



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

LAURA ISABELA MARINHO DE ARAÚJO SOUTO

**DISCUSSÃO SOBRE OS JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES NA
EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA PROPOSTA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL I**

**CAMPINA GRANDE - PB
2012**

LAURA ISABELA MARINHO DE ARAÚJO SOUTO

**DISCUSSÃO SOBRE OS JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES NA
EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA PROPOSTA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL I**

Trabalho de Conclusão de Curso, natureza artigo, apresentado ao Curso de Especialização em Educação Física Escolar da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Especialista em Educação Física Escolar.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Goretti da Cunha Lisboa

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

S728d Souto, Laura Isabela Marinho de Araújo.
Discussão sobre os jogos e brincadeiras populares na
Educação Física [manuscrito] : uma proposta para o Ensino
Fundamental I / Laura Isabela Marinho de Araújo Souto. - 2012.
27 p.

Digitado.
Monografia (Especialização em Educação Física Escolar) -
Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e
da Saúde, 2012.
"Orientação: Profa. Dra. Maria Goretti da Cunha Lisboa,
Departamento de Educação Física".

1. Escola. 2. Educação Física escolar. 3. Jogos populares. I.
Título.

21. ed. CDD 372.86

LAURA ISABELA MARINHO DE ARAÚJO SOUTO

DISCUSSÃO SOBRE OS JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES NA
EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA PROPOSTA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL I

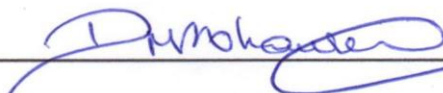
Trabalho de Conclusão de Curso,
natureza artigo, apresentado ao Curso
de Especialização em Educação Física
Escolar da Universidade Estadual da
Paraíba, em cumprimento à exigência
para obtenção do grau de Especialista
em Educação Física Escolar.

Aprovado em: 14/12/2012

BANCA EXAMINADORA



Profa. Dra. Maria Goretti da Cunha Lisboa / UEPB
Orientadora



Profa. Ma. Dóris Nóbrega de Andrade Laurentino / UEPB
Examinadora



Profa. Dra. Jozilma de Medeiros Gonzaga / UEPB
Examinadora

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	04
2	O DESENVOLVIMENTO DE UMA PROPOSTA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL.....	07
2.1	A criança e sua ligação com a escola.....	07
2.2	A Educação Física no espaço da (re) construção dos saberes.....	11
2.3	Os jogos e brincadeiras populares como conteúdo da Educação Física.....	14
3	METODOLOGIA.....	18
4	APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS.....	19
4.1	Jogos e Brincadeiras Populares: uma proposta para a Educação Física no Ensino Fundamental I.....	19
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	23
	REFERÊNCIAS.....	25

DISCUSSÃO SOBRE OS JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES NA EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA PROPOSTA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL I

SOUTO, Laura Isabela Marinho de Araújo¹
LISBOA, Maria Goretti da Cunha²

RESUMO

A inserção da Educação Física na escola direciona-se em buscar contribuir para a formação integral do aluno, mostrando-lhes que a realidade na qual estão inseridos contribui com o processo de construção do ser, assim como o acompanha através de uma cultura classificada como Cultura Corporal. Esta se manifesta socioculturalmente através de jogos, esporte, ginástica, luta e dança. O presente estudo objetiva discutir como são utilizados os Jogos e Brincadeiras Populares dentro das propostas pedagógicas e dos currículos da disciplina Educação Física, a fim de conhecer e identificar a importância dada a esses conteúdos pelos professores da área. A pesquisa é de natureza qualitativa do tipo bibliográfica e documental, fundamentada nos referenciais teóricos que norteiam a área, considerando-os a partir do conteúdo (Jogos) e da metodologia de ensino. Ao tratarmos sobre essa temática, possibilitamos uma participação holística de todo o núcleo escolar, ou seja, um envolvimento integral da escola, professores, pais, alunos e da comunidade para com a educação do ser. Assim, através do conteúdo Jogo, a educação ganha novos rumos, pois incorpora conhecimentos do cotidiano dos alunos, diversifica formas de intervenção, bem como, resgata Jogos e Brincadeiras Populares. Esse conteúdo torna-se apenas limitado por meio da compreensão/discussão que recebe por cada grupo em que encontra-se inserido. Conclui-se, portanto, que as obras estudadas permitem um maior acesso aos conhecimentos sobre a temática, porém, surge do professor a iniciativa de pesquisar, conhecer, utilizar e valorizar a mesma.

Palavras-chave: Escola. Educação Física. Jogos e Brincadeiras Populares

1 INTRODUÇÃO

Na educação, uma das formas mais sensatas de introduzirmos a temática Jogos e Brincadeiras Populares na Educação Física é adentrarmos no ambiente escolar, o qual é repleto de imaginações, pensamentos, projetos, transformações e aprendizagem. A Escola por um lado compõe-se por crianças, as quais trazem consigo suas próprias experiências, culturas e aprendizados. Por outro lado, há um

¹ Graduada em Licenciatura Plena em Educação Física – UEPB – lauraisamarinho@gmail.com.

² Professora do Departamento de Educação Física – UEPB.

conjunto de profissionais responsáveis por promoverem situações de interação, socialização, objetivando o estímulo e a (re)construção sócio-pessoal.

Segundo Freire (2009, p.10), a escola “cumpre um papel de formar crianças para exercerem funções na sociedade”. Isto claramente poderá ser visto no processo histórico que a Educação Física brasileira traz consigo; seja através de suas abordagens higienista, eugenia, física, esportivização, tecnicista, pedagógica; entre outras que permearam na história da Educação Física. Porém, considerar o processo histórico dessa área é apreciar todo o seu desenvolvimento e suas contribuições para a Educação, mesmo trazendo, em sua bagagem, fortes visões eruditas sobre o corpo e o movimento.

De acordo com Marinho e Finck (2010), a Educação Física, na perspectiva de disciplina articuladora, não poderá ser vista apenas como prática para os movimentos, pois ela, por si só, não garante efetivamente a sistematização do conhecimento. Os conteúdos da área (jogo, esporte, ginástica, lutas, dança), segundo as mesmas autoras, “não podem ser pensados unicamente como movimento em si, são primeiramente componentes da cultura humana, da cultura corporal, e assim devem ser dimensionados pelo professor” (Ibid, p.49).

Nesse sentido, tomaremos como base para o nosso estudo o conteúdo: Jogo, sendo considerado dentro de uma concepção de Jogos e Brincadeiras Populares na Escola, os quais têm a finalidade de promover o acesso aos conteúdos sócio-culturais da Educação Física, este, de suma importância para o desenvolvimento integral da criança e para o seu processo de formação escolar (BRASILEIRO, 2009). Tal conteúdo vem cada vez mais sendo substituído e retirado das vivências e experiências infantis devido a uma série de fatores, quais sejam: falta de espaço, perigos urbanos, ou mesmo por ausência de incentivo/conhecimento dos responsáveis pela educação infantil.

A escolha da temática desta pesquisa aparece sob os primeiros olhares dentro do curso de especialização de Educação Física Escolar, juntamente com a vivência adquirida ainda na graduação, com a participação no projeto de extensão “Jogos e Brincadeiras Populares na Escola: uma Possibilidade Sócio-Educativa”, no qual foi possível identificar que, juntamente com a memória infantil/pedagógica, pode-se contribuir de forma concreta para a prática educacional, ou mais, estruturar diversos conhecimentos através da memória lúdica dos alunos, possibilitando uma

contribuição para a (re)construção/estruturação do conteúdo Jogo para o processo ensino-aprendizagem.

