

A criação de jogos no contexto de um festival de jogos esportivos alternativos

RESUMO

Neste artigo analisamos o processo de criação de jogos esportivos coletivos por estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental no contexto do festival de jogos esportivos alternativos no Colégio Universitário/UFMA. Pressupomos que as situações didáticas propostas possibilitaram aos/às estudantes revisitar e ampliar seus repertórios lúdicos e culturais, resultando na sistematização criativa dos jogos Death Balloon, Rendificação e Pilaboll. Metodologicamente, trata-se de um relato de experiência, de caráter descritivo e analítico, realizado a partir dos manuais esportivos elaborados por estudantes e registros no caderno de campo, em diálogo com a literatura especializada. Concluímos que o processo criativo de jogos nesse festival foi uma intervenção pedagógica significativa, que ressaltou o jogo como prática social e cultural produtora de sentidos, valores, atitudes e modos de agir no jogo e para além dele.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos esportivos; Criatividade; Cultura corporal; Educação física escolar

Patrícia Fortes de Almeida

Doutorado em Educação
Universidade Federal do Maranhão,
Colégio Universitário
São Luís, MA, Brasil

patricia.fortes@ufma.br

<https://orcid.org/0000-0002-2849-444X>

Nathália Jansen Castelo Branco

Licenciatura em Educação Física
Universidade Federal do Maranhão
São Luís, MA, Brasil

nathalia.j.castelo2019@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-6989-9702>

Silvana Martins de Araújo

Doutorado em Política Social
Universidade Federal do Maranhão,
Departamento de Educação Física
São Luís, MA, Brasil

silvanaaraujo@elointernet.com.br

<https://orcid.org/0000-0003-3084-0740>

Game creation in the context of an alternative sport games festival

ABSTRACT

This article analyzes the process of creating collective sports games by sixth-grade elementary school students in the context of the alternative sport games festival at Colégio Universitário/UFMA. We assume that the proposed educational situations allowed students to revisit and expand their playful and cultural repertoires, resulting in the creative systematization of the games Death Balloon, Rendificação, and Pilaboll. Methodologically, this is a descriptive and analytical experience report, based on the sports manuals created by students and field notebooks, in dialogue with specialized literature. We conclude that the creative process of games in this festival was a significant pedagogical intervention, highlighting the game as a social and cultural practice that produces meanings, values, attitudes, and ways of acting in the game and beyond.

KEYWORDS: Sport games; Creativity; Body culture; School physical education

La creación de juegos en el marco de un festival de juegos de deportes alternativos

RESUMEN

Este artículo analiza el proceso de creación de juegos deportivos colectivos por parte de estudiantes de sexto grado de primaria en el contexto del festival de juegos deportivos alternativos del Colegio Universitario/UFMA. Partimos de la base de que las situaciones educativas propuestas permitieron a los estudiantes visitar y ampliar sus repertorios lúdicos y culturales, lo que resultó en la sistematización creativa de los juegos Death Balloon, Rendificação y Pilaboll. Metodológicamente, se trata de un relato de experiencia descriptivo y analítico, basado en los manuales deportivos elaborados por los estudiantes y en cuadernos de campo, en diálogo con literatura especializada. Concluimos que el proceso creativo de los juegos en este festival constituyó una intervención pedagógica significativa, destacando el juego como una práctica social y cultural que genera significados, valores, actitudes y formas de actuar dentro y fuera del juego.

PALABRAS-CLAVE: Juegos deportivos; Creatividad; Cultura corporal; Educación física escolar

INTRODUÇÃO

Neste artigo nos propomos a analisar o processo de criação de jogos esportivos coletivos, durante o Festival de Jogos Esportivos Alternativos (FJEA), com estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental do Colégio Universitário/UFMA. Por meio do festival, problematizamos o esportivismo e, em especial, a centralidade de modalidades como basquete, futsal, futebol, voleibol e handebol no âmbito das aulas de Educação física na escola. Nesse percurso, além do trato de modalidades esportivas convencionais, também abordamos os esportes não convencionais, popularmente denominados “alternativos”¹.

O trato das modalidades esportivas, tanto convencionais como não convencionais, se aporta criticamente na Base Nacional Comum Curricular de Educação Física (BNCC). Nessa direção, partimos desse documento curricular para abordar os esportes considerando os espaços de jogo, equipamentos, fundamentos técnicos, táticos e regras adaptadas. Para tanto, fomentamos o protagonismo estudantil, o trabalho coletivo e participativo, por meio de uma abordagem que valorizou a apreciação, experimentação e criação de jogos (Brasil, 2018).

Em termos teóricos, partimos do diálogo com Huizinga (2000) e Freire (2017) que concebem o jogo pela perspectiva inventiva, cultural e humanizadora. No que se refere à criatividade, recorremos a Vygotsky (1930;2001) que aborda a função da imaginação no processo criativo de combinar e reinventar experiências. Também dialogamos com Ostrower(1991), para compreender a criatividade a partir das novas ordenações de sentidos que se materializaram nos jogos criados.

Huizinga (2000) afirma que o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico, configurando-se como uma função significativa, ou seja, possui um sentido particular. Com Freire (2017, p.24), compreendemos que “precisamos imaginar e, para que a imaginação progrida, precisamos jogar. Isso é uma evidência demonstrada fartamente pela dedicação que a criança tem ao jogo e a persistência disso nas fases seguintes de vida.” Consideramos o jogo como uma atividade que se fundamenta na manipulação de certas imagens e no processo inventivo, sendo compreendido como um fator cultural da vida. Esse foi um aspecto que orientou a criação dos jogos esportivos no FJEA e que se reportou à cultura vivida, produzida e reproduzida pelos/as estudantes.

Para Freire (2017), quando o sujeito joga, volta-se para seu próprio mundo interno e age nele. Esse poder de ação é libertador e humanizador, pois, ao trazer as experiências externas do mundo para dentro de si, o ser humano as reelabora, criando, revisando e ampliando a cultura, o que

¹ Esportes alternativos ou não convencionais são modalidades pouco difundidas e conhecidas em nosso país, e que recebem poucos investimentos e limitada atenção nos âmbitos profissional, midiático e acadêmico.

torna possíveis mudanças no ambiente em que existimos. Por isso, para Freire (2017), o jogo nos “educa para sermos mais gente”.

