

JOGOS TRANSFORMADOS E RECRIADOS: UMA ANÁLISE ATRAVÉS DAS CATEGORIAS FUNDAMENTAIS PREDOMINANTES NAS ATIVIDADES LÚDICAS CONCEITUADA POR CAILLOIS.

ROSEMEIRE DIAS DE OLIVEIRA
ROBSON ALEX FERREIRA
Faculdades ESEFAP – Tupã – São Paulo – Brasil
rdoliv2@yahoo.com.br

INTRODUÇÃO

O presente estudo surge acerca do fenômeno “jogo”, sua história e tradição. O objetivo desse trabalho é de analisar o processo de transformação e recriação do jogo que pode ocorrer dentro do contexto escolar nas aulas de educação física, e verificar se após o processo de recriação e transformação, as características desse jogo são modificadas?

Por ser uma atividade culturalmente humana, o homem inventa e reinventa jogos e se diverte com eles desde que se tem conhecimento de sua existência. O jogo possui uma dimensão lúdica, simples e envolvente, desenvolve habilidades múltiplas e pode se constituir em um conteúdo pedagógico riquíssimo, podendo ser explorado de diversas formas dentro da educação física escolar, levando os alunos a conhecer, agir e superar obstáculos nunca vividos.

Os jogos sempre estiveram presentes na vida cotidiana das crianças, e vem sendo transmitidos de geração para geração através dos conhecimentos herdados.

Roger Caillois definiu o jogo como:

“uma atividade livre (no sentido de não obrigatória), delimitada (em termos de espaço e tempo), incerta (já que o seu desenvolvimento e seu resultado não podem ser previamente definidos), improdutiva (porque não gera bens nem riqueza nem elementos novos), regulamentada (porque instaura momentaneamente uma nova ordem em termos de regras) e fictícia (porque pressupõe consciência de outra realidade)” (CAILLOIS, 1990, p. 29-30).

Para Melo (1998): “O jogo define-se como uma atividade ou ocupação voluntária, onde o real e a fantasia se encontram.”

Segundo Julia (1996), é difícil definir o jogo, pois, “o ser que joga está buscando prazer, algo além do que simplesmente sobreviver”.

Huizinga (2007) defende que o jogo:

“é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana” (HUIZINGA, 2007, p. 33).

Para esses autores, os jogos têm regras flexíveis, pode ser adaptado de acordo com o espaço existente, com os materiais disponíveis, número de alunos, seu caráter pode ser cooperativo, recreativo, lúdico e ser fim em si mesmo simplesmente como diversão e passatempo.

É praticamente impossível encontrar uma criança que nunca tenha passado pela experiência de participar de um jogo, seja ele com regras ou não.

Segundo Kishimoto (1999, p.102), "quando desenvolvido livremente pela criança, o jogo tem efeitos positivos na esfera cognitiva, social e moral".

Quando bem explorado os jogos podem ser motivadores e por isto é um instrumento muito poderoso na estimulação da construção do raciocínio, faz com que esses busquem

soluções, ou formas de adaptação a situações problemas.

Através dos jogos recreativos a motivação ocorre de forma significativa, estimulando fatores psicológicos como a auto-estima, confiança, socialização etc., e esses aspectos podem se tornar preponderantes no processo de aprendizagem em qualquer fase da vida escolar

Para Brougère (1998), “o jogo faz parte da instrução, e ao mesmo tempo em que exercita a inteligência, promovem o crescimento, boas condições físicas e saúde entre os jovens”.

Para Huizinga (2001, p.4), "O jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá".

Ao trabalharmos a prática de atividades lúdicas, através de jogos nas aulas de Educação Física poderemos estar contribuindo para a formação desses alunos já que através dos jogos poderemos despertar atitudes e valores que acompanharão esses em suas vidas.

Portanto os jogos deveriam fazer parte do projeto pedagógico de todas as escolas, por possuir um grande valor educativo, que desperta o interesse dos alunos. Esse interesse dos alunos por esse conteúdo deveria ser melhor explorado por parte dos professores, onde a criança pode aprender jogando.

Por tantas todas as razões especificadas acima, acredito que os jogos são um conteúdo muito interessante de ser abordado nas aulas de Educação Física Escolar, não só para explorar e aproveitar todos os aspectos positivos que a aplicação de tais jogos nos oferece, mas também contribuir para o processo de transmissão de uma cultura regional, o que caracteriza uma cultura local. (MELO, 1998, p.15)

Nesse processo de aprendizagem os professores de Educação Física devem explorar o jogo oferecendo uma multiplicidade de ações desafiadoras que motivem diferentes respostas e estimulem a criatividade. Um jogo pode apropriar-se de inúmeras variações, gerando novas dificuldades e motivações, mas sempre de forma a conscientizar os alunos da atividade realizada.