Sendo assim, o presente estudo surge da necessidade de se aproximar da realidade lúdica dos nossos alunos e até mesmo de resgatar a cultura infantil dentro das aulas de Educação Física, através de discussões de como se utilizam esses conteúdos dentro dos documentos pedagógicos da área. Segundo Marinho e Finck (2010, p.49), “a Educação Física por meio de suas atividades, deve possibilitar aos alunos que os conhecimentos sistematizados nas aulas possam ser utilizados além dos ‘muros da escola’, no dia a dia”.

“O jogo (brincar e jogar são sinônimos em várias línguas) é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente... 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. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.45).

Ao discutirmos sobre a temática abordada, possibilitamos uma participação holística de todos os que são afetados diretamente sobre o assunto, em breve recorte citamos: a escola, o professor, as crianças, os pais, a comunidade, uma sociedade. É necessário que todo este conjunto esteja interligado com o desenvolvimento integral da criança, assim como as mesmas devem ter acesso a toda uma cultura que as cercam.

Segundo Faria Junior (1996, p.55):

Através dos jogos populares as crianças captam um saber popular, transmissor de cultura, que lhes possibilita descobrir os códigos básicos da sociedade em que vivem. Dessa forma, os jogos populares infantis apresentam enorme potencial educativo no quadro de uma educação física sob o enfoque multicultural.

Dentro dessa concepção, o estudo tem como objetivo discutir como se utilizam os Jogos e Brincadeiras Populares dentro das propostas pedagógicas e dos currículos da disciplina Educação Física, a fim de conhecer e identificar a importância dada a esses conteúdos pelos professores da área.

Com a perspectiva de alcançar os objetivos propostos neste estudo se faz necessário refletir sobre questões relacionadas à temática: Como os professores estão trabalhando com os jogos? Será que o jogo está apenas como uma forma de

“recreação” na Escola? Ou ainda, será que é visto somente como complemento desportivo para disciplina Educação Física?

Para que possamos contribuir de forma significativa para o processo de ensino-aprendizagem, este estudo foi desenvolvido a partir de um olhar bibliográfico e documental, de natureza qualitativa, fundamentado nos referenciais teóricos de autores das áreas de educação, educação física, psicologia, sociologia, entre outras. O estudo traz, inicialmente, estratégias de ensino e conteúdo que possibilitem inovação, resgate, experimentação e participação ativa de todo um núcleo escolar, sendo aqui considerado, o Ensino Fundamental I (o qual inclui o 1º e 2º ciclo de escolarização) ³ como embasamento para a nossa proposta pedagógica.

Dessa forma, o nosso estudo possibilita um olhar para o sistema educativo contribuindo na formação integral e significativa das crianças, assim como possibilita aos professores uma reflexão mais ampla sobre a função social da Educação Física no contexto escolar. Destacando, assim, a importância e os benefícios que o conteúdo abordado traz para o ser humano, sejam eles em funções: pessoais, sociais e culturais.

2 O DESENVOLVIMENTO DE UMA PROPOSTA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

2.1 A criança e sua ligação com a escola

Para podermos entender a criança em que tratamos neste estudo, é essencial destacarmos como está sistematizado o Ensino Fundamental I nos documentos de base da presente pesquisa. Segundo o Coletivo de Autores (1992), o mesmo apresenta-se destacado dentro de dois períodos dos ciclos de escolarização⁴. No primeiro ciclo, que vai da pré-escola até a 3ª série, corresponde à organização da

³ Segundo o Coletivo de Autores (1992), os ciclos de escolarização surgem como uma nova forma de abordagem dos conteúdos, pois os mesmos são tratados simultaneamente. Os conhecimentos dos alunos vão se ampliando através da constatação dos dados da realidade, até desenvolverem a capacidade de interpretá-los, compreendê-los e explicá-los. Dessa forma, dependendo dos dados que estejam sendo tratados, os alunos podem lidar com diversos Ciclos ao mesmo tempo, já que eles não se organizam por etapas.

O termo Ciclo é tratado pelo Coletivo de Autores (1992) e pelos PCN's (1997).

⁴O Coletivo de Autores (1992) introduz o modelo dos Ciclos sem abandonar a referência às séries. Construindo aos poucos a superação do sistema de seriação.

identidade dos dados da realidade, em que o aluno está no momento da ‘experiência sensível’, na qual “prevalecem as referências sensoriais na sua relação com o conhecimento. O aluno dá um salto qualitativo nesse ciclo quando começa a categorizar os objetos, classificá-los e associá-los” (Ibid, p.23). No segundo, denominado como ciclo de iniciação à sistematização do conhecimento, estão inseridas a 4ª (última série da primeira fase do Ensino Fundamental), 5ª e 6ª série. Nele, o aluno vai adquirir consciência de sua atividade cognitiva, assim como suas possibilidades de confrontar os dados da realidade com as suas visões sobre os conteúdos; o aluno “começa a estabelecer nexos, dependências e relações complexas, representadas no conceito e no real aparente, ou seja, no aparecer social. Ele dá um salto qualitativo quando começa a estabelecer generalizações” (Ibid, p.23).

Portanto, para a compreensão da criança no universo escolar, é necessário que deixemos nos aproximar desse mundo repleto de aventuras, fantasias, descobrimentos, processo de formação, criatividade, afetividade. Nesse processo, colocar-se como criança é fundamental, ser imaturo (no sentido de ser novo) na vida é de pura essência, isto se, ainda, fomos capazes de viver com/em liberdade de expressão.

Freire (2009, p.9) destaca a imagem que temos sobre como é uma criança; cujas características são apontadas através da intensa presença da atividade motora e da fantasia, pois ela: “se arrasta, engatinha, corre, pula, joga, fantasia, faz e fala coisas que nós adultos nem sempre entendemos”.

Entretanto, em alguns casos, é possível ver adultos tratarem a criança com tanta imobilidade e seriedade que fica difícil observar as características que são marcadamente presentes em sua vida. Corsino (2008) apresenta que, ao mesmo tempo em que os adultos esperam das crianças comportamentos infantis, acabam se assustando quando elas apresentam atitudes adultas, as quais aparecem devido a uma série de cobranças de responsabilidades e posturas diante várias situações vividas.

Nossa sociedade está com tanta pressa sobre a maturidade social da criança, que, em dados momentos, preferimos que elas não “percam tempo” com assuntos que não irão ajudá-las em seu desenvolvimento de aprendizagem, como é o caso do conteúdo da nossa disciplina Educação Física: Jogos. Em muitos momentos,

esquecemo-nos de que esse tipo/conhecimento de “crescimento sócio-pessoal” também faz e é parte do processo de formação do ser.

Para muitos do núcleo escolar, o conhecimento Jogos é tratado superficialmente, ou seja, apenas como mero facilitador de aprender outros conteúdos/temáticas. A maioria de nós professores (principalmente os de Educação Física) não trata esse conteúdo com um dos mais importantes para o desenvolvimento da criança, já que o mesmo é visto por elas como: “brincadeira”. Segundo Faria Junior (1996, p. 51), “a brincadeira infantil constitui um meio para se chegar ao coletivo geral da humanidade. Nela a criança lida com questões importantes como, por exemplo, a fantasia, o medo, a imaginação e o faz de conta”. Em vez disso, colocamos restrições que cercam o ambiente infantil e os impedem de serem espontâneos, e assim, limitamos sua liberdade de expressão e sua capacidade reflexão/compreensão do conhecimento.

