

CAÇANDO O TESOURO: UMA EXPERIÊNCIA LÚDICA NAS DEPENDÊNCIAS DO ESPAÇO ESCOLAR¹

HUNTING TREASURE:
AN AMUSING EXPERIENCE
IN THE SCHOOL'S DEPENDENCY

Ingrid Ferreira Fonseca²

RESUMO: Este artigo relata a experiência de realização do jogo “Caça ao tesouro” nas dependências da Escola Estadual Nilo Peçanha – São Gonçalo – RJ referente a disciplina de educação física no 1º ano do ensino médio. No “Caça ao tesouro” os participantes são divididos em grupos e devem seguir as pistas que os levem ao encontro de um tesouro. O jogo foi realizado dentro da perspectiva da cultura corporal de movimento, utilizando-se do saber do jogo como conteúdo escolar, valorizando a transmissão e perpetuação do mesmo para a faixa etária entre 13-16 anos; a vivência da ludicidade no espaço escolar; a movimentação do espaço escolar; a prática da convivência; a integração entre os alunos e a possibilidade da reflexão sobre os valores como: ajuda mútua, corrupção, desejos, ganância, fraternidade, etc. O trabalho pedagógico desenvolvido com o grupo escolar foi organizado baseando-se em seis fases: 1ª fase – Confecção do material; 2ª fase – Escolha dos grupos e apresentação do jogo; 3ª fase – Aplicação do jogo; 4ª fase – Confecção da “caça ao tesouro” pelos alunos e 5ª fase – aplicação do jogo pelo grupo que o criou; 6ª fase – avaliação final. Através desta experiência, foi possível proporcionarmos aos adolescentes, uma possibilidade de perceberem que a liberdade pode ser desejada e conquistada, se houver a prática da responsabilidade e do respeito entre todos. Além disso, a escola pode experimentar uma prática, que movimentou todo o espaço, não invadindo as suas particularidades.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo. Escola. Ludicidade.

¹ Este relato de experiência foi exposto no VII Encontro Fluminense de Educação Física Escolar realizado pela Universidade Federal Fluminense, Departamento de Educação Física e Desportos, agosto de 2003.

² Professora Mestre da Universidade Gama Filho.

Introdução

Em encontros de professores de educação física é comum ouvirmos queixas de colegas que descrevem situações, em diversas escolas, da dificuldade das mesmas em lidar com o barulho advindo das suas aulas. Podemos pensar em alguns motivos para tal questão: falta de conhecimento da comunidade escolar sobre o trabalho realizado pela equipe de educação física; o espaço escolar não ter sido construído para ruídos de médio e ou grande porte, a própria dificuldade da instituição escolar em aceitar os “corpos em movimento” como algo que corresponde a um processo de aprendizagem efetiva, etc.

Considerando os aspectos possíveis acima, para que haja uma perspectiva de mudança em relação a essas idéias, se faz mister desenvolver, nestes espaços, determinadas ações que possam trazer um reflexão-ação para esta comunidade, possibilitando até variadas formas de trabalho com a educação física escolar.

É neste contexto que surge a experiência que será descrita neste artigo.

Constituí-se em uma experiência de um jogo realizado nas dependências da Escola Estadual Nilo Peçanha – São Gonçalo – RJ referente a disciplina de educação física no 1º ano do ensino médio, horário matinal, com uma turma de 40 alunos. O jogo é comumente conhecido como “Caça ao Tesouro” e por suas características internas, como a necessidade de grande espaço de execução e liberdade de movimentação, ele é geralmente praticado em espaços de lazer.

O jogo foi realizado dentro da perspectiva da cultura corporal de movimento, utilizando-se do saber jogo como conteúdo escolar, valorizando a transmissão e perpetuação do mesmo para a faixa etária entre 13-16 anos; a vivência da ludicidade no espaço escolar; a movimentação do espaço escolar; a prática da convivência; a integração entre os alunos e a possibilidade da reflexão sobre os valores como: ajuda mútua, corrupção, desejos, ganância, fraternidade etc.

O Espaço Escolar e suas Peculiaridades:

Como Surgiu a Idéia do Jogo em suas Dependências?

