

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO DA UFMG
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM DOCÊNCIA NA
EDUCAÇÃO BÁSICA

Thatyanna Flávia Matozinhos Pinto

**A RESSIGNIFICAÇÃO DO JOGO QUEIMADA ATRAVÉS DAS
REGRAS**

Congonhas
2012

Thatyanna Flávia Matozinhos Pinto

A RESSIGNIFICAÇÃO DO JOGO QUEIMADA ATRAVÉS DAS REGRAS

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Especialização em Docência na Educação Básica da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial a obtenção do título de Especialista em Aprendizagem e Ensino na Educação Básica.

Orientador: Fabrine Leonard Silva

Congonhas
2012

Thatyanna Flávia Matozinhos Pinto

A RESSIGNIFICAÇÃO DO JOGO QUEIMADA ATRAVÉS DAS REGRAS

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Especialização em Docência na Educação Básica da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial a obtenção do título de Especialista em aprendizagem e Ensino na Educação Básica.

Aprovado em 28 de julho de 2012.

BANCA EXAMINADORA

Fabrine Leonard Silva – Faculdade de Educação da UFMG

José Ângelo Gariglio – Faculdade de Educação da UFMG

“A imaginação é mais importante que o conhecimento.”

Albert Einsten

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo apresentar a maneira como se deu a aplicação do plano de ação que foi construído e norteado a partir de um olhar histórico-crítico sobre a prática pedagógica. Este estudo foi desenvolvido na Escola Municipal “Lucas Estevão Monteiro” – Congonhas/M.G., com uma turma do quarto ano das séries iniciais do Ensino Fundamental, período matutino, que apresentou como objeto uma proposta teórico-metodológica adequada à realidade escolar. A proposta tomou como matriz teórica a concepção da cultura corporal, sendo que se contemplou o jogo como conteúdo estruturante, na medida em que se procurou favorecer a constituição das relações em grupo, a valorização da cultura regional, a reflexão sobre as práticas corporais, ampliando o sentido e a importância da preservação desse patrimônio na vida dos alunos. Partindo de uma investigação sobre os jogos tradicionais, tomaram-se como base para o desenvolvimento do projeto, criando-se formas de vivenciar o jogo Queimada. O aspecto básico centrou-se na criação das condições para que os estudantes pudessem elaborar e ressignificar conhecimentos relativos aos fenômenos do lúdico, participação, liberdade, envolvimento, prazer e espontaneidade, como referências ao resgate das formas de expressão da cultura corporal.

Palavras-chave: Cultura corporal, jogos, queimada, regras.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	07
2. O JOGO	13
3. METODOLOGIA	15
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	19
5. REFERÊNCIAS	20

1. INTRODUÇÃO

Desde quando foi inserida nas escolas como disciplina curricular, a Educação Física foi vista como disciplina relacionada ao corpo biológico e às ciências biológicas. As atividades desenvolvidas nas escolas, então, tinham por objetivo o desenvolvimento e a aquisição das capacidades físicas (BRACHT, 2000). Com o passar do tempo as contribuições de diversas áreas de estudo como a antropologia, ciências políticas, sociologia entre outras, os alunos deixaram de ser vistos apenas como um conjunto de músculos, passando a ser considerados sujeitos que vivem em determinado contexto sócio-afetivo e possuindo herança cultural (DAOLIO, 2004).

A Educação Física, no âmbito escolar, vem mudando, ao longo do tempo, de acordo com os princípios éticos da sociedade e os projetos político-pedagógicos construídos em cada época. No século XIX a Educação Física foi incorporada ao currículo do Ensino Secundário brasileiro na forma de exercícios ginásticos, esgrima e evoluções militares. Sua inserção no currículo do curso primário da escola pública mineira, por exemplo, no começo do século passado, em 1906, foi motivada pela ideia de que ela seria capaz de higienizar, disciplinar e corrigir os corpos das crianças que freqüentavam as escolas como uma prática ortopédica eficiente para endireitar o que era considerado torto, empenado, tosco, buscando-se, com ela, a consolidação de uma nova ordem escolar, além do preparo dessas crianças (especialmente as empobrecidas) para a vida no meio urbano e para o trabalho (VAGO, 2002). Além de eugenizar e aperfeiçoar a “raça brasileira”, foi vista como promotora de saúde, tendo a responsabilidade de formar homens produtivos, aptos para o mercado de trabalho, até o processo denominado esportivização da Educação Física.

