem parte dos conhecimentos tratados pela área de Educação Física. Assim, até maio de 2015, pesquisei nas Bases de Dados citadas anteriormente livros, textos, artigos, e demais documentos com os seguintes descritores:

- a) Jogos Tradicionais;
- b) Jogos Tradicionais e Educação Física;
- c) Jogos Tradicionais e Educação Física Escolar;
- d) Jogos Tradicionais e Escola;
- e) Jogos Populares;
- f) Jogos Culturais.

Apresento nas tabelas a seguir os materiais encontrados com a pesquisa. Destaco que algumas das referências apresentadas apareciam em mais de uma Base de Dados consultadas – por exemplo, no SABI e na CAPES –. Assim, optei por manter a referência apenas em uma dessas Bases para não apresentar textos repetidos.

| SABI | | TOTAL = 33 |
|---|---|-------------------------|
| TÍTULO | AUTOR | ANO |
| 1) O outro em cena: teatro escolar e alteridade | ALMEIDA, Marcelo Kozorosky | 2012 |
| 2) A influência de experiências anteriores na aprendizagem de novas habilidades motoras | ALVES, Felipe Augusto Silva | 2014 |
| 3) <u>Função educativa dos brinquedos tradicionais populares</u> | <u>AMADO, Joao da Silva</u> | <u>1992</u> |
| 4) <u>Contribuições ao processo de (re)significação da educação física escolar : dimensões das brincadeiras populares, da dança, da expressão corporal e da ginástica</u> | <u>BARBOSA-RINALDI, Ieda Parra</u> | <u>2009</u> |
| 5) Megaeventos esportivos no Rio de Janeiro: continuará a cidade, maravilhosa? | BORIN, Tatiana | 2012 |
| 6) Sistematização de conhecimentos para o desenvolvimento de ambientes virtuais digitais interativos | BÜLOW, Gustavo | 2011 |
| 7) <u>Memórias e jogos tradicionais infantis: lembrar e brincar é só começar</u> | <u>CARDOSO, Simone Rossi</u> | <u>2004</u> |
| 8) Jogos inclusivos: diretrizes de acessibilidade para jogos digitais | CHEIRAN, Jean Felipe Patikowski | 2013 |
| 9) Actas..., | Encontro Nacional dos Jogos da Malha e Mostra de Jogos Tradicionais Portugueses | 1989 |
| 10) Jogos de cores: edifícios populares | ESLOVÊNIA, Gerolla, Giovanny | 2006 |
| 11) O ensino das danças tradicionais gaúchas nas aulas de educação física | FAZENDA JÚNIOR, Carlos Alberto Perdomo | 2014 |
| 12) <u>A arte de brincar: brincadeiras e jogos tradicionais (sendo 5 volumes disponíveis)</u> | <u>FRIEDMANN, Adriana</u> | <u>2004</u> |
| 13) A facciocracia uruguaia: partidos e facções na banda oriental | GIORA, Gustavo | 2005 |
| 14) O lúdico na aquisição de vocabulário na língua inglesa | GRANDO, Gabriela | 2012 |
| 15) Jogos tradicionais praticados nas feiras: cenas de arraial na obra de Pieter Bruegel, o velho. Renson, R. (Roland), 1988.O lúdico na aquisição de vocabulário na língua inglesa | GRANDO, Gabriela | 2012 |
| 16) As crianças e os jogos tradicionais no espaço da língua portuguesa | GUEDES, Maria da Graça Sousa | 1991 |
| 17) <u>Revalorização dos jogos tradicionais e a melhoria da condição física das populações</u> | <u>GUEDES, Maria da Graça Sousa</u> | <u>1990</u> |
| 18) Matemática financeira no Ensino Médio: um jogo para simulação | JOVER, Renato Schneider Rivero | 2014 |
| 19) <u>Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação</u> | <u>KISHIMOTO, Tizuko Morchida</u> | <u>1993-1995</u> |

| | | | |
|-------------|---|--|------------------|
| 20) | O lúdico na aprendizagem: jogos pedagógicos através de mídias | LEMOS, Mara Rejane Cortes | 2012 |
| 21) | <u>Jogos tradicionais no estado do Rio Grande do Sul: manifestação pulsante e silenciada</u> | <u>MARTIN, Elizara Carolina</u> | 2012 |
| 22) | A presença da ONG Cidade no planejamento urbano de Porto Alegre | MARTINS, Bibiana Volkmer | 2013 |
| 23) | <u>Os jogos tradicionais infantis: o papel do brinquedo na construção do jogo</u> | <u>PEREIRA, Beatriz</u> | 2009 |
| 24) | Educação física escolar indígena: o Programa Segundo Tempo e sua importância na revitalização dos Jogos Tradicionais das Crianças do Povo Baré na Escola Municipal de Terra Preta | PEREIRA, Jhones Rodrigues | 2006 |
| 25) | Estudo histórico sobre as relações entre o tênis de mesa e o ping-pong em Porto Alegre: 1946-1954 | RIBEIRO, Guelle Juarez Duarte | 2009 |
| 26) | Arquivos de entretenimento popular: análise de conteúdo de arquivos audiovisuais do Youtube | RITA, Lauana Caroline Lemos | 2012 |
| 27) | Os bonecos como forma de estimular a imaginação e a descoberta através da introdução de narrativas em atividades diversas | ROCHA, Neuza Terezinha da | 2010 |
| 28) | Conhecimento versus desempenho das organizações: um estudo empírico com jogos de empresas | SAUAIA, Antonio Carlos Aidar | 2006 |
| 29) | A modernização do estádio Beira-Rio no contexto das políticas neoliberais nos anos de 1992-2010 | SCHERER, Mathias Inacio | 2011 |
| 30) | A educação física e as danças populares brasileiras de matriz africana e indígena: reflexões sobre as leis 11.645 e 10.639 | SILVA, Igor Fangueiro da | 2010 |
| 31) | <u>Comunicação motriz nos jogos populares: uma análise praxiológica</u> | <u>SOARES, Levs Eduardo dos Santos</u> | 2012 |
| 32) | Jogos em ambientes pervasivos | VÁZQUEZ, Sonia Andrea Lugo | 2009 |
| 33) | Aprendizado por reforço utilizando tile coding em cenários multiagente | WASKOW, Samuel Justo | 2010 |
| RBCE | | | Total = 1 |
| | TÍTULO | AUTOR | ANO |
| 34) | As práticas corporais a educação do corpo indígena: a contribuição do esporte nos jogos dos povos indígenas | ALMEIDA, Arthur José Medeiros de; ALMEIDA, Dulce Maria Filgueira de; GRANDO, Beleni Salete | 2010 |

