

FABIO FRANCO DE ANDRADE

REPRESENTAÇÕES DAS ATIVIDADES ESPORTIVAS E
RECREATIVAS DE CRIANÇAS: análise compreensiva das
ações desenvolvidas no Programa Ser Feliz no município de
São Bernardo do Campo – SP

PUC-SP

São Bernardo do Campo

2012

FABIO FRANCO DE ANDRADE

**REPRESENTAÇÕES DAS ATIVIDADES ESPORTIVAS E
RECREATIVAS DE CRIANÇAS: análise compreensiva das
ações desenvolvidas no Programa Ser Feliz no município de
São Bernardo do Campo – SP**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como exigência parcial para
obtenção do título de especialista em Esporte
e Lazer no Setor Público, em curso realizado
na modalidade *in company*, orientado pela
Prof^a. Dr^a. Helena Marieta Rath Kolyniak.

PUC-SP

São Bernardo do Campo

2012

AGRADECIMENTOS

Agradeço

as crianças que participaram nesta pesquisa,

a Secretaria de Esportes e Lazer da Prefeitura do Município de São Bernardo do Campo que possibilitou a realização desta especialização e

em especial a Professora Doutora Helena Marieta Rath Kolyniak e ao Professor Doutor Carol Kolyniak Filho pela dedicação e atenção na elaboração desta monografia.

ANDRADE, Fabio Franco de. *Representações das atividades esportivas e recreativas de crianças: análise compreensiva das ações desenvolvidas no Programa Ser Feliz no município de São Bernardo do Campo – SP, São Bernardo*

do Campo, 2012, 55 páginas, trabalho de conclusão do curso de Especialização em Esporte e Lazer no Setor Público, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

RESUMO:

O objetivo desta pesquisa é desvelar as representações que as crianças têm sobre as aulas do Programa Ser Feliz. Especificamente será que as crianças compreendem que estão aprendendo alguma modalidade esportiva? Para investigar se as crianças participantes do Programa Ser Feliz aprendem esportes delimitamos o problema com o seguinte questionamento: Quais as representações que as crianças associam às atividades recreativas desenvolvidas nas aulas com algum esporte conhecido? Partindo deste questionamento formulamos a hipótese que as crianças percebem que aprendem esportes nas brincadeiras desenvolvidas durante as aulas. Este estudo foi baseado em uma abordagem quali-quantitativa, utilizando como método principal entrevistas semi-estruturadas e produção de desenhos temáticos com alunos que participam das aulas do Programa. Os dados coletados foram categorizados e analisados baseados na teoria de desenvolvimento de Wallon e conclui que as crianças tem a noção de aprendizado de esportes durante as aulas.

Palavras-chave: crianças; lúdico; esporte.

SUMÁRIO:

1- INTRODUÇÃO	6
1.1 Apresentação do tema	6
1.2 Revisão bibliográfica	7
1.3 Contexto da atividade do professor	8
1.4 Pergunta de partida	9
1.5 Justificativa	9
1.6 Objetivo	10
1.7 Relevância	10
1.8 Apresentação da estrutura do trabalho	10
2- REFERENCIAL TEORICO	12
Capítulo I - A Teoria de desenvolvimento de Wallon	11
1.1 O desenvolvimento	14
1.2 A afetividade nos diferentes estágios	15
Capítulo II- Ludicidade, jogos, brincadeiras e esporte.	18
2.1 Brinquedo, brincadeira e jogo	19
2.2 O conceito de esporte	21
3- MATERIAL E MÉTODOS – a pesquisa de campo	23
4- APRESENTAÇÃO DOS DADOS	27
5- ANÁLISE DOS DADOS	41
5.1 Sentimentos e emoções no processo ensino aprendizagem	43
6- CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
ANEXO - Termo de consentimento livre e esclarecido	53

1. INTRODUÇÃO

1.1. Apresentação do tema

O Programa Ser Feliz da Secretaria de Esportes e Lazer da Prefeitura do Município de São Bernardo do Campo atua na faixa etária de 7 a 9 anos utilizando a Educação como pano de fundo e o Esporte na perspectiva educativa interdisciplinar. O Esporte é o estruturador de todas as ações desenvolvidas no dia a dia.

Este programa propõe trabalhar a melhoria da qualidade de vida das crianças, o desenvolvimento motor harmônico, a socialização, a aquisição de habilidades desportivas básicas, o raciocínio (cognição) esportivo e a cidadania, utilizando-se o lúdico como facilitador da aprendizagem dos conteúdos programados.

Nesta faixa etária, a criança necessita de novas vivências motoras, desportivas, culturais, de convivências sociais com as demais crianças e a aprendizagem da preservação do meio ambiente. Estes fatores irão contribuir para a formação do (futuro) cidadão, solidário e engajado no processo de construção de uma sociedade mais justa e com melhor qualidade de vida.

Contribuem também para a melhoria da saúde das crianças através do desenvolvimento motor harmônico, da socialização, da aquisição de habilidades desportivas básicas, do desenvolvimento do raciocínio (cognição) esportivo através das tomadas de decisões e no desenvolvimento da cidadania.

1.2. Revisão bibliográfica

Para Campos (2012) o brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, as crianças desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto-estima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

Toda criança brinca, no brinquedo, entra em ação a fantasia. O indivíduo ao brincar, transforma a realidade e a realidade o transforma; cria personagens e mundo de ilusão. Fazendo das brincadeiras uma ponte para o imaginário, muito pode ser trabalhado. Contar, ouvir histórias, dramatizar, jogar com regra, desenhar, entre outras atividades, constituem meios prazerosos de aprendizagem.

Vygotsky (1998) considera que na situação de brincadeira a criança se projeta nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores. Jogando com amigos, aprende a conviver, ganhando ou perdendo, procurando aprender regras e conseguir uma participação satisfatória. Dessa forma, brincando, a criança desenvolve seu senso de companheirismo.

Para Almeida e Mahoney et al (2007) recorrem a teoria de desenvolvimento de Wallon e descrevem os conceitos priorizados para análise dos estudos sobre referencial teórico para análise e discussão que serão utilizados nesta pesquisa, ou seja, os conjuntos ou domínios funcionais: processo de

integração dos conjuntos funcionais (afetivo, cognitivo, motor e pessoa); concepção da afetividade; emoções e sentimentos; o papel da afetividade nos diferentes estágios. Estes conceitos

...podem indicar possíveis direções para um ensino-aprendizagem mais produtivo e mais satisfatório, atendendo às necessidades, tanto do professor como do aluno, uma vez que esse processo só é compreensível quando concebido com uma unidade. (p. 17)

1.3. Contexto da atividade do professor

O Programa Ser Feliz propõe trabalhar a melhoria da qualidade de vida das crianças de nossa comunidade por meio de atividades físicas, desportivas, sociais, culturais, de lazer, ecológicas, entre outras, ofertadas gratuitamente nos centros esportivos e locais conveniados à Secretaria de Esportes e Lazer da Prefeitura de São Bernardo do Campo.

As aulas do Programa Ser Feliz são ministradas no Centro Recreativo, Esportivo, Cultural Deputado Odemir Furlam (CREC Baetinha) e realizadas duas vezes por semana, em dias alternados com a duração de setenta minutos por sessão.

A participação dos pais juntamente com seus filhos durante as aulas, em palestras e eventos faz parte das estratégias do Programa Ser Feliz.

Os conteúdos desenvolvidos durante as aulas são atividades físicas, brincadeiras, brinquedos cantados, rodas, pequenos jogos, pequenos jogos esportivos, grandes jogos esportivos, Jogos cooperativos, exibição de filmes, desenhos e peças teatrais; também são oferecidas oficinas de consciência ecológica e reaproveitamento e confecção de brinquedos com materiais recicláveis (garrafas pet, jornais, revistas, etc.); excursões ao Parque Chico Mendes, ao Centro de Reflexão de Trânsito e participação em festivais de

natação e pré-desportivos, em festa Junina nos Centros Esportivos e no Ginásio Poliesportivo.

Utilizando-se o lúdico e através dos jogos e brincadeiras como estratégia de motivação durante as aulas, as crianças desenvolvem inicialmente a noção de esportes e futuramente possam adquirir o conceito de esporte.

1.4. Pergunta de partida

Para investigar se as crianças participantes do programa Ser Feliz aprendem esportes delimitamos o problema com o seguinte o questionamento:

Quais as representações que as crianças associam as atividades recreativas desenvolvidas nas aulas com algum esporte conhecido?

Partindo deste questionamento formulamos duas hipóteses que refletem nossa dúvida:

H1- as crianças percebem que aprendem esportes nas brincadeiras desenvolvidas durante as aulas.

H2- as crianças não percebem que aprendem esportes nas brincadeiras desenvolvidas durante as aulas.

O objetivo desta pesquisa é desvelar as representações que as crianças tem sobre as das aulas do Programa Ser Feliz. Especificamente será que as crianças compreendem que estão aprendendo alguma modalidade esportiva?

1.5. Justificativa

Estudos apontam que existe a necessidade de que o professor seja capaz de refletir sobre sua prática e direcioná-la segundo a realidade em que atua, voltada aos interesses e às necessidades dos alunos. Nesse sentido, Freire, (1996, p.43) afirma que é “pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem é que se pode melhorar a próxima prática”.

Sendo assim, os professores que atuam no programa devem ter conhecimento sobre as necessidades e vontades de seus participantes uma vez que a participação nas atividades é importante no processo de iniciação esportiva.

