

ORIGEM DOS JOGOS POPULARES: EM BUSCA DO “ELO PERDIDO”

Gisele Franco de Lima Santos

Resumo

Um dos fatores que contribuem para que a Educação Física no âmbito escolar, seja legitimada e entendida como área de conhecimento, e não apenas como área de atividade, é que os professores de Educação Física favoreçam a construção de conhecimentos que auxiliem a formação de um aluno crítico e reflexivo. Entendemos que os saberes aprendidos em nossas aulas têm que ultrapassar as “linhas da quadra” e os “muros da escola”; precisam fazer parte da vida de nossos alunos. Um desses conhecimentos que pode ser ensinado diz respeito ao jogo, nesse estudo especificamente o Jogo Popular. Ao se ensinar sobre determinado jogo é preciso ir além da mera vivência da dinâmica do jogo; do apontamento das ações características do mesmo; das regras de seu desenvolvimento. Outros assuntos referentes ao Jogo Popular precisam ser ensinados, discutidos e problematizados pelos professores com seus alunos. Dentre esses assuntos destacamos a possível origem dos Jogos Populares. Diante desse contexto, o objetivo desse estudo é apresentar possibilidades de origem de alguns jogos populares. Nesse sentido, o jogo, enquanto conteúdo curricular, não pode ser limitado a uma transmissão de informações. É necessário que o professor proporcione momentos em que os alunos possam realizar as inter-relações dos saberes que estão sendo ensinados, vivenciados nas aulas. Nesse estudo, apresentamos a origem de alguns Jogos Populares, dentre eles destacamos: amarelinha, bola queimada, bets, bilboquê, ioiô, pião, bugalha e gude. Verificamos que a maioria dos Jogos Populares tiveram sua origem ainda na antiguidade egípcia e greco/romana. Na Idade Média, muitos jogos surgiram e outros foram modificados a partir das transformações na sociedade e nos indivíduos. Os Jogos Populares estiveram presentes em diferentes tempos e espaços, mas o objetivo de salientar os valores e costumes vigentes permaneceu. Na atualidade, a partir das intervenções dos professores, o jogo pode favorecer a formação do sujeito. Um sujeito pensante e ativo, que tem a possibilidade de construir sua própria autonomia e, conseqüentemente, sua cidadania. Dessa forma, ensinar sobre a origem do Jogo Popular, mesmo que seja investido pouco tempo de nossas aulas para esse aspecto, é uma oportunidade de levar nossos alunos a ultrapassar o limiar do senso comum, avançando em alguns aspectos o nível de conhecimento que os mesmos possuem e levando-os a refletir sobre a influência da história em suas vidas.

Palavras-chave: Jogo Popular, Origem do Jogo, Conteúdo Curricular

GEPEF/LAPEF – Universidade Estadual de Londrina
UNESP/Marília – Programa de Doutorado em Educação

giselesantos@uel.br

ORIGEM DOS JOGOS POPULARES: EM BUSCA DO “ELO PERDIDO”

Gisele Franco de Lima Santos

As discussões sobre a identidade da Educação Física no campo da educação escolarizada, têm nos levado a refletir sobre que tipo de aulas almejamos na formação de nossos estudantes. Ainda é muito comum observarmos no cotidiano escolar, aulas de Educação Física onde a falta de planejamento e de uma perspectiva crítica e reflexiva de Educação, de formação de cidadania, é uma constante. Aulas onde os professores regentes determinam quem e quando determinados alunos podem ir à aula de Educação Física. Aulas onde os próprios professores de Educação Física deixam, a critério dos alunos, a opção de participar ou não das aulas, ou ainda, professores que simplesmente “liberam a bola” para a realização de um determinado jogo sem nenhuma relação com o processo ensino-aprendizagem ao qual deveria estar vinculado. Assim, enquanto alguns jogam bola, outros conversam e brincam aproveitando seu tempo livre, fora da sala de aula.

A partir desse contexto, nossas aulas de Educação Física necessitam ser legitimadas, sob uma ótica de que a área precisa favorecer a construção do conhecimento dos alunos seja em relação à Motricidade Humana, seja em relação à Cultura Corporal, sempre privilegiando os diferentes conteúdos importantes na formação do aluno: dança, ginástica, esporte, saúde, conhecimento sobre o corpo, jogo, dentre outros. Nesse estudo, destacamos alguns aspectos relacionados ao jogo enquanto conteúdo curricular.