| REVISTA MOVIMENTO | | TOTAL = 1 |
|---|---|-------------------|
| TÍTULO | AUTOR | ANO |
| 35) Efeito da cooperação motriz na vivência emocional positiva: perspectiva de gênero | LAGARDERA, Pere Lavega; MARCH, Francisco; ROVIRA, Jaume, Gloria; ARAUJO, Paulo Coelho | 2014 |
| SCIELO | | TOTAL = 10 |
| TÍTULO | AUTOR | ANO |
| 36) As práticas corporais e a educação do corpo indígena: a contribuição do esporte nos jogos dos povos indígenas | ALMEIDA, Arthur José Medeiros de; ALMEIDA, Dulce Maria Filgueira de; GRANDO, Beleni Salete | 2010 |
| 37) A contribuição dos parques infantis de Mário de Andrade para a construção de uma pedagogia da educação infantil | FARIA, Ana Lúcia Goulart de | 1999 |
| 38) Pedagogia do esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos coletivos | GALATT, Larissa Rafaela; REVERDITO, Riller Silva; SCAGLIA, Alcides José; PAES, Roberto Rodrigues; SEOANEV, Antonio Motero | 2014 |
| 39) <u>Jogo, educação e cultura: senões e questões</u> | <u>GOMES, Marineide de Oliveira</u> | <u>2000</u> |
| 40) Formação para merendeiras: uma proposta metodológica aplicada em escolas estaduais atendidas pelo programa nacional de alimentação escolar, em Salvador, Bahia | LEITE, Catarina Lima; CARDOSO, Ryzia de Cassia Vieira; GÓES, José Ângelo Wenceslau; FIGUEIREDO, Karla Vila Nova de Araújo; SILVA, Edleuza Oliveira; BEZERRIL, Mariângela Melo; VIDAL JÚNIOR, Permínio Oliveira; SANTANA, Aisi Anne Carvalho | 2011 |
| 41) Reflexões sobre a distinção entre amor e sexualidade na primeira tópica freudiana | LEJARRAGA, Anna Lila | 2002 |
| 42) Efeitos de tarifas no comércio de leite em pó entre o Brasil e a Argentina: uma análise com teoria dos jogos | OLIVEIRA, Gabriel Leão; VIEIRA, Wilson da Cruz, Vieira | 2008 |
| 43) Como se constrói um artesão: negociações de significado e uma "cara nova" para as "coisas da vovó" | SAPIEZINSKAS, Aline | 2012 |
| 44) Crianças em trilhas na natureza: jogos de percurso e reencantamento | VASCONCELLOS, Tânia | 2006 |
| CAPES | | TOTAL=2 |
| TÍTULO | AUTOR | ANO |

| | | |
|--|---|------|
| 45) Contribuições da praxiologia motriz para a educação física escolar: ensino fundamental | RIBAS, João Francisco Magno | 2002 |
| 46) Jogos Escolares Brasileiros: reconstrução histórica | Arantes, A. ; Martins, F. ; Sarmiento, P. | 2012 |
| 47) Praxiologia motriz e a abordagem crítico-superadora: aproximações preliminares | ARAUJO, Pablo Aires ; SOUZA, Maristela Da Silva ; RIBAS, Joao Francisco Magno | 2014 |

Quadro 1: Referências encontradas na pesquisa na Base de Dados.

Destaco que os textos sublinhados e em negrito no quadro acima (total de 10) foram analisados para este Trabalho, e, alguns deles – especialmente, os que tinham relação direta com a temática dos jogos tradicionais – já foram apresentados nos capítulos anteriores.

A escolha dos textos foi realizada a partir da leitura dos seus resumos, de modo que somente os que respondiam aos critérios apresentados a seguir, foram utilizados e estão destacados na tabela apresentada anteriormente. Os critérios utilizados foram:

- a) Os jogos tradicionais como atividade fim, ou seja, não poderiam servir como práticas de aprendizado de alguma técnica desportiva ou introdução a algum esporte;
- b) Relação com a área da Educação Física, pois diversos escritos fazem utilização dos jogos tradicionais em outras áreas do conhecimento humano para aquisição de diferentes saberes;
- c) Conexão entre os jogos tradicionais e a Educação, pois, uma das características dos jogos tradicionais é a educação através dos momentos de descontração que estes jogos proporcionam.