Godoy, Scaglia e Leonardo (2022, p.9-10) afirmam:

poderíamos dizer que este [o jogo] não é algo instituído, mas sim que está em um constante inacabamento, e que, algumas de suas características são que: o jogo é uma manifestação composta por um ou mais jogadores e pressupõe um campo de jogo instituído fisicamente ou subjetivamente, sob regras livremente consentidas por todos aqueles que jogam; ele é improdutivo pois tem um fim em si mesmo, é fictício e acontece em um tempo e espaço próprio e delimitado, além de ser uma atividade livre, de ocupação voluntária e ser incerto. *(Grifo nosso)*

Ao considerar essa abertura e inacabamento próprios do jogo, os autores o reforçam como um campo variável de manifestações que atravessam as relações humanas e diversas esferas sociais. Essas nuances também conduzem a uma diferenciação conceitual entre o que consideram como “jogo”, no singular (um fenômeno manifesto no ato de jogar, constituído subjetivamente, por meio dos sentidos), e “jogos”, no plural, que evidenciam o aspecto intencional e a aplicabilidade deles, cujo foco é a aquisição de ações motoras para determinadas finalidades.

No FJEA, essas duas dimensões do jogo aparecem articuladas: singular e plural. Os/as estudantes não apenas aprenderam sobre modalidades esportivas não convencionais, criando jogos esportivos, mas também experimentaram o ato de jogar como expressão pessoal, cultural e formativa em si.

Em diálogo com Ostrower (1991), o processo criativo que permeou o festival pode ser concebido como ações que os/as estudantes empreenderam para construir novas formas possíveis de jogo. Conforme a autora, o ato criativo pode ser compreendido pela capacidade deles/as estabelecerem relações entre práticas corporais já conhecidas ou ainda entre elementos e eventos cotidianos que lhes são familiares, externos ou internos, atribuindo-lhes sentido.

A autora explica a criatividade como ação humana intencional, como “busca de ordenações e de significados” que “pressupõe existir uma mobilização interior, não necessariamente consciente, que é orientada para determinada finalidade antes mesmo de existir a situação concreta para a qual a ação seja solicitada” (Ostrower, 1991, p.10-11). Nessa direção, abordaremos o FJEA explicando-o como uma sequência didática capaz de promover o engajamento dos/as estudantes de forma original, propiciar a ordenação e a produção de significados a partir do repertório cultural, lúdico e dos conhecimentos abordados nas aulas.

MATERIAL E MÉTODOS

Metodologicamente, este trabalho caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, realizada no contexto do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) em Educação Física da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Além disso, o estudo situa-se como uma pesquisa de natureza descritivo-analítica (Fontelles *et al.*, 2009), uma vez que buscamos descrever e analisar, por meio de um relato de experiência, uma intervenção pedagógica. Conforme Damiani *et al.* (2013), esse tipo de pesquisa engloba aspectos que vão desde o planejamento até a implementação de intervenções, com o objetivo de promover avanços e melhorias nos processos de ensino e aprendizagem dos/as envolvidos/as, bem como a avaliação dos resultados decorrentes das mesmas.

Para tanto, analisamos o processo de criação dos jogos esportivos coletivos durante o FJEA, realizado no 3º bimestre letivo, nos dias 16 e 17 de novembro de 2023, no Colégio Universitário da UFMA (Colun/UFMA), com turmas mistas dos 6º anos ‘A’, ‘B’ e ‘C’, um total aproximado de 65 estudantes, com faixa etária média de 11 anos. Cada turma tem, semanalmente, duas horas-aula.

A instituição foi o lócus da pesquisa e está localizada dentro da própria universidade, em um bairro periférico da cidade de São Luís, no estado do Maranhão. A escola atende estudantes do Ensino Fundamental (5º ano ao 9º ano), do Ensino Médio Regular (1º ao 3º ano), do Ensino Médio Técnico Integrado e Técnico Subsequente, distribuídos em turnos matutino e vespertino.

Como instrumento de pesquisa, utilizamos os registros do diário de campo, os manuais elaborados pelos/as estudantes e a literatura especializada a partir dos quais analisamos as experiências do campo conforme as seguintes categorias: imaginação, criatividade, jogos esportivos e Educação Física escolar. Procedemos à revisão da literatura para a análise do material construído, o que possibilitou a identificação e a integração das principais referências para fundamentar a discussão (Severino, 2014).

O diário de campo é um instrumento de pesquisa que ocupou um lugar relevante no processo de construção das informações sobre as experiências abordadas. Ele constituiu-se em um arquivo das experiências formativas vividas, que expressa também um olhar progressivamente construído, resultante da imersão no campo, da análise e da escrita (Magnani, 1997).

No que se refere à metodologia de ensino, nos embasamos na abordagem crítico-superadora da Educação Física, que parte de uma leitura crítica da realidade local e escolar, problematizando-a (Soares *et al.*, 1992). Nessa direção, consideramos a reflexão crítica dos/as estudantes sobre o acervo de formas de representação e informações, do que acessaram, reproduziram e produziram

acerca dos esportes, como também aquilo que exteriorizaram em suas apresentações no processo de criação de jogos e durante o festival.

Nas secções seguintes, abordaremos as etapas do FJEA, bem como os resultados obtidos com essa intervenção.

O FESTIVAL DE JOGOS ESPORTIVOS ALTERNATIVOS: planejamento e intervenção pedagógica

Conforme apresentado no Quadro 1, a intervenção pedagógica acerca da temática “jogos esportivos alternativos” foi planejada e realizada em seis etapas.