Um Breve Entendimento sobre Jogo

Na língua portuguesa, a palavra jogo possui um caráter lúdico e está vinculada ao mundo infantil. Em outras línguas, como alemão, o inglês e o

francês, por exemplo, é utilizada apenas uma única palavra para expressar uma série de ações. Em alemão *spielen*, em inglês *play* e no francês *jouer* são termos que se fundem para representar ações distintas, relacionadas ao jogar e ao brincar e, também, ao imitar e representar. Diferentemente das citadas acima, a língua portuguesa utiliza uma série de palavras que expressam ações distintas. Assim, o mesmo termo pode se revestir de um sentido diferente conforme o uso que dele é feito, pois a linguagem é dependente do contexto de utilização.

A presença de vocábulos variados relativos ao jogo [...] em várias línguas da cultura ocidental, constituem, assim, uma indicação da necessidade de melhor caracterização de seus atributos, de análise de sua posição no decorrer da história ocidental, de uma visão mais real de seu papel na vida humana [...] (ROSAMILHA, 1979, p.7).

Essa dificuldade de caracterização provém da inter-relação entre a fundamentação científica, a linguagem cultural e a própria utilização prática do jogo. Normalmente, a linguagem ligada ao jogo aparece associada a idéias de despreocupação e alegria e em outras culturas ligadas a idéias de frivolidade e futilidade.

Várias são as fundamentações teóricas que sustentam, na atualidade, o emprego da palavra jogo e demonstram que existe uma rede de significações explícitas e implícitas, todas resultantes da utilização no contexto social em que o jogo está inserido. Assim, o uso do termo jogo não é um ato individual e solitário, mas decorrente do uso por um grupo social que dê sentido a essa palavra.

Apesar da dificuldade de se apontar para um conceito específico de jogo, algumas idéias representam um tipo de conduta ou de situação que pode facilitar o entendimento do que seja o jogo. Muitas das fontes bibliográficas que analisamos, e que tratam da temática jogo, demonstram ser essa uma atividade que imita ou simula uma parte do real, mas não tem um caráter insignificante. De acordo com Huizinga (2000, p.33):

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida 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”.

O jogo, então, é praticado dentro de limites de tempo e espaço, de acordo com certas regras. E são justamente essas regras as únicas restrições possíveis na realização do jogo. As pessoas envolvidas no jogo decidem as atitudes que executam, de acordo com os resultados que lhes interessam. A preocupação final do jogo está na auto-satisfação e no prazer. Quem não almeja esses sentimentos não quer participar do jogo.

De acordo com Abbagnano (1998) o jogo é uma atividade que tem o fim nele mesmo, ou seja, sua mola propulsora é o prazer intrínseco e não o efeito ou resultado que dele deriva.

Como podemos observar a tendência ao se procurar estabelecer uma definição de jogo é priorizar a sua função e não abstrair um conceito geral, uma vez que o conceito que determinada sociedade tem sobre o jogo depende do papel que lhe é destinado. Sendo assim, procurar a essência do jogo é buscar seu significado na sociedade e na vida dos indivíduos em sua inter-relação.

O Jogo nas Aulas de Educação Física

O jogo como elemento integrante da cultura, deve estar presente nas organizações curriculares da área. É relativamente comum nos depararmos com diferentes tipos de jogos planejados e sistematizados pelos professores, porém, em sua maioria, temos a redução do jogo apenas ao fazer; ao repetir as regras e gestos elementares que a determinado jogo pertencem, sem ao menos, considerar que as aulas de Educação Física devem elevar o nível de conhecimentos de seus alunos para um patamar superior àquele que ele já apresenta sobre determinado jogo. Afinal, se meu aluno já sabe realizar determinado jogo, para que serve minha aula de Educação Física?

Tanto para superar essa visão simplista e tradicional da área, de que ao aplicar determinado jogo na aula se está se cumprindo uma tarefa de ensino, voltada para a formação de um cidadão crítico e autônomo, é que precisamos nos preocupar não apenas com qual jogo devo ensinar e se meus alunos conseguem jogá-lo, mas devemos centralizar nossos esforços em pensar sobre: por que ensinar o jogo? Para que ensinar o jogo? O que ensinar sobre o jogo? Quando ensinar determinado jogo? Como ensinar determinado jogo?

