

A PRESENÇA DE ELEMENTOS GÍMNICOS NAS BRINCADEIRAS INFANTIS: INCURSÕES POR ROGER CAILLOIS

Juliana Pizani¹, Ieda Parra Barbosa-Rinaldi², Larissa Michelle Lara³

RESUMO

O estudo objetivou analisar o cotidiano do recreio escolar de crianças que estudam na rede pública de ensino de Maringá no tocante aos elementos gímnicos que desenvolvem e como esses se inserem na classificação dos jogos, proposta pelo francês Roger Caillois, buscando a compreensão de sua importância no contexto da educação física escolar. O estudo, de caráter descritivo, utilizou como técnica de coleta a observação sistemática e direta durante o recreio, com o emprego de fotos, filmagens e transcrição dos dados em fichas de observação, que permitiram a interpretação e categorização objetivada por meio da classificação dos jogos, pensada por Caillois (1986). Os resultados da investigação indicam a presença de elementos gímnicos no brincar das crianças durante o recreio e que, em sua maioria, foram classificados como *ilinx* (vertigem). Tal fato reflete a necessidade que as crianças têm em experimentar novas formas de movimentos, explorar-se corporalmente, enfrentar medos e superar limites, evidenciando, assim, a responsabilidade da educação física escolar em possibilitar a ampliação do universo dos saberes ginásticos, contribuindo com a formação dos alunos.

Palavras-chave: cotidiano escolar, ginástica, brincadeiras, educação física escolar.

ABSTRACT:

The study aimed to analyze the daily routine at school lunch break of children who study in the public school system of the municipality of Maringá, in relation to the gymnics movements that they develop and how they are classified in the games proposal stated by the French Roger Caillois, seeking the understanding of their importance in the context of the school physical education. The study of descriptive character used as collecting technique the systematic observation during the lunch break, with the use of photos, films and transcription of information on observation sheets, which led to the purposed interpretation and categorization through classification designed by Caillois (1986). Research results indicate the presence of gymnics elements in children's play during lunch break, and most of them have been classified as *ilinx* (vertigo). This fact reflects that children have the need to try new ways of movement, exploring the body, confront fears and overcome limits, therefore it's evident the responsibility of the school physical education of enabling the expansion of the universe of gymnastics knowledge, contributing to the training of students.

Key-words: School daily routine, gymnastics, play, physical education school.

INTRODUÇÃO

As reflexões sobre ginástica e jogo/brincadeira que ora propomos para esta investigação visam contribuir, em sua particularidade, para a análise de uma realidade local à luz de referenciais teóricos do estudo da cultura gímnica infantil e sua relação com o brincar, bem como com a educação física escolar. Ao nos voltarmos para esse contexto, despertamos o interesse pela análise de como estas manifestações culturais estão presentes na vida das crianças contemporâneas e quais suas características predominantes. É nesse sentido que a pesquisa em questão objetivou analisar os espaços brincantes de crianças em escolas do município de Maringá, por entendermos que ambos, jogos e brincadeiras, fazem parte do processo de educação dessa comunidade.

Nesta pesquisa, direcionamos nosso olhar para o brincar das crianças e, sobretudo, para o tempo-espço em que se divertem, se aventuram, e em especial, descobrem novas formas de práticas corporais, superando limites, enfrentando medos e buscando o prazer. Os jogos são de grande valia para a vida infantil, pois segundo Caillois (1967) estes são capazes de criar hábitos, provocar mudanças, apresentar indicações sobre debilidades e preferências, além de caracterizar uma civilização. Em síntese, as crianças fazem aquilo que conhecem, que lhes ensinaram, que experienciaram. No entanto, nem tudo o que lhes é de direito a elas é apresentado, como é o caso da ginástica, que por apresentar

diversidade de movimentos pode gerar influências nas brincadeiras infantis e que, portanto, deveria ser trabalhada na educação física escolar.

