

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO – UFRPE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA – DEFIS
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

EDNALDO LUIZ DA SILVA

**O TRATO COM O CONTEÚDO JOGO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO
FÍSICA EM ESCOLAS DE REFERÊNCIA NO ESTADO DE PERNAMBUCO.**

**RECIFE
2019**

EDNALDO LUIZ DA SILVA

**O TRATO COM O CONTEÚDO JOGO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA EM
ESCOLAS DE REFERÊNCIA NO ESTADO DE PERNAMBUCO.**

Trabalho apresentado ao curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, como requisito para concessão do título de Licenciado em Educação Física, orientado pelo Prof.º Dr. Marcos André Nunes Costa.

**RECIFE
2019**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Sistema Integrado de Bibliotecas
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

S586t Silva, Ednaldo Luiz da
O trato com o conteúdo jogo nas aulas de educação física em escolas de referência no estado de Pernambuco / Ednaldo Luiz da Silva. - 2019.
57 f. : il.

Orientador: Marcos André Nunes Costas.
Inclui referências e apêndice(s).

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Licenciatura em Educação Física, Recife, 2019.

1. Jogo. 2. Conteúdo fim. 3. Educação física. 4. Prática pedagógica. I. Costas, Marcos André Nunes, orient. II. Título

CDD 613.7

EDNALDO LUIZ DA SILVA

**O TRATO COM O CONTEÚDO JOGO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA EM
ESCOLAS DE REFERÊNCIA NO ESTADO DE PERNAMBUCO.**

Trabalho apresentado ao curso de
Licenciatura em Educação Física da
Universidade Federal Rural de
Pernambuco - UFRPE, como requisito
para concessão do título de Licenciado
em Educação Física, orientado pelo
Prof.º Dr. Marcos André Nunes Costa.

Aprovado em 17 de dezembro de 2019.

BANCA EXAMINADORA

Prof.º Dr. Marcos André Nunes Costa
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Orientador

Prof.ª Dra. Andréa Carla de Paiva
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Examinadora I

Prof.º Ms. Eduardo Jorge Souza da Silva
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Examinador II

**RECIFE
2019**

AGRADECIMENTOS

Antes de começar a citar os nomes das pessoas, gostaria de expressar que este trabalho é um resultado do qual todos que fazem parte do meu dia-a-dia, seja na universidade, no trabalho ou em minha família, mesmo que não percebessem, contribuíram de alguma maneira para a culminância desta importante etapa de minha vida.

Dito isto, agradeço primeiramente a Deus por ter me dado a dádiva da vida, e também, me dado forças para enfrentar todos os momentos que a ela estão atrelados com sabedoria, aliás nem tanta assim, mas esses momentos me proporcionaram sempre algum aprendizado.

Agradeço também aos meus Pais, “Seu Pedro” e “Dona Maria” por toda paciência e esforço que sempre tiveram para que me tornasse uma pessoa de caráter, e para isso foram meus melhores exemplos. Ainda no ambiente familiar, agradeço também a toda minha família, em especial a minhas irmãs Edvania e Edileuza por todo incentivo e apoio que me deram durante minha graduação.

Não sei nem o que falar de você “Amor”, te agradeço por estar sempre ao meu lado, seja em momentos bons ou ruins, obrigado pela sua enorme paciência durante esses quatro anos e meio de minha graduação, obrigado por me confortar quando estava angustiado por não ter dado conta de alguma demanda acadêmica, obrigado por compreender, por muitas vezes, minha ausência. Te amo Maria Gouveia!

Aos alunos do Projeto Barbatanas da Rural e toda a equipe de monitores também deixo meus agradecimentos por esse período de muita aprendizagem junto a vocês, assim como também a todos os envolvidos no projeto.

Agradeço aos meus amigos, André Rodrigues, Elizon Miguel, Daniel Williams e Nadson Andrade por terem me dado apoio durante o curso. Agradeço imensamente aos professores Ricardo Lima, Rafael Tassitano e Ana Mirna Jaguaribe por terem compartilhado um pouco de seus conhecimentos comigo.

Deixo dois agradecimentos especiais aos meus amigos Lizandra Barbosa e Marcelo Oliveira, Lizz, nossa aproximação no curso se deu um pouco tarde, kkkk,

mas apesar disso, tem um grande peso pra mim, te agradeço por tudo que você fez durante esse tempo, pelo seu incentivo e ajuda sempre que precisei, saiba que você foi fundamental para minha jornada na graduação. Marcelo, o que falar de você? Nos aproximamos ainda no primeiro período nas aulas de anatomia, e daí pra frente nossa amizade só cresceu, saiba que você é um exemplo de pessoa pra mim, tipo, aprendi muito com você, te agradeço por sempre me apoiar em todos os momentos e me aturar em meus dias de estresse. Vocês são pessoas que Deus colocou no meu caminho, amo vocês!

Gostaria de agradecer ainda a professora Andréa Paiva e ao professor Eduardo Jorge por terem aceitado prontamente compor a banca examinadora deste trabalho e contribuir para a qualificação do mesmo e meu amadurecimento acadêmico.

Por fim, agradeço ao professor Marcos Nunes que me orientou na construção desta monografia, obrigado por todas as contribuições e conselhos.

RESUMO

O jogo é um fenômeno que está presente em todo o mundo, fazendo parte do cotidiano de todas as camadas sociais e é praticado com diversas intenções. Dentro do ambiente escolar, especificamente no componente curricular Educação Física, o jogo é um conteúdo a ser ensinado, porém, por muitas vezes nas aulas de Educação Física observamos o jogo sendo utilizado como um meio para abordar outros conteúdos, ou até mesmo como recreação ou premiação, como se o jogo não fosse um fenômeno dotado de conhecimentos. Esta pesquisa tem o objetivo de analisar como o conteúdo Jogo é tratado nas aulas de educação física em escolas de referência no Estado de Pernambuco, assim como também busca caracterizar o jogo como conteúdo da Educação Física e identificar o uso de documentos oficiais como norteadores da prática pedagógica dos professores de Educação Física. Foram aplicados questionários a professores do componente curricular Educação Física de doze (12) escolas de referência situadas na zona norte do Recife. Através desses questionários foi verificado que os professores das respectivas escolas utilizam os documentos oficiais na construção de seu planejamento e o conteúdo jogo se faz presente nas aulas de educação física. Também foi possível concluir que seis (6) dos participantes utilizam o jogo primeiro como uma ferramenta pedagógica e os outros seis (6) utilizam prioritariamente como conteúdo fim. Isso mostra a necessidade de uma formação continuada para os professores da rede Estadual, para que os mesmos possam entender que o jogo no âmbito da educação física se constitui primeiro como um conhecimento da cultura corporal que deve ser apreendido e compreendido pelos estudantes.

Palavras chaves: Jogo; conteúdo fim; educação física; prática pedagógica.

ABSTRACT

Gambling is a phenomenon that is present throughout the world, being part of the daily life of all social classes and is practiced with different intentions. Within the school environment, specifically in the curriculum component Physical Education, the game is a content to be taught, however, many times in Physical Education classes we observe the game being used as a means to address other content, or even as recreation or awards, as if the game were not a phenomenon with knowledge. This research aims to analyze how Game content is treated in physical education classes in reference schools in the State of Pernambuco, as well as to characterize the game as Physical Education content and identify the use of official documents as guiding practice. of teachers of Physical Education. Questionnaires were applied to teachers of the Physical Education curriculum component of twelve (12) reference schools located in the north of Recife. Through these questionnaires it was verified that the teachers of the respective schools use the official documents in the construction of their planning and the game content is present in the physical education classes. It was also possible to conclude that six (6) of the participants use the game first as a pedagogical tool and the other six (6) use primarily as the end content. This shows the need for continuing education for teachers of the state network, so that they can understand that the game in the context of physical education is first constituted as a knowledge of body culture that must be understood by students.

