PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DO JOGO TRADICIONAL BUGALHA: UMA EXPERIÊNCIA DE PIBIDIANOS

Heloisa Braga
Márcia Furihata
Ana Caroline Santos Souza
Érika Nishiiye Laperuta
Ângela Pereira Teixeira Victoria Palma

RESUMO

Este artigo é um relato de experiência de estudantes de Educação Física na participação e inserção no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), no contexto escolar, e que oportunizou a construção e implementação de um bloco de aulas sobre o conteúdo jogos populares Bugalha, com a união entre os estudantes do curso de Licenciatura em Educação Física, professor orientador (docente da Universidade Estadual de Londrina - UEL), e supervisora (professora da escola). Essa experiência foi realizada em uma escola pública municipal na cidade de Londrina, foi desenvolvido com turmas do 3º ano do Ensino Fundamental I. O conteúdo escolhido foi proposto a partir de uma inquietação dos bolsistas sobre: Como estruturar e ensinar o conteúdo jogo popular Bugalha? Para isto, foi ministrado um bloco de nove aulas sobre o conteúdo. Concluímos que o ensino do jogo da bugalha nos mostrou a importância de ensinar um jogo tradicional na escola; quer seja pela cultura, por não deixar que essa prática desapareça, ou pelas possibilidades de ressignificação. Assim, identificamos que a qualidade das relações entre os alunos e as práticas do jogo, na maioria das vezes, era garantida, devido às intervenções, o diálogo e as oportunidades que ali eram lançadas. A experiência do PIBID, nos possibilitou ampliar os conhecimentos sobre a docência. Por meio do Programa pudemos ter contato direto com os alunos e com a organização das salas de aula, propiciando novos aprendizados e novas experiências, foi uma oportunidade ímpar para que nós graduandos pudessemos vivenciar o dia a dia dentro e fora da sala de aula.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem; Conteúdo; Educação Física; Jogo da bugalha.

Introdução

Ao longo de toda história, a disciplina Educação Física sofreu ressignificações e transições em vários aspectos. De acordo com Mello (2009), a disciplina Educação Física surge nos anos finais do século XIX, quando se tentavam organizar os Sistemas Nacionais de Ensino em diversos países como Alemanha, Itália, França, Estados Unidos, entre outros.

Muitas concepções antecederam a visão que temos hoje, de um entendimento que a Educação Física contribui com a formação de um sujeito integral e autônomo. Durante essas transições, o caráter que mais se firmou foi o biologicista. A Educação Física, voltada para a formação do "sujeito moderno" visava uma formação moral e cívica, que seguisse os princípios patrióticos e livrasse a sociedade de males e enfermidades, (MELLO, 2009).

A grande influência vinda para o Brasil foi o método francês que integrou a Educação Física nas escolas brasileiras, tornando a atividade obrigatória, segundo Paraná (2008, p.40) "Preponderando uma visão mecanicista e instrumental sobre o corpo, o método ginástico francês priorizava o desenvolvimento da mecânica corporal." Desta forma, entendia-se o corpo e mente como coisas distintas, denominado como Dualismo Cartesiano.

A partir de 1980, o conceito dualista, que a Educação Física historicamente carregou, passa a ser questionado e superado por uma parcela dos professores e pesquisadores, que mostram em suas reflexões e pesquisas a fragmentação do corpo. Assim, Palma et al (2010, p.49), afirmam que:

> Ao considerar a Educação Física como matéria do currículo escolar, entendemos que ela não pode ter tarefas diferentes dos demais componentes do contexto, muito embora apresente particularidades (saberes) que são próprias da área. Portanto, ela deve ser considerada como uma matéria escolar que objetiva o ensino de conhecimentos, sendo o movimento, culturalmente construído, seu referencial primário.

Então, assim como qualquer outro componente curricular vinculada a escola, a Educação Física tem objetivos e conteúdos que devem ser ensinados aos educandos, conhecimentos relevantes e significativos para sua formação de cidadão, visando favorecer atitudes de autonomia e a criticidade.