A partir de análise desses textos é possível dizer que os jogos tradicionais provocam inquietação em diversos autores como Kishimoto (1995) ao pesquisar sobre as brincadeiras e a forma de brincar no Brasil, desde as crianças nas fazendas com os escravos, até as crianças na pré-escola, na década de 1930. A autora evidencia a cultura portuguesa enquanto modo de brincar predominante, mas não único. Isso porque as crianças, enquanto podiam ser crianças, brincavam junto dos filhos dos escravos, sendo assim influenciadas por estes, que eram mais livres que as crianças descendentes dos portugueses (brancas). Kishimoto (1995) ainda menciona que mesmo a cultura dos colonizadores não era apenas portuguesa, tendo sido também influenciada por outras culturas, mesmo antes de chegar ao Brasil, como é o caso da brincadeira de papagaios (sendo chamados aqui no sul de “pandorgas”). Assim, ainda que não use a palavra “aculturação” em seu livro, neste escrito, o conceito já nos é explicado.

Um dos textos enviados a mim pela Sabrine Damian da Silva, foi o escrito por Marin (2012), no qual é abordada a aculturação ocorrida devido ao contexto geográfico e histórico-social e, também, a constituição das associações, com atenção na colonização alemã e italiana ao fazer uma pesquisa descritiva, utilizando a lógica interna (funcionamento do jogo) e a lógica externa (significado para a comunidade), conforme escrito por Pierre Parlebas. Marin (2012) considera os jogos tradicionais como uma manifestação da cultura histórica de um

povo, preservados pela transmissão oral. A pesquisa ao longo do texto mostra um levantamento de quais atividades são praticadas e em qual região do Estado do Rio Grande do Sul.

Destaco que, ao longo do texto escrito por Marin (2012), é demonstrado o entrelaçamento e a ligação entre os jogos tradicionais e os jogos populares, classificação mostrada, também nos Referenciais Curriculares – Lições do Rio Grande (GONZÁLEZ e FRAGA, 2009), pois os jogos apresentados na pesquisa são muito antigos, permanecendo no mesmo formato a por anos, sendo assim tradicionais; e fazem parte de uma população específica (colonização alemã, japonesa, italiana, entre outras), sendo, do mesmo modo, jogos populares.

Assim, concordando com os textos já mencionados e, reafirmando o conceito de aculturação, Guedes (1990) afirma que os jogos tradicionais possuem certa estabilidade, fazendo com que permaneçam da mesma forma durante todo o desenvolvimento da sociedade. Assim, respeitando a tradição e se adaptando aos fatores condicionantes dos povos, como mudanças climáticas e geográficas. Guedes (1990) ainda diz que, durante a prática destes jogos, o corpo não é apenas um instrumento que conduz e consome energia, mas um instrumento de comunicação e de expressão.

Essa capacidade de expressão faz com que, diferentes autores façam conexões entre os jogos tradicionais, os jogos populares e a dança, como Barbosa-Rinaldi, Lara e Oliveira (2009) ao proporem reflexões didático-metodológicas para as aulas de Educação Física. Em seu artigo, os autores não apresentam uma proposta ou conteúdo novo a ser inserido na Educação Física, mas defendem uma melhor percepção daqueles que já são conhecidos, bem como buscam instigar a prática pedagógica do professor para além dos esportes tradicionalmente ensinados.

Seguindo uma linha próxima do problema de pesquisa apresentado neste Trabalho, Ribas (2002) se questiona como a praxiologia motriz – teoria do francês Pierre Parlebas que analisa os jogos e os esportes de acordo com suas requisições motoras e relações entre os jogadores formando, assim, grupamentos ou famílias de esportes – pode contribuir nas aulas de Educação Física escolar. Assim, decidiu fazer uma análise dos PCNs para o Ensino Fundamental através de três objetivos: analisar a estrutura dos blocos e atividades através da praxiologia, interpretar os alicerces teóricos com base nas análises e elaborar uma proposta de conteúdos de Educação Física para os PCNs. Na análise foi constatado: o descuido no trato com os jogos tradicionais; a ênfase do esporte, imprecisão terminológica; concentração de atividades com estruturas similares. Ribas (2002) verificou que existe uma disparidade entre

as bases teóricas e os conteúdos propostos. Por fim, a proposta foi estruturada em três blocos conforme o Documento Nacional e de acordo com o Sistema de Classificação, que organiza as atividades partindo do tipo de interação e do meio de prática. Assim, sugere que os conteúdos sejam orientados pela lógica interna dos blocos, e não pelas atividades em si. A proposta também aponta a inclusão e a discussão de termos e conceitos pertencentes à ideia de Pierre Parlebas.

Mais adiante Araújo, Souza e Ribas (2014) apresentam uma proposta metodológica a partir do conteúdo dos esportes. Mostram uma crítica à sociedade capitalista e ao modo como os jogos e os esportes são utilizados nas aulas de Educação Física, enfatizando seu caráter competitivo e, assim, discriminatório e excludente. Propõe a utilização da prática dos jogos junto do conhecimento e do estudo da lógica interna. O artigo menciona a diferenciação entre jogo tradicional e desporto segundo Pierre Parlebas, quando diz que a maior diferença entre estes é o fato de os jogos tradicionais se afastarem dos processos socioeconômicos enquanto os esportes são manifestações institucionalizadas globalmente, ou seja, parametrizadas, unificadas, enquanto produção e consumo, tendo assim um relacionamento histórico com o capitalismo. Dessa forma, os autores propõem uma modificação nas propostas metodológicas das aulas de Educação Física, deixando de lado a repetição gestual em busca da técnica perfeita e procurando mudanças na realidade social dos alunos.