Keywords: Game; end content; physical education; pedagogical practice.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. HISTÓRIA E EVOLUÇÃO DO JOGO	12
3. AS ESCOLAS DE REFERÊNCIA EM PERNAMBUCO.....	15
4. OS PARÂMETROS CURRICULARES DE PERNAMBUCO (PCPE)	17
4.1 A EDUCAÇÃO FÍSICA NO PCPE.....	17
4.2 O CONTEÚDO JOGO NO PCPE.....	21
5. METODOLOGIA	25
6. RESULTADOS E DISCUSSÕES	27
6.1 O USO DOS DOCUMENTOS OFICIAIS.....	28
6.2 A PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS.....	35
6.3 O TRATO COM O CONTEÚDO JOGO	38
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	47
REFERÊNCIAS.....	49
APÊNDICES	55

1. INTRODUÇÃO

O jogo é um fenômeno que segundo Huizinga (2010) vai além da cultura da humanidade e tem um sentido que ultrapassa o bem-estar (prazer) físico e psicológico. Esse mesmo autor define o jogo como:

[...] uma atividade ou 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 quotidiana” (HUIZINGA, 2010, p. 33).

O jogo se faz presente em todas as camadas da sociedade, e está espalhado por todo o mundo, essa presença pode se dar através das diversas manifestações do jogo (jogos populares, jogos esportivos, jogos cooperativos, jogos eletrônicos, jogos digitais, jogos de salão, entre outros), além disso, o jogo pode ser vivenciado de diferentes maneiras como por exemplo: recreação, competição e também de formação familiar, social e escolar. “O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para gastar energia, pois favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral” (KISHIMOTO, 1996, apud FREIRE; FEIJÓ, 2008).

A Educação Física Escolar trata dos fenômenos da cultura corporal¹ (esporte, ginástica, luta, dança e jogo), sendo a Educação Física uma disciplina curricular obrigatória no ensino básico, o jogo, por sua vez, é um conteúdo que tem que ser tratado por ela de maneira efetiva, como um elemento construído historicamente pela humanidade, a esse respeito Retondar (2011) diz:

Uma vez que o jogo passa a ser apropriado pela educação física como conteúdo de ensino, atividades como pique pega, queimado, amarelinha, futebol, voleibol e outros, não serão apenas meios para se atingir fins externos a essas atividades, mas antes, conhecimentos possuidores de valores em si mesmos que serão explorados, desenvolvidos e que fazem parte de uma determinada cultura, construídos ao longo das épocas, organizados e hierarquizados dentro de uma determinada sociedade, evocando traços míticos ancestrais reforçando e, ao mesmo tempo, ajudando a ressignificar sentidos de Ser e de agir dos indivíduos no mundo da vida, forjando novas sensibilidades através de novas representações (RETONDAR, 2011, p. 415).

¹ A cultura corporal aqui é entendida como uma linguagem que foi construída historicamente pela humanidade, e que é capaz de comunicar os interesses, anseios, necessidades e as mais diversas informações através da expressão corporal.

Porém, nas experiências pessoais na educação física escolar e na própria graduação em Educação Física o jogo é muito utilizado como conteúdo meio, ou seja, como ferramenta para se trabalhar outros conteúdos, principalmente de aspectos motores e até mesmo o esporte.

A literatura sobre o jogo é crescente na última década, porém, voltadas para diferentes aspectos do jogo, como por exemplo: o jogo na educação infantil ou anos iniciais do ensino fundamental (FREIRE; FEIJÓ, 2008; FALCÃO; VENTORIM; SANTOS; FERREIRA NETO, 2012; PICCOLO, 2010; TOLOCKA et al., 2016), o jogo como instrumento de lazer (CASTRO; LIMA; DUARTE, 2016; SOUZA; CARMO; GOLÇALVES JUNIOR, 2013; SILVA et al., 2013; REVERDITO et al., 2012; CAVALCANTI, 2008), o jogo como espetáculo (ALMEIDA; ALMEIDA; GRANDO, 2010; FRANCHI; SILVA; RIBAS, 2016; BETTI, 2009), o jogo como conteúdo na formação em Educação Física (DECIAN; IVO; MARIN, 2017; MARTINI; VIANA, 2016).

Ainda é possível encontrar artigos sobre os jogos eletrônicos sendo relacionados com o sedentarismo (FINCO; FRAGA, 2013; COUTO; PEREIRA, 2015; PEREIRA; SERAPIÃO; GOVONE, 2017), com a violência (RETONDAR; BONNET; HARRIS, 2016; RETONDAR; HARRIS, 2013) e até mesmo, com o consumo (ASSAD et al. 2016; PRONI, 2009).

Quando falamos do conteúdo Jogo no Ensino Médio, a disponibilidade da produção de textos científicos é bastante reduzida, fato este que preocupa, pois o Jogo é um conhecimento construído historicamente pela humanidade e que deve ser compreendido e apreendido pelo Ser Humano, e por esse fato consta nos Parâmetros Curriculares do Estado de Pernambuco como um conhecimento a ser ensinado nas aulas de Educação Física em todo o ensino básico.

O Jogo é um elemento que assume um papel importante na formação integral do indivíduo, isso devido a suas características formais e não formais, que contribuem para o processo de tomada de decisão, o convívio social, a aquisição de valores, o respeito as regras, o respeito ao outro, contribuindo também para a formação do pensamento e da ação autônoma e crítica do aluno.

Mas para garantir essa formação integral da qual o Jogo oferece, a forma pedagógica com a qual o professor trata o conteúdo é um fator decisivo. Um dos erros frequentes dos professores de Educação Física, é tratar do jogo apenas como uma forma de recreação/premiação, desprezando as formas de conhecimentos conceituais e atitudinais que também fazem parte do Jogo e seus valores formativos.

No Ensino Médio, além do jogo ser tratado como recreação/premiação, também é deixado de lado em detrimento da supervalorização do esporte, além da falta de planejamento adequado do professor um outro fator que contribui para a presença exacerbada do esporte nas aulas de Educação Física, é a procura dos alunos mais habilidosos por um status dentro da escola.

Esta pesquisa assume a necessidade de se discutir sobre o trato do conteúdo Jogo dentro das aulas de Educação Física no Ensino Médio, caracterizando-o como conteúdo fim, dotado de conhecimentos a serem transmitidos aos estudantes para obterem uma formação integral através do Jogo, caracterizando-o, também, como um conhecimento produzido historicamente pela humanidade, e que deve ser preservado e transmitido para as gerações futuras.

Baseado nos aspectos apresentados acima essa pesquisa partiu do seguinte problema: O jogo nas aulas de Educação Física das escolas de referência da rede estadual de Pernambuco situadas na zona norte do Recife, é tratado como conteúdo fim ou meio para abordar outros conteúdos? E tem como objetivo geral analisar como o conteúdo Jogo é tratado nas aulas de educação física em escolas de referência no Estado de Pernambuco, seguido dos objetivos específicos: 1- Identificar o uso de documentos oficiais para nortear a prática pedagógica dos professores de Educação Física; 2 – Caracterizar o jogo como conteúdo da Educação Física.

2. HISTÓRIA E EVOLUÇÃO DO JOGO

Não há uma data exata que marque o surgimento do jogo, o que se sabe, é que o mesmo está presente desde os tempos mais remotos da existência humana, temos como exemplo o jogo de representação (jogo sagrado), onde os homens em

celebrações ou rituais para “garantir” o bem-estar de seu povo, realizavam cultos onde usavam máscaras representando suas divindades, que geralmente eram forças da natureza (HUIZINGA, 2010).

Sabemos que desde a antiguidade os seres humanos jogavam e brincavam entre si. Alguns poucos registraram em forma de desenhos esses jogos nas paredes de cavernas. Essas e outras evidências nos mostram que o jogo acompanhou não apenas a evolução histórica, mas esteve presente em todas as civilizações (DARIDO; RANGEL, 2011, p. 161).

Nos eventos ritualísticos os indivíduos mascarados tomavam para si o comportamento de seus deuses, como se estivessem em um estado de êxtase, onde eram comandados pelos espíritos de seus seres divinos, e tudo o que faziam era em nome da prosperidade de seu povo, independente do que fizessem neste ritual ou em seu prelúdio (HUIZINGA, 2010).

Mas o jogo nos primórdios não era apenas sagrado, ele também tinha o papel de promover a interação entre os povos e se fazia presente nas festas apenas como forma de divertimento, onde sua prática baseava-se na promoção de alegria para os festeiros, era uma forma de estreitar os laços entre os indivíduos (HUIZINGA, 2010).