Nas Diretrizes Curriculares do Paraná (2008), há uma proposta de mudança de paradigma que vai além do exercício físico por si só, explicita em seu texto que a ação de ensinar deve favorecer uma formação humana nas suas diversas dimensões, assim:

> O reflexo desse contexto para a Educação Física configurou-se em um projeto escolar que possibilitasse a tomada de consciência dos educandos sobre seus próprios corpos, não no sentido biológico, mas especialmente em relação ao meio social em que vivem. (PARANÁ, 2008, p. 46)

Portanto, faz-se necessário compreender como a disciplina evoluiu ao longo da história para que saia do seu estado de coadjuvante do processo educacional sendo minimizada como área de atividade, para tornar-se parte integrante do processo educacional reconhecida como um componente curricular indispensável para a formação humana.

Desta forma, ao considerar a Educação Física como uma disciplina responsável por transmitir seus conhecimentos específicos em busca de uma formação integral de sujeito, é necessário compreender que o processo de ensino e aprendizagem têm papel fundamental nessa formação. No que diz respeito a este processo de ensinar e aprender, é necessário que saibamos que o conhecimento não é construído a partir de estruturações puramente internas ou externas ao sujeito, mas sim a partir de uma construção e uma interação entre este sujeito e objeto a ser aprendido, para que a partir dessa interação ele construa e reconstrua estruturas lógicas de conhecimento. Para uma melhor análise deste processo de ensinar e aprender nas aulas de Educação Física, podemos nos remeter a Palma, et al. (2010, p.185):

> Ao buscar entender o processo de ensino-aprendizagem, o docente deve considerar que a essência desse processo é a relação pedagógica. Esta, por conseguinte, deverá ser considerada como um processo interativo entre o aluno, o docente e o objeto de conhecimento. Essa relação é intencional, planejada e responsável, e por parte do professor e da professora, deve ser entendida como o ato de ensinar.

Ensinar implica em um processo de “[...] desencadear conflitos, é tornar claro o choque entre ignorância e informação, entre alienação e consciência político-social, entre perplexidade e compreensão, etc.” (MORAIS, 1986, p.33). Para Libâneo (1985, p.39*),* “[...] não basta que os conteúdos sejam

apenas ensinados. Ainda que bem ensinados é preciso que se liguem de forma indissociável a sua significação humana e social". Assim, ensinar é uma tarefa que precisa ser embasada na totalidade, o professor deve junto aos alunos propiciar estes enfrentamentos para que a aprendizagem seja um objetivo alcançado e não um processo sem sentido e significado.

Já "[...] a aprendizagem exige uma compreensão do aluno". (PIMENTA; ANASTASIOU, 2005, p.209). E para que isso seja possível, é necessário que o aluno, a partir da mediação do professor, construa relações para ampliar ou modificar seus conhecimentos iniciais. Desta forma, Pimenta e Anastasiou (2005, p.209), afirmam que "Quando isso ocorre, a visão sincrética, inicial, caótica e não elaborada que o aluno trazia inicialmente pode ser superada e reelaborada numa síntese qualitativamente superior, com a análise via metodologia dialética".

A responsabilidade do professor propiciar situações que favoreçam aos alunos diversas possibilidades de aprendizagem, diversas pontes que podem ser construídas entre os novos conhecimentos e os conhecimentos que já possuem, para que a partir deste processo, os alunos possam também construir e reorganizar novos pensamentos, conhecimentos e colocar em prática tudo isso no meio social no qual esta inserido.

Jogo Tradicional da Bugalha: um relato de experiência do PIBID

Quando tentamos buscar uma definição para jogo, nos deparamos com muitos obstáculos; sejam eles culturais, históricos ou pedagógicos. A origem verdadeira, formas de se jogar, formas distintas do mesmo jogo devido a influência cultural, como e quando ensinar o jogo em aulas de Educação Física. Tudo isso, para muitos, tornam-se empecilhos para o ensino e a prática dos jogos tradicionais no âmbito escolar. Na atualidade, encontram-se diversas teorias que buscam conceitua-lo, porém, algumas se sobressaem em relação às outras. Assim, de acordo com Kishimoto (1997, p.13):

> Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entende-la de modo diferente. Pode se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez. [...] Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades.

