

RELATO DE EXPERIÊNCIA: O ENSINO DOS JOGOS TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA, SUPERANDO A SIMPLES VIVÊNCIA.

Ana Paula Bezerra Duarte*
Zuleika Aparecida dos Santos **

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo relatar a experiência vivida no ensino do conteúdo de jogo tradicional e de seus respectivos assuntos “Jogos de perseguição”, “gude” e “pião”, durante um projeto de jogos realizado nas aulas de Educação física que ficaram excedentes, em uma escola municipal da cidade Londrina-Pr, considerando os alunos como sujeitos ativos nestas aulas. Deste modo, descrevemos uma sequência pedagógica que perduraram por aproximadamente 7 meses, realizadas com duas turmas do segundo ano do ensino fundamental e que tiveram por intuito responder a algumas inquietações sobre a origem, nomenclatura, variações de campo e de jeitos de jogar. Ao término verificamos que houve avanços no aprendizado dos jogos tradicionais, com os estudantes refletindo e repensando sobre as manifestações estudadas, mostrando que uma prática docente organizada pode superar a simples vivência desses jogos no contexto escolar.

Palavras-chave: Educação Física Escolar; Jogos tradicionais; Planejamento de aulas;

INTRODUÇÃO

A Educação Física assim como qualquer outra disciplina, possui conteúdos que devem ser ensinados de modo que tenha sentido e significado para os estudantes. No entanto, no contexto de várias escolas não é isso que ocorre, seja por falta de comprometimento dos docentes ou por uma formação inadequada para área escolar, ao passo que preferem literalmente “jogar a bola” ao invés de promover situações de aprendizagem, algo que depende de conhecimento e comprometimento por parte do docente.

Neste contexto, as aulas de Educação Física são erroneamente entendidas por muitos como o momento de lazer ou de relaxamento das situações de aprendizagem ocorridas em sala de aula. E os jogos são utilizados

apenas como instrumento lúdico para proporcionar esse relaxamento, totalmente desprovido de objetivos pedagógicos.

Corroborando com a ideia de Santos (2012, p.13) entendemos que o jogo tradicional é “[...] parte integrante da história da humanidade e da cultura de nosso país”. Por isso ao ser pensado como conteúdo curricular é um conhecimento que deve ser ensinado, e que vai muito além da reprodução de ações motoras e habilidades. Ele deve contribuir para que os estudantes compreendam o fenômeno e as suas diferenças culturais.

Nesta perspectiva, o intuito desse relato de experiência é demonstrar a possibilidade do ensino dos jogos tradicionais como conteúdo nas aulas de Educação Física, que ficaram excedentes e assim tornaram-se um projeto de jogos tradicionais para duas turmas do 2º ano de uma escola pública da região norte de Londrina-Pr.

A relevância desse conteúdo justifica-se pela presença do mesmo na proposta curricular do município, no eixo “O movimento e os jogos” (PALMA et al., 2010), e por contribuir para a formação integral do aluno, assim como a possibilidade de melhor explorá-lo em duas aulas semanais além das aulas de Educação Física, levando em conta que esses jogos são pouco conhecidos pelas crianças da escola que fica localizada em uma região com poucos espaços para serem vivenciados.

Neste sentido partimos da definição de jogos tradicionais adotadas por Santos (2012, p, 71) que define;

São jogos evidenciados nas práticas culturais por meios dos costumes, e conforme são praticados e incorporados por dada cultura, passam a fazer parte da tradição de uma determinada realidade, que pode reproduzi-lo ou modifica-lo, mantendo sua essência lúdica. Os jogos são tradicionais quando uma parte expressiva da população tem conhecimento sobre eles, sendo este advindo do senso comum e transmitido por meio da oralidade.