Pensando a ginástica como um saber específico da educação física escolar, adentramos em uma temática preocupante, pois, mesmo que disciplinas gímnicas se façam presentes na formação inicial de professores de educação física, o seu distanciamento ainda é intrínseco ao universo escolar. Esta realidade torna-se inquietante, posto que, apenas o contato com essa manifestação fora da escola, nas brincadeiras de rua, com amigos, parentes, mídia, etc., ou até mesmo no recreio, não é o suficiente para que jovens e crianças tenham uma formação condizente com o que deveriam ter na educação formal. E, mesmo entendendo a partir de Snyders (1988, p. 23) que “há formas de cultura que são adquiridas fora da escola, fora da autoformação metódica e teorizada, que não são frutos do trabalho, do esforço, nem de nenhum plano: nascem da experiência direta da vida, nós as absorvemos sem perceber”, não é o bastante para nos convencer e nos deixar suficientemente satisfeitas, pois ainda acreditamos que a escola, além de levar em consideração o contexto em que os alunos estão inseridos, também necessita de transformações. Na educação física escolar, é preciso ir além do que os alunos estão acostumados. Faz-se necessário oferecer conhecimentos novos com importância social e cultural; temas que façam com que crianças e adolescentes se apaixonem pelo que fazem, interferindo nas práticas corporais nas quais estes venham a se dedicar, como praticantes ou como atletas.

Assim, foi despertado o interesse pela análise de como a manifestação gímica se faz presente na vida das crianças, inserida em seus jogos e brincadeiras, e quais suas características predominantes. É nesse sentido que a pesquisa em questão visou analisar o jogo/brincadeira a partir da tipologia proposta por Caillois (1986): *agon* (competição – a ambição de triunfar graças apenas ao próprio mérito em uma competência regulamentada), *ilinx* (a busca da vertigem), *mimicry* (simulacro – o gosto por uma personagem alheia) e *alea* (sorte – a renúncia da vontade em benefício de uma espera ansiosa e passiva do destino).

É por meio da teoria de Caillois (1986) e, partindo do princípio que o equilíbrio entre as categorias é fundamental, que foi constituída a interpretação, a apreciação e análise das observações realizadas. E, entendendo o jogo e a brincadeira como parte do processo de educação é que a comunidade escolar foi escolhida para estudo, objetivando analisar o cotidiano do recreio escolar de crianças que estudam na rede pública de ensino de Maringá no tocante aos elementos gímnicos que desenvolvem e como esses se inserem na classificação dos jogos proposta pelo francês Roger Caillois, buscando a compreensão de sua importância na educação física escolar. Para tanto, não nos propusemos a sistematizar os elementos gímnicos encontrados no cotidiano das crianças, mas valorizar a realidade em que se configura seu tempo-espço próprio e peculiar. Contudo, a apropriação desses conhecimentos para fins didáticos não está descartada. Neste sentido, faz-se importante valorizar a especificidade da realidade escolar formal, relacionando-a com o contexto não formal.

DESCRIÇÃO METODOLÓGICA

A partir de referenciais como André (1995) e Bogdan, Biklen (1994), pode-se perceber que, para entender melhor a cultura gímica infantil, precisaríamos estar efetivamente em contato com ela, tendo em vista o que observar e descrever. Desse modo, trata-se de uma pesquisa do tipo descritiva que, segundo Cervo e Bervian (1996, p. 49), “é aquela que observa, registra, analisa e correlaciona fatos ou fenômenos (variáveis) sem manipulá-los”.

Para tanto, realizamos a inserção em campo nas escolas do município de Maringá, utilizando-nos da técnica de observação sistemática e direta para a análise do cotidiano escolar durante o recreio, com o emprego de fotos, filmagens e posterior transcrição dos dados em fichas de observação. A técnica de observação sistematizada e direta, segundo Gil (1991), pode ser entendida como um tipo de pesquisa descritiva, por esta apresentar como objetivo principal a descrição das características de um determinado fenômeno ou população.

