

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

RODRIGO ARAÚJO DO NASCIMENTO

JOGOS E BRINCADEIRAS DE RUA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

NITERÓI

2011

NASCIMENTO, Rodrigo Araújo.

Jogos e brincadeiras de rua na Educação Física Escolar / Rodrigo Araújo do Nascimento. – Niterói: [s.n.], 2011.

Nº de folhas: 45f. Il., 30cm.

Monografia de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Educação Física – Universidade Federal Fluminense, 2011).

RODRIGO ARAÚJO DO NASCIMENTO

JOGOS E BRINCADEIRAS DE RUA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Monografia apresentada ao Curso Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Educação Física.

Aprovada em dezembro de 2011.

BANCA EXAMINADORA

Prof Dr^a Rosa Malena de Araújo Carvalho – Orientadora
UFF

Prof Ms Aurélio Pitanga Vianna
UFF

Prof Ms Paulo Antônio Cresciulo de Almeida
UFF

Niterói
2011

Dedico aos meus pais Raimundo e Maria.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a toda minha família: meu pai, minha mãe e meus irmãos. Agradeço também a todos aqueles que fazem parte do Departamento de Educação Física da UFF: professores e funcionários. Também agradeço a terceira turma de Educação Física da UFF, que são todos meus colegas de turma, que fizeram esses quatro anos de estudo não serem tão pesados assim e a nossa amizade que, creio, será para sempre.

Agradeço também ao povo brasileiro, por ter custeado meus estudos com o suor de seus impostos – dando-me a oportunidade de estudar em uma universidade pública e gratuita com ensino de qualidade. Um direito legítimo de todos os brasileiros.

Ninguém escapa da educação. Em casa, na rua, na igreja ou na escola, de um modo ou de muitos todos nós envolvemos pedaços da vida com ela: para aprender, para ensinar, para aprender-e-ensinar. Para saber, para fazer, para ser ou para conviver, todos os dias misturamos a vida com educação. Com uma ou com várias: educação? Educações. (BRANDÃO, 2007, p.7).

RESUMO

Essa pesquisa tem como objetivo o estudo dos jogos e brincadeiras de rua nas aulas de Educação Física Escolar, devido à importância histórica e cultural que o tema apresenta no ambiente escolar. E por perceber que tais atividades já não estão sendo mais praticadas atualmente por crianças e adolescentes, o que implica na perda de um conhecimento. Na maioria das vezes, os termos jogo e brincadeira são utilizados e entendidos de forma sinônima. Por isso, tentou-se uma definição para uma diferenciação dos termos jogo e brincadeira, que apesar de muitos estudos ainda não são utilizados de forma clara. Mesmo não sendo a intenção desse trabalho, o termo brinquedo acabou sendo mencionado e a busca por sua definição também, ainda que de forma breve. Para um melhor entendimento do trabalho, buscou-se passar por alguns destaques históricos da Educação Física e, por fim, como jogos e brincadeiras podem orientar os professores de Educação Física em uma prática pedagógica questionadora dos estereótipos.

Palavras chave: Jogos, Brincadeiras e Educação Física.

SUMÁRIO

Introdução.....	9
Capítulo I – Definindo jogo e brincadeira.....	16
1.1 O jogo.....	17
1.2 A brincadeira.....	19
Capítulo II – Educação Física: destaques históricos.....	25
2.1 A Educação Física no Brasil.....	27
2.1.1 Educação Física pode ser ginástica.....	30
2.1.2 Educação Física pode ser cultura.....	32
2.1.3 Educação Física pode ser esporte.....	33
2.1.4 Educação Física como prática pedagógica.....	35
Capítulo III – Jogos e brincadeiras na Educação Física Escolar.....	37
Considerações finais.....	42
Referências.....	44

Introdução

Na sociedade atual, as crianças tomam contato cada vez mais cedo com a tecnologia de nosso tempo. A televisão, a internet e os jogos eletrônicos (videogames) são alguns exemplos de atividades de pouco movimento que acabam consumindo grande parte do tempo delas.

Com o passar dos anos, as transformações sociais (urbanização e violência) e tecnológicas acabaram provocando mudanças em nossa sociedade. Algo que antes era comum, como a brincadeira na rua, acaba se tornando raro, ou ainda caindo no esquecimento e sumindo, como aborda Nelson Marcelino (2002):

Entre as tradições que vão sendo perdidas, estão as antigas brincadeiras e jogos infantis, substituídos pela televisão, pelos brinquedos industrializados, e mais recentemente, pelas possibilidades abertas pelo mundo da informática, estas ainda restritas a determinadas camadas da população (op. cit., p.41).

Como grande preocupação norteadora desse trabalho acadêmico, está a percepção de que jogos e brincadeiras de rua estão desaparecendo do cotidiano das crianças. O que implica na perda de um conhecimento histórico-social e cultural construído ao longo de gerações anteriores.

Diante de tais acontecimentos devemos nos indagar o porquê de tais atividades estarem sumindo de nossa sociedade atualmente. Por que jogos e brincadeiras de rua estão desaparecendo do atual contexto social e cultural de crianças e adolescentes do século XXI?

Os processos de urbanização, industrialização e a constante violência, que predomina principalmente nos grandes centros urbanos, são hipóteses do porque dificilmente se pode observar crianças brincando fora de suas residências. Tal acontecimento faz com que o acesso delas a rua se torne algo cada vez mais restrito.

A rua tem participação importante na construção das relações sociais da criança, pois vai se tornar uma extensão do mundo que ela conhece e, também, serve de espaço de socialização.

Através das brincadeiras nas ruas, os pequenos formam redes de sociabilidade, cujos integrantes podem ser parentes, vizinhos e colegas de escola. E, como os adultos, estabelecem um círculo dos mais próximos, dos mais amigos e que acabam por serem os mais assíduos nesse espaço (PINTO e LOPES, 2009, p.868).

A rua acaba se tornando o local onde as interações sociais vão acontecer em sua maioria, sendo uma verdadeira forma de se perceber o cotidiano. É onde se encontram amigos, as crianças brincam e jogam, serve como lugar de passagem, para festas e outros acontecimentos. “A rua se apresenta como espaço de transição entre casas, escolas e praças e também como um lugar de especificidade própria, onde acontecem eventos e relações sociais diversas, envolvendo adultos e crianças” (Ibidem, p.867).

Outro fator que também contribui para afastar as crianças desses espaços é a super preparação, cada vez mais precoce, para o mercado de trabalho. Desde muito cedo, pais preocupados com o futuro de seus filhos, acabam submetendo sua prole a uma rotina exaustiva de estudo e atividades complementares no período pós-escola, fruto de uma sociedade altamente competitiva. Nesse caso, acaba-se considerando a criança como um adulto em miniatura, onde:

(...) crianças que, apesar de não serem premidas pelas necessidades econômicas, têm desde muito cedo, uma série de obrigações, frutos de “investimentos” feitos pelos pais para que, no futuro, sejam os adultos requeridos pelo padrão de sua classe social. E tome “escolinha” disso, “escolinha” daquilo... (MARCELINO, 2002 p.37).

É através do brincar que a criança se desenvolve no mundo que a circunda, descobre os papéis sociais, desenvolve habilidades e se educa. Segundo a declaração dos direitos da criança, de 20 de novembro de 1959, assinada pelo Brasil, “a criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras os quais deverão estar dirigidos para educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício deste direito” (UNICEF, 1959, p.2, princípio VII).

Nessa pesquisa, entendendo o jogo e a brincadeira como elementos constituintes da cultura, faz-se necessário uma breve abordagem sobre seu conceito e sua definição, pois o termo é de fundamental importância para a compreensão desse estudo.

Considerando que todo indivíduo nasce em um contexto cultural, mesmo que ele não saiba ler, escrever ou fazer contas, podemos afirmar que não há homem sem cultura. Desde que o ser humano existe, ele produz cultura. Todo desenvolvimento da sociedade ao longo dos tempos está baseado em cultura. A cultura só existe em função do ser humano, que dá um sentido a ela.

Como abordam os Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação Física (PCN's): “O ser humano, desde suas origens, produziu cultura. Sua história é uma

história de cultura, na medida em que tudo o que faz está inserido num contexto cultural, produzindo e reproduzindo cultura” (1997, vol 7, p.23).

Nesse contexto, entende-se que a cultura é uma produção da sociedade que é transmitida de geração em geração, sendo ela anterior e posterior ao indivíduo.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais abordam a definição de cultura da seguinte forma:

A cultura é o conjunto de códigos simbólicos reconhecíveis pelo grupo: neles o indivíduo é formado desde o momento da sua concepção; nesses mesmos códigos, durante a sua infância, aprende os valores do grupo; por eles é mais tarde introduzido nas obrigações da vida adulta, da maneira como cada grupo social as concebe (op. cit., p.23).

Dentro desse contexto que é colocado pelos PCN's, podemos ainda dizer que cultura é todo conhecimento acumulado pela humanidade ao longo de sua história e que é passado através das gerações seguintes.

Muitos foram os estudiosos que tentaram definir o termo cultura ao longo dos anos. Essas tentativas de se chegar a uma definição mais adequada possível, acabaram gerando uma grande variedade de definições acerca do assunto.

Segundo Laraia (1989), o termo germânico “kulture” era utilizado no final do século XVIII e início do século XIX para simbolizar todos os aspectos relacionados à espiritualidade de uma comunidade. Na França o termo “civilization” era usado para se referir as realizações materiais de um povo.

As palavras de origem germânica e francesa foram sintetizadas em um termo único pelo antropólogo inglês Edward Tylor, dando origem ao vocábulo inglês “culture” que abordava todo um conjunto de saberes e práticas de uma determinada sociedade ou povo.

Logo o conceito de cultura como conhecemos hoje, foi formulado pela primeira vez no livro do próprio E. Tylor, chamado Primitive Culture. Sendo definido da seguinte maneira: “todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes ou qualquer outra capacidade ou hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade” (E. TAYLOR apud LARAIA, 1989, p.25).

Com essa definição, fica marcado o caráter de aprendizagem da cultura em oposição à idéia de aquisição inata de qualquer tipo de conhecimento. Ou seja, todo conhecimento adquirido e produzido pelo ser humano, ao longo de toda a sua vida.

