JOGOS DE DIFERENTES CULTURAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: produção de um material didático-pedagógico

Bruna Agra Melo[1]
Stefany Franca Peixoto[2]
Ana Clara de Souza Siqueira[3]
Daniel Teixeira Maldonado[4]

Resumo: O objetivo desse estudo foi elaborar um material didático, contendo jogos e brincadeiras de todo o mundo, que foram vivenciados durante as aulas de Educação Física no Ensino Médio. Essa proposta foi realizada no Instituto Federal de São Paulo por um docente de Educação Física e três estudantes do curso de Turismo que participaram do projeto de ensino intitulado "Jogos, brinquedos e brincadeiras em diferentes contextos: valorizando o patrimônio cultural da humanidade". Esperamos que esse material auxilie outros docentes do componente curricular que possuem como objetivo desenvolver jogos e brincadeiras de todo o mundo com os seus alunos e as suas alunas, com a intenção de valorizar a diversidade, reconhecendo essas práticas corporais como um patrimônio cultural da humanidade.

Palavras-chave: Jogos e Brincadeiras de todo o mundo; Diversidade Cultural; Educação Física Escolar.

Abstract: The objective of this study was to elaborate a didactic material, containing games and games from around the world, that were experienced during Physical Education classes in High School. This proposal was made at the Federal Institute of São Paulo by a Physical Education teacher and three students of the Tourism course who participated in the teaching project entitled "Games, toys and games in different contexts: valuing the cultural heritage of humanity". We hope that this material will help other teachers of the curricular component that aim to develop games and games around the world with their students and their students, with the intention of valuing diversity, recognizing these corporal practices as a cultural patrimony of humanity.

Keywords: Games and Jokes from all over the world; Cultural Diversity; School Physical Education.

1 Estudante do curso de Turismo do IFSP.
2 Estudante do curso de Turismo do IFSP.
3 Estudante do curso de Turismo do IFSP.
4 Doutor em Educação Física pela Universidade São Judas. Docente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo. E-mail: danieltmaldonado@yahoo.com.br

Introdução

No ano de 2018, participamos de um projeto de ensino intitulado "Jogos, brinquedos e brincadeiras em diferentes contextos: valorizando o patrimônio cultural da humanidade", no Instituto Federal de São Paulo. Em conjunto com um professor de Educação Física da Diretoria de Humanidades dessa instituição, três estudantes do curso de Turismo, que eram bolsistas no projeto, estudaram jogos e brincadeiras de todo o mundo e realizaram oficinas dessas práticas corporais para os alunos e as alunas do Ensino Médio, durante as aulas de Educação Física.

No início do projeto fizemos pesquisas na literatura da área e encontramos algumas obras que apresentavam jogos e brincadeiras de diversas partes do mundo (PRISTA; TEMBE; EDMUNDO, 1992; KISHIMOTO, 2007; BARBOSA, 2011; RIPOLL; CURTO, 2011; CUNHA, 2016). Além disso, visitamos museus, realizamos oficinas e entrevistamos a Silmara Cardoso, professora indígena de origem Guajajara, que nos ensinou diversos jogos realizados pela sua comunidade.

Após esse primeiro momento de estudos, passamos a organizar oficinas ensinando os jogos e as brincadeiras que encontramos. Nessas atividades, fazíamos as práticas com os/as estudantes, mostrávamos em qual cultura ele era realizado e problematizávamos com os/as jovens sobre a importância de valorizar a diversidade cultural.

Nesse sentido, fizemos a defesa que os jogos e as brincadeiras são considerados um patrimônio cultural imaterial de humanidade. Sendo assim, essas manifestações da cultura corporal podem ser utilizadas para que os alunos e as alunas do Ensino Médio possam refletir sobre a diversidade cultural existente no mundo, passando a valorizar diferentes culturas, além de reconhecer a luta de muitos desses povos pela sobrevivência.

Após as experimentações, vivências e reflexões, montamos um material didático dos jogos e das brincadeiras realizados nas aulas de Educação Física com os/as discentes do Ensino Médio. Uma das integrantes do projeto tinha facilidade em produzir imagens e, por conta disso, ela ilustrou todas as práticas corporais evidenciadas nesse documento.

Portanto, a partir desse momento, descreveremos como desenvolver os jogos e as brincadeiras que estudamos, o local do mundo que são mais realizados, os materiais necessários para jogar e um desenho que ilustra como essa atividade pode ser desenvolvida.

