

ENTRE A TRADIÇÃO E O CONTEMPORÂNEO: O JOGO DE QUEIMADA E AS DIFERENTES POSSIBILIDADES DE UTILIZAÇÃO PEDAGÓGICA.

Uirá de Siqueira Farias
Vinícius dos Santos Moreira
Juliana do Nascimento

Prefeitura de Santo André – Secretaria de Educação

A partir de encontros realizados por um grupo de 12 professores de Educação Física da rede municipal de Santo André, em 2015, com intuito de refletir e produzir materiais para serem utilizados em nossa prática pedagógica, criou-se uma sequência de Queimadas, desde as suas configurações mais básicas e tradicionais até as diversas variações utilizadas por professores na atualidade. Tal trabalho tem a intenção de relatar, a partir da prática pedagógica, os desdobramentos na aprendizagem dos alunos com base na produção construída pelos professores. A metodologia do trabalho utilizou registros, trabalhos, avaliações e variações do jogo. Além de realizarem parcerias com as professoras das turmas (sala) com as turmas de 4º e 5º ano, na tentativa de fazer um trabalho mais significativo e que não ficasse isolado somente na Educação Física. A aplicação da sequência didática de queimadas nas escolas vai de encontro ao interesse dos alunos e por ser conteúdo escolhido para ser desenvolvido no trimestre. Ficou evidente o envolvimento das crianças com base nas avaliações realizadas durante todo o processo e através da ferramenta formulários google, por meio de questionamentos sobre o jogo, e que teve a intenção de trabalhar nas três dimensões do conteúdo, atitudinais, conceituais e procedimentais. Após conclusão do trabalho todo material produzido foi socializado com todos os professores da Rede de Santo André em formação que acontece quinzenalmente, inclusive aqueles que participaram da elaboração dos jogos e suas variações, que puderam constatar que tudo aquilo que foi discutido em alguns encontros gerou possibilidades de aplicação na escola.

Palavras-chave: Educação Física, Práticas pedagógicas, Possibilidades didáticas.

Objetivos

Aplicar o material produzido pelo grupo de professores na intenção de ressignificar o jogo “queimada” potencializando o aprendizado dos alunos, possibilitando desenvolver diversas estratégias em jogos mais elaborados, estimulando ações cooperativas mesmo em um ambiente de jogo competitivo e agregar os conhecimentos do jogo para além da Educação Física.

Quadro teórico

Com base nos Parâmetros Curriculares Nacionais, a educação escolar tem um papel de criar condições para que os alunos desenvolvam suas capacidades a partir de conteúdos que favoreçam a compreensão das relações sociais e culturais rumando para uma sociedade democrática e não excludente (BRASIL, 1998a).

Mesmo a Educação Física sendo componente curricular garantido por lei, no cotidiano escolar necessita transpor algumas barreiras herdadas historicamente, fato que atinge o reconhecimento desta área de conhecimento por parte dos diretores, professores e comunidade, ou seja, até mesmo entre os professores de outras áreas a importância desta área é desvalorizada e desconhecida (BRASIL, 1998a e FINCK, 2011).

Nesta perspectiva acreditamos que a valorização se dá por práticas pedagógicas efetivadas no dia-a-dia da escola com planejamento, qualidade, avaliação e utilizando recursos pedagógicos que elevem o processo de ensino e aprendizagem dos alunos de forma prazerosa.

Os jogos, sendo práticas culturais corporais presentes na sociedade, possibilitam a interação sociocultural das pessoas, e podem potencializar o aprendizado das crianças devido a suas diversas possibilidades, jogos estes que compõem os conteúdos da Educação Física por serem produzidos pela cultura corporal nas mais diversas formas, jogos e brincadeiras regionais, jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua entre outros (BRASIL, 1998a).