Por sua localização na Praça Zé Garoto, área central da cidade de São Gonçalo, o Colégio Estadual Nilo Peçanha atende alunos e alunas de diversos bairros do município. A clientela do colégio é bastante heterogênea, apresentando aluno/a(s) extremamente “carentes” e aluno/a(s) com um padrão sócioeconômico mais elevado. O índice de evasão escolar é pequeno, assim como a de reprovação, até porque eles têm direito a dependência em até duas matérias.

O Colégio possui três turnos, distribuídos pelas treze salas de aula, sendo três no térreo, cinco no primeiro pavimento, cinco no segundo, e mais: biblioteca, cozinha, refeitório, auditório, sala do grêmio, uma “quadra”, sala da rádio, sala de computadores e etc.

No mês de agosto de 2002, a escola entrou em obras para reforma do auditório e para a ampliação da “quadra”. Naquele momento, o conteúdo que estava sendo desenvolvido com o 1º ano do ensino médio era: jogos e brincadeiras populares. Um dia, um aluno sugeriu se não poderíamos fazer um “pique esconde” pelas dependências da escola. Achei ótima a idéia, pois este jogo poderia ser mais uma maneira de refletirmos sobre o conteúdo jogo e os valores, atitudes e comportamentos imbricados neste saber. Conversei com a direção do colégio e esta achou a proposta interessante e desafiante: como os alunos iriam se comportar? Como o espaço escolar os recepcionaria?

A partir do sucesso obtido pelo “pique esconde” e pelo fato da escola estar em obras e não ter um tempo definido para terminá-la, veio-me a idéia de proporcioná-los a prática de um jogo “Caça ao tesouro” não muito comum nas escolas, e que poderia ser de alcance dos adolescentes.

Neste sentido, este jogo foi realizado com total apoio da direção da escola que permitiu a movimentação dos alunos, em horário de aula, até porque esta atividade pedagógica está de acordo com o projeto político pedagógico que enfatiza que o saber não se restringe à capacidade de responder. Ao contrário, valoriza a solidariedade, e a ética; a capacidade de aprender; de elaborar questões; de problematizar e de utilizar o pensamento lógico abstrato e a linguagem de forma crescente.

O Jogo no Contexto da Educação Física

Na perspectiva da cultura corporal de movimento, um dos objetos de saber da educação física, é importante que a educação física escolar desenvolva suas aulas baseadas em determinados conteúdos culturais, historicamente construídos, influenciados pelo tempo e pelas pessoas, como o jogo, a brincadeira, o esporte, a luta, a dança e a ginástica (COLETIVO DE AUTORES, 1990).

Um dos pontos importantes desta perspectiva é contribuir para a formação de um cidadão autônomo, crítico e criativo, dando-lhe ferramentas para que possa participar, intervir e comprometer-se com a construção de uma sociedade mais justa, igualitária e democrática, valorizando sentimentos de solidariedade, como: lealdade, trabalho em equipe e criatividade.

Dentro deste universo de práticas culturais, nos baseamos no uso do jogo como conteúdo da educação física.

O jogo é uma forma de comunicação com o mundo, construtor e constituinte da cultura (BRACHT, 1997). Organiza-se como uma linguagem simbólica que possibilita o partilhar de experiências, de crenças e de concepções construídas em contextos e processos sócio-históricos específicos. Quando se joga cria-se um espaço social regado de símbolos provenientes do entendimento que as pessoas possuem do seu mundo real. Joga-se com os objetos que só possuirão sentidos dados à eles dentro deste tempo e espaço diferente da realidade.

Permite-se ser um modo lúdico de dialogar com as possibilidades do cotidiano dentro do plano da fantasia, estabelecendo pontes de contato entre o que se pensa e o que se pode fazer, estimulando a prática das condutas sociais e a reflexão de suas visões de mundo (FONSECA, 2000).

Podemos também pensar neste saber da educação física escolar à luz no Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) educação física – 5 à 8ª séries – (BRASIL, 1997) – que tem como um dos eixos temáticos: esportes, jogos, lutas e variações da ginásticas. Mais do que só praticá-los, é refletir o saber jogo como manifestação cultural que é construída e reconstruída pelos diferentes povos dentro de suas dinâmicas internas e que sofre metamorfoses provenientes dos contatos estabelecidos com outras culturas.