Esperamos que compartilhar essas experiências possibilite que outros professores e outras professoras de Educação Física, em seus ambientes educacionais, possam utilizar as nossas pesquisas para desenvolver jogos e brincadeiras de todo o mundo com seus alunos e suas alunas, com a intencionalidade de valorizar a diversidade, reconhecendo essas

práticas corporais como um patrimônio cultural da humanidade.

Jogos e brincadeiras indígenas

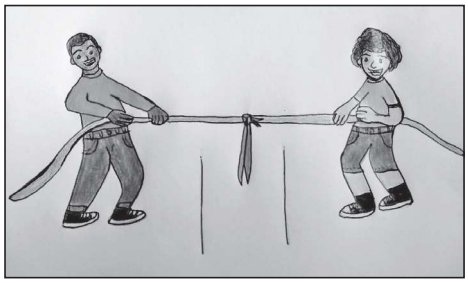
Cabo de força

São duas equipes, uma feminina e uma masculina, com 10 jogadores e dois reservas cada. É utilizada uma corda com uma fita marcando o meio e há uma linha no chão marcando o limite entre as equipes. Ganha a equipe que conseguir fazer a fita entrar no seu campo. Os indígenas normalmente usam troncos de árvores.

Todos os alunos conhecem esta brincadeira, mas nem todos sabem que os indígenas fazem uso de troncos de árvores ou cipós quando não há cordas. O cabo de força é uma brincadeira que somente ganha a equipe que tem mais força. Os indígenas conheciam seus melhores guerreiros por meio desta competição.

Povos indígenas do mundo todo praticam esta brincadeira, que virou modalidade esportiva.

Materiais: corda e fita colorida.

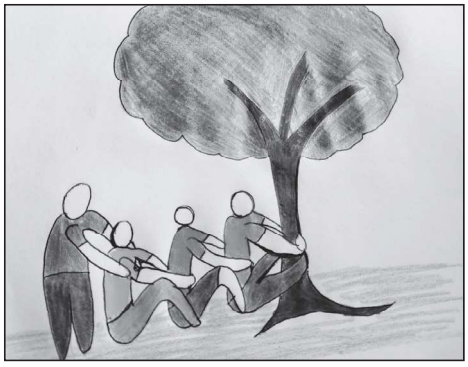


Fonte: Elaborado pelos autores.

Arranca Mandioca

Esta brincadeira é realizada com uma árvore e muitas crianças. Uma criança se agarra na árvore – sendo a "dona da roça de mandiocas" – e as outras demais fazem uma fila, seguram-se pelas pernas e braços, representando as mandiocas. Uma criança fica no papel de colher as mandiocas e precisa de força para tirar as outras, uma de cada vez. E assim, começa o trabalho de soltar cada criança com toda a força. Entre os Guarani, vale usar de várias estratégias para conseguir soltar as crianças, como, por exemplo, fazer cócegas, puxar pelas pernas, pedir ajuda para quem já saiu da fila. Entre os Xavante, não é permitido fazer uso destas estratégias porque eles valorizam a força.

Materiais: tronco ou objeto resistente fixado ao chão.

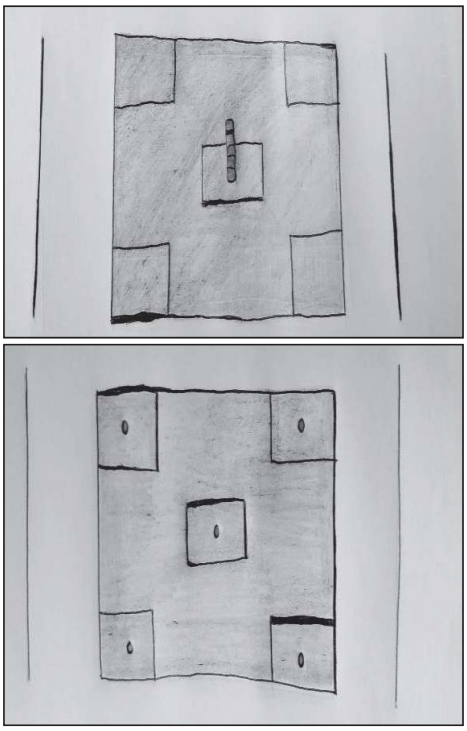


Fonte: Elaborado pelos autores.

