

FORMAÇÃO DOCENTE (PIBID – UEL) A POSSIBILIDADE DE PESQUISA, ENSINO E EXTENSÃO: O ENSINO DO JOGO POPULAR “BOLA QUEIMADA” COMO MEDIADOR DESSA RELAÇÃO

Érika Nishiiye Laperuta
Vinicius Prates Nakaiama

RESUMO

Este artigo é um relato de experiência da união entre bolsista e supervisora da rede municipal de ensino da cidade Londrina – PR, que teve o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (PIBID) como provedor deste estudo. O discente acadêmico pode conhecer a realidade escolar e ao mesmo tempo conseguir identificar alguns dos desafios no campo da docência, ao mesmo tempo envolve o professor da escola e seus alunos nesse processo de reflexão. Sendo assim, tivemos a seguinte problemática: Como fundamentar o ensino do conteúdo jogo popular Bola queimada, para um ensinamento além da reprodução? Para investigar também tivemos como indagação qual a maneira que iríamos estruturar e construir os objetivos. Assim, elegemos três: Verificar qual é a sua origem e desenvolvimento histórico; Classificar as formas de se jogar e suas diferentes nomenclaturas e Tornar esse conteúdo significativo para o aluno. Essa maneira de organizar o conhecimento ensinado possibilitou a verificação da teoria e prática, como uma práxis de ensino, pois os planos de aulas em conjunto com as intervenções tinham o sentido de fazer com que os alunos pensassem sobre o tema, tornando eles sujeitos ativos, até mesmo como agente histórico no momento que reconstróem uma nova modalidade.

Palavras-chave: Formação inicial; organização didática; jogo popular bola queimada.

INTRODUÇÃO

O curso de Educação Física - licenciatura da UEL (Universidade Estadual de Londrina) tem por meio do PIBID (programa institucional de bolsas de iniciação a docência), em parceria das redes municipais e estaduais de ensino, a oportunidade de seus discentes participarem de programas de ensino, pesquisa e extensão. Desta forma, este

trabalho foi realizado em conjunto com a professora supervisora e bolsista, em uma escola da rede municipal, em Londrina-PR, com o intuito de fundamentar o processo de ensino-aprendizagem para quarto ano do ensino fundamental I, com o objetivo de pesquisar o conteúdo a ser ensinado, e assim embasar a elaboração e implementação dos planos de aulas, sobre o jogo popular – Bola queimada. Porém, não descrevemos as sequências das aulas, devido a abranger ainda mais as variações encontradas.

A concepção que foi adotada sobre o jogo na escola é de serem elementos culturais que devem ser estudados, desta forma, temos como problemática: Como fundamentar o ensino do conteúdo jogo popular Bola queimada, para um ensinamento além da reprodução? Para investigar também temos a indagação de como devemos estruturar e construir objetivos norteadores. Assim, elegemos três objetivos: Verificar qual é a sua origem e desenvolvimento histórico (em livros, artigos e site); Classificar as formas de se jogar e suas diferentes nomenclaturas e tornar esse conteúdo significativo para o aluno. Foi verificado por meio das avaliações (discussão, registros em cadernos, trabalhos e folha de atividade), que é possível averiguar que os objetivos foram alcançados, uma vez que quando o aluno é ativo a aprendizagem se torna mais expressiva, pois esses alunados demonstram compreender a estrutura do jogo, as necessidades das regras, e suas diversas formas de se jogar, sendo eles construtores de outras maneiras de realizar. São fatores que os levam para além da reprodução.

Por fim, a presença constante do discente na escola, pelo programa PIBID, faz com que se tenha uma melhor percepção da realidade educacional, além de garantir a possibilidade de fazer um paralelo com o que é aprendido na universidade. E de notar que as disciplinas acadêmicas precisam articular ainda mais os conhecimentos com o contexto escolar, dessa forma observamos enormes dificuldades e desafios, quando essas ligações entre conhecimento científicos e escolares são destinados apenas aos discentes.

1. A transformação didática de um conteúdo: Jogo popular-Bola queimada.

A sistematização do conteúdo é a primeira parte da organização do conhecimento, e segundo (PALMA et all, 2010, p.51), “Os professores, de uma maneira geral, têm dificuldade em sistematizar os

conteúdos”, essa dificuldade tem vários fatores, um deles é pelo fato da Educação Física não possuir esta estruturação tão determinada como as demais disciplinas, outro aspecto relevante é a concepção da área que ainda mantêm divergência ideológica quanto o objeto de estudo.

