



UFOP

Universidade Federal
de Ouro Preto

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO - UFOP
CENTRO DESPORTIVO DA UFOP – CEDUFOP
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**



Monografia

**Os jogos vivenciados por idosos e sua relação com a Educação Física
Escolar**

Luana das Graças Silva Martins

OURO PRETO- MG

2016

Luana das Graças Silva Martins

**Os jogos vivenciados por idosos e sua relação com a Educação Física
Escolar**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à disciplina Seminário de TCC do curso de Educação Física Licenciatura da Universidade Federal de Ouro Preto como pré-requisito para aprovação na mesma.
Orientadora: Prof^ª Ida Berenice Heuser do Prado.

OURO PRETO-MG

Março-2016

M375j Martins, Luana das Graças Silva.

Os jogos vivenciados por idosos e sua relação com a educação física
[manuscrito]/Luana das Graças Silva Martins. – 2016.

44 f.: il.; quadros.

Orientadora: Prof. Ms^a. Ida Berenice Heuser do Prado

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura) - Universidade Federal de Ouro Preto.
Centro Desportivo da Universidade Federal de Ouro Preto. Curso de Educação Física.

Área de concentração: Educação Física. 1. Educação física. 2. Idosos. 3. Memória coletiva. 4. Jogos-brinquedos. I. Universidade Federal de Ouro Preto. II. Título.

CDU:796



UFOP
Universidade Federal
de Ouro Preto

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO - UFOP
CENTRO DESPORTIVO DA UFOP - CEDUFOP
COLEGIADO DOS CURSOS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DA UFOP - COLEF



ATA DA DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO INTITULADO:

“OS JOGOS VIVENCIADOS POR IDOSOS E SUA RELAÇÃO COM A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR”

Aos 03 dias do mês de março do ano de 2016, na sala 105 da Universidade Federal de Ouro Preto, reuniram-se os membros da Banca Examinadora do Trabalho de Conclusão de Curso da estudante Luana as Graças Silva Martins orientada pela Professora Ida Berenice Heuser do Prado. A defesa iniciou-se pela apresentação oral feita pela estudante, seguida da arguição pelos membros da banca. Ao final, os membros da banca examinadora reuniram-se e decidiram por aprovar a estudante.

A média final foi de: 56,0 pontos.

Banca examinadora:

Membro 1 - Professor: Dr. Paulo Ernesto Antonelli

Membro 2 - Professor: Kelerson Mauro de Castro Pinto

Orientador (a) - Professora: Ida Berenice Heuser do Prado.

RESUMO

Este estudo teve como objetivo identificar os jogos praticados pelos idosos da cidade de Ouro Preto, Minas Gerais, no contexto escolar e não escolar. Participaram da pesquisa 16 idosos e quatro professoras de Educação Física de três escolas municipais da cidade de Ouro Preto-MG. O instrumento utilizado para a coleta de dados foi uma entrevista semiestruturada com os idosos a qual analisou: a idade do participante; sexo; nome dos jogos praticados; maneira como jogavam e regras utilizadas; idades em que praticaram; locais e horários em que jogavam. A entrevista com os professores de Educação Física selecionados analisou os seguintes aspectos: formação do professor; anos de docência nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental; maneira de selecionar o conteúdo jogos para a aplicação nas aulas; faixa etária em que os jogos e brinquedos vivenciados pelos idosos são aplicados; vantagens e desvantagens da aplicação do conteúdo jogos nas aulas; identificação dos jogos e brinquedos mencionados pelos idosos e que ainda são utilizados nas aulas de Educação Física e a importância de ministrar os jogos identificados na escola atualmente. Os resultados mostraram que os jogos tradicionais e brinquedos citados pelos idosos ainda estão presentes nas aulas de Educação Física nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Palavras Chave: Educação Física, idosos, memória coletiva, jogos e brinquedos.

ABSTRACT

This study was object identify the games practiced by the elderly city Ouro Preto, Minas Gerais, in the school context and not school. Participated in the search 16 elderly and four teachers of physical education of three schools the municipal of Ouro Preto-MG. The instrument utilized for collection of data it was on a interview structured with the elderly the which examined: the age of participant; sex; name of games practiced; way as they played and rules used; ages wherein practice; locations and times in which they played. The interview with the teachers of physical education selected analyzed the following aspects: teacher training; years of teaching in the early years of elementary school; way to solve the contents games for the application in class; age group where games and toys experienced by the elderly are applied; advantages and disadvantages of applying content games in class; identifying matches and toys mentioned the elderly and that are still used in physical education classes and the importance of giving games identified at school currently. The results showed the games and toys cited the elderly are still present in physical education classes in the early years of elementary school.

Keywords: Physical education, elderly, collective memory, games and toys.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Quadro 1: Vantagens e desvantagens de se trabalhar os jogos.....	24
Quadro 2: Memória Coletiva dos Idosos: Jogos e Brinquedos Praticados.....	26
Quadro 3: Memória Coletiva dos Idosos: Jogos e Brinquedos no Contexto Escolar.....	29
Quadro 4: Memória Coletiva dos Idosos: Jogos e Brinquedos no Contexto Não Escolar	30

Sumário

1. INTRODUÇÃO	9
2. OBJETIVO GERAL	12
2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	12
3. REFERENCIAL TEÓRICO	13
4. METODOLOGIA	18
4.1 Delimitação do problema	18
4.2 Caracterização do estudo	18
4.3 Universo da pesquisa	18
4.4 Amostra da pesquisa	18
4.5 Instrumentos para coleta de dados	19
4.6 Procedimentos de coleta de dados	21
4.7 Tratamento dos dados coletados	21
5. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	22
5.1 Características dos sujeitos da pesquisa.....	22
5.2 O conteúdo jogos nas escolas pesquisadas	23
5.3 A prática dos jogos e os brinquedos utilizados pelos idosos: Memória Coletiva	25
5.3.1 A Construção da Memória Coletiva de Jogos e Brinquedos.....	25
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
7. REFERÊNCIAS.....	36
8. ANEXOS	40

1. INTRODUÇÃO

Segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios - PNAD 2009, o País contava com uma população de cerca de 21 milhões de pessoas de 60 anos ou mais de idade. (IBGE. Síntese de Indicadores Sociais: Uma Análise das Condições de Vida da População Brasileira: 2010, p. 191). Em muitos países em desenvolvimento, especialmente na América Latina e Ásia é esperado um aumento de 300% na população idosa chegando a 02 bilhões de pessoas acima de 60 anos até 2025.

De 2001 a 2011, o número de idosos brasileiros passou de 15,5 milhões para 23,5 milhões, devido a melhorias na qualidade de vida e conscientização de melhores hábitos de vida (IBGE, 2012).

No Brasil, “entende-se por idosos ou pessoa de terceira idade, indivíduos com mais de 60 anos de idade, instituído pelo estatuto do idoso”. (Estatuto do Idoso: Lei nº 10.741, de 1º de outubro de 2003).

O processo de envelhecimento determina alterações sociais, físicas e psicológicas nas pessoas, sendo que os sistemas orgânicos são diretamente afetados. Envelhecer é apenas uma das fases da vida das pessoas e constata-se diferentes maneiras para se envelhecer.

Para Aleotti (2004) envelhecer é construir um caminho próprio e, deste modo, a urgência da vida é entendida como presente em qualquer idade.

A qualidade de vida é importante para o bom envelhecimento, visando o desenvolvimento pessoal, social e cultural. É possível que o bom envelhecimento possa ser conquistado por pessoas que desde a juventude, tenham sempre procurado ter uma vida saudável como, por exemplo, praticando atividades físicas diárias e hábitos alimentares saudáveis. Você hoje é o resultado daquilo que foi ontem.

A cada dia vem crescendo o número de idosos, que estão buscando diversificadas atividades físicas, manuais, artísticas, intelectuais, sociais, digitais e turísticas para terem a manutenção de um estilo de vida autônomo e uma melhor qualidade de vida, pois é nesta idade

que se perde memória, flexibilidade, resistência e força muscular, equilíbrio, dentre outras capacidades.

A memória, durante as diferentes faixas etárias vivenciadas pelas pessoas é muito importante, principalmente para os idosos, que já vivenciaram diferentes situações em sua vida sejam elas a muitos anos atrás e esta sempre presente no seu futuro.

