

**UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: JOGAR É PRECISO

FÁBIO BACCIN FIORANTE

**PIRACICABA, SP
2008**

EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: JOGAR É PRECISO

FÁBIO BACCIN FIORANTE

Orientador: Prof. Dr. Wagner Wey Moreira

Dissertação de mestrado, apresentada à Banca Examinadora do Curso de Mestrado em Educação Física, da Faculdade de Ciências da Saúde – UNIMEP, como exigência parcial para obtenção do título de mestre em Educação Física, Área de Concentração Corporeidade, Pedagogia do Movimento e Lazer.

**PIRACICABA, SP
2008**

Fiorante, Fábio Baccin

Educação Física Escolar: jogar é preciso. Piracicaba, 2008.

Orientador: Prof. Dr. Wagner Wey Moreira
Dissertação (mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação Física –
Universidade Metodista de Piracicaba

1. Educação Física Escolar. 2- Jogos. 3- Pedagogia do Movimento

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Wagner Wey Moreira - UNIMEP

Profa. Dra. Eline Tereza Rozante Porto - UNIMEP

Prof. Dr. Pedro Paulo Araujo Maneschy - UMESP

DEDICATÓRIA

Dedico esta Dissertação “às luzes, razões da minha vida”, que compartilharam o meu ideal, cobrando-me e incentivando a prosseguir na jornada, fossem quais fossem os obstáculos, e que se mantiveram sempre ao meu lado, lutando comigo. Dedico essa minha conquista, com a mais profunda admiração e respeito, ao meu querido e admirado pai, Ari Osmar de Oliveira Fiorante, a minha querida mãe Maria Ângela Baccin Fiorante, que são os alicerces da minha formação aos quais agradeço por cada momento de vida; a minha competente e amada irmã Flávia Baccin Fiorante que é a grande incentivadora desse trabalho; a minha esposa Mariana de Menezes Guerra Fiorante, que com um amor especial sempre está ao meu lado; ao meu orientador Prof. Dr. Wagner Wey Moreira, que com a sua sabedoria sempre transmite os sábios conhecimentos para buscarmos uma transcendência na vida.

*Obrigado a todos, pois vocês são **imprescindíveis**.*

“Há homens que lutam um dia e são bons.

Há outros que lutam muitos dias e são melhores.

Porém há os que lutam todos os dias,

*esses são os **imprescindíveis**.*

(Bertold Brecht)

AGRADECIMENTOS

- Ao meu cunhado Cassiano Ferreira Inforsato, que me auxiliou com minhas dúvidas e juntamente com minha irmã me acolheram em sua residência... OBRIGADO... Eternas felicidades a vocês..... AMO VOCÊS!
- Aos meus novos e sempre amigos de mestrado que estiveram juntos nessa nova etapa, na qual vivemos juntos tantas horas e carregamos a marca das experiências comuns que tivemos. Partamos confiantes em busca de novas lides e a esperança de um reencontro: Hergos, Aline, Aurélio, Karina, Paulão, Andréa, Fábio Augusto, Dalvonete, Alex, Ana, Rafael, Tatiane, Fernando, Renatinha, Dinei, Lucilene, Felipe, Stephanie, Gustavo, Guilherme, José Ricardo e Luís Felipe.
- Aos professores do Programa de Pós-Graduação da Educação Física da UNIMEP: Nelson Carvalho Marcellino, Tânia Mara Vieira Sampaio, Regina Simões, João Paulo Borin, Idico Pellegrinotti, Ademir de Marco, Ruth Estanislava Tolocka, Marcelo de Castro César.
Obrigado por nos transmitirem seus conhecimentos e experiências profissionais e de vida com dedicação e carinho. Expresso o meu maior agradecimento e o profundo respeito que sempre será pouco diante do muito que nos foi oferecido.
- À banca examinadora, Dr. Pedro Paulo Araújo Maneschy e Dra. Eline Tereza Rozante Porto pelas significativas contribuições no exame de qualificação para a elaboração desse trabalho.
A vocês minha gratidão, meu carinho e meu respeito.
- Aos meus familiares e amigos da cidade de Serra Negra pelo apoio que me ofertaram nesta nova caminhada que objetivei.
- Aos meus sócios no escritório de Advocacia, Ary e Cláudio, pelo incentivo que deram nesses anos. Obrigado e estarei sempre presente com vocês.

- Aos professores, diretores e escolas participantes desse trabalho.
- À diretora Elenir, professores, funcionários, e alunos do Colégio Reino de Educação Básica – Unidade Anglo, da cidade de Serra Negra (SP) que me apoiaram nessa nova etapa de minha vida.
- Aos diretores, funcionários, alunos, atletas e professores do Serra Negra Esporte Clube, clube que me acolhe desde o ano de 1986 e me colocou no cenário do voleibol, em especial ao Professor Ms. Norberto de Toledo, Professor Dr. Paulo Roberto de Oliveira e Professor Gilvan Nogueira.
- Ao Instituto Mairiporã de Ensino (IMENSU), mais especificamente o coordenador do curso de Educação Física que me abriu as portas para a docência na graduação.
- À coordenadora do curso de Educação Física da UNIMEP, Profa. Ida Carneiro Martins (Tita) pela confiança em meu trabalho e pelos ensinamentos transmitidos; aos queridos professores da graduação: Beto, Washington, Emerson, José Carlos, Flávia Cielo, Rodrigo Batagello, Sílvia Crepaldi, Fernanda, Gerson, Hélio, Vilsinho, Simone, Penca e Dênis. Obrigado pelas novas amizades que formei nessa instituição.

Neste momento, divido com todos a alegria de alcançar mais uma etapa em minha vida .

**“ Que os nossos esforços desafiem as impossibilidades,
Lembrai-vos de que as grandes proezas da história foram conquistadas
do que parecia impossível.”**

(Charlie Chaplin)

RESUMO

Este trabalho tem como proposta identificar através do discurso dos professores de Educação Física da rede pública estadual de ensino do 2º. ciclo do ensino fundamental das cidades de Serra Negra (SP) e Águas de Lindóia (SP) a concepção de jogo e sua presença nas tendências atuais em Educação Física. Objetivamos pesquisar o jogo como um instrumento pedagógico importante e determinante da Educação Física escolar que se manifesta dentro dos outros conteúdos, e a forma que o encontramos dentro das atuais tendências pedagógicas em Educação Física, e verificarmos se os discursos dos professores estão convergentes ou divergentes em relação ao referencial teórico proposto para este estudo. O procedimento metodológico foi caracterizado por uma pesquisa bibliográfica proposta por Martins (2000) sobre a concepção etimológica do jogo, suas características e classificações, passando para a pesquisa sobre a “Educação” na legislação brasileira, dos momentos históricos da Educação escolar no Brasil e das tendências pedagógicas da Educação Física que surgiram após a década de 80, finalizando com a análise da Educação Física escolar perante os conteúdos da área e, realizando uma relação do jogo perante essas tendências. Utilizamos como recurso metodológico a pesquisa de campo, seguindo uma abordagem qualitativa segundo Marconi e Lakatos (2005), composta de uma ficha cadastro e uma entrevista semi-estruturada proposta por Ludke e André (1986). O universo inicial era de quarenta escolas nas cidades escolhidas, mas ao estabelecermos critérios, o número foi reduzido para oito escolas sendo que tivemos a participação espontânea de sete professores que atenderam aos requisitos da pesquisa. Para a coleta de dados foi feito o preenchimento da ficha cadastro e na seqüência, a realização da entrevista. A análise dos resultados foi realizada a partir dos dados obtidos na coleta, sendo criados categorias e indicadores para cada uma. Após esse momento, podemos considerar que para alguns indicadores houve coerência entre o discurso ouvido na entrevista e o referencial teórico. De uma forma abrangente o jogo é o conteúdo mais utilizado nas aulas, sendo utilizado por todos os professores e a concepção apresentada sobre jogo foi convergente com alguns autores da matriz teórica. O questionamento sobre as tendências pedagógicas apresentou um quadro em que foram citadas tendências coerentes com o referencial teórico e algumas que divergiram, sendo o construtivismo e o militarismo as mais citadas. A relação do jogo com as tendências pedagógicas apresentou um resultado em que as respostas não foram precisas. Destacamos que esse estudo trouxe uma reflexão sobre a importância do jogo como conteúdo da Educação Física escolar, sua implicação nas tendências pedagógicas e a necessidade de intensificarmos as nossas ações profissionais com o intuito de capacitarmos os professores de Educação Física para atuarem com mais coerência e embasados em estudos científicos.

Palavras- chaves: Educação Física escolar; jogo; pedagogia do movimento

ABSTRACT

This work has as proposal to identify through the speech of the teachers of Physical Education of the state public net of education of 2^o. cycle of the basic education of the cities of Serra Negra (SP) and Águas de Lindóia (SP) the conception of game and its presence in the current trends in Physical Education. We objectify to search the game as an important and determinative pedagogical instrument of the pertaining to school Physical Education that if manifest inside of the other contents, and the form that we inside find it of the current pedagogical trends in Physical Education, and we verify if the speeches of the professors are convergent or divergent in relation to the considered theoretical referential for this study. The methodological procedure was characterized by a bibliographical research proposal for Martins (2000) on the etimologic conception of the game, its characteristics and classifications, passing to the research on the "Education" in the Brazilian legislation, of the historical moments of the pertaining to school Education in Brazil and of the trends pedagogical of the Physical Education that had after appeared the decade of 80, finishing with the analysis of the pertaining to school Physical Education before the contents of the area and, carrying through a relation of the game before these trends. We use as methodology resource to the field research, following a qualitative boarding according to Marconi and Lakatos (2005), composed of a fiche I register in cadastre and a half-structuralized interview proposal for Ludke and Andres (1986). The initial universe was of forty schools in the chosen cities, but when establishing criteria, the number was reduced for eight schools being that we had the spontaneous participation of seven professors who had taken care of to the requirements of the research. For the collection of data the fulfilling of the fiche was made registers in cadastre and in the sequence the accomplishment of the interview. The analysis of the results was carried through from the data gotten in the collection, being created indicating categories and for each one. After this moment, we can consider that for some pointers it had coherence enters the heard speech in the interview and the theoretical referential. Of an including form the game is the used content more in the lessons, being used by all the professors and the conception presented on game was convergent with some authors of the theoretical matrix. The questioning on the pedagogical trends presented a picture where coherent trends with the theoretical referential and some had been cited that they diverge, being the most cited constructivism and the militarism. The relation of the game with the pedagogical trends presented a result where the answers had not been necessary. We detach that this study it brought a reflection on the importance of the game as content of the pertaining to school Physical Education, its implication in the pedagogical trends and the necessity to intensify our professional actions with intention to enable the professors of Physical Education to act with more coherence and based in scientific studies.

Words keys: Pertaining to school Physical education; game; pedagogic of the movement.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. JOGANDO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.....	19
2.1 - Vamos jogar? Jogando com as palavras	21
2.2 - Jogando com as características...	24
2.3 - Jogando com as classificações ...	30
3. DO JOGO HISTÓRICO AO JOGO ATUAL	42
3.1 – Educação – um jogo com regras...	44
3.2 – Educação Escolar no Brasil: a história que se joga ...	51
3.3 – Educação Física escolar no Brasil – um jogo dirigido ...	54
4. EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR EM JOGO... ..	64
4.1 – Jogando nas aulas de Educação Física ...	68
4.2 – Jogando com as tendências ...	72
4.3 – Jogando com os desenvolvimentistas	72
4.4 – Jogando com os crítico-superadores	74
4.5 – Jogando com os construtivistas.....	76
4.6 – Jogando com os educadores motores.....	77
5. JOGANDO COM OS PROFESSORES	81
5.1 – O jogo metodológico	82
5.2 – Tipo de Pesquisa	82
5.2.1 – Instrumento de pesquisa	85
5.2.2 – A Entrevista	85
5.3 – Resultado das entrevistas	86
5.3.1 – Formação e atualização profissional	86
5.3.2 - Unidades de Significados	87
5.3.3 – Quadro Geral dos indicadores	99
5.3.4 – Quadro dos indicadores	102

6. ENCERRANDO O “JOGO”	114
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	119
ANEXOS	126
Anexo 1 – Carta de apresentação para a Dirigente Regional.....	127
Anexo 2 – Carta de apresentação para os diretores (as)	129
Anexo 3 – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.....	131
APÊNDICES	135
Apêndice 1 – Ficha de cadastro dos professores	136
Apêndice 2 – Entrevista semi-estruturada.....	150
Apêndice 3 – Transcrição das entrevistas	151

1 INTRODUÇÃO

O interesse em produzir este trabalho que trata sobre a concepção que os professores de Educação Física do 2º. Ciclo do Ensino Fundamental (3ª. e 4ª séries do Ensino Fundamental I) possuem sobre jogo e a forma que o encontramos dentro das tendências pedagógicas na Educação Física, está relacionado a experiência como profissional da área de Educação Física e o trabalho no segmento escolar desde o ano de 1988.

Dentre algumas inquietações que nos acompanham durante essa trajetória profissional, fazemos um questionamento sobre o entendimento que os professores de Educação Física que atuam no âmbito escolar possuem principalmente no que tange aos conteúdos da Educação Física, especificamente o “jogo”, e a forma de como aplicá-los conforme o nível educacional em que os alunos estão envolvidos.

A busca pelos estudos nesse assunto foi aumentando a cada ano em que exercemos a profissão de professor de Educação Física, e se intensificou quando uma professora que ministrava aulas no mesmo colégio, terminou o seu Mestrado em Educação Física e nos anos seguintes, incentivou-nos a buscar novos horizontes, e começar a contribuir com as perspectivas da Educação Física.

Em função dessas situações inquietantes da ação profissional, do incentivo de colegas de profissão, começa uma nova etapa profissional.

Através de um projeto que busca analisar a concepção que os professores de Educação Física possuem em relação ao jogo e a sua presença nas tendências pedagógicas na Educação Física, iniciamos o Programa de Mestrado da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade Metodista de Piracicaba – UNIMEP, destinando a pesquisa na linha da Corporeidade e Pedagogia do Movimento, pelo fato de desenvolver e pesquisar a Educação Física do ponto de vista de propostas pedagógicas do movimento humano.

A área de produção epistemológica do Programa de Mestrado em Educação Física da Unimep direciona-se à Motricidade Humana, buscando pesquisar os sentidos educacional e pedagógico dos conhecimentos da Educação Física, em situações diversas, como as práticas de esportes, lutas, danças, ginásticas e atividades motoras enquanto manifestações de lazer.

Dentro da proposta da pesquisa e embasados nas diretrizes da Motricidade Humana, devemos buscar entender o ser humano como uno, contextualizado em sua história e cultura, que procura interpretar os diferentes significados de movimentos dessa corporeidade no ciclo de desenvolvimento humano dentro de

uma vida multidimensional, em que o ser humano se movimenta na busca de sua auto-superação, conhecendo a si mesmo, os outros, e o meio que o circunda. O Programa de Mestrado da Unimep apresenta em sua linha de pesquisa, a ação da Educação Motora na escola, no trabalho em saúde e na ação junto às pessoas portadoras de cuidados e necessidades especiais.

A opção por desenvolver essa dissertação de mestrado na Unimep foi em função da linha epistemológica do programa, bem como pelos professores/pesquisadores competentes que se encontram na instituição, e que constituem a elite da Educação Física.

Ao direcionarmos o nosso trabalho perante as propostas do programa de Mestrado da Unimep, estaremos contribuindo com o avanço das pesquisas na área da Educação Física.

Os estudos e as pesquisas sobre a Educação Física, seus conteúdos e as influências e tendências sofridas pela disciplina ao longo dos anos descrevem pontos importantes para que possamos destacá-la dentro do sistema educacional. Não devemos estudá-la separada do ambiente maior em que está inserida: “o sistema educacional”, pois estaríamos deixando de completá-la perante os aspectos legais e educacionais que a envolvem.

A abrangência do sistema educacional brasileiro, segundo Saviani (1994), apresenta um quadro teórico das principais tendências filosóficas que dividem a educação: *concepção humanista tradicional*, em que o homem é constituído por uma essência imutável, em que as potencialidades humanas já estão contidas a priori na essência, e as mudanças são acidentais, considerando o adulto acabado e a criança um ser inacabado, imaturo, ficando a educação centrada no educador; *concepção humanista moderna*, em que o homem completo não pode ser modelo, e o centro da atenção é a criança; *concepção dialética*, a qual tem como seu ponto básico o homem concreto, cabendo à filosofia da Educação explicar os problemas educacionais, tendo por referência o contexto histórico em que os homens estão inseridos.

Diante desse quadro histórico das tendências filosóficas da educação atrelaram-se as correntes ou tendências pedagógicas da Educação que buscaram uma nova concepção de ensino e foram denominadas: tradicional, escola nova e tecnicista. Saviani (1994) ao fazer a articulação das tendências pedagógicas com as tendências filosóficas da educação salienta que uma tendência necessariamente

não substituiu ou superou a outra, e exemplifica constando que “o movimento da ‘Escola Nova’ não aboliu a escola convencional, muito ao contrário. Ela está aí e constitui o padrão dominante nas amplas redes escolares oficiais.”

Perante essa influencia filosófica da educação e o surgimento de correntes ou tendências pedagógicas, surgem alguns questionamentos:

Como fica a Educação Física Escolar perante essas propostas pedagógicas?

As nossas ações serão tradicionalistas, novas, dialéticas ou uma mistura dessas tendências?

Podemos amparar-nos aos novos paradigmas emergentes na busca de nova ação pedagógica?

Na sociedade moderna, segundo Inforsato (2006) aconteceram tentativas de romper os sistemas padronizados de educação formal, sendo enfatizada a liberdade do corpo em relação aos sistemas rígidos de difusão e de transmissão de saberes, significando que o corpo ativo, na intenção de uma educação respeitosa à sua etimologia, conduzida de dentro para fora, ainda é uma ilusão. Salienta ainda, que na escola o corpo ainda se vê obrigado a cumprir os tempos e as rotinas institucionais, caracterizando que a flexibilidade não combina com a escolaridade.

Não podemos desmerecer as concepções ou abordagens que foram o alicerce educacional, mas teremos que provocar mudanças com o intuito de buscar uma educação vivenciada com prazer e totalmente integrada entre as suas disciplinas.

As mudanças da Educação Física escolar começaram a partir da década de 80, através de novos princípios e valores que surgiram com o intuito de romper o modelo mecanicista que prevalecia, e o surgimento de novas abordagens ou tendências vieram com o objetivo de mudar a visão de um corpo que era visto como algo dissociado da mente.

Com novas abordagens ou tendências para a Educação Física, Santin (1995) salienta que a disciplina acabou tornando-se uma atividade polivalente na busca de uma identidade própria.

Na busca de uma identidade própria, nos remetemos inicialmente à legislação educacional que vigora em nosso país, e que compreende a Educação Física como um componente curricular obrigatório da Educação Básica. A atual Lei de Diretrizes e Bases (LDB), promulgada em 20 de dezembro de 1996, enumerada como 9394/96, tem como principal propósito assegurar a formação comum indispensável

para o exercício da cidadania, fornecendo ao educando meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores.

Considerando o atual processo educacional da escola pública do Estado de São Paulo, em que as aulas de Educação Física para o 1º. e 2º. Ciclos do Ensino Fundamental foram direcionadas para os professores de Educação Física a partir do ano de 2003, visto que no período de 1996 a 2002 as aulas não eram ministradas pelos professores de Educação Física, torna-se de extrema importância a análise com os professores que atuam nesse contexto para procurarmos verificar o conceito de jogo enquanto conteúdo da Educação Física.

A análise dos blocos de conteúdos do 2º. Ciclo do Ensino Fundamental, amparado pelo documento lançado pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC) denominado Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), em que essa proposta aponta a possibilidade dos conteúdos da Educação Física serem conhecidos historicamente e socialmente transmitidos, pois são produções da nossa cultura.

A Educação Física escolar deve preocupar-se com as manifestações de nossa cultura corporal: a dança, as lutas, os jogos, a ginástica e o esporte, os quais fazem parte dos PCNs e também são formas encontradas para pensamentos, sentimentos, conflitos, festas, desafios, que sempre permearam as relações sociais.

Dentre os conteúdos propostos para a Educação Física Escolar (esporte, jogos, lutas, ginástica, atividades rítmicas e expressivas e o conhecimento sobre o corpo), buscar no jogo o recurso de contribuição para que as crianças do 2º. ciclo do ensino fundamental possam conhecer a si mesmo, ao outro e se relacionar com o mundo.

Na atualidade com as pesquisas e contribuições existentes para o âmbito escolar, o jogo apesar de ser confundido com o esporte é um importante instrumento pedagógico sendo constantemente difundido na sociedade contemporânea.

Sendo o jogo uma das formas de manifestação de cultura, torna-se o elemento desse estudo, procuramos um entendimento que ultrapasse o conceito clássico, de que seja uma complementação às necessidades de movimento de nosso corpo. Que esse movimento seja apoiado no corpo vivo que sente, pensa, expressa, cria e tenha autonomia, respeitando a sua individualidade e toda a sua história.

Buscamos novas reflexões para que a prática pedagógica dos professores de Educação Física do 2º. Ciclo do Ensino Fundamental transcendam essa busca de

rendimento, competição, do gesto feito com perfeição. Acreditamos que através do jogo poderemos rever valores que contribuam com novos significados e conceitos para o corpo do nosso aluno.

O jogo que sempre esteve presente nos conteúdos escolares, porém, com a presença marcante dos jogos desportivos, ligados exclusivamente ao saber fazer, ao executar e não errar é uma atividade extremamente importante para que o aluno passe a compreender a si mesmo como um ser humano que está integrado à construção de um patrimônio cultural.

Essa importância na aplicação dos jogos como uma forma de complementação ao desenvolvimento do aluno deve estar baseada em uma prática prazerosa e lúdica, em que acontece a superação do ato mecânico do trabalho corporal e do ritmo padronizado das atividades.

Estarão os nossos docentes vinculados a um padrão estereotipado de aula, em que apenas a prática se torna essencial? O seu entendimento teórico estará embasado em estudos científicos da área? Como estará o binômio teoria-prática dos nossos professores?

Essa situação problemática dos docentes nos remete a Sérgio (1982), que nos coloca que a prática não acompanhada da teoria é cega e para pouco serve; já a teoria, sem a prática, para nada serve, pois define no idealismo mais concêntrico.

A inquietação permanece sobre a ação pedagógica, pois mesmo acreditando em mudanças de atitudes, em que o medo, insegurança ou até a falta de conhecimento da teoria e da prática, juntas ou separadas, possam ser os motivos que levam os professores a manterem os padrões tradicionais.

Esses são os possíveis fatores que presenciamos muitas vezes nas aulas de Educação Física escolar, em que a prática pedagógica é baseada no rendimento, na competição, no gesto feito com perfeição, tratando os alunos como meros objetos, sem que possam questionar, refletir e opinar sobre as atividades propostas.

A Educação Física na sua essência apresenta-se como uma área de atuação e de pesquisa, e Moreira (1995a) revela uma concepção de homem dualista, com o trato de um corpo/objeto em que o adestramento das ações traz contribuições para a eficiência da mecânica do movimento e conseqüentemente a melhora de seu rendimento.

As mudanças poderão acontecer desde que os professores de Educação Física passem por um grande desafio em que deverão estruturar-se na prática

pedagógica, a partir do conhecimento sensível, tendo como matriz um corpo transversalizado pela percepção e pelo movimento, ou seja, o corpo sujeito.

Essas mudanças esperadas nas ações dos professores de Educação Física podem estar apoiadas na Educação Motora, que surge como um contraponto à ênfase mecanicista que permeia o meio escolar, aparecendo como um espaço que propicie ao aluno experiências novas de movimentos, criando, refletindo e se relacionando consigo, com o outro e com o mundo, pois a criança se comunica, e se expressa através do corpo e dos seus movimentos, e estes movimentos são a ponte com o mundo exterior.

Para alcançarmos essa forma de expressão do corpo de nossos alunos com o mundo exterior, os professores devem conhecer, discutir e valorizar o vasto patrimônio cultural, cabendo à Educação Física escolar, apoiada na Educação Motora, tratar das manifestações como a dança, jogo, esporte e ginástica, para que se perceba a educação como uma experiência profundamente humana, fenômeno da aprendizagem da cultura.

A relação educador-educando como chave do processo ensino-aprendizagem pode contribuir para a absorção de novos valores, significados e conceitos que irão nortear a ação do professor de Educação Física.

Acreditamos em novas mudanças na ação do professor, mas não devemos descartar que algumas atitudes pedagógicas sofrem a influência de papéis assumidos pela Educação Física Brasileira ao longo dos tempos.

É neste momento que a Educação Física deve estar amparada nas novas tendências que surgiram após a década de 80: Desenvolvimentista, Crítico-Superadora, Construtivista e a Educação Motora. Existem outras tendências no universo escolar, mas a escolha dessas deve-se ao fato de serem as que se destacaram no meio acadêmico.

Com o surgimento dessas tendências que contribuíram para a Educação Física, analisaremos presença do “jogo” em cada uma, para entendermos a abrangência desse conteúdo em diferentes perspectivas.

A partir dessas constatações verificamos a importância de pesquisar com os docentes de Educação Física do 2º. ciclo do ensino fundamental duas situações: a primeira relaciona-se ao conceito de jogo, sua aplicação e suas formas. A segunda relaciona-se ao entendimento das tendências atuais em Educação Física e a forma

que o jogo é encontrado em cada uma delas. Considerando estas questões este trabalho apresenta-se em partes

Em sua primeira parte, buscamos através de uma pesquisa bibliográfica uma fundamentação teórica sobre o tema jogo: sua natureza, origem, como ele acontece; apontando as características e classificações que foram elaboradas e descritas pelos autores.

Na segunda parte, buscamos analisar e interpretar os diversos momentos da Educação Física diante o contexto educacional vigente no Brasil amparado na legislação vigente.

Em nossa terceira parte, fizemos a relação entre o jogo e as tendências atuais da Educação Física Escolar, buscando analisar como os autores refletem a respeito do jogo na escola.

Em seguida, na quarta parte, apresentamos nossa pesquisa de campo, de caráter qualitativo do tipo descritivo, que foi realizada nas escolas públicas das cidades de Serra Negra (SP) e Águas de Lindóia (SP), tendo como universo os professores de Educação Física do 2º. ciclo do ensino fundamental da rede pública estadual, em que dialogamos a matriz teórica referenciada no trabalho com os discursos dos professores.

A pesquisa é de caráter qualitativo do tipo descritivo, buscando confrontar os dados obtidos na pesquisa de campo com a matriz teórica consultada, tendo como instrumento de investigação, a entrevista, como proposto por LUDKE e ANDRÉ (1986). Posteriormente, as análises foram feitas seguindo a Metodologia da Análise de Conteúdos proposto por Minayo (2002).

Para encerrar apresentamos nossas conclusões finais revelando nossos pensamentos sobre a pesquisa bibliográfica realizada com a realidade encontrada por nós durante as análises e discussões dos dados.

2. JOGANDO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

O jogo é complexo? É um fenômeno? Pode ser conceituado? É objeto de estudo?

A primeira análise dentro das interrogações apresentadas sobre o jogo é direcionada para a complexidade na sua interpretação etimológica, pois na busca de um significado que possa apresentar um único sentido, encontramos na literatura interpretações parecidas em algumas línguas e distintas em outras.

No momento em que analisamos o(s) seu(s) significado(s), encontramos que ele existe e pode ser aplicado não apenas pelo ser humano, mas na natureza e no mundo animal, e para isso Freire (2002, p.43) reconhece:

...a existência do fenômeno jogo porque a constatamos em determinados acontecimentos que envolvem pessoas, animais ou mesmo, a natureza de um modo geral: ou seja, de fato acreditamos que ele existe porque nossa percepção o registra. Sabemos que ele existe por suas manifestações, porque podemos vê-lo, podemos tocá-lo, ouvi-lo ou até intuí-lo.

Esses fatos de podermos presenciar a existência do jogo em diversos segmentos (ser humano, animais e natureza) nos conduzem a essa busca de elementos para podermos entendê-lo. As existências de diversos fatos estudados sobre o nome de jogo podem limitar o presente estudo, mas não serão empecilhos. Para isso, focamos como o jogo é aplicado nas aulas de Educação Física, para demonstrar que através do jogo o ser humano terá um elemento imprescindível para o seu desenvolvimento.

Abordar o jogo dentro do contexto escolar como um conteúdo utilizado nas aulas de Educação Física demonstra que o jogo é uma atividade muito bem compreendida pelas crianças e, ao mesmo tempo, uma atividade extremamente complexa.

Freire e Scaglia (2003, p.33) propõem que o jogo pode ser ao mesmo tempo objeto de estudo, conteúdo e metodologia de ensino, sendo entendido como uma atividade complexa, e assim buscam caracterizá-lo como:

... uma categoria maior, uma metáfora da vida, uma simulação lúdica da realidade, que se manifesta, se concretiza, quando as pessoas praticam esportes, quando lutam, quando fazem ginástica, ou quando as crianças brincam.

A partir dessa afirmação o nosso estudo caracteriza o jogo como uma atividade ampla que se manifesta na criança, que ao se manifestar e se concretizar nela, estaremos analisando esse ser que se integra consigo, com o outro e com o mundo.

Nessa sua amplitude, o jogo se caracteriza como uma unidade complexa, envolvida pela organização de suas estruturas, padrões e definidas pelo seu contexto, podendo ser amparado pelo paradigma da complexidade de Morin (2002, p.153) em que:

A idéia de unidade complexa vai ganhar densidade de presentirmos que não podemos reduzir nem o todo às partes, nem as partes ao todo, nem o uno ao múltiplo, nem o múltiplo ao uno, mas que temos que tentar conceber em conjunto, de modo simultaneamente complementar e antagônico, as noções de todo e de partes, de um e de diversos.

Não vamos reduzir o jogo às partes que o constroem, pois estamos voltando ao modelo mecânico/cartesiano e assim não estamos buscando a totalidade, mas estaremos estudando as suas partes como elementos que não podem separar-se das manifestações do jogo.

Sejam convidados a conhecer o mundo maravilhoso do jogo!

2.1 - Vamos jogar? Jogando com as palavras

Com a finalidade de analisarmos o significado da palavra jogo, bem como a sua etimologia, buscamos em diversos autores princípios que possam contribuir para o entendimento desse elemento que está presente dentro da cultura e se encontra no contexto da evolução da linguagem.

Nessa evolução da linguagem escrita, a palavra jogo não é encontrada com o mesmo significado em todas as culturas e, ao buscarmos a sua etimologia, verificamos que ela vem do latim *locu*, que significa zombaria, gracejo, e que foi empregada no lugar de *ludus*: brinquedo, jogo, divertimento e passatempo.

Em Brougère (1998), encontramos que não se trata de um termo totalmente construído, claro e transparente, visto que a palavra jogo pode se apresentar como um termo com mais de um sentido.

O autor também faz a associação entre jogo e linguagem e apresenta o seguinte raciocínio:

Saber por que usamos o mesmo termo em situações diferentes é explorar a linguagem em seu funcionamento e, ao mesmo tempo, reunir indícios que nos permitirão descobrir as representações associadas à palavra jogo. (BROUGÈRE, 1988, p.14)

Diante dessa constatação em que o mesmo termo é utilizado em diferentes situações, temos que jogo, brinquedo e brincadeira são utilizados com o mesmo significado. Kishimoto (1997) escreve que o sentido usual dessas palavras permite que a língua portuguesa referende os três termos como sinônimos, e completa salientando que essa é uma situação que reflete o pouco avanço dos estudos na área.

Essa concepção ambígua em relação ao termo jogo que ocorre na língua portuguesa, aparece de uma forma definida em outras línguas. Nos dizeres de Chateau (1987), com uma só palavra chegamos ao significado do jogar e do brincar.

O autor nos traz que na língua inglesa, o termo “*to play*” pode significar, jogar, brincar, tocar um instrumento musical ou atuar no teatro; na língua francesa com apenas um único termo “*joueur*”, o ato de jogar, brincar e representar são ações próximas uma da outra.

O jogo é encontrado em diferentes culturas (alemão – “*spielen*”, russo – “*игра*” ; espanhol – “*juquete*”, italiano – “*gioco*”), e dificilmente teríamos uma mesma noção da palavra jogo, pois não aconteceu um pensamento universal lógico ou científico que viessem a defini-lo.

Dessa forma não se poderia esperar que cada uma das diferentes línguas elaborasse uma mesma idéia ou palavra que viesse a trazer um entendimento sobre o jogo. Huizinga (2000, p.34) expõe:

Em todos os povos encontramos o jogo, e sob formas extremamente semelhantes, mas as línguas desses povos diferem muitíssimos, em sua concepção do jogo, sem o conceber da maneira tão distinta e tão ampla como a maior parte das línguas européias.

Essa dificuldade encontrada em expressar o conceito de jogo, a partir de um único termo, contribui para enfraquecer esse conceito, pois antes de qualquer tentativa de definição do jogo, temos que saber quando o termo é empregado, pois para Brougère (1998) o jogo é antes de tudo um fato lingüístico.

Na língua portuguesa, ao buscarmos nos dicionários que não sejam filosóficos a conceituação de jogo (Ex: Aurélio), temos a comprovação de que o termo pode ser empregado em diversas situações, momentos e lugares. Essa utilização do termo jogo em seu aspecto global torna-o de difícil compreensão, em virtude da sua amplitude de idéias. Para Darido (2005, p.156):

Tão fascinante quanto *jogar*, a palavra jogo emerge dos dicionários possibilitando-nos interpretações diversas. Mais que um jogo? A vida é um jogo. O jogo do intérprete. O barco está jogando de um lado para outro. Este *jogo* de palavras, por si só, já nos fornece uma idéia de sua amplitude.

Segundo a autora, encontramos vários *jogos de palavras* na busca de uma definição exata e consensual do termo jogo e nos deparamos com dificuldades que surgem para compreendermos o jogo, uma vez que significados distintos são atribuídos ao mesmo termo.

Kishimoto (1998) mostra-nos que o termo jogo pertence a uma grande família com semelhanças e diferenças, apresentando-se com características comuns e específicas, entre as quais podemos destacar ou até mesmo classificá-lo como: jogos de construção, de regras, simbólicos e outros.

Apesar da diversidade de significados sobre jogo dentro da nossa língua, também encontramos alguns termos que apresentam pouca diferenciação com o jogo, dentre os quais destacamos: o brinquedo, a brincadeira e o esporte.

Em seus estudos a respeito dos termos citados, Freire (1994, p.116) afirma que:

... brinquedo, brincadeira e jogo significam a mesma coisa, exceto que o jogo implica a existência de regras e de perdedores e ganhadores quando de sua prática. Também esporte e jogo representam quase a mesma coisa, apesar de esporte ter mais a ver com um prática sistemática.

Os termos jogo, brinquedo e brincadeira aparecem como termos relacionados entre si e buscamos o entendimento dessas palavras nos estudos de Kishimoto (1998, p.7):

... brinquedo será entendido como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com

regras e jogo infantil para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança. (grifo acrescentado)

As concepções de brinquedo e brincadeira encontram-se dentro da análise do termo jogo e acabam sendo vinculadas dentro desse estudo. Assim, o jogo é considerado como sendo o objeto e regra contida na atividade proposta, para que a sua existência venha a contribuir no processo de aprendizagem da criança, fazendo com que exista um entendimento sobre o prazer que ele proporciona.

2.2 – Jogando com as características...

Segundo Huizinga (2000) a limitação existente em termos lógicos, biológicos ou estéticos para uma definição exata de jogo não o deixa sem características, visto que o mesmo é uma função da vida.

Para abordarmos as características existentes nos jogos, estamos focando a fundamentação na manifestação humana, pois o jogo também acontece no mundo animal e, cada um com suas características próprias.

Saladini (1999, p.22) apresenta algumas características existentes do jogo para o mundo animal:

Logo entendemos que outros animais também jogam, muito embora eles tenham no jogo uma oportunidade de dar conta de suas necessidades vitais como: a defesa, a busca de alimentos e a preparação para a vida adulta, ou seja, a análise do jogo na vida do animal estaria restrita tão somente aos aspectos biológicos.

Constatando que o jogo não é uma manifestação exclusivamente humana e limitada por questões de ordem biológica, Rosamilha (1979, p.26) destaca que “entre os mamíferos, as espécies da ordem dos primatas são as que mais jogam e, entre estes, o homem parece brincar mais do que todos”.

O ato de brincar encontra-se presente nas manifestações dos animais e nas manifestações humanas, visto que alguns elementos essenciais do jogo humano são encontrados em algumas brincadeiras realizadas pelos animais.

... mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites das atividades puramente física ou biológica...

No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. (HUIZINGA, 2000, p.4)

Ao evidenciarmos que no jogo existem características que possam conferir sentido às ações realizadas pelo ser humano, alguns autores trouxeram algumas classificações para o jogo, dentre os quais temos: Huizinga (2000), Caillois (1990), Kishimoto (1998), Piaget (1982), Freire (2002) entre outros que buscaram elementos para o entendimento sobre o jogo.