A concepção que consideramos a mais adequada é a abordagem crítica desse ensino, e desta maneira o jogo na escola é como um bem cultural, que deve ser organizado como uma “[...] atividades recreativas, ao recurso pedagógico e ao conteúdo curricular” (SANTOS, 2012. P.51). Para a Educação Física é um dos conteúdos específicos, e deve estar sistematizado em seus currículos. Porém, também se descartar suas outras formas, em que servir de estratégia para o ensino dos demais conteúdos.

2 – A origem e história da bola queimada

De acordo com Santos (2012), a origem e histórico de alguns jogos tradicionais se torna um obstáculo no ensino de jogos, muitos estão contidos de forma abstrata na história. O professor de Educação Física deve ser criterioso e criar muitas vezes relações com o objetivo da aula, e explicar para seus alunos que são hipóteses de estudos.

Desta maneira, foram encontrados diferentes resultados sobre a origem e histórico da “Bola Queimada”, uma das hipóteses é que teve origem no Egito antigo entre 2130 e 1983 A.C, que afirma ser o Egito o criador desse tão popular, os relatos ainda afirmam que naquela época a bola que era utilizada no jogo era muito diferente da atualmente, antes ela era sólida revestida de papiro e diferentes tipos de couro, (Disponível em: <<http://www.culturamix.com>>). Acesso em: 09 de abr. 2015

Segundo outros relatos existiam dois tipos de jogos que eram praticados antigamente no início de sua criação: No primeiro eram compostas por dois grupos de mulheres, que ficavam frente a frente, a jogadora do centro tinha a posse da bola enquanto as que estavam ao seu lado batiam palmas. A jogadora com a bola arremessava para o campo do outro grupo com a intenção de queimar as outras jogadoras, como é praticado o jogo da Queimada aqui no Brasil. O segundo tipo de jogo, as mulheres carregavam uma nas costas e a de cima tinha a posse de bola, enquanto a de baixo era responsável pela movimentação, a bola era arremessada contra a dupla adversária.

Foi encontrada também a versão de que no início da criação era um jogo destinado para mulheres, somente mais tarde no Reino Unido (1550 e 1070 A.C) o jogo foi realizado por homens. Era possível encontrar preconceito por parte dos homens devido o jogo ter sido praticado primeiramente pelas mulheres, porém esse preconceito foi superado uma vez que hoje é um jogo realizado por todos. Como foi citado anteriormente, o jogo não era como hoje, no qual é praticado na maioria das vezes por crianças, antes era praticado somente pelos adultos. Apesar de atualmente ser mais jogado pelos jovens, é possível encontrar grupos de adultos entre homens e mulheres que utilizam do jogo como atividade física, site (colegioshalon2010.blogspot.com.br).

Todavia, a versão mais aceita de acordo com Santos (2009) sobre a Bola queimada é que se tenha a origem na Papônia, no treinamento do exército do rei Papius, para lutar contra a invasão dos bárbaros, um exercício de seus treinamentos era o arremesso de bolas de fogo. Sendo esse o único reino que não foi derrotado pelos bárbaros, assim, para comemorar todo ano realização um festival de Queimada.

Todas essas possíveis origens e histórias que envolvem o jogo bola queimada devem ser apresentadas para turma, com o propósito de refletir o quão importante foi nos tempos históricos. As diferentes nomenclaturas também podem ser expostas, sendo algumas mais conhecidas: Baleada ou queimada (Paraíba), Barra Bola (desconhecido), Bola Queimada (Paraná), Caçador (Paraná e Rio Grande do Sul), Cemitério (desconhecido), Mata-mata (Santa Catarina), Mata-soldado (desconhecido) Queimado (Pernambuco), Carimba (Ceará), Carimbada (Uberlândia), Guerra (São Paulo). (Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br>>).

A forma mais conhecida deste jogo iremos denominar de 1-**Tradicional**, os alunos se dividem em duas equipes com o mesmo número de jogadores. O principal objetivo do jogo é eliminar o adversário por meio do arremesso de uma bola, que deve ser macia para não ferir. As regras podem variar de acordo com a região que é jogada. Em alguns lugares, quando a bola é arremessada e o oponente consegue segura-la, o jogador que arremessou é eliminado do jogo, em outros não. Não são permitidos arremessos em direção à cabeça, os arremessos devem ser sempre abaixo da cintura escapular.