O envelhecimento é um processo natural que ocorre na última etapa do ciclo vital, caracterizado por mudanças físicas, psicológicas e sociais. Neste momento o equilíbrio entre perdas e ganhos torna-se negativo e, portanto, a otimização de recursos como compensação das primeiras é fundamental para que o envelhecer ocorra de maneira saudável. Deve-se considerar a inter-relação entre o tempo vital cronológico – que se manifestam pelo enfraquecimento dos cabelos, perdas auditivas e visuais, diminuição da imunidade, maior tempo de reação às mudanças do ambiente e também às psicológicas, etc. Na nossa sociedade o idoso é visto de forma negativa, como não produtivo, descartável, inútil, sendo marginalizado; entretanto, também há associações positivas, como as relativas à sabedoria, integridade e experiência; - e o tempo histórico, referente aos eventos sociais, econômicos, políticos, etc. A geração atual de idosos testemunhou e participaram de muitas mudanças nesse âmbito, referentes à aceleração histórica. (ALKMIM, 2011. p.80)

De acordo com Anderson e Craik (2000), os idosos podem sofrer um déficit de inibição dos mecanismos para supressão da ativação de informações irrelevantes às tarefas: 1) são mais susceptíveis a distração com informações irrelevantes; 2) mantêm por mais tempo informações irrelevantes; 3) recordam-se mais facilmente de informações que lhes tinha sido sugerido esquecerem; 4) experimentam maior interferência da memória.

Gleitman (1999, p. 317) afirma que, “a memória é a maneira como fazemos o registro do passado, para a sua posterior utilização no presente”. São informações adquiridas através de experiências vividas ou ouvidas, a memória é a base para o reconhecimento de pessoas, objetos. Sem a memória não conseguiríamos viver neste mundo, pois, tudo que víssemos em um dia no outro dia seria uma coisa nova.

De acordo com KISHIMOTO (2000, p. 19) “se a imagem de infância reflete o contexto atual, ela é carregada também, de uma visão idealizada do passado do adulto, que contempla sua própria infância”.

As vivências lúdicas possibilitam desde a infância até a terceira idade a interação social e a construção do próprio conhecimento sendo adquiridas novas experiências, principalmente quando são criados e recriados novos jogos e brincadeiras.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 1997, p. 12).

Segundo Matos (2006, p. 94) os benefícios na prática de jogos e brincadeiras apresentados pelos idosos são: alegria, aprendizagem, estimulação da mente, riso, diversão, relembrar o passado, bem-estar, prazer, fazer exercício, distanciamento do cotidiano, ser criativo, associação com a realidade, beleza, socialização e integração.

O jogo “é uma atividade de ocupação voluntária dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria, e de uma consciência de ser diferente da (vida cotidiana)”. HUIZINGA (2007 p.33)

Não se pode negar que os idosos possuem um vasto patrimônio cultural a ser preservado e difundido, fruto de sua rica experiência. E a memória dos idosos desempenha importante papel no desenvolvimento pessoal, social e cultural, ao permitir a transmissão dos conhecimentos dos jogos e das brincadeiras entre as gerações.

Assim, esta pesquisa, teve a finalidade de investigar a relação entre os jogos vivenciados pelos idosos no contexto escolar e não escolar e a sua atual inserção e importância na Educação Física escolar.

2. OBJETIVO GERAL

Identificar os jogos praticados pelos idosos participantes do projeto de Extensão Universitária “Terceira Idade: Vivências Lúdicas” da cidade de Ouro Preto, Minas Gerais, no contexto escolar e não escolar.

2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Construir uma memória coletiva de jogos e brinquedos praticados pelos idosos da cidade de Ouro Preto, Minas Gerais.

Verificar se os jogos praticados pelos idosos ainda são utilizados nas aulas de Educação Física escolar.

Identificar as contribuições para as aulas de Educação Física escolar, a partir da proposta dos jogos praticados pelos idosos.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

O processo de envelhecimento determina alterações sociais, físicas e psicológicas nas pessoas, sendo que os sistemas orgânicos são diretamente afetados, mas, o envelhecimento não pode ser considerado um processo patológico.

De acordo com Anderson e Craik (2000), os idosos podem sofrer um déficit de inibição dos mecanismos para supressão da ativação de informações irrelevantes às tarefas: 1) são mais susceptíveis a distração com informações irrelevantes; 2) mantêm por mais tempo informações irrelevantes; 3) recordam-se mais facilmente de informações que lhes tinha sido sugerido esquecerem; 4) experimentam maior interferência da memória.

A memória individual, ela não está inteiramente isolada e fechada. Para evocar seu próprio passado em geral a pessoa precisa recorrer às lembranças de outras, e se transporta a pontos de referência que existem fora de si, determinados pela sociedade (HALBWACHS, 2006, p.72).

Gleitman (1999, p. 317) afirma que, “a memória é a maneira como fazemos o registro do passado, para a sua posterior utilização no presente”. São informações adquiridas através de experiências vividas ou ouvidas. A memória é a base para o reconhecimento de pessoas e objetos. Sem a memória não conseguiríamos viver neste mundo, pois tudo que víssemos em um dia no outro dia seria uma coisa nova.

Para Halbwachs (2006, p.30) “nossas lembranças permanecem coletivas e nos são lembradas por outros, ainda que se trate de eventos em que somente nós estivemos envolvidos e objetos que somente nós vimos. Isto acontece porque jamais estamos sós”.

Os jogos e brincadeiras estão presentes nas memórias coletivas dos idosos mesmo não se lembrando de tudo que aconteceu, eles se lembram de alguns fleches de momentos em que eles acham que foi importante e que tem relação com algum fato que marcou a sua vida.

A introdução dos jogos e das brincadeiras na vida das crianças trouxe a possibilidade de interação entre elas, comunicando-se pela expressão verbal e não verbal. Foi percebida a importância da participação dos adultos nas atividades propostas às crianças, pois as experiências dos “mais velhos” proporcionavam a aprendizagem não formal aos “mais novos” (SILVA e GONÇALVES, p. 62)

“Por isso é melhor não se falar em nenhuma memória histórica, pois a história corresponde a um ponto de vista adulto e as lembranças da infância são conservadas pela

memória coletiva porque no espírito da criança estavam presentes a família e a escola.” (HALBWACHS, 2006, p.93)

Os jogos são considerados patrimônio cultural da humanidade, pois desde a antiguidade os seres humanos jogam e brincam, os jogos eles podem sofrer algumas alterações devido a região em que são inseridos e sua classe social mas sempre mantendo suas características principais.

“Às vezes é preciso ir muito longe para descobrir ilhotas do passado conservadas como eram, e tão bem conservadas que de repente nos sentimentos transportados a cinquenta ou sessenta anos atrás” (HALBWACHS, 2006, p.87).

Silva e Gonçalves 2010 definem jogos tradicionais como:

“atividades transmitidas de geração em geração, pelo discurso informal, em bate-papo e rodas de conversa, com difícil precisão em suas origens, pois têm relação com o anonimato e provêm de muitas alterações no decorrer do tempo, sendo patrimônio da cultura infantil e possibilitando o desenvolvimento integral de quem os pratica.” (SILVA e GONÇALVES, 2010, p. 63)

Os Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação Física (PCNs), que são diretrizes para a elaboração de propostas de ensino para a Educação Física escolar, mostram a importância dos jogos valoriza *o ensino das atividades físicas* sem restringi-lo ao universo das habilidades motoras ao indicarem que:

A Educação Física, dentro do que se propõem nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), é a área do conhecimento que introduz e integra os alunos na cultura corporal do movimento, com finalidades de lazer, de expressão de sentimentos, afetos e emoções, de manutenção e melhoria da saúde. Para tanto, rompe com o tratamento tradicional dos conteúdos que favorece os alunos que já têm aptidões, adotando como eixo estrutural da ação pedagógica o princípio da inclusão, apontando para uma perspectiva metodológica de ensino e aprendizagem que busca o desenvolvimento da autonomia, da cooperação, da participação social e da afirmação de valores e princípios democráticos. Nesse sentido, busca garantir a todos a possibilidade de usufruir de jogos, esportes, danças, lutas e ginástica em benefício do exercício crítico da cidadania. Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação Física (PCNs) (1998, p.62)

Os jogos tradicionais que são transmitidos de geração para geração e a sua relação com a Educação Física Escolar, é muito importante pela sua continuidade nas aulas, mas sempre mantendo os conteúdo nas dimensões procedimental, atitudinal e conceitual.

Darido (2005) evidencia a importância do componente curricular Educação Física abordar o ensino de movimentos (dimensão procedimental), mas indica que deve ir além, incluindo atitudes que os alunos devam ter e para as atividades corporais (dimensão atitudinal).

Os jogos na dimensão conceitual procuram conhecer as transformações por que passou a sociedade em relação aos hábitos de vida. Na dimensão procedimental procura vivenciar situações de brincadeiras e jogos e na dimensão atitudinal procura valorizar o patrimônio de jogos e brincadeiras do seu contexto.

Segundo Zabala (1998, p. 31) cada dimensão do conteúdo está relacionada a uma pergunta, com o propósito de alcançar as capacidades propostas nas finalidades educacionais, a saber: “dimensão conceitual – o que se deve saber?; dimensão procedimental – o que se deve saber fazer?; dimensão atitudinal – como se deve ser?”