Desta forma, não nos prenderemos em encontrar definições, mas sim, em relatar uma experiência de ensino do jogo tradicional nas aulas de Educação Física; realizado por nós, por ocasião da participação no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID, suas características de cunho pedagógico e como ele pode ser desenvolvido no âmbito escolar. Por esta razão, é necessário, além de utilizá-lo como estratégia de ensino para outros conteúdos, abordar o jogo como núcleo e conteúdo estruturante da Educação Física. Para um maior entendimento, podemos nos remeter a Santos, (2009, p.5).

> Tanto para superar essa visão simplista e tradicional da área, de que ao aplicar determinado jogo na aula está se cumprindo uma tarefa de ensino, voltada para a formação de um cidadão crítico e autônomo, é que precisamos nos preocupar não apenas com qual jogo devo ensinar e se meus alunos conseguem jogá-lo, mas devemos centralizar nossos esforços em pensar sobre: por que ensinar o jogo? Para que ensinar o jogo? O que ensinar sobre o jogo? Quando ensinar determinado jogo? Como ensinar determinado jogo?

Quando mencionamos o jogo como um conhecimento a ser ensinado, não podemos considerar que o aluno passa a ter conhecimento sobre determinado assunto, apenas pela transmissão de informações do docente. É necessário que o professor propicie situações e momentos aos seus alunos, para que possam sistematizar estas informações e realizar as inter-relações destes conteúdos que estão sendo ensinados, e estes não podem ser compreendidos de forma neutra, mas envolvidos por valores (VELOZO, 2004).

Dentre muitas possibilidades de jogos tradicionais que podem ser ensinados nas aulas de Educação Física, optou-se para o ensino do jogo tradicional bugalha, também conhecido como cinco marias, nas turmas de terceiros do Ensino Fundamental I, de uma escola municipal da cidade de Londrina. Considerado como um dos jogos mais antigos já registrados, teve sua origem na Grécia Antiga, sendo jogado, a princípio, com ossos de animais. Santos, (2012, p.9), nos mostra que:

> É considerado um dos mais antigos, sendo jogados por imperadores, reis e nobres com pedras preciosas. Até o período que antecede a Idade Média o jogo foi bastante relacionado aos jogos de dados e a uma espécie de “Búzios”, principalmente

> quando era jogado com ossos. Já na Idade Média o pintor flamengo Pieter Brueghel em seu quadro Jogos e Brincadeiras Infantis (século XVI), representa um jogo de lançamento de saquinhos, muito similar à bugalha. Nesse período é negado o uso de dados e de ossos para jogar, porque esses objetos representavam a sorte e o azar, que são elementos que contradizem os princípios do cristianismo.

Após algum tempo, o jogo da bugalha disseminou-se para outros países e passou a ser jogado com ossos ainda menores de animais mortos que, posteriormente, foram substituídos por pedras e mais tarde por saquinhos de arroz. (SANTOS, 2012). Sua nomenclatura pode variar devido a grande diversidade cultural; muitos conhecem como Bugalha, cinco marias, jogo de pedrinhas, bugalho, onente, bato, telhos, entre outros.

A bugalha é jogada de maneiras diferentes em cada região do país, porém, suas características são basicamente as mesmas; o jogo é composto por cinco objetos (pedras, saquinhos de arroz, saquinhos de areia, tacos de madeira, entre outros), no qual o jogador terá que avançar as fases pré-estabelecidas, por meio das regras, podendo ser jogado individualmente, em duplas, trios ou grupos.

As fases mais conhecidas e que geralmente sofrem poucas alterações são, de acordo com Santos, (2012, p.110).