Gemerson

Desenha-se um retângulo no chão com 2x1 metros. Em cada ponta deste, do lado interno, um pequeno retângulo e um ao meio, somando ao total cinco retângulos. No retângulo do meio colocam-se cinco tampinhas de garrafas, uma sobreposta à outra. Formam-se duas equipes, sendo que cada uma ficará na distância de 1,5 metros do grande retângulo. Uma equipe ficará com uma bola por ordem do professor ou por decisão própria. Um integrante da equipe que está de posse da bola deverá acertar as tampinhas de garrafas que estão no retângulo. Não conseguindo será a vez da outra equipe. A equipe que acertar as tampinhas, fazendo com que estas se dispersem, deverá colocá-las em todos os retângulos pequenos. Ao colocar a última tampinha no último retângulo (o central) deverá gritar *gemerson*, enquanto isto a outra equipe tentará acertá-la com a bola. Caso acerte um integrante da equipe que derrubou as tampinhas, este será eliminado do jogo – como se fosse queimada. Se a equipe acertar todos os integrantes sem que estes coloquem todas as tampinhas e gritem *gemerson,* ganhará o jogo.

Materiais: cinco tampinhas de garrafa pet e uma bola leve.



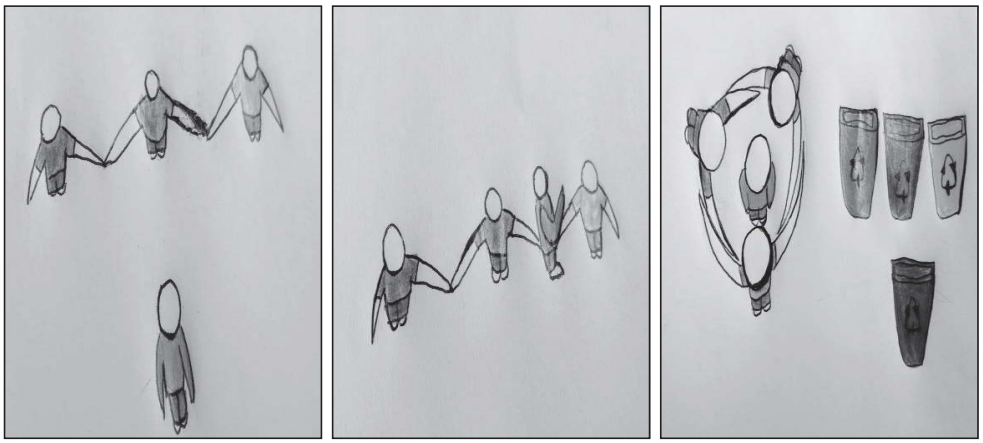
Fonte: Elaborado pelos autores.

Touro Bravo

Nesta brincadeira, todos seguram uns nas mãos dos outros, formando uma cerca reta. Um dos participantes será escolhido para ser o touro bravo. O touro bravo toma certa distância, em seguida dispara toda velocidade em direção a cerca. Quando o touro bravo consegue passar da cerca, os participantes saem em sua perseguição até conseguir pegá-lo e quem pegar será o próximo touro bravo. Quando o touro bravo não passar da cerca, esta é fechada rapidamente em forma de círculo feito pelos participantes. Após ser preso no círculo, o touro bravo começa a perguntar a cada um colocando a mão no ombro: "que

madeira é essa?" Este responde, falando o nome de uma madeira. Por exemplo: "cedro!" Assim cada participante irá responder o nome de qualquer madeira. Terminando a pergunta para todos, em roda, o touro enfurece até conseguir furar a roda (cerca), onde sai em disparada fugindo dos componentes, que saem em sua perseguição até pegar. Quem pegar será o próximo touro. Esta brincadeira lembra o "pega-pega".

Materiais: nenhum.

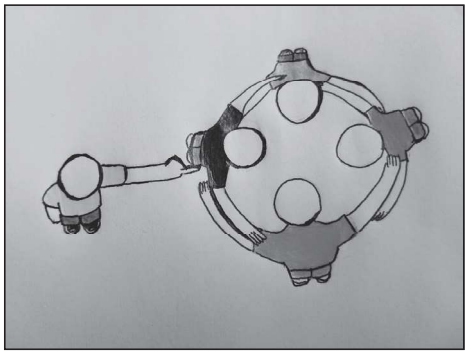


Fonte: Elaborado pelos autores.