Souza (1999) apresenta a abordagem “ensinando jogos para a compreensão”, na qual três momentos são determinantes: o primeiro é a representação do modelo do jogo para os alunos; o segundo é a consciência, por parte do aprendiz, da percepção da tática, de modo que ele perceba as necessidades do jogo e procure descobrir “o que fazer” para jogar; e por último a execução da habilidade, no intuito de buscar “como fazer” os movimentos para jogar.

Darido (2011, p. 163), entende ser necessário ao jovem, “conhecer o repertório de jogos e brincadeiras dos familiares de diferentes gerações e compreender a dinâmica da produção dos jogos na cultura”, e isto ser uma das tarefas da Educação Física escolar por meio do ensino com base na dimensão conceitual.

A criança recebe do passado não só os dados da história escrita: mergulha suas raízes na história vivida, ou melhor, sobrevivida, das pessoas de idade que tomaram parte na sua socialização. Sem estas haveria apenas uma competência abstrata para lidar com os dados do passado, mas não a memória. (BOSI, 1994 p.73)

Os conteúdos devem adquirir complexidade crescente com o decorrer das séries, tanto do ponto de vista estritamente motor (habilidades básicas à combinação de habilidades, habilidades especializadas, etc.) como cognitivo (da simples informação à capacidade de análise, de crítica, etc.) (BETTI, 2002, p.77)

A partir dos anos 1960, na Europa e Estados Unidos, em meados da década de 1980, no Brasil, a Educação Física passa a constituir-se, nas universidades, como uma área acadêmica organizada em torno da produção e sistematização desses conhecimentos. (BETTI, 2002, p.74)

Segundo Betti (2002) é tarefa da Educação Física preparar o aluno para ser um praticante lúcido e ativo, que incorpore o esporte e os demais componentes da cultura corporal em sua vida, para deles tirar o melhor proveito possível.

Alves (2001) afirma que a brincadeira é qualquer desafio que é aceito pelo simples prazer do desafio, ou seja, confirma a teoria de que o brincar não possui um objetivo próprio e tem um fim em si mesmo.

"Desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está à sua volta, através de esforços físicos e mentais..." (ARAÚJO, 1992).

Toda criança deve ter o direito de brincar independente de sua classe social em que esta inserida seja as atividades na rua ou na escola. Não importa se os jogos são populares passados de geração para geração ou jogos atuais. Pois é brincado que a criança se desenvolve seja nos os aspectos cognitivos, afetivos, psíquicos e sociais.

Em um processo de longo prazo, a Educação Física deve levar o aluno a descobrir motivos e sentidos nas práticas corporais, favorecer o desenvolvimento de atitudes positivas para com elas, levar à aprendizagem de comportamentos adequados à sua prática, levar ao conhecimento, compreensão e análise de seu intelecto os dados científicos e filosóficos relacionados à cultura corporal de movimento, dirigir sua vontade e sua emoção para a prática e a apreciação do corpo em movimento. (BETTI, 1992, p.282)

Bomtempo (1997) ressalta que é necessário que os professores estejam capacitados, e acima de tudo, conscientes de que atividades e experiências alternativas, como o brincar, promovem a aprendizagem na criança.

Então a Educação Física enquanto componente curricular da Educação básica deve assumir então uma outra tarefa: introduzir e integrar o aluno na cultura corporal de movimento, formando o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transformá-la, instrumentalizando-o para usufruir do jogo, do esporte, das atividades rítmicas e dança, das ginásticas e práticas de aptidão física, em benefício da qualidade da vida. (BETTI, 2002, p.75)

Vygotsky (1989) afirma que é através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Assim, a relevância desta pesquisa será contribuir na construção da memória coletiva dos jogos praticados pelos idosos nas décadas de 1920 a 1950 e sua atual relação com a Educação Física escolar em Ouro Preto, Minas Gerais (MG).

4. METODOLOGIA

4.1 Delimitação do problema

Quais eram os jogos e brinquedos praticados pelos idosos que residem na cidade de Ouro Preto-Minas Gerais e sua relação com a Educação Física Escolar?

4.2 Caracterização do estudo

O estudo teve caráter qualitativo. Os estudos qualitativos são definidos da seguinte forma:

[...] podem descrever a complexidade de determinado problema, analisar a interação de certas variáveis, compreender e classificar processos dinâmicos vividos por grupos sociais, contribuir no processo de mudança de determinado grupo e possibilitar em maior nível de profundidade, o entendimento das particularidades do comportamento dos indivíduos. (1989, p.39, apud GONÇALVES, 1999)

Pope e Mays (2008, p.172) “escrevem que a pesquisa qualitativa apresenta relação com a percepção que as pessoas têm sobre suas vivências e como que elas encaram e entendem elas”.

Concordando com esta afirmação, Turato (2005 p.361) “traz que na pesquisa qualitativa o pesquisador não está interessado no fenômeno, e sim no significado que este representa para o grupo estudado”.

Dessa forma, justifica-se esta pesquisa buscar o método qualitativo, uma vez que, os idosos relataram os jogos e os brinquedos vivenciados no contexto escolar e não escolar. Posteriormente, foi realizada uma entrevista com professores de Educação Física, para verificar se os jogos relatados pelos idosos ainda estão presentes no contexto escolar.

4.3 Universo da pesquisa

A população da pesquisa foi composta pelos 50 idosos participantes do projeto de Extensão Universitária “Terceira Idade: Vivências Lúdicas” e por quatro professoras de Educação Física que ministram aulas na Educação Básica – Anos Iniciais do Ensino Fundamental, na cidade de Ouro Preto, MG.

4.4 Amostra da pesquisa

Do total de 50 idosos que participam do projeto de extensão universitária, é composto por: uma aluna que nasceu na década de 1920, 14 alunos nasceram na década de 1930, 24 alunos nasceram na década de 1940 e 11 alunos nasceram na década de 1950.

Os critérios utilizados para seleção dos idosos foram:

1º - Os idosos terem 60 anos de idade ou mais. 2º - Os idosos selecionados autorizarem a realização da pesquisa.

A partir da identificação dos idosos que nasceram nas décadas de 1920 a 1950, foi realizado um sorteio aleatório de 15 idosos, sendo cinco de cada década, para participarem da pesquisa, com exceção da década de 1920 que só tem uma idosa que participa das atividades físicas que são realizadas no projeto. Também foram sorteadas duas idosas, sendo uma da década de 1930 e uma da década de 1940 para realizarem o pré-teste. O sorteio foi realizado no dia 15 de outubro de 2015 por uma professora de Educação Física do CEDUFOP.

Já os critérios para seleção das escolas foram:

1º - Acesso ao site da secretaria de Educação do Estado de MG, para verificação das escolas públicas que estão inseridas na zona urbana, sede, do município de Ouro Preto-MG. 2º - Seleção das escolas públicas que ofertam os anos iniciais ensino fundamental (1º ao 4º ano) na sede do município de Ouro Preto-MG e que se localizam no entorno do Campus Morro do Cruzeiro da UFOP, nos bairros Bauxita, Saramenha e Saramenha de Cima, devido ao deslocamento da pesquisadora para as escolas ser financiado pela mesma. 3º - As escolas oferecerem aulas semanais de Educação Física nos anos iniciais do ensino fundamental. 4º - O conteúdo jogos e brincadeiras ser ministrado nas aulas de Educação Física. 5º - A escola ter professor de Educação Física habilitado para ministrar aulas nos anos iniciais do fundamental. 6º - A direção das escolas e os professores de Educação Física autorizarem a realização da pesquisa.

Assim, a amostra da pesquisa é composta por 14 mulheres e dois homens, formando um total de 16 idosos e quatro professoras de Educação Física que ministram aulas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

4.5 Instrumentos para coleta de dados

O instrumento utilizado para a coleta de dados foi uma entrevista semiestruturada com os idosos e outra entrevista foi realizada com os professores de Educação Física selecionados. Neste tipo de entrevista:

O entrevistador introduz o tema da pesquisa e deixa o entrevistado livre para discorrer sobre o mesmo, fazendo apenas interferências pontuais (por exemplo: história oral), até a entrevista um pouco mais estruturada, que segue um roteiro de tópicos ou perguntas gerais. (BARTHOLOMEW, HENDERSON & MÀRCIA, 2000).

Primeiro foi realizada a entrevista com os idosos. Após foi feita a entrevista com os professores de Educação Física para saber se os jogos citados pelos idosos ainda estão presentes no contexto escolar.

O roteiro de entrevista para os idosos foi elaborado com base nas seguintes temáticas: idade do participante; sexo; estado civil; número de filhos; escolaridade; ocupação atual; tempo de participação no projeto de extensão universitária; nome dos jogos praticados; maneira como jogavam e regras utilizadas; idades em que praticaram; cidades, locais e horários em que jogavam; materiais utilizados; questões de gênero.

Após a elaboração do roteiro de entrevistas para os idosos, foi realizado um pré-teste, da entrevista com duas idosas participantes do projeto de extensão universitária “Terceira Idade: Vivências Lúdicas”, para verificar se as questões elaboradas estavam claras e de fácil entendimento.

