

PILABOLL, DEATH BALLOON E RENDIFICAÇÃO: O processo de criação de jogos no contexto da Educação Física no Colégio Universitário/UFMA

BRANCO, Nathália Jansen Castelo ¹
VIANA, Emilly Karine Soares ²
ALMEIDA, Patrícia Fortes de ³
ARAÚJO, Silvana Martins de ⁴

RESUMO: Neste artigo analisamos o processo de criação de jogos no Colégio Universitário/UFMA no contexto do Festival de Jogos Esportivos Alternativos. Pressupomos que neste evento escolar, os/as estudantes se expressaram não apenas como reprodutores/as de cultura corporal, mas também, como produtores/as. O Festival propiciou problematizarmos e repensarmos junto aos/as estudantes o predomínio de uma cultura esportivista, propagada pela mídia, e, muitas vezes, centralizadas no futebol/futsal, no vôlei, no basquete e no habdebol. Para tanto, realizamos um relato de experiência de natureza descritiva e analítica, com consulta aos registros em cadernos de campo, aos manuais esportivos elaborados pelos/as estudantes e à literatura especializada sobre o tema. Concluímos que o Festival resultou em várias experiências formativas, entre elas, a criação de três jogos: “Pilaboll; “Death Balloon” e “Rendificação”. A produção desses jogos pelos/as estudantes possibilitou a reflexão, ressignificação e ampliação da cultura corporal dominante, promovendo a criticidade, a criatividade e o desenvolvimento de valores humanos.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Física escolar; Cultura corporal; Jogos esportivos alternativos.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho trata-se de uma análise do processo de criação de jogos no contexto do Festival de Jogos Esportivos Alternativos (FJEA) realizado no Colégio Universitário da Universidade Federal do Maranhão (Colun/UFMA). Pressupomos que neste evento escolar, os/as estudantes se expressaram não apenas como reprodutores/as de cultura corporal, mas também, como criadores/as dessa cultura.

¹ Graduanda em Licenciatura Educação Física, Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, UFMA, São Luís, nathalia.jansen@discente.ufma.br.

² Graduanda em Licenciatura Educação Física, Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, UFMA, São Luís, emilly.ksv@discente.ufma.br.

³ Doutora em Educação, Supervisora do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, UFMA, São Luís, patricia.fortes@ufma.br.

⁴ Doutora em Política social/UnB, Professora Associada do Departamento de Educação Física da UFMA e Coordenadora do Pibid – Educação Física, UFMA, São Luís, silvana.araujo@ufma.br.

O festival promoveu uma abordagem crítica e criativa do conteúdo proposto, à medida que apresentou situações-problemas que desafiaram os/as estudantes a refletirem e criarem jogos esportivos, ressignificando práticas esportivas, formas de socialização e valores.

Conforme o projeto do festival elaborado, consideramos os seguintes objetivos: conhecer e praticar (de forma adaptada) modalidades esportivas alternativas do Brasil e do mundo; confeccionar artesanalmente e coletivamente equipamentos esportivos adaptados para a prática de jogos esportivos alternativos nacionais e internacionais; criar modalidades esportivas com os respectivos equipamentos à luz dos conhecimentos prévios e abordados em aula sobre os esportes; atuar na organização e promoção do FJEA em interação entre si, com a professora regente e graduandos/as do Pibid.

Essa maneira de construir o FJEA dialoga com a metodologia de ensino da Educação Física crítico-superadora. Ou seja, à medida que partimos de uma leitura crítica da realidade local e escolar, fortemente influenciada pelo esportivismo, pudemos repensá-la, problematizá-la, fomentando junto aos/as estudantes possibilidades de instrumentalização acerca de outros conhecimentos sobre o tema, para construir novas sínteses e transformar essa realidade (Gasparin, 2002; Soares et. al, 1992).

