

Jogos tradicionais: reprodução, ampliação, transformação e criação da cultura corporal do movimento

Traditional games: reproduction, expansion, transformation and creation of body culture of the movement

SILVA JVP, SAMPAIO TMV. Jogos tradicionais: reprodução, ampliação, transformação e criação da cultura corporal do movimento. *R. bras. Ci. e Mov* 2011;19(1):72-86.

RESUMO: O estudo configura-se como pesquisa-ação, desenvolvido em duas escolas da Rede Pública Municipal em Angélica-MS, Brasil, nas quais se buscou trabalhar os jogos numa sequência didática dividida em quatro etapas - reprodução, ampliação, transformação e criação, tendo a metodologia resolução de problemas como estratégia de ação nas etapas de transformação e criação de jogos. Os resultados indicam que esses jogos configuram-se num importante conteúdo a ser trabalhado nas aulas de Educação Física principalmente quando os conhecimentos da cultura corporal do movimento extra-escolar dos alunos são valorizados nas aulas. Ainda, os jogos tradicionais mostraram ser uma significativa possibilidade para reprodução, ampliação e transformação, contudo, a criação de novos jogos apresentou-se como uma ação difícil de ocorrer junto aos alunos das séries escolares e durante o período no qual o trabalho foi desenvolvido.

Palavras-chave: Escola; Educação física; Conteúdos.

ABSTRACT: The study models as an action-research, carried out in two municipal public schools in the city of Angelica-MS, Brazil, where the focus was to work with the games in a didactic sequence divided into four stages - reproduction, extension, transformation and creation of games, having the troubleshooting methodology as a strategy of action in the phases of transformation and creation of games. The results indicate that the games were configured in an important content to be worked in physical education classes especially when the knowledge of body culture of the extra-school movement of the students are valued during the classes. Yet, the traditional games proved to be a significant opportunity for reproduction, extension and transformation of the games. However, the creation of new games appeared as a difficult action to occur school series to which the work was developed.

Key Words: School; Physical education; Content.

Junior V. P. da Silva^{1,2,3}
Tânia M. V. Sampaio²

¹Colegiado de Educação Física -
Universidade Estadual de Santa
Cruz - UESC

²Programa de Pós-Graduação
(Mestrado e Doutorado) em
Educação Física – Universidade
Católica de Brasília - UCB

³Bolsista Prosup/CAPES

Enviado em: 28/05/2011
Aceito em: 06/12/2011

Contato: Junior Vagner Pereira da Silva – jr_lazer@yahoo.com.br

Introdução

As crianças gostam de vivenciar atividades nas quais possam se movimentar com liberdade – pular, correr, gesticular, falar, gritar –, em grande parte do tempo de que dispõem, sem se preocuparem com limites¹, sendo que essas atividades são identificadas facilmente no jogo/brincadeira.

Não é difícil notar nas crianças, nos momentos que lhes permitem maior liberdade de ação, o grande ímpeto que essas têm em se movimentar, pois corridas, saltos, empurrões, agarramentos, entre outros, são frequentes. É tão frequente quanto o ímpeto ao brincar e a se movimentar é a alegria que isso lhes proporciona, pois os gritos, o sorriso maroto e a descontração ocasionada por esses momentos ficam expressos em suas faces². Assim, conforme salienta Carlos Neto³, geralmente as crianças demonstram uma sistemática necessidade de atividades lúdicas e físicas, seja no cotidiano informal ou formal, e é nesse sentido que as atividades lúdicas associadas às atividades motoras permitem às crianças uma relativa e confortável capacidade de adaptação ao longo da vida, em desafios de envolvimento físico e social.

Huizinga⁴, em *Homo Ludens*, entendendo o lúdico como componente da cultura - não se limitando apenas aos seres humanos, mas sim a todas as espécies - explica que o que diferencia jogo e cultura entre os humanos é que o jogo é estabelecido numa perspectiva social: “A cultura surge sob a forma de jogo [...] e em suas fases mais primitivas, a cultura possui um caráter lúdico [...] e se processa segundo as formas e no ambiente do jogo” (p. 53).

O papel social do jogo também é exposto por Fernandes⁵ que, reportando-se ao cotidiano informal das crianças do bairro do Bom Retiro, na cidade de São Paulo, destaca o importante processo de aprendizagem ocorrido nas reuniões infantis por intermédio da ludicidade do brincar, o que possibilitava às crianças construir uma cultura própria da infância. O autor defende que a produção cultural pela própria criança torna-se possível graças ao amplo convívio social desencadeado nas trocinhas, quando o mestre da criança é ela própria, e mesmo os modelos sendo tomados emprestados da vida

adulta, a aprendizagem passa de criança para criança, possibilitando a elas serem agentes e árbitros daquilo que é certo ou errado, do que deve ou não ser feito.

Para Perroti⁶, é nos grupos infantis que as crianças criam a si mesmas e ao mundo; formam sua personalidade, experimentam um convívio favorável às relações sociais e exercem funções diversas: lideram, obedecem a regras do grupo, aprendem a viver e vivem.

Sobre as contribuições do brincar no desenvolvimento infantil, Rojas⁷ assevera que “... o brincar é o primeiro experimentar do mundo que se realiza na vida da criança. É uma linguagem de interação que possibilita descoberta e conhecimentos sobre si mesma, sobre o outro, sobre o mundo que a rodeia” (p. 17).

Nos momentos de brincadeira em tempo/espços diversificados (rua, praça, casa), as crianças se mostram criativas, inventivas e autônomas do seu próprio brincar e, ainda mais, esses momentos contribuem para as relações sociais – as construções e conflitos coletivos –, essenciais à formação humana⁸.

Embora a vivência do jogo na infância seja de suma importância para o desenvolvimento infantil, assim como é visível o interesse da criança por essa atividade, nas últimas décadas diversos fatores, têm agido como barreiras à sua efetivação, dentre eles a ocupação das ruas pelos veículos automotores, pois conforme nos lembra Àries⁹, a rua por muito tempo foi palco das brincadeiras de crianças e adultos, que ali jogavam, brincavam e cresciam, local que hoje figura como trajeto, conforme salienta Magnani¹⁰, ocupado especifica e exclusivamente por veículos automotores.

