

## JOGO OPORTUNIZA CONSOLIDAÇÃO DE APRENDIZAGEM EM ESPORTES COLETIVOS

O jogo *Queimada com pinos*, para crianças dos 7 aos 12 anos, parte do princípio de que o esporte pode e deve ser ensinado tanto a partir de situações lúdicas como a partir das determinações motoras e técnicas. As atuais discussões da Pedagogia do Esporte envolvem este tipo de prática e direcionam a base do ensino-aprendizagem para as questões cognitivas e complexas. O jogo *Queimada com pinos* faz parte da categoria *jogos de alvo*. Podemos afirmar que, após seu pleno desenvolvimento, consolida-se um processo de ensinar e aprender vários esportes coletivos, como o basquetebol, o voleibol e o handebol.

### QUEIMADA COM PINOS

Renato Sampaio Sadi

Mestre e Doutor em Educação

Docente da Faculdade de Educação Física da Universidade Federal de Goiás

#### Introdução

Pensando em alargar as oportunidades de toque, passe, arremesso, isto é, possibilitar um maior número de contatos com a bola, elaboramos o jogo de *Queimada com pinos* com o objetivo de incrementar elementos da compreensão de jogos como caminho para o ensino-aprendizagem de esportes.

Para desencadear e difundir as discussões sobre a educação integral, da qual a educação esportiva deve fazer parte, sugerimos aos professores e pais que continuem pacientes quanto aos tempos pedagógicos, ou seja, que continuem desenvolvendo a consciência de um processo pedagógico de médio e longo prazos, oferecendo escolhas de vários tipos à criança. Ao longo da vida, precisamos ter oportunidade de experimentar vários esportes, ajustando influências culturais e solidificando conhecimentos variados. Reafirmamos que o objetivo do esporte escolar não deve ser a formação de atletas, mas a formação humana.

Nesse sentido, formulamos a seguinte pergunta a fim de orientar as discussões deste texto: – *Como tem sido o ensino-aprendizagem de esportes coletivos para além do ensino de técnicas e táticas?* Partimos da orientação geral contida na concepção *Ensino esportes por meio de jogos* e formulamos a seguinte hipótese: O ensino-aprendizagem de esportes coletivos tem sido marcado por baixa densidade teórico-prática. Embora tenhamos opiniões a respeito do percurso investigativo e de várias práticas docentes, não é nossa intenção esgotar o presente assunto, assim

como não temos nenhuma pretensão, nessas linhas, de esboçar formulações definitivas sobre o assunto.

Ao verbalizar as variadas ocorrências no jogo, as crianças realizam o pensamento estratégico e direcionam sua base de formação esportiva para uma perspectiva não-tecnicista. A autonomia coletiva de respostas e busca de solução de problemas incrementa e encoraja os alunos na compreensão do esporte. Mesmo com um repertório físico e intelectual limitado, é possível definir um plano de performances inteligentes que inclui responsabilidade compartilhada e noções fundamentais do esporte.

A interação social promovida no jogo pode dar ênfase, de um lado, aos aspectos lúdicos do universo infantil e, de outro, aos temas organizados e seqüenciados do planejamento de aulas de esporte escolar. Como um problema do contexto em que emergem múltiplas escolhas e situações, a interação social se transforma em uma ferramenta pedagógica composta por cognição, habilidades motoras, afetivas e lúdicas. Quando o professor desenha a interação social como campo de vivência e aquisição de conhecimentos fundamentais do esporte, na verdade, visualiza e trabalha com a meta de tornar seu ensino eficaz, tanto do ponto de vista teórico como do ponto de vista prático. Assim, é possível situar a cognição e os aspectos corporais do jogo como questões inseparáveis.

O jogo, descrito a seguir, foi criado para auxiliar o ensino de esportes coletivos (handebol, basquete e vôlei, preferencialmente). Além de oferecer elementos educativos, este é um jogo dinâmico e envolvente que atrai pessoas de todas as idades; por apresentar um caráter esportivo, de disputa acirrada, não deve ser visto como simples jogo/brincadeira.

## **Descrição do jogo**

### **1. Preparando a quadra**

Antes de iniciar o jogo, é preciso preparar a quadra onde vai ocorrer a disputa. Pode ser uma quadra de vôlei da escola ou uma área de tamanho mais ou menos igual, dividida ao meio, com as demarcações conforme o que apresenta o quadro, em duas cores diferentes, identificando os espaços que podem ser ocupados pelas duas equipes e pelos cones. Por exemplo: equipe A na cor amarela, equipe B na cor verde; os cones são colocados no centro do espaço de cada equipe, circundados por uma linha de marcadores de giz ou por um bambolê.

### **2. Definindo as equipes**

O número de jogadores de cada equipe não deve ser maior do que 10 alunos. Em turmas com maior número de crianças, o professor deve procurar fazer rodízio entre os alunos, de modo que todos possam participar do jogo.