Tantas definições do termo cultura acabaram criando uma dimensão conceitual gigantesca para a palavra, fato esse que gerou mais confusão a respeito de seu significado do que esclarecimentos a seu respeito.

Mas, na verdade, as centenas de definições formuladas após Tylor serviram mais para estabelecer uma confusão do que ampliar os limites do conceito. Tanto é que em 1973, Geertz escreveu que o tema mais importante da moderna antropologia era o de “diminuir” a amplitude do conceito e transformá-lo num instrumento mais especializado e mais poderoso teoricamente. Em outras palavras, o universo conceitual tinha atingido tal dimensão que somente com uma contração poderia ser novamente colocado dentro de uma perspectiva antropológica (LARAIA, 1989, p.28).

A cultura é que vai balizar todas as relações humanas que estão colocadas em uma determinada sociedade, pois ela age como uma lente, através da qual cada indivíduo vê o mundo de um ponto específico. Logo, pessoas de culturas diversas enxergam o mundo de maneiras diversas, pois sua lente também é diferenciada, de modo que suas vivências serão diferenciadas. Com experiências diferenciadas obtêm-se seres humanos diferentes uns dos outros.

“O homem acaba por se tornar resultado do meio cultural em que foi socializado. Ele representa um longo processo acumulativo, que reflete o conhecimento e experiências adquiridas pelas numerosas gerações que o antecederam” (ibidem, p.46). Sendo assim, a cultura é todo conhecimento produzido e transformado pelo movimento humano. Dentre todos esses conhecimentos, encontramos os jogos e as brincadeiras como uma forma de cultura.

Os jogos e as brincadeiras de rua são um fenômeno histórico-social, relacionados com a cultura brasileira. Nesse processo, estão desaparecendo do repertório das crianças, que são proibidas de saírem às ruas para brincarem devido à perda de espaço para os carros e para a violência: “jogos populares infantis, parlendas e brinquedos cantados foram sendo perdidos (ou transformados) nos últimos cinquenta anos, possivelmente como consequência dos processos de urbanização e de industrialização” (FARIA JÚNIOR apud ANDRADE, s/d, p.4).

No brincar de uma criança, podemos observar como ela se apresenta como indivíduo, pois já traz com ela uma bagagem de vivências, ou seja, conhecimentos adquiridos.

O espaço das aulas de Educação Física pode contribuir, na medida em que o jogo e a brincadeira vão sendo incorporados de forma prazerosa para a criança, auxiliando em seu desenvolvimento motor e sem se tornar algo monótono.

Lamentável o fato de que estas brincadeiras tradicionais não se tenham sido incorporadas ao conteúdo pedagógico das aulas de Educação Física. Pois, aprender a trabalhar com essas brincadeiras poderia garantir um bom desenvolvimento das habilidades motoras sem precisar impor as crianças uma linguagem corporal que lhes é estranha (FREIRE, 2006, p.24).

A Educação Física, por muitos anos, esteve embasada em conceitos biológicos para justificar o tecnicismo e o esporte de auto-rendimento como principal conteúdo, em suas aulas, sem levar em consideração a individualidade cultural de cada aluno, submetendo-os a movimentos totalmente padronizados.

Não podemos mais pautar as aulas de Educação Física apenas pelo viés desportivo e biológico, pois ela reconhece as dimensões psicológicas, afetivas e cognitivas, como influenciadoras na formação do indivíduo e de sua participação nas questões socioculturais como aborda Castellani Filho (1998): “É da competência da Educação Física, dar tratamento pedagógico aos temas da cultura corporal, reconhecendo-os como dotados de significado e sentidos porquanto construídos historicamente” (p.54).

Hoje, percebe-se que a Educação Física considera o ser humano em sua totalidade, entendendo-o como um ser cultural, que vai além de sua estrutura biológica. Um ser capaz de ressignificar conceitos, criar e refletir sobre novas idéias que se apresentam a ele.

A Educação Física passou e continua passando por diversas correntes de pensamento ao longo dos anos. Busca uma identidade própria, rompendo com o paradigma de que é uma disciplina sem conteúdo específico, que serve apenas para melhorar o rendimento dos alunos em outras disciplinas.

Até pouco tempo atrás, a Educação Física era considerada apenas uma atividade, não fazia parte da matriz de ensino obrigatória, ou seja, não era considerada um componente curricular das escolas públicas. Atualmente ela é considerada componente curricular obrigatório nas escolas da rede pública, em todo ensino básico. Componente curricular é a denominação que se dá a uma disciplina considerada obrigatória em determinado nível de ensino.

A Educação Física então deixou de ser considerada apenas uma atividade e passou a ser reconhecida como uma disciplina obrigatória, tendo uma carga horária a ser cumprida e um conteúdo específico a ser trabalhado com os alunos ao longo do ano letivo. Sendo assim, entra na matriz escolar como as demais matérias, tendo a mesma importância das outras disciplinas trabalhadas no currículo escolar, das instituições de ensino em todo nível básico.

Na perspectiva da cultura corporal, tenta-se fazer com que o aluno entenda que a Educação Física deve ir além do esporte de alto rendimento e do aspecto estético que é colocado na maioria das vezes pelo senso comum, problematizando tais situações. Ela é uma forma de expressão, cultura e também um conhecimento que tem a função social de promover práticas corporais de forma crítica, fazendo com que o aluno entenda melhor seu corpo e todo contexto histórico-social que está por trás de suas práticas.

Todo esse contexto passa pela Educação, e essas ações deveriam ser desenvolvidas através da escola, local privilegiado de inserção social - em seus códigos e costumes. Onde somos moldados de acordo com toda uma cultura, que embasa toda uma sociedade da qual somos parte a partir do momento que entramos nela (Escola).

Em especial a escola pública, ela é caracterizada pela grande diversidade de alunos que a frequentam, local de aprendizagem e socialização.

Atualmente a escola se apresenta vivendo uma crise, tanto no que diz respeito ao ensino em si quanto em relação à desmotivação dos professores para ensinar. Parece que os professores, ao se apresentarem nas escolas onde darão suas aulas, já chegam totalmente desmotivados com o quadro de ensino, muitos acabam por desistir do magistério, procurando outro tipo de profissão que lhes traga satisfação, pouco aborrecimento e principalmente um bom retorno financeiro.

Os jornais trazem que, cada vez mais, a maioria dos professores das escolas públicas, se vê diante de um quadro de falta de condições de trabalho para o desenvolvimento de suas atividades de caráter docente. Baixos salários e, atualmente, a questão da violência contra professores, que são agredidos por seus próprios alunos dentro das salas de aula, são fatores importantes para essa desmotivação e desvalorização da área do magistério público.

A escola pública é de fundamental importância para a sociedade em geral, pois é ela que pode cuidar de formar o ser humano em uma perspectiva global, principalmente aqueles das classes menos favorecidas sócio-economicamente. É ela que vai promover discussões sobre as desigualdades sociais e da luta de classes, com debates acerca das

opressões que a classe trabalhadora vem sofrendo ao longo de muitos anos dentro da sociedade capitalista.

Nessa pesquisa, deixo bem claro que desejo contribuir com um tipo de formação: uma formação que é contra todas as formas de opressão e a favor da melhoria das condições de vida da maior parte da população.

Como objetivo dessa pesquisa: propor o trabalho com jogos e brincadeiras de rua nas aulas Educação Física, devido à importância histórico-social e educacional que o tema apresenta.

Partindo do princípio que o termo jogo e brincadeira de rua estão sendo entendidos, aqui, como uma atividade humana construída social e historicamente, afirma-se que ninguém nasce sabendo jogar ou brincar. Pois como aborda Kishimoto (2002, p.20) “brincar não é uma atividade interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessita de aprendizagem”. Logo, trata-se de um conhecimento que deve ser aprendido. E entendo também que tais atividades fazem parte do movimentar-se humano, logo cabe a Educação Física (não apenas a ela), disciplina que trata do conceito de cultura corporal do movimento, dialogar com esse saber.

Como metodologia, baseado em Santos (2001), essa pesquisa está caracterizada de acordo com três critérios: pesquisa segundo os objetivos, procedimentos de coleta e fontes de informação.

Do ponto de vista dos objetivos, esse estudo será caracterizado como uma pesquisa exploratória, pois é através dela que se busca uma aproximação maior com o tema a ser estudado. Em relação aos procedimentos de coleta, será caracterizada como uma pesquisa bibliográfica, pois é através de todo o material textual já existente que serão extraídas as informações necessárias para esse estudo. E por fim, em relação às fontes de informação, também é caracterizada como bibliográfica.

Menciono, também, situações observadas durante a Pesquisa e Prática de Ensino (PPE), as quais me inquietaram e ajudaram na construção e reflexão do estudo aqui apresentado.

Dessa forma, esse trabalho apresenta a seguinte estrutura: Introdução; Capítulo 1 – Definindo jogo e brincadeira; Capítulo 2 – Educação Física: destaques históricos; Capítulo 3 – Jogos e brincadeiras na Educação Física Escolar; Considerações finais e Referências Bibliográficas.

Capítulo 1 – Definindo jogo e brincadeira

Muitos autores trabalham com a definição de jogo, brincadeira e sua importância pedagógica para o processo ensino-aprendizagem nas aulas de Educação Física Escolar.

Nesse capítulo, farei uma abordagem desses dois termos (o jogo e a brincadeira), de como alguns estudiosos do assunto tentam chegar a uma diferenciação do que seria um e outro.

A princípio, a definição de jogo e brincadeira se apresenta de forma quase que semelhante, podendo provocar dúvida na cabeça das pessoas, gerando uma confusão do que seria um e outro. É interessante notar que dependendo do idioma, podemos observar que os termos a serem definidos apresentam significado igual ou diferente.

Percebemos que no idioma inglês, por exemplo, a palavra play é utilizada tanto para dar sentido a jogo como para brincadeira. Podemos observar que tal acontecimento se dá também no idioma francês com a palavra jouer.