Esses elementos que buscam caracterizar o jogo fazem com que exista uma relação entre jogo e cultura. Freire e Scaglia (2003) afirmam que “tanto o jogo influencia a cultura quanto a cultura fornece elementos para o jogo”.

A primeira abordagem entre jogo e cultura corporal encontra-se nas idéias apresentadas por Huizinga (2000, p.33), em que o jogo foi credenciado como um fato mais antigo que a cultura, sendo assim expressado:

O jogo é uma ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Por essa definição, o autor considera que o jogo ao apresentar-se como uma atividade voluntária não está sujeito a ordens, mas a regras que são consentidas livremente. O jogo objetiva um fim em que o praticante passa por momentos de alegria, tristeza e tensão, mas que busca na sua prática esferas diferentes do seu cotidiano. Para isso, Huizinga levantou alguns pontos:

1. o jogo é livre;
2. o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”;
3. o jogo acontece com isolamento e limitação;
4. no jogo cria-se ordem;
5. o jogo apresenta-se com regras.
6. o jogo tem poder de socialização

Esses pontos apresentados por Huizinga (2000, p.16) foram reunidos para resumir as características formais do jogo, e assim expressos:

... uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter

qualquer lucro, praticado dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendências a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.

A primeira característica do jogo apresentada por Huizinga (2000, p.11) refere-se à liberdade de ação, em que o praticante joga apenas se estiver com vontade de jogar, podendo a qualquer momento decidir se quer jogar ou até mesmo suspender ou adiar o jogo. O autor define essa característica do jogo como:

... É possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado na “horas de ócio”.

A segunda característica do jogo, segundo Huizinga (2000, p.11), está “intimamente ligada à primeira, em 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.”

Esta característica é identificada no jogo no momento em que na realização das atividades, a fantasia aparece através da livre imaginação das pessoas envolvidas, sendo caracterizada como o “faz de conta”. A criança ao jogar sabe diferenciar perfeitamente quando está só fazendo de conta ou quando está somente brincando. No momento em que está jogando, a atividade apresenta-se como real ao jogador.

A terceira característica do jogo no pensamento de Huizinga (2000) é que o jogo é isolado e limitado, apresentando-se com início e fim, dentro de certos limites de tempo e espaço.

Esta característica é de extrema importância para a execução de um jogo, pois compreende como se inicia e termina um jogo, bem como o local onde será praticado. A execução dentro desse local determinado pode ser de uma maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Huizinga (2000) nos traz os espaços que podem ser utilizados: a arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal.

Nesses espaços citados, o jogo desenvolve-se com início e fim, e na sua execução tudo é movimento, mudanças, alternâncias, sucessões e associações. Ao

finalizar o jogo, delimitado pelo tempo, ele ainda permanece para o praticante dentro de sua memória e pode ser transmitido para outras gerações.

Buscando fazer com que o jogo seja passado para outras gerações, Huizinga (2000, p.13) nos mostra essa característica:

Uma de suas qualidades fundamentais reside nesta capacidade de repetição, que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna. Em quase todas as formas mais elevadas de jogo, os elementos de repetição e de alternância constituem como que o fio e a tessitura do objeto

A quarta característica descrita por Huizinga (2000, p.13) relaciona-se a ordem específica e absoluta que é encontrada no jogo. Nessa característica, o autor faz uma relação à estética, pois o jogo apresenta-se como uma tendência a ser belo.

Talvez esse fator estético seja idêntico àquele impulso de criar formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspectos. As palavras que empregamos para designar seus elementos pertencem quase todas à estética. ... O jogo lança sobre nós um feitiço: é “fascinante”, “cativante”. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia.

No momento em que a criança começa a descobrir os significados do jogo, começa a se deparar com um fator presente na prática: a tensão. Huizinga mostra-nos que a criança ao querer ganhar o jogo, procura mostrar todas as suas habilidades, e acaba apresentando um estado de tensão durante o desenlace do jogo, pois ela deseja alcançar o seu objetivo, ou seja, conquistar a vitória para poder superar os seus limites e os adversários.

Durante a execução do jogo, surge a quinta característica apresentada por Huizinga (2000) e se qualifica como um fator muito importante para se conceituar o jogo: a regra. O autor ressalta que “... todo jogo tem suas regras” e acrescenta que “... não há dúvidas de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo”.

As regras são de extrema importância para a estruturação do jogo, pois a criança deverá respeitá-la antes, durante e após a execução do jogo. Na estruturação que antecede a prática do jogo, as regras poderão ser alteradas, desde que aconteça um acordo entre os participantes. O descumprimento de alguma regra pode acarretar em uma pena para o praticante.

O autor apresenta a sexta característica, afirmando que o jogo demonstra o poder de socialização dos indivíduos, pois promove a formação de grupos sociais, que são cercados de segredos e marcam suas diferenças um em relação ao outro e com o mundo que os cerca através de disfarces ou outros meios semelhantes:

A capacidade de tornar-se o outro e o mistério do jogo manifestam-se de modo marcante no costume da mascarada. Aqui atinge o máximo a natureza extra ordinária do jogo. O indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, é outra pessoa. (HUIZINGA, 2000, p.16)

A socialização encontrada durante a execução dos jogos torna-se um fator de extrema importância para os seus praticantes, pois o praticante passa a agir em determinado momento como se fosse outra pessoa.

Huizinga (2000) buscou em seus estudos analisar as numerosas características do jogo e demonstrar a sua importância para a sociedade. Nessa integração de seu estudo com a sociedade, ele procurou fazer uma ligação do jogo com a cultura, buscando analisar quem precedeu quem. Em sua conclusão sobre esse estudo, concluiu que o jogo precedeu a cultura.

A segunda abordagem estudada entre jogo e cultura encontra-se na obra de Caillois (1990) em que o jogo encontra-se contido na cultura, sendo ele um produto cultural, que simultaneamente se auto-afirma para desencadear contínuos processos culturais.

Dentro dos aspectos culturais encontrados e analisados por diversos autores em épocas distintas, torna-se importante salientar a presença do “jogo” como um elemento da cultura popular, que se manifesta de diferentes formas.

Caillois (1990) descreve algumas características ao jogo buscando uma ampliação das idéias em relação as apresentadas por Huizinga para que se possa caracterizar o jogo como uma atividade. Dessa forma ele apresenta as seguintes características:

1. “livre”;
2. “delimitada”;
3. “incerta”;
4. “improdutiva”;
5. “regulamentada”;
6. “fictícia”.

Ao fazer a relação entre as idéias de Caillois e Huizinga, temos que os termos: livre, delimitada, regulamenta e fictícia aparecem para ambos, mas Caillois (1990, p.29) acrescenta os termos: incerta e improdutiva.

... 2.- *incerta*: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar; 3. – *improdutiva*: porque não gera nem bens, nem riqueza nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alterações de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica a do início da partida;

Outra autora que em seus estudos rediscutiu o jogo foi Christie apud Kishimoto (1998) que chegou às seguintes características:

1. não-literalidade
2. efeito positivo
3. flexibilidade
4. prioridade do processo de brincar
5. livre escolha
6. controle interno

A autora direciona que nas quatro primeiras características encontramos os indicadores mais úteis e relativamente confiáveis do jogo.

A primeira característica da não-literalidade expressa que no jogo existe uma predominância da realidade interna sobre a externa, em que o sentido do jogo não é literal, ou seja, o sentido habitual é ignorado por um novo.

Na segunda característica encontramos a alegria ou o prazer como um efeito positivo, que é expresso pelo sorriso, que encontramos quando a criança brinca livremente.

Encontra-se como terceira característica a flexibilidade dos jogos, que se desdobra pela possibilidade das crianças poderem durante os jogos apresentarem novas combinações de idéias para a atividade se tornar prazerosa, ao contrário de outras atividades em que não acontece uma abertura de oportunidade para as crianças se expressarem.

A quarta característica está diretamente ligada ao processo, ou seja, aos atos que ocorrem durante a atividade de brincar e não ao resultado final desse jogo.

Christie apud Kishimoto (1998) apresenta as duas últimas características do jogo (quinta e sexta) como um processo de auxílio aos pesquisadores que querem saber se as atividades são classificadas como jogo ou trabalho.

A quinta característica tem como finalidade expressar que o jogo somente será considerado jogo, quando for escolhido livremente e espontaneamente pelos alunos e praticantes.

Na sexta característica, durante o desenvolvimento do jogo, não poderá ocorrer a imposição que tira a liberdade dos alunos, assim os praticantes são quem determinam o desenvolvimento dos acontecimentos.

Assim, nesse universo em que o jogo se encontra, podemos trazer novas características que foram estudadas e pesquisadas por outros autores, dentre os quais citamos Henriot (1989), Fromberg (1987) que contribuíram para o entendimento das características do jogo, mas podemos ser repetitivos, pois muitas começam a se auto-repetir em sua essência.

2.3 - Jogando com as classificações ...

Diante das características que encontramos no jogo, alguns autores buscaram examinar as diferentes possibilidades de classificação para eventualmente chegar-se a uma posição fundamentada para o jogo.

O francês Caillois (1990) propôs a classificação dos jogos em quatro categorias, em que estabeleceu simultaneamente o critério dominante e o definidor de qualquer jogo e baseou-se nos princípios da competição, da sorte, do simulacro e da vertigem, passando a chamá-lhes respectivamente de *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.

A primeira classificação apresentada pelo autor se refere à competição que foi chamada de *agôn*, e que os praticantes para alcançarem a vitória deveriam utilizar-se de diversas capacidades: resistência, força, vigor, velocidade, memória, entre outras. Ao transpassar para os dias atuais podemos relacionar essa característica com as modalidades esportivas, em que predominam a alta performance, em que o interesse de cada um dos participantes envolvidos na disputa é o de se ver

reconhecido perante o domínio na prática esportiva, apresentando-se como uma forma extremamente de mérito pessoal.

Nessa classificação para os jogos, os praticantes ao buscarem demonstrar a sua própria superioridade em relação ao seu adversário necessitam se apresentar com disciplina, perseverança, treino apropriado, esforços assíduos para alcançar a vitória, pois esses jogos em forma de competição seriam:

... como um combate em que a igualdade de oportunidades é criada artificialmente para que os adversários se defrontem em condições ideais, susceptíveis de dar valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor. (CAILLOIS, 1990, p.33)

A segunda classificação denominada *alea*, refere-se aos jogos que não dependem das habilidades e qualidades dos jogadores, pois o resultado estará condicionado a sorte na execução. O autor nessa classificação demonstra que:

A *alea* assinala e revela a benevolência do destino. O jogador, face a ele, é inteiramente passivo, não faz uso das suas qualidades ou disposições, dos seus recursos de habilidades, de força e de inteligência. Limita-se a aguardar, expectante e receoso, as imposições da sorte. (CAILLOIS, 1990, p.37)

Contrariando a primeira classificação, em que as habilidades, a disciplina, o esforço, e a assiduidade são elementos importantes para se alcançar a vitória, nessa classificação o resultado final é entregue ao destino. Podemos direcionar como exemplo os jogos com dados, em que o resultado final não depende da habilidade, mas do fator sorte.

O autor ainda apresenta que durante um jogo podemos encontrar presente as categorias *agôn* e *aléa*, apesar de traduzirem atitudes opostas. Apresentamos que durante uma partida de futebol entre duas equipes com níveis extremamente parecidos, ou seja, uma das equipes venceu o último campeonato regional de seu estado e a outra foi vencedora do último campeonato nacional. Para os jogadores envolvidos estará presente a competição, ou seja, o jogo terá como característica a categoria *agôn*. Para os torcedores de cada equipe envolvida, pode ocorrer uma aposta em relação ao resultado final, e assim, nestas condições o jogo será visto na categoria de *alea*.

A terceira classificação apresentada denomina-se *mimicry* (mímica) e se refere aos jogos que na sua execução fazem com que o participante esteja dentro

de um mundo fictício, afastando-se do mundo real. Ocorre a aceitação temporária de uma ilusão ou de algum aspecto imaginário predominando o prazer de ser um outro ou de se fazer passar por outro, tendo como característica a mímica e o disfarce. Para o autor, “mímica e disfarce são os aspectos fundamentais desta classe de jogo”.

Nessa classificação, o autor acrescenta que a criança gosta, sobretudo de imitar o adulto e buscar miniaturas de brinquedos e acessórios que reproduzam as utilizadas pelos adultos.

A quarta classificação apresentada denomina-se *ilinx* (vertigem), que são os jogos em que existe a evidência de um perigo, em que a vivência deles é associada a sensações de pânico. Transportando para a atualidade, destacamos os esportes radicais (alpinismo, pára-quedismo), em que os praticantes buscam novas sensações para romper a monotonia do dia-a-dia. Para o autor essa última classificação:

...associa aqueles que assentam na busca da vertigem e que consistem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico. (CAILLOIS, 1990, p.43)

Nesse entendimento das classificações apresentadas por Caillois destacamos que a primeira (agôn – competição) é a que se encontra constantemente presente nas atividades aplicadas nas aulas de Educação Física escolar. A competição é um fator com a qual a criança deverá conviver, mas não ser considerada a principal, pois deve também vivenciar as atividades cooperativas, expressivas, populares, criativas e improvisadas.

Ao referirmos às atividades que se realizam de uma forma prazerosa em oposição àquelas que buscam somente trazer melhores resultados, devemos propor jogos para as crianças buscarem resolver situações problemas que ocorram durante a prática e que despertem o sentido de grupo, favorecendo a auto-expressão e contribuindo com o processo de aprendizagem.

Assim, as classificações elaboradas por Caillois em seus estudos sobre os jogos vieram contribuir para se entender a sua aplicação, porém, estudos mais recentes foram feitos para que se possam ampliar essas classificações.

De acordo com Rodrigues (1993), os jogos são classificados em jogos não motores e jogos motores. Ao aplicarmos um jogo devemos nos preocupar com as funções motoras e com as estruturas básicas dos movimentos naturais dos praticantes.

A autora define que os jogos não motores apresentam as características de serem calmos e com pouca movimentação, sendo utilizado normalmente no final de uma aula.

Os jogos motores com características antagônicas aos não motores se caracterizam por atividades com movimentações intensas, realizados através dos movimentos naturais: correr, saltar, lançar, fintar, esquivar-se, etc.

Jogos motores são aqueles jogos que colocam em atividades as grandes massas musculares, atuando sobre o organismo, estimulando o seu desenvolvimento harmônico e proporcionando atividade sintética. (RODRIGUES, 1993, p.163)

A classificação de jogos motores, para a autora, é subdividida em jogos desportivos e recreativos. Os jogos desportivos são caracterizados como aqueles jogos que desenvolvem as habilidades técnicas e táticas de um determinado esporte, desde os gestos simples até os mais complexos, enquanto que os jogos recreativos visam trabalhar o aspecto lúdico, desvinculando-se das atividades esportivas.

Podemos credenciar que para o âmbito escolar do 2º. ciclo do Ensino Fundamental, o parâmetro ideal é trabalhar os jogos recreativos visando o desenvolvimento global da criança, para que nos anos subseqüentes possamos estar realizando a inclusão dos jogos pré-desportivos. Com esse objetivo, podemos proporcionar às crianças atividades em que os resultados não sejam o argumento principal, mas que no emprego dos jogos recreativos possamos despertar o espírito de grupo, o favorecimento da auto-expressão e, principalmente, o entendimento da sua participação perante o grupo, para que possa ter um reconhecimento de suas virtudes e limitações.

O professor de Educação Física envolvido no processo ensino-aprendizagem, necessita ter conhecimento do desenvolvimento da criança para poder aplicar os jogos condizentes a cada faixa etária.

Uma outra classificação utilizada para os jogos e que devem ser estudadas e aplicadas, encontra-se nos estudos de Piaget (1982), em que os jogos classificam-

se de acordo com o período de desenvolvimento do indivíduo, e têm uma função importante para a adaptação do indivíduo ao ambiente. Para isso os jogos foram assim divididos: jogo de exercício (período sensório-motor), jogo simbólico (período pré-operatório) e o jogo de regras (período operatório-concreto).

A primeira classificação para os jogos apresentada por Piaget, chamada de jogos de exercícios, refere-se às primeiras atividades que se manifestam nas crianças em seus primeiros meses de vida até completarem dois anos e são consideradas como as primeiras manifestações da criança que podem dar origem ao jogo, mas ainda não se constituem como o jogo. Neste período sensório motor, as manifestações das crianças são marcadas pela fase dos exercícios de reflexo, em que a repetição do movimento ocorre por puro prazer. O autor em seus estudos comenta que:

... quase todos os comportamentos que estudamos a propósito da inteligência, são suscetíveis de se converter em jogo, uma vez que se repitam por assimilação pura, isto é, por puro prazer funcional.(PIAGET, 1982, p.118)

Friedmann complementa a idéia de Piaget:

Os jogos de exercício têm como finalidade o próprio prazer do funcionamento... Na criança a atividade lúdica supera amplamente os esquemas reflexos e prolonga quase todas as ações... Quando o objetivo do jogo não dá mais lugar a qualquer aprendizagem, ele acaba por cansar. Assim que a criança começa a falar, o jogo de exercício diminui. (1996, p.28)

Piaget (1982) dividiu os jogos de exercício em duas categorias: jogos de exercícios sensório-motores e jogos de exercícios do pensamento.

No período dos dois aos seis anos, o autor caracteriza a existência da segunda classificação para os jogos, em que a criança passa da fase sensório-motora para a fase representacional. Nesta fase a criança começa a romper as limitações e passa a imitar e produzir símbolos, para assim, conseguir inserir-se na realidade.

Esta classificação chamada de jogo simbólico demonstra que a criança começa a ter a possibilidade de ser autônoma perante o momento de representar papéis da realidade desempenhados pelos mais velhos. Nessa aproximação do mundo real para o mundo infantil, a criança pode “tornar-se” o professor, pai ou mãe, pois ela passa a exercitar a sua imaginação.

Durante esse período a criança passa a ter a aproximação com o mundo real através da imitação, da brincadeira de “faz de conta” e das atividades com a presença da ficção, para Anderáos (2006) o que determina a atividade é o comportamento da criança e não a atividade em si.

A presença da imitação, do faz de conta, aparecem para a criança como uma forma de representação de um objeto ausente ou a representação fictícia de algo ou de alguém.

As funções dos jogos simbólicos (compensação, realização de desejos, liquidação de conflitos) somam-se ao prazer de se sujeitar à realidade. Os conteúdos são o objeto das atividades da criança e de sua vida afetiva, possíveis de evocados e pensados graças ao símbolo. O símbolo prolonga o exercício, como estrutura lúdica, e não constitui em si mesmo conteúdo. (FRIEDMANN, 1996, p. 29)

Por atingir um período longo da fase de crescimento e desenvolvimento da criança (aparecimento da linguagem até aproximadamente os 6/7 anos) Piaget (1982), fez uma divisão para a segunda classificação: a) Fase I (1 ano e 6 meses aos 4 anos) – os jogos simbólicos estão presentes e evidentes; b) Fase II (dos 4 aos 7 anos) – os jogos simbólicos começam a declinar, pois ao aproximar-se mais do real, o símbolo acaba perdendo seu caráter de deformação lúdica e acaba sendo uma representação limitada da realidade; c) Fase III (dos 7-8 anos aos 11-12 anos) – apesar de ser uma idade que se encaixa na próxima etapa, Piaget a incluiu como uma das fases dos jogos simbólicos, pois é o momento que aparece o declínio evidente do simbolismo em proveito de uma aplicação mais efetiva das regras.

A terceira classificação apresentada por Piaget (1982), chamada de jogo de regras, é caracterizada pela fase em que a criança (6 – 7 anos em diante) percebe que não pode satisfazer todas as suas vontades e seus desejos e passa a identificar no jogo a existência de normas que devem ser seguidas sem serem transgredidas, pois a sua transgressão gera um fato errado, porém as regras podem ser alteradas conforme o consenso do grupo, em virtude de serem autoritárias e incompreensíveis.

Devemos mostrar a importância dos jogos de regras para as crianças e fazer um paralelo dessas regras existentes nas atividades escolares com suas ações na sociedade em que vive, para que se busque um respeito perante as pessoas e a sociedade. Freire (1989, p.163) diz:

“Se não houver respeito pelas regras, como se pode viver em sociedade?... Mesmo as regras mais tradicionais, transmitidas de geração a geração, precisam ser compreendidas pelas crianças, o que equivale a uma verdadeira participação em sua construção.”

Em seus estudos Friedmann (1996, p.33) apresenta que as regras ao substituírem o símbolo são constituídas de duas formas:

1. Transmitidas – Jogos de regras que se tornam “institucionais”, no sentido de realidades sociais que se impõem por pressão de sucessivas gerações. Ex: jogo de bolinhas de gude. Supõe a ação dos mais velhos sobre os mais novos.
2. Espontâneas – Jogos de regra de natureza contratual e momentânea. Vêm da socialização dos jogos de exercício simples ou dos jogos simbólicos, e de uma socialização que comporta tanto relações entre indivíduos mais novos e indivíduos mais velhos, como relações entre crianças de uma mesma geração.

Os jogos de regras tornam-se importantes neste estágio da criança, visto que é o momento em que ela começa a ter um esclarecimento mais sensato sobre o que se pode ou o que não se pode fazer perante si mesmo, os outros, e o mundo em que vive.

Nesta fase as crianças devem ter a percepção de que as regras estarão presentes do seu dia-a-dia e que deverão se adaptar a elas, pois carregarão até chegarem à fase adulta, em que o jogo de regras ainda continuará a existir e se desenvolverá durante toda a sua vida.

Em seu estudo Friedmann (1996) mostra-nos que os jogos de regras são divididos em quatro estágios, referentes à prática e a consciência das regras:

a) primeiro estágio: (0 a 2 anos) – regras motoras, sendo que ainda não é entendida como repressão ao erro.

b) segundo estágio: egocêntrico (2 a 5 anos) – a criança joga tanto sozinha como com os outros, sendo que a regra não poderá ser modificada, pois é considerada sagrada;

c) terceiro estágio: cooperação (7 a 10 anos) – estágio em que a criança tem grande interesse pelo jogo, mas já procura vencer o seu oponente, assim devemos ter o controle e a unificação das regras, pois é imposta pelo consentimento mútuo, em que o respeito a elas deve ser obrigatório.

d) codificação das regras (11 e 12 anos) – as regras são regulamentadas pois é de conhecimento de todos, tornando-se complexas.

Dessa forma os jogos foram integrados à faixa etária da criança, procurando acompanhar o seu desenvolvimento para que não aconteça uma “ultrapassagem” de conteúdos que sejam desproporcionais ao seu momento educacional. Assim os jogos com regras podem conter regras mais minuciosas e variadas como, jogo das pedrinhas, bolinhas de gude, etc, ou um jogo com regras menos detalhadas e mais reduzidas como pega-ladrão, esconde-esconde, etc.

A preparação da criança para um mundo futuro e a preservação das atividades, manifestações culturais e jogos que foram idealizados por gerações passadas, integram uma classificação apresentada para os jogos em sua utilização no contexto educacional: os jogos tradicionais.

Os jogos tradicionais infantis são uma forma especial da **cultura folclórica**, oposta à cultura escrita, oficial e formal. O jogo tradicional infantil é a produção espiritual do povo, acumulada através de um longo período de tempo. Esses jogos mudam no processo do esforço criativo coletivo e são anônimos. A forma de criação e mecanismo de transmissão são os dois critérios que os distinguem. (FRIEDMANN, 1996, p.42)

Apesar das mudanças na forma de execução e do distanciamento que pode ocorrer da sua forma inicial de criação, os jogos tradicionais apresentam um caráter cultural que deverá ser preservado e divulgado para que se mantenha a transmissão de forma expressiva de uma geração a outra dos jogos que eram realizados. Pode-se nessa transmissão mudar a forma dos jogos, mas o conteúdo do jogo tradicional não será alterado. Exemplificando os jogos tradicionais que podem ter diminuídos, mas não desapareceram: bolinha de gude, corda, amarelinha, entre outros.

Friedmann (1996, p.78) descreve que os jogos tradicionais apresentam algumas características que se destacam: “jogos que exigem maior atividade física, por exemplo, esconde-esconde, barra-manteiga, etc; e os jogos que exigem maior atividade mental, por exemplo, dominó, jogos de carta, etc.”

A autora complementa que os jogos tradicionais levam em conta a forma (espaço, número de participantes, regras) e o conteúdo lúdico (ações dos jogadores, relação meio e fim do jogo) e apresenta uma classificação para os jogos tradicionais que foi elaborada através de estudos com crianças na fase escolar. Apresenta os seguintes tipos de jogos classificados dentro dos jogos tradicionais:

1. Jogos de perseguir, procurar e pegar;
2. Jogos de correr e pular

3. Jogos de atirar
4. Jogos de agilidade, destreza e força
5. Brincadeiras de roda
6. Jogos de cócegas
7. Jogos de adivinhar e pegas
8. Jogos de representação
9. Jogos de faz-de-conta
10. Jogos com brinquedos construídos
11. Jogos de salão

A amplitude de jogos a serem aplicados no ambiente escolar universaliza os conteúdos da Educação Física escolar, na superação tradicionalista de atividades empregadas por décadas.

Os jogos tradicionais estarão resgatando as ações das gerações passadas como um fator de preservação e valorização, para que as crianças possam ter ações mais efetivas e comprometidas para superar as constantes oscilações comportamentais que determinam as ações das crianças no ambiente escolar.

Outro questionamento refere-se ao porque da nossa cultura valorizar tanto o individualismo e a competição, glorificando sempre e somente os melhores e descartando os que não são habilidosos em determinadas atividades ou jogos.

Dessa forma, através da cooperação que foi um fator importante e essencial para o ser humano ter a sua sobrevivência, devemos na escola aplicar uma forma de jogo que não tenha como objetivo final o resultado, que crie barreiras entre os alunos, que poucos sejam bem sucedidos em relação aos outros alunos. Contrário a essa forma de jogo, temos os jogos cooperativos.

... nos jogos cooperativos todo mundo coopera e todos ganham, pois tais jogos eliminam o medo e o sentimento do fracasso. Eles também reforçam a confiança em si mesmo, como uma pessoa digna e de valor. (ORLICK apud TEIXEIRA, 2001, p.4)

Em sua pesquisa sobre os jogos cooperativos, Broto (2001) apresentou a seguinte classificação: jogos cooperativos sem perdedores, jogos de resultado coletivo, jogos de inversão e os jogos semicooperativos.

- a) jogos cooperativos sem perdedores: existe apenas uma grande equipe envolvendo todos os participantes e tem um único objetivo que é a meta da equipe.

- b) Jogos de resultados coletivos: serão feitas duas ou mais equipes, que atuaram juntas para alcançarem o resultado final, sendo que cada uma deverá resolver um problema, e a junção da solução de cada problema pelas equipes ao final serão agrupadas para atingirem o objetivo proposto.
- c) Jogos de inversão: com o propósito de alterar os jogos em relação às equipes e ao placar da atividade, em determinado momento irá ocorrer um rodízio na atividade: mudança de alguns alunos entre as equipes; inversão de placar; inversão de um aluno que está se destacando.
- d) Jogos semicooperativos: apresentam como principal objetivo a participação de todos os alunos na atividade e principalmente que todos toquem na bola antes de poder marcar o ponto.

Analisando as propostas que integram os jogos cooperativos, em que a ênfase está na participação total, na espontaneidade, no prazer em jogar, e na aceitação de todos os jogadores, a sua aplicação estará contribuindo para que as crianças aprendam a reconhecer as virtudes e as limitações, passando a considerar o outro como um parceiro, ao invés de considerá-lo como adversário.

Os Jogos Cooperativos são jogos de compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos, tendo pouca preocupação com o fracasso e o sucesso em si mesmos. Eles reforçam a confiança pessoal e interpessoal, uma vez que, ganhar e perder são apenas referências para o contínuo aperfeiçoamento de todos. (BROTTO, 2001, p.55)

O jogo cooperativo é uma proposta prática que valoriza o ser humano como um todo, buscando a sua integração e promovendo atitudes de sensibilidade, cooperação, comunicação, alegria e solidariedade.

Encontramos na obra de Charles Hadji (1994) outra classificação para os jogos a serem trabalhados no âmbito escolar: jogos pedagógicos, jogos institucionais e jogos sociais.

O autor caracteriza os jogos pedagógicos como sendo uma atividade que estará ajudando o processo de aprendizagem do aluno; os jogos institucionais deverão ser utilizados para haver uma aproximação entre pais/professores/alunos, através de um intercâmbio cultural; os jogos sociais serão utilizados para articular escola/sociedade, em que o aluno deverá se pronunciar sobre o seu valor social em função do lugar a que pode aspirar na sociedade.

Esta classificação apresentada por Hadji (1994) pode contribuir para a integração do aluno com o outro aluno, com os professores, com a escola e com a sociedade, para que haja um desenvolvimento global incentivando e despertando a cidadania nos alunos.

O jogo no âmbito escolar ao ser interpretado como um fenômeno cultural é confundido com o esporte, e Pereira (2006, p.154) apresenta os Jogos Desportivos Coletivos que terão como objetivo a aprendizagem e dessa forma os alunos:

...deverão preocupar-se não só com suas potencialidades, como também com suas limitações, submetendo seus alunos à prática orientada, tendo como enfoque principal a generalização, visto que o processo deverá conduzir à difusão.

Esses jogos apresentam algumas características dentre as quais se destacam: os espaços utilizados para o jogo geralmente delimitados por linhas; a bola é um elemento presente; os parceiros para conseguir os objetivos de vencer os opositores ou adversários que formam a outra equipe; um alvo que se pode consignar o tento e ainda defendê-lo; e por último, as regras específicas.

Garganta (1995) complementa que os jogos desportivos coletivos podem ser classificados em diferentes categorias: a) fontes energéticas (aeróbicas, anaeróbicas ou mistas); b) ocupação de espaço ou a não invasão de espaço; c) categoria de disputa da bola, sendo de luta direta ou indireta; d) trajetórias predominantes da bola (troca de bola ou circulação de bola).

Ao buscar uma caracterização sobre os jogos desportivos, Paes (2001) defende experiências práticas em situações de jogo, denominadas de “jogo possível”, já que o mesmo pode propiciar aos alunos o conhecimento e a aprendizagem dos fundamentos básicos das modalidades coletivas, considerando seus valores e também aprendendo de acordo com suas possibilidades. Dessa forma, procura-se motivar os alunos para que os mesmos tomem gosto e possam usufruir do esporte. Como exemplo: câmbio, basquetão, etc.

Direcionando o aluno para o jogo e na seqüência para o esporte, Kroger e Roth (2002) afirmam que deve existir uma seqüência em três aspectos: a) “jogos situacionais”: são os jogos que permitem ao aluno desenvolver os elementos táticos, capacidade geral de jogo e competência tática; b) “orientação para as habilidades”: os alunos após exercitarem diversos elementos comuns a todos os esportes coletivos (força, velocidade, angulação, antecipação, etc), poderão adquirir uma

base para o aprendizado dos elementos técnicos das modalidades esportivas; c) “orientação para as capacidades coordenativas”: os alunos devem receber diferentes estímulos de informação e de natureza eferente (coordenação motora grossa e fina) e aferente (óptico, tátil, acústico).

Complementa-se que os jogos desportivos coletivos devem ser aplicados com uma simplificação das regras, ocorrendo uma adaptação das mesmas às necessidades dos alunos, tendo como exemplo: número de participantes alterados, dimensões modificadas para proporcionar um ensino eficaz e um aprendizado bem sucedido.

Algumas das classificações apresentadas pelos autores desse estudo se firmam em conceitos que se aproximam e outras apresentam certo distanciamento, mas todas trazem que a essência de “jogar” propicie oportunidades atraentes e ricas em diversas situações, e assim acabem possibilitando uma grande dinâmica de vivências entre os alunos, para poder confrontar pontos de vistas, defender interesses, participar de discussões e vivenciar os momentos de relação interpessoais com os outros e com o mundo.

O jogo desde suas primeiras manifestações para o ser humano se mostrou dinâmico e vem sofrendo constantes mudanças, quanto a sua aplicação e definição. Dessa forma, Freire (2002) defende que “o problema do jogo é complexo” e que a análise conceitual e de suas classificações contemple essa complexidade que lhe é inerente, e que o mesmo não pode ter um reducionismo em partes isoladas.

3. DO JOGO HISTÓRICO AO JOGO ATUAL ...

O desenvolvimento do ser humano como um todo, constitui a meta da Educação Física e para que isso ocorra necessita-se entender sobre o desenvolvimento global do educando.

No âmbito escolar a contribuição do sistema educacional ao desenvolvimento global do aluno está diretamente ligada aos elementos que o constituem: jornada educacional, formas e procedimentos de trabalho, legislação educacional. Gallardo (2003, p.83) salienta que:

Os procedimentos que o professor adota devem conduzir a vivência dos valores mais caros para o ser humano (formação humana), tais como: a criatividade, a curiosidade, o respeito às normas e às leis do grupo e da sociedade como um todo, a crítica e o fornecimento de soluções aos problemas que se critica, estando a serviço dos outros e não os outros a seu serviço...

A escola como protagonista no sistema educacional, ao utilizar corretamente os procedimentos pedagógicos para a formação do aluno, caracteriza-se como uma instituição importante que estará contribuindo para o desenvolvimento do aluno, devendo diluir o pragmatismo das rotinas estafantes e proporcionando um ambiente saudável e alegre. Paulo Freire ao prefaciar a obra “Alunos felizes: reflexão sobre a alegria na escola a partir de textos literários” de Snyders (1993, 09), explana que “a alegria na escola fortalece e estimula a alegria de viver... a alegria na escola significa mudá-la, significa lutar para incrementar, melhorar, aprofundar a mudança... e não há esperança sem alegria.”

A Educação Física escolar considerada uma disciplina, pode participar e contribuir ativamente no desenvolvimento do aluno, desde que os professores sejam dedicados e integrados aos novos conhecimentos da área, para superarem o estigma de uma Educação Física ultrapassada sem transmitir conhecimento aos alunos.

Werneck em seu livro “Se você finge que ensina, eu finjo que aprendo”, (1992, p. 15) ilustra com o seguinte comentário:

Geralmente quando o professor finge que ensina, e, depois, nada exige, os alunos fingem que aprendem e nada falam. Quando, porém, não se leciona e se exige depois um grau de dificuldade incompatível, os alunos, fingindo-se de interessados, procuram a direção, reclamam do mau desempenho do professor e desejam da escola uma satisfação para melhorar o nível.

Os professores de Educação Física escolar devem estar comprometidos com a formação global das crianças e auxiliarem na construção de normas de convivência e atitude, oferecendo oportunidades para a evolução e o amadurecimento de suas ações na busca de um conhecimento de si mesmo, integrado ao conhecimento do outro e do mundo que acerca.

A busca de mudanças para integrarmos novos conhecimentos aos já existentes, direcionam-nos ao questionamento acerca da educação e do processo formativo, que nas palavras de ASSMANN (1994, p. 55) “...a capacitação de profissionais eficientes e a formação de seres humanos solidários. Como entrelaçá-los de tal modo que nenhuma das duas fique desatendida?”

O grande desafio diante desse pressuposto é de como entrelaçar da melhor maneira o processo ensino-aprendizagem, envolvendo a capacitação de profissionais eficientes e a formação de seres humanos solidários.

Essa interligação ocorre no momento em que a interação do ser humano consigo, com o mundo e com o outro estiver totalmente presente nas concepções teóricas e ações pedagógicas dos profissionais, pois SÉRGIO (1982, p.15) afirma que “...a prática não acompanhada da teoria é cega e para pouco serve; já a teoria, sem a prática, para nada serve, pois define no idealismo mais concêntrico.”

Esse capítulo estará focando a “Educação” na legislação brasileira; os momentos históricos da Educação Escolar no Brasil; as tendências ou abordagens da Educação Física e finalizamos com uma análise da disciplina Educação Física perante os conteúdos da área, especificamente a aplicação dos jogos nas tendências atuais.

Vamos iniciar o “jogo da educação”...

3.1 – Educação – um jogo com regras...

A Educação que ressoa amplamente dentro da cultura de cada povo tem em seu sentido etimológico a idéia de instrução e que se faz em uma instituição específica chamada escola. Em seus estudos, Ghiraldelli Junior (2006) traz que a

origem do termo “educação” vem do latim *educere* e *educare*, tendo o sentido comum de instruir e ensinar, mas com posturas pedagógicas diferentes, pois o ensino pode ser baseado em regras exteriores ao aluno e também no sentido dos alunos criarem suas próprias regras.

Chamamos de regra exterior, a legislação educacional que esteve e encontra-se presente em cada momento histórico e direciona o caminho a ser percorrido pelos educadores. Para entendermos as diferenças pedagógicas que acompanharam e acompanham a Educação escolar no Brasil torna-se necessário compreender os processos que estiveram presentes junto à legislação educacional do Brasil. O nosso estudo não irá se aprofundar sobre os determinantes históricos, visto que existem diversos escritos sobre o referido tema, mas a sua apreciação servirá de parâmetros para que possamos analisar o atual momento da Educação escolar.

