

Resenha do livro “Jogo tradicional-popular e aprendizagem”

Review of the book “Traditional-popular games and learning”

Danielle Menezes de Oliveira Gonçalves
Leys Eduardo dos Santos Soares
Samara Queiroz do Nascimento Florêncio
Universidade Federal da Paraíba
João Pessoa-Brasil

Resumo

O livro *Jogo tradicional-popular e aprendizagem*, de autoria de Rodrigo Sousa-Cruz, tematiza as relações pedagógicas entre a prática do jogo na escola e o desenvolvimento da aprendizagem. A obra fundamenta-se nos estudos da lógica interna do jogo (Praxiologia Motriz) e do método da Análise Existencial do Movimento (Pedagogia da Corporeidade), no intuito de melhor interpretar as condutas dos jogadores e suas produções de linguagens no jogo. Nessa perspectiva, o trabalho apresenta uma proposta de ensino-aprendizagem do jogo na educação física escolar baseada em variações desafiantes para promover novos hábitos dentro do jogo, propiciando, dessa maneira, o favorecimento de educandos mais inventivos e criativos em suas relações com os outros, com os implementos e com o ambiente, criando estratégias diante as circunstâncias surgidas e vividas no jogo.

Palavras-chave: Jogo; Aprendizagem; Educação Física.

Abstract

The book *Jogo tradicional-popular e aprendizagem*, by Rodrigo Sousa-Cruz, discusses the pedagogical relationship between the practice of games at school and the development of learning. The work is founded on studies on the internal logic of the game (Motor Praxiology) and the method of Existential Analysis of Movement (Pedagogy of Corporeity), to better interpret the behavior of the players and their production of languages in the game. From this perspective, the work presents a proposal for teaching and learning the game in school physical education based on challenging variations to promote new habits within the game, thus fostering more inventive and creative students in their relationships with others, with the implements and with the environment, creating strategies in the face of the circumstances that arise and are experienced in the game.

Keywords: Game; Learning; Physical Education.

Resenha do livro “Jogo tradicional-popular e aprendizagem”

O livro *Jogo Tradicional-Popular e Aprendizagem* (Appris, 2020) é de autoria do Prof. Dr. Rodrigo Wanderley de Sousa-Cruz, professor da Rede Municipal de Ensino de João Pessoa-PB e pesquisador do Grupo de Pesquisas em Pedagogia da Corporeidade (GEPEC/UFPB). O autor vem desenvolvendo pesquisas desde 2006 sobre a temática do jogo, principalmente nas esferas culturais e educativas, sendo este livro um dos produtos dessa caminhada científica, oriundo da sua dissertação de mestrado (Sousa-Cruz, 2014).

Na introdução da obra, são problematizadas as lacunas pedagógicas no ensino dos jogos na Educação Física escolar, identificando, ainda, a existência de equívocos e desatenção acerca da compreensão de seu valor científico, cultural e pedagógico. O autor está interessado no modo de agir dos jogadores, na compreensão e relação destes com o mundo do jogo e convida seus leitores à reflexão sobre o jogo tradicional-popular, reconhecendo-o como pertencente à cultura brincante dentro e fora da escola.

Assim, o livro avança em sua metodologia adotada, apresentando uma interlocução entre dois métodos analíticos que possibilitam compreender a linguagem do jogador na situação de jogo. Primeiro, a *Praxiologia Motriz*, Parlebas (2001); Ribas (2008), ao analisar as comunicações práxicas diretas – cooperação-oposição – e as comunicações práxicas indiretas – gestemas e praxemas. Essa teoria possibilitou analisar os jogos tradicionais-populares como situações sociomotrizas em que as ações e decisões de cada jogador ganham mais sentido na relação com o outro praticante, seja companheiro ou adversário. Segundo a *Analítica-Existencial do Movimento*, um método analítico da *Pedagogia da Corporeidade* (Gomes-da-Silva, 2001, 2012), em que o movimento dentro do jogo é essencialmente comunicativo, pois acontece no mundo em interação com os outros participantes. Na analítica existencial, desvela-se a intencionalidade do jogador na situação, portanto não é apenas o que o jogador percebe, mas o modo de agir dele perante ele mesmo, na relação com o outro (jogadores, implementos e espaço) e com o jogo.

Diante dessa perspectiva de estudo das interações presentes nos jogos e como elas configuram as possibilidades de aprendizagem, o autor elencou para análise o baleado e o barra-bandeira. Esses jogos tradicionais-populares fazem parte da cultura brincante infanto-juvenil. É característico, nos referidos jogos, que as crianças tenham a possibilidade de modificar as regras para torná-los mais vivos, mais atraentes, mais divertidos em suas possibilidades de interação e descobertas.