Para Coll et al (1998), um mesmo conteúdo poderá ser tratado em três perspectivas, conceitual, atitudinal e procedimental. Dependendo dos objetivos que se pretende alcançar tal conteúdo pode e deve ser tratado nas três perspectivas interrelacionadas.

Como recurso pedagógico para organizar o planejamento acreditamos que o instrumento *unidade didática* é um bom exemplo para sistematização das ações de aprendizagem proposto por Zabala (1998), que estabelece um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização certos objetivos educacionais. Tal recurso vem se revelando como um bom instrumento que facilita a prática pedagógica em nossa realidade.

Com a intenção de ampliar as possibilidades de aprendizado dos alunos buscamos parcerias com a pedagoga regente da sala para fortalecer o trabalho interdisciplinar e com base no documento, *Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa*, pudemos consolidar tal parceria. Uma vez que o documento nos releva a importância de utilização dos jogos e brincadeiras como recurso pedagógico na escola com o foco no ensino, ainda ressalta as potencialidades pedagógicas do uso de jogos no ensino de forma geral e em particular na Educação Matemática. O jogo pode propiciar a construção de conhecimentos novos, um aprofundamento do que foi trabalhado ou ainda, a revisão de conceitos já aprendidos, servindo como um momento de avaliação processual pelo professor e de autoavaliação pelo aluno. O jogo possibilita aos alunos desenvolver a capacidade de organização, análise, reflexão e argumentação, uma série de atitudes como: aprender a ganhar e a lidar com o perder, aprender a trabalhar em equipe, respeitar regras, entre outras (BRASIL, 2014b).

Para efetivar todos os aspectos até aqui citados acreditamos que a avaliação é parte essencial neste processo. Novaes, Ferreira e Mello (2014), reforçam que a avaliação é fundamental para uma prática pedagógica efetiva e ainda ressaltam a função processual, preventiva e diagnóstica para o bom andamento do processo de aprendizagem dos alunos e fator auxiliar na tomada de decisão do professor para os rumos que deverá tomar, um recurso regulador da boa prática.

Metodologia

O recurso pedagógico utilizado para organização do trabalho foi a unidade didática proposta por Zabala (1998), essa por possibilitar um avanço das atividades sequenciadas, podendo ser do mais simples para o mais complexo. Também utilizamos jogos preparatórios focados nos aspectos motores como arremessos, deslocamentos, esquivas e tempo de reação com a intenção de possibilitar que todos os alunos se sentissem seguros

para participar efetivamente dos jogos. Todas as variações do jogo “queimada” utilizadas nesta unidade didática partiram das variações e evoluções criadas e socializadas pelo grupo de estudos de professores, e para enriquecer o trabalho firmamos parcerias com outras áreas de conhecimento (matemática, história, etc.) através do docente pedagogo responsável pelas turmas. Os discentes contribuíam no processo a qualquer momento para ampliação e ressignificação dos jogos. Para aprofundamento teórico foram propostas pesquisas na internet, grupos para elaboração de trabalhos, registros no caderno de Educação Física e avaliações escritas e online através da ferramenta formulários google.

Relato de experiência

Tal relato nasce da ideia de um grupo de professores de Educação Física da Rede Municipal de Santo André que em 2015, decidem realizar encontros para socializar práticas e sistematizá-las com base nas unidades didáticas proposta por Zabala (1998) e Rossetto Junior et al (2008). Os encontros foram autorizados pela rede municipal em horários que compunham nossa carga horária de trabalho. Em conversa com o grupo foi decidido que o primeiro conteúdo a ser abordado seria o jogo, nesta categoria especificamente a queimada. Percebendo que muitos colegas já estavam trabalhando o conteúdo nas escolas, resolvemos criar uma sequência didática que englobasse essas atividades. Para efetivar na prática tal produção, uma professora e dois professores deste grupo resolveram aplicar em suas escolas de atuação especificamente nos quartos e quintos anos. Com base na produção de Coll et al (1998) que trata dos conteúdos nos aspectos procedimentais, conceituais e procedimentais, e na tentativa de enriquecer o trabalho para além dos procedimentos, planejamos atividades preparatórias que envolvessem aspectos motores, pesquisas e trabalhos em grupos e atividades que estimulassem a leitura dos alunos para as questões atitudinais que aconteciam dentro do jogo e avaliações. Deixando claro que nada era definitivo, pois as considerações dos alunos ainda seriam parte fundamental do processo.

