

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DANÇA

Juan de Paula Ferreira

Como os Jogos e Brincadeiras Populares se justificam enquanto elemento da cultura corporal para o Ensino Médio?

GOIÂNIA

2022



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DANÇA

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFMG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFMG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Juan de Paula Ferreira

Título do trabalho: Como os Jogos e Brincadeiras Populares se justificam enquanto elemento da cultura corporal para o Ensino Médio?

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concordo com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(a)(s) autor(a)(es)(as) e ao(a) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **JUAN DE PAULA FERREIRA, Discente**, em 29/04/2022, às 13:13, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Lênin Tomazett Garcia, Professor do Magistério Superior**, em 11/05/2022, às 14:10, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2817165** e o código CRC **CFF3AE00**.

Juan de Paula Ferreira

Como os Jogos e Brincadeiras Populares se justificam enquanto elemento da cultura corporal para o Ensino Médio?

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada à Faculdade de Educação Física e Dança da Universidade Federal de Goiás, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Lênin Tomazett Garcia

GOIÂNIA

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

de Paula Ferreira, Juan

Como os Jogos e Brincadeiras Populares se justificam enquanto elemento da cultura corporal para o Ensino Médio? [manuscrito] / Juan de Paula Ferreira. - 2022.
37 f.

Orientador: Prof. Lénin Tomazett Garcia.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação Física e Dança (FEFD), Educação Física, Goiânia, 2022.
Anexos.

1. Jogos e Brincadeiras. 2. Ensino médio. 3. Cultura corporal. I. Tomazett Garcia, Lénin, orient. II. Título.

CDU 796



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DANÇA

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Na data de **08/04/2022**, às **08 horas**, de forma **virtual**, por meio de **videoconferência via Google Meet** (meet.google.com/ppq-qbox-mkt), iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado **“Como os Jogos e Brincadeiras Populares se justificam enquanto elemento da cultura corporal para o Ensino Médio?”**, de autoria de **Juan de Paula Ferreira**, do curso de **Educação Física - Licenciatura**, da Faculdade de Educação Física e Dança da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo Prof. Dr. Lênin Tomazett Garcia - orientador FEFD-UFG com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Prof. Dr. **Sergio de Almeida Moura** - FEFD-UFG e Prof. Dr. **Caio Sgarbi Antunes** - FEFD-UFG. Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do(a) estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final de **NOTA 7,0 (sete)**, tendo sido o TCC considerado aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Lênin Tomazett Garcia, Coordenador de Curso**, em 10/05/2022, às 11:39, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Caio Sgarbi Antunes, Professor do Magistério Superior**, em 10/05/2022, às 11:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Sérgio De Almeida Moura, Professor do Magistério Superior**, em 10/05/2022, às 11:49, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2892042** e o código CRC **33F07E2F**.

RESUMO

Resumo: Este estudo de caso busca produzir conhecimento a respeito da importância dos Jogos e Brincadeiras Populares não somente nos primeiros anos de ensino, mas sim durante todo o trato pedagógico. Sendo um fenômeno pouco investigado no ambiente acadêmico da Educação Física, proporcionar essa mudança é o objetivo que será buscado. A ciência muda o mundo e somente com a ciência poderemos abrir os olhos da sociedade quanto ao problema de não se estudar um conteúdo tão relevante para a cultura corporal. Um conteúdo que aqui se mostrará tão importante e deve ser mais discutido e explorado, trazendo estratégias de trabalho e muitas outras ideias. Preenchendo as lacunas que a ausência dessa vertente cultural causa.

Palavras-chave: Jogos e brincadeiras. Ensino médio. Cultura corporal.

Abstract: This case study seeks to produce knowledge about the importance of Popular Games not only in the first years of teaching, but throughout the pedagogical treatment. Being a phenomenon little investigated in the academic environment of Physical Education, providing this change is the objective that will be sought. Science changes the world and only with science can we open society's eyes to the problem of not studying content so relevant to body culture. A content that will prove to be so important here and should be further discussed and explored, bringing work strategies and many other ideas. Filling the gaps that the absence of this cultural aspect causes.

Keywords: Games. High school. Body culture.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	3
2	PRIMEIRO CAPÍTULO: FUNÇÃO E O PAPEL SOCIAL DA ESCOLA	4
2.1	Escola e suas mediações na modernidade	4
2.2	Educação Física enquanto componente curricular	10
2.3	Ensino Médio: Tensões e contrapontos	13
3	SEGUNDO CAPÍTULO: JOGOS E BRINCADEIRAS COMO ELEMENTOS DA CULTURA CORPORAL	17
3.1	Jogos e Brincadeiras no Ensino Médio de acordo com o que a literatura nos permite refletir 17	
3.2	Elementos da pesquisa que se entrelaçam com o referencial teórico	21
3.3	Planejamento de aulas para o conteúdo de Jogos e Brincadeiras Populares no Ensino Médio	23
4	CONCLUSÃO	25
	REFERÊNCIAS	26
	ANEXOS	27

1 INTRODUÇÃO

A seguinte pesquisa se inicia com um pensamento que desde sempre foi crítico e curioso, um pensamento meu e que nunca me contive com as respostas que me foram dadas. Respostas essas que sempre pareceram se apresentar de forma rasa, aguçando cada vez mais minha imaginação e por ser tão astuto acabo por me debruçar em busca de respostas mais elaboradas.

Quando entrei para a faculdade de Educação Física em 2017, conheci um novo mundo, o mundo da Educação Física era de fato diferente do que eu imaginava. Com o decorrer do curso tive várias experiências que suscitaram um pensamento crítico em minha cabeça, isso com certeza era o início de uma grande história. Quando tive a honra de participar das primeiras aulas de estágio me deparei com debates e diálogos impressionantes, os textos trabalhados nos deram base para um efeito de catarse que abriram meus olhos de forma inovadora, foi aí que passei a ver a educação de maneira diferente.

Sempre fui uma criança alegre e extrovertida, e sempre gostei de brincar e jogar, amava os Jogos e Brincadeiras que praticava na escola. Esse apreço carregou até os dias atuais, com um sentimento de nostalgia e amor pela infância, ainda me encontro em meus devaneios imaginando como era bom e gostoso brincar sem se preocupar com nada mais além de se divertir. Em uma poção que passei a elaborar de forma inconsciente na minha cabeça, uni os Jogos e Brincadeiras Populares com toda aquela visão crítica que passei a ter em relação à educação, e sabendo de todo o desmantelamento que vêm sofrendo o Ensino Médio em relação à sua base educacional – que me debruçarei mais a frente – tudo se misturou como uma receita.

Então, quando busquei o aconselhamento do Professor Lênin Tomazett Garcia, decidi tornar este desalento em algo sugestivo, resumidamente, em meu problema de pesquisa. Elaborada uma estratégia inicial, traçamos qual rumo tomar e quais teóricos trazer conosco. Buscamos apresentar, em entrevista com uma das professoras de Educação Física do Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação (CEPAE), a realidade da Educação Física dentro de uma das escolas mais cobiçadas da capital goiana, para assim notarmos como está sendo reproduzido o conteúdo de Jogos e Brincadeiras Populares dentro de uma grande escola. Isso nos ajudou a desmiuçar mais ainda como a pedagogia está agindo diante desse conteúdo no trato pedagógico.

Aqui desenvolvo um estudo de caso que busca produzir conhecimento a respeito da importância dos Jogos e Brincadeiras Populares não somente nos primeiros anos de ensino, mas sim durante todo o trato pedagógico. Sendo um fenômeno pouco investigado no ambiente acadêmico, meu desejo é proporcionar essa mudança. A ciência muda o mundo e somente com a ciência poderemos abrir os olhos da sociedade quanto a esse problema, um conteúdo que aqui se mostrará tão relevante deve ser mais discutido e explorado, trazendo estratégias de trabalho e muitas outras ideias como a que aqui discutiremos.

Este trabalho será composto por dois capítulos onde o primeiro irei expor o papel da escola na sociedade, sua importância histórica e cultural além de mostrar um panorama geral para que o leitor tenha um entendimento sincrético máximo possível sobre a estrutura da escola e tudo que ela vem passando, suas vertentes pedagógicas e o que se espera dela quanto ambiente de mudanças. No segundo capítulo me aprofundarei no cerne da pesquisa, explicarei os Jogos e Brincadeiras Populares dentro da escola, suas possibilidades e dificuldades, veremos a história desse conteúdo e como ela se relaciona com a história da pedagogia. Um planejamento de aula também será exposto aqui, servindo de exemplo em como colocar na prática tudo que discutiremos aqui. Esta pesquisa também contém uma entrevista com a professora de Educação Física de uma Instituição Pública exemplar dentro da sociedade goiana.

Busco aqui apresentar não somente a importância que tem a Educação Física no currículo do Ensino Médio, mas sim, de forma bem sucinta, que os Jogos e Brincadeiras Populares são de fato uma parte importantíssima de nossa cultura, da cultura humana. E aqui me embasarei em alguns pensadores que assim como eu não se aquietaram em relação ao que lhes foi mostrado, mas buscaram sempre mais e buscaram inovar em seu pensamento. É o que proponho com este texto, desmistificar o que foi imposto a sociedade pela classe burguesa, e assim todos da classe trabalhadora poderão inovar e persistir.