O baleado (também conhecido como queimada, carimba, bola-queimada e mata-mata) se desenvolve em um espaço com linhas de fundo, linhas laterais e uma linha central que divide o campo de jogo ao meio. Cada lado do campo é ocupado por uma equipe, que possui, na cultura tradicional-popular, um número variado de participantes, porém, cada equipe deve possuir o mesmo número de jogadores. O objetivo do jogo é fazer arremessos com uma bola para “baleiar” os jogadores da equipe adversária, que significa atingi-los com a bola em qualquer parte do corpo. Quando um jogador é “baleado”, ele passa a ocupar a área do “mofo”, que é o espaço após as linhas de fundo. Deste espaço ele pode combinar passes com sua equipe assim como baleiar os jogadores adversários. O jogo termina quando todos os participantes de uma equipe são baleados e conduzidos ao mofo.

O barra-bandeira (conhecido também como rouba-bandeira, pique-bandeira e bandeirinha) se desenvolve em um espaço semelhante ao do jogo do baleado, um campo retangular com linhas de fundo e uma linha central que divide o campo ao meio. Sobre cada linha de fundo há uma bandeira ou um objeto que a represente. Cada equipe ocupa um lado do campo. Na cultura tradicional-popular, o jogo tem um número variado de jogadores, porém, deve haver o mesmo número de participantes em cada equipe. O objetivo do jogo é atravessar o campo adversário e tomar a bandeira, levando-a para o campo de sua equipe. Se no trajeto de ida ou de volta um jogador for tocado por algum adversário, este fica “congelado”, que significa permanecer imóvel, mas podendo ser descongelado por um companheiro de equipe, bastando apenas um simples toque em qualquer parte do corpo. O jogo termina quando uma das equipes consegue trazer a bandeira adversária para o seu campo.

Nesse intermitente processo de transformação e atualização dos jogos tradicionais-populares, o autor, ao propor algumas modificações das regras do baleado e do barra-bandeira, também agiu como um brincante, que buscou vivenciar outras possibilidades, participando também da experiência junto com o professor colaborador da disciplina Educação Física e 24 educandos do 7º ano do ensino fundamental de uma escola pública, de modo a descobrir novos conhecimentos. As modificações foram as seguintes: no baleado, os espaços por fora das linhas laterais do campo passaram a valer como área do mofo, sendo assim, além da área de fundo, os participantes também podiam movimentar-se nos espaços laterais do campo. Já no barra-bandeira, foram inseridas mais duas bandeiras, uma em cada

lado do campo, deste modo, cada equipe passou a possuir duas bandeiras. O jogo só terminava após a tomada e transporte das duas bandeiras adversárias.

A implementação de variações para o baleado e o barra-bandeira está de acordo com as orientações da Pedagogia da Corporeidade para o ensino-aprendizagem na Educação Física, proposta que nos favorece pensar que, na “experiência do brincar”, além de “sentir” e “refletir” há, entre esses polos do conhecimento, o conflito como uma experiência de “reagir”, de maneira que se entende a necessidade de levar os alunos à vivência de um conflito de conhecimentos, nascido das situações desafiantes, capazes de gerar “dúvidas vivas”, fazendo com que os educandos se esforcem para dar uma resposta à situação, descobrindo e criando formas de agir na circunstância (Gomes-da-Silva, 2016). Assim, estas variações propostas, favoreceram o entendimento da lógica interna desses jogos, assim como surgimento de novas interações e cognições na experiência do brincar, em termos de novas tomadas de decisões, leituras das comunicações e contracomunicações, criação de táticas e jogadas.

Nesse contexto, Sousa-Cruz (2020) apresenta que, a partir dessas variantes, diversas foram as interações e aprendizagens percebidas pelos educandos. Tanto no baleado como no barra-bandeira, os jogos tornaram-se um terreno fértil para interações comunicativas e contracomunicativas, os participantes passaram a perceber melhor o ambiente de jogo, passando a ler o jogo e as estratégias presentes, observando movimentações, gestos e posturas.

No baleado, por exemplo, conforme a modificação que mencionamos anteriormente, a adição das linhas laterais do campo promoveu uma maior movimentação dos participantes, assim como permitiu maiores possibilidades de “combinar” e arremessar de diferentes espaços do campo de jogo, solicitando das equipes a elaboração de estratégias ofensivas e defensivas de movimentação, requerendo, de cada participante, questionamentos constantes sobre como movimentar-se, como posicionar-se, como arremessar e como antecipar-se às ações adversárias.

Por sua vez, no barra-bandeira, destacamos que o acréscimo de duas bandeiras, uma para cada equipe, possibilitou o aumento das possibilidades de interação simultânea, pois, ao passo que uma equipe combinava formas de fazer a passagem com êxito, surgiam questões de como ludibriar o adversário, como não ser congelado, como “ler” constantemente o jogo para traçar uma rota, tomando a melhor decisão para atravessar o campo sem ser tocado. Do

mesmo modo, a equipe adversária, além de desempenhar todo esse processo, também precisava estar mais atenta para não perder as duas bandeiras, criando estratégias de posicionamento, movimentação e olhares atentos aos signos, gestos e comunicações da outra equipe.