De acordo com a legislação atual (LDB, 1996) compete à Educação Física escolar introduzir e integrar o estudante na cultura corporal de movimento de forma crítica, formando cidadãos com sólida base cultural além das possibilidades de utilização como instrumentos de comunicação, expressão de sentimentos e emoções, de lazer e de manutenção da melhoria da saúde. Nas palavras dos PCNs:

A sistematização dos objetivos, conteúdos, processos de ensino e aprendizagem e avaliação tem como meta a inclusão do aluno na cultura corporal de movimentos, por meio da

participação e reflexão concretas e efetivas. Busca-se reverter o quadro histórico de seleção entre indivíduos aptos e inaptos para as práticas corporais, resultante da valorização exacerbada do desempenho e da eficiência (p.19).

Segundo Soares (1996) a aula de educação física é “um lugar de aprender coisas e não apenas o lugar onde àqueles que dominam técnicas rudimentares de um determinado esporte vão “praticar” o que já sabem, enquanto aqueles que não sabem continuam no mesmo lugar”. É necessário transmitir conhecimentos que levem os alunos a compreender o porque estão realizando determinada atividade. Os temas da cultura corporal devem ser trabalhados não com fim em si mesmo, mas relacionados com a realidade dos alunos, buscando a compreensão dessa realidade para que o estudante seja capacitado a buscar novas soluções para as relações consigo mesmo, com os outros e com a natureza e que essas soluções criativamente encontradas sejam estendidas a outras situações semelhantes. Sendo assim o aluno poderá entender e vivenciar o seu aprendizado, levando-o a uma mudança de comportamento e assumir novas atitudes a partir dessa prática onde se criam identidades e subjetividades. A Educação Física deve permitir à criança o acesso a diferentes experiências de movimento tornando-os saberes organizados e sistematizados. O conhecimento desta área denominada cultura corporal configurada em temas corporais expressa um sentido e um significado nos quais se interpenetram, dialeticamente, a intencionalidade/objetivos do homem e as intenções/objetivos da sociedade. A aprendizagem desses conhecimentos tem como objetivo tornar a pessoa mais capacitada para utilizar, de forma ótima, suas possibilidades e potencialidades para mover-se de forma genérica ou específica, para que, em correspondência ela possa ser capaz de adaptar-se às mais diversas situações em que são realizados os movimentos .

A metodologia implica em um processo que acentue, na dinâmica da sala de aula, a intenção prática do aluno para apreender a realidade e o conhecimento específico da Educação Física e os diversos aspectos das suas práticas na realidade social em que está inserido o aluno. O conteúdo deverá aproximar o aluno da percepção da totalidade das suas atividades, pois articula ação (o que faz), com o pensamento (o que pensa), com o sentido (o que sente).

A partir desse contexto, resolvi fazer um paralelo com o que vivenciei. Minha infância sempre foi marcada pelo prazer em brincar. Brincava na rua, em casa, na escola... brincava. Na escola então, o momento mais esperado era o da aula de Educação Física. E que fazíamos nesse momento? Jogava-se queimada. Pra maioria era tudo de bom.

