



JOGOS POPULARES: HISTÓRIAS CONTADAS PELO 5ª ANO

Jaqueline Otilia Kempf¹

Jéssica da Silva dos Santos²

Renata Paim Freitas³

Escola/Instituição: Escola Estadual de Ensino Fundamental Centenário

Modalidade: Relato de Experiência

Eixo Temático: Linguagem e suas tecnologias

1. Introdução

Este relato de experiência ilustra o cotidiano de uma escola estadual situada na periferia de Ijuí. O trabalho foi realizado durante as aulas de Educação Física com a turma do 5º ano do ensino fundamental que possui 21 alunos no total, entre eles 8 meninas e 13 meninos.

O jogo é um dos eixos temáticos da educação física conforme documentos legais como a BNCC, sendo um elemento importante inserido na Cultura Corporal do Movimento.

Segundo (Huizinga, 2004. p. 33) “é uma atividade ou ocupação voluntária, exercido dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana”.

Portanto, jogo pode ser considerado uma atividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse

¹ Professora de Educação Física, Mestra em Ciências do Movimento Humano, Rede Estadual de Ensino, jaqueline-okempp@educar.rs.gov.br

² Professora de Língua Portuguesa, Especialista em Supervisão Escolar, Rede Estadual de Ensino, jessica-santos26@educar.rs.gov.br

³ Professora de Artes, Rede Estadual de Ensino, renata-pfreitas2@educar.rs.gov.br



material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticado dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.

Por ter essa característica de ser uma prática livre, o jogo está presente em todos os pátios, campos, ruas, praças e pode ser explorado ainda mais na escola sendo também um instrumento de ampliação de experiências motoras, cognitivas e sociais. Nesta perspectiva os objetivos deste trabalho foram:

Objetivo Geral:

- Experimentar, criar e fruir brincadeiras e jogos populares do Rio Grande do Sul, de outras regiões do Brasil e do mundo, valorizando a importância do patrimônio histórico cultural e percebendo que as regras do jogo podem ser mudadas dependendo de quem e onde se joga.

Objetivos Específicos:

- Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas, trazendo para a escola os jogos praticados pelos familiares.
- Propor a produção literária partindo da imaginação e criatividade dos alunos para criarem histórias e ilustrações sobre diferentes jogos populares.
- Desenvolver habilidades motoras através dos jogos praticados.
- Possibilitar e incentivar os alunos a participarem da aula de forma ativa fazendo com que o tema trabalhado cause impactos positivos no processo de escrita e leitura dos alunos.

2. Procedimentos Metodológico

O estudo com o eixo temático de jogos teve início como conteúdo no primeiro trimestre deste ano. No quinto ano, o conteúdo dos jogos caminhou em paralelo ao esporte para que os alunos de forma bem objetiva e simples compreendessem a diferença entre suas características. Sendo assim, para melhor compreensão dos conceitos, buscamos trabalhar com uma grande diversidade de atividades de modo que pudessem compreender seu significado. Durante o processo desenvolvemos junto a turma de alunos trabalhos individuais e em grupo, sendo eles práticos como as vivências de alguns jogos populares, exigindo e exercitando para isso capacidades motoras e cognitivas, também trabalhos escritos e ilustrativos que de forma individual exigiram dos alunos, atenção, escrita, técnicas de desenho e pintura, assim como construção e organização textual. O trabalho foi realizado de forma interdisciplinar tendo a disciplina de Educação Física como organizadora e implementadora do projeto e as áreas de Língua Portuguesa e Artes como colaboradoras, se inserindo nas atividades sempre que fosse necessário, conforme os objetivos propostos.

3. Resultados e Discussões

Para iniciar o trabalho realizamos um diagnóstico do que os alunos entendiam sobre os conceitos de jogo e esporte, partindo daí iniciamos uma reflexão para aprofundar e ampliar esses conceitos. Neste processo utilizamos o trabalho com recortes/ figuras que



ilustram esportes e jogos; montagem de painéis de cada elemento; principais características que envolvem o esporte e o jogo, diferenciando-os.