A análise das observações foi realizada a partir da classificação dos jogos proposta por Caillois (1986), pois investigamos a presença dos elementos gímnicos a partir das atividades lúdicas realizadas pelas crianças. Como exemplo de tal classificação, temos: alpinismo (*agon*); esqui (*ilinx*); carnaval, teatro, cinema (*mimicry*); cassino, loterias, bingos (*alea*). Sendo que tais atitudes elementares nem sempre aparecem isoladas, sendo permitidas associações entre si. Dessa forma, seis conjunções são possíveis de se formar: *agon-alea*, *agon-mimicry*, *agon-ilinx*, *alea-mimicry*, *alea-ilinx*, *mimicry-ilinx*.

Ainda sobre as conjunções, Caillois (1986) as divide em três classificações: conjunções proibidas, conjunções contingentes e conjunções fundamentais. As conjunções proibidas são aquelas em que a existência de uma característica elimina ou desnaturaliza a outra. Segundo o autor, não é possível a aliança da vertigem (*ilinx*) com a competição regulamentada (*agon*). O descontrole promovido pela vertigem destrói as condições para ocorrência da competição (domínio de si, respeito à regra). Da mesma forma, a sorte (*alea*), como abandono e renúncia da vontade a capricho da sorte, desfaz a evasão, a fuga de si, proposta pelo simulacro (*mimicry*). Há também casos em que a junção de duas características torna-se vital, de forma a se complementarem. É o que ocorre com *agon* e *alea*, e *mimicry* com *ilinx*, que constituem conjunções fundamentais.

Para identificarmos os elementos gímnicos presentes nesse jogar/brincar, utilizamos a teoria de Souza (1997, p.28), que apresenta os elementos constitutivos da ginástica e como estes podem ser classificados.

O estudo em campo foi realizado periodicamente até a saturação das informações, culminando com 35 observações, o que nos conduziu ao momento de interpretação e mapeamento dos dados coletados, com base nas tipologias de Caillois (1986). As informações foram registradas em diário de campo, sendo utilizadas fotos e filmagens para posterior apreciação e contribuição com a fase descritiva.

O estudo teve como população crianças do ensino fundamental da rede pública de ensino do município de Maringá. A escolha pelas escolas como espaço brincante deu-se pelo fato de ser um local em que todos se conhecem e convivem, em que as crianças encontram-se no pátio para desenvolver atividades não institucionalizadas, como o brincar, rico em simbologias e saberes a serem reconhecidos pela sociedade. As duas escolas pesquisadas foram escolhidas de forma intencional por localizarem-se em um bairro próximo à Instituição de Ensino Superior na qual as autoras trabalham e estudam.

A amostra foi escolhida aleatoriamente nas duas escolas e constituída por aproximadamente 50 (cinquenta) crianças. Pelo fato de estarmos pesquisando sujeitos humanos, a pesquisa foi submetida à aprovação do Comitê de Ética para Pesquisa com Seres Humanos, da Universidade Estadual de Maringá, bem como foram obtidas as respectivas assinaturas dos termos de consentimento livre e esclarecido pelos participantes. O tratamento dos dados coletados deu-se pela transformação das informações em categorias de análise, buscando sua interpretação e interlocução com a literatura.

ANÁLISE DOS ELEMENTOS GÍMNICOS CONSTITUTIVOS DAS BRINCADEIRAS INFANTIS

Em nossa inserção em campo, percebemos que as crianças sempre procuravam uma forma de se divertir, seja ela intrínseca ou não à ginástica; ocupavam diferentes espaços proporcionados pela escola, como o pátio, o gramado e o barranco. É nesse tempo-espaço da escola que nos inserimos a fim de conhecer o brincar das crianças, analisando seu cotidiano e entendendo um pouco sobre sua cultura.

No quadro 1, podemos observar a síntese dos elementos gímnicos encontrados nas brincadeiras infantis nas escolas do município de Maringá no período observado, bem como a classificação dos elementos gímnicos a partir da categorização proposta por Caillois (1986), o que explicaremos na sequência.

Quadro 1 - Classificação dos elementos gímnicos a partir da categorização de Roger Caillois.