- Para definir quem começa, deve-se lançar os saquinhos para cima e ver quem fica com o maior número na mão;
- Pega-se um saquinho de cada vez e depois dois de cada vez, pega-se 3 e, em seguida, um que sobrou e depois 4 saquinhos de uma vez;
- Bico de pato (junção das duas mãos para pegar o saquinho com os dois dedos indicadores e lançar para cima), mão cheia de 1,2,3 e por último com 4 saquinhos);
- Aranha (apoia a ponta dos dedos da mão no chão e deixa a palma afastada da superfície para fazer o saquinho passar entre os dedos);
- Golzinho (apoia a ponta do dedo indicador e polegar no chão fazendo um arco por onde deve passar o saquinho);
- Chuvinha (lança-se 1 saquinho para cima a sim de pegar os 4 saquinhos que ficaram no chão);

Para o ensino do jogo tradicional bugalha nas turmas de terceiros anos do Ensino Fundamental I, elaborou-se um bloco com nove aulas que

partiria do conhecimento que os alunos já possuíam sobre este jogo. Desta forma, as aulas iniciais foram desenvolvidas por meio de questionamentos feitos pelas estudantes/professoras/pibidianas, para observar os conhecimentos dos alunos sobre o jogo da bugalha. É importante ressaltar que a professora de Educação Física, responsável pelas turmas, estava presente o tempo todo, e participou da elaboração do planejamento das aulas. Percebeu-se logo no início, que poucos eram os alunos que conheciam sobre o jogo, ou as formas de se jogar, sendo assim, optou-se por falar brevemente sobre a história e origem desse jogo e iniciar o ensino das fases mais simples, no decorrer das aulas, questionávamos aos alunos sobre o jogo (de onde ele surgiu e qual sua verdadeira origem), para provocar nos mesmos uma inquietação em saber sobre a história daquele jogo. Como tarefa para casa, pedimos para que cada aluno conversasse com seus pais, avós e familiares sobre esse jogo e se eles o conheciam, jogavam e sabiam como ele surgiu.

Na segunda aula, notou-se a inquietação dos alunos para contarem suas experiências em casa, e as pesquisas feitas sobre a história da bugalha. Assim, após uma conversa sobre essas experiências e mostrarmos que uma das características desse jogo era ser passado de geração em geração, redigiram um breve texto sobre a história da bugalha e já iniciaram as fases elementares do jogo e, como tarefa para casa desse encontro, pediu-se para que os alunos trouxessem materiais alternativos que poderiam ser utilizados para jogar.

Na aula seguinte, os alunos nos surpreenderam com materiais que jamais imaginávamos que poderiam ser selecionados por eles para o jogo; pedacinhos de vela, dados, tampinhas de garrafa, pedaços de quebra-cabeças pequenos, sementes de árvores, saquinhos com arroz, pedras e outros materiais. Assim, depois de mostrarmos outros materiais alternativos, dividiu-se a turma em pequenos grupos para que pudessem experimentar o jogo com todos esses materiais propostos pelos estudantes.

Na quarta e quinta aula, realizou-se as fases consideradas mais avançadas do jogo e também algumas fases que não foram mostradas nas aulas anteriores (variações *Lambida*: pega uma depois pega quatro e passa o dedo indicador no chão; *Batidinha*: tem que segura uma na mão e bater as

outras quatros pedras para colocar e pegar e do *Facão*: em que se posiciona as pedras enfileiradas e tem que passar a mão dando toques entre eles e recolher todas de uma vez), aproveitando também as experiências que os alunos já tinham por jogar fora da escola. Assim, os alunos organizaram-se em grupos para a realização destas etapas e auxilio com os alunos que sentiam mais dificuldades, sempre com a mediação da professora responsável pela turma e das estudantes/professoras/pibidianas.

