

EDUCAÇÃO FÍSICA (PIBID –UEL): UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DO ENSINO DO JOGO POPULAR “SIRUMBA” COMO MEDIADOR DA CULTURA LOCAL EM CONHECIMENTO ESCOLAR

Érika Nishiiye Laperuta ¹
Luide Carolina França de Abreu ²
Juliano Gimenes da Silva ³

RESUMO

A formação inicial do docente deve estar pautada na realidade, assim, a oportunidade de estar em contato direto com a escola (pelo projeto PIBID) favorece o estudante em diferentes aspectos, entre eles a relacionar a cultura escolar com os conhecimentos científicos, por meio de sua contextualização. Sendo que uma das funções docentes é organizar os conhecimentos em meios de ensino. Diante desse aspecto surge o seguinte problema: como organizar de forma didática o ensino do jogo de perseguição Sirumba para turmas do ensino fundamental I? Tendo como objetivo identificar o que compreendem, e investigar a história do jogo, e tornar significativo por meio de intervenções sobre as regras e formas de se jogar. Por fim, consideramos que o ensino a partir dessa forma de sistematização e intervenção seja apropriada para uma formação ativa e crítica dos alunos.

Palavras-chave: Formação inicial; organização didática; jogo popular Sirumba.

INTRODUÇÃO

Pesquisas recentes tem mostrado que a formação dos professores possui uma lacuna com a realidade escolas, segundo Ghedin et. all (2008, p.23), “[...] os professores não estão recebendo preparo inicial suficiente nas instituições formadoras para enfrentar os problemas encontrados no cotidiano de sala de aula”. É neste âmbito que o curso de Educação Física com Habilitação em Licenciatura da Universidade Estadual de Londrina (UEL), com a secretaria de educação municipal e estadual, pelo projeto PIBID (programa institucional de bolsas de iniciação a docência), promove a oportunidade de seus discentes participarem de programas que auxiliam sua formação.

A possibilidade de uma relação direta entre a instituição formadora e os espaços escolares, de acordo com Pacheco & Flores (1999, p.52) discorrem que “[...] a escola não é simplesmente um local de recepção e acolhimento dos alunos provenientes da universidade ou um espaço de exercício profissional, mas um núcleo central do processo de formação de professores”. Desta forma, este trabalho foi realizado em conjunto o professor supervisor e os bolsistas e bolsistas, em uma escola da rede municipal de ensino, em Londrina-PR ensino fundamental I, com turmas de primeiro ano, com objetivo de verificar algumas ações do professor, como a pesquisa do conteúdo a ser ensinado, com a elaboração e implementação em planos de aulas, sobre o jogo popular – Sirumba.

O processo de ensino e aprendizagem foi norteado por uma abordagem crítica de educação, e verificamos que foi de grande valia, tanto para a percepção dos conhecimentos estudados na universidade (por ambos – professor colaborador como para os estagiários do PIBID), quanto para os alunos, que demonstraram um aprendizado significativo durante as aulas.

A transformação didática de um conteúdo: Jogo popular- Sirumba.

Os conhecimentos da Educação Física necessitam ser organizado de forma lógica, isso compreende uma sistematização dos conteúdos orientados por uma epistemologia, assim, esta disciplina assume na escola um ramo pedagógico orientado pela teoria da Motricidade Humana, e salienta o *movimento culturalmente construído* como objeto de estudo (PALMA. J et. all, 2010). Assim, os conhecimentos específicos da área devem ser ensinados com o propósito de promover aos alunos consciência crítica sobre os objetos de estudos dessa matéria, como os fenômenos sócio-políticos-culturais: Esportes, jogos, brincadeiras; conhecimento sobre a corporeidade, entre outros.

Temos como foco nesse estudo as manifestações sociais jogos populares, o jogo da Sirumba, que foram organizadas em uma sequência de aulas, contendo a forma tradicional, adaptando as regras quando necessário, o estudo de sua origem, suas variações (jogos semelhantes), e a reconstrução pela turma. No primeiro momento realizamos por meio de uma avaliação diagnóstica (oral) se alguém conhecia o jogo da Sirumba, as respostas foram

positivas, pois é comum na cultura local (região norte de Londrina), deste modo já havia um desenho da quadra do jogo no pátio da escola. Porém, as regras por eles expressos eram variadas, o que gerou conflito, e tivemos que mediar porque havia alunos que ainda não conheciam, e pela quantidade de regras.

