A DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E SEUS CONTEÚDOS: JOGOS TRADICIONAIS

Jéssica Hernandes Vizú Da Silva
Orlando Mendes Fogaça Júnior

Resumo

Este texto aqui apresentado é parte de uma de pequisa em andamento que tem como finalidade averiguar se os Jogos Tradicionais são ensinados enquanto conteúdo nas aulas de Educação Física na Educação Básica. Neste momento nosso objetivo com este texto é apresentar o que vem a ser a manifestação cultural jogo e a educação, a relação do jogo com a disciplina de Educação Física, as classificações apresentadas por alguns autores e o jogo tradicial. Nossa intenção é proporcionar uma reflexão mais aprofundada a respeito do jogo e mais particulamente do jogo tradicional enquanto um conteúdo a ser ensinado e aprendido na disciplina de Educação Física na Educação Básica.

Palavras chave: Educação Física; jogos tradicionais; educação básica;

Introdução

A manifestação cultural jogo tem sido objeto de estudos e pesquisas de várias abordagens, sobretudo nos últimos anos. O jogo é resultado de um longo processo social, e por ser uma manifestação cultural ele vem sendo modificado em diversos aspectos, como por exemplo, o local onde se pratica os jogos, o que antes era na rua agora é, em sua maioria, dentro de casa ou no ambiente escolar. E no ambiente escolar a única disciplina que o aborda enquanto um conhecimento a ser apropriado pelos educandos é a Educação Física.

A disciplina de Educação Física, em seu desenvolvimento histórico, se modificou em relação ao seu papel e importância na escola, da mesma forma que os jogos sofreram alguns “ajustes” com o tempo.

Neste texto apresentamos uma reflexão referente aos jogos tradicionais enquanto conteúdo a ser ensinado como conteúdo.

Entendemos, mesmo de forma inferencial, que o presente estudo poderá fornecer um fundamento teórico para os estudantes de graduação do curso de Educação Física Licenciatura, para que eles possam compreender melhor o papel do conteúdo de jogos tradicionais no ensino de uma manifestação cultural e aos docentes da Educação Básica como um possível aprofundamento dos saberes que já possuem sobre esta temática.

Neste momento estaremos apresentando o nosso entendimento do que é a manifestação cultural jogo e educação, como esta manifestação deve ser compreendida pela disciplina de Educação Física, o jogo e suas classificações e por fim o jogo tradicional.

O jogo e educação

Para Santos (2012) o conceito de jogo não pode ser explicado com precisão, muito menos defini-lo de uma forma simples, pois ele não é limitado a uma mera atividade que pode proporcionar prazer. Podemos analisar o jogo a partir de possíveis características presentes no seu processo civilizatório, gerados tanto pelo individuo como também pela coletividade ao qual ele pertence. O jogo sempre esteve presente no dia a dia de diferentes sociedades e na própria história da humanidade. Os saberes sobre o jogo que antes eram ensinados sob uma perspectiva mitológica passaram a ser ensinados sob uma visão educacional e cultural. O jogo é resultado de um processo social de longa duração, que perpassa de geração a geração e como tal ele representa as relações existentes em uma determinada realidade social.

Ao entrarmos no pensamento sobre o jogo e sua trajetória histórica na humanidade, iremos verificar que sua valorização no processo educacional não é um privilégio dos educadores na atualidade. O jogo teve funções diferentes nas diversas culturas e épocas, estando sempre presente no cotidiano das pessoas e na história da sociedade.

Ainda segundo o autor, cada período histórico possui uma concepção de jogo que está oculto pelos valores, costumes e comportamento dos indivíduos. É costumeiro pensarmos em um cotidiano infantil quando falamos de jogo, mas não podemos restringir as relações estabelecidas com o jogo, somente na fase

da infância ou pensarmos nele como uma atividade fútil, sem expressão ou significado, pois todas essas condições fazem parte do jogo e revelam a seriedade desta manifestação.

Contudo ao pensarmos o jogo como uma função educativa, devemos refletir sobre o que entendemos por educação. A educação é uma construção social e deve ser vista como um caminho de organização de valores e de processos na construção do conhecimento e na formação reflexiva, cognitiva, emancipatória, crítica do sujeito. Para Luckesi (1994), ao analisar a educação, precisamos entender que a mesmaserve a um ideal de sociedade. Portanto, a educação torna-se a prática de realização de um determinado projeto de vida, tanto no âmbito individual quanto coletivo.

