



ESCOTISMO E JOGOS: O QUE PROFESSORES PODEM APRENDER COM O BRINCAR EM ESPAÇOS NÃO FORMAIS?

SCOUTING AND GAMES: WHAT CAN TEACHERS LEARN FROM PLAYING IN NON-FORMAL SPACES?

Matheus Pinheiro¹

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo apresentar as contribuições dos jogos que acontecem nos espaços não formais de ensino como um caminho viável para transformação social, cultural e cognitiva. Advém também ressaltar atividades, jogos e brincadeiras que acontecem no movimento escoteiro, que auxiliam os professores a pensarem em práticas educativas mais criativas e inovadoras. Diante disso, questiona-se: o que a escola regular precisa aprender com a educação que acontece no movimento escoteiro? Para tanto, essa produção mergulha nas ideias de Gohn (2020, 2010, 2008, 2006), por trazer concepções a respeito da educação não formal, nas reflexões de Kishimoto (2016, 2002, 1993), por discorrer sobre a relevância da análise de jogos e brincadeiras e nos estudos de Pereira (2016), por elencar características do movimento escoteiro. Este estudo, analisou 5 (cinco) jogos que mostram a potência dessa metodologia para sala de aula, no desenvolvimento de seres integrais. Concluímos que as experiências criativas vivenciadas no escotismo, provocam os professores a buscarem novas formas de ensinar, e conseqüentemente outras maneiras de compreenderem a plenitude de viver o magistério em todas as suas vertentes

Palavras-chave: Escotismo; Educação Não Formal; Jogos; Formação de Professores.

ABSTRACT: This work aims to present the contributions of games that take place in non-formal teaching spaces as a viable path for social, cultural and cognitive transformation. It is also important to emphasize activities, games and games that take place in the Scout movement, which help teachers to think about more creative and innovative educational practices. In view of this, the question arises: what does the regular school need to learn from the education that takes place in the Scout movement? To this end, this production dives into the ideas of Gohn (2020, 2010, 2008, 2006), for bringing concepts about non-formal education, into the reflections of Kishimoto (2016, 2002, 1993), for discussing the relevance of the analysis of games and games and in the studies by Pereira (2016), for listing characteristics of the Scout movement. This study analyzed 5 (five) games that show the power of this methodology for the classroom, in the development of integral beings. We conclude that the creative experiences lived in Scouting, provoke teachers to seek new ways of teaching, and consequently other ways of understanding the fullness of living the teaching profession in all its aspects.

Keywords: Scouting; Non-Formal Education; Games; Teacher training.

INTRODUÇÃO

Este artigo tem como objetivo discorrer sobre a importância do jogo no desenvolvimento integral dos sujeitos, sobretudo dos quais vivenciam o movimento

¹Matheus Pinheiro da Silva de Sousa, graduado em pedagogia, Email: matheuspineiroacademico@gmail.com



escoteiro. Para isso, iremos apresentar como o brincar contribui na formação de indivíduos que estão vinculados à prática do escotismo, englobando não apenas as crianças como também os adultos. Por certo, teremos como objetivo comprovar que o ato de jogar neste espaço, contribui para a ressignificação da vida e conseqüentemente dos processos educativos.

Para tanto, temos com desdobramento desta pesquisa a seguinte questão: o que o espaço escolar precisa aprender com a prática dos jogos que acontecem no movimento escoteiro?

A problemática que move esse estudo, perpassa as vivências do autor deste texto, por este ter sido integrante do movimento escoteiro desde o ano de 2005. Quando se inseriu aos 8 anos de idade ao 57º Grupo Escoteiro do Ar – Capitão Lemos Cunha (57º GEAR) e assim permaneceu até o ano de 2019.

Diante desse trajeto, foram 14 anos de descobertas e aprendizagens que assim dialogam com o aperfeiçoamento e a profissionalização de se tornar um futuro pedagogo. Além do mais, sendo também o primeiro de sua casa a ingressar no Ensino Superior e ter uma compreensão dos significados do que seja viver este espaço acadêmico/científico e toda a sua abrangência na construção da identidade de um professor, educador e favelado.

Com isto, cabe destacar que as experiências do autor deste estudo, articulam com os princípios do movimento escoteiro que assim buscam ampliar os conhecimentos acerca da vida, da cooperação, da solidariedade, reciprocidade, senso-crítico, fraternidade, cidadania, liberdade, democracia, direitos políticos, culturais, sociais e humanos.

Em linhas gerais apresentamos, posteriormente, a relação da temática “Escotismo” com as motivações que levaram o autor desta produção a sistematizar tais ideias e descobertas científicas, que assim primeiramente descreveu seu percurso pessoal (motivacional nos parágrafos anteriores) e a partir daí procuraremos expor a relevância desta investigação na produção do conhecimento científico. Segundo Pádua (2003):

[...] pesquisa é toda atividade voltada para a solução de problemas: como atividade de busca, indagação, investigação, inquirição da realidade, é a atividade que vai nos permitir, no âmbito da ciência, elaborar um conhecimento, ou um conjunto de conhecimentos, que nos auxilie na compreensão desta realidade e nos oriente em nossas ações (p. 31).

Conseqüentemente, toda a pesquisa é um exercício diário de busca, indagação e problematização para se chegar ao conhecimento de uma realidade e seus fenômenos sociais, culturais e científicos. Logo, se faz necessário expandir os olhares e desse modo essa ampliação se desdobra com o levantamento da relevância temática.

De acordo com Ivenicki e Canen (2016), para a contextualização do tema, a sua importância geral e os seus respectivos campos de estudo, que suscitem lacunas para preencher o conhecimento, devem partir da: “consulta a sites e bancos de dados [...] [ênfase] quais as lacunas que esse estudo pretende cobrir, demonstrando a sua originalidade” (IVENICKI; CANEN, 2016, p. 25).