Ghiraldelli Júnior (2006) ao estudar a evolução da educação brasileira, destaca a pedagogia e a política educacional, mostrando de um lado os processos didáticos, os currículos e as formas de organização da escola brasileira, e de outro, a legislação educacional, a construção das instituições educacionais e as disputas dos partidos políticos e entidades sociais em torno de questões educacionais.

O autor em sua obra “História da Educação Brasileira” descreve os acontecimentos que estiveram presentes na escalada da educação brasileira, mas iremos nos ater a partir da década de 30 com a queda da República Velha.

O Brasil nessa década passou por um crescente processo interno de industrialização e urbanização. Conseqüentemente, quanto mais urbano se torna um país e o aparecimento de novas ocupações ligadas à vida urbano-industrial, surgem novas possibilidades de mobilidade social, passando a educação escolar a representar um meio de êxito profissional e de acesso a posições socialmente valorizadas.

Nesse período, o autor ainda destaca a criação do Ministério de Educação e Saúde Pública, e com o Decreto 19.850 de 11 de abril de 1931 foi criado o Conselho Nacional de Educação, mas a diferença ainda era clara no sistema educacional, pois acontecia a separação dos sistemas estaduais (de ensino popular) do sistema normativo do governo federal (secundário e superior).

Esse impasse resultou em um documento enviado ao povo e ao governo no ano de 1932, denominado “Manifesto dos Pioneiros da Escola Nova”, que no

entendimento de Ghiraldelli Junior (2006, p.42) "... compunha uma autêntica e sistematizada concepção pedagógica, indo da filosofia da educação até formulações pedagógico-didáticas, passando pela política educacional.

Esse documento foi escrito por um grupo de educadores e homens de cultura e conseguiu captar na sua inteireza o anseio coletivo da nação brasileira, sendo redigido por Fernando de Azevedo tendo como base as idéias do filósofo John Dewey e do sociólogo francês Emile Durkheim.

Segundo Haidar e Tanuri (2004, p. 89), o mencionado manifesto, que consubstancia as idéias do movimento renovador, "reconhecia a educação como direito de todos e dever do Estado, reivindicando uma escola pública, assentada nos princípios de laicidade, obrigatoriedade, gratuidade e co-educação".

Dentre tantas batalhas em favor da unificação da Educação, a resposta veio na Constituição de 16 de julho de 1934, com um capítulo "Da educação e da cultura". Com o golpe de Estado que instituiu o Estado Novo, novamente a centralização do poder foi outorgada com a Constituição de 1937, em que se restringiram os deveres do Estado na manutenção do ensino. Nesse período, devido à política educacional centralizadora, foram assinadas as Leis Orgânicas do Ensino que regulamentaram os diversos ramos e modalidades de ensino. Com o fim da ditadura no ano de 1945, acontece a redemocratização do País, sendo encaminhado o projeto de Lei de Diretrizes e Bases à Câmara Federal no ano de 1948 e que foi aprovado em dezembro de 1961, como a Lei n. 4.024, de 20/12/61.

Ghiraldelli Júnior (2006) comenta que a LDB de 1961 trouxe um importante passo no sentido da unificação do sistema de ensino e da eliminação da diferença administrativa herdada do Império, resultando em uma relativa descentralização do sistema como um todo.

Durante o regime militar instalado em 31 de março de 1964 e que teve a duração de vinte e um anos, tivemos a LDB de 1971 (Lei 5.692/71) em substituição à Lei 4.024/61. A nova LDB refletia os princípios da Ditadura Militar em substituição aos princípios liberais vivos da democracia (GHIRALDELLI JÚNIOR, 2006, p.124).

Com o final do regime militar e com a eleição indireta (via Colégio Eleitoral) em janeiro de 1985, o Brasil iniciou um novo momento para a Educação. A Constituição de 1988 determinou que a responsabilidade pela organização dos sistemas de ensino deixava de ser exclusiva dos estados, reconhecendo a existência dos sistemas municipais.

Nessa Constituição ficou determinado que fosse elaborada uma nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, que foi aprovada em 20 de dezembro de 1996 sob o número 9.394, e analisaremos três segmentos para entendermos a educação: os objetivos, as finalidades e os princípios.

Focando a educação nesses três segmentos, buscamos uma orientação significativa na LDB para ter-se um comprometimento do ensino educativo com a transmissão da cultura.

Em seu primeiro artigo, a LDB traz uma concepção de Educação que foi majoritária entre os legisladores, entendida como sendo todos os processos formativos que ocorrem de diversas maneiras, nas mais variadas instâncias da sociedade:

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. § 1º. Esta Lei disciplina a educação escolar, que se desenvolve, predominantemente, por meio do ensino, em instituições próprias (BRASIL, 1996)

Os legisladores após acenarem no *caput* do artigo os diversos segmentos (família, escola, trabalho, movimentos sociais, manifestações culturais) que a Educação é entendida, buscaram no seu parágrafo primeiro explicitar a definição do que é Educação Escolar pois, contemplou-se que esta não é só a que se realiza no espaço físico da escola, mas o que a caracteriza é o fato de se realizar por meio de ensino. Isso posto, entendemos que os processos de ensino e de aprendizagem que ocorrem fora da escola podem, e devem, ser considerados como Educação, porém essas situações não devem ser entendidas como Educação Escolar.

As finalidades da educação brasileira estão descritos na LDB, em seu artigo 2º.

A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. (BRASIL, 1996)

Esse artigo contempla três momentos distintos, mas que se complementam:
a) o primeiro momento é a definição da Educação como um dever da família e do

Estado, e essa afirmação expressa que a família deve matricular, manter seus filhos na escola e zelar para que eles não a abandonem; b) o segundo momento expressa os princípios gerais que devem reger a Educação brasileira: o princípio da liberdade e os ideais de solidariedade humana; c) o terceiro momento, explica as três finalidades da Educação brasileira: pleno desenvolvimento do educando, preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

O terceiro e último segmento da Educação estabelece os princípios que foram descritos no artigo 3º da LDB, sendo composto de onze incisos:

Art. 3º. – O ensino será ministrado com base nos seguintes princípios: I – igualdade de condições para o acesso e permanência na escola; II – liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber; III – pluralismo de idéias e de concepções pedagógicas; IV – respeito à liberdade e apreço à tolerância; V – coexistência de instituições públicas e privadas de ensino; VI – gratuidade do ensino público em estabelecimentos oficiais; VII – valorização do profissional da educação escolar; VIII – gestão democrática do ensino público, na forma desta Lei e da legislação dos sistemas de ensino; IX – garantia de padrão de qualidade; X – valorização da experiência extra-escolar; XI – vinculação entre a educação escolar, o trabalho e as práticas sociais. (BRASIL, 1996)

Os princípios elencados nesse artigo, na visão de Castro (2004), englobam idéias, conceitos e concepções que foram transcritos através da afirmação de valores ligados aos ideais de liberdade, igualdade, tolerância e democracia, pluralismo ideológico, definição de políticas incidindo sobre relações entre a escola, sociedade e o trabalho.

Devemos ter como base os objetivos, finalidades e princípios da educação, para realizarmos uma educação coerente e que seja amparada nos conhecimentos, entendimentos e aplicação de cada professor. Desta forma, podemos fazer uma relação entre lei e realidade para nortear o ensino a ser ministrado no Brasil, para proporcionarmos ao educando conforme o seu estágio de conhecimentos, os meios necessários para entender o mundo em que vive e o momento histórico em que está situado, fornecendo-lhes conhecimentos para poder defender-se de influências negativas que atrapalhem a sua vida como pessoa e na sociedade em que atua.

A integração das disciplinas que compõem o currículo escolar das escolas de Educação Básica deve referenciar-se nesses aspectos legais com o intuito de alcançar a formação integral das crianças.

No sistema educacional brasileiro a disciplina Educação Física integrada à proposta pedagógica de cada estabelecimento de ensino teve uma grande conquista quando passou a ser entendida legalmente pela LDB de 1996, como um componente curricular obrigatório na Educação Básica.

A conquista jurídica para incluir o termo “obrigatório” aconteceu apenas no ano de 2001, com a Lei n. 10.328 de 12/12/2001 que alterou o texto original que vinha descrito no art. 26 da LDB de 1996. Uma nova mudança ocorreu com a Lei 10.793, de 1º. de dezembro de 2003 quando fixou a atual redação para o referido artigo.

O quadro abaixo demonstra a legalização das aulas de Educação Física no decorrer de várias décadas.

Legislação	Texto
Decreto n. 69.450 1 de novembro de 1971	Capítulo 2º. Compensação e controle Art. 6: em qualquer Nível de todos os sistemas de ensino, é facultativa a participação nas atividades físicas programadas
Lei n. 6.503 13 de dezembro 1977	Art. 1º. É facultativa a prática da Educação Física, em todos os graus e ramos do ensino
Lei n. 7.692 20 de dezembro 1988	Art. 1º. da lei 6.503 de 1977, passa a vigorar com a seguinte redação: “Art. 1º.” É facultativa a prática da Educação Física em todos os graus e ramos do ensino, para o aluno que comprove exercer atividade profissional em jornada igual ou superior a 6 horas.
Lei n. 9.394 20 de dezembro 1996	Art. 26, § 3º. – A educação física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular da Educação Básica, ajustando as faixas etárias e as condições da população escolar, sendo facultativa nos cursos noturnos (alterado em 2003)
Lei n. 10.793 1º. de dezembro 2003	Nova redação ao art. 26, §3 da Lei 9.394/96 A educação física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular obrigatório da educação básica, sendo sua prática facultativa ao aluno: I – que cumpra jornada de trabalho igual ou superior a seis horas; II – maior de trinta anos III – que estiver prestando serviço militar inicial, ou que, em situação similar, estiver obrigado à prática da educação física; IV – (vetado) V – que tenha prole

Apesar da inclusão da palavra “obrigatória”, para a Educação Física ser compreendida como um componente curricular, um fato que desperta interesse é que apenas a partir de 2003, no Estado de São Paulo, as aulas de Educação Física para o 1º. e 2º. ciclos do Ensino Fundamental retornaram ao professor especialista, pois os anos anteriores a essa nova etapa, as aulas eram ministradas pelos próprios professores de sala.

Essa legalidade para o Estado de São Paulo está compreendida na Lei n. 11.361, de 17 de março de 2003, que expõe:

Art. 1º. – A Educação Física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular obrigatório em todas as séries da rede estadual de ensino. Art. 2º. – Somente profissionais devidamente habilitados, portadores de licenciaturas plena em Educação Física, podem ministrar a disciplina a que se refere o artigo anterior. (SÃO PAULO, 2003)

Essas conquistas dentro do panorama legal para a Educação Física no Brasil, e, especificamente, no Estado de São Paulo, convergem para o questionamento: as aulas de Educação Física escolar apesar de estarem asseguradas legalmente estão sendo efetivas e com qualidade? Respaldamos-nos em Bracht (1992, p.37):

Legitimar a Educação Física significa, então, apresentar argumentos plausíveis para a sua permanência ou inclusão no currículo escolar, apelando exclusivamente para a força dos argumentos, declinando do argumento da força (que é o que acontece quando um regime autoritário “legaliza” alguma prática social). Esta legitimação precisa integrar-se e apoiar-se discursivamente numa teoria da Educação Física.

A efetivação das aulas é um fato concreto, mas pelas mudanças que aconteceram em todo o processo histórico, ficará sempre uma dúvida: até quando teremos aulas de Educação Física efetivas nas escolas?

Essa dúvida levantada baseia-se principalmente nos questionamentos que são gerados pela qualidade das aulas, em que o professor tem uma preocupação extremamente prática, sem se apoiar no aspecto teórico. As mudanças devem ocorrer, e para isso as novas tendências e/ou concepções vieram para contribuir com a Educação Física Escolar.

3.2 – Educação Escolar no Brasil: a história que se joga ...

Durante o processo histórico da legislação educacional no Brasil, estão atreladas as correntes ou tendências pedagógicas da Educação que buscaram a concepção de ensino e a satisfação da criança no meio escolar, e foram denominadas: tradicional, escola nova, tecnicista e construtivismo.

Nos estudos de Saviani (1995), a corrente ou tendência tradicional da Educação que teve o seu predomínio até 1930 esteve apoiada nas idéias de Johan Herbart e apresentava como característica: o autoritarismo, o intelectualismo e a passividade. Nesse período, o Estado assumia o compromisso de garantir o estudo e a educação para todos, sendo o professor o elemento principal do processo ensino-aprendizagem, principalmente na condução rígida das aulas. A estruturação das salas de aula era organizada com as carteiras alinhadas e simétricas tanto nas colunas quanto nas fileiras, não apresentando um ambiente estimulante para a aprendizagem, pois o seu aspecto era frio e sombrio. Assim, o professor aplicava o conteúdo de uma forma fixa e pré-determinada sem a presença do elemento lúdico e os alunos deveriam ficar sentados e em silêncio.

A segunda corrente ou tendência, chamada de Escola Nova teve o seu surgimento no Brasil na década de 30, quando da elaboração do “Manifesto dos Pioneiros”. Saviani (1995) nos traz que essa corrente apresentava as seguintes características: o processo ensino aprendizagem não era regido por regras rígidas e coercivas; as salas de aulas apresentavam um ambiente estimulante para o real propósito da aprendizagem; a aprendizagem partia das experiências pessoais e dos fatos descobertos pelos alunos; e o professor passava a ser um facilitador desse processo; a visão humanista apresentava claramente características lúdicas.

Esse movimento apesar de vir com uma proposta diferenciada, os objetivos que foram traçados ainda continuava a abordar as características higienistas e militaristas da Educação Física. Segundo Betti (1991, p.83):

A escola deveria proporcionar um ambiente favorável à vida higiênica, que deveria dominar e penetrar todos os atos da sociedade escolar, logo apresenta como objetivos, o desenvolvimento físico do aluno por meio de uma educação sistemática e progressiva, o desenvolvimento do sentido de saúde e

finalmente proporcionar hábitos higiênicos em relação aos exercícios físicos.

Dentro dessa expansão da Escola Nova, o fato marcante foi que os professores estavam determinados com o interesse e ideal dessa nova etapa, mas o sistema educacional apresentava-se falido, devido à inexistência de ambientes adequados. Assim, o discurso que se preocupava com a melhoria do ensino ficou restrito a poucas escolas no Brasil.

Na década de 70, surge a tendência ou corrente tecnicista que baseou o ensino em atividades mecânicas inseridas numa proposta educacional rígida, para preparar os alunos para atuar no mercado de trabalho e contribuir para o equilíbrio do sistema. Santos Junior (2003, p.68):

... o surgimento, nos anos 70, da pedagogia tecnicista, apresentando-se como alternativa da classe dominante à extensão das idéias da escola nova para o âmbito popular, apresentada por Paulo Freire, apoiado também pela pedagogia de Freinet, em que tentou estabelecer uma pedagogia com a essência escolanovista, só que com abrangência popular. ... propõe um esvaziamento dos ideais da Escola Nova Popular, a partir da ênfase ao aspecto técnico do processo de ensino.

Essa nova tendência ou corrente demonstrou uma concepção de educação associada à necessidade de qualificação de mão de obra (operária ou intelectual). Saviani (1995) nos traz que a escola teve uma “aparência” autônoma e de auto-suficiência, a relação professor-aluno perdeu a sua importância para os aspectos da tecnologia, pois o professor passa a ser um mero especialista na aplicação dos métodos com uma abstinência em sua criatividade, e os alunos deveriam seguir fielmente as orientações encartadas nos métodos e matérias de ensino, e os seus momentos de lazer eram conduzidos para que não houvesse perda de rendimento, acarretando uma redução da presença do lúdico. Assim, configurou-se nessa concepção que a aprendizagem dependia exclusivamente de especialistas e técnicos e não era algo natural do ser humano.

Ao entendermos que essas três tendências ou correntes apresentavam características educacionais de que a Escola deveria ser o instrumento de emancipação para os excluídos e os incompetentes, surge o Construtivismo que apresenta características distintas, e veio descrever os estágios que os alunos

passam no processo de aquisição de conhecimentos para se tornarem autônomo.

Nesse processo de implantação dessa nova corrente, Santos Junior (2003, p.75) nos traz que:

Para Piaget, o conhecimento não é uma cópia da realidade, nem simplesmente olhar e fazer uma cópia mental ou imagem de um acontecimento. Modificar, transformar o objeto e compreender o processo dessa transformação e, por conseguinte, compreender o modo como o objetivo é construído é, para o autor, o que constitui o ato de conhecer.

Dessa forma, Darido (2005, p.11) nos traz que a construção do conhecimento deve ultrapassar o processo mecânico, e isso ocorre no construtivismo.

Conforme Piaget, a intenção no construtivismo é a construção do conhecimento a partir da interação do sujeito com o mundo, numa relação que extrapola o simples exercício de ensinar e aprender. Desse modo, conhecer se torna sempre uma ação que implica esquemas de assimilação e acomodação, num processo de constante reorganização.

Nessa tendência ou corrente, o professor deverá em sua ação profissional valorizar a iniciativa do aluno, enaltecendo o conhecimento que ele já possui e assim lançar atividades em grupos para que dos novos desafios surjam novas descobertas. As aulas serão mais agradáveis e produtivas, pois estarão explorando a criatividade dos alunos para que se tornem mais críticos e participativos.

O professor deve respeitar três conceitos do construtivismo: 1) respeito à produção do aluno; 2) espaço para o aluno testar suas hipóteses e 3) trabalho em grupo para facilitar o aprendizado.

Baseado nestes três conceitos, o professor deve na relação ensino/aprendizagem balizar as suas ações, devendo ser o mediador nas vivências apresentadas pelos alunos. Dessa forma, deve valorizar cada ação que o aluno apresente e, orientá-los nas atividades, para que haja uma integração dele com o outro e com o ambiente em que está integrado.

A educação baseada no construtivismo deve buscar novas soluções, criando situações que exijam exploração por parte dos alunos e assim estimular novas estratégias de compreensão da realidade.

Após citarmos e analisarmos as tendências ou correntes que mapearam a Educação Escolar no Brasil, passaremos a analisar a Educação Física no Brasil, perante o seu contexto histórico e as transformações que a acompanharam.

3.3 – Educação Física escolar no Brasil – um jogo dirigido ...

Analisamos a Educação no Brasil, que passou por momentos conturbados em virtude dos fatores políticos vigentes de cada época, e o surgimento de diversas tendências ou correntes no âmbito da Educação escolar, que de uma forma direta acabaram por influenciar as propostas educacionais da Educação Física. Atualmente não temos uma abordagem e/ou tendência pura a ser seguida no contexto educacional para as aulas de Educação Física, e assim iremos buscar um entendimento das diferenças pedagógicas que têm acompanhado a Educação Física escolar no Brasil.

Na mesma linha da pesquisa frente ao contexto histórico da Educação, não iremos nos aprofundar sobre as tendências ou correntes, visto que existem estudos que buscaram um entendimento mais detalhado. Serão enfocadas nesse estudo as principais características de cada tendência, bem como o período em que se encontraram.

Diversos autores em seus estudos apresentaram diversas tendências ou correntes para a Educação Física, dentre os quais queremos destacar: Medina, Taffarel, Saviani, Castellani Filho e Ghiraldelli Júnior. Medina (1983) classificou a Educação Física em convencional, modernizadora e revolucionária. Taffarel (1985) encontrou duas concepções ligadas a Educação Física: concepção estrutural-funcional e a concepção dialética. Saviani (1995) buscou uma classificação pelo momentos históricos da Educação Física e assim ficou a sua divisão: tradicional, humanista, tecnicista, crítica e revolucionária. Castellani Filho (1988) classificou em três tendências: biologização, psico-pedagogizante e crítico superadora. Ghiraldelli Junior (1991) também apresentou uma classificação baseada nos momentos históricos, na mesma linha de Saviani: higienista, militarista, pedagogicista, competitivista, popular.

Moreira (2004) ao investigar a produção de conhecimentos sobre a intervenção de profissionais da Educação Física destacou os trabalhos efetivamente divulgados por Medina, Ghiraldelli Júnior e Castellani Filho.

Dentro da caracterização desse estudo estamos utilizando o estudo feito por Ghiraldelli Júnior (1991) que apresenta cinco tendências da Educação Física no

Brasil: higienista (início do século até 1930), militarista (1930 até 1945), pedagogicista (1945 até 1964), competitivista (após 1964) e popular. O estudo será contemplado com as tendências que vieram com o propósito de romper paradigmas a partir da década de 80.

Com o advento da industrialização no início do século até 1930, houve o surgimento da tendência higienista, que para Ghiraldelli Júnior (1991) tinha como pressuposto básico a formação de homens saudáveis, fortes, dispostos à ação e cuja preocupação central era com os hábitos de higiene e saúde, valorizando o desenvolvimento do físico e da moral, a partir do exercício.

Complementando o autor, Soares (2001) afirmou que nesse período a Educação Física foi incluída nos currículos escolares sob a denominação de ginástica, sendo as aulas ministradas sob a tutela dos médicos higienistas que ditavam o conteúdo a ser aplicado, e a prática pedagógica era representada pelo método sueco.

O período entre 1930 e 1945 a Educação Física foi aclamada pela tendência militarista, em que os objetivos eram vinculados à formação de uma geração capaz de suportar o combate, a luta, para atuar na guerra (DARIDO, 2005, p.3). Nesse período podemos considerar que surgiram os primeiros casos de “exclusão”, pois era importante selecionar os indivíduos “perfeitos” fisicamente e excluir os incapacitados.

Fiorante (2003) cita que durante esse período, as aulas da Educação Física escolar eram ministradas por instrutores do exército, prevalecendo as “vozes de comando” coerentes aos princípios autoritários do militarismo, e seguiam os princípios do Método Francês, que visava o aspecto anátomo-fisiológico. Neste período não houve a distinção entre Educação Física e a instrução militar, pois a Educação Física foi considerada uma disciplina puramente prática, sem nenhuma fundamentação teórica.

Complementando o citado anteriormente, a autora nos traz “mais uma vez a juventude brasileira estava associada à idéia de uma máquina humana a serviço do país, reforçando o paradigma cartesiano, vendo o ser humano de maneira dual” (2003, p.20)

Com o final da segunda grande guerra mundial, no período entre 1945 até 1964, vigorou a tendência pedagogicista que transformou a Educação Física em prática fortemente educativa para cumprir o anseio educacional de formar o cidadão.

Ghiraldelli Junior (1991, p.29) cita que “as fanfarras da escola, os jogos intra e inter-escolares, os desfiles cívicos, a propaganda da escola na comunidade, tudo isso passa a ser incumbência do professor de Educação Física.” Esses objetivos propiciavam a modelação da personalidade e à absorção de valores morais e cívicos.

Seguindo os princípios do Método Desportivo Generalizado como conteúdo para esse período, os exercícios eram realizados por prazer, tendo como base os jogos, em substituição aos exercícios feitos por obrigação que determinou o período que antecedeu a tendência pedagógica.

Para Betti (1991), o jogo acabou sendo descaracterizado nesse período, pois se eliminou dele o caráter de voluntariedade e liberdade pela inclusão do treinamento.

Com a promulgação da LDB de 1961, as reformulações da educação determinaram a inclusão obrigatória da Educação Física nos cursos primário e médio, proporcionando sua legitimação na escola.

Com o golpe de Estado de 1964, as mudanças no cenário político nacional acarretaram grandes transformações e a Educação Física escolar ficou conceituada como um conjunto de jogos, desportos, ginástica, danças e recreação tendo o objetivo de formar e disciplinar hábitos saudáveis, sendo permitidas as competições esportivas como práticas regulares.

Ao enfatizar o desenvolvimento de um corpo atlético, tivemos o início à tendência competitivista ou esportivista. Castellani Filho (1989) caracteriza que nessa etapa a competição esportiva era um meio de superação individual; a prática pedagógica é voltada para a aquisição da performance física e desportiva; deveria se descobrir novos talentos esportivos principalmente na escola.

Essa nova tendência surge em virtude do sucesso da Seleção Brasileira de Futebol em duas Copas do Mundo (1958 e 1962), acarretando à associação da Educação Física escolar com o esporte (DARIDO, 2005).

O auge do esporte brasileiro aconteceu em 1970, com o terceiro título mundial de futebol, que contribuiu para manter o predomínio dos conteúdos esportivos nas aulas. Para Fiorante (2003, p.28) desse modo:

...a técnica, o rendimento, o gesto perfeito eram os requisitos predominantes dessa tendência, na qual tanto o desporto de alto

nível, o desporto recreativo, com o desporto espetáculo, eram exageradamente explorados pela classe dominante e pela mídia.

Essa tendência para Betti (1991) ressaltou a ascensão do esporte à razão de Estado e a inclusão do binômio Educação Física/Esportes dentro do planejamento estratégico dos governos militares, e o corpo era manipulado, e controlado pelas regras do esporte de rendimento, não visualizando o ser humano em sua totalidade, mantendo uma visão dualista entre mente e corpo.

A última tendência chamada de popular, para Ghiraldelli Junior (1991) é uma concepção que emerge da prática social dos trabalhadores, principalmente os grupos de vanguarda do movimento operário e popular. Essa tendência não tem a finalidade de buscar a saúde física ou a performance esportiva, mas é voltada para a cooperação, organização e mobilização social dos trabalhadores, para proporcionar a integração e socialização entre eles.

Mesmo sendo considerada uma tendência para o autor, diferentemente das anteriores não aconteceram fatos ou atos que predominaram, e dessa forma não conseguiu ter um prosseguimento e estabilidade.

A Educação Física durante esses períodos ou etapas que antecederam a década de 80, foi ligada aos pressupostos biológicos e mecanicistas, em que o corpo era visto como algo dissociado em corpo e mente apresentando uma dificuldade de conhecimento da totalidade e das manifestações do corpo, acabando nos direcionando ao questionamento de que não existe uma única verdade sobre ser humano, pois, ele depende do seu ambiente, da ética e costumes.

Não são realidades absolutas e universais, mas antes reações interpretativas que variam em função do corpo e servem para distinguir o ambiente/extensão do corpo/dissolução do corpo. E assim, o universo se enche de melodias: cada coisa viva sabendo reverberar um universo, extensão do seu corpo, como variações sobre o tema que é ele mesmo, sua sobrevivência, sua beleza, seu prazer. (ALVES,1994, p.41)

A partir da década de 80, a Educação Física escolar no Brasil passou por um novo processo de transformações, que pode ser considerado como um dos mais marcantes, visto que aconteceu a elaboração de uma grande quantidade de produções literárias elaboradas e fundamentadas especificamente para a área, e que foram elaboradas para romper os paradigmas existentes.

Darido (2005, p.3) cita que:

Atualmente, coexistem na área da Educação Física várias concepções, todas elas tendo em comum a tentativa de romper com o modelo mecanicista, esportivista e tradicional. São elas, Humanista, Fenomenológica, Psicomotricidade, baseada nos Jogos Cooperativos, Cultural, Desenvolvimentista, Interacionista-construtivista, Crítico-Superadora, Sistêmica, Crítico-emancipatória, Saúde renovada, baseada nos Parâmetros Curriculares Nacionais.

Essas novas tendências ou abordagens são respaldadas em produções de conhecimento científico e trouxeram grandes contribuições para a Educação Física escolar, com a proposta de transcender os modelos que se estruturavam na perspectiva mecanicista, objetivando o adestramento físico e o rendimento dos corpos envolvidos.

As novas tendências (abordagens) que surgiram, vieram contribuir para a evolução da pedagogia da Educação Física escolar, destacando-se os estudos realizados pelo Coletivo de Autores (crítico-superadora), Go Tani (desenvolvimentista), João Batista Freire (construtivismo) e Manuel Sérgio (educação motora).

A tendência crítico – superadora, que busca expressar para os alunos que os fatos e as produções que foram executados em uma determinada fase da humanidade, devem ser vivenciados e contextualizados, pois com a eminente evolução de todas as áreas e com as mudanças que estão ocorrendo para acompanhar a realidade, torna-se necessário entendermos a importância desses fatos passados para não ficarmos apenas no “fazer” e sim no “entender” o que estamos fazendo. DARIDO (2005, p. 12) acredita que:

Qualquer consideração sobre a pedagogia mais apropriada deve versar não somente sobre questões de como ensinar, mas também sobre como elaboramos conhecimentos, valorizando a questão da contextualização dos fatos e do resgate histórico.

Nessa abordagem, os conteúdos da Educação Física (jogo, esporte, ginástica, lutas e a dança) devem estar ligados à cultura corporal e não devem apenas ser reproduzidos, mas, atrelados aos fatos históricos que determinam a sua aplicabilidade, e também o seu envolvimento com vários temas:

... abranger a compreensão das relações de interdependência que jogo, esporte, ginástica e dança (ou outros temas que venham a compor um programa de Educação Física) têm com os grandes

problemas sócio-políticos atuais como: ecologia, papéis sexuais, saúde pública, relações sociais de trabalho, preconceitos sociais, raciais, ... (Soares, et al, 1992, p.62)

A ligação dos conteúdos da Educação Física escolar com outros temas da atualidade e que são explorados nesta tendência, atualmente estão direcionados através dos “Temas Transversais” que vêm encartados dentro dos PCNs, e devem ser utilizados nas aulas de Educação Física. Portanto, os conteúdos devem ser trabalhados de maneira mais aprofundada dentro das séries, buscando uma totalidade de informações na forma de aplicá-los ao longo das séries.

A segunda abordagem, chamada de desenvolvimentista e teve em Go Tani, o seu principal articulador, foi fundamentada no desenvolvimento motor. Nesta, a criança deve ter uma vivência em atividades motoras em todas as etapas do processo de desenvolvimento para se ter uma repercussão global na fase adulta.

Go Tani et al (1988) propôs uma classificação hierárquica dos movimentos dos seres humanos, assim classificados: movimentos fetais, espontâneos e reflexos, rudimentares e fundamentais, até a combinação de movimentos fundamentais e culturalmente determinados. Os conteúdos deverão ser aplicados conforme uma ordem de habilidades básicas e específicas.

As básicas podem ser classificadas em habilidades locomotoras (por exemplo: andar, correr e saltar), manipulativas (por exemplo: arremessar, chutar e rebater) e de estabilização (por exemplo: girar, rolar e realizar posições invertidas), e as específicas são mais influenciadas pela cultura e estão relacionadas à prática do esporte, do jogo, da dança ... (DARIDO, 2005, p.9)

Os idealizadores dessa abordagem preocupados com o imediatismo do processo de desenvolvimento dos alunos demonstraram que os conteúdos aplicados nas aulas de Educação Física escolar devem seguir um processo crescente e pertinente ao desenvolvimento das habilidades motoras, sendo que o movimento é o principal meio e fim da Educação Física, evitando assim a busca apenas do produto.

A terceira abordagem em nosso estudo, chamada de construtivista, passou a ser objeto de estudo a partir da década de 80. Apresenta como uma característica a vivência das crianças, tornando esse fato o ponto de partida para novas aprendizagens. Temos nos estudos apresentados por João Batista Freire, as propostas dessa abordagem, que visam considerar o conhecimento que o aluno

previamente já possui, resgatando sua cultura de jogos e brincadeiras (DARIDO, 2005).

Freire em seus estudos evidencia que os alunos nas aulas de Educação Física devem ser encarados de corpo inteiro, que se encontram em um mundo e se apresentam como sendo seres sensíveis e inteligentes que executam os seus movimentos através de seu corpo com intenção, sentimento e desejo, para superar as aulas que tratam o corpo dos alunos como objetos a serem adestrados e manipulados.

... quando o aluno cria, modifica ou incorpora novos movimentos não podemos considerar só o sujeito, mas também o mundo que o cerca. Devemos entendê-lo como um ser que vive em sociedade num determinado mundo e que esta ação de construção de novos movimentos está intimamente relacionada com a construção da sua realidade. (FIORANTE, 2003, p.41)

Através do diálogo e do confronto de idéias entre professor e aluno, podemos aproveitar o conhecimento prévio dos alunos através das brincadeiras de rua, os jogos e das rodas cantadas que fazem parte do repertório cultural para construirmos juntos novas atividades. Darido (2005) afirma que o jogo tem papel privilegiado nessa proposta, considerado seu principal conteúdo, porque enquanto joga ou brinca, a criança aprende em ambiente lúdico e prazeroso.

A proposta construtivista apresenta um discurso cada vez mais presente nos diferentes segmentos do contexto escolar, opondo-se à proposta mecanicista da Educação Física, que é caracterizada pela busca do desempenho máximo, de padrões de comportamento, sem considerar as diferenças individuais e as experiências vividas pelos alunos, com o objetivo de selecionar os mais habilidosos para competições esportivas. (DARIDO, 2005, p.11)

Nessa visão a abordagem construtivista possibilita uma integração ampla e integrada do aluno consigo, com o outro e com o mundo e busca resgatar sua cultura através de jogos e brincadeiras, contribuindo de forma significativa para o desenvolvimento global do educando.

Que essas atividades sejam entendidas e aplicadas para uma criança que seja entendida como um único organismo, em que corpo e mente não estão separados. Freire (1994, p.13) afirma que “ambos devem ter assentos na escola, não um (a mente) para aprender e o outro (o corpo) para transportar, mas ambos para se emancipar”.

Dessa forma, a abordagem construtivista contribuiu para superar a visão cartesiana característica marcante do paradigma mecanicista.

A última abordagem chamada de Educação Motora foi proposta por Manoel Sérgio, sendo fundamentada na Motricidade Humana.

Para Sérgio (1995, p.166) a “ciência da motricidade humana permite a discussão em torno de questões de natureza teórica, metodológica e prática, adquirindo o relevo e a dignidade de qualquer outra ciência”.

Sendo uma área de conhecimento científico que estuda o ser humano que se movimenta intencionalmente na direção de sua auto-superação, “a motricidade humana é assim virtualidade de um movimento onde há intencionalidade, abertura e relação.” (SÉRGIO, 1991, p.26)

Nesse aspecto, a Motricidade Humana como ciência busca estudar o ser humano que se movimenta intencionalmente na direção de sua auto-superação, surgindo como um novo paradigma, não transportando consigo dogmas, mas colocando-se para ser estudada e discutida.

Segundo Sérgio (1991, p.24), através da Motricidade Humana podemos identificar e estudar as formas que o ser humano busca para a sua auto-superação:

... a motricidade humana se constitui, no caminho da transcendência (ou da superação) e na interação de diferentes factores sociais, mais evidente se torna que a Educação Física há-de inserir-se na problemática geral de uma ciência do homem, no meu modesto entender: a ciência da motricidade humana.

Ao buscar rever os valores que contribuem com novos significados e conceitos para nortear a ação dos professores de Educação Física, surge a Educação Motora como um ramo pedagógico dessa suposta Ciência da Motricidade Humana, apresentando novas mudanças. Moreira (1995, p.101) apresenta a seguinte proposta:

- o corpo-objeto da educação física ceda lugar para o corpo-sujeito da educação motora;
- o ato mecânico no trabalho corporal da educação física ceda lugar para o ato da corporeidade consciente da educação motora;
- a busca frenética do rendimento da educação física ceda lugar para a prática prazerosa e lúdica da educação motora;
- a participação elitista que reduz o número de envolvidos nas atividades esportivas da educação física ceda lugar a um esporte participativo com grande número de seres humanos festejando e se comunicando na educação motora;

- o ritmo padronizado e unísono da prática de atividades físicas na educação física ceda lugar ao respeito ao ritmo próprio executado pelos participantes da educação motora.

Diante destes aspectos, devemos romper com a dicotomia imposta pelas ciências mecanicistas, direcionando os profissionais da Educação Física a transcender a prática pedagógica baseada no rendimento, na competição, no gesto feito com perfeição, tratando os alunos como meros objetos, sem que possam questionar, refletir e sugerir sobre as atividades propostas.

A educação física, nossa velha conhecida disciplina curricular no interior da escola, revela uma concepção de homem dualista, em que sua função esgota-se no trato do corpo-objeto, melhorando seu rendimento, disciplinando seus gestos, adestrando suas ações, contribuindo para a eficiência da mecânica do movimento. ... (MOREIRA, 1995, p.99)

Neste conceito, ao constatar a visão dualista que permeia as ações pedagógicas dos professores perante os seus alunos, devemos aplicar os conteúdos das aulas de Educação Física diversificados elementos que contribuam com a vivência do prazer, com a criatividade, com a liberdade de expressão, com a alegria e espontaneidade, buscando através dessas atividades complexas:

... o respeito à individualidade do aluno, o contexto lúdico, o prazer pela prática da atividade, a exploração dos movimentos corporais, a adequação aos limites e as capacidades mostradas, além da ênfase dada à expressão e à espontaneidade. (PICCOLO, 1995, p.119)

Com essa informação da autora, a inserção de atividades lúdicas nas aulas de Educação Física irá ultrapassar o ato mecânico das aulas e assim fazer com que os alunos se sintam em um ambiente prazeroso. Dessa forma, o aluno ao sentir-se motivado em suas ações práticas estará trazendo benefícios para o seu desenvolvimento global. Em suas ações devemos dar a oportunidade para as suas idéias e criações, pois o aluno como um agente de sua própria história, estará sempre buscando seus ideais e desejos.