Objetivamos ao término desse projeto de jogos tradicionais que os alunos consigam caracterizar de um modo geral os jogos tradicionais estudados (de perseguição, gude e pião). Conheçam e entendam suas origens, suas diferentes nomenclaturas, formas clássicas do jogo, suas classificações, e suas

variações em relação ao campo e formas de jogar. E consigam também elaborar novas regras e formas de jogar. Tudo isso mediante aulas previamente organizadas, tendo como meta principal a aprendizagem dos estudantes. Sendo que um mesmo objetivo pode ser utilizado para várias aulas até que de fato ele seja alcançado.

RELATO DAS AULAS: CONCEITUANDO OS JOGOS TRADICIONAIS.

Num primeiro momento iniciamos nossa aulas explicando os objetivos do projeto de jogos, que pouco se diferenciavam das aulas de Educação Física, apenas pelo fato de estudarmos por um período mais longo somente um conteúdo, os Jogos Tradicionais, mais que teriam ao longo do ano diversos assuntos (jogos de perseguição, gude e pião).

Esses dois últimos assuntos foram elencados pelo fato de ser pouco conhecido pelos estudantes, fato este, diagnosticado em uma pesquisa feita pelas próprias crianças com as professoras regentes de sala, no ano anterior em que construíram um gráfico com as brincadeiras e os jogos mais conhecidos pelas crianças, e esses não estiveram presentes, tendo sua ausência, justificada por falta de espaços para vivência desses jogos.

Nossas aulas se iniciaram no meio do mês de Fevereiro, tendo como principal objetivo conceituar os jogos tradicionais. Partindo do que já havíamos estudado no ano anterior sobre o que seriam jogos tradicionais, vários alunos verbalizaram que eram “os jogos que os mais velhos conheciam e ensinavam para as crianças, e que não sabiam quem havia inventado”. Quando exemplificaram alguns jogos tradicionais, os mais mencionados foram o “pega-pega”, com diversos nomes e jeitos de jogar.

Do breve conceito apresentado pelos estudantes e, almejando que fosse mais aprimorado de maneira que todos compreendessem que, as regras e as formas de jogar dos jogos tradicionais também podem variar de região para região, ao passo que “[...] conforme são praticados e incorporados por dada

cultura passam a fazer parte da tradição de uma determinada realidade [...]”, (SANTOS, 2012, p.71).

Nossos estudos se encaminham dos seguintes questionamentos: Esses jogos são jogados sempre do mesmo jeito que os mais velhos jogavam? Por que existem tantos jeitos de jogar o “pega-pega”? E porque ele tem tantos nomes?

Durante nossas aulas vivenciamos os vários jogos de “pega-pega” apontados pelos alunos no início do estudo (pega-pega ajuda, policia ladrão e pega-pega americano, pega-pega fruta, pega-pega cola e outros) discutindo e destacando as diferenças entre as regras, além de algumas variações propostas pelas professoras.

Ao final das problematizações feitas durante as aulas, com o intuito de sanar as dúvidas levantadas no início do estudo, os estudantes chegaram à conclusão de que existem inúmeros jeitos de jogar o “pega-pega” e que provavelmente ele foi modificado com o tempo, e de acordo com cada lugar ele teve uma regra acrescentada ou modificada assim como ocorre com vários outros jogos tradicionais. Conseguindo assim complementar o conceito apontado do início de que os jogos tradicionais além de ser passado de forma oral de geração para geração e de não sabermos ao certo sua origem, suas regras podem ser modificadas, e os jeitos de jogar podem receber características de cada tempo e cultura.

Os jogos tradicionais de perseguição

No mês de março e Abril dando continuidade ao estudo e procurando entender um pouco mais sobre esse tipo de jogo tradicional culturalmente conhecido como “pega-pega”. O assunto de nossas aulas passou a ser os jogos de perseguição, tendo como objetivos compreender a origem desse tipo de jogo, suas nomenclaturas, entender suas classificações e possibilidades de reelaboração feitas pelo aluno. Vale lembrar que essas indagações surgiram das discussões com os alunos e de suas dúvidas sobre o jogo. Sendo organizadas pelas professoras como questões a serem respondidas durante nossos estudos.