Sexta e sétima aula, os alunos confeccionaram seus próprios saquinhos de bugalha. Em duplas, receberam os materiais (tnt, arroz, linhas e saquinhos plásticos) e iniciaram o processo de confecção. O objetivo era que cada aluno conseguisse confeccionar seu próprio material, sendo auxiliado pelos seus colegas de classe, com uma menor intervenção das professoras. Em algumas turmas isso foi possível; quase não era necessário a intervenção das professoras, porém em outras turmas esse processo já foi mais difícil de ser realizado, porém, ambos foram finalizados com êxito.

Para as duas aulas finais, foi lançado aos alunos que cada um criasse e escrevesse uma fase diferente para o jogo da bugalha, com suas próprias regras e formas de se jogar e que, posteriormente, seriam ensinadas para o restante dos alunos, pelo próprio criador. Abaixo algumas fases criadas pelos alunos:

Nome: Bugalha do Amor

Descrição: É preciso fazer o formato de um coração com as mãos para iniciar o jogo, feito isso é preciso pegar os saquinhos com os dedos e lançar dentro do coração, quem erra tem que responder uma questão sobre o amor.

Nome: Busquete

Descrição: Fazer uma cesta com a camiseta do amigo, as fases são semelhantes, lança um para dentro da cesta e captura um, quem não consegue passa a vez para o amigo.

Nome: Malabarismo

Descrição: Lança um saquinho para o alto e troca de mão ao capturar, quando acertar continua até finalizar os 5 saquinhos, se errar passa a vez.

Nome: Peito Estrala Bate

Descrição: Lançar um saquinho para o alto e antes dela cair no chão deve-se bater no peito, estralar os dedos, bater uma palma e capturar o saquinho, não pode deixar cair no chão senão passa a vez.

Nome: Basquete de longa distância

Descrição: Um amigo faz uma cestinha com as mãos em uma distância razoável, para passar à fase precisa acertar todas os saquinhos dentro do alvo.

Nome: Bate Pega

Descrição: fase 1 - Escolhe uma mão para jogar, lança um saquinho, simultaneamente bate uma vez no chão e resgata um saquinho.

Fase 2- lança uma, bate duas vezes no chão e resgata duas, e assim sucessivamente até não sobrar mais saquinhos.

Nome: Aranha taca taca

Descrição: em posição de aranha morta colocar todos os saquinhos em uma mão, lançar um de cada vez, por fase e resgatar com a outra mão.

Nome: Cestinha

Descrição: o jogador tenta lançar os saquinhos na mão do amigo que estará em posição de covinha com as mãos simulando uma cestinha.

Nome: Redemoinho

Descrição: Lança um saquinho gira e captura uma, depois sucessivamente aumentando o número de capturas a medida que vai avançando nas fases.

Considerações Finais.

No momento do ensino de um determinado conteúdo, quando visa-se uma formação integral, que almeje um indivíduo que possa, sempre que possível, ter atitudes de autonomia, é necessário que no processo de ensinar e aprender fique evidente a ação pedagógica do professor. Nas aulas de Educação Física, o que ainda se observa com frequência é a redução do ensino a uma simples fazer, e por isso é necessário que essa realidade seja modificada e para que isso aconteça, é necessário ao professor, coordenar um conjunto de conhecimentos, aprendidos durante a formação inicial e continuada e é necessário que o docente compreenda a complexidade do ato de ensinar.

O jogo tradicional, quando ensinado na sua totalidade (história, origens, influências, formas de jogar) possibilita que os alunos compreendam sobre algo que vem se perdendo e deixando de ser ensinado de forma integral. A cada dia o ensino do jogo tradicional vem sendo fragmentado e/ou reduzido em apenas fazer, tirando a essência e a verdadeira característica dele.

No âmbito pedagógico, estas questões devem ser consideradas como orientadoras para que a constituição do ato educativo atinja seu objetivo principal na formação integral do sujeito. No entanto, historicamente observa-se, em muitos casos, que nas aulas de Educação Física o jogo fica reduzido à prática pela prática, descontextualizado de um planejamento sistematizado de ensino (PALMA et. al. 2010; SOUZA, 2012).

