

Marcelo Tavares¹

Ao considerarmos as propostas curriculares para a Educação Física no Estado de Pernambuco, constatamos que em sua maioria apresentam um longa distância da cultura corporal própria do povo nordestino. Apontamos, como exceções, apenas a proposta atual da Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco e a do Colégio de Aplicação-UFPE, salientando que esta avança na temática jogos quando do resgate dos jogos populares. A ausência de um trabalho sistemático sobre os jogos populares, na maior parte das propostas curriculares consultadas, incentivou-nos à busca de alternativas pedagógicas à luz de teorias e métodos (DIETRICH, 1984; GADOTTI, 1987; Le BOUCH, s.d; SEYBOLD, 1974; TAFFAREL; 1986), aplicados à Educação Física, capazes de contribuir com o nosso intento.

A experiência aqui apresentada, em caráter de pesquisa-ação (THIOLLENT, 1986), possibilitou extrair, a partir do trabalho com os jogos populares, conteúdos que podemos desenvolver nas aulas de Educação Física já que, no jogo, encontramos referenciais da cultura corporal do povo nordestino.

Em um sistema tradicional de ensino, o jogo é baseado na memorização e na aculturação, sendo enfatizado somente como meio para a iniciação desportiva. Ai o jogo é institucionalizado e a comunidade que o pratica repete, fielmente, as regras pré-determinadas (DIETRICH, 1984).

Foram catalogados, durante o 2^o semestre de 1990, pelos alunos da 5^a série "B" e 6^a série "B" do Colégio de Aplicação, 52 jogos ligados ao cotidiano do aluno. Constatamos, a partir da análise desses jogos, que eles trazem, em seu bojo, as questões antropológicas, sociais, culturais e políticas que podem ser trabalhadas em aula. Este resgate partiu do questionamento do professor para o grupo classe: Quais os jogos realizados nas ruas, conhecidas pelo grupo, que não necessitam de recursos materiais tradicionais? Em seguida, a mesma questão foi levantada pelas crianças junto aos pais; deste questionamento foi possível coletar 54 jogos. Mediante o levantamento destes jogos, tanto pelos pais como pelos filhos, detectamos uma vasta semelhança entre eles e constatamos que, historicamente, eles estão presentes na cultura do povo pernambucano.

Jogos populares são caracterizados:

- a) Pela flexibilidade das regras (diferenciam-se de bairro para bairro ou de Estado para Estado);
 - b) pelo grande número de participantes;
 - c) por não existirem formas pré-determinadas para a execução técnica, e
 - d) pelos praticantes, em sua maioria, das camadas populares.
- Neste estudo, ao lado de questões mais gerais, especificamente, em nossa disciplina de Educação Física, evidenciamos um trabalho do esquema corporal e das estruturas

¹ Professor de Educação Física do Colégio de Aplicação do Centro de Educação da UFPE

psicomotoras (LE BOULCH, S.d.), ao tratarmos do corpo e seu movimento em relação com os outros corpos e com os objetos.

Para a efetivação deste trabalho buscamos, à luz de teorias, os princípios didáticos e princípios pedagógicos. Quanto aos princípios didáticos evidenciamos, segundo SEYBOLD, quanto meios da Educação Física: A Exercitação, O Rendimento, O JOGO e a Dança. Destacamos, entre eles, "O jogo mundo lúdico e da ordem em jogo (SEYBOLD, 1974). Além desses referenciais, consideramos também a contribuição do método criativo (TAFFAREL, 1986), do método psicocinético (LE BOULCH, s.d.), do método recreativo do jogo (DIETRICH, 1984) e do método dialético (GADOTTI, 1987).

A partir desses referenciais, optamos por uma metodologia crítico-reflexiva (FREIRE, 1987), que propiciou espaços para que os alunos, em contato com a cultura da região, criassem e revivessem 38 jogos, dentre eles: academia, garrafão, barra-bandeira, queimado, sete-pecados, pião, pular corda, esconde-esconde, pipa, amarelinha etc...

Para enriquecer a experiência foi solicitado, dos alunos, a elaboração de trabalhos escritos, sendo que: os da 5ª série teriam de descrever a realização de cada jogo e os da 6ª série, além da descrição teriam de pesquisar a origem e a evolução desses jogos populares. A conclusão desse procedimento resultou na elaboração de um trabalho do grupo-classe, resgatando todos os jogos vivenciados durante as aulas. Com este resgate, foi possível reviver, a cada momento, a cultura da região, considerando as regras conhecidas e criadas pelo grupo, a forma de organização de cada jogo e as formas básicas do movimento. Em seguida, os educandos explicitavam para o grande grupo todo o desenvolvimento do jogo.

A partir da vivência do conhecimento, na dialética professor-aluno e, baseado na experiência interdisciplinas do Colégio de Aplicação, foi possível integrar este conteúdo com as diversas disciplinas existentes no ensino de 1º grau daquele Departamento.

Com tudo o que foi experimentado, comprova-se que, além, de ser possível a inclusão desse conteúdo no 1º grau das escolas públicas, faz-se necessário que isto ocorra para que a escola resgate estes jogos mediante a sua contribuição para as aulas de Educação Física, para outras disciplinas e para a vida do aluno.

Referências Bibliográficas

- CURY, Carlos R.Jamil. Educação e contradição. São Paulo: Cortez, 1983.
- DIETRICH, Knut et alli. Os grandes jogos: metodologia e prática. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1984.
- FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. Integração e interdisciplinaridade no ensino brasileiro. São Paulo: Loyola, 1979.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- GADOTTI, Moacir. Concepção dialética da Educação: um estudo introdutório. São Paulo: Cortez, 1987.
- HILDEBRANDT, Rainer. Concepções abertas no ensino da Educação Física. Rio de Janeiro: Ao livro Técnico, 1986

- LE BOUCH, Jean. La Educacion por el movimiento: en la escuela primaria. Buenos Aires: Paidós, s.d.
- SEYBOLD, Annemarie. Princípios pedagógicos na Educação Física. Buenos Aires: Kapelusy, 1974.
- _____. Princípios didáticos na Educação Física. Buenos Aires: Kapelusy, 1976.
- THIOLLENT, Michel. Metodologia da pesquisa-ação. São Paulo: Cortez, 1986.
- TAFFAREL, Celi Nelza Zulke. Criatividade nas aulas da Educação Física. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1986.