ELEMENTOS GÍMNICOS/APARELHOS	CLASSIFICAÇÃO - CAILLOIS (1986)			
	Agon (competição)	Alea (sorte)	Ilínx (vertigem)	Mimicry (simulacro)
Utilização do corrimão como barra fixa			X	
Utilização do mastro da bandeira como mastro chinês			X	
Utilização do muro como trave de equilíbrio			X	
Utilização da árvore como barra fixa			X	
Utilização do banco (roda/rodante/saltos)			X	
Utilização do papelão como suporte para escorregar			X	

Manejo da bola	X			
Manejo da corda			X	
Cavalinho como elemento acrobático			X	X
Roda como elemento acrobático			X	
Rodante como elemento acrobático			X	
Salto de braço como elemento acrobático			X	
Macaquinho como elemento acrobático			X	
Reversão para frente como elemento acrobático			X	
Parada de mãos como elemento acrobático			X	
Saltos como elemento corporal			X	
Saltito como elemento corporal			X	
Ponte como elemento corporal			X	
Mortal para trás como elemento acrobático			X	
Equilíbrio como elemento corporal			X	
Formas de andar			X	
Formas de corrida			X	

Como pudemos verificar, diversos foram os elementos ginásticos encontrados ao longo das 35 observações, o que nos leva a perceber a riqueza da cultura gímnica das crianças em idade escolar. Logo na primeira observação, percebemos a presença de elementos acrobáticos, corporais, exploração e manejo de diferentes aparelhos, de pequeno e grande porte, elementos que, na maioria das observações, se fizeram presentes, apresentando a cada dia uma simbologia diferente permeada por características trazidas pelas próprias crianças.

Subir em árvores, por exemplo, é uma prática comum entre a criançada, enquanto para muitos pode ser considerada uma prática perigosa, “coisa de moleque”, de criança “arteira”. Mas, para as crianças, essa prática está interligada à superação de limites, a busca por vencer os desafios impostos, a busca pelo novo, pelo desconhecido, ao enfrentamento com o sentimento desafiador, a liberdade. Entendendo essa ação sob a ótica de Caillois (1986), ela é provocadora da sensação de vertigem pelo fato de perdermos o contato com o solo e por estarmos em um meio não típico do nosso cotidiano, sendo classificada como *ilinx*.

Essas “travessuras” também podem ser visualizadas na exploração não típica de materiais como:

- O banco que, foi planejado e construído com a funcionalidade de assento, mas apresenta uma infinidade de possibilidades de exploração, podendo ser utilizado por crianças ativas, brincantes e apaixonadas pelo movimento, como uma plataforma, como um obstáculo, chegando a ser equiparado a uma mesa de saltos (aparelho característico da ginástica artística);

- O muro, que assim como a árvore também exprime desafio, para as crianças, pois é necessário coragem. O medo de altura e a necessidade de equilíbrio que, por vezes, são estimulantes na busca da superação de limites, podem desempenhar o papel contrário, levando muitos a desistirem de enfrentar alguns tipos de perigos que a natureza infantil oferece. No entanto, fazem parte de vivências que só têm a enriquecer suas vidas;

- O corrimão, uma estrutura relevante para a segurança, pode ser entendida pelas crianças como um brinquedo rico em simbologias e possibilidades de realização de movimentos;

- O mastro da bandeira, para as crianças, era equivalente ao mastro chinês, muito utilizado em espetáculos circenses. Elas trepavam e tentavam fazer giros completos em torno do material. Sentiam-se livres e com a sensação de que era possível fazer sempre mais com seus corpos;

- O papelão era utilizado como um suporte que auxiliava a descida no barranco de grama. A descida tornava-se mais eletrizante, mais emocionante, enfim, com mais aventura.

Diante de um universo tão encantador, enriquecedor e cheio de possibilidades, as crianças agem espontaneamente quando o assunto é movimento. “Pendurar”, “trepas”, “escorregar”, “equilibrar”, não são nada mais que a ginástica fazendo parte das habilidades de todo ser humano. E, todas essas ações por estarem interligadas a um objetivo comum, a perda do equilíbrio e a busca incessante pela vertigem, podem ser classificadas como *ilinx*.

