

RELATO DE EXPERIÊNCIA: JOGANDO E APRENDENDO NO JOGO DE “BURQUINHAS”

Luana Cristine Franzini de Conti*
Ângela Pereira. Teixeira. V. Palma**

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo relatar a experiência vivida no ensino do conteúdo Jogo Popular e um de seus respectivos subtemas “Bola de Gude” em uma escola municipal da cidade Londrina-Pr, tendo por pressuposto a necessidade de considerar o aluno como ser ativo nestas aulas. O referencial teórico de sustentação foram os princípios da teoria piagetiana. Para tanto, descrevemos uma sequência pedagógica composta de onze encontros realizados com uma turma do terceiro ano do ensino fundamental. Procedemos a uma análise de nossas ações no sentido de favorecer a vivência das manifestações culturais, a construção e ampliação de esquemas motores, a tomada de consciência das próprias ações, a fim de que os alunos percebam as diferentes possibilidades de agir na realidade.

Palavras-Chaves: Educação Física escolar, Construtivismo, jogo popular.

Introdução

Concebemos que a Educação Física representa uma área de conhecimento em que o aluno tem a oportunidade de ser desafiado na construção, estruturação e compreensão de sua própria motricidade e a de seu meio circundante (PALMA et al, 2010).

Entendemos que a criança será um sujeito ativo em nossas aulas, não porque executa movimentos observáveis corporalmente, ou porque se mostra agitada dançando, correndo ou saltando, ou seja, não será ativo porque apresenta

um gasto energético considerável e mensurável. Pelo contrário, a criança pode realizar muitos movimentos nas aulas e ainda assim ser um sujeito “passivo” na medida em que seus movimentos forem realizados e cobrados de forma autoritária, mecânica, repetitiva, acrítica, visando à comparação e à exclusão.

Como já anunciava Piaget (1994), o conhecimento científico reduzido a teorias e técnicas repassadas por pura transmissão verbal, como se fosse “pacote” pronto para o consumo não contribui para o desenvolvimento intelectual. Para Piaget (1994) aprendizagem não é apenas reprodução passiva, mas aquisição ativa que envolve criação e invenção.

Do ponto de vista do construtivismo piagetiano, o conhecimento é construído de forma ativa pelo sujeito e para isso este deve agir sobre o objeto (meio físico e social), e estabelecer relações a cada interação. Desde que nasce o sujeito age, movimenta-se, e a partir dos movimentos reflexos construirá seu sistema de esquemas de ação. Ao exercitar estes esquemas construirá significações e posteriormente haverá ampliação e coordenação cada vez mais amplas e complexas. A ação é a mediação entre sujeito e mundo, fator que propicia a construção e organização do mundo real e a construção da própria personalidade (PIAGET 1967; 1987; 2002).

Ramozzi-Chiarottino (1994) nos explica que as estruturas da inteligência (estruturas mentais) não são programadas e constituem a inteligência, construída a partir do momento em que a criança nasce e precisa adaptar-se ao meio.

Segundo Piaget (1967; 1987; 2002) a adaptação, é uma ação de todo ser humano, ou melhor, de todo organismo vivo já que implica modificações para adequação e sobrevivência ao meio. A cada nova adaptação novos modos de agir e pensar são possíveis e haverá sempre uma reorganização das estruturas.

Sendo assim, com o desenvolvimento das estruturas e a partir de suas necessidades o sujeito é cada vez mais capaz de ampliar seus conhecimentos, construindo modelos de explicar a realidade que serão mais ou menos adequados.

Diante destas breves considerações acerca da teoria piagetiana, consideramos que uma aula de Educação Física, ao conceber sujeito ativo na construção da realidade e de sua própria inteligência, deve reconhecer que este estará sempre agindo em busca de uma melhor adaptação à realidade.

Neste sentido, apresentaremos a seguir uma das possibilidades de organização de ações pedagógicas pautada no construtivismo piagetiano.

RELATOS DAS AULAS: O JOGO POPULAR “BOLA DE GUDE”

O tema dos jogos populares encontra-se nas diretrizes curriculares municipais para ser ensinado no ensino fundamental e pertence ao eixo “O movimento e as manifestações lúdicas e esportivas” (PALMA et al., 2010).

Os objetivos gerais circunscreveram-se em favorecer o estudo e a vivência de manifestações lúdicas como

integrantes da cultura, contribuindo para o processo de construção e compreensão da motricidade.

Nosso primeiro encontro objetivou diagnosticar os conhecimentos dos alunos a respeito dos jogos populares, além de diferencia-los dos esportes. Iniciamos questionando sobre ambas terminologias a fim de averiguar as representações discentes. Após uma extensa lista, formada pelos jogos e esportes conhecidos dos alunos, questionamos sobre quais poderiam ser classificados como jogos populares (e por quê?), o que possuíam em comum se eram tão diversos(?). Os alunos concluíram que nos jogos populares as regras são modificadas; são jogos conhecidos das crianças, não tem árbitro e geralmente não “passa” na televisão, como os esportes. Já estes, possuem regras conhecidas e organizadas universalmente, possuem árbitro e passam na televisão.