Neste sentido, o festival surge a partir dessa leitura da realidade social, atravessada por uma cultura esportiva, muitas vezes restrita ao ensino do voleibol, futebol, basquetebol e handebol (denominado de “quarteto fantástico”), os quatro esportes mais praticados no Brasil. Uma situação que decorre da influência que a mídia exerce na valorização desses esportes, fazendo com que esse conteúdo da Educação Física escolar se torne um apêndice do esporte de rendimento propagado pelo espetáculo esportivo, principalmente por meio das mídias (Bohrer et al, 2015).

Para tanto, buscamos problematizar com os/as estudantes estas quatro modalidades esportivas predominantes. Além disso, os/as desafiamos a contemplar a amplitude da cultura esportiva, ao mesmo tempo que os/as estimulamos a conhecerem outras modalidades esportivas alternativas, aspectos que promoveram não só o desenvolvimento de uma consciência crítica e oportunidades didático-pedagógicas para reflexão sobre a construção histórica dos esportes convencionais, mas também daquelas modalidades não-convencionais (aqui denominados de

alternativos), para que assim pudessem atuar, na perspectiva de transformação dessa realidade.

Soares et. al (1992) acentuam que no âmbito da Educação Física escolar quando a reflexão é trabalhada como objeto sobre a cultura corporal, busca-se desenvolver uma reflexão pedagógica sobre o acervo das formas de representação do mundo que os indivíduos têm produzido no decorrer da história, que contribuem para o desenvolvimento da identidade de classe dos/as estudantes, de valores humanos como solidariedade, coletividade, substituindo o individualismo, e enfatizando a liberdade de expressão dos movimentos, a autonomia, em lugar da submissão e dominação.

Nesta perspectiva, o FJEA realizado no Colun/UFMA no ano de 2023, com as turmas dos 6º anos “A”, “B” e “C”, foi uma intervenção didática que contribuiu para a ampliação da cultura corporal. Durante esse evento, foram abordadas as seguintes modalidades esportivas alternativas: pinfuvote, ringo polaco, cornhole, manbol, bijbol, tchoukball, baloncodo, sorvebol e zbol. Além disso, os/as estudantes criaram outras modalidades, bem como manuais de orientações sobre a prática e equipamentos utilizados.

Por fim, nos dias da realização do FJEA, além das demais modalidades abordadas, foram apresentados e vivenciados os três jogos esportivos criados por cada grupo, de acordo com cada turma: o Pilabol (6º A), o Death Balloon (6º B) e Rendificação (6º C). É exatamente sobre estes jogos esportivos criados que iremos nos debruçar neste trabalho. Para conhecer e discutir sobre cada um deles, mas, principalmente, compreender como os/as estudantes empregam e aguçam seu senso crítico e criatividade nesse processo, desenvolvendo, simultaneamente, outras formas de socialização e valores humanos por meio destas atividades.

2 METODOLOGIA

O presente estudo de abordagem qualitativa trata-se de um relato de experiência de bolsistas do Pibid em Educação Física da UFMA. Nele buscamos analisar os jogos esportivos criados por estudantes das turmas dos 6º anos “A”, “B” e “C” do Colun/UFMA durante o FJEA realizado nos dias 16 e 17 de novembro de 2023. Para tanto, utilizamos como instrumentos de pesquisa para a construção e análise das informações os registros do diário de campo (Domingos et al, 2021), os

manuais desenvolvidos pelos/as estudantes e a literatura especializada no tema a partir das categorias principais: Educação Física escolar, Cultura corporal e Jogos Esportivos Alternativos. Recorremos à revisão de literatura, para a análise das informações pesquisadas, por meio, do qual identificamos e reunimos as principais referências com as quais realizamos a discussão (Severino, 2014).

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

No IV bimestre letivo do ano de 2023 o conteúdo trabalhado com os/as estudantes dos 6º anos do Colun/UFMA foi esportes. Ao percebermos que o ensino e o conhecimento desses/as estudantes estavam concentrados em algumas modalidades esportivas, como: o futsal/futebol, voleibol, basquetebol e handebol surgiu a necessidade de ampliar esse conhecimento com eles/as.

