

DA QUEIMADA “INTERGALÁCTICA” AO CABO DE “TRÊS FORÇAS”:

UMA EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA SOBRE OS USOS DOS JOGOS COMO CONTEÚDO DE ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA

DR. VICTOR JOSÉ MACHADO DE OLIVEIRA

Doutorando em Educação Física pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal do Espírito Santo/UFES

MS. IGOR CÂMARA LUIZ

Mestre em Educação Física pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal do Espírito Santo/UFES

Resumo | Trata-se do relato de uma intervenção pedagógica realizada em uma Escola Municipal de Ensino Fundamental no município de Serra/ES, em turmas de 1º ao 5º ano, no período entre os meses de agosto e outubro de 2015. Descreve duas propostas de jogo no tangente a sua transformação didático-pedagógica: a queimada “intergaláctica” e o cabo de “três forças”. Essa intervenção surgiu da necessidade de superar as formas tradicionais da queimada e do cabo de guerra que acabavam por centralizar o jogo em torno de um único elemento, qual seja, pegar a bola e queimar ou puxar uma corda. A partir das experiências desenvolvidas com os estudantes percebeu-se que foi possível descentralizar essas práticas: de um lado, o papel do jogo naquele que queima e, do outro, a forma linear de disputa.

Palavras-chave | Prática Pedagógica; Ensino Fundamental; Educação Física.

CONTEXTUALIZAÇÃO

A Escola Municipal de Ensino Fundamental (EMEF) “Abel Bezerra” está situada no bairro Feu Rosa, no município de Serra/ES e atende os estudantes do Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano). A escola possui 18

turmas no período matutino e 18 no turno vespertino, dispõe de uma biblioteca, um laboratório de informática, um refeitório, um auditório e dois pátios externos com o piso de bloquete.

As aulas de Educação Física (EF) são realizadas, normalmente, nos pátios externos e no auditório. Dispomos de uma sala de materiais com bolas de diversos tipos, cones, bambolês, cordas, jogos de tabuleiro, colchonetes e coletes.

No período matutino, a carga horária está distribuída entre dois professores de EF de modo a possibilitar que turmas do mesmo ano possam partilhar simultaneamente o período de aula. Isto favoreceu o alinhamento dos planejamentos dos professores; significa dizer, elencar os conteúdos, as metodologias de ensino e as práticas ministradas no trimestre. As experiências aqui relatadas ocorreram no ano de 2015, entre os meses de agosto e outubro (meses de transição do segundo para o terceiro trimestre).

ALGUNS DESAFIOS

A cultura da queimada sempre agradou os estudantes dos 3^{os}, 4^{os} e 5^{os} anos. Estes, esperavam ansiosamente pelas aulas de EF para jogarem, dia após dia, semana após semana, trimestre após trimestre, pois era fruto de uma tradição anteriormente cultivada por professores dessa disciplina. A cultura da queimada na escola era confundida pelos estudantes como a própria EF.

A falta de interesse por parte dos antigos professores em tematizar outros conteúdos acontecia por uma série de questões como: o espaço descoberto e perigoso, a falta de materiais, a divisão da terceira aula¹ em duas partes em decorrência do horário do recreio e o encurtamento da quinta aula por causa da saída dos estudantes. Acrescenta-se ao desinteresse docente a “perícia” dos estudantes na queimada e a sua resistência aos outros conteúdos da EF.

1. A organização dos horários da EMEF se distribui em cinco aulas diárias.

No entanto, algumas crianças manifestavam: “vamos jogar o quê tio? Queimada de novo? Não tem outra coisa não?”. Essas narrativas de reivindicação significaram para nós a necessidade de propiciar novos elementos que auxiliassem os estudantes à modificarem os sentidos atribuídos a essa prática.

A partir dos planejamentos, procurou-se tecer com os estudantes um sentido coletivo do jogo que pormenorizasse a centralidade das ações da pessoa que queima. Mormente, que superasse um sentido restrito de coletividade entendido pelos estudantes, qual seja, um grupo de pessoas “menos habilidosas” que se reduzem ao papel de serem queimadas, receptoras ou passadoras de bola. Em seu lugar, visou-se colocar outros elementos de jogo que potencializassem a participação discente, o espírito cooperativo (de jogar *com* o outro²) e o desenvolvimento de táticas de jogo pautadas na solidariedade.

Como ótica de leitura dessa proposta, utilizaram-se os conceitos de experiência positiva (KUNZ, 2003) e inovação/investimento pedagógico dos próprios conteúdos trabalhados (SILVA; BRACHT, 2012).

