



**UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA
CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTE**

SUELI RIBEIRO DE SOUZA OKAMOTO

**O JOGO POPULAR COMO CONTEÚDO DE ENSINO NAS
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Orientador Prof. Dr. Orlando Mendes Fogaça Junior

LONDRINA

2011

SUELI RIBEIRO DE SOUZA OKAMOTO

**O JOGO POPULAR COMO CONTEÚDO DE ENSINO
NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Monografia apresentada ao curso de Especialização em Educação Física na Educação Básica da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial ao título de Especialista em Educação Física Escolar.

Orientador: Prof. Dr. Orlando Mendes Fogaça Junior.

LONDRINA

2011

SUELI RIBEIRO DE SOUZA OKAMOTO

**O JOGO POPULAR COMO CONTEÚDO DE ENSINO NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA**

Monografia apresentada ao curso de Especialização em Educação Física na Educação Básica da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial ao título de Especialista em Educação Física Escolar.

COMISSÃO EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. Orlando Mendes Fogaça Junior

Prof^a. Ms^a Gisele Franco de Lima Santos

Prof^a. Ms^a Luana Cristine Franzini da Silva

Londrina, Agosto de 2011.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por mais esse sonho realizado em minha vida.
Ao meu orientador Professor Dr. Orlando Mendes Fogaça Junior que contribuiu de maneira importante para realização deste trabalho, pela disponibilidade e paciência nos momentos de orientação.

A minha família, meu esposo Milton, e meus filhos Bruno e Felipe, que me apoiaram em mais essa caminhada.

Aos professores e colegas do curso pelos momentos de aprendizagem que compartilhamos ao longo do curso.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
2. CAPÍTULO I	8
A ESCOLA E O ENSINO	8
2.1 A Educação Física na Escola.....	10
3. CAPÍTULO II	12
ALGUMAS DEFINIÇÕES SOBRE O JOGO	12
3.1 O que são Jogos Populares	15
3.2 O Jogo Popular e o Ensino	21
3.3 O Jogo Popular como conteúdo nas Aulas de Educação Física	23
3.4 O jogo como estratégia de ensino nas aulas de Educação Física.....	25
3.5 O Jogo de queimada como conteúdo das aulas de Educação Física	30
4. METODOLOGIA	34
5. CONCLUSÃO	35
6. REFERÊNCIAS	37

OKAMOTO, Sueli Ribeiro de Souza. **O Jogo Popular como Conteúdo de Ensino nas Aulas de Educação Física**. 2011. 38 folhas. Trabalho de Conclusão de Curso Monografia (Especialização em Educação Física na Educação Básica) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2011.

RESUMO

Dos conteúdos estruturantes da Educação Física, este trabalho teve como objetivo investigar como os jogos populares podem se apresentar como conteúdo de ensino das aulas desta disciplina, pois estes jogos podem ser considerados um patrimônio da cultura infantil, na qual as crianças aparecem como seus principais transmissores. Este estudo partiu da preocupação de que tais jogos estão desaparecendo da convivência de muitas crianças, e que o seu ensino na escola pode ser uma forma de continuidade de uma das principais manifestações da cultura infantil. Este trabalho foi baseado numa pesquisa bibliográfica realizada por meio de livros, revistas, jornais, artigos científicos, documentos oficiais e eletrônicos, na qual se buscou aprofundar o conhecimento sobre o jogo popular, assim como verificar de que maneira ele pode ser compreendido como um conhecimento a ser ensinado na escola. Entendemos que o jogo visto como objeto de estudo da Educação Física pode ser apresentado para além do fazer, pois o educador ao propor o jogo popular como um conhecimento a ser construído nas aulas, deve dar oportunidade ao educando de compreendê-lo enquanto manifestação da cultura popular do nosso país, como tudo que envolve tal conteúdo, não se restringindo as habilidades presentes no jogo, mas, apresentá-lo de maneira contextualizada, dando oportunidade ao educando de recriá-lo assim como re significá-lo. A escola como um espaço escolhido pela sociedade para transmissão dos conhecimentos culturalmente produzidos pela humanidade, tem a obrigação, por meio dos componentes curriculares, o resgate cultural e a significação dos conteúdos desta.

Palavras-chaves: Educação Física, conteúdo de ensino, jogos populares.

1- INTRODUÇÃO

O jogo é um fenômeno difícil de explicar como já afirmou Kishimoto (1999). Sua magia, sua alegria, o prazer de sua prática pode ser vivenciado por pessoas de diferentes idades, lugares e classes sociais. No passado podíamos encontrar a magia desses jogos nas ruas onde as crianças podiam brincar livremente, sem se preocupar com a violência, com o trânsito desenfreado, o excesso de atividades extracurriculares, um momento no qual, os pequenos tinham mais tempo para aproveitar uma fase tão importante de suas vidas. Neste tempo quando pensávamos no jogo logo nos vinha à cabeça o divertimento, e estes jogos e brincadeiras eram transmitidos de uma criança a outra nos grupos de sua convivência, de pais para filhos. Estamos nos referindo ao jogo popular.

Atualmente podemos encontrar o jogo em diferentes espaços de convivência, e sendo utilizado com diferentes objetivos, e muitos autores defendem sua presença na escola como um importante instrumento de ensino e aprendizagem. Diante disso, surge o seguinte questionamento: Como os jogos populares podem se apresentar como conteúdo de ensino das aulas de Educação Física? Jogos estes que podem ser encontrados nas diferentes partes do mundo, sendo conhecidos e praticados muitas vezes da mesma forma, proporcionando a quem pratica o mesmo sentimento.

Inicialmente neste trabalho abordaremos qual o papel da escola em nossa sociedade, e quais os conhecimentos considerados importantes para o ensino das diferentes áreas de conhecimento. Também destacamos como a Educação Física se faz presente na escola. Descrevemos seus conteúdos de ensino entre eles o jogo, que daremos destaque neste estudo, tratando especificamente do jogo popular, o qual buscou compreender-lo enquanto um movimento que foi culturalmente construído por pessoas de diversas gerações.

Sobre esse assunto Pontes & Magalhães (2003), diz que o elo entre “cultura” e a “criança” pode ser visto em seus jogos e brincadeiras populares. Outros autores como: Kishimoto (1999), Friedmann (1996), Mello (2002), Cardoso (2004), entre outros, também reforçam esse pensamento quando diz que esses jogos podem ser compreendidos como uma forma de manifestação cultural presente no cotidiano da criança, sendo um conhecimento que é transmitido de um

povo a outro, e que apresenta algumas características próprias como: tradicionalidade, oralidade, e que são transmitidos de maneira espontânea.

Embora o jogo popular seja um conhecimento transmitido por muitas gerações e que se propaga espontaneamente, (no qual a criança pode aprender nas ruas, parques, praças, e diversos espaços públicos), percebemos sua presença na escola, e sendo um saber que foi sendo culturalmente construído pela humanidade, podemos encontrá-lo na escola tanto como conteúdo quanto como estratégia de ensino.

Desta forma esta pesquisa de cunho bibliográfico buscou alcançar seus objetivos, para tanto recorreu à literatura de estudiosos sobre o assunto, buscando aprofundar os conhecimentos sobre o jogo popular, e investigar quais são os conhecimentos relevantes para serem ensinados ao educando, conhecimentos estes que poderão contribuir para sua formação integral, assim como o das outras áreas de conhecimento presentes na escola. Outro aspecto importante é o de que o jogo popular é um conteúdo específico da disciplina de Educação Física que nos motivou a busca de conhecer melhor este assunto.

2- CAPÍTULO I

A Escola e o Ensino

Embora o conhecimento circule em diversos espaços, e nas diferentes redes de informação, a escola continua sendo um espaço privilegiado de acesso ao mundo do conhecimento, que adquire sentido quando é apropriado por parte do educando.

A escola na visão de Franco (1998) mostra que a sua função essencial esta na transmissão de conhecimentos, mas não se refere somente aos conhecimentos vindos dos livros e enciclopédias, mas aqueles ligados a experiência de vida dos alunos, conhecimentos que fazem parte da sociedade da qual pertence, diz ainda que:

O papel da escola, pois, é fundamentalmente transmitir, de maneira lógica, coerente e sistemática, os conhecimentos acumulados historicamente pelo homem, ou seja, os conhecimentos científicos, tecnológicos, filosóficos, culturais, etc., indissolavelmente ligados à experiência dos alunos e as realidades sociais mais amplas (FRANCO, 1998, p.56).

Franco (1998), diz também que o trabalho escolar não deve ser confundido com o desempenhado por outros segmentos da sociedade, como os da família, igreja e o de outras instituições, segundo o autor não devemos confundir a educação escolar com a realizada fora da escola, mas que não devemos pensá-la de forma independente das demais praticas cotidianas do indivíduo.

