

## **Estratégias metodológicas para o ensino do conteúdo jogos tradicionais**

### **Estrategias metodológicas para la enseñanza del contenido juegos tradicionales**

Silvester Franchi

Universidade Federal de Santa Maria

[silvesterfranchi@hotmail.com](mailto:silvesterfranchi@hotmail.com)

João Francisco Magno Ribas

Universidade Federal de Santa Maria

[ribasjfm@hotmail.com](mailto:ribasjfm@hotmail.com)

Pere Lavega

Universidade de Lleida

[plavega@inefc.es](mailto:plavega@inefc.es)

#### **Resumo:**

Este estudo objetivou identificar diferentes estratégias metodológicas para o ensino de jogos tradicionais em escolas da Catalunha/Espanha, compreendidos como manifestações da cultura corporal historicamente construídas. Para tanto, realizamos trabalho de campo e lançamos mão de entrevistas semiestruturadas, realizadas com cinco professores de escolas de ensino fundamental das cidades de Lleida e Tarragona. Identificamos diferentes estratégias metodológicas para o desenvolvimento do conteúdo jogo tradicional nas aulas, tais como: busca de jogos com pessoas do entorno, fontes históricas, intercâmbio entre escolas, festividades, selos de correio. A pesquisa buscou contribuir para a superação do conteúdo esporte como hegemônico na Educação Física escolar, considerando as diversificadas manifestações da cultura corporal de igual importância para o desenvolvimento humano dos alunos.

**Palavras-chave:** Jogo Tradicional; Estratégias metodológicas; Educação Física.

#### **INTRODUÇÃO**

A Educação Física (EF) é uma área de conhecimento que como qualquer outra disciplina deveria ter uma função chave no desenvolvimento humano, contudo, frequentemente, a práxis pedagógica desta disciplina não tem uma abordagem que proponha o uso de critérios científicos. Isto origina que nem sempre se tem claramente identificados os conteúdos/conhecimentos, recursos educativos, didáticos e metodológicos, que estratégias de avaliação e qual orientação/objetivos que se dá a esta disciplina.

Nota-se que as aulas de EF seguidamente limitam-se exclusivamente à aprendizagem ou ao treinamento de alguns esportes, seguindo o modelo do esporte espetáculo, da institucionalização dos esportes. Bem como, em outras ocasiões a orientação principal se associa à educação da saúde, buscando fundamentalmente a melhora das capacidades físicas ou tentando reduzir problemas, como por exemplo, sobrepeso e obesidade.

Assim, este estudo centra a atenção na contribuição que podem ter os jogos tradicionais nas aulas de EF como conhecimento com proposições pedagógicas próprias, manifestações que caracterizam e são caracterizados pelos mais diversos grupos e contextos socioculturais, cuja principal forma de transmissão é oral e de geração em geração. Assim, consideramos o jogo tradicional de igual relevância que outros conhecimentos da cultura corporal abordados pela EF, sejam: esportes, atividades na natureza, expressão e dança e exercícios didáticos.

Desde um ponto de vista científico não se pode estabelecer categorias por ordem de importância de um conteúdo/conhecimento em relação a outro. Corroborando com a afirmação de Parlebas (2012) que nenhum dos grandes grupos de manifestações que trata a educação física deve ser abordado com maior ou menor importância. Assim os esportes não devem ter maior importância que os jogos, estes por sua vez não devem estar primeiro que as atividades na natureza, pois podemos encontrar características em jogos tradicionais tão perversas quanto as encontradas nos esportes, como por exemplo, presença de violência, grande discriminação de gênero, etc.

As distintas manifestações da cultura corporal oferecem diversificadas experiências e fontes de aprendizagem. Desta forma, o uso do jogo tradicional mais que estar subordinado à aprendizagem de outros conteúdos, deveria ser um conteúdo com fim em si mesmo, que pode permitir aos alunos a possibilidade de formação com aprendizagens associadas às vivências motrizes da cultura tradicional local.

Os jogos tradicionais são manifestações produzidas e reproduzidas histórica e socialmente, bem como as outras manifestações da cultura corporal, porém estão à margem das pesquisas em EF, estas que priorizam os conteúdos esportivos e investigações a partir da área biológica.

O interesse pela investigação sobre os jogos tradicionais parte de um primeiro contato com a disciplina de Ludicidade, presente no currículo de graduação em EF, onde foram tematizados os jogos tradicionais como conhecimento que a educação física deve contemplar em seu ensino, e conseqüentemente o ingresso no Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores alavancou o interesse pelo âmbito de pesquisa.