Afim de, respondermos aos questionamentos sobre a origem do jogo e de sua nomenclatura “pega-pega”, foi explicado aos estudantes seu contexto histórico que, no período primitivo os jogos de perseguição representavam os movimentos de correr e de capturar utilizados na caça e que em descobertas arqueológicas de diferentes momentos da história destacam “[...] a relação direta da perseguição aos animais à imitação dos indivíduos a essas ações.”. (SANTOS, 2012, p. 96).

Contextualizando e tentando dar sentido e significado ao que estamos estudando, foram vivenciadas outras variações, “pato-ganso”, “lenço atrás” e “acorda seu urso”. Discutimos também em grupo quais as principais características do jogo prevalecem os mesmos, nas inúmeras variações. Sendo destacada pelos estudantes a função dos jogadores de pegador e fugitivo. Refletindo ao final sobre a relação da origem do jogo com seu nome e a forma tradicional de jogar, os estudantes também elencaram outros jogos que antes eles não conheciam como jogos de perseguição, como o “corre cotia” e a “mãe da rua colorida”.

Com a proposta de superar a visão simplista sobre o jogo, outro aspecto estudado foi às classificações dos jogos de perseguição, ao passo que as variações já foram conhecidas e vivenciadas no mês anterior. Utilizamos a classificação dos jogos de perseguição adotada por Santos (2012, p.97) “de travessia; em círculo; em fileiras e colunas; [...]” e espalhados.

Para tanto, foram utilizados inúmeros jogos, classificando os mesmo de acordo com suas características. Em decorrência disto, percebemos um grande entusiasmo por parte dos alunos que no decorrer das aulas começaram a identificar que os jogos são classificados, de acordo com a disposição dos jogadores no início do jogo.

Outro aspecto enfatizado nesse assunto foi à possibilidade que o jogo tem de proporcionar novas adaptações as regras, de acordo com as necessidades dos jogadores, podendo assim recriar novas formas de jogar. Um desses exemplos infelizmente destacado pelos alunos foi sobre o jogo de perseguição de “polícia ladrão” que em anos atrás representava a cultura

vigente, mas que hoje, esse jogo pode receber algumas alterações ou inversões de regras, que caracterizam o período em que vivemos.

Entendendo avaliação como um processo contínuo e que deve ocorrer durante todas as aulas e ao final de um bloco de conteúdo, servindo assim para verificar a aprendizagem do aluno bem como o ensino. Deste modo, os alunos produziram como forma de registrar suas aprendizagens um pequeno livro que continham desenhos dos jogos que eles mais gostavam de cada variação estudada dos jogos de perseguição. Esse livro ficou exposto durante a semana cultural para toda a escola.

O jogo tradicional de Gude

Dando continuidade aos estudos sobre os jogos tradicionais no mês de Maio e Junho, o jogo estudado foi o Gude, objetivando com esse bloco de aulas que os alunos se apropriassem de um jogo diferente, do qual não faziam parte do seu cotidiano e ao seu término compreendesse seus objetivos, algumas variações quanto à forma do jogo e os movimentos realizados, conhecessem outros tipos de bolinhas de gude e nomenclaturas, podendo a partir do conhecimento construído, reelaborar novas formas de jogar. Como para a maioria dos alunos era um jogo do qual nunca tiveram contato, o entusiasmo pelo novo tornou-se o elemento propulsor para aprendizagem do gude.

Partimos nosso estudo de uma breve explicação de que esse era um jogo muito antigo e estimado pelas crianças de várias épocas, derivado de jogos realizados com pedras valiosas nas civilizações egípcias, até serem produzidas na Alemanha, há séculos atrás, já no formato de vidro que conhecemos hoje, e que o termo “godê” significava lisa e redonda (Santos 2012).