Inforsato (2004, p.34) ressalta que o professor:

... deverá privilegiar em suas aulas o corpo sujeito, prevalecendo o prazer, a criatividade, os gestos de emoção e a liberdade de expressão, tendo os conteúdos (jogos, danças, lutas, ginástica e esporte) como veículo para tal.

A visualização de um ser humano como sujeito e não como objeto nas aulas de Educação Física torna-se importante para que o professor tenha um papel e uma responsabilidade social mais ampla, saindo do foco da aula que tenha como característica a repetição do gesto técnico e a possível busca de rendimento.

Mais do que formar atletas, a educação física pode contribuir com o desenvolvimento pleno da pessoa, com a formação de uma consciência crítica, com o conceito de cidadania e com o próprio desenvolvimento da consciência corporal, entendendo que o conhecimento do corpo precede a descoberta e integração do mundo exterior. (DE MARCO, 1995, p.33)

Nessa batalha contra o paradigma mecanicista ainda existente no âmbito escolar, devemos buscar novas concepções para implantarmos uma Educação Física que seja integrada ao desenvolvimento global do aluno para que ele tenha uma seqüência produtiva dentro da sua jornada educacional, e assim, podemos através dos pressupostos da Educação Motora alcançar esses objetivos, pois apresenta:

...uma concepção monista (ou holística, ou sistêmica, ou resultante do paradigma da complexidade) em que educar não equivale a castrar impulsos e pulsões, mas a exprimi-los em formas culturais, de modo que haja plena articulação e continuidade entre as necessidades mais naturais e as aspirações de caráter mais espiritual. (SÉRGIO, 1995, p.169)

Nessa concepção a ação pedagógica do professor de Educação Física deve estar fundamentada e relacionada aos aspectos práticos e teóricos dos conteúdos a serem aplicados, para que os alunos tenham um desenvolvimento pleno.

A trajetória histórica da Educação Física no Brasil após passar por diversos momentos de aclives e declives, direcionou-se de uma forma direta em mudanças marcantes a partir da década de 80, principalmente no campo da pesquisa com o surgimento de novas propostas pedagógicas. Esse novo campo acarretou em uma crescente ampliação do mercado de trabalho, e por outro a indefinição de como atuar em cada um deles. Outro aspecto positivo foi a inclusão do termo “obrigatório” no texto legal da LDB em seu artigo 26 para que a Educação Física deixasse de ser facultativa sendo elevada a mesma categoria das demais disciplinas.

Essa conquista da inclusão do termo “obrigatório” atrelada aos estudos realizados e aos que estão sendo elaborados, traz uma grande responsabilidade aos professores de Educação Física para que em suas aulas busquem superar o estigma de uma disciplina extremamente prática.

Nos alerta Nóbrega (2005, p. 51) que:

... o discurso e a prática pedagógica devam abranger o ser humano por inteiro e não aos pedaços, divididos por saberes parcelares. No entanto, na escola, nós temos disciplinas que cuidam do intelecto e uma que cuida do físico, como se fosse possível separar o ser humano em departamentos estanques, ignorando a sua complexidade.

O binômio teoria/prática é de extrema importância para que os professores de Educação Física busquem a superação de uma disciplina que é vista como uma “atividade”. Conforme SÉRGIO (1991, p. 87) ressalta

... Educação Física tem necessidade não de repetidores de gestos próprios ou alheios, mas de pesquisadores; não de mandarins, mas de profetas; não de aposentados da investigação científica, mas de comprometidos até o fundo com a mesma investigação; não do imperialismo da bio-medicina, mas do reconhecimento de que o Homem é um ser eminentemente cultural; não de representantes do particular, mas da complexidade e da totalidade humana; não de saciados (que se julgam sábios) mas de famintos (que pretendem, humildemente, saber mais).

O amplo universo da Educação Física escolar fica caracterizado pela vasta amplitude de conteúdos a serem aplicados, determinando que os professores não sejam meros repetidores de atos ou atividades. Devendo sim, aplicar um conteúdo rico em informações para que o desenvolvimento global do aluno seja a meta educacional, tendo assim um comprometimento com a cultura corporal do aluno.

A Educação Física juntamente com as outras disciplinas é orientada, sem obrigatoriedade pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), que se caracterizam como uma proposta de conteúdos que referenciam a estrutura curricular da educação no país.

O lançamento dos PCNs no ano de 1997 trouxe grandes mudanças para a Educação Física escolar, visto que até o momento existiam apenas os manuais de conteúdos propostos na década de 70 e ainda na década de 80. O Ministério da Educação e Cultura (MEC) lançou no ano de 1981 um manual intitulado: Educação Física de 1^a. a 4^a. séries – 1^o. Grau, “1001” exercícios, que se apresentou como uma nova versão dos manuais da década de 70. Galhardo (2003, p.23) esclarece que:

Não se pode negar que “1001 exercícios” traz variações para uma aula, mas reflexões sobre o que fazer, porque fazer, como fazer e como avaliar em uma aula, definitivamente, é uma questão fundamental assim, esses “novos manuais” deixam a desejar já que em termos de elementos para reflexão são pobres. ... os conteúdos e estratégias de ensino vinham de forma programada não dando espaço à reflexão, o que induzia o professor ao comodismo das ações e reflexões pedagógicas.

No enfoque atual, os PCNs vieram para oferecer subsídios para a elaboração dos projetos pedagógicos escolares dentro de um enfoque sócio-cultural, para que assim, os professores em suas aulas realizem mudanças importantes na história corporal do educando, acarretando que a disciplina Educação Física escolar esteja integrada realmente ao contexto escolar.

A partir do momento em que a Educação Física escolar começa a superar os aspectos fisiológicos e técnicos que eram atrelados a natureza do trabalho, e inicia uma reorganização dos seus conteúdos que foram direcionados pelos PCNs (1997 P. 25) em que se considere também as dimensões cultural, social, política e afetiva, presentes no corpo vivo, isto é no corpo das pessoas, que interagem e se movimentam como sujeitos sociais e como cidadãos.

A proposta fixada dentro dos PCNs (BRASIL, 1997, p. 71) para o Ensino Fundamental do 1^o. e 2^o. ciclos (1^a. a 4^a. séries) estabelece que ao final do segundo ciclo o aluno seja capaz de:

- participar de atividades corporais, reconhecendo e respeitando algumas de suas características físicas e de desempenho motor, bem como as de seus colegas, sem discriminar por características pessoais, físicas, sexuais ou sociais;

- adotar atitudes de respeito mútuo, dignidade e solidariedade em situações lúdicas e esportivas, buscando solucionar os conflitos de forma não violenta;
- conhecer os limites e as possibilidades do próprio corpo de forma a poder controlar algumas de suas atividades corporais com autonomia e a valorizá-las como recurso para manutenção de sua própria saúde;
- conhecer, valorizar, apreciar e desfrutar de algumas das diferentes manifestações da cultura corporal, adotando uma postura não preconceituosa ou discriminatória por razões sociais, sexuais ou culturais;
- organizar jogos, brincadeiras ou outras atividades corporais, valorizando-as como recurso para usufruto do tempo disponível;
- analisar alguns dos padrões de estética, beleza e saúde presentes no cotidiano, buscando compreender sua inserção no cotidiano, buscando compreender sua inserção no contexto em que são produzidos e criticando aqueles que incentivam o consumismo.

Com a inserção desses objetivos para a Educação Física escolar, vislumbramos a complexidade de conteúdos que devem ser abordados como expressões de produções culturais, como conhecimentos historicamente acumulados e socialmente transmitidos. Para Darido (2005) a Educação Física nos PCNs é entendida como área de conhecimento da cultura corporal de movimento e a Educação Física escolar como um componente curricular que introduz e integra os alunos nessa Cultura Corporal de Movimento, formando cidadãos críticos.

Dentre as produções dessa cultura corporal, foram incorporadas pela Educação Física em seus conteúdos: o jogo, o esporte, a dança, a ginástica e a luta. Este tem em comum a representação corporal, com características lúdicas, de diversas culturas humanas; todos eles ressignificam a cultura corporal humana e o fazem utilizando uma atitude lúdica. (BRASIL, 1997, p. 26)

A diversidade dos conteúdos (jogos, esporte, dança, ginástica, luta) tem como principal característica propiciar aos alunos vivências corporais distintas em diversas atividades, para que não aconteça a participação e entendimento de uma única modalidade ou atividade esportiva.

Dessa forma a Educação Física caracteriza-se como uma profissão regulamentada, que reforçou sua presença como disciplina dentro do âmbito escolar, desde o seu assentamento legal, seus objetivos e conteúdos devem ser trabalhados. Mas e na prática?

4.1 – Jogando nas aulas de Educação Física ...

Vamos brincar? Vamos jogar? O que vai ser hoje tio?

Perguntas, indagações, curiosidades! Nossos alunos não são objetos, são seres humanos que estão em pleno processo de desenvolvimento.

E você professor? Sabe disso! Preparou a sua aula?

Torna-se necessário que o professor seja convincente sobre suas funções dentro da escola, para superar a educação física tradicional e conseguir quebrar paradigmas para poder “jogar” com novas ações. Não podemos deixar que a Educação Física fique subordinada apenas ao esporte como foi durante o período militar:

Aqui a Educação Física fica reduzida ao “desporte de alto nível”. A prática desportiva deve se ‘massificada’, para daí poder brotar os expoentes capazes de brindar o país com medalhas olímpicas. No âmbito da Educação Física Competitivista, a ginástica, o treinamento, os jogos recreativos, etc. ficam submetidos ao esporte de elite. (GHIRALDELLI JUNIOR, 1991, p.20)

A Educação Física carrega o estigma esportivista em decorrência dos momentos históricos que esteve situada, mas atualmente temos que alterar essa visão clássica embutida dentro do ambiente escolar, pois a diversidade de atividades que devem ser aplicadas não pode ter o reducionismo para apenas uma.

Nesse sentido, ressaltamos novamente a importância dos conteúdos que devem estar presentes nas aulas de Educação Física: os jogos, o esporte, a luta, a ginástica, e as atividades rítmicas e expressivas (dança).

Como um conteúdo escolar, o jogo pode ser considerado uma atividade que apresenta maior facilidade de aplicação, visto que: são divertidos e prazerosos; podem variar em complexidade de regras, ou seja, pode-se jogar com poucas regras ou chegar a jogos com regras de altíssimo nível de complexidade; podem ser praticados por diversas faixas etárias; não exigem espaço ou material sofisticado.

É nessa perspectiva que sabemos que o jogo sempre esteve presente nos conteúdos escolares, pois sendo uma das manifestações de nossa cultura, pode possibilitar ao aluno uma prática prazerosa e lúdica ao contrário das atividades que buscam o rendimento.

Não estamos elaborando uma classificação entre os conteúdos da Educação Física para distinguir em uma ordem crescente aqueles considerados como mais relevantes, pois sabemos que todos são importantes e estão integrados e não separados na proposta pedagógica.

Porém, escolhemos e defendemos que o jogo atrelado aos pressupostos da Educação Motora é um elemento de extrema importância nas aulas de Educação Física.

O jogo nas aulas de Educação Física traz para a criança momentos de prazer, entusiasmo e motivação, tornando-se como uma atividade de grande caráter pedagógico e educativo.

Poucos estiveram atentos à hipótese de que o jogo tem um caráter educativo por si só, sem que tenha de estar a serviço de algum procedimento pedagógico, sem que sirva apenas de veículo para suavizar as durezas das tarefas escolares. (FREIRE, 2002, p.85)

Alinhado a esse pensamento, Bracht (1986, p.62) comenta:

A utilização do jogo como instrumento pedagógico, na formação motora, cognitiva e afetiva da criança, faz com que o mesmo seja um elemento imprescindível em todos os níveis escolares. Seu conteúdo bem elaborado soma-se para que o jogo incida nos processos políticos, sociais e científicos, formando a criança como um ser reflexivo, apto a ser inserido na sociedade.

Acreditamos que através dos conteúdos envolvidos dentro de um jogo, a criança estará aperfeiçoando as suas habilidades motoras, pois poderá ter o seu ritmo próprio na execução ao invés de um ritmo padronizado como ocorre em outras atividades com características mecânicas na sua realização. Dessa forma, a criança com a prática prazerosa e com um ritmo próprio, estará demonstrando o seu estado de criatividade e de inteligência para superar as dificuldades que possa encontrar durante a realização das atividades.

Essa contribuição que os jogos acarretam para a criança fortalece sua importância no contexto escolar, principalmente sendo um meio para que o professor consiga ensinar algo para o aluno e não como um fim em si mesmo, e assim “ninguém contesta a importância e valor social, cultural e pedagógico da brincadeira e do jogo para a criança e adolescente” (KUNZ, 1994, p.87)

As propostas que devem ser encartadas para o desenvolvimento do aluno através da aplicabilidade dos jogos devem ter um comprometimento com o aluno que seja visto pelo professor como um ser humano que apresenta um corpo-sujeito. Dessa forma Freire (1989, p.119) destaca:

... as atividades de Educação Física não sejam entendidas especialmente quando se trata de jogos, como algo descomprometido com a formação do aluno para cumprir seu papel de criança e, mais tarde de adulto.

Desenvolver um jogo que não contenha princípios pedagógicos coerentes e padrões educativos inovadores, estaremos seguindo a proposta da Educação Física tradicional, em que o aluno não questiona, não reflete e não apresenta sugestão sobre as atividades propostas, sendo tratado como um ser humano que é visto como um corpo-objeto, mero repetidor de movimentos sem entendimento das atividades que está realizando.

A repetição dos movimentos de uma forma prazerosa e lúdica é uma forma de assimilar o conteúdo que está sendo ensinado, e através do jogo encontramos esses elementos. Freire (2002, p.83) apresenta que:

O jogo aperfeiçoa o que foi aprendido. Sempre que os conteúdos de um jogo são as coisas que aprendemos numa determinada situação, a repetição sistemática do jogo inevitavelmente aperfeiçoa as atividades adquiridas e envolvidas nele, porque essa circularidade facilita o exercício.

O jogo como uma forma de encantar o ser humano dentro do processo educativo estará através de seu contexto preparando a criança para que tenha uma felicidade em viver. Não podemos deixar que a participação dos professores de Educação Física apresente uma distância com a formação dessa criança, com conteúdos vagos dentro do processo de aprendizagem. Dessa forma, Moreira (1992, p.201) enfatiza:

Possuímos hoje uma educação que prepara os alunos para assimilar o conceito de vida advogado pela ciência natural. Isto se consegue através da utilização pragmática da linguagem lógico-formal, pela qual as definições conceituais são passadas para serem assumidas sem questionamento. O que é comprovado só é válido se for quantitativamente significativo, e as investigações rigorosas não necessitam estar contextualizadas. Tem-se portanto, uma

seqüência cronológica de ensino acrítico a ser vivenciada, mas não se processa o educativo.

O senso crítico dos alunos deve estar presente durante a execução das atividades para que sua assimilação seja eficaz durante o processo educacional.

Outro elemento que devemos focar nas aulas é a presença da ludicidade para superar a busca frenética do rendimento. É necessário que ultrapassemos as aulas que contenham uma participação elitista e que busquem uma melhoria da performance dos alunos. Dessa forma é preciso que o aluno tenha gosto por aquilo que está fazendo, para que os professores ensinem os alunos a gostarem do que fazem, para se ter uma ótima relação do processo ensino-aprendizagem e aluno-professor. Marcellino (1989, p.66) defende:

... a necessidade de se respeitar o direito à alegria, ao prazer, propiciadas pelo componente lúdico da cultura, base de sustentação para a efetiva participação cultural, crítica, criativa e transformadora. A própria atividade produtiva ganharia, assim em sentido, ao permitir uma leitura lúdica do mundo; e o prazer permearia a realidade.

O jogo ao permitir à criança que ela faça uma leitura lúdica estará se tornando um complemento na sua formação. Kishimoto (1998) afirma que no jogo encontram-se duas funções: lúdica e educativa. A função lúdica irá proporcionar a diversão, o prazer e até o desprazer quando é escolhido voluntariamente. A função educativa traz que o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Para termos um jogo educativo nas aulas de Educação Física tem-se a necessidade de ter um equilíbrio entre as duas funções, para que não haja o predomínio de uma e a inexistência da outra.

Devemos abordar a questão da competição como um elemento envolvido nos jogos e, dessa forma analisar e discutir com os alunos sobre o objetivo do jogo: o vencedor. A competição nos jogos estará diretamente relacionada com as regras envolvidas na atividade, para que não surjam conflitos que se tornem complicados para os alunos como para os professores.

Huizinga (2000) já mencionou que a idéia de ganhar está estreitamente relacionada com o jogo. A competição é um fator motivante aos alunos, que irão vivenciar juntos os momentos prazerosos em competir. A forma que vamos desenvolver o jogo pode fazer com que a competição seja estreitamente benéfica

para os alunos, pois, através de reflexões e discussões devemos enfatizar a sua ligação com o outro e com o mundo.

Os jogos não devem ser aplicados como uma mera atividade dentro da escola, mas deve ser encarado como um conteúdo inserido na disciplina de Educação Física. Dessa forma, ao aplicá-los vamos buscar a superação da visão dicotômica imposta pelas ciências mecanicistas e estamos relacionando-o com os pressupostos da Educação Motora para superar o trato do corpo-objeto, da melhoria do rendimento, dos gestos disciplinados e a eficiência da mecânica do movimento, e da participação elitista que acaba reduzindo o número de envolvidos nas atividades.

Sabemos que os jogos sempre estiveram presentes nos conteúdos escolares, porém, com a presença marcante dos jogos desportivos ligados exclusivamente ao saber fazer, ao executar e não ao compreender o papel dos jogos na construção do patrimônio cultural.

Na busca de uma transcendência dos padrões tradicionalistas da Educação Física e a forma como o jogo está sendo analisado dentro das tendências atuais na Educação Física, estamos iniciando a próxima etapa do nosso jogo.

4.2 – Jogando com as tendências ...

Após discutirmos anteriormente a importância da contribuição das tendências que surgiram a partir da década de 80 para a Educação Física escolar, iniciamos uma nova seqüência de “jogos” destinada a compreender a forma como o jogo é analisado e inserido dentro dessas tendências.

4.2.1 – Jogando com os desenvolvimentistas

Neste segundo “jogo” estamos jogando com os desenvolvimentistas, que promovem o desenvolvimento das habilidades motoras como o princípio básico dessa tendência. Darido (2005, p.71) apresenta a divisão elaborada pelos idealizadores: habilidades básicas ou específicas.

As habilidades básicas podem ser classificadas em habilidades locomotoras (por exemplo: andar, correr, saltar, saltitar), manipulativas (por exemplo: arremessar, chutar, rebater, receber) e de estabilização (por exemplo: girar, flexionar, realizar posições invertidas). As habilidades específicas são mais influenciadas pela cultura e estão relacionadas à prática dos esportes, do jogo (grifo nosso), da dança e, também das atividades industriais.

A tendência desenvolvimentista propõe que o jogo juntamente com os outros conteúdos seja utilizado nas aulas de Educação Física escolar, mas fundamentam que os conteúdos devem ser desenvolvidos a partir dos padrões fundamentais de movimento, iniciando com as habilidades básicas para depois serem trabalhadas as habilidades específicas, tendo como foco de resposta a aprendizagem motora.

A aprendizagem motora, como uma área de estudo, procura explicar o que acontece internamente com o indivíduo, quando passa, por exemplo, de um estado em que não sabia andar de bicicleta para um estado que o faz com muita proficiência. É portanto uma área de estudo preocupada com a investigação dos mecanismos e variáveis responsáveis pela mudança no comportamento motor de um indivíduo. (TANI et al, 1988, p.91)

A forma de aplicação das atividades embasadas nessa tendência poderá conduzir o aluno a reprodução de gestos mecânicos e modelos pré-estabelecidos, que estarão conduzindo-os a um modelo tecnicista, mas os idealizadores dessa tendência apresentam um aspecto importante na utilização dessa abordagem que possa superar este estigma preconizado nas aulas de Educação Física:

... existe uma seqüência normal nos processos de crescimento, de desenvolvimento e de aprendizagem motora, isto nada significa que as crianças necessitam ser orientadas especificamente com relação a estas características, desde que, só assim, as suas reais necessidades e expectativas serão alcançadas. ... é muito importante se estabelecerem os objetivos da Educação Física Escolar em função das necessidades que advêm do próprio processo de mudanças no comportamento motor do ser humano, ao longo de seu desenvolvimento. (TANI, 1988, p.135)

Torna-se importante levar em consideração as diferenças existentes em cada aluno envolvido no universo escolar, para uma melhor compreensão do desenvolvimento motor. Os conhecimentos de desenvolvimento fisiológico, cognitivo e afetivo-social se tornam muito importantes na determinação da metodologia de ensino a ser adotada na Educação Física escolar.

Essa tendência que busca caracterizar a progressão normal do crescimento físico, do desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo social na aprendizagem motora, sugere que as aulas de Educação Física privilegiem a aprendizagem do movimento, e os conteúdos relacionados as manifestações culturais, dentre eles, o jogo, que pode ser utilizado, mas não é um elemento de grande significado.

A aplicação das atividades de acordo com o comportamento motor dos alunos é de extrema importância, mas, a aplicação de jogos condizentes à faixa etária dos alunos envolvidos também contribuirá com a aprendizagem motora sem a necessidade de gestos isolados e repetitivos.

4.2.2 – Jogando com os críticos-superadores

Iniciamos esse “jogo” com os idealizadores da tendência crítico-superadora, que entendem a cultura corporal como o objeto da área de conhecimento da Educação Física, que se concretiza através do esporte, ginástica, jogo, lutas e a dança. Darido (2005, p.13) afirma:

... os adeptos da abordagem propõem que se considere a relevância social dos conteúdos, sua contemporaneidade e sua adequação às características sociais e cognitivas dos alunos. ... ressaltam que é preciso fazer com que o aluno confronte os conhecimentos do senso comum com o conhecimento científico, para ampliar o seu acervo de conhecimento.

O jogo se caracteriza como uma atividade de alta relevância dentro dos conteúdos da Educação Física, visto que os professores ao utilizarem em suas aulas estarão contribuindo para a construção do conhecimento e do desenvolvimento global do aluno.

Darido (2005) caracteriza que os jogos na tendência crítico-superadora devem ser um momento de reflexão coletiva que esteja envolvido em um projeto histórico na sua aplicação.

Fiorante (2003, p.47) complementa:

Os críticos-superadores propõem que, através da prática pedagógica da Educação Física, os professores passem a ensinar e propiciar o desenvolvimento da noção da historicidade dos conteúdos da área, permitindo ao aluno refletir e compreender-se como sujeito histórico,

capaz de opinar, de interferir na sua vida privada, bem como na sua atividade social e na sociedade em que está inserido.

Nessa tendência, os jogos ao serem trabalhados nas aulas de Educação Física devem ser contextualizados dentro da história para que o aluno não aprenda o jogo apenas pelo jogo, mas que busque aprendê-lo na sua totalidade enquanto conhecimento construído culturalmente.

Soares et al (1992, p.67) oferece uma tematização de jogos a partir de critérios de sua abrangência na possibilidade de captação da realidade que cerca a criança:

- a) Jogos cujo conteúdo implique o reconhecimento de si mesmo e das próprias possibilidades de ação.
- b) Jogos cujo conteúdo implique reconhecimento das propriedades externas dos materiais/objetos para jogar sejam eles do ambiente natural ou construído pelo homem.
- c) Jogos cujo conteúdo implique a identificação das possibilidades de ação com os materiais/objetos e das relações destes com a natureza.
- d) Jogos cujo conteúdo implique a inter-relação do pensamento sobre uma ação com a imagem e a conceituação verbal dela, como forma de facilitar o sucesso da ação e da comunicação.
- e) Jogos cujo conteúdo implique inter-relações com as outras matérias de ensino.
- f) Jogos cujo conteúdo implique relações sociais: criança-família, criança-crianças, criança-professor, criança-adultos.
- g) Jogos cujo conteúdo implique a vida de trabalho do homem, da própria comunidade, das diversas regiões do país, de outros países.
- h) Jogos cujo conteúdo implique o sentido da convivência com o coletivo, das suas regras e dos valores que estas envolvem.
- i) Jogos cujo conteúdo implique auto-organização.
- j) Jogos cujo conteúdo implique a auto-avaliação e a avaliação coletiva das próprias atividades.
- k) Jogos cujo conteúdo implique a elaboração de brinquedos, tanto para jogar em grupo como para jogar sozinho.

Essa amplitude de temas oferecidos por essa tendência para a aplicação dos jogos, vem ressaltar a importância dele como conteúdo na Educação Física escolar, pois estará dando a oportunidade ao aluno de criticar, sugerir, opinar, transformar, agir com liberdade, responsabilidade, enquanto ser social que estará se expressando com sentido e significado.

4.2.3 – Jogando com os construtivistas

O nosso terceiro “jogo” inicia com a apresentação prévia dos principais conteúdos que predominam nessa tendência, e encontramos os jogos e as brincadeiras.

Fiorante (2004) lembra-nos que na tendência construtivista professor e aluno estão em processo contínuo de construção, de desenvolvimento, de cooperação, de respeito mútuo, de autonomia de pensamentos e ações gerando assim condições para que se assegure a realização das potencialidades de ambos.

Esse processo pedagógico que ocorre nas aulas embasadas na tendência construtivista, permite que as atividades propostas pelo professor proporcionem condições para que os alunos construam seus saberes e conhecimentos através das experiências que já possuem, fazendo uma ligação para que sejam construídas novas atividades.

A abordagem busca envolver essa cultura no processo de ensino e aprendizagem, aproveitando as brincadeiras de rua, os jogos com regras, as rodas cantadas e outras atividades que compõem o universo cultural dos alunos. Ela representa uma alternativa aos métodos diretivos de ensino, pois o aluno constrói o seu conhecimento a partir da interação com o meio, resolvendo problemas. (DARIDO, 2005, p.11)

A construção de novas atividades pelos alunos a partir das atividades propostas ou de atividades vivenciadas irá tornar as aulas de Educação Física mais prazerosas, visto que a sua participação estará tendo um papel privilegiado sobre o conteúdo proposto.

Freire (1994) destaca que para as aulas de Educação Física apresentarem um ambiente lúdico e prazeroso para a criança, os professores devem utilizar o jogo como um instrumento pedagógico a ser aplicado. Nesse momento da aplicação dos jogos a criança estará jogando, e conseqüentemente estará aprendendo com alegria e satisfação.

Vislumbra nessa tendência a importância dada ao jogo como um de seus conteúdos principais, Freire (2002, p. 87) destaca

... é um fenômeno que se manifesta quando nossas ações polarizam-se na direção da subjetividade. Ele é sempre pouco objetivo, ou seja,

tem menos compromisso com a realidade objetiva do que com o jogador. Assim, o jogo não está marcado pelo compromisso futuro, não será cobrado objetivamente por algum elemento externo, não tem de se conformar a algo predeterminado. ... O jogo constitui, portanto, conteúdo privilegiado da educação física, quando o pano de fundo de seu projeto pedagógico é a idéia de complexidade.

O jogo sendo um conteúdo privilegiado da Educação Física deverá estar relacionado e integrado com os outros conteúdos para que se busque a idéia da complexidade. Freire (1994) destaca a incoerência em afirmar que no ambiente da Educação Física, possam ser descritas formas puras de exercícios e formas puras de jogos, sem que uma e outra modalidade se interpenetrem.

Essa ligação cultural do jogo no ambiente escolar se manifesta conjuntamente no esporte, na luta, na brincadeira, na ginástica e na dança, demonstrando a importância desse conteúdo para a Educação Física Escolar.

Freire e Scaglia (2003, p.148) dizem que:

O jogo basta por si, não preenche falas ou atende compromissos adiante. Por ser assim, trata-se de uma atividade que não separa sujeito do objeto, isto é, o praticante dos objetos dos jogos. Sua maior característica é uma polarização em direção à subjetividade. São o desejo, a imaginação e a emoção que tornam o jogo possível, isto é, que criam o ambiente favorável à sua manifestação.

Os idealizadores dessa tendência ao incorporarem o jogo como um conteúdo das aulas de uma forma em que na sua utilização não aconteça a separação do sujeito com o objeto estarão contribuindo para uma Educação Física escolar que supere a visão dual e cartesiana.

Diante desses argumentos, a tendência construtivista auxiliará a transcender os modelos preestabelecidos de atitudes, formas, ações que marcaram as práticas pedagógicas embasadas no modelo mecanicista, e para isso, os jogos devem estar totalmente integrados aos conteúdos da Educação Física escolar.

4.2.4 – Jogando com os educadores motores

Nesse último “jogo” estamos jogando com os idealizadores de uma tendência que buscam uma identidade própria para a Educação Física, propondo uma

integração de outras áreas de conhecimento (filosofia, biologia, antropologia, sociologia, fisiologia, entre outras) com a Educação Física para que haja uma complementação, e principalmente a superação do modelo mecanicista. De Marco (1995, p.34) indica que “não dá mais para padecer do estigma da mecanização e do adestramento do corpo. A Educação Física que idealizamos tem um papel e uma responsabilidade social mais amplos.”

Ao trabalharmos com os alunos nas aulas de Educação Física objetivando o seu desenvolvimento global, devemos ter amplos conhecimentos de diversas áreas integradas a nossa área, para que juntos possamos contribuir com o entendimento por parte de nossos alunos, que não existe um corpo somente biológico.

... O corpo é mais do que um conjunto de músculos, ossos e articulações. Nele está a própria cultura de um povo, escrita por meio de signos sociais. Atuar no corpo implica em atuar na sociedade que dá referência a esse corpo. A educação motora na escola deve, portanto, dar conta não só da pluralidade de formas da cultura humana (jogos, dança, esportes, formas de ginástica e lutas), como também da expressão diferencial dessa cultura nas suas aulas (DAOLIO, 1995, p.67)

A aplicação dos jogos embasada nessa tendência e integrada a uma totalidade de ações (conhecer, aplicar, entender, expressar), contribuirá para que a criança possa se conhecer, interagir com o outro e com o mundo que o cerca.

Os professores de Educação Física ao aplicarem os jogos devem superar o tratamento de um corpo-objeto dos alunos, buscando um corpo-sujeito para abranger principalmente um corpo visível e palpável, que sinta emoções vividas por ele, que apresente história e cultura em todo momento de sua existência. Régis de Moraes (1992, p. 86) ressalta a importância de termos conhecimento sobre o corpo-sujeito:

... tem que se aprofundar na direção do corpo-sujeito (vivido, existencializado de forma individual e subjetiva); isto é: o corpo que sou é minha realidade radical porque coincide comigo mesmo; existencializando-o como uma aventura que sou e que é não-repetível; mas um corpo que observo em mim (ou tenho como corpo-objeto), esta é uma realidade radicada em aparências, dados e situações, tanto quanto os corpos alheios que observo ou estudo.

Moreira (1995) complementa dizendo que o corpo que se educa é um corpo humano que aprende a fazer história fazendo cultura. O jogo como uma atividade integrada à cultura corporal da criança contribuirá para que o conhecimento e o

trato sobre esse corpo que estamos trabalhando possam ser revistos, na forma de termos uma Educação Física mais prazerosa e lúdica em substituição à busca incessante do rendimento, e também que os alunos na execução das atividades sejam respeitados pelo seu próprio ritmo, saindo daquele ritmo padronizado e unísono da prática da atividade física.

A aplicação dos jogos embasados nos pressupostos da Educação Motora, enfatizará uma prática prazerosa que possa ser desfrutada por seres humanos que se comunicam e festejam principalmente quando se valoriza o ritmo próprio dos alunos.

Diante dos argumentos apresentados, finalizamos o jogo com as tendências pedagógicas atuais em Educação Física escolar. Notamos que os jogos estão presentes em cada tendência, sendo que a sua forma de aplicação e entendimento é que irá diferenciá-lo conforme os pressupostos de cada uma.

A possibilidade que o aluno tem de experimentar-se, transformar-se, expressar-se, compreender-se e relacionar-se são abordadas no jogo. O jogo dentro do processo educacional deve ser realizado com desejo, emoção e de uma forma voluntária.

Através do jogo temos como objetivo auxiliar na construção dos conhecimentos das crianças, pois a dinâmica manifesta-se de forma séria, priorizando a ordem e a disciplina, porém não aquelas impostas pelo poder escolar e julgadas como padrões a serem seguidos.

Qual a forma que podemos viabilizar tudo isso dentro da escola?

Criar não é necessário. Criticar e opinar é totalmente dispensável. O conhecer a si próprio e aos membros do grupo não é nada relevante. Mudar alguma coisa é sinal de perigo e ameaça. Essas regras fazem parte do processo educativo? Acredito que não. Para acontecer o processo educativo tudo isso deve desenrolar-se de forma contrária, permitindo a criança, viver num mundo de relações e comunicações, a descoberta de si mesma e dos outros. (PORTO, 1995, p.105)

Portanto, o professor deve propor condições para que o aluno crie, seja crítico e dê a sua opinião, pois dessa forma contribuirá para que os alunos apresentem um conhecimento de si, do outro e do mundo, transcendendo aqueles corpos submissos e sem expressão.

Os aspectos teóricos sobre os jogos e a sua aplicação nas aulas de Educação Física, devem fazer com que o professor tenha uma atitude sensata e

concreta com o complexo educativo na relação ensino-aprendizagem, buscando transcender os paradigmas que marcaram a Educação Física, e realizar com as crianças momentos felizes de aprendizagem para que elas busquem a sua auto-superação.

5 – JOGANDO COM OS PROFESSORES

5.1 - O JOGO METODOLÓGICO

Nos capítulos anteriores discorremos sobre o “jogo”, segundo o estudo de autores que dissertam sobre o tema e, assim buscamos destacar as suas características e classificações, bem como abordamos a legislação educacional brasileira e a legislação referente a Educação Física escolar, para depois fazermos uma interpretação da aplicação do “jogo” dentro das atuais tendências pedagógicas em Educação Física.

O propósito deste capítulo é apresentar os caminhos que foram percorridos para atingir os objetivos deste estudo, ou seja, os procedimentos metodológicos que norteiam este trabalho. Para evidenciar o assunto em pauta com o universo desta pesquisa, ou seja, os professores de Educação Física do 2º. Ciclo do Ensino Fundamental das escolas estaduais das cidades de Águas de Lindóia e Serra Negra foi feita a associação da matriz teórica com o discurso dos sujeitos envolvidos no universo dessa pesquisa.

5.2 – TIPO DE PESQUISA

Considerando as características e o objetivo traçado neste trabalho, optamos pela abordagem qualitativa, a qual reconhece segundo Marcus e Liehr (2001), que os seres humanos atribuem significados à suas experiências e que essas se derivam do contexto da vida.

A estrutura da dissertação exigiu que caminhássemos em dois momentos para a realização da ação de pesquisar: um levantamento bibliográfico sobre os temas em pauta e uma pesquisa de campo identificando o caráter de intervenção. Primeiramente realizamos a pesquisa bibliográfica, que, segundo Martins (2000), é a pesquisa que fundamenta o estudo numa perspectiva epistemológica. Através dela, foi possível realizar um levantamento das obras e estudos existentes sobre a temática em discussão nesse trabalho, dando origem ao referencial teórico.

Com a pesquisa de campo coletamos dados que, associados à matriz teórica, deram-nos subsídios que permitiram interpretar, ou ainda nos aproximar da resposta para o problema do trabalho. De acordo com Marconi e Lakatos (2005) esse tipo de

pesquisa é destinado a “conseguir” informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações com eles.

Nessa fase foi utilizada a entrevista, que para Ludke e André (1986, p. 34) é a que “permite a captação imediata e coerente da informação desejada, praticamente com qualquer tipo de informante e sobre os mais variados tópicos”. Dentro desse instrumento de pesquisa utilizamos a forma de entrevista estruturada, com base em um roteiro.

A pesquisa de campo concentrou-se em Escolas da Rede Pública das cidades de Águas de Lindóia, Lindóia e Serra Negra, todas na mesma região no estado de São Paulo e que possuem classes do 2º. Ciclo do Ensino Fundamental.

A escolha dessas cidades para o estudo deveu-se à proximidade entre elas e a acessibilidade às escolas.

A primeira etapa iniciou-se com o contato na Diretoria Regional de Ensino da cidade de Mogi Mirim, vinculada à Secretaria de Estado da Educação – S.P., levando uma carta de apresentação (Anexo 1) para que a Dirigente Regional permitisse a realização da pesquisa nessa região. Após informações e esclarecimentos sobre o projeto de estudo, a mesma permitiu a realização da pesquisa frente às escolas que pertencem aos municípios envolvidos na pesquisa.