2 PRIMEIRO CAPÍTULO: FUNÇÃO E O PAPEL SOCIAL DA ESCOLA

2.1 Escola e suas mediações na modernidade

Começaremos do princípio, pois é necessário, anteriormente a tudo entendermos um pouco sobre quem somos e o que fazemos. Afinal o que nos diferencia dos outros animais? Nós, como seres humanos, aprendemos, desde os tempos primitivos, a adaptar a natureza em

prol das nossas necessidades, ao contrário de outros animais, que se adaptam à própria natureza. Essa é a diferença básica, criamos as coisas para realizarem o que queremos, e desenvolvemos – essa é uma palavra muito importante – a natureza para que possamos viver de forma confortável e ser o que nos faz humanos. Dessa maneira, temos uma evolução, ou como eu disse, um desenvolvimento. Quando analiso a história da humanidade noto que desde os primórdios encontraremos diversos erros e acertos, esses que foram traçando a história, a linha do tempo, formando a cultura humana.

Antes de termos uma cultura letrada, as histórias do passado eram contadas oralmente, passadas de geração para geração. Hoje podemos registrar em livros e documentos, mas uma coisa é fato, essa história deve ser analisada e ensinada, perpassada. É justamente aí que entra a escola, um lugar para se aprender aspectos de nossa cultura, o desenvolvimento que tivemos, sobre como as coisas eram feitas no passado e como aprendemos a desenvolver. A educação se torna, então, algo intrínseco ao desenvolvimento humano, tanto que Dewey nos apresenta essa ideia com uma definição muito clara Em suas palavras:

a educação não é a preparação para a vida, é a própria vida (...). A educação é uma constante reconstrução ou reorganização da nossa experiência, que opera uma transformação direta da qualidade da experiência, isto é, esclarece e aumenta o sentido da experiência e, ao mesmo tempo, nossa aptidão para dirigirmos o curso das experiências subsequentes (DEWEY, 1979, p. 83).

A educação faz parte fundamental do desenvolvimento de nossa história como seres humanos. Mas isso não se delimita assim, vai muito mais ao fundo. A escola deve ser entendida como um espaço que nos traz acesso ao conhecimento que produzimos durante toda a historicidade do mundo e que acaba por mudar os indivíduos que a frequentam. Te convido a voltar em minha história pessoal, quando estava nas aulas de estágio e me vi maravilhado com todo aquele conhecimento. Tudo isso me mudou de forma marcante e esse texto é prova dessa mudança, pois aqui não estaria – não desse modo! – sem aquelas aulas. Essa ideia fica evidente quando Libâneo(2010, p. 74) diz que “o ser humano se desenvolve e se transforma continuamente, e a educação pode atuar na configuração da personalidade a partir de determinadas condições internas do indivíduo”.

Como já dito aqui, o ser humano adapta a natureza de acordo com suas necessidades. Pois então, isso é o mesmo que dizer que o que o ser humano não encontra na natureza, ele precisa produzir e que isso é feito de maneira histórica. Com isso temos o efeito do trabalho educativo a ser reproduzido, que é, de acordo com Saviani (2003, p. 287), “o ato de produzir,

direta e intencionalmente, em cada indivíduo singular, a humanidade que é produzida histórica e coletivamente pelo conjunto dos homens”.

Começamos a traçar a importância que a escola e o ato de ensinar possuem. Mas o caminho até aqui pode levar a pensar que não é necessário uma escola para que o indivíduo aprenda, nem mesmo para que alguém o ensine. Pois bem, lhe trago outros pensadores que indiscutivelmente foram além do que lhes foi apresentado, Platão foi um marco para a história dos seres humanos e trouxe grandes contribuições para nosso desenvolvimento. Uma dessas contribuições foi o significado de três palavras que são relacionadas ao saber, são elas: *doxa*, *sofia* e *episteme*, e você verá onde isso nos levará.

Doxa significa opinião popular ou como conhecemos, o senso comum. Algo que é ligado à sociedade de forma rotineira, aquilo que não sabemos se é verdade ou mentira, se está certo ou errado, é algo que se costuma dizer a muito tempo, como uma crença popular. *Sofia* é quando o saber de um indivíduo vem da experiência vivida, geralmente é encontrada em pessoas mais velhas, que retratamos como o saber decorrente da longa vida que teve. *Episteme* é então o saber científico, é o saber sistematizado.

Pois bem, o saber sistematizado é o que deve ser ensinado na escola, pois nossa cultura e os acontecimentos do passado devem ser elementos clássicos da história e comprovados cientificamente. A escola deve superar o saber do senso comum e o saber advindo de meras experiências, que inclusive podem ser diferentes para cada indivíduo. A escola deve ser o lugar para se aprender o saber sistematizado, o saber científico. Temos todos os elementos culturais necessários a serem sistematizados, que se tornaram como fundamentais à história humana tratados como clássicos. Assim, deve se fundamentar o trabalho pedagógico na elaboração do currículo escolar, a partir dos elementos clássicos. Assim poderá então ser transmitido o saber sistematizado, que deve ser inerente ao aprendizado escolar, este sendo então o fim a ser atingido pela educação.

Nos debruçando sobre a pedagogia para entendermos o que vem a ser a escola no mundo, encontraremos diversas teorias. Gostaria de te apresentar, de forma sucinta, mas elaborada, as principais e mais difundidas historicamente.

A *pedagogia tradicional* se apresenta na história com um caráter revolucionário e científico, quando a classe burguesa buscava acabar com a hegemonia do clero e da nobreza no sistema feudal. Assim, essa pedagogia confronta a educação do sistema feudal – que era reservada para pessoas seletas – apresentando um novo sistema de educação. De acordo com essa perspectiva, Saviani (2018, p. 5) descreve que “a escola é erigida no grande instrumento

para converter os súditos em cidadãos, (...). Nesse quadro, a causa da marginalidade é identificada com a ignorância”, sendo então o papel da escola de difundir o conhecimento acumulado pela humanidade e sistematizado de forma lógica.

Partindo para *pedagogia nova*, nós a encontramos quando a burguesia deixa de ter um caráter revolucionário passando a buscar conservar seus interesses como, nesse momento, classe dominante. Diante dela vemos a educação como um instrumento que corrigirá a marginalidade até o ponto em que contribua para a formação da sociedade como está, respeitando as diferenças dos indivíduos assim como são, partindo do pressuposto de que o marginalizado agora já não é mais aquele que era considerado como ignorante, mas sim o que foi rejeitado.

Por fim, a *pedagogia tecnicista* apresenta uma educação eficiente e produtiva que torna o processo educativo em objetivo e operacional e nos apresenta o indivíduo marginalizado como alguém incompetente, que é ineficiente e improdutivo. Depois da exaustão que as teorias anteriores encontraram, a pedagogia tecnicista traz algo simples e que pode ser realmente posto em prática de forma duradoura.

A pedagogia tradicional apresentava um ensino que se centrava a atenção ao professor, um detentor do conhecimento sistematizado a ser passado para indivíduos que não sabiam de nada, marginais ignorantes. Esse processo não era nem um pouco democrático em relação ao saber e extremamente autoritário e é em oposição a esse método que surgem os escolanovistas, que apresentam uma pedagogia que se dizia inclusiva e democrática, um processo educativo focado no indivíduo, em que ele próprio decide o que irá aprender e busca demandas a serem pesquisadas, algo que demanda equipamentos e atenção especial de um professor, algo que nem todas as escolas possuem e é exatamente o que a torna nada democrática.

Isso é melhor explicado quando Saviani (2018, p. 30) diz que, “quando mais se falou em democracia no interior da escola, menos democrática foi a escola; e de como, quando menos se falou em democracia, mais a escola esteve articulada com a construção de uma ordem democrática”.

Isso retrata a desigualdade constatada na escola a partir destas duas pedagogias mais debatidas (pedagogia tradicional e pedagogia nova). Em relação a forma tradicional de ensino, já foi dito que é autoritária e antidemocrática, mas, em contrapartida, permitia que todos tivessem acesso ao saber sistematizado, ao saber científico. O professor, mesmo que de forma enrijecida, ensina a todos que estão presentes em sala e isso é feito em todas as classes, da

mesma maneira. Posicionando-se contrariamente, os escolanovistas deram o comando aos alunos, tornando o professor um mero auxiliar do processo educativo. Reduzindo a disciplina e tornando menos relevante a transmissão de conhecimento, a Escola Nova apresenta um ensino que exige uma estrutura mais preparada, fazendo com que as escolas das camadas populares fiquem prejudicadas. Nas escolas burguesas, onde se tem muito investimento e uma estrutura ampla e forte, a qualidade do ensino foi extremamente aprimorada, mas somente para a burguesia.

É evidente que nenhuma das propostas de ensino deu certo, pois a escola vem sofrendo por décadas, sendo atacada e desmantelada. Apesar da sua missão – que estamos desenvolvendo aqui – é nítido que ela vem exercendo outra função. Saviani (2018, p. 13) expõe que, “reproduzir a sociedade de classes e reforçar o modo de produção capitalista”, eis a função que a escola exerce atualmente.

Retomando o que disse anteriormente e para complementar a citação anterior, a burguesia, quando assume a posição de poder passa a dominar – pois assim havendo um dominante, deve haver um dominado – a classe trabalhadora.

Para manter a sua soberania, a burguesia começa a implementar um tipo de ensino contrário ao desenvolvimento da criticidade do indivíduo. A burguesia então torna a escola, o que poderia ser um mecanismo de acesso ao saber sistematizado para a libertação em um mecanismo que garanta seus interesses.

Vivemos em uma sociedade com duas classes distintas que possuem interesses opostos, onde uma é dominada e a outra é a dominante. Fica evidente que quem domina busca uma adaptação da realidade sem a transformação que quem é dominado tanto deseja.