Cabas

Esse jogo é uma espécie de "pega-pega" mais elaborado. Caba é o nome que os índios dão ao marimbondo, um inseto muito comum na mata. A brincadeira deve ser jogada em grupo. Formam-se duas equipes, uma de cabas e outra de trabalhadores da roça. As cabas ficam amontoadas, como se fossem um ninho de marimbondo e, quando são cutucadas pelos roceiros, saem correndo para "picá-los". Quem é pego, vira caba. A moral da brincadeira é que "quem mexe em casa de marimbondo, sai picado".

Materiais: nenhum.



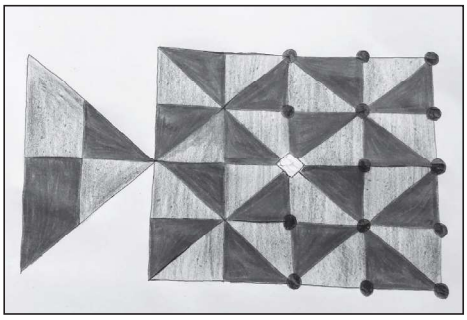
Fonte: Elaborado pelos autores.

Adugo (Jogo da Onça)

Esse é um típico jogo de tabuleiro indígena, porém, sem o tabuleiro. Desenha-se a cartela no chão e as 15 peças do jogo são pedrinhas: a maior representa a onça e as outras, menores, cachorros. Lembra o jogo de

damas. O objetivo é o competidor que representa a onça "comer" 6 cães. O jogador que representa os cães, por sua vez, deve encurralar a onça, impedindo-a de movimentar-se e vencendo o jogo.

Materiais: tabuleiro, 14 peças representado cachorros e 1 peça representando a onça.



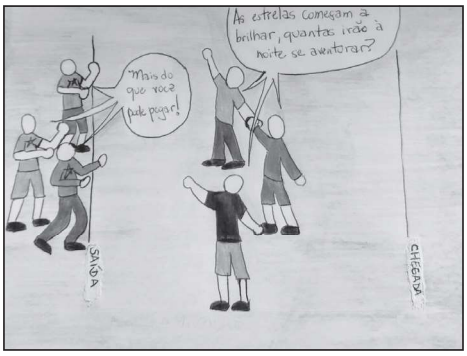
Fonte: Elaborado pelos autores.

Jogos e brincadeiras africanas

Estrelas e Coletores

Delimite um campo para o jogo com linha de saída e chegada, separadas por 5 ou 6 metros. Divida os jogadores em dois grupos. Um grupo será as estrelas e o outro os coletores. As estrelas se posicionam na linha de saída e os coletores no meio do campo. O objetivo do grupo "estrela" é alcançar a linha de chegada. O objetivo do grupo "coletor" é impedir as estrelas, interceptando seus jogadores. Toda vez que um coletor tocar em um jogador do grupo estrela ele estará fora do jogo. A partida inicia com toda a equipe "estrela" posicionada na linha de saída. Três ou mais coletores ficam no meio do caminho e recitam juntos: As estrelas começam a brilhar, quantas irão à noite se aventurar? A equipe "estrela" responde: Mais do que você pode pegar! Ao responder, os jogadores da equipe "estrela" saem correndo da linha de saída, tentando chegar à linha de chegada sem serem apanhados por um coletor. As crianças pegas pelos coletores saem do jogo. Novos coletores assumem a posição. Os jogadores da equipe "estrela" que não foram pegos devem agora tentar sair da linha onde se encontram para a outra linha. O jogo continua desta forma até que o último jogador do grupo "estrela" – que não foi pego – torne-se o vencedor.

Materiais: Giz ou corda para delimitar a linha de partida e chegada.



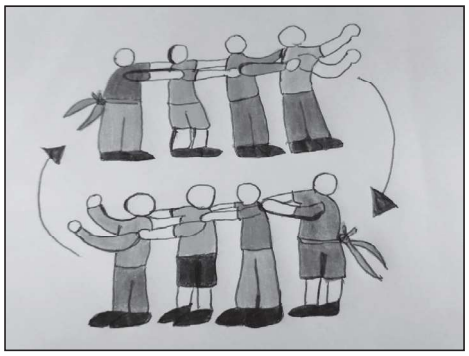
Fonte: Elaborado pelos autores.