Segundo Freire (2009, p. 69), quando se fala de ser humano e educação “nada vale saber fazer sem compreender. Na verdade o que a escola deve buscar não é que a criança aprenda esta ou aquela habilidade para saltar ou para escrever, mas que através dela ela possa se desenvolver plenamente”.

As restrições e as atribuições para o mundo infantil cresceram tanto que, em dados momentos, acreditamos que as crianças que são criadas “soltas” são “sem educação”, pois muitas dessas, para alguns adultos, não sabem se “comportar” fora de casa, ou até mesmo, em sala de aula, e assim sendo, terão vários problemas na integração com a vida social.

Por outro lado, existem pessoas que não se esquecem de como é ser criança, seja através das histórias que contam de suas infâncias, das lembranças ao olharem os jogos e brincadeiras dos meninos (as) hoje em dia, dos brinquedos comprados no dia das crianças, e das cantigas que ninam seus netos. Sendo isto possível perceber, através de um povo potiguar no estudo do IFRN sobre: “Brinquedos e brincadeiras populares: identidade e memória”; os quais, segundo Oliveira, et. al. (2010, p.15), trazem em seus relatos “testemunhos vivos dos sentidos e significados que ainda carregam nos seus mundos de adultos, do universo fantástico das brincadeiras infantis: cheios de encantos, fantasias, diversidades e total simbiose com o mundo circundante”.

É desse modo que, ao passar dos anos, vivemos fazendo grandes voltas ao redor dos conhecimentos que nos cercam. Desde a nossa infância, refletimos sobre

tudo aquilo que nos é deixado de herança e que são transmitidos e concedidos pela nossa sociedade. É uma questão cultural e isso é muito importante. Para Soares (2001), o ser é educado por toda uma realidade que o envolve, somos educados por todas as coisas que se relacionam e que estabelecem relações entre espaços de conhecimentos construídos. Assim, quando criança, criam-se elos entre a nossa casa, a rua e a escola, ainda mais, nós nos relacionamos com gente, ou seja, com a nossa família, os amigos, e com aqueles que nem conhecíamos e que passamos a chamá-los de “tios”. Aprendemos a ler, a escrever, e também a brincar. Brincamos de tudo um pouco, com todas as pessoas, e também criamos novas brincadeiras, é tudo bem misturado.

Atualmente, registrar crianças brincando na rua está ficando cada vez mais difícil devido a uma série de fatores, os pais acabam por preferirem os seus filhos dentro de casa: brincando, assistindo TV, estudando, etc. Dessa forma, podemos perceber que “os jogos e brincadeiras vem sendo marcadamente substituídas da vida cotidiana de uma parcela das crianças devido a sua limitação de espaço, casa e apartamentos, bem como por sua restrição de acesso as ruas por riscos urbanos” (BRASILEIRO, 2009, p.5).

No entanto, a partir desse ponto, as instituições de ensino passam a tomar novos rumos na educação. Andrade (2010) relata que a escola tem que tomar posse e se apropriar do resgate das brincadeiras tradicionais de rua, pois ela é um dos únicos lugares que hoje oferecem os pré-requisitos para que ocorra: espaço livre e gente reunida. A escola necessita estar ciente sobre a importância do brincar, tem que ensinar; possibilitar o conhecimento de culturas e, acima de tudo, deve compreender, assim como Freire (2009) enfatiza que, quando uma criança entra na escola, ela está presente integralmente, e com ela, traz influências e estímulos de tudo o que a rodeia. Segundo Freire (2005, p.7), “há um muro inexpugnável separando a escola da rua, isto é, separando aquilo que se aprende no ambiente escolar do mundo vivido lá fora”. Para tanto, é essencial desenvolver novas formas de educar, ou seja, produzir conhecimentos que incorporem o cotidiano da vida/realidade dos alunos.

Por diversas vezes, a escola prende-se a planos e objetivos e acaba esquecendo de usar o material mais importante que existe dentro dela, a criança. Freire (2009, p.10) afirma que “existe um rico e vasto mundo de cultura infantil repleto de movimentos, de jogos, de fantasia, quase sempre ignorados pelas

instituições de ensino”, as crianças chegam à escola “mestres” e “doninhos da rua” e, pelo menos até o Ensino Fundamental I, conta com alunos especialistas no brincar. Porém, “uma coisa é certa: negar a cultura infantil é, no mínimo, mais uma das cegueiras do sistema escolar” (Ibid, p.11).

2.2 A Educação Física no espaço da (re) construção dos saberes

A Educação Física integrada à escola é um componente curricular obrigatório da Educação Básica (LDB 9.394, 1996. Art 26. § 3º). Conceituá-la dentro do espaço de aprendizagem é refletir sobre todo um “corpo” que a circunda, especificamente, sobre a realidade que cerca este ambiente.

Segundo Soares (1996), a Educação Física é uma matéria de ensino que traz uma benéfica, adorável e restauradora desordem para instituição escolar. Esta sua desordem é portadora de uma ordem interna característica da área e, que pode criar, ou vir a designar outra ordem na escola. Entretanto, uma das disciplinas mais ricas no contexto cultural é julgada e colocada por muitos professores como uma “bagunça e desordem na escola” e, sem dúvida alguma, é.

Esta visão pode ser analisada através de dois globos oculares, em que uma é determinada a partir da desorganização no planejamento; de sua prática; e principalmente, em seu programa pedagógico, o qual ocorre em primeira mão através dos seus próprios formadores: os professores de Educação Física que, apesar de conterem o conhecimento capaz de tornar suas práticas ricas e valorizadas, em muitos momentos, preferem descuidar e usam os seus conteúdos pelo simples ato de circulação, ou seja, o movimento pelo movimento, tornando-os assim, algo “supérfluo” para o conhecimento científico, principalmente ao que se refere à primeira fase do ensino fundamental.

Por outro lado, existe a segunda fase dessa visão, em que a “bagunça” é necessária e a “desordem” é projeto. Quando nós, professores, encontramos elementos para a elaboração de novas possibilidades de ensino, achamos também nesse ponto, formas de superação para uma nova avaliação. Dessa forma, segundo o Coletivo de Autores (1992, p. 15), “um projeto político-pedagógico representa uma intenção, ação deliberada, estratégia”, ou seja, expressa uma intervenção em determinada direção realizando uma reflexão sobre a ação dos homens em suas realidades.

“Todo educador deve ter definido o seu projeto político-pedagógico. Essa definição orienta a sua prática no nível da sala de aula: a relação que seleciona para com os seus alunos, o conteúdo que seleciona para ensinar e como trata científica e metodologicamente, bem como os valores e a lógica que desenvolve nos alunos” (Ibid, p.15).

Para o Coletivo de Autores (1992), a Educação Física é uma área de conhecimento que trata, no âmbito escolar, dos conhecimentos que foram produzidos sócio-culturalmente e que têm nas práticas corporais sua materialidade, sendo eles: o jogo, o esporte, a dança, a ginástica, a luta. Estas formas de atividades expressivas corporais formam uma área de conhecimento, o qual o Coletivo chama de cultura corporal.

Para podermos entender esse conhecimento, é essencial refletirmos sobre a materialidade corpórea, a qual “foi historicamente construída e, portanto existe uma cultura corporal, resultado de conhecimentos socialmente produzidos e historicamente acumulados pela humanidade que necessitam ser retraçados e transmitidos para os alunos na escola” (Ibid, p.26). Ainda, é fundamental que o homem conheça e aprenda sua própria trajetória, e que a cultura é resultante de um processo histórico em constante transformação. Todos esses fatores podem contribuir de maneira qualitativa para o crescimento intelectual, moral e social do sujeito, despertando o senso crítico e político, proporcionando um maior domínio corporal e conhecimento cultural dos envolvidos.