1.6. Objetivo

O objetivo desta pesquisa é desvelar as representações que as crianças têm sobre as aulas do Programa Ser Feliz. Especificamente será que as crianças compreendem que estão aprendendo alguma modalidade esportiva?

1.7. Relevância

Esta monografia pretende contribuir para melhorar os conhecimentos dos professores que atuam no campo de atividades desportivas sobre as necessidades e vontades das crianças de sete a nove anos no processo de aprendizado de iniciação esportiva.

1.8. Apresentação da estrutura do trabalho

Nesta monografia o referencial teórico está estruturada em dois capítulos.

No capítulo I abordaremos os referenciais da Teoria de desenvolvimento e do aprendizado em Wallon.

No capítulo II iremos buscar os referenciais teóricos sobre a ludicidade, jogos e esportes.

Este é um estudo baseado em uma abordagem quali-quantitativa, utilizando como método principal entrevistas semi-estruturadas e produção de desenhos temáticos com alunos que participam das aulas do Programa Ser Feliz.

Os dados coletados serão categorizados e analisados baseados na teoria de desenvolvimento de Wallon, onde foram priorizados a integração dos conjuntos funcionais (afetivo, cognitivo, motor e pessoa), a concepção de afetividade , emoções e sentimentos.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Capítulo I - A Teoria de desenvolvimento de Wallon

O referencial teórico a ser utilizado para análise e discussão dos dados desta monografia será a teoria de desenvolvimento de Henri Wallon.

Henri Paul Hyacinthe Wallon nasceu em Paris, França, em 1879. Graduou-se em medicina, psicologia e filosofia. Atuou como médico na Primeira Guerra Mundial (1914-1918), ajudando a cuidar de pessoas com distúrbios psiquiátricos. Em 1925, criou um laboratório de psicologia biológica da criança.

Utilizando a psicogenética (ciência que estuda a gênese do ser humano) e fundamentado no materialismo histórico dialético, Wallon classificou o desenvolvimento humano em quatro campos funcionais: o movimento, as emoções, a inteligência e a pessoa (consciência do eu ou consciência de si).

A pessoa é a unidade em que se articulam movimento, afetividade e inteligência. No seu estudo a dimensão afetiva ocupa lugar central, tanto do ponto de vista da construção da pessoa quanto do conhecimento.

A pessoa é vista como o conjunto funcional resultante da integração de suas dimensões, cujo desenvolvimento se dá na integração de seu aparato

orgânico com o meio, predominantemente, o social. O foco é para a integração entre organismo e meio e entre as dimensões afetiva, motora e cognitiva, na constituição da pessoa.

Wallon estuda como se constrói na criança a consciência de si (unidade subjetiva). A dependência da criança desde bebe com o mundo exterior é total, assim sem o domínio das coisas ao seu redor, a satisfação das suas necessidades e de seus desejos são realizados através de outras pessoas adultas.

Wallon atribui às emoções um papel de primeira grandeza na formação da vida psíquica. Para ele, a emoção é o primeiro e mais forte vínculo entre os indivíduos. É importante observar o gesto, a mímica, o olhar, a expressão facial, pois são representativos da atividade emocional.

O bebê recém-nascido tem essencialmente reflexos e movimentos impulsivos chamados de descargas motoras e depende dos adultos, que as interpretam, para satisfazer suas necessidades. Distinguem-se apenas os estados de bem-estar ou desconforto. É o início da socialização com o mundo.

A dimensão motora antecede o desenvolvimento da dimensão afetiva. A criança humana atua primeiro, não no mundo físico, mas no ambiente humano. A mobilização do outro se faz pela emoção.

Para Dantas (1992)

...a dimensão afetiva ocupa lugar central, tanto do ponto de vista da construção da pessoa quanto do conhecimento. Ambos se inicial num período que ele denomina impulsivo-emocional e se estende ao longo do primeiro ano da vida. Neste momento a afetividade reduz-se praticamente às manifestações fisiológicas da emoção, que constitui, portanto, o ponto de partida do psiquismo.
p.85

As emoções básicas (são interpretadas pelos adultos, sendo um recurso biológico que o bebê realiza para sobreviver. Desta forma é a dimensão motora que dá a condição inicial ao organismo para o desenvolvimento da dimensão afetiva.

Wallon estabelece uma distinção entre emoção e afetividade. As emoções são manifestações de estados subjetivos, mas com componentes orgânicos. A afetividade, por sua vez, tem uma concepção mais ampla, envolvendo mais manifestações, englobando sentimentos (origem psicológica) e emoções (origem biológica).

Durante o desenvolvimento do ser humano, a afetividade é o componente fundamental. Nos primeiros meses de vida tem a função de comunicação, utilizando os impulsos emocionais e estabelecendo os primeiros contatos da criança com o mundo. É através da afetividade que o indivíduo acessa o mundo simbólico, iniciando a atividade cognitiva.

Wallon divide o desenvolvimento infantil em estágios. Observa-se que, em sua psicogênese, em cada um desses estágios a criança estabelece um tipo de interação, tanto com o meio humano como com o físico. Em cada fase do desenvolvimento, os aspectos afetivos e cognitivos estão em constante entrelaçamento.

1.1. O desenvolvimento

Para Kolyniak Filho (2006) duas idéias de Wallon, entre outras, é importante para abordar o desenvolvimento humano:

A primeira delas afirma que os atos mentais originam-se os atos motores. A segunda consiste em considerar o desenvolvimento como processo de motricidade, afetividade e cognição são indissociáveis, embora apresentem de forma variável ao longo do tempo, com predominância de um ou outro em diferentes momentos. p.52

Wallon acredita na existência de três leis que regulam o processo de desenvolvimento da criança em direção ao adulto: a lei da alternância funcional, a da preponderância funcional e a da integração funcional.

A lei da alternância funcional indica duas direções, uma voltada para a construção do eu e a outra para a elaboração da realidade externa e do universo que a circunda. Alternadamente, elas se manifestam, constituindo o ciclo da atividade funcional.

A lei da sucessão da preponderância funcional, na qual as três dimensões ou subconjuntos ocorrem, alternadamente, ao longo do desenvolvimento do homem: motora, afetiva e cognitiva. A função motora predomina nos primeiros meses de vida do bebê e as funções afetivas e cognitivas se alternam ao longo de todo o desenvolvimento, determinando a formação do eu (predominância afetiva), outras vezes o conhecimento do mundo exterior (predominância cognitiva).

O último subconjunto funcional “pessoa integração” tem os três subconjuntos funcionais: motor, afetivo e cognitivo. Para Wallon, em qualquer momento, ou fase do desenvolvimento, a pessoa é sempre uma pessoa completa.

1.2. A afetividade nos diferentes estágios

A dimensão temporal do desenvolvimento está formatada em estágios que expressam características da espécie e cujo conteúdo é determinado histórica e culturalmente. O desenvolvimento do bebê ao adulto de sua espécie, do ponto de vista afetivo, pode ser assim caracterizado, segundo Almeida e Mahoney (2007, p.18-19):

- Estágio impulsivo-emocional (0 a 1 ano) - a criança expressa sua afetividade por meio de movimentos desordenados, em respostas a sensibilidades corporais dos músculos (proprioceptivas) e das vísceras (interoceptivas) e do mundo externo (sensibilidade exteroceptiva), para satisfazer suas necessidades básicas.

- Estágio sensório-motor e projetivo (1 ano a 3 anos) - já dispendo da marcha e da fala, a criança volta-se para o mundo externo (sensibilidade exteroceptiva), para o contato e a exploração de objetos e pessoas de seu contexto.
- Estágio personalismo (3 anos a 6 anos) - é a fase de se descobrir diferente das outras crianças e do adulto. Compreende três fases: oposição, sedução e imitação;
- Estágio categorial (6 anos a 11 anos) - com a diferenciação mais nítida entre o eu e outro, há condições para exploração mental do mundo externo, mediante atividades cognitivas de agrupamento, classificação, categorização em vários níveis de abstração.
- Estágio puberdade e adolescência (11 anos em diante) – apenas aqui a exploração de si mesmo, na busca de uma identidade autônoma, mediante atividades de confronto, auto-afirmação, questionamento. O domínio de categorias de maior nível de abstração, entre os quais a categoria dimensão temporal, possibilita a discriminação mais clara dos limites de sua autonomia e de sua dependência, acrescida de um debate sobre valores.
- Idade adulta- apesar de todas as transformações ocorridas nas fases anteriores, o adulto se reconhece como o mesmo e único ser: reconhece suas necessidades, possibilidades e limitações, seus sentimentos e valores, assume escolhas em decorrência de seus valores. “Há um equilíbrio entre “estar centrado em si” e “estar centrado no outro”.

Na sucessão de estágios há uma alternância entre as formas de atividades e de interesses da criança, denominada de "alternância funcional", onde cada fase predominante, incorpora as conquistas realizadas pela outra fase, construindo-se reciprocamente, num permanente processo de integração e diferenciação.

Capítulo II - Ludicidade, jogos, brincadeiras e esporte

Uma das estratégias para o desenvolvimento das atividades motoras e desportivas é a utilização da ludicidade como fator de motivação para as crianças. O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus", que quer dizer "jogo". O termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo.

Para Piaget (1975) o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo. Equilíbrio é o processo mediante o qual se equilibra aquilo que já sabemos (assimilação) com aquilo que podemos ser solicitados aprender e que não se ajusta completamente à nossa compreensão (acomodação). O desenvolvimento do indivíduo passa por sucessivas equilíbrios que foram caracterizadas em quatro estágios distintos mas contínuos: sensório-motor, pré-operatório, operatório concreto e operatório formal.