O levantamento total das escolas feito junto à Dirigente Regional de Ensino de Mogi Mirim nos trouxe o seguinte quadro em relação às escolas que atendem ao universo da pesquisa, composto pelas Escolas Estaduais que possuam classes regulares de 2º. Ciclo do Ensino Fundamental:

- uma escola na cidade de Águas de Lindóia do total de 14 escolas;
- nenhuma escola na cidade de Lindóia do total de 3 escolas;
- 7 escolas na cidade Serra Negra do total de 23 escolas

As escolas que não atenderam ao universo da pesquisa foram em virtude de serem escolas municipais, particulares ou não apresentarem classes do 2º. Ciclo do Ensino Fundamental. Assim, ficamos para o universo da pesquisa com uma amostragem de 08 escolas.

A segunda etapa iniciou-se com o contato junto aos(as) diretores(as) das Escolas informando-os(as) e esclarecendo sobre o projeto de estudo e solicitando que permitissem efetuar a pesquisa, levando uma carta de apresentação (Anexo 2) para a realização da pesquisa em sua instituição de ensino.

A terceira etapa foi com o (a) Professor (a) de Educação Física dos estabelecimentos de ensino envolvidos na pesquisa que foram convidados a participar de maneira espontânea e voluntária, devendo a opção ser feita após receberem explicações, fornecidas direta e detalhadamente pelo aluno pesquisador, sobre a proposta de estudo, visando aclarar os procedimentos metodológicos.

Após a apresentação da proposta da pesquisa, o(a) professor(a) que estivesse de acordo e se dispusesse a participar da pesquisa assinou o Termo de Consentimento e Livre Esclarecimento (Anexo 3) e passou a ser considerado sujeito da pesquisa, sendo que uma cópia desse termo foi entregue a cada participante da pesquisa.

Uma ficha de cadastro (Apêndice 1) foi utilizada como instrumento de coleta de dados incluindo a identificação de cada professor e de sua respectiva escola.

Os sujeitos que participaram da pesquisa foram identificados por atenderem aos critérios de inclusão estabelecidos neste trabalho, que são:

- Ser professor de Educação Física;
- Aceitar participar da pesquisa mediante assinatura do Termo de Consentimento e Livre Esclarecimento;
- Responder a ficha de cadastro;
- Estar efetivamente trabalhando na rede pública estadual, no 2º. ciclo do Ensino Fundamental, há mais de um ano;

Foi informado ao(à) entrevistado(a) que o(a) mesmo(a) não teria dano algum se não se dispusesse a participar da pesquisa, bem como poderia desistir dessa participação a qualquer momento.

Os sujeitos foram identificados como os números 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e as escolas com as letras A, B, C, D, E, F, G e H.

Tendo em mão todas as fichas de cadastro devidamente preenchidas, juntamente com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, realizou-se uma análise junto as fichas e todos os professores atenderam aos critérios de inclusão estabelecidos para este trabalho.

Perante o universo de oito escolas e sete professores, obtivemos o seguinte quadro:

	Escola A	Escola B	Escola C	Escola D	Escola E	Escola F	Escola G	Escola H
Sujeito 1								
Sujeito 2								
Sujeito 3								
Sujeito 4								
Sujeito 5								
Sujeito 6								
Sujeito 7								

Neste quadro destacamos a seguinte situação:

a) quatro (04) dos sujeitos envolvidos na pesquisa (sujeito 1, 4, 6 e 7), trabalham em mais de uma escola;

- sujeito 1: escolas A, B e C
- sujeito 4: escolas F e G
- sujeito 6: escolas C e H
- sujeito 7: escolas B e G

b) quatro escolas (B, C, E e G) apresentam dois sujeitos como seus professores

- escola B: sujeito 1 e 7
- escola C: sujeito 1 e 6
- escola E: sujeito 3 e 5
- escola G: sujeito 4 e 7

5. 2.1 – INSTRUMENTOS DE PESQUISA

Como instrumento de pesquisa para a coleta de dados foi utilizado o seguinte instrumento: entrevista estruturada, proposto por Ludke e André (1986), em que o pesquisador utiliza um roteiro de questões sobre o tema que está sendo estudado, permitindo ao entrevistado expressar-se livremente. Essas entrevistas foram integralmente gravadas.

5.2.2. – A ENTREVISTA

A coleta de dados foi através da utilização de uma entrevista estruturada conforme modelo (Apêndice 2) e aplicado aos professores durante a entrevista em local e momento agendado com cada professor participante da pesquisa. Estando com a sua identificação, as perguntas foram referentes aos conteúdos utilizados nas aulas, ao conceito de jogo, como é a sua utilização e seus objetivos, bem como o seu entendimento sobre as atuais tendências da Educação Física e como o jogo é empregado dentro de cada uma delas.

O pesquisador lançou a pergunta e as respostas dos entrevistados foram gravadas em um aparelho MP3, sendo a seguir transcritas “*ipsis verbis*” e analisadas sob o ponto de vista dos pressupostos metodológicos elaborados por Minayo(1996), pois esta pesquisa se adapta a natureza de um fenômeno que pode ser visto sob diferentes aspectos e pontos de vista, correspondentes a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalidade de variáveis.

Os discursos dos sujeitos foram organizados em categorias de unidades de significados, como afirma Minayo (2002) no sentido do entendimento do quadro geral das representações e foram confrontadas com o referencial teórico.

5.3 - RESULTADOS DAS ENTREVISTAS

Procuramos apresentar nessa etapa do nosso estudo, o perfil dos entrevistados e os resultados obtidos com a entrevista.

5.3.1 - Formação e atualização profissional

Na análise da ficha cadastral verificamos que 86% (oitenta e seis por cento) dos professores pesquisados são mulheres e 14% (quatorze por cento) são homens, com idade entre vinte e sete e cinquenta e cinco anos. Os (as) professores (as) têm a formação superior em Educação Física e graduaram-se entre os anos de 1971 e 2003 e, atualmente, as suas cargas horárias variam de 20 a 40 horas/aula.

O Professor de número 01 (um) tem 55 (cinquenta e cinco) anos de idade e 36 (trinta e seis) anos de formado, tendo concluído a sua graduação em 1971, na Osec de Santo Amaro. Possui curso de especialização em Personal, o qual foi concluído no ano de 2004. Leciona na rede pública escolar há 14 (quatorze) anos, exercendo a docência atualmente em três escolas, sendo duas escolas pesquisadas, com uma carga horária de 40 (quarenta) horas/aulas.

O Professor de número 2 (dois) tem 40 (quarenta) anos de idade e 21 (vinte e um) anos de formado, tendo concluído a sua graduação em 1986 na Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Possui curso de especialização em Atividade Física e Qualidade de Vida, o qual foi concluído no ano de 2001 e, Atividades Aquáticas, que concluiu em 2004. Trabalha na rede pública escolar há 5 (cinco) anos e atualmente em uma única escola com uma carga horária de 20 (vinte) horas/aula.

O Professor de número 3 (três) tem 37 (trinta e sete) anos de idade e 13 (treze) anos de formado, tendo concluído a sua graduação em 1994 na Faculdade de Educação Física de Santo André. cursou especialização em Treinamento Desportivo, que concluiu no ano de 1998. Trabalha na rede pública escolar há 14 (quatorze) anos e atualmente em uma única escola com uma carga horária de 20 (vinte) horas/aula.

O Professor de número 4 (quatro) tem 27 (vinte e sete) anos de idade e 4 (quatro) anos de formado, tendo concluído a sua graduação em 2003 no Centro Universitário Hermínio Ometto – UNIARARAS e ainda não realizou nenhum curso de pós-graduação. Trabalha na rede pública escolar há 4 (quatro) anos, atualmente em duas escolas, sendo uma escola integrante da pesquisa e tem uma carga horária de 33 (trinta e três) horas/aula.

O Professor de número 5 (cinco) tem 31 (trinta e um) anos de idade e 10 (dez) anos de formado, tendo concluído a sua graduação em 1997 na Universidade Estadual de São Paulo – UNESP, campus de Rio Claro. Frequentou dois cursos de especialização: o primeiro em Biomecânica do Movimento que concluiu em 1998 e o segundo em Fisiologia que foi concluído em 2006. Trabalha na rede pública escolar há 7 (sete) anos e atualmente em uma única escola com uma carga horária de 20 (vinte) horas/aula.

O Professor de número 6 (seis) tem 36 (trinta e seis) anos de idade e 10 (dez) anos de formado, tendo concluído a sua graduação em 1997 na Escola Superior de

Educação Física de Muzambinho. Ainda não realizou nenhum curso de pós-graduação. Trabalha na rede pública escolar há 2 (dois) anos, atualmente em duas escolas, sendo uma escola integrante da pesquisa e tem uma carga horária de 29 (vinte e nove) horas/aula.

O Professor de número 7 (sete) tem 45 (quarenta e cinco) anos de idade e 25 (vinte e cinco) anos de formado, tendo concluído a sua graduação em 1982 na Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Kursou especialização em Educação Inclusiva que foi concluído em 2006. Trabalha na rede pública escolar há 19 (dezenove) anos, atualmente em duas escolas, sendo uma escola integrante da pesquisa e tem uma carga horária de 32 (trinta e duas) horas/aula.

5.3.2 – Unidades de Significados

Para apresentar os dados, criamos para cada pergunta uma categoria.

Pergunta 1 – Quais são os conteúdos utilizados nas suas aulas de Educação Física?

Categoria criada: **1. Conteúdos utilizados.**

Pergunta 2 – Quais as estratégias pedagógicas que você utiliza no desenvolvimento de suas aulas?

Categoria criada: **2. Estratégias pedagógicas.**

Pergunta 3 – O que é jogo?

Categoria criada: **3. Jogo.**

Pergunta 4 – Você utiliza o jogo em suas aulas? Quais os jogos que você utiliza?

Categoria criada: **4. Tipos de jogos.**

Pergunta 5 – Quais são os seus objetivos na utilização dos jogos?

Categoria criada: **5. Objetivos na utilização dos jogos.**

Pergunta 6 – Como você avalia o desenvolvimento do aluno através da aplicação do jogo?

Categoria criada: **6. Avaliação do desenvolvimento do aluno**

Pergunta 7 – Quais tendências pedagógicas em Educação Física você conhece?

Categoria criada: **7. Tendências pedagógicas em Educação Física que conhece.**

Pergunta 8 – Das tendências atuais em Educação Física, qual(is) privilegia(m) a utilização do jogo? () Desenvolvimentista () Crítico Superadora () Construtivista () Educação Motora. Por quê?

Categoria criada: **8. Qual das tendências privilegiam o jogo**

Destacamos que no resultado das entrevistas foram elencados os principais trechos do diálogo feito com os professores, bem como identificados os pontos de divergência e convergência entre os mesmos. As entrevistas na Íntegra encontram-se no apêndice 3.

Em relação às oito categorias estruturadas anteriormente, fizemos o levantamento dos principais trechos dos discursos dos sujeitos que trazem significados relevantes e, na seqüência, realizamos o levantamento dos indicadores.

1. Conteúdos utilizados

Nesta questão sobre os conteúdos utilizados durante as aulas de Educação Física para o 2º. Ciclo, o Professor 1 salientou que:

“... nós utilizamos bastante lateralidade, espaço, coordenação e colocando essa criança a criar ... jogos cooperativos ... gincanas ... coloco o ritmo e essa criança vai criar ... Tem dia que eu trago a fábula e conto a fábula e conto também para eles qualquer moral, no dia seguinte eles vão trazer a fábula ...”

O Professor 2 informou:

“ ... é trabalhar desenvolvendo as capacidades físicas e as habilidades motoras ... ”

O Professor 3 afirmou que os conteúdos utilizados são:

“ ... jogos, a parte de ginástica ... jogos recreativos, os pré-desportivos...”

O Professor 4 disse:

“ ... este ano eu fiz um jogo com eles sobre a água... tem quatro enfoques, o esporte, a ginástica, o jogo e a qualidade de vida ... eu trabalho muito voltado para os fundamentos da modalidade o enfoque é o lúdico, é o jogo mesmo.”

O Professor 5 salientou apenas diferentes tipos de jogos:

“ ... jogos cooperativos, jogos de exercício que seriam os jogos de conteste, jogos de raciocínio lógico que envolve a motricidade humana, daí atividades de sociabilização, ... jogos pré-desportivos, mas não trabalho com a iniciação esportiva, com aquele negócio de repetir o mesmo movimento, a técnica, a performance, isso eu não trabalho.”

O Professor 6 destacou os blocos de conteúdos existentes dentro dos PCNs, e disse:

“ ... jogos, conhecimento sobre o corpo, ginástica, atividades rítmicas e expressivas, e danças/lutas, desses todos eu dou ênfase para os jogos, aplico também atividades rítmicas e expressivas ... conhecimento sobre o corpo e uma pitadinha de ginástica...”

O Professor 7 disse:

“ ... habilidades motoras, capacidades físicas, orientação espaço temporal, o jogo propriamente dito, que não pode faltar, as atividades rítmicas e expressivas, recreação também não pode faltar, ao se falar de criança nessa idade, e atividades complementares, passeios, gincanas, excursão.”

2. Estratégias pedagógicas

Relacionado com as estratégias pedagógicas utilizadas em suas aulas, o Professor 1 disse:

“... a estratégia é sempre levando esse aluno a se conhecer, ver o mundo do jeito que ele é ... eu trago a música ... peço primeiro que eles pesquisem a música da época. Então eu vou colocar uma cantiga de roda.”

O Professor 2 ao responder, não trouxe uma situação concreta para a pergunta, e informou:

“ Depende do conteúdo que você vai estar trabalhando e do objetivo que você quer ... então as estratégias são variadas...”

O Professor 3 destacou a forma que conduz a sua aula e descreveu:

“ ... lúdica, mais prazerosa ... um aquecimento que pode ser uma brincadeira, um exercício mesmo que a gente tá aquecendo, explico o que vai ser trabalhado, o porquê que a gente precisa fazer esse tipo de início de aula ... a parte principal que seria o objetivo da aula envolver o maior número de alunos possíveis na atividade, não deixar esperando... “

O Professor 4 disse que busca através de projetos realizados em sua escola atingir os seus objetivos e disse:

“ ... projetos ... trabalha o ritmo, a gente trabalha a música, flexibilidade, agilidade, velocidade, todas as habilidades daquele determinado, determinada modalidade, esporte. “

O Professor 5 também buscou descrever a sua forma de atuação, e explica detalhadamente a forma com que ele trabalha os conteúdos propostos:

“ ... começo a minha aula na classe, faço a chamada, depois eu passo para eles o que a gente vai estar fazendo, explico o jogo ou a atividade, exponho o que a gente vai estar fazendo, questiono, levanto dúvidas, pego, tento trazer o que a gente já usou na aula passada e avançar um pouquinho mais para a próxima aula e assim eu sempre tento fazer com que eles me questionem, que eles tragam dúvidas para poder ter assim, uma troca de experiências e conhecimentos ... eu converso bastante com eles, e tem bastante retorno...”

O Professor 6 demonstra uma forma de atuação conjunta com os alunos e explica:

“ ... a principal preocupação é atingir cem por cento ... procuro não fazer as mesmas coisas sempre, converso muito, a primeira coisa que eu faço na verdade, é um levantamento da cultura corporal, aí eu identifico o que eles sabem e nessa identificação eu procuro saber também o que eles gostariam de fazer para mudar ...

nós criamos em conjunto, eu e os alunos estratégias para modificar determinados jogos, determinadas brincadeiras ... sempre inserindo alguma coisinha a mais do que eles viram na aula anterior.”

O Professor 7 disse:

“ ... problematização do que eu vou propor para eles, depois tem a descrição da atividade ... depois a execução...”

3. Jogo

Quando questionados sobre o que é jogo, os professores explanaram as seguintes definições. O Professor 1 disse:

“ ... uma atividade, que o professor pode trabalhar a linguagem verbal ... ele pode trabalhar em organização, disciplina, regras...”

O Professor 2 quando questionado alegou que:

“ ... é uma atividade que as crianças fazem de forma lúdica ... tem alguns objetivos específicos, onde a gente consegue desenvolver vários aspectos do ser humano.”

O Professor 3 informou que:

“ ... nem sempre tem que ter um vencedor, não precisa ser competitivo ... brincar com eles ... aceitar as regras, trabalhar dentro das regras ... lado da divisão, da cooperação, de saber ganhar e saber perder... “

O Professor 4 respondeu:

“ ... que é aquela parte que você deixa a criança, faz com que ela entenda o que é regra, e desenvolva novas regras, dentro do jogo. O jogo possibilita isso, você cria novas regras, não o esporte que já tem aquela regra pré-definida, ou definida ... é o tal do procedimental, conceitual e atitudinal...”

O Professor 5 procurou explicar alguns detalhes que estão inseridos no jogo, e disse ser:

“ ... uma coisa fascinante em todos os sentidos ... que envolve uma maneira, que a pessoa consegue que eu chamo sair do estado real, você viaja, você consegue

trabalhar cooperação, respeito, limite, obediência às regras, perseverança, superação, ... é magnífico, é o conjunto de fatores que está presente nessa atividade... “

O Professor 6 argumenta o jogo como algo que concentra todos os elementos que podem ser trabalhado nas aulas, e diz que:

“ ... o jogo concentra tudo aquilo que eu gostaria de trabalhar, lá eu consigo trabalhar lateralidade, noção de espaço, de tempo, consigo desenvolver as habilidades motoras, as capacidade ou qualidades físicas, a noção de coletividade, ... conhecimento de regra...”

O Professor 7 apresenta dois aspectos do jogo, e salienta que:

“ ... o jogo para mim, tem que ter dois aspectos, um educativo que ele tem que desencadear a aprendizagem, porque jogo por jogo, e o lúdico... a função educativa, o jogo sempre vai ensinar alguma coisa ... a função lúdica, o jogo dá à criança o prazer de jogar, alegria e as emoções das brincadeiras...”

4. Tipos de Jogos

Os professores aos serem indagados sobre a utilização dos jogos em suas aulas afirmaram que sempre estão utilizando-os. Em relação aos tipos de jogos, as respostas são as seguintes:

O Professor 1 disse

“ ... jogos de percepção ... jogos da seqüência...”

O Professor 2 complementa dizendo:

“ ... jogos cooperativos ... jogos sensoriais ... jogos competitivos ... jogos simbólicos, jogos recreativos...”

O Professor 3 ao ser questionado, disse:

“ ... joguinhos a nível recreativos, jogos já motores, os pré-desportivos...”

O Professor 4 não especificou o nome de algum jogo, mas descreveu alguns elementos que estão contidos na execução dos jogos e respondeu da seguinte forma:

“ ... o lúdico, só que de uma forma que os fundamentos daquele esporte que a gente escolheu ensinar, seja de uma forma recreativa ...”

O Professor 5 citou alguns tipos de jogos e atividades com música:

“ ... jogos pré-desportivos, dos jogos populares, ... jogos antigos, ... atividades populares... atividades rítmicas com músicas, atividades motoras com musica...”

O Professor 6 informou os seguintes tipos de jogos:

“ ... jogos cooperativos, pré desportivos e recreativos...”

O Professor 7 foi o que apresentou o maior número de jogos:

“ ... jogo cooperativo ... jogos com regras, dos jogos simbólicos, das brincadeiras, dos jogos populares, dos pré-desportivos, ... jogos de mesa.”

5. Objetivos na utilização dos jogos

Os professores ao afirmarem que utilizam os jogos em suas aulas foram questionados sobre quais são os objetivos quando estão utilizando os jogos.

O Professor 1 salientou que é necessário:

“ ... noção de solidariedade, de respeito, de ordem e de disciplina...”

O Professor 2 explicou a forma como conduz a aula:

“ ... eu explico a atividade que a gente vai fazer, falo, ai no final a gente faz, e no final da aula a gente senta e fala, o que a gente estava desenvolvendo com esse jogo... “

O Professor 3 informou que a sua preocupação:

“ ... é fazer com que todos os alunos participem, sabendo respeitar as regras dos jogos propostos, mas o mais importante é a sua participação...”

O Professor 4 demonstrou-se preocupado com a seqüência das atividades, e disse:

“ ... eu busco dentro dos jogos que a gente faz aqui desenvolver isso na criança, fazer com que ela leve uma determinada bagagem para o próximo ano...vão ver isso mais a fundo, eles vão praticar e sabendo tendo consciência de que nossa, aquele jogo que a professora deu o ano passado, é a regra desse jogo...”

O Professor 5 destacou alguns elementos que são trabalhados em aula e respondeu:

“ ... trabalhar as capacidade físicas, as habilidades motoras, essa questão de trabalhar em grupo ... estabelecer a regra ... Se desobedecer a regra, se acontecer alguma coisa que não está combinado, a gente tem que achar um meio para solucionar isso ... são os desafios motores, mas também tem os desafios de comportamento, sociabilização, de respeito ... respeitar os limites, limite de tempo, limite de espaço, limite de capacidade do outro...”

O Professor 6 disse

“ ... disciplina ... além da cidadania, um maior leque possível de informações da área de atividade física, ... para que ele tenha a liberdade de escolher no futuro.”

O Professor 7 ao ser questionado informou:

“ ... é desenvolver as habilidades corporais dos alunos, é ajudar o aluno a participar das atividades culturais, desenvolvendo a capacidade do aluno na convivência do grupo, ajudar o aluno também a se expressar, porque a mesma reação que um tem diante de um fato ocorrido no jogo, pode ser a reação totalmente deferente do outro. ... buscar a sua própria superação...”

6. Avaliação do desenvolvimento do aluno

Os professores ao serem perguntados como fazem a avaliação do desenvolvimento de seus alunos através da aplicação dos jogos responderam:

O Professor 1 disse:

“ Eu não avalio através do jogo, até pelo fato de eu não ter, eu acho que o jogo não te dá condições de você avaliar ...”

O Professor 2 respondeu:

“ ... é feita ao longo do tempo, ... ter um feedback que eles dão dessa coisa de perguntar para a gente, ... Então dependendo do tipo de jogo, a gente envolve mais uma parte do que a outra, e a gente sempre conversa e eles conseguem dar esse feedback para a gente, e a gente vai avaliando um pouquinho... ”

O Professor 3 ao ser questionado respondeu:

“ ... dá para a gente perceber sim esses pontos de onde o aluno começa a colaborar mais, a cooperar mais, amadurecimento da criança, pode ser que o jogo tenha favorecido, mas tem também o seu crescimento natural.”

O Professor 4 explicou:

“ ... o jogo é fundamental no desenvolvimento motor da criança, que se você entrar logo de cara com uma atividade com regra de uma modalidade, fica assim perdido, agora o jogo não é agora aquela coisa lúdica, de brincar, de criar, de dar essa oportunidade de criar uma regra nova... é a base ... se ele tivesse essa base de jogo antes, identificando jogo, regra, recreação, ele já chegava na quinta série pré definido motoramente.”

O Professor 5 procurou explicar com detalhes a forma com que faz a avaliação do desenvolvimento do aluno, amparado em fatores da pergunta anterior, e disse:

“ ... através do jogo a gente consiga trabalhar esses inúmeros fatores que eu mencionei para você (respeitar os limites, limite de tempo, limite de espaço, limite de capacidade do outro), ... e a nossa cultura da motricidade humana, ela ainda não é muito bem, eu não acho clara, .. antes era de um jeito, antes era tudo imposto, depois tudo ficou muito solto...”

O Professor 6 respondeu que:

“ ... desenvolvem esse espírito de coletividade, de ganho em sua vida... ”

O Professor 7 informou:

“ ... como eles se organizam durante o jogo, qual a organização deles, ... como eles interpretam as regras,... organização, disciplina, a honestidade ... tem que ter a inclusão na escola, como eles lidam com essa inclusão...”

7. Tendências pedagógicas em Educação Física que conhece.

Sobre as tendências pedagógicas em Educação Física que os professores conhecem, obtivemos as seguintes respostas.

O Professor 1 disse:

“ ... método sueco ... meu método é consciência corporal, eu vou muito nesse corpo, esse corpo falante, se movimentando, esse corpo é harmonia...”

O Professor 2 respondeu:

“ ... militarista, ... humanista, desenvolvimentista, construtivista ... “

O Professor 3 informou:

“ ... militarista, ... com a própria evolução de tudo, foi modificando, eu acho que hoje estamos assim, muito a frente.”

O Professor 4 disse:

“ ... o saber ser, o saber fazer, e o que fazer ... abordagens cognitivas... “

O Professor 5 respondeu:

“ ... tecnicista, desenvolvimentista, construtivista, crítico-superadora ...”

O Professor 6 disse

“ ... militarismo, higienista, construtivista, educação motora

O Professor 7 informou que conhece:

“ ... tendência da saúde, tendência cultural, PCNs ... “

8. Tendências atuais em Educação Física que privilegiam a utilização do jogo

Ao apresentarmos para eles quatro tendências atuais em Educação Física e buscarmos em suas respostas qual(is) privilegia(m) a utilização dos jogos, e o porquê essas tendências privilegiam essa utilização, e assim obtivemos as seguintes respostas.

O Professor 1 disse:

“ construtivista , educação motora”

“No construtivismo eu acredito se ele pode sim construir.... a gente sabe melhor do que ninguém de que ele traz dentro de si toda a sua potencialidade, o que ele precisa é daquela luz, daquele professor, daquele mediador... a Educação Motora , ele fala melhor, ele se locomove no espaço melhor, ele se relaciona melhor com o outro...”

O Professor 2 respondeu:

“ todas elas desenvolvem um pouco”,

“... a desenvolvimentista eu acho que bastante, a construtivista também, essa crítico-superadora .. a educação motora, eu acho que todas desenvolvem um pouco, cada uma com o seu foco.”

O Professor 3 ao ser questionado informou:

“ ... construtivista, educação motora”

“... Educação motora, que eu acho que tem, que já vai pegar nesse ponto da evolução que a gente teve que é uma outra forma de estar trabalhando ... o aluno tem mais espaço para ele opinar, para a gente estar buscando também a opinião do aluno, o que pode ser feito, as idéias que eles têm também...”

O Professor 4 disse:

“ ... construtivista e a educação motora “

“ ... a construtivista , porque é uma abordagem que se refere a construção do conhecimento, então a criança esta através do jogo construindo o seu conhecimento para levar para onde a gente precisa ... você consegue fazer com que uma criança se desenvolva motoramente, cognitivamente...”

O Professor 5 informou:

“ ... construtivista, crítico superadora, desenvolvimentista”

“ ... a crítico superadora, que é a resolução de problemas, deles levantarem os problemas e tentarem solucionar os problemas...”

O Professor 6 respondeu:

“ ... construtivismo ... todas elas tem assim, a sua participação...”

“ ... eu acredito nessa aprendizagem significativa, nesse passo a passo, nesse ganho dia após dia...”

O Professor 7 disse

“ ... o jogo está em tudo na vida da gente, e acho também que está em todas as tendências umas mais outras menos mas eu acho que está em todas...”

“ ... então eu acho que o jogo tem que estar mesmo inserido em qualquer tendência, porque tem que tratar o individuo como um todo, não é porque você está jogando um determinado jogo você tem que focar somente ali, o indivíduo tem que estar atuando no meio em que vive, ele tem que ser capaz de viver em grupo e expressar essas possibilidades e conseguir transformar...”

5.3.3 – Quadro Geral dos Indicadores

Questão Geradora 1: Quais são os conteúdos utilizados nas suas aulas de Educação Física?

1 – Lateralidade, espaço, coordenação, capacidades físicas e as habilidades motoras (Professor 1, 2, 7).

2 – Jogos (Professor 1, 3, 4, 5, 6, 7).

3 - Ginástica, esporte, gincanas, atividades rítmicas, conhecimento sobre o corpo, lutas (Professor 3, 4, 6, 7).

4 – Qualidade de vida (Professor 4).

3 – Fundamentos das modalidades esportivas (Professor 4).

Questão Geradora 2: Quais as estratégias pedagógicas que você utiliza no desenvolvimento de suas aulas?

1 - Música (Professor 1, 4).

- 2 – Depende do conteúdo (Professor 2).
- 3 – Formas lúdicas, brincadeiras (Professor 3).
- 4 – Projetos (Professor 4).
- 5 - Troca de experiência e conhecimento com os alunos, criação em conjunto, participação de todos os alunos (Professor 3,5, 6 e 7).

Questão Geradora 3: O que é jogo?

- 1 – Uma atividade que o professor pode trabalhar a linguagem verbal (Professor 1).
- 2 – Trabalha a organização, disciplina, regra (Professor 1, 3, 4 , 5, 6).
- 3 – Uma atividade que as crianças fazem de forma lúdica (Professor 2, 7).
- 4 – Trabalha a cooperação, nem sempre tem que ter um vencedor, não precisa ser competitivo (Professor 3, 5).
- 5 – Sair do estado real (Professor 5).
- 6 – Respeito, limite, perseverança e superação (Professor 5).
- 7 – Tem uma função educativa (Professor 7).

Questão Geradora 4 – Você utiliza o jogo em suas aulas? Quais os jogos que você utiliza?

- 1 – Jogo popular, antigo, percepção, seqüência, jogos de mesa (Professor 1, 5, 7).
- 2 – Jogos cooperativos (Professor 2, 6, 7).
- 3 - Jogos sensoriais (Professor 2).
- 4 - Jogos competitivos (Professor 2).
- 5 - Jogos simbólicos (Professor 2, 7).
- 6 - Jogos recreativos (Professor 2, 3, 4, 6).
- 7 – Jogos Motores (Professor 3).
- 8 – Jogos Pré-desportivos (Professor 3, 4, 5, 6, 7).
- 9 - Jogos de regras (Professor 7).

Questão Geradora 5 – Quais são os seus objetivos na utilização dos jogos?

- 1 – Noção de solidariedade, de respeito, de ordem e de disciplina (Professor 1, 5, 6).
- 2 – Ter a participação de todos os alunos, trabalho em grupo (Professor 3, 5, 7).
- 3 – O respeito às regras (Professor 3, 4, 5).
- 4 – Levar uma bagagem para o próximo ano letivo (Professor 4).
- 5 – Trabalhar as capacidades físicas, as habilidades motoras (Professor 5, 7).

6 – Desafios de comportamento (Professor 5).

7 – Cidadania (Professor 6).

Obs: Professor 2 respondeu a forma que desenvolve a sua aula e não apresentou nenhuma resposta referente aos objetivos.

Questão Geradora 6 – Como você avalia o desenvolvimento do aluno através da aplicação do jogo?

1 – O Jogo não apresenta condições de avaliar o aluno (Professor 1).

2 – É feita através do tempo, para se ter um feedback (Professor 2).

3 – No momento em que o aluno começa a colaborar, cooperar e se organizar (Professor 3, 6, 7).

4 – Através do desenvolvimento motor da criança (Professor 4).

5 – Através do respeito aos limites de tempo, espaço e capacidade do outro (Professor 5).

Questão Geradora 7 – Quais tendências pedagógicas em Educação Física você conhece?

1 – Método sueco (Professor 1).

2 – Consciência corporal (Professor 1).

3 – Militarista (Professor 2, 3, 6).

4 – Humanista (Professor 2).

5 – Desenvolvimentista (Professor 2, 5).

6 – Construtivista (Professor 2, 5, 6).

7 – Abordagens Cognitivas (Professor 4).

8 – Tecnicista (Professor 5).

9 – Crítico-superadora (Professor 5).

10 – Higienista (Professor 6).

11 – Educação Motora (Professor 6).

12 – Tendência da saúde (Professor 7).

13 – Tendência cultural (Professor 7).

14 – PCNs (Professor 7).

Questão Geradora 8 – Das tendências atuais em Educação Física, qual(is) privilegia (m) a utilização do jogo?

()Desenvolvimentista ()Crítico-superadora

()Construtivista () Educação Motora

1 – Construtivista (Professor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7).

2 – Educação Motora (Professor 1, 2, 3, 4, 6, 7).

3 – Desenvolvimentista (Professor 2, 5, 6, 7).

4 – Crítico-superadora (Professor 2, 5, 6, 7).

Por quê?

- sujeito 1: porque no construtivismo a criança pode construir, e que dentro de si ele traz toda a sua potencialidade e que o professor deve explorar o que o aluno carrega consigo; na educação motora, a aplicação dos jogos irá fazer com que ele se locomova melhor, se relacione melhor, colocando o respeito acima de tudo.

- sujeito 2: porque cada tendência tem o seu foco.

- sujeito 3: porque no construtivismo estaremos ouvindo mais as idéias e opiniões do aluno e explorando essas suas opiniões, e na educação motora estaremos mais focados na evolução dos alunos.

- sujeito 4: porque no construtivismo teremos uma abordagem que se refere à construção do conhecimento e através dos jogos a criança constrói o seu conhecimento; na educação motora através do jogo você consegue fazer com que a criança se desenvolva motoramente, cognitivamente.

- sujeito 5: porque para a crítico-superadora é a resolução de problemas, deles levantarem os problemas e tentarem solucionar os problemas.

- sujeito 6: porque no construtivismo, acredito nessa aprendizagem significativa.

- sujeito 7: porque todas tem que trabalhar o indivíduo como um todo, pois ele tem que ser capaz de viver em grupo e expressar essas possibilidades.

5.3.4 - QUADRO DOS INDICADORES

Fizemos a opção de inserir os indicadores nesses quadros para facilitar a visualização e conseqüentemente à interpretação dos discursos dos sujeitos entrevistados.

Questão Geradora 1: Quais os conteúdos utilizados nas suas aulas de Educação Física?

Indicadores	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	Total	%
1. Jogos	X		X	X	X	X	X	6	85,7
2. Ginástica, esporte, atividades rítmicas, conhecimento sobre o corpo, lutas			X	X		X	X	4	57,1
3. Lateralidade, espaço, coordenação, capacidades físicas e as habilidades motoras	X	X					X	3	48,2
4. Qualidade de vida				X				1	14,2
5. Fundamentos das modalidades esportivas				X				1	14,2

S – Sujeito

O indicador com maior representatividade e convergência presente nos discursos dos sujeitos (85,7%) revelou que o jogo é o conteúdo mais utilizado nas aulas de Educação Física por seis professores que participaram da pesquisa. Na seqüência apareceu com 57,1% a ginástica, esporte, atividades rítmicas, conhecimento sobre o corpo e as lutas. Observamos que a resposta de três sujeitos, que representam 48,2% indicou a lateralidade, espaço, coordenação, capacidades físicas e as habilidades motoras como conteúdos de suas aulas. Outros dois sujeitos indicaram como conteúdos utilizados em suas aulas os fundamentos das modalidades esportivas e a qualidade de vida que obtiveram a porcentagem de 14,2% .

Esse fato vem grafar as palavras de Darido (2005) que cita os jogos, esporte, dança, ginástica e a luta como conteúdos incorporados pela Educação Física, que apresentam como características: a ludicidade, a representação corporal, podendo ser todos considerados como atividades frutos das produções da cultura corporal de movimento.

Observamos que no resultado apresentado pelos sujeitos, o jogo apareceu como uma atividade de extrema importância como conteúdo das aulas de Educação Física, juntamente com a ginástica, esporte, atividades rítmicas, conhecimento sobre o corpo e as lutas, que formam os blocos de conteúdos predispostos nos PCNs para o segundo ciclo do ensino fundamental. As respostas dos sujeitos 3 e 6 foram as que convergiram com os blocos de conteúdos aqui destacados. No Coletivo de Autores (1992) esses conteúdos aparecem atrelados à cultura corporal e devem

buscar uma ligação aos fatos históricos determinando a sua importância quando são utilizados pelos professores de Educação Física.

Dentre os conteúdos indicados pelos sujeitos, o jogo ao ser identificado como um indicador de maior convergência entre os sujeitos envolvidos, converge com os estudos de Bracht (1986) que destaca a utilização do jogo como instrumento pedagógico, fazendo com que o mesmo seja um elemento importante e determinante em todos os níveis escolares, assim, a sua indicação e utilização torna-se de extrema importância para as aulas de Educação Física. A sua amplitude converge com os dizeres de Freire e Scaglia (2003) quando nos trazem que o jogo é uma categoria maior que se manifesta dentro dos outros conteúdos.

Questão Geradora 2 – Quais as estratégias pedagógicas que você utiliza no desenvolvimento de suas aulas?

Indicadores	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	Total	%
1. Troca de experiência e conhecimento com os alunos, criação em conjunto, participação de todos			X		X	X	X	4	57,1
2. Música	X			X				2	28,5
3. Depende do conteúdo		X						1	14,2
4. Formas lúdicas, brincadeiras			X					1	14,2
5. Projetos				X				1	14,2

S – Sujeito

Dos sujeitos pesquisados, identificamos nas respostas o seguinte quadro: quatro professores (57,1 %) revelam que utilizam as seguintes estratégias pedagógicas em suas aulas: a troca de experiências e de conhecimento com os alunos, a criação em conjunto e a participação de todos em suas aulas; dois professores (28,5 %) utilizam a música como uma estratégia pedagógica; as três categorias que apresentaram um menor número de convergência (14,2 %) foram as formas lúdicas, as brincadeiras e os projetos, sendo que nessa categoria consideramos uma resposta vaga a do sujeito 2, pois que a sua estratégia depende

do conteúdo e, assim não destacou alguma estratégia pedagógica no desenvolvimento de suas aulas.