Para Soares (1996) os conteúdos que configuram a cultura corporal são conhecimentos clássicos da humanidade, foram conservados e permaneceram no tempo, sofreram transformações em inúmeros aspectos para poderem se firmar como elementos da cultura, como expressão, ou seja, como linguagem do homem em sua história.

De acordo com Darido & Souza Júnior (2007, p. 13), “os objetivos e propostas educacionais da educação física foram se modificando ao longo dos últimos anos, e todas essas tendências, de algum modo, ainda hoje influenciam a formação do profissional e suas práticas pedagógicas”. Segundo o Coletivo de Autores (1992, p. 27), é necessário que o aluno tenha conhecimento/entenda que o ser humano foi construindo simultaneamente com o seu processo histórico, sua corporeidade, que ele “não nasceu pulando, saltando, arremessando, balançando, jogando etc. Todas

essas atividades corporais foram construídas em determinadas épocas históricas, como resposta a determinados estímulos, desafios ou necessidades humanas”.

A Educação Física brasileira recebeu em sua formação/estruturação fortes influências de diversas áreas (medicina, militar, político, acadêmico), foi moldada e implantada com distintos objetivos (higienista; valorização da raça; corpos fortes, aptos e saudáveis; nacionalismo; esportivização; métodos da Educação Física generalizada; e pedagógico), e renovada através propostas metodológicas, como é o caso das Abordagens Pedagógicas (Psicomotricista; Humanista; Aulas Abertas; Desenvolvimentista, Construtivista; Crítico-superadora; Sistêmica; Atividade Física para Promoção da Saúde; Educação Física Plural; Crítico- emancipatória) e dos Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação Física (PCN's/EF). Atualmente, encontra-se rodeada por diversas ciências (Humanista, Sociais, Biológicas) e por variadas conceituações de cultura (cultura de movimento, corporal, corporal de movimento), a qual, de acordo com Daolio (2004) a “cultura” definitivamente faz parte da Educação Física:

“Tenho afirmado em outros trabalhos que "cultura" é o principal conceito para a educação física, porque todas as manifestações corporais humanas são geradas na dinâmica cultural, desde os primórdios da evolução até hoje, expressando-se diversificadamente e com significados próprios no contexto de grupos culturais específicos. O profissional de educação física não atua sobre o corpo ou com o movimento em si, não trabalha com o esporte em si, não lida com a ginástica em si. Ele trata do ser humano nas suas manifestações culturais relacionadas ao corpo e ao movimento humanos, historicamente definidas como jogo, esporte, dança, luta e ginástica. O que irá definir se uma ação corporal é digna de trato pedagógico pela educação física é a própria consideração e análise desta expressão na dinâmica cultural específica do contexto onde se realiza” (Ibid, p.9).

Dentro dessa concepção, o presente estudo adota como base para nossa discussão duas Abordagens Pedagógicas, sendo elas: A Construtivista-interacionalista, de Freire (1992), e a Crítico-superadora, do Coletivo de Autores (1992). A escolha dessas duas Abordagens surge primeiramente pelas intenções pedagógicas que ambas trazem sobre o conteúdo Jogo em suas sistematizações de conhecimento, ou seja, confrontam os saberes que os alunos carregam de seu cotidiano.

Nesse sentido, usamos de forma direta os estudos de Azevedo e Shigunov (2000), os quais apresentam um resumo das obras capaz de ampliar nossas

reflexões. Segundo os autores na Abordagem Construtivista, o jogo é o principal instrumento pedagógico para se ensinar, tem como intenção

“a construção do conhecimento a partir de interação do sujeito com o mundo, respeitar o universo cultural do aluno, explorando as diversas possibilidades educativas de atividades lúdicas espontâneas, propondo tarefas cada vez mais complexas e desafiadoras com vistas à construção do conhecimento” (Ibid, p.3).

Ainda, seguindo a mesma acepção, a Abordagem Crítico-superadora, de acordo com seus autores, “implica um processo que acentue, na dinâmica da sala de aula, a intenção prática do aluno para apreender a realidade” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 62). Esta Abordagem, segundo Azevedo & Shigunov (2000), toma como base o discurso dos direitos sociais em sua prática, sendo assim, questiona os dados da realidade para “valorizar” os conteúdos:

“Ela pode ser tida como uma reflexão pedagógica e desempenha um papel político-pedagógico, pois encaminha proposta de intervenção e possibilita reflexão sobre a realidade dos homens... Busca entender com profundidade o ensinar, onde não significa apenas transmitir ou repetir conhecimentos mas criar as possibilidades de sua produção crítica, sobre a assimilação destes conhecimentos, valorizando a questão da contextualização dos fatos e do resgate histórico” (Ibid, p.4).

Para Pedroso et. al. (2010, p.67), é muito importante pensarmos em uma educação significativa para os nossos alunos, ou seja, “devemos pensar os conteúdos como uma forma de colocar os alunos frente ao mundo em que vivem, buscando sempre as relações entre o conteúdo e a vida fora dos ‘muros da escola’”. Dessa forma, é essencial que procuremos, também, apresentar a cultura que os envolve, procurando oportunizar uma (re) construção dos saberes, tendo em vista que muitos, ainda, não conseguem relacionar seus conhecimentos adquiridos com suas realidades, sejam eles dentro ou fora da escola.

2.3 Os jogos e brincadeiras populares como conteúdo da Educação Física

Dentro da Educação Física, os conteúdos da área (o jogo, o esporte, a dança, a ginástica e a luta), segundo os PCN's/EF (1997), contemplam três critérios: relevância social, características dos alunos e as características da própria área.

Desta forma, foram selecionadas práticas/conhecimentos da cultura corporal as quais são (foram) reproduzidas(os) pela sociedade brasileira e que estão marcadamente inseridos na Educação Física, assim como, são consideradas (os) fundamentais para o crescimento e as possibilidades de aprendizagem nas fases de escolarização.

Para os PCN's/EF (1997), os jogos possuem um caráter adaptativo, seja por sua flexibilidade na regulamentação, ou apenas pela utilização de diferentes espaços, materiais e número de participantes. Podem ser inseridos em diversas formas: competitivas, cooperativas ou recreativas, assim como em diversos sentidos: festividade, como simples passatempo, diversão. Dentro dessa perspectiva, estão inclusos nos jogos: “as brincadeiras regionais, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de modo geral” (Ibid, p.32).

“Nosso ponto de partida deve ser a concepção de um sentido lúdico de natureza quase infantil, exprimindo-se em muitas e variadas formas de jogo, algumas delas sérias e outras de caráter mais ligeiro, mas todas elas profundamente enraizadas no ritual e dotadas de uma capacidade criadora de cultura, devido ao fato de permitirem que se desenvolvessem em toda plenitude as necessidades humanas inatas de ritmo, harmonia, mudança, alternância, contraste, clímax etc” (HUIZINGA, 2001, pp.84-85).