O dicionário Mini Aurélio Eletrônico versão 5.12 da Língua Portuguesa, define jogo como sendo:

1. Atividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou ganho.
2. Passatempo.
3. V. jogo de azar.
4. O vício de jogar.
5. Série de coisas que forma um todo, ou coleção.
6. Conjugação harmoniosa de peças mecânicas com o fim de movimentar um maquinismo.
7. Balanço, oscilação.
8. Fig. Manha, astúcia.
9. Fig. Comportamento de quem visa a obter vantagens de outrem.

Jogo de azar. Aquele em que a perda ou ganho dependem da sorte, ou mais da sorte do que do cálculo. Jogos malabares. Exercícios de equilibrismo, de movimentação de objetos, etc. que exigem habilidade e perícia. Jogos olímpicos. Competições esportivas internacionais, que se realizam de quatro em quatro anos, cada vez numa cidade previamente escolhida.

Da mesma forma o dicionário Miniaurélio Eletrônico versão 5.12 da Língua Portuguesa, também define brincadeira como sendo: 1. Ato ou efeito de brincar. 2. Brinquedo (2). 3. Entretenimento, passatempo, divertimento; brinquedo. 4. Gracejo, pilhéria.

Podemos perceber que, na Língua Portuguesa, existentes definições distintas quanto à significação dos dois termos. O que não ocorre de forma clara nos idiomas francês e inglês, onde brincar e jogar podem significar a mesma coisa, como fora observado anteriormente.

Mesmo com essa diferença em nosso idioma, não podemos dizer que os estudos do jogo e brincadeira se apresentam com a utilização clara dessas palavras. Ainda percebemos muita dificuldade na hora de se dizer o que é uma e o que é a outra.

Entender isso é importante no desenvolvimento dessa pesquisa, pois “em termos gerais, os jogos e os brinquedos marcam a cultura de um povo em um momento histórico” (RAMOS, 2005 p.37). Percebemos, então, que tais atividades vão além de um simples divertimento vazio e sem sentido, pois são atividades carregadas de simbolismo para quem as pratica, pois estão inseridas em um contexto histórico-cultural que foi construído pelas gerações anteriores.

Observamos que tais práticas com o passar dos anos vão apresentar transformações e através das interações de geração em geração esses conhecimentos serão transmitidos, assimilados e reconstruídos de acordo com o interesse e a necessidade social do grupo, como cita Ramos (2005, p.37): “Eles se transformam com o passar do tempo e das interações de geração em geração e vão sendo transmitidos, assimilados e reconstruídos de acordo com o interesse e a necessidade social de um grupo”.

Dessa forma, o jogo e a brincadeira estão situados em um campo muito mais abrangente do que um simples divertimento para a criança. Traz para o sujeito que brinca não apenas uma atividade para o seu prazer momentâneo, mas também a história e a cultura de seu povo (ibidem, p.37).

1.1 - O jogo

Muitas atividades em nossa sociedade e cultura são denominadas de jogo (jogo de futebol, jogo de carta e jogo de tabuleiro, por exemplo), pois vão apresentar entre si semelhanças que as caracterizam num plano cultural. A tentativa de se chegar até uma definição do jogo, não se apresenta como uma tarefa fácil, pois dependendo do contexto em que a palavra for colocada pode-se entendê-la de diferentes formas.

Diversos pesquisadores do assunto parecem chegar a um consenso quanto à ampla significação que a palavra jogo pode apresentar e discutem os caminhos para se chegar a uma definição para o termo.

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez,... Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças (KISHIMOTO, 1999, p. 13).

O autor Huizinga (1993) aborda o tema entendendo que “o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana” (op. cit., p.3). Afirma, ainda, que os seres humanos não acrescentaram característica essencial alguma à idéia geral de jogo.

Logo, apresenta um aspecto interessante, pois mesmo em sua forma mais simples, o jogo ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. Apresenta significado, ou seja, encerra um determinado sentido.

Ainda de acordo com Huizinga, o jogo vai se caracterizar pelos aspectos de prazer, o caráter não sério, a liberdade, a separação dos fenômenos do cotidiano, as regras, o caráter fictício ou representativo e sua limitação no tempo e no espaço.

O autor ainda destaca como principais características que estão presentes no jogo:

(...) considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior a vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter lucro, praticado dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublimarem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (HUIZINGA, 1993, p.16).

É possível perceber, então, que nem sempre a busca pelo prazer no jogo se torna algo possível, pois o jogo em determinadas situações irá apresentar momentos de esforço e desprazer. O autor nos indica, portanto, que a principal diferença entre uma brincadeira e um jogo é que no jogo as regras são mais rígidas, absolutamente obrigatórias, mas livremente consentidas pelos participantes e, na brincadeira, tais regras são mais frouxas. A brincadeira se desenvolve enquanto seus participantes demonstrarem motivação ou interesse.

Utilizando Huizinga (1993) como referência, chegamos então à definição de jogo, que para o autor se apresenta da seguinte forma:

O jogo é uma atividade de ocupação voluntária 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 cotidiana" (op. cit., p.16).

Ao tratar do jogo como elemento cultural e pedagógico, a Educação Física contribui para que um conhecimento tão antigo seja perpetuado para gerações futuras de modo que sua prática possa servir para ampliar e enriquecer ainda mais o repertório de atividades dos alunos nas aulas.

Durante a Prática de Ensino¹ pouco foi possível perceber sobre a temática estudada, pois o queimado e o futebol ainda são utilizados como única forma de trabalho na maioria das aulas pelos professores titulares das turmas. Futebol para os meninos e queimado para as meninas. O que indica, portanto, a necessidade dos professores conhecerem outras possibilidades de trabalho pedagógico – como os jogos e as brincadeiras.

1.2 - A brincadeira

Tal qual o jogo, a brincadeira se apresenta em um contexto cultura, que permeia a infância da maioria das crianças, sendo uma forma de diversão, aprendizagem e também de imitação da realidade, onde ela vai simular situações do cotidiano dos adultos.

Muitas são as formas que a criança pode inventar para brincar: sozinha, com amigos, com adultos e com brinquedos, por exemplos. O brincar se apresenta como fator importante para o desenvolvimento social da criança e como instrumento de socialização, já que insere a criança em costumes e hábitos de uma determinada cultura, pois brincando ela desenvolve uma gama de conhecimentos, imagina e se diverte sem compromisso com o mundo dos adultos, inserida em um mundo só seu. Onde o faz de conta é elemento de sua prática.

¹ Pesquisa e Prática de Ensino do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal Fluminense (UFF) em Niterói, estado do Rio de Janeiro.

A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura. Quando brinca, a criança manipula as imagens, as significações simbólicas que estão imbricadas na impregnação cultural a que está submetida e não apenas desenvolve comportamentos que são os prescritos pela cultura e sub-cultura. Sendo assim a criança passa a ter acesso a um repertório cultural próprio de uma esfera da sociedade (PINTO e LOPES, 2009, p.863).

Dentro de todo esse contexto imaginário que circunda o mundo da criança, o lúdico vai se apresentar como característica principal do brincar, sendo uma atividade marcada pela liberdade e pelo descompromisso. Como principal característica que vai diferenciá-la do conceito de jogo, é a ausência de um sistema rígido de regras que regulam sua ação.

Através dos brinquedos as crianças também podem incorporar um mundo imaginário que já é existente, e que vai se desenvolver através dos desenhos animados, programas de televisão com personagens famosos, através de filmes que contam histórias de piratas, índios, fadas, cowboys e super-heróis.

Uma das principais características do ato de brincar é a simbologia que se pode encontrar em determinadas atividades. Podemos observar desde padrões estéticos de beleza que são inculcados desde cedo nas crianças, até mesmo estereótipos das construções sociais do masculino e do feminino.

No brincar de uma criança, podemos observar qual é o nível de desenvolvimento motor que ela apresenta e, qual sua experiência com as brincadeiras. Por exemplo, se observarmos uma criança, que brinca correndo de um lado para o outro sem parar, podemos dizer que ela apresenta uma vivência motora bem desenvolvida, que na maioria das vezes se deve ao brincar.

Também podemos notar que através de uma brincadeira, a criança desenvolve sua imaginação e explora o ambiente em que está. Na maioria das vezes esses ambientes geralmente são a escola, a rua e até mesmo sua própria casa.

A brincadeira é a ação que a criança realiza ao concretizar as regras do jogo e mergulhar na ação lúdica, como nos fala Kishimoto (1999), ao definir o termo da seguinte forma:

A brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo e mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo (op. cit., p. 21).

Em nosso cotidiano, ainda podemos perceber que os conceitos de jogo e brincadeira são utilizados de forma indistinta, demonstrando que os estudos existentes sobre os termos ainda exigem um maior aprofundamento nas pesquisas que abordam a temática. Atualmente, a preocupação em conceituar a brincadeira não é apenas exclusividade da área de Educação Física. Outras áreas do conhecimento humano também realizam pesquisas sobre o assunto. Entre elas está a História, que tenta entender como os processos de transformação dos nomes das brincadeiras, sua origem e como elas são o que são hoje em dia.

Traremos um pouco do conhecimento da disciplina citada acima, sobre as abordagens que a mesma realiza sobre jogos ou brincadeiras de rua (que nessa pesquisa estão sendo entendidos como jogos e brincadeiras tradicionais). Do ponto de vista da História, não podemos esquecer que o Brasil sofreu influência de vários outros povos na constituição de seu próprio povo, ao longo de mais de trezentos anos de exploração pela coroa portuguesa.

Perceber que nossa cultura está enraizada tanto nos africanos, europeus e nos índios brasileiros, que são os primeiros habitantes nativos do território que hoje chamamos de Brasil, é de fundamental importância, pois é através dessa constituição que vamos perceber que os jogos e as brincadeiras que hoje conhecemos, tiveram sua origem em povos com uma formação anterior a nossa. Que essas atividades sofreram e continuam sofrendo modificações com o passar dos anos.

Com a vinda dos portugueses para o Brasil, muitas foram as brincadeiras que também trouxeram, a maioria delas de origem européia. Dentre tais atividades podemos citar adivinhas, parlendas, cantigas de roda, histórias de príncipes, rainhas, assombrações, bruxas e brinquedos, como a pipa, o pião, o bodoque e os jogos de pedrinhas, a amarelinha, entre outros.