Luckesi (1994) vê a escola como uma instituição que foi se modificando através dos tempos para atender as necessidades da sociedade burguesa, destaca também que, cabe a escola mediar essa cultura construída pela humanidade, instruindo as pessoas para integrar-se a ela, e que, essas ações se concretizam na instituição escolar através da pratica docente, o autor se refere à escola como:

O segmento da sociedade que foi se constituindo como dominante e que foi constituindo os saberes como segredos, também, aos poucos, instituiu um meio de transmitir esses saberes aos seus descendentes. Foi a institucionalização da educação, que ao longo do tempo ganhou formas diversas e que, na moderna sociedade burguesa, denominamos de escola (LUCKESI, 1994, p.79).

Embora a escola seja uma instituição que continua atendendo às necessidades de uma parte dominante da nossa sociedade, pode-se dizer que ela ainda é uma instituição importante na transmissão dos conhecimentos socialmente construídos pela humanidade, independente da classe social da qual o sujeito pertença, sendo reconhecida segundo Luckesi (1994), pelas diversas sociedades históricas, desempenhando um papel importante na institucionalização do ensino.

Meirieu (2005, p. 29), ao falar do cotidiano da escola e da sala de aula refere-se à escola como um local que nos remete a valores e princípios, diz também que a escola: “deve permitir a cada cidadão compreender o mundo à sua volta e assumir seu lugar nas discussões que decidirão seu futuro”.

O autor defende uma escola democrática, diz que os conhecimentos adquiridos na escola devam levar o educando a compreender o mundo e seus desafios, como também contribuir para formação do pensamento crítico, e mais:

Busca-se isso pelo acesso aos conhecimentos que são necessários para compreender os desafios de nossas histórias individuais e de nossa história coletiva, para antecipar as conseqüências possíveis de nossos atos e fazer escolhas pensadas (MEIRIEU, 2005. p. 29).

Se pensarmos que o ensino ocupa o lugar principal na escola, também é preciso refletir sobre os conteúdos a ser ensinados, pois estes segundo Luckesi (1994), precisam ser significativos para o aluno, pois muitas vezes a escola pode transmitir conteúdos totalmente fora da realidade vivida pelo aluno, ou podem ser apresentados de forma descontextualizada, dificultando o ensino e a aprendizagem.

Para Luckesi, (1994, p.131): “[...] conhecimento escolar só pode vir a ser um conhecimento significativo e existencial na vida dos cidadãos se

ele chegar a ser incorporado pela compreensão, exercitação, e utilização criativa”.

A escola sendo um local eleito pela sociedade para instruir o sujeito, e prepará-lo para integrar-se a sociedade, e que foi se institucionalizando devido às necessidades desta, cabe neste momento questionar quais seriam os conteúdos de ensino que preparam o indivíduo para interagir e atuar na sociedade de forma consciente e autônoma.

Entre os conhecimentos e conteúdos das disciplinas a serem estudados e compreendidos por parte do aluno na escola, estão os referentes ao componente curricular de Educação Física, no qual daremos destaque a seguir.

2.1 A Educação Física na escola

A LDB 9394/96 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), que regulamenta a educação brasileira estabelece a Educação Física como um componente curricular da Educação Básica, sendo equivalentes as demais áreas de conhecimento do Sistema Educacional, e que deve estar integrada a proposta pedagógica da escola.

As Diretrizes Curriculares da Educação Básica – (PARANÁ, 2008, p. 49), ao falar da escola e da Educação Física, diz que:

Dentro de um projeto mais amplo de educação do Estado do Paraná, entende-se a escola como um espaço que, dentre outras funções, deve garantir o acesso aos alunos ao conhecimento produzido historicamente pela humanidade. Nesse sentido, partindo de seu objeto de estudo e de ensino, Cultura Corporal, a Educação Física se insere neste projeto ao garantir o acesso ao conhecimento e à reflexão crítica das inúmeras manifestações ou práticas corporais historicamente produzidas pela humanidade, na busca de contribuir com um ideal mais amplo de formação de um ser humano crítico e reflexivo, reconhecendo-se como sujeito, que é produto, mas também agente histórico, político, social e cultural.

Sendo a Educação Física um componente curricular e estando legalmente instituído no âmbito escolar, logo pensarmos quais seriam os seus conteúdos de ensino? E qual a importância da construção deste conhecimento na vida do aluno? Sabemos que todo componente curricular possui conteúdos

específicos da sua área, mas que todos têm algo em comum que é o de contribuir para formação integral do educando.

Dentre os conhecimentos a serem construídos no espaço escolar, estão os referentes à manifestação corporal do movimento, que são reconhecidos como objeto de estudo da Educação Física na escola, aceitos legalmente pelos PCNs, Parâmetros Curriculares nacionais, (2001 p. 26) de Educação Física onde ressaltam que: “Dentre as produções dessa cultura corporal, algumas foram incorporadas pela Educação Física em seus conteúdos: o jogo, o esporte, a dança, a ginástica e a luta”.

No que diz respeito aos conteúdos da Educação Física na escola, Darido (2005, p. 59) nos fala que:

Tornar a Educação Física aos olhos da lei componente curricular obrigatório é reconhecer que seu ensino tem objeto de estudo e conhecimento próprios presentes nos jogos, esportes, ginástica, lutas, danças, capoeira e conhecimento sobre o corpo, constituindo então a base que a mantém na escola.

Os PCN, (BRASIL, 2001, p. 26) de Educação Física ressaltam que: “Dentre as produções dessa cultura corporal, algumas foram incorporadas pela Educação Física em seus conteúdos: o jogo, o esporte, a dança, a ginástica e a luta”.

Considerando que cabe à Educação Física desenvolver tais conteúdos na escola, entende-se que através destes conhecimentos o professor possa realizar suas intervenções pedagógicas, contribuindo para que o aluno ao se apropriar desses conhecimentos possa adotar uma postura crítica e reflexiva diante da sociedade, buscando atribuir significado ao saber construído na escola com a sua vida de forma geral.

Para compreender a Educação Física como prática pedagógica e verificar a importância atribuída aos seus conteúdos de estudo, focamos neste trabalho o eixo jogo, e dentro deste eixo os jogos populares, para tanto buscaremos compreendê-lo como conteúdo pedagógico, analisando-o sob o ponto de vista de diferentes autores, partindo do pressuposto de que esses jogos fazem parte do patrimônio lúdico cultural do nosso povo, no qual o aluno está inserido.

3- CAPÍTULO II

Algumas definições sobre o jogo

O jogo tem sido assunto de estudo de muitos pesquisadores das diferentes áreas de conhecimento entre eles Kishimoto (1999), Friedmann (1996), Freire (2003) Mukhina (1996), muitos buscam defini-lo, outros procuram descobrir qual a sua função na sociedade, principalmente no que se referem ao desenvolvimento infantil, outros recorrem ao jogo para compreender os diferentes comportamentos do ser humano.

Entre os estudiosos sobre o jogo talvez o de maior destaque seja Huizinga (2004), pois afirma que este fenômeno antecede até mesmo a cultura humana, atribuindo-lhe um significado que ultrapassa o prazer físico, (como jogar para descarregar as tensões) e psicológico, (como recorrer ao jogo para observar e analisar comportamentos humanos).

Embora o autor reconheça que o jogo esteja presente na vida das crianças, o foco principal do seu trabalho é analisar o jogo como um elemento da cultura, presente na vida das pessoas, mostra que devemos compreendê-lo como algo maior, em sua totalidade, reconhecendo no jogo o seu significado social.

O autor diz que:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e 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. 33).

Sabemos que o jogo como um dos elementos estruturantes da Educação Física é visto por alguns autores como um “elemento superior” aos outros, como no caso de FREIRE & SCAGLIA, (1994, p.33), ao expor a necessidade se pesquisar mais sobre este fenômeno, dizendo ser inadequado enquadrar o jogo, esporte, a luta e ginástica na mesma categoria, pois: “O jogo é uma categoria maior, uma metáfora da vida, uma simulação lúdica da realidade, que se manifesta, se concretiza, quando as pessoas praticam

esportes, quando lutam, quando fazem ginástica, ou quando as crianças brincam”.

Para Freire, (1996, p. 20):

O jogo é um “quebra cabeça”... Não é, como se pensava, simplesmente um método para aliviar tensões. Também não é uma atividade que “prepara” a criança para o mundo, mas é uma atividade real para aquele que brinca. Verdadeiramente, brincamos, envolvemo-nos com paixão no jogo, sem precisarmos, em absoluto, saber o que ele significa.