Como a queimada é um jogo presente no dia-a-dia das duas escolas onde aplicaríamos a proposta, a unidade se encaixou bem. Iniciamos com os alunos dos quartos e quintos anos um levantamento daquilo que eles conheciam sobre a queimada e na medida em que surgiam elementos novos os professores foram realizando questionamentos com a intenção de causar curiosidades que envolvessem a origem do jogo, suas formas de jogar,

suas regras e suas diversas possibilidades de nomenclatura. Na medida em que os alunos se manifestam com relação as suas crenças e conhecimentos em relação ao jogo, também estamos atingindo questões atitudinais. (COLL et al, 1998). Diante dessa socialização também pudemos presenciar a fala de meninas que não se sentiam confiantes em arremessar a bola, outras tinham medo de ser acertada pela bola, ou seja, tudo isso foi usado como elemento para adequar a unidade e organizar as ações.

Agora com dados importantes levantados pelos alunos e com base nas atividades relatadas pelos professores do grupo, organizamos a unidade e em uma linha do tempo e distribuimos as ações/aulas. Daí em diante, foram desenvolvidas atividades práticas preparatórias que envolviam arremessos, deslocamentos e tempo de reação. Jogos adaptados, bolas diferenciadas para minimizar o medo relatado pelas meninas. Os alunos foram estimulados pelos professores a desenvolver sistemas de escolha de equipes mistas (meninos e meninas jogando juntos) que garantissem o equilíbrio e organização da turma. Surgiram escolhas por ordem alfabética, por sequência da chamada, por gêneros opostos (um menino e uma menina) do mais alto para o mais baixo. Foi a partir dessas ações que os alunos passaram, na maioria das vezes, a formar equipes mistas, fator que consideramos de grande importância ao se pensar nos aspectos atitudinais. Todas essas aulas que envolviam a prática de algum elemento motor eram antecedidas por uma conversa sobre os conceitos implícitos nesta prática, como por exemplo, quais eram os tipos de arremessos possíveis na atividade proposta? Quais as combinações motoras que poderiam aparecer?

Os alunos foram levados aos laboratórios de informática das escolas com a tarefa de pesquisar origem, tipos e curiosidades das queimadas. Tudo aquilo que eles considerassem importante para ser utilizado nas aulas teriam que se registrar no caderno de Educação Física. Após pesquisa os alunos se organizaram em grupos para confeccionar cartazes com a queimada pesquisada e suas curiosidades para ser apresentado a turma.

A unidade didática tinha a previsão de 26 aulas, que contemplavam aulas na sala, na informática e no pátio das escolas. As variações do jogo envolveram os alunos que a cada aula se sentiam em um novo jogo, entre os vários tipos os alunos jogaram a queimada tradicional, queimada salvadora, abelha rainha, protetor e protegido, queimada da vida, quatro cantos, paintball, queimada das tribos, maluca, garrafão, reinado, queimada salto com invasão. Ou seja, a partir de um jogo foi possível explorar e ampliar as possibilidades de aprendizado dos alunos. Para tal repertório ressaltamos a importante socialização do grupo de professores que por iniciativa própria enriqueceram este processo.

Com a intenção de agregar mais significado ao trabalho convidamos as professoras das turmas para de alguma forma entrelaçar os conhecimentos, foi então que a professora relatou que os alunos estavam com dificuldades em matemática. Com essa problemática colocada, nos reunimos e elaboramos a queimada da matemática. A professora da turma iniciou em paralelo um trabalho que envolvia a parte regional das queimadas, ou seja, envolvendo a geografia e a história, com a intenção de utilizar tal conteúdo para ampliar o conhecimento dos alunos.

