

**JOGO POPULAR COMO CONTEÚDO DA
EDUCAÇÃO FÍSICA: EXPERIÊNCIA EM UM
PROJETO DE INTERVENÇÃO****POPULAR GAME AS PHYSICAL EDUCATION
CONTENT: EXPERIENCE IN AN INTERVENTION
PROJECT**Janyelle Costa da Circuncisão^{1,*} / Luana da Silva e Silva¹**INTRODUÇÃO**

A Educação Física Escolar (EFE) abrange os seguintes conteúdos: esporte; dança; luta; jogo e ginástica, o que engloba as práticas corporais. Esses conteúdos devem ser sistematizados e planejados para as aulas dessa disciplina. Entretanto existem alguns conteúdos, pela metodologia adotada pelo professor, que ficam minimizados se comparado a outros, por exemplo, o esporte, que inclusive, houve um tempo da história que era visto como sinônimo de Educação Física.

Segundo Rosário e Darido (2005), ainda é comum a visão de uma Educação Física esportivizada, que influencia os conteúdos abordados pelos professores, privilegiando, desta forma, os mais tradicionais como: futebol, vôlei, basquete, que por inúmeras vezes são apresentados sem uma sistematização ou planejamento adequada.

Todos os conteúdos possuem sua relevância para a Educação Física, no entanto, é corriqueiro um conteúdo ganhar destaque em relação a outro. O jogo está entre um dos poucos abordados ou negligenciado no planejamento. Na atualidade, entendemos que ele apresenta-se em várias áreas de conhecimento, mas é pouco compreendido e é reduzido a um simples objeto de estudo, desconsiderando as possibilidades que sua prática pode oferecer, dialogamos com Silva (2009) pela mesma compreensão, reforçando nossa escolha pela temática abordada.

A Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) evidencia a necessidade e relevância de ter experiências culturais vastas na educação básica. Para possibilitar essas vivências às práticas corporais, são divididas em unidades temáticas nas quais abrangem entre elas os jogos e brincadeiras, que são caracterizados como atividades voluntárias delimitadas em um tempo e espaço possuindo regras instáveis que podem variar de acordo com a cultura de cada cidade, estado ou país.

RESUMO

O presente trabalho é resultado da experiência vivenciada mediante um Projeto de Intervenção, intitulado “Joga Aê”, mediante o conteúdo jogo como estratégia metodológica para ações pedagógicas, desenvolvido durante a disciplina Prática Curricular IV, oferecida no quarto semestre do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual de Feira de Santana, na Bahia. A construção de um Projeto de Intervenção nesta disciplina visa aproximar o estudante da materialização da docência em sua área de atuação, essa é uma experiência de expressividade para os acadêmicos em formação. O Projeto em questão visou contribuir para o registro, resgate e preservação da memória desses jogos na escola.

Palavras-chave: Educação Física. Conteúdo Jogo. Projeto de Intervenção.

ABSTRACT

The present work is the result of the experience lived through an Intervention Project, entitled "Joga Aê", through the game content as a methodological strategy for pedagogical actions, developed during the Curricular Practice IV discipline, offered in the fourth semester of the Physical Education Degree course of the State University of Feira de Santana, in Bahia. The construction of an Intervention Project in this discipline aims to bring the student closer to the materialization of teaching in their area of expertise, this is an expressive experience for students in training. The project in question aimed to contribute to the registration, rescue and preservation of the memory of these games at school.

Keywords: Physical Education, Game Content. Intervention Project.

Submetido em: 26 de out. 2021

Aceito em: 26 de out. 2021

¹Universidade Estadual de Feira de Santana – UEFS, Feira de Santana, Bahia – Brasil

*E-mail para correspondência: janyellecosta37@gmail.com

Durante a infância o jogo está presente no cotidiano de cada pessoa, todavia, com o decorrer do tempo, está sendo pouco praticada por fatores, como por exemplo: uso prioritário dos jogos eletrônicos, novas tecnologias, crescimento urbano, assim sendo, tal projeto visou contribuir para registro, resgate e preservação da memória desses jogos na escola.