Levando em conta a “seriedade” que o jogo revela em sua historicidade, devemos, conforme o professor historiador holandês Johan Huizinga, avaliar e compreender o jogo em um sentido real de totalidade, pois todo jogo traz consigo algum significado. O jogo é fato mais antigo do que a própria cultura, é característica da forma de vida, ou seja, é fator cultural da própria vida. Podemos encontrá-lo marcadamente presente nas atividades da sociedade, como: na linguagem enquanto expressão; em forma de mito através de uma transformação/imaginação do mundo externo; assim como, no fenômeno do culto enquanto ritual, seja em forma de celebração, sacrificio, consagração e mistério.

De acordo com o Huizinga (Ibid, p.10), “o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos”. A primeira característica fundamental do jogo é, para o próprio autor, a liberdade expressa nele. O jogo é igual à liberdade, é uma atividade voluntária, as crianças brincam porque gostam, mas, para os adultos, só se torna importante quando se transforma em uma necessidade para seu próprio prazer e objetivos. Uma segunda característica “é que o jogo não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’. Pelo contrário, trata-se de uma evasão

da vida 'real' para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.” (Ibid, p.11). Segundo o autor toda criança sabe quando está só no faz de conta ou quando está só brincando.

“É pelo menos assim que, em primeira instância, o ele se nos apresenta: com um *intervalo* em nossa vida cotidiana. Todavia, em sua qualidade de distensão regularmente verificada, Ele se torna um acompanhamento, um complemento e, em última análise, um parte integrante da vida em geral. Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida torna-se uma necessidade tanto do indivíduo, como função vital, quanto para sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural” (Ibid, p.12).

O Jogo, de acordo com o Referencial Curricular de Educação Física do estado da Paraíba (RCEF-PB, 2010, p.17), possibilita uma “reflexão sobre o seu sentido/significado através da vivência, possibilitando aos alunos criarem e recriarem os movimentos, as regras, refletindo sobre os mesmos, relacionando-os às situações do cotidiano, aos problemas da sociedade”. Porém, ainda para o RCEF-PB (2010), este conteúdo poderá se tornar mais atrativo para os alunos se, antes de vivenciá-lo, os mesmos puderem pesquisar sobre a história dos jogos e suas práticas nas diversas épocas e culturas em que encontram-se inseridos, pois, dessa forma, através do conteúdo Jogo, “os professores poderão resgatar a memória lúdica da comunidade do entorno da escola, possibilitar conhecimento de jogos das diversas regiões brasileiras e também de outros países” (Ibid, p.17).

Conforme o Coletivo de Autores (1992), é de extrema importância para prática pedagógica da área de Educação Física desenvolver para/no aluno a noção de historicidade da cultura corporal. Nesta perspectiva da reflexão sobre a cultura corporal, a dinâmica curricular, no campo da Educação Física busca:

“desenvolver uma reflexão pedagógica sobre o acervo de formas de representação do mundo que o homem tem produzido no decorrer da história, exteriorizadas pela expressão corporal: jogos, danças, lutas, exercícios ginásticos, esporte, malabarismo, contorcionismo, mímica e outros, que podem ser identificados como formas de representação simbólica de realidades vividas pelo homem, historicamente criadas e culturalmente desenvolvidas” (Ibid, p.26).

O conteúdo Jogos e Brincadeiras Populares traz consigo todo o movimento dos demais conteúdos da cultura corporal, assim como todos os costumes revelados

pelo povo, formadores dos baús de histórias que carregam para suas vidas. Através da memória infantil o ser apresenta suas experiências e estímulos realizados/conduzidos pelas manifestações culturais de sua época e de sua comunidade, os quais ostentam os conhecimentos adquiridos e auxiliam o desenvolvimento sócio-pessoal.

Segundo Oliveira et.al. (2010), para que possamos compreender a importância do brincar nos dias de hoje, é necessário explorarmos o que já foi vivido, uma vez que este brincar ultrapassou vários tempos. Apesar de o seu significado ainda permanecer presente em seu sentido real, devemos levar em consideração que “suas condições de existência mudaram, embaladas, principalmente, pelo desenvolvimento tecnológico, pelas mudanças na dinâmica social, pela industrialização do brinquedo e pela penetração da mídia no cotidiano infantil” (Ibid, p.16). Para os autores, o resgate dessas experiências passadas não é a busca do reviver desse período, mas é uma forma de refletir o significado que este brincar tem na atualidade, uma vez que a memória sofre ações do tempo e das experiências que foram/estão sendo vividas.

Assim, Porto (2008, p.4) afirma que:

“A brincadeira é uma forma privilegiada de aprendizagem. Na medida em que vão crescendo, as crianças trazem para suas brincadeiras o que veem, escutam, observam e experimentam. Estas ficam ainda mais interessantes quando os diversos conhecimentos a que tiveram acesso podem ser combinados. Nessas combinações, muitas vezes inusitadas aos olhos dos adultos, as crianças revelam suas visões de mundo, suas descobertas”.

De acordo com Porto (Ibid, p.5), “precisamos reconhecer que já fomos crianças e relembrar como o brincar foi importante em nossa formação e, ao mesmo tempo, ver e escutar a criança que está diante nós”. Desse modo, é necessário que abramos caminho para refletir e propor mudanças sobre a “forma” de realizar nossas práticas/planejamentos na área da disciplina Educação Física. Devemos ter consciência dos eixos que fazem parte do nosso trabalho, como é o caso dos Jogos e Brincadeiras Populares. Cabe a nós, professores, procurarmos viabilizar aos nossos conteúdos a importância significativa que eles propõem.

Andrade corrobora com essa ideia ao afirmar que:

“Rir, aceitar limites, organizar uma tarefa, concentrar, disputar, estar atento, sentir frio na barriga, raciocinar, pensar, gargalhar, competir com os outros e

consigo próprio, ser curioso, ter prazer, cooperar, descobrir-se na relação com os outros, ser ágil, surpreender-se com a atitude do outro, emocionar-se [...] Difícil esgotar a riqueza de contribuições que os jogos e brincadeiras podem trazer para o desenvolvimento humano de seres pequenos, jovens ou adultos” (ANDRADE, 2008, p. 61).

3 METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa de natureza qualitativa do tipo bibliográfica e documental, na qual foram analisados os referenciais teóricos que norteiam o ensino da Educação Física no contexto escolar. Tendo como fundamentação principais fontes: o livro Metodologia do Ensino da Educação Física (1992), e os documentos: Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação Física do Ensino Fundamental (1997) e os Referenciais Curriculares para o Ensino da Educação Física, do Estado da Paraíba (2010).

Segundo Prestes (2002), a pesquisa bibliográfica é aquela a qual se efetiva na tentativa de resolver um problema ou adquirir conhecimentos a partir de informações catalogadas e provenientes de material gráfico, sonoro ou informativo. De acordo com a autora, deve-se realizar, nessa pesquisa, um levantamento, seleção e assimilação de conceitos já publicados e abordados por outros estudiosos.

“A pesquisa bibliográfica é capaz de atender aos objetivos tanto do aluno, em sua formação acadêmica, quanto de outros pesquisadores, na construção de trabalhos inéditos que objetivem rever, reanalisar, interpretar e criticar considerações teóricas ou paradigmas, ou ainda criar novas proposições na tentativa de explicar a compreensão de fenômenos relativos às mais diversas áreas do conhecimento” (Ibid, p.26).

Nesse sentido, ao analisar os documentos citados anteriormente, consideraram-se dois pontos/recursos importantes para desenvolver esta pesquisa. O primeiro recurso refere-se ao conteúdo da disciplina Educação Física, o Jogo, o qual foi considerado dentro de uma abordagem sobre Jogos e Brincadeiras Populares. De modo semelhante, o segundo recurso está ligado à análise sobre a metodologia de ensino, ou seja, como está organizado este conteúdo dentro das propostas curriculares da área.