Pegue a Cauda

Os jogadores se dividem em equipes. Cada equipe forma

uma fila segurando pelo ombro ou cintura. O último jogador coloca um lenço no bolso ou no cinto, que será "a cauda". A primeira pessoa na linha comanda a equipe na perseguição, este é a "cabeça da cobra" e apenas ele deve tentar pegar o lenço, ou seja, a "cauda" da outra equipe. A equipe deve correr sempre junta. O grupo que se desfizer durante a corrida perde ponto. Ganha quem pegar mais lenços. Se for apenas duas equipes ganha quem pegar primeiro. Converse com as crianças sobre a melhor movimentação da equipe para proteger a sua calda, pois muitas vezes os grupos correm em linha reta. Explique que a brincadeira faz menção a cobra pela forma de movimentação mais estratégica, ou seja, de forma sinuosa, lembrando a movimentação de uma cobra para dar o bote.

Materiais: pedaço de pano para colocar na cintura.

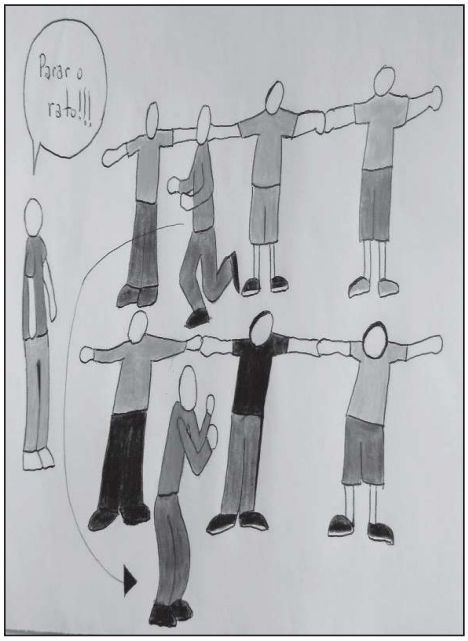


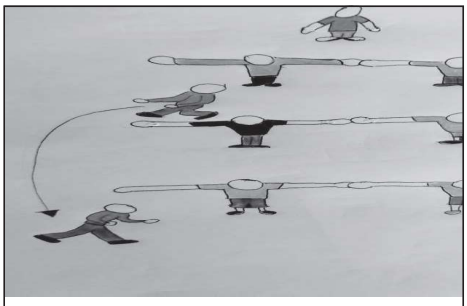
Fonte: Elaborado pelos autores.

Kameshi Mpuku Ne
(O Gato e o Rato)

Os jogadores se organizam em linhas e colunas iguais (4x4, 5x5 etc.), deixando um espaço de aproximadamente um metro entre eles. Em cada linha os alunos ficam de mãos dadas. A seguir, são escolhidos três alunos para ser o coordenador, o rato e o gato. Para iniciar o jogo, o gato deve perseguir o rato pelas linhas formadas pelos outros jogadores. Quando o coordenador gritar "parar o rato" os jogadores soltam a mão do colega da linha e seguram a mão do colega da coluna, fazendo com que mude a direção dos corredores. O gato e o rato devem ficar atentos as mudanças constantes entre as linhas e as colunas. O jogo termina quando o gato pegar o rato.

Materiais: nenhum.



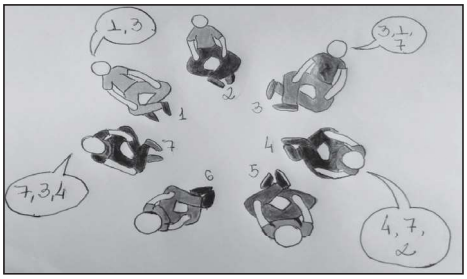


Fonte: Elaborado pelos autores.