Afim de evidenciar a relevância temática, utilizamos as seguintes palavras-chave:



“Escotismo”, “Jogo”, “Educação não formal” e “Professores”. Acessamos a plataforma da Scientific Electronic Library Online (SciELO), utilizamos como filtros selecionados o período dos últimos cinco anos (2015 a 2019) e sobre “Coleções” optamos por “Brasil”, área que se concentra este estudo.

Para a palavra “Escotismo” nos deparamos com 3 (três) produções (QUITZAU, 2019; JÚNIOR; MELLO, 2018; HONORATO; NERY, 2018), apesar de tratarem sobre escotismos, tais artigos se preocupam com o aspecto histórico e não entram na dimensão empírica do processo da aprendizagem e sua relação com a escola. Além do mais trabalham com a estrutura tecnicista do movimento, sem se preocupar em trazer elementos teóricos-práticos.

Na segunda busca utilizamos a palavra “Jogo” e chegamos a 761 resultados. Aproveitando essa pesquisa, inserimos a palavra “Escotismo” como combinação e não obtemos nenhum resultado. O mesmo se deu ao inserir a palavra “Educação não formal”, mas quando utilizamos “Professores” e “Escotismo” nos deparamos com uma produção que foi apresentada na primeira busca citada no parágrafo acima (HONORATO; NERY, 2018).

Dessa maneira, chegamos à conclusão de que a área da educação não formal, principalmente o campo da formação de professores há uma lacuna (IVENICKI; CANEN, 2016) que necessita de mais investimentos à respeito da temática escotismo na produção científica. Com isto, a questão que nos move é uma problemática a ser investida tanto no campo teórico, como no campo prático. Conforme as preposições de Goldenberg (1998), após ter explanado o tema a ser estudado, o recorte do objeto e nessa primeira busca exploratória, assim transcrevemos o seguinte problema de pesquisa a ser enfrentado nessa investigação: o que a escola e a sociedade precisam aprender com as práticas (jogos) que acontecem no movimento escoteiro?

REFERENCIAL TEORICO

Educação – Formal, não formal e informal

Com a intenção de compreender as contribuições do escotismo nos espaços não formais de educação, precisamos em um primeiro momento entender o que é educação. Ressaltamos que conceituá-la é uma tarefa complexa, pois sua abrangência é ampla e plural, até porque cada cultura e sociedade tem sua própria definição. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), em seu primeiro artigo, assinala que:

A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais (BRASIL, 1996, Art.1º).

Este artigo da LDB, nos mostra a amplitude do termo educação. Destacamos que esse princípio nos permite defender que a educação não cabe mais em caixinhas, pois a mesma é vasta e se constitui como um processo contínuo que perpassa diversos campos da vida, que corresponde do nascimento até a morte da espécie humana.



Na mesma linha de raciocínio, Brandão (1981, p. 4) ressalta que: “Não há uma forma única nem um único modelo de educação”. O autor trabalha com a ideia de “Educações”. Desse modo, podemos reconhecer e validar os outros espaços possíveis que a educação acontece. Destacamos que os modelos de educação não devem ser um campo de disputa para saber qual é o melhor, pois, eles se complementam em suas vertentes. Além do mais, todos eles têm a mesma finalidade, que é formar um cidadão integral. Brandão (1981) ainda destaca que:

Ninguém escapa da educação. Em casa, na rua, na igreja ou na escola, de um modo ou de muitos, todos nós envolvemos pedaços da vida com ela: para aprender, para ensinar, para aprender-e-ensinar. Para saber, para fazer, para ser ou para conviver, todos os dias misturamos a vida com a educação. Com uma ou com várias: educação? Educações (BRANDÃO, 1981, p. 4).

Neste sentido, podemos dizer a educação se faz presente nos demais espaços da sociedade, como por exemplo, no escotismo, nas cidades educativas, nas praças, nas igrejas, nos museus, nos teatros, nas ongs, entre outros. Não há como negar o desenvolvimento crescente de propostas educativas não formais, que surgem para suprir as lacunas da educação formal. Gohn (2006, p.28), nos ajuda a entender as diferenças metodológicas e dimensionais de cada campo da educação. A autora faz a seguinte conceituação:

A educação formal é aquela desenvolvida nas escolas, com conteúdos previamente demarcados; a informal como aquela que os indivíduos aprendem durante seu processo de socialização – na família, bairro, clube, amigos, etc., carregada de valores e cultura próprias, de pertencimento e sentimentos herdados; e a educação não formal é aquela que se aprende “no mundo da vida”, via os processos de compartilhamento de experiências, principalmente em espaços e ações coletivas cotidianas. (GOHN, 2006, p.28)

Em síntese, a educação formal é aquela que ocorre dentro dos muros escolares, em instituições de ensino regulamentadas, que ao final do processo, darão uma certificação ao indivíduo. Quem educa neste processo são os professores e os profissionais atuantes do ambiente escolar. Essa educação conjectura normas, legislações e seguem diretrizes previamente estabelecidas. Desse modo, a educação formal, tem como finalidade, a transmissão de conhecimentos historicamente construídos pela sociedade, ela é metódica, demanda de local e tempo específico para ocorrer (GOHN, 2008).

Todavia, a educação informal, trabalha com a perspectiva de pertencimentos herdados, ela ocorre por meio do campo das emoções e dos sentimentos. Os conteúdos, não são sistematizados. Toda a proposta pedagógica tem como base processos de socializações dos indivíduos. Os adultos e idosos passam suas experiências para os mais jovens e crianças. Um exemplo que podemos usar para entendermos melhor os processos da educação informal é quando um pai ensina ao filho seus costumes e hábitos familiares. Cabe destacar, que os resultados da educação informal não são esperados, eles simplesmente acontecem. Este campo educativo foi o primeiro a estar presente na



sociedade, isso levando em consideração o seu caráter não metódico e cultural.