Através da atividade lúdica e do jogo, a criança estabelece relações lógicas, desenvolve percepções, forma conceitos, seleciona idéias, e socializa-se.

A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas às experiências

vivenciadas, bem como relacioná-la as demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática.

2.1- Brinquedo, brincadeira e jogo

O brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Segundo Kishimoto (1994) no jogo a presença das regras é necessária. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e da atenção.

A brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo (Kishimoto, 1994).

Para a criança, segundo Velasco (1996), a brincadeira gira em torno da espontaneidade e da imaginação. Não depende de regras, de formas rigidamente estruturadas.

Piaget (1975) ressalta a importância dos jogos não somente como fator de entretenimento, mas como meio de desenvolvimento cognitivo da criança.

Também Vygotsky (1998), valoriza os jogos realizados em grupo, sendo esta uma atividade de suma importância para o processo de aprendizagem e desenvolvimento.

Para Piaget o jogo de regras constitui-se os jogos do ser socializado e se manifestam quando por volta dos quatro anos, acontece um declínio nos jogos simbólicos e a criança começa a se interessar pelas regras. Os jogos de regras se desenvolvem entre os sete anos e doze anos, pois a criança deixa o jogo egocêntrico substituindo-o por uma atividade mais socializada onde as regras

têm uma aplicação efetiva e na qual as relações de cooperação entre os jogadores são fundamentais. No adulto, o jogo de regras subsiste e se desenvolve durante toda a vida por ser atividade lúdica do ser socializado.

Utilizando o jogo nas aulas induzimos a criança desde cedo aprender os principais costumes inerentes ao ser humano. Os jogos e as brincadeiras são muito importantes para o desenvolvimento infantil já que faz parte do seu cotidiano desde o início de sua vida.

Brinquedos não devem ser explorados somente para lazer, mas também como elementos bastante enriquecedores para promover a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, a criança encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo.

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos.

O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral, pois através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório.

O jogo é importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo.

Segundo Wallon (1979) o indivíduo é um ser geneticamente social. O jogo permite excelente vivência em grupo; por meio deles a criança aprende a exercitar liderança, a compartilhar e saber ser liderada. Trabalhar em equipe, mesclando-a com os jogos proporciona à criança várias maneiras de como agir e pensar ao interagir com outras de âmbitos diferentes; estabelecendo assim uma visão ampla e madura em vários contextos sociais e culturais que as envolve.

Durante as atividades desenvolvidas nas aulas o aluno pode investigar e construir seu próprio pensamento, dominando suas ações e é através da atividade lúdica que se produz aprendizado espontâneo. Nesse sentido, é necessário que o

professor utilize o brincar com objetivos determinados e que tenha consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e aprendizagem das crianças.

O professor deve ser um facilitador da aprendizagem, criando condições para que as crianças explorem seus movimentos, manipulem materiais, interagem com seus companheiros e resolvam situações-problemas.

2.2 - O Conceito de esporte

Esporte é uma atividade física sujeita a determinados regulamentos e que geralmente visa à competição entre os praticantes. Para ser esporte tem de haver envolvimento de habilidades e capacidades motoras, regras instituídas por uma confederação regente e competitividade entre opostos.

As modalidades esportivas podem ser coletivas, duplas ou individuais, mas sempre com um adversário.

Outra definição de esporte: um fenômeno sociocultural que envolve a prática voluntária de atividade predominantemente física competitiva, com finalidade recreativa ou profissional, ou predominantemente física não competitiva com finalidade de lazer, que contribui para a formação, desenvolvimento e/ou aprimoramento físico, intelectual e psíquico de seus praticantes e espectadores. A criação de uma identidade esportiva também é uma forma de inclusão social.

O esporte, como conceito, é considerado uma atividade metódica e regular, que associa resultados concretos referentes à anatomia dos gestos e à mobilidade dos indivíduos.

O esporte de alto nível, veiculado nas mídias em geral, é representado por pessoas executando gestos extremamente mecanizados, uniformes, com certo gasto de energia para produzir um determinado tipo de movimento repetidas vezes. São gestos plásticos, muito organizados, moldados e com muitas regras, para que se possa obter algum resultado prático. No entanto, o esporte pode ser

encarado tanto como o veiculado nas mídias como aquele que é praticado por um grupo de amigos, aquele praticado nas escolas, nas ruas ou em qualquer local.

Greco e Benda (2001) consideram que os esportes coletivos têm algumas características em comuns, tanto no enfoque motor e nos requisitos táticos durante a iniciação desportiva.

Na parte motora, o praticante inicia o movimento com saída rápida, necessita de paradas bruscas e mudanças de direções durante os deslocamentos. No aspecto tático, os esportes coletivos têm como características comuns três fases distintas: ataque, defesa e fase de transição.

Baseado nestas observações, os autores consideram que é possível uma mesma iniciação esportiva para os esportes coletivos respeitando-se as características de cada modalidade.

Para as crianças desenvolverem a noção de esportes são utilizados durante as aulas brincadeiras e jogos que desenvolvem os pré-requisitos motores e táticos necessários para a aprendizagem dos esportes.

Para o desenvolvimento da parte motora dos praticantes utilizam-se os “jogos de pegadores”. As brincadeiras desenvolvem as corridas, os saltos, as saídas rápidas, as paradas bruscas e as mudanças de direções. Para a noção da tática dos esportes coletivos, com características de ataque, defesa e mudança de direções, também são utilizados as brincadeiras de pegadores e jogos com e sem bola, exemplos típicos, entre outros: “pique bandeira” e “mãe da rua”.

3- MATERIAL E MÉTODOS – a pesquisa de campo

Esta pesquisa é parte integrante da Pesquisa das Políticas Públicas em Esporte e Lazer do Município de São Bernardo do Campo, aprovado pelo Comitê de Ética da PUC-SP, sob o número CAAE 02146712.1.0000.5482. Cada participante da pesquisa, após ser esclarecido verbalmente sobre os objetivos da pesquisa, recebeu o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, que foi lido e assinado pelo pesquisador e o sujeito (neste presente estudo pelo responsável das crianças envolvidas), em duas vias, sendo que uma permaneceu com o entrevistado (responsável) e a outra com o professor entrevistador, conforme a Resolução nº 196/96 do Conselho Nacional de Saúde, sendo-lhes garantidos o anonimato, a liberdade de desistir da pesquisa a qualquer momento e o livre acesso ao conteúdo.

Este é um estudo baseado em uma abordagem quali-quantitativa, utilizando como método principal entrevistas e produção de desenhos temáticos.

A pesquisa foi realizada no Centro Recreativo e Esportivo Deputado Odemir Furlan (CREC Baetinha), localizado no bairro Baeta Neves, no município de São Bernardo do Campo - SP.

Os sujeitos de pesquisa consistem em alunos, meninos e meninas com idade entre sete a nove anos, que frequentam duas vezes por semana as aulas do Programa Ser Feliz.

Os critérios de inclusão no presente projeto consistiram em:

- a- Crianças, com idade entre sete a nove anos.
- b- Crianças, que os pais ou responsáveis concordaram com termos propostos neste programa.
- c- Alunos, que participam das aulas a mais de um ano no Programa Ser Feliz.
- d- Alunos dispostos a comparecer no dia e horário da pesquisa.

Foram critérios de exclusão, os alunos:

1. que não desejaram participar do projeto de pesquisa proposto.
2. com idade inferior a sete anos ou superior a nove anos.
3. que se ausentaram no dia da aplicação da entrevista.
4. com menos de um ano de participação no Programa Ser Feliz.
5. não autorizados pelos pais.

A organização do projeto de pesquisa consistiu na aplicação de desenhos temáticos aos alunos, individualmente, até o limite de oito crianças.

Os procedimentos incluíram entrevistas semi-estruturadas, filmadas, gravadas e transcritas para análise posterior dos discursos dos sujeitos (entrevistados). Tema inicial proposto: Desenhe a sua turma brincando nas aulas do Programa Ser Feliz.

Elaborada uma seleção de sistema para o tratamento das informações obtidas, estas foram dispostas em tabelas e divididas por temas e categorias, cada uma exemplificada com uma ou mais falas do sujeito.

Os materiais necessários para a realização da pesquisa foram cedidos pela Secretaria de Esportes e Lazer:

- lápis de cor ou giz de cera;
- folha de papel sulfite tamanho A4;
- Filmadora com áudio;
- tripé de apoio para filmadora;
- mesa e cadeira e,
- prancheta.

O processo de coleta de dados foi realizado durante dois dias de aulas, em horário pré-agendado com os alunos e os pais, realizado de forma individual em sala de aula, com duração média de uma hora. Durante a elaboração dos

desenhos e da entrevista somente participaram o aluno e o professor. Dos oito alunos, previamente escolhidos, dois não compareceram.

A natureza do problema da pesquisa exigiu que os alunos participantes desenhassem um dia no Centro Esportivo sob sua ótica. Após a conclusão do desenho, o aluno participava de uma entrevista (conversa) com o professor (entrevistador), o que facilitou a coleta de dados e permitiu maior flexibilidade na obtenção das informações para o enriquecimento da pesquisa.

Os nomes dos entrevistados foram alterados nesta pesquisa para nomes fictícios, preservando a identidade dos mesmos.

Antes de iniciar cada coleta, o professor explicou às crianças o que elas iriam realizar e os deixou à vontade para que pudesse entendê-los em suas manifestações de expressões (o desenho realizado).