O jogo mais tarde, na antiguidade, assume um papel competitivo, que se expressava através de disputas entre indivíduos ou até mesmo grupos inteiros. Tais competições se manifestavam de diversas formas tanto em disputas verbais onde os competidores através de insultos ou perguntas lançadas aos seus adversários, onde, quando um deles não conseguisse responder, a competição se encerrava e a vitória era ou dos que se sobressaíam com suas respostas, ou aos que efetuavam os insultos ou perguntas que deixassem o outro sem resposta (HUIZINGA, 2010).

Mas as competições não se restringiam apenas no campo verbal, elas também ocorriam em forma de disputas físicas, sejam elas de força ou de destreza. Além disso também poderiam ser realizadas através do comprimento de tarefas, onde o vencedor era premiado, e muitas vezes esse prêmio era a honra de ser superior em alguma coisa (HUIZINGA, 2010).

Segundo Neves (2009) citado Santos (2014) na antiguidade o jogo assume diferentes papeis, ajustando-se à sociedade que o praticava. Para o autor, os jogos se manifestavam para os romanos como forma de espetáculo onde era notável a

presença da competição, onde os atores eram os escravos que em um espetáculo sem muitas regras, as vezes a única regra era que o espetáculo só se encerrava quando um dos lados, sendo ele “homem” ou animal era morto. Já para os astecas os jogos eram um prelúdio para seus sacrifícios e rituais, onde através deles eram passadas energias para a renovação da sociedade.

Para Kishimoto (2000), os jogos na antiguidade eram limitados ao lazer e relaxamento, sendo considerado coisas supérfluas, sem utilidade para o desenvolvimento da sociedade naquela época, e por isso era visto de maneira negativa.

No período da Idade Média, também conhecida como idade das trevas, momento em que a Igreja tinha uma forte influência no comportamento social, o jogo também era tido como algo não sério, pois não era visto como atividade que contribuísse para a elevação da espiritualidade do indivíduo (SANTOS, 2014).

Nesta época Retondar (2013) afirma que:

[...] o jogo se tornava uma ocupação perigosa para a vida cristã, na medida em que pode desvirtuar o comportamento do indivíduo devido ao seu caráter absorvente e envolvente. Nesse caso, não é somente o jogo, mas o excesso que este pode suscitar é que se torna prejudicial do ponto de vista da moral cristã. O jogo, como uma das paixões que ocupa a alma, desvirtua a atenção e a observância necessárias ao Homem comedido e de fé (RETONDAR, 2013, p. 15-16).

Durante a idade média e moderna o jogo também era considerado sem utilidade, a esse respeito Leal (2014) afirma que:

Da Idade Média à Moderna, vamos perceber desenvolvida uma noção de lúdico no seu sentido frívolo. O lúdico vai estar presente principalmente nas festividades religiosas, fundadas no fingimento, como o carnaval, por exemplo (LEAL, 2014, p. 180).

Na modernidade segundo Retondar (2013) o jogo assume um papel pedagógico, onde suas características permitem que o homem entre em harmonia conciliando seus sentimentos com a vida em sociedade.

[...] somente o homem joga, e joga porque, assim fazendo, consegue harmonizar os impulsos sensíveis com os impulsos inteligíveis, isto é, concilia os sentimentos mais viscerais com as prerrogativas sociais, com as

normas, com a razão de ser do mundo sem provocar nenhuma sobrevalorização de um impulso em detrimento do outro (RETONDAR, 2013, p. 16).

Nos dias atuais podemos observar o jogo sendo muito utilizado nas instituições de educação infantil e nas séries iniciais do ensino fundamental, nesta perspectiva ele se apresenta em forma de ferramenta pedagógica, e visa facilitar o processo de ensino e aprendizagem das crianças, pois o jogo é uma atividade natural dessa idade.

Também é facilmente identificado na contemporaneidade, o jogo dos interesses mercadológicos, onde podemos elencar como os principais os jogos eletrônicos que necessitam de um certo valor para ser adquirido, mas também é possível enxergar isto através das empresas de lazer e entretenimento, que oferecem cada vez mais seus serviços.

3. AS ESCOLAS DE REFERÊNCIA EM PERNAMBUCO

As escolas de referência em ensino médio (EREM) começaram a surgir em Pernambuco no ano de 2007, através de uma parceria entre a Secretaria de Educação de Pernambuco e o Instituto de Corresponsabilidade Educacional (ICE), onde foi realizada uma experiência em vinte centros de educação funcionando com uma carga horária expandida (PERNAMBUCO, 2015).

Como os resultados de tal experimento trouxe benefícios a educação, em 2008 foi criada a Política Pública de Educação Integral do estado de Pernambuco contemplando em seu início 51 escolas. Essas escolas tiveram que passar por um processo de reestruturação, pois deixariam de ofertar o ensino fundamental para oferecer apenas o ensino médio (PERNAMBUCO, 2015).

O modelo fundamenta-se na concepção da educação interdimensional, como espaço privilegiado do exercício da cidadania e o protagonismo juvenil como estratégia imprescindível para a formação do jovem autônomo, competente, solidário e produtivo. Desse modo, ao concluir o ensino médio nas escolas de Educação Integral, o jovem estará mais qualificado para a continuidade da vida acadêmica, da formação profissional ou para o mundo do trabalho (EDUCAÇÃO).

Com o programa de Educação Integral, as escolas pertencentes a esse projeto passaram a ofertar o ensino médio em tempo integral ou semi-integral. Na escola de tempo integral os alunos cumprem uma carga horária de 45 horas aulas por semana, enquanto nas semi-integrais a carga horária semanal é de 35 horas semanais (PERNAMBUCO, 2015)

Com essa expansão, as escolas de ensino integral começam a enxergar o processo de formação dos estudantes de maneira mais ampla, considerando as várias dimensões que são inerentes ao ser humano. “A educação interdimensional compreende ações educativas sistemáticas voltadas para as quatro dimensões do ser humano: racionalidade, afetividade, corporeidade e espiritualidade” (EDUCAÇÃO).

Na tentativa de promover um ensino interdimensional e contribuir para a formação integral de mais jovens, o número de escolas do programa foi sendo cada vez mais ampliado, em 2015, o governo do Estado contava com 327 escolas pertencentes ao programa de Educação integral, onde 27 destas são Escolas Técnicas Estaduais (ETE) e 300 são EREM, das quais 125 funcionavam em tempo integral e 175 em uma jornada semi-integral (EDUCAÇÃO).

No ano de 2014, às escolas do sistema de Educação Integral de Pernambuco (EREM e ETE) tinham uma taxa de matrícula que representava 41% do total de alunos da Rede Estadual de Ensino, totalizando mais de 130 mil estudantes matriculados nestas escolas.

Com o passar do tempo é possível perceber que o programa de educação integral trouxe benefícios para a formação dos estudantes do ensino médio, isso pode ser visto através dos indicadores da educação do estado que mostra que qualidade do ensino obteve avanços, mas também pode ser visto no aumento dos jovens oriundos destas escolas que conseguem prosseguir sua vida acadêmica ingressando em uma universidade pública.

4. OS PARÂMETROS CURRICULARES DE PERNAMBUCO (PCPE)

Os Parâmetros Curriculares de Pernambuco (PCPE) é o documento oficial que rege a Educação Básica no estado, foi publicado em 2013 e elaborado coletivamente por professores da rede pública, das secretarias de educação estadual e municipais, de algumas universidades: Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), Universidade de Pernambuco (UPE) e da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) (PERNAMBUCO, 2013).

Os parâmetros curriculares [...] têm como objetivo orientar o processo de ensino e aprendizagem e também as práticas pedagógicas nas salas de aula da rede estadual de ensino. Dessa forma, antes de tudo, este documento deve ser usado cotidianamente como parte do material pedagógico de que dispõe o educador (PERNAMBUCO, 2013, p. 11).

O PCPE é composto por um caderno específico para cada componente curricular, nestes cadernos, estão presentes orientações que norteiam a prática pedagógica dos professores, essas orientações se apresentam em formas de conteúdo a serem trabalhados, métodos para se trabalhar tais conteúdos, características dos estudantes de acordo com sua etapa de ensino e as Expectativas de Aprendizagem (EA), que são os objetivos a serem alcançados pelos estudantes (PERNAMBUCO, 2013).