As primeiras propostas de metodologias de ensino da EF – concepções de ensino, objetivos, conteúdos, métodos de ensino – historicamente esteve vinculada e a serviço do tipo de organização societal em voga, ou seja, surgiu como um caminho travestido para afirmação dos interesses políticos e de classe social dominante. Assim os objetivos de ensino estão sintetizados claramente através das palavras de Bracht (1999), ao afirmar que este projeto de EF teve o ideário de “construção de corpos saudáveis e dóceis, ou melhor, com uma educação estética (da sensibilidade) que permitisse uma adequada adaptação ao processo produtivo ou a uma perspectiva política nacionalista”.

Após esta ideia inicial de EF, nos anos 70 começa a se ter influência de métodos ginásticos rumo à esportivização da disciplina, incorporando valores de rendimento, competição, produção de recordes. Porém, como ressalta Soares et al. (2012), não há mudanças ideológicas com a troca de perspectiva, continua-se e reforça-se ainda mais a EF como aptidão física para o rendimento, sendo cópia irrefletida do sistema capitalista.

A década de 80 do século passado torna-se marco das mudanças ideológicas para a educação física brasileira, onde surgem novas abordagens de ensino, valorizando além do caráter técnico-instrumental das manifestações, como também os as relações sociais, culturais e históricas dos conhecimentos. Mais tarde são criados os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), com o objetivo de direcionar o ensino escolar da EF, porém como veremos no decorrer do estudo não apresentam relevantes considerações sobre os jogos tradicionais.

Neste estudo, parte-se da consideração de que o problema de pesquisa, segundo Minayo (2007), é inicialmente um problema da vida prática, logo do ponto de vista intelectual é identificado na prática social, a partir dos interesses socialmente condicionados. Desta forma partimos da interrogação de como está sendo trabalhado o conteúdo jogo tradicional no trabalho pedagógico<sup>1</sup> de professores de educação física da Catalunha/Espanha?

Estabelecemos como objetivo principal deste estudo: *Identificar diferentes estratégias metodológicas para o ensino de jogos tradicionais em escolas da Catalunha/Espanha.*

## METODOLOGIA

A presente investigação deu-se em consequência da participação no programa de bolsas no exterior “Ciências sem Fronteiras CNPq/CAPES”, em intercâmbio acadêmico realizado junto à Universidade de Lleida/Catalunha/Espanha e da parceria entre o Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores (GPELF/UFSM) e Grupo de Estudos Praxiológicos – BRASIL (GEP-BRASIL/UFSM) e do Grupo de Pesquisa em Jogos Esportivos (GREJE/INEFC-Lleida).

Ao buscar a aproximação ao contexto o qual formulamos o problema de investigação, é imprescindível que haja o contato direto com os sujeitos pesquisados, assim sendo necessário ir a campo para coletar as informações precisas para a concretização dos objetivos do estudo. Para tanto se orienta a partir da concepção de trabalho de campo de Minayo (2007, p.61) ao afirmar

que “O trabalho de campo permite a aproximação do pesquisador da realidade sobre a qual formulou a pergunta, mas também estabelecer uma interação com os “atores” que conformam a realidade e, assim, constrói um conhecimento empírico importantíssimo para quem faz a pesquisa social.”

Os participantes da pesquisa foram cinco (5) professores de escolas públicas da região da Catalunha/Espanha. O processo de busca e convite dos sujeitos foi realizado a partir de um professor informante do Instituto Nacional de EF da Catalunha (INEFC/UDL), que indicou dois professores.

Como compromisso ético para com os participantes investigados, todos os sujeitos foram convidados a assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Este que informa sobre o assunto a ser pesquisado e garante o sigilo dos mesmos, da mesma forma que dá liberdade aos sujeitos para que possam desistir da pesquisa em qualquer momento. Visando manter o sigilo dos professores investigados, estes estão nomeados nas discussões do estudo como professor A, professor B, e assim sucessivamente.

Minayo (2007) afirma que há dois instrumentos utilizados pra se chegar aos objetivos traçados pelos estudos com a utilização de trabalho de campo: a observação e a entrevista. No presente estudo, o instrumento utilizado para concretizar o trabalho de campo é um roteiro de entrevista semiestruturada, sendo considerada “essencialmente, uma forma de interação social” (MANZINI, 2003, p.12).

As entrevistas como principal fonte de informações para a concretização deste estudo foram todas gravadas com autorização prévia de cada participante. As gravações se deram a partir da gravação apenas de áudio ou de áudio e vídeo (no caso da entrevista por Skipe). Posteriormente à realização das entrevistas, estas foram transcritas e traduzidas à língua portuguesa para a posterior análise dos resultados.