Dentre esses tipos de educações este artigo pretende destacar o modelo de educação não formal, que nos últimos anos têm crescido consideravelmente (GOHN, 2020, 2010, 2008, 2006; CARMO; MENEZES, 2020; TRILLA, 2008; GHANEM, 2008; TRILLA; GHANEM, 2008; GADOTTI, 2005). Este modelo de educação segundo os nossos olhares, vem se consagrando como um meio de complementação da vida escolar, com a pretensão de formar os indivíduos para cidadania, além de desenvolver outros aspectos como a educação para justiça social, para direitos (humanos, sociais, políticos, culturais entre outros), assim também educação para a liberdade, democracia, igualdade, contra discriminação, pelo exercício da cultura e para a manifestação das diferenças culturais expõe Gohn (2006, 2008).

Dito isso, considerando a complexidade de compreender o que é educação não formal e seu reconhecimento no meio acadêmico, nos aproximamos de alguns autores, estudiosos do assunto que buscam uma mais exata definição do que seja a educação não formal e segundo as ideias de Gohn (2008), a educação não formal pode ser definida como:

Um processo sociopolítico, cultural e pedagógico de formação para cidadania, entendendo o político como a formação do indivíduo para interagir com o outro em sociedade. Ela designa um conjunto de práticas socioculturais de aprendizagens e produções de saberes, que envolve organizações/instituições, atividades, meios e formas variadas, assim como uma multiplicidade de programas e projetos sociais (GOHN, 2010, p. 33)

Com base nessa definição de Gohn, podemos constatar que há um campo amplo de estudos, que visa desenvolver o sujeito de maneira integral, com uma visão crítica de mundo. A autora ressalta também que a educação não formal é acolhedora, tendo em vista que engloba todos os seres humanos, sem distinções de cor, classe social, sexo, gênero, orientação, etnia, religião entre outros.

Por meio dos estudos de Gohn, podemos notar, mais uma vez, que habitualmente o senso comum relaciona que os processos educativos se referem apenas à instituição escolar, sem incorporar neste debate outros espaços que colaboram para parceria do ato educativo e que propiciam um lugar no qual as pessoas possam aperfeiçoar as suas habilidades e competências criativas, contribuindo assim na formação da cidadania e no desenvolvimento da humanidade. Este movimento descrito busca romper com as narrativas, discursos e muros de que somente a escola educa humanos. Tanto que a mesma autora esclarece: “A educação não formal é uma área que o senso comum e a mídia usualmente não veem e não tratam como educação porque não são processos escolarizáveis” (GOHN, 2008, p. 34).

Esta conjuntura trazida à tona pela autora, evidencia uma triste realidade de ideais inférteis a respeito da educação não formal, em pleno século XXI, ainda é comum acharmos pessoas com esse mesmo pensamento. Precisamos romper com esses discursos reducionistas e desconstruir barreiras que limitem esse campo educacional.



O aspecto do jogo no desenvolvimento humano

Os jogos e as brincadeiras fazem parte da vida cotidiana das pessoas. Na escola eles são importantes componentes para o desenvolvimento infantil e também são elementos fundamentais, constituintes de uma prática educativa lúdica, que aproximam conteúdos curriculares e experiências múltiplas que perpassam os aspectos corporais, sensoriais e cognitivos. Além de incorporar nesse debate a cognição de sujeitos aprendentes e ensinantes, os jogos e as brincadeiras aproximam indivíduos, permitem socializar ideias, e também auxiliam a aprender a se relacionar com o outro e conosco.

Nos espaços de educação não formal, como foi expresso seus respectivos significados na seção “Educação – Formal, não formal e informal”, podemos perceber que os jogos rompem as barreiras, os muros escolares e assume a perspectiva do lazer, da recreação e do entretenimento (SILVA; JUNIOR, 2018).

O brincar e o jogar fazem parte da vida. Com base nesse princípio que buscamos defender a ideia da formação integral, que leva em consideração esses dois componentes, pois só se pode realmente falar em formação integral, se na prática educativa cotidiana, os jogos e as brincadeiras ganharem lugar.

Diante da formação integral de crianças e adultos, pressupostos que se relacionam com o ato de qualquer sujeito ir em busca do seu próprio lazer, por meio de jogos e brincadeiras, ora de maneira individual, ora de maneira coletiva, essa formação integral colabora para processos de ensino e aprendizagem que acontecem dentro do movimento escoteiro, sobretudo nos aspectos de elaboração e promoção de atividades lúdicas, recreativas, jogos e brincadeiras que assim possibilitam a interação, a socialização, o desenvolvimento da criatividade e aquisição de valores e princípios humanitários.

Com tudo isso, buscamos defender o jogo como elemento indispensável para o desenvolvimento de qualquer indivíduo, principalmente nos espaços de educação não formal, que utilizam-se deles como metodologia central. Antes de adentrarmos na análise de jogos, cabe salientar que os estudos sobre jogo têm crescido consideravelmente nas últimas décadas (KISHIMOTO, 2016, 2002, 1993; CAILLOIS, 2017; AGUIAR, 2019). Isto porque, o termo “jogo” é muito plural, podendo englobar os mais diversos aspectos e significados.

Kishimoto (2002) explica que definir jogo não é uma tarefa fácil, pois quando se pronuncia a palavra jogo cada um entende-o de uma maneira diferente. Desse modo, ela exemplifica “jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias” (KISHIMOTO, 2002, p. 13). Mais adiante a autora lança a problematização: quais elementos que caracterizam um jogo? Qual é a diferença entre jogo e brinquedo? No entanto, segundo os estudos desenvolvidos pela própria Kishimoto (2002, p. 16), o jogo pode ser visto como: “resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social”, “um sistema de regras” e “um objeto”.

