

O JOGO DA BOLA QUEIMADA COMO CONTEÚDO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: QUEIMANDO AS VELHAS CONCEPÇÕES.

Márcio Henrique Laperuta
Érika Nishiiye
Gepef-Lapef- UEL

RESUMO

O jogo é integrante do processo civilizatório humano, constituindo em cada modalidade menções da sua cultura, da sua história, de suas características sociais e econômicas. Por essa razão deve estar estruturado nas áreas de conhecimento escolares, como conteúdo a ser investigado, estudado e compreendido. Desta maneira, o ensino do jogo popular nas aulas de Educação Física, em que relatamos age de acordo com essa concepção. Assim, selecionamos a Bola Queimada, como objeto de estudo, realizando sua sistematização, com sua origem e história, sua forma tradicional de se jogar, as regras básicas, suas variações e reelaboração pelo alunado. Os participantes eram alunos do ensino fundamental II, do 6º ano, de uma escola estadual, vinculada a rede pública de educação, localizada na cidade de Londrina-PR. Foram necessários uma sequência de 10 aulas, guiadas por alguns problemas: Quais as características dos jogos populares que ainda estão presente na atualidade? Qual é a origem da Bola Queimada? Porque se joga dessa maneira? Quais as semelhanças e diferenças da Bola Queimada antiga com a que é jogada hoje em dia? Qual a relação da Bola Queimada com os aspectos culturais? Não compreendemos que essas perguntas seriam definitivamente respondidas pelos alunos, muitos conceitos foram criados, chegando ao um consenso com o posicionamento dos estudos e materiais utilizados como referência. Consideramos ter gerado uma aprendizagem muito significativa aos sujeitos participantes, sendo eles ativos nas aulas se dedicando as experiências propostas. Contudo, encontramos uma grande barreira, a falta de pesquisas e relatos de ações docentes dentro dessa perspectiva de ensino, por essa razão apresentamos este estudo como possibilidade para próximas possíveis experiências de estudos.

Palavras-chaves: Educação Física; Jogos populares; Bola queimada; Planejamento de aulas.

INTRODUÇÃO

O jogo apresenta relação direta com a educação por ser considerado um meio importante para a aprendizagem e desenvolvimento (social, cultural e motor) da criança, por essa razão deve compor as disciplinas curriculares escolares, sendo sistematizado e ressignificado de acordo com os objetivos docentes. Especificamente em se tratando da área de conhecimento Educação Física, verificamos que o jogo é um conteúdo fundamental devido ser uma manifestação cultural que possui envolvimento com as relações sociais e por abordar o movimento realizado de maneira refletida e intencional.

Desta maneira, de acordo com as Diretrizes Curriculares do Paraná (2008, p.65) “[...] o jogo é definido como conteúdo estruturante, pois compõem um conjunto de possibilidades que ampliam a percepção e a interpretação da realidade”. Ou seja, permite à reflexão, discussão e debate das relações que se desencadeiam seja destacando as regras, as questões regionais e nacionais, a maneira de jogar e os movimentos básicos.

Para entendemos o contexto dos jogos ensinados nas aulas de Educação Física é necessário fazer um resgate e percorrer sua trajetória histórica, enfatizando sua origem, suas relações com as questões sociais e culturais e suas concepções de acordo com o período de sua criação. Relacionando com a contemporaneidade, quais as formas que se praticava e como é realizado atualmente. Assim, com base nos estudos de Santos (2012, p. 17) “[...] o fenômeno jogo é resultante de um processo social de longa duração e como tal representa as relações existentes em dada realidade”.

Abordando sua origem, verificamos que o jogo sofreu diversas influencias dependendo do período histórico e da ideologia que predominava no momento. Como aponta em seus estudos Santos (2012, p. 17) “[...] cada época histórica apresenta uma concepção de jogo que está subjacente aos valores, costumes e comportamentos presentes na sociedade”.