Quadro 1 - Etapas do Festival de Jogos Esportivos Alternativos

tapa	Execução
	Abordagem sobre os esportes junto às turmas dos 6º anos
	Sorteio das equipes
	Sistematização dos esportes e jogos criados
	Criação de manuais
	Confecção de equipamentos
	Culminância do festival na escola

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

A tematização para a criação de jogos com as turmas foi realizada na unidade de ensino sobre o conteúdo “esporte”. Assim, nas reuniões de planejamento entre os/as bolsistas do Pibid e a professora supervisora de Educação Física, identificamos que, tanto dentro quanto fora do ambiente escolar, o conhecimento dos/as estudantes acerca dos esportes estava mais voltado às modalidades esportivas predominantes. Tal constatação evidenciou a necessidade de problematizar esse reducionismo e ampliar o conhecimento esportivo junto aos/às discentes.

Nesse contexto, decidimos expandir esse conhecimento sobre a cultura corporal esportiva por meio da realização do FJEA. O desenvolvimento deste evento buscou fomentar elaborações originais, por meio de diversas atividades esportivas, em especial, a criação de jogos esportivos. Vygotsky (1930) afirma que as atividades de caráter mais reprodutivo são aquelas que se caracterizam pela repetição de comportamentos já produzidos por outros. Esse aspecto está relacionado a uma abordagem que ainda é dominante no contexto da Educação Física, em abordagens predominantemente orientadas para a imitação e reprodução de movimentos esportivos. Sobre isso, é importante destacar, que não negamos que a imitação promova aprendizagens. Pelo

contrário, com Vygotsky (2001) compreendemos que a imitação é a fonte de todas as propriedades especificamente humanas da consciência e é um fator fundamental para o desenvolvimento de aprendizagens, possibilitando que a criança consiga fazer aquilo que não conseguia antes.

Entretanto, restringir o processo de ensino-aprendizagem à imitação não a faz, necessariamente, capaz de gerar algo novo, pois essa perspectiva resulta numa reiteração, mais ou menos cuidadosa, de algo que já existe (Vygotsky, 1930). Nessa direção, o esporte escolar é, muitas vezes, o reflexo do esporte de rendimento, o que pode causar prejuízos ao ensino desse conteúdo na Educação Física escolar, à medida que se configura uma espécie de prolongamento das próprias instituições esportivas, restringindo as aprendizagens e reduzindo-as às dimensões técnicas.

Com isso não estamos negando a legitimidade do esporte de rendimento, mas argumentando que ele não deve orientar o ensino do esporte escolar. Consideramos o esporte de rendimento um complexo fenômeno social que deve ser estudado e problematizado tendo em vista sua constituição, seus princípios e propósitos. Ou seja, precisamos pautá-lo a partir das suas práticas centradas no rendimento atlético-desportivo, competição, comparação de rendimentos e recordes, regulamentação rígida, racionalização de meios e técnicas, nas quais o sucesso se torna sinônimo de vitória (Bracht, 1997).

Diante disso, o FJEA, além de confrontar esses princípios tecnicistas do esporte de rendimento, proporcionou o enfoque do esporte escolar a partir de modalidades não convencionais nacionais e internacionais, ainda pouco conhecidas em nosso país, quais sejam: pinfuvote, ringo polaco, cornhole, manbol, bijbol, tchoukball, baloncodo, sorvebol e zbol, além de mais três modalidades que foram criadas pelos/as próprios/as estudantes.

Nesse sentido, a construção do festival foi um esforço de suprir esses déficits e abarcar essa diversidade, mesmo reconhecendo que, para isso, sejam necessárias outras intervenções, mais amplas e sistêmicas, agregando outros agentes e instituições. O FJEA iniciou com o ensino do esporte junto às três turmas, seguido do planejamento inicial com os/as estudantes, para o prosseguimento das ações planejadas. Ou seja, com o desenvolvimento do conteúdo, cada turma foi dividida em quatro equipes, e uma delas foi sorteada, sendo orientada a criar um jogo esportivo conforme critérios previamente definidos. O jogo deveria ser coletivo e inventivo, com descrição do histórico, delimitação de regras, especificação de seu objetivo principal, equipamentos e espaço destinados à sua realização; além do mais, cada equipe deveria confeccionar os equipamentos que seriam utilizados. Por último, também deveriam elaborar um manual com todos os aspectos principais do jogo e para a sua prática.

Decerto, o FJEA ofereceu diferentes oportunidades, atividades imaginativas e criativas que possibilitaram os/as estudantes ir além do que foi ensinado e aprendido. Para Ostrower (1991), tais

atividades aguçam a sensibilidade, promovendo outros olhares sobre aspectos já conhecidos, bem como sobre aspectos nunca percebidos. Elas estimulam conexões entre tais aspectos e elementos da cultura corporal, mediando experiências singulares que oportunizam a criação de outros sentidos e práticas, sendo influenciadas por fatores individuais, sociais e culturais que se entrecruzam.

Nessa direção, ao propormos a criação de jogos, consideramos múltiplas formas de expressão, estimulando os/as estudantes a combinarem elementos já conhecidos, provocando-os a identificarem e sistematizarem os objetivos pretendidos com o jogo, assim como os valores e estratégias empregadas. Com Sérgio (2010, p.24), compreendemos que “Na motricidade humana, há assim imaginação e pensamento. E sem hierarquias, como é próprio da complexidade, onde, consoante as circunstâncias, tudo pode ser necessário, imprescindível e, como tal, o centro.” Desse modo, a proposta de criação de jogos esportivos favoreceu a construção de sentidos por meio de práticas que impulsionaram os corpos-sujeitos nessa direção. As aprendizagens construídas nesse percurso, portanto, não se reportaram apenas ao mero desenvolvimento motor, mas ajudaram a ampliar a Educação Física escolar, recolocando-a como um espaço de formação que integra invenção, reflexão crítica e diversidade cultural.

No que se refere ao processo de ensino-aprendizagem no âmbito da Educação Física escolar, destacamos que, quanto mais ativamente os/as estudantes participaram, maior foi a capacidade que adquiriram para refletir e problematizar os saberes construídos. Assim, a Educação Física não se restringiu apenas ao divertimento ou desenvolvimento motor e cognitivo, mas se configurou (e se configura) como um componente curricular que trata de elementos da cultura corporal, o qual se manifesta como uma forma de linguagem, ou seja, uma expressão cultural dotada de sentido e significado (Soares *et al.*, 1992). Portanto, deve ser concebida como uma prática pedagógica com a função de estimular a apropriação, a decodificação e a elaboração crítica dessa linguagem (Paiano *et al.*, 2021).