Ao estabelecerem as expectativas de aprendizagem dos estudantes em cada disciplina e em todas as etapas da educação básica, os parâmetros curriculares funcionam como um instrumento decisivo de acompanhamento escolar. E toda ferramenta de acompanhamento, usada de maneira adequada, é também um instrumento de diagnóstico das necessidades e das práticas educativas que devem ser empreendidas para melhorar o rendimento escolar (PERNAMBUCO, 2013, p. 11).

Os parâmetros curriculares de Pernambuco têm como objetivo contribuir para uma formação de qualidade através da sistematização dos conhecimentos desenvolvidos no cotidiano da sociedade, buscando garantir desta forma o desenvolvimento integral dos estudantes (PERNAMBUCO, 2013).

4.1 A EDUCAÇÃO FÍSICA NO PCPE

Como o PCPE apresenta um caderno para cada componente curricular, a Educação Física também tem seu caderno específico, nele é apresentado um pouco

da história da Educação Física, a concepção de Educação Física adotada pelo Estado, e assim como todos os outros cadernos apresenta também os conteúdos, métodos, características e as expectativas de aprendizagem para os estudantes em cada etapa do ensino básico.

Os Parâmetros Curriculares de Pernambuco para a Educação Física baseiam-se no livro intitulado de Metodologia do Ensino da Educação Física elaborado por um coletivo de autores (PERNAMBUCO, 2013). Tal livro apresenta uma abordagem baseada no materialismo histórico dialético, essa abordagem é denominada pelo Coletivo de Autores de Crítico-superadora, essa perspectiva adota a ação-reflexão-nova ação como base para a formação integral do aluno.

A metodologia na perspectiva crítico-superadora [...] implica um processo que acentue, na dinâmica da sala de aula, a intenção prática do aluno para apreender a realidade. Por isso, entendemos a aula como um espaço intencionalmente organizado para possibilitar a direção da apreensão, pelo aluno, do conhecimento específico da Educação Física e dos diversos aspectos das suas práticas na realidade social (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 62).

A Educação Física nesta perspectiva busca oferecer aos estudantes acesso ao conhecimento construído historicamente pela humanidade, especificamente a respeito da cultura corporal. A Educação Física que tem como seu objeto de estudo a cultura corporal estabelece também seus eixos de conteúdo.

A Educação Física na escola deve ter como objetivo possibilitar aos estudantes o acesso ao rico patrimônio cultural humano, no que diz respeito à ginástica, à luta, à dança, ao jogo e ao esporte. Trata-se de ensinar práticas e conhecimentos construídos historicamente, de refletir sobre esse conjunto que merece ser preservado e transmitido às novas gerações (PERNAMBUCO, 2013, p. 25).

Tais elementos da cultura corporal (ginástica, luta, dança, jogo e esporte) não devem ser tratados apenas em sua perspectiva prática (procedimental), apesar da prática ter presença obrigatória nas aulas de Educação Física ela deve estar alinhada, também, aos elementos históricos e conceituais dos conteúdos, assim como aos valores atitudinais que envolvem tais elementos.

A cultura corporal deve ser ensinada e aprendida pelos estudantes na dimensão do saber (tentar) fazer, mas também deve incluir o agir e o saber sobre esses conteúdos. Isso significa vivenciar as práticas corporais e

refletir sobre suas relações com o mundo, a cultura, a política, a economia e a sociedade em geral (PERNAMBUCO, 2013, p. 25).

Deste modo o professor de Educação Física deve organizar e sistematizar os conteúdos da cultura corporal de maneira que promova a participação destas três dimensões, pautando-se na realidade do aluno fazendo-o refletir sobre essa realidade tomando consciência da mesma e assim, intervir de maneira a modificá-la.

Assim também deve se fazer presente nas aulas, momentos em que os alunos possam criar novas práticas corporais ou modificarem as práticas corporais já existentes, tomando consciência de que as mesmas são uma construção histórica e que os mesmos, enquanto sujeitos históricos, podem modificá-las, a esse respeito Pernambuco (2013) diz:

A Educação Física deve ainda instrumentalizar e incentivar os estudantes a criarem e/ou ressignificarem as práticas corporais. Isso é fundamental para refletirmos sobre a provisoriedade do conhecimento e sobre a nossa capacidade de intervir na realidade em busca de transformá-la (PERNAMBUCO, 2013, p. 26).

A perspectiva adotada pelo PCPE diz que em sua intervenção pedagógica o professor tem o desafio de:

[...] organizar o ensino para que seus estudantes realizem o direito de conhecer, de provar, de criar, de recriar e de reinventar, de fazer de muitas maneiras, de brincar com essas práticas, garantindo-lhes a expansão de suas experiências com esse rico patrimônio cultural (PERNAMBUCO, 2013, p. 26).

Na tentativa de garantir uma formação integral e de qualidade os Parâmetros Curriculares de Pernambuco para a Educação Física oferecem um conjunto de elementos que norteiam o professor em sua prática pedagógica, uma dessas ferramentas é a divisão do ensino básico em ciclos de aprendizagem, onde a divisão se dá em 4 (quatro) ciclos.

O 1º ciclo é o da organização da identidade dos dados da realidade e compreende o período da educação infantil até o 3º ano do ensino fundamental.

O estudante, nessa idade, encontra-se na fase sincrética, ou seja, percebe os dados da realidade de forma misturada. Então, a escola deve organizar esses dados para que ele possa formar sistemas e relacioná-los, apresentando semelhanças, diferenças, associações, categorizações e classificações (PERNAMBUCO, 2013, p. 28).

O 2º ciclo é o da iniciação à sistematização do conhecimento e abrange do 4º ao 6º ano do ensino fundamental. Nesta fase os estudantes confrontam os dados da realidade com seus pensamentos.

O estudante conscientiza-se de sua atividade mental, de seu potencial de abstração, confrontando a realidade com seu pensamento, emitindo um juízo de valor, a interpretação. Começa a estabelecer nexos e relações complexas, considerando o social e estabelecendo generalizações (PERNAMBUCO, 2013, p. 29).

O 3º ciclo é o da ampliação da sistematização do conhecimento, compreende do 7º ao 9º ano do ensino fundamental, nesta etapa o estudante é capaz de confrontar os dados da realidade com seu pensamento formulando conceitos que consigam explicar os mesmos.

O estudante amplia o referencial dos conceitos no seu pensamento, toma consciência da sua atividade mental e da atividade teórica, potencializando as compreensões da realidade. Começa a reorganizar a identificação da realidade através do pensamento teórico (PERNAMBUCO, 2013, p. 30).

O 4º e último ciclo corresponde ao 1º, 2º e 3º ano do ensino médio, é o ciclo do aprofundamento da sistematização do conhecimento. Nesta etapa o estudante é capaz de compreender e explicar através do conhecimento científico as regularidades dos objetos e é capaz também de produzir conhecimento através da realização de pesquisas (PERNAMBUCO, 2013).

Neste ciclo, cabe ao estudante aprofundar, de forma sistematizada, os conhecimentos da Cultura Corporal acerca do esporte, do jogo, da dança, da ginástica, da luta, analisando o projeto social em construção e explicando as regularidades científicas de cada tema tratado [...] (PERNAMBUCO, 2013, p. 30).

As ferramentas oferecidas pelo PCPE (a divisão por ciclos, os conteúdos e os objetivos) permitem ao professor planejar suas intervenções com proposições mais claras, e de maneira a contemplar não apenas o fazer, mas o fazer, o pensar e o agir sobre os temas da cultura corporal e sua realidade social.

4.2 O CONTEÚDO JOGO NO PCPE

Os Parâmetros Curriculares de Pernambuco² adotam o conceito de jogo defendido pelo Coletivo de Autores (1992), que entende o jogo como uma construção humana, edificada ao longo da história, que simula situações cotidianas. “O jogo [...] é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 45).”

Segundo Pernambuco (2013) os jogos oferecem a possibilidade de vivenciar conflitos e solucioná-los, tanto por parte dos estudantes quanto por parte dos professores, assim como também são capazes de estimularem o desenvolvimento de fatores como: cooperação, solidariedade, lealdade e a negociação.

Os jogos, graças ao seu valor formativo e educativo, contribuem para a formação da personalidade, para a tomada de decisão coletiva como fator de integração social e socialização, bem como para a compreensão das possibilidades e necessidades (PERNAMBUCO, 2013, p. 50).