Respeitando o conhecimento prévio dos poucos alunos que alegaram já ser familiarizados com o jogo, foram dada oportunidade de que explicasse as regras que conheciam e como eram jogados. No entanto, as vivências anteriores desses alunos limitaram-se apenas a explicações de que tinha que acertar “matar”, outra bolinha.

Partindo desse prévio conhecimento, e como forma de ampliar os saberes sobre o gude, durante as aulas vivenciamos algumas variações do jogo que, também tinham por objetivos acertar outra bolinha. Optamos pelas variações apontadas por Santos (2012) raia, mata-mata (tira-tira), círculo, triângulo, cabecinha e estrela, apresentando a formação básica de cada jogo em relação ao campo, formas de jogar e suas principais regras. Mas, como a vivência por si só não possibilita a construção do conhecimento. A todo o momento os estudantes eram instigados a refletir sobre como suas ações poderiam “matar” outra bolinha. E quais as diferenças e semelhanças existentes entre as variações bem como as nomenclaturas, que poderiam variar de uma cultura para outra e de suas regiões.

Durante as aulas os alunos relataram que seus pais, já haviam vivenciado algumas dessas variações e que também conheciam o gude por outros nomes, como “burquinha”, “bulitas” e “biroscas”, reforçando ainda mais uma das características do jogo tradicional, apontadas no início no estudo.

Para estudarmos sobre os diferentes tipos de bolinha de gude, surgidas durante as aulas, foram apresentadas as crianças, as “leiteras” com suas cores esbranquiçadas, os “burcões” de tamanhos avantajados, a “carambola” e o “zoio d’água”. Os alunos de imediato relacionaram seus nomes com sua aparência. Confirmando os apontamentos de Santos (2012, p 119) que destaca ser “[...] comum que a nomenclatura da bolinha seja dada partir de sua aparência [...]”.

Apesar dos alunos terem sido avaliados constantemente durante as aulas, sendo observados seus avanços em relação à apropriação do gude. Propusemos ao final desse bloco de aulas uma avaliação final para que os estudantes reconstruíssem seus conhecimentos sobre o jogo, reelaborassem seus conceitos e ideias construídas “[...] evitando assim, a reprodução de ações provenientes das gerações que lhe sucederam e, portanto, promovendo aprendizagens significativamente construídas [...]” (PALMA et al 2010, p 190). Para tanto, organizados em pequenos grupos os estudantes escolheram uma variação do gude que não tinham se interessado muito e propuseram algumas

modificações para que o jogo ficasse mais atrativo e em seguida testaram suas hipóteses.

O jogo tradicional pião

Devido ao período de férias, as aulas de jogos tradicionais, retornaram apenas no final do mês de Julho e perduraram até meados de setembro, neste período o jogo tradicional estudado foi o pião, conhecido também como pinhão. Tivemos como objetivos desse bloco de aulas conhecer os componentes do jogo, sua trajetória histórica, tipos de pião e variações do jogo.

Para iniciarmos o estudo foi apresentados aos estudantes um pião mais tradicional que “Consiste em um objeto com formato de cone, geralmente de madeira com uma ponta de metal” (PALMA et al, 2010, p.115), e um dos seus componentes o cordão. Sendo questionados sobre o que se tratava, alguns até reconheceram o objeto mais não faziam a mínima ideia de como se jogar. Novamente o desconhecido tornou-se o ápice para que a aprendizagem despertasse o interesse dos alunos.

Após um breve histórico sobre sua antiga origem, datada de séculos antes de Cristo, e de explicações de como era jogado, os alunos sem muito sucesso não conseguiam fazer o pião rodar, mesmo sendo a todo tempo questionados sobre como deveriam ser suas ações para que de fato isso ocorresse. Levando em conta o nível de dificuldade dos alunos em fazer o pião rodar e como uma mudança de estratégia de aprendizagem optamos por retomarmos nosso ensino pelos tipos de pião, mais fáceis de serem jogados. Iniciamos com um popularmente conhecido como “pião de dedo” ou “carrapeta” pois, não se utiliza do cordão, é jogado apenas com os dedos polegar e indicador, e depois partimos para o ensino do pião de madeira com e sem suporte.