Ao trazer essa noção que o jogo faz parte do desenvolvimento da linguagem e que sua dimensão se articula com os contextos sociais, podemos perceber nesse momento, a potência da existência do jogo como elemento cultural em espaços formais. Mas, ainda sobre esse aspecto de desenvolvimento da linguagem, Kishimoto (2002) vai dizer que cada contexto irá criar uma concepção de jogo, mas adverte que esta ação não pode ser



reconhecida como algo simplista, pois a apropriação ou denominação do que seja jogo, não é um ato solitário. Nesse caso, o jogo “tem um sentido dentro de um contexto, significa a emissão de uma hipótese, a aplicação de uma experiência ou de uma categoria fornecida pela sociedade” (KISHIMOTO, 2002, p. 16).

Então, o jogo assume conceituações distintas de acordo com cada sociedade, temporalidade e espaço:

dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representam instrumentos para a arte da caça e da pesca. Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não-séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança (KISHIMOTO, 2002, p. 17)

Percebemos que cada território, escola, espaço escolar emprega valores e outras formas dar significados ao ato de jogar, corroborando que a ideia de jogo perpassa a linguagem humana. De acordo com o contexto e o ambiente que esteja inserido, brincando, interagindo o jogo ganha outras histórias, sentidos, enredos, narrativas e aspectos que assim nos permitem dizer que jogo é algo complexo e que se relaciona com a situação lúdica daquele que joga, executa as regras e ao mesmo tempo repensa a sua capacidade criadora e de jogador (KISHIMOTO, 2002).

O jogo enquanto objeto é a materialização do momento lúdico. Nesse caso, Kishimoto escreve (2002) “o jogo de xadrez materializa-se no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com papelão, madeira, plástico, pedra ou metais” (p. 17).

Apesar, de não aprofundarmos nesse trabalho as questões relacionadas sobre a construção de brinquedos, precisamos trazer alguns dos conceitos e ideias afim de que fiquem bem esclarecidos. O brinquedo ele pode ser considerado “uma representação, expressão de imagens que evocam aspectos da realidade” (KISHIMOTO, 2002, p. 12). Logo, o brinquedo marca a representação do que existe na sociedade e que pode ser visto, como brinquedos de eletrodomésticos, bonecos, robôs, de várias formas, tamanhos, cores, entre outros.

Já a brincadeira faz parte do ato do jogador e daquele que manipula e brinca com algum brinquedo. A respeito disso Kishimoto explica que a brincadeira é: “a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação” (KISHIMOTO, 2002, p. 21).

Escotismo e jogos: uma proposta de educação não-formal

Com base nos estudos da educação não formal e todos os seus aspectos educativos, percebemos o movimento escoteiro como um caminho viável para o exercício pleno desse campo educativo, capaz de integralizar todos conhecimentos e saberes para o desenvolvimento dos sujeitos. Primeiramente, afim uma melhor compreensão a respeito das contribuições desse movimento, precisamos saber sua origem e o que propõe em suas concepções.

Posto isso, o movimento escoteiro foi idealizado em 1907, pelo Britânico Robert



Stephenson Smyth Baden-Powell e desde então, vem se consolidando como um movimento educacional, apartidário, voluntário, e sem fins lucrativos, com o intuito de auxiliar os sujeitos a desenvolverem suas potencialidades, que são elas: físicas, afetivas, intelectuais, sociais, espirituais e do caráter. Segundo Pereira (2004), a ideia inicial de Baden-Powell, ao levar os primeiros jovens para um acampamento experimental, na Ilha de Brown Sea, consistia em:

oferecer-lhes a oportunidade de contato com a natureza, a convivência em grupo, jogos e brincadeiras ao ar livre. Através deste contexto, esperava dar a esses jovens a oportunidade de um aprendizado dinâmico e participativo, fora dos moldes engessadores da educação britânica do início do século XX, para retirá-los da ociosidade das ruas de Londres sem, no entanto, pretender substituir o papel educação formal, mas antes, completá-lo dando ênfase no aprendizado junto à natureza, longe dos prédios e muros da cidade. (PEREIRA, 2004, p. 17).

Quando Baden-Powell idealiza esse projeto e promove o primeiro acampamento, ele não esperava que viesse a se tornar o maior movimento de jovens do mundo, que segundo a Organização Mundial do Movimento Escoteiro (OMME), são mais de 40 milhões de membros associados. Percebemos que refletir sobre o impacto dessa concepção, até os dias atuais, é levar em consideração os milhões de jovens que tiveram suas vidas afetadas por essa fraternidade mundial.

Tendo em vista a amplitude de todo o movimento escoteiro, todos os seus aspectos educativos e metodologias, vemos que se faz necessário destacar um ponto que será crucial para o desenvolvimento desta pesquisa. Dito isso, gostaria de trazer a dimensão do jogo no movimento escoteiro. Baden-Powell (apud UEB, 2000), definiu o movimento escoteiro como “um alegre jogo”. Isto porque, todo o trabalho desenvolvido no movimento escoteiro, visando o desenvolvimento das potencialidades (físicas, afetivas, intelectuais, sociais, espirituais e do caráter) dos indivíduos, são realizados por meio de jogos e atividades.

O jogo, neste ponto, é a metodologia central das práticas escoteiras. Ele compõe a ferramenta de aprendizagem das atividades realizadas. Segundo a literatura escoteira: “o jogo pode ser visto como uma atividade, um meio espontâneo de exploração de si mesmo, dos demais e do mundo. Jogar implica experimentar, provar até onde se pode chegar, aventurar, se esforçar, comemorar” (UEB, 2015, p. 124). Neste sentido, o jogo no escotismo, ajuda a desenvolver experimentações e vivências, capazes de provocar um crescimento pessoal em cada indivíduo. No intuito de melhor captar os aspectos relativos ao jogo no escotismo, se faz necessário, entendermos como está segmentado o movimento escoteiro.