O jogo possibilita aos estudantes a aprendizagem através da ludicidade, deixando dessa forma a aula mais atrativa para os alunos, onde os mesmos jogam sem se preocupar com os resultados e com os fatores externos ao jogo, executando as atividades propostas com prazer (PERNAMBUCO, 2013).

A ludicidade deve, cada vez mais, ser enriquecida e estar presente nas aulas de Educação Física nas escolas. Assim sendo, o professor, ao problematizar os jogos tratados em sala de aula, terá a oportunidade de ver os estudantes resgatarem outros jogos, frutos de suas realidades, de suas vidas fora da escola. Jogos que, ao estarem presentes nas aulas, contribuem para enriquecer a ludicidade [...]. Momento em que a alegria e o prazer de participar ficam evidentes, até porque os jogos representam uma parte de suas vidas (PERNAMBUCO, 2013, p. 50-51).

A esse respeito Melo (2003) diz que:

O professor, ao trazer para as aulas de Educação física a alegria e o prazer, resultantes do resgate da história de vida das crianças e do confronto com o cotidiano em que elas vivem, possibilita um novo repensar para o ensino do Jogo na escola (MELO, 2003, p. 57).

² Os Parâmetros Curriculares de Pernambuco e o Coletivo de autores não se baseiam na obra “Homo ludens” de Huizinga, utilizar essa referência nesta pesquisa foi opção nossa.

Mas os jogos nas aulas de Educação Física não devem ficar limitados apenas aos jogos praticados pelos alunos em seu cotidiano fora da escola, faz parte do planejamento do professor oferecer o acesso a jogos surgidos e praticados em diversos lugares.

No programa de jogos para as diversas séries, é importante que os conteúdos dos mesmos sejam selecionados, considerando a memória lúdica da comunidade em que o aluno vive e oferecendo-lhe ainda o conhecimento dos jogos de diversas regiões brasileiras e de outros países (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 46).

Além de oferecer aos estudantes jogos de diferentes lugares, o professor também deve oportunizar a prática de diferentes tipos de jogos, diversificando assim, o acervo dos alunos acerca deste elemento da cultura corporal.

Podemos encontrar, dentre as manifestações de jogos a serem abordadas, durante o processo de escolarização, as brincadeiras regionais, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de um modo geral (PERNAMBUCO, 2013, p. 51).

No que tange os jogos populares Pernambuco (2013) diz:

Com o passar do tempo, perdemos, muitas vezes, as imagens sociais que ficam guardadas em gavetas, que não foram abertas em virtude de outros modos de vida vividos na sociedade contemporânea. As aulas de Educação Física nas escolas podem recuperar, em conteúdo, os jogos populares criados tanto pelos nossos antepassados, como recriados hoje pelas crianças e jovens durante as aulas (PERNAMBUCO, 2013, p. 51).

Os jogos populares em virtude dos avanços tecnológicos e diversos outros fatores vêm sendo cada vez menos praticados pela sociedade, e não é muito diferente nas aulas de Educação Física, onde muitos professores priorizam jogos de interesse mercadológico para a sociedade (PERNAMBUCO, 2013). A esse respeito Melo (2003) diz:

[...] o Jogo na escola, um dos temas desenvolvidos nas aulas de Educação Física, poderá ser marginalizado, em decorrência da supervalorização do esporte, com a presença da instituição esportiva, que enfatizando os ideais competitivistas, poderá contribuir para legitimar essas idéias dominantes naquelas relações de produção do tipo capitalista (MELO, 2003, p. 47).

Nas aulas de Educação Física, por muitas vezes os jogos são tratados de maneiras diferentes, um dos principais tratamentos é o da valorização da técnica envolvida no jogo, essa vertente pode ser observada no jogo esportivo, onde muitos professores se preocupam apenas com o rendimento, deixando de lado a ludicidade do jogo.

Por outras vezes os jogos também são tratados apenas como divertimento, uma forma de passar o tempo ocioso e gastar energia, e ainda se faz presente nas aulas de Educação Física o direito de jogar como premiação por algum feito do aluno ou da turma. Sobre isto, Tavares e Souza Júnior (2006) citado por Pernambuco (2013) afirmam que:

[...] o jogo nas aulas de Educação Física, não deve visar apenas ao rendimento técnico, nem ser considerado somente entretenimento, descontração e premiação. Ele deve ser abordado como conhecimento de que os estudantes precisam apropriar-se para sua vida (TAVARES; SOUZA JÚNIOR, 2006 apud PERNAMBUCO, 2013, p. 52).

Para uma estruturação mais específica do conteúdo Jogo nas aulas de Educação Física Pernambuco (2013) baseado em Tavares e Souza Júnior (2006) delimita o conteúdo em três classificações que são interligadas historicamente.

[...] o jogo de salão, como aquele que usa tabuleiros e pequenas peças para representação dos jogadores e que tem regras pré-determinadas; o jogo popular, como aquele em que seus elementos podem ser alterados/decididos pelos próprios jogadores e que possuem regras flexíveis e o jogo esportivo, como aqueles que se aproximam dos esportes de quadra, tendo como essência da sua prática a ludicidade (TAVARES; SOUZA JÚNIOR, 2006 apud PERNAMBUCO, 2013, p. 52).

Pernambuco (2013) acrescenta que o professor pode realizar modificações pedagógicas de maneira que busque oferecer aos estudantes uma apropriação e produção do conhecimento através da história, regras, técnicas e táticas dos jogos, que viabilizem a compreensão dos mesmos em seu contexto atual e até mesmo oficial.

Para orientar melhor o planejamento e a prática pedagógica do professor de Educação Física os parâmetros curriculares de Pernambuco estabelecem os objetivos para cada ciclo da educação básica, tais objetivos são apresentados como

Expectativas de Aprendizagem³ (EA / EAs). No que tange o 4º ciclo (ensino médio) o PCPE estabelece 7 (sete) EAs.

A primeira EA voltada para o ensino médio, a EA4, trata do conhecimento teórico sobre o que é o jogo, e defende o desenvolvimento desse conceito a partir de sua prática. “EA4- Aprofundar o conhecimento sobre o que é jogo (popular, esportivo e de salão), a partir da prática dos mesmos (PERNAMBUCO, 2013, p. 53).

A “EA8- Aprofundar o conhecimento sobre as modificações corporais das funções vitais, que ocorrem durante as experiências práticas com os jogos (populares de salão e esportivos) (PERNAMBUCO, 2013, p. 53)”. Tal expectativa se apresenta como a segunda expectativa de aprendizagem voltada para o ensino médio, nela temos a orientação de abordar os jogos através de um viés biológico/fisiológico.

O terceiro objetivo apresentado é a “EA12- Aprofundar os conceitos de vitória e derrota como parte integrante dos Jogos (populares, de salão e esportivos) (PERNAMBUCO, 2013, p. 53)”. Essa expectativa orienta o trato com questões atitudinais que estão presentes no jogo e que são inerentes a eles, deve-se tratar também nessa questão, aspectos como o respeito e a compreensão em relação ao outro e também o trabalho em equipe.

A quarta expectativa de aprendizagem trata do aprofundamento da historicidade dos jogos e sua compreensão enquanto uma construção sociocultural, indica ainda que a pesquisa deve ser um meio para o desenvolvimento desta compreensão. “EA16 - Aprofundar a pesquisa sobre a historicidade dos jogos (populares, de salão e esportivos), como reflexão dos aspectos socioculturais (PERNAMBUCO, 2013, p. 54)”.

Também é um dos objetivos para o ensino médio a expectativa de aprendizagem 20, nela podemos observar a preocupação com uma formação crítica acerca do conteúdo jogo, relacionando-o com diferentes elementos que fazem parte do nosso cotidiano a EA20- coloca como objetivo:

³ As expectativas de aprendizagem são os objetivos que os estudantes devem alcançar, ou seja, é o que esperamos que os mesmos ao final das etapas de ensino, sejam capazes de vivenciar, compreender e explicar de maneira crítica e autônoma.

[...] Aprofundar o conhecimento dos jogos (populares, de salão e esportivos), relacionando-os e entendendo a sua importância para o Lazer, Educação, Saúde, Trabalho e na exploração de espaços existentes na comunidade (PERNAMBUCO, 2013, p. 54).