Não obstante, com a “virada” de trimestre, foi iniciado o conteúdo de lutas e uma das atividades vislumbrada foi o cabo de guerra. Em continuidade com o “espírito” da transformação da queimada, foi proposto pensar outras formas de se disputar o cabo de guerra. Nesse sentido, objetivou-se relatar essas duas experiências como alternativas de trato didático-pedagógico nas aulas de EF, para além de suas formas tradicionais.

A QUEIMADA “INTERGALÁCTICA”

A queimada, barra bola, bola queimada, cemitério, mata-mata, mata-soldado, queimado, caçador, carimba ou baleado é um jogo com regras flexíveis. A sua essência consiste em acertar a bola, por meio de arremessos, nos jogadores do time adversário até que todos os jogadores

2. Para mais informações cf. Oliveira, Gomes & Bracht (2014).

“queimados” se desloquem para o campo de queimados. Vale destacar que, inicialmente, deve-se dividir os jogadores em um campo de aproximadamente 16m de comprimento por 8m largura e sortear a posse de bola para o começo de jogo.

A queimada como parte da cultura do jogo e, este último como um conteúdo de ensino da EF, necessita de um tratamento pedagógico que supere a sobrepujança dos “mais habilidosos” sobre os “menos habilidosos”, ao problematizar as relações de poder intrínsecas nas práticas corporais historicamente reproduzidas (KUNZ, 2003).

Partiu-se da premissa, em conformidade com as Diretrizes Curriculares da Educação Básica, que o jogo é um conteúdo estruturante que compõe “[...] um conjunto de possibilidades que ampliam a percepção e a interpretação da realidade” (PARANÁ, 2008, p. 65). Apresentar-se-á uma queimada que vai ao encontro dessa proposição, que foi denominada pelos professores e estudantes como: “queimada Intergaláctica”. O jogo sugere uma possibilidade de se vivenciar a queimada nas aulas de forma que seja possível descentralizar a ação daquele que queima, e ainda que supere um sentido coletivo restrito que se resume em pessoas a serem queimadas.

Estudos como os de Lima *et al.* (2009), Cunha & Pires (2007) e Oliveira Junior (2010), apresentam experiências de práticas pedagógicas desse jogo. De maneira geral, sinalizam que a queimada é capaz de favorecer o trabalho coletivo entre os estudantes, a valorização da cultura regional. Assim como, potencializar o sentido e a importância da ludicidade e da solidariedade nas aulas e na vida das pessoas.

A seguir, será apresentada a dinâmica e as regras da “queimada intergaláctica”, assim como, algumas apropriações realizadas a partir da queimada. Dessa forma, o objetivo consistiu em atribuir outros elementos às variadas situações de jogo, que, de certa maneira, descentralizassem a ação do “queimar” e do “ser queimado”.

As equipes foram divididas de maneira a distribuir igualmente os “mais” e os “menos” habilidosos. Os materiais como os coletes, bambolês e colchonetes foram dispostos próximos à linha central (Figura 1). Essa acomodação dos elementos facilitou tanto na sua distribuição, como na arbitragem da atividade.



Figura 1 – Materiais utilizados para a queimada intergaláctica: colchonetes, coletes, bambolês e duas bolas.

Fonte: arquivo pessoal.

O jogo inicia com a “bola aérea”. Nesse instante, o professor fala: “Bola!” E os estudantes replicam: “Aérea!”. A bola é chutada na direção da equipe que falar mais alto e com mais entusiasmo. As bolas podem ser arremessadas para queimar ou funcionam como escudos, desde que esteja segura por um estudante alvo eminente de uma bola arremessada por jogador de outra equipe.

Os estudantes queimados se dirigem para o campo de queimados sem a bola. Essa regra acrescentou dinamicidade ao jogo. Para o jogador que insiste em dizer que não foi queimado, os professores criaram um grito: “Uh! Aceita! Uh! Aceita!”. Rapidamente repetido por todos os estudantes, inclusive os colegas do mesmo time do estudante que não aceita as regras do jogo, inibindo o comportamento fraudulento.

Cada estudante que agarra a bola oriunda de um arremesso contra seu campo, obtém a possibilidade de escolher alguns “poderes” que podem beneficiar individualmente ou coletivamente, como:

- O colete azul, o “colete da vida”, permite ao estudante uma vida extra, no momento em que foi queimado. Ainda há a possibilidade de ser repassado para outro jogador.
- O “escudo” é um colchonete de ginástica que pode ser usado por vários estudantes ao mesmo tempo como um escudo contra a bola (Figura 2).