Segundo a autora, o jogo é uma atividade dinâmica em transformação, e podemos perceber essa transformação nos diferentes contextos, um mesmo jogo pode variar dependendo do local onde é praticado, de uma cidade para outra, de um país para outro, ou de uma região a outra, suas regras também podem mudar tanto quanto os objetos utilizados para o jogo, e que o professor deve ter conhecimento destes fatos para oportunizá-lo ao estudante.

Kishimoto (1999), também fala sobre a dificuldade de definição do jogo, segundo a autora existem muitos fenômenos considerados como jogo, como no caso das brincadeiras e dos brinquedos, termos que costumamos usar quando nos referimos ao ato de jogar.

A autora, baseada nos estudos de Brougère (1981, 1993) e Henriot (1983, 1989), apresenta o jogo em três níveis diferentes:

1- Como o resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social: O jogo é visto como fonte de expressão no dia a dia da sociedade, com diferentes significados dependendo do contexto social em que ele esta inserido, que se expressa através da linguagem.

2- Um sistema de regras: Em cada modalidade de jogo existe um sistema de regras que o identifica, e o diferencia dos demais.

3- Um objeto: No caso dos jogos de tabuleiro, no qual o jogo se materializa nas peças que serão utilizadas na sua prática, que podem ser feitas dos diferentes tipos de material como: plástico, madeira, papel, etc.

Percebe-se então pelos exemplos citados acima o jogo dentro de um contexto social, como um elemento que se transforma, que tem características próprias dependendo do local onde é praticado, tanto nas suas

formas de jogar, como nas diferentes nomenclaturas, e dos objetos utilizados, e que se expressa e se transmite por meio da linguagem.

Freire (1994), ao falar sobre o jogo também declarou a complexidade ao defini-lo, segundo o autor, brincadeira, brinquedo, e jogo significam a mesma coisa, mas que o jogo se diferencia por suas regras, tendo sempre na sua pratica perdedores e ganhadores, para o autor o esporte e jogo também são parecidos, embora o esporte aconteça de forma sistematizada.

O autor nos mostra o jogo sob a visão de Piaget, que os classificou de três maneiras diferentes sendo eles: jogos de exercício, de símbolo e de regras.

O jogo de exercício é um comportamento característico das crianças que ainda não apresentam a linguagem verbal, Piaget (1975), ao observá-las constatou que elas realizavam movimentos já apreendidos e os repetia por puro prazer, este comportamento foi classificado por Piaget como jogo de exercício. Podemos observar esse comportamento nos bebês que jogam o brinquedo no chão, repetidas vezes depois que uma pessoa devolve em suas mãos, se divertindo com a situação. Para Piaget, (1975, p.144), o jogo de exercício é praticado: “sem outra finalidade que não o próprio prazer do funcionamento”.

O jogo simbólico se caracteriza pelo uso da imaginação para explicar a realidade uma maneira simbólica, o faz-de-conta que não é possível de viver, a criança nessa fase fala sozinha com os brinquedos, imagina que é um super-herói, através das brincadeiras simbólicas realiza seus sonhos, resolve seus conflitos, seus medos.

E o ultimo é o jogo de regras, no qual a criança passa a participar e submeter-se ao convívio social com outras pessoas, em atividades de grupo, sabendo que quando não respeitar as regras e normas pré-estabelecidas será punido, sendo este um tipo de jogo que fará parte da sua vida como pessoa que vive em sociedade.

Pelo apresentado até o momento, inferimos que não existe uma teoria completa e única sobre o jogo, mas que todas nos fornecem informações que contribuem para compreendermos um pouco mais sobre o nosso objeto de estudo.

3.1 O que são Jogos Populares?

Alguns jogos podem ser considerados como patrimônio da cultura popular, pois, são do conhecimento e prática de diferentes povos, seus criadores são desconhecidos, e sua transmissão pode acontecer de forma voluntária, muitos autores tratam esses jogos como jogos populares.

Entre eles Kishimoto (1996), e Friedmann (1994), que se referem ao jogo popular como jogo tradicional infantil, sendo uma das manifestações cultural situada dentro do folclore, e é sob este ponto de vista que este estudo se propõe analisar o jogo popular, como uma forma de manifestação cultural presente no cotidiano da criança, sendo um conhecimento que é transmitido de geração a geração, acontecendo nas interações que realizam durante determinado período da sua vida, e que pode ocorrer-nos mais variados locais, dentre eles a escola.

Neste estudo, analisaremos os jogos populares e tradicionais como sinônimos, pois ambos têm raiz folclórica, e segundo Friedmann (1996), uma cultura pode ser popular e tradicional, pois tanto os jogos populares como os tradicionais podem ser produtores e reprodutores de cultura, representando os valores e a cultura de um povo, seja conservando suas características ou se transformando dependendo do contexto onde se apresenta.

Aqui, Mello (2006), explica porque os jogos populares e tradicionais podem ser compreendidos como sinônimos esclarecem que:

Os jogos tradicionais são também denominados de jogos populares, sejam aqueles praticados por adultos ou pela população infantil, principalmente por crianças integrantes de famílias menos privilegiadas. Estes ocorrem com frequência em calçadas, ruas, quintais, terrenos baldios e pátios escolares, ao passo que aqueles se tornam parte da vida cotidiana de seus praticantes em seus momentos de tempo livre e oportunidade de encontro grupal (MELLO, 2006, p. 01).

Percebemos que a rua é um dos principais locais em que esses jogos são praticados e se perpetuam até os dias de hoje, e embora recebam por muitos autores diferentes denominações, como jogos folclóricos, populares ou tradicionais, podemos entendê-los como sinônimos, pois, Santos, (2009) mostra em seu estudo sobre a origem dos jogos populares que:

[...] a denotação de tradicional, popular e folclore podem representar o conhecimento sobre um jogo por parte majoritária da cultura de uma determinada sociedade. Ou seja, uma parte expressiva da população tem conhecimento sobre determinado jogo, sendo esse conhecimento, na maioria das vezes, advindo do senso comum (SANTOS, 2009, p.5).

Podemos denominar de jogos populares ou tradicionais como sendo elementos que fazem parte da cultura popular de um local, de um povo, e sobre isso Friedmann, (1996, p. 43), nos fala que:

O jogo tradicional faz parte do patrimônio lúdico-cultural infantil e traduzem valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos. Seu valor é inestimável e constitui, para cada indivíduo cada grupo, cada geração, parte fundamental da sua história de vida.

Friedmann (1996) refere-se aos jogos tradicionais infantis como uma manifestação cultural acumulada ao longo da vida das pessoas, presente no meio social do qual a criança faz parte, seja na rua, nos parques, nas praças, sendo um conhecimento adquirido de maneira livre, pois são transmitidas naturalmente nos grupos com as quais convivem, e as maneiras como praticam esses tipos de jogos podem variar quanto as suas regras, modo de jogar, número de participantes, mas que a sua tradição permanece.

Friedmann (1996) considera os jogos populares, ou tradicionais como um rico patrimônio cultural infantil, e nos leva a recordar tais jogos que fizeram e fazem parte de nossas vidas, pois essa prática ainda se faz presente em nossa sociedade, cabendo a nós valorizá-las, para que possa fazer parte do futuro de muitas crianças. Os jogos populares sofrem mudanças dependendo do momento histórico, mas que muitas das suas características permanecem.

Para Kishimoto (1994), o jogo tradicional infantil filiado ao folclore é transmitido principalmente de forma oral e esta em constante mudança, pois vão se transformando com o passar dos tempos. Por fazer parte da cultura popular de diferentes povos apresenta uma característica de anonimato, onde conhecemos determinado tipo de jogo, mas não sabemos quem os criou. Mas muitos jogos ainda conservam a mesma forma como eram praticados no passado, sobre isso Kishimoto (1994) cita alguns jogos e brincadeiras como exemplo: a amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas. Segundo a autora

esses jogos passaram por muitas gerações e ainda são praticados da mesma maneira.

Sobre esse assunto Kishimoto, (1994. p.25), nos esclarece que:

Muitos jogos preservam sua estrutura inicial, outros se modificam, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Percebe-se que tanto Kishimoto (1996), como Friedmann (1994), vêem os jogos tradicionais infantis como uma manifestação da cultura lúdica infantil, com características próprias, podendo ora conservar suas regras, ora sofrer transformações, dependendo do local, da região, país onde se pratica, sendo que muitas destas manifestações apresentam padrões lúdicos conhecidos universalmente, sendo um tesouro do povo, e de autoria anônima.

Cardoso (2004) recorreu aos estudos de Kishimoto e Friedmann quando se refere aos jogos tradicionais infantis, mostrando a dificuldade que existe em mencionar com exatidão a sua origem, e os responsáveis por sua criação.