Foi nesse contexto que se inseriu o FJEA, consolidando esses princípios por meio da criação três jogos esportivos. A turma do 6º ano ‘A’ criou o Pilaboll, a turma do 6º ano ‘B’ elaborou o Death Balloon e turma 6º ano ‘C’ desenvolveu o Rendificação. Cada um desses jogos apresenta características específicas que redefinem sentidos, formas de jogo e jogar.

O processo criativo de jogos esportivos

Iniciamos as aulas que integraram o processo de construção do FJEA com discussões sobre os esportes convencionais e os esportes alternativos, para que os/as estudantes compreendessem o objetivo de abordar tais conteúdos. Além disso, cada grupo foi responsável por apresentar seu ponto

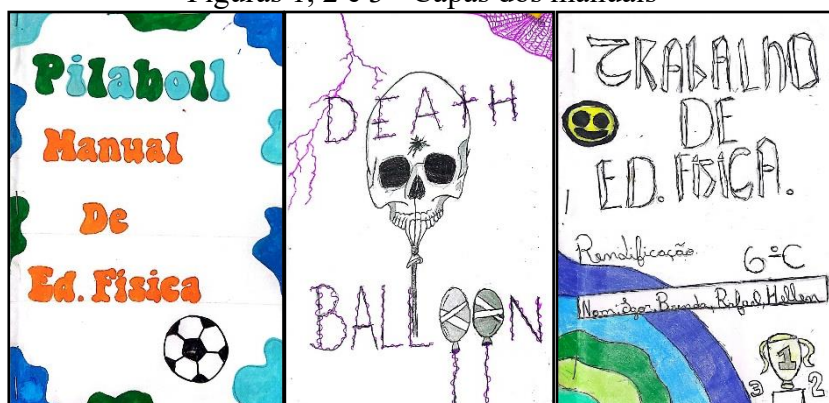
de vista em relação aos esportes que fariam parte do festival, logo após realizarem uma pesquisa sobre os esportes alternativos atribuídos a eles/as por sorteio.

Esse momento inicial foi essencial para permitir que refletissem sobre a realidade social que os circunda, interpretando e explicando essa realidade a partir dos seus próprios repertórios. Logo, suas percepções foram orientadas para problemáticas previamente planejadas sobre o conteúdo, lhes exigindo investigação e elaboração de soluções.

Nesse sentido, os/as estudantes também foram estimulados/as ao aprofundamento sobre o conteúdo abordado, e, desde então, passamos a estimular a curiosidade e a capacidade reflexiva, fomentando gradativamente uma atitude crítica e científica por parte deles/as (Soares *et al.*, 1992). Esses processos estavam atrelados à sistematização dos jogos esportivos criados por meio de manuais, atividade que, à proporção que era realizada, também propiciava a revisão e apropriação de conhecimentos, pois construir um manual explicativo exigiu um domínio ordenado e consistente do conteúdo.

Nas Figuras 1, 2 e 3 apresentamos a capa dos manuais confeccionados por cada equipe, com os respectivos nomes atribuídos aos jogos.

Figuras 1, 2 e 3 - Capas dos manuais



Fonte: Registro de campo (2023).

As Figuras 1, 2 e 3 reforçam o engajamento dos/as estudantes na elaboração e divulgação dos manuais, evidenciando alguns elementos simbólicos que permearam o ato criativo. O Pilaboll (Figura 1) foi criado a partir da junção do Pilates² e do futebol/futsal, sendo, por isso, o nome dele resultante da combinação desses dois termos. O Death Balloon (Figura 2) foi inspirado na prática do Paintball, um jogo que simula um combate entre duas equipes em uma área com obstáculos, cujo objetivo principal é capturar uma bandeira posicionada no centro da área de jogo e transportá-la para a base da equipe adversária. Durante o jogo do Paintball, as equipes utilizam armas de pressão para disparar cápsulas de tinta com o propósito de marcar seu oponente e eliminá-lo do combate.

² O Pilates é um método de condicionamento físico e alongamento, desenvolvido por Joseph Pilates no século XX, que pode ser praticado tanto no solo quanto com uso de equipamentos específicos para a técnica.

No Rendificação (Figura 3), o grupo distanciou-se das práticas esportivas e de outras atividades mais convencionais, nas quais o uso da bola era o principal implemento. Na composição do jogo, utilizaram como referência o jogo “rouba-bandeira”³ e a luta “sumô”⁴.

Com base nessas referências, os/as estudantes integraram fundamentos de jogos, lutas e esportes preexistentes, ao mesmo tempo que adicionaram novos elementos, demonstrando inventividade. Vygotsky (1930) caracteriza a criatividade como tudo aquilo que o ser humano imagina, combina, altera e cria de novo, mesmo que possa parecer insignificante quando comparado à criação de grandes invenções históricas.

Essa concepção converge ao que Ostrower (1991) aborda sobre o ato criativo, manifesto na ordenação, na reelaboração de experiências e elementos apreendidos que constituem seu repertório cultural. Tais gestos também confluem à discussão realizada por Caillois (1990), quando examina o jogo a partir de quatro rubricas principais que, mesmo não abrangendo por inteiro o universo do jogo, nos ajudam a compreender princípios que o governam, quais sejam: Agôn, Alea, Mimicry e Ilinx. Quatro designações do jogo, que o autor define, respectivamente, para se reportar as funções: competitiva, imprevisibilidade, simulacro e vertigem. A partir desses princípios, analisamos os jogos criados por estudantes no festival, observando como cada um deles nos reporta a uma função constitutiva específica, fundamental para compreender a formulação deles, sejam como produções culturais, inventivas ou lúdicas.