Para Triviños (1987), Manzini (1991), Rea e Parker (2000) citado por Belei (2008) o pré-teste, ou estudo piloto, também permite verificar a estrutura e a clareza do roteiro, por meio de uma entrevista preliminar com pessoas que possuam características semelhantes a da população alvo.

Já o roteiro de entrevista para os professores de Educação Física selecionados foi elaborado com base nas seguintes temáticas: formação do professor; anos de docência nos anos iniciais do ensino fundamental; maneira de selecionar o conteúdo jogos para a aplicação nas aulas; faixa etária em que são aplicados; vantagens e desvantagens da aplicação do conteúdo jogos nas aulas; identificação dos jogos que ainda são utilizados nas aulas de Educação Física e que foram citados pelos idosos selecionados para a pesquisa e a importância de ministrar os jogos identificados na escola atualmente.

As entrevistas dos idosos foram todas gravadas no ginásio do CEDUFOP em uma sala fechada para que os idosos se sentissem bem e não ficassem nervosos com a entrevista.

As entrevistas dos idosos eram sempre marcadas pelo telefone um dia antes para que eles não esquecessem.

Já as entrevistas com os professores de Educação Física, foram realizadas nas escolas em horários marcados.

4.6 Procedimentos de coleta de dados

A aplicação das entrevistas foi realizada somente após a autorização da Direção das Escolas, dos professores de Educação Física e dos idosos, e da aprovação da pesquisa no Comitê de Ética em Pesquisa da UFOP, CAA.46485115.5.0000.5150.

Foi entregue aos participantes da pesquisa o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e a Carta de Anuência para as escolas de acordo com as normas estabelecidas pela Resolução nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde e pelo CEP/UFOP.

As entrevistas foram gravadas em um celular da marca Samsung Galaxy Gran Duos Prime com aplicativo de gravação. Os dados obtidos foram transcritos para um caderno de anotações de campo. Esse processo permitiu detectar informações, que foram recolhidas e posteriormente organizadas, compreendidas e por fim descritas em um computador, após a autorização dos idosos e professores.

As informações obtidas foram utilizadas exclusivamente para fins acadêmicos, respeitando-se sempre o sigilo em relação aos informantes.

4.7 Tratamento dos dados coletados

Os dados coletados foram analisados e descritos segundo a análise de conteúdo utilizando-se categorias. Após as transcrições das entrevistas semiestruturadas, foram construídas categorias descritivas e elaborado um aprofundamento da literatura sobre envelhecimento e jogos.

Foram construídos quadros de referência (unidades de análise) para listar e estabelecer relações e conexões, entre as semelhanças dos jogos praticados pelos idosos (memória coletiva) e a opinião dos professores de Educação Física sobre a inserção e importância destes jogos no contexto escolar.

5. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Após a transcrição das entrevistas realizadas com os idosos e os professores de Educação Física, foram construídos quadros de referência e identificadas as categorias para nortear a análise dos dados coletados.

Constituíram-se como principais categorias descritivas para a análise: características dos sujeitos estudados, o conteúdo jogos nas escolas pesquisadas, a memória coletiva referente aos jogos e brinquedos praticados pelos idosos e a inserção e importância dos jogos praticados pelos idosos na Educação Física escolar.

5.1 Características dos sujeitos da pesquisa

Os 16 idosos que participaram da pesquisa são nascidos nas décadas de 1920, 1930, 1940 e 1950. Do total de 16 idosos, 14 são mulheres e dois são homens. Todos são moradores da cidade de Ouro Preto, Minas Gerais.

Da década de 20 participou da pesquisa apenas uma mulher com a idade de 86 anos. Dos cinco idosos da década de 30, quatro são mulheres e um homem, com idades entre 76 anos e 80 anos. Dos cinco idosos da década de 40 que participaram do estudo, quatro mulheres e um homem com idades entre 67 anos e 72 anos. E já na década de 50 dos cinco idosos que participaram da pesquisa, as cinco são mulheres com idades entre 60 anos e 65 anos.

O total de professoras de Educação Física que ministram aulas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, que participaram da pesquisa foram quatro, de três escolas públicas.

Em uma escola foram entrevistadas duas professoras de Educação Física e nas outras duas escolas, foram entrevistadas uma professora de Educação Física em cada uma.

São matriculados nessas escolas alunos da Educação Infantil e Ensino Fundamental I e II. As escolas localizam-se nos bairros Bauxita e Saramenha da cidade de Ouro Preto – MG, e pertencem a rede municipal de ensino.

As quatro professoras de Educação Física possuem formação de Técnico em Educação Física, e o tempo de atuação profissional na Educação Infantil e no Ensino Fundamental I é entre 23 anos e 28 anos de magistério.

5.2 O conteúdo jogos nas escolas pesquisadas

Nas respostas das quatro professoras, verificaram-se semelhanças na seleção do conteúdo jogos e brincadeiras que é utilizado para ministrar as aulas de Educação Física nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. As semelhanças encontradas são:

“Começo com a coordenação motora para os alunos pequenos, depois trabalho com os jogos pré-desportivos através da recreação.” (Professora A)

“De acordo com a faixa etária e o desenvolvimento que eles estão inicio sempre com uma atividade que eles já sabem e amplio em cima daquilo.” (Professora C)

Verificou-se, apenas uma diferença na seleção do conteúdo jogos, que foi citada por uma professora de Educação Física.

“... Seleciono também através da capacidade motora das crianças, pois, temos crianças com cadeira de roda e altista.” (Professora C)

As faixas etárias em que as professoras trabalham os jogos com os alunos variam entre 03 anos até os 11 anos de idade.

Na transcrição das entrevistas realizadas com as professoras de Educação Física, identificaram-se nas respostas as vantagens de se trabalhar os jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. As vantagens identificadas foram:

“As vantagens são inúmeras, mas a questão primordial é trabalhar com os alunos resgatando valores, trabalhando a cooperação, organização, esperar a sua vez seguir regras, sugerir e divertir.” (Professora D)

“Desenvolve coordenação motora, a integração, a socialização, o respeito, etc.” (Professora A)

Mas, identificou-se uma desvantagem:

“Uma desvantagens é que sempre temos que estar trabalhando o saber perder, pois eu sempre trabalho com eles. Às vezes eles não entendem o ganhar e o perder, mas é desvantajoso neste sentido, mas por outro lado é vantajoso porque eles aprendem a ganhar e a perder.” (Professora B)

Grando (2001), ao tratar da temática sobre as vantagens e as desvantagens de se trabalhar com os jogos, elaborou um quadro que apresenta aspectos importantes e que devem ser levados

em consideração pelos professores de Educação Física ao selecionarem, planejarem e ministrarem o conteúdo jogos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. As vantagens e desvantagens apontadas pelo autor são:

Quadro 1: Vantagens e desvantagens de se trabalhar os jogos Grandó (2001).

VANTAGENS	DESVANTAGENS
<ul style="list-style-type: none"> ● fixação de conceitos já aprendidos de uma motivadora para o aluno; ● introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão; ● desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas (desafio dos jogos); ● aprender a tomar decisões e saber avaliar; ● significação para conceitos aparentemente incompreensíveis; ● propicia o relacionamento de diferentes disciplinas (interdisciplinaridade); ● o jogo requer a participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento; ● o jogo favorece a socialização entre alunos e a conscientização do trabalho em equipe; ● a utilização dos jogos é um fator de motivação para os alunos; ● dentre outras coisas, o jogo favorece o desenvolvimento da criatividade, de senso criativo, da participação, da competição “saída”, da obstrução, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender; ● as atividades com jogos podem ser utilizadas para reforçar ou recuperar habilidades de que os alunos necessitem. Útil no trabalho com alunos de diferentes níveis; ● as atividades com jogos permitem ao professor identificar, diagnosticar alguns erros de aprendizagem, as atitudes e as dificuldades dos alunos; 	<ul style="list-style-type: none"> ● quando os jogos são mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um caráter puramente aleatório, tornando-se um “apêndice” em sala de aula. Os alunos jogam e se sentem motivados apenas pelo jogo, sem saber por que jogam; ● o tempo gasto com as atividades de jogo em sala de aula é maior e, se o professor não estiver preparado, pode existir um sacrifício de outros conteúdos pela falta de tempo; ● as falsas concepções de que devem ensinar todos os conceitos através dos jogos. Então, as aulas, em geral, transformam-se em verdadeiros cassinos, também sem sentido algum para o aluno; ● a perda de “ludicidade” do jogo pela interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo; ● a coerção do professor, exigindo que o aluno jogue, mesmo que ele não queira, destruindo a voluntariedade pertencente a natureza do jogo; ● a dificuldade de acesso e disponibilidade de materiais e recursos sobre o uso de jogos no ensino, que possam vir a subsidiar o trabalho docente.