O movimento escoteiro é dividido por ramos, que são eles: ramo Lobinho (6 anos e meio à 10 anos), ramo Escoteiro (11 à 14 anos), ramo Sênior (15 à 17 anos) e ramo Pioneiro (18 à 21 anos). Cada um desses ramos citados, os quais também são chamados de seções, contam com um marco simbólico, do qual propõe um desafio específico a ser superado. Existe também uma relação diferente com o jogo em cada ramo. No ramo lobinho, por exemplo, o objetivo central é a socialização das crianças. Este processo



ocorre, em grande parte, por meio do jogo e das atividades. Nessa fase, o destaque é na parte lúdica, buscando despertar na criança o interesse e a imaginação. Em todos os jogos que acontecem nesse ramo são elaborados os chamados “fundos de cena” que servem para dar vida ao jogo e trabalhar elementos da imaginação e fantasia. Esse fundo de cena, que também é relacionado ao marco simbólico, é criado a partir do livro: “Os Livros da Selva” de Rudyard Kipling, que conta a história de Mogli, o menino que foi criado por lobos. Nesse livro, podemos perceber referências sobre o desafio da socialização, logo com o personagem principal, Mogli, que por ter sido criado em uma alcateia, vive intenso processo de socialização entre o mundo dos homens e dos animais.

No ramo Escoteiro, o aspecto trabalhado consiste no desenvolvimento da autonomia. Já no ramo Sênior, a ênfase é no processo de autoconhecimento, é o desafiar-se frente aos obstáculos da vida. Os escoteiros e seniores nessa fase, buscam explorar novos territórios para assim ampliarem seus horizontes. Nestes ramos, também existem o fundo de cena, que neste caso é usado para dar embasamento a algum jogo proposto, um jogo de queimado por exemplo, acaba ganhando um cenário de Segunda Guerra Mundial, na qual a Inglaterra e Alemanha lutam por suas ideologias.

Já no ramo Pioneiro, o marco simbólico está relacionado ao desenvolvimento da cidadania. O trabalho tem enfoque no processo de integração dos jovens com a sociedade, afim de que sejam ativos e participantes em suas comunidades. Os jogos nessa etapa do ramo pioneiro, ganham um aspecto mais intelectual, os fundos de cenas são elaborados com temáticas mais próximas da realidade. Nesse ramo, trabalha-se demasiadamente com debates, resolução de problemas e dinâmicas que auxiliam numa autorreflexão sobre si e sobre o mundo.

Desse modo, o aspecto de jogo no movimento escoteiro, se constitui como um componente fundamental para o aprofundamento de estudos. O desenvolvimento de potencialidades (pretendidas pelo escotismo) a partir de jogos amplia o campo de se pensar processos formativos inovadores.

CAMINHOS METODOLÓGICOS

Para realização dessa pesquisa qualitativa (MINAYO, 2011) no campo da educação em diálogo com os espaços não formais, aprofundo nas ideias de Minayo, por ser uma investigação que expõe ideias, pensamentos, concepções que começa por uma indagação “O que professores podem aprender com o brincar em espaços não formais?” e que se desdobra nos múltiplos olhares na profundidade de compreender as contribuições do escotismo e do jogo para a consolidação de aprendizagens que, segundo as palavras da autora (2011, p. 21): “o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes”, nos permitem defender que esta pesquisa tem como ponto inicial as motivações e enredos do aprender, descobrir e recriar o mundo para além dos muros da favela e das “comunidades”.

Para melhor explanação do tema global em questão, divido esse trabalho científico em três etapas, a saber: a) fase exploratória teórica; b) trabalho de campo (5 jogos/brincadeiras) e c) análise e tratamento do material empírico, como sinalizou Minayo (2011).



As etapas que compõem este artigo, nos ajudaram no levantamento dos instrumentos que foram utilizados na pesquisa como fonte de análise e investigação. O primeiro refere-se à ação exploratória que teve como finalidade compreender a contribuição do escotismo, das atividades e dos jogos como um meio educativo não formal. Para isso, foram levantados jogos, dinâmicas e atividades que auxiliaram a pensar nas contribuições do escotismo para os espaços escolares (próxima seção). Valendo salientar que tal estudo analisou 5 (cinco) jogos, presentes nas atividades educativas do movimento escoteiro. Ainda sobre esse aspecto, o estudo fez uma revisão bibliográfica, para apresentar o que seja educação, os modelos educacionais e o escotismo (segunda seção). Sobre a análise do jogo, segundo Kishimoto (1993):

[...] é feita a partir da imagem da criança presente no cotidiano de uma determinada época. O lugar que a criança ocupa num contexto social específico, a educação a que está submetida e o conjunto de relações sociais que mantém com personagens do seu mundo, tudo isto permite compreender melhor o cotidiano infantil – é nesse cotidiano que se forma a imagem da criança e do seu brincar (KISHIMOTO, 1993, p. 7).

Logo, desse modo recuperamos as vivências do autor para esse encontro do brincar, do jogo e sua temporalidade. Adiante apresentamos os resultados desse estudo.

DADOS COLETADOS

Os jogos fazem parte do desenvolvimento intelectual, físico e social de qualquer sujeito brincante. A respeito disso selecionamos 5 (cinco) jogos/brincadeiras que nos ajudam a compreender o quanto que o ato de brincar é primordial nos espaços não formais. Catalogamos os jogos entre a área de desenvolvimento, ramo, objetivo, espaço que poderá acontecer a atividade, fundo de cena, materiais e desenvolvimento. Nesse caso, são eles: “Pique na linha – sono de kaa”, “Batalha dos gladiadores cegos”, “Latas suspensas”, “Colocando em ordem” e “Esponjobol”.