As entrevistas não foram tarefas fáceis, exigindo do entrevistador muita atenção e habilidade para não perder o foco pretendido, uma vez que cada criança tem sua própria maneira de ser, extrovertida ou introvertida.

As entrevistas foram gravadas em vídeo através de câmara filmadora apoiada num tripé, mantendo o foco da imagem fixa na elaboração do desenho e, posteriormente, os discursos foram transcritos pelo próprio pesquisador.

4. APRESENTAÇÃO DOS DADOS.

As transcrições integrais das entrevistas foram fundamentais para o processo de análise das informações, pois permitiu captar as variações de entonações das vozes, os risos e os gestos e expressões mímicas das crianças durante o processo. Registrando estas manifestações obtiveram-se mais informações sobre os sentimentos das crianças entrevistadas.

Transcritas as entrevistas, iniciou-se o trabalho de leitura e releitura delas, o que permitiu o surgimento de dados e a interpretação de palavras e expressões ainda não percebida em leituras anteriores.

Foram grifados os sentimentos nomeados pelas crianças e identificadas as situações provocadoras e os sentimentos escondidos atrás de algumas palavras e frases presentes nas entrelinhas, observando sempre os gestos e entonações de VOZ.

Todas as informações obtidas foram organizadas por temas e assim os sentimentos são categorizados nesta pesquisa em: alegria, revolta, medo, entusiasmo, amizade, felicidade, tristeza, companheirismo, jogar (no sentido de esporte), brincar, conformismo.

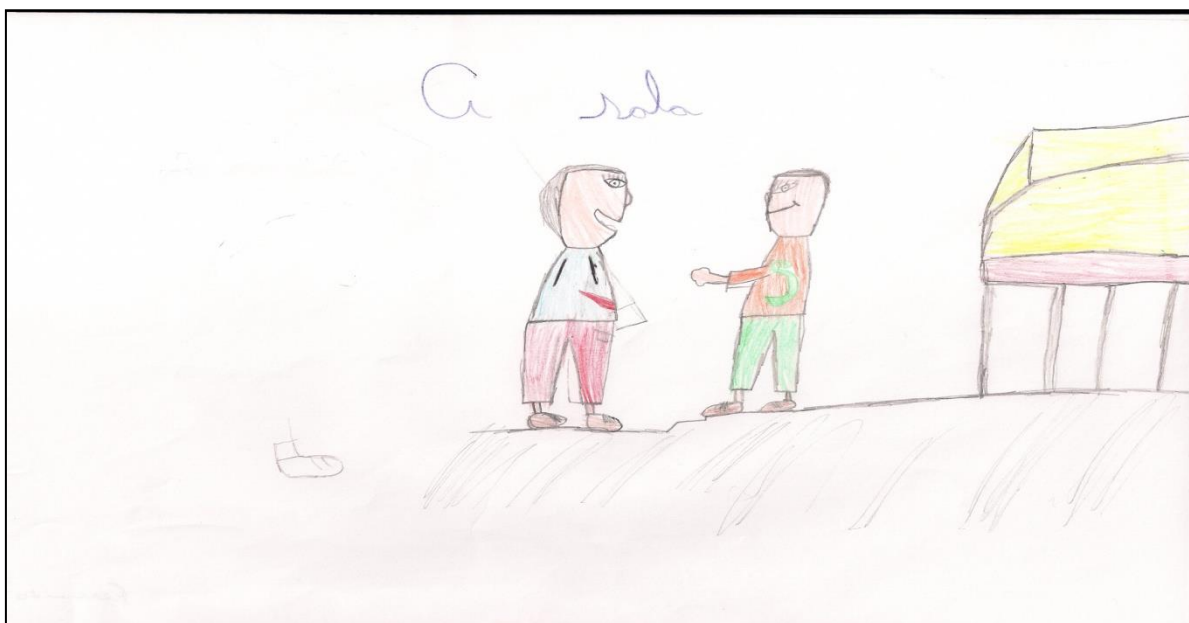
Segundo Freire (1989, p.170) “a afetividade é o território dos sentimentos, das paixões, das emoções, por onde transitam: medo, sofrimento, interesse, alegria”.

As pesquisas apresentadas envolveram alunos de ambos os sexos, com idade entre sete a nove anos, com ênfase às situações provocadoras desses sentimentos, os quais se mostraram proveitosos para a melhor compreensão do processo ensino-aprendizagem.

Contudo, mesmo que a afetividade tenha sido o foco desencadeador da pesquisa, não se perdeu de vista a integração dos conjuntos funcionais (afetivo, cognitivo, motor e pessoa) de Wallon.

Para podermos analisar os discursos das pesquisas, categorizamos em sentimentos e situações indutoras que aparecem nas pesquisas.

Desenho do aluno Flávio.



Entrevista com o aluno Flávio

P - Quantos anos você tem?

A - 9 anos

P - Você vai desenhar um dia no CREC. *Tempo depois....*

P - Me explica seu desenho. Quem são estes dois?

A - *Eu e meu amigo.*

P - Dá o nome dele...

A - *Sou eu e o Luiz.*

P - O que vocês estão fazendo?

A - *A gente está conversando.*

P - Conversando sobre o quê?

A - *Ah....Qualquer coisa.*

P - Então... me conta uma estória sobre o desenho.

A - *A gente chegou no CREC, a gente brincou, "zuou", fez aula e só.*

P - Vocês brincaram do que?

A - *Pegador. A gente também brinco lá fora, jogou futebol e só.*

P - E este teu amigo porque ele deixou de vir ao CREC?

A - *É que ele queria fazer aula comigo porque assim a gente se diverte mais.*

P - E onde está o seu amigo hoje?

A - *Ele falou....Eu falei pra ele voltar..*

P - Você gosta de vir aqui para zoar, para brincar... Quais são as brincadeiras que você mais gosta?

A - *Pegador, esconde-esconde, aquela garrafa lá, da mentira cabeluda...*

P - Mentira cabeluda....? A garrafa mágica. E de jogar o que você gosta?

A - *Futebol, vôlei, queimada e só.*

P - Em que lugar você jogou vôlei?

A - Aqui.

P - E queimada?

A- *Aqui também.*

P - O que você pretende fazer depois de sair daqui?

A- *Vou para casa com a minha mãe, fico no computador até a hora de almoçar e às 15 para meio dia, eu saio para ir para a escola.*

Quadro 1 – Sentimentos do aluno Flávio e situações indutoras em diferentes níveis de cenários.

Sentimentos	Situações indutoras
Alegria	<i>A gente chegou no CREC, a gente brincou, "zuou", fez aula e só.</i>
Amizade	<i>Eu e meu amigo. A gente está conversando.</i>
Companheirismo	<i>É que ele queria fazer aula comigo porque assim a gente se diverte mais.</i>
Jogar (esporte)	<i>A gente também brinco lá fora, jogou futebol e só. Futebol, vôlei, queimada e só</i>
Brincar	<i>Pegador, esconde-esconde, aquela garrafa lá, da mentira cabeluda...</i>

Desenho da aluna Isabela



Entrevista com a aluna Isabela

P - Quantos anos você tem?

A - *8 anos vou fazer 9.*

P - Pode desenhar. Você vai desenhar um dia no CREC. *Tempo depois....*

A - *Acabei.*

P - Humm... O que você desenhou?

A - *A sala dos professores, a nossa sala, a sala de ginástica, a piscina, as 3 quadras, aquela quadra grandona... Lá atrás tem as árvores onde vou catar amoras. Coloquei as amoras rosa, roxa e amarelas.... Aqui é a Diretoria, aqui ficam as graminhas e eu coloquei algumas rosas. E, aqui, é onde eles passam para andar.*

P - Ficou bonito. Conta prá mim, uma estória de você estando aqui.

A - *Teve um dia que você deu vermelho. Todo mundo tinha que passar. Que cor? Vermelho, amarelo. Se você falasse amarelo, quem tivesse no amarelo passava sem ser pego e quem não estava tinha que passar e pegar no pegador. Depois você deu o Pique-Bandeira. Tem uma linha que você tem que passar e catar a bandeira. Quem catar a bandeira que tem ali e passar, sem ser pego, ganha.*

P - Normalmente você brinca com quem?

A - *Com meus amigos. A Marina, meninos, meninas. Até com você eu brinco.*

P - E você brinca com o quê além do Pique-Bandeira?

A - *Pega-pega. Muitos pega-pegas. Quando você deu aquele do Vampiro, eu achei legal. Na piscina eu gosto de nadar, mas como estou com o cabelo assim não vai dar.*

P - Na piscina você nada bem?

A - *Eu sei voar do trampolim.*

P - Aonde? Da plataforma de saída?

A - *É. Muito legal.*

P - E quando você brinca de bola com os meninos? Você gosta?

A - *Às vezes. No futebol eu não sou muito boa, não.*

P - O que você mais gosta de jogar com bola?

A - *Basquete, vôlei, queimada. Queimada é bem legal. Aquele outro jogo que tem que bater a bola. Bobinho também é bem legal.*

P - Bom... Mais alguma coisa que você quer falar do desenho?

A - *Não.*

P - Você gosta de vir aqui no CREC?

A - *Queria mais tempo de vir aqui. Mais dias. Só tem dois dias, eu queria três. O resto, a gente fica na escola, a gente tem que brincar um pouquinho, fazer esportes.*

P - Fazer esportes?

A - *É.*

P - Bom... Dona Ester, muito obrigado pelo desenho.

A - *Eu fiz uma vista aérea.*

P - Como você sabe que fez uma vista aérea?