A sexta EA para o ensino médio é a “EA24 - Aprofundar textos escritos, visando a compreensão dos Jogos (populares, de salão e esportivos), de forma organizada e contextualizada (PERNAMBUCO, 2013, p. 54). Isso significa que o aluno deve ser capaz de organizar de maneira sistematizada textos que demonstrem uma compreensão ampla de toda a complexidade do jogo.

E por fim, a última expectativa de aprendizagem, a EA28, trata da capacidade de estrapolação do conhecimento sobre o jogo para terceiros, sejam estes da própria comunidade escolar ou da comunidade, sugere também que essa socialização do conhecimento jogo seja realizada através de festivais de cultura corporal (PERNAMBUCO, 2013).

5. METODOLOGIA

A pesquisa teve uma abordagem com um enfoque qualitativo, que segundo Gunther (2006) “apontam a primazia da compreensão como princípio do conhecimento, que prefere estudar relações complexas ao invés de explicá-las por meio do isolamento de variáveis”.

Para construção desta pesquisa foi utilizada uma pesquisa documental utilizando os Parâmetros Curriculares de Pernambuco, Parâmetros Curriculares nacionais e Base Nacional Comum Curricular, segundo Gil (2008) é semelhante a pesquisa bibliográfica.

A única diferença entre ambas está na natureza das fontes. Enquanto a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto, a pesquisa documental vale-se de materiais que não receberam ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetivos da pesquisa (GIL, 2008, p. 51).

Associada a pesquisa documental também foi realizada uma pesquisa de campo, segundo Gil (2008, p. 57) “[...] os estudos de campo procuram muito mais o

aprofundamento das questões propostas do que distribuição das características da população segundo determinadas variáveis.”

Na pesquisa de campo foi utilizado para coleta de dados a aplicação de um questionário direcionado aos professores do componente curricular Educação Física, com o intuito de verificar como esses profissionais tratam o conteúdo Jogo em suas aulas. Para Gil (2008) o questionário pode ser definido como:

[...] a técnica de investigação composta por um conjunto de questões que são submetidas a pessoas com o propósito de obter informações sobre conhecimentos, crenças, sentimentos, valores, interesses, expectativas, aspirações, temores, comportamento presente ou passado etc (GIL, 2008, p. 140).

O questionário criado para esta pesquisa contém 12 (doze) questões, que buscou identificar se os professores das EREM, utilizavam documentos oficiais para nortear seu planejamento, quais estes documentos, como os respectivos docentes tratam o conteúdo jogo e a participação dos alunos nas aulas práticas de jogos.

Os questionários foram aplicados através do formulário do Google (Google forms), porém, os professores responderam os questionários utilizando o aparelho celular do pesquisador. Antes que os questionários fossem preenchidos, todos os docentes receberam esclarecimentos sobre a pesquisa e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Os questionários preenchidos estão armazenados em nuvem sem a identificação dos participantes e também das escolas, sob a responsabilidade do pesquisador.

O campo de pesquisa foram as Escolas de Referência em Ensino Médio (EREM / EREMs) da rede Estadual de Pernambuco situadas na zona norte da cidade do Recife, os EREMs foram escolhidos por oferecerem jornadas de ensino integral ou semi-integral e comportarem cerca de 40% (quarenta por cento) dos alunos matriculados no Ensino Médio na rede Estadual de Pernambuco. A zona norte do Recife foi delimitada como área de abrangência por ser normalmente a região onde são realizados os Estágios Supervisionados Obrigatórios do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE).

Como a pesquisa se deu em parte das escolas estaduais de Pernambuco, foi utilizado o documento intitulado de Parâmetros Curriculares para a Educação Básica do Estado de Pernambuco: Parâmetros Curriculares de Educação Física Ensino Fundamental e Médio, publicado em 2013, mesmo havendo um documento mais recente, especificamente publicado em 2019, intitulado de Currículo de Pernambuco este documento foi utilizado como base para construção do referencial teórico desta pesquisa, pois mesmo havendo um documento mais recente, especificamente publicado em 2019, intitulado de Currículo de Pernambuco, este se restringe apenas as etapas da Educação Infantil e ao Ensino Fundamental, como está pesquisa trata do ensino do jogo no ensino médio optamos por utilizar o PCPE, já que o mesmo contempla o Ensino Médio.

Foi realizado também um levantamento bibliográfico com o intuito de enriquecer a discussão dos resultados que serão obtidos com a aplicação dos questionários. Foram pesquisados artigos que tratassem do conteúdo jogo, tal pesquisa foi realizada em 10 (dez) periódicos (revistas) de Educação Física, sendo eles: Revista Conexões, RBCE, LICERE, Revista Mackenzie de Educação Física e Esportes, Revista Motrivivência, Revista Motriz, Revista Movimento, Revista Pensar a Prática, Revista Brasileira de Educação Física e Esportes e Revista da Educação Física UEM. Foram selecionados os artigos que tratassem do conteúdo Jogo nas aulas de Educação Física.

6. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Como já citado anteriormente na metodologia, os dados foram coletados através da aplicação de questionários, e teve como participantes da pesquisa 12 (doze) professores do componente curricular Educação Física de escolas de referência da rede estadual de Pernambuco.

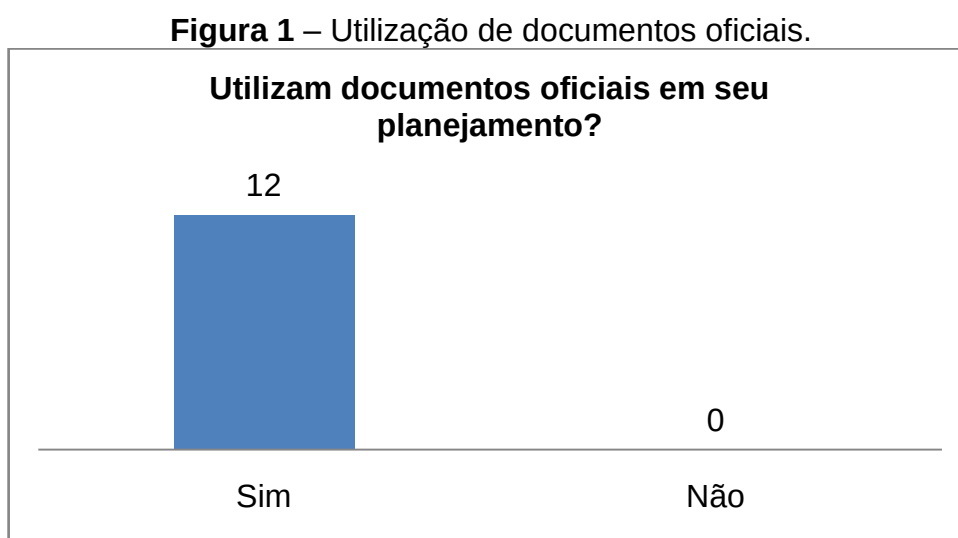
O questionário foi estruturado em doze questões sobre o conteúdo Jogo, a maneira com que os respectivos professores enxergam e tratam o Jogo em suas aulas e sobre os documentos que os mesmos utilizam na construção de seu planejamento.

Os resultados serão divididos em três categorias com o intuito de facilitar a análise e discussão dos dados apresentados, e também, na tentativa de facilitar a compreensão dos leitores. A primeira categoria tratada será o uso dos documentos oficiais; a segunda categoria será a participação dos alunos e a terceira categoria será o trato do conteúdo jogo.

6.1 O USO DOS DOCUMENTOS OFICIAIS

Nesta categoria buscaremos identificar se os professores utilizam os documentos oficiais que orientam a prática da educação física, e se utilizam, quais estes documentos? Também será verificado se esses docentes seguem algumas das diretrizes desses documentos, no que diz respeito aos conteúdos de ensino e as dimensões do conteúdo.

Para começar foi perguntado aos professores se eles utilizavam algum documento oficial para nortear/fundamentar seu planejamento, os resultados podem ser vistos na figura abaixo:



Fonte: O próprio autor, 2019.

Como pudemos apreciar na figura 1, dos doze professores participantes da pesquisa, todos afirmaram fazer uso dos documentos oficiais para nortear a construção e a aplicação de seu planejamento, este fato mostra que os respectivos professores não baseiam suas aulas no achismo e na improvisação.