Observamos que apesar de não apresentar o maior percentual dentre as categorias (14,2%), as formas lúdicas são encontradas na aplicação dos jogos e os brinquedos são associados à idéia de jogo, associamos a idéia defendida por Freire (2002) que através dos jogos e brincadeiras, a repetição dos movimentos de uma forma prazerosa e lúdica é uma das formas de assimilar o conteúdo que está sendo ensinado. Dessa forma o elemento lúdico, ao estar contido nas atividades propostas, é considerado como uma estratégia pedagógica a ser utilizada nas aulas.

O maior percentual (57,1 %) que apareceu entre as respostas dos sujeitos: a troca de experiência e conhecimento, criação em conjunto, tem grande convergência com os estudos de Freire (2002) sobre o construtivismo, e comentado por Fiorante (2003) explica que o aluno deve criar, modificar ou incorporar novos movimentos e que essas ações estão diretamente relacionadas com a construção da sua realidade. Assim, esses professores estão amparados nos pressupostos da tendência construtivista.

Questão Geradora 3 – O que é jogo?

Indicadores	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	Total	%
1. Trabalha a organização, disciplina e tem regras.	X		X	X	X	X		5	71,4
2. Uma atividade que as crianças fazem de forma lúdica		X					X	2	28,5
3. Trabalha a cooperação, nem sempre tem que ter um vencedor, não precisa ser competitivo			X		X			2	28,5
4. Uma atividade que o professor pode trabalhar a linguagem verbal	X							1	14,2
5 – Sair do estado real					X			1	14,2
6 – Respeito, limite, perseverança e superação					X			1	14,2
7 – Tem uma função educativa							x	1	14,2

S – Sujeito

O indicador que apresentou a maior representatividade para os sujeitos da pesquisa, quando foram questionados sobre o conceito de jogo, revelou para 5 sujeitos (71,4%) que o mesmo trabalha a organização, disciplina e regras. Buscamos em Freire (1994) que o jogo implica a existência de regras, e o mesmo

1. Jogos pré-desportivos			X	X	X	X	X	5	71,4
2. Jogos recreativos		X	X	X		X		4	57,1
3. Jogos Tradicionais (Populares, Antigos, Percepção, Seqüência, Jogos de Mesa)	X				X		X	3	42,8
4. Jogos cooperativos		X				X	X	3	42,8
5. Jogos simbólicos		X					X	2	28,5
6. Jogos motores			X					1	28,5
7. Jogos sensoriais		X						1	14,2
8. Jogos competitivos		X						1	14,2
9. Jogos com regra							X	1	14,2

S – Sujeito

Os sujeitos ao serem questionados sobre a utilização dos jogos em suas aulas foram unânimes (100%) em afirmar que utilizam. Dentre os jogos que são mais utilizados temos os seguintes índices: com 71,4 % os jogos pré-desportivos são os mais utilizados, sendo seguido com 57,1% pelos recreativos, tendo na seqüência com o mesmo percentual de 42,8% os jogos cooperativos, jogos populares, antigos, de percepção, seqüência, e jogos de mesa, que caracterizamos como jogos tradicionais; com o índice de 28,5 % aparece o jogo simbólico. Os indicadores que apresentaram a menor convergência com apenas um dos sujeitos (14,2%) responderam: jogos sensoriais, jogos competitivos, jogos motores e jogos de regras.

Todos os tipos de jogos apresentados convergem com os autores, sendo os jogos pré-desportivos com a maior porcentagem, estando de acordo com a idéia de Paes (2001) que através dos jogos desportivos, tem-se uma forma de motivar os alunos para que os mesmos tomem gosto e possam usufruir do esporte como uma seqüência dos jogos.

Rodrigues (1993) ao classificar os jogos em motores e não motores faz uma subdivisão dos jogos motores em: jogos desportivos e recreativos. Os jogos recreativos que apresentaram a segunda porcentagem indicada pelos sujeitos, divergem dos jogos desportivos, pois visam trabalhar mais o aspecto lúdico desvinculando-se das atividades esportivas.

O jogo cooperativo apresentou uma porcentagem de 42,8% e a opinião dos sujeitos converge com a idéia de participação total, no prazer em jogar, na aceitação

de todos os jogadores, entre outras características que Broto (2001) cita para essa classificação dos jogos. Contrapondo os jogos cooperativos, temos os jogos competitivos que tiveram um índice de 14,2%, caracterizando que os professores estão dando ênfase para uma participação prazerosa do aluno sem ter a preocupação da competição e da busca frenética do rendimento. Com a mesma porcentagem de 14,2% temos o resgate, a preservação das atividades culturais, que estão embutidas através dos jogos tradicionais e foram citados os jogos de percepção, seqüência, populares, antigos e de mesa.

Os jogos simbólicos, de regras e sensoriais foram citados pelos pesquisados, e fazem uma convergência com a classificação apresentada por Piaget (1982) e complementada por Friedmann (1996).

Novamente observamos que os pesquisados apresentam um discurso convergente com os tipos de jogos existentes, porém nenhum professor citou mais do que cinco tipos de jogos, sendo que os sujeitos 2 e 7 foram os que falaram o máximo de cinco tipos de jogos, entre os quais: jogos cooperativos, sensoriais, competitivos simbólicos e recreativos (sujeito 2) e jogos tradicionais, cooperativos, simbólicos, pré-desportivos e jogos com regras (sujeito 7)

Questão Geradora 5 – Quais são os seus objetivos na utilização dos jogos?

Indicadores	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	Total	%
1. Noção de solidariedade, de respeito, de ordem e disciplina	X				X	X		3	42,8
2. Ter a participação de todos os alunos, trabalho em grupo.			X		X		X	3	42,8
3. O respeito as regras.			X	X	X			3	42,8
4. Trabalhar as capacidades físicas e as habilidades motoras.					X		X	2	28,5
5. Levar uma bagagem para o próximo ano letivo.			X					1	14,2
6. Desafios de comportamento					X			1	14,2
7. Cidadania							X	1	14,8

S – Sujeito

Após buscarmos a definição de jogo, os tipos existentes, queremos saber quais são os seus objetivos na utilização dos jogos, visto que todos afirmaram a sua utilização na questão geradora de número 4.

A pergunta geradora de número 5 é embasada na proposta fixada pelos PCNs (BRASIL, 1997, p.71) para o 2º. ciclo do Ensino Fundamental, e espera-se que a aplicação dos conteúdos busque as dimensões culturais, sociais, políticas e afetivas presente no corpo das pessoas que interagem e se movimentam como sujeitos sociais e como cidadãos, para que ao final desse ciclo tenham subsídios para iniciar o 3º ciclo do Ensino Fundamental.

Nesta questão tivemos com o mesmo percentual de 42,8 % os seguintes indicadores como objetivos na utilização dos jogos: noção de solidariedade, de respeito, de ordem e disciplina; ter a participação de todos os alunos, e o trabalho em grupo; o respeito às regras. Com o percentual de 28,5% obtivemos o seguinte discurso: trabalhar as capacidades físicas e as habilidades motoras. Também obtivemos três sujeitos que apresentaram três indicadores diferentes, que representam cada um percentual de 14,2%: levar uma bagagem para o próximo ano letivo; desafios de comportamento; cidadania.

Nota-se que o sujeito 2 não teve a sua resposta considerada, visto que respondeu a forma em que desenvolve a aula e assim não apresentou nenhum objetivo na utilização dos jogos.

O sujeito 5 demonstrou que ao utilizar os jogos busca atingir diferentes objetivos, sendo o sujeito que em sua resposta apresentou diferentes objetivos a serem alcançados. Dessa forma direcionamos o seu discurso aos pontos levantados por Huizinga (2000) sobre o jogo: liberdade, limitação, ordem, regras e socialização e temos uma convergência com alguns pontos defendidos por este autor.

O sujeito 6 tem como objetivo transformar as crianças em cidadãos no futuro, através da disciplina e no ensinamento da cidadania e, assim converge diretamente com o artigo 2º. da LDB que explana a finalidade da educação brasileira, que baseada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, temos o dever de preparar o educando para o exercício da cidadania. Os sujeitos 5 e 7 tem como objetivo principal o trabalho e desenvolvimento das capacidades físicas e as habilidades motoras.

Pudemos identificar nessa análise que as respostas dos sujeitos estão convergentes com a LDB e com a proposta fixada dentro dos PCNs para o Ensino Fundamental do 2º. Ciclo.

Questão Geradora 6 – Como você avalia o desenvolvimento do aluno através da aplicação do jogo?

Indicadores	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	Total	%
1. No momento em que o aluno começa a colaborar, cooperar e se organizar			X			X	X	3	42,8
2. O Jogo não apresenta condições de avaliar o aluno.	X							1	14,2
3. É feita através do tempo, para se ter um feedback		X						1	14,2
4. Através do desenvolvimento motor da criança				X				1	14,2
5. Através do respeito aos limites de tempo, espaço e capacidade do outro.					X			1	14,2

S – Sujeito

Observamos nessa questão que os entrevistados não apresentaram muitos indicadores como formas de avaliar o desenvolvimento de seus alunos através da aplicação do jogo. O maior indicador, que teve a resposta de 3 sujeitos e apresentou 42,8 % relaciona-se ao professor fazer uma avaliação do desenvolvimento do aluno no momento em que esse aluno começa a colaborar, cooperar e se organizar, ou seja, no momento em que algumas características do jogo começam a se manifestar na forma de agir desse aluno.

Os outros quatro indicadores apresentaram um percentual de 14,2% e analisamos que o sujeito 4 tem como parâmetro o desenvolvimento motor do aluno; o sujeito 5 faz uma análise de seu aluno através dos limites de tempo, espaço e capacidade; o sujeito 1 indicou que através do jogo ele não consegue ter um parâmetro para avaliar o seu aluno; e o sujeito 2, caracterizou que essa avaliação é feita através do tempo para se ter um feedback, mas não apresentou o que ele estaria avaliando.

Com exceção do sujeito 1, os demais buscam através do jogo uma forma de avaliar o desenvolvimento de seu aluno, no momento em que este começa a colaborar, cooperar, se organizar, respeitar aos limites de tempo, espaço e capacidade do outro.

Questão Geradora 7 – Quais tendências pedagógicas em Educação Física você conhece?

Indicadores	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	Total	%
1. Construtivista		X			X	X		3	42,8
2. Militarista		X	X			X		3	42,8
3. Desenvolvimentista		X			X			2	28,5
4. Método sueco	X							1	14,2
5. Consciência corporal	X							1	14,2
6. Humanista		X						1	14,2
7. Abordagens Cognitivas				X				1	14,2
8. Tecnicista					X			1	14,2
9. Crítico-superadora					X			1	14,2
10. Higienista						X		1	14,2
11. Educação Motora						X		1	14,2
12. Tendência da saúde							X	1	14,2
13. Tendência cultural							X	1	14,2
14. PCNs							X	1	14,2

S – Sujeito

Dos sujeitos pesquisados, identificamos nas respostas o seguinte quadro: três professores (42,8%) conhecem a tendência construtivista; essa mesma porcentagem é notada em outro indicador: a tendência militarista; dois professores (28,5%) conhecem a tendência desenvolvimentista; os dez indicadores de menor convergência com apenas um dos sujeitos (14,2%) responderam que conhecem: método sueco, consciência corporal, humanista, abordagens cognitivas, tecnicista, crítico-superadora, higienista, educação motora, tendência da saúde, tendência cultural e PCNs.

Observamos que nos indicadores com o maior percentual (42,8%), encontramos duas tendências: uma que ocorreu entre 1930 e 1945 chamada de militarista e a chamada de construtivismo, que veio contribuir com a Educação Física a partir da década de 80 com os estudos de João Batista Freire. Tivemos um indicador que se apresentou com 28,5%, que foi direcionado para a tendência desenvolvimentista que teve em Go Tani o seu principal articulador a partir da década de 80.

Darido (2005) cita outras tendências que vieram na tentativa de romper com o modelo mecanicista e são elas: humanista, crítico superadora, psicomotricidade, interacionista-construtivista, sistêmica, crítico-emancipatória, saúde renovada que foi baseada nos PCNs.

Dentre as citadas com o menor percentual (14,2%) pelo sujeitos e convergem com as citadas pela autora temos: crítico-superadora, tendência da saúde e PCNs. A

tendência higienista ocorreu no início do século 20 até 1930, e nesse período a prática pedagógica era representada pelo método sueco. A humanista e tecnicista convergem com a classificação elaborada por Saviani (1995) que buscou os momentos históricos da Educação Física.

Em nosso estudo buscamos o respaldo em produções de conhecimento científico que trouxeram contribuições para a Educação Física escolar a partir da década de 80, as quais vieram para superar os modelos que se estruturavam na perspectiva mecanicista. Dessa forma obtivemos indicadores nas respostas dos sujeitos que nos trouxeram essas tendências: desenvolvimentista (28,5%), crítico-superadora (14,2%), construtivista (42,8%) e educação motora (14,2%).

Questão Geradora 8 – Das tendências atuais em Educação Física, qual(is) privilegia (m) a utilização do jogo? Por quê?

Indicadores	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	Total	%
1. Construtivista	X	X	X	X	X	X	X	7	100
2. Educação Motora	X	X	X	X		X	X	6	85,7
3. Desenvolvimentista		X			X	X	X	4	57,1
4. Crítico-superadora		X			X	X	X	4	57,1

S – Sujeito

Na análise dos indicadores para essa questão, obtivemos o seguinte quadro: todos os sujeitos (100%) dizem que o construtivismo privilegia a utilização do jogo; seis sujeitos (85,7%) acreditam que através da educação motora temos a utilização do jogo; 3 sujeitos salientam que a desenvolvimentista (57,1 %) privilegia o jogo e com essa mesma porcentagem, 3 sujeitos acreditam que a crítico-superadora também privilegia a utilização dos jogos.

Os sujeitos 2 e 7 acreditam que todas as tendências privilegiam a utilização dos jogos; o sujeito 5 diz que as tendências que utiliza são a construtivista, desenvolvimentista e crítico-superadora; os sujeitos 1, 3, 4 e 6 têm a sua opinião delimitada para as tendências construtivista e educação motora.

Ao serem questionados sobre o porquê da utilização dos jogos por essas tendências obtivemos as seguintes respostas:

- o sujeito 1 diz que no construtivismo a criança pode construir, e que dentro de si ele traz toda a sua potencialidade e que o professor deve explorar o que o aluno carrega consigo; na educação motora, a aplicação dos jogos ira fazer com que ele se locomova melhor, relacione-se melhor, colocando o respeito acima de tudo.

- o sujeito 2 apesar de ter citado todas as tendências, não trouxe uma resposta concreta para a pergunta, apenas dizendo que todas utilizam o jogo, tendo cada uma o seu foco.

- o sujeito 3 cita que no construtivismo ouviremos mais as idéias e opiniões do aluno e exploraremos essas suas opiniões e na educação motora estaremos mais focados na evolução dos alunos.

- o sujeito 4 explana a sua resposta dizendo que no construtivismo teremos uma abordagem que se refere à construção do conhecimento e através dos jogos a criança constrói o seu conhecimento; na educação motora através do jogo você consegue fazer com que a criança se desenvolva motoramente, cognitivamente.

- o sujeito 5 citou a construtivista e a desenvolvimentista sem dizer o porquê elas privilegiam o jogo; para a crítico-superadora disse que é a resolução de problemas, deles levantarem os problemas e tentarem solucionar os problemas.

- o sujeito 6 disse que todas utilizam o jogo, mas como tem prioridade pelo construtivismo, acredita nessa aprendizagem significativa.

- o sujeito 7 também acredita que todas as tendências privilegiam a utilização do jogo, porque todas têm que trabalhar o indivíduo como um todo, pois ele tem que ser capaz de viver em grupo e expressar essas possibilidades.

Pudemos identificar nessa análise que os sujeitos em sua maioria, apesar de serem enfáticos que o construtivismo e a educação motora privilegiam a utilização dos jogos, não demonstraram um conhecimento teórico relacionado as tendências que foram citadas para eles.

Percebe-se que as respostas para essa questão vieram de uma forma a tentar completar a pergunta, porém sem uma fundamentação. Apesar de algumas respostas se aproximarem do referencial teórico que acompanha esse trabalho, notou-se que os sujeitos envolvidos não foram enfáticos, demonstrando que se encontram distantes do conhecimento sobre as tendências pedagógicas em Educação Física e, conseqüentemente, a forma com que o jogo está inserido em cada uma delas.

6. ENCERRANDO O “JOGO”...

O nosso trabalho teve como objetivo analisar o discurso dos professores de Educação Física da rede pública estadual de ensino, que ministram aulas no 2º. Ciclo do ensino fundamental, sobre a concepção de jogo e sua presença nas tendências atuais em Educação Física, buscando confrontar os procedimentos metodológicos com a matriz teórica.

Iniciamos o “jogo” fazendo uma divisão das etapas trabalhadas: na primeira etapa explicamos a etimologia e o significado da palavra jogo, trazendo e identificando as suas características e classificações; Na segunda etapa, o “jogo” prossegue com o foco direcionado para a “Educação” na legislação brasileira, passando na seqüência a jogar com os momentos históricos da Educação Escolar no Brasil e com as tendências da Educação Física; na terceira etapa desse nosso “jogo” foi feita a análise da Educação Física escolar perante os conteúdos da área, focando o jogo nas tendências atuais; na última etapa, finalizamos o “jogo”, identificando os pontos de convergência do discurso dos professores com a matriz teórica.

Desta maneira ao confrontarmos o referencial teórico exposto ao longo deste trabalho com os resultados obtidos, finalizamos nosso estudo com reflexões, inquietações, e principalmente uma veracidade de que ainda se tem muito a questionar sobre os conhecimentos que os docentes têm sobre o jogo e as tendências pedagógicas.

Essas questões aparecem no resultado da pesquisa, em que alguns indicadores não trouxeram uma convergência esperada com a matriz teórica, demonstrando que os professores possuem uma “certa” defasagem sobre o assunto abordado neste trabalho.

Dentre os indicadores que apresentam convergência com o referencial teórico destacamos o jogo como o conteúdo mais utilizado pelos professores, e na seqüência foi citado: a ginástica, o esporte, as atividades rítmicas e expressivas, as lutas e o conhecimento sobre o corpo. Isto solidifica o referencial, pois os professores estão aplicando os conteúdos propostos pelos PCNs para o segundo ciclo do Ensino Fundamental.

A concepção de jogo foi o indicador que apresentou o maior percentual, e verificamos nos discursos dos professores uma aproximação de entendimentos em que a maioria diz que o jogo é uma atividade que trabalha a organização, disciplina e regras. Dessa forma as convergências das respostas dos professores se

assemelham as idéias de Huizinga (2000), Caillos (1990) e Freire (2004). Também foram apresentadas respostas que concebem as seguintes idéias de jogo: uma atividade que apresenta a cooperação; não precisa ter vencedor; é realizado de uma forma lúdica; apresenta uma forma educativa. Concluímos que os professores apresentam um conhecimento referente ao conceito de jogo, principalmente como um conteúdo que tem características determinantes para ser utilizado no segundo ciclo do Ensino Fundamental.

Após a análise sobre a conceituação dos jogos, os professores foram unânimes em afirmar a utilização dos mesmos em suas aulas e apresentaram uma grande diversidade de tipos de jogos. Entre os apresentados, destacaram-se os jogos pré-desportivos com o maior percentual, seguido dos jogos recreativos, jogos tradicionais e jogos cooperativos. Isso demonstra que os professores começam a fazer a ligação dos jogos com os esportes tradicionais (futebol, voleibol, basquetebol e handebol), possivelmente para direcionar suas aulas de Educação Física nos ciclos posteriores a uma prática das modalidades esportivas.

Em contrapartida aos jogos pré-desportivos, foram citados: os jogos recreativos, tradicionais e cooperativos, demonstrando a preocupação dos professores em não direcionar suas aulas apenas para os alunos mais habilidosos, visto que nos esportes existe uma predominância muito alta para esses alunos. Esse aspecto integra-se ao momento em que os professores em seus discursos detalham sobre seus objetivos na utilização dos jogos, pois demonstram fazer com que a participação seja de todos os alunos, que aconteça o trabalho em grupo, o respeito às regras, a noção de solidariedade, ordem e disciplina.

Creemos que a aplicabilidade dos jogos interligados aos demais conteúdos da Educação Física (ginástica, esporte, lutas, atividades rítmicas e expressivas) contribuirá para a formação global do nosso aluno.

A aplicação dos jogos ganhará em amplitude quando estiver integrada a uma ou a várias tendências pedagógicas, visto que as mesmas surgiram com o objetivo de melhoria da qualidade da ação pedagógica.

Quando aferimos o conhecimento dos professores sobre as tendências pedagógicas e a forma em que o jogo é trabalhado em cada uma delas, chegamos a um quadro que demonstrou um possível desconhecimento sobre as tendências. Os professores 2, 5 e 6 foram os que citaram os maiores números de tendências

convergentes com a matriz teórica, ao contrário dos professores 1 e 7 que citaram algumas tendências que não são convergentes com o referencial teórico.

Das tendências citadas, verificou-se que a militarista e a construtivista foram as que apresentaram o maior percentual. O contraste da época dessas tendências, visto que a militarista ocorreu no período de 1930 a 1945 e a construtivista teve seu ápice a partir da década de 80 com o surgimento de novos estudos para a Educação Física, leva-nos a uma reflexão: como está o conhecimento dos professores em relação aos estudos que estão ocorrendo na Educação Física escolar?

Pelas respostas apresentadas, notamos que nos aspectos relacionados às tendências pedagógicas em Educação Física ocorre uma defasagem de conhecimentos. Possivelmente se justifica pelo tempo que os professores têm de formação profissional, visto que alguns já apresentam mais de vinte anos de formado e se encontram desatualizados.

Frente a estes aspectos, notamos que os professores ao serem questionados sobre a presença dos jogos nas atuais tendências (construtivista, educação motora, desenvolvimentista e crítico-superadora, foram unânimes nas respostas quanto a presença dos jogos nas tendências construtivista e uma maioria na educação motora. O fato determinante nestes questionamentos é que os professores não foram precisos quando tiveram que explicar por que essas tendências privilegiam a utilização dos jogos. Esse fato novamente nos direciona à falta de um conhecimento teórico, pois alguns professores já ouviram o nome dessas tendências, mas não sabem caracteriza-las.

Uma das formas que propomos para ampliar o conhecimento dos professores para que possam estar cientes das mudanças que estão ocorrendo na Educação Física escolar é incentivá-los a ter uma atualização através do contato com novas publicações e artigos científicos, encontros, cursos de capacitação, congressos entre outros.

Devemos ampliar os nossos horizontes e que esse nosso trabalho venha a contribuir no processo de capacitação dos professores de Educação Física, pois vimos que o jogo é uma excelente atividade a ser estudada e aplicada no contexto escolar.

Que a aplicação do jogo esteja vinculada aos estudos científicos e que os professores busquem novos conhecimentos amparados nas tendências

pedagógicas apresentadas nesse trabalho para romper com a visão mecanicista que esteve por muito tempo junto a Educação Física.

Queremos que os professores de Educação Física visualizem alunos que apresentem um corpo-sujeito e não um corpo objeto, que as aulas tenham um caráter lúdico e sejam prazerosas para termos a participação de uma grande quantidade de alunos, e isso irá ocorrer através da aplicação de atividades que permitam aos alunos apresentarem um ritmo próprio da execução.

Dessa forma, na...

... Educação Física escolar: jogar é preciso.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Rubem. **Variações sobre a vida e a morte**. São Paulo: Paulinas, 1982

ASSMANN, Hugo. **Paradigmas educacionais e corporeidade**. Piracicaba; Editora Unimep, 1994.

BETTI, Mauro. **Educação Física e sociedade**. São Paulo: Movimento, 1991

BRACHT, Valter. **A Educação Física escolar como campo de vivência social**. Maringá: Fundação Universidade Estadual de Maringá, 1986.

_____. **Educação Física e Aprendizagem Social**. Porto Alegre: Magister, 1992.

BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física**/Secretaria de Educação Fundamental. Vol 7, Brasília, MEC/SEF, 1997 (Área: Educação Física; ciclos 1 e 2)

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. No. 9.394 de 20 de dezembro de 1996, publicada no DOU em 23/12/1996

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre: Artes Médicas, 1998

BROTTO, Fábio Otuzi, **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Santos: Editora Projeto Cooperação, 2001.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990

CASTELLANI FILHO, Lino. **Política educacional e educação física**. Campinas, SP: Autores Associados, 1989

CASTRO, Amélia A D. Orientações Didáticas na Lei de Diretrizes e Bases. IN:Vários autores. **Estrutura e funcionamento da educação básica**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. Tradução Guido de Almeida. São Paulo: Summus, 1987

DAOLIO, Jocimar. A ruptura natureza/cultura na Educação Física. IN: DE MARCO, Ademir (org.). **Pensando a Educação Motora**. Campinas: Papirus, 1995

DARIDO, Suraya C. **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005

DE MARCO, Ademir. Educação Física e Educação Motora? IN: DE MARCO, Ademir (org.). **Pensando a Educação Motora**. Campinas: Papyrus, 1995

FIORANTE, Flavia Baccin. **Educação física escolar: (re)vendo os pressupostos e a prática pedagógica**. 2003. Dissertação de Mestrado. Programa de Mestrado em Educação Física. UNIMEP. Piracicaba.

FREIRE, João Batista. **De corpo e alma: o discurso da motricidade**. 2ª. Ed. São Paulo: Sumus, 1989

_____. **Educação de corpo Inteiro**. São Paulo, Editora Scipione Ltda, 1994.

_____. **O jogo: entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados, 2002.

FREIRE, João Batista, SCAGLIA, Alcides J. **Educação como prática corporal: Pensamentos e ação no Magistério**. São Paulo: Scipione, 2003

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996

FRONBERG, Doris. **Pronin-Play in the Early childhood curriculum**. USA, Teachers College Press, 1987.

GALLARDO, Jorge Sérgio P. (org). **Educação física escolar: do berçário ao ensino médio**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2003.

GARGANTA, J. Para uma teoria dos jogos desportivos. In. GRAÇA, A.: OLIVEIRA, J. **O ensino dos jogos desportivos**. Porto, Portugal: Centro de Estudos dos jogos desportivos, 1995.

GHIRALDELLI JUNIOR, Paulo. **Educação Física Progressista: a pedagogia crítico social dos conteúdos e a educação física brasileira**. São Paulo: Loyola, 1991.

_____. **História da educação brasileira**. São Paulo: Cortez, 2006

GONÇALVES, Maria Augusta Salin. **Sentir, Pensar, Agir; Corporeidade e Educação**. 4ª. Ed. Campinas: Papyrus, 1997

HADJI, Charles. **A avaliação, regras do jogo. Da intenções aos instrumentos.** Porto – Portugal: Porto Editora, 1994.

Haidar, Maria de Lourdes Mariotto e TANURI, Leonor Maria. A Educação Básica no Brasil: dos primórdios até a primeira Lei de Diretrizes e Bases. IN, Vários autores. **Estrutura e funcionamento da educação básica.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004

HENRIOT, Jacques. **Sous couleur de jouer.** Paris, José Corti, 1989

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2000

INFORSATO, Cassiano Ferreira, **Corporeidade e Ação Profissional: O Discurso presente na Educação Física Escolar.** 2004. Dissertação de Mestrado. Programa de Mestrado em Educação Física. UNIMEP. Piracicaba

INFORSATO, Edson do Carmo. A educação entre o controle e a libertação do corpo. In: MOREIRA, W. W. (org) **Século XXI: A era do corpo ativo.** Campinas, SP: Papyrus, 2006

LUDKE, M; ANDRÉ, M.E.D.A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** São Paulo: EPU, 1986.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Pioneira, 1998

KROGER C. ; ROTH, I. **Escola da Bola: um abc para iniciantes aos jogos esportivos.** São Paulo: Phorte Editora, 2002.

KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógica do esporte.** Ijuí: Editora Unijui, 1994.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação.** Campinas: Papyrus, 1989.

MARCONI, Marina de Andrade e LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico:** procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. 5ª. ed. São Paulo: Atlas, 2005.

MARCUS, M.T, LIERH P. R. **Abordagens de pesquisa qualitativa.** In: LoBiondo G, Haber J. Pesquisa em enfermagem: métodos, avaliação crítica. 4ªed. Rio de Janeiro (RJ): Guanabara-Koogan; 2001.

MARTINS, G. de A. **Manual para elaboração de monografias e dissertações**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2000.

MEDINA, João Paulo. **A Educação Física cuida do corpo... e “mente”**. 2ª. Ed. Campinas: Papyrus, 1983

MINAYO, M. C. de S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo: Hucitec, 1996.

MINAYO, M. C. de S. (org.) **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 21 ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA. **Educação física de 1ª. a 4ª. série – 1º. Grau**. Brasília: SEED/MEC, 1981.

MORIN, Edgar. **O Método I: a natureza da natureza**. Porto Alegre: Sulina, 2002

MOREIRA, Wagner Wey. **Educação Física e esportes: perspectivas para o século XXI**. Campinas: Papyrus, 1992

_____ Perspectivas da Educação Motora na Escola. IN: DE MARCO, Ademir (org.). **Pensando a Educação Motora**. Campinas: Papyrus, 1995

_____ **Corpo Presente (org)**. Campinas, SP. Papyrus, 1995a

_____ Profissional em Educação Física: Agente de intervenção e de produção de conhecimento. IN: MOREIRA, Wagner Wey (org) **Educação Física: intervenção e conhecimento científico**. Piracicaba: Ed. UNIMEP, 2004

_____ **Corporeidade e a Busca de Novas Palavras para o saber: Uma das tarefas da Educação Motora**, Anais do I Congresso Latino Americano e II Congresso Brasileiro de Educação Motora, UNICAMP, Foz do Iguaçu/PR, 1998

NOBREGA, Terezinha Petrucia da. **Corporeidade e Educação Física: do corpo objeto ao corpo sujeito**. 2ª. Ed. – Natal, RN: EDUFRN Editora da UFRN, 2005.

NUNES FILHO, Nabor. **Eroticamente humano**. Piracicaba: Unimep, 1997

PAES, Roberto R. **Educação Física Escolar: o esporte como conteúdo pedagógico para o ensino fundamental**: Canoas: Editora Ulbra, 2001

PEREIRA, Luis Carlos. Os Jogos Desportivos Coletivos: Ações e reflexões no contexto escolar. In: MOREIRA, Evandro Carlos (org) **Educação Física Escolar: propostas e desafios II**. Jundiaí: Fontoura Editora, 2006

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

PÍCCOLO, Vilma. L. N. **A Educação Motora: Uma proposta metodológica à luz da experiência vivida**. In DE MARCO, A. de (Org.). Pensando a Educação Motora. Campinas: Papirus, 1995

PORTO. Eline. T.R. Mensagens corporais na pré-escola: um discurso não compreendido. In: MOREIRA. Wagner Wey (org) **Corpo presente**. Campinas: Papirus, 1995

REGIS de MORAIS, J. F. Consciência corporal e dimensionamento do futuro. In: MOREIRA, Wagner Wey (org) **Educação Física e Esportes: Perspectiva para o século XXI**. Campinas, SP: Papirus, 1992

REZENDE, Antonio Muniz de. **Concepção Fenomenológica da Educação**. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1990.

RODRIGUES, Maria. **Educação Física Infantil**. 6ª. Edição. São Paulo: Ícone, 1993

ROSAMILHA, N. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979

SALADINI, Ana Claudia. **O jogo na educação física: a concepção dos professores em jogo**. 1999. Dissertação de Mestrado. Programa de Mestrado em Educação. UNIMEP, Piracicaba.

SANTIN, S. Perspectiva na visão da corporeidade. In: MOREIRA, W. W. (org) **Educação Física e Esportes: Perspectiva para o século XXI**. Campinas, SP: Papirus, 1995

SANTOS JUNIOR, Manoel Ferreira. **A “Festa” do Lúdico no Ensino Fundamental (Concepção de Duas Categorias)**. 2003. Dissertação de Mestrado. Programa de Mestrado em Educação Física. UNIMEP. Piracicaba.

SÃO PAULO. **Lei n. 11.361, de 17 de março de 2003**

SAVIANI, Demerval. Tendências e correntes da educação brasileira. IN. MENDES, Demerval Trigueiro (Coord) **Filosofia da Educação brasileira**. Rio, Civilização Brasileira, 1994

_____. **Escola e democracia.** Campinas: Autores Associados, 1995.

SÉRGIO, Manuel. **A prática e a educação física.** 2ª. Ed. Lisboa: Compendium, 1982

_____. **Educação física, ou Ciência da motricidade humana?** Campinas: Papyrus, 1991.

_____. Educação Motora: o ramo pedagógico da ciência da motricidade humana. IN: DE MARCO, Ademir (org.). **Pensando a Educação Motora.** Campinas: Papyrus, 1995

SNYDERS, Georges. **Alunos felizes: reflexão sobre a alegria na escola a partir de textos literários.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993

SOARES, C.L. et al. (Coletivo de autores) **Metodologia do ensino da Educação Física.** São Paulo: Cortez, 1992

SOARES, C. L **Raízes Européias e Brasil.** Campinas: Autores Associados, 2001

TAFARREL, Celi N. Z. **Nova republica.** Rio de Janeiro: Sprint v.III, p. 7-19, 1985

TANI, Go et al. **Educação Física escolar: fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista.** São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária; Editora da Universidade de São Paulo, 1988

TEIXEIRA, M. **Afinal, de onde vem esse jogo?** Revista Jogos Cooperativos, 1 ed ano 1, agosto. 2001.

WERNECK, Christiane. **Lazer, trabalho e educação: relações históricas, questões contemporâneas.** Belo Horizonte: UFMG, 2000

ANEXOS

Anexo 1 – Carta de Apresentação



UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA – UNIMEP FACULDADE DE CIÊNCIAS E SAÚDE – FACIS MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Carta de Apresentação

A/C

Sra.

Dirigente Regional de Ensino

Região de Mogi Mirim

Meu nome é Fábio Baccin Fiorante, portador do RG 16.338.318 SSP/SP, inscrito no CPF sob número 120.271.148-07, residente à Rua Macanã, 94 – Jardim Yara, cidade de Serra Negra – S.P. tendo como telefone de contato residencial (19) 3892.5962 e email: ffiorant@uol.com.br

Sou professor de Educação Física, graduado pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUCCAMP), no ano de 1987 e mestrando no Núcleo de Corporeidade, Pedagogia do Movimento e Lazer da Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP), tendo ingressado no ano de 2006, sob registro acadêmico n. 6170872 e sendo orientado pelo Prof. Dr. Wagner Wey Moreira. Para confirmação dos dados, nossos currículos estão disponíveis na plataforma lattes do site www.cnpq.br

Em Serra Negra, sou professor do Colégio Reino de Educação Básica na disciplina de Educação Física, para o Ensino Fundamental e Médio. Na cidade de

Piracicaba sou professor da Universidade Metodista de Piracicaba – UNIMEP, na qual leciono as disciplinas de Voleibol – Metodologia do Ensino e Educação Motora para o Ensino Fundamental. Na cidade de Mairiporã sou professor do Instituto Mairiporã de Ensino Superior (IMENSU), no qual leciono as disciplinas de Gestão Educacional e Educação Física para o Ensino Fundamental.

Venho através desta, solicitar a essa Dirigente a permissão que a pesquisa seja realizada em sua região, especificamente nas escolas da rede publica das cidades de Águas de Lindóia, Lindóia e Serra Negra, bem com alguns dados que serão de extrema importância para o desenvolvimento do meu projeto de pesquisa de mestrado, o qual tem seus objetivos, problemática, e demais esclarecimentos descritos na cópia do projeto que segue junto a esse documento.

Solicito os seguintes dados:

1. Numero total de escolas das cidades acima citadas;
2. Numero total de escolas divididas em: publicas, municipais e particulares;
3. Numero total de escolas publicas que trabalham com o Ensino Fundamental do 1º. e 2º. ciclo.

Essas informações são necessárias para obter o levantamento inicial do universo de minha pesquisa, o qual será encaminhado para o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP), assim como para que eu possa convidar os professores a participarem do estudo.

Ressalto que o nome das instituições e dos sujeitos participantes da pesquisa serão preservados e não constarão na análise dos dados, nem na posterior publicação da dissertação.