Neste contexto, o conteúdo Jogo pode ser refletido com referência nos temas transversais, como: ética, no que diz respeito a justiça e a solidariedade que são exercitados nas práticas motoras; meio ambiente, no sentido do/a aluno/na reconhecer o seu espaço escolar, com sua especificidade, e por fim, a pluralidade cultural, na perspectiva da valorização dos jogos que compõem o patrimônio cultural brasileiro e até internacional.

A partir de um grande número de jogos, escolhemos um que pudesse ser realizado fora da quadra, que possibilitasse a vivência da reflexão deste conteúdo da cultura corporal de movimento e necessitaria das dependências da escola: “caça ao tesouro”.

Objetivos do Jogo: “Caça ao Tesouro”

Dialogando com o projeto político - pedagógico do Colégio Estadual Nilo Peçanha que tem como meta principal a formação de cidadãos conscientes, críticos, participativos e humanos; a educação física, tem como objetivo geral possibilitar aos alunos a vivência sistematizada de diversas manifestações/ atividades corporais com base no prazer, na alegria e na diversão, buscando uma educação para o lazer; uma formação cultural e a promoção da saúde do nosso aluno e da coletividade que o cerca. Neste sentido, o jogo “caça ao tesouro” teve como objetivos:

- a) Ajudar o/a aluno/a a refletir sobre os diferentes valores culturais do nosso povo e a incorporação de novos na prática cotidiana da educação física através da vivência de jogos e brincadeiras;
- b) Proporcionar aos alunos e as alunas o pensar sobre a importância da vivência da ludicidade na vida do ser humano, independente da faixa etária.
- c) Ajudar o/a aluno/a a se descobrir capaz de interagir, de se relacionar com os outros de maneira cooperativa, descobrindo diferenças e dividindo responsabilidades.
- d) Aprender a lidar com os grandes ou pequenos conflitos, advindos da união e desunião, inerentes ao processo democrático, de maneira humorada, com respeito mútuo e no diálogo, que se concretize no saber ouvir e no poder falar.

- e) Desenvolver a criatividade na elaboração e solução de problemas que estejam imbricados com o saberes adquiridos no ambiente escolar e interligados com situações do cotidiano, ex.: fazer contas, montar caça - palavras.
- f) Refletir sobre valores como: ganância, trapaça, solidariedade, autonomia, amor ao próximo, etc. e como estes se manifestam nas atitudes do dia-a-dia.
- g) Reconhecer que todo o espaço escolar pode ser um lugar de aprendizagem.

O Caça ao Tesouro: Sua Construção Pedagógica e Aplicação na Turma

Ao lançar a proposta para a turma, sobre este tipo de atividade, eles, à princípio, não entenderam como iria funcionar, se seria divertido ou não ficar correndo pelas dependências da escola, na hora, por exemplo do recreio de outras turmas, com a preocupação, de como eles dizem, de “pagar mico”. Através do diálogo, a turma aceitou o desafio e partimos para a realização do “Caça ao tesouro”. Mas o que significa este jogo?

Os participantes foram divididos em grupos. Cada grupo recebeu uma primeira pista que continha um enigma.

Esse enigma indicava um próximo local onde estava escondida a próxima pista. Depois de decifrado o primeiro enigma, os participantes foram em busca do próximo e assim sucessivamente, até que último enigma levou ao local do tesouro. O tesouro, por sua vez, também estava escondido nos parâmetros do local indicado pelas pistas. O vencedor foi o grupo que encontrou o tesouro e o prêmio foi o próprio tesouro, que foi formado por balas, bombons, pequenos brindes etc (CAVALLARI; ZACHARIAS, 2001).

O trabalho pedagógico desenvolvido com os alunos foi organizado baseando-se em seis fases:

• 1ª fase: Confeção do material

Compramos o material para a confecção das pistas (cartolina das cores amarelo, verde, azul, branco, rosa, envelopes para cada grupo e cola).

Criamos as 9 pistas, baseando-nos em fatos atuais e de conhecimento dos adolescentes, com a indicação do respectivo lugar onde o grupo deveria ir; passo a passo, deveria levar a descoberta da palavra que era o enigma. Posteriormente, colocado-as dentro dos envelopes. Em algumas pistas, havia a necessidade em se fazer uma tarefa. Ex. preencher uma palavra cruzada. Na frente de cada envelope havia um círculo feito de cartolina com a cor do grupo, e o número da pista. Ex.: o grupo amarelo teria 9 envelopes com as suas pistas.