A - *É que dá para ver as partes e todo o CREC.*

P - Você tomou o avião, ele te levou e você viu lá de cima. Mas, e as pessoas? ... aí não tem pessoas.

A - *É que eu fiz no sábado e domingo quando tudo é mais calmo.*

P - Muito bem. Obrigado pelo desenho.

Quadro 2 – Sentimentos da aluna Isabela e situações indutoras em diferentes níveis de cenários.

Sentimentos	Situações indutoras
Amizade	<i>Com meus amigos. A Marina, meninos, meninas. Até com você eu brinco</i>
Felicidade	
Tristeza	<i>Queria mais tempo de vir aqui. Mais dias. Só tem dois dias, eu queria três. O resto, a gente fica na escola, a gente tem que brincar um pouquinho, fazer esportes</i>
Jogar (esporte)	<i>No futebol eu não sou muito boa, não. Basquete, vôlei, queimada. Queimada é bem legal. Aquele outro jogo que tem que bater a bola. Bobinho também é bem legal</i>
Brincar	<i>Pega-pegas. Muitos pega-pegas. Quando você deu aquele do Vampiro, eu achei legal. Na piscina eu gosto de nadar, mas como estou com o cabelo assim não vai dar</i>
Ecológico	<i>Lá atrás tem as árvores onde vou catar amoras. Coloquei as amoras rosa, roxa e amarelas.... Aqui é a Diretoria, aqui ficam as graminhas e eu coloquei algumas rosas. E, aqui, é onde eles passam para andar.</i>

Desenho do aluno Renato



Entrevista com o aluno Renato

P - Quantos anos você tem?

A - *9 anos.*

P - Você vai desenhar um dia no CREC. *Tempo depois....*

P - O que você desenhou?

A - *Um campo de futebol.*

P - Muito bom. Me conta então uma estória desse local.

A - *Um dia, eu e meu amigo fomos jogar nesta quadra. Quando entramos tinha umas árvores que estavam congeladas. Estava caindo água de lá de cima. Lá encima tinha gelo.*

P - E vocês entraram na quadra para fazer o quê?

A - *Prá jogar futebol.*

P - Teu amigo joga bem? Qual o nome dele?

A - *Luiz.*

P - O que aconteceu no jogo?

A - *Ele fez 7 gols em mim e eu fiz 8 gols nele.*

P - Então você ganhou de 8 a 7! Jogaram muito tempo?

A - *Não.*

P - Pouco tempo e saiu tanto gol, assim?

A - *Não... nós jogamos bastante tempo.*

P - Tinha mais gente jogando?

A - *Não, só nós dois.*

P - E durante as aulas aqui?

A - *É bem legal.*

P - O que você faz?

A - *Eu gosto mais de jogar o Pique-Bandeira.*

P - E além do Pique-bandeira?

A - *Vôlei.*

P - Onde você joga?

A - *Aqui. Nesta sala*

P - Com quem você joga vôlei?

A - *Com a Heloisa, o Rafael, o Davi e a Ana Julia.*

P - Qual o local que você mais gosta do CREC?

A - *Aqui na quadra e na piscina.*

P - O que você faz na piscina?

A - *Nado.*

P - Nada a sério ou só brinca?

A - *Brinco também.*

P - O que você joga além do futebol do vôlei aqui?

A - *Basquete.*

P - Do que você não gosta daqui do CREC?

A - *De nada. Gosto de tudo.*

P - Se você pudesse falar para um amigo seu o que vocêalaria para convencê-lo para vir aqui no CREC?

A - *Que aqui tem muito espaço. Também tem quadra de futebol, ele vai poder brincar de bola que ele gosta, pode dar umas voltas, pode jogar futebol, basquete, vôlei, pode nadar, pode brincar de pique-bandeira, pode brincar de tudo.*

P - Tá bom. Muito obrigado pelo desenho.

Quadro 3 – Sentimentos do aluno Renato e situações indutoras em diferentes níveis de cenários.

Sentimentos	Situações indutoras
Alegria	<i>É bem legal.</i>
Entusiasmo	<i>Eu gosto mais de jogar o Pique-Bandeira</i>
Amizade	<i>-Um dia, eu e meu amigo fomos jogar nesta quadra. -Luis - Não, só nós dois. Com a Heloisa, o Rafael, o Davi e a Ana Julia</i>
Felicidade	<i>De nada. Gosto de tudo.</i>
Tristeza	<i>Quando entramos tinha umas árvores que estavam congeladas. Estava caindo água de lá de cima. Lá encima tinha gelo</i>
Companheirismo	<i>Com a Heloisa, o Rafael, o Davi e a Ana Julia.</i>
Jogar (esporte)	<i>Prá jogar futebol. Vôlei. Com a Heloisa, o Rafael, o Davi e a Ana Julia Basquete. Que aqui tem muito espaço. Também tem quadra de futebol, ele vai poder brincar de bola que ele gosta, pode dar umas voltas, pode jogar futebol, basquete, vôlei, pode nadar, pode brincar de pique-bandeira, pode brincar de tudo.</i>
Brincar	<i>Eu gosto mais de jogar o Pique-Bandeira</i>
Competição	<i>Ele fez 7 gols em mim e eu fiz 8 gols nele.</i>

Desenho do aluno Daniel



Entrevista com o aluno Daniel

P - Quantos anos você tem?

A - 8 anos.

P - Você vai desenhar um dia no CREC. *Tempo depois...*

P - Você já desenhou e agora você pode me explicar o seu desenho.

A - *Eu fiz um dia que eu vim no CREC com os meus amigos. Eu trouxe um livro prá gente ler. Desenhei eles e aqui atrás eu fiz arbustos e flores. Eu fiz a casinha com as luzes.*

P - Então aqui é você e seus amigos brincando. Quais são os nomes dos teus amigos?

A - *Flávio e Gabriel.*

P - Vocês estavam brincando do quê?

A - *Nos estávamos brincando de pega-pega. Eu trouxe um livro e a gente leu as estórias.*

P - O dia estava um dia muito bonito. Tinha muito sol. Conta a estória desse dia prá mim.

A - *Eu li a estória do Chapeuzinho prá eles, depois a gente brincou de pega-pega e fomos embora. Aqui, eu desenhei tudo: a casa, o bebedouro, a escada prá subir e a outra criança chegando.*

P - E quem é esta criança chegando?

A - *É o João.*

P - E o que o João ia fazer?

A - *O João também ia brincar de pega-pega com a gente.*

P - Se você tivesse que convidar um amigo para fazer aula aqui como você ia convencer ele para ele vir aqui no CREC?

A - *Eu ia falar que aqui tem um monte de coisa para fazer, um monte de esporte.*

P - Então dá para brincar com um monte de coisa, de esporte?

A - *Dá para correr, pegar quatro-bandeiras, levantar coisa pesada.*

P - Hum... e o que mais? E com bola?

A - *Deixa eu ver.... Jogar futebol.*

P - Você joga muito futebol aqui?

A - *Nem tanto, mas correr, eu corro.*

P - Então você gosta de correr, de jogar futebol e com bola o que você mais gosta de jogar?

A - *Hum..... Com bola eu gosto de basquete, vôlei e queimada.*

P - Você acha que o amigo que você ia convencer a vir aqui no CREC ia ficar feliz aqui?

A - *Acho que sim. Aqui tem muita criança e muita brincadeira.*

P - Você gosta de vir aqui?

A - *Gosto.*

P - E se fosse uma menina, como você ia convencer ela a vir aqui?

A - *Eu ia falar que aqui tem outras meninas e elas seriam amigas dela e iam brincar com ela.*

P - E me conta uma coisa. Nesta sala, o que é isto?

A - *Um banco.*

P - Banco Sueco. O que vocês fazem com este banco?

A - *Hum.....*

P - Você não se lembra, não faz mal. Voltando ao seu desenho: as luzes da sala estão acesas?

A - *Estão.*

P - E essas flores?

A - *Eu quis colocar.*

P - E isto?

A - *São os pássaros e estas são as nuvens.*

P - E esta criança estava saindo ou chegando?