O crescimento arquitetônico e populacional da zona urbana, que em diferentes cidades ocorreram sem planejamento da ocupação do solo, também tem figurado como barreira às oportunidades de jogo infantil, principalmente nos grandes centros, a ocupação territorial ocorreu de forma desordenada e sem planejamento prévio, condição que fez com que poucos espaços tenham sido reservados à construção de equipamentos de lazer, como campos, quadras, praças, parques, playground, dentre outros.

A supervalorização do solo, oriundo da especulação imobiliária, soma-se à ocupação da rua pelos automóveis e o crescimento urbano desordenado no que tange à amenização de condições favoráveis para ocorrência do lazer na infância, uma vez que, conforme salienta Perroti⁶, a mercantilização do espaço urbano, que atingiu níveis extraordinários, transformou cada palmo de terra a valor de ouro – fazendo com que o universo da criança sofresse consequências fatais, pois o quintal, a rua, o jardim, a praça, a várzea, o espaço-livre, locais vitais para ocorrência do jogo infantil, foram pouco a pouco tomados.

E essa assertiva é ratificada por Carlos Neto¹¹, quando esse expõe que:

A inexistência de espaços verdes e instalações desportivas adequadas; as ruas estreitas, os passeios diminutos, a bola que atravessa a rua e quebra a janela, zonas interditadas ao jogo, a bicicleta que não pode rolar, a tabuleta que não permite que se pise a relva que ainda existe, etc., tudo é interdito num décor uniforme e repetitivo (p. 16).

Diante dessas barreiras, cada vez menos as crianças vêm tendo locais e oportunidades para a vivência dos folguedos infantis, para o futebol de várzea ou para encontros¹², situação que pode estar sendo agravada ainda mais entre sujeitos na faixa etária de 6 e 14 anos, porque, além das barreiras espaciais, nas últimas décadas a infância também tem passado por uma contínua restrição do tempo destinado ao brincar, seja pela institucionalização desse período da vida em escolinhas de música, inglês, kumon, esportes, línguas, entre outros, ou pela precocidade da instrução formal, com a obrigatoriedade da matrícula no Ensino Fundamental aos 6 anos de idade, conforme lei nº 11.274/2006¹³.

Entendendo que a escola pode configurar-se num ambiente de disseminação e troca de valores, conhecimentos e cultura, este estudo teve como objetivo sistematizar o trabalho com o jogo no âmbito escolar e valorizar os conhecimentos culturais dos atores envolvidos nesse processo. A partir de uma análise inicial sobre os jogos conhecidos pelos alunos, especificamente buscou-se: a) utilizar os jogos tradicionais como ponto de início do trabalho da cultura corporal do movimento no âmbito escolar; b) discutir as influências e transformações

que os jogos tradicionais sofreram ao longo do tempo; c) a partir dos jogos já conhecidos pelas crianças e seus familiares, ampliar o repertório lúdico através da apresentação de outras formas de jogar; d) por meio da didática utilizada, discutir e estimular os alunos a serem criativos através da transformação e criação de jogos; e) contribuir para uma ação autônoma nas aulas de Educação Física, para que, a partir dos conhecimentos já existentes e trazidos de fora da escola, os alunos sejam estimulados a criarem outras formas de jogar.

Materiais e métodos

O estudo foi desenvolvido junto a quatro turmas dos anos iniciais (3º e 4º anos) do Ensino Fundamental, em duas escolas públicas municipais em Angélica, interior do Estado do Mato Grosso do Sul, Brasil, com a participação de 150 alunos, tendo os jogos tradicionais como ponto de partida.

O estudo configurou-se como pesquisa-ação crítica, que ocorre via percepção do pesquisador, a partir de trabalhos iniciais com o grupo, da necessidade de transformação. Sendo assim, as etapas seguidas se fundamentaram em reflexões oriundas de estudos em fontes bibliográficas, na análise inicial dos conhecimentos dos sujeitos participantes sobre o assunto e na elaboração de proposta com os conteúdos e estratégias e, por fim, seu desenvolvimento junto aos alunos¹⁴.

Os procedimentos metodológicos utilizados foram a proposta didática proposta por Rangel e Darido¹⁷: o jogo jogado (reprodução de jogos transmitidos de geração para geração), o jogo transformado (a partir dos jogos já conhecidos, discutindo-os e propondo-lhes alterações com os alunos) e o jogo criado (invenção de novas formas de jogar, com novos objetivos, regras, formas de organização, materiais e tempo de jogo). Contudo, além dos apresentados pelas autoras, incluímos uma quarta forma de jogo: o jogo ampliado, que, numa sequência didática, ocorreu entre o jogo jogado e o jogo transformado, estruturando-se em jogo - jogado, ampliado, transformado e criado. O jogo ampliado consistiu na introdução de novos jogos trazidos pelo professor, obtidos na literatura, a fim de ampliar o

repertório lúdico infantil. Ainda, ao longo das atividades recorreremos aos estilos de ensino descoberta orientada e resolução de problemas como estratégias de ensino¹⁶.

Resultados e discussão

A primeira etapa constituiu-se na apresentação da proposta de aulas para o primeiro semestre letivo, informando aos alunos que os conteúdos a serem trabalhados seriam os jogos tradicionais, entendidos como jogos relacionados à cultura popular e ao folclore, passados de geração para geração, principalmente por intermédio da oralidade e que permanecem na memória infantil, muitos mantendo sua forma inicial e outros incorporando novos significados.

Em seguida pedimos aos alunos que registrassem (escrevessem no caderno) os jogos conhecidos e a forma como se realizavam. Como “tarefa de casa”, solicitamos que desenvolvessem, ao longo da semana, uma pesquisa sobre os jogos que seus pais realizavam quando crianças: o nome do jogo, suas regras e formas de organização

devendo as informações ser registradas e levadas para a escola/aula. Os alunos foram estimulados a conseguir o máximo possível de jogos através da pesquisa, embora não tenha sido estipulada nenhuma quantia.

Na aula seguinte, estando os alunos de posse das informações sobre os jogos, passamos a listá-los no quadro-negro, assinalando os nomes dos jogos e os dos alunos; atividade que, em termos técnicos, poderíamos denominar “Organização das informações”.

Após esse procedimento, obtivemos uma lista com variedade de jogos tradicionais realizados pelos pais e solicitamos aos alunos que os confrontassem com os já conhecidos por eles. Nessa ocasião pudemos verificar que vários jogos listados pelos pais eram comuns e bastante conhecidos pelos filhos; outros, em menor quantidade, totalmente desconhecidos, conforme demonstra o quadro 1.