Dito isso, partimos para os jogos e os aspectos descritos acima:

Jogo 01 - PIQUE NA LINHA – SONO DE KAA

Área do desenvolvimento: Físico e Intelectual

Ramo: Lobinho

Objetivos: Desenvolver a coordenação motora, o equilíbrio e a agilidade

Espaço do jogo: Linhas da quadra

Materiais: Não necessita

Fundo de cena: Está havendo uma enorme confusão na Jângal. Os bandarlogues estão criando uma grande bagunça na selva. Eles estão tacando frutas podres nos animaizinhos que passam por debaixo das copas, mas para o azar dessa macacada e para sorte dos outros animais, essa movimentação irritou a grande cobra Kaa, que repousava tranquilamente em um longo galho quando foi acordada por conta de todo esse tumulto. Agora Kaa,



furiosa, quer pegar esses macacos arteiros. Porém, essa tarefa não será tão fácil. A cobra Kaa, precisará ser inteligente e criar estratégias para ser bem sucedida nessa caçada. Os Bandarlogs terão que fugir por meio dos galhos e troncos das copas das árvores.

Desenvolvimento: O jogo consiste em um pique-pega por meio das linhas existentes nas quadras. O escotista (aplicador do jogo) deverá escolher um participante para ser a Kaa, enquanto os demais serão os Bandarlogs. A Kaa estará disposta no centro da quadra, enquanto os Bandarlogs ficarão espalhados pelas linhas existentes na área do jogo. Ao sinal do apito, a cobra Kaa começará a correr atrás dos demais macaquinhos. Os que forem pegos pela Kaa, terão que ajudar a cobra a caçar os outros.

Jogo 02 - BATALHA DOS GLADIADORES CEGOS

Área do desenvolvimento: Físico

Ramo: Escoteiro

Objetivos: trabalhar os sentidos, agilidade e percepção espacial.

Espaço do jogo: Círculo

Materiais: bastão de jornal, giz e pano para vendar os olhos.

Fundo de cena: Na Roma antiga existiam diversas competições realizadas dentro do Coliseu. As arquibancadas ficavam lotadas de telespectadores para assistir aos duelos e as exibições. Uma das maiores atrações era a luta de gladiadores, onde a maioria eram prisioneiros de guerras, escravos ou ladrões. Nesta luta, eles disputavam forças para ver quem seria o melhor. Os gladiadores gozavam de uma força descomunal, eram mestres na arte da resistência e hábeis estrategistas. Agora queremos saber, quem de vocês é bom na arte das estratégias e mestre na sutileza dos movimentos.

Desenvolvimento: Primeiramente desenha-se um círculo central de grande circunferência. Após, para dar início ao jogo, escolhe-se um “gladiador” que deverá ficar ao centro do círculo e com os olhos vendados, enquanto os demais ficam do lado de fora. O papel dos demais jogadores é tentar tocar o “gladiador”, sem atingido pelo bastão de jornal. O gladiador terá que usar dos demais sentidos para perceber a aproximação e atingir os outros participantes com o bastão.

Jogo 03 – LATAS SUSPENSAS

Área do desenvolvimento: Físico

Ramo: Sênior

Objetivos: Trabalhar a percepção espacial, e coordenação motora

Espaço do jogo: Quadra

Materiais: Duas Latas, dois bastões, uma bola e giz

Fundo de cena: A chamada Guerra dos Farrapos no Rio Grande do Sul (1835-1945), na qual os farroupilhenses se rebelaram contra o Império do Brasil - exigindo a independência Rio-Grandense - se configurou como uma das maiores guerras separatistas da história. Em um dos lados desse cenário, estavam os famosos “Lanceiros Negros”, que formavam uma forte unidade militar de excelente pontaria e habilidade. Esses lanceiros eram negros escravizados, que entraram na luta, acreditando na promessa de liberdade feita pelos grandes donos de terra. A vida dura de ser humano escravizado, os tornavam hábeis lutadores, que dispunham de muita destreza durante as batalhas. Os “Lanceiros



Negros”, foram decisivos nos rumos da “Guerra dos Farrapos”. Dito isso, vamos ao nosso jogo.

Desenvolvimento: Para dar início ao jogo divide-se os participantes em duas equipes (Tropas Imperiais contra os Grandes proprietários de terra). Cada equipe elegerá um “lanceiro”, que irá segurar um bastão com uma lata na ponta. Estes “lanceiros” deverão estar posicionados dentro de círculos, nos quais eles não poderão sair e ninguém mais poderá entrar. Ao sinal do apito, as equipes rivais disputam a bola, com a qual devem acertar a lata que o seu “lanceiro” segura, fazendo-a cair. Cada jogador, ao ter posse da bola, só poderá dar 3 (três) passo. A lata não pode ser “deixada cair”, devendo realmente ser derrubada pela bola, embora o “lanceiro” possa se movimentar para facilitar para o seu time. A equipe que conseguir arremessar a bola e derrubar a lata do seu “lanceiro”, vencerá o jogo.

Jogo 04 – COLOCANDO EM ORDEM

Área do desenvolvimento: Intelectual e Social

Ramo: Pioneiro

Objetivos: Trabalhar a socialização, exercita o equilíbrio e a flexibilidade.

Espaço do Jogo: Linha

Materiais: Giz ou Uma corda

Fundo de cena: O Transtorno Obsessivo Compulsivo – TOC, é uma doença séria que causa diversas dificuldades para as pessoas que são diagnosticadas transtorno. Existem diversos tipos diferentes desse transtorno. O filme espanhol “toc-toc”, retrata muito bem esse cenário. Vamos tentar entender melhor como é viver com alguém com esse transtorno?