Ao considerarmos essas indagações podemos evidenciar que o jogo passa a ser entendido como um conteúdo curricular e não como um recurso pedagógico ou como instrumento recreativo. Pensemos um pouco sobre esses três aspectos muito relevantes sobre o jogo.

Primeiramente destacamos a questão tão presente no cotidiano fora e dentro do ambiente escolar: o jogo com o caráter recreativo. Esse caráter denota ao jogo uma função recreativa, onde o jogo é realizado com a expectativa de apenas diversão e ocupação do tempo livre.

Na perspectiva de recurso pedagógico vemos o jogo sendo utilizado como um meio, um instrumento educativo para o ensino de outro determinado conhecimento. Nesse aspecto ao se aplicar o jogo o professor tem a oportunidade de relacionar um assunto que está sendo estudado, durante a realização do jogo. Tem a possibilidade de problematizar determinado conteúdo nos diferentes momentos e ações realizadas pelos alunos no jogo escolhido.

O último aspecto ao qual nos dedicamos nesse estudo se refere ao jogo enquanto conteúdo curricular. Entendemos conteúdos como sinônimos de saberes e conhecimentos. Segundo Libâneo (1990, p.128):

Conteúdos de ensino é o conjunto de conhecimentos, habilidades, hábitos, modos valorativos e atitudinais de atuação social, organizados pedagógica e didaticamente, tendo em vista a assimilação ativa e aplicação pelos alunos na sua prática de vida. Englobam, portanto: conceitos, idéias, fatos, processos, princípios, leis científicas, regras, habilidades cognitivas, modos de atividade, métodos de compreensão e aplicação, hábitos de estudo, de trabalho e de convivência social; valores, convicções, atitudes.

Como podemos observar conceituar conhecimento não é uma tarefa que pode ser realizada sob uma perspectiva simplista e não podemos limitar o conhecimento a uma transmissão de informações. É necessário que o professor proporcione momentos em que os alunos possam realizar as inter-relações dos saberes que estão sendo ensinados.

[...] os conteúdos devem ser entendidos de forma não neutra, mas envolvidos por valores, ideologias e interesses, podendo ser utilizados tanto para a emancipação quanto para a coerção social. Quando um professor prepara sua aula ele deveria ter convicções sobre o valor que aquele conteúdo terá para a vida do aluno; como especialista da área da educação, o professor projeta para o aluno aquilo que considera relevante para a sua educação (VELOZO, 2004, p.2-3).

No caso do jogo enquanto conteúdo curricular, como afirmamos anteriormente, não se pode limitar ao simples vivenciar do jogo. Participar do jogo é um dos aspectos que devem ser realizados nas aulas, porém não é o único. É preciso pensar sobre o que nossa aula sobre jogo irá contribuir na vida cotidiana do meu aluno? Se ele já souber jogar determinado jogo, o que nossa aula irá acrescentar em sua formação? Essas respostas não são fáceis de ter se o professor não se mantiver em uma postura de educador-pesquisador, pois os conhecimentos que são tratados no conteúdo jogo não estão prontos e acabados nas organizações curriculares apresentadas em livros didáticos, em apostilas e em Projetos Políticos Pedagógicos. É preciso ir além dessas informações. É preciso investir tempo, mesmo sem condições de tempo diante da realidade difícil de atuação dos professores. A seguir trazemos alguns aspectos relacionados ao jogo popular enquanto conteúdo curricular, principalmente no que tange a origem de alguns jogos.

O Conhecimento sobre o Jogo Popular: possíveis origens

É comum aparecer uma dúvida a respeito das diferenças entre o jogo popular, o jogo tradicional e o jogo folclórico. Em nossa perspectiva,

mesmo que esses termos surgiram em diferentes espaços e períodos históricos, atualmente não podemos distinguir essas três terminologias, já que todas se remetem à preservação das tradições pela coletividade, como uma cultura de origem anônima e espontânea.