Ainda sob a perspectiva da análise praxiológica, o artigo escrito por Soares, Silva e Ribas (2012) apresenta a realidade vivida do Nordeste brasileiro, especialmente dos jogos realizados nas praças e terrenos baldios. Apesar de se referirem aos jogos como populares e, mencionarem que estes possuem algumas variações em relação ao nome e as regras de lugar para lugar, a classificação principal é a de **jogos tradicionais** mostrando assim um desacordo em relação a esta classificação. Por jogo tradicional os autores compreendem:

Jogo Tradicional: é uma atividade não institucionalizada. Não há um órgão que determine suas regras, portanto são passíveis de alterações. O objetivo é a recreação, o prazer de jogar. Não se sabe bem ao certo a origem de muitos dos jogos tradicionais, o certo é que eles estão enraizados em uma larga tradição cultural [...]. Em um mundo tecnológico, de jogos virtuais que mexem com todo imaginário infantil, a cultura do jogo tradicional ainda resiste e alguns jogos, como o baleado, são facilmente observados pelas ruas e praças da cidade. Abandonar estas práticas não significa apenas um enfraquecimento cultural, mas a extinção de uma cultura de movimento [...] (p. 162).

Apesar de ser relacionado a Educação Infantil, o escrito feito por Gomes (2000) foi de grande ajuda neste TCC, pois trata dos jogos, brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil tendo por ótica o viés da Psicologia. Gomes (2000) lembra os conceitos apresentados

por Kishimoto (2011) sobre a distinção que esta última autora faz entre jogo, brinquedo e brincadeira. Especifica que **jogo** é a imagem e o significado atribuídos pela sociedade compreendendo o sistema de regras e os participantes. O **brinquedo** se caracteriza pela ausência de regras, sendo um suporte à brincadeira. A **brincadeira** é a descrição da conduta estruturada, sendo assim possível sair de uma brincadeira mesmo que o participante continue presente. Apresenta como elemento central do texto a função do brinquedo na vida das crianças e a riqueza cultural e social proporcionada pelos brinquedos antigos.

Outro artigo, escrito por Pereira, Palma e Nídio (2009), também ligado à Educação Infantil, observa que o jogo e a brincadeira são o ofício das crianças, sendo o brinquedo uma forma concreta das regras (condutor da brincadeira). Segundo Pereira, Palma e Nídio (2009), é na escola que as crianças têm contato com outras brincadeiras, pois, em casa, podem se restringir a televisão e aos jogos de computador em diversos momentos. Penso, ainda, que o contato com os jogos tradicionais pode ocorrer em diferentes intensidades, variando conforme o contexto regional e social dos alunos, possivelmente sendo maior nas áreas rurais, as quais estão distantes dos centros urbanos, os quais oferecem variadas formas e opções de lazer, em grande parte ligadas aos produtos eletrônicos, práticas institucionalizadas e diversos produtos importados. Apesar de o recreio, na escola, ser o momento de descanso e de lazer dos alunos. Os autores destacam que, o recreio, quando vazio – de brinquedos, de brincadeiras e de jogos – é um incremento para comportamentos agressivos, pois é durante este momento, na escola, que pode ocorrer o maior número de interações sociais. Assim, é durante a prática de jogar que as crianças compreendem o mundo, experimentam variadas habilidades motoras, cognitivas e sociais, desenvolvem a cooperação e aprendem a lidar com situações de conflito. Corroborando, assim, com Kishimoto (1995) e com Sena e Lima (2009) quanto a construção e apropriação de valores pelas crianças.

O texto de Arantes, Martins e Sarmiento (2012) não possui ligação com este TCC, pois trata de uma pesquisa histórica documental que procura compreender e mostrar como se constituíram os Jogos Escolares Brasileiros, de onde vieram, os financiamentos, as alterações do nome e como a escola lidava com essa proposta. Fala de uma época em que a Educação Física na escola servia, principalmente, como fonte de atletas e de seu aprimoramento físico.

E, para finalizar essa análise, destaco que Friedmann (2004), para contribuir com os professores que procuram por brincadeiras e jogos tradicionais, compilou uma coletânea de tais atividades. Assim, os professores podem se utilizar de seu livro para propor aos alunos um contato com outro tipo de realidade, mais pessoal, presente e menos “virtual”, que é crescente nos dias de hoje, composta pelo divertimento eletrônico, acrescentando, assim,

outras formas de se divertir e sociabilizar com outras crianças e adolescentes.

A partir dessas leituras e da escrita desse Trabalho, apresento na próxima sessão uma Proposta de Trabalho que considera os jogos tradicionais em uma unidade didática.

5 PROPOSTA DE TRABALHO

Nesta sessão apresento uma Proposta de Trabalho pensada para o 9º ano do Ensino Fundamental, com o objetivo de sugerir como os jogos tradicionais podem ser desenvolvidos como conteúdo das aulas de Educação Física, de modo a tornar os alunos mais autônomos, envolvidos entre si e conhecedores, não apenas de sua cultura, mas da cultura corporal de movimento em outros locais do mundo.

Essa Proposta foi planejada, considerando que a turma tenha um período de Educação Física, duas vezes na semana. Porém, também pode ser adaptada caso seja um período semanal. Este planejamento foi organizado considerando 20 aulas, compreendendo uma unidade didática de dois meses e meio, ou, um planejamento trimestral, por exemplo.

1) DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

NOME DA ESCOLA:

ENDEREÇO:

DOCENTE DE EDUCAÇÃO FÍSICA:

ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL:

TURMA:

TURNO:

Nº DE AULAS POR SEMANA:

Nº DE ALUNOS:

FAIXA ETÁRIA:

2) OBJETIVOS

Objetivo Geral:

Conhecer e compreender as principais contribuições dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física, procurando estreitar os laços da vida dos alunos fora da escola com a vida dentro da escola, através da vivência de tais jogos.

Objetivos Específicos:

Atitudinais:

- a) Valorizar o jogo tradicional como patrimônio cultural da humanidade;

- b) Desenvolver a cooperação e a solidariedade;
- c) Desenvolver a capacidade crítica;
- d) Evitar qualquer tipo de discriminação;
- e) Respeitar a si e aos colegas;
- f) Aprender a adaptar regras, materiais e espaço de modo a proporcionar a participação de todos;
- g) Contribuir de maneira solidária no desenvolvimento das tarefas de aula.

Conceituais:

- a) Conhecer a diferença entre os conceitos de jogo, jogo tradicional e esporte;
- b) Conhecer diferentes jogos tradicionais;
- c) Compreender o conceito de esportivização e este processo sobre os jogos tradicionais;
- d) Compreender as diferentes lógicas de cada jogo tradicional;
- e) Distinguir os jogos tradicionais de outras manifestações lúdicas;
- f) Compreender a forma de transmissão dos jogos tradicionais.
- g) Desenvolver os conhecimentos teóricos e sociais sobre os jogos tradicionais apresentados em aula quanto a suas possíveis origens e influências culturais;

Procedimentais:

- a) Experimentar os jogos propostos em aula;
- b) Participar dos jogos tradicionais de forma cooperativa, competitiva e recreativa, de acordo com o objetivo de cada jogo;
- c) Desenvolver as capacidades físicas e habilidades motoras necessárias para as práticas propostas;
- d) Desenvolver as habilidades específicas dos jogos;
- e) Vivenciar os variados papéis assumidos no contexto dos jogos;
- f) Discutir criticamente e respeitosamente durante os momentos de debate;
- g) Participar na organização dos eventos escolares;
- h) Confeccionar os materiais necessários para as práticas de modo autônomo;
- i) Descrever de modo eficiente as atividades realizadas.

3) CONTEÚDOS

- Jogos diversos;
- Jogo tradicional (de gude/bolitas, de tacos, dentre outros);
- Esporte (*baseball*);
- Jogo/esporte lacrosse;
- Roda cantada, música, ritmo e expressividade;
- Cooperação, autonomia, solidariedade, capacidade crítica, diversidade, respeito, participação, dentre outros;
- Habilidades motoras.

4) PROCEDIMENTOS DE ENSINO

- Pesquisas na internet e biblioteca;
- Entrevistas com parentes e amigos;
- Exibição de vídeos e mapas;
- Práticas orientadas;
- Debates;
- Registros escritos e fotografados;
- Aula expositiva;
- Atividades em grupo.

5) CRONOGRAMA:

| AULA | CONTEÚDO |
|------|--|
| 1 | Aula diagnóstico: a) Apresentação da Proposta de Trabalho; b) Sondagem sobre o que os alunos conhecem de jogos tradicionais; c) Levantamento sobre o quê os alunos conhecem sobre o assunto, se já brincaram com essas atividades, se conhecem alguém que joga; d) Pesquisa sobre o tema nos materiais disponíveis: biblioteca, computadores, outros; e) Pesquisar em casa e com vizinhos sobre o que os adultos jogavam quando |

| | |
|-----------|--|
| | crianças e jovens. |
| 2 | Práticas dos jogos que exijam menos ou nenhum material (jogos e brincadeiras com musicalidade e corda): <ul style="list-style-type: none"> • Rodas cantadas com palmas (ritmo); • Rodas cantadas com desafios; • Corda com músicas. |
| 3 | Arrecadação do material previamente pedido. Pesquisa sobre o jogo de tacos: o que os alunos já sabem, informações que pesquisaram em casa, histórias dos familiares, regras, conhecer os materiais, cuidados durante o jogo. |
| 4 | Prática de tampicross (corrida de tampinhas), jogos de bolas de gude e outros. |
| 5 | Personalização de materiais (possível trabalho com o Componente Curricular de Educação Artística): tacos e casinhas (lixar, pintar, ajustar o peso das garrafas com pedras e areia). Reconhecimento dos espaços disponíveis na escola e fora dela para a prática (utilização de mapa para exposição dos lugares). |
| 6 | Atividades ligadas ao jogo de tacos. Corridas, saltos, transporte dos tacos. Prática do jogo de tacos. Alunos enquanto jogadores e árbitros. |
| 7 | Campeonato: Jogo de tacos. |
| 8 | Continuação do campeonato: Jogo de tacos. |
| 9 | Entendendo o conceito e como ocorre o processo de aculturação. Propor mudanças sobre o jogo de tacos (mudança de região, clima, povo, número de participantes) e debater sobre estas mudanças. |
| 10 | Mesclar o jogo de tacos ao <i>baseball</i> para integrar um maior número de jogadores. |
| 11 | Prática do resultado da aculturação (mescla) da aula anterior. Fazer as alterações necessárias de modo a manter a competição e a cooperação, sem torná-lo monótono. |
| 12 | Prática deste novo jogo mesclado. Registro das regras. As atividades dessa aula serão consideradas como avaliativas. |
| 13 | Conhecer o lacrosse: sua história, materiais e sua prática atual (para entender como um jogo tradicional ritual tornou-se um esporte). |