Um brinquedo interessante em toda essa variedade é o bodoque, uma espécie de arco e flecha muito utilizados pelos meninos do sertão e do interior do país para caçar borboletas, passarinhos e largatixas. A palavra bodoque tem sua origem no idioma árabe, bondok e foi utilizado como arma de guerra na Espanha e em Portugal até a chegada da pólvora aproximadamente em 1498.

O bodoc ou baducca é um pequeno arco confeccionado com madeira “airi”. Possui duas cordas bem esticadas e separadas por dois pedacinhos de madeira; no meio, as cordas são unidas por um trançado chamado “malha”, “rede” ou “sanga”. É nessa parte que se colocam os projéteis que, em geral, são pelotas de barro cozido ou pedrinhas redondas (BERNARDES, s/d, p.543).

Já que o termo brinquedo foi citado nessa pesquisa, mesmo sem intenção de aprofundar essa discussão, faz-se necessário sua definição. De acordo com a autora Kishimoto (1998), “a palavra brinquedo se apresenta como objeto, suporte de brincadeira” (p.7).

É possível perceber que em muitas culturas a brincadeira está relacionada com a preparação da criança com a futura vida adulta. Quando criança, o menino brinca com o bodoque, caçando borboletas e passarinhos. Na vida adulta o bodoque deixará de ser um brinquedo e se tornará um possível instrumento para a caça em busca de alimento e também uma arma de guerra, onde a intenção será outra totalmente diferenciada.

Também podemos observar que a brincadeira influencia nas construções do gênero masculino e feminino. Enquanto meninos praticam brincadeiras mais agressivas e perigosas, que os preparavam para a caça e a guerra (como acontecia antigamente), as meninas são mais influenciadas a praticarem brincadeiras que lembrem a rotina da casa e o cuidado com os filhos e marido. Brincam com bonecas que dizem serem seus filhos, inclusive alimentando-os.

Durante muito tempo, acreditou-se que o bodoque era um artefato de origem indígena, porém sua origem remonta aos tempos do império romano, onde era denominado de arcus balista. Já na França o mesmo brinquedo era denominado de arbalète ou baleste e na região da Península Ibérica ficou sendo conhecido como ballesta, balesta ou besta.

Uma brincadeira pode ter várias denominações, de acordo com sua região. Por exemplo, o famoso pião, um brinquedo trazido pelos portugueses para o Brasil, tem sua origem na Grécia, onde era conhecido pelo nome de strombos. O mesmo brinquedo em Roma era chamado de turbo.

Entre muitas brincadeiras e jogos, ainda destaco aqui a empinação de pipa ou papagaio que, como outros brinquedos, recebe outras denominações dependendo da região em que for praticado. Entre os muitos nomes da pipa temos também arraia, pandorga, quadrado, curica. Em Portugal, por exemplo, recebe nomes como estrela,

canoa, cometa e bacalhau. Uma junção de varetas e papel fino, com desenho aerodinâmico que se usa para brincar em muitos lugares do Brasil.

Através do vento coloca-se a pipa no alto, que geralmente é controlada com uma linha. Nos grandes centros urbanos é muito comum a prática de se colocar cerol na linha para que ela se torne cortante. Essa prática tem o objetivo de fazer a linha ficar mais “afiada”, para se cortar as outras pipas que estão no céu.

Por ser o cerol uma substância perigosa de cola com vidro moído, causadora de grandes acidentes e até mesmo mortes em alguns casos, motociclistas acabam tendo que colocar na parte frontal de suas motocicletas uma antena de metal para protegê-los das linhas com cerol, principalmente na época das férias de verão quando a intensidade da venda de pipas aumenta juntamente com a venda de linha, logo aumentado a prática do uso de cerol.

O governo proibiu a venda desse produto. Contudo, ainda é muito fácil conseguir cerol para soltar pipa, a utilização acontece por falta de fiscalização pelos órgãos competentes e, porque alguns praticantes da empinação de papagaio acham que seu uso deixa a empinação de pipa mais emocionante e divertida. Pois a satisfação está em “cortar” a pipa do adversário.

A pipa ou papagaio, como chamamos no Brasil, tem sua origem no oriente, e foi trazida para o continente americano pelos primeiros portugueses, já no século XVI. De acordo com a enciclopédia chinesa khé-Tchi-King-Youen, a pipa foi inventada por um general do exército chinês aproximadamente no ano de 206 a.C para calcular a distância entre um palácio que queria conquistar e o local em que se encontrava.

Em algumas comunidades do Rio de Janeiro, a pipa ainda era (ou é) utilizada como forma de comunicação para avisar aos traficantes quando a polícia se aproxima da comunidade para realização de operações. Serve como aviso da chegada da polícia.

Muitas foram às contribuições de diferentes culturas na construção das brincadeiras das crianças brasileiras. Índios, negros e brancos, destacando-se aqui principalmente as influências portuguesas. Atualmente os jogos e brincadeiras tradicionais coexistem com novas formas de brincar advindas da televisão, videogames e computador, aumentando o repertório das crianças.

Não defendo nesse estudo a aniquilação ou proibição dos jogos e brincadeiras mais tecnológicos, o que seria praticamente impossível devido a presença da tecnologia em nosso cotidiano. Mas sim um equilíbrio razoável entre os jogos e brincadeiras tradicionais e suas formas mais avançadas como conhecemos hoje. Acreditando que

ambas possam coexistir cada qual com sua importância. Afinal de contas o corpo humano foi feito para se movimentar.

Durante a Prática de Ensino foi possível perceber que alguns alunos não largam seus aparelhos de celular nem na hora da aula, outros permanecem com seus fones de ouvido durante a aula. O que convida a ficarem parados. Podem os jogos e as brincadeiras, interferirem nisso?

Capítulo 2 – Educação Física: destaques históricos

Desde os tempos pré-históricos o homem depende de seu corpo para realizar suas atividades mais básicas: do deslocar de um lugar a outro, até mesmo ao ato de caçar e pescar para sua subsistência ou fazer a travessia de um rio. Podemos dizer, sem sombra de dúvidas, que tais atividades faziam parte do cotidiano do ser humano pré-histórico.

Logo podemos observar que a atividade física era presente na vida desses seres humanos. Não por uma escolha, mas por uma imposição da natureza e também por um grau de desenvolvimento cultural, ainda não muito desenvolvido, que lhe desse a capacidade para produzir artefatos que tornassem sua vida menos árdua.

Todas as atividades humanas durante o período que se convencionou denominar pré-histórico dependiam do movimento, do ato físico. Ao analisar a cultura primitiva em qualquer das suas dimensões (econômica, política ou social), vemos, desde logo, a importância das atividades físicas para os nossos irmãos das cavernas (OLIVEIRA, 2004, p.13).

Marcados por uma situação de nomadismo e seminomadismo, os grupos humanos eram obrigados a mudarem constantemente de um lugar para o outro, em busca de melhores condições para obtenção de alimento e de abrigo. Durante esses deslocamentos utilizavam de sua força, agilidade e de sua resistência para sobreviver a tal situação. Ao longo dessas migrações em busca de melhores condições, acabavam realizando grandes caminhadas, lutavam, provavelmente com outros grupos que encontravam pelo caminho. Também corriam, saltavam e nadavam.

É importante colocarmos que o fato que fez com que o Homem conseguisse se destacar em relação aos outros animais, se encontra no fato de ter desenvolvido a habilidade para lançar objetos. Fato esse relacionado muito provavelmente ao seu dedo polegar opositor, que também permitiu o desenvolvimento da preensão, facilitando e aperfeiçoando o ato de lançar. O que lhe daria uma maior vantagem quando fosse caçar, por exemplo.

Quando o Homem se sedentarizou, logo se voltou para o desenvolvimento da agricultura, deixando um pouco de lado o vigor físico de outrora, pois já não era mais necessário fazer longas caminhadas, caçar ou lutar por comida com outros grupos. A terra então passa a ofertar os alimentos, e será a grande causadora das disputas. Quando grupos de nômades encontravam plantações que pudessem lhe oferecer comida, o

embate acontecia. Geralmente a vitória era alcançada pelos grupos nômades, devido ao seu vigor físico.

Nessa época, uma das atividades físicas que mais se destacava era a dança, feita para exibir as qualidades físicas e utilizada para marcar e expressar acontecimentos como uma caça bem sucedida e uma pesca feita com sucesso. Também tinha caráter ritualístico, servindo para marcar acontecimentos como o nascimento ou a morte.

Uma das atividades físicas mais significativas para o homem antigo foi a dança. Utilizada como forma de exibir suas qualidades físicas e de expressar os seus sentimentos, era praticada por todos os povos, desde o paleolítico superior (60 000 a.C). A dança primitiva podia ter características eminentemente lúdicas como também um caráter ritualístico, onde havia demonstrações de alegria pela caça e pesca feliz ou a dramatização de qualquer evento que merecesse destaque, como os nascimentos e funerais (OLIVEIRA, 2004, p.14).

Com isso os povos primitivos perceberam que a atividade física levava seus corpos a produzir uma excitação interior, levando-os a estágios de consciência alterados. Essas danças apresentavam cunho ritualístico e educacional, já que seus praticantes acreditavam entrar em contato com o poder dos deuses e também servia para inserir os mais novos na preparação para a vida social.

A existência de atividades físicas, portanto, sempre esteve presente na vida do ser humano, independente do seu grau de desenvolvimento cultural. Os jogos são um exemplo disso, apresentando uma função social de preparar as crianças para a vida adulta.

Cada atividade física, na época do ser humano primitivo, tinha uma simbologia em sua prática. O salto em altura, por exemplo, simbolizava o crescimento das raízes e a corrida representava a essência da juventude. Essas são algumas atividades, sua importância e significados para os seres humanos primitivos.

Muito da simbologia dessas atividades nos foi passado como legado visto o fato de algumas partidas de futebol serem disputadas entre solteiros e casados, demonstrando uma passagem ritualística. A partir do instante que o Homem se sedentarizou totalmente, seu tempo ocioso aumentou, levando-o a uma concepção de esporte para além das práticas relacionadas às razões ritualísticas ou as questões da guerra (OLIVEIRA, 2004, p.16).