A análise qualitativa de conteúdo das entrevistas foi realizada através do programa ATLAS.TI 6.2.15, onde foram identificadas categorias de análise coerentes rumo a atingir os objetivos perseguidos. Entendemos, apoiando-nos em Gomes (2007, p. 79), que não é mérito da análise e interpretação dos resultados dentro da perspectiva da pesquisa qualitativa a finalidade de contar

opiniões, mas sim explorar o conjunto de opiniões e representações sociais sobre o tema a investigar. Cabe destacar a superação que se propõe quando se fala dos termos analisar e interpretar os resultados ao termo descrever, pois “na descrição as opiniões dos informantes são apresentadas da maneira mais fiel possível, como se os dados falassem por si próprios (WOLCOTT, 1994 apud GOMES 2007, p. 80)”.

## RESULTADOS

No presente estudo, encontramos estratégias metodológicas utilizadas no trabalho pedagógico de professores da Catalunha/Espanha, objetivadas em reunir e vivenciar jogos tradicionais. Concordamos aqui com Franchi (2013) que o trabalho com jogos tradicionais na escola não implica somente na seleção dos jogos tradicionais pelo professor, mas de instigar os alunos a conhecerem as características culturais de outras gerações.

Quatro professores afirmam construir uma ficha de busca de jogos, para que os alunos perguntem a seus familiares e pessoas mais velhas os jogos que praticavam, devendo conter nessa busca a explicação de jogos, regras, participantes, espaço de jogo. Este modo de tematizar os jogos tradicionais nas aulas de EF vai ao encontro do que afirma Lavega (2000) ao sugerir a busca de jogos e suas características de lógica interna e lógica externa, a partir de familiares dos alunos.

A estratégia de busca de jogos é utilizada pelos professores para que os alunos tenham contato cultural direto com outros jogadores. Caracterizamos outras duas estratégias para a tematização dos jogos tradicionais como interdisciplinar – relacionados com elementos históricos e geográficos – e através de fontes históricas – obra de arte e literatura – onde por vezes ocorre a união das estratégias em uma só ação.

Primeiramente, o professor (E) tem desenvolvido no 8º ano um tema chamado “Juegos del Mundo” (Jogos do Mundo), identificando com os alunos jogos que existem em sua zona que são parecidos com jogos de outras partes do mundo,

ou com nomes diferentes e regras bastante parecidas entre diferentes culturas, isto segundo ele possibilita o trabalho de aproximação intercultural.

No entanto, como este professor introduz a descoberta destes jogos? Através de internet, livros? A resposta foi inesperada, o professor desenvolve este tema de jogos tradicionais através dos selos de correio, da filatelia, onde o professor leva os selos de correio e os alunos, a partir de cada imagem de cada selo que representa um jogo, devem imaginar, inventar regras e vivenciar cada jogo do modo imaginado. Após a primeira aproximação aos jogos, se dá a referência, nome, de cada jogo para que os alunos realizem a pesquisa de como se joga no país de origem e novamente se vivencia cada jogo da maneira cultural de cada país.

Este trabalho é possível, segundo o entrevistado, a partir de sua tese de doutorado em que o mesmo realizou busca, catalogação e análise de lógica interna e lógica externa de cerca de 4500 selos de correios que representam jogos (não incluindo esportes institucionalizados) de praticamente todos os países do mundo, produzidos entre os anos de 1850 a 2004.

O professor A, com formação em história e geografia com pós-graduação específica em jogos tradicionais, atinge um trabalho mais amplo e contínuo com o conteúdo. O mesmo menciona que é importante criar e utilizar diferentes estratégias metodológicas para o desenvolvimento do trabalho pedagógico com o jogo tradicional.

Primeiramente o professor trata de realizar um trabalho interdisciplinar junto à disciplina de história em um projeto chamado “Arqueojoc”. Este consistiu em uma escavação arqueológica, onde o professor cobria brinquedos em diferentes camadas de areia, se explicava que neste local haviam supostamente restos arqueológicos de distintas épocas e os alunos tratavam de ir escavando pouco a pouco para encontrar os diferentes elementos. Ao encontrar algum brinquedo se tentaria descobrir de que época se podia considerar, como por exemplo, um brinquedo de plástico é de uma época, um elemento com marca de bala se poderia considerar do tempo da guerra civil. O principal objetivo que o professor propunha aos seus alunos era analisar a evolução dos brinquedos desde a época dos romanos até o momento atual,

relacionando as características e formas dos brinquedos com os distintos momentos históricos.