Quadro 1. Jogos identificados pelos alunos junto aos familiares

JOGOS COMUNS A AMBOS	JOGOS DESCONHECIDOS PELOS ALUNOS
Alerta Amarelinha Bandeirinha Barata Barata agacha-agacha Barata ajuda-ajuda Barata no ar Barra manteiga Betis Burca Cabra cega Coelhinho sai da toca Corre cutia Corrida do saco Elefante colorido Esconde-esconde Escravos de Jô Estátua Lenço que corra Mãe da rua Peteca Pular corda Queimada Vivo ou morto	Balança caixão Boca de forno Carneirinho Cinco Marias Guirigaia Marinheiros da Europa Morobis Mourão da Cruz Pique latinha Terezinha de Jesus

Num momento posterior, organizamos, juntamente com os alunos, um cronograma de desenvolvimento das

atividades relacionadas aos jogos pesquisados. Após discussão da forma como as aulas seriam trabalhadas,

chegou-se à decisão de que, a cada aula vivenciariamos de dois a três jogos - e suas variações. Nessa ocasião, foi delegada, a cada aluno, a responsabilidade pela apresentação, explicação e aplicação de um dos jogos identificados no seu contexto familiar.

Outro aspecto importante a ser destacado em relação à apresentação dos jogos praticados pelos alunos e seus pais foi a diversidade de nomes dados a um mesmo jogo, ou seja, a influência cultural que os jogos sofrem em

relação a seus nomes e regras, condição presente em diversos jogos, tais como: bandeirinha, bola de gude, corre cutia e betis.

O jogo de bola de gude foi relacionado por vários alunos, porém, com nomes diversos tais como: bolita, bola de vidro, burca, biroca, totó. Quanto às formas de realização, foram relatadas três variantes: paredão, jogo de caçada/ponto limpo e jogo de caçada/ponto sujo.

Quadro 2. Variações do jogo de burca

Jogo	Descrição
Paredão	Consiste em deixar várias burcas próximas umas das outras. Os jogadores posicionados a aproximadamente 5 metros, em ordem de sequência, lançam a sua burca contra as demais a fim de acertar o maior número possível, retirando-as do jogo. Vence quem conseguir tirar o maior número de burcas.
Caçapa/ponto limpo	Jogo que pode ser realizado em duplas ou em mais pessoas. Estando cada aluno com uma burca, será construída uma “casinha” (buraco no chão) e a uma distância aproximada de 5 metros será feita uma linha. Isso feito, cada criança, uma por vez, deverá jogar sua burca tentando acertar dentro da casinha ou o mais próximo possível – “tirar ponto”. Aquele que conseguir acertar mais próximo da casinha começa o jogo. Caso uma burca acerte a outra, ou mais de um jogador atinja dentro da caçapa, o jogo “fedre” e todos deverão voltar e tirar o ponto novamente. A ordem de jogada se dá com base na proximidade alcançada da casinha ao “tirar o ponto”. Cada vez que um jogador acertar a burca do outro, ou acertar dentro da casinha, marca dez pontos. Os pontos de nº 10 e 100, obrigatoriamente, terão que ser feitos na caçapa. Vários pontos podem ser feitos consecutivos em uma ou mais burcas, podendo também fazer pontos alternados - na burca e na casinha - e assim sucessivamente. Não é permitido realizar dois pontos consecutivos na casinha, o 10 ou 100 pontos na burca ou 90 na casinha. Caso isso ocorra, o jogador voltará a 0 e todos os que tiverem 0 deverão voltar a tirar o ponto novamente. O jogo termina quando um dos jogadores, após fazer 100 pontos na casinha, for acertando as burcas dos outros colegas – somando 110 pontos.
Caçapa/ponto limpo	Apresenta as mesmas características do jogo anterior; contudo, algumas alterações nas regras são realizadas, dependendo do local que se joga, conforme as relacionadas abaixo: * O jogador pode pedir “voltes” ou “escape”, quando não acertar a burca do colega. * O jogador pode obrigar o outro colega a jogar a burca na dele (tudo aqui), sob a pena de que, se isso não ocorrer, o solicitante terá direito a mudar sua burca três passos próximos à do jogador anterior. * Se existir algum obstáculo à frente da burca do jogador, ele pode pedir “limpes” (que significa tirar o que está atrapalhando o jogador – como pedaço de pau, terra, entre outros). * Para evitar que as estratégias acima sejam utilizadas pelo jogador na sua vez, os demais jogadores devem falar a palavra “nada” ou “nada voltes”, “nada escape” ou “nada limpes”.

O corre cutia também apresentou variações, tanto no nome quanto na letra da música executada. Em relação

ao nome, ele foi apresentado como: corre cutia, lenço que corra e lenço atrás. Esse jogo, independentemente do

nome que se adote, consiste em formar um círculo com os alunos sentados, e um dos alunos, correndo ao redor e de posse de um objeto, cantando a música (registrada no quadro 3), deixa o objeto atrás de um dos colegas assim que a música termina. O indivíduo atrás do qual o objeto

foi deixado, deverá pegá-lo e correr por fora do círculo para tentar tocar - “queimar” - o aluno que deixou o objeto. Caso consiga, o aluno “queimado” deverá ficar no centro do círculo por uma rodada do jogo (chocando).

Quadro 3. Variações do jogo corre *cutia*

Situação 1	Corre cutia, de noite e de dia, debaixo da cama da sua tia; Corre cipó, na casa da avó, lencinho branco caiu no chão; Moça bonita do meu coração; Nenê que chora, quer mamar; Moça que namora, quer casar; Polícia, ladrão, soldado, capitão; Abaixa a cabeça e olha para o chão.
Situação 2	Corre cutia, de noite e de dia, debaixo da cama da sua tia; Corre cipó, na casa da avó, lencinho branco caiu no chão; Moça bonita do meu coração; Abaixa a cabeça e olha para o chão; Se não vai levar um beliscão.

Outro jogo a apresentar diferenciação na forma de realização foi a betis. O jogo de betis consiste numa competição em duplas, com duas equipes exercendo funções opostas – lançadores e rebatedores. Os lançadores, de posse da bola, arremessam-na contra a “casinha” ou “pique” (geralmente feito com sucata, tal como uma lata de óleo vazia) a fim de derrubá-lo para inverter a posição de jogador, ou seja, passam a ser rebatedores. Os rebatedores, de posse de um taco

(também feito de sucata: um pedaço de pau, um cabo de vassoura cortado pela metade, entre outros) tentam acertar a bola lançada pela dupla de arremessadores a fim de rebatê-la o mais longe possível para que possam trocar de uma casinha para outra, que fica a uma distância de aproximadamente 10 metros. Vence a equipe que fizer 24 pontos primeiro. Contudo, o jogo tem várias outras regras adotadas por uns e desconsideradas por outros.