Ao entrar em quadra, cada equipe indica um jogador para ser o **morto** que vai para o **cemitério** (espaço representado pelo pontilhado no quadro), como é geralmente usado no jogo da *Queimada Tradicional* ou das *Queimadas Adaptadas*.

É preciso que as equipes fiquem sempre alerta porque o cemitério de uma está localizado atrás e nas laterais do espaço da outra.

### 3. Selecionando materiais

Para o jogo é necessário que se disponha de:

- giz ou bambolê para marcar os espaços conforme o modelo da quadra;
- dois cones plásticos;
- duas bolas diferentes.

Devem ser usadas, preferencialmente, bola de vôlei, não totalmente cheia, e bola de borracha. A bola de vôlei será utilizada para *queimar pessoas* (alunos), portanto **não** pode queimar o cone; a bola de borracha será aquela que pode *queimar o cone*, **não** podendo queimar pessoas.

Então, os alunos deverão estar muito atentos e concentrados para cumprir o objetivo do jogo: acertar (queimar) pessoas e cones, com a utilização simultânea, de duas bolas no jogo.

### 4. Realizando o jogo

Por meio de um sorteio, a equipe vencedora deverá escolher o lado da quadra onde deseja iniciar o jogo e uma das bolas. Conseqüentemente, a outra equipe se coloca no lado restante e fica com a bola que sobrou.

As partes do corpo consideradas “livres” (que não queimam) são as mãos, braços e cabeça.

Iniciando o jogo, os jogadores podem passar a bola (sempre com as mãos) livremente, entre sua própria equipe, trocando passes de variados tipos, fazendo tentativas de acertar e, portanto, queimar um jogador ou o cone do time oposto.

Quando o primeiro jogador for *queimado* (carimbado), o aluno que está no cemitério, morto, ressuscita e volta para seu campo de jogo.

Queimado um jogador, a partida é interrompida: este se desloca para o cemitério de sua equipe, permanecendo no jogo. Por exemplo, jogador da equipe A, cor amarela, vai para a área pontilhada, de cor amarela; da equipe B, cor verde, vai para a área pontilhada, de cor verde.

Quando o cone da equipe adversária é acertado e derrubado, a equipe que o acertou escolhe um jogador dos adversários para que ele se desloque para a área do seu cemitério.

Qualquer jogador dos cemitérios continua no jogo, sem retorno à quadra, mas com direito de pegar a bola e, tentando atirá-la, queimar tanto jogadores como cone

adversário, cuidando sempre para jogar com a bola adequada. Portanto, jogador queimado não é eliminado.

Se houver queimadas simultâneas (de pessoa e cone ao mesmo tempo), o jogo é interrompido e vale apenas a primeira jogada.

O jogo termina quando todos os jogadores da quadra, de uma equipe, forem queimados.

## **Implicações**

### **didático-metodológicas**

A Queimada Tradicional é um jogo lento e quase sempre desmotivante para quem perde chances. Os jogadores carimbados/queimados são excluídos e as lembranças que ficam registradas dizem respeito a gostos amargos relacionados ao esporte. Ao alterar as regras e os eixos centrais da queimada tradicional, transformando-a em *Queimada com pinos*, elaboramos diferentes perspectivas para o ensino-aprendizagem dos esportes. A princípio, os esportes coletivos considerados foram o handebol, o basquetebol e o voleibol. Por entender que as habilidades dos esportes são transferidas para outros esportes e o intenso processo de socialização e motivação neste jogo possibilitará novas configurações de necessidades e desejos de ensino-aprendizagem, apresentamos as seguintes modificações: Utilização dos fundamentos **passé** (handebol e basquetebol) e **cortada** (voleibol) como condição de ataque (queimada) no jogo.

A rápida movimentação dos jogadores é possibilitada pelos passes curtos e longos, bem como pela dinâmica das duas bolas no jogo. Diante das várias opções para obtenção de ponto (queimada no cone, queimada no adversário, passe, finta, deslocamento, etc.), a cognição exigida como ferramenta ativa desempenha papel central. Isso implica a socialização, entre os jogadores, de informações sobre o posicionamento em quadra. Uma outra exigência bastante conflituosa no início, mas posteriormente assimilada como elemento estratégico, diz respeito à escolha do (a) jogador (a) escolhido para continuar no jogo na área do *cemitério*, *morto* ou *reserva*. Trata-se de uma ação que pode ser entendida como prêmio para a equipe que derrubou o cone, mas que também pode ser utilizada como tática pela equipe que teve seu cone derrubado.