| | |
|-----------|--|
| | Pesquisa e exibição de vídeos sobre esta prática. |
| 14 | Confeccionar o material para o lacrosse. Questionar e debater sobre as mudanças do material ao longo do tempo, relacionando com o que acontece com o material de outras práticas. |
| 15 | Atividades introdutórias: recepção, arremesso, passe com e sem deslocamento, movimentação com e sem bola, posicionamentos atentando para a segurança dos praticantes. |
| 16 | Praticando o lacrosse em campo reduzido, assim, dois jogos podem ocorrer simultaneamente (4 times). |
| 17 | Atividades introdutórias sobre o lacrosse. Jogos reduzidos (podem ser feitas “estações situacionais” pela quadra). |
| 18 | Praticando o lacrosse utilizando estratégias dos esportes de invasão já conhecidas. |
| 19 | Apresentar e ensinar os jogos aprendidos no decorrer da unidade aos colegas dos Anos Iniciais (2º ano). As turmas serão divididas em 2 grupos. Assim, metade da turma do nono ano apresentará alguns jogos para metade do grupo do segundo ano e a outra metade da turma para o outro grupo. As atividades dessa aula serão consideradas como avaliativas. |
| 20 | Apresentar e ensinar os jogos aprendidos no decorrer da unidade aos colegas dos Anos Iniciais (2º ano). Os grupos da aula passada serão trocados para conhecerem todos os jogos. As atividades dessa aula serão consideradas como avaliativas. Sugestão de novas atividades para práticas fora da escola. Avaliação das atividades trabalhadas nessa Unidade Didática. |

6) RECURSOS

Os materiais serão previamente solicitados para a turma no início do ano, ou com certa antecedência do início do trabalho desta Proposta e compreende:

- Tampas de garrafa (tampicros);
- Bolas de gude (bolitas);

- Madeiras para os tacos;
- Madeiras para os bastões de lacrosse (os crosses);
- Garrafas pet (casinhas no jogo de tacos e ponteiros para os bastões de lacrosse);
- Lixas para madeira;
- Sobras de tintas;
- Bolas diversas, cordas, elásticos, bambolês, dentre outros;
- Rádio, caixa de som.

7) AVALIAÇÃO

Ao final de cada aula os alunos anotarão as principais dificuldades e as aprendizagens que realizaram no dia.

A participação e o comprometimento durante as aulas serão uma forma de avaliação.

O registro das regras criadas para o novo jogo (mesclado) pode ser encadernado de modo a ficar disponível na escola.

Durante as aulas em que os alunos irão apresentar e ensinar os jogos tradicionais para os alunos dos Anos Iniciais, estarão sendo avaliados pois, demonstrarão a apropriação do conceito e do procedimento que caracterizam algo como tradicional.

Ao longo desta unidade os alunos irão compor um mural a partir dos conceitos e das imagens que obtiveram durante as pesquisas, assim como fotos de suas práticas como uma das avaliações.

Ao final da unidade os alunos poderão doar seus materiais para a escola, de modo que outros alunos possam ter contato com o material construído nas aulas.

8) REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB**. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm>. Acesso em: 15 mar. 2015.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível

em: <http://www.educacao.rs.gov.br/dados/refer_curric_vol2.pdf>. Acesso em: 10 de mar. 2015.

GONZÁLEZ, F. J.; FRAGA, A. B. **Referencial Curricular de Educação Física**. In: RIO GRANDE DO SUL/Secretaria de Estado da Educação/Departamento Pedagógico. Referenciais Curriculares do Estado do Rio Grande do Sul: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias/Secretaria de Estado da Educação. Porto Alegre: SE/DP, 2009, v. 2. p. 113-181. Disponível em: <http://www.educacao.rs.gov.br/dados/refer_curric_vol2.pdf>. Acesso em: 10 de mar. 2015.

GONZÁLEZ, F. J.; FRAGA, A. B. **Afazer da Educação Física na escola: planejar, ensinar, partilhar**. Erechim: Edelbra, 2012.

GONZÁLEZ, F. J.; FENSTERSEIFER, P. E. Entre o “não mais” e o “ainda não”: pensando saídas do não-lugar da EF escolar II. **Cadernos de Formação RBCE**. Florianópolis, v. 2, p. 10-21, mar. 2010.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao finalizar esse Trabalho, apresento algumas reflexões procurando compreender o problema de pesquisa e os objetivos propostos no TCC.

Ao analisar os PCNs fica, de algum modo, evidente, a ênfase sobre o tema “esporte”, sendo, os jogos mencionados enquanto conteúdo recreativo ou preparativo para a prática desportiva. Os Referenciais Curriculares Lições do Rio Grande (Educação Física) abordam os jogos tradicionais e populares, entretanto, estes, ainda recebem uma pequena atenção quando comparados a outros temas da cultura corporal de movimento, estando presentes apenas nos dois primeiros anos escolares tratados pelo Referencial.

Aliado a isso, uma das aprendizagens que desenvolvi na realização deste Trabalho, é que os jogos tradicionais possuem diversas contribuições para os indivíduos, devido aos símbolos, significados e a história que os compõe. Assim, as aulas de Educação Física escolar tornam-se mais ricas, pois além do desenvolvimento motor e iniciação esportiva – que faz parte de alguns jogos – proporcionam, ainda, o sentimento de satisfação e de alegria, motivos estes últimos que os fazem grandes aliados da Educação pois, através dos jogos, o aprendizado pode acontecer de uma forma globalizada. Conforme apresentado por Sena e Lima (2009), o jogo tem grande influência na aquisição de valores, atuando significativamente nos conhecimentos atitudinais das crianças, contribuindo para uma melhor socialização e, a partir de um ambiente organizado e motivador, potencializar suas aprendizagens.