A - *Chegando.*

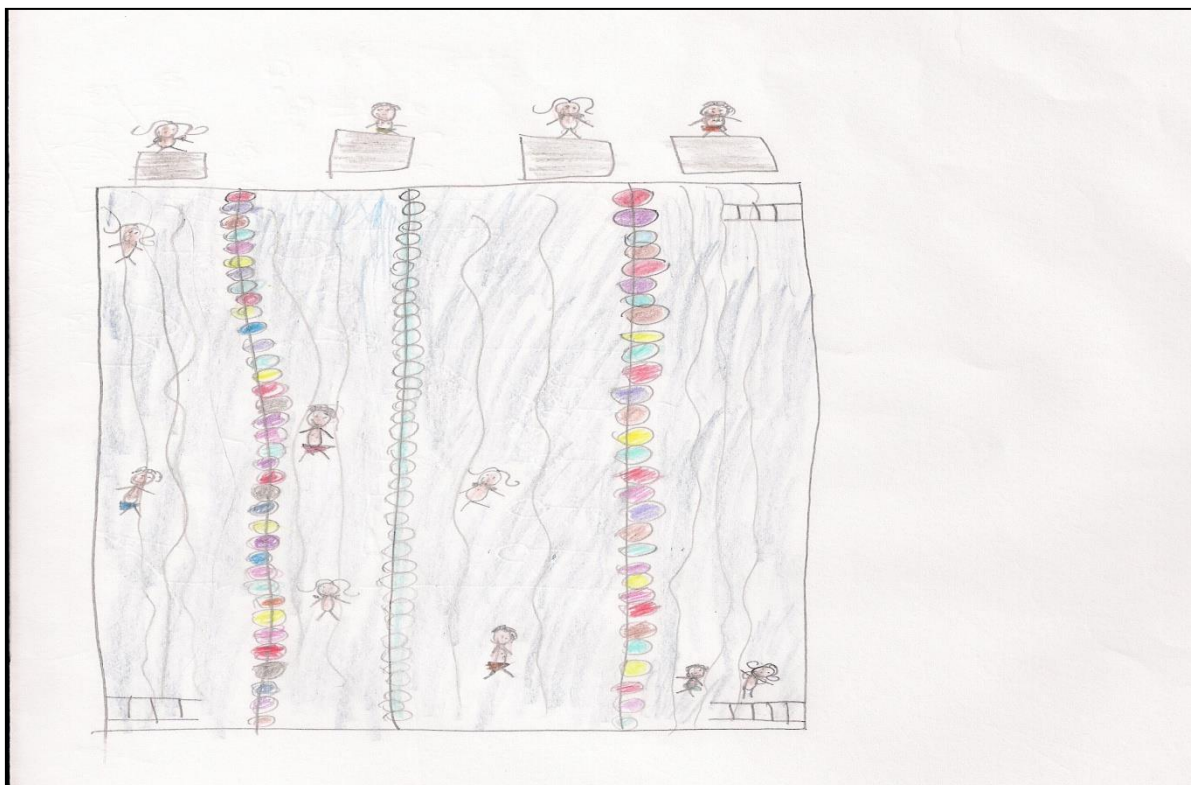
P - Do que vocês brincaram mesmo neste dia?

A - <i>Polícia, ladrão, esconde-esconde, de basquete, de queimada. Eu gosto de queimada.</i>
P - <i>Você ganha sempre?</i>
A - <i>Não, todo mundo ganha.</i>
P - <i>O que você gostaria de aprender aqui?</i>
A - <i>Deixa eu ver. Hum.... Nadar eu já sei. Eu queria jogar futebol naquele campo maior.</i>
P - <i>Você sempre joga futebol?</i>
A - <i>Não, de vez em quando.</i>
P - <i>O que você gostaria que acontecesse aqui para todo mundo ficar feliz?</i>
A - <i>Que deixassem tudo novinho, arrumar aquele campo, arrumar tudo e colocar mais árvores, mais flores e mais arbustos.</i>
P - <i>Só de você falar eu fico mais feliz. Muito obrigado pelo desenho..</i>

Quadro 4 – Sentimentos do aluno Daniel e situações indutoras em diferentes níveis de cenários.

Sentimentos	Situações indutoras
Alegria	<i>Eu trouxe um livro e a gente leu as estórias.</i>
Amizade	<i>Eu fiz um dia que eu vim no CREC com os meus amigos Davi e Gabriel. Eu li a estória do Chapeuzinho prá eles</i>
Companheirismo	<i>Eu fiz um dia que eu vim no CREC com os meus amigos. Eu trouxe um livro prá gente ler. Não, todo mundo ganha.</i>
Jogar (esporte)	<i>Hum.....Com bola eu gosto de basquete, vôlei e queimada Deixa eu ver. Hum.... Nadar eu já sei. Eu queria jogar futebol naquele campo maior</i>
Brincar	<i>Polícia, ladrão, esconde-esconde, de basquete, de queimada. Eu gosto de queimada.</i>
Ecológico	<i>Desenhei eles e aqui atrás eu fiz arbustos e flores São os pássaros e estas são as nuvens Que deixassem tudo novinho, arrumar aquele campo, arrumar tudo e colocar mais árvores, mais flores e mais arbustos.</i>
Convencimento	<i>Acho que sim. Aqui tem muita criança e muita brincadeira. Eu ia falar que aqui tem outras meninas e elas seriam amigas dela e iam brincar com ela</i>

Desenho da aluna Gabriela



Entrevista com a aluna Gabriela

P – Quantos anos você tem?

A – 9 anos.

P - Você vai desenhar um dia no CREC. *Tempo depois....*

P - Bom, isto é uma piscina e estes devem ser seus amigos. Quais são os nomes deles?

A - *Davi, Eu e ele apostamos corrida. O Lucas, A Melissa, o outro Davi.*

P - E aqui em cima?

A - *É nós também.*

P - Vocês quem?

A - *Eu, Lucas, Davi e a Melissa.*

P - Aqui é o quê?

A - *Aqui é a raia, colorida, dividindo.*

P - Me conta uma estória deste desenho.

A - *Quando termina a aula e tem quando tem sol a gente vai para a piscina.*

P - O que vocês vão fazer na piscina?

A - *Brincar, fazer qualquer coisa. Tem dia que a gente dá sete voltas nadando.*

P - E o que mais?

A - *Quando termina a gente vai embora.*

P - Vocês brincam muito aí?

A - *Sim.*

P - Do que vocês brincam?

A - *De pular, de apostar corrida, de fazer bananeira. O Davi consegue pular daqui de cima e dar cambalhota.*

P - A turma gosta de saltar da plataforma?

A - *Gosta.*

P - E como eles saltam? De cabeça, de perna, dando bomba?

A - *O Davi fica fazendo bomba e eu normal.*

P - Este dia estava com bastante sol.

A - *Estava*

P - Bem quente. Se você tivesse que convencer um amigo para fazer aula aqui no CREC o que você ia falar prá ele?

A - *Pensando..... Não sei.*

P - Você ia convencer ele vir aqui?

A - *Eu ia falar que ele tinha que falar com o professor.*

P - E se ele falasse que o CREC era chato, o que vocêalaria prá ele?

A - *Que a gente nada, faz esportes.*

P - Que esportes?

A - *Nadar. Pega-pega, amarelinha, cesta maluca, basquete, rei da rua, pique-bandeira. Tirar fotografia. Aquele que a pessoa bate cara e depois tem que adivinhar quem está errado.*

P - E uma coisa chata aqui do CREC?

A - *Nada.*

P - O que você faria para melhorar aqui?

A - *Pensando.... Não sei.*

P - Você só tem aula de piscina ou tem outras aulas?

A - *Outras aulas também.*

P - Aonde vocês fazem as outras aulas?

A - *Na quadra, na sala.*

P - Você tem medo da piscina?

A - *Não.*

P - Você bebe muita água? Rsr.. Quantos litros um aluno pode beber de água?

A - *rsrsrs.. Quantos ele quiser...*

P -- Eles nadam sem nada ou com alguma coisa prá não afundar?

A - *Com bóia, macarrão. Eu brinco de cavalinho com o macarrão.*

P - Mais alguma coisa que você gostaria de falar?

A - *Não.*

Quadro 5 – Sentimentos da aluna Gabriela e situações indutoras em diferentes níveis de cenários.

Sentimentos	Situações indutoras
Amizade	<i>Davi, Eu e ele apostamos corrida. O Lucas, A Melissa, o outro Davi.</i>
Jogar (esporte)	<i>Nadar. Pega-pega, amarelinha, cesta maluca, basquete, rei da rua, pique-bandeira. Tirar fotografia. Aquele que a pessoa bate cara e depois tem que adivinhar quem está errado. Tem dia que a gente dá sete voltas nadando.</i>
Brincar	<i>Quando termina a aula e tem quando tem sol a gente vai para a piscina Brincar, fazer qualquer coisa. Tem dia que a gente dá sete voltas nadando. De pular, de apostar corrida, de fazer bananeira. O Davi consegue pular daqui de cima e dar cambalhota</i>

	<i>Com bóia, macarrão. Eu brinco de cavalinho com o macarrão</i>
Respeito	<i>Eu ia falar que ele tinha que falar com o professor.</i>

Desenho do aluno Gustavo



Entrevista com o aluno Gustavo

P- Quantos anos você tem?

A - 9 anos.

P - Você vai desenhar um dia no CREC. *Tempo depois...*

P - Este quem é?

A - *Sou eu.*

P -- E esta quem é?

A - *É a Ester. Eu estou brincando com ela de queimada e ela se machucou.*

P - Conta a estória do desenho então.

A - *E Ester se machucou com a bola. Olha o tamanho da bola.*

P - E o que aconteceu depois?

A - *Alguém levou ela pró médico para ver se ela estava bem.*

P - E ela ficou boa. E quando ela foi pró médico com quem você ficou jogando?

A - *Com o Davi.*

P - Quer desenhar ele?

A - *Quero.*

P - Este então é o Davi.

A - *Não, agora que desenhei não pode ser o Davi. Por causa do cabelo e do pescoço este é o Murilo.*

P - Me conta então sobre a estória. O que aconteceu?

A - *A Ester se machucou e teve que ir pro médico e o Murilo ficou aqui e substituiu ela.*

P - E vocês ficaram fazendo o quê?

A - *Brincando, assim de futebol. Eu não gosto muito. Mas, eu vou quando me querem.*

P - Você não gosta de jogar futebol?

A - *Não.... Eu não gosto de futebol quando eu vou e não jogo.*

P - E como terminou esta estória?

A - *Ah... tenho que inventar. No final a Ester foi para casa dela e a minha mãe veio buscar eu e o Murilo.*

P - Então, vocês jogaram queimada, depois a Ester se machucou e quando ela foi para o hospital, você e o Murilo jogaram futebol.

A - *É.*

P - Você gosta de jogar aqui?

A - *É... Não...*

P - Mas você brinca com as outras crianças?