Nesses jogos, os participantes aprenderam, por exemplo, a criar formas de abrir espaço para “passagens” pelo campo adversário, criar modos de movimentação e posicionamento, seja para, com mais êxito, combinar um passe ou para “baleiar” um adversário. Sendo assim, o ambiente de jogo favoreceu as interações e cognições que resultaram em modos criativos de agir no jogo, rompendo com as repetições pela criação de gestos técnicos e táticas de ação que evidenciaram o jogo como um campo do ser criativo, que ao sentir-se desafiado pela situação, conseguia abrir-se a uma forma existencial inventiva de viver e habitar o jogo.

Por isso, consideramos que, pelo livro de Sousa-Cruz (2020), foi possível compreender melhor como ocorre a produção de linguagem nas situações de movimento; signos são emitidos e interpretados em uma rede de comunicações motrizes, orientando as ações, movimentações e aprendizagens. A partir das concepções da analítica-existencial do movimento, foi possível perceber esse processo como formador do humano; as situações configuraram um modo existencial de interação mais aberto e atento às possibilidades relacionais do ambiente.

Sendo assim, o trabalho nos leva a refletir como a produção das linguagens presentes nos jogos e nas aulas de Educação Física forma e configura novas formas de interagir com os outros, com os implementos e com o ambiente. Outra contribuição para a área é pensar na prática desses jogos em sua capacidade de constituir educandos mais criativos e inventivos em suas interações com o mundo, pois é o próprio ambiente, a própria situação de jogo, que exige a descoberta e a criação de novas formas de agir para se sobressair melhor na prática.

Dentre as principais limitações do estudo, destacamos que a coleta de depoimentos das crianças participantes sobre a participação delas, poderia lançar novas perspectivas sobre as percepções, aprendizagens e dificuldades percebidas pelas crianças em suas experiências em cada jogo, contribuindo na ampliação dos resultados e discussões estabelecidas na obra.

Diante das informações aqui brevemente debatidas, consideramos que a obra de Sousa-Cruz (2020) apresenta sugestões relevantes para pesquisadores, professores e graduandos da área da Educação Física escolar, contribuindo para a valorização dos jogos

Resenha do livro “Jogo tradicional-popular e aprendizagem”

tradicionais-populares como o centro do processo ensino-aprendizagem na Educação Física, destacando seu potencial para produção de conhecimento e constituição de educandos mais criativos.

Referências

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Por uma ontologia do movimento comunicativo. In: GUEDES, Onacir Carneiro (Org.). **Atividade física e esportes**: Contextos e perspectivas evolutivas. João Pessoa: UNIPÊ, 2001. p. 47-65.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. A corporeidade do movimento: Por uma análise existencial das práticas corporais. In: HERMIDA, Jorge Fernando; ZOBOLI, Fábio (Orgs.). **Corporeidade e educação**. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2012. p. 139-173.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Educação física pela pedagogia da corporeidade**: um convite ao brincar. Curitiba: CRV, 2016.

PARLEBAS, Pierre. **Juegos, deporte y sociedad**: léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo, 2001.

RIBAS, João Francisco Magno. (Org.) **Jogos e esportes**: fundamentos e reflexões da Praxiologia Motriz. Santa Maria: Editora UFSM, 2008.

SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de. **As aprendizagens interativas e cognitivas em jogos tradicionais/populares nas aulas de educação física**. 2014. 120 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2014.

SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de. **Jogo tradicional-popular e aprendizagem**. Curitiba: Appris, 2020.

Sobre os autores

Danielle Menezes de Oliveira Gonçalves

Doutora em Educação Física. Professora da Rede Municipal de Ensino de João Pessoa-PB. Pesquisadora do Grupo de Pesquisas em Pedagogia da Corporeidade – GEPEC/UFPB.

E-mail: dmo.danimenezes@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7903-0418>

Leys Eduardo dos Santos Soares

Doutor em Educação Física. Professor da Rede Estadual de Ensino da Paraíba. Pesquisador do Grupo de Pesquisas em Pedagogia da Corporeidade – GEPEC/UFPB.

E-mail: leyseduardo@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8609-1940>

Samara Queiroz do Nascimento Florêncio

Doutora em Educação Física. Professora da Rede Municipal de Ensino de João Pessoa-PB.
Pesquisadora do Grupo de Pesquisas em Pedagogia da Corporeidade – GEPEC/UFPB.

E-mail: samara.qnf@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4955-8158>

Recebido em: 21/09/2024

Aceito para publicação em: 14/04/2025