Se hoje fôssemos levantar questionamentos a respeito da exclusividade desse conteúdo teríamos muito a dizer, mas na época não. Tudo que a gente queria era se divertir. E eu me divertia muito. Se alguém me perguntar como eu aprendi a jogar, de que forma era feita a divisão das equipes, quem estabelecia as regras eu teria um pouco de dificuldade em responder. Lembro-me que a divisão das equipes não era feita de forma democrática. Além de você querer ter os melhores na sua equipe você quer também suas amigas por perto, claro, por solidariedade. Quando eu falo amigas refiro-me ao fato das aulas de Educação Física serem separadas por gênero. Sim! Era queimada pras meninas e o futebol pros meninos.

As regras deste jogo eram sempre as mesmas. Nem chegávamos a conversar sobre. Elas já estavam pré-estabelecidas. Quem as pré-estabeleceu? Não sabíamos, só sabíamos que era comum a todos. Para organizar o jogo a turma era dividida em duas equipes com o mesmo número de meninas em um espaço retangular demarcado por linhas sendo dividido em dois campos iguais por uma linha reta. Para decidir sobre a posse da bola e do campo, tirava-se o tradicional “par ou ímpar”. Quem ganhasse teria o direito de escolher o campo ou a bola. Eu sempre escolhia a bola! Feito isso, dávamos início ao jogo. O objetivo era arremessar a bola no jogador, que para mim era adversário (hoje eu não usaria esse nome) fazendo com que ela tocasse alguma parte do corpo dele e depois caísse no chão. Se isso acontecesse o jogador estaria “queimado”, ou seja, deveria ir para o “cruza”. Local onde ficavam as pessoas queimadas, localizado atrás do campo do oponente.

A partir desse momento o jogo se tornava mais dinâmico pelo fato do outro time ter que se deslocar em duas direções. As minhas estratégias para não ser “queimada” era tentar agarrar a bola ou fugir dela. Existiam aqueles que se escondiam atrás uns dos outros, outros ficavam nos chamados “montinhos” pois me parecia que se sentiam mais seguros. O jogo só terminava quando conseguíamos “queimar” todos os integrantes da equipe.

O momento mais legal do jogo era quando acontecia o que eu posso chamar de “rally da queimada”. Esse momento era marcado por tentar acertar a bola na mesma pessoa por inúmeras vezes e a mesma conseguir fazer várias manobras pra desviar ou depois de muitas tentativas conseguir agarrá-la. Nossa, era o máximo! Se você conseguisse fazer isso era considerado a revelação do jogo.

Só me lembro de uma coisa que eu não gostava muito. Era o tal do “sobe pra mim”. Esse termo era usado quando geralmente o melhor do time era “queimado” e a maioria da equipe não aceitava ficar sem ele no campo, pedindo aquele menos hábil para subir pro cruza. Eu achava essa atitude muito injusta. E olha que eu era considerada uma das melhores. Havia aquelas que se ofereciam, suplicavam pra subir. Eu nunca entendi muito bem essa insegurança.

Hoje, refletindo um pouco, uma coisa que eu achei bastante gozada foi o fato de eu ter conhecido na minha infância apenas um tipo de queimada, essa que eu acabei de descrever. Mas aprendi não porque o conhecimento foi intermediado por um professor. Aprendi pela marcante presença na cultura de crianças que ainda brincavam na rua e levavam muitas vezes o que aprendiam para dentro da escola.

Mas infelizmente esses momentos de construir, ressignificar e refletir não nos foi dado. Motivos pelos quais eu tenho hoje para tentar fazer justamente ao contrário.

É necessário ampliar os questionamentos acerca deste conteúdo pedagógico onde os conhecimentos são socialmente construídos, tornando-se parte de uma herança social e cultural, a que todo educando tem direito, compreendendo assim o contexto histórico, político, econômico, social, cultural das diversas sociedades em seus tempos e espaços, exercendo a plena cidadania. A concepção da cultura corporal procurou favorecer a constituição das relações em grupo, a valorização da cultura regional, a reflexão sobre as práticas corporais, ampliando o sentido e a importância do jogo na vida dos alunos.