Questionamos-os então, visando desequilibrá-los, se o fato de assistirem um jogo de bola queimada (que é jogo popular), na televisão, se isto o “tornaria” um esporte. Em suas respostas a turma dividiu-se, e uns argumentaram que sim outros que não, mesmo diante das explicações dadas pelos colegas. Podemos inferir que alguns alunos desta faixa etária, devido ao desenvolvimento de suas estruturas cognitivas, centram-se em aspectos mais exteriores e observáveis dos jogos, operando ainda de forma pré-lógica, “natural” na idade em que se encontram sendo necessária a organização de atividades, por parte de todos envolvidos no processo educativo, que os incentivem à descentração, que representa uma conquista gradual do sujeito em suas interações.

Nesta primeira aula também relembramos os jogos populares já estudados nos anos anteriores e comunicamos aqueles que seriam estudados no bimestre. Analisando posteriormente nossa intervenção, reconhecemos que poderíamos dar oportunidades aos alunos escolherem a ordem dos jogos a serem estudados, valorizando o processo de escolha e planejamento em conjunto, o que certamente respeitaria a necessidade e interesse mais imediato dos alunos. Isto poderia levar os alunos a refletirem sobre o que gostariam de estudar e argumentar sobre suas escolhas, favorecendo a antecipação, a construção de justificativas, a descentração.

Nosso segundo encontro teve por objetivo conhecer algumas características principais do jogo de gude. Assim, aqueles que eram familiarizados com o jogo se dispuseram a apresentá-lo à turma, exigindo deles a verbalização adequada de ações no tempo. Nesta aula percebemos as dificuldades dos alunos de verbalizarem as regras conhecidas e as ações que eram capazes de fazer.

Neste encontro valorizamos os “saberes” dos alunos e favorecemos oportunidades para que o plano das ações fosse reconstruído em outro plano, no plano das ideias (operações mentais), exigindo deles uma tomada de consciência de suas ações e dos mecanismos que o permitiam “matar a bola de gude” com êxito. Jogamos burquinha conforme as regras demonstradas pelos companheiros e solicitamos uma pesquisa sobre novas formas de se jogar bola de gude.

Conhecer as variações do jogo de gude (ampliando e aprofundando os saberes a respeito dele), e

nomear as ações necessárias para se jogar foi o objetivo de nosso terceiro encontro. Após a apresentação das variações, formamos grupos para jogá-las.

Neste percurso deveriam combinar e sistematizar as regras, exigindo ações de argumentar, antecipar, coordenar ideias, resolver conflitos interpessoais. Todas estas ações implicam e exigem um sujeito ativo do conhecimento, que para se adaptar às novas situações tem de resolver problemas e coordenar pontos de vista para superar os desafios encontrados.

O quarto encontro tinha por objetivo ampliar o conhecimento sobre a caracterização do jogo e das variações existentes. Após a explicação de duas novas variações partimos para realização dos jogos. A dificuldade para se chegar a um consenso diante de qual jogo iriam realizar levaram os alunos a apresentar e recusar propostas. Ficou evidente o egocentrismo intelectual e moral de alguns alunos, que os impossibilitavam de realizar verdadeiras trocas, fator que os levavam a jogarem sozinhos.

Ao estudar a prática e a consciência do jogo de bolinhas Piaget (1932), encontrou que no estágio egocêntrico o sujeito joga “ao lado de” outros e não uns contra os outros, ou seja, a regra não é considerada e entendida como obrigatória, não sentem necessidade de controle mútuo, aspectos só atingidos no período da cooperação nascente. Isto exigiu intervenções que solicitassem a descentração, a descrição do problema e de ideias solucionadoras.

Após tais intervenções repensadas entendemos

que o terceiro e quarto encontro poderiam ter percorrido caminhos diferentes. Ao estudar as variações, poderíamos ter procedido de maneira a distribuí-las entre os grupos que ficariam responsáveis por pesquisá-las, compreendê-las, compará-las, imaginá-las, apresentá-las à turma, suscitando a exploração, a pesquisa ativa em torno do objeto de conhecimento, exigindo o exercício da descentração.

Nosso quinto encontro teve por objetivo realizar o registro dos conhecimentos construídos sobre o jogo. Para isso deveriam construir um pequeno “livro” de burquinhas, representando por meio de desenhos ilustrativos e da escrita uma das variações realizadas em aula. Para isso, a turma foi dividida em grupo e disponibilizados diferentes tipos de papéis para ilustrar o trabalho coletivo. Portanto, deveriam decidir em grupo qual variação iriam representar, quem iria escrever o texto, o desenho, a capa, recortar, colar, enfim, se organizar de maneira a cumprir a tarefa. Nesta aula muitos conflitos interpessoais entre os alunos ocorreram, pois a organização para se trabalhar em grupo exigia uma coordenação de ações e pontos de vista os quais os alunos ainda não haviam desenvolvido plenamente, fator gerador de desequilíbrios e de novas reequilibrações.

