

“A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES MODIFICADOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS - CAMPUS MACEIÓ”

JOSÉ ROBERTO ALVES ARAÚJO^{1,2}
MICHELLINE FERNANDES DE OLIVEIRA¹

ELTON BARROS DO NASCIMENTO^{1,2}

CASSIO HARTMANN^{1,2}

ARNALDO TENÓRIO DA CUNHA JÚNIOR^{2,3}

(1) DOCENTE DO INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS - CAMPUS MACEIÓ/AL - BRASIL.

**(2) PROGRAMA EURO-AMERICANO DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* EM SAÚDE
– PEDAGOGIA DO ESPORTE E MEDICINA DO ESPORTE – UNIVERSIDADE CATÓLICA
NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN – UC**

**(3) DOCENTE DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS - CAMPUS ARAPIRACA/AL -
BRASIL.**

joserobertoaa@globocom

Introdução

Com a intenção de dar embasamento teórico à estratégia metodológica proposta nessa pesquisa, faz-se necessária uma revisão que abordará alguns temas de autores que publicaram livros e artigos sobre novas práticas pedagógicas, e Jogos e Brincadeiras Populares como conteúdos das aulas da disciplina Educação Física.

“O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotadas de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de consciência de ser diferente da vida cotidiana” (HUIZINGA, 1971: p.33).

Segundo Moraes (2004), precisamos fugir do paradigma tradicional da educação que tem compromisso com o passado, com as coisas que não podem ser esquecidas, que dá maior ênfase ao conformismo, que não percebe o lado construtivo do erro, que elimina as tentativas de liberdade e de expressão. Precisamos, mais do que nunca, de um novo modelo educacional que, além de colaborar para a formação do ser, também reconheça a aprendizagem como um processo complexo em permanente construção, que depende das ações e das reações daquele que conhece que depende do que acontece em sua corporeidade.

Na realidade, precisamos de novas pautas pedagógicas que nos ajudem a reconhecer que é tempo de uma nova educação, de um novo diálogo, de novas parcerias e de novas alianças. É tempo de novos desafios e de novos valores, do nascimento de novas culturas, do surgimento de uma nova consciência, tempo de abertura aos novos saberes e aos novos tempos que se anunciam neste início de milênio. É tempo de reencantar a educação!

Para Castro (2008), o ensino médio, ponto de encontro das muitas contradições do ensino brasileiro, tem papéis demais, pode-se dizer que é um nível em crise permanente. O dilema mais grave do ensino médio está entre preparar a metade dos alunos para o trabalho e a outra metade para o ensino superior. São coisas díspares, com maiores distâncias entre valores e atitudes funcionais em cada uma das opções. O ensino médio herda todos os problemas de qualidade do ensino fundamental e soma a eles um modelo inédito no mundo: não há caminhos alternativos nem entre escolas com perfis diferentes (modelo europeu) nem a

possibilidade de trilhar trajetórias divergentes dentro da mesma escola (modelo americano). Há amplo debate sobre as múltiplas saídas para o nosso ensino médio.

Os Jogos de Regras possibilitam na criança o desenvolvimento do pensamento abstrato, porque são introduzidos no jogo novos significados, simbólicos e ações. Nessa fase a criança adquire autonomia, pois ela cria, recria as regras do seu jogo; ela toma decisões que possibilitam o desenvolvimento cognitivo diante de diversas situações. A regra coletiva começa a ser introduzida e interiorizada pela criança. Ela aprende que existem regras a serem seguidas dentro da sociedade e que se não forem cumpridas constitui falta e quem a desrespeitou terá que arcar com as consequências e sua escolha sendo punido por tal ato.

Negrine (1994) afirma que (...) a criança joga de muitas coisas em um determinado espaço de tempo. Pode-se dizer que a criança em uma situação de jogo inferior a trinta minutos, chega a representar pelo menos três papéis diferentes (...). À medida que se muda o jogo, muda a representação, e com ela as emoções em um processo muito dinâmico (p. 87).

