

# JOGOS POPULARES NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

Gabriel Gonçalves Freire

## RESUMO

Aos poucos a Educação Física vai se materializando na escola como área de conhecimento com conteúdos a ensinar, contribuindo com a finalidade escolar. Um dos conteúdos que podem auxiliar os estudantes a elucidarem suas realidades é o Jogo Popular/Tradicional. Assim, tendo como questionamento central como ensinar os jogos populares nas aulas de Educação Física de modo que favoreçam a elucidação da realidade, elencou-se o seguinte objetivo: analisar como deve ser ensinado o conteúdo Jogos Populares nas aulas de Educação Física de modo a favorecer a elucidação da realidade. O estudo foi de campo com predominância na abordagem qualitativa, constituindo-se ao longo de vinte e três aulas, ministradas para uma turma de oitavo ano do ensino fundamental, em uma escola municipal localizada ao sul da cidade de Joinville-SC, sendo os jogos populares o conteúdo ensinado e, o pesquisador, o professor atuante nos encontros. Analisou-se a partir disso, como o ensino do conteúdo contribuiu com a elucidação da realidade pelos estudantes, destacando a reflexão a cerca da Indústria Cultural em relação aos jogos vivenciados pelas crianças e jovens atualmente. Trabalhos dessa natureza revelam como se faz necessária outras intervenções para que os Jogos Populares/Tradicionais não sejam esquecidos, deixando de ser uma prática e aprendizado cultural.

Palavras-chave: Educação Física. Cultura. Jogos Populares.

## INTRODUÇÃO

Visualizamos diariamente que a sociedade contemporânea passa por algumas transformações significativas, sejam elas nos campos da cultura, economia, educação, política, no acesso a informação, nas novas tecnologias etc. Reconhecemos que escola e a Educação Física assumem papel fundamental na compreensão dos dias atuais.

No cenário formal de escolarização, constituído por instituições formais de ensino, faz-se necessária a compreensão de tais transformações para que os objetivos e finalidades educacionais sejam alcançados. Assim, concordamos que o papel da escola é a formação dos sujeitos que lá estão

para a elucidação de suas realidades. Para alcançar essa finalidade, entram em cena as áreas de conhecimento.

Contudo, ao afirmarmos que as áreas de conhecimento são responsáveis por tal elucidação, confirmamos que a Educação Física, entendida como campo prático de conhecimentos historicamente constituídos, deve apontar como isso pode ser realizado no cotidiano escolar por meio dos processos de ensino e aprendizagem.

A importância conferida à materialização de processos pedagógicos em Educação Física que contribuam com a compreensão crítica da realidade exige dos professores a sistematização do ensino, elencando os conteúdos e os objetivos a serem ensinados e alcançados respectivamente pelos estudantes.

Entre os variados conteúdos possíveis a ser ensinados nas aulas, notamos como os Jogos Populares recebem relevância por causa das modificações ocorridas na cultura infanto-juvenil influenciadas pelos avanços sociais e econômicos, especificamente nas relações dos jovens com as novas tecnologias.

Certos avanços tecnológicos têm produzidos uma gama grande de possibilidades do se movimentar, nitidamente nos jogos virtuais que, pouco a pouco, ganham a preferência das crianças e jovens, deixando de lado aqueles que outrora, eram seus jogos preferidos: Bets/Taco. Mata Soldado/Queimada, Pique Bandeira, Esconde-esconde, Pega-pega, Pião, Pipa, Amarelinha/Macaca, Gude/Peca, Cinco Marias etc.

Desse modo, as aulas de Educação Física podem favorecer no processo de elucidação da realidade, mediante o estudo dos jogos populares, que se identificam com as mudanças sociais citadas e suas influências nas manifestações culturais que compõe os jogos populares e no surgimento de outras, como os jogos virtuais.

A partir disso, procurando favorecer no papel atribuído à escola, surgiu a problemática do estudo: Como ensinar os jogos populares nas aulas de Educação Física de modo que favoreçam a elucidação da realidade?