Pode-se perceber que as crianças também usam de instrumentos manuais para brincar, e um dos que mais fascina é a bola. É um aparelho utilizado para o lazer e diversão. O fácil acesso a ela facilita o desenvolvimento de muitas brincadeiras, na escola. Durante as observações, pôde-se perceber que a esportivização gera grande influência sobre o brincar, pois a bola era utilizada, na maioria das vezes, sob o aspecto esportivo, e quem sempre levava a vantagem na brincadeira eram os mais habilidosos, pois apresentavam um melhor manejo do aparelho. Ao analisar esse brincar pautado no esporte, podemos classificá-lo, de acordo com Caillois (1986), como *agon*, que tem como característica essencial a competição.

Outro brinquedo muito popular no universo infantil é a corda. Pular corda é uma brincadeira muito divertida, que exige coordenação e condicionamento físico. Consiste em girar a corda em torno de si, ou seja, passando por baixo dos pés e por cima da cabeça. Este tipo de brincadeira pode ser realizado individualmente ou em grupo, em que duas pessoas ficam responsáveis por “bater” a corda para os demais pularem. Por apresentar saltos e giros, atos de agachar e levantar, pular corda é classificado como *ilinx*.

Há ainda aquelas brincadeiras em que a criança, de acordo com Kishimoto (1993), tomam para si alguns valores próprios do mundo adulto e usam em seu brincar. Para exemplificar, encontramos, durante as observações, o brincar de “lutinha”, que além de exprimir diversos elementos corporais também pode ser entendido como um instinto de sobrevivência que acompanha o homem desde os primórdios de sua história. A criança, ao lutar, almeja sempre a vitória, procura subjugar a outra se destacando como a melhor, a mais forte. Porém, o que ocorreu durante as observações foi percebê-las personificando outros nomes, principalmente de pugilistas famosos e personagens de desenhos animados. De acordo com Caillois (1986), pelo fato da luta ter por finalidade vencer o outro, a classificamos como *agon* e *mimicry*, pois nesta ocasião, as crianças voltam-se a nomes famosos, dramatizando a situação.

Soares et al. (1992) já afirmavam a presença de alguns elementos da ginástica nas brincadeiras infantis e pudemos conferir também nesse estudo. Foi possível ver diariamente as mais graciosas e ousadas exibições de: “estrelinha” (roda), “plantar bananeira” (parada de mãos), “mortais”, “reversões”, “saltos” etc., executadas por crianças de diferentes idades e características corporais. Essas destrezas não são outra coisa senão o conhecimento gímico inserido nas práticas populares, que podem ser classificadas como *ilinx*, pois há uma perda de contato com o solo, além de haver alteração do centro de gravidade, o que faz com que se tenha uma esperada vertigem em relação à ação que se desenvolve.

Quando falamos de ginástica, faz-se necessário mencionar que um simples correr ou andar, também são constituintes desse saber. As crianças correm porque gostam, um movimento inerente a elas. É um ato necessário para sua alegria, assim como andar de diferentes formas, não sendo apenas uma forma de deslocamento, mas sim um jeito novo de sentir o próprio corpo.

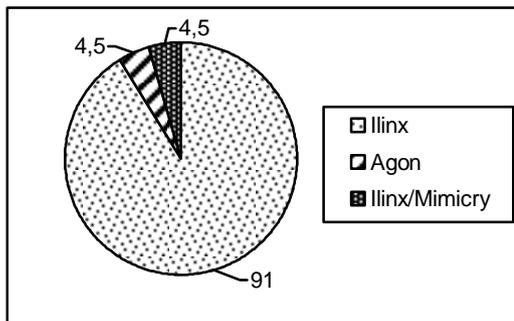
Portanto, pode-se afirmar que *ilinx* é uma prática hegemônica entre as crianças e que elas necessitam do saber em questão e que poderiam ser oferecidas na educação física escolar com vistas a ampliar o universo de conhecimento dos alunos. São poucas as crianças que se arriscam, se desafiam em realizar movimentos desconhecidos que exigem um pouco mais de técnica e que levam ao desequilíbrio, ainda mais quando estes não são a elas ensinados. Percebemos que a simples observação do movimento, muitas vezes, não é o suficiente para estimulá-las a ponto de buscarem o novo. Isso nos remete ao entendimento de que o ensino da ginástica, e principalmente dos elementos classificados como *ilinx*, se fazem necessários nas aulas de educação física escolar.