Desenvolvimento: Para iniciar o jogo, desenha-se uma linha reta chão. Todos os participantes devem ficar em cima dessa reta traçada, ombro a ombro, com os dois pés em cima da linha. Após todos estarem em posição, o chefe deverá solicitar alguns comandos, tais como, pedir para formarem por ordem alfabética dos nomes, depois pela idade em ordem crescente ou decrescente (incluindo mês e ano), pela altura, por tonalidade das roupas, por tamanho dos cabelos, entre outros. Os participantes deverão seguir esses comandos tirando somente um pé da linha. Os jogadores que caírem ou tirarem os dois pés da reta, sairão do jogo.

Jogo 04 – ESPONJOBOL

Área do desenvolvimento: Físico

Ramo: Lobinhos

Objetivos: Trabalho em equipe, a coordenação motora, a velocidade e a flexibilidade

Espaço Do Jogo: Quadra

Materiais: Esponja grande, dois baldes com água e giz

Fundo De Cena: O dia está quente e ensolarado na Selva da Jângal, e os lobinhos que são extremamente espertos, logo tiveram uma grande ideia. Por conta do calor eles decidiram fazer um jogo bem refrescante. Chamaram a alcateia toda para jogar com eles. Logo, a partida se tornou uma grande festa, quando se deram conta, até a loba Akelá, estava no meio do jogo.



Desenvolvimento: Para realizar este jogo é necessário dividir o grupo em duas equipes. Após a divisão, cada equipe ganhará um balde com água, que deverá ser colocado uma extremidade da quadra (no meio da trave). Feito isso, o escotista desenhará um círculo grande ao redor do balde. Para iniciar a partida, o escotista pegará a esponja e jogará para cima e as equipes terão que disputar a posse da esponja. Para pontuar no jogo é preciso acertar a esponja dentro do balde adversário, porém cada jogador que tiver a posse da esponja, só poderá completar três passos. O arremesso da esponja deve ser feito fora da área desenhada ao redor do balde. Vence a equipe que mais acertar o balde adversário.

ANÁLISE DOS DADOS

Tendo exposto os jogos coletados nas atividades escoteiras, partiremos para suas análises. Com base nas apresentações expostas sobre os jogos e seus respectivos modos de desenvolver-se na escola e sobretudo no espaço não formal, na prática com sujeitos escoteiros, percebemos que diante desses jogos diversos aspectos são trabalhados como o desenvolvimento físico, imagético, criativo, social, cognitivo e intelectual. Esta ideia se relaciona com o que Kishimoto (1993) nos apresenta sobre a relação com o jogo e sua temporalidade e também sua dimensão da vida e da aprendizagem relacional.

Quando pegamos um tradicional pique-pega, e fazemos uma adaptação, inserindo um fundo de cena, alterando a área do jogo, na qual, passam a ser as linhas da quadra, estamos ressignificando o ato de jogar. A brincadeira se torna viva e intrigante para a criança. Afinal, quando se fala em jogo no movimento escoteiro, para aqueles que viveram esse espaço, logo surgem as primeiras indagações: “O que será que vem por aí?” ou “Qual deve ser a regra desse jogo?” e até “O que eles irão inventar dessa vez?”.

Essas perguntas, fazem parte da vida de quem já foi, ou continua sendo um escoteiro. Pois, esse espaço de educação não formal, provoca tanto os jovens quanto aos adultos a se reinventarem, a buscarem o novo, a ressignificarem jogos para que eles façam sentido para vida.

Quando uma folha de jornal, exposta no jogo “Batalha de gladiadores cegos”, se transforma em uma espada e o círculo de uma quadra se transforma no Coliseu, estamos desenvolvendo a dimensão da imaginação. O participante que é escolhido como o “Gladiador” e terá seus olhos vendados, estará trabalhando também aspectos relacionados aos outros sentidos.

No jogo “Colocando em ordem”, podemos desenvolver a dimensão da socialização. Este jogo pode ser realizado em um grupo no qual as pessoas não se conheçam, pois, a partir dos comandos, os participantes terão que se conhecer, confiando nos demais para se movimentarem pela linha demarcada, afim de que cumpram com o desafio.

O jogo “Esponjobol” se constitui também como um jogo recreativo, pelo qual, dois baldes com água e uma esponja se tornam uma competição refrescante. A ressignificação desses objetos, permite aos participantes perceberem que objetos simples podem se tornar algo significativo. Esse ponto mostra que a partir de poucos materiais (ou nenhum), podemos realizar um jogo ou uma atividade que propicie o desenvolvimento de diversas áreas. Outro ponto é a restrição de passos com a esponja (bola), que estimula as crianças a ficarem atentas aos movimentos e prestarem atenção ao jogo, esse delimitar,



proporciona também que todos participem do jogo.

A partir de todos esses pontos expostos nos jogos coletados, podemos constatar que o aspecto da imaginação é extremamente difundido nos jogos escoteiros, e estes auxiliam no crescimento tanto de adultos quanto de crianças. Jogar é vida, ressignificar é viver

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Para fins conclusivos deste trabalho científico, retomamos a questão norteadora e central de toda a discussão exposta nesse artigo: “O que professores podem aprender com o brincar em espaços não formais?” Pergunta ampla, mas aqui discorreremos alguns elementos para aqueles que não viveram/experimentaram ser um dia escoteiro.

No decorrer desse estudo, percebemos que as práticas de educação escolar, estão alicerçadas em modelos tradicionais, que não permitem que o jogo faça parte da metodologia utilizada pelos professores. Nos espaços não formais, podemos notar uma maior autonomia, da qual professores possuem, desse modo, essa liberdade ocasiona no educador, o ato de criar práticas inovadoras que ressignificam a ação de aprender e ensinar.