Quando a bola quicar antes de tocar o adversário, ele não é eliminado, a vida é apenas uma, sem direito a retorno (quando logo após consegue queimar o adversário, este aluno pode voltar com sua vida, esse ato foi considerado uma variação), pode acontecer que mais de um jogar seja atingindo, assim, todos são queimados se a bola tocar ao chão, contudo, se um jogador da equipe segurar a bola e não deixar cair, salva todos os jogadores.

O ponteiro também conhecido como reserva possui duas vidas, que pode ser por ele utilizada ou repassar para outro integrante de sua equipe em qualquer momento do jogo. O *espaço do jogo* deve ser dividido em dois campos do mesmo tamanho, na forma geométrica retangular. Os *números de equipes* são duas; O *tempo de duração* é indeterminado; os *movimentos motores mais evidenciados* são o esquivar, segurar, arremessar, correr, saltar, entre outros.

As Variações são muitas, salientamos algumas: 2- **Queimada Coringa, Espião ou Abelha rainha:** O time escolhe um dos jogadores para se tornar o Coringa (que também é conhecido como Espião), esse jogador que for escolhido não poderá ser queimado, caso isso aconteça o jogo irá acabar. Vale lembrar que nenhuma das equipes pode saber quem é o Coringa da equipe adversária. Aqui também encontramos a do Rei e da Rainha, em é escolhido dois participante (Menino é o rei e a menina é a rainha), para que o jogo acabe ambos devem ser queimados. Ou com três outro personagens: o rei, bispo e coringa, o rei é oculto, o coringa nunca pode ser queimado, o bispo quando queimado se tornar um delator e anuncia o rei, assim, se o rei for queimada acaba o jogo. O *espaço do jogo* deve ser dividido em dois campos do mesmo tamanho, na forma geométrica retangular. Os *números de equipes* são dois; O *tempo de duração* é indeterminado; os *movimentos motores mais evidenciados* são o esquivar, segurar, arremessar, correr e salta (Autor: desconhecido).

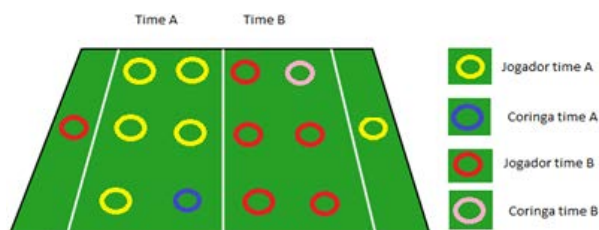


Figura 1 referente a queimada coringa. Autoria própria.

3- Queimada do rei: Os times são divididos em números iguais de jogadores, cada equipe deve escolher algum jogador para ser o rei. Quando

um jogador for queimado, ele tem que se ajoelhar e esperar para poder pegar a bola, se um jogador da mesma equipe quiser passar a bola para o companheiro ele deverá se ajoelhar no lugar do amigo. O time que queimar o rei por primeiro vence o jogo. Nessa variação é possível jogar com duas bolas. O *espaço do jogo* deve ser dividido em dois campos do mesmo tamanho, na forma geométrica retangular. Os *números de equipes* são duas; O *tempo de duração* é indeterminado; os *movimentos motores mais evidenciados* são o esquivar, lavar, segurar, arremessar, correr e saltar. (disponível em <educacaofisicaparaeducadores.blogspot.com.br>). Acesso em: 09 de abril. 2015.



Figura 2 referente à queimada do rei. Autoria própria.

4 - Queimada da soma: O jogador que for queimado se junta para equipe adversária, ou seja, vence quem tiver maior número de jogadores ou todos. O *espaço do jogo* pode ser dividido em diferentes formas (círculo, quadrado, etc), só devem ter o mesmo tamanho. Os *números de equipes* são de acordo com o espaço dividido, duas, três ou até quatro; O *tempo de duração* é indeterminado; os *movimentos motores mais evidenciados* são o esquivar, segurar, arremessar, correr e saltar. (Desconhecido, disponível em <educacaofisicaparaeducadores.blogspot.com.br>). Acesso em: 09 de abril. 2015.



Figura 3 referente à bola queimada do soma. Autoria própria.