• 2ª fase: Escolha dos grupos e apresentação do jogo:

Iniciei a aula com uma explicação para todos da turma sobre a “Caça ao tesouro³”. Após o seu entendimento, sugeri que os próprios alunos se dividissem em seis grupos: cada qual designado por uma cor: amarelo, azul, verde, rosa e branco e uma equipe de fiscais. A escolha dos membros dos grupos foi realizada entre eles, provavelmente por afinidade, mistos ou de mesmo sexo. (não houve interferência da professora em relação a escolha)⁴.

Os alunos que participariam dos grupos foram solicitados a se retirar da sala para que a equipe de fiscais pudessem esconder a primeira pista, dentro da própria sala.

Foi dado aos ajudantes as pistas que eles deveriam esconder; o lugar onde eles deveriam esconder e orientações com relação a organização da atividade e ainda de que maneira poderiam ajudar para o bom andamento do jogo. ex.: O aluno X ficara com as pistas n.º oito de todos os grupos, escondendo-as no refeitório de maneira que os grupos tivessem que procurar. Caso algum grupo demorasse muito para achar, instruímo-os a ajudarem dizendo: “tá quente, tá frio”. Não poderiam entregar a pista ao grupo e nem ajudar mais ou menos um determinado grupo. Além disso, deveriam “vigiar” se determinado grupo não escondia a pista do outro.

• 3ª fase: Aplicação do jogo.

Ao sinal de início do jogo, cada grupo procurou na sala de aula a primeira pista que já fora previamente escondida. A pista deveria possuir uma pergunta, e a resposta desta, indicava uma das letras da palavra do enigma. As letras conseguidas com as respostas poderiam ser anotadas pelo grupo ou memorizadas. Além das perguntas, também poderia-se fazer, em cada envelope, uma tarefa que o grupo deveria cumprir, para ter permissão de ir à procura de outra pista. ex.: jogo dos sete erros.

Ao encontrar todas as pistas, responder as perguntas, participar das tarefas, o grupo chegaria a sala de aula com a palavra enigma, e por último deveria fazer a tarefa final: “cantar com todo o grupo uma música na qual a palavra aparecesse, e por fim encontrar o seu tesouro.

Todos os grupos tiveram tesouros a encontrar (balas e bombons que deveriam ser repartidos), do primeiro ao último colocado.

3 Neste jogo, os participantes foram divididos em grupos e cada um deles deveria procurar um envelope da sua cor, com a primeira pista, que continha uma charada, ou uma tarefa. Respondida a charada e feito a tarefa, esta pista indicava um próximo local onde estaria a próxima pista e assim sucessivamente. Depois de decifradas todas as charadas, o grupo deveria reunir as letras conseguidas e formar o enigma. O grupo vencedor foi aquele que encontrou o tesouro e o prêmio foi o próprio tesouro, que era formado por balas, bombons, pequenos brindes etc.

4 Mesmo tendo consciência de que a maneira como se dividiam poderia reforçar estigmas, proporcionar algum tipo de discriminação, causar desequilíbrio entre as equipes, preferi arriscar, com o objetivo de que ao final do jogo, púdessemos refletir sobre os fatos ocorridos.

- 4ª fase: Confeção da “caça ao tesouro” pelos alunos

Em outro dia de aula, houve continuidade do jogo, comentando os aspectos positivos e negativos que aconteceram no decorrer do mesmo, como por exemplo: as fraudes, as tarefas mais complexas, o trabalho dos grupos. Solicitamos que cada grupo criasse o seu “Caça ao tesouro” e posteriormente, faríamos uma avaliação para escolher o jogo mais criativo e adequado à faixa etária deles, com tarefas e perguntas nos quais todos pudessem ter acesso.

Convidamos um aluno de cada equipe para fazer parte da comissão que iria escolher o jogo mais criativo e interessante a ser desenvolvido.

- 5ª fase: Aplicação do jogo pelo grupo que o criou.

Apresentamos à turma o grupo vencedor e comentamos os “caça ao tesouro” de todos os grupos, indicando os erros e os acertos. Foi dado a incumbência da organização e aplicação do jogo ao grupo que fora escolhido. Ao final do jogo debatemos sobre os acontecimentos e o que poderíamos melhorar no jogo.

