



VI Congresso SulBrasileiro de Ciências do Esporte

“Pensando a Educação Física Escolar e Não-Escolar: estratégias na constituição de saberes”

13 a 15 de Setembro de 2012 - FURG

JOGOS TRADICIONAIS/POPULARES COMO CONTEÚDO DA CULTURA CORPORAL NA
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR
JUEGOS TRADICIONALES/POPULARES COMO CONTENIDO DE LA CULTURA
CORPORAL EN LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR
TRADITIONAL/POPULAR GAMES AS CONTENTS OF BODY CULTURE IN SCHOOL
PHYSICAL EDUCATION

Autor Silvester Franchi
Discente em Educação Física/UFSM

Orientador Rosalvo Luis Sawitzki
Docente do Curso de Educação Física/UFSM

Resumo: *Hoje em dia os jogos tradicionais/populares estão sendo pouco praticados pelas crianças, tanto na escola como nos momentos de lazer. Os jogos relatados nos questionários de investigação foram trabalhados durante 14 aulas, tendo como objetivo refletir sobre a vivência de jogos tradicionais/populares nas aulas ministradas no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência. As maiores dificuldades encontradas foram de gênero perante a prática, que mesmo não superadas em algumas vezes, não tiraram a importância do resgate dos jogos, mostrando que estes podem e devem fazer parte do cotidiano da educação física escolar.*

Palavras-chave: Educação Física Escolar; Jogos Tradicionais/Populares; PIBID.

Resumen: *Hoy en día los juegos tradicionales/populares están siendo poco practicados por los niños, tanto en la escuela como en sus momentos de ocio. Los juegos relatados en los cuestionarios de investigación fueron trabajados durante 14 clases, con el objetivo de reflexionar sobre la vivencia de juegos tradicionales/populares en las clases ministradas en el Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência. Las más grandes dificultades encontradas fueron de género en la práctica que, mismo no superadas en algunas veces, no substraieron la importancia del rescate de los juegos, mostrando que estos pueden y deben hacer parte del cotidiano de la educación física escolar.*

Palabras clave: Educación Física Escolar; Juegos Tradicionales/Populares; PIBID.

Abstract: *Nowadays the popular/traditional games are being practiced little by children, as much at the school as in the moments of leisure. The games reported in research questionnaires were worked during 14 classes, having how objective to reflect on the experience of popular/traditional games in the classes taught in the Scholarship Institutional Program of Initiation to the Teaching. The greatest difficulties found were with kind facing the practice, that even not surpassed in some times, not pulled out the importance of games rescue, showing that these can and should be part of the daily life of the school physical education.*

Key Words: School Physical Education; popular/traditional games; PIBID.



VI Congresso SulBrasileiro de Ciências do Esporte

“Pensando a Educação Física Escolar e Não-Escolar: estratégias na constituição de saberes”

13 a 15 de Setembro de 2012 - FURG

INTRODUÇÃO

O presente trabalho vem contribuir no campo dos jogos tradicionais/populares, ajudando reforçá-los como conteúdo muito importante da cultura corporal sendo inseridos na escola através da disciplina de educação física. O trabalho foi desenvolvido a partir de aulas ministradas no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), programa o qual é coordenado pela Comissão de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior CAPES/Ministério da Educação MEC/UFSC.

Na educação física escolar há a hegemonia do esporte institucionalizado como seu principal conteúdo, e fora da educação física, nos momentos de lazer das crianças são jogos e brinquedos industrializados que fazem parte de sua diversão. Trago este estudo como um meio para instigar as crianças, no caso alunos, a praticar jogos tradicionais/populares, estes que fizeram parte da infância da maioria de seus entes mais velhos. Mas não é com o desenvolvimento da prática destes jogos que estou negando o conteúdo esporte, mas apresentando outra manifestação da cultura corporal pouco explorada na educação física escolar, os jogos tradicionais/populares.

OBJETIVO

A escola tem como uma de suas finalidades o resgate cultural. Em se considerando que atualmente o esporte é o conteúdo predominante na educação física escolar, é com este estudo que tenho por objetivo refletir sobre as vivências de jogos tradicionais/populares através de um resgate cultural destes jogos em busca de observar o quão prazerosos podem ser estes jogos sem estarem relacionados a quaisquer fatores de esportivização ou mercadológico.