5 - Bola viva: nessa variação não se pode relar na bola, somente o ponteiro, os jogadores se posicionam nas três extremidades do seu lado do campo, os queimados viram ponteiros também, ganha quem queimar toda a outra equipe primeiro. O *espaço do jogo* deve ser dividido em dois

campos do mesmo tamanho, na forma geométrica retangular. Os *números de equipes* são duas; O *tempo de duração* é indeterminado; os *movimentos motores mais evidenciados* são o esquivar, segurar, arremessar, correr e saltar (Autor: desconhecido) .

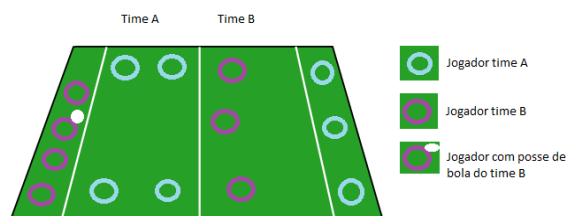


Figura 4 referente à queimada bola viva. Autoria própria.

6 - Quatro cantos: O espaço do jogo deve ser dividido em dois na forma geométrica retangular, uma equipe fica dentro e a outra fora, a que esta fora pode se organizar nos quatro lados, essa equipe começa a queimar, depois deve revezar sendo ela o alvo. A equipe que esta dentro não pode queimar, apenas esquivar. Os *números de equipes* são duas; O *tempo de duração* é determinado por tempo cronológico (minutos) ou terminar quando todos forem queimados, a ganha a equipe que queimar todos primeiro, com um tempo menor; nesta modalidade pode ser inserida mais de uma bola. Os *movimentos motores mais evidenciados* são o esquivar, segurar, arremessar, correr e saltar (Autor: desconhecido).

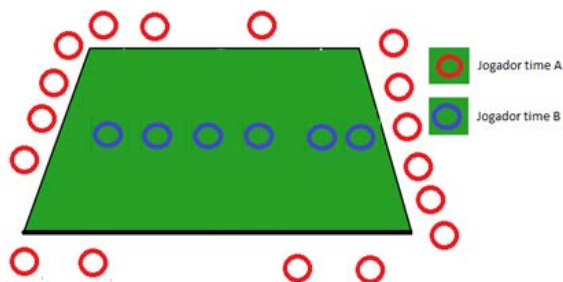


Figura 5 referente à queimada quatro cantos. Autoria própria

7 - Cone: Cada equipe tem dois cones para proteger, no qual devem atacar arremessando a bola no cone da equipe adversária, ganha quem conseguir derrubar os dois cones primeiro, pode ser feito um circulo em torno do cone, onde nenhum jogador pode entrar. O *espaço do jogo* deve ser dividido em dois campos do mesmo tamanho, na forma geométrica retangular. Os *números de equipes* são duas; O *tempo de duração* é indeterminado; os *movimentos motores mais evidenciados* são o esquivar, segurar, arremessar, correr e saltar (Autor: desconhecido).



Figura 6 referente à queimada cone. Autoria própria.

8 - Em duplas ou escudo: de mãos dadas devem fazer as ações em conjunto, caso um seja queimado o outro também será, assim os dois devem seguir até a área do reserva, as demais regras são as mesmas da tradicional, no escudo um fica na frente do outro, e assume a função de protetor, ele nunca é queimado, só sai do jogo se o seu protegido for atingido. O *espaço do jogo* deve ser dividido em dois campos do mesmo tamanho, na forma geométrica retangular. Os *números de equipes* são duas; O *tempo de duração* é indeterminado; os *movimentos motores mais evidenciados* são o esquivar, segurar, arremessar, correr e saltar (Autor: desconhecido).



Figura 7 referente a queimada em dupla. Autoria própria.

9 - Um contra todos: um jogador começa do lado de fora, somente ele é queimador, todos que estão dentro são a equipe adversária, conforme ele queima esses jogadores vão para o lado de fora e se tornam de sua equipe, ganha o último que permanecer dentro do campo. O *espaço do jogo* deve ser dividido em dois campos, dentro e fora do retângulo. Os *números de equipes* são duas; O *tempo de duração* é indeterminado; os *movimentos motores mais evidenciados* são o esquivar, lavar, segurar, arremessar, correr e saltar. (Autor: desconhecido).