Partindo desse pressuposto, percebemos que uma identidade revolucionária deve surgir de quem é dominado. Pois então, para isso, é necessária uma luta árdua da pedagogia, pois de fato serão acionados periodicamente os mecanismos de adaptação – que é toda manobra usada pela burguesia para preservar a sociedade com está, negando a história, o desenvolvimento e a ciência – pela classe dominante. Para explicar melhor essa ideia apresento a seguinte ideia de Saviani (2018, p. 26): “lutar contra a marginalidade por meio da escola significa engajar-se no esforço para garantir aos trabalhadores um ensino da melhor qualidade possível nas condições históricas atuais.”.

Enfatizo que a classe trabalhadora vem sendo extremamente prejudicada e, como disse anteriormente, a escola está sendo desmantelada. Mas isso somente acontece com a escola das camadas populares, com a escola do proletariado. A burguesia dominante, que defende o

acesso ao saber sistematizado para seus filhos e filhas agora que domina, impede que a classe dominada tenha acesso a esse saber.

Para as classes dominantes, é importante que os conteúdos culturais não sejam adquiridos pela classe trabalhadora, pois assim as classes dominantes conseguem impor seus interesses, pois sem o saber sistematizado os indivíduos da classe trabalhadora ficarão mais dominados ainda pela burguesia que detêm de tal saber.

Saviani (2018, p. 55-56), ao abordar esta contradição, diz que uma pedagogia da classe trabalhadora

estará interessada em métodos de ensino eficazes. Tais métodos situar-se-ão para além dos métodos tradicionais e novos, superando por incorporação as contribuições de uns e de outros. Serão métodos que estimularam a atividade e iniciativa dos alunos sem abrir mão, porém, da iniciativa do professor; favorecerão o diálogo dos alunos entre si e com o professor, mas sem deixar de valorizar o diálogo com a cultura acumulada historicamente; levarão em conta os interesses dos alunos, os ritmos de aprendizagem e o desenvolvimento psicológico, mas sem perder de vista a sistematização lógica dos conhecimentos, sua ordenação e gradação para efeitos do processo de transmissão-assimilação dos conteúdos cognitivos.

Para tanto, Saviani apresenta a construção de uma nova pedagogia, a *histórico-crítica* que busca efetivar a missão da escola, que se demonstra ser a transmissão do conhecimento científico, com os elementos clássicos da cultura. Essa nova pedagogia foi criada como uma esperança de mudança, tentando garantir o conhecimento de forma efetiva para a classe trabalhadora (tendo em vista que a burguesia já goza dessas atribuições). A seguir, detalharei os cinco passos que essa pedagogia demanda.

O primeiro passo é chamado de *prática social*, onde os estudantes e o professor se encontram, como agentes sociais, em lados opostos. O professor, no entanto, se encontra em uma posição de síntese precária por dominar certo conteúdo, mas de maneira precária por ainda necessitar de um contato mais profundo na prática social. Já os estudantes se encontram em uma posição sincrética pois, por mais articulado que seja o conhecimento que já detêm, apresentam uma impossibilidade de iniciar a prática social, exatamente por sua posição de estudante.

A *problematização* é referida como o segundo passo e aqui encontramos de forma breve o momento de analisar o saber a ser sistematizado na prática social.

Encontramos o terceiro passo sendo a *instrumentalização*, um momento de altíssima relevância para a sistematização do saber. É quando se entende as ferramentas necessárias

para saírem da posição de classe dominada, não para alcançar a função de classe dominante, mas sim buscar um regime igualitário.

No quarto passo encontramos a *catarse* que se define como sendo o ápice da sistematização do conhecimento, quando se apropria dos instrumentos culturais tornando-se de fato um agente transformador.

Por fim, o quinto passo nada mais é que a *prática social final*, agora não mais compreendida pelos alunos de forma sincrética, mas como uma espiral dialética, com a qual finalizam o processo educativo de forma sintética. Além disso, o professor reduz a precariedade da sua compreensão.

Tendo como base esse processo educativo, Saviani (1980, p. 129) apresenta a educação como “uma atividade mediadora no seio da prática social global”. Para isso é necessária uma revolução da classe trabalhadora, que hoje é oprimida e explorada, mas para isso é preciso reivindicar pedagogicamente também. Por meio da prática social os membros dessa classe passarão a entender melhor os meios de produção capitalista que impede o desenvolvimento de uma sociedade igualitária.

2.2 Educação Física enquanto componente curricular

A Educação Física escolar apresenta duas vertentes em relação ao seu objeto de estudo. De um lado temos a perspectiva do desenvolvimento da aptidão física, uma noção que quando nega o conteúdo cultural da Educação Física a simplificando em apenas um meio de aprimoramento físico, defende os interesses da classe dominante e mantém a estrutura da sociedade capitalista. Esse pensamento remonta os primórdios dos tempos industriais, onde foi criada a concepção da necessidade de um novo ser humano para a sociedade, obediente, dócil, forte, ágil. Como os exercícios físicos tiveram papel destacado nessa vertente, quando por exemplo buscam o aprimoramento físico através de movimentos restritos a um padrão, com regras rígidas e impostas, sem permitir um pensamento crítico e desafiador. Se desenvolveu uma Educação Física que trabalha com conteúdos técnicos, movimentos de repetição dentro dos esportes, que é justamente onde possibilita a prática do exercício do alto rendimento.

Remontando um ensino tradicional vemos os mesmos traços dessa perspectiva, em aulas que muitas vezes eram separadas por sexo, aptidão física, estrutura corporal entre outros fatores segregadores, os professores vislumbram o que chamamos de “quarteto fantástico”,

que é o ensino focado apenas em quatro modalidades de esportes coletivos: Futebol, Voleibol, Basquetebol e Handebol.

Em contrapartida, temos outra perspectiva, que é vista como um ensino que abrange a cultura e a história, refere-se à sistematização da cultura corporal. Buscando uma reflexão pedagógica sobre a cultura produzida historicamente pelo ser humano em relação a expressão corporal dentro do conhecimento tomado com linguagem: os Jogos, as Lutas, a Ginástica, o Esporte, a Dança, entre outros.

Os movimentos remontam nossa história, desde o momento em que deixamos a posição quadrúpede, passando pelo aprimoramento corporal que envolve a caça, danças ritualísticas, malabarismos, tudo isso faz parte da nossa cultura corporal. Tudo isso se faz necessário, faz parte do saber sistematizado e deve ser apropriado pelo indivíduo, pois é necessário que entendamos que o ser humano não nasceu como é hoje, que não se tinha tamanho repertório de movimentos corporais e isso deve ser ensinado nas aulas de Educação Física.

Sobre isso, Soares *et al* (1992, p. 24) dizem que

o conhecimento é tratado de forma a ser retraçado desde sua origem ou gênese, a fim de possibilitar ao aluno a visão de historicidade, permitindo-lhe compreender-se enquanto sujeito histórico, capaz de interferir nos rumos de sua vida privada e da atividade social sistematizada.

Tal compreensão é imprescindível, pois o aluno deve entender que esse conteúdo apesar de histórico, não é estático e, como agente social, o aluno deve ser instigado a criar novos movimentos e prosseguir na construção do saber relacionado à cultura corporal.

Além disso, a Educação Física pode apresentar um ensino com sentido lúdico, um ensino de forma descontraída, trabalhando em suas aulas vertentes que desenvolvem o trabalho coletivo, as atitudes cooperativas, a liberdade de expressão corporal.

Gostaria de trazer uma citação que debate em relação ao que foi dito sobre o Esporte ser usado de forma hegemônica na vertente do desenvolvimento da aptidão física, Soares *et al* (1992, p. 28) apresentam que:

o Esporte, enquanto tema da cultura corporal, é tratado pedagogicamente na Escola de forma crítico-superadora, evidenciando-se o sentido e o significado dos valores que inculca e as normas que o regulamentam dentro de nosso contexto sócio-histórico. Esta forma de organizar o conhecimento

não desconsidera a necessidade do domínio dos elementos técnicos e táticos, todavia não os coloca como exclusivos e únicos conteúdos da aprendizagem.

As experimentações corporais são de grande importância na dinâmica escolar da Educação Física, pois é quando o aluno começa a relacionar o conteúdo com o mundo, mais especificamente, com o seu próprio mundo.

Leontiev (1981) apresenta isso de forma peculiar. Na ideia do autor, notamos que cada indivíduo acolhe o saber de uma determinada forma e isso varia de acordo com a subjetividade do aluno, com cada experiência social e pessoal que ele teve e com cada conteúdo que ele relaciona com o seu saber já sistematizado.

Por exemplo, para o professor, uma brincadeira de roda deve ser executada de forma ordenada e de acordo com seu planejamento, mas para um aluno aquela brincadeira pode ser simplesmente um momento de se sentir livre, de se divertir, de lembrar uma infância que acabara de passar etc. Cada aluno reagirá ao estímulo da atividade de uma maneira diferente que irá de acordo com seu interior, com o seu sentimento pessoal.

Na pretensão de proporcionar condições para que o aluno da classe trabalhadora reflita e entenda a realidade social, deve-se discutir o contexto social de cada prática, e isto é exatamente o que pode levar cada indivíduo a se apropriar do conteúdo de forma diferente.

Um bom exemplo é relacionar os conteúdos da cultura corporal com os diversos contextos da sociedade. Por que as mulheres estão sempre de short curto nos jogos de Voleibol? Por que somente o futebol passa na televisão toda semana? Por que os ingressos dos jogos de Futebol são tão caros? Por que várias cantigas de roda são de cunho racista? Isso deve ser questionado, dentre outros vários apontamentos que podem ser feitos para demonstrar a relação social.