Dessa maneira, o Agôn(competição) esteve presente nas disputas em que a comparação de desempenhos e superação entre os participantes configuraram o jogo, a exemplo do Pilaboll e Rendificação. A Mimicry (simulação) foi notória no Death Ballon, refletindo-se no contexto ficcional que o jogo teve como aporte, fazendo emergir personagens que assumiram papéis específicos. O princípio Alea, a imprevisibilidade, também se expressou no Death Balloon, relacionado às situações inesperadas de ataque ou defesa, associados a alvos, suscetíveis, mas ao mesmo tempo protegidos: os balões. O Ilinx, ainda que com menor ênfase, foi perceptível nos jogos que operaram pela vertigem, instabilidade e, portanto, requereram um maior autocontrole corporal. Esses aspectos estiveram presentes tanto no Pilaboll, praticado com uma bola suíça, quanto no Rendificação, a partir do deslocamento no “corredor”, do confronto corpo a corpo e de elementos específicos, semelhantes à luta japonesa Sumô.

³ O rouba-bandeira é um jogo tradicional e popular, jogado por duas equipes com o número igual de participantes, cujo objetivo principal é capturar uma bandeira que está na posse da equipe oposta, ao mesmo tempo que se tenta impedir que a bandeira da sua equipe seja capturada.

⁴ O sumô é uma modalidade de luta entre duas pessoas, corpo a corpo, que acontece dentro de um ringue circular. O objetivo principal da luta é derrubar o adversário ou fazê-lo sair de dentro do círculo.

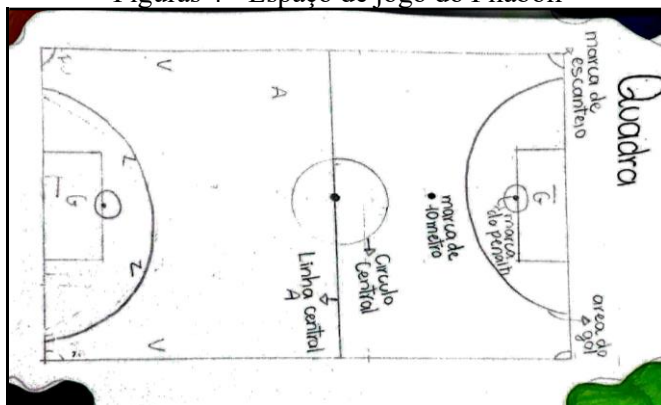
É importante destacar que esses princípios, na maioria das vezes, não se expressaram de forma isolada. Pelo contrário, eles dialogaram entre si, foram percebidos numa mesma situação de jogo, de forma combinada, denotando composições que apontam novos significados presentes, resultantes dos atos de jogar, criar e recriar.

Diante dos aspectos discutidos, apresentaremos a seguir como estes princípios funcionais do jogo se refletiram nos jogos criados durante o FJEA. A partir das características de cada um dos jogos, observamos concretamente como se constituíram, se organizaram e funcionaram, combinando descrição e análise.

Pilaboll, Death Balloon e Rendificação

O Pilaboll é resultado de uma criação original, com a integração de outros componentes. Sua execução assemelha-se à do futebol/futsal, sendo realizada em um espaço com dimensões equivalentes (Figura 4) e disputado entre duas equipes mistas (formada por meninas e meninos), cada uma composta por seis jogadores/as. Contudo, a bola utilizada é a suíça, a qual possui dimensões bem maiores do que as bolas do futebol e futsal. Assim, o objetivo principal no Pilaboll é marcar pontos na área de gol da outra equipe, em dois tempos de 15 minutos. Cada jogador/a pode conduzir a bola com qualquer parte do corpo, mas o gol deve ser realizado exclusivamente com as mãos e joelhos.

Figuras 4 - Espaço de jogo do Pilaboll



Fonte: Manual do Pilaboll (2023).

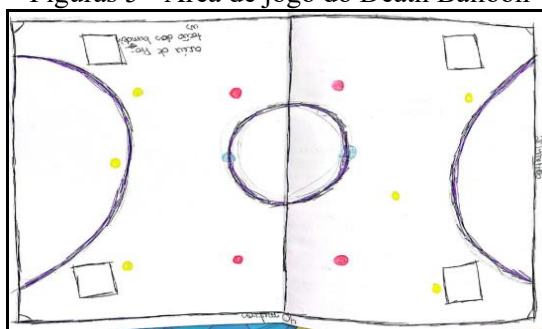
O Pilaboll utiliza elementos do Pilates por ser considerado uma modalidade nova e diferente para os/as estudantes. O grupo responsável pela criação deste jogo, buscou distanciar-se da cultura corporal predominante, não apenas ao empregar duas atividades que são completamente distintas uma da outra, mas também ao inserir regras que se diferem do futebol e futsal, esportes que não permitem o uso das mãos.

Nessa perspectiva, o jogo também exigiu equipes mistas, opondo-se à lógica de separação das equipes por gênero, no qual se percebe a predominância masculina. Isso revelou que os/as estudantes não se limitaram a reproduzir as práticas esportivas hegemônicas, mas foram para além delas, demonstrando autonomia para instituir outros elementos, com códigos e critérios próprios (Vago, 1996), expressando de forma consciente práticas que buscam se diferenciar dos esportes hegemônicos.

Por outro lado, o Death Balloon é um jogo que acontece entre duas equipes de seis jogadores/as. Durante a partida, cada participante possui um balão amarrado à perna ou ao braço. As equipes foram organizadas em três categorias de jogadores/as: a primeira, composta por dois atacantes, os quais têm como função principal estourar os balões dos membros da equipe adversária; a segunda, formada por três defensores, responsáveis por impedir que os balões de sua equipe sejam estourados; a última, a do/a bandeira, com um integrante em cada equipe, que só pode atacar e ser atacado exclusivamente pelo/a bandeira da equipe oposta.

O Death Balloon acontece em um espaço com 20 metros de largura e 40 metros de comprimento (Figura 5), dividido ao meio para que cada equipe tenha sua área de jogo. Em cada uma, há dois quadrados designados como áreas de proteção para o/a bandeira da equipe, onde ele/ela pode se refugiar durante a partida para evitar ataques. No entanto, o/a bandeira pode permanecer nessas áreas por, no máximo, 10 segundos. O jogo é disputado em três rodadas, com o objetivo principal de estourar o balão de todos os membros da equipe adversária ou o balão do/a bandeira para vencer a partida. Ao final das rodadas, a equipe vencedora é aquela que conquistar a vitória em pelo menos duas das três partidas.