Figura 2 – Uso individual do colete (esquerda) e uso coletivo do escudo (direita).
Fonte: arquivo pessoal.

- A “mina terrestre” é um bambolê a ser lançado no campo da equipe adversária, tem o poder de queimar instantaneamente o estudante que nele pisar. Entretanto, o estudante da equipe adversária poderá chutá-lo de volta para a equipe que primeiro o lançou, desde que esse artefato ainda esteja em movimento.

Com o desenvolver dessas regras iniciais, percebeu-se a necessidade de incrementar outros elementos à queimada de acordo com as situações recorrentes que foram aparecendo no jogo. E assim, adicionaram-se também:

- O colete verde, este, dá a possibilidade de “reviver” alguém do campo dos queimados. Mas para obter esse benefício é necessário que o estudante salve um colega que foi atingido pela bola. Em outras palavras, agarrar a bola que ainda não caiu no chão, mas, que queimou um de seus companheiros.
- O colete laranja, o “colete *bazooka*”, tem o poder de tirar o escudo da equipe adversária ao atingi-lo e de queimar uma pessoa mesmo com a bola picada no chão. É adquirido quando o estudante com “colete da vida” agarra uma bola arremessada de outro campo. Ao escolher esse colete, o estudante troca a vida do colete azul pelo colete *bazooka*.
- O “chapéu da invisibilidade” acrescenta a quem o conquistar o poder de não ser percebido pela equipe adversária. Enquanto portar o chapéu na cabeça ele não pode ser queimado e, também, pode ir ao campo adversário para recolher uma bola ou

escudo que não seja utilizado. Para pegar esses materiais, deve retirar o chapéu. Nesse momento, pode ser atacado e perder seus poderes.

A dinâmica acima apresentada configurou outra possibilidade de se jogar queimada, não que a intenção tenha sido eliminar a forma tradicional do jogo; até mesmo os estudantes em outros momentos pediam para jogar a queimada tradicional. Contudo, o uso de duas bolas, os coletes, escudos (colchonetes), minas terrestres (bambolês) e o chapéu da “invisibilidade” ampliaram as possibilidades de jogo, colaborando para a descentralização da queimada focada em uma bola portada pelo “mais forte” que queima os “mais fracos”. Observou-se que o jogo ficou mais dinâmico e menos truculento, pois a velha (e boa?) disputa pela bola foi aos poucos desaparecendo.

Além do impacto positivo na adesão e participação dos estudantes, o sucesso obtido na queimada intergaláctica reanimou os professores para que continuassem incrementando sua prática pedagógica. Com o término do segundo trimestre e início do terceiro, objetivou-se trabalhar o cabo de guerra como primeiro conteúdo articulado às lutas. Com o sucesso obtido na última experiência, nos planejamentos foi dada continuidade às reflexões para a mudança no tratamento didático-pedagógico dos jogos tradicionais.

O CABO DE TRÊS FORÇAS

O cabo de guerra é uma prática corporal que em sua forma tradicional é composta por duas equipes que disputam entre si puxando uma corda. O cabo de guerra também é um esporte regulamentado pela Federação Internacional de Cabo de Guerra³ e, inclusive, já foi modalidade olímpica entre os anos 1900/1920. Atualmente, o cabo de guerra é uma das modalidades esportivas que compõe os Jogos Mundiais⁴.

3. Para mais informações acessar o sítio oficial (em inglês): <http://www.tugofwar-twif.org/>.

4. Os Jogos Mundiais é um evento organizado pela *International World Games Association – IWGA* onde se disputam modalidades não-olímpicas, mas que são reconhecidas pelo Comitê Olímpico Interanacional.

Não obstante de sua forma federada, o cabo de guerra normalmente é praticado nas escolas durante as aulas de EF. Existem casos que abordam a ressignificação do esporte para as aulas dessa disciplina (KUNZ, 2003) e procuram dar outros sentidos e formas de se praticar o tradicional cabo de força. A partir de um sítio de busca pela internet encontrou-se dois exemplos de transformação didático-pedagógica do cabo de guerra.

O primeiro, denominado de “cabo de guerra com duas cordas” é uma alternativa que busca renovar o sentido da relação entre competitividade e cooperação. Duas cordas são amarradas uma à outra de forma a se obter quatro pontas (quatro equipes); e um quadrado é desenhado no chão. O objetivo consiste em arrastar as outras equipes para dentro do quadrado. A primeira a entrar no quadrado é eliminada, e assim por subsequente até que restem duas equipes que competirão em um cabo de força tradicional (ANACLÊTO; XAVIER, 2013).