Para isso será desenvolvido um plano de ação na Escola Municipal “Lucas Estevão Monteiro” que foi criada no ano de 1985 pelo decreto Lei nº 24.462, de 22/03/85, conforme publicação no Órgão Oficial do Estado de Minas Gerais, de 07/03/85, pág. 20, col. 01 e 02, sendo mantida pela Secretaria de Estado de Educação até 15 de março de 1994. À partir de 16/03/94, foi municipalizada pela Resolução 7.397/94, conforme publicação no Órgão Oficial do Estado de Minas Gerais, do dia 16/03/94, pág. 13, col. 02 e convênio nº 62.1.3.02813/94 de 28/09/94.

Procurando corresponder e garantir um serviço educacional de qualidade, a escola atende a 300 alunos distribuídos em 03 turmas da Educação Infantil, 10 turmas dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e 01 turma da Educação de Jovens e Adultos. A clientela é composta de alunos provenientes de meio sócio econômico cultural diversificado, oriundos de bairros adjacentes e outros. O nível cultural predominante na comunidade é o Ensino Fundamental completo. 65% das famílias possuem casa própria, 40% das famílias têm baixo poder aquisitivo, 36% dos alunos recebem do Programa Federal a Bolsa Família. 60% das famílias têm poder aquisitivo considerado médio.

O objetivo da escola é ser um espaço físico, pedagógico, político e cultural de formação de sujeitos de plena cidadania e de consciência crítica, capazes de produzir e compartilhar os conhecimentos, transformando-os em aprendizagem concreta e viabilizadora que venha favorecer o crescimento social da comunidade a qual está inserida.

Segundo Jocimar Daolio (1995), os saberes específicos da Educação Física correspondem à chamada “cultura corporal”- jogos e brincadeiras, esportes, danças, ginásticas e lutas – e devem ser tratados na escola como conhecimentos a serem aprendidos e reconstruídos pelos educandos. E para que isso aconteça a Educação Física deve permitir à criança o acesso a diferentes experiências de movimento. O que qualifica o mesmo como humano é o sentido/significado do mover-se e este sentido/significado é mediado simbolicamente no plano da cultura (BRACHT,1997). Estas diferentes experiências ganharam sentido e significado ao longo da história cultural e tornaram-se saberes organizados e sistematizados.

Para o autor, a organização, a construção e reconstrução dos conhecimentos específicos da Educação Física deverão abarcar três momentos essenciais, o saber, o saber fazer e a reflexão sobre esse saber e saber fazer de forma que esses três momentos ocorram simultaneamente durante a aula, fazendo um paralelo com as características do jogo, que pode ser reproduzido, transformado ou criado. O mesmo, pode ser assumido como uma das mais relevantes formas para se apreender a lógica da tessitura das tramas sociais, bem como compreender suas estruturas, pois nele estão presentes as ideias de liberdade, espontaneidade, acaso e aleatoriedade, que se materializam sem qualquer forma de predeterminismos. Pode-se levar em consideração ainda, que a sociedade desenvolve práticas validadoras

do princípio de que o homem produziu e consolidou historicamente seu ato de brincar, porque tomou consciência de que ao fazê-lo ele se transforma, ou seja, o brincar passou a ser assumido enquanto "um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente", conforme registrado no texto Coletivo de Autores (1992, p. 64).

2. O JOGO

A metodologia crítico-superadora, apresentada pelo Coletivo de Autores (1992), propõe que a Educação Física deve selecionar e organizar seus conteúdos de forma coerente, objetivando viabilizar a leitura da realidade pelo aluno, estabelecendo laços concretos com projetos políticos de mudanças sociais. Por intermédio da definição do tema Cultura Corporal como o resultado de conhecimentos socialmente produzidos e historicamente acumulados pela humanidade que necessitam ser retraçados e transmitidos para os alunos na escola.

Os autores defendem uma abordagem dos conteúdos ministrados nas aulas de Educação Física de modo que estabeleça um diálogo entre o conteúdo e a realidade, tornando o aluno mais crítico em relação à leitura da realidade em que vive.