A seleção ou destaque desses suportes considera tanto a forma como esse conteúdo encontra-se inserido nos referenciais, quanto identifica as possibilidades de ensino que as propostas apresentam para/com os professores.

4 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS

4.1 Jogos e Brincadeiras Populares: Uma proposta para a Educação Física no Ensino Fundamental I

Ao analisarmos algumas das principais referências que norteiam o componente curricular Educação Física, podemos perceber a carência que existia e que, ainda hoje, encontra-se na disciplina. Observamos professores que, apesar de todo o crescimento sobre a área, procuram “espaço” na escola ou, até mesmo, materiais didáticos mais específicos para cada nível de ensino. Contudo, analisar as realidade e problemáticas que constituem o ser sócio-culturalmente é, de certa forma, dar acesso e ênfase a uma proposta sócio-educacional necessária para uma educação para a vida, pois, assim como ressalta Freire (2005, p.5), é necessário “uma forma de educar que venha a produzir conhecimentos que se incorporem à vida do aluno, abrindo-lhe possibilidades de ser livre, de decidir de acordo com sua própria consciência”.

A nossa discussão, surge, inicialmente, através de um processo de proposta curricular com o objetivo de resgatar e valorizar as práticas culturais contidas nos conteúdos programáticos da Educação Física, como também, valorizar as temáticas ligadas intrinsecamente às atividades que enraízam o cotidiano lúdico dos alunos e de todo o núcleo formador da escola. Sendo assim, o nosso diálogo surge através de questões que viabilizam o ser por completo, ou seja, dar acesso ao conhecimento em uma perspectiva ampliada, a qual abrange suas relações e nexos que o geraram em uma visão histórica e socialmente.

De acordo com o Referencial Curricular do Estado da Paraíba (RCEF-PB/2010), o professor, juntamente com os alunos, deve, através das aulas de Educação Física, desenvolver ações para enfrentarem as problemáticas que rodeiam tanto a área, como a Escola em geral. Contudo, é de suma importância que em seu planejamento estejam presente atividades que elevem o padrão cultural dos alunos e, conseqüentemente, da sociedade que os rodeiam.

Nesse sentido, um dos objetivos do Coletivo de Autores (1992) é auxiliar os professores no aprofundamento dos conhecimentos da Educação Física, o que, de certa forma, os ajudará na reelaboração de suas práticas sobre os conteúdos da cultura corporal, assim como dará assistências em suas experiências diárias.

Ainda de acordo com o Coletivo de Autores (Ibid, p. 11), a metodologia é entendida como

“uma das formas de apreensão do conhecimento específico da Educação Física, tratado a partir de uma visão de totalidade, onde sempre está presente o singular de cada tema da cultura corporal e o geral que é a expressão corporal como linguagem social e historicamente construída”.

Já os PCN's/EF (1997) apresentam uma proposta que tem como objetivo democratizar, humanizar e diversificar a prática pedagógica da disciplina Educação Física através das práticas da Cultura Corporal, buscando sempre incorporar um trabalho que agrupe as dimensões afetivas, cognitivas e socioculturais dos alunos, assim como auxiliar o professor em uma organização de intervenção através de discussões, planejamentos, aplicações e avaliações sobre sua prática na Educação Física escolar.

Nesse contexto, a partir de uma crítica aos PCN's/EF, o RCEF/PB (2010) sugere-se um avanço no referencial curricular, pois o que era para servir de referência “acabou se tornando um currículo mínimo, propondo objetivos, conteúdos, métodos, avaliação e temas transversais” (Ibid, p.9). Desse modo, o RCEF/PB (Ibid) toma como base uma abordagem preocupada em assegurar aos alunos uma formação que os constituam capazes de identificar, sistematizar, ampliar e aprofundar os conhecimentos da área dentro e sobre a realidade social de cada grupo. Porém, esta reforma segue a linha da abordagem crítico-superadora, que tem a Cultura Corporal como objeto de estudo, a qual foi identificada pela RCEF/PB como a mais utilizada na disciplina Educação Física no estado da Paraíba, assim como a que mais se aproxima da realidade concreta dos professores.

Como podemos identificar, ambas as propostas sugerem aos professores tratarem e experimentarem o conhecimento dos temas da Cultura Corporal a partir do contexto particular de cada escola, visualizando o sentido real que sua prática, sua cidade e região se encontram. Além disso, de acordo com os PCN's/EF (1997, p.19), esta concepção de Cultura Corporal “adota uma perspectiva metodológica de ensino e aprendizagem que busca o desenvolvimento da autonomia, a cooperação, a participação social e a afirmação de valores e princípios democráticos”.

Assim, é preciso que a Escola perceba e considere o contexto cultural em que os alunos estão inseridos, pois, dessa forma, ela passa a considerar o resultado da

vida de cada um, uma vez que a cultura lúdica é a soma de tudo isso e, as experiências não são as mesmas para todas as crianças (BROUGÈRE, 2010).

Quando o professor favorece esta perspectiva dentro do ensino da Educação Física, possibilita aos alunos assumirem atitudes nos segmentos do Ensino Fundamental⁵, os quais a RCEF-PB/2010 cita como primeiro segmento aquele que envolve os anos iniciais (1º ao 5º ano) e o segundo segmento, aquele que refere-se aos finais (6º ao 9º ano). Sendo aqui citado o:

“1º segmento - anos iniciais (1º ao 5º ano) – participação em atividades corporais de forma autônoma, respeitando seus limites e os dos colegas, e para que, além disso, tenham condições de criar e/ou recriar diferentes regras e/ou jogos e brincadeiras, de forma individual e coletiva. Nas vivências de atividades competitivas, saibam se comportar, respeitando as regras e os demais participantes, e tenham condições de conhecer e valorizar a pluralidade de manifestações da Cultura Corporal, na perspectiva de elevar o padrão cultural da sociedade” (Ibid, p.13).

A proposta pedagógica apresentada pelo RCEF/PB (2010) coloca a necessidade de todo núcleo que forma a Escola, inclusive os próprios professores da área, ver a Educação Física não como uma simples atividade escolar sem contextos próprios, e sim, “como um componente curricular obrigatório na Educação Básica, que possui conhecimentos necessários à formação humana omnilateral, ou seja, uma formação ampliada, abrangente, e não unilateral” (Ibid, p.35).

Porém, sob o olhar do Coletivo de Autores (1992), é preciso que todo educador tenha definido o seu projeto político pedagógico. Essa determinação orientará sua prática em sala de aula, ou seja, a relação que estabelece com/entre seus alunos, os valores e lógicas desenvolvidos neles e para eles, assim como o conteúdo selecionado para ensinar, possibilitando uma reflexão sobre a maneira que trata científica e metodologicamente esses eixos. Sendo assim, os conteúdos são organizados, sistematizados e distribuídos dentro de um determinado tempo pedagógico o qual é necessário para sua assimilação e compreensão. A intenção é selecionar uma série de tematizações sobre cada conteúdo, a fim de abrangê-lo em uma possibilidade de captação da realidade que circunda a criança. Esta proposta sugere ao professor utilizar pesquisas bibliográficas adequadas, assim como buscar a própria memória lúdica da comunidade de seus alunos.

⁵ A Reforma Curricular de Educação Física do Estado da Paraíba trata o Ensino Fundamental através de dois segmentos. Estes nomeados em anos iniciais (1º ao 5º ano) e finais (6º ao 9º ano).