Por serem turmas do primeiro ano do ensino fundamental I, adaptamos algumas regras quanto ao espaço, seus limites e formas de atingirem o objetivo do jogo, devido as normativas serem de grande complexidade. Segue assim as nossas adaptações, e modos de ensino. Apresentamos que o jogo pode ser jogado em qualquer superfície plana (rua, praças e quadras), passível de marcação, o tempo de jogo é indeterminado, é necessário duas equipes, e uma das principais regras é não pisar na linha.

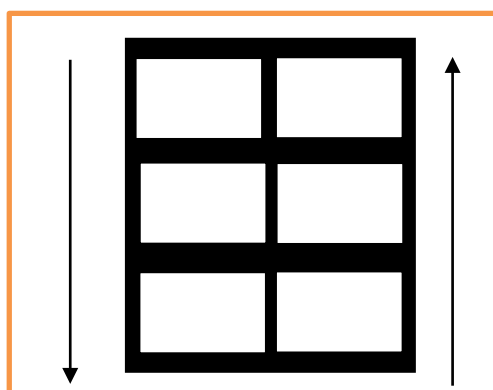


Figura 1- Quadra de jogo da Sirumba

- Espaço destinado aos fugitivos
- Espaço destinado aos Sirumbas / pegadores

A equipe fugitiva pode andar dentro dos quadrados sem pisar nos corredores nem nas linhas de marcação, deve atravessar até o outro lado e evitar ser pego pela equipe pegadora e depois voltar ao lado de origem. A equipe pegadora deve andar somente nos corredores e não deixar que a outra equipe passe para o outro lado tocando neles em qualquer momento da travessia. O jogador da equipe pegadora é eliminado se pisar dentro do quadrado. Independentemente do resultado de cada rodada as posições se invertem, ou seja, os pegadores viram fugitivos e os fugitivos viram pegadores. Ganha a equipe que passar maior número jogadores para o outro lado.

No segundo momento testamos outras regras que também são conhecidas no jogo, em que na chegada de um jogador – fugitivo- se encerra o

jogo, também alteramos o meio de pegar, em que os pegadores poderiam invadir o espaço aéreo para pegar, estendendo os braços, é a ação chamada de *macaquinho*, em que os alunos podem ficar com quatro apoios no chão e estender os braços dentro do espaço dos fugitivos, desde que os pés não entrem. Após essas aulas, questionamos sobre sua origem, e nenhum aluno soube responder, isso fez com que quissem descobrir sua história, porque já estavam cativados pelo jogo, o que facilitou no ensino, deste modo resumimos a história, para que compreendessem e desenhamos de forma a ilustrar, com a utilização de mapas, os alunos anotaram em seu caderno de Educação Física.

A Sirumba é um jogo trazido por uma família de Assis Chateaubriand no Paraná que foram passar as férias em Portugal, por volta do ano de 1988. E as crianças desta família gostaram do jogo e começaram a jogar aqui no Brasil. Quando trazido para o Brasil o jogo ficou tão popular que começou a ser jogado nos recreios das escolas e nas ruas da cidade. Essa popularidade ocorreu pelas regras serem fáceis e o espaço para ser jogado era comum, exigia um pequeno espaço livre e passível de marcação. A sua nomenclatura também varia dependendo da região, sendo também conhecido pelo nome de *Pimbol* ou *Polícia e Ladrão*

Em sequência explicamos que existem outras variações das regras do jogo que realizamos, como a equipe pegadora pode colocar um dos pés ou as mãos no chão dentro do quadrado para pegar o jogador fugitivo e podem formar correntes prendendo o pé de seu parceiro ao seu. Há um modo de jogar parecido com o esconde-esconde, onde existe a regra denominada de *salva o mundo*, em que se um dos jogadores da equipe fugitiva conseguir atravessar e voltar, todos os jogadores se salvam e voltam a serem fugitivos, sendo assim os pegadores só ganham se pegarem todos os jogadores da outra equipe. Outros dois jogos são semelhantes a ele, como a *Porteira dos animais* e *Pique bandeira*, também são jogos de perseguição em equipe, de travessia, e possui objetivos em comuns.

A partir de todas as variações estudadas, foi solicitado aos alunos o desafio da reconstrução do jogo, alterando suas regras, seu número de participantes, seu nome, entre outros fatores. Sendo assim, nas aulas posteriores, os alunos que já estavam envolvidos com a história da Sirumba, tiveram uma fácil adaptação com a atividade proposta.

Inicialmente os discentes se organizaram em grupos de quatro alunos, com o intuito de renomear o jogo, modificar sua forma de jogar, ilustrar o mesmo, e apresentar aos demais colegas de classe. Um aluno de cada equipe ficou responsável por apresentar a proposta à turma, de convencer os demais o quanto interessante e divertido era a criação do seu grupo, as atividades foram listadas no quadro pela nomenclatura dada pela turma, logo após as apresentações foi escolhida pelos mesmos, por meio de uma votação em sala, a que mais os agradavam.