- 6ª fase: Avaliação final

Conversamos sobre os aspectos positivos e negativos do jogo criado pelos alunos; a atuação da equipe de fiscais, as dificuldades que grupos tiveram, ações ruins que aconteceram etc.

Considerações Finais

Foi uma experiência inovadora para mim e acredito que será para muitos professores de educação física que desejarem implantá-lo; por isso nos incentivou a registrar um pouco da nossa prática profissional. Há uma imagem historicamente construída de que o professor deve majoritariamente dar aulas em quadras e também a dificuldade que as escolas possuem de aceitar o barulho que fazemos, achando que quase tudo é “bagunça”.

Felizmente encontramos uma direção que apoiou o barulho e uma certa liberdade de movimentação dos alunos na escola (fato não muito comum) e foi possível dar mais uma possibilidade dos jovens perceberem que a liberdade pode ser desejada e conquistada, se houver a prática da responsabilidade e do respeito entre todos.

Os objetivos, de uma maneira geral foram alcançados, tanto é que depois de terminado, muitos alunos perguntaram se não haveria de novo o jogo. Além deles, as minhas outras turmas também gostaram do que viram e queriam fazer também.

Foi interessante o processo travado com a turma: fomos avaliando o processo, sempre conversávamos para fazer as devidas alterações e ajustes. Por exemplo: a idéia do grupo vencedor na elaboração do caça ao tesouro tomar conta dos lugares veio da própria turma. Houve dificuldades para penalizar algum grupo que tivera trapaceado, como por exemplo, escondido a pista de outro grupo, deixando-o em desvantagem. Todos esses pontos foram discutidos e avaliados pelo

grupo, onde o conflito trouxe a reflexão sobre valores importantes em nossa convivência, como: justiça, igualdade de direitos, corrupção etc.

Acredito que vários dos objetivos traçados foram alcançados.

REFERÊNCIAS

BRACHT, Valter. Educação física: conhecimento e especificidade. In: VAGO, Tarcísio Mauro; SOUSA, Eustáquia Salvadora. *Trilhas e partilhas: educação física na cultura escolar e nas práticas sociais*. Belo Horizonte: Editora cultura, 1997.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais*. Brasília: MEC/SEF, 1997.

CAVALLARI, Vinícius Ricardo; ZACHARIAS, Vany. *Trabalhando com a recreação*. São Paulo: Ícone, 2001.

COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia do ensino de educação física*. São Paulo: Cortez, 1990.

FONSECA, Ingrid Ferreira. *Jogos jogados com a bola de gude: a atração e o fascínio que marcam os seus atuais e ex-jogadores*. Rio de Janeiro: Programa de pós-graduação em educação física da UGF, 2000. (Dissertação, Mestrado em Educação Física).

ABSTRACT: This articles expresses the realization experience of the game "Hunting Treasure" at Nilo Peçanha School in São Gonçalo - RJ within the area of Physical Education at the first stage of High School. The In the "Hunting Treasure" the players must be separated into groups and follow some clues in order to find a treasure. The game has been achieved into the body cultural movement perspective. The game is used as a school content giving importance to transmission and perpetuation of this content for 13 - 16 years old students; the entertainment process in the school area; the mociment in school space, the acquaintance practice; the integration among students and the possibility of reflection about the following values: mutual help, corruptionin, desires, greed, fraternity etc. The pedagogical work that was developed with the school group has been organized based on six steps: 1st step: confection of material; 2nd step: the choice of the groups and presentation of the game; 3rd step: application of the game; 4th step: confection of the "hunting treasure" by stundents; 5th step: application of the game by the group that has been created; 6th step: final evaluation. Throughout this experience, we could give the adolescents one more possibility of noticing that the freedom can be wanted and conquered if there is a practice of responsibility and respect between all the people. Besides, the school can experiment a practice that kept all its space in motion without invading its particularities.

KEYWORDS: Game. School. Entertainment.

Endereço da autora:

Ingrid Ferreira Fonseca
Rua Cônego Galdino Malafaia nº 101 - Vila Iara
São Gonçalo - Rio de Janeiro
E-mail: ingrid.fonseca@terra.com.br

Recebido em: 02/07/2004

Aceito em: 10/12/2005