Deste modo, no projeto Joga Aê, nos apropriamos do jogo popular como estratégia metodológica para ações pedagógicas, entendendo o jogo como conteúdo obrigatório da Educação Física que não deve ser negado.

O COMPONENTE CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) no artigo 26 § 3º trata da obrigatoriedade da inclusão da Educação Física como componente curricular na educação básica: "... integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular da educação básica". Sendo assim é um componente obrigatório e garantido por lei.

Soares (1996) aponta que para cumprir sua função a EFE deve prioritariamente, preservar, manter e aprofundar a sua especificidade na escola. Deve, evidentemente, fazer isto sem isolar-se ou colocar-se à parte e alheia. Para preservar o que é próprio da sua área, deve-se, sobretudo se apropriar dos seus conhecimentos. O ponto de partida são algumas certezas, poucas e provisórias. Elas são como vórtices para impulsionar vôos mais audaciosos. A partir delas podemos tomar posse do que é nosso e negar, reconstruir, superar, diferenciar, adequar, criar e brincar.

Na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) a EFE é vista como um componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas

diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história. Segundo Rosário e Darido (2005, p. 167) "A Educação Física possui um vasto conteúdo formado pelas diversas manifestações corporais criadas pelo ser humano ao longo dos anos." Sendo assim é direito de todos, conhecer e se apropriar do que foi construído e desenvolvido historicamente pelo homem.

Outro fator importante abordado por essa disciplina é planejar as aulas relacionando teoria e prática, auxiliando na formação integral do indivíduo. Entretanto sabe-se que isso não é uma realidade de todas as escolas básicas o que afeta diretamente na formação do estudante. Ghilardi (1998) afirma o seguinte: não quer dizer que dentro da quadra não se produz conhecimento, mas que não existe um elo entre a teoria e a prática, não atingindo os objetivos. A dicotomia entre elas não pode mais existir, a teoria precisa ser refletida através da prática.

O CONTEÚDO JOGO E O PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

O jogo é um fenômeno histórico que está relacionado ao ser humano, Bueno (2009) aponta que ele independe de classe social, cultura e no decorrer do tempo apresenta outros valores religiosos, artísticos e sagrados. E por isso alguns tipos de jogos como os populares podem ser visto com patrimônio da cultura popular já agrega conhecimentos e práticas de diversos povos e sua transmissão pode acontecer espontaneamente (OKAMOTO, 2011).

Desta forma, o professor de Educação Física ao se apropriar da temática jogos e brincadeiras em suas aulas, deve desenvolver sua prática pedagógica

utilizando-os também como conteúdo da disciplina e não somente como uma metodologia que favoreçam o aprendizado de outros conteúdos.

Corroboram Silva et al (2012) que o ser humano é movido por forças e desejos, e os sentimentos, a alegria, a seriedade, a felicidade e a culpa, interligam-se de modo simultâneo e conflituoso. Para esses autores, o jogo permite vivenciar esses conflitos. Há um entrelaçar de sentimentos, de desejos e manifestações. Ademais, eles percebem o jogo como uma possibilidade dos jogadores experimentarem forças opostas e que nessas forças e na formação do homem permanecem, posto que elas constituem a existência humana.

Esses autores, ainda acreditam que os frutos semeados pelo jogo ultrapassam o próprio ato de jogar, permitindo ao jogador ensinamentos que ultrapassam sua própria consciência e percepção do ensinado. Nesse emaranhado de viabilidades, a escola seria o espaço ideal para oferecer a oportunidade de desfrutar do jogo e seus ensinamentos, acreditando no papel positivo do jogo enquanto função social, repleto de significados, sentidos e ensinamentos. Nada mais pertinente do que o professor de Educação Física ministrar esse conteúdo.

Os jogos e brincadeiras [...] proporcionam à criança oportunidades de conhecerem a produção histórica de gerações passadas, a se apropriarem do mundo, dominando-o e agindo conscientemente sobre ele. Além de estar em contato com as normas de conduta, os papéis sociais, os objetos e os valores que regem a nossa sociedade (SILVA et al, 2012, p. 153).