Ao término das observações, pudemos perceber que o pátio é um ambiente rico em possibilidades que despertam nas crianças o anseio de mover-se, de experimentar, de descobrir, de enfrentar medos, de superar os limites, de conhecer-se corporalmente.

Como percebido pelas observações realizadas, a *ilinx* é predominante no brincar/jogar das crianças pautado nos movimentos ginásticos durante o recreio em escolas maringangueses. A busca pela vertigem, a constante perda de contato com o solo, as inversões de eixo, o arriscar-se, a incessante busca de desafios, podem ser vistas como estimulantes na realização de elementos gímicos, além de serem enriquecedoras do desenvolvimento global infantil. Tais dados nos levam a questionar o que teria movido à predominância da *ilinx* nessas formas lúdicas. Seria a capacidade natural/cultural que carregamos de superar limites, se aventurar e obter o próprio controle e consciência corporal?

Para um melhor entendimento, acompanhemos a figura abaixo.

Figura 1 - Análise percentual dos 22 elementos gímnicos encontradas durante as observações realizadas.



Ao observarmos essa figura, podemos constatar o *ilinx* presente em 91% dos elementos gímnicos mapeados durante as brincadeiras infantis. *Agon* e conjunção *ilinx/mimicry* aparecem em alguns dos movimentos ginásticos, totalizando 4,5% cada. A *alea*, por sua vez, não se fez presente, nem mesmo conjugada a outras classificações. Dessa forma, percebemos que 91% dos elementos mapeados têm forte presença do aspecto aventureiro interligado à busca pela vertigem, à emoção causada pela perda de equilíbrio e pela perda do contato com o solo que, na maioria das vezes, é provocada pela inversão do eixo gravitacional.

Com base nos dados observados, a *ilinx* é a tipologia dominante na realização de movimentos ginásticos durante o brincar das crianças. As demais classificações não apareceram ou não se fizeram presentes de forma significativa, o que nos leva à hipótese de que a predominância da *ilinx* é resultante da sede de liberdade e sensação de conquista provocada pela ação, tendo como consequência o êxito e o prazer. Para Simmel (1988), há semelhança entre a aventura e a conquista, o que nos leva a constatar que as crianças sentem-se satisfeitas com a sensação que a realização dos elementos gímnicos promove. Os instantes de emoção e espanto proporcionados ao aventurar-se no desconhecido só se tornam possíveis a partir do desejo de superar o impossível, o que aproxima ainda mais a idéia de movimento e descoberta ao universo infantil, pois o sonho de voar ainda é eminente no imaginário da meninada.

Pode-se perceber que tais proposições são verdadeiras quando observamos a intensidade que as crianças mergulham nessa busca de sensações prazerosas. Como exemplo, podemos citar a influência que as imagens belíssimas e fascinantes apresentadas pela mídia exercem sobre o imaginário infantil. Ao vê-las, as crianças sentem-se atraídas pelo espetáculo que o corpo é capaz de produzir por meio de sua gestualidade, principalmente quando está relacionada aos esportes. Segundo Santos (1986), há um fascínio do hiper-real que aumenta as expectativas em relação aos gestos espetaculares, tornando-os desejáveis e exageradamente sedutores, lembrando que os mesmos sempre estão associados à condição de sucesso e de hiper-realização.