(Grandó 2001)

Percebeu-se que as falas das professoras de Educação Física pesquisadas em relação às vantagens de se trabalhar com o conteúdo jogos corrobora com os apontamentos de Grandó

(2001), nos aspectos da socialização, cooperação (trabalho em equipe), aprendem a ganhar e a perder (da competição) e de divertir (prazer em aprender).

5.3 A prática dos jogos e os brinquedos utilizados pelos idosos: Memória Coletiva

5.3.1 A Construção da Memória Coletiva de Jogos e Brinquedos

A memória coletiva contém as memórias individuais, mas não se confunde com elas - evolui segundo suas leis e, se às vezes determinadas lembranças individuais também a invadem, estas mudam de aparência a partir do momento em que são substituídas em um conjunto que não é mais uma consciência pessoal. (HALBWACHS, 2006, p.73)

O Quadro 2 apresenta a Memória Coletiva dos jogos praticados e brinquedos utilizados pelos idosos de Ouro Preto, MG, que participam do projeto de extensão “Terceira Idade: Vivências Lúdicas na UFOP” e foi construído a partir da repetição dos jogos e brinquedos mencionados nos depoimentos dos entrevistados nas diferentes décadas estudadas.

Os jogos no contexto escolar são praticados dentro da escola nas aulas de Educação Física e nos momentos de lazer sejam eles em qualquer ambiente da escola.

Já os jogos no contexto não escolar são praticados fora da escola e algumas vezes praticados como brincadeiras sendo praticados em qualquer local e horário.

Os autores Silva e Gonçalves (2010, p.314) explicam um pouco sobre a recreação na escola e fora da escola:

“A recreação nas escolas assume papel educacional, pautado numa pedagogia aplicada e nos objetivo a serem conquistados. Já fora da escola, apresenta-se como educação não formal, tendo, também, aspectos educacionais, mas não pertence a um sistema de aprendizagem formalizado.” (SILVA, 2010, p.314)

Quadro 2: Memória Coletiva dos Idosos: Jogos e Brinquedos Praticados

Jogos	Décadas	Regras	Contexto da prática	Contexto da prática
Queimada	1930 até 1950	“A pessoa que fosse queimada tinha que ir para traz da linha do campo do adversário e tinha que jogar a bola para os seus colegas do mesmo time.	Escolar	Não escolar
Peteca	1930 até 1950	Não se lembram das regras	Escolar	Não escolar
Barra bol Lance bol	1930	Não se lembram das regras	-----	Não escolar
Pingue-pongue	1950	Não se lembram das regras	Escolar	-----
Amarelinha	1930 3 1950	Não se lembram das regras	Escolar	Não escolar
Corre Cotia	1940 e 1950	Não se lembram das regras	-----	Não escolar
Pegador	1930 até 1950	“Para serem pegos tinha que encostar-se ao colega não podia só passar perto dele!”.	Escolar	Não escolar
Pular Corda	1930 até 1950	Não se lembram das regras	Escolar	Não escolar
Pique Esconde	1930 até 1950	Não se lembram das regras	-----	Não escolar
Faroeste	1930	Não se lembram das regras	-----	Não escolar
Passar anel	1930 até 1950	Não se lembram das regras	-----	Não escolar
Chicotinho Queimado	1930 e 1950	Não se lembram das regras	-----	Não escolar
Cantigas de Roda	1940 e 1950	Não se lembram das regras	Escolar:	Não escolar
Rouba Bandeira	1930 até 1950	Não se lembram das regras	-----	Não escolar
Cobra Cega	1950	Não se lembram das regras	-----	Não escolar
Corrida do Saco	1950	Não se lembram das regras	-----	Não escolar

Telefone sem Fio	1930 até 1950	Não se lembram das regras	-----	Não escolar
Finco	1950	Não se lembram das regras	-----	Não escolar
Bentes Alta Beisebol	1950	Não se lembram das regras	-----	Não escolar
Arapuca	1950		-----	Não escolar
Brinquedos	Décadas	Regras	Contexto da prática	Contexto da prática
Bilboquê	1930 até 1950	Não se lembram das regras	-----	Não escolar
Carrinho de Rolimã	1930 até 1950	Não se lembram das regras	-----	Não escolar
Bicicleta	1930	Não se lembram das regras	-----	Não escolar
Gangorra	1940 e 1950	Não se lembram das regras	-----	Não escolar
Pião	1940 e 1950	Não se lembram das regras	-----	Não escolar
Baralho	1940	Não se lembram das regras	-----	Não escolar
Boneca	1940 e 1950	Não se lembram das regras	-----	Não escolar
Perna de pau	1940 e 1950	Não se lembram das regras	-----	Não escolar
Patinete	1950	Não se lembram das regras	-----	Não escolar

Fonte: Pesquisa da autora

Verificou-se neste estudo, que os jogos praticados pelos idosos nas décadas de 20, 30, 40 e 50, são os jogos tradicionais. Estes jogos têm como características segundo Kishimoto (1996):

Guarda a produção espiritual de um povo, a cultura não oficial transmitida de modo oral e não cristalizada; Incorpora inovações anônimas das gerações; Os jogos tradicionais são elementos folclóricos que assumem características-como anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universidade. (papagaio, amarelinha, parlendas, pião); Sabe-se que provêm de praticas abandonadas pelos adultos, de fragmentos de romance, poesias, mitos e rituais religiosos; Sua função é perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. (KISHIMOTO, p. 36, 1996)

Os jogos tradicionais caracterizam uma cultura local que para Friedmann (1990), é interessante a existência de certos padrões lúdicos universais, mesmo observando-se diferenças regionais, como variações nas designações, e nas regras e suas formas de utilização.

Já Parlebas (2001), aponta que não se sabe bem ao certo a origem de muitos dos jogos tradicionais, o certo é que eles estão enraizados em uma larga tradição cultural.

Percebeu-se que alguns idosos não se lembram de quase nenhuma regra dos jogos tradicionais que praticaram tanto no contexto escolar, quanto no não escolar. Halbwachs (2006), explica o porquê que alguns idosos não se lembraram do seu passado.

“É difícil encontrar lembranças que nos levem a um momento em que nossas sensações eram apenas reflexo dos objetos exteriores, em que não misturássemos nenhuma das imagens, nenhum dos pensamentos que nos ligavam a outras pessoas e aos grupos que nos rodeavam. Não nos lembramos de nossa primeira infância porque nossas impressões não se ligam a nenhuma base enquanto ainda não nos tornamos um ser social.” (HALBWACHS, 2006, p.43)

Os jogos tradicionais e brinquedos citados no Quadro 2, estão ligados à condição de cultura e região de cada idoso, sendo que alguns variam de idoso para idoso até mesmo devido a classe social e os jogos e brinquedos citados foram e são passados de geração em geração.

“Os brinquedos, as brincadeiras e os jogos eram tratados, antigamente, como atividades para ambos os gêneros, não restringindo a participação num ambiente coletivo ou individual. As atividades eram passadas dos adultos às crianças pela oralidade, mantendo-se as tradições daquele jogo transmitido, podendo ser modificado ou alterado quando introduzido em diferentes culturas e realidades”. (SILVA e GONÇALVES, 2010, p.62)

Verificou-se que os jogos tradicionais presentes na memória coletiva dos idosos no contexto escolar e não escolares são:

No primeiro plano da memória de um grupo se destacam as lembranças dos eventos e das experiências que dizem respeito à maioria de seus membros e que resultam de sua própria vida ou de suas relações com os grupos mais próximos os que estiveram mais frequentemente em contato com ele. (HALBWACHS, 2006, p.51)

O Quadro 3 apresenta a Memória Coletiva referente a idade, horário e locais da prática dos jogos tradicionais e também a preferência dos jogos pelos idosos entrevistados no contexto escolar e foi construído a partir das transcrições das entrevistas.

Quadro 3: Memória Coletiva dos Idosos: Jogos e Brinquedos no Contexto Escolar

Década	Idade da prática dos jogos	Horário da prática dos jogos	Locais da prática dos jogos	Preferência por jogos
1920	Dos 08 anos adiante.	Recreio.	“Terreiro da escola não tinha quadra”	Não citou.
1930	Dos 06 aos 11 anos e aos 74 anos.	Recreio e nas aulas de Educação física.	Pátio e em um campo em frente ao colégio.	Peteca, pular corda e queimada.
1940	Dos 06 aos 18 anos.	Recreio.	Pátio e em um campo da comunidade em uma escola da zona rural	Peteca, cantigas de roda e queimada.
1950	Dos 06 aos 17 anos	Recreio, aulas de Educação Física e extra turno.	Pátio e quadra.	Queimada e corre cotia.