Feito essa reflexão inicial partimos para a discussão de tipos de jogos até chegar especificamente nos Jogos Populares. Neste momento, os alunos já tendo o conceito geral de jogos ficou mais acessível o entendimento sobre os jogos populares, que segundo Parlebas caracteriza o "jogo tradicional/popular" a partir de alguns elementos centrais:

[a] aparece ligado à tradição de uma cultura, mas sempre relacionado ao tempo livre, religião, colheitas, estação do ano, espaços; [b] é regido por um corpo de regras flexíveis que admitem muitas variantes, em função dos interesses dos participantes; [c] mantém-se à margem dos processos socioeconômicos - mesmo o jogo sofrendo influência desses processos, não depende diretamente deles para acontecer e se perpetuar; e, [d] suas práticas independem de instâncias oficiais. (PARLEBAS, 2001, p.286).

Sendo assim, trabalhamos com os alunos, o conceito de jogos populares, de forma simplificada, como práticas conhecidas em uma determinada região e nela recebem suas características de jogar e regras, podendo sofrer mudanças pelos seus jogadores.

No decorrer das aulas os alunos receberam a tarefa de realizar uma pesquisa com os pais ou avós sobre os jogos que praticavam quando criança, com perguntas básicas como: quem os ensinou, com quem praticava, onde e como eram as regras. Socializamos em aula essas entrevistas e percebemos algumas semelhanças entre os jogos praticados a tempos atrás e por eles hoje em dia, enfatizando que muitos jogos e suas características ultrapassam gerações. No final dessa discussão cada grupo de alunos escolheu um jogo popular para desenvolver como vivência nas aulas, onde o grupo foi responsável em passar para o restante da turma a sistemática desse jogo assim como providenciar o material necessário para a prática do mesmo. As aulas seguintes foram práticas desses jogos escolhidos pelos alunos respeitando as dificuldades motoras de cada um. Também realizamos o resgate e a vivência de alguns jogos que não foram listados pelos alunos em suas entrevistas como: pular corda; diferentes tipos de amarelinha; jogo do taco e cinco marias, que adaptamos com tampinhas em vez de saquinhos costurados.

Após esta etapa de vivências e pesquisas, cada aluno escolheu um jogo popular para criar uma história de como imaginavam que o mesmo foi inventado, seguindo o roteiro:

1. Título da história, por que deram esse nome ao jogo;
2. Onde se passou, época, lugar;
3. Quem inventou o jogo, personagens;
4. Por que foi inventado, objetivos do jogo;
5. Como ficou conhecido;
6. Materiais utilizados e local praticado.

Neste momento surgiram dificuldades na criação, mas principalmente na escrita dos alunos, sendo que a turma tem níveis diferentes de alfabetização. Percebemos que na turma existem alunos que apenas copiam, ou seja, não sabem escrever, destes alunos 4 se



encaixam nesta descrição, outros 4 alunos formam palavras e frases com dificuldade e os demais conseguem escrever de forma básica, mas com muitos erros ortográficos. Este processo de escrita e organização da história foi demorado pois primeiro cada aluno ficou responsável de escrever no caderno sua história, processo que levou mais que uma aula, se estendendo para tarefa de casa, mas isso não foi suficiente, a maioria não conseguiu concluir sua história sozinho, seja por dificuldade em escrever, seja por dificuldade em organizar a história com um início, meio e fim, ou, pelos dois motivos. Então foi preciso sentar com cada aluno e pensar com ele toda a história, e para os alunos que não sabiam escrever, tivemos que escrever para eles partindo de sua imaginação.

Depois de prontos os textos os alunos partiram para a digitação dos mesmos, processo que também foi demorado pois a maioria dos alunos não têm acesso a computadores em casa, somente na escola, o que restringe seu conhecimento e experiência em aplicativos e digitação de textos, sem contar a dificuldade na escrita, mais um momento que tivemos de revisão individual. Apesar dos esforços da equipe diretiva em proporcionar para a escola uma internet com larga extensão, pela localização da escola o acesso à internet na escola é limitado, então não comportava, por exemplo, 21 alunos digitando ao mesmo tempo, mais um motivo para chamar eles em grupos menores o que exigiu um trabalho fora dos horários de aula da disciplina de Educação Física. Para isso, contamos com a participação de professoras colaboradoras: a professora de Língua Portuguesa, que auxiliou na escrita, organização e correção das histórias e da professora de Artes dos anos finais, que participou de dois encontros com a turma para auxiliar na técnica dos desenhos que foi a etapa seguinte de nosso projeto literário, ilustrar as histórias contadas.