Quadro 4. Variações nas regras do jogo de betis

Três libras	Vitória	Vitória no ar	Meia lua
Quando um dos rebatedores está com o taco fora da caçapa e tem alguma parte do seu corpo tocado pela bola, a equipe do arremessador pode pedir “três libras”, que consiste em que os rebatedores deixem os tacos no chão, na frente da casinha, e os arremessadores têm, então, três tentativas livres de derrubar a casinha.	Quando da ocasião das “três libras”, caso a bola toque o taco e suba, o jogador da equipe arremessadora pode tocar a bola antes que ela toque o solo e grite “vitória”.	Quando uma equipe rebate a bola para o alto e o adversário consegue tocá-la com uma das mãos antes que ela toque o chão, o jogador deve gritar “vitória”, invertendo assim a função de lançador para rebatedor.	Quando o rebatedor acertar a bola de forma fraca e ela não ultrapassar a linha de fundo, contrária à que ele esta, os arremessadores podem pedir “meia lua”, que significa ter o direito de arremessar a bola de onde ela parou. Geralmente esta estratégia é utilizada quando a bola rebatida fica mais perto da casinha que da linha de fundo.

Embora diversos jogos tradicionais fossem conhecidos tanto pelos pais quanto pelos alunos, vários

outros mostraram ser desconhecidos entre as crianças, podendo ser citados, entre eles, “Marinheiros da Europa”,

“Terezinha de Jesus” e “Morobis Mourão da Cruz”.

Quadro 5. Jogos informados pelos pais e desconhecidos dos alunos

Jogo	Descrição
Boca de forno	Uma das crianças é escolhida para ser “chefe” e fica responsável por dar ordens para que o grupo realize, utilizando o seguinte diálogo: <i>Mestre:</i> Boca de forno <i>Crianças:</i> Forno <i>Mestre:</i> Tirai um bolo <i>Crianças:</i> Bolo <i>Mestre:</i> Farão tudo que seu mestre mandar? <i>Crianças:</i> Faremos <i>Mestre:</i> O mestre mandou buscar uma ... (pedra, pedaço de giz, uma folha de manga) Aquele que chegar primeiro com o objeto solicitado será o novo chefe.
Carneirinho	As crianças formam um círculo, ficando de mãos dadas, “simbolizando uma cerca”, exceto uma que se posicionará ao centro, figurando como “carneirinho”. Uma das crianças que compõe o círculo dirá: __Carneirinho, você gosta de “melancia”? O carneirinho responderá não ou sim. Para as respostas “não”, ele falará: __Béééééé... E dará passos para trás. Nesse caso, outro aluno do círculo faz a pergunta __Carneirinho, você gosta de __ (o alimento, objeto, cor, dentre outros. Deve ser escolhido por cada um dos alunos)? Para as respostas “sim”, ele responderá: __Béééééé... E dará passos para a frente. Nesse momento, ele se aproximará do círculo e tentará fugir, passando por baixo ou saltando a “cerca” (braços dos alunos). Quando conseguir escapar, os demais colegas correrão atrás dele tentando tocá-lo. <u>Aquele que o fizer primeiro será o próximo carneirinho.</u>
Cinco Marias	As crianças jogam em grupos de três, quatro, cinco ou mais pessoas. O grupo deve ter em mãos cinco pequenos saquinhos, cheios de areia ou pó de serra, podendo também, em outras ocasiões, usar pedras. Uma criança de cada vez pegará primeiramente os cinco saquinhos na mão e os jogará para cima. Após isso, pegam um, joga-o para cima e tenta pegá-lo antes que toque o chão. Logo após, segura um saquinho, o lança para cima e tenta pegar outro que está no chão e o que foi lançado ao alto. Se conseguir, deve lançar os dois que estão na sua mão e pegar mais um, no chão. Conseguindo, deve jogar os três que estão na mão e pegar mais um, até que, conseguindo realizar isso, jogue os quatros que estão na mão e pegue o quinto saquinho. Se esse feito ocorrer, passa-se para a fase das provas, que consiste em jogar os cinco saquinhos para cima e aparar o máximo de saquinhos no dorso da mão. Quando a tarefa não for realizada, passa a vez ao próximo, até chegar a sua vez, novamente, que deverá ser reiniciada a partir da fase em que o jogador parou.
Morobis Mourão da Cruz	Duas crianças ficam uma de frente para a outra, de mãos dadas e elevadas acima da cabeça. As demais formam uma coluna e, quando a música começar a ser cantada, se movimentam passando entre as duas crianças que formam uma espécie de túnel, cantando a música. Música: Morobis morão da cruz, Por aqui quero passar. Por aqui eu passarei

	E a menina deixará. Qual delas será? A da frente ou a de trás? A da frente corre muito, A de trás ficará. Passa por aqui... Passa por ali... A última há de ficar! A última há de ficar! As duas crianças deverão “prender” um dos colegas da coluna que está passando pelo túnel. Logo após, essas duas crianças se distanciam por alguns metros e combinam o nome de carros, frutas, bebidas, entre outros, que representem cada uma delas. Voltando ao local, eles perguntam: ___ Você prefere, por exemplo, fusca ou corcel? Após revelar o carro que prefere ele fará parte da equipe que ele escolheu, posicionando-se à frente e formando o túnel com o colega da outra equipe, devendo seu parceiro de equipe se posicionar atrás. O objetivo do jogo é tentar conquistar o maior número de crianças para sua equipe.
Guiringaia	Configura-se como uma variação de pega-pega. Entre os alunos, um é escolhido para começar a brincadeira. O aluno escolhido coloca as duas mãos para frente, com as palmas voltadas para baixo. Os demais colocam um dos dedos na palma das mãos do colega. Isto feito começa jogo com a música: Guiringaia, Fogo na palha, Barba de bode, Escapa quem pode. Ou Guiringaia, Fogo na palha, Palha, paiol, Quem escapar primeiro, É o melhor. Quando ele falar “escapa quem pode”, ele tenta pegar o dedo de um dos colegas e esses, por sua vez, arriscam-se a escapar tirando os dedos o mais rápido possível. Se conseguir pegar o dedo de alguém, a guiringaia está com a pessoa que ficou com o dedo preso, devendo este correr atrás dos demais com o objetivo de pegá-los. Caso contrário, a guiringaia está com ele.
Terezinha de Jesus	Duas crianças posicionam-se uma de frente para a outra, de mãos dadas, elevadas acima da cabeça, formando uma espécie de casinha. Os demais formam uma coluna e passam por entre a casinha, cantando a música: Terezinha de Jesus, De uma queda foi ao chão, Acudiu três cavaleiros, Todos os três de chapéu na mão. O primeiro foi seu pai, O segundo, seu irmão, O terceiro foi aquele Que a Tereza deu a mão.