Por outro lado, o número de vezes que cada jogador toca na bola é sempre superior aos tradicionais exercícios de passe, arremesso e outros fundamentos que são executados para o treinamento dos esportes. O jogo *Queimada com pinos* pode favorecer estas habilidades, oportunizando exercícios em situação real. Constituindo elemento integrante da categoria *jogos de alvo*, este jogo é um desafio para as crianças em contato com o mundo dos esportes coletivos. Podemos afirmar que, após seu pleno desenvolvimento, consolida-se um processo de ensinar e aprender vários esportes coletivos, como o basquetebol, o voleibol e o handebol.

## Considerações finais

O conteúdo *jogo e esporte* nas aulas de Educação Física implica em determinações, significados, atitudes, observações e processos de teor complexo. A complexidade da Educação Física no campo escolar por si só já representa um desafio para os professores. Pelo fato de haver um elevado desnível entre professores iniciantes e experientes, diferentes aplicações esportivas são experimentadas. Os saberes próprios dos professores como ponto de partida para a mudança de postura e aquilo que entendemos como conhecimento crítico-criativo se apresenta também como um aspecto a ser desenvolvido.

O jogo *Queimada com pinos*, ao oferecer as condições para o desenvolvimento do esporte, não implica aceitação pura e simples de sua forma projetada. Pode haver adaptações que o tornem ainda mais complexo.

Discutir o tema *ensino de esporte por meio de jogos* nos leva a diferentes interesses profissionais e acadêmicos que implicam, por sua vez, uma formação permanente de cunho crítico-criativo para além dos determinantes tanto do tradicionalismo/tecnicismo quanto da crítica situados nas décadas de 1980 e 1990.

Assim, a busca pelo rompimento de fragmentações e a aposta na perspectiva de totalidade da compreensão do jogo como a primeira base do esporte tornam-se um *desafio permanente*. Por fim, superar os condicionantes do agir docente e discente em direção a novas formas metodológicas do esporte não pode ser apenas um modismo. Trata-se de um direito dos alunos e de uma necessidade dos professores.

---

## REFERÊNCIAS

ALBERTI, H & ROTHENBERG, L. *Ensino de Jogos Esportivos*. São Paulo: Ao Livro Técnico, 1984.

DIETRICH, K. *Os Grandes Jogos: Metodologia e Prática*. São Paulo: Ao Livro Técnico, 1984.

\_\_\_\_\_. *Educação Física e o Conceito de Cultura*. Campinas: Autores Associados, 2003.

DIECKERT, J. *Esporte de Lazer: Tarefa e Chance para Todos*. São Paulo: Ao Livro Técnico, 1984.

DUCKER, L.C.B. *Em busca da Formação de Indivíduos Autônomos nas Aulas de Educação Física*. Campinas: Autores Associados, 2004.

FREIRE, J. B. Métodos de Confinamento e Engorda. In: *Educação Física & Esportes. Perspectivas para o Século XXI*. São Paulo: Papyrus, 1992.

\_\_\_\_\_. *Pedagogia do Futebol*. Londrina: Midiograf, 1999.

GALATTI, Larissa R. & PAES, Roberto R. *Pedagogia do Esporte: Discutindo Possibilidades de Intervenção na Modalidade Basquetebol*. Anais do XIII Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, Caxambu, 2003.

GRIFFIN, L. L., MITCHELL, S. A., OSLIN, J. L. *Teaching Sport Concepts and Skill: A tactical games approach*. Champaign: Human Kinetics, 1997.

KUNZ, E. *Transformação Didático-Pedagógica do Esporte*. Ijuí: UNIJUÍ, 2000.

LISTELLO, Auguste. *Educação pelas Atividades Físicas, Esportivas e de Lazer: Organização do Ensino – Do Esporte para Todos ao Esporte de Alto Nível*. São Paulo: EPU, 1979.

MITCHELL, S. A, GRIFFIN, L. L, OSLIN, J. L. *Sport Foundations for Elementary Physical Education: a tactical games approach*. Champaign: Human Kinetics, 2003.

SADI, R S. *Esporte e Sociedade*. Brasília: UnB, Centro de Educação à Distância, 2004.

\_\_\_\_\_. *Pedagogia do Esporte*. Brasília: UnB, Centro de Educação à Distância, 2004.

\_\_\_\_\_. *Educação Física, Trabalho e Profissão*. Campinas: Komedi, 2005.

SCAGLIA, A. J. Escola de Futebol: uma Prática Pedagógica. In: NISTA PICCOLO, V. *Pedagogia dos Esportes*. Campinas: Papyrus, 1999.

\_\_\_\_\_. [www.cidadedofutebol.com.br/pedagogia](http://www.cidadedofutebol.com.br/pedagogia), 2003. Acesso em: 06 de maio de 2007.

SOUZA, A. J. É. Jogando que se Aprende: o Caso do Voleibol. In: NISTA PICCOLO, V. *Pedagogia dos Esportes*. Campinas: Papyrus, 1999. \_