Duas propostas foram escolhidas a “Sirumba – *Meninos e meninas*”, na qual as equipes eram escolhidas de acordo com o gênero, ou seja, a Equipe A era representada por meninos, e assim a Equipe B por meninas. A outra que venceu a votação se denominava *Tartaruga*, em que a formação do desenho era desse animal, dentro dele tinha as estações, e possuía apenas um pegador no início, depois que era pego sentava ao redor da figura, só podendo se levantar e voltar para o jogo se pegasse algum jogador que estivesse dentro, o que era pego tinha que sentar no seu lugar, o pique (lugar onde não podiam ser pego) era as patas do animal.

Após a vivência do jogo reconstruído pelos alunos, houve um momento de reflexões e discussões sobre o mesmo, a fim de estabelecer relações entre o jogo e o objetivo educacional, pensar sobre as necessidades das regras e de seus cumprimentos, das construções que a turma realizou, e de como o jogo pode ser readaptado de acordo com a realidade, e não se tornar apenas um momento de reprodução.

Por fim, concordamos com Marcellino (2003, p.208), que afirma adotar “[...] a posição de que, para área da Educação Física Escolar, os conteúdos a serem desenvolvidos tenham por base a interação dos fatores internos e externos, trabalhados sob uma perspectiva de recuperação do aspecto lúdico da cultura”. Tornando possível a visualização de vários aspectos do conhecimento, discutidos dentro do meio escolar, e na realidade de sua comunidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto PIBID é um grande favorecedor para a formação inicial, por proporcionar os estudantes estar no contexto escolar, em contato direto com as situações de ensino, porque as circunstâncias reais só podem ser vivenciadas durante a intervenção docente. O discente consegue relacionar os conhecimentos que estão estudando na universidade com a realidade escolar, levando para as disciplinas acadêmicas discussão sobre os contextos de conflitos que encontraram durante suas permanências.

Da mesma maneira que a escola por meio do professor supervisor colabora na melhoria da aprendizagem de seus ensinamentos, pelo fato de estarem refletindo sua prática com a interação com esses discentes acadêmicos. Os alunos (escolares) também demonstram o quanto pode ser significativa essa parceria (universidade e escola), o que ficou evidente nas avaliações durante o processo de ensino-aprendizagem, iniciada pela avaliação diagnóstica, pelas indagações durante as aulas, e pelos trabalhos em grupo. Durante o ensino do jogo Sirumba, as intensas intervenções pela presença dos estagiários resultaram no maior alcance das dificuldades encontradas, da maneira que concordamos que “A ação avaliativa mediadora se desenvolve em benefício ao educando e dá-se fundamentalmente pela proximidade entre quem educa e quem é educado” (Hoffman, 1994, p.191).

REFERÊNCIAS

DIAS, R. L. **O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense**, Curitiba, 2010. Disponível em < > Acesso em ___ de 2014

GHEDIN, E.; ALMEIDA, M. I.; LEITE, Y. U. F. **Formação de professores: caminhos e descaminhos da prática**. Brasília: Liber, 2008.

HOFFMANN, J. **Avaliação mediadora: uma prática em construção da pré-escola à universidade**. Porto Alegre: Educação e realidade, 1994.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

MARCELLINO, N. C. **Lúdico, educação e educação física**. R.S. Ed, Ijuí. 2003.

PACHECO, J. A.; FLORES, M. A. **Formação e avaliação de professores**. Porto: Porto, 1999.

PALMA, A. P. T. V; OLIVEIRA, A. A. B.; PALMA, J. A. V. **Educação Física e a organização curricular**: educação infantil e Ensino fundamental. Londrina: Eduel, 2010.

SANTOS, G. F de Lima. **Jogos tradicionais e a Educação Física**. Londrina: EDUEL, 2012.

1- Professora da rede Municipal e Estadual do município de Londrina.
Nome: Érika Nishiiye Laperuta.
E-mail: erikanis@gmail.com.
Rua: Cambará, nº 670, ap. 34. Centro, Londrina – Pr.

2- Discente de Educação Física – UEL- Universidade Estadual de Londrina.
PIBID-UEL

3- Discente de Educação Física – UEL- Universidade Estadual de Londrina.
PIBID-UEL

2- Fundamentos teórico-metodológicos do processo ensino-aprendizagem e avaliação em Educação Física