O espaço escolar e o próprio processo educativo devem possibilitar que aconteçam relações entre os envolvidos nas ações de ensino e aprendizagem, possibilitando assim que a relação entre os professores e alunos seja compreendida como produto das relações sociais. Diante das relações construídas na sociedade, vemos que é essencial refletirmos sobre a educação, pois esse processo permite que o mundo seja interpretado e não apenas reproduzido sem a compreensão do individuo.

Ao nos reportarmos sobre educação estamos nos referindo ao sentido de educar o sujeito e esse educar é entendido como ato de ensinar e de aprender, por isso quando falamos de aprendizagem pode ser que a mesma não aconteça mesmo que se tenha a intenção de ensinar e para que a aprendizagem ocorra é necessário que o sujeito compreenda o conhecimento que está sendo abordado.

A aprendizagem não se baseia em possuirmos um grande número de informações e não sabermos o que fazer com elas, muito menos em memorizar algo apenas para uma utilização momentânea e logo após não lembrarmos, mas sim compreender as relações estabelecidas por este determinado conteúdo com o contexto no qual está sendo ensinado. É neste sentido de educação, de educar, de aprendizagem que o jogo também faz parte do conteúdo escolar e não deve ser visto apenas como um apoio para os estudantes percorrerem um caminho, nem tão pouco deve ser visto como um

recurso para se passar em concursos sem ao menos terem a compreensão dos assuntos tratos pelo fenômeno jogo.

> Quando o jogo é realizado no âmbito educacional com objetivos pedagógicos definidos, os educadores precisam proporcionar reflexões mais profundas sobre os saberes que estão imbuídos de história, de cultura, de filosofia e de vários outros campos que revelam a complexidade ao qual a educação está envolvida. (SANTOS, 2012, p.38).

Portanto o jogo no processo educacional é um instrumento orientador para muitas finalidades educacionais e não podemos designá-lo apenas como caráter lúdico sem que os objetivos pedagógicos apareçam enquanto conteúdo no âmbito escolar. A seguir apresentaremos o jogo dentro da particularidade da disciplina de Educação Física.

O jogo e a disciplina de Educação Física

Segundo Santos (2012) o jogo no âmbito escolar, muitas vezes é visto como recreação e passa a ter um fim em si mesmo. Este momento de recreação é encontrado quando os sujeitos estão “livres” dentro da escola, como por exemplo, no recreio, na entrada e saída, são nestes momentos que as crianças manifestam o desejo de jogar. No jogo os indivíduos manifestam ações motoras, relacionadas ou não com determinado jogo, elas se descontraem e socialização umas com as outras, com seu próprio espaço, suas próprias regras, essas mesmas regras que naquele momento não estão vinculadas com os estudos, enfim elas realizam diversas ações e colocam suas necessidades acima das expectativas que decorrem o processo de ensino e de aprendizagem.

Para Callois (1990), o jogo enquanto uma atividade recreativa traz consigo um sentido de distração, de repouso que pode proporcionar esquecimento dos perigos, preocupações e tensões que envolvem o cotidiano do jogador. Nos momentos recreativos no espaço escolar, os estudantes fazem suas opções de uma forma deliberada e espontânea, com o intuito de satisfazer seus próprios anseios e as expectativas do grupo em que está inserido.

O jogo enquanto atividade recreativa busca proporcionar ao individuo um momento lúdico, na qual suas ações são movidas pela motivação pessoal ou até mesmo do grupo que está inserido. O que move a prática do jogo como recreação é a vontade e o prazer de jogar, de criar, de usar a imaginação e desta forma o jogo não está relacionado com as práticas pedagógicas, cujos objetivos do professor são alcançados a partir da prática e da intervenção do mesmo.

Ao pensamos no jogo como recurso pedagógico, por exemplo, se faz necessário um grande esforço para que os conhecimentos sejam apropriados pelos alunos, de tal forma que este auxilie na compreensão dos saberes que estamos nos propondo a ensinar. O jogo deve ser utilizado e realizado a partir da organização e do planejamento de aula do professor, este planejamento não pode ser feito sem considerar o ensino, pois é de extrema importância que se pense o jogo a partir dos objetivos educacionais e não levar o jogo apenas como motivação para os estudantes.

No ambiente escolar, mas especificamente na disciplina de Educação Física o jogo possui uma segunda abordagem, que é enquanto conteúdo. Isto ocorre quando o jogo é o assunto a ser estudado, ele passa a ser o conhecimento a ser ensinado e compreendido pelos estudantes.