Com base no exposto o presente artigo tem como objetivo apresentar um relato de experiência sobre a utilização de uma proposta metodológica para o desenvolvimento das aulas de Educação Física ministradas pelos professores de Educação Física nos 1º e 2º anos do Ensino Médio Integrado do Instituto Federal de Alagoas – Campus Maceió em 2012.

Por fim, convém salientar a perspectiva da contribuição dessa estratégia metodológica no trabalho de educadores, em especial, os professores de Educação Física, pelo relevante papel que os jogos e as brincadeiras populares exercem na formação integral do indivíduo, pois oferecem diversas formas na resolução de problemas, nas tomadas de decisões e na elaboração de novas maneiras a partir de uma forma primitiva. Pois, segundo Araújo (2011, p.640):

Os jogos e as brincadeiras populares podem ser uma representação simbólica da vida, e através deles, pode-se criar o hábito da prática da atividade física, do respeito às regras, ao próximo, ao convívio, aproximando as pessoas. Formaremos, assim, uma geração pautada em princípios de fraternidade, solidariedade, cooperação, co-educação e tendo a Educação Física como o eixo condutor desse processo, sob uma perspectiva de valores sociais e pedagógicos do jogo e das brincadeiras populares enquanto meio de educação.

Metodologia

A amostra se constituiu de 200 alunos na faixa etária entre 15 e 18 anos (sendo 120 alunos do sexo masculino e 80 do sexo feminino) matriculados em cinco turmas dos 1º e 2º anos do Ensino Médio Integrado do Instituto Federal de Alagoas – Campus Maceió no ano de 2012.

Foi proposta uma estratégia lúdico-recreativa com a participação direta dos alunos no processo de resgate de Jogos e Brincadeiras Populares, a qual se constituiu de dois momentos: (a) inicialmente, os jogos “Rouba Bandeira” e o “Dono da Rua” foram apresentados com as regras nas suas formatações tradicionais, como eram jogados na maioria dos bairros da cidade de Maceió; (b) posteriormente, estas atividades foram estudadas pelos alunos, com orientação dos professores, para que fossem desenvolvidas algumas modificações e adaptações, transformando-as em outras formas de execução mais motivantes e prazerosas.

Várias sugestões foram apresentadas pelos alunos, dentre elas, a que mais atraiu interesse foi a inspirada no jogo de aventura “Paintball”. Tanto no jogo “Dono da Rua”, como no

jogo “Rouba Bandeira” foram utilizadas bexigas de festa de aniversário cheias de água para substituir a pistola com balas de tinta usadas no jogo acima referido.

Abaixo são apresentados dois exemplos dessa prática: inicialmente na forma tradicional e posteriormente, usando como estratégia uma forma modificada de execução do jogo.

1º Exemplo

O Dono da Rua (tradicional) em Maceió – AL (em outros lugares: Mãe da Rua)

Descrição: O jogo “Dono da Rua” tradicional ocorre da seguinte forma: o professor escolhe um aluno para ser o “dono da rua”, todos os outros alunos ficam antes da linha lateral da quadra pulando em um pé só (calçada), podendo caminhar ou correr com os dois pés, somente dentro da quadra (rua). O objetivo do jogo é tentar passar de um lado ao outro da quadra (rua), sem que o “dono da rua” toque-o. O aluno que for tocado pelo “dono da rua”, ajuda o mesmo a pegar os demais e assim sucessivamente. O jogo termina quando todos os alunos tenham sido tocados.

O Dono da Rua Paintball (adaptação):

Descrição: O jogo acontece da mesma forma que no jogo citado anteriormente; a diferença é que o “dono da rua” estará com uma bola de sopro cheia de água, e tentará acertar os jogadores que tentam atravessar a rua. Se o “dono da rua” acertar a bola de sopro em um jogador, o mesmo passa a ajudar o “Dono da Rua” a acertar os demais (Usar como espaço de jogo uma quadra descoberta ou um campo aberto).