Os conteúdos, para os PCN's/EF (1997), estão organizados em três blocos: esportes, jogos, lutas e ginásticas; atividades rítmicas e expressivas e; conhecimentos sobre o corpo, os quais devem ser desenvolvidos ao longo de todos os ciclos do Ensino Fundamental. Essa organização tem como função

“evidenciar quais são os objetos de ensino e aprendizagem que estão sendo priorizados, servindo como subsídio ao trabalho do professor, que deverá distribuir os conteúdos a serem trabalhados de maneira equilibrada e adequada. Assim, não se trata de uma estrutura estática ou inflexível, mas sim de uma forma de organizar o conjunto de conhecimentos abordados, segundo os diferentes enfoques que podem ser dados” (Ibid, p.30).

Para Porto (2008), a formação lúdica do professor deve ser permanente; favorecer um amplo desenvolvimento cultural, como também avaliar o seu olhar sobre as crianças e suas práticas. O coletivo escolar deve ter ciência de que seu espaço possibilita experiências e práticas socioculturais para todos os que estão envolvidos, seja de forma direta ou indiretamente.

Pode-se perceber que, ainda hoje, nos dias atuais, existem pessoas as quais atuam por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras que nem sempre possuem segurança quanto ao papel que devem desempenhar. Muitas vezes, os próprios adultos que fazem parte do cotidiano das crianças não observam a importância de cada gesto, palavra e movimento que formulam este processo (PORTO, 2008).

“Conhecer o universo dos brinquedos e jogos pode funcionar como um passaporte para conhecer diversas realidades, do passado ou do presente. A curiosidade despertada, o encantamento provocado, a emoção sentida, as reações diferentes diante de cada jogo ou brinquedo, são reveladores da cultura lúdica e das diferentes maneiras de lidar com o mundo que é apresentado por seu intermédio” (Ibid, p.8).

O jogo, como objeto cultural que é, abre diversas possibilidades de intervenção pedagógica, a qual se torna limitada, apenas, pela forma de compreensão e discussão de cada grupo que encontra-se em foco (VASCONCELLOS, 2008).

Nessa perspectiva, Vasconcellos (2008) ressalta que os jogos tradicionais carregam em si a marca da cultura popular e sempre foram vistos pela instituição formal sob um olhar de desconfiança. Desde cedo a escola denominou-os em “bons e maus jogos”, alguns foram diretamente “para o lixo” ou sofreram modificações “pedagógicas” para adentrarem no ambiente escolar. Entretanto, essa visão

“empobrece” o sentido real que o conteúdo carrega consigo, como podemos perceber claramente nas modificações realizadas nas cantigas de roda.

“é bom lembrar que para trabalhar com jogos é necessário que o professor encontre, ele próprio, prazer na atividade lúdica. Brincar é talvez um dos mais característicos atributos humanos. Para muitos autores, a atividade lúdica está na origem da cultura humana. Mais que uma atividade, o lúdico é uma atitude diante da vida. É o reconhecimento do valor inerente do prazer de pertencer a esse enorme tabuleiro em que ganhamos, perdemos, jogamos e aprendemos, sempre” (Ibid, p.54).

Sendo assim, nós, professores, devemos perceber que a importância não é dada apenas ao conteúdo ministrado, e sim, à ênfase que se estabelece entre o conteúdo apresentado na Escola e apreendido na vida dos envolvidos. É essencial o aluno construir uma relação com todos os que estão diante dele, compreendendo que a diferença faz parte da igualdade, pois as pessoas possuem ideias, formas de linguagens, expressões e aprendizagem “particulares”.

“Desse modo, podemos concluir que o jogo, de uma forma geral – e o jogo tradicional de modo particular – integra os processos de construção de conhecimento. Nele não é possível separar artificialmente cognição e afeto. É esse caráter que faz dos jogos instrumentos tão valiosos aos psicopedagogos e, sem dúvida, também aos professores que percebem o processo de aprendizagem como algo que implica a totalidade do sujeito. Sujeitos que transformam o mundo por meio de esquemas de assimilação e projeção e também transformam a si mesmos em função da realidade, por meio de processos de acomodação e identificação” (Ibid, p.53).

Para isso, a proposta pedagógica deve ter participação holística na e para a vida do ser. Esta mediação deve apontar uma aproximação ou afastamento entre os conteúdos e eixos que serão propostos na Escola, pois, assim, o professor tomará decisões e (re) organizará a sua metodologia de ensino.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, é possível observar que os professores, em um modo geral, estão cada vez mais à procura de capacitação e qualificação para sua vida profissional. Esta busca está ligada a diversos significados, seja no âmbito de valorização financeira, estabilidade profissional, ou mesmo, a procura de uma continuidade no processo de ensino-aprendizagem. Deve-se levar em conta, também, que esses professores encontram-se sedentos do saber, e almejam um

“sentido real” para suas práticas pedagógicas. Porém, é necessário que profissionais sejam orientados durante suas intervenções e, principalmente, sintam necessidade em buscarem informações e mudanças diante do processo de escolarização, esteja eles em uma perspectiva de educando ou educador.

Nesse sentido, ao analisarmos os referenciais que guiam o campo da Educação Física Escolar, podemos ver que essas obras oportunizam uma melhor qualificação para nós, professores, todavia, os conteúdos estão inseridos nelas como sugestões de ensino, mas dentro da ótica sobre o conhecimento da área. Na realidade, a importância está em termos consciências da existência das mesmas, ou até mais, é essencial termos, pelo menos, carência do conhecimento sobre a Educação Física, para que, assim, possamos procurar ou acompanhar os conteúdos que a envolvem.

Desse modo, o conteúdo discutido no presente estudo proporciona uma “inovação” para o sistema educacional. O que basta para nós, professores, é reconhecermos os Jogos e Brincadeiras Populares como base essencial para a formação integral do ser. Estes conteúdos não são apenas brincar do que se brinca na rua, ou mesmo, só um recurso pedagógico para ensinar outros conteúdos. O sentido popular que essa união de conteúdos recebe é que são do povo, vieram do povo, é sentido coerente de cultura, história, de abordagem de ensino sobre a realidade, pois a infância, segundo Andrade (2008), integra os adultos que somos hoje, não é apenas coisa do passado, é memória. Além disso, são de suma importância para o Ensino Fundamental I, como para os demais conhecimentos da cultura corporal, pois são manifestações puras de lazer e expressão de sentimentos, sejam através dos jogos, esportes, das lutas, das ginásticas ou das danças.

Nota-se, enfim, que é indispensável os profissionais buscarem a importância da utilização e de informação sobre os Jogos e Brincadeiras Populares; verem, em suas práticas, a necessidade de investigar, problematizar, instrumentalizar, criar e transformar seus métodos de ensino. Nesse sentido, esta proposta se compõe, ou seja, está construída para oportunizar e proporcionar um olhar mais amplo para as possíveis formas de processo de ensino-aprendizagem para com os conteúdos Jogos e Brincadeiras Populares dentro dos projetos do núcleo escolar. Enfim, é uma forma de contribuir para uma (re) organização ao ensino da disciplina Educação Física Escolar.