Concentração ao Número

As crianças sentam formando um círculo e todas recebem um número, que não podem esquecer. O coordenador do jogo, que pode ser o professor, escolhe um número aleatório para começar, por exemplo, o número 1. As crianças batem nas pernas de forma ritmada. A criança escolhida para iniciar deve, sentada e no ritmo das batidas, dizer seu número e outro número aleatório, até o limite de números dados aos participantes. Ela diz, por exemplo: "1, 3". Em seguida, a criança que recebeu o número três continua: "3, 7", sempre falando o seu número primeiro e depois outro aleatório de alguma criança que se encontra na roda e assim o jogo continua. A criança que demorar, ou falar seu número errado sai do círculo. Ganha os dois últimos participantes. Caso queiram, para deixar o jogo mais emocionante, podemos aumentar o grau de dificuldade da tarefa. O aluno deve dizer nessa ordem: o seu número, o número do jogador anterior que o chamou e o número de um novo jogador. Uma criança diz, por exemplo: "1, 3", em seguida, a criança que recebeu o número três continua: "3, 1, 7", sempre falando o seu número primeiro, o número de quem o chamou e o número de um novo aluno. Quem errar a ordem sai. Os três últimos jogadores ganham.

Materiais: nenhum.

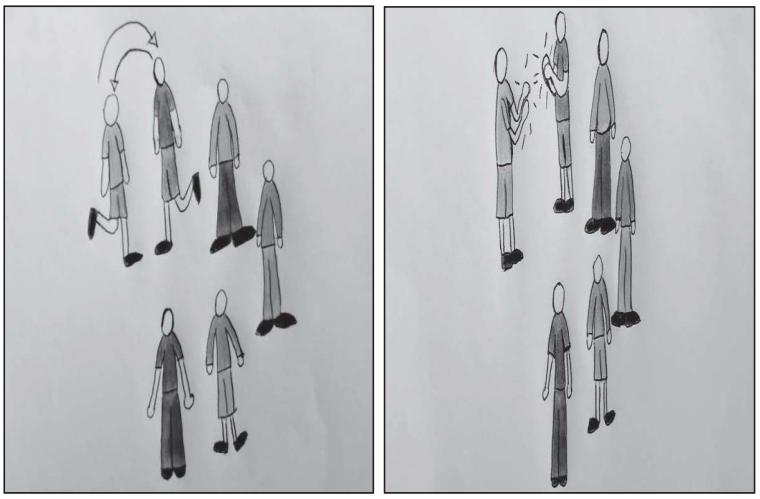


Fonte: Elaborado pelos autores.

Ampe

Um jogador é escolhido como líder. Os outros formam um semicírculo. O líder fica de frente para o jogador que se encontra em uma das extremidades do grupo. O líder e o jogador batem palmas, pulam, e depois saltam e colocam um pé à frente. Se os dois colocarem o mesmo pé para frente, o líder está fora e o outro jogador vira líder (caso isso aconteça, o novo líder começa a rotina na ponta do semicírculo). Se colocarem os pés diferentes, o líder se move para o próximo jogador e assim sucessivamente. Um ponto é marcado cada vez que o líder é bem-sucedido. Ganha quem obtiver mais pontos.

Materiais: nenhum.

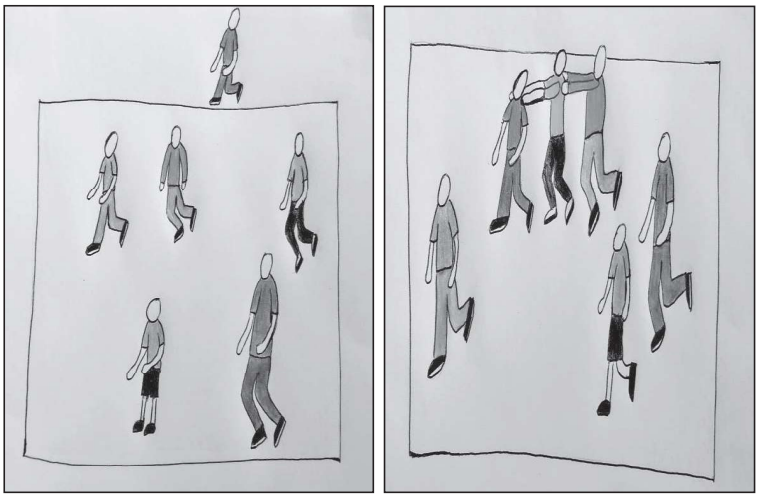


Fonte: Elaborado pelos autores.

Mamba

Marque e estabeleça um campo para o jogo como, por exemplo, a metade de uma grande quadra. Todos devem permanecer dentro dos limites do campo. Escolha um jogador para ser a mamba (cobra). A cobra deve correr ao redor da área marcada e tentar apanhar os outros. Quando um jogador é pego, ele segura sobre os ombros ou a cintura do jogador que representa a cobra e assim sucessivamente. Somente o primeiro jogador (a cabeça da serpente) pode pegar outras pessoas. Os outros jogadores do corpo podem ajudar não permitindo que os adversários passem, pois estes não podem passar pelo corpo da serpente. O último que não foi pego vence.