Esses aspectos previamente observados, têm a ver, com um cenário mais amplo conforme descrito por Silva (2020), em que uma grande parcela dos/as professores/as tem abordado na escola, somente as modalidades mais conhecidas no Brasil, situação que advém de um modelo de ensino que faz parte de um sistema maior, educacional, sociopolítico e econômico, onde, a Educação Física escolar ainda reproduz as contradições e injustiças sociais ao invés de confrontá-las e mudá-las.

Em vista disso, após reuniões de planejamento, resolvemos propor a ampliação do conhecimento sobre a cultura corporal esportiva por meio da construção de um FJEA, a partir do qual seriam promovidas modalidades esportivas nacionais e internacionais que fariam parte do festival, quais sejam: pinfuvote, ringo polaco, cornhole, manbol, bijbol, tchoukball, baloncodo, sorvebol e zbol. Além disso, propomos a criação de um jogo esportivo alternativo em cada turma.

Conforme estes objetivos definidos na pesquisa, partimos do entendimento de que esportes alternativos são aqueles esportes não tradicionais, ou seja, pouco populares ou mesmo desconhecidos em nosso país (Fermino e Fermino, 2018). Portanto, são jogos pouco ou praticamente não explorados no campo profissional e midiático, e que ao serem abordados pelos professores/as nas aulas de Educação Física, permitem aumentar ainda mais a cultura esportiva, ou ainda, confrontar o silenciamento acerca destas outras modalidades e da vasta amplitude da cultura.

Cabe ainda destacar que atribuímos à palavra “jogo” antes dos “esportes

alternativos” no título do festival, porque apesar de muitos deles já serem institucionalizados por organizações - regidos por um conjunto de regras formais (Barbanti, 2006), no processo de ensino desse conteúdo realizamos adaptações nas regras, espaço de jogo e equipamentos para tornar possível a vivência dos mesmos. Nessa direção, foram alterados o número de jogadores/as participantes, as especificações de equipamentos, as dimensões dos espaços, dentre outros aspectos, o que caracteriza o conteúdo abordado como jogo esportivo, e não como um esporte no sentido mais formal do termo (Barbanti, 2006; Brasil, 2018).

Desta forma, para darmos início ao conteúdo esportes alternativos com as turmas dos 6º anos (A, B e C), na primeira aula do IV bimestre do período letivo de 2023, construímos com aos/às estudantes o planejamento para ser desenvolvido. A seguir, explicaremos como se deu a dinâmica proposta, dando enfoque aos jogos esportivos que foram criados.

Após a elaboração do planejamento, em cada turma os/as estudantes foram divididos em 4 equipes, nas quais 3 foram sorteadas com um dos esportes alternativos que iriam apresentar e praticar no Festival e a 4ª equipe foi sorteada para criar um novo jogo esportivo. Deste modo somamos três jogos criados, sendo um por turma.




Para essa criação do jogo esportivo as equipes teriam que pensar em um jogo que fosse coletivo, devendo atribuir um nome para ele, definindo a quantidade de equipes e jogadores/as, descrever a história da sua criação e explicar as regras, objetivo principal, o espaço de jogo, além de definir e confeccionar os equipamentos que seriam utilizados. Todos estes elementos deveriam constar no manual esportivo que os/as estudantes também deveriam elaborar.

Nesse contexto, uma das possibilidades de problematização de saberes aprendidos nas aulas de Educação Física escolar, tem como base a participação ativa dos estudantes, em que o/a professor/a passa a ser o/a mediador/a dos processos de criação e vivência das práticas corporais planejadas por eles/as (Gasparain, 2002; Paiano et al, 2021), práticas que corroboram com o processo em torno do conteúdo que foi abordado por meio do Festival, estimulando os/as discentes a serem também autores/as do seu processo de ensino-aprendizagem.