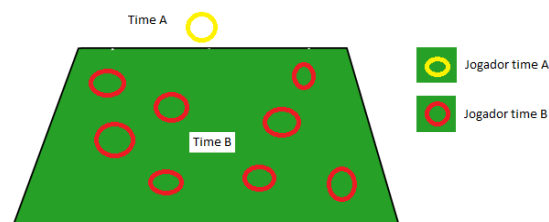


Figura 8 referente a bola queimada um contra todos. Autoria própria

10 - Todos contra um: um jogador começa do lado de dentro, sozinho ao início se torna sua própria equipe, os que conseguirem queimar pode entra unindo-se a ele, assim, não a ganhador somente perdedor, pois o último que ficar do lado de fora perde. O *espaço do jogo* deve ser dividido em dois campos, dentro e fora do retângulo. Os *números de equipes* são duas; O *tempo de duração* é indeterminado; os *movimentos motores mais evidenciados* são o esquivar, segurar, arremessar, correr e saltar. (Autor: desconhecido).

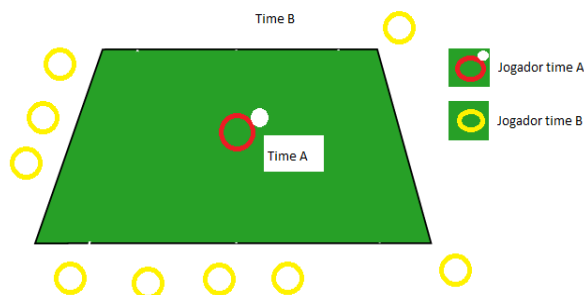


Figura 9 referente a queimada todos contra um. Autoria própria.

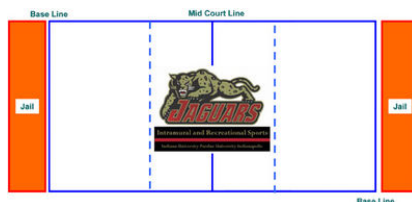
As equipes devem ser questionadas, pensar em estratégias para atacar e defender seus representantes, o professor precisa inquietar sobre essa necessidade, dar tempo para que façam uma pequena reunião, antes, durante e depois de cada partida, para discutir e chegar em um acordo sobre suas escolhas, desta maneira, eles aprendem a ouvir o outro, a argumentar, a antecipar as ações, mobilizando suas estruturas cognitivas. Diferente da forma racional em que o professor daria as respostas por meio de lições, escolhendo os mais habilidosos de cada equipe.

Encontramos também alguns **jogos semelhantes**, quando ao objetivo do jogo e sua forma de se jogar. O jogo do *Dodgeball* se inicia com seis jogadores, eles se posicionam na linha de fundo da quadra tocando com as mãos as paredes e aguardam pelo início do apito do árbitro para correr até o centro da quadra e pegar a bola, na quadra há seis bolas. Após pegarem a bola, os jogadores não podem atacar os adversários, eles devem voltar a linha pontilhada (ataque) para poderem atacar.

O objetivo é de eliminar todos os jogadores da equipe adversária, pode ocorrer dessa seguinte maneira: Acertar a bola abaixo da linha do ombro dos jogadores; Pegar a bola sem deixar cair, dessa forma o jogador que arremessou será queimado. Quando isso acontecer, um jogador da equipe do mesmo que conseguir voltará a quadra; Se o jogador arremessar

a bola na cabeça do adversário, o arremessador será eliminado. Cada partida tem cinco minutos de duração, caso isso aconteça, a equipe que tiver menos jogadores eliminados será a vencedora.

A quadra possui formato retangular e tem 65 metros de comprimento por 30 metros de largura, dividida em duas partes iguais por uma linha de centro e duas de ataque que são paralelas a linha de centro e possuem 3 metros de comprimento.



1.Figura: bola queimada *Dodgeball* (Desconhecido. Disponível em: <<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php>>)

Outra proposta de ensino é a **reconstrução do jogo**, com a criação de uma nova forma de se jogar promove com que os alunos pensem sobre as necessidades das regras e de seus cumprimentos. Ao criar seu próprio jogo tem a possibilidade antecipar as ações, planejado e prevendo os possíveis erros. Assim, colocamos como exemplo uma variação construída na aula, em que se denominou: **Meninas x Meninos**, o *espaço do jogo* era dividido em dois campos, dentro e fora do retângulo. Para iniciar deveria ter duas meninas e dois meninos do lado interno, o restante da turma deveria ficar espalhado nos quatro lados, menino tinha que queimar as meninas e vice-versa, caso queimasse a pessoa do mesmo sexo, quem estava dentro devia sair, perdendo assim um jogador, o objetivo do jogo era inserir maior número de integrantes dentro do campo, ganhando o jogo quem conseguisse que todos entrassem. Os *números de equipes* são dois; O *tempo de duração* é indeterminado; os *movimentos motores mais evidenciados* são o esquivar, segurar, arremessar, correr e saltar.