Segundo Palma et al. (2010), a Educação Física é uma disciplina do currículo escolar que tem as mesmas atribuições que as demais disciplinas, considerando suas peculiaridades. Sendo assim, segundo os autores, esta objetiva o ensino de conhecimentos, sendo o movimento culturalmente construído seu referencial primário.

Dessa forma observamos que o jogo também se manifesta como uma aprendizagem necessária aos estudantes, sendo ele uma manifestação cultural, historicamente construída e que deve ser ensinada na Educação Física a partir de um núcleo de conhecimento desta disciplina. O jogo enquanto meio de ensino é aplicado pelas outras disciplinas, mas é com a Educação Física que ele será estruturado e ensinado enquanto conteúdo curricular. É a partir da disciplina de Educação Física que os alunos poderão estudar os jogos, vivenciar, compreender a origem dos mesmos, como parte da cultura e da história da humanidade. E é a partir deste processo que o jogo entra no

planejamento do professor passando a ser tratado como conteúdo curricular, que segundo Libâneo (1990, p.128):

> Conteúdos de ensino é o conjunto de conhecimentos, habilidades, hábitos, modos valorativos e atitudinais de atuação social, organizados pedagógica e didaticamente, tendo em vista a assimilação ativa e aplicação pelos alunos na sua prática de vida. Englobam, portanto: conceitos, idéias, fatos, processos, princípios, leis cientificas, regras, habilidades cognoscitivas, modos de atividade, métodos de compreensão e aplicação, hábitos de estudo, de trabalho e de convivência social; valores, convicções, atitudes.

Dessa forma podemos verificar que os conteúdos são conhecimentos que reportam a realidade da vida dos indivíduos e se faz necessário que saibamos o que fazer com todo esse conhecimento que se tem, pois é por meio dele que o individuo transformará a realidade em uma forma abstrata pensada dentro de si podendo explicar o que tal realidade significa. É papel do professor proporcionar aos seus alunos momentos em que eles possam realizar as inter-relações dos saberes que estão sendo ensinados com a realidade que eles vivenciam em todos os conteúdos da Educação Física, inclusive com o conteúdo jogos.

> [...] os conteúdos devem ser entendidos de forma não neutra, mas envolvidos por valores, ideologias e interesses, podendo ser utilizados tanto para a emancipação quanto para a coerção social. Quando um professor prepara sua aula ele deveria ter convicções sobre o valor que aquele conteúdo terá para a vida do aluno; como especialista da área da educação, o professor projeta para o aluno aquilo que considera relevante para a sua educação. (VELOZO, 2004, p.2-3)

Vemos como o jogo pode favorece a formação dos estudantes, e isto de acordo com os objetivos da Educação Física enquanto uma disciplina escolar. Esta forma de pensar o jogo não como um momento em que os estudantes estejam se divertindo, mas sim como um saber a ser construído por estes e desta maneira agir de forma mais adequada na realidade é dependente primeiramente do conhecimento do professor. Dentre os conhecimentos necessários para a docência deste componente curricular também está o dos

conteúdos específicos, neste caso do jogo. Na próxima seção abordaremos o jogo e suas classificaçõescomo um saber docente necessário no momento de estruturar o seu programa de ensino assim como as unidades de aula.

O jogo e suas classificações

São muitas as variações a cerca do jogo, vários autores fazem classificações em relação a diversos fatores sobre o jogo. Em relação a isso Freire (2005, p. 44) diz que “[...] os jogos são diferentes. Realmente, é bastante difícil considerar como sendo da mesma categoria uma brincadeira de casinha, jogada por crianças pequenas, e um jogo de futebol praticado por atletas profissionais.”

Portanto neste tópico vamos citar alguns autores e suas classificações a respeito dos jogos.

Segundo Santos (2012), tomando como princípio a função educativa do jogo no espaço escolar ele é dividido em três atividades, a primeira enquanto atividade recreativa, no qual se caracteriza pela ausência de recursos pedagógicos preestabelecidos, passando a ter um fim em si mesmo. Nesta atividade a criança, brinca, corre, pula, enfim coloca suas necessidades e desejos acima das expectativas que decorrem do processo de ensino e aprendizagem.

Na segunda atividade enquanto recurso pedagógico, que em geral é utilizado nas salas de aula como um meio educativo para ensinar determinados conhecimentos. Essa atividade é caracterizada como o mais presente no âmbito escolar. Ao pensarmos no jogo como um recurso, este consiste em um grande esforço pedagógico para que os conhecimentos sejam apropriados pelos alunos de tal forma que auxilie na compreensão dos saberes propostos pelos docentes.