Decorrente do problema exposto, elaborou-se o seguinte objetivo: analisar como deve ser ensinado o conteúdo Jogos Populares nas aulas de Educação Física de modo a favorecer a elucidação da realidade.

Na tentativa de realizar o trabalho, foi organizado e estudado pelo pesquisador um referencial teórico-metodológico sobre o ensino do conteúdo jogos populares em Educação Física relacionado ao papel atribuído à escola na sociedade contemporânea. Partiu-se dos estudos de Brougère (1998), Callois (1988), Chateau (1987), Freire (2005), Friedmann (2010), Huizinga (2000), Kishimoto (1993), Livro dos Mortos (1996), Santos (2009 e 2012).

Após o referencial elaborado, partiu-se para campo e, no cotidiano escolar, ao ensinar o conteúdo proposto nas aulas de Educação Física, analisou-se como ficou favorecida a elucidação da realidade pelos estudantes e como poderiam ser reestruturadas as novas intervenções.

## CAMINHO METODOLÓGICO

A pesquisa, tratada como um relato de experiência, teve predominância em uma abordagem qualitativa de pesquisa, tendo a etnografia sua essência no modo de interpretá-la e, especificamente, descrevê-la.

Constituiu-se ao longo de vinte e três aulas, ministradas para uma turma de oitavo ano do ensino fundamental, em uma escola municipal localizada ao sul da cidade de Joinville-SC, sendo os jogos populares o conteúdo ensinado e, o pesquisador, o professor atuante nos encontros.

O caminho metodológico para as aulas foi organizado em três etapas que integram e são constantemente necessárias ao processo pedagógico: a) planejamento/replanejamento, b) materialização e c) avaliação /reestruturação da ação.

Descrevem-se a baixo as três etapas passo a passo:

### *a) Planejamento/replanejamento*

Nessa etapa foram elaborados os seguintes objetivos a serem alcançados pelos estudantes durante as aulas:

- Compreender os Jogos Populares como manifestações culturais;
- Caracterizar os Jogos Populares;
- Diferenciar os Jogos Populares dos Esportes;
- Conhecer alguns Jogos Populares estudando suas possíveis origens;

- Vivenciar alguns Jogos Populares;
- Elaborar um Jogo Popular;
- Estabelecer relação entre a Indústria Cultural e os Jogos Populares.

### *b) Materialização*

No processo de materialização do planejamento, as aulas foram organizadas de acordo com os objetivos propostos, sendo necessários seis blocos de aulas:

- No primeiro bloco, os estudantes com intervenção docente na sala convencional, refletiram sobre os Jogos Populares como manifestação cultural. As aulas foram ministradas expositivamente, utilizando como recurso pedagógico o mapa conceitual e data-show para expor imagens dos jogos populares, destacando aquela construída por Pieter Brueghel denominada “Jogos de Crianças”:



Século XVI. Pieter Brueghel.

- O segundo bloco foi marcado pela vivência de alguns jogos na grande sala (quadra poliesportiva), tais como: Mata soldado, Pique Bandeira, Pega-pega, Pião, Bets, Três Cortes, Milzinho e Unzinho. Ainda, durante esse processo, o professor explicou a diferença entre os jogos populares e os esportes.