No Ensino Fundamental, os jogos tradicionais contribuem de forma significativa para a construção do ser social pois, o jogo proporciona o desenvolvimento da capacidade de diálogo e negociação (SOARES, SILVA e RIBAS, 2012) entre os praticantes quanto a distribuição dos materiais e do espaço, contribuindo, assim, com o desenvolvimento da participação social e política. Os jogos tradicionais contribuem para a formação da identidade social e grupal dos alunos por ser uma fonte transmissora dos códigos, dos símbolos, dos significados e da linguagem, ou seja, da cultura de um povo, que pode ser estudada e compreendida no contexto das aulas.

Penso que, para o jogador – no caso os alunos das escolas – o que importa é o processo, é o jogo enquanto ele durar, e, não somente o resultado. Assim, durante o jogo, o vencer é posto em segundo plano, sendo importante a participação de forma igualitária e inclusiva. Mesmo que haja comemoração, esta ainda é partilhada por todos ao final da partida, aumentando, assim, o envolvimento social e o sentimento de grupo.

Esse sentimento de pertencimento ao grupo, devido a forma de desenvolvimento dos jogos tradicionais, não se restringe apenas aos indivíduos de mesma faixa etária, ainda que ao jogar, muitas vezes, sejam visíveis grupos da mesma idade, pois os jogos tradicionais passam dos pais, dos avós para os filhos e netos, aumentando, desse modo, o vínculo familiar.

Penso que os jogos tradicionais são importantes fontes de conhecimento histórico, social e cultural, pois revivem em suas práticas momentos do cotidiano, ainda que de forma teatral e lúdica, da formação e da constituição do povo que os pratica, mesmo quando não foi inventado por estes grupos, afinal, passam a incorporar crenças, histórias e palavras, por exemplo.

Acredito que o desenvolvimento dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física escolar, de acordo com os elementos já mencionados, compõe um conteúdo de extrema relevância educacional, pois contribuem no desenvolvimento motor, social, cognitivo e cultural, sendo necessário se fazer um registro desses jogos em cada contexto, bem como proporcionar sua preservação, tendo assim, também, relevância cultural e social, ao fazer uso dos jogos que integram a realidade dos alunos.

Do mesmo modo, é evidente que os jogos tradicionais são de grande importância no desenvolvimento e na aquisição de habilidades motoras pois, mesmo que não haja treinamento de alguma técnica específica, a procura por uma melhor realização e maior habilidade ocorre através da própria atividade, parecido com o que acontece no método global de treinamento, mas sem que a atenção esteja voltada para um objetivo ou movimento específico.

Durante a pesquisa, procurei dar atenção as questões ligadas ao caráter social e a construção da identidade do indivíduo, pois observei uma vasta quantidade de estudos voltados para o desenvolvimento motor dos jogadores, principalmente nos estudos em que os jogos tradicionais estão ligados a algum esporte. Assim, procurei não abordar esta característica durante a escrita deste trabalho de pesquisa.

Ao realizar este TCC, ficou claro, para mim, que os professores precisam estar constantemente se avaliando e reavaliando seu trabalho, de modo que sua prática contemple, da melhor forma possível, a diversidade de alunos e a produção da cultura corporal de movimento, valorizando a cultura local, a de seus alunos e a sua própria, pois é através, também de sua história, que o professor se constitui. Do mesmo modo, observei que, apesar de termos Documentos norteadores à nossa prática, estes são deveras abrangentes, enquanto o planejamento deve ser algo específico e diferente em cada realidade escolar.

Durante a construção da Proposta de Trabalho presente neste TCC, outras unidades didáticas foram surgindo e se entrelaçando, por exemplo, uma unidade que abordasse a expressão corporal antes de se trabalhar os jogos tradicionais e outra unidade com o tema de esportes, para fixar as diferenças entre estes e os jogos. Ou, ainda, outra unidade que contemple as práticas corporais junto à natureza, de forma a valorizar tais práticas aliadas ao conhecimento e a perpetuação dos jogos tradicionais. Assim, me dei conta da possibilidade de uma unidade didática ser transformada em um Plano de Curso, para, por exemplo, ser desenvolvido durante um ano letivo. Acredito que percebi isso, ao sistematizar a Proposta e após as leituras e releituras que fiz, tanto dela, quanto dos outros textos para realização deste TCC.

Ainda, considero que o aprendizado desenvolvido durante o Curso de Educação Física não significa um ponto final, mas uma base a ser ampliada, através de estudos complementares, ao longo da vida docente. Ou seja, durante a construção deste Trabalho, ficou evidente, para mim, que o professor é um eterno estudante.

REFERÊNCIAS

- ARANTES, A.; MARTINS, F.; SARMENTO, P. Jogos escolares brasileiros: reconstrução histórica. **Motricidade**. Ribeira de Pena, v. 8, 2012.
- ARAÚJO, P. A.; SOUZA, M. S.; RIBAS, J. M. Praxiologia motriz e a abordagem crítico superadora: aproximações preliminares. **Motricidade**. Santa Maria da Feira, v. 10, n. 4, 2014, p. 3-15.
- BARBOSA-RINALDI, I. E.; LARA, L. M.; OLIVEIRA, A. A. B. O. Contribuições ao processo de (re)significação da Educação Física Escolar: dimensões das brincadeiras populares, da dança, da expressão corporal e da ginástica. **Movimento**. Porto alegre, v. 15, n. 4, out/dez 2009, p. 212-242.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB**. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm>. Acesso em: 15 mar. 2015.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BUITRAGO, E. A. C. **Jogos Autóctones Ticunas na Perspectiva dos Povos Indígenas da Região Amazônica Colombiana**. 2015. Dissertação (Mestrado em Ciências do Movimento Humano), Escola de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.
- CRUZ, A. F. O. **Atividades Físicas de Aventura na Natureza (Afan's) – Ênfase na Caminhada**: uma revisão de Literatura. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso. (Curso de Educação Física), Escola de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.
- DAÓLIO, J. **Da cultura do corpo**. Campinas/SP: Papyrus, 1995.