O objetivo final de todo esse caminho percorrido é organizar as histórias e desenhos depois de prontos e revisados em um livro que será impresso e encadernado, estamos tentando parcerias para isso para além da equipe diretiva da escola. E fazer um possível lançamento deste livro para a comunidade escolar no segundo semestre deste ano.

4. Conclusão

Quando iniciamos esse projeto com a turma do 5º ano o foco era os jogos populares e este se manteve por grande parte do processo, a questão da motricidade e desenvolvimento motor que os jogos proporcionam com sua prática, o envolvimento dos familiares, a vivência dos jogos que para muitos era algo totalmente novo, como o jogo das cinco marias que muitos nunca haviam escutado falar, ou da amarelinha africana que é um jogo popular praticado em outro país e que para muitos de nós é ainda desconhecido, a bagagem cultural que os jogos possuem, trazidas e cultivadas de suas famílias até a cultura de outros povos.

Mas esse foco foi aos poucos mudando na medida que fomos entrando em um espaço paralelo, o da alfabetização, de sermos capazes de ler e escrever com determinada autonomia, de entendermos como usar a régua para fazer a margem em uma folha para desenharmos, ações que se fomos pensar deveria ser razoavelmente fácil para crianças no nível de 5º ano. Não para estas crianças que independente do porque chegaram



até ali sem esses conhecimentos básicos, pois daria outro estudo, apresentaram grandes dificuldades, e que não estamos aqui para discutir os motivos mas sim como podemos a partir destas dificuldades modificar esse quadro, onde possamos perceber que diferentes ações podem trazer diferentes resultados, que uma área do conhecimento perpassa, percorre outras áreas do conhecimento e se pudessem trabalhar mais vezes juntas o resultado seria ainda melhor.

E foi isso que aconteceu durante o projeto, como usar um teclado de computador, a posição das letras, dos acentos, a estrutura textual, a noção de espaço e projeção de imagens, a importância de uma borda quando formos desenhar e qual direção que devemos manusear o lápis de cor para ter uma pintura uniforme, o que isso tem a ver com conteúdo da Educação Física? Não é diretamente um conteúdo da educação física, mas ele perpassa projetos como esse e se não pararmos e darmos a devida atenção nas dificuldades quando elas aparecem só porque não faz parte do conteúdo me pergunto que tipo de professora seria? Que nos prendemos ao conteúdo e não à aprendizagem? Pensei em muitos momentos no projeto, quanto tempo estaria perdendo em minhas aulas que são grande parte práticas, que exigem habilidades motoras, mas não era eu enquanto professora que estava perdendo tempo e sim meus alunos ganhando.

Sendo assim, a Educação Física na escola se mostra para além de um componente curricular, ela tem como foco o movimento humano, mas dentro de seus eixos temáticos existe uma infinidade de possibilidades que perpassam outras áreas, temas transversais, que podem contribuir muito no processo de ensino aprendizagem, mas este é um processo que exige investimento de ordem pessoal, na apropriação de novos e diferentes conceitos, na (re) significação de aprendizagens, no trabalho interdisciplinar e acima de tudo em uma oportunidade pedagógica diversificada para os alunos, com a possibilidade de abordar conteúdo do cotidiano dentro de uma nova ótica, de se apropriar dos documentos que nos trazem nortes para trabalhar, mas também a necessidade de conhecermos nossa realidade e colocar a Educação Física escolar a serviço da vida do aluno.

5. Referências

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. Tradução. Monteiro, João Paulo: Editora Perspectiva S.A, 2004. 243 p.

PARLEBAS, Pierre. **Juegos, Deporte y Sociedad: Léxico de Praxiología** Motriz.Barcelona: Paidotribo, 2001