Segundo Cardoso (2004, p. 44), os jogos tradicionais ou populares são marcados pela: “Oralidade, transformação, espontaneidade, anonimato, conservação, são características do processo de transmissão de brincadeiras tradicionais. Aos adultos ficam as memórias de infância e às crianças o brincar”.

Embora esses jogos possam ser praticados por diferentes povos com diferentes culturas, para Cardoso (2004, p. 53), esses jogos são “Transmitidos e praticados por diversos grupos e civilizações os jogos tradicionais infantis sofrem inúmeras mudanças de contextos e formas, sendo adaptados às necessidades de cada grupo, e ao seu tempo”.

Para Mello (1989), que também compreende os jogos populares como jogos tradicionais, pois podem ser transmitidos de geração a geração, nos falamos que esses jogos são praticados em sua maioria pelas classes populares e uma parte da classe média, e podem ser vivenciados em locais de fácil acesso, como ruas, quintais, terrenos baldios, pátios escolares, etc. Mostra

também a facilidade de acesso aos materiais utilizados nesse tipo de jogo, como sucatas, pedaços de madeira, entre outros.

O autor nos mostra também que essa manifestação da cultura lúdica infantil teve influência marcante das colonizações que recebemos entre elas a de Portugal e da imigração Italiana em São Paulo, citando como exemplo o papagaio ou pipa feita de jornal. Mello (1989, p.73), destaca também que:

O conjunto de influências dessas diversas culturas parece ser a causa das diferentes denominações que o mesmo jogo recebe, dependendo da área geográfica onde é praticado. São os mesmos jogos, por exemplo: a) amarelinha, academia, casa de boneca, macaca ou avião; b) chicote-queimado, chicotinho-queimado, peia-quente, caça ao tesouro etc.

Medeiros (1996) descreve em seu trabalho intitulado “Jogos para Recreação Infantil” a tradição e universalidade dos jogos populares descrevem que alguns jogos aparecem em quase todos os países, como é o caso “Cabra Cega”, que pode receber diferentes nomenclaturas em alguns países, relata a sua existência já no terceiro século antes de Cristo, entre os Romanos recebe o nome de “Murinda”, na Alemanha por “Vaca Cega”, na Espanha é conhecida por “Galinha Cega”, e nos Estados Unidos como “Blindman’s Buff”.

Pontes & Magalhães (2003), ao estudar a transmissão dos jogos e brincadeiras tradicionais e populares como aprendizagem social, nos mostra que tais jogos realizam uma ligação entre “cultura e criança”, e se refere em especial as que são praticadas na rua, apóia se nos estudos de Kishimoto (1990), quando aborda algumas características existentes nos jogos tradicionais como: “anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade”. Pontes & Magalhães (apud KISHIMOTO, 1993, pg 2).

Mostra-nos que alguns jogos e brincadeiras populares já existiam no século III antes de Cristo, sendo o caso da brincadeira conhecida como cabra cega, que recebe diferentes denominações em diversos países, mas que mantém as características citadas à cima. Destaca também que embora alguns jogos e brincadeiras populares apresentem algumas características tradicionais locais, em alguns momentos podem sofrer mudanças.

Melo (1981), também fala da brincadeira cabra cega, classificando-a como jogos de competição, ressaltando a sua tradicionalidade, pois é um jogo conhecido no mundo inteiro, no Brasil em algumas regiões como na cidade de Natal é conhecida como cobra cega, em outras regiões como cabra cega, percebe-se que altera se os diálogos da brincadeira, mas a sua estrutura permanece. Para o autor este jogo é um divertimento dos adultos passado para as crianças, mas que ainda mantém suas características. Com isso podemos considerar esses jogos como sendo de domínio público, devido ao tempo de sua existência na sociedade, apresentando características abrangentes, como no exemplo da cabra-cega, que pode mudar de nome em outros países, mas que preserva a sua forma de brincar.

Melo (1981), ao falar sobre o folclore infantil, descrevem que entre os inúmeros jogos e brincadeiras presentes no folclore infantil vários estão presentes na vida das crianças desde a antiguidade, mas que muitos são praticados atualmente como no passado, entre eles os jogos de escolher que ainda é feito da mesma maneira, cita como exemplo o par ou ímpar, cara ou coroa, que ainda utilizamos nos dias de hoje, mas que já eram praticados pelas crianças romanas como forma de escolha para dar início ao jogo.

Outro aspecto importante a se destacar sobre o jogo popular pode ser encontrado no trabalho de Fernandes (1979), intitulado como: “Folclore e Mudança Social na Cidade de São Paulo”, onde o autor ao pesquisar o folclore na cidade observou as mudanças que ocorreram no folclore ao longo de seu crescimento, um dos aspectos que devem ser destacados na pesquisa é o fato de os jogos e brincadeiras infantis favorecerem as relações sociais e a formação de grupos, denominadas pelo autor como “Trocinhas”, esclarecendo que as trocinhas segundo Fernandes, (1979, p.172) são “agrupamentos estáveis e organizados de imaturos – as “trocinhas” – que, como grupos sociais que são, se sobrepõem aos indivíduos que os constituem, refazendo se continuamente no tempo”.

E esses grupos formados nos bairros e em ruas próximas de suas casas, denominados “trocinhas”, que favorece essa integração entre as crianças, e acontecem em torno de elementos pertencentes à cultura infantil daquele local, como os jogos populares.

Podemos encontrar um exemplo desses jogos nos estudos de Pinto & Lopes (2009), onde destacam a rua como espaços de sociabilidade

infantil, em sua pesquisa observaram que a criança ao participar de alguns jogos interage melhor com seus pares, nos dá o exemplo do jogo de queimada como um facilitador na proximidade entre meninos e meninas, pois é um jogo onde meninos e meninas podem participar juntos, sem restrições, sobre a prática deste jogo diz que:

Mais que uma brincadeira, a queimada permite que as crianças se arrisquem num jogo de alcançar a bola e, ao mesmo tempo, se esquivar dela. Um jogo de aventuras, de corrida, de voz. Um jogo que permite estar entre iguais, mas que também, pode gerar certo afastamento. Se o marcador da igualdade ou da diferença é temporariamente suspenso pela situação do jogo, ele parece se restabelecer em outras circunstâncias, como por exemplo, em decorrência de um erro durante o jogo, etc. (PINTO & LOPES, 2009, p.11).

Bernardes (2008), em seu trabalho intitulado: "Jogos e brincadeiras tradicionais: Um passeio pela História", também destaca que entre as características dos jogos populares uma delas é a de favorecer a socialização entre as crianças, e que ao brincar ela: "estabelece vínculos sociais, ajusta-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças com os mesmos direitos. Obedece ainda às regras traçadas pelo grupo, como também propõe suas modificações, aprende a ganhar e a perder" (BERNARDES, 2008, p.542).

Isso vem ao encontro de tudo que expusemos até o momento sobre o jogo popular, (visto como um elemento folclórico), com características que podem transcender simplesmente ao ato de jogar, em que brincamos e nos divertimos, mas mostra o seu valor dentro da cultura infantil, dentre eles um aspecto observado por Fernandes (1979), onde ao participar dos jogos em grupo a criança pode ou não ser aceita dentro do seu meio, seja na rua, na escola ou em outros lugares de sua convivência, lugar que a criança ao se integrar a esses grupos estabelece relações com as outras, e desenvolve autonomia, pois quando brincam longe de seus pais, tem a possibilidade de tomar decisões, como organização de determinado jogo, escolha de seus parceiros, isso pode acontecer nas diversas atividades lúdicas descritas pelo autor, dentre elas os jogos populares, que ao ser transmitido de uma geração a outra constrói pontes entre passado, presente e futuro.

Diante disso entendemos os jogos populares como um patrimônio da humanidade, um saber popular, aceito coletivamente, e de autoria desconhecida, a transmissão oral, aparece como uma das suas principais características, mas que pode sofrer alterações dependendo da localidade onde se apresenta, não sabemos quem foram seus criadores, mas que sua finalidade continua a mesma desde os tempos mais remotos, o de divertir, alegrar e propagar a cultura infantil, podendo ser transmitida por meio dos familiares, na escola, e nos locais onde as crianças interagem com seus pares ou adultos.

Considerando o jogo popular um conhecimento que pode ser construído na escola, propõe-se neste estudo investigar qual o valor dessa manifestação da cultura infantil enquanto conteúdo de ensino nas aulas de Educação Física, e qual a sua contribuição na vida do educando enquanto um sujeito que se movimenta e que compreende suas ações, pois muitos autores defendem os jogos populares como um elemento importante na produção e transmissão da cultura lúdica infantil.