	Da laranja quero um gomo, Do limão quero um pedaço, Do menino mais bonito, Quero um beijo e um abraço.
Marinheiros da Europa	Formam duas equipes, uma em cada meia quadra. O professor solicita a cada uma das equipes que elabore uma imitação para algo (filme, música, novela, pessoa, entre outros). Isso feito, as equipes, cada uma de um lado da quadra, se posicionam na linha de três metros da quadra de voleibol (na falta pode criar linhas com cordas, giz, etc.) Posicionadas cada uma num lado da quadra, a equipe número 1 anda de forma sincronizada até a equipe número 2, cantando: __ Nós somos marinheiros que viemos da Europa...pa..pa... A equipe 2 indaga: __ O que vieram fazer? A equipe 1 responde: _ Combater! A equipe 2 exclama novamente: __ Então, combate um pouquinho pra gente ver!!! Neste momento, as crianças da equipe 1 iniciam a imitação que combinaram e a equipe 2 tenta adivinhar o nome do que eles estão imitando. Quando a equipe 2 adivinha a imitação da equipe 1, correm atrás dos colegas, tentando tocar maior número possível. Cada aluno tocado conta como um ponto. Depois, os papéis se invertem.

Considerando que, além de reconhecer os jogos realizados por seus antepassados se faz importante também que as crianças tenham acesso a novas formas de jogar, a terceira etapa consistiu na ampliação do conhecimento sobre jogos, quando apresentamos aos

alunos diferentes jogos disponíveis na literatura que ainda não faziam parte do repertório lúdico deles. Utilizou-se como fonte os jogos propostos por Mattos e Neira¹⁷, Catunda¹⁸ e Kröger e Roth¹⁹.

Quadro 6. Jogos desconhecidos dos alunos e trabalhados na fase de ampliação

Mattos e Neira ¹⁷	Catunda ¹⁸	Kröger e Roth ¹⁹
Bola sinuosa	Futebol de pares	Acertar em cheio
Chute-vôlei	Futebol de zona	A caça da pantera
Galo-galinha	Bola a torre	A ilha
Mico-preto	Bola disputada	Bola de costas
Minuê	Bombardeiro	Mão-pé
O labirinto	Handebol de baliza	Passar pelo meio
Trocando as bolas	Vencendo obstáculos	Reboteiro

A partir da ampliação do repertório lúdico infantil, pode-se buscar, por meio da sua ação pedagógica,

estratégias que visem à transformação dos jogos já existentes e conhecidos (jogos transformados).

Dentre os jogos transformados podemos citar, como exemplo, o trabalho desenvolvido com a queimada de oito cantos, que inicialmente foi realizada na forma tradicional, com duas equipes denominadas “A” e “B”, cada qual com um pivô no fundo da quadra, do lado da equipe adversária (figura 1). A queimada tradicional consiste em que os jogadores da equipe “A” troquem passes com o pivô de sua equipe a fim de que, no momento oportuno, arremessem a bola contra os jogadores da equipe adversária, “B”, para que a bola, ao tocar o adversário e cair ao chão, “queime-o”. O jogador adversário será considerado “queimado” quando a bola lançada contra ele tocá-lo (em alguma parte do corpo) antes de cair ao chão. Quando queimado, o jogador deve mudar de local de atuação, passando a posicionar-se no fundo da quadra da equipe adversária na função de pivô.

Vence o jogo a equipe que queimar todos os jogadores da equipe adversária.

Contudo, as experiências anteriores nos revelaram que nesse tipo de jogo, com frequência, apenas alguns alunos participam de forma efetiva, os demais ficam parados no final da quadra e nas laterais. Com o intuito de amenizar essa condição e buscar uma maior movimentação dos alunos, fundamentamo-nos nos jogos transformados e propusemos uma maneira mais complexa de realizar o jogo, algo que exige dos alunos maior movimentação e criação de estratégias/táticas para “queimar” os jogadores da outra equipe. Nessa proposta de transformação da queimada, cada aluno queimado, ao invés de ir apenas para o fundo da quadra da equipe adversária para desempenhar a função de pivô, ia também para as laterais.

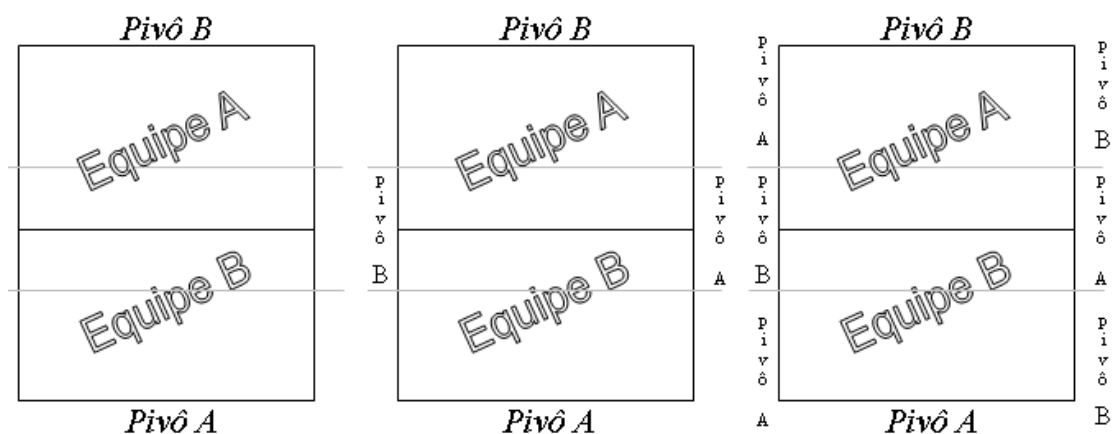


Figura 1. Variações do jogo de queimada

A estratégia se mostrou bastante eficaz no que tange à maior movimentação dos alunos na quadra e nas regiões de pivô e deu maior forma ao pré-esportivo handebol, além de traçar táticas de ataque contra a equipe adversária através do diálogo oral.