Porém, a escola é o campo do saber sistematizado, isso já ficou claro certo? Pois bem, um conteúdo tão elaborado quanto um conteúdo científico não pode ser ensinado sem qualquer planejamento, ou, como diz a expressão no senso comum, a “deus-dará”. É para isso que existe o Projeto Político-Pedagógico, que é um dos documentos mais importantes dentro do ambiente escolar. Esse projeto é, de forma brevemente explicativa, o planejamento do que será feito dentro da escola no ano letivo, englobando todas as atividades curriculares, a elaboração do plano da ação pedagógica etc. E não pensemos que é uma mera atividade burocrática, é de fato um planejamento com compromisso de ser executado por todos os agentes sociais envolvidos na prática social escolar.

Podemos dizer a partir de Marques (1990, p. 23), que a intencionalidade do projeto “não é descritiva ou constatativa, mas é constitutiva” e, por assim dizer, efetiva-se não somente nas atividades a serem realizadas, mas também nos e pelos problemas constatados na prática pedagógica e nas ações para solucioná-los.

Fundamentando ainda mais essa perspectiva, Freitas (1991, p. 23) diz que “as novas formas têm que ser pensadas em um contexto de luta, de correlação de forças – às vezes favoráveis, às vezes desfavoráveis. Terão que nascer no próprio “chão da escola”, com apoio dos professores e pesquisadores.”

O Projeto Político-Pedagógico é norteado pela: Igualdade de condições para acesso e permanência na escola; Qualidade que não pode ser privilégio de minorias econômicas e sociais; Gestão democrática que abrange as dimensões pedagógica, administrativa e financeira; Liberdade que está sempre associada com a ideia de autonomia; e Valorização do magistério que é um princípio central na discussão do projeto.

Para que a escola possa se esgueirar do processo capitalista é necessária uma nova construção do trabalho pedagógico. Aí está a efetiva importância do Projeto Político-Pedagógico, como um processo de organização da escola e do trabalho docente, que deve ser feito de maneira reflexiva e que se fundamenta cada vez mais a ideia de que o movimento de luta da classe trabalhadora se funda dentro da escola, sendo indispensável o trabalho pedagógico para que amplie as possibilidades de mudança.

2.3 Ensino Médio: Tensões e contrapontos

O Ensino Médio é a etapa final da Educação Básica, um momento de transição da infância para a vida adulta. É quando começa a se ter que tomar as difíceis decisões da vida. Para que faculdade vou? Eu consigo entrar em uma faculdade? Agora vou trabalhar? Qual curso vou escolher?

Esses questionamentos fazem parte dessa etapa, mas se modificam de acordo com a realidade de cada um. Indivíduos da classe burguesa se preocupam, na grande parte das vezes, exclusivamente com qual curso escolher e em qual faculdade cursar, podendo seguir a mesma carreira dos pais, por pressão familiar ou não.

Já para a classe trabalhadora é bem diferente. Graças a realidade escolar atual, já no ensino médio, os indivíduos da classe trabalhadora pensam se realmente são capazes de fazer algum curso superior ou se é necessário findar seus estudos, e ter de trabalhar. Pressionados

pela sociedade e muitas vezes pela família também, são inseridos no mercado de trabalho de forma às vezes extremamente precoce, não dando oportunidade ao que de fato poderia mudar sua realidade, que é o estudo.

Tudo que já falamos até aqui chega a esse ponto, por assim dizer, de maneira objetiva. A classe burguesa, ao atacar no cerne a educação, e nela o Ensino Médio, ataca um momento importante do desenvolvimento do pensamento crítico dos indivíduos, quando as características de agentes da mudança poderiam avançar muito.

Em Brasil (2018, p. 463) se pode ler: “para além da necessidade de universalizar o atendimento, tem-se mostrado crucial garantir a permanência e as aprendizagens dos estudantes, respondendo às suas demandas e aspirações presentes e futuras”. Isso retoma ao que disse em relação a pressão de uma sociedade capitalista, pois cada vez mais querem os jovens da classe trabalhadora rendidos ao mercado de trabalho, é exatamente a ação dos meios de adaptação que já falamos no capítulo anterior.

A mudança pedagógica que já citamos se faz cada vez mais necessária. Lembremos da luta da pedagogia que concordamos necessária para o acesso ao saber sistematizado. Aqui isso se mostra mais uma vez indispensável. A escola, atualmente bombardeada pela classe dominante com seus mecanismos de adaptação necessita de uma reformulação histórica, já que a burguesia nega a história, pois assumir a história é entender que nos desenvolvemos e desenvolver é mudar. A escola deve atender as necessidades da juventude, que é um grupo de indivíduos diversos que busca um ambiente de aprendizado que respeite as diversidades humanas.

A atual Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que é o documento que rege os caminhos da educação brasileira, apresenta a seguinte definição em relação à disciplina de Educação Física no Ensino Médio: “Educação Física, como prática facultativa ao estudante nos casos previstos em Lei.” (BRASIL, 2018, p. 478). Depois de tudo que tratamos no capítulo anterior sobre a importante presença do componente de Educação Física na escola, não é nada justo para com a juventude brasileira tornar esse conteúdo como facultativo.

Saviani (2018, p. 40) nos explica melhor quando diz que

o papel do professor é o de garantir que o conhecimento seja adquirido, às vezes mesmo contra a vontade imediata da criança, que espontaneamente não tem condições de enveredar para a realização dos esforços necessários à aquisição dos controles mais ricos e sem os quais ela não terá vez, não terá chance de participar da sociedade.

Claro que aqui estamos falando de jovens adolescentes, mas o fato é que realmente muitos talvez não tenham ninguém para lhes mostrar a real importância da educação, principalmente em relação aos indivíduos das camadas populares. A escola precisa do apoio de toda a estrutura pedagógica e da sociedade, em especial para o Ensino Médio, que é a etapa que mais temos presenciado abandono escolar na Educação Básica, ainda mais, como eu disse no começo desse capítulo, por ser quando os estudantes se questionam sobre se é necessário finalizar o ensino formal para trabalhar.

O apoio dos professores, administrativos e população é fundamental para que se aprimore o ensino e torne a escola um ambiente agradável que transmita o conhecimento científico. Muitos jovens precisam adentrar ao mercado de trabalho precocemente e, sem muita influência familiar a favor da educação, acabam abandonando os estudos. Ressalto também que é o momento em que muitos jovens se perdem no mundo das drogas, porém esse não é o objetivo desse trabalho.

Durante o governo do Presidente Michel Temer (MDB) (2016-2019), foi aprovada a chamada “reforma do Ensino Médio”. De acordo com o projeto, o novo Ensino Médio amplia o tempo mínimo do aluno na escola, passando de 800 horas para 1000 horas anuais. Vamos discorrer um pouco melhor sobre isso então.

Como já dito incessantemente aqui, os mecanismos de adaptação do modo capitalista impostos pela classe burguesa são massivos e perversos, e essa reforma é um exemplo disso. A reforma busca em propiciar um ensino “legal”, que não seja “chato”, no qual os próprios estudantes poderão escolher as áreas de conhecimento que se aprofundarão (pois agora já não é mais dividido em disciplinas, mas sim em áreas de conhecimento), se esvaindo de outras que não têm interesse, como por exemplo a Educação Física, cujo ensino passa a ser facultativo.

Além de tudo, a reforma prevê que os estudantes façam um curso técnico, saindo com um diploma do Ensino Médio e um técnico. Para se ter uma ideia, os conteúdos de História do Brasil não aparece na base curricular da educação, sendo substituído por diversos conteúdos relacionados ao marketing e empreendedorismo.

Todas essas informações têm relação com tudo o que apresentamos aqui. A classe burguesa nega a história apresentando aos indivíduos uma visão rasa da cultura brasileira e os direcionando ao mercado de trabalho e principalmente ao modelo industrial e capitalista da sociedade. Assim, massacram o ensino público, negligenciando aqui o acesso ao saber

sistemizado, ao saber científico, mas para as escolas elitizadas está garantindo o acesso a esse saber com relações pessoais, com meios tecnológicos, influências externas.

A marginalização do indivíduo já marginalizado é um meio de manter a sociedade como está, sem desenvolvimento, sem evolução, a classe trabalhadora apenas se submete e se humilha.

O ensino técnico deve ser aprofundado depois, não sendo suficiente apenas o cursado no Ensino Médio. Isso acaba por substituir conhecimentos importantíssimos da cultura humana por um conhecimento raso que depois deve ser aprofundado fora da escola. Essa proposta enxuga o conhecimento escolar e o trato pedagógico fica cada vez mais escasso, o filho do pobre cada vez mais pobre.

A proposta nesse TCC sempre foi de aprimorar o ensino, reformar a prática pedagógica de forma crítica, a acolher a todos e não o contrário disso, que é o que estão fazendo. O saber sistemizado é a única forma da classe trabalhadora se rebelar ao sistema de produção capitalista e tornar a sociedade mais igualitária. Aceitar a lavagem cerebral que a classe burguesa faz covardemente é inaceitável. O desmantelamento da educação brasileira acontece de maneira fervorosa e precisa ser combatido.