Atenciosamente,

Fábio Baccin Fiorante

Contato: (19) 3892.5962

Anexo 2 – Carta de Apresentação



UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA – UNIMEP FACULDADE DE CIÊNCIAS E SAÚDE – FACIS MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Carta de Apresentação

A/C
Sr(a).
Diretor (a) da Escola Estadual _____
Cidade de _____

Meu nome é Fábio Baccin Fiorante, portador do RG 16.338.318 SSP/SP, inscrito no CPF sob número 120.271.148-07, residente à Rua Macanã, 94 – Jardim Yara, cidade de Serra Negra – S.P. tendo como telefone de contato residencial (19) 3892.5962 e email: ffiorant@uol.com.br

Sou professor de Educação Física, graduado pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUCAMP), no ano de 1987, e mestrando no Núcleo de Corporeidade, Pedagogia do Movimento e Lazer da Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP), tendo ingressado no ano de 2006, sob registro acadêmico n. 6170872 e sendo orientado pelo Prof. Dr. Wagner Wey Moreira. Para confirmação dos dados, nossos currículos estão disponíveis na plataforma lattes do site www.cnpq.br

Em Serra Negra, sou professor do Colégio Reino de Educação Básica na disciplina de Educação Física, para o Ensino Fundamental e Médio. Na cidade de Piracicaba sou professor da Universidade Metodista de Piracicaba – UNIMEP, na qual leciono as disciplinas de Voleibol – Metodologia do Ensino e Educação Motora para o Ensino Fundamental. Na cidade de Mairiporã sou professor do Instituto

Mairiporã de Ensino Superior (IMENSU), no qual leciono as disciplinas de Gestão Educacional e Educação Física para o Ensino Fundamental.

Venho através desta, solicitar a esse(a) Diretor(a) a permissão que a pesquisa seja realizada em sua escola, bem com alguns dados que serão de extrema importância para o desenvolvimento do meu projeto de pesquisa de mestrado, o qual tem seus objetivos, problemática, e demais esclarecimentos descritos na cópia do projeto que segue junto a esse documento.

Solicito os seguintes dados:

4. Numero total de professores de Educação Física que atuam nesta escola;
5. Número total de professores de Educação Física que trabalham com o Ensino Fundamental do 1º. e 2º. Ciclos;
6. Horário das aulas do(s) professor(es) que atua(m) com o Ensino Fundamental do 1º. e 2º. ciclos.

Essas informações são necessárias para obter o levantamento inicial do universo de minha pesquisa, o qual será encaminhado para o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP), assim como para que eu possa convidar os professores a participarem do estudo.

Ressalto que o nome das instituições e dos sujeitos participantes da pesquisa serão preservados e não constarão na análise dos dados, nem na posterior publicação da dissertação.

Atenciosamente,

Fábio Baccin Fiorante

Autorizo o Professor Fábio Baccin Fiorante a realizar a pesquisa em nossa instituição.

_____, ____/____/200__

Assinatura da direção
(carimbo da escola)

Anexo 3 – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido**UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA – UNIMEP
FACULDADE DE CIÊNCIAS E SAÚDE – FACIS
MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA****TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Título do projeto: EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR EM JOGO: IDÉIAS E AÇÕES DOS PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA NA APLICABILIDADE DOS JOGOS

Justificativa: Estudar este tema surgiu da necessidade de analisar a ação profissional no âmbito escolar dos professores de Educação Física do 1º. e 2º. Ciclos do Ensino Fundamental a partir de seus discursos e ações pedagógicas. Os resultados, frutos dessa análise feita, serão levados e demonstrados aos professores das cidades de Águas de Lindóia, Lindóia e Serra Negra, para assim contribuir em suas capacitações profissionais, para que suas aulas sejam voltadas para o desenvolvimento global do aluno, propiciando experiências de movimento, criando, refletindo e se relacionando consigo, com o outro e com o mundo.

Objetivo: Identificar a concepção de jogo presente no discurso e na ação pedagógica dos professores de Educação Física de 1º. e 2º. Ciclos do Ensino Fundamental das escolas da rede pública e relacioná-los com os pressupostos da Educação Motora.

Metodologia: Para análise dos dados será utilizada a Análise de Conteúdo: Técnica de Elaboração e Análise de Unidades de Significados de Moreira, Simões e Porto (2005). A razão da escolha desta metodologia justifica-se pelo fato de que dentro dessa forma de investigação é possível compreender o significado do discurso de cada um dos participantes. A leitura efetuada não se constitui apenas na transcrição da falas dos sujeitos, mas perceber os pontos convergentes e divergentes existente neste processo.

Sigilo e Utilização dos Dados Coletados: Os dados coletados serão utilizados para atender os propósitos desta pesquisa e serão divulgadas nos meios acadêmicos, como em Congressos, Revistas Científicas e Grupos de Pesquisas, não acarretando em nenhum dano para os sujeitos, assim como não haverá identificação dos participantes da pesquisa a fim de respeitarmos a idoneidade e sigilo dos mesmos. Cabe ao pesquisador responsável a segurança e privacidade das informações coletadas nesta pesquisa.

Procedimentos adotados na Pesquisa: Os professores de Educação Física, escolhidos para o estudo responderão a uma pesquisa sobre “jogos”, de forma que os dados serão coletados através da gravação em áudio. O entrevistador lançara a pergunta ao entrevistado e na seqüência as respostas serão gravadas. A próxima etapa consiste na observação das aulas dos professores em sala de aula e na quadra. As entrevistas serão executadas no recinto da escola em local reservado preservando a privacidade dos entrevistados. Antes do início da entrevista será feito um esclarecimento aos professores sobre o projeto, bem como da segurança e privacidade dos dados que serão coletados. Serão agendados com os professores os dias da pesquisa, para que todos sintam-se à vontade e tenham uma disposição de horário maior, evitando assim mudanças no transcorrer de seus hábitos diários, e por outro lado, facilitar a coleta de dados, trabalhando dentro do cronograma do trabalho. Durante a pesquisa não será utilizado nenhum método invasivo que possa trazer prejuízo à saúde dos participantes, pois os dados coletados ocorrerão apenas através das entrevistas e da observação das aulas, estando o participante livre para decidir em participar ou não da pesquisa. O entrevistado poderá desistir de participar da pesquisa a qualquer momento caso sinta necessidade e desejo, mesmo que essa

esteja em seu processo final de desenvolvimento e isto não implicará em dano algum para o senhor (a).

Quanto à Participação: A participação nesta pesquisa é voluntária, sendo que, a recusa não implica em prejuízo nenhum ao senhor(a), da mesma forma que o senhor(a) poderá desistir da mesma a qualquer momento, sem que isso lhe traga dano algum. Sua participação na pesquisa não lhe trará ônus, ficando todos os encargos financeiros por conta do pesquisador, sendo que uma cópia desse documento fica com o pesquisador responsável e a outra com o senhor.

Quanto aos Riscos: A pesquisa não apresenta nenhum risco, dessa forma não haverá ressarcimento e indenizações. A não ser que por ventura, ocorra algum prejuízo decorrente da pesquisa ao senhor(a), e se isso for confirmado em juízo os mesmos serão reparados e indenizados dentro dos conformes estabelecidos pela lei. Da mesma forma, que não serão indenizados problemas que não estiverem ligados à pesquisa.

Eu _____,
portador (a) do RG _____, li as informações acima. Foi dada a oportunidade para eu perguntar, sendo minhas perguntas respondidas satisfatoriamente, sendo assim concordo em participar nesta pesquisa e seguir as recomendações exigidas para garantir a confiabilidade dos resultados. Recebi uma cópia deste termo de consentimento.

Assinatura

_____/_____/200__

Assinatura Voluntário

_____/_____/200__

Nome e Endereço do Responsável pela pesquisa: Wagner Wey Moreira , Rua D. Pedro II – 2411 – ap. 71 – Cidade: Piracicaba – S.P., Fone (19) 3411.9044
e-mail: wmoreira@unimep.br

Nome e Endereço do Executor da Pesquisa: Fábio Baccin Fiorante, Rua: Macanã, 94, Bairro: Jardim Yara, Cidade: Serra Negra – S.P., Fone: (19) 3892.5962
e-mail: ffiorant@uol.com.br

APÊNDICE

APÊNDICE 1



UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA – UNIMEP
FACULDADE DE CIÊNCIAS E SAÚDE – FACIS
MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Ficha de Cadastro de Professores

Professor 1

1. Idade: 55 Sexo: F () M ()

2. Formação Acadêmica:

Instituição: OSEC – Santo Amaro

Cidade: São Paulo

Estado: São Paulo

Ano de conclusão: 1971

3. Pós Graduação

Possui curso de pós-graduação? () sim () não

() especialização ()mestrado ()doutorado

Área: Educação Física - Personal

Instituição: FMU

Cidade: São Paulo

Estado: São Paulo

Ano de conclusão: 2004

4. Escola(s) que atua: 03 escolas da rede Estadual (Escola A, Escola B, Escola C)

Série(s) em que atua: 1^a. a 4^a. série do Ensino Fundamental ; 5^a a 8^a. série do Ensino Fundamental

Carga horária semanal: 40 horas/aula

Qual o seu quadro de horário referente a cada série?

Período: diurno

Aulas	Horário	2ª. feira	3ª. feira	4ª. feira	5ª. feira	6ª. feira
1ª. aula	7.00	5ª. A (EF)		5ª. B (EF)	8ª. A (EF)	8ª. B (EF)
2ª. aula	7.50	6ª. A (EF)		5ª. C (EF)	7ª. B (EF)	6ª. C (EF)
3ª. aula	8.40	7ª. A (EF)		6ª. B (EF)	6ª. A (EF)	6ª. B (EF)
4ª. aula	9.45	7ª. B (EF)		6ª. C(EF)	7ª. A (EF)	5ª. C(EF)
5ª. aula	10.35	8ª. A (EF)		8ª. B (EF)	8ª. A (EF)	5ª. B (EF)
6ª. aula						

Período: vespertino

Aulas	Horário	2ª. feira	3ª. feira	4ª. feira	5ª. feira	6ª. feira
1ª. aula	12.45	1ª. A (EF)		1ª. A (EF)		4ª. A (EF)
2ª. aula	13.45	2º. A (EF)		2ª. A (EF)		3º. A (EF)
3ª. aula	14.25	3º. A (EF)		3ª. A (EF)		2º. A (EF)
4ª. aula	15.30	4º. A (EF)		4ª. A (EF)		1º. A (EF)
5ª. aula	16.20					
6ª. aula						

Obs: completar o quadro acima com o horário e série referente a cada aula e cada dia da semana.

Tempo de atuação na rede escolar: 14 anos

Possui outra atividade profissional: () sim (x) não

Qual(is)? _____

Qual o seu quadro de horário referente a cada série?

Período: diurno

Aulas	Horário	2ª. feira	3ª. feira	4ª. feira	5ª. feira	6ª. feira
1ª. aula	7.00		1ª. A (EF)			2ª. A (EF)
2ª. aula	7.50		2ª. A (EF)			3ª. A (EF)
3ª. aula	8.40		4ª. A (EF)			4º. B (EF)
4ª. aula	9.45	4ª. A (EF)	3a. A (EF)			1º. A (EF)
5ª. aula	10.35	4ª. B (EF)	3ª. B (EF)			3ª. B (EF)
6ª. aula						

Período: vespertino

Aulas	Horário	2ª. feira	3ª. feira	4ª. feira	5ª. feira	6ª. feira
1ª. aula	12.45	1ª. B (EF)				
2ª. aula	13.45	1º. C (EF)		1ª. C (EF)		
3ª. aula	14.25	3º. C (EF)		3ª. C (EF)		
4ª. aula	15.30	2º. B (EF)		1º. B (EF)		
5ª. aula	16.20			2º. B (EF)		
6ª. aula						

Obs: completar o quadro acima com o horário e série referente a cada aula e cada dia da semana.

Tempo de atuação na rede escolar: 5 anos

Possui outra atividade profissional: (x) sim () não

Qual(is)? Professor(a) de Educação Física na Prefeitura Municipal junto à Secretaria Municipal de Esporte e Lazer



UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA – UNIMEP
FACULDADE DE CIÊNCIAS E SAÚDE – FACIS
MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Ficha de Cadastro de Professores

Professor 3

1. Idade: 37 Sexo: F () M ()

2. Formação Acadêmica:

Instituição: Faculdade de Educação Física de Santo André (FEFISA)

Cidade: Santo André Estado: São Paulo

Ano de conclusão: 1994

3. Pós Graduação

Possui curso de pós-graduação? () sim () não

() especialização ()mestrado ()doutorado

Área: Treinamento Desportivo

Instituição: : Faculdade de Educação Física de Santo André (FEFISA)

Cidade: Santo André Estado: São Paulo

Ano de conclusão: 1998

4. Escola(s) que atua: 01 Escola da rede Estadual (Escola E)

Série(s) em que atua: 1^a. a 4^a. série do Ensino Fundamental

Carga horária semanal: 20 horas/aula

Qual o seu quadro de horário referente a cada série?

Período: diurno

Aulas	Horário	2ª. feira	3ª. feira	4ª. feira	5ª. feira	6ª. feira
1ª. aula						
2ª. aula						
3ª. aula						
4ª. aula						
5ª. aula						
6ª. aula						

Período: vespertino

Aulas	Horário	2ª. feira	3ª. feira	4ª. feira	5ª. feira	6ª. feira
1ª. aula	12.45		1º. E (EF)	2a. E (EF)	2ª. E (EF)	3o.C (EF)
2ª. aula	13.25		1ª. D (EF)	4ª. C(EF)	2a.D (EF)	3o.D (EF)
3ª. aula	14.25		3ª. C (EF)	4ª. D (EF)	4a. D(EF)	4o. B (EF)
4ª. aula	15.30		3ª. D (EF)	2ª. D (EF)	4a. C(EF)	1o.C (EF)
5ª. aula	16.20		1ª. C (EF)	4ª. B (EF)	1º. E (EF)	1º. D (EF)
6ª. aula						

Obs: completar o quadro acima com o horário e série referente a cada aula e cada dia da semana.

Tempo de atuação na rede escolar: 14 anos

Possui outra atividade profissional: () sim (x) não

Qual(is)? _____



UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA – UNIMEP
FACULDADE DE CIÊNCIAS E SAÚDE – FACIS
MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Ficha de Cadastro de Professores

Professor 4

1. Idade: 27 Sexo: F (x) M ()

2. Formação Acadêmica:

Instituição: Centro Universitário Hermínio Ometto - UNIARARAS

Cidade: Araras

Estado: São Paulo

Ano de conclusão: 2003

3. Pós Graduação

Possui curso de pós-graduação? () sim (x) não

() especialização ()mestrado ()doutorado

Área: _____

Instituição: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Ano de conclusão: _____

4. Escola(s) que atua: 02 escolas da rede Estadual (Escola F e G)

Série(s) em que atua: 1^a. a 4^a. série do Ensino Fundamental ; 5^a. a 7^a. série do Ensino Fundamental; ACD (Turma de treinamento)

Carga horária semanal: 33 horas/aula

Qual o seu quadro de horário referente a cada série?

Período: diurno

Aulas	Horário	2ª. feira	3ª. feira	4ª. feira	5ª. feira	6ª. feira
1ª. aula	7.00			ACD		ACD
2ª. aula	7.50		2ª. (EF)	ACD	4ª. (EF)	ACD
3ª. aula	8.40		1ª. (EF)	ACD	1ª. (EF)	ACD
4ª. aula	9.50		3a. (EF)		2ª. (EF)	
5ª. aula	10.40		4ª. (EF)		3ª. (EF)	
6ª. aula						

Período: vespertino

Aulas	Horário	2ª. feira	3ª. feira	4ª. feira	5ª. feira	6ª. feira
1ª. aula	12.45	6ª. F (EF)	5ª. D (EF)	7ª. E (EF)		6ª. A
2ª. aula	13.25	6ª. F (EF)	5ª. A (EF)			ACD
3ª. aula	14.25	5ª. D (EF)	5a. B (EF)	5ª. B (EF)		ACD
4ª. aula	15.30	5a. E (EF)		7ª. E (EF)	5a.C (EF)	ACD
5ª. aula	16.20	6a. A (EF)		5ª. A (EF)	5º. C (EF)	
6ª. aula	17.10				5ª. E (EF)	

ACD (2ª. 3ª. e 6ª.) Turma de treinamento – Handebol Feminino

Obs: completar o quadro acima com o horário e série referente a cada aula e cada dia da semana.

Tempo de atuação na rede escolar: 4 anos

Possui outra atividade profissional: () sim (x) não

Qual(is)? _____



UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA – UNIMEP
FACULDADE DE CIÊNCIAS E SAÚDE – FACIS
MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Ficha de Cadastro de Professores

Professor 5

1. Idade: 31 Sexo: F (x) M ()

2. Formação Acadêmica:

Instituição: Universidade Estadual de São Paulo - UNESP

Cidade: Rio Claro

Estado: São Paulo

Ano de conclusão: 1997

3. Pós Graduação

Possui curso de pós-graduação? (x) sim () não

(x) especialização ()mestrado ()doutorado

Área: Fisiologia

Instituição: Universidade de São Paulo e Universidade Gama Filho

Cidade: São Paulo

Estado: São Paulo

Ano de conclusão: 1998 e 2006

4. Escola(s) que atua: 01 escola da rede Estadual (Escola E)

Série(s) em que atua: 1^a. a 4^a. série do Ensino Fundamental

Carga horária semanal: 20 horas/aula

Qual o seu quadro de horário referente a cada série?

Período: diurno

Aulas	Horário	2ª. feira	3ª. feira	4ª. feira	5ª. feira	6ª. feira
1ª. aula	7.00		3ª. E (EF)	2ª. A (EF)	3ª. B (EF)	1ª. B (EF)
2ª. aula	7.50		3ª. B (EF)	2ª. B (EF)	3ª. A (EF)	1ª. A (EF)
3ª. aula	8.40		3ª. A (EF)	2ª. C (EF)	3ª. E (EF)	2ª. B (EF)
4ª. aula	9.50		4ª. E (EF)	1ª. A (EF)	4ª. A (EF)	2ª. C (EF)
5ª. aula	10.40		4ª. A (EF)	1ª. B (EF)	4ª. E (EF)	2ª. A (EF)
6ª. aula						

Período: vespertino

Aulas	Horário	2ª. feira	3ª. feira	4ª. feira	5ª. feira	6ª. feira
1ª. aula						
2ª. aula						
3ª. aula						
4ª. aula						
5ª. aula						
6ª. aula						

Obs: completar o quadro acima com o horário e série referente a cada aula e cada dia da semana.

Tempo de atuação na rede escolar: 7 anos

Possui outra atividade profissional: (x) sim () não

Qual(is)? Preparador(a) Físico(a) e Personal Trainer



UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA – UNIMEP
FACULDADE DE CIÊNCIAS E SAÚDE – FACIS
MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Ficha de Cadastro de Professores

Professor 6

1. Idade: 36 Sexo: F () M (x)

2. Formação Acadêmica:

Instituição: Escola Superior de Educação Física de Muzambinho

Cidade: Muzambinho Estado: Minas Gerais

Ano de conclusão: 1997

3. Pós Graduação

Possui curso de pós-graduação? () sim (x) não

() especialização () mestrado () doutorado

Área: _____

Instituição: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Ano de conclusão: _____

4. Escola(s) que atua: 02 escolas da rede estadual (Escola C e H)

Série(s) em que atua: 1ª. a 5ª. série do Ensino Fundamental

Carga horária semanal: 29 horas/aula

Qual o seu quadro de horário referente a cada série?

Período: diurno

Aulas	Horário	2ª. feira	3ª. feira	4ª. feira	5ª. feira	6ª. feira
1ª. aula	7.00					
2ª. aula	7.50		4ª. C (EF)	1ª. A		
3ª. aula	8.40		4a.C (EF)	1ª. A		
4ª. aula	9.45			2ª. A		
5ª. aula	10.35			2ª. A		
6ª. aula						

Período: vespertino

Aulas	Horário	2ª. feira	3ª. feira	4ª. feira	5ª. feira	6ª. feira
1ª. aula	12.45	4ª. A (EF)	4ª. B (EF)		4ª. B (EF)	
2ª. aula	13.25	3ª. A (EF)	2ª. A (EF)	3ª. B (EF)	2a. A (EF)	
3ª. aula	14.25	5ª. B (EF)	3a. B (EF)	5ª. B (EF)	3a. A (EF)	
4ª. aula	15.30	1a. A (EF)	2a. B (EF)	2ª. B (EF)	1a. B (EF)	
5ª. aula	16.20	1a. B (EF)	4ª. A (EF)	5ª. A (EF)	1º. A (EF)	
6ª. aula	17.10				5ª. A	

ACD (2ª. 3ª. e 6ª.) Turma de treinamento – Handebol Feminino

Obs: completar o quadro acima com o horário e série referente a cada aula e cada dia da semana.

Tempo de atuação na rede escolar: 2 anos

Possui outra atividade profissional: (x) sim () não

Qual(is)? Instrutor(a) de esportes radicais



UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA – UNIMEP
FACULDADE DE CIÊNCIAS E SAÚDE – FACIS
MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Ficha de Cadastro de Professores

Professor 7

1. Idade: 45 Sexo: F () M ()

2. Formação Acadêmica:

Instituição: Pontifícia Universidade Católica de Campinas

Cidade: Campinas Estado: São Paulo

Ano de conclusão: 1982

3. Pós Graduação

Possui curso de pós-graduação? () sim () não

() especialização ()mestrado ()doutorado

Área: Educação Inclusiva

Instituição: Universidade Castelo Branco

Cidade: São Paulo Estado: São Paulo

Ano de conclusão: 2006

4. Escola(s) que atua: 02 escolas da rede Estadual (Escola B e G)

Série(s) em que atua: 1^a. a 6^a. série do Ensino Fundamental e 1^a. série do Ensino Médio

Carga horária semanal: 32 horas/aula

Qual o seu quadro de horário referente a cada série?

Período: diurno

Aulas	Horário	2ª. feira	3ª. feira	4ª. feira	5ª. feira	6ª. feira
1ª. aula	7.00					
2ª. aula	7.50					1º.A (EM)
3ª. aula	8.40					1º.B (EM)
4ª. aula	9.50	1º.D (EM)				1º.B (EM)
5ª. aula	10.40	1º.D (EM)		1º.C (EM)		1º.E (EM)
6ª. aula	11.30	1º.A (EM)		1º.C (EM)		1º.E (EM)

Período: vespertino

Aulas	Horário	2ª. feira	3ª. feira	4ª. feira	5ª. feira	6ª. feira
1ª. aula	12.40		6ª. C (EF)	4ª. A (EF)	5ª. C (EF)	
2ª. aula	13.30	2ª. B (EF)	1ª. A (EF)	1ª. A (EF)	6ª. C (EF)	
3ª. aula	14.20	3º. B (EF)	4ª. A (EF)	3ª. A (EF)	2ª. B (EF)	
4ª. aula	15.30	2ª. A (EF)	3ª. A (EF)	3ª. B (EF)	2ª. A (EF)	
5ª. aula	16.20	4ª. B (EF)	1ª. B (EF)	4ª. B (EF)	1ª B (EF)	
6ª. aula	17.10				5ª. C (EF)	

Obs: completar o quadro acima com o horário e série referente a cada aula e cada dia da semana.

Tempo de atuação na rede escolar: 19 anos

Possui outra atividade profissional: (x) sim () não

Qual(is)? Professor(a) de ginástica localizada, musculação, natação e hidroginástica_

APÊNDICE 2

UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA – UNIMEP
FACULDADE DE CIÊNCIAS E SAÚDE – FACIS
MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

ENTREVISTA ESTRUTURADA

1. Quais são os conteúdos utilizados nas suas aulas de Educação Física?
2. Quais as estratégias pedagógicas que você utiliza no desenvolvimento de suas aulas?
3. O que é jogo?
4. Você utiliza o jogo em suas aulas? Quais os jogos que você utiliza?
5. Quais são os seus objetivos na utilização dos jogos?
6. Como você avalia o desenvolvimento do aluno através da aplicação do jogo?
7. Quais tendências pedagógicas em Educação Física você conhece?
8. Das tendências atuais em Educação Física, qual(is) privilegia(m) a utilização do jogo?
 Desenvolvimentista Crítico superadora
 Construtivista Educação Motora
Por quê?

APÊNDICE 3

Transcrição das entrevistas

Professor 1

1. *A Educação Física, o conteúdo de 1^a.a 4^a. nós utilizamos bastante lateralidade, espaço, coordenação e colocando essa criança a criar. Bom, há jogos cooperativos para que essa criança tenha noção de como auxiliar o outro, então a gente já entra com aquela lei de igualdade, de solidariedade, de companheirismo, respeito, e temos o hábito de fazermos com que essa criança participe de gincanas se unindo conteúdos. Então essa gincana é dois de cada unidade, dois da primeira, dois da segunda, dois da terceira e dois da quarta, para que aquela criança maior tenha responsabilidade de zelar pelos menores. Além disso, deixamos sempre um aula para que aquela criança tenha facilidade em criar. Então eu coloco o ritmo e essa criança vai criar. Tem dia que eu trago a fábula, conto a fábula e conto também para eles qualquer moral, no dia seguinte, eles vão trazer a fábula, eu vou dar uma semana para que eles tragam a fábula e vão contar essa fábula e vão trazer a moral dessa fábula. Então a Educação Física inteirinha ela gira em torno da harmonia dessa criança da criatividade, é para que essa criança consiga se soltar, acreditando de que ela é capaz, e dando oportunidade para ela auxiliar o companheirinho que está ao lado. Então sempre nas aulas a gente tem o hábito de trocar, sai da fila, e sempre aquele querendo ser o primeiro, mas na aula de Educação Física eu vou pegando aquele que está lá atrás, coloco na frente e vou intercalando para que aquele aluno não fique sempre colado no outro. Acho que isso ajuda muito para que a criança que vira e mexe vai para uma outra escola . Ele se sente deslocado porque trabalhou o tempo inteiro do lado do “João”. Se ele tem esse rodízio de ora estar com um e com outro, ele acaba aceitando o outro com a diferença ou não.*
2. *Bom, a estratégia é sempre levando esse aluno a se conhecer, a ver o mundo do jeito que ele é. Então de que maneira. Quando eu trago a música, eu trago a música que o aluno tem conhecimento, que ele conhece e música*

que ele não conhece. O que a gente percebe que eles começam a dar risada. Então eu vou levando. Então eu vou pesquisar: pergunta para a mamãe qual foi a música da época que a mamãe era criança, que o papai e a vovó tá vendo. Então antes de eu trazer a música em si, eu peço primeiro que eles pesquisem a música da época. Então eu vou colocar uma cantiga de roda. Pergunta para a mamãe: qual foi a música da época dela e vou dar a dica. Então trago música dos anos 60, antes são eles que vão pesquisar e trazer a riqueza da mãe, a riqueza da vó, e a riqueza deles. Então a gente descobre, nessa pesquisa, que muito pouco, hoje papai e mamãe falam, tem aquele momento de diálogo com eles, não tem mais aquela, não cantaram para vocês, quem tem irmão, não teve uma canção de ninar,... não....., não contaram uma lenda..... não....., não contaram uma história,.. não....., então falta isso. Então, a família, ela tá deixando o papel de lado e transferindo para o professor esse papel de professor, de educador, de mediador. Então o professor está sendo exatamente tudo.

- 3. O jogo, ele é uma atividade, que o professor pode trabalhar a linguagem verbal desse jogo, não verbal. Ele pode trabalhar em organização, disciplina, regras de bem viver, para que este ser se torne amanhã, é, um homem de bem, levando a regra desse jogo, se não é vencer ou perder, é exatamente tirar dessa dificuldade, desse obstáculo, um aprendizado. Então ninguém nasce sabendo, a gente é um eterno aluno. Se disciplinando, aprendendo e reaprendendo com o outro. Esse é o jogo.*

- 4. Eu utilizo os jogos de percepção, onde eu coloco a venda, coloco objeto na mão, folha, lápis, borracha, eu trago assim algumas coisas, galhos, árvore, uma folha mais áspera, menos áspera, depois eu peço para ele tocar o outro, então eu uso esse jogo. Uso o jogo da seqüência, que eu coloco vários objetos, coloco o primeiro uma bola, segundo um bastão, terceiro um arco. Então, o primeiro vai pega a bola, entrega na mão do segundo; o segundo coloca a bola pega o bastão, então tem que ter a seqüência. Então eu percebo que eles querem é ganhar, então não importa o que pega, não houve o jogo, não entenderam nada e vão fazendo então eu paro tudo, porque na realidade eles querem é vencer. Então a gente percebe que o jogo dá uma*

conotação de eu sou o vencedor, e não o que eu queria naquele momento que era a seqüência, um, dois, três, depois, um, dois, três, então eu faço muito com eles esse tipo de jogo, às vezes com três elementos, às vezes com seis elementos, de acordo com a idade. Fiz isso, era o dia do Agita, e eu coloquei varias estações coloquei o cone, eles vinham em zigue zague, pegavam uma bola, quicariam a bola de basquete, deixariam a bola, pegariam a corda, vão pular, o colchão ele fazia o abdominal, voltava em zigue zague, e pegavam a corda, então depois deixavam a corda.

5. *Passar essa noção de solidariedade, de respeito, de ordem e de disciplina. Eu sempre falo para eles que quando tem um jogo, não é para eu criticar o outro, perdeu por sua causa, olha minha equipe perdeu por sua causa, então eu trago o dia a dia, quantos jogadores profissionais aí fora, fazem gol contra, vê a nossa seleção, então eu vou trazer, são profissionais, ganham, e não ganham a nossa moeda, ganham euros, eu passo para eles, e mesmo assim acontece então a gente está aqui hoje predisposto a ganhar, amanhã não, alguém ganhou, não é por isso que tem aquele que é melhor e eu sou pior, não tem isso, existe condições do momento. A gente não faz uma avaliação, hoje eu fui bem, amanhã pode ser que eu estudei tanto mas não fui bem, fiquei ansiosa, é tive um dia estressante, uma dificuldade na minha família que eu não consegui lidar, meu emocional não está bem, então eu falo sempre para eles, a vida é uma eterna, como eu poderia dizer, um turbilhão, hora você consegue lidar com isso, hora você não consegue lidar. E o aluno está passando muito por isso, tá tão corrido o tempo que é diferente da nossa época. A gente não passava por esse stress, a gente não era uma criança estressada, a gente brincava de tudo que podiam imaginar hoje eles não brincam. Talvez seja esse o cansaço deles, eles não brincam. Eles não sabem brincar, eu sei brincar de bater, eu tô brincando. No lanche eu chuto o outro. Eu tô brincando com ele.*
6. *Eu não avalio através do jogo, até pelo de fato de eu não ter, eu acho que o jogo não te dá condições de você avaliar, é porque a minha preocupação é se a criança tá conseguindo coordenar os movimentos, eu tenho criança que tropeça, ele cai sozinho, não consegue fazer um polichinelo, ele não sabe*

coordenar o esquerdo direito, estica e corre no ritmo de uma música. Então, eu não faço avaliação pelo jogo, eu faço a avaliação através disso, então eu paro a aula, desligo o som, e volto no mais difícil, eu faço tudo de novo com todo mundo até ele conseguir coordenar. Que ver o que a criança tem muita dificuldade, direito no joelho esquerdo, ele tem uma dificuldade muito grande, porque eu faço muito isso e depois eu faço muito acelerado, e ele tem uma dificuldade muito grande.

- 7. Olha, eu quando iniciei a Educação Física, eu gostei do método sueco, e eu utilizei um bom tempo, depois, eu fui me readaptando, fui buscando aquilo que eu gosto, fui mesclando, fui pegando um pouco de cada coisa. Então hoje, eu diria assim, que o meu método é consciência corporal, eu vou muito nesse corpo, esse corpo falante, se movimentando, esse corpo é harmonia. Que automaticamente, esse corpo estando em harmonia, o meu pensamento, a minha mente, vai se abrir, equilibrando a mente e corpo, você está inteirinho para a vida.*
- 8. No construtivista, eu gosto mesclando sempre, tudo o que tem de bom. Eu acredito se ele pode sim construir e hoje a gente sabe melhor do que ninguém de que ele traz dentro de si toda a sua potencialidade, o que ele precisa muitas vezes é daquela luz daquele professor, daquele mediador para que ele possa desabrochar e muitas vezes esse mediador, ele procura até através de sua inspiração, de buscar uma ferramenta, seja ele de que matéria for pra tirar de dentro daquele ser, aquele trauma, aquele medo que faz com que ele fique fechado naquela conchinha. Então eu acho que tudo tem o seu valor contanto que você consiga tirar daquele ser aquela nuvem aquela coisa que tá fazendo com que ele fique muito fechado. Então a Educação Motora, a música, ajuda o aluno a se soltar, ele escreve melhor, ele fala melhor, ele se locomove no espaço melhor, ele se relaciona com o outro melhor, querendo ou não querendo a música você toca no outro, você gira o outro, eu gosto muito que ele toque no outro, sempre colocando o respeito acima de tudo, sempre o respeito, falo do pai, falo da mãe, quando a menina vem com determinada roupa, eu falo, gente na casa de vocês, a mamãe pendura o que no varal, eu vou por í e a coisa acalma e se acham, e é normal, é normal,*

então é isso não tem que rir, só quem não deixo na dança ninguém sendo parceiro desse, se hoje você treinou com a “Maria” amanhã você vai para a Rosa e assim em diante.

Professor 2

- 1. Bom eu trabalho em escola pública, então em escola pública a gente tem tido desde que voltou a Educação Física de 1^a. a 4^a. série, a gente fomenta mais técnica e a gente tem uma linha para trabalhar, que é trabalhar desenvolvendo as capacidades físicas e as habilidades motoras. Então de 1^a. a 4^a. série é basicamente isso que a gente trabalha.*
- 2. Depende do conteúdo que você vai estar trabalhando e do objetivo que você quer, por exemplo uma aula de coordenação é uma coisa, uma aula onde você vai desenvolver ritmo é diferente, então as estratégias são variadas, e as formas também, né, se você está trabalhando com jogo é uma coisa, se você está trabalhando com habilidades são outras, então varia, são varias estratégias.*
- 3. É difícil definir jogo, né, jogo é, para mim, falando a nível de criança, é uma atividade que as crianças fazem de forma lúdica, mas que por trás disso tem alguns objetivos específicos, né, onde a gente consegue desenvolver, vários aspectos do ser humano.*
- 4. Eu utilizo muitos jogos, né, trabalho especificamente, quer dizer, basicamente, eu trabalho muito com jogos, eu gosto muito de trabalhar com jogos e jogos tem vários tipos. Eu prefiro, nessa faixa etária de 1^a. a 4^a., trabalhar com jogos cooperativos, deixar a parte de jogos competitivos, um pouco mais de 5^a. serie em diante. Mais tem jogos sensoriais, tem jogos, ai espera aí, fugiu agora, são tantos tipos de jogos, tem também os jogos competitivos, mas eu procuro utilizar menos nas aulas, jogos simbólicos, jogos recreativos, que trabalham principalmente quando a gente fica dentro de sala de aula procuro dar alguma atividade algum jogo alguma coisa que trabalhe com outras disciplinas.*

5. *Bom normalmente na aula eu faço assim, eu explico a atividade que a gente vai fazer, falo, aí no final a gente faz, e no final da aula a gente senta e fala oh, o que a gente estava desenvolvendo com esse jogo hoje, o que, né, qual que é a diferença, como algumas vezes eu faço o jogo e dou algumas variações, então na aula hoje então a gente trabalhou, que nem outro dia eu fiz bem com eles para ficar bem claro, eu dei a brincadeira do zoológico. Não sei se você conhece. São seis animais, aí você vai chamando dois e vão trocando de casa, tem o pegador no meio, aí tem um que tem a jaula e quem vai preso, vai para a jaula e quando você fala tem festa na floresta solta todo mundo de novo. Isso a gente tava trabalhando resistência, não resistência não, velocidade. Né, aí na outra, eu tentei, viu então quem tava lá, tinha que trocar, tinha que ser rápido para o pegador não pegar, aí na outra aula eu falei que ia trabalhar resistência. Falei e dei esse jogo, esse mesmo jogo, aí teve criança que disse assim, mas como, se eu tinha falado que resistência era praticamente o contrário da velocidade, pois a resistência é baixa intensidade e longo período e a velocidade é curto período e alta intensidade. Como que a gente vai conseguir. Vamos fazer duas mudanças no jogo: então agora vai ser um pegador lá e não vai ter mais festa na floresta e não vai mais ter zoológico, então, quem for pego, o pegador vai ficar lá até, não, tem a jaula só que quem for pego vai lá, e o pegador que estiver no meio vai ter que pegar todo mundo, depois que ele pegar todo mundo ele sai. Então quem fica por último, então eles já conseguem ver esse lado. Eu achei legal, que eles conseguiram notar a diferença, então no jogo dependendo do objetivo que a gente tá.*
6. *A avaliação é feita ao longo do tempo, e como assim, e justamente ter um feedback que eles dão dessas coisa de perguntar para a gente, mas como que no início deu, nesse eu fiz assim, eu estava trabalhando tal coisa e como que no outro, mesmo na queimada também tem muitas variações, então em uma aula estou trabalhando coordenação a outra trabalha mais a parte de resistência, na outra de velocidade. Então dependendo do tipo de jogo, a gente envolve mais uma parte do que outra, e a gente sempre conversa e*

eles conseguem dar esse feedback para a gente, e a gente vai avaliando um pouquinho. Nem sempre do tempo para fazer isso tudo nas aulas.