METODOLOGIA

O trabalho pode ser concretizado a partir de aulas do subprojeto “*Cultura Esportiva da Escola*” do PIBID/EDF. As aulas foram ministradas para uma turma de 5º ano do ensino fundamental, durante 14 semanas consecutivas no segundo semestre do ano de 2011. Logo na primeira semana foi proposta aos alunos uma investigação a ser desenvolvida com familiares mais velhos, através de um questionário contendo uma questão, que foi a seguinte: “*cite e descreva como era praticado um jogo ou brincadeira que você praticava quando criança, suas regras, materiais utilizados e onde praticavam.*”. Esta investigação deu-se com o objetivo de resgatar os jogos que os familiares desenvolviam, e para a posterior prática pelos alunos. Na semana seguinte com as respostas dadas pelos alunos comecei a desenvolver os jogos tradicionais/populares, que os familiares mais velhos praticavam quando crianças, com os alunos da turma.



VI Congresso SulBrasileiro de Ciências do Esporte

“Pensando a Educação Física Escolar e Não-Escolar: estratégias na constituição de saberes”

13 a 15 de Setembro de 2012 - FURG

No último momento do estudo recorro ao relato de experiência docente de cunho qualitativo. Este relato com intuito de expor como foi o desenvolvimento das aulas com o conteúdo jogos tradicionais/populares, bem como refletir sobre este desenvolvimento das atividades, sob minha visão como bolsista do PIBID, em que busquei evidenciar os prazeres e frustrações referentes às práticas.

O PIBID/EDF

O PIBID tem muito a contribuir para a formação inicial de graduandos, e formação continuada, de professores da universidade e da escola que está presente o programa. Pois em se tratando de formação inicial os graduandos tem pouca vivência no espaço de interferência e com a realidade escolar, e assim acabam saindo da graduação, em geral, despreparados para atuar profissionalmente na escola, que em muitos casos não é o esperado/imaginado. Já para os professores da universidade dá oportunidade para criar/aumentar o contato com o ambiente escolar, estes tendo como principal ambiente de desenvolvimento de projetos na própria universidade e para professores das escolas por muitas vezes não tem mais um contato direto com a continuação de estudos e qualificação profissional de seu próprio pensamento pedagógico.

O PIBID/Educação Física trabalha a partir de um subprojeto que se chama “Cultura Esportiva *Da Escola*”, pode haver a pergunta “e por que não Cultura Esportiva *Na Escola*?”, como resposta a esta pergunta, acredito poder responder pelo fato de que a visão é trabalhar com a cultura esportiva que a escola constrói a partir da realidade social existente, e não de uma forma que está subentendida quando se diz cultura esportiva *Na escola*, que é o simples fato da reprodução do esporte de alto rendimento que de certa forma é imposto pela mídia, e que não passará, na maior parte das vezes, de ilusão em praticá-lo.

DEFININDO O JOGO TRADICIONAL/POPULAR

Ao defender os jogos tradicionais como conteúdo de estudo da cultura corporal para a educação física escolar que busca resgatar os valores históricos e culturais, devo explicitar o conceito de cultura usado neste trabalho e após faço uso de autores renomados no âmbito dos jogos para uma concreta definição de *jogo*.

Sobre cultura concordo com Saviani (2000) afirmando que “Para sobreviver o homem precisa extrair da natureza, ativa e intencionalmente, os meios de sua subsistência. Ao fazer isso ele inicia o processo de transformação da natureza, criando um mundo humano (o mundo da cultura).” Outra afirmação que julgo importante é a de Souza (2009), que não deixa de contribuir com a de Saviani (2000), sendo a seguinte:



VI Congresso SulBrasileiro de Ciências do Esporte

“Pensando a Educação Física Escolar e Não-Escolar: estratégias na constituição de saberes”

13 a 15 de Setembro de 2012 - FURG

Ao contrário de um entendimento de relações sociais de acordo com leis equivalentes àquelas que direcionam a natureza, numa relação de causalidade entre as coisas, acreditamos que a história da humanidade é um processo cultural. Nesse processo, o conhecimento não nasce e acaba com o sujeito. Ao contrário, toda experiência de um indivíduo é transmitida aos outros, criando um interminável processo de acumulação, no qual se adquire o novo, conservando o antigo. (pag. 82)