Materiais: nenhum.



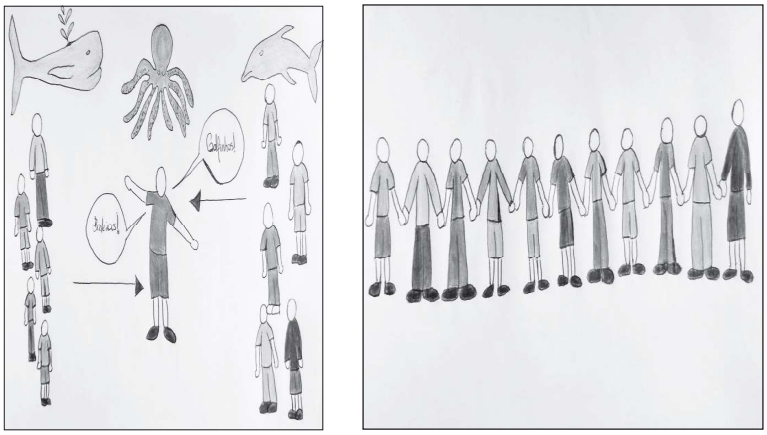
Fonte: Elaborado pelos autores.

Jogos e brincadeiras europeus

Whalesand Dolphing (Baleias e Golfinhos)

Os participantes são divididos em dois grupos: baleias e golfinhos. Os dois grupos ficam um de frente do outro, a uma distância de, aproximadamente, cinco metros. O pegador, destacado anteriormente, que fica no centro, entre os dois grupos, diz o nome de um dos grupos, baleias ou golfinhos. Os integrantes do grupo chamado correm para o lado oposto ao que estão posicionados. Se forem pegos por quem está no meio, viram polvos que se sentam no chão e tentam tocar nos participantes quando eles passam correndo. Quando todos viram polvos o jogo termina.

Materiais: Barbante.

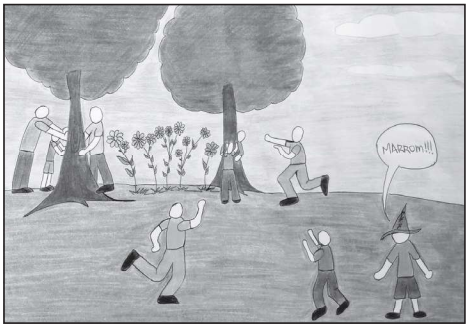


Fonte: Elaborado pelos autores.

Strega Comanda Colore

Um grupo de crianças, depois de terem escolhido uma delas para ser bruxa, movem-se livremente pelo espaço. Aquela criança que foi destacada como bruxa falará uma cor. Quando isso acontecer, as outras crianças deverão correr para tocar algum objeto que tenha a cor citada, antes que a bruxa pegue. Quem for pego pela bruxa antes de tocar o objeto sairá da brincadeira, que continuará até que fique apenas uma criança que, na próxima vez, será a bruxa, ou seja, o pegador.

Materiais: Nenhum.

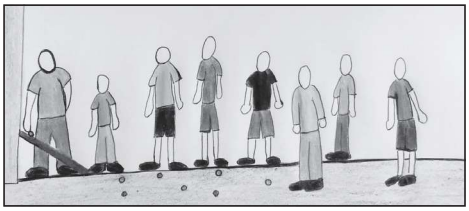


Fonte: Elaborado pelos autores.

La Planche

Um a um, cada jogador coloca uma de suas bolinhas de gude no extremo superior da tábua e a deixar cair. Quem conseguir que uma bolinha de gude toque numa das que se encontram no chão, fica com todas

Materiais: 8 bolinhas de gude, sendo uma para cada jogador e uma tábua plana.



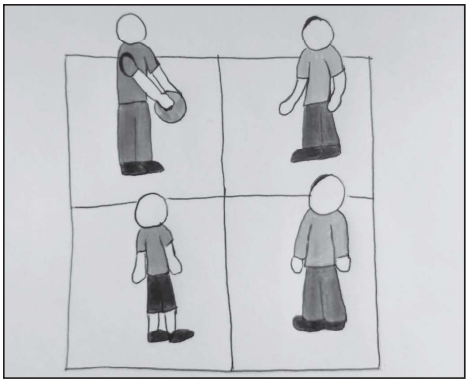
Fonte: Elaborado pelos autores.