No entanto, esta concepção de ensinar e aprender o jogo nas aulas de Educação Física, só é possível se o docente compreender a grandeza e a complexidade desta manifestação, ou seja, abordá-lo como conteúdo estruturante de nossa área e como uma manifestação construída e constituída como cultura, devendo ser ensinada com o objetivo de propiciar a apropriação da cultura pelo sujeito. Assim como no ensino de outros conteúdos, a aprendizagem do aluno necessitará desequilibrá-lo cognitivamente para que saia de sua zona de conforto e repense suas ações, a cultura e consequentemente, transcenda (PALMA et. al., 2010).

Assim como qualquer conteúdo a ser ensinado na escola, o jogo também possui seu grau de importância na formação do indivíduo. Porém, “o jogo torna-se uma possibilidade de romper as regras da realidade, geralmente de forma prazerosa, resultando do caráter livre por ele proporcionado” (SANTOS, 2012, p.41).

O ensino do jogo da bugalha em turmas do ensino fundamental I nos mostrou a importância de ensinar um jogo tradicional na escola; quer seja pela cultura, por não deixar que essa prática desapareça, ou pelas possibilidades de ressignificação. Assim, ao ministrar esse bloco de aulas identificamos que a qualidade das relações entre os alunos e as práticas do jogo, na maioria das vezes, era garantida, devido às intervenções, o diálogo e as oportunidades que ali eram lançadas.

A experiência do PIBID, nos possibilitou ampliar os conhecimentos sobre a docência. Através dele, pudemos ter contato direto com os alunos e com a organização das salas de aula, propiciando novos aprendizados e novas experiências. Muitas vezes os graduandos só irão ter contato com a sala de aula no desenvolvimento do estágio ou só depois de formados e o PIBID é uma oportunidade ímpar para que nós graduandos possamos vivenciar o dia a dia dentro e fora da sala de aula.

Neste universo que o indivíduo reporta o prazer da liberdade, que barreiras da realidade são rompidas, propiciando a ludicidade e o contentamento. E é desta forma que ele pode e deve ser ensinado/transmitido na escola, de forma que se possibilite uma aprendizagem por meio de um processo que valorize a dimensão lúdica, ou seja, que o aluno tenha prazer em aprender.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº. 9.394. Ministério da Educação Brasília, DF, 1996.

_____. **Diretrizes Curriculares Nacionais**. Ministério da Educação Brasília, DF, 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis:** o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993

LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da escola pública:** pedagogia crítico – social dos conteúdos. SP: Loyola, 1985

MELLO, R. A. **A necessidade histórica da educação física na escola:** a emancipação humana como finalidade. Florianópolis, 2009.

MORAIS, A. M. P. **Distúrbios da aprendizagem**: uma abordagem psicopedagógica. São Paulo: Edicon, 1986.

PALMA, A. P. T. V. et al. **Educação Física e a Organização Curricular**: educação infantil, ensino fundamental, ensino médio. 2.ed. Londrina: Eduel, 2010.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação**. Diretrizes Curriculares de Educação Física para os anos finais do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio**. Curitiba: SEED, 2008.

PIMENTA, S. G. & ANASTASIOU, L. G. C. **Docência no ensino superior.** São Paulo: Cortez, 2002

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Jogos Tradicionais e a Educação Física**. Londrina. Eduel, 2012.

_____. **Origem dos Jogos Populares:** em busca do "elo perdido". Anais do "4º CONPEF – Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar", 2009.

SOUZA, Christian Vieira. **Motricidade Humana e o ensino da Educação Física**: Estabelecendo relações. 2012. 198f. Dissertação de Mestrado – Programa de Mestrado em Educação, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2012.

VELOZO, E. L. **Os saberes nas aulas de Educação Física Escolar**: uma visão a partir da escola pública. Faculdade da Educação Física. Campinas: UNICAMP, 2004.

Sobre os autores:

Universidade Estadual de Londrina

heloisabraga16@hotmail.com

marcia_furihata@hotmail.com

caroline22anacaroline22@hotmail.com

erikanis@gmail.com

angpalma@uel.br