Fonte: Pesquisa da autora

Analisando o Quadro 3 dos jogos e brinquedos praticados pelos idosos nas décadas de 20 até a década de 50 no contexto escolar, percebeu-se alguns jogos iguais que foram citados nas décadas de 30 até a década de 50 como preferência nesta época. São eles: a queimada e a peteca. Os jogos diferentes citados também nestas décadas foram: as cantigas de roda e o corre cotia.

Silva e Gonçalves (2010, p.153) mencionam que as brincadeiras e as rodas cantadas estabelecem relação com a cultura popular ou são criações do mundo atual, representado por um sistema dirigido de ensinamento ou pela vivência da criação e da construção do movimento.

Na década de 1930, uma idosa relatou que não teve a oportunidade de estudar e só foi para a escola quando já tinha mais de 60 anos. Estudou no EJA (Educação Jovens e Adultos) e por isso na idade da prática dos jogos aparece somente aos 74 anos.

Dos cinco idosos da década de 1930, um idoso não citou nenhum jogo, pois estudava a noite e não tinha aulas de Educação Física e não jogava em nenhum horário e outro idoso não jogou, pois:

“Não tinha jogos na escola e nem no recreio também não brincávamos, pois, eu ficava até doida para a aula acabar porque sabia que tinha muitas coisas para eu fazer depois que a aula acabava” (Idoso C participante da pesquisa).

Na década de 1940, uma idosa não jogou no contexto escolar, porque não estudou. Desde nova já tinha que trabalhar para ajudar a família. É o que explica o autor Halbwachs (2006):

“É por isso que as vezes se diz que determinadas pessoas não tiveram infância, porque a necessidade de ganhar o pão se impôs muito cedo, fez com que estrassem nas regiões as sociedade em que os homens lutam pela via (ao passo que a maior parte da crianças sequer sabe que essas regiões existem) ou porque, depois de um luto, a criança conheceu um tipo de sofrimento normalmente reservado aos adultos e teve de enfrenta-lo no mesmo plano em que estes.” (HALBWACHS, 2006, p.48)

O Quadro 4 apresenta a Memória Coletiva dos Idosos referente a idade, horário e locais da prática dos jogos e brinquedos e também a preferência dos jogos no contexto não escolar e foi construído a partir das transcrições das entrevistas dos idosos.

Quadro 4: Memória Coletiva dos Idosos: Jogos e Brinquedos no Contexto Não Escolar

Década	Idade da prática dos jogos	Horário da prática dos jogos	Locais da prática dos jogos	Preferência por quais jogos
1920	-----	-----	-----	-----
1930	Dos 06 aos 11 anos.	Á tarde e á noite.	Na rua, na horta, em um campo de futebol e na casa dos vizinhos.	Passar anel e queimada.
1940	Dos 06 aos 18 anos.	Á tarde nos horários em que tinham tempo depois das obrigações.	Na roça, nos terreiros das casas e em um campo de futebol.	Corre cotia, roda e boneca.
1950	Dos 06 aos 17 anos.	Á tarde, a noite e pela manhã.	Associação Atlética aluminas, lagoa da UFOP, na rua e em terreiros das casas.	Queimada, Casinha e bente altas.

Fonte: Pesquisa da autora

Analisando o Quadro 4 dos jogos e brinquedos praticados pelos idosos na década de 20 até a década de 50 no contexto não escolar, encontrou-se somente um jogo igual e preferido pelos idosos na década de 30 e na década de 50. O jogo é a queimada.

Já os jogos e brinquedos diferentes citados pelos idosos e de sua preferência na década de 30 até a década de 50 foram: passar anel corre cotia, roda, boneca, casinha e bente altas, sendo que cada um destes citados foram identificados cada um em uma década.

Na década de 1920, uma idosa não praticou nenhum jogo no contexto não escolar, pois, saía da escola e já ia trabalhar e com isso não teve tempo para jogar.

Uma idosa da década de 1940, não citou nenhum jogo, pois: *“Eu comecei a trabalhar desde cedo não tive tempo para brincar tinha que trabalhar para ajudar em casa”* (Idosa G participante da pesquisa).

Na década de 1940, três dos idosos entrevistados, disseram que praticavam jogos à tarde, mas, era sempre no horário em que tinham tempo, sempre depois das obrigações.

Já a década de 1950, todas as idosas praticaram jogos fora do contexto escolar, bem diferente das outras décadas.

Segundo (Halbwachs, 2006), a memória coletiva retrocede no passado até certo limite, mais ou menos longínquo conforme pertença a esse ou aquele grupo. Além disso, ela já não atinge diretamente os acontecimentos e as pessoas.

5.4 A inserção e a importância dos jogos praticados pelos idosos na Educação Física escolar: a visão dos professores de Educação Física

Das quatro professoras entrevistadas, três tiveram a disciplina jogos na matriz curricular em sua formação acadêmica, e somente uma não teve a disciplina.

Verificou-se nas entrevistas, que todas as professoras trabalham o conteúdo jogos com os alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Nas suas respostas foram encontradas semelhanças nos conteúdos ministrados como, por exemplo: equilíbrio, coordenação dinâmica geral (coordenação motora fina e grossa, óculo manual e óculo pedal), jogos e brincadeiras para iniciação dos esportes e para recreação. As diferenças no conteúdo dos jogos ministrados são: lateralidade, figura fundo, relaxamento, danças para conteúdos coreografados, socialização, sequência básica e habilidade básicas.

Verificou-se que os jogos tradicionais e brinquedos praticados pelos idosos e que foram identificados pelos professores de Educação Física na apresentação da Memória Coletiva dos Jogos, ainda são ministrados nas aulas de Educação Física nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, nas escolas pesquisadas.

Identificou-se, nas falas das quatro professoras de Educação Física a presença dos seguintes jogos tradicionais e brinquedos da Memória Coletiva dos idosos: queimada, peteca, barra bol/lance bol, amarelinha, corre cotia, pegador, pular corda, pique-esconde, faroeste, passar anel, chicotinho queimado, cantigas de roda, rouba bandeira, cobra cega, corrida do saco, telefone sem fio, finco, arapuca, bente altas-beisebol, bilboquê, baralho, boneca, gangorra e pião.

E percebeu-se que as regras utilizadas pelas quatro professores de Educação Física são semelhantes na queimada e no pique, pois foram os únicos jogos que os idosos lembraram-se das regras. Segundo a professora D:

“O principal são as regras que os idosos citaram não tem como fugir delas elas são a base, acrescentamos regras e variações.” (Professora D)

Teixeira (2006), ao tratar deste assunto explica que:

“Durante a vivência de jogos tradicionais, é percebida a marca da cultura. O avô brincou, o pai aprendeu e ensinou ao filho. Nessa transmissão, algumas coisas vão sendo modificadas, como o nome e o sentido das brincadeiras ou suas regras, precisando ser compreendida, resgatada e ressignificada aos dias atuais” (Teixeira 2006, apud Silva e Gonçalves 2010, p. 63)

Verificou-se, que os jogos tradicionais citados pelos idosos vêm sofrendo algumas modificações e variações no modo de jogar. Nem todos os jogos citados, hoje são jogados da mesma maneira que foram jogados nas décadas de 20 até a década de 50.

Até mesmo os brinquedos citados pelos idosos passaram por várias modificações e isso tudo devido a tecnologia. As bonecas de antigamente não são as mesmas que as de hoje os piões e etc, muitos dos brinquedos desta época eram confeccionados pelas próprias crianças com a ajuda de algum adulto.

“A adaptação dos jogos e das brincadeiras tradicionais no mundo tecnológico não traz a identidade e a realidade que o jogo carrega pelo tempo, pois é pouco perceptível a ação motora corporal de quem a pratica. É conhecida a concepção de novos brinquedos, brincadeiras e jogos tradicionais em nossa sociedade, com skate, patins e patinete, substituindo os tradicionais carretão e carrinho de rolimã”. (SILVA e GONÇALVES, 2010, p. 65)

As professoras citaram a importância em continuar ministrando os jogos tradicionais e brinquedos praticados pelos idosos nas aulas de Educação Física.