Figuras 5 - Área de jogo do Death Balloon



Fonte: Manual do Death Balloon (2023).

Com base no exposto, é possível evidenciar que o Death Balloon está alinhado com determinados valores, sendo a cooperação um dos mais evidentes. Durante as partidas, cada jogador/a deve não apenas se preocupar em proteger seu próprio balão, mas também em assegurar a proteção dos balões dos demais integrantes da equipe, em especial o do/a bandeira, pois a vitória da

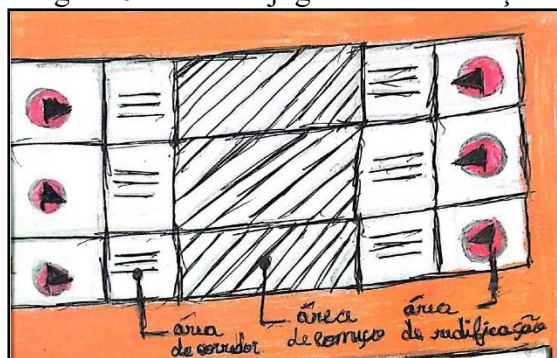
equipe depende da proteção dos balões de cada membro. Nesse contexto, enquanto o/a jogador/a busca proteger a si mesmo, também deve defender de igual forma seus/suas companheiros/as. Assim, mesmo que não pertença à categoria de defensor, mas a outras, que não tenham como objetivo principal proteger os balões da sua equipe, o/a jogador/a ainda terá a responsabilidade de garantir a segurança dos/as demais colegas.

Ademais, podemos observar que o aspecto cooperativo do Death Balloon pode ser compreendido como a busca de uma realização comunitária que se configura dentro da dinâmica do jogo. Nesse contexto, a cooperação aparece contrastando com a lógica competitiva e hegemônica nos esportes, pautadas no desempenho e assumindo a vitória como objetivo principal. No Death Balloon, ao contrário, a centralidade recai sobre a interdependência entre os/as participantes, que precisam proteger uns aos outros para buscar coletivamente o melhor resultado. Dessa forma, a cooperação não apenas satisfaz as necessidades desses/as estudantes, que, ao jogarem, atribuem novos sentidos às suas ações por meio do jogo, como também contribui para o desenvolvimento da vontade e da consciência de suas escolhas e decisões.

Em diálogo com Godoy e Scaglia (2021), compreendemos que o ato de jogar resulta de um campo de afecções, no qual os/as jogadores/as afetam e são afetados entre si e coletivamente. Essas relações instauram possibilidades de ação que aumentam seu engajamento ativo, mobilizados pelo desejo e pela própria vontade. Com isso, sublinhamos a dimensão interna que é constituída por vontade, escolhas e decisões no ato de jogar, mas também, a interferência externa; ambas influenciam e transformam não só o jogo, mas os próprios participantes. Nessa perspectiva, o jogo se desvela como uma prática transformadora de necessidades e consciência (Soares *et al.*, 1992).

Sobre o jogo Rendificação, observamos que o mesmo consiste numa disputa entre duas equipes de três integrantes cada, no qual cada jogador/a enfrenta um adversário da equipe oponente. O espaço do jogo é dividido em três partes, sendo que cada parte é subdividida em três áreas, em conformidade com o apresentado na figura 6. A primeira dessas áreas, onde a partida tem início, é denominada “área de começo”. A segunda é designada de “área do corredor”, e a última de “área de Rendificação”. Assim, no início da partida, cada jogador/a posiciona-se na área de começo, de frente para um adversário da equipe contrária. Ao sinal, os/as jogadores/as devem aproximar-se do oponente para empurrá-lo pelo ombro até a área de Rendificação, onde encontrará uma bandeira. O/a jogador/a que conseguir empurrar o/a adversário/a para essa área terá o direito de pegar a bandeira, que é a meta principal do jogo.

Figura 6 - Área de jogo do Rendificação



Fonte: Manual do Rendificação (2023).

No entanto, o/a jogador/a que foi empurrado para a área de Rendificação ainda tem a possibilidade de impedir que sua bandeira seja capturada. Todos/as os/as integrantes de cada equipe possuem amarrada ao seu braço uma faixa de TNT, ao remover a faixa do seu adversário/a, anula-se a chance deste/a pegar a bandeira. Por fim, a equipe vencedora é aquela que consegue pegar as três bandeiras da equipe contrária.

Durante a partida, algumas regras devem ser seguidas, dentre elas: a proibição de empurrar e derrubar seu oponente, ou esconder a faixa para evitar sua captura, sendo permitida apenas uma única amarração. Além disso, consta no manual do jogo que os/as participantes não podem causar qualquer tipo de dano ao/às participantes.

Ademais, diante do que apresentamos sobre o Rendificação, constatamos ser um jogo que também busca fugir do lugar comum, ao ser inspirado na prática de uma luta pouco praticada no cotidiano dos/as estudantes e integra-la a outra atividade popular comumente praticada por eles/as na infância. Assim, vinculam duas práticas: uma que está fortemente presente em seu contexto e outra que foge ao que comumente é vívido. Nesse âmbito, a imaginação passa a ter um papel muito importante no comportamento e no desenvolvimento do sujeito, adquirindo a função ampliar suas experiências. Pois, a partir da descrição das vivências de outros, ele/ela pode imaginar o que não está presente em suas experiências pessoais, mas que existiu na vida de outras pessoas, incluindo essa representação para a sua própria vida. Desse modo, não se limita apenas ao que viveu; vai além, elaborando a partir outras experiências pessoais e sociais (Vygotsky, 1930; Godoy e Scaglia, 2021).