- Após a vivência de alguns jogos, no terceiro bloco, os estudantes se organizaram em duplas para o estudo específico de alguns jogos. Nesse momento foram elaboradas maquetes dos jogos para a apresentação da possível origem e regras. Foi então possível discutir sobre as principais características dos Jogos Populares, a partir dos textos entregues aos estudantes, retirados da obra “Jogos Tradicionais e a Educação Física (SANTOS, 2012).
- No quarto bloco, os estudantes preencheram uma folha de atividades para que pudesse ser feita uma avaliação formal do processo em construção. Na folha havia quatro atividades, e, dentre elas, algumas perguntas: a) O que são Jogos Populares? b) Cite dez jogos populares; c) Quais são as principais características dos jogos populares? d) Construa um mapa conceitual a partir da palavra chave “Jogos Populares”.
- Continuando o processo, após uma avaliação formal, os estudantes no quinto bloco, escolheram, elaboraram e vivenciaram um jogo popular: a pipa, cujo o processo de confecção foi ensinado, tanto pelo professor quanto pelos próprios estudantes que praticavam regularmente essa manifestação. Algumas fotos foram registradas na elaboração das pipas.
- No sexto e último bloco, os estudantes refletiram sobre a relação existente entre a Indústria Cultural e os Jogos Populares. Para isso, o professor utilizou um mapa conceitual para explicar a relação entre esses fenômenos, exigindo que os estudantes, como tarefa, entregassem um texto explicando o mapa exposto com suas considerações.

### *c) Avaliação/reestruturação*

Por fim, nessa etapa, foi possível durante o seu percurso, analisar o processo de construção do conhecimento estudantil e como ele favoreceria a elucidação de suas realidades. Para isso, foram necessários alguns procedimentos, tais como: observações, elaboração de maquetes, construção de mapa conceitual, texto e preenchimento de uma folha avaliativa.

## RESULTADOS

Decorrente do caminho percorrido ao longo das aulas, percebeu-se que a elaboração do conhecimento sobre Jogos Populares nas aulas de Educação Física, favoreceu na elucidação da realidade estudantil, especificamente quando se apreendeu (discutindo, vivenciando e recriando):

- Que os jogos populares são manifestações da cultura, uma vez que foram criados, ensinados e praticados pelas pessoas em sociedade;
- As características dessa manifestação, diferenciando-a com outra forma cultural (esportiva);
- A origem e as características de alguns jogos específicos;
- Que a Indústria Cultural influencia no ensino, prática e perda de algumas manifestações culturais, das quais os jogos populares e virtuais fazem parte.

Ressaltou-se a necessidade de se elaborar um percurso que, pouco a pouco, permitisse aos estudantes a elucidação da realidade em relação aos Jogos Populares. A partir disso, não se poderia iniciar a reflexão a cerca do conteúdo pela discussão sobre a Indústria Cultural, sem que antes os estudantes percebessem que os Jogos Populares, possuem características, histórias e significados culturais que, no mundo contemporâneo, vêm perdendo espaço para outros tipos de manifestações e que nisso, eles (estudantes) próprios também interferem.

Esse percurso apresenta a modificação da relação pessoa-jogo popular (sujeito-cultura), na qual antes, se verificava a criação dos Jogos Populares pelos próprios participantes e, atualmente, no seu consumo por meio

de um processo de comercialização (fabricação manufaturada, propaganda e venda), em que eles não elaboram mais o próprio brinquedo.

Uma das formas de elucidar a realidade nas aulas de Educação Física é quando os estudantes percebem que, atualmente, algumas manifestações culturais, deixam de ser produzidas pelo próprio praticante, para se tornar uma mercadoria. Nesse sentido, o processo mercantil, objetivando o lucro, separa a atividade criativa daquele que anteriormente era o próprio produtor, fazendo com que ele apenas passe a consumir o produto. Além disso, os meios de comunicação auxiliam o processo de compra e venda.

Identificou-se isso em alguns textos e mapas produzidos pelos estudantes, tais como no texto do estudante x: “A indústria cultural, produz e vende a bola com que jogo três cortes, a pipa que já comprei, a peteca que comprei para meu trabalho de Educação Física, todo o material que compro de jogos populares são produzidos e comercializados pela indústria cultural com o objetivo de adquirir lucros”.

Ainda, durante o processo pedagógico, evidenciou-se a necessidade de entender a flexibilidade do planejamento. Verificou-se isso quando o número de aulas, para dar conta do objetivo proposto, foi aumentado, uma vez que inicialmente, planejou-se ministrar dez aulas e, no fim, foram precisas vinte e três.