3.2 O Jogo Popular e o Ensino

Pudemos perceber que o jogo está presente na vida do ser humano em diferentes momentos e lugares, principalmente entre as crianças.

Sendo o jogo objeto de estudo da Educação Física, e um conteúdo que se faz presente na escola, neste momento buscaremos investigar como os jogos populares podem ser abordados enquanto conteúdo, e como os autores pesquisados defendem a prática do jogo popular na escola, e qual a sua possibilidade de uso nas aulas de Educação Física.

Percebe-se que os espaços destinados a prática dos jogos populares diminuíram, e que atualmente as crianças têm pouca ou nenhuma oportunidade de vivenciá-los, sendo então o espaço escolar uma rica possibilidade de experimentá-los.

Os PCN, (2001), ao abordar os conteúdos da Educação Física propõe que sejam permitidas na escola as diferentes práticas corporais, vindas

das mais variadas manifestações culturais, manifestações que podem estar presentes no dia a dia do educando, nos fala também que:

Independentemente de qual seja o conteúdo escolhido, os processos de ensino e aprendizagem devem considerar as características dos alunos em todas as suas dimensões (cognitiva, corporal, afetiva, ética, estética, de relação interpessoal e inserção social). Sobre o jogo da amarelinha, o voleibol ou uma dança, o aluno deve aprender, para além das técnicas de execução, a discutir regras e estratégias, apreciá-los criticamente, analisá-los esteticamente, avaliá-los eticamente, ressignificá-los e recriá-los (BRASIL, 2001, p.28).

Considerando o jogo uma dessas manifestações culturais propostas pelos PCN, entende-se que os jogos populares podem oferecer muitas oportunidades de aprendizagem ao aluno, acredita-se que esses jogos possam apresentar diferentes desafios aos alunos, tanto cognitivos como motores.

Friedmann (1996) defende os jogos populares como uma forma de preservação da cultura, e também como maneira de resgatá-los adaptando-os a vida das crianças nos dias de hoje, pois segundo a autora muitos desses jogos não morreram, citando os exemplos da bolinha de gude, pular corda, amarelinha, pois alguns ainda podemos encontrar nos pátios escolares nos dias atuais, e que esses jogos podem oferecer de acordo com Friedmann (1996, p.50) muitos estímulos às crianças tais como: “[...] físicas, motoras, sensoriais, sociais, afetivas, intelectuais, lingüísticas, etc”.

Para Freire (1994), o jogo como forma de ensinar conteúdos deve ser visto como instrumento pedagógico, usado como um elemento que irá contribuir para a formação social do educando, por isso o autor baseado nos estudos de Piaget, estabelece uma relação do jogo com o trabalho, entende que o jogo quando utilizado para ensinar pode ser encarado como uma preparação da criança para a vida adulta.

Kishimoto (1999) apresenta que o jogo educacional acontece quando o professor propõe situações com objetivo de estimular determinadas aprendizagens utilizando jogos, ou seja, tem a intenção de ensinar determinado conteúdo preservando as características lúdicas, para as crianças pode ser

divertido e prazeroso, ao mesmo tempo produzir situações desafiadoras para aprender determinado conteúdo.

3.3 O Jogo Popular como conteúdo das aulas de Educação Física

Podemos verificar a presença dos jogos populares nas escolas de diferentes regiões do Brasil, podemos citar como exemplo alguns jogos como: o jogo da queimada, pega-pega, amarelinha, jogos com petecas, etc. Cabe neste momento investigarmos como esses jogos podem ser abordados como um saber a ser construído nas aulas de Educação Física, que possam ser compreendidos para além do fazer, de maneira organizada, tendo claros por parte do educando e do professor os objetivos que se deseja alcançar, como um conteúdo que possa ser discutido, problematizado, e que esse conhecimento se apresente de maneira contextualizada. Enfim visto como objeto de reflexão e partir deste pensamento pode se concluir que somente o jogo pelo jogo não garante essa aprendizagem.

Embora uma das características dos jogos populares seja a espontaneidade Friedmann (1996), escreve que as instituições de ensino devem incluí-los no currículo escolar, a autora mostra que segundo relatos de alguns educadores que fizeram parte da sua pesquisa demonstraram que ao inserir esses jogos em seus planejamentos relataram que, eles podem contribuir para formação dos pequenos, e que isso pode acontecer principalmente na Educação Infantil, com crianças (de zero a seis anos), também mostra que: “Os educadores que dão destaque ao jogo espontâneo no planejamento consideram-no como um facilitador da autonomia, da criatividade, da experimentação, da pesquisa e de aprendizagens significativas”. (FRIEDMANN, 1996, p. 71).

Friedmann (1996), em seu estudo onde trata sobre o resgate do jogo infantil, classificou esses jogos e deu destaque a particularidade de cada um, demonstrou que entre os jogos populares os de regras são os que mais podem contribuir para formação das características citadas acima.

A autora ao analisar esses jogos nos alerta que para inserir tais jogos no ambiente escolar é preciso conhecer a realidade lúdica dos envolvidos, como também saber em que fase do desenvolvimento a criança se

encontra, pois é a partir deste diagnóstico que o educador irá planejar as aulas, e estabelecer os objetivos educacionais que pretende alcançar, deve pensar em tudo que envolve tal conteúdo como: espaço adequado, materiais e objetos que serão utilizados, como o tempo que irá utilizar.

Melo (1981, p.146), também exalta o valor educativo do jogo popular, segundo o autor: “Pelo jogo e pela recreação a criança se prepara para a vida, amadurece para tornar-se um adulto em seu meio social”.

Para melhor compreensão do jogo popular como conteúdo de ensino recorreremos aos estudos de Luckesi (1994, p.138), que define conteúdos escolares como: “O Legado cultural da sociedade – conhecimentos, habilidades, valores, bens – constitui os conteúdos escolares, especialmente na sua vertente elaborada”.

Entendemos que pensar o jogo popular como um conteúdo de ensino da Educação Física, é buscar estabelecer ligações entre a cultura cotidiana e a elaborada, pois acreditamos que o educando poderá a partir do conhecimento adquirido espontaneamente, (neste caso o jogo popular), elaborar um novo entendimento, um diferente modo de agir, de pensar, e de se relacionar com tudo que o cerca, poderá também identificar os movimentos corporais presente nas diferentes manifestações culturais, como reconhecer se dentro delas.

Rangel (2004), também levanta um aspecto importante a se observar sobre o jogo popular como conteúdo na escola, segundo a autora no passado não havia a preocupação educacional de se transmitir esses jogos, pois eles eram facilmente aprendidos na rua, nos parques, praças, até mesmo nos quintais de suas casas, mas que atualmente esses espaços diminuíram devido ao desenvolvimento da sociedade, diante disso entende-se que esses jogos possam ser aprendidos também na escola, e como conteúdo nas aulas Educação Física.

Sendo assim a autora ao propor os jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física mostra que cabe também a escola transmitir os jogos populares como um conhecimento que pode ser construído na escola, pois:

Uma das funções da escola é a de transmitir o conhecimento sistematizado pela sociedade, e parte deste conhecimento é representado no jogo. Fazendo-se um exercício de volta ao

passado, ou observando crianças brincando, podemos visualizar a amarelinha, a mãe-da-rua, o pega-pega, o boca de forno e o esconde-esconde (RANGEL, 2004, p.113).

Entre os conteúdos que são ensinados nas aulas de Educação Física, acreditamos que os jogos populares oferecem oportunidade ao educando em compreender as ações que envolvem a sua prática, como pode estabelecer relações a partir do que já sabe, com o novo saber que será construído, podendo a partir daí experimentá-lo como também re significá-lo.

Darido (2005), ao falar do jogo enquanto patrimônio cultural da humanidade enumera as facilidades que podem ser encontradas ao apresentar os jogos populares como conteúdo escolar, entre elas o fato de não ser desconhecido das crianças, os materiais e espaços podem ser adequados ao jogo, podendo envolver diferentes faixa etária, e uma das características que considero importante, o fato de os jogos populares poderem ser aprendidos pelo método global, diferente do esporte, que geralmente são aprendidos por partes, para depois ser jogado, a autora cita o exemplo da queimada que para jogá-la não praticamos antes o arremesso, mas que aprendemos a jogar jogando, e que vamos adequando e aperfeiçoando os movimentos a necessidade do jogo. A autora cita uma pesquisa em que Melo (1997), fez em uma escola com alunos do Ensino Médio durante um bimestre, onde o pesquisador propôs alguns jogos populares entre eles o jogo de queimada com algumas variações, pique bandeira, quatro cantos, entre outros, ao finalizar a pesquisa o autor verificou que os jogos não só foram bem aceitos pelos alunos (neste caso alunos maiores), como relataram que gostariam que esses jogos se fizessem presentes com mais frequência nas aulas.