A vida do Homem primitivo então é marcada por um alto grau de dificuldade em seu dia a dia, exigindo de seu corpo uma preparação diária para sua sobrevivência. Preparação essa adquirida ao longo de sua vida inteira por uma imposição da natureza e

um grau de desenvolvimento cultural ainda não muito elevado, que desce a ele as facilidades para obtenção de abrigo e alimentos em abundância.

A atividade física contribuiu de forma tão importante para a vida do Homem primitivo que mesmo em um grau de desenvolvimento cultural não muito elevado, a cultura de seus hábitos foi fator determinante para sua sobrevivência.

2.1 - A Educação Física no Brasil

Começaremos essa parte falando dos índios brasileiros, que são os primeiros habitantes do território que hoje chamamos de Brasil. Os primeiros habitantes dessa terra, praticavam atividades físicas muito semelhantes às atividades praticadas pelos seres humanos primitivos, quando consideramos que o ambiente dos índios brasileiros também apresentava grandes desafios impostos pela natureza. Logo, entendemos que suas práticas corporais exigiam bastante de seus corpos.

Uma de suas principais atividade estava o arco e a flecha que, era utilizado tanto para a caça quanto para a guerra. Também praticavam natação, luta, canoagem e corridas.

Devido a sua condição de nomadismo constante, os índios brasileiros não conseguiram tempo para o desenvolvimento de atividades físicas mais elaboradas em suas comunidades, sendo sua contribuição para a Educação Física pouca ou quase nenhuma. Onde podemos destacar como uma atividade legítima de herança indígena a peteca, que hoje é considerada um esporte, sendo praticada em lugares como as praias do Rio de Janeiro, por exemplo.

Por volta do século XVI, quando começam a chegar ao Brasil os primeiros negros escravizados, trazidos do continente africano, em substituição a mão de obra indígena que não se adaptou ao trabalho forçado, também chega com eles uma prática corporal parecida com uma mistura de luta e dança que conhecemos hoje com o nome de capoeira, que atualmente é um esporte institucionalizado.

De 1500 até por volta de 1808, quando a corte chega ao Brasil, a colônia sofria com uma repressão que lhe impedia qualquer tipo de desenvolvimento cultural e até mesmo econômico. Quando a corte se instala no Rio de Janeiro começam a ocorrer mudanças significativas, como por exemplo, a criação da Imprensa Régia e da Biblioteca Real.

Com a família real no Brasil, novas formas de dominação são necessárias, para atender aos interesses das elites, como aborda Vitor Marinho de Oliveira (2004):

Instalada no Brasil (1808), a Família Real Portuguesa trata de estabelecer novas formas de dominação. Atendendo a interesses estranhos às necessidades brasileiras, começa um processo de desenvolvimento cultural, com tendências elitizantes. São criadas a Imprensa Régia e a Biblioteca Real (op. cit., p.52).

Ainda de acordo Vitor Marinho de Oliveira (2004), é mais ou menos por volta dessa época que começa a história da Educação Física no Brasil.

Os primeiros livros sobre a matéria chegaram, incluindo em seu conteúdo assuntos absolutamente diversos da Educação Física atual: eugenia, puericultura, gravidez etc. O Ginásio Nacional (hoje Colégio Pedro II), criado (1837) como instituição-modelo, incluiu a ginástica nos seus currículos. Em 1851, começa a legislação referente à matéria, obrigando a prática da ginástica nas escolas primárias do Município da Corte (Rio de Janeiro). No final do Império, foi recomendada a utilização nas escolas da ginástica alemã, que havia sido adotada nos meios militares. Essa ginástica vinha sendo aplicada oficialmente no Exército, e sua adoção nos meios escolares provocou reações por parte daqueles que viam a Educação Física como elemento da Educação, e não um mero instrumento para adestramento físico (Ibidem, p.52 e 53).

Muitos foram os esforços para a implantação da Educação Física nas escolas durante o regime imperial, porém não houve grandes estímulos pedagógicos para sua efetivação de fato. Duas áreas de grande influência exerceram um domínio maior sobre a Educação Física, nesse caso a área médica e a militar.

A primeira, por intermédio de diversas teses da Faculdade de Medicina, onde o tema era a Educação Física. A segunda, a partir de 1858, onde o exercício físico tornou-se obrigatório nas Escolas Militares, o que acabou servindo como meio de divulgação das atividades físicas. Essas duas tendências marcaram, historicamente, a evolução da Educação Física brasileira. No âmbito esportivo, o remo era o mais importante. Não tinha praticamente nenhum concorrente em popularidade (OLIVEIRA, 2004 p.53).

De acordo com o Coletivo de Autores (1992), em termos educacionais, as atividades físicas surgem no ambiente escolar em formas de jogos, danças e ginásticas na Europa, entre final do século XVIII e início do século XIX. Um espaço de tempo bastante importante, pois é nessa época em que se dá a formação dos sistemas nacionais de ensino de alguns estados europeus, que irão influenciar diretamente a Educação Física brasileira durante alguns anos.

É também nessa época que temos a revolução industrial, um conjunto de mudanças tecnológicas que vai influenciar diretamente todo o processo produtivo, mudando para sempre a história da humanidade, juntamente com seu modo de vida e seus costumes. A sociedade burguesa se consolida no poder, e o exercício físico será colocado em local de destaque.

Em uma sociedade capitalista, marcada pela desigualdade, onde a riqueza excessiva de alguns vai contrastar com a miséria absoluta de uma maioria, a força física será a única coisa de posse do proletariado, e também será transformado em sua força de trabalho para vendê-la ao aos donos dos meios de produção.

No âmbito da escola, os exercícios físicos na forma cultural de jogos, ginástica, dança, equitação surgem na Europa no final do século XVIII e início do século XIX. Esse é o tempo e o espaço da formação dos sistemas nacionais de ensino característicos da sociedade burguesa daquele período. Esse tempo e espaço, ou seja, a Europa de fins do século XVIII e início do século XIX constitui-se em palco da construção e consolidação de uma nova sociedade - a sociedade capitalista - onde os exercícios físicos terão um papel destacado. Para essa nova sociedade, tornava-se necessário "construir" um novo homem: mais forte, mais ágil, mais empreendedor (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 34).

A atividade física passa a ser entendida como uma espécie de solução para se obter pessoas fortes e saudáveis para o trabalho, principalmente nas fábricas. Nessa época, a jornada de trabalho era extremamente longa e exaustiva. Sobrando um tempo mínimo para recuperação do corpo castigado pelo longo e árduo dia de serviço nas fábricas.

Algumas pessoas passam a enxergar, então, o exercício físico como remédio para se ter um corpo mais forte e saudável, porém esquecem que grande parte da população vive em condições extremamente precárias. Não seria possível obter um corpo que atendesse tais requisitos, sem se mudar as condições de vida da classe trabalhadora.

A partir disso, o trabalho dito físico começa a receber grande atenção por parte das autoridades estatais, e passam a terem ligação com os cuidados físicos com o corpo, os quais incluíam hábitos como tomar banho, escovar os dentes, lavar as mãos e também o exercício físico como fontes de saúde.

Ora, cuidar do corpo significa também cuidar da nova sociedade em construção, uma vez que, como já se afirmou, a força de trabalho produzida e posta em ação pelo corpo é fonte de lucro. Cuidar do corpo, portanto, passa a ser uma necessidade concreta que devia ser respondida pela sociedade do século XIX (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 35).

Nessa nova sociedade burguesa que nasce com a revolução industrial na Europa em meados do século XVIII, podemos perceber que não é muito diferente do homem primitivo e dos índios brasileiros do século XVI. Pois vai exigir muito esforço físico por parte das pessoas que vivem nesse tempo, agora não por uma imposição da natureza, mas por um simples interesse de uma classe sobre a outra. O que é uma questão política, portanto, cultural.

O exercício físico aparece não como bem feitoria do dono da fábrica para com seus operários, visando seus bem estar e sua saúde, mas sim com uma mentalidade que visa transformar o corpo desse novo homem em uma verdadeira mina de ouro, pois um funcionário sadio e bem preparado fisicamente dificilmente ficará doente e terá que faltar ao trabalho.

Diante desses breves destaques históricos, que começam na era primitiva e passam por um Brasil ainda colonial, passando pela revolução industrial que gerou mudanças no modo de vida, nos hábitos e na maneira de se pensar as atividades físicas, chegando aos dias atuais, nos indagamos como a Educação Física foi tratada ao longo de todos esses anos, e como ela está sendo entendida nessa pesquisa.

O que é a Educação Física, afinal de contas? Colocada como desporto ao longo de anos ela ganhou fama, de fato. Mas entendemos que não é bem assim que deveria ser tratada, pois desporto ela não o é somente, mas também é desporto, como é cultura, como é disciplina escolar, como é uma prática pedagógica com um fim social que busca em sua práxis ser uma tensionadora das questões sociais de nossa sociedade.

É o que abordaremos a seguir.

2.1.1 - Educação Física pode ser ginástica

Na Grécia antiga dos grandes filósofos, a educação compreendia duas coisas principais: uma era a ginástica que era considerada a educação para o corpo e a outra era a “música”, considerada como educação para a alma, entendida como cultura na época.

“Música” significava história, poesia, arte, ciência e a música propriamente dita. Já a ginástica, compreendia todos os exercícios físicos como, por exemplo, as corridas, saltos, lançamentos e lutas.

Nessa época, a ginástica denota uma preocupação de ordem médica, haja vista a definição que Platão lhe destinara: "A ginástica tem por objetivo regular a assimilação e a desassimilação e obter a simetria fisiológica da vida orgânica, da qual dependem a saúde, a força e outros bens físicos". Dois séculos depois de Platão, a ginástica não possuía mais aquele sentido grego tão abrangente, mas a abordagem médica ainda era preponderante (OLIVEIRA, 2004, p. 28).