Consideramos que a queimada da matemática seria um bom fechamento da unidade, seguido de uma avaliação online feita no ambiente virtual, utilizando a ferramenta formulários google. Tudo foi bem novo para os alunos e para os professores, pois durante a aplicação da queimada da matemática alguns ajustes precisaram ser feitos no jogo, ajustes estes feitos pelos próprios alunos, desde sistemas de resolução dos cálculos até estratégias diferenciadas para defender e fazer a equipe oposta errar. Durante as partidas a equipe se unia e realizavam cálculos de diversas formas, usando adição, multiplicação, divisão e subtração. E além de tudo, o fator grupo foi muito presente neste jogo. A valorização de alunos que muitas vezes tinham dificuldade nos aspectos motores, se sobressaíram, eram requisitados o tempo todo para traçar novos cálculos.

Após tudo isso, seguimos para a avaliação da unidade, conjuntamente elaboramos uma avaliação que buscava nos responde se todo esse trabalho tinham sido significativo para os alunos, se tal sistematização da proposta do grupo de professores seria efetivamente bem aceita e resultasse em aprendizados valorizados pelos alunos. Como já mencionado, a utilização do ambiente virtual foi recebida pelos alunos como algo diferente e causou uma certa euforia, um fator motivacional em realizar a avaliação. Como a ferramenta possibilita diversas possibilidades de visual, disposição de figuras, perguntas alternativas e dissertativas. Utilizamos tudo que estava ao nosso alcance. Os alunos podiam consultar seu caderno e registros feitos durante a unidade. Todas as respostas eram enviadas automaticamente para um email. Ao analisar as respostas ficamos felizes por constatar que 90% dos alunos tinham acertado os questionamentos feitos sobre o conteúdo desenvolvido na unidade. E ainda deixamos um espaço para que eles colocassem os jogos mais significativos na opinião deles. Estamos colocando o texto dos alunos na íntegra, por isso constam alguns erros de português: **Aluno A:** *Ela se joga assim, primeiro o professor passa uma conta de matemática é os jogadores tem números. Ganha quem queimar os jogadores certos, é acertar a conta.;* **Aluno B:** *queimada da vida onde em cada campo*

*ficam os jogadores quando queimado o jogador vai para o cemitério quando o amigo do seu time encaixa a bola no alto o jogador volta para seu time.; **Aluno C:** queimada 4 campos, voce tem de ficar em 4 campos separados e a cor do seu grupo e lancada com a de outro grupo e vc tem de queimar o maximo que puder de pessoas do outro grupo e ganha o time que queimar mais pessoas do outro grupo que foi lancado com o seu.; **Aluno D:** queimada com salto e invasão e quatro cantos. Porque da ao aluno uma vantagem aos alunos que foram queimados e também que não foram queimados e da um animo porque para queimar tem q pular. **Aluno E:** Queimada com salto e invasão. Porque ela nos possibilita invadir a área do outro time.*

Após o termino deste processo, reunimos todos os registros fotográficos, vídeos, trabalhos dos alunos e cadernos para ser apresentado aos professores da Rede de Santo André em formação que acontece quinzenalmente, iniciativa essa que pode motivar os demais professores a valorizar suas práticas, mostrando que a prática pedagógica reflexiva é possível.

Discussão dos resultados

A partir da produção de um grupo de professores que atuam em escolas do Município de Santo André, foi possível colocar em prática uma sequência de atividades sobre o jogo *queimada*, fazendo da escola o campo de efetivação desta prática reflexiva. Pires e Neves (2014) apontam que a escola tem sido desvalorizada como campo de pesquisa, fato este que pode estar ligado ao distanciamento entre os cursos de formação de professores e da universidade ao contexto escolar.