Um dos autores mais conhecidos sobre o tema *jogo* e com muita propriedade sobre o assunto, Johan Huizinga, em seu livro *Homo Ludens* (1971) afirma que o jogo é anterior à cultura, isto explicado pelo fato de considerar que os animais, muito antes do surgimento da espécie humana, jogavam/brincavam. Ressalto novamente o grande valor cultural que os jogos têm, e a partir da afirmação anterior de Huizinga (1971) concluo que com a perda da prática e a prática pela prática de jogos tradicionais e populares acarreta no esquecimento e perda dos valores culturais que são construídos a partir dos jogos.

De acordo com vários autores da área o jogo tradicional/popular está cada vez mais sendo infantilizado, ou seja, a prática está sendo deixada apenas para as crianças e é tratado, geralmente, apenas como recreação. Huizinga (1971) diz que “para o indivíduo adulto e responsável o jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada, é algo supérfluo. Se torna necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade.”, isto demonstra o porquê de hoje em dia os adultos não estarem mais praticando e ensinando/incentivando seus filhos a praticar, pois na maioria dos casos os pais não tem tempo para dispor com seus filhos, devido ao trabalho diário e árduo, e também aos pais que tem condições financeiras é mais cômodo comprar um novo jogo ou brinquedo.

A definição de jogo que chega Huizinga (1971) é a seguinte:

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, dotados 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. (pag. 33).

Em busca de definir o jogo Maschio e Ribas (2011) citam o francês Pierre Parlebas (2001) que dispõe de algumas características fundamentais dos jogos, a seu ver o jogo:

1) está ligado a uma tradição de uma determinada cultura – são relacionadas ao tempo livre, religião, colheitas, estação do ano, espaços urbanos, elemento típicos de um determinado grupo social; 2) é regido de um corpo de regras flexíveis que admitem muitas variantes, em função dos interesses dos participantes; 3) não depende de instancias oficiais – as atividades acontecem a partir da organização local ou regional de um grupo social, de acordo com suas necessidades e interesses; 4) está a margem dos processos socioeconômicos – o jogo, mesmo sofrendo influência desses processos, não depende diretamente deles para acontecer, diferente do que acontece com os esportes, que estão estritamente relacionados aos processos de produção e consumo; e 5) têm o movimento como principal forma de



VI Congresso SulBrasileiro de Ciências do Esporte

“Pensando a Educação Física Escolar e Não-Escolar: estratégias na constituição de saberes”

13 a 15 de Setembro de 2012 - FURG

atuação, ou seja, os quais acontecem em tempo real, em que o movimento se constitui na principal forma de participação na atividade. (2011).

Para os autores LAVEGA, LAGARDERA (2003) o jogo tem um fim em si mesmo, sobre as regras afirmam que para o indivíduo participar ativamente do jogo deve ajudar que as regras sejam cumpridas e respeitadas, também dizem que é uma atividade livre, porém se o indivíduo escolher jogar deve adaptar-se às características, emoções e impulsos.

O autor Roger Caillois tem uma grande proximidade ao autor Johan Huizinga, mas por sua vez define a atividade de jogar a partir de seis qualidades, que são elas:

1) livre: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato sua natureza de diversão atraente e alegre; 2) delimitada: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosas e previamente estabelecidos; 3) inserta: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar; 4) improdutiva: porque não gera bens, nem riqueza nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida; 5) regulamentada: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta; 6) fictícia: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade à vida normal. (CAILLOIS, 1990).

Feito esta definição, o leitor poderá ter claro a importância do conteúdo jogo para o resgate de aspectos culturais e também como importante conteúdo da cultura corporal na educação física escolar.

O DECORRER DO SEMESTRE – RELATO DAS AULAS

Ao iniciar as aulas entreguei aos alunos o questionário de investigação, este que é de suma importância para o desenvolvimento da oficina, pois deu sustentação para o planejamento das aulas posteriores com os jogos e brincadeiras que fizeram parte da vida dos familiares mais velhos das crianças.