Neste sentido, durante a antiguidade egípcia o jogo era considerado algo extremamente sério, concebido como sagrado. No período de antiguidade Greca e Romana os jogos representavam o contraste, a mudança, o clímax, a harmonia e o ritmo destacados no comportamento humano considerados inseparáveis da dignidade, superioridade e beleza dos deuses. Na idade média os jogos ganham espaço maior na sociedade, com a valorização do senso de humor e da diversão. Na modernidade com o trabalho e aperfeiçoamento técnico o jogo passou a ser visto como algo não sério e fútil. (SANTOS, 2012, p.27).

De acordo com o contexto, o presente estudo apresenta o ensino dos jogos populares, especificamente da Bola Queimada nas aulas de Educação Física, ministradas na Escola Estadual Lauro Gomes da Veiga Pessoa, vinculada a rede pública de educação, localizada na região norte da cidade de Londrina-PR. Para isso apontamos como objetivo propor uma sistematização sobre o ensino de Bola Queimada enquanto conteúdo, destacando sua origem e história; a maneira tradicional de se jogar (a mais conhecida pelo grupo); as principais regras (que pouco variam entre as diferentes formas); as variações do jogo; os movimentos (capacidades motoras); e a reelaboração por parte dos alunos do jogo, possibilitando uma relação como os aspectos culturais e sociais.

Portanto se fez necessário alguns questionamentos para o desenvolvimento desse estudo como: Qual é a origem da Bola Queimada? Porque se joga dessa maneira? Quais as semelhanças e diferenças da Bola Queimada antiga com a que é jogada hoje em dia? Qual a relação da Bola Queimada com os aspectos culturais? Ou seja, à concepção de jogo enfatizada nesse estudo caracteriza como importante no processo de ensino e aprendizagem, promovendo interações entre os sujeitos, vivencia de movimentos e a discussão e reflexão sobre diversas possibilidades inseridas no contexto.

Os alunos diante dessas problemáticas reagiram de forma positiva e ativa durante as aulas. Conseguimos verificar uma aprendizagem significativa, nas relações históricas, sociais e culturais do jogo com a sua realidade, ao verificarem sua origem e seu processo de desenvolvimento e conjunto com a civilização humana. Outra aprendizagem também significativa foi a construção da moral, sendo abordada com maior intensidade nas regras e suas reelaboração. Por fim, o ensino do jogo como conteúdo sistematizado

possibilita o docente explorar com seus alunos diferentes focos o mesmo objeto, pois o professor pode se antecipar e preparar meios favorecedores, e aos alunos obterem uma aprendizagem para além da reprodução, e sim na abstração, reflexão das suas ações.

DESENVOLVIMENTO

Com a intenção de compreender o significado do jogo na escola, torna-se necessário uma investigação abordando o contexto histórico e a relação do jogo com a educação. No decorrer da trajetória histórica da civilização, o jogo foi modificando sua concepção com base nas relações sociais que se estabeleciam e o modo de vida dos povos. Segundo Santos (2012, p. 17) “[...] o processo de transformação do jogo que ocorreu nestas realidades, periodizamos a trajetória da evolução da humanidade para compreendermos como este fenômeno esteve presente em cada período”.

Desde os mais remotos tempos a relatos de que os jogos estavam envolvidos no desenvolvimento dos povos, conforme aponta Kishimoto (1993, p.15) “[...] não se conhece exatamente a origem dos jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se que são provenientes de práticas, mitos, fragmentos de romances e rituais religiosos”.

No entanto a relação do jogo e o contexto educativo permeia uma análise de sua concepção e características, ressaltando a princípio o jogo enquanto algo sagrado e sério, com o desenvolvimento da sociedade o jogo foi ganhando o caráter fútil, de diversão, em relação à ideologia que predominava na época com base no trabalho. E quando o jogo foi inserido nas escolas verificamos as estruturas físicas rígidas, com uma organização pautada em manter a ordem social que de certa forma limitou o jogo na escola devido à falta de conhecimento de seu caráter educacional. De acordo com Freire (2002, p.77) “[...] é a ignorância quanto ao caráter educativo do jogo, esse papel educativo atribuído refere-se quase que exclusivamente ao atributo utilitário que se percebe na atividade lúdica”.