Comprova-se a riqueza e importância desse conteúdo, todos os estudantes, independentemente do nível socioeconômico e etnia, precisam ter a vivên-

cia desse conteúdo nas aulas de Educação Física, pois o jogo é uma invenção humana criada historicamente (SILVA et al, 2012). Se os professores não incluem os jogos nos seus planos pedagógicos dessa disciplina, estão impossibilitando os seus alunos de uma gama imensa de aprendizagem. Cabe ao professor problematizar, interpretar, relacionar, compreender com seus alunos as amplas manifestações da cultura corporal, de tal forma que os alunos compreendam os sentidos e significados impregnados nas práticas corporais.

Nas aulas o reconhecimento do conteúdo jogo, como elemento da cultura, sua função no desenvolvimento e suas variedades metodológicas devem dialogar com a significação atribuída à Educação Física, já que o aprender perpassa pela experiência corporal, na dimensão lúdica e no movimento proporcionado, e nesse sentido, o jogar promove estas possibilidades. Sena (2014, p. 41) declara que “o professor deve compreender a importância desse conteúdo na sua prática pedagógica, sabendo que ele vai além da prática pela prática”.

Para além disso, de acordo a Decian, Rigo e Marin (2015) devemos nos atentar a maneira que o conteúdo jogo será abordado no planejamento, propostas curriculares e outros documentos norteadores, afim de que seja tratado adequadamente como conhecimento da cultura corporal historicamente produzido pelos homens.

Desta forma, o jogo possui importantes contribuições para o desenvolvimento da autonomia dos alunos, da individualidade e da conscientização social. Tendo esta disciplina um espaço privilegiado e propício para a construção de uma cultura na escola produzindo significados, indo além do espaço físico da escola, extrapolando seus muros e colaborando para a formação

completa dos alunos mediada pelo processo de ensino e aprendizagem.

JOGA AÊ: O PROJETO DE INTERVENÇÃO

Um Projeto de Intervenção é caracterizado como uma proposta de pesquisa-ação realizada pelo estudante, em parceria com seus pares de trabalho, sob orientação de um tutor de prática ou professor. Os sujeitos, ao pesquisarem sua própria prática constroem novos saberes e, ao executá-lo, apropriam e ressignificam sua atuação, produzindo novos conhecimentos, em seus espaços de atuação.

O projeto Joga Aê, destaque deste trabalho, foi desenvolvido no decurso do semestre letivo de 2018.2, durante a disciplina Prática Curricular IV, ofertada no quarto semestre do curso de Licenciatura em Educação Física da UEFS. De acordo ao Plano de Ensino deste curso, o componente em questão, aborda em sua ementa o oferecimento de espaços em que os alunos possam colocar em uso, no âmbito do ensino, os conhecimentos, as competências, os saberes pedagógicos e as habilidades adquiridas nas diversas atividades formativas que compõem o currículo do curso tematizando a cultura corporal de movimento.

A atividade docente deve materializar-se através da pesquisa, do ensino e da extensão refletindo acerca da relação indivíduo-prática educativas - e sociedade. Nessa perspectiva, o Projeto de Intervenção buscou nos aproximar da materialização da docência na área de atuação.

Nesse sentido o projeto teve como objetivo, oportunizar a estudantes entre 12 e 15 anos, conhecimentos a respeito do jogo, especificamente o jogo popular, incentivar a prática dos jogos populares na escola, assim como, resga-

tar, enfatizar e reforçar este conteúdo relevante da Cultura Corporal.

O Colégio Municipal Agripina de Lima Pedreira (CMALP) na cidade de São Gonçalo dos Campos e o Centro de Educação Básica (CEB) da UEFS em Feira de Santana, na Bahia, foram os espaços de para sua realização. No CMALP, participaram aproximadamente 22 estudantes, no horário da aula de Educação Física, com a turma do 7º ano do ensino Fundamental, totalizando três intervenções com duração de 50 minutos.