A - *É...*

P - Bom este é o seu desenho. Ficou muito bonito. Mas, me diz uma coisa quando a Ester e o Murilo não estão o que você gosta de fazer aqui?

A - *Eu brinco com as outras crianças.*

P - Você brinca do que?

A - *Brinco de pega-pega, de mãe da rua, queimada, de bola.*

P - Qual o esporte que você mais gosta?

A - *de basquete.*

P - E aqui você joga basquete?

A - *Eu jogava.*

P - Rafael, muito obrigado pelo desenho.

Quadro 6 – Sentimentos do aluno Gustavo e situações indutoras em diferentes níveis de cenários.

Sentimentos	Situações indutoras
Amizade	<i>Com o Davi..... Não, agora que desenhei não pode ser o Davi. Por causa do cabelo e do pescoço este é o Murilo. Eu brinco com as outras crianças.</i>
Tristeza	<i>É a Ester. Eu estou brincando com ela de queimada e ela se machucou E Ester se machucou com a bola. Olha o tamanho da bola Alguém levou ela pró médico para ver se ela estava bem</i>
Jogar (esporte)	<i>de basquete.</i>
Brincar	<i>Brinco de pega-pega, de mãe da rua, queimada, de bola.</i>
Conformismo	<i>Brincando, assim de futebol. Eu não gosto muito. Mas, eu vou quando me querem.</i>
Revolta	<i>Não.... Eu não gosto de futebol quando eu vou e não jogo</i>

5. ANÁLISE DOS DADOS

Nesta monografia, o referencial teórico para análise e discussão dos dados coletados foi a teoria de desenvolvimento de Henri Wallon.

Os conceitos priorizados na pesquisa para indicar possíveis direções no processo ensino-aprendizagem são o processo de integração dos conjuntos funcionais (afetivo, cognitivo, motor e pessoa); concepção de afetividade; emoções e sentimentos; a relação de afetividade nos diferentes estágios. Os conjuntos ou domínios funcionais compõem, segundo a teoria, o psiquismo humano: forma um todo, um sistema regulador da vida mental.

Wallon apud Almeida e Mahoney (2007) afirma que

Os domínios funcionais entre os quais vai se distribuir o estudo das etapas que a criança percorre serão, portanto, os da afetividade, do ato motor, do conhecimento e da pessoa... são estudados separadamente apenas por necessidade de descrição, o que para Wallon não pode ser feito sem certa artificialidade.(p.17)

Nesta monografia para análise das informações utilizaremos apenas o conjunto funcional afetividade: emoção, sentimento e paixão.

Afetividade para Almeida e Mahoney (2007)

refere-se a capacidade, à disposição do ser humano de ser afetado pelo mundo externo e interno por meio de sensações agradáveis ou desagradáveis. A teoria apresenta três momentos marcantes, sucessivos, na evolução da afetividade: emoção, sentimento e paixão. Os três resultam de fatores orgânicos e sociais e correspondem a configurações diferentes e resultantes de sua integração: nas emoções, há o predomínio da ativação fisiológica; no sentimento, da ativação representacional; na paixão, da ativação do autocontrole. (p.17)

Sobre a emoção, as autoras op. citada afirmam que:

é a exteriorização da afetividade, é sua expressão corporal, motora; é o recurso de ligação entre o orgânico e o social: estabelece os primeiros laços com o mundo humano e, através deste, com o mundo físico e cultural. As emoções compõem sistemas de atitudes reveladas pelo tônus (nível de

tensão muscular), combinado com intenções conforme as diferentes situações. Das oscilações viscerais e musculares se diferenciam as emoções e se estabelecem padrões posturais para medo, alegria, raiva, ciúme, etc. A emoção é uma forma de participação mútua, que funde as relações interindividuais. Ela estimula o desenvolvimento cognitivo e, assim, propicia mudanças que tendem a diminuí-la. Estabelece-se um antagonismo entre emoção e atividade intelectual: sempre que dominam atitudes afetivas as imagens mentais se confundem; quando o domínio é cognitivo, as imagens são mais claras. (p.17-18)

Definem o sentimento como sendo:

a expressão representacional da afetividade. Não implica reações instantâneas e diretas como na emoção. Tende a reprimir, a impor controles que quebrem a potência da emoção. Os sentimentos podem ser expressos pela mímica e pela linguagem. O adulto tem maiores recursos de expressão de sentimentos: observa, reflete antes de agir, sabe onde e como expressá-los, traduz intelectualmente seus motivos e circunstâncias. (idem, p.18)

A paixão “revela o aparecimento do autocontrole como condição para dominar uma situação. Para tanto, configura a situação (cognitivo), o comportamento, de forma a atender às necessidades afetivas.” (ibdem, p.18)

5.1. Sentimentos e emoções no processo ensino aprendizagem

Segundo Freire (1989, p.170) “a afetividade é o território dos sentimentos, das paixões, das emoções, por onde transitam medo, sofrimento, interesse, alegria”

As pesquisas aqui apresentadas envolveram alunos de ambos os sexos, com idade entre sete a nove anos. Ênfase foi dada as situações provocadoras desses sentimentos, os quais se mostraram proveitosos para a melhor compreensão do processo ensino-aprendizagem.

Contudo, mesmo que a afetividade tenha sido o foco desencadeador da pesquisa, não se perdeu de vista a integração dos conjuntos funcionais (afetivo, cognitivo, motor e pessoa) de Wallon.

Conhecer os sentimentos dos entrevistados a partir de seus próprios relatos nos leva a conhecer também as situações vividas por eles no Centro Esportivo. Por estarmos lidando com relatos verbais e desenho fica difícil nomear objetivamente e com exatidão os sentimentos relatados.

Para podermos analisar os discursos das pesquisas categorizamos em sentimentos de alegria, e revolta e situações indutoras que aparecem nas pesquisas: medo, entusiasmo, amizade, felicidade, tristeza, companheirismo, jogar (no sentido de esporte), brincar e conformismo.

1. Sentimentos/situações provocadoras em relação à alegria

Está presente no vocabulário das crianças o termo “brincar” no sentido de alegria, prazer, satisfação, felicidade, animação. Também aparece o termo “legal” como para exprimir ideias apreciativas, aqui analisado no contexto, assume um sentido de alegria, entusiasmo, felicidade.

...A gente chegou no CREC, a gente brincou, “zuou”, fez aula e só...Brincar de pegador, esconde-esconde, aquela garrafa lá, da mentira cabeluda... (Flávio).

...É bem legal.... Eu gosto mais de jogar o Pique-Bandeira (Renato)

...Eu trouxe um livro e a gente leu as estórias... brincar de polícia, ladrão, esconde-esconde, de basquete, de queimada. Eu gosto de queimada. (Daniel)

...Pega-pega. Muitos pega-pegas. Quando você deu aquele do Vampiro, eu achei legal. Na piscina eu gosto de nadar, mas como estou com o cabelo assim não vai dar...(Isabela)

Quando termina a aula e tem quando tem sol a gente vai para a piscina...Brincar, fazer qualquer coisa... De pular, de apostar corrida, de fazer bananeira. O Davi consegue pular daqui de cima e dar cambalhota. Com bóia, macarrão. Eu brinco de cavalinho com o macarrão. (Gabriela)

...Brinco de pega-pega, de mãe da rua, queimada, de bola. (Gustavo)

2. Sentimentos/situações provocadoras em relação à amizade e companherismo

Através da atividade lúdica e do jogo, a criança estabelece relações lógicas, desenvolve percepções, forma conceitos, seleciona ideias e socializa-se.

A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem como relacioná-la as demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática.

Os jogos e as brincadeiras são muito importantes para o desenvolvimento infantil já que faz parte do seu cotidiano desde o início de sua vida.

Segundo Wallon (1979) o indivíduo é um ser geneticamente social. O jogo permite excelente vivência em grupo; por meio deles a criança aprende a exercitar liderança, a compartilhar e saber ser liderada. Trabalhar em equipe mesclando-a com os jogos proporciona a criança várias maneiras de como agir e pensar, ao interagir com outras de âmbitos diferentes, estabelecendo assim uma visão ampla e madura em vários contextos sociais e culturais que as envolve.

Para jogar e brincar a criança necessita de outra ou mais crianças pra desenvolver a atividade recreativa. Durante as entrevistas ficou bem evidente a importância do amigo e dos companheiros durante as aulas.

Eu e meu amigo... A gente está conversando... É que ele queria fazer aula comigo porque assim a gente se diverte mais. (Flávio)

Com meus amigos. A Marina, meninas, meninas. Até com você eu brinco. (Isabela)

-Um dia, eu e meu amigo fomos jogar nesta quadra...- Não, só nós dois...Com a Heloisa, o Rafael, o Davi e a Ana Julia ...Não, agora que desenhei não pode ser o Davi. Por causa do cabelo e do pescoço este é o Murilo. Eu brinco com as outras crianças... (Renato)

Eu fiz um dia que eu vim no CREC com os meus amigos. Eu trouxe um livro prá gente ler. Eu fiz um dia que eu vim no CREC com os meus amigos Flávio e Gabriel. Eu li a estória do Chapeuzinho prá eles. (Daniel)

Davi, Eu e ele apostamos corrida. O Lucas, a Melissa, o outro Davi. (Gabriela)

3. Sentimentos/situações provocadoras em relação à noção de esportes

As crianças não tem o conceito de esporte, como uma atividade metódica e regular, onde os gestos são plásticos, muito organizados, moldados e com muitas regras, para que se possa obter algum resultado prático.

Acreditam que o esporte é uma atividade desenvolvida entre amigos, na escola, na rua ou qualquer local e veiculado nas mídias.