Desta maneira na Educação Física compreendemos o jogo como um conteúdo fundamental, “[...] pois favorece a vivência de manifestações lúdicas como integrante da cultura motora, contribuindo no processo de construção da

motricidade”(PALMA et all, 2010, p.74). Possibilita a reflexão sobre os movimentos e faz com que sejam estabelecidas as relações com o contexto social, cultural e educativo.

Esse relato de experiência foi desenvolvido durante as aulas de Educação Física, para isso selecionamos o Jogo Popular Bola Queimada para ser ensinado, vivenciado discutido, refletido e significado. E não apenas realizado e reproduzido em sua prática. Ou seja, segundo os estudos de Palma te all (2012, p.54) “[...] as aulas devem ser entendidas como espaços concretos para a construção da compreensão da motricidade humana através da produção de abstrações pela criança, relacionadas à generalização e esta aos processos de pensamento”.

A sistematização do Jogo Popular Bola Queimada ocorreu com base em alguns princípios do processo de ensino-aprendizagem, verificando de acordo com Santos (2012, 74) “[...] a origem e a trajetória histórica, as nomenclaturas, a maneira tradicional de jogar, as variações do jogo elaboradas pelo professor, as variações do jogo elaboradas pelos alunos e os movimentos necessários para jogar”.

Ressaltamos que as características de processo de ensino-aprendizagem, conteúdo curricular e de educação abordadas nesse estudo partem da concepção de Educação Física enquanto área de conhecimento, que apresenta os conteúdos específicos a serem ensinados por meio de uma reflexão dos movimentos, contribuindo como as demais disciplinas que compõem o currículo escolar na formação crítica do sujeito.

METODOLOGIA

A motivação na realização desse estudo sobre jogos populares “Bola Queimada” foi desencadeada pelo fato de apresentar interesse e também por ser um tema bem abrangente podendo ser ensinado na escola por várias disciplinas e sobre âmbitos diferenciados. Sendo esse relato de experiência desenvolvido na rede estadual de ensino de Londrina-PR, na Escola Lauro Gomes da Veiga Pessoa, com turma do 6º ano do ensino fundamental.

Na Educação Física o jogo pode ser ensinado como conteúdo curricular quando sistematizado e estruturado. “Isto quer dizer, que um determinado número de aulas será planejado, organizado e desenvolvido em função de ensinar certos saberes sobre o jogo aos estudantes” (SANTOS, 2012, p. 63). Também como estratégia de ensino quando se utiliza do jogo para ensinar outro conteúdo. Por exemplo, ao se ensinar o conteúdo força corporal se utiliza do jogo da Bola Queimada, para promover a percepção da força nos membros superiores, com arremessos realizados em diversas distâncias, e bolas com tamanhos e pesos variados.

No desenvolvimento desse estudo utilizamos o jogo como conteúdo curricular, para isso foram necessários uma sequência de 10 aulas para contextualizarmos e fazermos a relação entre o contexto histórico e o atual, destacando: Quais as características dos jogos populares ainda estão presente na atualidade? Como foi a origem da bola queimada? A bola queimada apresenta os mesmos princípios com o processo de civilização dos povos? Essas problematizações serviram com base para a reflexão e discussão do processo de ensino-aprendizagem.