Outra alteração efetuada foi a inclusão da categoria “vida”, que poderia ser conquistada quando um dos jogadores de quadra conseguisse segurar a bola arremessada pelo adversário, dando-lhe, assim, uma “vida”, que poderia ser acumulada e usada quando o jogador fosse queimado ou para trazer de volta ao campo de jogo um colega queimado que estivesse na área de pivô.

Um outro exemplo a que recorremos foi o jogo “Passe o que puder”, que consiste em um pré-esportivo, realizado entre duas equipes, denominadas “A” e “B”, quando uma equipe deve trocar passes com as mãos e a outra tentará recuperar a posse de bola através da interceptação. A equipe “A”, de posse da bola, deverá trocar passes entre seus membros e os passes trocados entre os elementos da equipe deverão ser contados em voz alta. A equipe “B”, por sua vez, tentará interceptar os passes e tomar a bola.

A seguir, será observada a quantidade máxima de vezes que a equipe “A” conseguiu trocar passes e as posições se invertem. Marca ponto a equipe que, nessa

primeira rodada, conseguiu trocar maior número de passes. Deve se repetir o jogo por diversas rodadas.

Embora bastante lúdico, a experiência docente nos revelava que esse jogo era considerado extremamente competitivo e segregador, pois os alunos mais habilidosos dificilmente passavam a bola para os outros e/ou para as meninas, e esses, com frequência, se sentiam desestimulados a participar da atividade. Também eram constantes as discussões acerca do cumprimento das regras; geralmente os integrantes das equipes recorriam ao professor para que os conflitos fossem solucionados.

A partir da percepção dos diversos problemas que circundavam esse jogo e da riqueza pedagógica que ele poderia oferecer se trabalhado de forma diferenciada, recorremos ao estilo descoberta orientada¹⁶ como estratégia de ensino.

Sendo assim, esse jogo foi realizado com as mesmas regras apresentadas anteriormente, entretanto, ao longo de seu desenvolvimento buscou-se levar os alunos a refletir sobre alguns acontecimentos. Essa ação ocorria também nos momentos em que os alunos reclamavam de algo ou quando o professor percebia que algumas ações mereciam reflexões, sendo o diálogo, nas duas situações, iniciado por questionamentos como: “Por que você vai sair?” “Por que não está participando do jogo?” “Por que vocês não estão passando a bola para as meninas?” “Podem segurar a bola e correr com ela?” “Como podemos fazer para que as meninas também participem do jogo?” “Quais regras podemos acrescentar ao jogo?” “Quais regras devem ser tiradas do jogo?”, entre outras.

Nesse contexto, diversas foram as mudanças nas regras e atitudes propostas pelos alunos ao longo da aula, tais como: a) a cada dois passes entre os meninos, um teria que passar pelas meninas; b) quando dois jogadores trocassem mais de dois passes consecutivos a equipe perderia a posse da bola; c) quando os alunos corressem com a bola, a equipe perderia sua posse; d) inclusão da possibilidade de correr com a bola, desde que fosse quicando-a.

Ao término da aula, discutiu-se as possibilidades e a importância de todos participarem do jogo, bem como a flexibilização que os jogos nos permitem de acordo com

suas regras, sendo possível em cada contexto - escola ou turma - um mesmo jogo ser realizado de diferentes formas e com diferentes regras.

Por último, citamos como exemplo a amarelinha, que consiste num jogo tradicional, realizado por meio de um desenho, habitualmente pintado em calçadas ou desenhado com giz, com uma estrutura básica construída por uma sequência de retângulos ordenados em - “céu”, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1 e “inferno”.

O jogador/aluno deverá ter um objeto em mãos (pedra, pedaço de tijolo, chinelo, entre outros) e o jogo ocorre com um dos jogadores lançando a “pedrinha” no primeiro retângulo da amarelinha (número 1). Se ele acertar o lançamento dentro do retângulo, deverá saltar o número 1, aterrissando com o pé esquerdo no retângulo da esquerda (número 2) e o pé direito no retângulo direito (número 3). Logo em seguida salta novamente no quadro de número 4, mas deve aterrissar apenas com um dos pés e, assim sucessivamente, deve continuar até o retângulo número 10. Depois, deve refazer o percurso ao inverso até chegar ao retângulo no qual deixou a “pedrinha”. Neste instante, deve recolhê-la, estando apoiado em apenas uma das pernas e, após recolhê-la, deve saltar sobre o retângulo onde deixou a pedra, aterrissando no “céu”.

Caso consiga realizar todo o percurso de ida e volta sem pisar na linha, apoiar-se no chão com as mãos ou pisar no retângulo no qual deixou a “pedrinha”, o jogador/aluno deverá repetir a sequência, agora jogando a “pedrinha” no próximo retângulo, que, de acordo com o exemplo acima, seria o número 2. Esse procedimento deverá ocorrer até o jogador/aluno chegar ao retângulo número 10.

Embora o jogo de amarelinha, do modo como o apresentado, contribua para o desenvolvimento de aspectos psicomotores como: coordenação espacial, óculo manual, óculo-pedal, equilíbrio, lateralidade, entre outros, além de ser uma atividade lúdica, ela pouco contribui no que tange à criatividade, pois se resume a repetições pré-estabelecidas, sem necessidade de nenhum “acesso de criatividade”.

Diante desse problema, buscamos a transformação do jogo de amarelinha através do estilo de ensino

resolução de problemas. Desse modo, a transformação consistiu, inicialmente, na distribuição de 15 formas geométricas (círculos, retângulos, triângulos e quadrados) nos tamanhos pequenos, médios e grandes, feitas de E.V.A, em cores diversas (azul, branco, preto, amarelo, vermelho, rosa e verde). Em vez de utilizarmos o desenho da amarelinha tradicional, dividimos a turma em cinco grupos de seis alunos, cada um com 15 peças e solicitamos a eles que criassem outras estruturas para esse jogo, estimulando a criatividade e possibilitando que respostas múltiplas para o mesmo problema fossem encontradas.