Muitos desses brinquedos, brincadeiras e jogos preservam sua estrutura inicial, outras se modificam, sendo transformados de acordo com as necessidades do momento, sendo transmitidos e gerando uma nova forma de jogar.

Para Galvão (1996), é através da transformação dos jogos que os alunos podem desenvolver sua criatividade, sua cognição e, principalmente, aprender a resolver problemas.

Essas transformações também podem vir do interesse em se evitar a exclusão, temporária, ou total, dos menos habilidosos. (RANGEL-BETTI, 2001).

Sendo assim o jogo apresenta uma forma infinita de significados de acordo com o contexto explorado, podendo compreender diferentes espaços, materiais, tempo, número de participantes etc. Manifestando-se nas mais diversas formas, competitiva, cooperativa ou recreativa, através das brincadeiras populares, jogos de salão, de tabuleiro, grandes jogos como queimada, pique, jogos de construção, jogos de faz-de-conta, jogos de imitação, e as brincadeiras infantis de maneira geral.

Daólio (2011) afirma que o jogo é um fim em si mesmo para a criança, porém, para nos professores educadores, pode se constituir um meio. Através do jogo a criança pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade e criatividade.

Quando se joga por pura diversão e prazer, respeitando a natureza livre que se constitui o jogo, ele torna-se um fim em si mesmo, ficando incompatível com as características dos jogos típicos utilizado no processo educativo, seja competitivo ou cooperativo. Não podemos deixar que o método utilizado no desenvolvimento do jogo dentro das escolas perca a sua essência inicial, a de proporcionar prazer e diversão aos alunos.

Portanto, o grande desafio dos professores de educação física nesse momento, é de atentar-se para os diferentes tipos de jogos existentes competitivos, recreativos e de cooperação. E devem trabalhar de uma forma onde ocorra o resgate do lúdico, respeitando os critérios enfatizando por Daólio (2011), ressignificando essa prática visando ensiná-la na escola.

Esse resgate do lúdico dentro das escolas se faz necessário, para podermos oportunizar aos alunos vivências e experiências motoras não contempladas na rotina dessas crianças.

METODOLOGIA

Essa pesquisa foi realizada na Escola Joaquim Abarca, pertencente ao município de Tupã/SP. Os sujeitos da pesquisa constituíram-se de alunos de ambos os sexos, do 1º ano do ensino médio.

A opção por trabalhar com essa série ocorreu por acreditar que o jogo é um conteúdo considerado clássico da Educação Física e deve ser desenvolvido entre os alunos em todos os níveis de ensino.

Para analisar o jogo, seu processo de transformação e recriação foi elaborado três situações de aprendizagem para ser trabalhadas com os alunos e análise do jogo transformado e recriado pelos alunos, será realizada através das categorias fundamentais predominantes nas atividades lúdicas que são conceituadas por Caillois (1990): *agôn* (jogos de competição), *alea* (jogos de sorte), *mimicry* (jogos de simulacro) e *ilinx* (jogos de vertigem), e nos 5 critérios (1 - jogo como fim e como meio; 2 – valores cooperativos; 3 – valorização da criatividade; 4 – Inclusão e respeito as diferenças), a ser respeitados pelos professores de Educação Física ao trabalhar os jogos nas escolas. (DAOLIO, 2011)

1 SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 – Relembrando os jogos populares mais conhecidos pelos alunos.

Os alunos foram organizados em grupos mistos, oito componentes em cada grupo, foram solicitados a eles para relacionarem todos os jogos que já praticaram e citar o que mais lhe agradou. Faça uma relação por ordem de preferência e posteriormente peça para eles descreverem as regras dos jogos que praticavam. Todos os jogos citados mais de uma vez deverão ser descritos pelos seus praticantes, análise se os mesmos tinham regras e contextos diferenciados.

2 SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2 – Vivenciando os jogos populares mais conhecidos pelos alunos.

Após análise prévia das preferências dos alunos, especifique os 4 jogos mais votados pela turma e coloque em ordem de preferência para que eles possam vivenciar esses 4 jogos.

JOGOS VIVENCIADOS PELOS ALUNOS:

1. Queimada
2. Pique Bandeira
3. Base 4
4. Cabo de Guerra

3 SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3 – Recriando novas formas de jogar

Darido e Rangel (2005) defendem que o jogo deve ser reproduzido (a fim de que seja perpetuado e transmitido), transformado (a fim de que os alunos exerçam sua criatividade e resolvam problemas de exclusão, falta de material ou outros) e criado (pelo prazer de criar e a fim de que os alunos sejam instigados a se tornar autores de uma invenção).