As duas primeiras aulas iniciamos destacando o seu contexto histórico da Bola Queimada, que vem das guerras na antiguidade, com o treinamento do exército do Rei Papus com bolas de fogo contra a invasão dos bárbaros. Seria esse “[...] reino o único que não foi tomado e a partir dessa conquista, iniciou-se uma comemoração anual que contemplava um festival de queimada” (SANTOS, 2012, p.78). Para isso foi discutido em grupo, como é a maneira tradicional de se jogar e quais as principais regras conhecem. Em seguida o objetivo de apresentar significado a sua origem, realizamos na quadra um jogo de Bola Queimada com cones, sendo que cada equipe tinha

que criar estratégias de proteger os cones localizados no campo de defesa e derrubar os cones da equipe adversária. Com isso utilizamos os cones para representar o castelo e o reinado do Rei Papus, e relacionamento o próprio nome do jogo (Bola queimada), com as bolas lançadas com fogo nas guerras, contextualizando e apresentando sentido e significado no processo de ensino e aprendizagem.

Em alguns momentos das aulas refletimos sobre as guerras atuais quais as possíveis razões que podem levar as civilizações entrarem em guerra (econômico, geográfico, político, cultural, religioso), quais as consequências que são geradas para a população (destruição, morte, miséria) e o que poderia acabar definitivamente com todos esses conflitos (socialismo, moralidade, tolerância). Contudo, em sua comunidade o que poderia ser aproveitado desses princípios.

Na terceira a quinta aulas, vivenciamos e analisamos algumas variações do jogo, destacando a modificações de algumas regras, número de jogadores e local onde se realiza o jogo e apontamos: Bola Queimada com duas bolas, Bola Queimada abelha-rainha, Bola Queimada em círculo. Na realização dessas variações percebemos um entusiasmo por parte dos alunos, pelo fato de alguns não conhecerem e nunca ter vivenciado, discutindo as possibilidades, as estratégias utilizadas pelo grupo e a maneira de jogar. Refletimos os motivos pelos quais as regras foram criadas, qual a importância dela no jogo, não sendo enfatizada a punição, mas, o respeito pelo direito do outro, ou seja, a justiça e igualdade.

Outro elemento importante enfatizado durante essas aulas das variações, foi a possibilidade que o jogo tem, e proporciona ao sujeito de recriar, reelaborar e construir, de acordo com seu contexto e sua necessidade. Por essa razão estariam vivenciando diferentes formas de se jogar, e que posteriormente teriam a livre escolha de criarem seus próprios jogos.

Na sexta a oitava aulas, foi realizado uma atividade em grupo em sala, com o intuito de que os alunos criassem um jogo de Bola Queimada, a partir das práticas já desenvolvidas. Essa reelaboração apresentou o pensamento e as ideias de cada grupo de acordo com os seguintes itens: como inicia o jogo, as regras básicas e suas variações, o espaço do jogo, o número de alunos e o nome da Bola Queimada. Em seguida cada grupo apresentou a

Bola Queimada que criaram para os demais alunos da sala, que realizou uma votação de qual seria posto em prática. Por meio dessas aulas verificamos que os jogos promove ativação da imaginação, uma vez que eles se colocam como “criador”, tem que pensar e se antecipar nas diversidades de ações que será gerada. Além de terem que lidar com as relações interpessoais, com a opinião do outro, sobre seu objeto criativo.

Por fim durante a nona e décima aulas, relacionamos o conteúdo ensinado com o contexto cultural, apresentando a “Bola Queimada Dogdeball”, por meio de vídeos, que tem sua origem nos Estados Unidos da América, possuindo regras e uma concepção baseada nos esportes, por possuir campeonatos, torneios elaborados pelas federações. No Brasil a visão da Bola Queimada é enquanto um jogo popular, sendo bastante conhecido e passado de geração em geração, com as regras podendo ser modificadas de acordo com o grupo. Conforme os estudos de Santos (2012, p.70) “[...] os jogos tradicionais tornam-se retrato de uma época e de um local e mesmo com as alterações que sofrem ao passar do tempo, continuam sendo jogados por diferentes populações”.