Entre os jogos populares encontrado nas escolas podemos citar um jogo muito conhecido e praticado pelos estudantes, conhecido em algumas regiões por queimada, que analisaremos a seguir.

3.4 O Jogo como Estratégia de Ensino nas aulas de Educação Física

Já vimos que o jogo é utilizado por profissionais de diferentes segmentos da sociedade, e que embora seja objeto de estudo da Educação Física, outras áreas de conhecimento o utilizam como um meio para ensinar

seus conteúdos. Podemos citar como exemplo o jogo de xadrez, um jogo de tabuleiro muito praticado nas escolas em sua maioria nas aulas de matemática, com o objetivo de desenvolver a concentração, o raciocínio lógico, atenção, paciência, etc. Podemos encontrar no jogo de queimada um meio para ensinar diferentes habilidades motoras como, arremessos, passes, desenvolver a noção espaço-temporal, etc. O jogo de taco pode ser praticado como uma boa estratégia para as crianças aprenderem sobre um esporte mais complexo como, por exemplo, o beisebol.

Santos (2009) apresentam que o jogo como estratégia de ensino também pode ser compreendido como recurso pedagógico ou meio de ensino, explica que:

Na perspectiva de recurso pedagógico vemos o jogo sendo utilizado como um meio, um instrumento educativo para o ensino de outro determinado conhecimento. Nesse aspecto ao se aplicar o jogo o professor tem a oportunidade de relacionar um assunto que está sendo estudado, durante a realização do jogo. Tem a possibilidade de problematizar determinado conteúdo nos diferentes momentos e ações realizadas pelos alunos no jogo escolhido (SANTOS, 2009, p4).

Sobre este assunto Freire (2005), mostra um estudo feito numa escola pública com índices elevados de fracasso escolar, e alunos com aprendizagem insuficiente nas disciplinas de português e matemática, esclarecendo que esses alunos não tinham aulas de Educação Física. Freire aplicou testes de raciocínio operatório concreto num grupo de 24 crianças com dificuldades para resolver problemas que envolviam noções de seriação, conservação e classificação, para isso o pesquisador propôs jogos e atividades baseados na geração de conflitos e solução de problemas.

Entre os jogos apresentados encontramos os de corridas e estafetas utilizados com objetivo de desenvolver a noção de classificação, no qual foram apresentados objetos de diferentes formas, tamanhos e cores, como cubos, bolas, pirâmides, etc. Encontramos também um jogo chamado “dia e noite”, no qual as crianças formam colunas paralelas mantendo certa distância uma da outra, que acontece como um jogo de perseguição, neste jogo professor podia chamar o nome de um dos alunos que estavam posicionados nas colunas, em que um fugia e o outro era o perseguidor, assim descrito pelo autor.

Outro exemplo mostra um jogo onde as crianças dispostas da maneira descrita acima corriam até os objetos descritos pelo professor classificando-o por cores, tamanhos, formatos, que nada mais é que um jogo de estafetas bem conhecido nas aulas de Educação Física. Materiais alternativos como caixas de papelão, bastões de madeira com diferentes formatos e tamanhos foram utilizados para desenvolver a noção de seriação, onde as crianças podiam tanto manipulá-los como realizar saltos sobre eles.

Entre os exemplos citados pelo autor com o intuito de desenvolver noções de conservação encontramos a brincadeira de pega-pega, que em determinados momentos o espaço utilizado para a brincadeira podia aumentar ou diminuir, e em outros momentos do jogo os participantes não podiam se tocar.

Freire (2005) esclarece que neste estudo a Educação Física não esteve a serviço de outras disciplinas, mas mostra o jogo como uma ferramenta importante dentro de um programa proposto pela pesquisa, com referencia na geração de conflitos esse trabalho contribuiu para melhora das aprendizagens, que neste caso os alunos apresentavam dificuldades em resolver problemas lógicos, como colaborou também para aprimorar as noções de seriação, classificação e conservação em alunos de até oito anos de idade.

Friedmann (1996), também destaca a importância do jogo como meio de ensino, valoriza o resgate dos jogos tradicionais, e diz que o educador precisa conhecer a realidade lúdica da criança, e que a partir deste diagnostico podemos obter um amplo panorama de informações que nos ajudará a traçar os objetivos de ensino desejado, diz também que: “A aplicação dos jogos tradicionais, em diferentes situações, é um meio de estimular o desenvolvimento das crianças/ e ou aprendizagens específicas”. (FRIEDMANN, 1996, p. 72).

Estes autores sugerem a utilização dos jogos como estratégias de ensino, tendo como objetivo oferecer desafios cognitivos ao educando e com isso promover o seu desenvolvimento, destacando alguns conhecimentos específicos que podem ser estimulados pelos jogos que são descritos segundo Friedmann (1996, p.72): “[...] matemáticos, linguísticos, científicos, históricos, físicos etc.”

O jogo ocupa um lugar privilegiado nas aulas de Educação Física, como conteúdo ele pode abranger outros conhecimentos para além do fazer,

não se restringindo somente as habilidades que envolvem a sua ação. Como estratégias de ensino podem recorrer a ele não só para ensinar sobre as ações utilizadas numa modalidade ou conteúdo específico, mas compreendê-lo como um momento para ampliar os conhecimentos do educando referente a uma das manifestações da nossa cultura (neste caso o jogo), podendo ser compreendido como objeto de discussão e reflexão.

Podemos citar como exemplo os jogos populares, e utilizar tais conteúdos para discutir com o educando o porquê desses jogos que eram praticados pelos nossos pais e avôs estão desaparecendo nos dias de hoje? Quais os fatores que influenciaram essas mudanças? Quais jogos são possíveis praticar na escola nos dias de hoje? E a partir destes questionamentos, selecionar as estratégias adequadas para refletir sobre esses questionamentos.

Entre os jogos conhecidos por favorecer a reflexão podemos citar como exemplo os jogos cooperativos, onde o foco principal não é aprender diferentes tipos de jogos, ou uma nova forma de jogar um jogo já conhecido, mas utilizá-lo como um instrumento para se adquirir outros conhecimentos, como respeito ao próximo, cooperação, aprenderem a deixar o individualismo de lado em favor do coletivo, ter consciência de suas ações com relação a si e ao outro, é possível através de jogos cooperativos proposto pelo professor o educando compreender atitudes como a inclusão, em que uma atividade todos pode participar juntos, independente de suas habilidades.

Para Kishimoto (1999), o jogo como instrumento de ensino e aprendizagem contribui para o desenvolvimento das crianças principalmente na educação infantil, pois permitem de maneira espontânea que sejam estimuladas diferentes áreas de aprendizagem que ocorre numa fase muito importante da vida da criança, ao falar da função educativa do jogo nos mostra que:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa.” (KISHIMOTO, 1999, p.40).

Encontramos inúmeros trabalhos que reconhecem o jogo como um meio para ensinar os diferentes conteúdos sejam eles escolares ou não, sabemos que desde o nascimento as crianças estabelecem uma relação muito forte com o jogo, sobre essa relação Mukhina (1995) em seu trabalho denominado “Psicologia da Idade Pré Escolar”, afirma que a criança quando joga reproduz ações reais dos adultos, como também os utiliza para observar certas regras, aqui à autora refere-se a comportamentos que envolvem a família, o trabalho. Destaca os jogos dramáticos como um reprodutor das relações humanas.

Podemos relacionar os jogos dramáticos com o jogo popular, pois quando pensamos nas brincadeiras de faz de conta, lembramos dos jogos de imitação (podemos citar com exemplo uma partida de futebol de várzea, em que naquele momento o jogador pode se imaginar um atleta famoso, as brincadeiras de casinha, muito praticada por crianças menores).

Sobre o conteúdo do jogo praticado nessa idade afirma que:

“Por meio do jogo, as crianças conhecem a vida social dos adultos, compreendem melhor as funções sociais e as regras pelas quais os adultos regem suas relações” (MUKHINA, 1995, p.161).

Mais adiante a autora ressalta a importância do jogo para a formação psíquica da criança, e que pelo jogo ela desenvolve a concentração, a imaginação, a linguagem comunicativa, pois durante o jogo é preciso se expressar de maneira clara com os participantes.

Diante destas afirmações, constatamos que o jogo como meio de aprendizagem desempenha um importante papel na vida do ser humano, pois desde a menor idade percebemos a sua presença nos diferentes lugares, e observamos que segundo Mukhina (1995), tanto no ambiente escolar como familiar o ele contribui para o desenvolvimento do indivíduo.