Como não foi possível completar a tarefa solicitada foi necessário mais um encontro (sexto), o qual foi utilizado também para ensinar o histórico do jogo. No próximo encontro (configurando o sétimo), realizamos um torneio a pedido dos alunos e organizamos em conjunto nossas ações. Os processos de escolhas e manifestação de opiniões foram

ênfâtizados nestas aulas exigindo novamente ideias e proposições dos alunos.

O oitavo encontro foi realizado para realizar o torneio que contou com grande interesse e motivação. O nono encontro objetivou a reelaboração do jogo pelos alunos, que teriam a oportunidade adaptar regras, lugares, posições de jogadores, número de burquinhas, nome da jogada. Os alunos foram convidados a recriarem seu próprio jogo, explicá-lo e registrá-lo com textos e figuras. Muitos sentiram dificuldades de representar no papel seus objetivos escrevendo textos que ainda caracterizava o pensamento centrado em aspectos superficiais e aparentes dos jogos.

Quando solicitados a explicarem seus jogos, diante dos questionamentos e das contra argumentações verificavam seus erros, constatavam que precisariam utilizar-se de mais elementos textuais para caracterizar aquilo que haviam imaginado no plano mental.

Sabemos que esta atividade novamente exigia dos alunos a reconstrução do conhecimento, do “saber fazer” para o compreender, exigindo a construção de conhecimento físicos sobre como se comporta a bola de gude (quais as suas propriedades), assim como uma estruturação temporal adequada para representar o que vem antes, durante e depois de agir (operações mentais) sobre as bolinhas.

Vale ênfatizar que estes momentos e atividades serviam para avaliarmos os avanços dos alunos em relação à sua apropriação do jogo e do desenvolvimento das estruturas cognitivas. O décimo encontro configurou-se momento para os

alunos apresentarem à turma a reconstrução pessoal do jogo, e terem oportunidade de jogá-los. Perceberam que ao apresentá-lo necessitavam de uma explicação coerente e descentrada para que todos entendessem.

Para finalizar, em nosso **último encontro** realizamos uma avaliação utilizando como instrumento o mapa conceitual. Vale lembrar que esta aula não constituiu o único momento avaliativo, visto que este deve fazer parte de todo o processo ensino-aprendizagem.

ASPECTOS CONCLUSIVOS

Mesmo reconhecendo que em muitos momentos poderíamos ter procedido de formas diferentes, avaliamos positivamente nossas intervenções, pois se mostraram adequadas ao enfatizar não somente a ação pela ação, mas o pensar sobre o que foi feito, ação necessária à tomada de consciência. Buscamos priorizar nestes encontros atividades grupais que favorecem a passagem do pensamento egocêntrico para o pensamento operatório, visto que a aquisição deste não deriva das instruções dadas aos alunos, da repetição pura, mas das ações sobre os objetos e das coordenações sobre estas ações.

Nestes encontros percebemos que os alunos foram muitas vezes desafiados em sua motricidade e em seu saber sobre ela, solicitados a reelaborar conceitos e ações motoras. Gostaríamos de concluir afirmando que muitas são as possibilidades pedagógicas no processo ensino-aprendizagem

dos eixo “Jogos Populares” (e sua vasta gama de subtemas), sendo que os outros conteúdos também apresentam vários desafios a serem superados a fim de que sejam abordados de maneira crítica e reflexiva, sem eleger ou priorizar nenhum em relação ao outro, respeitando sempre o sujeito ativo do conhecimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PALMA, A. P. T. V. et al (coord). **Educação Física e a organização curricular: educação infantil e ensino fundamental e ensino médio**. Londrina, EDUEL, 2010.

DIRETRIZES CURRICULARES MUNICIPAIS. Londrina, PR: Secretaria de Educação, 2011.

PIAGET, J. **O Julgamento moral na criança**. São Paulo: Mestre Jou, 1932/1977.

PIAGET, J. **Para onde vai a educação?** Lisboa: Livros Horizontes, 1994.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. Tradução Álvaro Cabral. 4.ed.LTC: Rio de Janeiro, 1987.

PIAGET, J. **A construção do real na criança**. 3. ed. Tradução Ramon A. Vasques. São Paulo: Ática, 2002.

PIAGET, J. **Seis estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1967.

RAMOZZI-CHIAROTTINO, Z. **Em busca do sentido da obra de Jean Piaget**. São Paulo: Ática, 1994. 2.ed.(Ensaio, 107).

* Professora de Educação Física na Rede Municipal em Londrina-Pr; Doutoranda em Educação-UNESP-Marília; luana.cristine.franzini@gmail.com

** Docente no curso de Licenciatura em Educação Física-UEL; pesquisadora do LaPEF-UEL; angpalma@uel.br

Linha de pesquisa: Fundamentos teórico-metodológicos do processo ensino-aprendizagem e avaliação em Educação Física