Após a criação das novas estruturas para a amarelinha, o jogo foi organizado em forma de circuito, com cinco estações (cinco amarelinhas com sequências diferentes), e foi solicitado aos alunos que as vivenciassem, todas, para que percebessem as diferenças entre elas.

No término da aula, discutimos as diferentes estruturas criadas pelos alunos a partir da amarelinha tradicional; foram considerados e refletidos os pontos positivos, os negativos e as possibilidades de transformação da cultura lúdica infantil pela própria criança enquanto agente de sua cultura.

A última etapa didática consistiu na tentativa de criação de novos jogos, condição não alcançada, pois todas as tentativas realizadas com os alunos avaliados acabaram se configurando como jogos transformados.

A valorização dos conhecimentos dos alunos, o desenvolvimento de pesquisa juntos aos familiares e a exposição/explicação dos jogos por eles próprios se mostraram estratégias de importante relevância à participação e envolvimento com as aulas, ou seja, fez com que os mesmos se mostrassem motivados em participar mais do que costumeiramente se mostravam. O fato de se considerarem parte do processo, uma vez que eles haviam “investigado/buscado” e estavam “apresentando” os jogos, pareceu tê-los levado a um maior compromisso e envolvimento com as atividades. Todos aparentavam ter consciência de que seriam “protagonistas” nessa apresentação: num dia era o seu colega, no outro dia seria ele.

É importante salientar que a estratégia de deixar a cargo dos alunos a pesquisa e a apresentação dos jogos, em nenhum momento isentou o professor do compromisso pedagógico e formativo no qual deve estar inserido. Ao contrário, a proposta desenvolvida não se limitou a deixar os alunos fazer o que quisessem de forma livre ou descontextualizada, mas se configurou numa ação com objetivos delineados, planejados e organizados sistematicamente, entendendo o aluno como indivíduo ativo no processo ensino/aprendizagem, cabendo ao educador a função de criar condições mediadoras para o aprendizado e crescimento do aluno.

Sobre a participação dos escolares nas decisões relativas aos conteúdos a serem trabalhados no âmbito educacional, Sacristán²⁰ salienta que, no que tange ao currículo escolar, é necessário o educador considerar o aluno enquanto sujeito do processo, ou seja, permitir ao aluno participar das decisões referentes aos conhecimentos trabalhados, devendo, assim, suas experiências e saberes extra-escolares serem valorizados neste contexto.

Os resultados mostraram que, embora vários jogos praticados pelos pais na infância também fossem realizados pelos filhos, tantos outros não eram do conhecimento das crianças, o que nos dá indícios da importância de intervenções buscando resgatar parte dos jogos vivenciados pelos pais, pois entendemos que a Educação Física, enquanto componente curricular da Educação Básica, especificamente na Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental, pode contribuir para os alunos “conhecerem” e “reconhecerem” tais atividades enquanto componentes da cultura lúdica.

Assim, ao trabalharmos com os jogos tradicionais, entendemo-los de forma ampla, não apenas limitados à reprodução dos jogos realizados por nossos antepassados, mas sim num processo de redescoberta e reconhecimento enquanto componente da cultura popular e conhecimento possível de ser desenvolvido nas aulas de Educação Física, uma vez que os jogos tradicionais que aconteciam na rua, no parque, na praça, áreas verdes e outras, têm tido cada vez menos possibilidades de serem vivenciados no cotidiano infantil, pois diversos fatores, segundo Silva

e Nunes², dentre eles o crescimento acelerado dos grandes centros, o tráfego de carros e a insegurança devido à violência, têm limitado e até mesmo impedido crianças de ocupar a rua, o parque e a praça para o brincar, restringindo, com isso, as possibilidades de jogo na cultura infantil.

Com a realização da primeira fase da pesquisa, percebemos que, mesmo com condições adversas para o jogo, os alunos possuíam um rico conhecimento sobre os jogos tradicionais, embora alguns tenham sido modificados e outros tenham se perdido no tempo.

Os diferentes nomes atribuídos aos jogos, como os observados na bandeirinha, cabra-cega e bolinha de gude, expressam a diversidade e a influência cultural relativas a cada região onde esses jogos são praticados. No caso da amarelinha, ela é praticada em várias regiões do Brasil sob os mais variados nomes: barra bandeira, em Pernambuco, rouba-bandeira, em São Paulo, salva bandeira, em Florianópolis, vitória, em Diamantina e bandeirinha, em Belém¹⁵. A cabra-cega existente desde o século III a.C., também recebe diferentes nomes, dentre eles, galinha cega (Espanha), vaca-cega (Alemanha), blindman's buff (Estados Unidos) e colinmaillard (França)²¹.

Sobre a variedade da cultura corporal do movimento existente no Brasil, Fischmann²² expõe que:

“a gama de esportes, jogos, lutas e ginásticas existentes no Brasil é imensa. Cada região, cada cidade, cada escola tem uma realidade e uma conjuntura que possibilitam a prática de uma parcela dessa gama” (p. 98).

Contudo, conforme argumentam Rangel e Darido¹⁵, embora os jogos sofram interferências regionais, alterando os nomes e letras das canções, sua essência e forma são mantidas, condição também observada neste estudo.

Embora seja de suma importância o conhecimento e o reconhecimento da produção cultural de um povo, principalmente na escola – que deve também reconhecer e valorizar as experiências dos alunos, permitindo que manifestações da cultura popular estejam presentes –, a ação docente não pode se limitar a isso, pois se assim o for, a presença do professor enquanto agente-educador,

pouco se justificará. Logo, nossa ação não se limitou à reprodução acrítica, ingênua ou romântica de tentar fazer com que a cultura lúdica infantil de hoje fosse igual a de tempos atrás, mas sim em considerar os jogos tradicionais numa perspectiva fundamentada nas diversas formas em que possam ser desenvolvidos.

Considerando a criança como produto e processo da ação social, ou seja, interage com o meio em que vive, influencia e é influenciada por ele e que, a ação pedagógica educativa, tendo o conhecimento e a experiência do aluno como ponto de partida, deverá ampliar seu repertório lúdico, sendo o professor, nessa ocasião, o responsável por disponibilizar novas propostas de jogos à cultura lúdica infantil, entendemos que essa condição foi alcançada nesta pesquisa, na medida em que, além dos jogos conhecidos pelos alunos (jogo praticado), também inserimos novos jogos (jogos ampliados) ao seu repertório, jogos estes que, ao longo do tempo, poderão ser incorporados no cotidiano infantil. Assim, vislumbra-se que o processo educativo ocorreu dialeticamente, ora pela valorização dos conhecimentos advindos do contexto extra-escolar dos alunos, ora pelos conhecimentos advindos do professor.