3.5 O Jogo de queimada como conteúdo das aulas de Educação Física

O jogo de queimada assim como os outros jogos populares demonstra certa dificuldade em precisar a sua origem, pois muitos autores entre eles Kishimoto (1996), atribuem aos nossos colonizadores a sua criação, pois grande parte dos nossos jogos e brincadeiras surgiu com a vinda dos primeiros portugueses para o Brasil, mas que não devemos esquecer que os

índios e os negros também contribuíram para origem desses jogos, pois quando os portugueses chegaram ao Brasil os índios já tinham suas práticas lúdicas.

Segundo Kishimoto as crianças negras eram usadas pelas brancas nas brincadeiras reforçando a relação de dominação e escravidão daquela época, mostra também que existiam momentos em que os meninos negros dominavam muitas brincadeiras, demonstrando habilidade em atividades como: soltar pião, matar passarinhos com bodoque, soltar papagaio, e que buscavam dar outros significados aos jogos que aprendiam com os brancos. Enfim podemos perceber que esses grupos muito contribuíram para formação da cultura lúdica no Brasil.

Outra possibilidade de origem desse jogo segundo Gralha (2007) é o de que ele possa ter surgido no Egito (2130-1983 A.C), onde já eram praticados alguns jogos com bolas semelhantes ao da queimada, segundo relatos esses jogos faziam parte das práticas recreativas e esportivas de grupos de mulheres da época.

Ao falar dos jogos com bolas (MEDEIROS, 1960, p. 31), descreve que: “Brincadeiras das mais difundidas, e talvez mais antigas, são as de bola. Sabe-se que os antigos Egípcios as utilizavam na sua recreação, sendo a bola feita de pele, cosida no sentido transversal e comumente recheado de pedaços de sabugo de milho”.

Ainda sobre o possível surgimento do jogo de Queimada, Santos (2009, p. 6) mostra que:

No caso do surgimento da bola queimada, a versão mais aceita é referente ao treinamento do exército do rei Pápus, que era preparado para lutar contra a invasão dos bárbaros na Papônia, que se localiza no norte da Europa Meridional. Uma das atividades desse treinamento eram os arremessos de bola de fogo. Seria esse reino o único que não foi tomado pelos bárbaros. A partir dessa conquista, iniciou-se uma comemoração anual, onde na programação acontecia um festival de queimada, onde os homens podiam lembrar seus feitos.

Sabemos também que os jogos populares podem receber diferentes denominações dependendo do local onde se apresenta e que segundo Lopes (2005) o jogo de queimada pode ser conhecido em outras regiões do Brasil como: Barra Bola; Bola Queimada; Cemitério; Guerra no

interior de São Paulo, Mata-Mata no estado de Santa Catarina; Mata-Soldado; Queimado no Rio de Janeiro e Pernambuco; Caçador no estado do Paraná e Rio Grande do Sul; Carimba no estado do Ceará; Baleado no estado da Bahia.

A queimada pode ser conhecida como um jogo onde representa uma situação imaginária de guerra, que na interpretação do Coletivo de Autores (2009), isso acontece no momento em que uma das equipes busca exterminar a outra com tiros de bola.

Friedmann (1996), também faz menção a esse jogo em seu estudo, ao organizar os jogos populares, classificou a queimada como jogos de agilidade, destreza e força.

Outro aspecto observado por muitos autores sobre esse tipo de jogo é o fato de que embora seja um jogo de regras, elas podem ser flexíveis dependendo do momento e do local onde são praticados, devido a isso podemos encontrar muitas variações do jogo de queimada, mas para jogá-la da maneira tradicional é preciso de duas equipes com números iguais de participantes, uma bola de vôlei ou borracha, uma área plana como os espaços de uma quadra de vôlei, não existe um numero definido de participantes, e que o objetivo do jogo é o de queimar ou eliminar o maior numero de participantes, (no caso os adversários).

Atualmente o jogo de queimada pode ser encontrado nos momentos de recreação de alguns bairros menos movimentados, na hora do recreio e nas aulas de Educação Física de muitas escolas brasileiras, mas nos Estados Unidos este jogo pode ser conhecido por Dodgeball, e suas competições são oficialmente reconhecidas no país. Diante dessas informações sobre o nosso objeto de estudo, pensamos como abordar esses conhecimentos como um saber a ser construído em nossas aulas? Como organizar esses conteúdos de maneira que o educando perceba que a partir de um jogo como a queimada, jogo este que muitas vezes faz parte do seu dia a dia, ele poderá ampliar seus conhecimentos? Como o educando poderá reconhecer essa manifestação como um saber estabelecido culturalmente e historicamente pela sociedade?

Sobre os conteúdos dos jogos na escola Rangel, (2004, p.115) afirma que:

Varias são as formas dos alunos adquirirem conceitos sobre jogos: podem aprender sobre a história dos jogos, como e onde foram criados, quais países jogam os mesmos jogos, quais as regras dos jogos e porque elas existem conhecer o repertório de jogos e brincadeiras dos familiares de diferentes gerações, conhecer os vários nomes recebidos pelos jogos, verificar quais jogos são utilizados para o lazer da população local, discutir a diferença entre jogo competitivo e cooperativo etc.

O Coletivo de autores (2009), em seu estudo denominado “Metodologia do Ensino de Educação Física”, destaca a importância da escolha dos conteúdos que consideram a memória lúdica do estudante, como também o de proporcionar ao educando a oportunidade de conhecer os jogos das diferentes regiões e culturas.

Ao falar especificamente do jogo de queimada os autores mostram que por se tratar de um jogo imaginário de guerra, poderá apresentar uma oportunidade de se discutir sobre assuntos como, discriminação já que o jogo pode eliminar primeiro os mais fracos, como podem aproveitar o jogo para se discutir sobre situações de violência presentes nas partidas de queimada.

Ao organizar os conteúdos de Educação Física na escola (PALMA et al, 2010), sugere que entre os conhecimentos que poderão ser construídos por parte do educando sobre o jogo de bola queimada estão os referentes à sua origem, as diferentes denominações desse jogo, sua caracterização como um jogo popular, ações motoras envolvidas no jogo, como sua re elaboração, onde a partir do que já sabem podem criar e recriar outros jogos.

Darido (2005), também fala sobre o jogo como conteúdo escolar, e diz que há muito tempo o jogo se faz presente na escola, mas que se restringe somente ao fazer, e que não houve a preocupação em estudar os seus valores e significados, em analisá-lo como um patrimônio cultural. A autora ao questionar os conteúdos que seriam relevantes sobre o jogo nas aulas o analisa em três dimensões: Na dimensão conceitual, procedimental e atitudinal.

Na dimensão conceitual, questionam-se os conceitos que seriam importantes construir a respeito do jogo, e que contribuição esse conhecimento terá na vida do estudante que vive numa sociedade contemporânea, trazendo a reflexão, por exemplo, que relação este conteúdo pode ter com, o exercício da cidadania, o Lazer, o trabalho etc.

No caso do jogo de queimada quais seriam os conhecimentos que o estudante já possui sobre esse jogo, se utiliza esse tipo de jogo para se divertir nas horas de lazer.

Na dimensão procedimental, seria o fazer propriamente dito, aqui o jogo é visto com possibilidades de ser transformada, a autora sugere que o jogo possa ser experimentado das diversas formas possíveis, Darido, (2005, p.170) diz que: “Um jogo pelas suas características pode ser reproduzido, transformado ou criado”.

Aqui o jogo de queimada pode ser apresentado aos estudantes nas suas diferentes formas, como vivenciar as formas como são praticadas em outras regiões.

Ao falar da transformação dos jogos Darido (2005), mostra que muitos jogos populares favorecem a exclusão, entre eles o jogo de queimada, mas que o professor pode propor a sua transformação, criando com as crianças novas formas de jogar, a falta de espaço e material também pode ser um motivo para transformação dos jogos.

E por ultimo na dimensão atitudinal, onde através do jogo o educando tem a possibilidade de desenvolver valores como: solidariedade, cooperação, ética, como aprender a resolver conflitos e problemas tanto numa situação de jogo como em outras situações cotidianas.

Aqui o jogo de queimada pode ser apresentado como uma estratégia para se adequar as diferentes regras que o jogo propõe.

Freire & Scaglia (2004), ao falar dos jogos populares descreve a queimada como uns dos jogos possíveis para iniciar a aprendizagem sobre regras, segundo os autores o professor ao iniciar o jogo deveram começar com um numero reduzido de regras, e quando forem surgindo situações de conflitos os professores devem auxiliar as crianças a estabelecer aos poucos as regras necessárias.