Nesta atividade, a ênfase foi direcionada a tomada de decisão, em como escolher o momento exato para atravessar a rua, o domínio corporal para a desmarcação (finta), mudança de direção, várias trajetórias de deslocamentos, velocidades, a relação espaço e tempo, e etc. (ARAÚJO, 2011).

2º Exemplo

Rouba Bandeira (tradicional) em Maceió – AL (em outros lugares: Pique Bandeira, Barra Bandeira, Pira Bandeira):

Descrição: O campo de jogo será dividido em duas partes por uma linha central e com um local demarcado para a bandeira (exemplo: a área de Handebol pode ser chamada de céu, manja, ou pique); os alunos serão divididos em duas equipes e, se possível, com número de integrantes iguais, postadas cada uma de cada lado do campo. O objetivo do jogo é pegar a “bandeira” (bandeira, ou bola e etc.) adversária e trazer para o seu lado do campo sem ser tocado. Quando um integrante for tocado mesmo sem a bandeira deve ficar parado (em pé, agachado ou sentado) e só poderá voltar a participar do jogo quando um integrante de sua equipe conseguir tocá-lo. Quando um jogador em posse de bola for tocado, o mesmo ficará parado e devolverá a bola ao lugar onde ela se encontrava (no céu, na manja, no pique). O jogador que chegar ao local da “bandeira” adversária (no céu, na manja, no pique), não poderá ser tocado; só poderá ser tocado, quando o mesmo entrar na quadra de jogo do adversário.

Marca o ponto a equipe que conseguir passar a bandeira da quadra contrária para o seu lado da quadra, primeiro.

Rouba Bandeira Paintball (adaptação):

Descrição: O jogo aconteceu de forma semelhante ao Rouba-Bandeira (Pique-Bandeira, Barra Bandeira) tradicional, o campo de jogo foi dividido em duas partes por uma linha central. Os alunos foram divididos em duas equipes, e preferencialmente com número de integrantes iguais. Todos os jogadores das equipes estavam de posse de uma bola de sopro cheia de água nas mãos. O objetivo do jogo foi pegar a “bandeira” (ou bola) adversária e trazer para o seu lado da quadra sem ser acertado pelas bolas de sopro dos jogadores da equipe adversária. A diferença foi que um jogador ao invadir o campo adversário e fosse acertado pela bola de sopro cheia de água arremessada pelos adversários, deveria ficar parado (agachado ou sentado e entregar a sua bola ao jogador que o acertou) e só poderia voltar a participar do jogo quando um integrante de sua equipe conseguisse tocá-lo. Quando um jogador em posse da bandeira adversária (bola) era acertado, ficava parado e devolvia a bandeira (bola) ao lugar onde ela se encontrava (no céu, na manja, no pique). O jogador ao chegar no local da “bandeira” adversária (no céu, na manja, no pique), não poderia ser acertado; só poderia ser acertado, quando entrasse no campo de jogo do adversário. Marcava o ponto a equipe que conseguisse passar a bandeira (bola) do campo contrário para o seu campo, primeiro que a outra equipe.

Foi utilizado um jogo de estratégia muito dinâmico e conhecido, com a inclusão de algumas adaptações importantes direcionadas aos jogos coletivos: no Rouba Bandeira tradicional, além dos movimentos de marcação e desmarcação dos jogadores, foi enfatizada a tomada de decisão e a velocidade de raciocínio para defender e atacar na hora oportuna sem precipitar ações e sem realizar movimentos desnecessários. Foi introduzido o arremesso para valorizar este fundamento de finalização (precisão ao para acertar o alvo) e estimular o pensamento de jogo em equipe por parte dos jogadores. Estas atitudes são de suma importância para se alcançar os objetivos desse jogo popular modificado, que é a marcação de pontos e evitar a infiltração dos adversários, defendendo seu campo.