Por fim, compreendemos que o ensino dos jogos populares deva ir além da reprodução, necessita ser colocado como meio de provocar à mobilização da construção do conhecimento, e uma maneira de averiguar isso são as avaliações, nas quais devem estar dentro do processo; para verificar a aprendizagem dos estudantes, servindo para analisar o desenvolvimento de seus ensinamentos. A avaliação é a reflexão transformada em ação. Ação, essa, que

nos impulsiona a novas reflexões. (HOFFMANN, 2010), o importante não é a transmissão de conteúdos específicos por si só, mas, também o que estão relacionados com as experiências vividas. Neste contexto, precisa ser utilizado constante diálogo em grupos, a fim de promover uma discussão sobre os assuntos pertencentes à sociedade, e com base na sistematização em forma de análise (MIZUKAMI, 1986).

Avaliar nesta perspectiva exerce uma função dialógica e interativa, ela promove seres moral e intelectualmente críticos e ativos, inseridos no contexto sócio-político, isto é, por meio da reflexão sobre os acertos e erros que se constrói um conhecimento a fim de atuar na realidade. A partir desse princípio que se devem elaborar os objetivos e instrumentos para verificar a atuação na ambiente escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O PIBID é essencial para o processo de formação inicial, com ele os discentes podem vivenciar a realidade das escolas que só poderiam nos anos finais, pelo estágio. Além disso, conseguimos fazer um paralelo com a teoria e a prática, práxis, e também contribuimos para o docente da escola e desta maneira, para a aprendizagem dos alunos, ou seja, para toda comunidade escolar. Por meio da pesquisa realizada sobre o conteúdo bola queimada podemos perceber o quão escasso estão às pesquisas sobre a história dos jogos, poucas fontes de artigos foram encontradas, sendo muitas delas de fontes não seguras (site).

Com base na perspectiva de estudo crítica assumida neste estudo, o conteúdo quando ensinado na escola aos alunos desta forma, com as constantes intervenções favorece que reconheçam a bola queimada como uma manifestação cultural, entendendo seus valores e identificando o jogo como uma forma de interação e desenvolvimento social. Onde pode estruturar o planejamento, contemplando a parte histórica ao apresentar origem do jogo refletindo sobre o momento histórico e a atualidade, no ensino das. variações de como se jogar e diferentes nomenclaturas, e na reconstrução do jogo com suas próprias regras tornando o jogo significativo para o aluno.

REFERÊNCIAS

HOFFMANN, J. **Avaliação mitos e desafios**: uma perspectiva construtivista. 40ª. Ed. Porto alegre: Mediação, 2010.

MIZUKAMI, M. G. N. **Ensino**: as abordagens do processo. São Paulo: EPU, 1986.

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

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

_____. **Origem dos jogos populares**: em busca do elo perdido. IV Congresso norte paranaense de educação física escolar (CONPEF). Londrina: UEL, 2009.

(<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=14795>), Acesso em 03 de março de 2015.

(<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=268>) Acesso em 03 de março de 2015.

(<http://www.culturamix.com/bizarro/divertido/jogo-de-queimada-uma-forma-divertida-de-se-exercitar>) Acesso em 03 de março de 2015.

(<http://colegioshalon2010.blogspot.com.br/2011/05/origem-do-jogo-de-queimada-boleado.html>) Acesso em 03 de março de 2015.

Professora da rede Municipal e Estadual do município de Londrina. Nome: Érika Nishiiye Laperuta. E-mail: erikanis@gmail.com. Rua: Cambará, nº 670, ap. 34. Centro, Londrina – Pr. Discente de Educação Física – UEL- Universidade Estadual de Londrina

2- Fundamentos teórico-metodológicos do processo ensino-aprendizagem e avaliação em Educação Física b) organização do processo ensino, aprendizagem e da avaliação educacional;