Destacamos que durante todo o processo de ensino e aprendizagem do jogo popular Bola Queimada a avaliação esteve presente nas aulas, por meio de registros do conteúdo no caderno, questionamentos, vivências de movimentos, realização de trabalhos e provas. A partir desse contexto analisamos o avanço na compreensão dos estudantes sobre os jogos populares, das possibilidades de relações que podem ser estabelecidas apontando o desenvolvimento do jogo no processo de construção das relações sociais, culturais e educacionais e não apenas como vivência e reprodução dos movimentos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da realidade que vivemos, e das necessidades que nossa sociedade necessita, não podemos mais manter o ensino do jogo popular nas aulas de Educação Física com a finalidade de desenvolvimento motor, ou recreação do sujeito. Consideramos assim, a possibilidade do ensino do jogo popular de forma sistematizada estruturada dentro de um currículo, em que o professor possa antecipar seu planejamento e modifica-lo caso necessário frente aos conflitos de sua sala de aula, em que ele insere aos seus ensinamentos aspectos ligado a política, economia, cultura e história, além das relações morais e éticas.

Selecionamos o jogo popular: Bola queimada, como objeto de estudo, realizando sua sistematização dentro de um planejamento curricular, dividindo o estudo com sua origem e história, as forma tradicionais de se jogar, as regras básicas, suas variações e reelaboração pelo alunado. Da mesma forma que consideramos possível em outro momento os estudos das capacidades contidas no jogo, de seus aspectos lúdicos, sensação de bem estar no momento de lazer. Ou seja, os assuntos são variados cabe ao docente escolher de acordo com sua realidade a pertinência e sua necessidade.

Os participantes desse estudo eram alunos do ensino fundamental II, do 6º ano, de uma escola estadual, vinculada a rede pública de educação, localizada na cidade de Londrina-PR. Foram necessários uma sequência de 10 aulas, guiadas por alguns problemas: Quais as características dos jogos populares ainda estão presente na atualidade? Qual é a origem da Bola Queimada? Porque se joga dessa maneira? Quais as semelhanças e diferenças da Bola Queimada antiga com a que é jogada hoje em dia? Qual a relação da Bola Queimada com os aspectos culturais?

Essas perguntas foram algumas das perguntas que geraram curiosidade em compreender o jogo, outras foram sendo realizada diante do contexto de ensino-aprendizagem, não com o intuito de respostas únicas, mas de proporcionar aos alunos um olhar múltiplo sobre o mesmo objeto. Muitos conceitos foram criados, chegando ao um consenso com o posicionamento dos estudos e materiais que utilizávamos como referência, o que consideramos ter

gerado uma aprendizagem muito significativa aos sujeitos participantes, sendo eles ativos nas aulas se dedicando as experiências propostas.

A falta de pesquisas e relatos de ações docentes dentro dessa perspectiva de ensino, empobrece a análise dos alunos, ainda existe pouco produção de pesquisas sobre esses conteúdos, por essa razão apresentamos este estudo como possibilidade para próximas possíveis experiências de estudos.

REFERENCIAS

BRASIL, **Secretaria de Estado da Educação**. Superintendência da Educação – SUED. Paraná, 2008.

FREIRE, J.B. **O jogo: entre o riso e o choro**. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.

PALMA, A. P. T. V; OLIVEIRA, A. A. B.; PALMA, J. A. V. **Educação Física e a organização curricular: educação infantil, Ensino fundamental e Ensino Médio**. Londrina: Eduel, 2010.

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

SANTOS, G. F de Lima. **Jogos tradicionais e a Educação Física**. Londrina: EDUEL, 2012.

Professor da rede municipal de Arapongas, da rede Estadual de Paraná.

Professora da rede municipal de Arapongas.

Endereço residencial

2- Fundamentos teórico-metodológicos do processo ensino-aprendizagem e avaliação em Educação Física

Dimensões da relação pedagógica da Educação Física na Educação Básica e modalidades de ensino, referentes a: a) organização curricular; b) organização do processo ensino, aprendizagem e da avaliação educacional; c) saberes e práticas escolares.