A avaliação se deu através do levantamento de frequência e observação da participação dos alunos durante as aulas oito aulas em que essa esta estratégia metodológica. Nas aulas teóricas da disciplina Educação Física (duas aulas) utilizadas para a pesquisa e estudo dos referidos jogos, que foram vivenciados nesta nova proposta, tivemos a presença e participação de todos os alunos nas suas respectivas turmas (100%) na elaboração das modificações e regras dos jogos. Já nas aulas práticas utilizando esta estratégia metodológica (seis aulas, sendo duas aulas com os jogos na formatação tradicional e quatro com os jogos modificados), a participação dos alunos foi de 95%. Foi constatado um aumento de participação dos alunos em 30% a mais do que normalmente acontecia quando as aulas não eram ministradas com esta estratégia.

Considerações finais

Pode-se concluir que ao aplicar a proposta metodológica sugerida nesse estudo os alunos passaram a ter outra visão em relação às aulas de Educação Física e consequentemente outra percepção de Atividade Física. Esta mudança de percepção reflete na

formação do aluno, e embora não seja possível afirmar que no breve período da intervenção tenham ocorrido modificações significativas na identidade dos alunos, ficou evidenciada a contribuição para um despertar, com um novo olhar de si mesmo e do outro.

Acredita-se que esta seja uma contribuição na qual venha auxiliar no trabalho de educadores para o dia-a-dia escolar, em específico, professores de Educação Física. Espera-se que a aplicação dessa estratégia metodológica sirva para aumentar a participação e motivar o interesse dos alunos, assim como, despertar a criatividade na elaboração das aulas dos próprios professores, mostrando o quanto o resgate de atividades lúdicas que são populares da região, melhoram a qualidade das aulas de Educação Física.

Sendo assim, é bastante pertinente que outros estudos sejam feitos sobre o tema Jogos e Brincadeiras Populares como prática pedagógica para o ensino da Educação Física, trazendo ainda mais contribuições para o desenvolvimento da disciplina, tanto nos aspectos do jogo em si, quanto no aspecto social. Dessa forma, concluímos que os jogos e as brincadeiras populares contribuem na formação integral do indivíduo, pois oferecem diversas formas na resolução de problemas, nas tomadas de decisões e na elaboração de novas maneiras a partir de uma forma primitiva.

Referências

ARAÚJO, José Roberto Alves et. al. **AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO CURSO DE INFORMÁTICA DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE ALAGOAS – CAMPUS MACEIÓ. “UMA ABORDAGEM LÚDICO-RECREATIVA”**. FIEP BULLETIN – Volume. 80 – Special Edition – ARTICLE I – 2010.

ARAÚJO, José Roberto Alves et. al. **O ENSINO DOS FUNDAMENTOS DA MODALIDADE HANDEBOL ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES**. FIEP BULLETIN – Volume. 81 – Special Edition – ARTICLE I – 2011.

CASTRO, Claudio de Moura. **O ensino médio: órfão de idéias, herdeiro de equívocos**. aval. pol. públ. Educ., Rio de Janeiro, v. 16, n. 58, p. 113-124, jan./mar. 2008.

CAVALLARI, Vinicius Ricardo. **Trabalhando com Recreação**. São Paulo: Ícone, 2005.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

MORAES, Maria Candida. **Reencantando a Educação a Partir de Novos Paradigmas da Ciência**. PUC/SP/Brasil. Out/2004.

NEGRINI, Airton- **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil V-1-** Porto Alegre: Prodil,1994.

NEGRINI, Airton- **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil V-2-** Porto Alegre: Prodil,1994.

S. C. DARIDO,; L. A. FERREIRA,; Z. GALVÃO,; G. H. PONTES,; G. N. S. RAMOS,; I. C. A. RANGEL,; L. H. RODRIGUES,; L. SANCHES NETO,; E. V. M. SILVA. **Resenha do Livro a Prática Educativa**. Rev. Bras. Cienc. Esporte, Campinas, v. 23, n. 2, p. 195-205, jan. 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson HandeboLearning. 2003.