DISCUSSION ON GAMES AND POPULAR JOKES IN PHYSICAL EDUCATION: A PROPOSAL FOR FUNDAMENTAL EDUCATION I

SOUTO, Laura Isabela Marinho de Araújo⁶
LISBOA, Maria Goretti da Cunha⁷

ABSTRACT

The insertion of Physical Education into schools aims to contribute to the student whole education, showing the students the reality they live contributes to the construction process of the human being and also goes along with him through a culture named as body culture. This one is revealed socioculturally throughout games, sports, gymnastics, fight and dancing. The present study aims to debate the way the popular games and jokes are used in pedagogical approaches and in Physical Education curriculums, in order to recognize and identify the importance teachers give to those contents. The nature of the research is qualitative, bibliographic and documentary, based on theoretical references that guide the area, considering them from the content (games) and teaching methodology. When we consider this subject, we enable an holistic participation of the whole school nucleus, in other words, a complete involvement of teachers, parents, students and community in the human being education. This way, throughout the game content, education takes new directions, because it incorporates knowledges about the daily life of the students, diversifies forms of intervention, such as it rescues popular games and jokes. That content is only limited by comprehension/debate by each group in which it is inserted. Then, we conclude that the works studied allow a greater access to knowledge about the subject, but it concerns to the teacher the initiative to search, understand, use and valorize it.

KEYWORDS: School. Physical Education. Popular Games and Jokes.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Cyrce. *A Formação Lúdica do Professor*. In: BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação a Distância. Salto para o Futuro. Jogos e Brincadeiras: desafios e descobertas. – 2ª Ed. – Ano XVIII. Brasília: TV Escola, 2008. ISSN: 1982-0283. Disponível em: <<http://www.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/165801Jogos.pdf>> Acesso em: Nov de 2012.

_____. *“Brincar é a forma de expressão das crianças”*. Revista Nova Escola - Especial Hora de Brincar. Ed. Abril. Edição nº33 – Set/2010.

⁶ Graduada em Licenciatura Plena em Educação Física – UEPB – lauraisamarinho@gmail.com.

⁷ Professora do Departamento de Educação Física – UEPB.

AZEVEDO, Edson Souza de; SHIGUNOV, Viktor. *Reflexões sobre as abordagens pedagógicas em Educação Física*. Kinein, Florianópolis, v. 1, n. 1, set./dez. 2000. Disponível em: <<http://boletimef.org/biblioteca/2602/Reflexoes-sobre-as-abordagens-pedagogicas-em-Educacao-Fisica>>. Acesso em: Julho de 2012.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. *Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. Diário Oficial da República Federativa do Brasil. Poder Executivo. Brasília, DF, 23 dez.1996. Seção1, p. 27833-27841.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física – ensino de primeira à quarta série*. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASILEIRO, Livia Tenório. *Jogos e Brincadeiras na Escola: uma abordagem sócio-educativa*. Projeto de Extensão da Universidade Estadual da Paraíba. Campina Grande, 2009.

BROUGÈRE, Gilles. “Ninguém nasce sabendo brincar. É preciso aprender”. Revista Nova Escola. Fala Mestre!. Entrevista. Ed. Abril. Edição nº 230 – Mar/2010.

COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia do ensino da Educação Física*. São Paulo: Cortez, 1992. 119p.

CORSINO, Patrícia. *Pensando a Infância e o Direito de Brincar*. In: BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação a Distância. Salto para o Futuro. Jogos e Brincadeiras: desafios e descobertas. – 2ª Ed. – Ano XVIII. Brasília: TV Escola, 2008. ISSN: 1982-0283. Disponível em: <<http://www.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/165801Jogos.pdf>> Acesso em: Nov de 2012.

DAOLIO, Jocimar. *Educação Física e o conceito de cultura*. 2.ed. Campinas-SP: Autores Associados, 2004. – (Coleção Polêmicas do nosso tempo). ISBN: 85-7496-089-6. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/7773633/EducaCAo-flsica-e-o-Conceito-de-Cultura>>. Acesso em: Nov de 2012.

DARIDO, Suraya Cristina; SOUZA JÚNIOR, Osmar Moreira. *Para Ensinar Educação Física: Possibilidades de Intervenção na Escola*. – Campinas, SP: Papirus, 2007. ISBN: 978-85-308-0843-3. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=Ko1ZNBVi_2wC&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: Ago de 2012.

FARIA JUNIOR, Alfredo G.. *A Reinserção dos Jogos Populares nos Programas Escolares*. Revista Motrivivência - UFSC. Florianópolis – SC, 1996. ISSN: 21758042. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/5655/20447>>. Acesso em: Ago de 2012.

FREIRE, João Batista. *Da Escola para a Vida*. In: VENÂNCIO, Silvana; FREIRE, João Batista (Orgs.) – O jogo dentro e fora da escola – Campinas, SP: Autores Associados, apoio: Faculdade de Educação Física da Unicamp, 2005. – (Coleção Educação Física e Esporte).

_____. *Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física*. São Paulo: Scipione, 2009. – (Coleção Pensamento e ação na sala de aula).

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. -5ª Edição - São Paulo – SP: Editora Perspectiva, 2001.

MARINHO, Herminia Regina Bugeste; FINCK, Silvia Christina Madrid. *Conversando sobre Educação Física*. In: FINCK, Silvia Christina Madrid. *Educação Física Escolar: Saberes e Projetos*. Ponta Grossa: Editora UEPG, 2010. 225 p.; Il. ISBN: 978-85-7798-116-8.

OLIVEIRA, Marcus Vinícius de Faria; Et. al. *Brinquedo e brincadeiras populares: identidade e memória*. – 2ª Ed., ver. e ampl. – Natal: IFRN Editora, 2010. 158p.: in color. ISBN: 978-85-89571-62-3.

PARAÍBA. Secretaria de Educação e Cultura. *Referenciais Curriculares do Ensino Fundamental: Linguagens e Diversidade Sociocultural*. João Pessoa: SEC/Grafset, 2010.

PEDROSO, Geraldo Dias.; Et. al. *Trabalhando com projetos*. In: FINCK, Silvia Christina Madrid. *Educação Física Escolar: Saberes e Projetos*. Ponta Grossa: Editora UEPG, 2010. 225 p.; Il. ISBN: 978-85-7798-116-8.

PORTO, Cristina Laclett. *Proposta Pedagógica*. In: . In: BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação a Distância. *Salto para o Futuro. Jogos e Brincadeiras: desafios e descobertas*. – 2ª Ed. – Ano XVIII. Brasília: TV Escola, 2008. ISSN: 1982-0283. Disponível em: <<http://www.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/165801Jogos.pdf>> Acesso em: Nov de 2012.

PRESTES, Maria Luci de Mesquita. *A Pesquisa e a Construção do Conhecimento Científico*. – 1ª Ed.- São Paulo: Respel, 2002. 217 p.; 30cm. ISBN: 85-87069-09-8.

SOARES, Carmen Lúcia. *Corpo, Conhecimento e Educação: Notas Esparsas*. In: SOARES, Carmen Lúcia (Org.) – *Corpo e História* – Campinas, SP: Autores Associados, 2001. – (Coleção Contemporânea).

_____. *Educação Física Escolar. Conhecimento e Especificidade*. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*. – nº2- 1996. Disponível em: <<http://cev.org.br/biblioteca/educacao-fisica-escolar-conhecimento-especificidade/%29>>. Acesso em: Nov de 2012.

VASCONCELLOS, Tânia. *Jogos e Brincadeiras no Contexto Escolar*. In: BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação a Distância. *Salto para o Futuro. Jogos e Brincadeiras: desafios e descobertas*. – 2ª Ed. – Ano XVIII. Brasília: TV Escola, 2008. ISSN: 1982-0283. Disponível em: <<http://www.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/165801Jogos.pdf>> Acesso em: Nov de 2012.