De imediato, parto do pressuposto de que o folclore existe e integra a cultura de uma dada sociedade, podendo ser visto como sinônimo de cultura popular. Para que estas configurações sejam possíveis é preciso uma compreensão de folclore que fuja a qualquer anacronismo ou apego a teorias vinculadas ao sentido original do termo. É imprescindível romper os muros de uma conceituação tradicional a partir de uma perspectiva flexibilizada e que leve em conta as transformações histórico-sociais (LARA, 2004, p.84).

Nesse entendimento, temos nesse estudo que a denotação de tradicional, popular e folclore podem representar o conhecimento sobre um jogo por uma parte majoritária da cultura de uma determinada sociedade. Ou seja, uma parte expressiva da população tem conhecimento sobre determinado jogo, sendo esse conhecimento, na maioria das vezes, advindo do senso comum.

Dentre os conhecimentos que podemos abordar em nossas aulas sobre o Jogo Popular temos: origem e trajetória histórica, regras elementares, forma clássica de jogar, variações do jogo, reelaboração do jogo, dentre outros. Quando falamos sobre a origem do jogo nos reportamos ao possível surgimento, mesmo sem ter um criador específico. Enquanto que a trajetória histórica aborda o desenvolvimento desse jogo; as transformações que sofre no tempo e no espaço. De onde surgiu até chegar a nossa história de vida, por exemplo. Nesse estudo, nos debruçamos em destacar algumas possíveis origens de alguns jogos populares, sendo eles: amarelinha (sapata, maré, pula macaco), bola queimada (caçador, baleado, mata-mata), bets (taco, betiada), Bilboquê (Biblioquê), ioiô, pião (pinhão), bugalha (cinco Marias, ossinhos) e gude (burguinha, birosca).

A possível origem da amarelinha está no “Livro dos Mortos do Antigo Egito”, considerado o primeiro livro da humanidade. No papiro que continha os hieróglifos egípcios, era apresentada a certeza que a vida não

acabava na terra e indicava respostas e indicações para uma feliz ascensão rumo à morada dos deuses. Sendo assim, a amarelinha, aparece como um ritual de passagem do morto para a eternidade.

Este Capítulo será recitado sobre um desenho representando as Hierarquias divinas e executado em cor amarela, em um “barco de Ra”. Ser-lhe-ão feitas oferendas [...]. Além disso, fazei uma estatueta que represente o morto; colocai-a diante dos desenhos e fazei-a avançar sucessivamente em direção a cada uma das Portas. [...] Depois de ter feito os desenhos na quarta hora, passeai em círculo (ao redor deles), durante todo o dia, tendo o maior cuidado em calcular o tempo segundo o Céu. [...] Graças a estas cerimônias, o morto fará grandes progressos no Céu, na terra e no Mundo Inferior [...] (LIVRO DOS MORTOS, 1996).

Até a Idade Média a amarelinha permanece com o caráter de orientação religiosa. Com a ascensão do cristianismo, o início e o término da amarelinha deixam de se chamar céu e terra e passam a se chamar céu e inferno, preconizando assim, os princípios de salvação eterna presentes na doutrina.

No caso do surgimento da bola queimada, a versão mais aceita é referente ao treinamento do exército do rei Papus, que era preparado para lutar contra a invasão dos bárbaros na Papônia, que se localizava no norte da Europa Meridional. Uma das atividades desse treinamento era os arremessos de bolas de fogo. Seria esse reino o único que não foi tomado pelos bárbaros. A partir dessa conquista, iniciou-se uma comemoração anual, onde na programação acontecia um festival de queimada, onde os homens podiam relembrar seus feitos.

No caso da bets, temos duas prováveis origens: o críquete (criket) e o cróquete (croquet). O cróquete foi inventado na Irlanda por volta de 1830 e o críquete foi originado do jogo “creag” praticado no século XIII, na Europa. Ambos já fizeram parte dos Jogos Olímpicos, porém, na atualidade o cróquete tem função apenas recreativa, enquanto que o críquete é um esporte que tem competições no Reino Unido, Índia, Paquistão, dentre outros.

No Brasil, acreditamos que foi o críquete que influenciou a criação da bets, devido a chegada dos ingleses que trabalhavam na

Companhia de Melhoramentos. O nome bets tem duas possíveis origens: primeiro uma homenagem a rainha Elizabeth e em segundo se refere às apostas dos funcionários da Companhia de Melhoramentos, quando jogavam críquete, já que apostas em inglês é “bets”.