Com o passar dos anos a ginástica perdeu seu sentido amplo, mas manteve sua forte ligação com a Medicina. Vale ressaltar aqui que, entre os séculos XVIII e XIX, observamos dois acontecimentos históricos importantes: a Revolução Francesa, de grande importância política juntamente com a Revolução Industrial ocorrida na Inglaterra.

Esses dois fatos históricos vão ter grande influência da medicina, que vai atuar sobre os novos corpos que serão necessários às novas condições de vida da população.

A medicina será usada pelo Estado como grande propagadora das questões relacionadas à saúde, pois o capitalismo vai se alimentar de corpos saudáveis, que deverão ser produzidos para o trabalho nas fábricas.

O corpo individual, como unidade produtiva, máquina menor da engrenagem da indústria capitalista, passa a ser então uma mercadoria... será um objeto socializado pelas novas relações de produção, um instrumento a mais que deverá ser meticulosamente controlado para ser útil ao capital (SOARES, 2007, p. 20).

Daí a forte ligação da Educação Física com a Medicina, pois seria ela a encarregada de produzir esses novos corpos saudáveis através de exercícios físicos embasados nas orientações de estudos médicos, se caracterizando como mais uma forma de controle das massas. Nesse caso, a dominação começaria pelo corpo biológico.

A partir do século XIX, ela ganha um novo conceito, surge então a ginástica como atividade física que através de movimentos “artificiais” e intencionais, provocando modificações anatômicas e fisiológicas. Era a ginástica racional e científica, considerada agora como elemento da Educação Física, expressão cunhada em fins do século XVIII.

Tal conceito seria combatido com o surgimento de um novo método nascido na Alemanha e Áustria, que preconizava por movimentos mais “naturais”, em oposição ao conceito anterior de ginástica.

A ginástica artificial utiliza-se exclusivamente de exercícios analíticos, aqueles que, pela fixação deliberada de alguns segmentos do corpo, localizam o trabalho muscular e articular pretendido. O exercício natural, por sua vez, implica a movimentação do corpo entendido como uma totalidade (OLIVEIRA, 2004, p. 28).

O corpo humano se movimenta de forma “natural”, quando alguém faz um movimento, não o faz de forma sistemática, o corpo se movimenta como um todo, de forma não sistematizada, mesmo que possa ser treinado para tal.

Apesar de a Educação Física hoje ser entendida como uma variedade de práticas corporais, de certa forma, para os gregos ela era ginástica.

Entender que a Educação Física pode ser muito mais do que um conjunto de movimentos sistematizados que priorizam apenas a parte física, contribui para a desmistificação do conceito de corpo e mente dicotomizados², pois ambos são um só e necessitam de cuidados e educação.

2.1.2 - Educação Física pode ser cultura

Ao longo desse estudo abordamos o conceito de cultura, entendendo ser uma das principais formas pelas quais as sociedades se desenvolvem ao longo dos anos, dentro de um universo de signos e significados.

Todas as práticas de uma sociedade estão embasadas em cultura, logo, as práticas corporais, para fins educativos ou não, também acabam por fazer parte desse universo.

Sendo a Educação Física uma prática social e também sendo entendida como uma produtora de conhecimento, logo podemos dizer que ela é também uma geradora de cultura, pois se encontra inserida na sociedade com práticas diversificadas e em ambientes diferentes.

Hoje em dia podemos comparar facilmente um espetáculo teatral ou um show qualquer a um evento esportivo como uma partida de futebol, por exemplo, onde

² Para maior aprofundamento na desmistificação desse conceito, consultar NAJMANOVICH, Denise. **O Sujeito Encarnado – questões para pesquisa no/do cotidiano**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

milhares de pessoas saem de suas casas e vão até os estádios para assistirem seu time jogar.

Os eventos esportivos também podem ser considerados espetáculos, na medida em que podemos observar a técnica e a estética do movimento corporal. Como numa exibição de balé, onde os bailarinos e bailarinas executam movimentos de extrema dificuldade sem demonstrar a dor em seus rostos ou, numa apresentação de uma equipe de nado sincronizado, onde música e movimentos corporais precisos se unem em um só, proporcionando imagens belíssimas para o expectador.

O espetáculo cultural, assim como o esportivo, promove uma inteira participação do público, que se torna ator e espectador ao mesmo tempo. Essa espécie de liberação emocional identifica-se com a atmosfera do teatro e da dança - as artes mais complexas -, segundo o autor. Liberando emoções e sentimentos, assume a função catártica que, desde Aristóteles, identifica-se no teatro. Uma outra característica que comunga o esporte e a cultura é o aspecto estético. Os gestos esportivos envolvem um tal domínio do tempo e do espaço que se equiparam aos "mais belos espetáculos de dança, as mais belas cadências da linguagem, os mais belos ritmos arquitetônicos e esculturais, ou os mais belos jogos de cores e de luz" (RENÉ MAHEU apud OLIVEIRA, 2004, p. 31).

As atividades físicas então ganham status de espetáculo, promovendo verdadeiras apresentações, que se igualam em termos artísticos aos grandes shows, peças de teatro ou até mesmo ao cinema.

O espetáculo esportivo se tornou uma grande indústria de comércio e entretenimento para milhões de pessoas no mundo todo. Deve ser entendido como mais uma forma de cultura como tantas outras que já existem, levando em consideração toda sua complexidade e trato com as grandes massas.

2.1.3 - Educação Física pode ser esporte

Vivemos em tempos onde os esportes apresentam grande importância social e econômica. Uma variedade de eventos esportivos, ligada a um mercado consumidor de verdadeiros espetáculos que conseguem atrair multidões de pessoas todos os anos.

A palavra esporte, de origem francesa *desport*, que os ingleses alteraram para *sport*, tinha sentido de diversão, prazer, relaxamento ou até mesmo descanso.

Praticado pelo homem desde as mais remotas épocas, o esporte tem suas raízes etimológicas no francês *desport*, que os ingleses alteraram para *sport*. O termo tinha, então, a conotação de prazer, divertimento, descanso. E, apesar das diversas nuances que o esporte assumiu ao longo do nosso século, as pessoas continuam fiéis ao seu sentido original. Até hoje, por exemplo, quando se pretende manifestar algum descompromisso, diz-se que se fez alguma coisa por esporte (OLIVEIRA, 2004, p.33).

Hoje em dia, outro aspecto apresentado pelo esporte e fortemente inserido na sociedade, são as práticas ligadas ao auto-rendimento, ganhando uma conotação profissional. Coubertin, citado por Oliveira (2004), já afirmava ser o “esporte o culto voluntário e habitual do esforço muscular intensivo, apoiado no desejo de progresso e podendo ir até o risco” (op. cit., p.34).

O esporte de hoje exalta qualidades relacionadas a uma visão extremamente competitivista, onde ser o mais alto, o mais veloz e o mais forte são características básicas para o sucesso nas competições nacionais e internacionais. O que geralmente leva os atletas a exigirem de seus corpos nada menos do que o máximo sempre, até mesmo nos treinamentos.

O próprio lema olímpico revela a busca do rendimento máximo como um objeto primordial: *Citius, Altius, Fortius* (mais veloz, mais alto, mais forte). O fascínio pela superação, intrinsecamente, não é um fato bom nem mau. Levado a extremos, cria sérias deformações (OLIVEIRA, 2004, p.34).

Durante anos a Educação Física foi vista como sinônimo de esporte, o que acarretou uma espécie de identidade, sendo reconhecida apenas pelo esporte e nada mais. Fato esse que trouxe grandes problemas para as aulas de Educação Física Escolar, onde os menos habilidosos acabam sendo excluídos das práticas esportivas e os mais habilidosos acabam sendo os grandes privilegiados.

Na perspectiva da cultural corporal de movimento, compreendemos que as aulas de Educação Física Escolar estão voltadas para um desenvolvimento global do aluno. Juntamente com o princípio da inclusão, onde todos tenham a oportunidade de vivenciar uma prática de atividade física prazerosa e sem a exigência de um movimento técnico perfeito, ainda que esse possa ser ensinado, pois também é um direito do aluno.

Outra atribuição às aulas de Educação Física Escolar, colocada pela mídia e pelo senso comum, seria aquela de descobrir novos talentos para o esporte, visão essa totalmente tecnicista que coloca crianças e adolescentes como máquinas reprodutoras de

movimentos sistematizados, exigindo delas uma excelência técnica descabida para uma aula escolar.

Mais uma vez, é entender que no espaço das aulas de Educação Física Escolar não acontece somente o esporte de auto-rendimento, com ênfase em movimentos extremamente técnicos, que obviamente não serão executados por todos os alunos. Se houver algum aluno que se destaque e tenha interesse em tal situação, que ele seja encaminhado para um local onde receba toda a assistência adequada. Em uma escola que é para todos, o que não pode acontecer é o professor voltar sua aula para a descoberta de talentos esportivos e esquecer o restante dos alunos, que talvez não tenham a mesma habilidade.

A colocação da Educação Física como sinônimo de esporte induz a concebê-la, essencialmente, como competição, e cria o recorde como o seu objetivo fundamental. Essa tendência esportiva para a Educação Física atual reflete um mecanismo baseado nos interesses político-ideológicos que caracterizam a nossa sociedade (OLIVEIRA, 2004, p.34).

O esporte é, sem dúvida, uma das manifestações sociais e cultural de grande importância e valor para as pessoas, na medida em que suas práticas acabam por promover uma identificação geradora de grandes emoções que faz parte da vida de todas elas.

Nesse capítulo, tenta-se uma ampliação do conceito de Educação Física, algo que vá além do que o senso comum julga ser essa área do conhecimento humano.

Também percebemos que o esporte é apenas um dos muitos conteúdos que podem ser trabalhados por esse elemento curricular, juntamente com os jogos, brincadeiras, lutas e ginástica por exemplo.

Entender que a Educação Física é uma forma de cultura e também de transmissão de conhecimento, já ajuda em muito a quebrarmos com o mito de que ela serve apenas como um momento de lazer dentro da escola, local aonde o aluno vai apenas para gastar energia e depois retornar, mais tranquilo, para a sala de aula.

2.1.4 - Educação Física como prática pedagógica

Educação Física Escolar é a disciplina escolar que vai tratar da cultural corporal do movimento, perspectiva na qual esse estudo é desenvolvido, compreendendo todas as

formas de manifestação cultural que possam ser possíveis de serem realizadas através do movimento humano.