Dessa construção, resultaram os jogos: Pilaboll criado pela turma do 6º ano “A”; Death Balloon criado pela turma do 6º ano “B” e o Rendificação criado pela

turma 6° ano “C”. No quadro a seguir, abordamos alguns aspectos sobre cada um destes jogo esportivos:

Quadro 01. Jogos Esportivos Alternativos criados pelos/as estudantes

TURMA/ CAPA MANUAL	NOME DO JOGO	REFERÊNCIA PARA CRIAÇÃO DO JOGO	MATERIAI S	COMO JOGAR
6°A 	Pilaboll	Baseado nas modalidades futebol e o Pilates.	<ul style="list-style-type: none"> • bola suíça; • luvas; • joelheira; 	É jogado em uma quadra de futsal, por duas equipes mistas, com o número igual de participantes. O objetivo principal é fazer gol apenas com as mãos ou joelhos, utilizando a bola suíça. O passe pode ser feito com qualquer parte do corpo. A duração é de dois tempos de 15 minutos.
6°B 	Death Balloon	Baseado no Paintball. O nome “Death Balloon” sinaliza o que acontece no jogo, pois quando o balão de alguém é estourado, automaticamente a pessoa é eliminada.	<ul style="list-style-type: none"> • balões; • tiras de TNT para identificar as equipes; • fitas adesivas; 	São duas equipes com a mesma quantidade de jogadores, todos devem estar com balões colados na perna ou no braço. Cada time possui três classes de jogadores: atacantes, defensores e o líder. Para pontuar é necessário estourar todos os balões da equipe adversária ou do líder.
6°C 	Rendificação	Houve a intenção de fugir dos tradicionais jogos em que são utilizados bola. Para isso, foi tomado como referência o jogo “rouba bandeira” e a luta “sumô”.	<ul style="list-style-type: none"> • bandeiras de EVA; • tiras de TNT para identificar os times; 	São duas equipes de 3 integrantes, cada jogador joga contra alguém da equipe adversária. O espaço do jogo é dividido por três partes, cada uma com três áreas: a área em que se inicia a partida, que é a área do meio, a área do corredor e a de rendificação, que é onde fica a bandeira adversária. Cada jogador se posiciona em uma das áreas do meio, de frente com seu adversário. Ao sinal do juiz, devem segurar no ombro do adversário e tentar empurrá-lo até a área do corredor, para

				assim ter a oportunidade de conseguir pegar a bandeira adversária. A equipe só pontua se todos os seus integrantes conseguirem pegar a bandeira.
--	--	--	--	--

Fonte: Elaborado pelas autoras

Os jogos criados apresentados no quadro acima, nos possibilitam fazer uma reflexão e uma análise, no que tange ao papel social da Educação Física escolar. A equipe do Pilaboll – por exemplo - ao tratar no manual sobre o conceito do jogo, abordaram terem criado um jogo tendo como referência duas práticas corporais totalmente diferente uma da outra: o futebol e o pilates. Assim criaram um jogo esportivo que guarda muitas semelhanças ao futebol/futsal, no qual é possível identificarmos a influência que a cultura esportiva dominante exerce no cotidiano dos/as estudantes, pois, em nossa percepção no Pilaboll, o futebol tem maior influência na prática e definição das regras, muito mais do que o Pilates.

Entretanto, o grupo buscou fugir do convencional com elementos que são antagonistas a essa modalidade esportiva, como por exemplo, o passe pode ser dado com qualquer parte do corpo. Outra característica que se reporta a isso, é que o gol deve ser feito apenas com as mãos e joelhos, e a equipe tem que ser mista, ou seja, composta por meninos e meninas. Esse último ponto, nos fez perceber a preocupação dos/as estudantes em contornar as dificuldades relacionadas à questão gênero, que tanto reflete entraves sociais ainda enfrentados no contexto dos esportes, aspectos abordados e discutidos no contexto das aulas.