Tal prática educativa possibilitou mostrar para este grupo de professores que suas produções podem ser melhor sistematizadas e organizadas a partir de discussões e reflexões coletivas, pois diversas vezes é notório perceber que muitos professores não se sentem produtores de conhecimento e que demonstram dificuldades em concretizar suas práticas de forma sistematizada. Este fato vai de encontro ao estudo de Caparroz e Bracht (2007), e ainda revela que a preocupação apontada pelos autores sobre a discussão que envolvem a metodologia, didática e pedagógica dentro da Educação Física é fator presente no momento de efetivação da prática pedagógica na escola.

A utilização da *queimada* neste trabalho tem a intensão de ressignificar tal prática. Franchi (2013) apresenta em seu trabalho a utilização dos jogos tradicionais/populares

como conteúdo das aulas de Educação Física, relata que tais jogos não tem sido praticado pelas crianças nos dias atuais e que este conteúdo deve fazer parte do cotidiano da Educação Física escolar. Conclui que em certos contextos tais jogos são considerados “novos”, pelo desconhecimento dos alunos, ou seja, o jogos tradicionais podem carregar com sigo significância histórico/social/cultural para aulas.

Conclusões

Durante todo período de aplicação dessa sequência, ficou claro o envolvimento das crianças com o conteúdo sistematizado de forma organizada. As falas dos alunos e os registros feitos a partir das avaliações realizadas utilizando a ferramenta formulários google, com a intensão de articular os aspectos conceituais, atitudinais e procedimentais demonstrou ser em nossa realidade um fator motivacional que fez com que os alunos realizassem a avaliação com empolgação. Após conclusão do trabalho todo material produzido foi socializado com todos os professores da Rede de Santo André em formação que acontece quinzenalmente, inclusive aqueles que participaram da elaboração dos jogos e suas variações, que puderam constatar que tudo aquilo que foi discutido em alguns encontros gerou possibilidades de aplicação na escola reforçando a prática reflexiva que envolve o processo complexo de ensino-aprendizagem.

Referências Bibliográficas

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais** – Brasília, 1998a.

BRASIL. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Jogos na Alfabetização Matemática** / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. – Brasília: MEC, SEB, 2014b.

CAPARROZ, F. E.; e BRACHT, V.; O Tempo e o lugar de uma didática da educação física. – **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. Campinas, v. 28, n.2, p. 21-37, jan. 2007.

COLL, C.; POZO, J. I.; SARABIA, B.; VALLS, E. **Os Conteúdos na Reforma:** Ensino e Aprendizagem de conceitos, procedimentos e atitudes. Porto Alegre: Artmed, 1998.

FRANCHI, S. Jogos Tradicionais/Populares como conteúdo da Cultura Corporal na Educação Física Escolar. **Motrivivência**. Ano XXV, nº40, p. 168-177. Jun./2013.

FINCK, S. C. M. **A Educação Física e o Esporte na Escola:** Cotidiano, saberes e formação. Curitiba: Ibplex, 2011.

NOVAES, R. C.; FERREIRA, M. S.; MELLO, J. G. As Dimensões da Avaliação na Educação Física Escolar: uma análise da produção do conhecimento. **Motrivivência**. v. 26, n.42, p. 146-160, junho/2014.

PIRES, G. L.; NEVES, A. O Trato com o Conhecimento Esporte na Formação em Educação Física: possibilidades para sua transformação didático-metodológica. IN: KUNZ, E. **Didática da Educação Física**. Ijuí: Unijuí, 2014, p. 53-97.

ROSSETO JUNIOR, A.; COSTA, A. M.; D'ANGELO, F.L. **Práticas pedagógicas reflexivas em esporte educacional:** unidade didática como instrumento de ensino e aprendizagem. São Paulo: Phorte, 2008.

ZABALA, A. **A Prática Educativa:** Como ensinar. Porto Alegre. Editora Artmed. 1998.