Outra atividade relatada pelo mesmo professor era realizada a partir de uma “Auca”, onde contém o total de 48 jogos representados, alguns de fácil assimilação a partir do desenho e outros mais difíceis. Os jogos que os alunos conseguiram identificar, eles poderiam saber canções e buscar mais informações acerca do jogo com seus familiares; porém nos jogos mais difíceis, como por exemplo, um círculo com uma bola, havia a necessidade de perguntar a pessoas próximas, em caso de continuar a dúvida quanto à forma de realização, era pedido aos alunos imaginar/intuir como se poderia praticar determinado jogo. Assim, a partir das 48 representações de jogos foram recorridas canções, maneiras de jogar, materiais com que se faziam, e foram feitas fotos e vídeos.

Uma terceira atividade deste mesmo professor é a partir do famoso quadro “Jogos Infantis” de Pieter Bruegel. O que foi feito? A partir dos mais de 80 jogos representados no quadro, o professor diz perguntar aos alunos “as crianças representadas no quadro o que fazem?”, logo os alunos perguntavam a seus pais e avós o nome pelo qual conheciam os jogos, bem como as canções, a explicação de como se joga, e voltando à escola jogavam. Este trabalho foi ganhador de prêmios em nível de Catalunha.

A seguir temos as categorias de estratégias de construção e de aproximação às pessoas do entorno sociocultural, estas que não podemos dissociá-las, pois muitas das possibilidades de criação e construção de materiais se dão a partir da interação dos alunos com seus familiares mais velhos. Assim sendo, concordamos com Lavega (2004), onde diz que os jogos tradicionais são conhecimentos culturais como outros que são aprendidos de forma oral, através de observação, falando, ouvindo e especialmente jogando.

Entre os cinco professores investigados, três realizam ou realizaram as estratégias de construção de materiais e de levar pessoas do entorno para a escola para falar, mostrar e ensinar jogos (A, B e C); um professor (professor que trabalha somente o jogo tradicional como pré-desportivo) afirma haver um dia na semana específico de oficina de construção de materiais a partir de



reciclagem, porém esta ação não se vincula diretamente à EF (D); e um professor nunca utilizou ambas as estratégias (E).

Os professores A, B e C convidam pessoas do entorno para contribuir com a exploração dos jogos tradicionais em suas aulas de EF. Os três mencionaram que geralmente há facilidade de participação de aposentados, pois estes têm maior tempo livre. O professor C mencionou a intensão, a partir de alunos, em levar seus avós para ensinar algum jogo, pois seus avós ainda jogavam determinado jogo que estava sendo tematizado em aula.

O professor A realizou em duas ocasiões a atividade de levar turmas escolares à “Residencia de Abuelos” (residência de avós, popularmente conhecidos como asilos no Brasil). Esta ação, diz o professor, não tem caráter de entrevista, mas sim de livre conversa entre crianças e idosos, onde estes últimos explicam jogos, criando um ambiente muito divertido durante cerca de uma hora e meia. O professor conclui com a reflexão de que esta é uma maneira de reunir o entorno ao mundo educativo.

Em relação à utilização de diferentes objetos para a realização de jogos tradicionais há uma importante e diferenciadora característica de produção destes materiais: a industrialização e compra de materiais. Pois atualmente na sociedade capitalista, impulsionando o fetichismo<sup>8</sup> pelo consumo, a maioria das manifestações da cultura corporal e outras formas de lazer dependem da compra de materiais sofisticados, com dimensões regradas, porém os jogos tradicionais não seguem esta lógica, mesmo havendo casos específicos de regramentos e compra de materiais.

Lavega (2006) afirma que a partir de um inventário de jogos encontrados na região de Urgell na Catalunha, quase 70% dos jogos há a presença de materiais; destes, 43% os próprios participantes constroem ou personalizam; 44% utilizam objetos do entorno sem modificar sua aparência e apenas 11% são materiais comprados.

8 O fetichismo é o processo pelo qual a mercadoria, ser inanimado, é considerada como se tivesse vida fazendo com que os valores de troca (gerador de lucratividade) se tornem superiores aos valores de uso (satisfação

das necessidades humanas) e determinem as relações entre os homens, e não vice-versa (ARANHA, 1993).

Os professores B e C tiveram poucas experiências em que foi utilizada a estratégia de construção de materiais, somente em relação a específicos objetos como pinos de bolão a partir de garrafas de refrigerante, patacones (tipos de tazos construídos com cartas), o aproveitamento de tampas de bebidas para alguns jogos. O professor B comentou que antigamente não haviam recursos para a compra de objetos, logo era necessária a própria construção.