“Resgatar os jogos antigos e de rua e com isso ajudar os alunos a ser mais sociáveis que os jogos mais antigos ajudam nas disciplinas. Os jogos não mudaram quase nada até hoje e nos só aprimoramos algumas regras e algumas variações.” (Professora A)

“A importância que eu vejo como professora é que a criança ele não é um ser somente pensante ela é um ser global além de pensar ela tem necessidades corporais que precisam ser observadas pelos professores principalmente o

professor de Educação Física uma vez que ela é o corpo e o corpo precisa estar em constante movimento. E o movimento é natural da criança cabe o professor de Educação Física dar oportunidade a criança em exercer estes movimentos de uma forma que ela possa melhorar a suas habilidades podendo se posicionar melhor na escola. Sendo trabalhados os jogos desde pequenos, quando eles forem fazer alguma atividade quando eles chegarem ao ensino médio eles vão se identificar com algum dos esportes como aqui na escola eu já vejo alunos com habilidades.” (Professora B)

“A importância é tudo a criança quando brinca ela se interage ela não vê obrigatoriedade ela se entrega, ela não vê o que é certo e o que é errado e a partir deste momento que ela se conhece e mostra o que pode se fazer do que ela é capaz. E além dela se conhecer ela conhece os seus limites e se percebe neste espaço do jogo. A brincadeira vai muito além do espaço escolar requer também da vivência que ele tem fora das praticas escolares que ele tem no clube ele é extenso e dentro da escola ele se torna uma gama melhor ainda porque no contato com os outros que ele se conhece quem ele é e o que ele consegue fazer. Aceitar a regra do jogo, participar, interagir.” (Professora C)

“A primeira questão é aprender a jogar ensinar eles que o jogo não é só uma competição é que através do jogo você conseguiu trabalhar habilidades importantes para a vida dele sejam habilidades físicas, características de personalidade que ele vai usar para a vida toda. Segunda é que o aluno diverte nos jogos, pois, não tem aquela cobrança igual na sala de aula por isso as aulas de Educação Física são prazerosas. E ele aprender que através só jogo ele pode planejar a vida dele, ele tem que dar sequência ele tem inicio meio e fim ele vai fazer isso para vida toda e vai ter que planejar sua vida.” (Professora D)

Percebeu-se que as quatro professoras, gostam de trabalhar os jogos tradicionais e brinquedos com os alunos. Os jogos tradicionais estão presentes na vida das pessoas há muitos anos e os jogos que eram praticados antigamente ainda estão presentes até hoje nas aulas de Educação Física.

Trazer os jogos tradicionais infantis aos dias de hoje possibilita a vivência motora saudável, estabelecendo vínculos sociais e experiências com regras, cultivando a fantasia. Os jogos tradicionais infantis são provenientes de romances, rituais religiosos, contos e místicos abandonados pelo mundo adulto. Anonimato, oralidade, tradição, conservação mudança e universalidade são características desses jogos. (SILVA e GONÇALVES, 2010, p.61-62)

Verificou-se nas falas das professoras, que os jogos tradicionais praticados pelos idosos, sofreram algumas transformações nos nomes e nas formas de se jogar. Mas, os ganhos que são

adquiridos com os jogos não mudam. São eles: desenvolver a área afetiva, social, motora e cognitiva, trabalhar também a coordenação, a concentração, destreza, força, rapidez, é o que diz o autor Ribeiro (2004).

As crianças ao praticarem os jogos tradicionais, desenvolvem-se corporal, cognitiva e socialmente: A criança mostra a seriedade dessa atividade lúdica; A criança interage e conecta-se com o mundo, irradiando sua complexidade; A criança mostra que, por meio dos jogos tradicionais, ela se inicia no prazer, descobre a própria individualidade; A criança vive suas histórias e sua cultura, experimentando suas possibilidades mais humanas; A criança transforma sua ação lúdica numa celebração espaço-temporal de cidadania. (RIBEIRO 2004, apud SILVA e GONÇALVES, 2010, p.65)

Por fim, é importante trabalhar os jogos tradicionais com as crianças na Educação Infantil e no Ensino Fundamental I, pois as crianças e jovens só têm a ganhar com o aprendizado dos jogos tradicionais e com isso vamos mantendo os jogos populares que com o tempo podem se perder.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo mostra a relação dos jogos tradicionais e brinquedos praticados pelos idosos nas décadas de 20 até a década de 50, e a sua atual importância nas aulas de Educação Física nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, que são ministradas por professoras das escolas municipais entrevistadas na cidade de Ouro Preto- MG.

Verificou-se que os jogos tradicionais e brinquedos presentes na memória coletiva dos idosos ainda estão presentes nas aulas de Educação Física, pois, os professores de Educação Física estão cada dia mais preservando estes jogos. A memória coletiva dos idosos foi muito importante para chegarmos aos resultados indicados nesta pesquisa.

Antes de realizar-se este estudo poderíamos nos perguntar o porquê estes jogos estão sendo trabalhados até hoje? Mas, com o estudo percebeu-se que trabalhar os jogos tradicionais até hoje é pelo motivo de preservar, repassar e dinamizar estes jogos, que são patrimônio cultural da humanidade, uma transmissão e uma herança com características regionais e geográficas próprias de cada localidade. As aulas de Educação Física, tornam-se lúdicas, ocorrendo também ganho na coordenação motora, imaginação, criatividade, integração e cooperação dos alunos, permitindo as possibilidades de aplicação deste conteúdo nas dimensões procedimental, atitudinal e conceitual.

Identificou-se, que, os jogos tradicionais e brinquedos tem um papel importante na vida das pessoas em todas as faixas etárias, sendo praticados por crianças, adultos e idosos, pois são inerentes ao ser humano. Os jogos tradicionais são importantes em cada faixa etária do ser humano, tendo em cada uma delas uma característica diferente.

Este é apenas um trabalho inicial, novas pesquisas com este véis poderão ser feitas, para novos questionamentos e análises a serem estudados.

7. REFERÊNCIAS

ALEOTTI, Renata. **Disfunção erétil e sua teia de significados**. Excerto da Dissertação (Doutorado em Psicologia Clínica), Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2004.

Anderson, N. D., & Craik, F. I. M. (2000). Memory in the Aging Brain. In E. Tulving., & F. I. M. Craik. *The Oxford Handbook of Memory*. Oxford: Oxford University.

ALVES, R. **É brincando que se aprende**. Páginas Abertas. v. 27, n. 10, p. 20-21, 2001.

BELEI, A.R; PASCHOAL, G. R.S; NASCIMENTO, N.E; MATSUMOTO, R.V.H.P .**O uso de entrevista, observação e videogravação em pesquisa qualitativa**. Cadernos de Educação, Pelotas, v.30, p. 187-199, jan/jun 2008.

BETTI, M.; ZULIANI, L. R. **Educação Física Escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas**. Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 73-81, 2002.

BOSI, Ecléa. 1994. **Memória e sociedade: lembranças dos velhos**. 3ª Ed. São Paulo: Companhia das Letras.

BOMTEMPO, E. **Brincando se aprende: uma trajetória de produção científica**. 1997. Tese de Livre-docência, Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.

Centro de produções técnicas, PCN - Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física. Disponível em: <http://www.cpt.com.br/pcn/parametros-curriculares-nacionais-educacao-fisica>
Acesso em 23 de agosto de 2015.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

Friedmann, A. **Jogos tradicionais na cidade de São Paulo: Recuperação e análise de sua função educacional.** Dissertação de Mestrado não-publicada, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP,1990.

Gleitman, H. (1999). *Psicologia* (4ª ed.). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

GONÇALVES, Andréa Kruger. **Ser idoso no mundo: o indivíduo idoso e a vivência de atividades físicas como meio de afirmação e identidade social.** 1999. 214 f. Tese (Doutorado)-Curso de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1999.

GRANDO, R. C. **O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática.** Unicamp, 2001

HALBWACHS, M. **A memória coletiva.** 1 ed. São Paulo, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** 5edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios 2001/2011. Disponível em:

http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/pesquisas/pesquisa_resultados.php?id_pesquisa=4

0 Acesso em 01 de setembro de 2015.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** – São Paulo: Cotez, 2000. 4ª edição.

MARCONI, M. A. LAKATOS, E. A. **Técnicas de Pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados.** 5.ed. São Paulo: Atlas 2002.

MATOS de M. Neuza- **O significado do Lúdico para os Idosos** (Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Gerontologia) Universidade Católica de Brasília, 2006, P. 94.

Ministério da Justiça do Brasil. Estatuto do Idoso: Lei nº 10.741, de 1º de outubro de 2003. Brasileira Ministério da justiça, 2003).

Ministério da Educação, Secretaria da Educação Básica. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/introducao.pdf>. Acesso em 22 de agosto de 2015.

Ministério da Educação. Disponível em: http://crv.educacao.mg.gov.br/sistema_crv/banco_objetos_crv Acesso em 23 de agosto de 2015.

Organização Mundial da Saúde. **Diminuindo diferenças: a prática das políticas sobre determinantes sociais da saúde: documento de discussão.** Rio de Janeiro: OMS; 2011.

PARLEBAS, Pierre. **Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiología motriz.** Barcelona: Paidotribo, 2001.

POPE, Catherine; MAYS, Nicholas. **Pesquisa qualitativa na atenção á saúde.** 3. Ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.

SANTOS, S. M. P. dos. **O lúdico na formação do educador.** – Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SILVA, T. A. da C. e GONÇALVES, K. G. F. **Manual de lazer e recreação: O mundo lúdico ao alcance de todos.** São Paulo, 2010.

SOUZA, A. J. de. **É jogando que se aprende: o caso do voleibol.**, SP: Papirus, 1999.