Sobre a reforma do Ensino Médio o pesquisador de políticas educacionais e professor da Universidade Federal do ABC (UFABC), Fernando Cássio, retrata em uma fala bem esclarecedora, que “o que a reforma do ensino médio faz é tirar a centralidade do conhecimento da escola, tentar minar o desejo de jovens por conhecer. Por isso que ela ataca, principalmente, o conhecimento. O que a comunidade escolar pode fazer é continuar desejando o conhecimento. É a vontade de conhecer que vai produzir alguma resistência das escolas”. Não preciso dizer mais nada, pois é tudo o que já disse antes, o poder do povo está no saber sistemizado.

Além de todo esse desmantelamento, a Educação Física perde seu caráter obrigatório – como já foi dito – mas mesmo de forma facultativa, sua posição na grade curricular do Ensino Médio não está garantida, ficando cada vez mais abalada. As habilidades propostas para o currículo da Educação Física não exigem mais o conhecimento dos aspectos culturais e ainda proporcionam ao estudante um desenvolvimento precário.

É verdade que anteriormente à reforma não se tinha necessariamente uma escola mais próxima de um trato pedagógico elaborado em volta do conhecimento científico, privilegiando o trabalho coletivo, interatividade, liberdade de expressão corporal, ludicidade e atitudes cooperativas etc. Mas quem defende esse processo reformista busca aproximar a

escola de um campo industrial e capitalista, aprimorando a competitividade, meritocracia, a produção, o incentivo aos resultados. Sujeitos esses denominados por Freitas (2012) como reformadores empresariais da educação. Tudo isso fica nítido na colocação de Beltrão e Taffarel (2017, p. 597) dizem que:

ao reduzir normas e barreiras, diferentes rearranjos serão possíveis, dando mais liberdade às empresas e fundações. Algumas poderão se especializar em oferecer determinado itinerário formativo, muitas desenvolverão programas on-line, outras assumirão a gestão das escolas ou redes, optando por arranjos curriculares de menor custo, dentre várias combinações possíveis.

Assim sendo, a escola pública, que é onde o filho e a filha do trabalhador e da trabalhadora estudam, está abrindo cada vez mais as suas portas para a instituição privada, esta mesma que comemora a produção capitalista e industrial, que propaga os meios de adaptação da história.

Tudo isso remonta a antiga pedagogia nova, que visa o processo de aprendizagem centrado no aluno, que busca um processo de ensino baseado na pesquisa onde mais uma vez a escola elitizada é privilegiada.

3 SEGUNDO CAPÍTULO: JOGOS E BRINCADEIRAS COMO ELEMENTOS DA CULTURA CORPORAL

3.1 Jogos e Brincadeiras no Ensino Médio de acordo com o que a literatura nos permite refletir

Antes de nos aprofundarmos no Ensino Médio, necessitamos de um pensamento brevemente sintético em relação a historicidade dos jogos na cultura humana. Os Jogos e Brincadeiras são culturalmente indispensáveis. Inclusive, são uma das coisas mais antigas da história da humanidade. Não havendo relatos de onde surgiram ou quem os criou, tal fato deve ser sistematizado, revelado e absorvido pelo conhecimento. É indispensável que isso seja estudado por crianças, jovens e adultos, pois tal conteúdo é inerente ao desenvolvimento e não deve ser ignorado.

De acordo com o historiador Huizinga (1938, p. 2),

mesmo em suas formas mais simples, a nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa 'em jogo' que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido a ação. A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa absorção, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo.

Desde o início do capitalismo, as classes que dominavam o poder da sociedade já tentavam impedir os jogos populares, impondo à classe trabalhadora um trabalho maçante, onde é desperdício aproveitar o tempo para o lazer e descanso.

Com as novas possibilidades de desenvolvimento da economia e a intensificação da produção industrial, os valores se modificaram. A classe dominante condenava as atividades populares, como os jogos, pois viam nelas uma ameaça à ordem imposta pelo modo de produção capitalista. Para a elite, o jogo não contribuía para o restabelecimento das forças necessárias para a retomada do trabalho. Percebendo as potencialidades de insubordinação e de criação inerentes ao jogo, a classe dirigente procurou dar destaque ao esporte e minimizar a importância social do jogo. Surgindo a padronização do esporte que objetivava disciplinar por meio da aceitação da ideia de que regras rígidas devem ser seguidas por todos, para o bem e a ordem social.

Uma característica marcante em todos os jogos e brincadeiras é a existência de uma situação imaginária e de regras que, explícita ou implicitamente, ordenam e conduzem as ações dos jogadores. No processo de desenvolvimento das brincadeiras da criança, há um processo que vai do jogo de papéis, com situações imaginárias explícitas e com regras implícitas, aos jogos com regras explícitas e situações imaginárias ocultas. Os jogos são condutas que imitam as ações reais, por isso sofrem influência das relações sociais.

Num jogo de papéis da criança, por exemplo, a situação imaginária incorpora elementos e regras de comportamento do contexto cultural, adquiridos por meio da interação com os outros. De acordo com Huizinga (1938, p. 2) "o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá; segundo outra teoria, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo".

Os Egípcios, Maias, Romanos e Incas utilizavam do jogo para ensinar diferentes processos de caça e agricultura. Além de buscar a excelência em diversas práticas visando os Jogos Olímpicos por exemplo. Isso levou os jogos a percorrerem toda a linha do tempo da evolução humana deixando seus traços característicos de cada época presentes, perpassando

gerações os jogos se encontram hoje nos currículos escolares e a relevância deles continua a mesma de séculos atrás. Ainda é possível em uma roda de conversa pessoas diferentes trocarem experiências de jogos praticados em suas épocas de infância, jogos semelhantes e opostos em diversas características.

Diante da real importância que o jogo apresenta diante da cultura corporal, como um dos pilares da cultura humana produzida historicamente, podemos nos aprofundar na relação que esse conteúdo deve produzir com o trato pedagógico. A educação necessita de uma elaboração do conteúdo sistematizado que seja diversa e que desenvolva uma pedagogia intercultural nas aulas de Educação Física. Aspectos que atravessam a prática social devem também ser destacados nas aulas, tais como, discussões sobre classe, raça, gênero e religião.

Em diversas escolas o conteúdo de Jogos e Brincadeiras Populares são ensinados em todas as fases da educação, desde o Ensino Fundamental I até o Ensino Médio, já em outras esse conteúdo vai se esvaindo conforme a criança avança em seu percurso escolar, sendo poucas as instituições a trabalharem o conteúdo no Ensino Médio.

Jean Jaques Rousseau (1712-1778), um dos principais filósofos do iluminismo que, por conta de seus ideais, se liga inevitavelmente à revolução francesa, dizia que o lúdico é um instrumento para que a educação não seja cansativa e nem um sofrimento para a criança, que torna a aprendizagem prazerosa.

Já Johan Huizinga (1872-1945) propõe a educação como um jogo, tornando-a voluntária, de modo que o aluno por vontade própria realiza a atividade, mas com regras consentidas, pois são obrigatórias, pois no jogo as pessoas aceitam essas regras e, divergindo do cotidiano rotineiro, trazem o elemento do fantástico.

Esses teóricos trazem ideias que por si só já seriam suficientes para embasar uma sustentação concreta de defesa em relação a trabalhar o conteúdo não somente nas fases iniciais, mas também no Ensino Médio.

Huizinga (1938, p. 5) também contribui ao trazer o jogo como fator cultural dizendo que “encontramos o jogo na cultura como um elemento dado, existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase atual”.

Entendido a importância histórica e cultural dos Jogos e Brincadeiras Populares, é preciso retomar a percepção de que o Ensino Médio é uma fase de transição, onde os estudantes estão passando da adolescência para uma maturidade mais avançada. Decisões

sérias como o vestibular começam a ser demandadas, numa tentativa forçada de entrada na vida adulta.

Apesar de tudo isso, é quando as crianças ou pré-adolescentes começam a pensar de forma diferente, como já dito, uma maturidade começa a se desenvolver e é aqui que devemos mergulhar nas percepções críticas dentro de sala. Mas por estarem em constante crescimento e com um desejo de amadurecimento, talvez encontremos uma negação nos Jogos e Brincadeiras por parte dos jovens e adultos. Mas, o fato é que na escola a criticidade deve ser aguçada. E constatar, analisar e apontar aspectos críticos deve ser o ponto chave de alavancagem do conteúdo.

Racismo, Homofobia, Machismo, Xenofobia, dentre outras perversidades que assolam de forma cada vez mais exposta o mundo, são aspectos que de diversas maneiras se relacionam com vários jogos e sendo parte da realidade social é inerente ao saber sistematizado.

Aparenta, de maneira desolante, que nunca vamos conseguir acabar com expressões como por exemplo, “jogo de menina” e “jogo de menino”. Quantas vezes já se viu meninas tomando a frente das regras e decisões do jogo? Quantas ocasiões de racismo ocorrem no ambiente escolar? Assuntos como esses muitas vezes passam batidos na docência, mas devem ser discutidos em sala de aula, com ênfase no Ensino médio.

Aspectos culturais também são fortes aqui, os Jogos e Brincadeiras nos retomam à infância, em um sentimento de nostalgia, mesmo para os que ainda estão por completar sua segunda década de vida. Elementos de cada ser, de cada vivência, de cada história, são válidos para integrar a composição de uma roda de debates por exemplo, com trocas de experiências os estudantes tendem a ganhar em aspectos culturais.