Na segunda semana com o recebimento do questionário pude planejar a sequência das atividades a serem desenvolvidas, semana após semana. Neste dia de recebimento dos questionários também instiguei os alunos a pensarem sobre se há diferenças entre jogos e esportes e, em caso positivo, apontar quais são. Esta discussão foi de suma importância, pois ampliou o olhar dos alunos para a diferenciação do que é, por exemplo, jogar futebol e jogar bolita. Usando o exemplo anterior perguntei-lhes se as regras do futebol são diferentes em outros lugares do mundo, vários alunos responderam que *é igual e têm que ser igual*, e um aluno chegou a afirmar que *a FIFA que manda nas regras do futebol*, isto está de acordo com alguns autores como Caillois, Huizinga e



VI Congresso SulBrasileiro de Ciências do Esporte

“Pensando a Educação Física Escolar e Não-Escolar: estratégias na constituição de saberes”

13 a 15 de Setembro de 2012 - FURG

Parlebas que falam sobre a centralização dos esportes a certa entidade que dita o seu funcionamento. Indaguei aos alunos se isto ocorre no jogo de bolita e nos demais jogos e brincadeiras, sendo a resposta negativa. Este momento foi crucial para os alunos entenderem o objetivo da oficina de jogos/brincadeiras tradicionais e populares.

Os jogos e brincadeiras que foram tidos como respostas à questão foram: jogo de bolita, cama de gato, pular corda, esconde objeto, pega-pega, cinco marias, amarelinha, gato cego (cabra cega), taco, peteca, jogo de botão, jogo de tampinhas, pular elástico, pé-de-lata, vai-e-vem, bodoque (estilingue), pipa, gado de barro, ciranda-cirandinha. Os dois últimos não houve a prática, pois em concordância com os alunos achamos um pouco infantil e o formar animais com barro não há lugar com terra suficiente.

O leitor pode notar facilmente, como afirma Bracht (2005), os jogos tradicionais e populares, em sua essência, não têm relação alguma ao *mundo da industrialização*, pois os brinquedos eram feitos a partir de materiais muito simples, como um pedaço de fio, um retalho velho com grãos de arroz, latas usadas, galho de árvore, etc. Outro fator de fácil reconhecimento é o lugar onde praticavam, pois era em qualquer campinho, pátio aberto, na linguagem mais popular “na rua”, não sendo como hoje em dia que geralmente as crianças preferem ficar vidradas em um vídeo game, computador, brinquedo comprado (brinquedo que brinca sozinho¹).

Outros dois aspectos do questionário foram, a descrição das atividades e suas regras, porém não farei menção à descrição e suas regras, sendo esta parte da investigação para como era o funcionamento de cada jogo, apenas faço a ressalva sobre as regras que, quando havia respostas de jogos iguais nos questionários, não havia mudanças nas regras ou alguma mudança sem muita alteração na lógica do jogo, sendo isto, a meu ver, por se tratar de uma cultura local, em um pequeno bairro.

Os 17 jogos foram praticados durante 11 semanas divididos em função do tempo que cada um tomaria do tempo da aula. Aqui o objetivo não será descrever aula por aula, mas sim relatar como um todo como os alunos sentiram-se com a prática dos jogos, seus prazeres e frustrações.

Dentre os jogos, 7 eram de conhecimento de todos e 10 apenas alguns conheciam. Facilmente é notável a distinção de gênero na prática dos jogos, uns exclusivamente de gosto dos meninos e outros de meninas, sendo alguns alcançando o gosto de ambos. Nesta relação de gênero havia antes de começar a prática de alguns jogos um pré-conceito, mas que foi superado, em algumas das vezes.

¹ Uso este termo em referência aos vários brinquedos industrializados que fazem a criança estar em segundo plano na brincadeira, pois tem o papel de ligar o brinquedo e este faz o que está programado.



VI Congresso SulBrasileiro de Ciências do Esporte

“Pensando a Educação Física Escolar e Não-Escolar: estratégias na constituição de saberes”

13 a 15 de Setembro de 2012 - FURG

Nesta relação de gênero, foi superado quando, por exemplo, as meninas já viram os meninos jogar taco, mas nunca o praticaram, e com a prática gostaram. O contrário aconteceu com o jogo de bolita que é muito conhecido, mas a prática é exclusivamente de meninos e que não conseguimos desconstruir esta imagem. Este foi um exemplo que também remete aos meninos como no caso de pular corda que na faixa etária da turma não consegui desconstruir a imagem de uma brincadeira que a prática é de meninas, porém na brincadeira das cinco marias todas as meninas conheciam e também um menino, mas que os demais meninos tiveram muito gosto pela atividade. Nesta brincadeira instiguei os alunos usarem da criatividade na hora de feitiço das cinco marias e entre os meninos surgiram os *cinco manos*, *os cinco mc's*.