No caso particular desse plano de ação, objetivei implementar na escola uma manifestação da cultura corporal que é o jogo. Uma das características do conteúdo é a *existência de regras*, implícitas ou explícitas. Esse foi o fator decisivo para que eu pudesse fazer um paralelo entre os conhecimentos produzidos pela sociedade e os conhecimentos vinculados ao jogo. Segundo Vaz (2012), os jogos são manifestações muitas vezes competitivas que procuram ser uma espécie de suspensão da realidade, na medida em que dramatizam um conflito. Há uma certa tendência da sociedade em adotar o modelo esportivo para os jogos, mesmo para aqueles de raiz popular. Quando me refiro ao modelo esportivo, faço uma analogia ao modelo competitivo atual, onde impera-se o individualismo e o desempenho técnico é sinônimo de sobrevivência.

Dessa maneira, ao se deparar com um jogo o aluno deve refletir sobre a sua representação. Como por exemplo, no jogo “queimada” onde haverá confronto e contraposição de saberes, fazendo-o refletir sobre qual a relação que se estabelece com os outros jogadores e com a realidade, regras, valores e sua relação com família, comunidade e trabalho buscando promover discussões sobre as conseqüências das regras sobre o mesmo, entendendo-o como patrimônio cultural e direito de todos.

É importante considerar que os jogos podem contribuir com determinado projeto de sociedade, por isso precisam ser discutidos e ressignificados. Friedmann (2005) afirma que os jogos tradicionais não podem cair na ideia de que ele seja

“sobrevivência intocada”, que somente foi criativo e dinâmico no lugar e no grupo onde se originou. O ser humano faz, refaz, inova, recupera, retoma o antigo e a tradição, inova novamente, incorpora o velho no novo e transforma um como poder do outro.

Segundo Rangel-Betti (2001), a reprodução dos jogos deve ser feita, mas o aluno deve ter total consciência do por quê o está reproduzindo. Quando se fala em ressignificar, em transformar, alguns autores como Freire (1989) e Galvão (1997) manifestaram-se no sentido de que através desse método os alunos desenvolvem sua criatividade, resolvendo situações-problemas. Além de outros objetivos como o de evitar a exclusão dos menos habilidosos Essa ideia de transformação remete também a discutir não somente sobre os problemas enfrentados no cotidiano escolar, mas pelas diversas situações que deparamos no dia a dia de uma sociedade capitalista, enfrentando-as ou modificando-as. Criar também é preciso, mas para isso é necessário que se estabeleça alguns princípios que vão orientar o jogo, como objetivo, regras, duração, espaço, material, número de participantes, entre outros.

Portanto, faz-se necessário uma reflexão sobre a importância da preservação de nosso patrimônio cultural, através da temática jogos e brincadeiras tradicionais, permitindo dessa forma a ressignificação da cultura popular através dos princípios que norteiam essa prática.

3. METODOLOGIA

No primeiro momento, os alunos foram comunicados de que os conteúdos que seriam trabalhados durante as aulas estariam vinculados ao estudo em questão. Os mesmos também foram informados de que o estudo só poderia ser desenvolvido com uma turma, sendo que a escolhida foi o 4º ano do Ensino Fundamental por terem características de dinamismo e envolvimento com as aulas.

Em um segundo momento seria importante aproximá-los da origem das palavras para melhor compreenderem os significados. Partindo-se do pressuposto que a “Queimada” é um dos temas a serem trabalhados no conteúdo Jogos e brincadeiras, o que significa jogar? Jogar vem do latim (mas o que é Latim professora? O latim é uma língua antiga que deu origem a várias línguas como, por exemplo, francês, espanhol, italiano e português) “jocare”, entregar-se ao, aventurar-se ou arriscar-se ao jogo, harmonizar-se. Brincar vem da composição “de brinco + ar”; divertir-se infantilmente; entreter-se em jogos de criança, recrear-se; distrair-se conforme apresentado no Dicionário da Língua Portuguesa Aurélio (1986). Notei uma forte assimilação quando discutíamos a etimologia da palavra brincar, pois houve uma maior intensificação do que esse grupo de alunos vivencia em grande parte do dia, que é brincar na rua.