Em textos franceses (a partir de 1534) tem-se a descrição da utilização do bilboquê no cotidiano infantil, sendo utilizado tanto por reis e nobres, quanto por pessoas comuns. O pintor Jeanne Bole retratou no século XVII, um menino nobre francês jogando o bilboquê. A origem desse termo vem da palavra francesa bilboquet, que tem relação com a palavra bille que quer dizer pequeno bastão.

No museu antropológico de Merida (México), está exposto um ioiô datado de 700 a.C., supostamente do período Maya. E no museu Metropolitan de Nova York, encontra-se exposto um ioiô datado de 400 a.C. No museu Louvre (Paris), tem destaque uma pintura de Vigee-Lebrun de 1789, que retrata o Rei Luis XVII da França, brincando com seu ioiô, conhecido na época como incroyable ou l'emigrette.

A primeira patente do ioiô tem origem americana, e foi registrada em 1866 em nome de James L. Haven e Charles Hittrick. Nessa época era conhecido por brinquedo de roda. A popularização do ioiô nas américas se deu graças ao imigrante filipino Alphonso Flores Mirafuentes, que resolveu fabricar e comercializar em 1920, em São Francisco/USA, o ioiô com o nome Flores Yo-yo.

O jogo bugalha é considerado um dos mais antigos, sendo jogados por imperadores, reis e nobres com pedras preciosas. Até o período que antecede a Idade Média o jogo foi bastante relacionado aos jogos de dados e a uma espécie de “búzios”, principalmente quando era jogado com ossos. Já na Idade Média o pintor flamengo Pieter Brueghel em seu quadro Jogos e Brincadeiras Infantis (século XVI), representa um jogo de lançamento de saquinhos, muito similar à bugalha. Nesse período é negado o uso de dados e de ossos para jogar, porque esses objetos representavam a sorte e o azar, que são elementos que contradizem os princípios do cristianismo.

Por último, apresentamos o jogo de gude derivado de jogos realizados com pedras preciosas nas civilizações egípcias. Em escavações

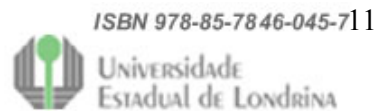
arqueológicas em um túmulo de criança, foram encontradas bolinhas polidas de jade e ágata. Em diversas culturas é tradição enterrar o corpo com os objetos de maior estima do morto, em casos de crianças a maioria dos objetos encontrados se referem a brinquedos utilizados na infância.

Os jogos aqui apresentados não representam uma maior importância ou um maior interesse de nossa parte, porém nesse curto espaço de discussão tivemos que fazer uma opção, dentre os inúmeros jogos que devem ser ensinados nas aulas de Educação Física.

Tratamos aqui de alguns jogos que são ensinados nas aulas de Educação Física, não apenas na perspectiva de proporcionar a vivência, mas principalmente, de possibilitar um conhecimento que supere a visão do senso comum presente no cotidiano dos nossos alunos. Da cultura de nosso povo, de nossas ruas e quintais, para dentro dos muros da escola, para dentro do processo de formação nas aulas de Educação Física. Uma Educação Física que supere uma visão fragmentada de ser humano, uma concepção tradicional e limitadora de formar a vida que é nosso bem maior.

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, N. Dicionário de Filosofia. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do Jogo e Aprendizagem Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- LARA, L. M. **O Sentido Ético-Estético do Corpo na Cultura Popular**. Tese de Doutorado. Faculdade de Educação. Campinas: UNICAMP, 2004.
- LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1990.
- LIVRO DOS MORTOS. **O Livro dos Mortos do Antigo Egito: o Primeiro Livro da Humanidade**. São Paulo: Hemus, 1996.
- SANTOS, Gisele Franco de Lima. **A Infância, o Jogo e a Brincadeira: Perspectivas Educacionais da Criança no Início dos Tempos Modernos**. Dissertação (mestrado em Educação). Maringá/PR: Universidade Estadual de Maringá, 2004.



VELOZO, E. L. **Os Saberes nas Aulas de Educação Física Escolar: uma visão a partir da escola pública.** Dissertação de Mestrado. Faculdade de Educação Física. Campinas: UNICAMP, 2004.