Quando os alunos foram postos a construir os seus brinquedos para então depois poder praticar e se divertir foi o momento auge dos jogos. Instigar a criatividade dos alunos é muito importante para que haja o desenvolvimento de futuros adultos críticos. Ver nas crianças a alegria em estar deixando o brinquedo do seu gosto, de uma forma única, faz os alunos valorizarem o simples e dele tirar o prazer para criar e recriar as brincadeiras, fortalecendo os laços culturais com seus entes mais velhos.

A dificuldade que encontrei no decorrer de algumas aulas foi geralmente em relação ao citado anteriormente, em relação a gênero. Busquei diferentes formas de tratar pedagogicamente os conteúdos de menor aceitação, como no caso do jogo de bolita incentivar as meninas a inventar novas formas de jogar, mudar as regras, o campo de jogo e também no caso dos meninos no pular corda aumentar a dificuldade, inventar uma canção diferente para ser cantada na hora de pular. Porém mesmo com estes incentivos aos alunos e as alunas, não consegui superar o pré-conceito que os alunos tinham.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto PIBID/CAPES/MEC possibilita aos acadêmicos de vários cursos de licenciatura um contato próximo à realidade escolar, e isto faz com que os alunos participantes do projeto saírem da formação superior geralmente mais aptos a ingressar na carreira profissional com maior experiência docente, e principalmente com segurança para planejar e ministrar aulas de maior significância social.

Com a reflexão sobre sociedade, escola e esporte que consegui encaminhar a justificativa de estar construindo este trabalho, pois como já relatado acredito haver a necessidade de compreender o todo da sociedade para chegar às partes fracionadas, sendo uma destas partes o jogo que é uma manifestação cultural que está sendo esquecida perante o grande avanço da industrialização dos jogos e de brinquedos eletrônicos que fazem das crianças espectadores destes.



VI Congresso SulBrasileiro de Ciências do Esporte

“Pensando a Educação Física Escolar e Não-Escolar: estratégias na constituição de saberes”

13 a 15 de Setembro de 2012 - FURG

O “novo” pode não ser bem recebido, pode ser estranhado, e foi o que aconteceu no caso da oficina de jogos/brincadeiras, mas com um pequeno espaço de tempo e com o gosto pela prática o “novo” caiu no costume e instigou os alunos a querer conhecer mais “novos” antigos. Pude notar nos alunos que eles perceberam que não precisam pedir todos os dias de aula de educação física pedir professor para jogar bola ou no caso de tempo de lazer que não precisam ficar conectados a algum jogou brinquedo industrializado para gozar de alegria.

Não há dúvidas de que os esportes são o conteúdo hegemônico na educação física escolar, mas é com trabalhos como estes que podemos começar a construir a imagem menos desportiva desta disciplina, tornando-a como e conteúdo importante para a cultura a ser resgatada e construída com nossos alunos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRACHT, V. **Sociologia Crítica do esporte: uma introdução**. Ijuí: Unijuí, 2005.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

LAGARDERA, F.; LAVEGA, P. **Introducción a la praxiología motriz**. Barcelona: Paidotrido, 2003.

MASCHIO, V.; RIBAS, J.F.M. O jogo enquanto conteúdo escolar na abordagem crítico-superadora. **EFDeportes Revista Digital**: Buenos Aires, ano 16, nº 157, junho 2011. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd157/o-jogo-na-abordagem-critico-superadora.htm>.

SAVIANI, D. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**. Campinas: Autores Associados, 2000.

SOUZA, M.S. **Esporte escolar: possibilidade superadora no plano da cultura corporal**. São Paulo: Ícone, 2009.

Endereço: Av. Roraima, nº1000, Casa Do Estudante Universitário, Ap. 4132, Bairro Camobi, Santa Maria, RS. E-mail: silvesterfranchi@hotmail.com