Por conta própria os alunos traziam informações para aula de como seus familiares jogavam o pião, algumas bem complicadas até mesmo de explicar como a “bata” que tem por objetivo fazer com que uma bolinha entre em um gol adversário, por meio do lançamento e giros dos piões. Das modalidades

mais conhecidas do pião optamos por ensinar apenas a “Cela e a Caça” (SANTOS 2012, p.129), pelo seu nível menor de dificuldade.

Após inúmeras vivências e discussões acerca da origem do formato dos piões, suas variações e formas de jogar, o intuito foi de resolver a falta de pião, um problema que havia perdurado por todas as aulas anteriores. E como forma de recriar o material do jogo, construímos juntamente com os alunos um pião com materiais recicláveis (tampa de garrafa pet e palito de churrasco), que ficou também em exposição na semana cultural e logo após pode ser levado para casa pelos alunos.

Vale ressaltar que na semana cultural foram separados grupos para ficarem expondo e explicando sobre o jogo de pião, sua origem, tipos de pião e jeitos de jogar, esse processo serviu como forma de avaliação desse bloco de aulas, pois ao explicarem para outros sobre o que haviam estudados e responderem a dúvidas e argumentos de outras pessoas os alunos precisavam novamente reelaborar suas aprendizagens construídas sobre o jogo de pião.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por mais que nas escolas as aulas de Educação Física ainda sejam erroneamente entendidas por muitos como momentos alheios a construção de aprendizagem, e os jogos são quase sempre utilizados como um mero recurso divertido para propiciar vivências motoras, até mesmo por professores da área. Entendemos que o jogo quando é ensinado no contexto educacional enquanto componente curricular com objetivos pedagógicos planejados e definidos ele pode proporcionar aos educandos conhecimentos significativos e reflexões acerca da cultura ao qual estão inseridos. Ao passo que apenas vivências motoras não são suficientes, já que lhes falta a dimensão da compreensão.

Ao termino do projeto entendemos que os objetivos de aprendizagens anteriormente planejados foram almeçados, com o estudos dos Jogos Tradicionais (jogo de perseguição, pião e gude), os estudantes foram além do

simples fazer, pelo fazer, estudaram a manifestação cultural jogo tradicional, e suas características, entenderam o contexto histórico de cada jogo, suas classificações, suas variações em relação ao campo e jeitos de jogar, reelaboram novas formas de jogo e até mesmo de material utilizado.

No contexto dessa escola os jogos estudados partiram de diagnósticos prévios que referiam a pouca vivência das crianças com os jogos tradicionais, devido aos espaços físicos inadequados, para prática. Mas assim como foi estudado de forma mais detalhada com números maiores de aulas ele também pode ser estudado dentro do planejamento anual de Educação Física, o que não deve ocorrer é apenas a vivência pela vivência, sem sentido e significado pelo aluno.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

JOGOS, Antigos. Título da página. ano. Disponível em: <<http://www.jogos.antigos.nom.br/piao.asp>>. Acesso em: 18 fevereiro 2015.

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

Proposta Pedagógica de Educação Física do município de Londrina. Londrina: 2012, p. 1 – 24.

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

*Docente de Educação Física no sistema público municipal em Ibiporã e Londrina-Pr; mppauladuarte@gmail.com

**Docente de Educação Física no sistema público municipal em Londrina e Rolândia-Pr; zuleikasantosedf@gmail.com

Membros pesquisadores do Gepef-Lapef-UEL

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

Dimensões da relação pedagógica da Educação Física na Educação Básica e modalidades de ensino, referentes a: a) organização curricular; b) organização do processo ensino, aprendizagem e da avaliação educacional; c) saberes e práticas escolares.