Logo, o brincar demarca o tempo e este foi sinalizado nas reflexões deste artigo. O reconhecimento dos processos brincantes, auxiliam a romper com a noção de que o brincar é somente mera distração, pois nesse ato, podemos evidenciar diversos aspectos que ajudam os seres humanos a desenvolverem suas habilidades sociais, afetivas, físicas, intelectuais, espirituais e do caráter.

Por meio do Movimento Escoteiro, professores e instituições escolares podem compreender a potência do ato de jogar e como este contribui para formação integral dos sujeitos, tanto os que jogam quanto os que desenvolvem as atividades. As experiências criativas vivenciadas no escotismo, provocam os professores a buscarem novas formas de ensinar e viver a plenitude do magistério em todas as suas vertentes. Jogar é descobrir-se humano, é viver.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, J. **Educação, Lúdico e favela**: quantos tiros são necessários para a aprendizagem? Rio de Janeiro: Wak Editora, 2019

POWELL, B. of Gwilwell, Lord. **Guia do chefe escoteiro** = Aids to Scoutmastership. Tradução de Gen. Leo Borges Fortes. 5 ed. Porto Alegre: Ed. Escoteira, União dos Escoteiros do Brasil, 2000.

BRANDÃO, C. R. **O que é educação**. 19.ed. São Paulo: Brasiliense, 1989.

BRASIL. Lei nº 9.394 de dezembro de 1996. Dispõe sobre as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF – 23 de dez.1996

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017

CARMO, M. M do; MENEZES, K. M. **Espaço de educação não formal**: um campo de



ação que potencializa a educação formal. *Brazilian Journal of Development* Braz. J. of Develop, Curitiba, v.6, n.7, p. 50597-50608 jul.2020. ISSN 2525-8761. Disponível em: <https://www.brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/13813/11558>. Acesso em: 12 de set. 2020

GADOTTI, M. **A questão da educação formal/não-formal**. Institut international des droits de l'enfant (IDE) Droit à l'éducation: solution à tous les problèmes ou problèmes nas solution? Sion (Suisse), 18 au 22 octobre. 2005. p.1-11.

GOHN, M. da G. **Educação Não-Formal e Cultura Política: Impactos Sobre o Associativismo do Terceiro Setor**. 4. Ed. São Paulo: Cortez, 2008.

GOHN, M. da G. **Educação Não-Formal e o Educador Social: Atuação no Desenvolvimento de Projetos Sociais**. São Paulo: Cortez, 2010.

GOHN, M. da G. Educação Não Formal: Direitos e Aprendizagens dos Cidadãos (ãs) em Tempos do Coronavírus. **Revista Humanidades e Inovação** v.7, n.7.7 – 2020. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/article/view/3259>. Acesso em 12 de set. 2020.

GOHN, Maria da Glória. **Educação não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas**. Ensaio: aval. pol. públ. Educ., Rio de Janeiro, v. 14, n. 50, p. 27-38, jan./mar. 2006.

GOHN, M. da G. **Educação não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas**. Ensaio: aval. pol. públ. Educ., Rio de Janeiro, v.14, n.50, p. 27-38, jan./mar. 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ensaio/v14n50/30405.pdf>. Acesso em: 02 de set. 2020.

GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar: Como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Record, 1998.

HONORATO, T; NERY, A. C. B. **A Educação do Corpo na Formação de Professores na Escola Normal Paulista (1890-1931)**. Cad. Cedes, Campinas, v. 38, n. 104, p. 33-48, jan.-abr., 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ccedes/v38n104/1678-7110-ccedes-38-104-33.pdf>. Acesso em: 10 de ago. 2020

IVENICKI, A; CANEN, A. G. **Metodologia da Pesquisa: rompendo fronteiras curriculares**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda, 2016

JUNIOR, C. H; MELLO, V. A. de. **Escotismo e esporte: propostas de educação do corpo no Rio de Janeiro dos anos 1910-1920**. Revista Brasileira de Educação v. 23 e230045 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rbedu/v23/1809-449X-rbedu-e230045.pdf>. Acesso em: 13 de set. 2020.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6º Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.) *Jogo*,



brinquedo, brincadeira e a educação. 6ed. São Paulo: Cortez, 2002, p. 13 -44.

KISHIMOTO, T. M; SANTOS, M. W. dos. (Orgs.) **Jogos e Brincadeiras: tempos, espaços e diversidade (pesquisa em educação)**. São Paulo: Cortez, 2016.

MINAYO, M. C. de S. **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade**. 30ªed. Petrópolis, RJ Editora Vozes, 2011.

PÁDUA, E. M. M. de. **Metodologia da pesquisa: abordagem teórico-prática**. 6ªed. Campinas, SP: Papyrus (Coleção Magistério: formação e trabalho pedagógico), 2000.

PEREIRA, A. P. C. **Educação não formal tendo como exemplo de modelo pedagógico o método escoteiro**. Monografia (Graduação em Pedagogia). Centro Universitário da Cidade do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, RJ, 2004. Disponível em: <http://livros01.livrosgratis.com.br/ea000426.pdf>. Acessado em: 31 agos. 2020

SILVA, T. A. C.; JUNIOR, A. R. P. (Orgs.). **Lazer e recreação: conceitos e práticas culturais**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2018.

QUITZAU, E. A. Associativismo Ginástico e Escotismo no Rio Grande do Sul (1913-1934). **Revista História da Educação (Online)**, 2019, v. 23: e78376. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/heduc/v23/2236-3459-heduc-23-e78376.pdf>. Acesso em: 05 set. 2020.

TRILLA, J. A; GHANEM, E. In: ARANTES, V. A. (org.) **Educação Formal e Não-Formal: Pontos e Contrapontos**. São Paulo: Summus Editorial, 2008.

UEB. **Escotistas em Ação - Ramo Escoteiro**. 2ªed. Curitiba: União dos Escoteiros do Brasil, 2015