Diante do que foi exposto sobre o jogo de queimada, entendemos que este conteúdo não pode ser proposto nas aulas restrito ao fazer, como é conhecido nas escolas, mas que o estudante ao aprender sobre o jogo de queimada possa entender e construir um conhecimento que não negue o fazer, mas que compreenda as ações motoras envolvidas nesta ação conheça a história deste jogo na atualidade e ao longo do tempo, suas variações, suas diferentes nomenclaturas, e tudo que envolve esse conteúdo.

4- METODOLOGIA

Esta pesquisa bibliográfica buscou investigar por meio de diferentes autores, quais seriam os conhecimentos relevantes para serem ensinados nas aulas de Educação Física sobre os jogos populares. Iniciamos com o levantamento bibliográfico onde foram selecionadas as fontes que seriam utilizadas para estudo, se tratando de uma pesquisa bibliográfica recorreremos a, livros, artigos científicos, jornais, revistas, documentos oficiais, sites, entre outros. Após o levantamento, identificação e localização das fontes, iniciaram-se a leitura e interpretação dos mesmos, onde foram realizados os apontamentos e resumos necessários para uma boa organização do trabalho. Esta etapa contribuiu para aprofundar os conhecimentos sobre o assunto investigado, neste caso os jogos populares buscaram-se também respostas e esclarecimentos sobre quais seriam esses conhecimentos considerados importantes pelos autores, para serem ensinados na escola.

Após a exploração dos conteúdos iniciamos a redação do texto que foram escritos em capítulos, onde abordamos o papel da escola como uma instituição eleita pela sociedade para preparar o educando para a vida, entendemos também por meio deste estudo que a Educação Física como uma das áreas de conhecimento presente na escola pode e deve ensinar o jogo popular para além do fazer.

CONCLUSÃO

O jogo como um elemento presente em nossa vida cotidiana é muito utilizado nos momentos de diversão e lazer, também está presente na escola, e pode ser encontrado tanto como conteúdo e também como estratégia de ensino. Como estratégia de ensino, diferentes áreas de conhecimento, inclusive a Educação Física recorrem ao jogo e o utilizam como uma ferramenta para ensinar seus conteúdos. Como conteúdo é um importante conhecimento a ser construído pelos alunos, especificamente nas aulas de Educação Física, pois o jogo é uma das áreas de conhecimento desta disciplina.

Ao longo deste estudo compreendemos que o jogo pode contribuir de forma significativa para a formação do educando, pois podemos encontrá-lo em toda parte, nos diferentes lugares, e o utilizamos em diferentes momentos da nossa vida.

No caso dos jogos populares sabemos que se faz presente no espaço escolar, aparece nos momentos de intervalo entre as aulas, em momentos ociosos no qual as crianças aproveitam para se divertir com os jogos que já conhecem e praticam fora da escola, pois é comum encontrarmos crianças brincando e jogando livremente no pátio, nas quadras, e em outras áreas livres da escola, mas com o objetivo único de divertimento e recreação. Nas aulas de Educação Física podemos encontrar vários jogos e brincadeiras sendo utilizados de diferentes formas, podemos citar como exemplo: a queimada, o pega-pega, a amarelinha, os jogos de escolher, entre outros, mas sabemos que este fato é do conhecimento comum, para tanto esta pesquisa investigou com quais objetivos esses jogos podem ser contemplados como um conteúdo de ensino, sendo tratado como um conhecimento que será construído. Pensar o jogo no ambiente escolar restrito ao fazer, é pensá-lo somente como diversão.

Constatamos então que o educador ao propor este fenômeno como um conhecimento a ser explorado nas aulas de Educação Física descobrirá que ele possui um conteúdo riquíssimo para formação dos estudantes.

Segundo autores pesquisados como, Friedmann (1996), Darido (2005), Rangel (2004), Santos (2009), entre outros, verificamos que o professor ao sugerir os jogos populares como conteúdo de ensino, proporcionará ao estudante a oportunidade de construir um conhecimento para além do fazer e do divertimento, (não que o divertimento não esteja presente, pois é uma das características do jogo), mas contemplar tudo que envolve este fenômeno, pois sobre determinado jogo, (neste caso os jogos populares), o educando pode compreender a sua história, saber os países que praticam determinado jogo, conhecer suas diferentes nomenclaturas, descobrir quais jogos foram sendo transformados ao longo do tempo, e quais ainda permanecem intactos, vivenciar pela sua prática consciente a sua transformação e adaptação, pois estes jogos podem ser transformados e adaptados a realidade do educando, entender pelo seu estudo que a partir de um tipo de jogo praticado no passado outros foram sendo criados e recriados, recebendo diferentes nomes e significados.

Diante de tudo que foi exposto nesta pesquisa, entendemos que os jogos populares como um conteúdo de ensino nas aulas de Educação Física oferecem oportunidade de aprendizagem ao estudante, principalmente por se tratar de um dos elementos da cultura popular do nosso povo. Sabemos que o jogo é um dos objetos de estudo da Educação Física, mas compreendemos que só praticar esses jogos de forma espontânea não garante ao estudante uma aprendizagem significativa e consciente de todos os conhecimentos sobre esse fenômeno que faz parte da nossa história, pois a partir desta consciência que o educando poderá gerar outro conhecimento sobre esta maravilhosa manifestação cultural presente no nosso dia-a-dia “os jogos populares”.

REFERÊNCIAS

BERNARDES, Elizabeth Lannes. **Os jogos, as brincadeiras e as crianças.** Disponível em: WWW.google.com.br Acessado em: 21 de março de 2011.

_____. **Jogos e brincadeiras tradicionais: Um passeio pela História.** Disponível em: WWW.google.com.br Acessado em março de 2011.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais.** Brasília: MEC, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Brasília: MEC, 1996.

CARDOSO, Simoni Rossi. **Memórias e jogos tradicionais infantis: lembrar e brincar é só começar.** Londrina: Eduel, 2004.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia de Ensino de Educação Física.** São Paulo: Cortez, 2009.

DARIDO, Suraya Cristina. **Implicações para a Prática Pedagógica.** Rio de Janeiro. Guanabara: Koogan, 2005.

FERNANDES, Florestan. **Folclore e Mudança Social na Cidade de São Paulo.** Petrópolis: Vozes, 1979.

FRANCO, Luiz Antônio Carvalho. **A escola do trabalho e o trabalho da escola.** São Paulo: Cortez, 1998.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física.** São Paulo: Scipione, 1994.

FREIRE, João Batista, SCAGLIA, Alcides José. **Educação como Prática Corporal.** São Paulo: Scipione, 2003.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996

GRALHA, Júlio. Brincadeiras com Bola – **Os Egípcios Jogavam Queimado.** Disponível em: <http://pt.shvoong.com/humanities/history>. Acessado em Junho de 2010.

HUIZINGA, Jonh. Homo Ludens: **O jogo como elemento da cultura.** São Paulo. Perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** São Paulo: Cortez, 1999.

LOPES, Patrícia. **Jogo de Queimada**. Disponível em: <http://www.brasilecola.com/educacaofisica/jogo-queimada.htm>. Acessado em julho de 2010.

LUCKESI, Carlos Cipriano. **Filosofia da Educação**. São Paulo: Cortez, 1994.

MEDEIROS, Ethel Bauzer. **Jogos para Recreação Infantil**. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1960.

MEIRIEU, Philippe. **O cotidiano da escola e da sala de aula: o fazer e o compreender**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MELLO, Alexandre Moraes. **Psicomotricidade, Educação Física e Jogos Infantis**. São Paulo: IBRASA, 1989.

_____. **Jogos Tradicionais e Brincadeiras Infantis**. Atlas do Esporte no Brasil. Rio de Janeiro. CONFEEF, 2006.

MELO, Veríssimo. **Folclore Infantil**. Rio de Janeiro: Cátedra, 1981.

MUKHINA, Valéria. **Psicologia da Idade Pré-Escolar**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

PALMA et AL. **Educação Física e a Organização Curricular**. Londrina: eduel, 2010.

PARANÁ. Secretaria de Estado de Educação do Paraná. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica**. 2008.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PINTO, T. de O, LOPES, M. de F. **Brincadeira no espaço da rua e a demarcação dos gêneros da infância**. Scielo Brasil, 2009

PONTES, F. A. R. MAGALHÃES, C. M. C. **A Transmissão da cultura da brincadeira: algumas possibilidades de investigação**. Disponível em: WWW.efdeportes.com Acessado em Agosto de 2010.

RANGEL, Irene Conceição Andrade. **Jogos e Brincadeiras nas Aulas de Educação Física**. São Paulo: UNESP, 2004.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Origem dos Jogos Populares: em busca do “elo” perdido**. 4º Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar. Anais. Londrina: UEL, 2009.