TURATO, Egberto Ribeiro. Métodos qualitativos e quantitativos na área da saúde: definições, diferenças e seus objetos de pesquisa. **Ver. Saúde Pública**, São Paulo, v. 39, n.3, p.507-514, 2005.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar.** Antoni Zabala, trad. Ernani F. da F. Rosa. Porto Alegre: Artmed, 1998.

8. ANEXOS

ANEXO I: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO: PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Caro (a) Sr.(a) Professor(a) de Educação Física

Pelo presente documento convidamos você a participar do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) da Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Ouro Preto, intitulado “Os jogos e brincadeiras vivenciados por idosos e sua relação com a Educação Física Escolar” o qual tem como objetivo de identificar os jogos e brincadeiras praticados pelos idosos da cidade de Ouro Preto no contexto escolar e não escolar.

O trabalho será realizado em 3 (três) escolas da rede municipal de Ouro Preto – MG e com 4 (quatro) professoras de Educação Física que foram selecionadas de acordo com os seguintes critérios: escolas públicas que estejam inseridas na zona urbana, sede, do município de Ouro Preto-MG, escolas públicas que ofertam os anos iniciais ensino fundamental (1º ao 4º ano) na sede do município de Ouro Preto-MG e que se localizam no entorno do Campus Morro do Cruzeiro da UFOP, nos bairros Bauxita, Saramenha e Saramenha de Cima, devido ao deslocamento da pesquisadora para as escolas ser financiado pela mesma, as escolas oferecerem aulas semanais de Educação Física nos anos iniciais do ensino fundamental, o conteúdo jogos e brincadeiras ser ministrado nas aulas de Educação Física, a direção das escolas e os professores de Educação Física autorizarem a realização da pesquisa.

Assim, solicitamos a sua autorização para a realização de uma entrevista, que será gravada e a posterior descrição da mesma será aprovada por você.

Os procedimentos acima descritos serão realizados no ambiente escolar, em dia e horário agendados previamente com você, professor de Educação Física voluntário nesta pesquisa, sob a responsabilidade da professora Ida Berenice Heuser do Prado, orientadora do projeto e professora efetiva da Universidade Federal de Ouro Preto. A pesquisadora responsável se manterá a disposição para esclarecer qualquer dúvida que possa surgir antes, durante e depois do início da pesquisa, pelo telefone (31) 3559-1517.

Esclarecimentos éticos também poderão ser obtidos no Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Ouro Preto (CEP/UFOP), sediado na Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-

Graduação (PROPP), no Instituto de Ciências Biológicas e Exatas (ICEB), Campus Universitário, Morro do Cruzeiro, Ouro Preto (MG), telefone (31) 3559-1368, email cep@propp.ufop.br ou comunique-se com o presidente do mesmo Dr. Núncio Antônio Araújo Sól.

Informo que será mantida em sigilo a identidade da escola e dos professores de Educação Física voluntários e participantes da pesquisa, bem como os dados coletados servirão exclusivamente para fins acadêmicos e ficarão arquivados na UFOP, por no máximo cinco anos, após o término do estudo. Informo ainda que lhe é garantido o acesso aos dados, em qualquer etapa do estudo. Os resultados obtidos serão apresentados nas escolas aos professores de Educação Física voluntários, em datas e horários agendados com a Direção da Escola, em artigos científicos, em revistas especializadas, encontros e ou congressos científicos.

Cabe ressaltar que, mesmo após o seu consentimento, você poderá desistir da pesquisa em qualquer momento, sem qualquer ônus ou prejuízo, pois a sua participação é voluntária. Da mesma forma esclareço que você não receberá qualquer benefício material ou financeiro para participar da pesquisa.

De acordo com a Resolução CNS 466/12 toda pesquisa envolvendo seres humanos possui algum tipo de risco, contudo, esta pesquisa apresenta baixos riscos aos participantes, uma vez que, as entrevistas serão realizadas em lugar fechado e sem a presença de outras pessoas. Durante a realização da entrevista se você se sentir desconfortável em responder alguma pergunta poderá se recusar a responder e estará livre para interromper a entrevista a qualquer momento.

A previsão de ressarcimento de gastos não será realizada, uma vez que, os participantes da pesquisa não terão nenhum gasto financeiro para responderem a entrevista. Os sujeitos, não serão indenizados, uma vez que, não haverá nenhum gasto financeiro e nem risco aos participantes da pesquisa que serão voluntários.

Assim solicito sua autorização para realização dessa pesquisa e uma cópia desse Termo de Consentimento Livre e Esclarecido ficará com você.

CONSENTIMENTO:

Li e entendi as informações precedentes. Tive oportunidade de fazer perguntas e todas as minhas dúvidas foram respondidas a contento. Este Termo de Consentimento Livre Esclarecido está sendo assinado por mim, Professorar (a) de Educação Física da Escola

_____, indicando o a autorização para a realização da pesquisa.

Ouro Preto, Minas Gerais.

Data ____/____/____

Professor (a) de Educação Física

Prof^a Ida Berenice Heuser do Prado – Pesquisadora

ANEXO II: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO: IDOSOS

Caro (a) Sr.(a)

Pelo presente documento convidamos você a participar do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) da Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Ouro Preto, intitulado “Os Jogos e Brincadeiras Vivenciados por Idosos e sua Relação com a Educação Física Escolar” o qual tem como objetivo identificar os jogos e brincadeiras praticados pelos idosos da cidade de Ouro Preto no contexto escolar e não escolar.

O trabalho será realizado com 16 (dezesesseis) idosos que participam do Projeto de Extensão “Terceira Idade: Vivências Lúdicas” que foram selecionadas de acordo com os seguintes critérios: 1º - Os idosos terem 60 anos de idade ou mais. 2º- Os idosos selecionados autorizarem a realização da pesquisa.

Assim, solicitamos a sua autorização para a realização de uma entrevista, que será gravada e a posterior descrição da mesma será aprovada por você.

Os procedimentos acima descritos serão realizados em ambiente fechado, em dia e horário agendados previamente com você, participante voluntário nesta pesquisa, sob a responsabilidade da professora Ida Berenice Heuser do Prado, orientadora do projeto e professora efetiva da Universidade Federal de Ouro Preto. A pesquisadora responsável se manterá a disposição para esclarecer qualquer dúvida que possa surgir antes, durante e depois do início da pesquisa, pelo telefone (31) 3559-1517.

Esclarecimentos éticos também poderão ser obtidos no Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Ouro Preto (CEP/UFOP), sediado na Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação (PROPP), no Instituto de Ciências Biológicas e Exatas (ICEB), Campus Universitário, Morro do Cruzeiro, Ouro Preto (MG), telefone (31) 3559-1368, e-mail cep@propp.ufop.br ou comunique-se com o presidente do mesmo Dr. Núncio Antônio Araújo Sól.

Informo que será mantida em sigilo a sua identidade, bem como os dados coletados servirão exclusivamente para fins acadêmicos e ficarão arquivados na UFOP, por no máximo cinco anos, após o término do estudo. Informo ainda que lhe é garantido o acesso aos dados, em qualquer etapa do estudo. Os resultados obtidos serão apresentados no Projeto de Extensão universitária “Terceira Idade: Vivências Lúdicas”, nas escolas aos professores de Educação

Física voluntários em datas e horários agendados com a Direção da Escola, em artigos científicos, em revistas especializadas, encontros e ou congressos científicos.

Cabe ressaltar que, mesmo após o seu consentimento, você poderá desistir da pesquisa em qualquer momento, sem qualquer ônus ou prejuízo, pois a sua participação é voluntária. Da mesma forma esclareço que você não receberá qualquer benefício material ou financeiro para participar da pesquisa.

De acordo com a Resolução CNS 466/12 toda pesquisa envolvendo seres humanos possui algum tipo de risco, contudo, esta pesquisa apresenta baixos riscos aos participantes, uma vez que, as entrevistas serão realizadas em lugar fechado e sem a presença de outras pessoas. Durante a realização da entrevista se você se sentir desconfortável em responder alguma pergunta poderá se recusar a responder e estará livre para interromper a entrevista a qualquer momento.

A previsão de ressarcimento de gastos não será realizada, uma vez que, os participantes da pesquisa não terão nenhum gasto financeiro para responderem a entrevista. Os sujeitos, não serão indenizados, uma vez que, não haverá nenhum gasto financeiro e nem risco aos participantes da pesquisa que serão voluntários.

Assim solicito sua autorização para realização dessa pesquisa e uma cópia desse Termo de Consentimento Livre e Esclarecido ficará com você.

CONSENTIMENTO:

Li e entendi as informações precedentes. Tive oportunidade de fazer perguntas e todas as minhas dúvidas foram respondidas a contento. Este Termo de Consentimento Livre Esclarecido está sendo assinado por mim, Professorar (a) de Educação Física da Escola _____, indicando o a autorização para a realização da pesquisa.

Ouro Preto, Minas Gerais.

Data ____/____/____

Idoso Participante Voluntário da Pesquisa

Profª Ida Berenice Heuser do Prado – Pesquisadora