DESSBESELL, G. **Práticas curriculares de professores de educação física: "rascunhos"** de um projeto de disciplina na rede estadual de ensino do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. 2014. Dissertação (Mestrado em Ciências do Movimento Humano), Escola de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.

FRIEDMANN, A. **A arte de brincar: brincadeiras e jogos tradicionais**. Petrópolis: Vozes, 2004.

GOMES, M. O. O jogo educação e cultura: senões e questões. **Psicologia em Estudo**. Maringá, v. 5, n. 2. 2000. p. 91-98.

GONZÁLEZ, F. J.; FENSTERSEIFER, P. E. **Dicionário crítico de Educação Física**. Ijuí: Unijuí, 2005.

GONZÁLEZ, F. J.; FENSTERSEIFER, P. E. Entre o “não mais” e o “ainda não”: pensando saídas do não-lugar da EF escolar II. **Cadernos de Formação RBCE**. Florianópolis, v. 2, p. 10-21, mar. 2010.

GONZÁLEZ, F. J.; FRAGA, A. B. **Referencial Curricular de Educação Física**. In: RIO GRANDE DO SUL/Secretaria de Estado da Educação/Departamento Pedagógico. Referenciais Curriculares do Estado do Rio Grande do Sul: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias/Secretaria de Estado da Educação. Porto Alegre: SE/DP, 2009, v. 2. p. 113-181. Disponível em: <http://www.educacao.rs.gov.br/dados/refer_curric_vol2.pdf>. Acesso em: 10 de mar. 2015.

GONZÁLEZ, F. J.; FRAGA, A. B. **Afazer da Educação Física na escola: planejar, ensinar, partilhar**. Erechim: Edelbra, 2012.

GUEDES, M. G. S. Revalorização dos jogos tradicionais e a melhoria da condição física das populações. In: BENTO, J. O.; MARQUES, A. **Desporto, saúde, bem estar**. Porto: Universidade do Porto, Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física, 1990. p. 119-128.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação.** Petrópolis: Vozes, 1995.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** São Paulo: Cortez, 2011.

LACERDA, J. L. *et. al.* Jogos e brincadeiras populares um resgate cultural. **Instrumento.** Juiz de Fora, v. 1, n. 1. 1999. p. 117-126.

LAVEGA BURGÉS, P. *et al.* Os jogos tradicionais no mundo: associações e possibilidades. **Licere,** Belo Horizonte, v. 14, n. 2, jun. 2011. p. 01-19.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artmed, 2005.

MARIN, E. C. *et al.* Jogos tradicionais no Estado do Rio Grande do Sul: manifestação pulsante e silenciada. **Movimento,** Porto Alegre, v. 18, n. 03, p. 73-94, jul/set. 2012.

PEREIRA, B.; PALMA, M.; NÍDIO, A. Os jogos tradicionais infantis: o papel do brinquedo na construção do jogo. In: CONDESSA, I. A. **(Re)aprender a brincar: da especificidade à diversidade.** Ponta Delgada: Universidade dos Açores, 2009.

RIBAS, J. M.. **Contribuições da praxiologia motriz para a educação física escolar: ensino fundamental.** 2002. Tese (doutorado) Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Campinas, 2002.

RILLO, A. S. **É macho, alumiou pra baixo!** O jogo do osso no Rio Grande do Sul. Porto Alegre: Martins Livreiro, 1988.

SENA, S.; LIMA, J. M. O jogo como precursor de valores no contexto escolar. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte,** São Paulo, v. 23, n. 3, p. 247-62, jul./set. 2009.

SILVA, S. D. Os jogos tradicionais no estado do Rio Grande do Sul e suas relações culturais. In: CONGRESSO SULBRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 7, 2014, Matinhos. **Anais.** Matinhos: Editora, 2014. Disponível em:

<<http://cbce.tempsite.ws/congressos/index.php/7csbce/2014/paper/viewFile/6020/3110>>.

Acesso em: 18 dez.2014.

SOARES, C. L. *et al.* **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

SOARES, L. E. dos S.; SILVA, P. N. G. da; RIBAS, J. F. M. Comunicação motriz nos jogos populares: uma análise praxiológica. **Movimento**. Porto Alegre, v. 18, n. 03, p. 159-182, jul./set., 2012.

STUBBS, R. **O livro dos esportes**: os esportes, as regras, as táticas, as técnicas. Tradução de Alexandre Tuche et al. Rio de Janeiro: Agir, 2012.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Bases teórico-metodológicas da pesquisa qualitativa em ciências sociais**: idéias gerais para a elaboração de um projeto de pesquisa. Porto Alegre: Faculdades Integradas Ritter dos Reis, 2001. (Cadernos de Pesquisa Ritter dos Reis, v. 4).

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à Pesquisa em Ciências Sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

TUBINO, F. M.; TUBINO, M. J. G.; GARRIDO, F. A. C. **Dicionário Enciclopédico Tubino dos Esportes**. Rio de Janeiro: Senac, 2007.