Segundo Santos (2012):

> Não basta deixar os alunos jogando, vivenciando certo jogo, acreditando que a mera vivência possibilita a compreensão de determinados conhecimentos ou o atendimento de objetivos educacionais estabelecidos. É preciso estabelecer relações entre o objeto de estudo, o próprio saber e o recurso pedagógico utilizado. É necessário possibilitar a reflexão sobre o assunto, a partir das ações desenvolvidas no jogo.

E na terceira atividade enquanto conteúdo curricular, no qual o jogo é estudado e compreendido como parte da cultura e da história da humanidade. Os conteúdos estudados refletem as experiências sociais e culturalmente aceitas pelos indivíduos. Neste recurso o jogo passa a ser planejado pelo professor como um conteúdo curricular a ser ensinado nas suas varias dimensões.

Nesta atividade o jogo aparece então como elemento integrante da cultura, o jogo deve ser estudado, vivenciado e compreendido. Para isto o mesmo deverá ser organizado e sistematizado para que os alunos possam se apropriar dos conhecimentos que se relacionam a este conteúdo.

Kishimoto (1997), que divide as brincadeiras em “quatro tipos”: educativo, tradicionais infantis, faz-de-conta e de construção.

A autora caracteriza cada uma de suas classificações da seguinte forma: no jogo educativo sua principal função é de instrumento para uma relação de ensino-aprendizagem e desenvolvimento infantil; nos jogos tradicionais infantis incorpora a mentalidade popular, sendo assim, remete a produção espiritual de um povo em certo período histórico; nos jogos de faz-de-conta, também conhecidos como jogo simbólico, é aquele que há representação de papéis, há a maior presença do imaginário, no qual tudo pode ser qualquer coisa, dependendo apenas do(s) jogador(es); e por fim o jogo de construção é aquele que é considerado de muita importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança.

A classificação dos jogos aqui apontada por alguns autores, existem outras classificações, já nos apontam que dependendo do enfoque que é dado a esta manifestação ele pode ser compreendido de maneira diferente. A importância deste saber para o docente está no momento de fazer a sua organização curricular dos conteúdos. De posse deste conhecimento a sua

organização já considera estes aspectos apresentados em sua estruturação e a partido disto o seu plano de ensino em cada ano da Educação Básica em que irá abordar esta temática considerará os saberes anteriores do alunado para que aumente a complexidade e aprofundamento deste núcleo de conhecimento.

Na próxima seção estaremos particularizando uma das classificações do jogo que é o jogo tradicional. Esta é uma categoria que sempre encontramos nos diálogos dos docentes como necessária de ser ensinada nas aulas de Educação Física.

Jogos tradicionais

Ao adentrarmos na discussão sobre os Jogos Tradicionais, precisamos primeiramente tomarmos como base um importante dado e classificação do que é tradição segundo o dicionário de língua portuguesa Houaiss em sua edição do ano de 2008: “1. Herança cultural passada oralmente através das gerações; 2. Conjunto dos valores morais, espirituais etc., transmitidos de geração em geração.”

Ao abordarmos os jogos tradicionais no pensamento popular, verificamos que ao conversarmos com pessoas próximas podemos observar que para eles o jogo tradicional já está ultrapassado, que quase ninguém mais o pratica, possuindo um significado de velho. Porém os mesmos não se atêm que alguns jogos que já realizaram remetem a jogos tradicionais, como por exemplo, a pipa, que se apresenta como um brinquedo muito antigo e que as pessoas diariamente estão brincando com ela sem ao menos terem o conhecimento de que a mesma além de ser um brinquedo também faz parte dos jogos tradicionais, qual sua história, sua utilização além de um momento de jogo, suas variações e formas de construção.

Compreender o que seja o jogo tradicional, não é tão simples o quanto parecer ser. O primeiro questionamento que se vem, normalmente, em mente é, se a nomenclatura é derivada ou tem relação ao jogo ser tradicionalmente construído. Tal indagação não está totalmente errada, o termo jogos tradicionais vem de ser “passado” de geração em geração, contudo estando sujeito a mudanças quanto à maneira de praticá-lo e ao conteúdo devido ao

processo de difusão de determinado conhecimento e da própria apropriação cultural.

> Esses jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. Muitos jogos preservam sua estrutura inicial, outros modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social (KISHIMOTO, 1993).