Os movimentos por elas realizados durante o brincar tratam de uma aventura permeada por sentidos lúdicos. As crianças manifestam uma audácia para poder realizar os diversos elementos gímnicos, uma transgressão de limites possíveis que é permitida pela confiança de ser capaz de fazer. De acordo com Costa (2000, p.10), esses sentimentos estão associados “a um excitante e reconfortante prazer de realização (*ilinx*, vertigem) e de tê-lo feito com muita competência”. O risco que, por ora existe, explode em fascínio pela vertigem. Essa vertigem organizada é uma forma lúdica em que o ator mergulha imaginária ou realmente no perigo, favorecendo a perda de equilíbrio e um domínio de seus efeitos (COSTA, 2000). A mesma autora afirma que “arriscar exige decisões conscientes que indicam as probabilidades de êxito e a ponderação dos benefícios. Exercitar esses elementos sob a forma de jogos e esportes desperta no homem seus símbolos, fantasias e desejos de aventura” (p. 9).

O risco e a aventura são inerentes à natureza humana, mesmo que a prudência esteja associada ao nosso modo de viver. Isso porque, de acordo com Le Breton, (1995, p. 62), as sensações de aventura, emoção, vertigem, desequilíbrio, auto-controle produzidas “no corpo durante a ação erotizam a angústia, triunfando sobre a morte, dissipando o medo, provocando o prazer”, criando, assim, sensação agradável de dominação do medo.

Mas nem sempre isso se torna possível, pois na sociedade atual o simples brincar na rua já é a busca pelo incerto, pela insegurança, devido ao alto índice de criminalidade, o que causa um bloqueio das atividades mais comuns que as crianças tendem a realizar, principalmente as de exploração corporal, pois com isso, há uma restrição dos espaços designados para o brincar, levando-as a realizarem atividades de baixo nível de ativação, como assistir TV, divertir-se com *games* e jogos interativos em rede, navegar por sites de relacionamento, entre outros.

Como conseqüência, as crianças passam a ser menos ativas. Mas como o movimento é algo inerente a elas, quando têm a possibilidade e espaços que proporcionam brincadeiras livres e exploratórias, torna-se comum vê-las correndo, saltando, girando, subindo em árvores, trepando em muros, re-criando, enfim, explorando e vivenciando novas formas de práticas corporais. Durante as observações pôde-se perceber que, com a utilização do gesto livre, elas conseguiram fazer o movimento desejado, sendo possível decifrar que a brincadeira é capaz de fornecer uma leitura da relação que as crianças têm com o corpo, o que nos leva a crer que. Devido à realidade instaurada na sociedade, essa relação apresenta-se, atualmente, empobrecida no contexto geral, pois mesmo que *ilinx* seja predominante entre os elementos gímnicos, não o é no brincar das crianças.

No entanto, é de grande valia observar as crianças experienciando novas formas de movimento, em especial no tocante à ginástica, ocorrendo, de acordo com Barbosa-Rinaldi (2004), de maneira graciosa, livre, ousada, sensível, subjetiva e criativa, sendo uma oportunidade para a superação de limites e conhecimento do que o corpo é capaz de fazer. Dessa forma, a categoria *ilinx*, pensada por Caillois (1986), poderá manter o apogeu, pois, ela é a principal representante do fascínio que as sensações decorrentes da mudança da estabilidade corporal habitual exercem sobre a corporalidade humana.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer do estudo, discutimos a presença da ginástica nas brincadeiras infantis, como se dá sua classificação a partir da proposta de Roger Caillois e a importância da presença do saber gímnic nas aulas de educação física escolar.

Mesmo sabendo que a ginástica não se faz presente nas aulas de educação física, ela permeia as brincadeiras infantis durante o recreio das crianças, deixando claro sua necessidade e desejo de fazer/conhecer as diferentes possibilidades gímnicas. Assim, uma vez que brincam, por que não aprender de forma institucionalizada?