O Death Balloon é um jogo que trabalha bastante a cooperação, pois os/as jogadores/as de cada equipe não têm apenas a preocupação de proteger o seu próprio balão, mas também precisa se preocupar em proteger o balão de todos/as os/as companheiros/as, assim como o/a do/a líder. Dessa forma, esse jogo também se volta ao desenvolvimento da atenção e da criatividade dos movimentos durante a partida, pois evidencia vários detalhes relacionados às funções dos/as participantes.

Por conseguinte, o jogo Rendificação resultou da composição entre um tipo de luta, classificada de oposição, e um jogo popular bastante conhecido pelos/as estudantes: o Rouba bandeira. Assim como a equipe responsável pelo Pilaboll buscou a aproximação de atividades diversificadas, para fugir do comum,

trabalhando a criatividade e o repertório dos/as praticantes. No próprio manual do jogo a equipe buscou esclarecer regras que deixasse claro que o ato de empurrar o seu adversário/a até a área do corredor, deveria acontecer de maneira respeitosa, sem machucar o colega, vivenciando a diversão do jogo. Além disso, os aspectos gráficos do texto e imagens criadas para explicar o jogo, presentes no manual, percebemos a influência de histórias em quadrinhos japonesas, denominados de Mangá. Essas relações feitas pela equipe nos reportam às conexões criativas e educativas entre campos distintos de saber que foram realizadas e podem ser exploradas em outras aulas e atividades.

Nessa perspectiva, no processo de criação dos jogos esportivos os/as estudantes são desafiados/as a criar. E essa criação vai além das regras dos jogos em si, eles/as reelaboram formas de ser, de agir e de praticar os jogos e esportes. Ressignificam a cultura corporal que já se apropriaram, mas também criando uma nova cultura lúdica. Portanto, a singularidade que caracteriza cada um dos três jogos desenvolvidos, em seus diversos contextos socioculturais e no próprio desempenho das atividades, reflete os valores, as tradições e as culturas que permeiam suas vidas e lhes influenciam.

Conforme Bracht (1997) o esporte escolar ainda aparece muito atrelado a uma socialização funcional de estudantes às regras e normas sociais vigentes. Dessa forma, esse esporte que é predominantemente ensinado na escola (e mídias em geral) reproduz valores da sociedade capitalista. Ou seja, esse esporte ainda reflete ou se inspira no modelo de esporte de alto rendimento, onde a “vitória olímpica” é exaltada de forma acrítica.

Nesse contexto, termina por corroborar para internalização de "valores sociais" que apontam muito mais para a acomodação às regras impostas, para a docilização dos corpos, sem questionamento ou reflexão. Portanto, opera estritamente a serviço do controle social e não representa transformação, mas adaptação e ajuste aos moldes da sociedade capitalista, marcadamente autoritário e desigual.

Contudo, no decorrer do FJEA pudemos confrontar essa lógica dominante e foi notório como os/as estudantes evocam essas reflexões nos jogos criados. De certo, esse processo também resulta da abordagem metodológica crítica adotada. Da problematização sobre esses valores conservadores que permeiam a cultura

esportiva dominante, como também o esforço para ressignificação das práticas de ensino, estimulando a criticidade, a autonomia, o protagonismo e a criatividade. Valores sociais que são essenciais para a transformação social que almejamos.