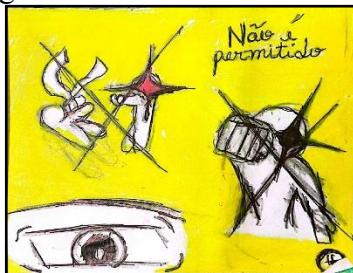
Outrossim, o Rendificação revelou valores que se manifestam explicitamente nas regras descritas no manual: “não pode empurrar o amiguinho para ele se machucar; não pode bater” (Manual da equipe do Rendificação). Embora o jogo tenha agregado aspectos das lutas de curta distância, caracterizadas por ações com maior proximidade física entre os/as participantes,

incorporando o gesto de agarre (Rufino, 2014, p. 37), o grupo estabeleceu medidas para garantir a segurança, respeito e cuidado entre os/as participantes.

Os elementos percebidos no Rendificação constituem uma cultura corporal construída, sendo resultado de conhecimentos socialmente produzidos e historicamente acumulados pela humanidade (Soares *et al.*, 1992). O diálogo com gestos próprios da luta sumô e da brincadeira popular “rouba-bandeira”, recontextualizados, nos aponta que tais práticas podem assumir diferentes causas, motivações e valores ao longo da história, a depender do âmbito e grupos sociais que as vivenciam. É notório como os/as estudantes atribuem a esses elementos novos sentidos, conforme seus próprios interesses, vontades e experiências.

Outro aspecto verificado, vinculado à cultura desses/as estudantes, refere-se às influências do mangá, histórias em quadrinhos de origem japonesa. No manual do Rendificação, a presença do mangá se expressou nos desenhos que lhes são característicos (Figura 7), traços marcantes, olhos grandes e expressivos - que funcionaram como metáforas visuais próprias do imaginário lúdico destes/as estudantes. A alusão feita ao mangá revelam como esses artefatos culturais e midiáticos moldam o modo como esses/as estudantes percebem o mundo, interpretam e reelaboram o jogo, ampliando também o modo como compreendemos a cultura corporal.

Figuras 7 - Elementos do mangá



Fonte: Manual do Rendificação (2023).

Por fim, a criação dos três jogos resultante desse processo imaginativo, foi determinada por fatores internos e externos. Os fatores internos estão relacionados aos sentimentos e necessidades do próprio indivíduo, condicionadas por causas subjetivas, ou seja, atreladas a fatores emocionais, às experiências pessoais e motivacionais. Em contrapartida, as condições externas são designadas pelas relações do indivíduo com o seu meio sociocultural. Dessa forma, o sujeito capta as impressões da realidade, sendo influenciado por referências de seu próprio repertório e por afetos, reinterpretando formas de pensar, agir e jogar (Vygotsky, 1930).

A criatividade, nesse contexto, só é possível porque o sujeito não é totalmente adaptado ao mundo que o rodeia, de modo que o desejo e as necessidades não plenamente satisfeitas impulsionam as ações criadoras. Portanto, a plena adaptação ao meio anularia a possibilidade de inovação e ação criativa. Todavia, estes aspectos não são por si, determinantes do processo criativo.

Para além deles, é fundamental existirem condições materiais e pedagógicas objetivas, bem como condições subjetivas e psicológicas, para que esse processo se concretize (Vygotsky, 1930).

Portanto, o FJEA favoreceu e reforçou o desenvolvimento da imaginação e da criatividade, promovendo a elaboração de jogos que expressaram sentidos, desejos e vivências pessoais, sociais e valorativas dos/as estudantes. Além do mais, possibilitou a transformação da cultura corporal por meio dos jogos, ampliando e fortalecendo novas perspectivas de ação e pensamento, contribuindo para outras formas de abordar o esporte na Educação Física escolar cada vez mais articuladas à diversidade cultural e a potência criadora humana.

CONCLUSÕES

Neste estudo, analisamos a criação dos jogos Pilaboll, Death Balloon e Rendificação por estudantes dos 6º anos do Colun/UFMA durante o FJEA. O festival, além de ampliar o repertório acerca das modalidades esportivas não convencionais, promoveu processos criativos e simbólicos, permitindo a emergência de novas formas de pensar, agir e jogar.

As análises feitas evidenciaram o festival a partir de uma abordagem crítica da Educação Física, que oportunizou que os/as estudantes refletissem sobre a hegemonia dos esportes e a confrontassem, experimentando novas formas de jogo, mas, sobretudo explorando seu próprio potencial original e expressivo. Com isso, os/as estudantes deixaram de se limitar às práticas da cultura corporal pautadas pela reprodução de movimentos mecanizados e nos valores do alto rendimento, frequentemente relacionados a interesses sociopolíticos e econômicos. Dessa forma, ampliaram seus conhecimentos sobre esportes pouco conhecidos e se posicionaram não apenas como reprodutores/as, mas também como produtores/as de cultura corporal.

Ao serem desafiados/as a criar seu próprio jogo, protagonizaram aprendizagens e transformaram sentidos presentes na cultura corporal. Cada jogo criado problematizou de alguma forma as configurações e princípios dos esportes hegemônicos, estes últimos voltados primordialmente ao rendimento, recordes e medalhas. O Death Balloon, por exemplo, valorizou a cooperação como elemento fundamental, enfatizando a contribuição de cada jogador/a para o alcance do objetivo principal do jogo. O Rendificação, apesar de influenciado por uma luta de muito contato físico, possui regras que ressaltam o respeito e cuidado entre si. O Pilaboll, ainda que inspirado em modalidades esportivas dominantes como o futebol e o futsal, estabeleceu regras que foram reelaboradas no contexto do jogo.

A experiência relatada demonstrou que o festival e, sobretudo, a criação de jogos são estratégias pedagógicas relevantes para reposicionar a Educação Física escolar como espaço formativo, cultural, crítico e inventivo. A articulação de conhecimentos técnicos, valores éticos e culturais também potencializou o ensino do esporte escolar.

Os resultados apresentados estão limitados ao contexto do Colun/UFMA e relacionados ao FJEA. Portanto, outras investigações, em diferentes contextos e faixas etárias, são necessárias para aprofundar as análises aqui desenvolvidas. Ainda que as análises apresentadas sejam situadas, nos permitiram repensar práticas e intervenções pedagógicas relacionadas ao ensino dos esportes.