7. *É, lembro da militarista, depois veio a humanista, desenvolvimentista, construtivismo, a gente não teve tempo para ficar estudando as teorias. A gente lê assim, e esquece.*
8. *Eu acho que todas elas desenvolvem um pouco, mas a desenvolvimentista eu acho que bastante, a construtivista também. Essa crítico-superadora eu li alguma coisa, acho que caiu em concurso, mas eu também não sei muito sobre ela, não me lembro muito, eu sei que já li. E a Educação Motora, eu acho que todas desenvolvem um pouco. Cada uma com o seu foco.*

PROFESSOR 3

1. *Então, na 3ª. e 4ª. série, a gente trabalha eu divido a parte de jogos a parte de ginástica as aulas teóricas 3ª. e 4ª. série tem, começo uma introdução sobre o corpo humano, esqueleto, musculatura, parte de alimentação também, a parte prática tem os jogos recreativos, os pré desportivos eu começo na 4ª. série, na 3ª. série eu dou apenas uma pincelada, e todos os conteúdos, tem os jogos de salão também que a gente dá uma introduçãozinha, mas é abordado o conteúdo assim no geral, aí eu faço a divisão dentro dos bimestre.*
2. *Faz muito tempo que eu não divido parte inicial, parte principal, parte final, então eu faço, eu mesmo combino com eles, de uma forma mais lúdica, mais prazerosa com eles, um aquecimento, que pode ser uma brincadeira, um exercício mesmo que a gente tá aquecendo, explico o que vai ser trabalhado, o porquê que a gente precisa fazer esse tipo de início de aula, para preparar os músculos e articulações que vão ser solicitados, a parte principal que seria o objetivo maior da aula, mas nada impede que eu mude isso no decorrer da aula, ah, não está dando certo, então na hora a gente sabe né que rumo tomar para poder sempre eu busco, assim, envolver o maior número de alunos possível na atividade, não deixar esperando. Há agora uma atividade,*

a gente vai ter que dividir em duas equipes e o restante vai ter que esperar, não, vamos tentar uma atividade em que todos estejam envolvidos ao mesmo tempo, porque eu acho que é mais fácil de prender a atenção deles ali. Na hora em que você deixa meia dúzia de lado esperando, é o suficiente para bagunçar a aula, aí você não consegue nem atender aqueles que você está trabalhando e tem que chamar a atenção dos demais. Então, todo conteúdo eu busco tá aproveitando a sala todo, nem sempre é possível, mas a maior parte da aula é assim, justamente para evitar isso, que um atrapalhe, que percam a motivação.

3. *O jogo a gente coloca como eu passo para eles que nem sempre tem que ter um vencedor, não precisa ser competitivo, mas a gente sabe que o que eles buscam é justamente isso, eles querem a competição e eles querem um vencedor. Então, eu procuro brincar com eles, a gente vai fazer uma atividade que seria um jogo, tá, mas a gente vai mudar aqui, e não teremos nem vencedor, e pra eliminar esse negócio de que um ganha e outro fica sabe como é que é, mas eu acho que dentro do jogo, a gente consegue trabalhar muita coisa com eles, principalmente a divisão, o aceitar as regras, trabalhar dentro das regras, então a gente tem que perceber, como eu falo para eles, tudo o que a gente faz, a gente tem que seguir regras, dentro da escola, fora da escola, e o jogo também é assim, se você não seguir, se você não jogar dentro das regras com certeza algo vai dar errado, e aí você pode prejudicar o seu colega e pode ser prejudicado. Então é justamente passar isso para eles. Não é o jogo em si, mas sim, o que a gente vai estar trabalhando atrás disso, que é a cooperação com o colega, que não adianta você querer jogar sozinho, então as regras que a gente tem que aceitar e tem que seguir e com isso com certeza vai ter um que vai ser beneficiado para ser o vencedor. Mas é passar para eles esse lado, da divisão da cooperação, de saber ganhar e saber perder, mas não enaltece muito isso, porque eu acho que para a criança é complicado. Eles querem é ganhar.*
4. *Eu utilizo sim. Tem os joguinhos a nível recreativos que a gente faz, tem os jogos já motores, os pré desportivos, mas eu aí altero muito. Dependendo da*

faixa etária que a gente tá trabalhando, muda o grau de dificuldade. Então eu vou levando de acordo com a série e o objetivo que eu quero também.

5. *O meu objetivo, é fazer com que todos os alunos participem, sabendo respeitar as regras dos jogos propostos, mas o mais importante é a sua participação. Não gosto de deixar os alunos sentados sem fazerem nada. Todos têm que jogar.*
6. *Eu acho que dá para a gente perceber sim esses pontos de onde o aluno começa a colaborar mais, a cooperar mais, então tem sempre aquele que é o mais fominha, o que se acha o melhor e acaba atrapalhando os outros, mas a partir de quando se passa para o aluno que tem que seguir determinadas regras de que ele não está sozinho no jogo, então você consegue com o tempo, também não é nada de ontem para hoje você vê o próprio amadurecimento do aluno, agora lógico, também tem outros pontos, o próprio amadurecimento da criança, pode ser que o jogo tenha favorecido, mas tem também o seu crescimento natural.*
7. *Isso eu li há muitos anos atrás. Em me lembro da militarista, que era uma coisa assim, muito mais rígida; muito mais severa, e depois foi lógico, com a própria evolução de tudo, foi modificando, eu acho que hoje nós estamos assim, muito à frente. Só que tá faltando o quê, temos que ter uma consciência dessas mudanças, saber aproveitar e estar aplicando isso, porque tem muito professor que continua ainda naquele né, eu me lembro de quando eu entrei na faculdade, eu aprendi a marcha. É importante é, mas não você trabalhar a marcha como era trabalhada, toda aula agora nos vamos marchar. Tem colegas que ainda fazem isso. Fila, marchando, e tudo mais. Então eu acho que a gente tem que tá evoluindo nesse ponto. Tem que saber. Até comigo aqui em Serra Negra aconteceu comigo, a questão do desfile. Eu aprendi que era esquerda direita esquerda. E ensaiei os alunos aqui assim, mas aí me vieram falar que tinha que mudar pois aqui eles marcham com a direita. Aí deu um nó na minha cabeça. Mas como isso. Não, mas porque tem o desfile cívico, tem o militar, tem o não sei o quê. Mas eu aprendi desse jeito. E aí fui buscar para saber o que tinha acontecido, para*

poder passar para o aluno. Ensaiai de um jeito e depois muda tudo, então é o que eu falo, a gente tem que saber também como estar passando e orientando nesse ponto.

8. *Então o que eu li mais agora a respeito, foi da construtivista e essa Educação Motora, que eu acho que tem, que já vai pegar nesse ponto da evolução que a gente teve, que é uma outra forma de estar trabalhando. Você é mais digamos assim, que o aluno tem mais espaço para ele opinar, para a gente estar buscando também a opinião do aluno, que pode ser feito, as idéias que eles têm também, a gente aproveita muito. Eu pelo menos aproveito demais, oh professora, mas pode ser desse jeito, não pode! Pode! Então vamos tentar. Então eu acho que da Construtivista para a Educação Motora já teve outro avanço. Eu acredito que essa duas privilegiam bastante o jogo, a utilização do jogo.*

PROFESSOR 4

1. *Eu acho que deu para trabalhar todos os conceitos, desde flexibilidade, agilidade, força, tudo, eu tenho um projeto que chama “os incríveis”, e dentro do filme, dentro da animação, você consegue trabalhar todas essas habilidades e faz o projeto ser super bacana, eles adoram porque são brincadeiras, atividades que cada uma tem um personagem, vamos dizer assim, hoje vamos trabalhar o garoto, então vamos trabalhar velocidade, eles adoram, a gente faz as atividades, as brincadeiras. Eu trabalho muito com projetos, “água”, todos estes projetos que têm dentro da escola eu puxo para a Educação Física também. Este ano eu fiz um jogo com eles sobre a água, enorme, a classe toda, então eles tinham que passar de casinha, quem não passava e não conseguia responder a pergunta, tal. Através desses projetos é que eu consigo atingir os conteúdos da 3ª. e 4ª. série. Outro projeto que visa a qualidade de vida, que é assim, a escola de tempo integral, principalmente nas oficinas, tem quatro enfoques, o esporte, a ginástica, o jogo e a qualidade de vida. Só que , pro meu parceiro conseguir trabalhar, eu tenho que dar a base na aula regular, então eu passo no esporte por exemplo, eu passo um fundamento né, e a tarde o meu companheiro vai*

passar o jogo em si, daquele fundamento que eu trabalhei daquela determinada modalidade, então, fica um trabalho gostoso por causa disso, por que a gente se comunica bastante, os projetos que eu estou realizando, ele está fazendo outra parte à tarde, nos desenvolvemos agora nas Olimpíadas Colegiais, a gente, falei assim: Ro, vamos levar, por que o ano passado a gente ficou sabendo que eles tinham ganhado o terceiro lugar, sendo de 3ª. e 4ª. série, jogando contra quintas e sextas. Eles conseguiram o terceiro lugar, vamos levar. Então eu desenvolvi o projeto de manhã, eu dava regras, e à tarde ele fazia os jogos, fazia “dama” humana, feito um campeonatozinho, então ele trabalhou a outra parte à tarde. Conseguimos o primeiro lugar masculino na diretoria, na categoria pré-mirim contra quintas e sexta séries, alunos de terceira e quarta. Então deu muito certo, então os conteúdos que a gente trabalha é assim, parte do regular, eu trabalho muito voltado para os fundamentos, da modalidade e à tarde é o mesmo conteúdo, só que ele, o enfoque é outro, é o lúdico, é o jogo mesmo.

- 2. Como eu disse, através dos projetos, a gente busca fazer todos, vamos supor, eu faço o meu projeto a parte de flexibilidade, por exemplo, eu trabalho com a ginástica e ele vai trabalhar com o jogo, então são estratégias que a gente tem que usar na escola de tempo integral, que são do diretrizes e bases da escola de tempo integral, então é meio que direcionado a isso, a gente precisa trabalhar desse jeito, não é uma coisa só, é diferente do que eu trabalho em outras escolas, que só tem eu, não tem mais ninguém, entendeu, então eu tenho que planejar de uma maneira diferente. Que mais, posso falar, mas dentro do projeto eu tenho tudo, a gente trabalha, por exemplo, num projeto só, a gente trabalha o ritmo, a gente trabalha música, flexibilidade, agilidade, velocidade, todas as habilidades daquele determinado, determinada modalidade, esporte.*
- 3. Jogo eu acho que é aquela parte que você deixa a criança, faz com que ela entenda o que é regra, e desenvolva novas regras, dentro do jogo. O jogo possibilita isso, você criar novas regras, não o esporte que já tem aquela regra pré-definida, ou definida. Então o jogo é a parte que a criança além de*

estar fazendo, saber fazer, ela sabe ser e o que fazer, o tal do procedimental, conceitual e atitudinal. Isso para mim é o jogo.

4. *Eu trabalho menos jogo, do que a parte da oficina, eu busco, claro, o lúdico, só que de uma forma que os fundamentos daquele determinado esporte que a gente escolheu ensinar, seja de uma forma recreativa sim, só que de uma forma mais séria, vamos dizer assim, porque à tarde ele já tem que trabalhar o jogo, se eu trabalhar o jogo e ele trabalhar o jogo, fica aquele negócio, a aprendizagem ela fica um pouquinho, vamos para lá, nós só vamos brincar, não, então vamos aprender que vocês têm, existe os fundamentos, existem regras em determinados esportes e vocês à tarde durante os jogos vocês podem criar uma nova. É isso que acontece muito com a gente aqui.*
5. *A gente busca, fazer com que a criança entenda, e leve isso para a série seguinte, principalmente esses fundamentos, porque se ela chega na quinta série, eu tenho quinta série também, e eu vejo que tem crianças que chegam sem nenhuma base motora, quer dizer ela não teve durante a terceira, de primeira a quarta série, ela não teve uma base motora desenvolvida, ela não teve, quer dizer, ela não teve um bom, um foco, um objetivo, o professor não deu esse objetivo para ela, então fica assim, eu busco dentro dos jogos que a gente faz aqui desenvolver isso na criança, fazer com que ela leve uma determinada bagagem para o próximo ano, que na quinta série eles vão ver isso mais a fundo, eles vão praticar e sabendo tendo consciência de que nossa, aquele jogo que a professora deu o ano passado, é a regra desse jogo, por exemplo, uma brincadeira de passar a bola de um determinado jeito, não pode passar de outro, nossa mas professora, mas o passe de handebol não é o mesmo daquela brincadeira, é isso o que a gente objetiva dentro do jogo.*
6. *Sem dúvida, eu acho que o jogo é o fundamental no desenvolvimento motor da criança, que se você entrar logo de cara com uma atividade com regra de uma modalidade, fica assim perdido, agora, o jogo não é agora aquela coisa lúdica, de brincar, de criar, de dar essa oportunidade de criar um regra nova por exemplo, eu creio que possibilita que eles se desenvolvam mais nas*

habilidades e que ele assim possa na frente lá, passar uma coisa melhor, aprender mais, abrir mais o seu campo, mais eu avalio que o jogo além de ser muito importante é a base, tem o jogo nessas séries iniciais, o aluno chega sem bagagem nenhuma como eu lhe falei, tem aluno que não equilíbrio, da uma atividade de equilíbrio na quinta serie, eu tenho dez alunos de trinta que vão ter dificuldade, que eu senti lá, porque eu sempre trabalhei de primeira a quarta e de quinta a oitava, pois eu gosto muito dessa área, o ano passado que eu tive um terceiro colegial. Sem o jogo, essas crianças chegam lá, com uma dificuldade enorme, então o que acontece, ela não tem interesse, entendeu, eu não sei fazer isso dona, porque não é professora, é dona, eu não sei fazer isso, mas se ele tivesse tido uma base antes, ele poderia ter associado, ele até não saberia, como a maioria não vai saber mesmo. Eu tô mostrando muitas vezes pela primeira vez, mas se ele tivesse essa base de jogo antes, identificando jogo, regra, recreação, ele já chegava na quinta série pré definido motoramente.

7. *Dentro da escola de tempo integral, como eu tinha te dito, a gente tem que seguir uma linha, as diretrizes da escola de tempo integral, que veio há dois anos atrás, então tá muito, a gente usa muito o saber ser, o saber fazer, e o que fazer, então, essa é o tipo de abordagem que a gente tem, que precisa desenvolver na criança para que ela ao sair da quarta série para a quinta na escola de tempo integral, com isso. Dentro da pedagogia, das abordagens cognitivas, mas de tendência nova, é mais o que está dentro da escola integral.*
8. *Eu acho que a construtivista e a educação motora, vai utilizar o jogo sim, porque principalmente acho que a construtivista, porque é uma abordagem que se refere a construção do conhecimento, então a criança está através do jogo construindo o seu conhecimento para levar para onde a gente precisa, através da criança das regras ele está construindo, então eu acho que é mais o construtivismo e esse o porquê, para possibilitar que o jogo tem essa possibilidade, o jogo é uma delícia, através dele você consegue muitas coisas, você consegue fazer com que uma criança se desenvolva motoramente, cognitivamente, e a única que eu acho, dentro, o único conceito*

dentro da área da Educação Física que tem essa possibilidade, é o jogo. Através dele que o aluno vai mesmo construir o seu conhecimento e aquilo que está nessa base, é a base de primeira a quarta série é a base.

PROFESSOR 5

- 1. Bom, principalmente, praticamente as minhas aulas são divididas da seguinte maneira: jogos cooperativos, jogos de exercício que seriam os jogos de conteste, jogos de raciocínio lógico que envolve a motricidade humana, daí atividades de sociabilização, principalmente para dias de chuva, porque eles têm que ter uma manga, uma carta na manga, atividades de coordenação, eu uso mais para a primeira e segunda série, mas não que elas não estejam presente nas aulas de 3^{a.} e 4^{a.} série, e muito, eu trabalho com muito material alternativo, porque no Estado a gente sabe que não têm, aqui a gente não tem falta de material, mas tem escolas que não tem nada, nada, então a gente trabalha com sucata, bola de meia, com raquete feita de meia e arame, latinha de nescau, que a gente faz a perna de pau, bolinha de tênis velha que a gente consegue, basicamente é essa divisão. Não trabalho com iniciação esportiva, não trabalho, eu trabalho jogos pré desportivo, mas não trabalho com iniciação esportiva, com aquele negócio de repetir o mesmo movimento, a técnica, a performance, isso eu não trabalho.*
- 2. Eu começo a minha aula na classe, faço a chamada, depois eu passo para eles o que a gente vai estar fazendo, explico o jogo ou a atividade, exponho o que a gente vai estar fazendo, questiono, levanto dúvidas, pego, tento trazer o que a gente já usou na aula passada e avançar um pouquinho mais para a próxima aula e assim eu sempre tento fazer com que eles me questionem, que eles tragam dúvidas para poder ter assim, uma troca de experiências e conhecimentos, se não só eu passo e eu quero da minha maneira e eu não deixo eles criarem ou desenvolverem, ou mesmo achar o caminho, por exemplo, nos jogos, no início é complicado, porque aparentemente os primeiros minutos é so briga, porque tem que ser desse jeito, porque não tem que ser desse jeito, os primeiros minutos ficam esse pareio aí, daí eu paro e falo, cada equipe tem, vai 30 segundos a 1 minuto para conversar, combina*

o que vocês vão fazer, o que está dando certo, o que não está dando certo, o que vocês poderiam fazer para melhorar, eu converso bastante com eles, e tem bastante retorno, porque senão eu falo, quero esse movimento, tem que ser desse jeito, não tem muito né. Então, desse jeito seria militarista ou tradicionalista, e você não deixa a pessoa descobrir, às vezes você faz um deslocamento de lateral, que é mais fácil para você mas eu faço de outro jeito e que também funciona. Não tem porque ficar todo mundo do mesmo jeito, da mesma maneira do mesmo tempo.

- 3. Como eu te disse, não sei se eu sei definir o que é jogo, eu acho que é uma coisa, vou chamar de coisa, uma coisa fascinante em todos os sentidos, qualquer tipo de jogo que envolve de uma maneira, que a pessoa consegue que eu chamo sair do estado real, você viaja, você consegue trabalhar cooperação, respeito, limite, é, obediência às regras, perseverança, superação, eu acho assim, é magnífico, é o conjunto de fatores que está presente nessa atividade, que você for analisar, você pode trabalhar item por item, só com um jogo. Por exemplo, a queimada de quatro cantos, você pode trabalhar uma série de coisas, noção de espaço, você pode trabalhar trabalho em equipe, pré-desportivo para handebol, para orientação de espaço, para saber onde deve e não deve ficar, as capacidades físicas, as habilidades motoras, mas eu não sei te definir o que é jogo. Eu sei que para mim, é uma coisa fascinante.*
- 4. Eu gosto bastante dos jogos pré-desportivos, dos jogos populares, ah, eu não disse, eu uso muito o jogo popular, e atividades da nossa cultura popular, eu adoro trabalhar e resgatar jogos antigos que muitas das nossas crianças não conhecem, hoje em dia, vídeo game, patinete, essas coisinhas que mexem so com a mãos, mini boy, game boy, tem criança que não conheceu e não tem oportunidade, tem criança que não sabe pular corda, não sabe, você sabe o joguinho do saquinho, o que é isso. Não sabe, pião, então tem momentos do meu conteúdo, que são atividades populares que as crianças vão resgatar, perguntar para pais, tios, mães, o que eles faziam, eles trazem para cá e a gente procura desenvolver as atividades que eles não conhecem e as que*

eles conhecem. Às vezes eu falo assim, ah tia, pois eles me chamam de tia, a maioria, tia eu trouxe esse jogo, que tem um nome, daí eu trouxe esse jogo que tem outro nome, mas depois a gente coloca pra classe e é o mesmo jogo, e eles falam que legal, para mim era isso, para você chama diferente, mas é o mesmo jogo, então é bem legal, e também gosto muito dos jogos pré-desportivos, que a gente está disfarçando uma modalidade, disfarçando assim, não tem aquela tecnicidade, aquele mecanismo, mas você está trabalhando vôlei, handebol, basquete, futebol coitados, eles querem me matar, eu quase nunca dou, mas tudo bem, mas é assim, bola na torre, cesta móvel, câmbio, nunca três, nunca três com bola, vários tipos de queimada, eles gostam demais, bioboque, que é um joguinho que na escola a gente trabalha bastante, voleioque, que é um vôlei com material do bioboque, tênis, mini tênis, a gente procura trabalhar bastante coisa. Além, gosto de trabalhar também com atividades rítmicas com música, atividade motora com musica, pois as crianças gostam muito. E assim, você coloca a música, a aula parece que muda a cara, eles ficam fascinados.

5. *É tentar trabalhar, tentar não, trabalhar as capacidades físicas, as habilidades motoras, essa questão de trabalhar em grupo, para eles é o que mais, é difícil, porque um faz de um jeito outro faz de outro, ah não, porque esse fez, ele desobedeceu a regra e não deu certo, que atrapalhou, então a gente para, conversa, porque a gente tem que estabelecer a regra junto. Se desobedecer a regra, se aconteceu alguma coisa que não está combinado, a gente tem que achar um meio para solucionar isso, e não vou ser eu, a professora que vai achar esse meio, é a classe. Então a gente conversa, a gente combina o que vai acontecer, esse menino fez isso, essa menina está atrapalhando a nossa aula, então o que a gente vai fazer, qual vai ser a medida que a gente vai tomar. Então é mais ou menos por aí, e às vezes eu deixo mesmo o circo pegar fogo, para ver como eles vão solucionar o problema. Porque eu falo assim para eles, gente eu não vou estar a vida inteira aqui com vocês, não adianta ficar falando: o tia, o tia. Vocês têm que achar um meio para solucionar. Ah, não deu certo isso ou aquele está fazendo aquilo, antes de pedir socorro, antes de me chamar, vê se vocês não conseguem resolver sozinhos, porque hoje em dia a gente tem que resolver problema toda hora.*

Na nossa aula o problema maior são os desafios motores, mas também tem os desafios de comportamento, sociabilização, de respeito, as crianças hoje não têm limite. E quando você chega e coloca "jogo", você tem que saber respeitar os limites, limite de tempo, limite de espaço, limite de capacidade do outro, isso é muito interessante, porque pensa: ah, esse jogo é fácil quando eu explico na classe, ah é isso que a gente vai fazer, é fácil, daí chega na prática que começa aparecer as dificuldades.

- 6. Eu acredito sim, que através do jogo a gente consiga trabalhar esses inúmeros fatores que eu mencionei para você, mas infelizmente a gente vem com uma cultura, e a nossa cultura de motricidade humana, ela ainda não é muito bem, eu não acho ela clara, a gente foi passando por tendências por fases, antes era de um jeito, antes era tudo muito imposto, depois ficou tudo muito solto, faz o que quer, e não que eu ache que seja certo ou errado, mas ainda pra mim não é claro uma tendência da Educação Física, eu acho que a gente usa um pouquinho de uma, em determinados momentos a gente precisa utilizar um pouquinho da outra, mas não vejo ainda uma forma clara, não é todo mundo que trabalha da mesma maneira, principalmente se você tem muita diferença de professores assim que estão em final de carreira, para professores que estão começando, é gritante, parece que eles estão em uma luta de força toda hora, um pensa de uma maneira, e o do final de carreira é extremamente tecnicista, e não muda, não tem flexibilidade, você quer conversar parece que está impondo, e não é isso, você quer trocar informação, experiência ajuda, eu acho isso complicado.*
- 7. Bom, eu conheço, a tecnicista, a desenvolvimentista, a construtivista, a crítico superadora, e tem uma que eu conheço, que o Mauro Betti falava muito, eu vou lembrar até o final, vem depois da crítico superadora, ou no meio, mas eu não me lembro.*
- 8. A construtivista, a crítico superadora, que é a resolução de problemas, deles levantarem os problemas e tentarem solucionarem os problemas, desenvolvimentista também, e assim, acho que eu não uso a tecnicista.*

PROFESSOR 6

- 1. Eu uso com referência os PCNs, e lá eu encontrei que os conteúdos mais aplicados para essas séries são os jogos, conhecimento sobre o corpo, ginástica, atividades rítmicas e expressivas e danças/lutas, desses todos eu dou ênfase para os jogos, aplico também atividades rítmicas e expressivas, utilizando os meus alunos para isso, porque não tenho muita facilidade com, mas eu procuro também trabalhar, e conhecimento sobre o corpo e uma pitadinha de ginástica, é o que eu trabalho com terceiras e quartas séries.*
- 2. Eu sempre tento fazer com que esses alunos estejam realmente nas aulas, acho que a principal preocupação que eu tenho é de atingir cem por cento, é óbvio que desses cem eu não vou conseguir agradar a todos, mas que eles estão ali participando das minhas aulas, isso sim, isso graças a Deus, nesses dois anos de Estado eu consegui. Então a minha principal preocupação é fazer com que eles estejam comigo, uns vão se identificar mais com determinada atividade e outros menos, mas eles estão lá. Essa proposta de fazer com que todos estejam, é uma preocupação básica que eu tenho, e aí eu utilizo de algumas formas de alguns caminhos para sensibilizá-los, procuro não fazer as mesmas coisas sempre, converso muito, a primeira coisa que eu faço na verdade, é um levantamento da cultura corporal, aí eu identifico o que eles sabem e nessa identificação eu procuro saber também o que eles gostariam de fazer para mudar, o que eles já sabem, até para criar esse vínculo professor aluno, para que não fique só comigo a idéia de que eu vou passar uma coisa e vocês obedecem por favor e façam aquilo que eu quero, então eu faço esse levantamento e identifico o que eles já sabem fazer, através disso nós criamos em conjunto, eu e os alunos estratégias para modificar determinados jogos, determinadas brincadeiras e daí a gente vai desenvolvendo as aulas. Então é, o cem por cento de presença, fazer com que eles estejam comigo desenvolvendo os trabalhos na medida do possível obviamente, sempre mudando, sempre inserindo alguma coisinha a mais do que eles viram na aula anterior.*

3. *Essa é uma pergunta que eu sempre quis achar um sinônimo, um conceito, porém na minha interpretação, o jogo concentra tudo aquilo que eu gostaria de trabalhar, lá eu consigo trabalhar lateralidade, noção de espaço, de tempo, consigo desenvolver as habilidades motoras, as capacidades ou qualidades físicas, a noção de coletividade, de ajuda entre os que estão participando, conhecimento das regras que vão sendo aplicadas gradativamente, é óbvio, eu acho que a concentração de tudo aquilo que eu gostaria de trabalhar na Educação Física e sem o esforço que muitos professores têm, eu consigo através dos jogos de uma maneira muito tranqüila aplicar tudo isso, fazendo com que eles tenham todas essas noções.*

4. *Eu utilizo os jogos cooperativos, pré-desportivos e recreativos. Eu procuro ter uma seqüência lógica, claro que depois de ouvir essas crianças, essa minha seqüência lógica passa a não ser tão lógica, pois era minha, quanto eu tenho o contato com eles ela vai se reordenando, mas, primeiro os jogos recreativos, para que eles realmente estejam comigo, o lúdico e tudo mais, depois os jogos cooperativos, com a intenção de que eles estejam se ajudando apreendendo alguma coisa a mais com os jogos, e por fim os pré-desportivos, que em uma quarta série eu conseguiria especificar mais o trabalho do handebol, do futebol e assim por diante. Então eu dou essa carinho. Faço com essa seqüência, aí eu poderia citar “n” jogos, não sei se isso é interessante. Vai desde o trabalho com pega pega, seja ele qual for, passando por alguns fundamentos básicos de alguns esportes, os jogos pré-desportivos, e aí eu começo com a queimada, passando pelo basquete, depois com o handebol, depois o basquete, uma seqüência acho eu lógica, para que eles assimilem o ano inteiro o conteúdo.*

5. *A escola tem como objetivo padrão transformar, fazer com que essas crianças se tornem cidadãos no futuro, e acho que a Educação Física tem um papel primordial nessa questão. Eu entendo a educação assim, disciplina, além de tudo aquilo que a gente já conversou, o passo zero, não o primeiro passo, porque o primeiro eu já te disse, mas o passo zero, é fazer com que eles entendam aquilo, se eles não estiverem prontos a entender o que eu quero, eles não vão conseguir ir adiante, se não houver disciplina e a gente encontra*

esse quadro, crianças muito agitadas, vêm com histórico familiar de brigas, de confusões, etc, se nós não tivermos essa disciplina todo o resto fica perdido, então o passo zero seria, fazer com que eles entendam que sem essa disciplina não há nenhum conhecimento, a partir daí, os jogos facilitam chegar onde eu quero, o que seria isso, quais seriam os objetivos, além de cidadania, um maior leque possível de informações na área de atividade física, para que, como em uma aula de língua portuguesa, ele saiba quais são as vogais, consoantes, palavras, formular frases, e assim por diante, e na aula de Educação Física não tem como ser diferente, dar esse leque de informações para que ele tenha a liberdade de escolher no futuro.

- 6. Eu acho que é o que mais chama atenção, o conhecimento sobre o corpo por exemplo eu utilizo em tempos de chuva, é uma estratégia minha, porque eu não tenho onde ficar, a minha quadra não é coberta, e utilizo desses momentos para dar essas noções, daí eu falo um pouco de flexibilidade, eu falo um pouco, dou algumas noções de pressão arterial, de como aferir, etc, etc,. Não é a parte que mais agrada para uma terceira e quarta série, mas eu sei que no futuro eles vão tirar proveito disso. Então eu vejo que quando eles saem para a prática da Educação Física na quadra, e as minhas aulas são voltadas para os jogos, o envolvimento é cem por cento, todos, com algumas raríssimas exceções não se envolve. Então eu vejo que além desse envolvimento, desenvolvem esse espírito de coletividade, de ganho em sua vida, em algum sentido. Hoje para ele brincar na rua, sair da escola e saber brincar com algum coleguinha ou um vizinho, ele vai saber lidar com as pessoas. Eu acho que é mais ou menos por aí.*
- 7. Eu cursei Educação Física, porque eu realmente amo, e eu não me sentiria feliz, se não entendesse toda essa história da Educação Física, dessa parte do militarismo, da higienista, até chegar ao construtivismo e educação motora, mas eu poderia falar de algumas delas, não sei todas, eu prefiro falar daquela que eu utilizo, que é o construtivismo. Eu acredito na aprendizagem significativa, toda aula como eu te disse anteriormente tem algum link com a próxima, se eu dou uma noção de um fundamento qualquer de um jogo pré desportivo, ele vai estar linkado com a próxima aula para que essa criança*

assimile cada vez mais, essa idéia de aprender gradativamente, armazenando essas informações me agrada muito, desde os tempos de clube, de academia eu utilizo esse tipo de método, de conduta, das outras todas, eu confesso, aquelas que ficaram no passado, militarismo, higienista, etc, eu acho que têm importância, é óbvio que eu não vou ficar sempre em cima do construtivismo, até porque a gente nunca sabe com quem vai lidar, e o ser humano é mutável, eu acho que vou atingir o meu objetivo com determinado método ou tendência, e acaba não atingindo, então eu me socorro a essas outras possibilidades, mas eu dou prioridade ao construtivismo.

- 8. Como eu lhe falei, eu dou prioridade ao construtivismo, exatamente, mas eu acredito que todas elas têm assim, a sua participação, e não só a participação de um lado, mas um efeito positivo nas aulas, porém contudo eu insisto com o construtivismo, eu acredito nessa aprendizagem significativa, nesse passo a passo, nesse ganho dia após dia, e é a que mais se identifica com o meu propósito de professor, eu não esqueço de colocar todas as outras quando essa não consegue atingir os objetivos.*

PROFESSOR 7

- 1. Bom, eu quero só lembrar uma coisa, que os conteúdos mesmo para a terceira e quarta série, eles são desenvolvidos de uma progressão pedagógica, ele tem uma progressão, ele vai de uma ordem de habilidades da mais simples para as mais complexas, o mesmo conteúdo a gente pode trabalhar só que nessa progressão, então os conteúdos são: habilidades motoras, capacidades físicas, orientação espaço temporal, o jogo propriamente dito, que não pode faltar, as atividades rítmicas e expressivas, recreação também não pode faltar, ao se falar de criança nessa idade, e atividades complementares, passeios, gincanas, excursão.*
- 2. Olha, primeiro há uma problematização do que eu vou propor para eles, depois tem a descrição da atividade, eu descrevo a atividade, a atividade*

propriamente dita, e logo depois a execução. Muitas vezes, o tempo é curto demais para que haja tudo isso. Na maioria das vezes é o que acontece.

- 3. Bom, o jogo para mim, tem que ter dois aspectos, um educativo que ele tem que desencadear a aprendizagem, porque jogo por jogo, e o lúdico mesmo. Enquanto a função educativa, o jogo sempre vai ensinar alguma coisa, ele tem que ensinar. Ele vai ajudar a criança a desenvolver o conhecimento, o conhecimento dela. Quanto a função lúdica, o jogo dá a criança o prazer de jogar, alegria e as emoções das brincadeiras, as emoções às vezes não são nem emoções, que pode desencadear emoções não tão boas para ela, mas de alguma maneira ela vai desencadear alguma emoção.*
- 4. Sim. Está se falando muito de jogo cooperativo, tá ótimo, tem que ter, mas não podemos esquecer dos jogos com regras, dos jogos simbólicos, das brincadeiras, dos jogos populares, dos pré-desportivos que nesta fase de terceira e quarta série a gente já começa com os pré desportivos, e também os jogos de mesa.*
- 5. O objetivo é desenvolver as habilidades corporais dos alunos, é ajudar o aluno a participar das atividades culturais através dos jogos, também desenvolvendo a capacidade do aluno na convivência do grupo, no grupo ele vai ajudar, o jogo ajuda nessa convivência, muitas vezes, muitas não, é difícil você dar o jogo, e eles estarem sempre no mesmo grupo. Então ele tem que conviver realmente com todos, e ajudar o aluno também a se expressar, porque a mesma reação que um tem diante de um fato ocorrido no jogo, pode ser a reação totalmente diferente do outro. E o aluno buscar a sua própria superação mesmo, no jogo perdeu, jogo ganha, tem que ver bem essa reação mesmo dele no desenrolar da brincadeira, do jogo mesmo.*
- 6. A gente avalia, eu avalio, assim, o primeiro é como, a hora que eu estou passando a atividade do jogo para eles, como eles reagem, então se é um jogo que eles já conhecem, se é um jogo que nunca viram muitas vezes eles dão essa resposta: ah mas, a senhora quer que a gente faça assim, mas se a gente fizer de outro jeito, lá em outro lugar eu vi que se joga desse jeito, então*

a gente costuma adequar ali, eles trazem um pouco para a gente e a gente também procura adequar. Eu costumo ver também como eles se organizam durante o jogo, qual a organização deles, eu passo para eles o que eles têm que fazer e como eles vão, se eles entenderam o que eu quis dizer, aí eu acho também que é uma forma de avaliação, como eles interpretam as regras, eu falo para eles que sempre, qualquer jogo tem que ter regras, se não vira realmente bagunça, como eu já falei, a organização, a disciplina, a honestidade deles, onde a gente encontra cabecinhas completamente diferentes, e realmente uns querem levar vantagem a qualquer custo, a colaboração um com o outro, mesmo porque a escola é, ela tem que ser uma escola inclusiva, tem que ter a inclusão na escola, como eles lidam com essa inclusão, se a gente não pode excluir eles também não podem. É isso, eu acho que esse são os pontos importantes.

7. *A tendência da saúde, tá muito em evidência a tendência da saúde, que antes você falava faz, e o pessoal fazia e nem perguntava o porque que era, então a gente tem que focalizar mesmo a tendência da saúde pro bem estar dele não só na escola, mas na vida e para o futuro deles. A tendência cultural, porque engloba outras disciplinas também, engloba a história, você tem que fazer uma pesquisa e a tendência também dos PCNs, que a gente não pode esquecer da tendência dos PCNs, porque é, como a gente estava falando antes, a gente não tem um certinho primeira série, segunda que faz, mas a gente tem essa tendência dos PCNs, e dentro dessa tendência dos PCNs você pode variar.*

8. *Eu acho que o jogo está em tudo na vida da gente, e acho também que está em todas as tendências, umas mais outras menos, mas eu acho que esta em todas, então eu acho que o jogo tem que estar mesmo inserido em qualquer tendência, porque tem que tratar o indivíduo como um todo, não é porque você está jogando um determinado jogo você tem que focar somente ali, o indivíduo tem que ser atuante no meio em que vive, ele tem que ser capaz de viver em grupo, e expressar essas possibilidades e conseguir transformar isso, logicamente que na maioria das vezes para melhor. Então eu acho que*

engloba um pouquinho de tudo, como eu falei algumas mais outras menos, mas eu acho que as tendências estão inseridas no jogo.