Os jogos transformados, por sua vez, figuraram como oportunidades importantes para o desenvolvimento da criatividade, principalmente quando recorreu-se aos estilos de ensino por descoberta orientada ou resolução de problemas, propostos por Mosston¹⁶. Esse estilo de ensino busca uma irritação cognitiva provocada pelo professor, por meio de uma nova atividade ou por meio de sua ajuda aos alunos, cujo objetivo seja incentivar os alunos, por intermédio de perguntas, a refletir e a buscar soluções. Parte de uma situação inicial que estimula e aguça a curiosidade do aluno via situações didáticas, que, a fim de uma formação autônoma, podem ser criadas pelo professor ou pelos próprios alunos²³, ou seja, o problema “... permite a descoberta, a partir de elementos de base conhecidos (pesquisa de variantes a partir do ensino de uma dificuldade) [...] debates entre os alunos ou entre os alunos e o professor, com o objetivo de provocar reflexões e evocações” (p. 61)¹⁶.

Embora não tenha sido alcançado o objetivo de que os alunos criassem novos jogos, pois muitas vezes ao se voltarem a esse objetivo acabavam transformando um jogo já existente, e não criando, salientados a importância da criança agir como criadora de seus próprios jogos, atuando como produtora de cultura e não apenas como receptora passiva.

Conclusões

A experiência da pesquisa-ação, por meio dos jogos, contribuiu em vários aspectos, uma vez que permitiu a valorização do conhecimento trazido pelas crianças de seus contextos extra-escolares; resgatou e valorizou o conhecimento lúdico vivenciado pelos familiares dos alunos; introduziu a cultura dos jogos no âmbito escolar, discutindo suas mudanças ao longo dos tempos; oportunizou o contato e o conhecimento de jogos disponíveis na literatura e até então desconhecidos pelos alunos; criou situações e momentos de transformação dos jogos já existentes e propiciou a vivência da resolução de problemas de modo lúdico, fato esse que poderá ajudá-los nas demais esferas da vida.

Todavia, entendemos que estratégias como as desenvolvidas com os alunos das escolas municipais de Angélica – MS, devem ser ampliadas com a inclusão de pesquisas em livros, revistas e internet numa ação interdisciplinar envolvendo as disciplinas de Português, Geografia, História, Educação Artística junto com a Educação Física, dentre outras, com o objetivo de melhor compreender a origem, a localização, as mudanças históricas desses jogos e sua relação com a colonização brasileira, pois, ao discutir sobre os jogos tradicionais, Rangel e Darido¹⁵ expõem que “... os herdamos dos portugueses, índios e negros numa quantidade incrível” (p. 158).

Ademais, resta-nos dizer que as ideias aqui apresentadas são apenas possibilidades de ação através do jogo no âmbito escolar, especificamente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, possibilidades essas que devem respeitar as particularidades de cada contexto e cultura local.

Agradecimento

À CAPES pela concessão de bolsa Prosup/Doutorado ao primeiro autor.

Referências

1. Andrade JV. **Lazer: princípios, tipos e formas na vida e no trabalho**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.
2. Silva JVP, Nunes PRM. A cidade, a criança e o limite geográfico para os jogos/brincadeiras. **Licere** 2008;11(3): 1-15.
3. Carlos Neto. Aprendizagem, desenvolvimento e jogo de actividade física. In: guedes M da G. **Aprendizagem motora: problemas e contextos**. Lisboa: FMH, 2001. p. 78-96.
4. Huizinga J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo, 1971.
5. Fernandes F. **Folclore e mudança social na cidade de São Paulo**. Petrópolis: Vozes, 1979.
6. Perrotti E. A criança e a produção cultural. In: Zilbermam R. **A produção cultural para a criança**. Porto Alegre: Mercado aberto, 1982. p. 9-27.
7. Rojas J. **Jogos, brinquedos e brincadeiras: a linguagem lúdica formativa na cultura da criança**. Campo Grande: UFMS, 2007.
8. Rechia S. O jogo do espaço e o espaço do jogo em escolares da cidade de Curitiba. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte** 2006; 27(2): 91-104.
9. Àries P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
10. Magnani EM. **O brincar na pré escola: um caso sério?** 1998. 135 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Educação, Faculdade de Educação, UNICAMP, Campinas, 1998.
11. Carlos Neto. **Jogo & desenvolvimento da criança**. Cruz Quebrada: FMH, 2003.
12. Marcellino NC, Barbosa FS, Mariano SH. As cidades e o acesso aos espaços e equipamentos de lazer. **Impulso** 2006; 17(44):55-66.
13. Brasil. Presidência da República. Casa Civil. **Lei nº 11.274/2006**. Novas diretrizes e bases da Educação Nacional. Brasília, 2006.
14. Franco MAS. Pedagogia da pesquisa-ação. **Educação e Pesquisa** 2005;31:483-502.
15. Rangel ICA, Darido SC. Jogos e brincadeiras. In: Darido SC, Rangel ICA. **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005. p. 155-175.
16. Mosston M. **La enseñanza de la educación física**. Buenos Aires: Editora Paidós, 1982.

17. Mattos MG, Neira MG. **Educação Física Infantil: construindo o movimento na escola**. Guarulhos, SP: Phorte editora, 1999.
18. Catunda R. **Recriando a recreação**. Rio de Janeiro: Sprint, 2002.
19. Kröger C, Roth K. **Escola da bola: um ABC para iniciantes nos jogos esportivos**. São Paulo: Phorte editora, 2002.
20. Sacristán JG. **O currículo: uma reflexão sobre a prática**. Porto Alegre: Artmed, 2000.
21. Medeiros EBM. Brincadeiras e brinquedos como manifestação cultural. **Cadernos do EDM: Comunicações & Debates** 1990;2:132-140.
22. Fischmann R. **Pluralidade nas escolas (Pluralidade cultural para a formação de professores)**. Osasco: Plural/Fundação Plural/Fundação Bradesco, 2002.
23. Faria Junior AG, Correa ES, Bresslane RS. **Prática de ensino em Educação Física, estágio supervisionado**. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1987.