Novamente o professor A, destaca-se em relação a seu vasto repertório de estratégias metodológicas. O professor cita que hoje em dia as crianças tem tudo, basta ir a alguma loja e comprar o brinquedo preferido, assim, esta exposição relaciona-se com a influência da sociedade capitalista para a compra. Segundo a fala do professor A quando se realiza alguma atividade de acampamento ou colônia, não há porque entediar-se, pois com algumas pedras se pode jogar, com galhos se pode jogar, da mesma forma com plantas. Sendo que, também alguns dos jogos representados nas Auca's necessitam materiais, então foi pedido aos alunos que os construíssem.

Um exemplo é a construção da peonza (pião), um dos brinquedos mais tradicionais e populares no Brasil, que é realizada a partir de material industrializado reciclado (tampas de refrigerante ou de vinho, pote do brinquedo do kinder Ovo) ou objetos do entorno natural (pinhas, casca de nozes). Porém o entrevistado ressalta que não se pode pedir uma atividade destas de um dia para o outro, deve ser ao menos com uma semana de antecedência, dependendo da atividade, pois se os alunos recebem pouco tempo para realizá-la, não farão ou o resultado será pouco aproveitado.

Ademais, o professor diz que os alunos notam a possibilidade de jogar com elementos de seu entorno natural, onde sempre há alunos que surpreendem. Todavia, ressalta a necessidade de levar aos alunos exemplos de materiais que podem ser construídos, então o professor leva seus brinquedos e materiais de jogos para fomentar a criatividade de seus alunos.

Através do tema da construção de materiais relacionada à exploração os jogos representados nas Auca's, o professor A consegue problematizar questões de gênero com seus alunos. Nestas Auca's há muitos desenhos representando o jogar com bonecas, sendo este um dos brinquedos mais antigos, porém culturalmente utilizado por meninas. O professor afirmou que os meninos, na hora de receberem a tarefa de construção, perguntam "E agora?", então, o professor explica que todos os alunos terão que algum dia construir uma bola, logo, todos devem construir também a boneca.

Este tema da construção das bonecas, o professor A afirma ser muito curioso, pois as mães e avós das crianças ajudam a fazer bonecas fantásticas, como por exemplo, a partir de um lenço, uma pinha, um sabugo de milho. Onde, as diferentes formas de construir os materiais, certamente estão relacionadas às condições materiais de produção e reprodução cultural, pois há um fator intercultural muito forte, a grande quantidade de pessoas imigrantes do Paquistão, Índia, África, logo as bonecas são construídas com os adereços próprios que as mulheres utilizam a partir de sua cultura. A partir disto, o professor indaga se as bonecas são parecidas ou não, se são semelhantes em diferentes culturas, relativamente às da Espanha, porém com todas elas se podem brincar.

## REFERÊNCIAS

Aranha, M. L. A. (1993). *Filosofando: introdução à filosofia*. São Paulo: Moderna.

ATLAS.TI 6.2.15 (1993-2014). *Qualitative data analysis*. Berlin: ATLAS.ti GmbH.

Bracht, V. (1999). A constituição das teorias pedagógicas da educação física. *Cadernos Cedes*, 19(48), 69-88.

Franchi, S. (2013). Jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal na Educação Física escolar. *Motrivivência*, (40), 168-177.

Gomes, R. (2007). Análise e interpretação de dados da pesquisa qualitativa. En Minayo, M. C. S. (Eds.) *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. (pp. 79-108) Petrópolis, RJ: Vozes.

Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: Inde Publicaciones.

Lavega, P. (2004). Traditional games and education: to learn to create bonds. To create bonds to learn. *Studies in Physical culture & Tourism: University School of Physical Education in Poznar (Poland)*, Vol. XI, Nº 1., pp.9-32, June.

Lavega, P. (2006). El juego y la tradición en la educación de valores. *Educación Social*, n. 33.

Manzini, E. J. (2003). Considerações sobre a elaboração de roteiro para entrevista semi-estruturada. In: Marquezine, M. C.; Almeida, M. A.; Omote; S. (Orgs.) *Colóquios sobre pesquisa em Educação Especial*. Londrina: Eduel, p.11-25.

Minayo, M. C. S. (2007). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. 25ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes.

Parlebas, P. (2012). *Juegos, Deporte y Sociedades: Léxico de Praxiologia motriz*. Barcelona: Paidotribo.

Soares, C. L. et al. (2012). *Metodologia do ensino de educação física*. Cortez Editora.