A realização no CEB, aconteceu mediante uma oficina sobre jogos populares no X Encontro do Saber – ENSAB, evento na instituição que tematizou: “Universo Juvenil: da reflexão ao lúdico”, com o objetivo de estimular a reflexão e ação do estudante, por meio da troca de conhecimento e experiências que potencializam a criatividade e a convivência plural e democrática. Elas aconteceram em dois turnos – matutino e vespertino, com aproximadamente 20 estudantes em cada turno, com duração de cerca de 1 hora e meia.

Apoiando-nos na teoria Crítico-superadora como abordagem pedagógica, ela “embasa-se no discurso da justiça social no contexto da sua prática. Busca levantar questões de poder, interesse e contestação, faz uma leitura dos dados da realidade à luz da crítica social dos conteúdos” (AZEVEDO; SHIGUNOV, 2001, p. 4).

Para o Coletivo de Autores (1992) que aborda aspectos acerca do objeto de estudo da Educação Física escolar na perspectiva Crítico-superadora, o jogo deve ser entendido como "fator de desenvolvimento" por estimular a criança no exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais e levá-la a agir independentemente do que ela vê.

Assim, “quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.45). Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das considerações expostas, ressaltamos a importância do Projeto de Intervenção como metodologia para o desenvolvimento da disciplina Prática Curricular IV, nos colocando em situações reais dos campos de atuação, materializando-se através da práxis os saberes pedagógicos, enquanto estudantes de um curso de Licenciatura onde os conhecimentos, competências, saberes e habilidades para o exercício docente são reafirmados, quando experienciados.

Assim sendo, o desenvolvimento do Projeto nos colocou diante de contextos cotidianos do ser docentes, como: planejamento, sistematização de aula, condução, relação professor-estudantes, documentos referenciais, aproximação efetiva com conteúdo, responsabilidade docente, entre outros que permeiam as nuances da educação e do processo ensino-aprendizagem.

Reafirmamos também, a potencialidade do conteúdo jogo nas aulas de Educação Física, suas possibilidades e utilização tratando do conhecimento sobre a cultura de jogos e suas relações com o meio social, sua percepção como elemento cultural passível de construção e reconstrução; sua relação com os contextos socioculturais das sociedades no decorrer da história.

Ademais, faz-se necessário fomentar debates e momentos formativos que busquem dialogar e pautar discussões como esta, no intuito de gerar

aproximações, relações cotidianas e educacionais, para ampliar o debate e gerar desdobramentos significativos para formação.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, E. S.; SHIGUNOV, V. Reflexões sobre as abordagens pedagógicas em Educação Física. 2001.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

BUENO, THAÍS DO VAL. **Possível origem dos jogos populares: perspectivas para o ensino fundamental**. 2009. Universidade Estadual de Londrina. Monografia.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

DECIAN, Marluce Raquel; RIGO, Luiz Carlos; MARIN, Elizara Carolina. O jogo como conteúdo da Educação Física no Ensino Médio. **Revista Didática Sistêmica**, p. 51-63, 2015.

GHILARDI, R. Formação Profissional em Educação Física: a relação teoria e prática. **Motriz. Journal of Physical Education**. UNESP, v. 4, n. 1, p. 01-11, 1998.

OKAMOTO, S. R. S. **O jogo popular como conteúdo de ensino nas aulas de educação física**. Monografia (Especialização em Educação Física Básica). Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2007.

ROSÁRIO, L. F. R.; DARIDO, S.C. A sistematização dos conteúdos da educação física na escola: a perspectiva dos professores experientes. **Motriz**, Rio Claro, v. 11, n. 3, p. 167-178, 2005.

SENA, D. C. S. **A sistematização do conteúdo jogo nas aulas de educa-**

ção física do ensino fundamental e médio. 2014. 263f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal. 2014.

SILVA, G. M.O. et al. O jogo na escola: uma análise da intenção pedagógica de professores de educação física. **Conexões**, v. 10, n. 2, 2012.