Notamos já que o Jogo é um elemento que se modificou de acordo com a evolução humana. Dentro de grandes ou pequenas sociedades, da grande metrópole até a residência de alguém, o jogo se forma de acordo com as características do povo que ali habita. Então é notório que cada cidadão, cada estudante tem sua própria vivência em relação a um mesmo jogo. Utilizemos o exemplo da turma da rua de baixo. Imaginemos uma turma de crianças que jogam futebol na rua de suas casas, pensando em regras. A turma da rua de baixo provavelmente terá suas próprias regras referentes ao que parece ser o mesmo jogo. Estamos tratando de vivências e experiências e isso é o que constrói a cultura de um povo, tornando esses aspectos cada vez mais relevantes, principalmente para serem tratados na escola.

Elaborando esses aspectos e elementos culturais – que são inerentes à cultura humana – dentro do trato pedagógico podemos observar que é mais uma forma de abordarmos a luta de classes.

O jogo sendo um elemento que acompanha a linha histórica da humanidade desde sua gênese apresenta características culturais que podem – se tratadas de forma histórico-crítica – elevar os indivíduos das camadas populares, os filhos e filhas dos trabalhadores e trabalhadoras, a um nível de síntese que aumentará suas chances de debate e de mudança.

3.2 Elementos da pesquisa que se entrelaçam com o referencial teórico

Em entrevista à uma professora, atuante na docência de Educação Física no Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação (CEPAE), encontrei relatos fantásticos e surpreendentes de ensino de Jogos e Brincadeiras Populares no Ensino Médio. Foi trabalhado em turmas de 8º ano do Ensino Fundamental II e 1º e 2º ano do Ensino Médio, a proposta de trazer jogos conhecidos pelos estudantes e relacioná-los com aspectos da vida cotidiana, mas não somente uma relação rasa, e sim aspectos críticos que tivessem relevância no cenário político-cultural.

E as análises – de acordo com a professora – foram extremamente relevantes ao ponto de surpreender pela maturidade com que foi tratado o tema. A professora trouxe questões críticas e culturais de maneira maestral e com bons resultados nos mostra que é sim funcional e que deve permear as outras instituições.

Os relatos que obtivemos na pesquisa nos permitem sair um pouco do campo teórico e partir para uma vivência que nos mostrou ser possível e eficiente a prática de Jogos e Brincadeiras no Ensino Médio, como foi discutido aqui. O CEPAE é uma escola pública que compreendeu a devida relação com o saber que deve ser firmado no trato pedagógico e por isso foi escolhido para uma pesquisa sobre o tema atual.

A escola nos mostra que é possível aplicar a “teoria da curvatura da vara” um pensamento enunciado por Lênin diz que “quando a vara está torta, ela fica curva de um lado e se você quiser endireitá-la, não basta colocá-la na posição correta. É preciso curvá-la para o lado oposto”.

Assim lhe digo que para se buscar uma sociedade igualitária, é preciso entender o quão desigual é a sociedade capitalista, pois a “vara” está torta, e é preciso investir em saber –

o saber da *episteme* – nas escolas populares, nas escolas da classe trabalhadora, para “curvá-la para o lado oposto.

O trabalho pedagógico é árduo e deve se manter assim para garantir os interesses da classe trabalhadora, de forma conjunta. Como eu disse, a educação precisa do apoio de todas as pessoas diretamente envolvidas no trabalho pedagógico e também da sociedade, e fica evidente quando a professora entrevistada nos explica como foi selecionado o conteúdo de Jogos e Brincadeiras Populares no CEPAE. Ela diz que,

na verdade, essa foi uma decisão conjunta do grupo do CEPAE, do grupo de professores. Esse tema surgiu na concretização do nosso currículo, nós fizemos um trabalho de constituição do currículo de forma coletiva e todos os temas deveriam estar em todas as fases, tentando garantir que todos os elementos da Cultura Corporal estivessem desde o 1º ano da primeira fase do Ensino Fundamental até o 3º ano do Ensino Médio. E selecionamos os Jogos para o Ensino Médio, então foi uma decisão coletiva.

Reforçando a relação importante que de todas as pessoas diretamente envolvidas no trabalho pedagógico da escola possuem com o saber sistematizado, devendo então se manter unidos e de forma crítica buscar o desenvolvimento da escola pública.

Já vimos que o saber sistematizado da Educação Física gira em torno da Cultura Corporal, que nada mais é que todo o saber produzido pelo ser humano em prol dos movimentos corporais.

Compreender a historicidade desse desenvolvimento também se faz relevante na escola. É por isso que a professora entrevistada diz, o seguinte:

Eu tenho anotado aqui também que trabalhamos com Huizinga né, o capítulo 1 (natureza e o significado do jogo como fenômeno natural) da parte do significado do jogo. (...) e depois eu elaborei com eles um trabalho que era uma pesquisa sobre os aspectos dos jogos e eles tinham que desenvolver isso e discutir com os professores do CEPAE principalmente.

Percebemos que quando o saber sistematizado da Educação Física é tratado de forma íntegra e com dedicação, conseguimos alcançar todos os passos da prática social, levando os alunos do estado sincrético ao estado sintético. Ressalto para que fique bem exposto, a burguesia não ascendeu ao poder apenas pela educação, mas pela luta, e é somente assim, pela educação e pela luta, que o trabalhador conseguirá reivindicar seus interesses e construir outra sociedade. Gostaria de finalizar esse tópico com uma fala da professora entrevistada que resume a importância do que estamos a discutir aqui. A fala se dá em suas considerações a respeito dos Jogos e Brincadeiras Populares para nossa pesquisa:

Então, acho que os jogos populares, de uma forma geral, fazem um resgate da cultura popular, traz muito do que eles viveram na rua para dentro da escola, na infância. Então acho que é um conteúdo importante da Educação Física de modo geral, também por compor os elementos da cultura corporal né, então faz parte da cultura. Os Jogos populares são de responsabilidade da Educação Física (...), no Ensino Médio é importante porque resgata essa vivência, é um jeito de resgatar esses jogos populares e também como está no Ensino Médio é uma maneira de avançar pelas discussões sociais, políticas, culturais desses jogos.

3.3 Planejamento de aulas para o conteúdo de Jogos e Brincadeiras Populares no Ensino Médio

Pensando os Jogos e Brincadeiras Populares como conteúdo no Ensino Médio, e tomado como referência os objetivos dos ciclos de aprendizagem, com consideração que no ensino médio, estamos no momento de elaboração de sínteses. Partiremos para a elaboração de um plano de aulas – que comporão duas aulas – que pode sim ser encarado como modelo para a objetivação dos fins que aqui tanto discutimos, mas deixando livre para qualquer acréscimo ou edição que o professor achar ser pertinente para a transmissão do saber sistematizado.

OBJETIVO

Objetivo geral: Vivenciar os Jogos e Brincadeiras Populares correlacionando-os com os aspectos da realidade social: aspectos raciais, religiosos, sexuais e de gênero.

Objetivos específicos: aprimorar a desenvoltura e argumentação em debates e discussões; pensar no conteúdo como um representante de problemas sociais; entender como a sociedade se reflete no ambiente escolar e dentro dos jogos; aumentar a experimentação de Jogos e Brincadeiras Populares; evoluir capacidades coordenativas de ação; instigar o pensamento crítico através da pesquisa; aprimorar a desenvoltura frente a um trabalho mais elaborado; propiciar a catarse em relação ao impacto dos Jogos e Brincadeiras Populares na sociedade.

METODOLOGIA – DESENVOLVIMENTO

1ª aula

Iniciaremos formando uma roda entre os alunos e o professor, que discutirão a respeito das definições de Jogos e Brincadeiras e de todo seu aspecto histórico. Depois de uma breve explicação partiremos para um momento de compartilhamento de experiências, onde o professor e os alunos irão conversar sobre os jogos que mais gostavam/gostam de jogar e como cada experiência individual e pessoal se relaciona com a outra. Deverão ser apresentadas as semelhanças e diferenças que um mesmo jogo possui para diversas pessoas. Essa atividade será norteada pelo professor que através de apontamentos e questionamentos levará a discussão a cumprir o objetivo desejado.

Findado esse momento de roda, passaremos para a execução de dois ou três Jogos e Brincadeiras Populares – a depender do tempo da aula e do encaminhamento do jogo – previamente selecionados. O professor deverá ficar sempre atento a execução dos jogos para que se for necessário realizar pausas e apontamentos. Ao final do último jogo será realizada novamente uma roda de conversa, mas dessa vez para discutir criticamente como os aspectos da realidade social de cada um se relaciona com esses jogos. O professor novamente será norteador da conversa, realizando apontamentos como por exemplo: esse jogo é comumente jogado por meninos ou meninas? Por quê? Teria a possibilidade de realizar esse jogo sem determinados materiais? Por que isso seria necessário? Dentre outros apontamentos que o docente achar ser necessário.

Ao final da conversa, será explicada a pesquisa que os alunos realizarão em grupo e apresentado na próxima aula. Na pesquisa os grupos deverão se centrar em um único jogo escolhido e deverá conter os aspectos históricos desse jogo. Além disso, os membros do grupo deverão criar apontamentos relacionados com a realidade social e os aspectos críticos já tratados aqui.

2ª aula

Já no começo da aula os alunos em conjunto com o professor, deverão se posicionar em roda, para que todos compartilhem da mesma experiência. Antes de dar início as apresentações, o professor deverá retomar o que aconteceu na aula passada e o que de mais importante foi discutido. Então se iniciarão as apresentações dos grupos (os alunos do mesmo grupo não precisaram se sentar um ao lado do outro, sendo cada membro responsável por instigar o debate em diferentes partes da roda). A pesquisa foi feita com o intuito de elevar os estudantes ao pensamento sintético em relação ao conteúdo daquele jogo, propiciando a eles nortear um debate e levantar apontamentos importantes para a discussão.