REFERÊNCIAS

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

BRACHT, Valter. **Educação Física e aprendizagem social**. 2. ed. Porto Alegre: Magister, 1997.

BRAGA, Heytor Fioranelli; FURLANETTO, Diogo; NAZARI, Juliano. Paintball, estratégia e inteligência: uma alternativa para o esporte e o lazer. **Revista Digital Desportiva**, Cáceres, v. 3, n. 4, p. 100-109, 20 dez. 2007. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/43166449_Paintball_estrategia_e_inteligencia_Uma_alternativa_para_o_esporte_e_o_lazer_Paintball_strategy_and_intelligence_An_alternative_to_the_sport_and_the_recreation_Paintball_estrategia_e_inteligencia_Una_. Acesso em: 15 ago. 2024.

DAMIANI, Magda Floriana; ROCHEFORT, Renato Siqueira; CASTRO, Rafael Fonseca de; DARIZ, Marion Rodrigues; PINHEIRO, Silvia Siqueira. Discutindo pesquisas do tipo intervenção pedagógica. **Cadernos de educação**, Pelotas, n. 45, p. 57-67, ago. 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/caduc/article/view/3822/3074>. Acesso em: 15 ago. 2024.

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: SEMINÁRIO DE METODOLOGIA DE ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA (SEMEF 2018), 7., 2018, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Universidade de São Paulo (USP), 2018. v. 7, p. 1-7. Disponível em: https://www.gpef.fe.usp.br/semf2018/Poster/pamela_fermino.pdf. Acesso em: 15 ago. 2024.

FONTELLES, Mauro José; SIMÕES, Marilda Garcia; FARIAS, Samantha Hasegawa; FONTELLES, Renata Garcia Simões. Metodologia da pesquisa científica: diretrizes para a elaboração de um protocolo de pesquisa. **Revista paraense de medicina**, Belém, v. 23, n. 3, p. 1-8, set. 2009. Disponível em: <https://docs.bvsalud.org/upload/S/0101-5907/2009/v23n3/a1967.pdf>. Acesso em: 16 ago. 2024.

FREIRE, João Batista. **O jogo: entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados, 2017.

GODOY, Luís Bruno de; SCAGLIA, Alcides José. Os afetos provenientes do jogar: o dever jogador-artista por meio da experiência. **Revista de Filosofia, Ética y Derecho del Deporte**,

Buenos Aires, v. 35, n. 1, p. 31-52, jul. 2024. Disponível em: <https://raco.cat/index.php/FairPlay/article/view/9900526/527280>. Acesso em: 16 ago. 2024.

GODOY, Luís Bruno de; LEONARDO, Lucas; SCAGLIA, Alcides José. Do macrojogo ao microjogo: os vários jogos que compõem o jogo. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 34, n. 65, p. 1-22, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/87101/51519>. Acesso em: 17 jul. 2025.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MAGNANI, J. O velho e bom caderno de campo. **Revista Sexta-Feira**, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 8-12, maio 1997. Disponível em: https://nau.fflch.usp.br/sites/nau.fflch.usp.br/files/upload/paginas/o%20velho%20e%20bom%20caderno_de_campo.pdf. Acesso em: 18 ago. 2024.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processo de criação**. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 1991.

PAIANO, Ronê; RODRIGUES, Graciele Massoli; FREIRE, Elisabete dos Santos; CASCO, Patricio; CARREIRO, Luiz Renato Rodrigues. Percepção de estudantes sobre a criação de jogos nas aulas de Educação Física. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 33, n. 64, p. 1-22, 3 mar. 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/77757/45726>. Acesso em: 25 ago. 2024.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto. Lutas. In. GONZÁLEZ, Fernando Jaime; DARIDO, Suraya Cristina; OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de. **Lutas, Capoeira e Práticas Corporais de Aventura**. 4. ed. Maringá: Eduem, 2014.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23 ed. São Paulo: Cortez, 2014.

SÉRGIO, Manuel. O Corpo: imaginação e pensamento. **Espaço Plural**, v. 11, n. 23, p. 20-27, dez. 2010. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/4459/445944365004.pdf>. Acesso em: 25 ago. 2024.

SOARES, Carmen Lúcia; TAFFAREL, Celi Nelza Zülke; VARJAL, Maria Elizabeth Medicis Pinto; FILHO, Lino Castellani; ESCOBARI, Micheli Ortega; BRACHT, Valter. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

VAGO, Tarcísio Mauro. O "esporte na escola" e o "esporte da escola": da negação radical para uma relação de tensão permanente: um diálogo com Valter Bracht. **Movimento**, Porto Alegre, v. 3, n. 5, p. 4-17, set. 1996. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/2228/936>. Acesso em: 20 jul. 2024.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **Imaginação e Criatividade na Infância**. Lisboa: Dinalivro, 1930.

NOTAS DE AUTOR

AGRADECIMENTOS – Não se aplica

CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA - Não se aplica

FINANCIAMENTO - Não se aplica.

CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM - Não se aplica.

APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA - Não se aplica.

CONFLITO DE INTERESSES

A autoria entende não haver conflito de interesses.

LICENÇA DE USO

Os autores cedem à **Motrivivência** - ISSN 2175-8042 os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution Non-Comercial ShareAlike](#) (CC BY-NC SA) 4.0 International. Esta licença permite que **terceiros** remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, desde que para fins **não comerciais**, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico desde que adotem a mesma licença, **compartilhar igual**. Os **autores** têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico, desde que para fins **não comerciais e compartilhar com a mesma licença**.

PUBLISHER

Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. LaboMídia - Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva. Publicado no [Portal de Periódicos UFSC](#). As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.

EDITORES

Mauricio Roberto da Silva, Giovani De Lorenzi Pires, Rogério Santos Pereira.

EDITOR DE SEÇÃO

Giovani De Lorenzi Pires

REVISÃO DO MANUSCRITO E METADADOS

Giovani De Lorenzi Pires

HISTÓRICO

Recebido em: 17.03.2025

Aprovado em: 19.09.2025