O reconhecimento do cotidiano escolar infantil, assim como o mapeamento dos elementos gímnicos utilizados para brincar, levou-nos à interpretação e categorização a partir das seguintes categorias: competição, sorte, simulacro e vertigem. Ao final do período de observações, constatamos que a maioria dos elementos gímnicos apresenta características próprias da categoria que Caillois (1986) chamou de *ilinx*. Podemos considerar que essa tipologia é buscada por uma necessidade natural/cultural que as crianças têm, ou seja, elas precisam de aventura, de buscar o desconhecido, de experimentar o novo, de sentir-se “fora do chão”, aproximando-se, assim, de seu desejo de voar.

Esta pesquisa pode ser entendida como uma tentativa de propor novos caminhos para que a ginástica e suas diversas possibilidades de exploração corporal esteja presente nas aulas de educação física escolar, sendo, portanto, não só um ponto de reflexão acerca da prática pedagógica do professor, mas também subsídio para profissionais que desejam iniciar um trabalho nessa linha investigativa. Buscamos valorizar a especificidade da educação formal, relacionando-a com o contexto não formal, pelo fato de acreditarmos que uma completa a outra.

Embora não seja o foco do estudo, entendemos que essa relação faz-se necessária no sentido de não utilizarmos uma experiência local como interpretação única do brincar das crianças, que, nessa pesquisa, deu-se por meio do *ilinx*.

Entretanto, ao refletirmos sobre o desafio de desenvolver um trabalho com os elementos gímnicos que provocam sensação de vertigem, tendo como conseqüência a obtenção do êxito e do prazer, chegamos à conclusão de que é essencial a figura do professor para a renovação dos conhecimentos tratados na educação física escolar. Não se trata de extinguir toda e qualquer categoria que não seja *ilinx*, uma vez que, como já atentou Caillois (1986), as quatro categorias se completam.

Desse modo, finalizamos este trabalho entendendo a necessidade de que os professores levem a ginástica como saber instituído, nas aulas de educação física escolar.

REFERÊNCIAS

- ANDRÉ, M. E. D.A. de. **Etnografia da prática escolar**. 7. ed. Campinas, SP: Papyrus, 1995. (Série Prática Pedagógica).
- BARBOSA-RINALDI, I. P. **A ginástica como área de conhecimento na formação profissional em educação física**: encaminhamentos para uma estruturação curricular. Campinas UNICAMP (doutorado), 2004.
- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação**. Traduzido por Maria João Alvarez, Sara Bahia dos Santos e Telmo Mourinho Baptista. Porto, Portugal: LDA, 1994.
- CAILLOIS Roger. **Les jeux et les hommes**. Paris: Gallimard, 1967.
- _____. **Los juegos e los hombres**: la máscara y el vértigo. México: Fondo de Cultura Económica, 1986.
- CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A. **Metodologia científica**: para uso dos estudantes universitários. SP: Mcgraw-hill do Brasil, 1996.
- COSTA, V. L. de M. **Esporte de aventura e risco na montanha**: um mergulho no imaginário. SP: Editora Manole, 2000.
- GIL, A. C. Como elaborar projeto de pesquisa. 3.ed. SP: Atlas, 1991.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.
- LE BRETON, D. **La sociologie Du risque**. Paris, Presses Universitaires de France, 1995.
- SANTOS, J. F. **O que é pós-moderno**. SP: Brasiliense, 1986.
- SIMMEL, G. **Sobre La aventura**: ensayos filosóficos. Barcelona: Edicions 62, 1988.
- SNYDERS, G. **A alegria na escola**. SP: Manole, 1988.
- SOARES, C. L.; TAFFAREL, C. N.Z.; VARJAL, E.; CASTELLANI FILHO, L.; ESCOBAR, M. O.; BRACHT, V. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 1992..
- SOUZA, E. P. M. de. **Ginástica geral**: uma área do conhecimento da Educação Física. Campinas UNICAMP (doutorado), 1997.

¹ Colégio Regina Mundi – Universidade Estadual de Maringá.

² Profª. Drª. - Universidade Estadual de Maringá.

³ Profª. Drª. - Universidade Estadual de Maringá.