O segundo, encontra-se no livro: *O Grande Livro dos Jogos e Brincadeiras Infantis, de Debra Wise (2005)*, e é denominado de “cabo de guerra triangular”. *Uma corda é amarrada com um nó bem firme em forma de círculo. Três crianças passam a segurar formando, então, um triângulo. Ao sinal, ambas devem tentar pegar um lenço (ou similar) que está no chão. Pode-se dizer que essa variação do cabo de força é mais simples em relação ao primeiro exemplo.*

A intenção aqui não é julgar como melhor (ou pior) um exemplo ou outro. Pelo contrário, a ampliação de possibilidades para a prática pedagógica pode auxiliar na operacionalização de inovações pedagógicas que venham a alterar o sentido das práticas dos professores de EF (SILVA; BRACHT, 2012). Nesse sentido, apresenta-se o *cabo de três forças* desenvolvido em conjunto com os estudantes de 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental. A preparação envolve três passos:

- *1º passo*: juntar três cordas de cerca de quatro metros em boas condições de uso. Utilizar o nó Lais de Guia (Figura 3) para uni-las (Figura 4). Na intersecção dos três nós fixar um tecido que demarque o centro.



Figura 5 – Cabo de três forças.
Fonte: arquivo pessoal.

- *2º passo:* Desenhar no chão um círculo com raio de cerca de três metros e dividi-lo em três partes iguais indicando as suas respectivas cores. Traçar setas indicativas da direção para puxar a corda.
- *3º passo:* Dividir as equipes para a atividade. Cada uma das três equipes com dois ou três estudantes com altura e peso semelhantes e identificados com coletes de acordo com as cores do círculo (Figura 5).

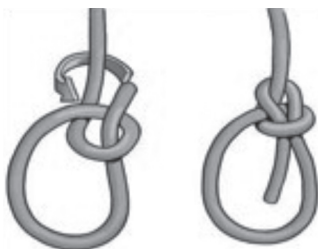


Figura 3 – Nó Lais de Guia
Fonte: <http://www.geat.com.br/tecnicas/nos/Nos/lais.htm>.



Figura 4 – Nós Lais de Guia
unindo três cordas
Fonte: arquivo pessoal

Após realizados os três passos é hora da disputa. O início é dado com o tecido da corda tripla direcionado ao meio do círculo. O objetivo do cabo de três forças é retirar o tecido que está fixado na corda de dentro do círculo da parte que representa a cor da sua equipe – esse é o

primeiro critério para vencer a disputa. Por segurança, não é permitido enrolar a corda nas mãos e braços. Também não é permitido que algum integrante invada o círculo. Caso ocorram alguma das duas situações o grupo é advertido. Se dois grupos receberem uma ou mais advertências, logo, o grupo que não recebeu é declarado vencedor.

A ideia central objetivada ao propor o cabo de três forças foi a de ampliar a ludicidade já presente na atividade tradicional e retirar o caráter bilateral na disputa de força. Geralmente, observava-se que no cabo de força tradicional quando uma equipe soltava a corda a outra caía no chão. Contudo, com o acréscimo de um novo vetor no cabo de força (a terceira corda), acredita-se poder distribuir com mais segurança e igualdade a disputa.

O sentimento de pertença dos estudantes no grupo elegido foi visível quando os mesmos cooperavam durante a disputa. Outro elemento que chamou a atenção foi o uso do colete. Era como o ditado popular: “vestir a camisa”; era poder integrar o grupo. Essa pertença também possibilitou aos estudantes que nunca ganhavam em outras disputas de força a oportunidade de obterem *sucesso* (KUNZ, 2003) no campo do movimentar-se nessa nova forma de cabo de guerra.

Como a ideia foi a de ampliar os vetores, observou-se que surgiram novas formas de se construir estratégias de disputa. Pois, os estudantes produziram formas de unir a força empregada junto a que outra equipe estava exercendo para superar uma terceira que estava prestes a vencer a disputa. Outro momento que causou vibração entre os/as estudantes foi o equilíbrio durante as disputas. O cabo de força ficava estático diante do emprego de forças iguais durante minutos. Ou até mesmo a instauração de um tipo, digamos assim, de “rally” quando o tecido da corda tripla ficava de um lado para o outro dentro do círculo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As regras foram planejadas de acordo com a necessidade de produzir um tratamento pedagógico para a queimada e o cabo de guerra como

conteúdo de ensino da EF. Ou seja, procurou-se desenvolver uma prática pedagógica que descentralizasse, de um lado, o papel do jogo naquele que queima e, do outro, a forma linear de disputa.