Ao analisarmos cada um dos jogos que foram criados no FJEA percebemos que os/as estudantes confrontam alguns dos interesses culturalmente dominantes. No jogo esportivo Rendificação, por exemplo, eles/as buscaram escapar dos tradicionais esportes que usam bola. No Pilaboll, apesar de terem como referência o futebol, estabeleceram que a bola pode ser jogada com qualquer parte do corpo. No Death balloon, que tem como referência o jogo Paintball, eles/as fizeram adaptações criativas, reforçando a dimensão da coletividade e colaboração entre os/as participantes, à medida que todos/as precisam proteger a si mesmos/as, mas também aos/às colegas de equipe, para que as equipes consigam pontuar. Cada um desses jogos não deixa de negar, em algum aspecto, os valores e regras da cultura esportiva dominante, mas, além disso, os reconstróem levando em consideração os seus interesses e necessidades coletivas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, analisamos que a criação de jogos pelos/as estudantes no FJEA possibilitou a eles/as refletirem e ressignificarem a cultura corporal dominante. O FJEA promoveu a criticidade, o desenvolvimento da própria identidade, de valores humanos, a partir do contexto sociocultural em que estão inseridos. Confrontamos um modelo de ensino do esporte em que os estudantes apenas seguem a padronização e a imposição de regras, sendo direcionados/as exclusivamente ao desenvolvimento formal de habilidades e técnicas para vencer uma competição.

Fortalecemos, portanto, um ensino voltado ao desenvolvimento integral dos/as estudantes. Nessa perspectiva, o FJEA não apenas promoveu a compreensão e valorização dos esportes alternativos, mas também incentivou a criatividade, a expressão pessoal/coletiva e reelaboração da cultura corporal (esportiva). Ou seja, ao explorar diferentes manifestações corporais, os estudantes puderam ampliar seus repertórios culturais e desenvolver valores humanos, como trabalho em equipe, senso de coletividade, colaboração e respeito à diversidade. Todas estas nuances, corroboram para que os/as estudantes sejam autores/as do seu processo ensino-

aprendizagem, se afirmem como sujeitos/as críticos/as, participativos/as, criativos/as e atuantes na transformação social que necessitamos.

REFERÊNCIAS

BARBANTI, Valdir. O que é esporte? **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde**, v. 11, n. 1, p. 54-58, 2006.

BOHRER, Eloisa de Souza Borkenhagen et al. O ensino da educação física escolar na visão de quem aprende: entre a realidade e o desejo. In: Seminário internacional de educação no mercosul. Cruz Alta, 2015. **Anais do XVII seminário internacional de educação no Mercosul**, Cruz Alta, v. 17.

BRACHT, Valter. **Educação física e aprendizagem Social**. 2. ed. Porto Alegre: Magister, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

DOMINGOS, Camila Santana et al. O diário de campo e suas potencialidades como instrumento investigativo nas pesquisas. **Ciências médicas: campo teórico, métodos, aplicabilidade e limitações**. Ponta Grossa, 2021.

FERMINO, Pamela Helena Diniz; FERMINO, Rodolfo dos Santos. A inclusão do tema esportes alternativos em aulas de Educação Física na rede pública de ensino do estado de São Paulo. In: VII Seminário de Metodologia de Ensino da Educação Física. São Paulo, 2018. **anais VII seminário de metodologia de ensino da educação física**, São Paulo, USP, 2018.

GASPARIN, João Luiz. **Uma didática para a pedagogia histórico-crítica**. 3. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.

LIMA, Márcia Regina Canhoto de; LIMA, José Milton de. A educação física escolar como promotora de formação humana e crítica: uma perspectiva freireana. In: Congresso Nacional de Formação de Professores, 2, 2014. São Paulo, **anais II congresso nacional de formação de professores**. São Paulo: Unesp, 2014, p. 4867-4879.

PAIANO, Ronê et al. Percepção de estudantes sobre a criação de jogos nas aulas de Educação Física. **Motrivivência**. Florianópolis, v. 33, n. 64, 2021.

SILVA, Sabrina Miguel da. **Esportes não convencionais na escola: Uma proposta de sistematização para os anos finais do ensino fundamental**. 2020. Dissertação (Mestrado em Educação Física Escolar) - Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2020.

SOARES, C. L. et al. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.