Mas em se tratando do termo “Queimada”. O que conhecemos a respeito? Tratando esse jogo como bastante difundido na cultura escolar de grande parte das escolas do Brasil, vocês sabiam que esse mesmo jogo recebe outras nomenclaturas em outras regiões do país e do mundo? Para melhor assimilação dessa informação, utilizaremos o mapa mundi e o mapa do Brasil para que possamos conhecer que nome o mesmo jogo que por nós é conhecido como “Queimada” recebe em diferentes lugares. Identificaremos nos mapas as seguintes denominações: Dodgeball ou Dodgebol (EUA), Baleado (no estado da Bahia), Baleada, Queimada ou Matada (no estado da Paraíba), Queimado ou queimada (Minas Gerais, Rio de Janeiro, Pernambuco e Maranhão), Bola Queimada (no estado do Paraná), Caçador (no estado do Paraná e Rio Grande do Sul), Mata-mata (no estado de Santa Catarina), Carimba (no estado do Ceará), Carimbada (em Uberlândia), Guerra ou Queimada (no interior de São Paulo), Jogo do Mata (no interior do Ceará). A partir daí questionei-os também se há alguma relação entre os nomes do jogo. O depoimento que ouvi sobre o conceito que eles têm do jogo por unanimidade foi o

seguinte: “Queimada é um esporte, professora!”. Esse foi um ponto de bastante conversa. Pois eu gostaria que eles entendessem que ao diferenciar jogo de esporte eu estaria me referindo a dois tipos de esportes: àquele onde se deve obedecer a regras universais (fiz um comparativo ao esporte midiático, “aquele que vocês assistem pela TV) e ao esporte que vemos dentro da escola, que assim como os jogos são passíveis de mudanças em termos de regras, pois elas podem ser questionadas e reelaboradas conforme as necessidades e desafios que o grupo coloca para si. Essa é a tendência incorporada na sociedade contemporânea em adotar o modelo esportivizado para os jogos como foi dito no capítulo anterior. Segundo Betti (2001), isso não quer dizer ausência de normas e regras, o jogo e a brincadeira possuem regras, algo que talvez não esteja colocado apenas no faz de conta, mas sim, autonomia em sua determinação.

Quanto à relação entre os nomes, os alunos afirmaram muita semelhança entre eles pelo caráter de “combate, de ter que se enfrentar como se fosse numa guerra, de disputa, rivalidade”.

Feito isso, elaboramos em conjunto um quadro com o que se pode e o que não se pode fazer no jogo “Queimada”. A elaboração do mesmo foi baseada na concepção que os alunos tem do jogo. Esse mesmo quadro serviu como norteador para o desenvolvimento do jogo que será feito em seguida a partir desses combinados. Foram levantadas questões sobre o local para se jogar, a formação das equipes, o desenvolvimento do jogo no que diz respeito às regras, quais estratégias eram as mais usadas, que lugares os alunos ocupavam no espaço em diferentes situações de jogo e que técnicas corporais eram usadas e se existiam momentos de exclusão pelos ditos menos habilidosos e mais fracos. A princípio houve uma euforia em querer verbalizar aquilo que já era feito diariamente. Mas a primeira regra colocada foi de que deveria haver uma ordem para que todos pudessem mencionar algo e contribuir para a organização do jogo. Feito isso, percebi que havia uma padronização de regras pelos depoimentos. “Professora, lá na minha rua, mão é gelo”. Todos concordavam com o coleguinha. Fiz o questionamento: “Mas mão é gelo, por quê? Ela não faz parte do corpo assim como outros membros?” A partir desse questionamento eles decidiram abolir essa regra.