Ao ser finalizado a última apresentação o professor deverá abrir um último diálogo em relação a tudo que experimentaram e vivenciaram nas aulas, apontando a relevância de tudo que foi feito e como foi feito. Deverá apresentar aos estudantes a missão que desejara com as aulas e se foi cumprida ou não.

AVALIAÇÃO

A avaliação será progressiva e formal, em forma de roda de conversa, identificando dificuldades e facilidades relacionados com o trabalho coletivo, protagonismo, manifestações comunitárias e de lazer. Isso será feito por meio dos seguintes questionamentos e/ou outros que o professor julgar pertinente: De que forma as atividades executadas colaborariam com o trabalho coletivo? Os Jogos e Brincadeiras Populares desenvolvem qual papel na sociedade? Como devemos pensar o conteúdo da Educação Física daqui para frente?

4 CONCLUSÃO

Em minha busca pessoal, espero conseguir fazer com que as pessoas enxerguem o real sentido do saber sistematizado e que somente com ele a classe dominada terá seus interesses garantidos e que este tema não deve ser deixado de lado, mas deve ser aprendido. Espero ajudar docentes que leem meu texto a não se perderem nessa encruzilhada de incertezas e que possam ensinar com mais propriedade e segurança em relação ao trato pedagógico.

As informações trazidas aqui foram de grandes profissionais que se debruçaram – e alguns ainda o fazem – para enriquecer cada vez mais o conteúdo de Jogos e Brincadeiras Populares e mostrar tamanha importância que permeia a compreensão desse conteúdo nas escolas e como eles se permeiam na sociedade.

Cada vez mais se discute e se debate sobre aspectos críticos da sociedade contemporânea, questões essas que devem ser levadas até os indivíduos geradores do nosso futuro de forma crítica e epistemológica. Não é e nunca foi meu desejo que o conteúdo de Jogos e Brincadeiras Populares se sobressaísse em relação aos demais, mas meu objetivo aqui segue o de mostrar como esse conteúdo é relevantemente igual em relação aos demais e que deve ter o mesmo espaço.

Sempre tive a curiosidade em conhecer um pouco mais da vida e dos costumes dos meus antepassados, como viviam, o que faziam, como e com o que brincavam. A isso, chamamos de experiência e essa troca é enriquecedora a nível cultural. Algo assim deve ser

valorizado e na escola – um lugar de conhecimento – deve ser tratado da forma mais coerente possível.

Espero ter expressado toda a relevância que isso sempre teve em minha vida e que isso só foi possível graças a valorização adequada que foi proporcionada no meu desenvolvimento pessoal. Encerro meu texto com uma frase de minha própria autoria que revela de maneira simples a complexidade de toda essa discussão, “nada que tenha permeado toda a evolução humana não é de igual relevância”.

REFERÊNCIAS

BELTRÃO, J. A.; TAFARELL, C. A ofensiva dos reformadores empresariais e a resistência de quem defende a educação pública. **Retratos da Escola**, Brasília, v. 11, n. 21, p. 587-601, 2017. Disponível em: <https://retratosdaescola.emnuvens.com.br/rde/article/view/786#:~:text=A%20reforma%20do%20ensino%20m%C3%A9dio,de%20interesses%20de%20classes%20antag%C3%B4nicas..> Acesso em: 26/04/2022 às 16h12min.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2021. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 26/04/2022 às 16h14min

Soares et. al. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992. Coleção Magistério 2º grau – Série formação do professor.

DEWEY, John. Como pensamos: Como se relaciona o pensamento reflexivo com o processo educativo - uma reexposição. Trad Haydée Camargo Campos. 4.ed. São Paulo: Nacional, 1979a. Atualidades pedagógicas; vol. 2. 292 p.

FREITAS, L. C. Organização do trabalho pedagógico. Palestra proferida no VII Seminário Internacional de Alfabetização e Educação. Novo Hamburgo, 1991.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

LIBÂNEO, J. C. **Pedagogia e pedagogos, para quê?**. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

MARQUES, M. O. Projeto pedagógico: A marca da escola. **Educação e Contexto**, Unijuí, v. 2, n. 18, 1990. Disponível em: <https://www.sinprodf.org.br/wp-content/uploads/2014/01/PPP-segundo-Ilma-Passos.pdf>. Acesso em: 20/03/2022 às 22h17min.

SAVIANI, D. **Escola e democracia**. 43. ed. Campinas: Autores Associados, 2018.

SAVIANI, D. Sobre a natureza e especificidade da educação. In: **Pedagogia histórico-crítica**. 8. ed. Campinas: Autores Associados, 2003.

ANEXOS

Professora, você trabalha com o conteúdo de Jogos e Brincadeiras Populares no Ensino Médio?

Eu já trabalhei, não trabalho mais.

Quais os motivos que você encontra em selecionar esse conteúdo para as aulas no Ensino Médio?

Então, na verdade essa foi uma decisão conjunto do grupo do CEPAE, do grupo de professores. Esse tema surgiu na concretização do nosso currículo, nós fizemos um trabalho de constituição do currículo de forma coletiva e todos os temas deveriam estar em todas as fases, tentando garantir que todos os elementos da Cultura corporal estivessem desde o 1º ano da primeira fase do ensino fundamental até o 3º ano do ensino médio. E selecionamos os jogos para o ensino médio, então foi uma decisão coletiva.

Entendi, e seus alunos demonstram conhecimento prévio sobre Jogos e Brincadeiras Populares?

Sim, bastante. Eu também trabalho jogos no 8º ano, então os alunos do CEPAE têm uma vivência já, eles chegam ali já conhecendo muita coisa.

E esses estudantes, voltando um pouco mais para o ensino médio, eles aceitam bem essa proposta do ensino de Jogos e Brincadeiras?

Sim, a experiência que eu tive foi boa.

E você já chegou a trabalhar esse conteúdo durante o Ensino remoto?

Não, somente no presencial.

E como era esse ensino? Como era a tratativa desse conteúdo no presencial?

Então, eu fiz uma retomada de jogos populares com eles, fiz uma lista grande de jogos: pula-corda; cantiga de roda; amarelinha; passa anel; boneca; jogo da velha; BET; bilboquê; queimada; salve bandeirinha. E então eu fiz o levantamento com eles sobre quais eram os jogos populares que eles conheciam e a gente foi fazendo algumas vivências que fizemos com o material que tínhamos disponível no CEPAE. No nosso depósito tinha o pé de lata pronto, perna de pau também tinha. Então fizemos o pé de lata, fizemos a perna de pau, o BET, cabo de guerra, queimada, salve bandeira e fizemos peteca, pega pega, amarelinha, essa são as marcadas que fizemos. Primeiro fizemos o levantamento e depois selecionamos algumas para fazer as vivências.

Eu tenho anotado aqui também que trabalhamos com Huizinga né, o capítulo 1 (natureza e o significado do jogo como fenômeno natural) da parte do significado do jogo. E pelo que me lembro nós fizemos tudo isso e depois eu elaborei com eles um trabalho que era uma pesquisa sobre os aspectos dos jogos e eles tinham que desenvolver isso e discutir com os professores do CEPAE principalmente. E eles tinham que discutir de acordo com algumas categorias: gênero; rural e urbano; classe social; etnias; raça. Eles tinham que fazer um roteiro de entrevista, que elaboramos juntos, e tinham que discutir de acordo com essas categorias que também levantamos em sala, acho que eram 10 entrevistas com professores do CEPAE. Então se os jogos e brincadeiras que eles faziam tinham relação com gênero, com raça, com campo e cidade, essas categorias.

Uma outra vivência que fizemos foi o intercâmbio que fizemos entre a primeira fase do ensino fundamental e o ensino médio, eles se reuniram em grupos e tinham que compartilhar a vivência deles com um grupo de crianças menores. Eles fizeram uma série de jogos com as crianças do ensino fundamental, em uma partilha, em uma ideia de vivência. Foi mais ou menos assim que fizemos.

Bem dinâmico né, muito legal. Você teve alguma dificuldade em ensinar esse conteúdo especificamente no ensino médio?

Não, acho que os meninos aceitaram bem. Não tive grandes dificuldades quanto ao trabalho com isso, eles foram bem receptivos, eles se envolveram muito. Os meninos se envolveram mais do que as meninas, acho que eles são bem mais dispostos do que as meninas, mas de um modo geral não tive grandes dificuldades. Algo que reclamaram foi a pesquisam pois alegaram que era muito complexa a forma que eu elaborei, mas em contrapartida, apesar das reclamações, eu tive ótimos resultados e ótimas discussões relacionando os jogos à essas categorias.

Então não teve nenhuma resistência mais específica em relação ao conteúdo?

Não, não que eu me lembre. Eles fizeram cabo de guerra, briga de galo, fizeram queimada também, estavam dispostos. Os alunos do CEPAE têm muito essa característica de estarem sempre dispostos ao trabalho.

Tudo bem, só pra fazer um gancho você disse que os alunos do CEPAE são bem dispostos. Você não teve nenhuma outra experiência em outra escola?

Não, é a primeira vez que trabalho com ensino médio. Anteriormente trabalhei no ensino superior e depois na prefeitura, mas era com ensino fundamental.

Entendi, quero saber um pouco sobre o que você acha sobre a importância dos Jogos e Brincadeiras Populares e porque você acredita ser importante para o ensino médio?