As crianças desenvolvem a noção de esportes como sendo as brincadeiras e jogos com algumas regras semelhantes ao esporte oficial realizado durante as aulas. Mesmo não praticando o jogo com as regras oficiais os alunos acreditam que estão jogando o esporte.

Alguns fragmentos dos discursos obtidos nas entrevistas demonstram essa noção.

A gente também brincou lá fora, jogou futebol e só...Futebol, vôlei, queimada e só. (Flávio)

No futebol eu não sou muito boa, não...Basquete, vôlei, queimada. Queimada é bem legal. Aquele outro jogo que tem que bater a bola. Bobinho também é bem legal. (Isabela)

Prá jogar futebol...Vôlei. Com a Heloisa, o Rafael, o Davi e a Ana Julia...Basquete. Eu gosto mais de jogar o Pique-Bandeira...Que aqui tem muito espaço. Também tem quadra de futebol, ele vai poder brincar de bola que ele gosta, pode dar umas voltas, pode jogar futebol, basquete, vôlei, pode nadar, pode brincar de pique-bandeira, pode brincar de tudo. Ele fez 7 gols em mim e eu fiz 8 gols nele. (Renato)

Hum.....Com bola eu gosto de basquete, vôlei e queimada...Deixa eu ver. Hum.... Nadar eu já sei. Eu queria jogar futebol naquele campo maior. (Daniel)

Jogar basquete. (Gustavo)

Nadar. Pega-pega, amarelinha, cesta maluca, basquete, rei da rua, pique-bandeira. Tirar fotografia. Aquele que a pessoa bate cara e depois tem que adivinhar quem está errado...Tem dia que a gente dá sete voltas nadando...(Gabriela)

Também constatamos o sentimento de tristeza em discursos:

A aluna Isabela falou com tristeza sobre o número de aulas semanais no Centro Esportivo:

Queria mais tempo de vir aqui. Mais dias. Só tem dois dias, eu queria três. O resto, a gente fica na escola, a gente tem que brincar um pouquinho, fazer esportes.

O aluno Gustavo demonstrou tristeza e preocupação com a amiga durante um jogo:

É a Ester. Eu estou brincando com ela de queimada e ela se machucou. E Ester se machucou com a bola. Olha o tamanho da bola. Alguém levou ela pró médico para ver se ela estava bem.

Também constatamos a preocupação de alunos com o sentimento ecológico em seus desenhos.

A aluna Isabela relatou suas experiências no Centro Esportivo:

Lá atrás tem as árvores onde vou catar amoras. Coloquei as amoras rosa, roxa e amarelas.... Aqui é a Diretoria, aqui ficam as graminhas e eu coloquei algumas rosas. E, aqui, é onde eles passam para andar.

O aluno Daniel descreve o seu desenho e demonstra preocupação com a ecologia:

*Desenhei eles e aqui atrás eu fiz arbustos e flores
São os pássaros e estas são as nuvens*

Que deixassem tudo novinho, arrumar aquele campo, arrumar tudo e colocar mais árvores, mais flores e mais arbustos.

Também foi constatado um discurso de sentimento de conformismo do aluno Gustavo em relação a não ser escolhido para jogar com os amigos:

Brincando, assim de futebol. Eu não gosto muito. Mas, eu vou quando me querem.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.

As crianças participantes desta pesquisa revelaram em seus relatos muitos sentimentos agradáveis como alegria, brincar, felicidade, companheirismo, amizade e entusiasmo no contexto das aulas do Programa Ser Feliz. As crianças apresentam-se bastante motivadas em participar das aulas desde o primeiro mês

até o momento da entrevista. Conclui-se que os sentimentos predominantes são agradáveis, o que garante essa motivação.

Nesta coleta de dados também se constatou nos discursos dos entrevistados a presença de sentimento não agradáveis como medo, tristeza e conformismo, existindo a necessidade de reflexões acerca destas situações provocadoras, para que possamos atender às necessidades, possibilidades e capacidades das crianças.

O foco principal desta pesquisa constatou através das informações coletadas que as crianças associam as atividades recreativas desenvolvidas nas aulas com esportes conhecidos e que compreendem que estão aprendendo alguma modalidade esportiva.

Os sentimentos revelados neste estudo revelam que as crianças estão abertas às relações interpessoais, valorizando nas aulas no Centro Esportivo, os colegas e o Professor e principalmente ao conhecimento e aprendizado de novas atividades esportivas.

Esta pesquisa evidenciou ainda a necessidade de refletir acerca do papel dos Professores na construção dos conhecimentos pelo aluno, pois suas ações refletem nos sentimentos expressos pelos alunos durante o processo de ensino e aprendizagem. A afetividade presente neste processo decorre do diálogo constante aberto entre Professor e aluno. É muito importante ouvir os alunos sobre seus sentimentos e vivências durante as aulas do Programa Ser Feliz, pois a forma tão espontânea e verdadeira de se expressarem nas entrevistas, permitiu-me adentrar ao nesse mundo afetivo e perceber o quanto precisamos aprender ou saber lidar com eles.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

ALMEIDA, Laurinda Ramalho e MAHONEY, Abigail Alçarenga (orgs.). **Afetividade e aprendizagem**: contribuições de Henri Wallon. São Paulo: Loiola, 2007.

CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. Disponível em:

<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=39>.

Acesso no dia 05 de agosto de 2012.

DANTAS, Heloysa. Wallon. In: LA TAILLE, Yves de; OLIVEIRA, Marta Kohl de; DANTAS, Heloysa. **Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo: Summus, 1992.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1989.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. 20.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GRECO, Pablo Juan e BENDA, Rodolfo Novellino (org). **Iniciação esportiva universal: da aprendizagem motora ao treinamento técnico**. 1ª reimpressão. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 1994.

KOLYNIK FILHO, Carol. **Motricidade: um novo olhar sobre o movimento humano**. Carol Kolyniak Filho, Ricardo Augusto Haltenhoff Melani. São Paulo: EDUC, 2006.

MAURÍCIO, Juliana Tavares. **Aprender Brincando: O lúdico na aprendizagem**. Disponível em: <http://www.profala.com/arteducesp140.htm>. Acesso no dia 04 de agosto de 2012.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho Imagem a Representação**. 2.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WALLON, Henri. **Psicologia e educação da criança**. Lisboa: 1ª Estampa, 1979.

ANEXOS

COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA PUCSP – São Paulo

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Autorização para participação de menor de idade.

Resolução nº 196/96 – Conselho Nacional de Saúde

O seu(ua) filho (a) foi selecionado(a) e está sendo convidado(a) para participar da pesquisa intitulada: **REPRESENTAÇÕES DAS ATIVIDADES ESPORTIVAS E**

RECREATIVAS DE CRIANÇAS: análise compreensiva das ações desenvolvidas no Programa Ser Feliz no município de São Bernardo do Campo – SP, que tem como objetivo: obter um conhecimento sistematizado do público participante nas atividades de esporte e lazer promovidas pela Secretaria de Esportes do município de São Bernardo do Campo.

Este é um estudo baseado em uma abordagem quali-quantitativa, utilizando como método principal entrevistas e produção de desenhos temáticos.

A pesquisa tem o término previsto para dezembro de 2012.

As respostas e desenhos serão tratados de forma anônima e confidencial, isto é, em nenhum momento será divulgado o nome do autor em qualquer fase do estudo. Quando for necessário exemplificar determinada situação, a privacidade será assegurada uma vez que o nome será substituído de forma aleatória. Os dados coletados serão utilizados apenas NESTA pesquisa e os resultados divulgados em eventos e/ou revistas científicas e em publicações da Prefeitura de São Bernardo do Campo.

A participação é voluntária, isto é, a qualquer momento seu filho (a) pode recusar-se a responder qualquer pergunta ou desistir de participar e retirar o consentimento. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com o pesquisador ou com a instituição na qual é atendido.

A participação nesta pesquisa consistirá em responder perguntas a serem realizadas sob a forma de entrevista, por vezes estimulada por desenhos ou representações. A entrevista será gravada em áudio ou vídeo para posterior transcrição – que será guardado por cinco (05) anos e incinerada após esse período.

Sr(a) não terá nenhum custo ou quaisquer compensações financeiras. Não haverá riscos de qualquer natureza relacionada à participação. O benefício relacionado à participação

será de aumentar o conhecimento científico para a área de esportes e lazer e para melhor adequação dos serviços prestados pelo município.

Sr(a) receberá uma cópia deste termo onde consta o celular/e-mail do pesquisador responsável, e demais membros da equipe, podendo tirar as suas dúvidas sobre o projeto e a participação de seu filho (a), agora ou a qualquer momento. Desde já agradecemos!

Nome da Orientadora: Helena Marieta Rath Kolyniak

cel 7125 3887

e-mail: hkolyniak@pucsp.br

Nome do entrevistador: Fabio Franco de Andrade

e-mail: fabiofrancode@yahoo.com.br

Comitê de Ética em Pesquisa PUCSP – São Paulo

fone: 3670-8466

São Paulo, ____ de _____ de 2012.

Declaro estar ciente do inteiro teor deste TERMO DE CONSENTIMENTO e estou de acordo que meu filho _____ participe do estudo proposto, autorizo gravação do mesmo e o uso de imagem de atividades que não permitam a visualização do seu rosto. Estou ciente que poderemos desistir da participação na pesquisa a qualquer momento, sem sofrer qualquer punição ou constrangimento.

Responsável pelo sujeito da Pesquisa:

_____doc._____



(assinatura)