Jogos e brincadeiras da América do Norte e Oceania

Box Ball

Desenham-se no chão dois quadrados, um à frente do outro, com um metro de lado cada um. Para quatro jogadores, deve-se dobrar a largura da quadra. Cada jogador posiciona-se logo atrás dos quadrados, ficando em frente ao seu adversário. Escolhe-se quem detém o serviço (o jogador que começa). O jogador que inicia a partida deve bater a bola no chão e lhe dar uma pancada com a mão para que a bola bata no quadrado do adversário. Depois que a bola bater no chão, o adversário deve dar uma pancada na bola em direção à equipe que a mandou e acertar o quadrado. O jogo deve continuar até que: 1- A bola não bata no quadrado do oponente; 2- Um jogador não consiga dar uma pancada na bola; 3- A bola bata mais de uma vez no quadrado do próprio jogador. Só o jogador que detém o serviço pode ganhar um ponto de cada vez que o adversário falhar. Se aquele que detém o serviço falhar, a outra equipe ganha o serviço e iniciará a própria jogada. Ganha a primeira equipe que totalizar 11 pontos. Se desejar, pode chegar aos 21 pontos. Para ganhar, é necessária uma diferença de dois pontos.

Materiais: 1 Giz e 1 bola.



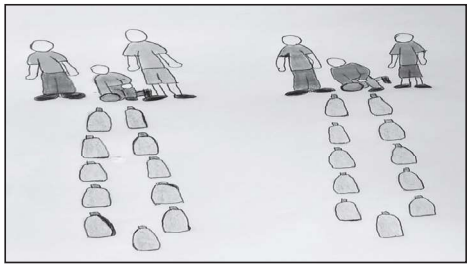
Fonte: Elaborado pelos autores.

Ulu Maika

Desenha-se uma linha. Sobre ela, colocam-se os dois bastões de pé com uma distância que permita que a bola do jogo passe. Há um metro de distância se desenha outra linha no chão. Antes de se iniciar o jogo, as equipes devem combinar com quantos pontos se vence a partida. Os

jogadores dividem-se em duas equipes. As equipes se colocam atrás da segunda linha. Um a um, cada jogador de cada equipe faz rodar a bola pelo chão, a fim de que ela passe entre os bastões sem os tocar. Se conseguir, a equipe obtém um ponto. Ganha a equipe que primeiro obtiver os pontos combinados.

Materiais: 1 Bola e dois bastões (pode ser substituído por garrafas pet), corda ou barbante para fazer as linhas no chão).



Fonte: Elaborado pelos autores.

Considerações finais

As oficinas desenvolvidas com os/as estudantes do Ensino Médio possibilitaram que esses/essas jovens vivenciassem jogos e brincadeiras realizados em diferentes partes do mundo, reconhecendo e valorizando o patrimônio cultural de humanidade.

Entretanto, o objetivo central desse texto foi compartilhar um material didático que pode ser utilizado por outros/as docentes de Educação Física em seus ambientes educacionais.

Trocar experiências a partir dos conhecimentos produzidos pelos/pelas educadores/as no chão da escola é muito importante para que as aulas de Educação Física tenham maior sentido e significado para os/as estudantes da Educação Básica. Ressaltamos que esse projeto continua no ano de 2019 e novos materiais serão produzidos e compartilhados após a realização das oficinas programadas para esse ano letivo.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Rogério Andrade. **Ndule ndule**: assim brincam as crianças africanas. São Paulo: Melhoramentos, 2011.

CUNHA, Debora Alfaia. **Brincadeiras Africanas para a Educação Cultural.** Castanhal, PA: Edição do Autor, 2016.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brincadeiras para crianças de todo o mundo**. São Paulo: 3D3 Comunicação e Cultura, 2007.

PRISTA; António; TEMBE, Mussá; EDMUNDO, Hélio. **Jogos de Moçambique**. Instituto Nacional de Educação Física – Maputo. Lisboa: Centro de documentação e informação Almir Cabral, 1992.

RIPPOL, Oriol; CURTO, Rosa Maria. **Jogos de todo o mundo**. São Paulo: Ciranda cultural, 2011.