Na elaboração do quadro, percebi os alunos muito preocupados uns com os outros. Os mesmos estavam pensando sempre no bem estar dos colegas para que todos vivenciassem o jogo da mesma maneira com direitos iguais. Uma situação que exemplifica isso muito bem foi o fato de eles não quererem estar entre os considerados “melhores”. Havia uma preocupação em equilibrar a força dos times, mesmo que um fique com mais jogadores do que outro. A princípio foi discutido como seriam formadas as equipes e a sugestão de uma aluna foi: “Professora, por que você não dá uma letra pra cada um e quem receber a letra A vai pra um lado da quadra e que receber a letra B vai pra outro?”. Imediatamente eu devolvi a pergunta para o grupo se eles concordavam com esse critério. A resposta foi positiva. Nisso, outro aluno se manifestou: “Assim tia, não corre o risco de ficar um time de meninas e um de meninos, não é?” Respondi: “Exatamente, mas haveria algum problema se isso acontecesse?” Os alunos falando todos de uma só vez: “Ah, mas é claro! As meninas são mais fracas!” Nisso, eu entrei com mais um questionamento: “Mas será? Vocês estão analisando somente a força física não é mesmo? Pode ser que fisicamente as meninas sejam mais fracas que alguns meninos, mas e em termos de estratégias? Será que não podemos usar também dessa tática pra alcançar os objetivos do jogo? Ou será que a Queimada é um jogo apenas para quem é forte?” Pausa. Nesse momento eles ficaram refletindo a respeito, até que um aluno se pronunciou. “É professora, pensando bem as meninas podem ganhar da gente sim!”. Como nós já havíamos decidido o critério para a formação das equipes, o segundo passo era determinar de quem seria a posse de bola. E eles me surpreenderam com a seguinte resposta: “Pode deixar a equipe deles começar, professora... não pode gente?” Já estava a espera de que algum conflito fosse criado, mas me enganei. Quanto às regras o que ficou determinado foi o seguinte: a bola poderia ser lançada em qualquer parte do corpo, exceto na cabeça; não era permitido arrancar a bola das mãos do colega nem mesmo entrar no campo do oponente; dar oportunidade de todos participarem do jogo da mesma maneira, estipulando uma ordem de arremessarem daqueles que já foram queimados; não era permitido arremessar a bola de volta para o seu time sem antes chegar à linha de fundo; não era permitido agredir o colega fisicamente nem verbalmente e se isso por ventura acontecesse o mesmo deveria ajudar o colega ou pedi-lo desculpas pelos atos não intencionais. Mas a minha pergunta era: Será que no momento de aplicar ocorrerá dessa forma? E mais uma vez eu fui pega de surpresa. Fiquei estarrecida e maravilhada com

tantas atitudes de gentileza. Não houve desrespeito às regras, aos colegas, à professora. O ponto forte do desenvolvimento do jogo foi admitir o que realmente estava acontecendo. Isso implicava em não burlar as regras que estavam muito bem definidas. Não houve aquela necessidade em dizer que se alguém não respeitasse aconteceria algo como punição. Isso me deixou ainda mais tranqüila. Foi o jogo de queimada mais respeitoso e igualitário que eu pude vivenciar durante todos esses anos, como aluna e como professora. Portanto, cheguei a seguinte conclusão que se as regras são bem definidas e elaboradas coletivamente, não há espaço para questionamentos das mesmas. Apenas se respeita. E aquela que era vilã se transformou em minha maior aliada devido à forma em que ela foi formulada, transmitida e assimilada.