O objetivo nessa etapa foi de mostrar aos alunos as diversas possibilidades de transformação e reconstrução das regras do jogo já existente e praticado por eles. Visualizou-se a possibilidade de ir além do simples ensinar e aprender, mostrando que esses jogos poderiam ter outras regras e que essas poderiam ser discutidas e mudadas pelo grupo. Para

essa intervenção a “Queimada” foi a atividade escolhida pelos alunos. Esses alunos em grupo teriam que sugerir formas e regras diferentes para vivenciar esse jogo de acordo com as necessidades de adaptação a cada situação problema vivenciada.

Para facilitar o trabalho de transformação desse jogo, discutimos com os alunos algumas questões pertinentes a vivência que eles tiveram ao praticarem essa atividade. E como as novas regras poderiam amenizar essas questões?

1. Quais alunos foram queimados primeiro?
2. Quais lançaram mais bolas?
3. Quais pegaram mais bola?
4. As participações dos meninos foram iguais as das meninas?
5. No momento do jogo existiu alguma discriminação a alunos menos habilidosos, tímidos ou meninas?
6. Houve uma preponderância de um grupo de alunos, participando mais das ações e decisões do jogo em relação a outros alunos?

3 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS:

3.1 Questões pertinentes as vivências do jogo

Segundo os relatos feitos pelos alunos, os primeiro a serem queimados foram às meninas, e os meninos menos habilidosos (lentos, descoordenados, fracos...). Os alunos mais habilidosos foram os que dominaram a brincadeira, pegando e lançando as bolas com força, velocidade e coordenação, e se desvencilhavam das bolas com agilidade ficando difícil queimá-los.

A participação dos meninos predominavam, as meninas apesar de participarem da atividade eram queimadas primeiramente sendo excluídas parcialmente da brincadeira. As intervenções no decorrer das atividades se fizeram necessária para minimizar as atitudes que deixavam claro a discriminação quanto aos menos habilidosos.

O jogo (queimada) é bastante difundido na cultura escolar de grande parte das escolas no Brasil, tendo também outras nomenclaturas em diferentes regiões como: baleado, guerra, queimado, dentre outros. A queimada se caracteriza num jogo com características “agôn” com sua dinâmica competitiva e combate entre as equipes, apesar da aparente igualdade entre os competidores, ela valoriza os mais habilidosos (CAILLOIS, 1990).

Levando-se em consideração a sua marcante presença na cultura escolar faz-se necessário pensá-la enquanto um conteúdo de ensino escolar onde o intuito maior será o de construir estratégias que visem a “minimizar” tais características excludentes, ou seja: é possível jogar a queimada de forma a minimizar suas características de eliminação?

A partir dessa questão foram surgindo varias propostas por parte dos alunos de alterações de algumas regras básicas da queimada, abaixo cito algumas:

Queima Coringa; Queimada ao Inverso; Queimada da Salvação; Queimada Três Cantos; Queimada Passa a Vez; Queimada Inteligente.

Algumas outras sugestões não foram relatadas por ter características idênticas.

Dentre todos os jogos elaborados e vivenciados pelos alunos vamos fazer uma análise das características do jogo “queimada inteligente” transformada e recriadas pelos alunos.

“Essa queimada tem característica da tradicional a exceção é que o aluno que queimar um adversário terá que responder uma pergunta de conhecimentos gerais, se responder corretamente a queima se confirmará, se responder erroneamente o aluno queimado continua no jogo normalmente”.

A análise desse jogo transformado e recriado pelos alunos “Queimada Inteligente”, será feita através das categorias fundamentais e predominantes na atividade lúdica conceituada por Caillois (1990) e nos critérios a ser respeitados pelos professores de Educação Física ao

trabalhar os jogos nas escolas. (DAOLIO, 2011)

Como citamos anteriormente a queimada se caracteriza num jogo com características “agôn” com sua dinâmica competitiva entre os participantes, após a sua recriação “Queimada Inteligente”, a característica “agôn” dá espaço para outra característica o “Alea” jogo da sorte, no momento que se sorteia a pergunta a ser feita para o jogador que queimou. Essa atividade se torna menos competitiva no aspecto das habilidades motoras, já que o aspecto cognitivo também é valorizado nesse momento, ao errar a resposta da questão o jogador não concretiza a queimada.

Vivenciar uma atividade com um fim em si mesmo é uma experiência prazerosa, o lúdico e o único objetivo nesse momento, devemos resgatar essas experiências dentro das escolas, mas não podemos nos esquecer que esses momentos quando bem explorados pelo professor de educação física pode se tornar um instrumento pedagógico de grande valor no desenvolvimento da aprendizagem motora e cognitiva.