Então, acho que os jogos populares de uma forma geral fazem um resgate da cultura popular, traz muito do que eles viveram na rua para dentro da escola, na infância. Então acho que é um conteúdo importante da Educação Física de modo geral, também por compor os elementos da cultura corporal né, então faz parte da cultura. Os Jogos populares são de responsabilidade da Educação Física trabalhar com esses jogos e eu acho que no Ensino Médio é importante porque resgata essa vivência, é um jeito de resgatar esses jogos populares e também como está no Ensino Médio é uma maneira de avançar pelas discussões sociais, políticas, culturais desses jogos.

E foi a partir disso que eu tive a ideia de fazer um trabalho, uma pesquisa em forma de entrevista, eles tinham que fazer inclusive o termo de livre consentimento de esclarecido. Então quis trazer um pouco também dessa vivência do trabalho científico com a discussão cultural e social de um tema que teoricamente é algo que se faz na primeira fase. Mas acho que traz muitos avanços, trouxe para essa turma que trabalhei muitos avanços com as discussões culturais, uma discussão mais aprofundada de temas que cruzam os jogos com gênero, com raça, com relação ao campo e faziam resgate histórico de tentar lembrar os professores como eles brincavam na infância.

Então pudemos desconstruir algumas coisas, por exemplo que no campo as crianças brincavam mais, no campo e em cidades do interior. E acabamos descobrindo que mesmo no campo as meninas eram muito mais cerceadas de brincar na rua, elas ficavam muito mais em casa, então tivemos uma discussão de gênero interessante e acabar desconstruindo algumas coisas que também são passíveis nesse momento que vamos elaborando e discutindo. Então é importante para o ensino médio, a gente consegue avançar nessa temática.

Sim, e como você organizou a avaliação desse conteúdo?

A avaliação era sempre da participação, da disposição em participar, normalmente no CEPAE nós fazemos três avaliações. Então era a participação, a própria pesquisa que acho que foram feitas em grupos ou em duplas e essa atividade que foi feita com as crianças. Eles tinham que elaborar um roteiro para trabalhar com elas, não era algo espontâneo, tinham que pensar em casa, organizar os materiais para trabalhar com as crianças pequenas.

Como se fosse um estágio? Uma prática?

Não, não era essa ideia. A ideia era uma ideia colaborativa mesmo, que eles pudessem trocar com as crianças pequenas, era mais de troca mesmo do que de ensino.

Era mais um troca de brincadeiras mais antigas?

Isso, uma proposta de interação, já tinha sido discutido no grupo de professores a possível interação do Ensino Médio com o Ensino Fundamental. Eu não pedi por exemplo um plano de aula, era muito mais uma vivência mais organizada daquilo. Eu lembro que as crianças até reclamaram dos alunos, que estavam subjugando as crianças menores, chamando de muito infantil. As crianças se sentiram ofendidas, dos meninos maiores estarem subjugando a maturidade delas, então teve um pouco de conflito ali.

Então um pouco mais recreativo mesmo, uma troca de experiência.

Isso, a ideia era essa.

Entendi, e quais os maiores desafios de ensinar os conteúdos de Educação Física no Ensino Médio?

Olha, eu acho que a participação das meninas, é um dos maiores desafios, fazerem elas participarem. Acho que de um modo geral as meninas são bem menos participativas no ensino médio, os meninos são bem mais dispostos, principalmente quando o tema é esporte. Eu lembro das meninas bem mais sentadas em grupinhos na quadra, sempre com alguma “desculpa” de mal-estar, indisposição, até a menstruação algumas vezes, cólicas, mas o fato era que elas eram muito menos dispostas para o trabalho físico. Acho que o desafio maior era fazer com que as meninas se envolvam mais no conteúdo prático.

Mas não é também uma exclusividade dos Jogos e Brincadeiras?

Não, é muito mais voltado as práticas, principalmente nos esportes, em Jogos e Brincadeiras elas estavam mais dispostas. Até porque as brincadeiras não demandavam tanto esforço físico, não sei se é técnica ou preguiça da prática, de expor alguma energia física. Para as práticas físicas porque as aulas teóricas elas eram muito mais empenhadas nos trabalhos teóricos.

E além dos Jogos e Brincadeiras Populares quais são os outros conteúdos que geralmente é trabalhado pela Educação Física no Ensino Médio?

Esportes de marca, jogos populares, esportes de invasão, forró, vôlei, atividades de aventura, basquete, pelo que eu lembro no 2º ano tem atletismo, jogos populares e Rugby. No 1º ano dança, esporte de rede que era o vôlei, atividades de aventura na natureza, esportes de invasão que era basquete. O 3º ano eu não me lembro, mas é em torno disso, ginástica, vôlei, dança, está indo nesse sentido.

E como o CEPAE, como instituição, lida com o ensino de Jogos e Brincadeiras Populares?

Olha eu só estou a três anos no CEPAE e fiquei um ano fora para o pós-doc, mas vou dizer da minha experiência. Eu acho que os jogos de modo geral são bem aceitados e bem trabalhados na discussão, eventualmente vemos outras disciplinas trabalhando com jogos. Temos até um evento de matemática, acho que o Ludens, que lida com jogos matemáticos, temos xadrez então a impressão que eu tenho é de que o CEPAE é muito aberto aos jogos, vemos outros professores fazendo outras dinâmicas em outras disciplinas.

É um conteúdo interdisciplinar.

Sim.

E em relação ao departamento de Educação Física, os professores entendem que é um conteúdo importante na formação dos estudantes?

Sim, tanto é que ele faz parte do nosso currículo em todas as fases. Da primeira fase do fundamental até a segunda fase do fundamental até o ensino médio. Então eu dou jogos em duas fases, no ensino fundamental, 8º ano e no 1º e 2º ano do ensino médio. Mas os jogos estão distribuídos, nós tentamos distribuir jogos, dança, ginástica e esporte ao longo do currículo de forma homogênea e que atenda a todas as escalas entendendo que todos os conteúdos são importantes, então os jogos entram nesse pacote. Nós elaboramos nesses últimos três anos que eu participei dessas discussões no CEPAE.

E a sua compreensão sobre a importância desse conteúdo, que você já relatou, é a mesma do resto dos professores do departamento de Educação Física? Tem a mesma opinião?

Acho que sim, sim, acho que a partir do momento em que criamos um currículo acabamos pensando de maneiras correlatas, parecidas. Acho que todo mundo ali entende que o jogo é importante, nós quisemos por exemplo deixar que o esporte não fosse hegemônico no nosso currículo, então trabalhamos para não deixar que o esporte seja assim em nosso currículo. Então tentamos pensar da mesma forma, claro que existem enormes e gritantes diferenças dentro do departamento, em dar aula e pensamentos políticos e ideológicos mas acho que nosso currículo está bem “redondinho”, a gente consegue pensar de uma forma muito mais próxima e os jogos compõe essa importância curricular. Ele tem que estar ali no nosso currículo e acho que todos pensam de forma parecida.

E a instituição, o CEPAE, oferece estrutura que você julga qualificada para o ensino desse conteúdo?

De jogos sim, por exemplo ele não atende a ginástica como eu acho que deveria. Mas para jogos sim, nós temos por exemplo tatame que dá para fazer briga de galo e cabo de

guerra sem que os adolescentes se machuquem, então o tatame ajuda muito. Temos também a sala de dança que tem o acolchoado para amortecer alguma queda, tem espaços grandes gramados que a gente pode correr e se esconder.

Tem uma quadra coberta que os alunos puderam jogar Bet por exemplo, então acho que para o tema de jogos sim, o CEPAE contempla. Jogos populares né, porque se for para jogos eletrônicos eu acho que tem uma dificuldade, porque aí precisaríamos de uma sala com videogames e computadores que tenham qualidade para rodar os jogos, então isso não, mas para jogos populares sim.

Então, finalizamos as perguntas. Quería deixar aberto para você, se quiser ressaltar mais algum ponto, algo que ache que vá ajudar.

Eu nunca recebi críticas, questionamentos por ser um tema infantil. Inclusive o contrário, eu tive muito envolvimento dos alunos nesse quesito, eles questionam muito mais de um trabalho mais aprofundado do ponto de vista crítico, teórico, eu fui muito mais criticada por exemplo com quesito ao trabalho. Eles me indagavam com brincadeiras que aquilo era um TCC, uma tese de mestrado, pois eu pedi um trabalho bem complexo, então fui muito mais criticada por esse trabalho do que pelas vivências, eles brincaram de tudo sem o menor preconceito.

Eles brincaram de Bet, e me ensinaram inclusive pois na faculdade eu faltei na aula de Bet e então nunca aprendi, joguei a primeira vez com eles. Jogaram com as crianças também, então eles conseguiram ensinar algumas brincadeiras deles, da vivência deles para crianças que não sabiam jogar Bet. Então foi muito legal essa vivência, eu acredito que dê para trabalhar os jogos populares de uma forma mais aprofundada no Ensino Médio. Então é uma pena, eu sinto muito em não estar com esse tema no 1º ano mais, porque os alunos lá vão muito na brincadeira, então eles adoravam os jogos.

Fizemos briga de galo por exemplo com eles nas costas um do outro porque fiquei com medo de se machucarem, então é isso eu tenho com esse conteúdo assim como todos os outros eu tenho medo de se machucarem. Mas acho que é isso, acho que os meninos do CEPAE aceitam bem, levam bem, como já disse eu acho que eles são maduros no 8º ano e no Ensino Médio eu os acho muito adultos para muita coisa. Então é isso, espero ter ajudado.

Foi ótimo, agradeço a disponibilidade, vai ajudar demais. Muito obrigado professora.