O jogo tradicional é memória, mas também é presente e se observarmos o jogo da criança de hoje com o do começo do século vamos notar algumas diferenças. Com a modernidade as brincadeiras infantis foram sendo modificadas, muitas vezes sob outra forma ou com outra denominação, mas o conteúdo continua sendo o mesmo.

Esta tradição encontrada nos jogos tradicionais geralmente não há registro, ela é ensinada por uma geração mais velha para a mais nova. A forma de jogar, as possíveis maneiras de manipular os objetos utilizados no jogo, o campo onde se realiza determinados jogos. Como não há uma regra fixa para este tipo de jogo esta são modificadas de acordo com o grupo que está jogando acarretando assim em conhecimentos específicos de determinados grupos sociais.

Ao questionarmos nossos estudantes da Educação Básica sobre os tipos de jogos tradicionais que os mesmos conhecem, é comum verificarmos que o conhecimento sobre os tipos de jogos desta categoria estão diminuindo. Vários fatores estão corroborando com isto como: a industrialização do brinquedo, a diminuição de espaço para as crianças brincarem fora da casa, a violência, o aumento do trânsito nas ruas entre outros fatores. Com isto a disciplina de Educação Física ainda pode ser o mento em que estes estudantes que não conhecem determinados tipos de jogos tradicionais podem aprender não somente as convenções do jogo, mas as outras dimensões que envolvem os jogos elencados pelo docente para serem ensinados.

Conclusão

O intuito deste texto foi o de proporcionar uma reflexão, mesmo que de forma ainda aproximada, da manifestação cultural jogo e do seu papel no contexto escolarizado.

É função de todo componente curricular dar acesso aos alunos aos conhecimentos sob sua responsabilidade. No caso da disciplina de Educação Física os conhecimentos relevantes e considerados valiosos pelo grupo social a qual os estudantes estão inseridos. A preocupação do professor deve estar voltada nos saberes necessários para que os educandos compreendam a sua realidade de tal forma irão agir adequadamente na mesma. Para tanto deve saber como ensinar, como intervir, quais conhecimentos e conceitos sobre o conteúdo deve-se ensinar, para que a aprendizagem realmente aconteça e que esta esteja alinhada aos princípios educacionais da escola.

Os jogos e neste caso específico, os jogos populares são conteúdos que devem ser ensinados para que os sujeitos possam usufruir deste bem cultural. Devemos ressaltar que o conhecimento do professor sobre esta temática é que irá estruturar este saber nos níveis de ensino da Educação Básica, e quanto mais o docente souber sobre este assunto, melhor poderá fazer a organização do mesmo sistematizando-o nos anos da Educação Básica.

Esperamos que este texto proporcione aos acadêmicos do curso de licenciatura em Educação Física e aos professores desta disciplina na Educação Básica uma visão diferenciada ecrítica sobre este assunto, superando o senso comum.

Entendemos que o assunto ainda não está concluído e merece ser retomado com uma maior profundidade, como por exemplo: quais os jogos tradicionais que devem ser ensinados, em que nível da Educação Básica tal conteúdo deve estar presente, além de apresentar uma proposta de sistematização deste saber que poderá ser ajustada de acordo com as necessidades e realidade a qual a escola esteja inserida.

Referências bibliográficas

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da Educação Física. 4ª edição. São Paulo: Scipione, 2001.

_____. **O jogo: entre o riso e o choro**. 2ª edição, Campinas-SP: Ed Autores Associados, 2005.

KISHIMOTO, TizukoMorchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2ª edição. São Paulo: Cortez, 1997.

_____. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da Escola Pública**. São Paulo: Loyola, 1990.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Filosofia da Educação**. São Paulo: Cortez, 1994.

PALMA, Ângela Pereira Teixeira Victória et al. **Educação Física e a organização curricular:** educação infantil, ensino fundamental, ensino médio. 2ª edição. Londrina-PR: EDUEL, 2010.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Jogos Tradicionais e a Educação Física**. Londrina-PR: EDUEL, 2012.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Jogo e civilização: História, Cultura e Educação.** Londrina- PR: EDUEL, 2015.

VELOZO, Emerson Luís. **Os Saberes nas Aulas de Educação Física Escolar: uma visão a partir da escola pública**. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Educação Física. Campinas: UNICAMP, 2004.

Universidade Estadual de Londrina

je_hernandes@hotmail.com

orlandojr21@hotmail.com