Dessa forma ao desenvolver essas situações de aprendizagem, o jogo tornou-se um meio para alcançar os objetivos propostos, mas o prazer de jogar que os alunos vivenciaram em todas as etapas e inquestionável. Explorar o jogo somente como meio talvez não fosse a forma mais correta de se trabalhar dentro de uma proposta pedagógica, o resgate do fim em si mesmo pode se tornar um caminho

Ao jogar a “Queimada Inteligente”, os alunos vivenciaram uma experiência diferenciada onde os mais habilidosos, fortes, rápidos e ágeis para se sobressaírem teriam que ser inteligentes, uma habilidade estava vinculada a outra, dessa forma o jogo se tornou menos competitivo no aspecto das habilidades motoras, havendo um maior equilíbrio nas diferenças de gênero e habilidades.

O nível de motivação para participar das aulas aumentou o prazer que os grupos tinham de explicar e vivenciar os vários jogos que eles recriaram era visível.

Essa atividade “Queimada Inteligente” deu oportunidade de inclusão. Nessa sala há um aluno com deficiência motora, a função desse aluno foi a de sortear e ler a questão que o jogador que queimou tinha que responder, o sorriso e o prazer que esse aluno demonstrou em realizar uma função tão importante dentro desse contexto lúdico foram percebidos por todos os participantes.

Valorizar o jogo que respeite as diversidades do se movimentar, que propicie a participação de todos, na realização de cada tarefa que compõe o jogo é tarefa do professor de educação física. (DAOLIO, 2011).

CONCLUSÃO

Após a análise, concluímos que o processo de transformação e recriação do jogo que ocorre dentro do contexto escolar nas aulas de educação física, podem trazer grandes benefícios para os participantes, essa transformação ocorre de acordo com as necessidades do grupo e do contexto, evitar a exclusão, temporária, ou total, dos menos habilidosos, dar oportunidade de participação a todos é alguns dos objetivos dessa recriação.

Como podemos observar as características iniciais dos jogos transformados e recriados são alteradas, tanto no processo como produto final, tudo depende da ênfase que daremos ao aplicar esse jogo.

Os jogos oferecem inúmeras situações nas quais os seus praticantes podem vivenciar novas experiências nos aspectos motor, cognitivo, cultural, e social. O aluno já chega à escola com uma bagagem motora e cultural do se movimentar, que eles adquirem fora da escola através das vivências lúdicas (jogos populares), que são passados de geração para geração, nos mais variados contextos por ele vivenciado.

Nós, enquanto educadores, devemos proporcionar meios para que nossos estudantes vivenciem os mais diferentes tipos de jogos dentro do contexto escolar, e que tenham autonomia para refletir, criar, partilhar, produzir, reproduzir e transformar as estratégias, regras

e contextos culturais dos jogos. Transformando, o, em um elo entre o ensino e aprendizagem dos mais variados conteúdos abordados no contexto escolar, sem perder sua essência inicial, do prazer de brincar, do lúdico sendo um fim em si mesmo, mesmo utilizado como um meio no processo pedagógico.

As atividades propostas durante este trabalho contribuíram para desenvolver nos alunos a socialização, afetividade e o respeito mútuo, além da valorização do resgate dos jogos populares vivenciados por eles. A proposta metodológica aqui apresentada, pode se tornar um caminho para que outros professores possam trabalhar os jogos em outras unidades escolares, com contextos, sujeitos e culturas diferenciadas, e dessa forma obter outros resultados.

REFERÊNCIA BIBLIOGRAFICA

- BROUGÉRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre, Artes Médicas, 1998.
- _____. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002, p.19-32.
- CAILLOIS, R.. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.
- DARIDO, S. C.; RANGEL, I., C. A. (Coords.) **Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005
- DAÓLIO, Jocimar. Tema 1: Jogo. In: Disciplina **Do Jogo ao Esporte Coletivo**. Curso de Pós-Graduação. SÃO PAULO (Estado): RedeFor; Campinas: Unicamp, 2011.
- GALVÃO, Z. **A construção do jogo na escola**. Motriz, v. 2, n. 2, p. 107-110, 1996.
- HUIZINGA, J.. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- _____. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 5edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- JULIA, P.. **Refletindo sobre o jogo**. Motriz, v. 2, n. 2, DEZ.1996.
- KHISHIMOTO, T. M., **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 3ª edição. São Paulo, Cortez, 1999
- MELLO, A. M. **Psicomotricidade, Educação Física e Jogos Infantis**. São Paulo: IBRASA, 1989.
- RANGEL –BETTI I, **JOGOS: Possibilidades e Adequações. Perspectivas em Educação Física Escolar**. Niterói, v. 2, n. 1 (suplemento), 2001.

ROSEMEIRE DIAS DE OLIVEIRA
ALAMEDA LANCASTER – Nº 14 – JARDIM AMERICA
CEP: 17.603.650 – TUPÃ/ SP
EMAIL: rdoliv2@yahoo.com.br