Ao seu final, o trabalho ainda obteve reconhecimento por meio de um concurso ofertado pelo CREF-SC, sendo considerado um entre quinze, como boa prática da Educação Física catarinense, recebendo um capítulo no livro “Boas Práticas da Educação Física catarinense” no ano de 2014.

## CONCLUSÕES

A pesquisa, realizada no cenário escolar, pretendeu analisar como, nas aulas de Educação Física, os estudantes elucidariam a realidade em que vivem por meio da apropriação dos saberes inerentes a área, e foi de extrema importância, não só para os estudantes, mas também para a enriquecimento do fazer pedagógico docente.

Com isso, os professores de Educação Física principalmente, por que têm no currículo o conteúdo Jogos Populares, necessitam permitir que os

estudantes compreendam que, atualmente, a cultura desses jogos vêm perdendo espaço para outras manifestações, principalmente aquelas ligadas às tecnologias em avanço na sociedade contemporânea (vídeo games). Esse “elo perdido” como anuncia Santos (2009), tem a ver com a própria intervenção das crianças/jovens atualmente (saindo das ruas e ficando nos quartos, comprando os jogos e brinquedos ao invés de fabricá-los) e com a Indústria Cultural que tornou os Jogos Populares meras mercadorias.

Construindo esse entendimento, objetiva-se que os estudantes recuperem a cultura de produzir os brinquedos e jogos, pois a ação cultural em relação aos jogos ganha significado quando isso acontece. Quem não se lembra da elaboração dos carrinhos de madeira (rolleman), das pipas, da amarelinha, tacos/bets, e de como aquilo fazia parte do cotidiano nas ruas?

Ressaltamos que nem por isso, ao ser ensinado nas aulas de Educação Física sobre essas questões mais amplas envolvendo elementos econômicos, políticos, sociais que afetam a mudança das práticas em relações aos tipos de jogos, devem-se deixar de lado aquelas manifestações produzidas nos e para os ambientes virtuais, pois elas são reais e fazem parte do acervo cultural humano.

Portanto, verifica-se a necessidade dos professores de Educação Física cada vez mais buscarem e criarem processos pedagógicos dessa natureza, ou seja, de resgatar práticas culturais que fizeram parte das gerações passadas, possuindo significados e sentidos próprios.

Isso vale inclusive para o reconhecimento (valorização) da área como campo de conhecimento que auxilia a escola, permitindo que a Educação Física alcance uma legitimidade e necessidade de sua ação como componente curricular obrigatório no chão escolar.

## REFERENCIAS

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CALLOIS, Roger. **O Homem e o Sagrado**. Lisboa: Edições 70, 1988.

CHATEAU, Jean. **O Jogo e a Criança**. São Paulo: Summus, 1987.

FREIRE, Paulo. **Professora sim, tia não**: cartas a quem ousa ensinar. São Paulo: Olho D'água, 1995.

FREIRE, João B. **O Jogo**: entre o riso e o choro. Campinas: Autores Associados, 2005.

FRIEDMANN, Adriana. **Jogos Tradicionais**. Disponível em: [www.crmariocovas.sp.gov.br](http://www.crmariocovas.sp.gov.br). Acesso em: 10 fev. 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

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

LIVRO DOS MORTOS. **O Livro dos Mortos do Antigo Egito**: O primeiro livro da humanidade. São Paulo: Hemus, 1996.

SANTOS, Gisele F. L. **Origem dos Jogos Populares**: em busca do “elo perdido”. IV Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar (CONPEF). Londrina: UEL, 2009.

\_\_\_\_\_. **Jogos Tradicionais e a Educação Física**. Londrina: EDUEL, 2012.

Endereço: Rua Galdino de Borba, Nº 415. Bairro: Cordeiros, Itajaí-SC

Endereço Eletrônico: [gaba\\_sp06@hotmail.com](mailto:gaba_sp06@hotmail.com)

Instituição: Prefeitura Municipal de Itajaí-sc

LINHA DE ESTUDO – 02 Fundamentos Teórico-metodológicos do processo ensino-aprendizagem e avaliação em Educação Física.