Para avaliar foram seguidos os seguintes critérios. Avaliar se todas as etapas foram cumpridas adequadamente: os alunos estão entendendo o jogo, suas regras, sua dinâmica? A participação dos alunos foi interessada e respeitosa? Nas vivências, as regras dos jogos foram acatadas? Houve adaptações às condições do grupo e do espaço? Os alunos estão questionando e construindo novas regras e formas de jogar? Como os alunos estão se relacionando um com o outro? Há cooperação? Há companheirismo? O jogo da queimada possibilitou a cooperação, a competição e a construção de parcerias? Quais são as conseqüências quando alguém não respeita as regras? Sobre os desafios corporais, como os alunos se saíam, encontraram dificuldades? Elas foram capazes de aprender (e criar) novos jogos? E quanto às formas de registro, a turma conseguiu se expressar em relatos orais?

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em uma sociedade muito competitiva como a atual, em que o individualismo muitas vezes impera como critério de justiça e o desempenho passa a parecer sinônimo de sobrevivência, meu objetivo inicial com este trabalho era utilizar o jogo como uma ferramenta de formação, tornando os alunos seres críticos, cooperativos e participativos, e principalmente mais justos.

Pensava eu, que por vivenciar situações diárias de exclusão, a transformação do jogo de Queimada iria solucionar tais questões. Mas, além disso, o objetivo era também era reproduzi-lo tendo como possibilidade, manter as tradições culturais, perpetuando sua originalidade, ou seja, sua aplicação sem alterações: conforme foi pensado, idealizado, pois se isto não fosse possível, muitos jogos não chegariam até nossa geração.

Permitir que os alunos discutam periodicamente o andamento do jogo foi uma estratégia crucial para o bom desenvolvimento da aula. Ao fim deste trabalho pude perceber que a competição ela só pode ser danosa aos nossos alunos quando a mesma é mal administrada, mal discutida e mal contextualizada. Ao contrário disso, é uma ferramenta muito eficaz para a transformação da sociedade.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BETTI, M. **Ensino de primeiro e segundo graus: educação física para quê?** Revista do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte, v.13, n.2, p.282-287, 1992.

BETTI, I.C.R.. **Jogos: possibilidades e adequações.** Perspectivas em Educação Física Escolar, Niterói, v. 2, n. 1, 2001.

BETTI, M. *et al.* **Educação Física Escolar: Uma proposta de diretrizes pedagógicas.** Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte – 2002, 1(1):73-8.

BRACHT, V. **Educação física & ciência: cenas de um casamento (in)feliz.** Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v.2, n.1, p.53-63, set. 2000.

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

DAOLIO, J. **Da cultura do corpo.** Campinas: Papyrus. 1995.

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

FREIRE, J.B.. **Educação de corpo inteiro.** 4. ed. São Paulo: Scipione, 1994.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro.** Teoria e prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1989.

GALVÃO, Z. A construção do jogo na escola. Motriz, v. 2, n. 2, p. 107-110, 1996.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 2005

LDB - Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. LEI N°. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. D.O. U. de 23 de dezembro de 1996.

MATTOS, M. G. *et al.* **Educação física na adolescência: Construindo o conhecimento na escola.** - 5° Ed.- São Paulo: Phorte. 2008.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Secretaria de Educação Fundamental: Parâmetros Curriculares Nacionais.** URL: <http://www.mec.gov.br/sef/ensfund/paramnac.shtm>

NOGUEIRA, M.A. **Brincadeiras tradicionais musicais: análise do repertório recomendado pelo Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil/MEC.** UFG, 2002.

RANGEL-BETTI, I. C.. **Jogos: possibilidades e adequações.** Perspectivas em Educação Física Escolar, Niterói, v.2, n. 1, (suplemento), 2001.

SOARES, C. L. **Educação física escolar: Conhecimento e especificidade.** Revista Paulista de Educação Física, São Paulo, supl.2, p.6-12, 1996.

VAGO, T. M. V. **Cultura Escolar, cultivo de corpos: educação física e gymnastica como práticas constitutivas dos corpos de crianças no ensino público primário de Belo Horizonte.** Bragança Paulista: EDUSF, 2002.

VAZ, A. F. **Jogos, Esportes: Desafios para a Educação Física Escolar.** Cadernos de Formação RBCE, p. 96-106, mar. 2010.