Percebeu-se na queimada “intergaláctica” que, a mesma satisfação de queimar alguém, era aflorada quando os estudantes agarravam a bola e adquiriam os “poderes”, usando-os de acordo com suas necessidades. Os estudantes procuravam desenvolver mais a habilidade de pegar uma bola de arremesso da outra equipe, a efetuarem arremessos para queimar.

Já no cabo de “três forças” observou-se uma maior dinamicidade na disputa em virtude do terceiro vetor. Ou seja, foi possível descentralizar a forma linear do cabo de guerra tradicional agregando novos sentidos a essa prática e, assim, sistematizando novas formas de jogar: com mais segurança, ludicidade e igualdade. Essa possibilidade de movimentar-se provocou uma espécie de curiosidade nos estudantes em como seria participar dessa atividade, o que causou uma onda de agregação e maior participação não vista em outros momentos.

Outro elemento que procurou-se superar diz respeito à dimensão da “coletividade” dos jogos apresentados, sobre tudo, quando entende-se que o coletivo se transforma em quantitativo de pessoas a serem queimadas ou puxadas. De um lado, a queimada intergaláctica fez perceber que o sentido atribuído ao coletivo pelos estudantes nesse jogo está na preservação dos membros da equipe, graças à obtenção de “poderes” de defesa. A ideia de ampliar os “poderes” defensivos e não os de ataque reforçam a ideia de que quem ganha é a equipe que se protege, não a que ataca. Portanto, uma inversão epistemológica do jogo queimada. De outro lado, percebeu-se que no cabo de três forças o sentimento de pertença que emergiu possibilitou a alguns estudantes obterem sucesso no movimentar-se, uma vez que o jogo permite a possibilidade de uma disputa em diversas direções onde não somente a força é a definidora do vencedor.

REFERÊNCIAS

ANACLÊTO, I.; XAVIER, M. A. *Cabo de guerra com duas cordas*. 2013. Disponível em: <<http://www.rea.net.br/educarede/2013/05/23/cabo-de-guerra-com-duas-cordas/>>. Acesso em: 28 set. 2015.

CUNHA, L. A. P.; PIRES, A. G. M. G. *O jogo de bola queimada, fazendo a diferença nas aulas de educação física*. 2007. Disponível em: <http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes_pde/artigo_lidia_aparecida_pinheiro_cunha.pdf>. Acesso em: 14 out. 2015.

KUNZ, E. *Transformação Didático-Pedagógica do Esporte*. 5. ed. Ijuí: Unijuí, 2003.

LIMA, A. G.; MATTOS, S. C.; QUEIROZ, S. T.; MATOS, A. S.; ALBUQUERQUE, C. S. A importância do jogo para o desenvolvimento da coletividade escolar - o jogo de queimada: um estudo de caso. In: JORNADA DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO, 9., 2009, Recife. *Anais...* Recife: UFRPE, 2009. Disponível em: <<http://www.eventosufrpe.com.br/jepex2009/cd/resumos/r1150-1.pdf>>. Acessado em: 14 out. 2015.

OLIVEIRA JÚNIOR, J. L. *Ameba, Real, Chinesa, Baleado*: protagonizando jogos de queimada. 2011. Disponível em: <http://www.gpef.fe.usp.br/teses/jorge_01.pdf>. Acessado em: 14 out. 2015.

OLIVEIRA, V. J. M.; GOMES, I. M.; BRACHT, V. Educação para a saúde na educação física escolar: uma questão pedagógica! *Cadernos de Formação RBCE*, v. 5, n. 2, p. 68-79, set 2014.

PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação. *Diretrizes curriculares da educação básica*: educação física. Curitiba: SEED-PR, 2008.

SILVA, M. S.; BRACHT, V. Na pista de práticas e professores inovadores na educação física escolar. *Kinesis*, Cascavel, v. 30, n. 1, p. 80-94, jan/jun 2012.

WISE, D. *O grande livro dos jogos e brincadeiras infantis*. São Paulo: Madras Editora, 2005.

Recebido: 23 novembro 2015

Aprovado: 24 abril 2016

Endereço para correspondência:

Victor José Machado de Oliveira

Décima Avenida, 06

Nova América

Vila Velha – ES

CEP: 29111-760

oliveiravjm@gmail.com