São compreendidas dentre essas práticas: os jogos, as brincadeiras, as ginásticas, as lutas, as acrobacias, os esportes e tantas outras formas de manifestações culturais corporais existentes.

Tratar desse sentido/significado abrange a compreensão das relações de interdependência que jogo, esporte, ginástica e dança, ou outros temas que venham a compor um programa de Educação Física, têm com os grandes problemas sócio-políticos atuais como: ecologia, papéis sexuais, saúde pública, relações sociais do trabalho, preconceitos sociais, raciais, da deficiência, da velhice, distribuição do solo urbano, distribuição da renda, dívida externa e outros. A reflexão sobre esses problemas é necessária se existe a pretensão de possibilitar ao aluno da escola pública entender a realidade social interpretando-a e explicando-a a partir dos seus interesses de classe social. Isso quer dizer que/cabe à escola promover a apreensão da prática social. Portanto, os conteúdos devem ser buscados dentro dela (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.42).

A Educação Física atual, “atenada” não apenas com as práticas corporais, mas também com todas as relações sociais e todas as demais questões relacionadas à sociedade, objetiva inserir o aluno em tal contexto, buscando sempre uma reflexão crítica da realidade do mundo que nos cerca.

Entender que a Educação Física busca um entendimento de Homem como um ser cultural e livre, capaz de identificar, refletir e intervir em sua realidade sendo capaz de modificá-la para seu próprio bem estar e da sociedade como um todo.

De acordo com Carmen Soares (2007), “a dominação começa pelo “corpo individual”, antes de chegar a uma dominação do “corpo social” (op. cit., p.20). Questionamos a “dominação”, mas entendemos que Educação Física existe em função do ser humano e da sociedade, indo além do simples fazer ginástico. Portanto, é entendê-la como uma das formas pelas quais podemos intervir na sociedade, modificando-a com nosso fazer pedagógico.

Capítulo 3 – Jogos e brincadeiras na Educação Física Escolar

Nesse capítulo, aproximamos os jogos e as brincadeiras na Educação Física Escolar, de modo que essas atividades possam ser utilizadas pelos professores em suas aulas, como uma alternativa às atividades que visem apenas o lado técnico ou físico, o que na maioria das vezes acaba privilegiando o mais habilidoso e excluindo o não tão habilidoso.

A pergunta que norteou esse trabalho residiu na indagação: por que jogos e brincadeiras de rua estão desaparecendo do cotidiano de crianças e adolescentes no atual momento de nossa sociedade? Será que de fato estão desaparecendo, será que as crianças de hoje conhecem tais atividades? Talvez conheçam uma ou outra brincadeira, mas será que praticam tais brincadeiras? Em relação aos jogos faço o mesmo questionamento.

Sempre partindo do ponto de vista histórico e cultural, entendo que tais atividades (jogos e brincadeiras) são um conhecimento que foi construído ao longo de gerações. E como todo conhecimento, necessita ser ensinado.

Não é de hoje que vemos e ouvimos falar em jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física Escolar. Mas o que realmente trazem essas atividades, quais seus benefícios para os alunos. De que forma podemos nos apropriar desse saber e transferi-los para nossos alunos?

Bem, para começar podemos ter em mente que as crianças são especialistas em brincar e jogar, pois durante grande parte da infância realizam essas atividades quase que diariamente.

O professor de Educação Física pode partir do que os alunos já sabem e ir além, incorporando novas atividades que ainda não são de conhecimento ou domínio dos mesmos. “O jogo (brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas) é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.45).

A Educação Física, como uma disciplina escolar, deve tratar de forma crítica e com uma intencionalidade pedagógica os jogos e as brincadeiras, e não apenas colocá-los como um simples objeto de recreação sem nenhum contexto. Tratamento que também encontramos na Proposta Curricular do Estado de Minas Gerais (2011), nos conteúdos básicos comuns (CBC) para o Ensino Fundamental e Médio:

Os jogos e as brincadeiras são ações culturais cuja intencionalidade e curiosidade resultam em um processo lúdico, autônomo, criativo, possibilitando a (re) construção de regras, diferentes modos de lidar com o tempo, lugar, materiais e experiências culturais, isto é, o imaginário. A natureza dos jogos e das brincadeiras não é discriminatória, pois implica o reconhecimento de si e do outro, traz possibilidades de lidar com os limites como desafios, e não como barreiras. Além disso, os jogos e as brincadeiras possibilitam o uso de diferentes linguagens verbais e não-verbais, o uso do corpo de formas diferentes e conscientes; a organização, ação e avaliação coletivas (p.40).

Proporcionar aos alunos a vivência, recuperar ou reconstruir o brincar e o jogar, os torna sujeitos de sua própria história, o que pode ser feito dentro do ambiente escolar através das aulas de Educação Física, possibilitando a eles práticas corporais prazerosas e de caráter lúdico.

Recuperar, lembrar, reconstruir, vivenciar o brincar, o jogar e o “festar” na escola e nas aulas de Educação Física possibilitam a vivência do caráter lúdico que acompanha tais práticas corporais. O jogo, a brincadeira e a festa, para além do prazer, da satisfação, são entendidos como instantes de reconhecimento do homem como produtor de história e de cultura, por isso merecem ser problematizados (op. cit., p.41).

É importante perceber que por mais ingênuas que sejam as brincadeiras, podem estar relacionadas com um determinado preconceito, daí a importância de serem discutidas e até mesmo re-significadas em alguns momentos. Muitas brincadeiras e jogos têm como objetivo eliminar aqueles jogadores que “erram” ou que são considerados mais fracos durante o decorrer da brincadeira ou jogo, reforçando os princípios da exclusão nessas atividades.

Um jogo de duas equipes, por exemplo "queimada", envolve a situação imaginária de uma guerra onde uma equipe "extermina" a outra com "tiros" de bola. O imaginário da "guerra" vai sendo escondido pelas regras, cada vez mais complexas, às quais os jogadores devem prestar o máximo de atenção. Por esse motivo é conveniente promover junto aos alunos discussões sobre as situações de violência que o jogo cria e as conseqüentes regras para seu controle. Dessa forma, os alunos poderão perceber, por exemplo, que um jogo como a "queimada" é discriminatório, uma vez que os mais fracos são eliminados (queimados) mais rapidamente, perdendo a chance de jogar. Isso não significa não jogar "queimada", senão mudar suas regras para impedir a sobrepujança da competição sobre o lúdico (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.45).

Dentro da aula de Educação Física o professor pode abordar uma grande gama de assuntos e atividades que estão ligadas as questões sociais de nosso tempo. Um

exemplo disso seria problematizar aquilo que a sociedade institui como brincadeira de menino e brincadeira de menina. Como se dá essa construção dos papéis sociais através do gênero.

Considerar o grande número de jogos e brincadeiras como, por exemplo, o pique pega, a bandeirinha, o queimado, o pingue-pongue, a mãe da rua, pique ajuda, o frescobol, o futebol de pregos, a bola de gude, a pipa, o peão e o carrinho de rolimã nas aulas de Educação Física, é muito importante, pois dá a real consciência da diversidade cultural brasileira. Pois é possível perceber que em regiões diferentes, os nomes dessas atividades também serão diferentes e até mesmo a forma de brincar pode variar.

Fazer com que os alunos percebam as transformações sociais através de atividades, fazendo-os refletir sobre como era o brincar antigamente, como seus avós e pais faziam para brincar em uma época diferente, sem toda a tecnologia atual.

Identificar como os pais, os tios e os avós de nossos alunos brincavam poderá contribuir para uma reflexão sobre as mudanças e permanências culturais em nossa sociedade hoje. Analisar a influência dos jogos eletrônicos, dos videogames e dos jogos de computador na vida de jovens e adolescentes é uma importante habilidade a ser desenvolvida por meio deste eixo temático (MINAS GERAIS, CBC, 2011, p.41).

Atualmente no cotidiano escolar, percebe-se uma falta de interesse por parte dos alunos em participarem das aulas de Educação Física. Geralmente quando alunos são perguntados da disciplina que mais gostam, logo respondem que é a Educação Física, mas na hora de atribuírem uma importância a ela, acabam colocando-a em último lugar.

Quando são apresentadas novas formas de jogos e brincadeiras diferentes daquilo que sempre fazem, muitas vezes ficam resistentes, poucos acabam participando. Mas o que não sabem é que o que é apresentado como novo para eles, na verdade já é uma atividade bem antiga.

O que desperta mais entusiasmo nos alunos ainda é o futebol, sendo praticado em sua maioria pelos meninos. Nessa hora, toda a quadra é colocada a disposição da partida de futebol, aqueles que não participam acabam ficando sentados, olhando a partida. No recreio, “tome” mais futebol, só que nessa hora, a partida de futebol toma status de evento social, onde mais uma vez os meninos jogam e as meninas ficam observando.

A Educação Física, junto com as demais disciplinas que integram o currículo da escola de educação básica, pode ter, como um de seus objetivos, a formação de seus

alunos, através de uma ação pedagógica crítica, voltada para o desenvolvimento amplo do educando.

Fazer com que os alunos percebam novas formas de manifestação cultural e de expressão, ajuda a aumentar o repertório das atividades praticadas por eles, saindo da mesmice de sempre, e quebrando com algumas formas de pensar instituídas pelo senso comum, onde a aula de Educação Física vira sinônimo de futebol, em muitos casos.

Por isso, o brincar é eminentemente educativo no sentido em que constitui meios para desenvolver a curiosidade e o princípio de toda descoberta, apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana, assim na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. As brincadeiras populares são um fenômeno histórico social de irrefutável significação cultural, independentemente de gênero, ideologia, etnia, credo, raça, condições socioeconômicas etc., e cabe a escola socializar os indivíduos com patrimônio científico e cultural produzido historicamente pela humanidade, de modo que os homens possam adquirir a autonomia necessária a sua interação e intervenção no processo de construção e direção da sociedade (SANTOS, MATOS e ALMEIDA, 2009, p. 218 e 219).

Ao trabalhar com jogos e brincadeiras, podemos perceber no aluno quais são suas habilidades, seus interesses e sua vivência motora, por exemplo, pois vamos fazer algo que a criança ou o adolescente costuma fazer em seu cotidiano. Diferentemente se chegássemos com uma atividade estranha, ou se os mandássemos fazer algo que não soubessem.

Os vários tipos de brincadeiras que as crianças desenvolvem têm mostrado como elas se constituem como indivíduos, pois quando a criança chega a fase da pré-escola ela já traz consigo toda uma história, ou seja, um conhecimento que foi construído a partir de suas vivências em seu meio familiar e cultural, e grande parte desta história é montada através de brincadeiras (op. cit., 2009, p. 215).

Desenvolver no aluno capacidades físicas é uma das atribuições da Educação Física, mas isso não significa que o professor deva se utilizar de atividades sem significado, como simplesmente mandá-los correr em volta da quadra para que desenvolvam resistência.

Pensar uma nova Educação Física é algo que ainda exige muito trabalho por parte dos professores dentro do ambiente escolar. Tentar romper com anos de práticas estereotipadas, que apenas serviam para docilizar e controlar os corpos ainda é muito difícil.

A própria sociedade acaba cobrando da escola práticas ligadas ao esporte, à competição (campeonatos entre escolas que não visam à integração entre os alunos, mas sim um título de campeão) e, o mito do esporte na perspectiva salvacionista dos males sociais, acaba contribuindo para dificultar ainda mais uma prática de Educação Física Escolar desvinculada dos ideais do esporte e do capitalismo.

A Educação Física Escolar não só pode como deve procurar novas formas de quebrar com essa institucionalização de que seu espaço é apenas para gastar energia, para que os alunos voltem mais tranquilos para a sala - onde possam (ai, sim) desenvolver a capacidade máxima de seu intelecto.

Fazer com que o aluno compreenda que o espaço das aulas de Educação Física é tão importante quanto os outros, torna-se de fundamental importância: para que possamos ter uma Educação Física Escolar que atenda as demandas da sociedade de forma melhor. Nesse contexto, o jogo e a brincadeira são ferramentas pedagógicas que nos permitem conhecer de forma corpórea e cultural nossos alunos. São mediadores para uma prática educacional mais próxima deles (alunos).

Considerações finais

Esse estudo procurou um maior entendimento sobre a temática dos jogos e brincadeiras de rua, também entendidos aqui como jogos e brincadeiras tradicionais. Suas transformações ao longo do tempo, juntamente com uma tentativa de definição dos dois termos, tentando deixar claro aos olhos do leitor, uma diferenciação do que seria um e outro.

Buscou-se também uma reflexão sobre tais atividades, quais suas contribuições e o que representam para a sociedade atual, tendo em vista toda a complexidade e tecnologia da vida moderna.

Apresentou-se, como possível resposta dessa pesquisa, o entendimento das mudanças sociais e históricas ocorridas ao longo de décadas, como hipótese para as indagações apresentadas. Pois, hoje em dia, os grandes destaques acabam sendo o computador e o videogame.

Através das definições de jogo e brincadeira, procuramos uma abordagem na qual tais termos são entendidos como um conhecimento legítimo produzido pela sociedade e passado de geração em geração como uma espécie de preservação desse conhecimento, entendendo serem tais atividades como uma forma de produção de cultura.

Com essa pesquisa, ampliamos o entendimento de que jogos e brincadeiras são um conhecimento legítimo da área de Educação Física, podendo ser trabalhados nas aulas da mesma, tendo em vista ser uma forma de conhecimento e cultura. De forma que a Educação Física nesse estudo está sendo compreendida na perspectiva da cultura corporal do movimento, que engloba muitas formas do mover-se humano, entre elas os jogos e as brincadeiras.

Dentro de uma perspectiva histórica, através de destaques históricos, tentou-se compreender a Educação Física como mais uma das tantas formas de produção de conhecimento e também de cultura.

Através dos destaques históricos, abordados desde a época do ser humano primitivo e nômade, passando por momentos importantes da história da humanidade como, por exemplo, a revolução industrial, foi possível perceber como a Educação Física foi utilizada em diferentes momentos, pela classe dominante para impor seus valores e seu estilo de vida.

A Educação Física ainda continua sofrendo muitos preconceitos, e dentro do ambiente escolar isso não é muito diferente, mesmo que as coisas estejam começando a mudar. Talvez anos de uma prática tecnicista e em alguns casos chegando a ser militarista, tenham contribuído para tal imagem que a Educação Física apresente para o senso comum.

Em vista disso, para alguns alunos, a Educação Física continua sendo um espaço onde ele fará o que bem quiser (e se quiser), não atribuindo à essa disciplina o mesmo valor ou respeito que atribui às outras disciplinas da matriz curricular. E às vezes desrespeitando também o professor, chegando a uma falta de respeito com o ser humano. É o que foi possível observar na Prática de Ensino, em algumas ocasiões. Por exemplo, quando o professor da turma tentava passar algo diferente do habitual para seus alunos em uma aula em sala.

A realização desse trabalho influenciou de forma positiva minha formação como futuro educador. Pois pude perceber como um tema, aparentemente sem importância, implica em tantas questões relacionadas no ambiente escolar e na sociedade.

Uma prática crítica de Educação Física Escolar só tem a contribuir para a melhoria não apenas das aulas, mas também para que os alunos compreendam que “ali” também é um espaço de socialização do conhecimento, de produção cultural e de debate das questões sociais de interesse de todos.

Referências

ANDRADE, Sérgio Jesus de. **Jogos e brincadeiras tradicionais, uma proposta na Educação Física Escolar**. Escola Superior de Educação Física de Jundiá – ESEF. s/d Disponível em: < <http://serginhojesus-ef.blogspot.com/2010/09/jogos-e-brincadeiras-tradicionais-uma.html> >. Acessado em 12/NOV/2011.

AURÉLIO. **Dicionário Mini Eletrônico versão 5.12 da Língua Portuguesa**, 2004

BERNARDES, Elisabeth Lannes. **Jogos e brincadeiras tradicionais: um passeio pela História**. Universidade Federal de Uberlândia. s/d Disponível em: < http://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=bernardes%2C%20elisabeth%20lannes.%20jogos%20e%20brincadeiras%20tradicionais%3A%20um%20passeio%20pela%20hist%F3ria.%20universidade%20federal%20de%20uberl%20ndia.&source=web&cd=1&ved=0CCsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.faced.ufu.br%2Fcolubhe06%2Fanais%2Farquivos%2F47ElizabethBernardes.pdf&ei=EbvTrCPFabw0gH39cjTDQ&usq=AFQjCNHzRaG8d0x_MFliivDMII378kJej8w >. Acessado em 12/NOV/2011.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é educação**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997. Vol. 7.

CARVALHO, Rosa Malena. **Educação Física Escolar: para além de práticas estereotipadas**. Dissertação de mestrado apresentada ao curso de pós-graduação em Educação da Universidade Federal Fluminense, 1998.

CASTELLANI FILHO, Lino. **Política Educacional e Educação Física**. Polêmicas do Nosso tempo. Campinas, SP, Autores Associados (coleção Polêmicas do nosso Tempo), 1998.

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

DAOLIO, Jocimar. **Educação Física e o conceito de Cultura**. Campinas, SP: Autores Associados, 2004.

FREIRE, João Batista. **Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993.

KISHIMOTO, Tizuco Mochida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

_____. **O Brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira. Thomson Learning, 2002.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: Um conceito antropológico.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor LTDA, 1989.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer: uma introdução.** 3ª ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.

MINAS GERAIS. **Proposta Curricular: Educação Física. Ensinos Fundamental e Médio. CBC.** Minas Gerais: Secretaria de Estado de Educação. s/d Disponível em: < http://crv.educacao.mg.gov.br/sistema_crv/index.asp?id_projeto=27&id_objeto=38763&id_pai=38679&tipo=txg&n1=&n2=Proposta%20Curricular%20%20CBC&n3=Fundamental%20%206%BA%20ao%209%BA&n4=Educa%E7%E3o%20F%EDsica&b=s&rdem=campo3&cp=999999&cb=mef >. Acessado em 22/NOV/2011.

MOREIRA, A. J. RAMOS, Z. R. P e CARDOSO, C. S. **Jogos e brincadeira populares na educação infantil e ciclo inicial do ensino fundamental: uma experiência com alunos do curso de licenciatura em Educação Física da UNIRB, Salvador, BA.** Disponível em: < <http://www.efdeportes.com/efd127/jogos-e-brincadeiras-populares-no-ciclo-inicial-do-ensino-fundamental.htm> >. Acessado em 02/MAR/2011.

OLIVEIRA, Vitor Marinho de. **O que é Educação Física.** São Paulo: Brasiliense, 2004.

PINTO, Tatiane de Oliveira; LOPES, Maria de Fátima. **Brincadeira no espaço da rua e a demarcação dos gêneros na infância.** Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, vol. 7, núm. 2, 2009, pp. 861-885. Universidad de Manizales, Colômbia. Disponível em: < <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=77315614012> >. Acessado em 12/NOV/2011.

RAMOS, J.R. da S. **Dinâmicas, brincadeiras e jogos educativos.** 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

SANTOS, Antônio Raimundo dos. **Metodologia científica: a construção do conhecimento.** 4º Ed. Rio de Janeiro: DP&A editora, 2001.

SANTOS, Eliziane Pereira dos; MATOS, Felipe Aliende de; ALMEIDA, Viviane Cristina de. **O resgate das brincadeiras tradicionais para o ambiente escolar.** Instituto Adventista de São Paulo. s/d Disponível em: < <http://189.20.243.4/ojs/movimentopercepcao/viewarticle.php?id=252> >. Acessado em 24/NOV/2011.

SOARES, Carmen Lúcia. **Educação Física: raízes européias e Brasil.** Campinas, SP: Autores Associados, 2007.

UNICEF. **Declaração Universal dos direitos das crianças – 20 de Novembro de 1959.** Disponível em: < http://www.mp.rs.gov.br/infancia/documentos_internacionais/id90.htm >. Acessado em 02/MAR/2011.