É de extrema importância que os docentes planejem com cuidado suas intervenções para dar conta do processo de ensino-aprendizagem, a utilização de

subsídios teóricos que direcione de maneira objetiva a prática pedagógica é um elemento indispensável neste processo de construção.

Os parâmetros curriculares [...] têm como objetivo orientar o processo de ensino e aprendizagem e também as práticas pedagógicas nas salas de aula da rede estadual de ensino. [...] este documento deve ser usado cotidianamente como parte do material pedagógico de que dispõe o educador (PERNAMBUCO, 2013, p. 11).

Destacamos ainda, que o fato de se basear em documentos oficiais, não significa tornar seu planejamento e sua prática docente inflexível, pois, cabe ao professor, adequar os conteúdos a serem apreendidos pelos educandos e a maneira como esses conteúdos serão trabalhados de acordo com a realidade dos mesmos. A esse respeito Pernambuco (2013) afirma:

Neste documento, o professor irá encontrar uma discussão de aspectos importantes na construção do conhecimento, que não traz receitas prontas, mas que fomenta a reflexão e o desenvolvimento de caminhos para a qualificação do processo de ensino e de aprendizagem (PERNAMBUCO, 2013, p 14).

O PCN também corrobora com o exposto no PCPE, e diz que a organização deste documento tem a função de:

[...] evidenciar quais são os objetos de ensino e aprendizagem que estão sendo privilegiados, servindo como subsídio ao trabalho do professor, que deverá distribuir os conteúdos a serem trabalhados de maneira diversificada e adequada às possibilidades e necessidades de cada contexto. Assim, não se trata de uma estrutura estática ou inflexível, mas sim de uma forma de organizar o conjunto de conhecimentos abordados [...] (BRASIL, 1998, p. 68).

A fim de identificar quais os documentos utilizados por esses docentes, foi solicitado a eles que indicassem quais os documentos que os mesmos utilizavam para nortear seu planejamento, essa questão era composta por cinco opções, sendo elas: PCN, BNCC, OTMs, PCPE e Outros. Nesta questão os pesquisados puderam marcar mais de uma opção, pois entendemos que pode ser utilizado mais de um documento norteador, sem que haja uma mudança de sentido no processo de planejamento. As respostas podem ser verificadas no quadro 1.

Quadro 1 – Os documentos oficiais utilizados.

Professores	Usa documentos oficiais	Documentos utilizados
P-01	Sim	Outros (SIEPE)
P-02	Sim	PCN
P-03	Sim	BNCC; OTMs; PCPE e outros (SIEPE)
P-04	Sim	PCPE
P-05	Sim	PCN e OTMs
P-06	Sim	PCPE
P-07	Sim	PCN; BNCC e PCPE
P-08	Sim	PCN; BNCC e OTMs
P-09	Sim	PCN
P-10	Sim	PCN; BNCC e outros (SIEPE)
P-11	Sim	PCN; PCPE e outros (SIEPE)
P-12	Sim	PCN; BNCC e OTMs

Fonte: O próprio autor, 2019.

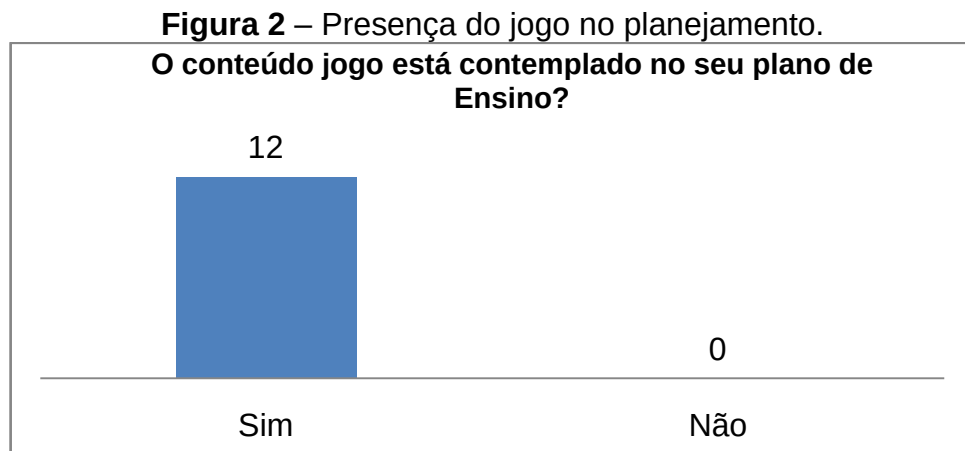
O documento mais utilizado pelos professores é o PCN, o mesmo foi indicado por oito docentes, que representam 66,7% dos participantes, em seguida aparecem o PCPE e a BNCC ambos com cinco indicações de utilização representando cada um, 41,7%, em quarto lugar na utilização aparecem as OTMs com um percentual de 33,3% sendo indicada por quatro professores.

Além destes documentos a opção “outros” também teve uma indicação de 33,3%, sendo utilizada por quatro professores. Apesar de não ter sido solicitado o esclarecimento de qual seria esses outros documentos, alguns professores afirmaram através do discurso que este documento trata-se do sistema on-line do Governo do Estado de Pernambuco, o Sistema de Informações da Educação de Pernambuco – SIEPE.

Após identificarmos se os professores utilizavam os documentos oficiais e quais os documentos que os mesmos utilizavam, partimos para a checagem se os mesmos cumpriam algumas diretrizes postas por tais documentos, a primeira delas se refere aos conteúdos presentes em seu planejamento.

Foi perguntado aos professores se os mesmos contemplavam o conteúdo jogo em seu planejamento, pois, o jogo é um dos conteúdos que devem ser obrigatoriamente ensinados na educação física escolar, Brasil (1998) divide os

conteúdos da educação física em três blocos, sendo um deles o bloco dos esportes, jogos, lutas e ginástica. Os resultados podem ser verificados na figura 2.



Fonte: O próprio autor, 2019.

Sobre os conteúdos que devem ser abordados pelo componente curricular Educação Física, Pernambuco (2013) diz:

A Educação Física na escola deve ter como objetivo possibilitar aos estudantes o acesso ao rico patrimônio cultural humano, no que diz respeito à ginástica, à luta, à dança, ao jogo e ao esporte. Trata-se de ensinar práticas e conhecimentos construídos historicamente, de refletir sobre esse conjunto que deve ser preservado e transmitido às novas gerações (PERNAMBUCO, 2013, 25).

Ainda sobre isso, Brasil (2018) diz:

Cada conjunto de práticas corporais (jogos e brincadeiras, danças, lutas, ginásticas, esportes e atividades de aventura) apresenta especificidades de produção da linguagem corporal e de valores e sentidos atribuídos às suas práticas. Essa diversidade de modos de vivenciar e significar as práticas corporais é objeto de aprendizagem da área (BRASIL, 2018, p. 495).

Como vimos na figura 2, todos os professores contemplam o conteúdo jogo em seu planejamento e desta forma estão cumprindo uma das diretrizes dos documentos oficiais no que diz respeito aos conteúdos de ensino da educação física.

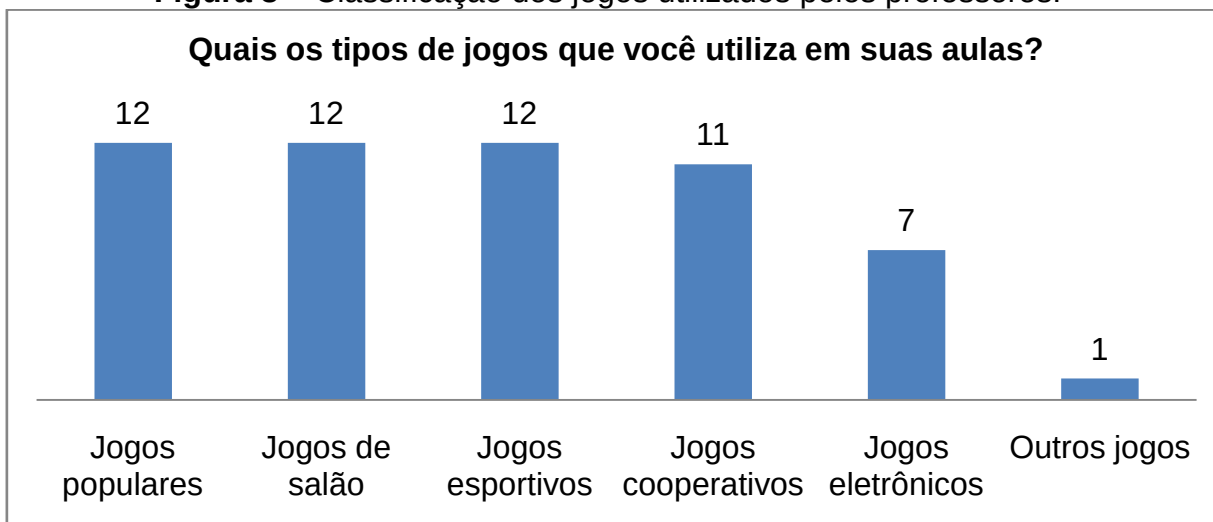
A segunda diretriz que tratamos diz respeito aos tipos/classificações de jogos propostos por esses documentos, onde Pernambuco (2013) classifica os jogos a serem trabalhados nas aulas de educação física em três categorias, que são:

[...] o jogo de salão, como aqueles que usa tabuleiros e pequenas peças para representação dos jogadores e que tem regras pré-determinadas; o jogo popular, como aquele em que seus elementos podem ser alterados/decididos pelos próprios jogadores e que possuem regras flexíveis e o jogo esportivo como aqueles que se aproximam dos esportes de quadra, tendo como a essência da sua prática a ludicidade (PERNAMBUCO, 2013, p. 52).

Corroborando com o PCPE, Brasil (1998) diz que “[...] incluem-se entre os jogos as brincadeiras regionais, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de um modo geral” (BRASIL, 1998, p. 70).

Baseado nesta colocação, foi perguntado aos professores quais os tipos de jogos que os mesmos abordavam em suas aulas. Essa questão era composta por cinco classificações de jogos (jogo popular, jogo de salão, jogo esportivo, jogo cooperativo e jogo eletrônico) e a opção outros jogos, onde os docentes poderiam marcar mais de uma opção. Os resultados foram os seguintes:

Figura 3 – Classificação dos jogos utilizados pelos professores.



Fonte: O próprio autor, 2019.

Como podemos ver nos resultados as classificações dos jogos que segundo Pernambuco (2013) devem ser ensinados no âmbito das aulas do componente curricular educação física, sendo eles: jogos de salão; jogos populares e jogos esportivos, estão presentes nos planejamentos de todos os docentes. Ainda segundo Pernambuco (2013) essa sistematização visa trazer

[...] uma estruturação mais específica a respeito do conhecimento do referido conhecimento, a fim de proporcionar uma melhor delimitação, em

forma de conteúdos de ensino, para a prática pedagógica da Educação Física na escola (PERNAMBUCO, 2013, p. 52).

Além das classificações de jogos propostas pelo PCPE, os jogos cooperativos e jogos eletrônicos também são utilizados pelos professores, com 11 e 7 indicações de utilizações respectivamente, e ainda um dos participantes da pesquisa disse utilizar outros tipos de jogos.

Os resultados desta questão, mostram que os docentes participantes desta pesquisa, cumprem com a orientação dos documentos oficiais no que se refere aos tipos de jogos a serem abordados como conteúdo de ensino da Educação Física, e mostra também que os mesmos vão além quando tratam também outros tipos de jogos, a fim de propiciar aos estudantes um maior acervo sobre o conteúdo jogo.

A terceira diretriz abordada se refere às dimensões do conteúdo, onde, tentamos identificar, se os professores abordavam as três dimensões do conteúdo, para isso foi questionado se eles ao ministrar aulas do conteúdo jogo, abordavam a origem e história dos jogos, e também, se abordavam os aspectos atitudinais.

Nestas questões não foi perguntado se tais docentes abordavam as questões procedimentais, pois, entendemos que a educação física por ser um componente curricular que trata da cultura corporal, os aspectos do movimento são obrigatoriamente tratados no decorrer das aulas. Os resultados estão expressos na figura abaixo:

Figura 4 – Abordagem dos conteúdos conceituais e atitudinais.



Fonte: O próprio autor, 2019.

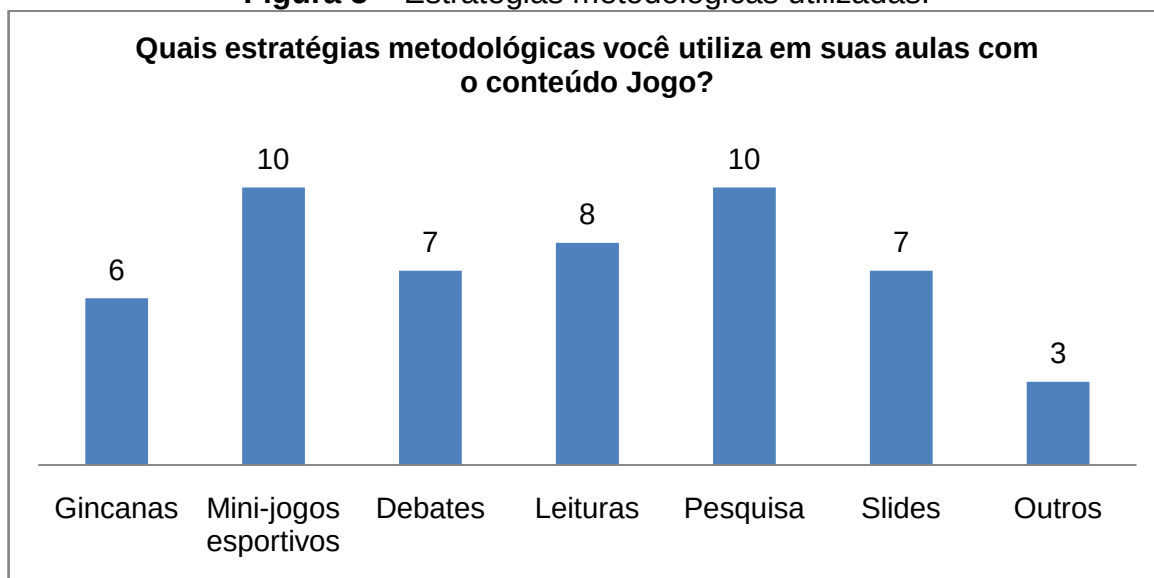
Os resultados foram que 100% dos professores afirmaram abordar tanto os aspectos conceituais quanto os aspectos atitudinais, cumprindo desta forma outra diretriz dos documentos oficiais que diz respeito ao ensino do conteúdo para além dos procedimentos, mas também no que diz respeito ao conhecer sobre os conceitos e a história dos jogos e o saber agir no jogo. Sobre isso os parâmetros curriculares nacionais para a educação física diz:

O principal instrumento que os Parâmetros Curriculares Nacionais trazem nesta direção é a abordagem dos conteúdos escolares em procedimentos, conceitos e atitudes. Apontam para uma valorização dos procedimentos sem restringi-los ao universo das habilidades motoras e dos fundamentos dos esportes, incluindo procedimentos de organização, sistematização de informações, aperfeiçoamento, entre outros. Aos conteúdos conceituais de regras, táticas e alguns dados históricos e factuais [...]. E, finalmente, os conteúdos de natureza atitudinal são explicitados como objeto de ensino e aprendizagem e propostos como vivências concretas pelo aluno, o que viabiliza a construção de uma postura de responsabilidade perante a si e o outro (BRASIL, 1998, p. 45).

Os parâmetros curriculares de Pernambuco também advogam pelo ensino do jogo para além do fazer, trabalhando também a compreensão de conceitos e comportamentos que se desenvolve durante o jogo, corroborando desta forma com o PCN, isso pode ser visto no seguinte trecho:

A cultura corporal deve ser ensinada e aprendida pelos estudantes na dimensão do saber (tentar) fazer, mas também deve incluir o agir e o saber sobre esses conteúdos. Isso significa vivenciar as práticas corporais e refletir sobre suas relações com o mundo, a cultura, a economia e a sociedade em geral (PERNAMBUCO, 2013, p. 25).

Também foi perguntado aos docentes quais eram as estratégias metodológicas que os mesmos utilizavam em suas aulas com o conteúdo jogo, esta questão era composta por sete opções e os professores poderiam marcar mais de uma opção. Esta questão também traz uma confirmação do trato das dimensões conceituais e procedimentais do conteúdo. Os resultados podem ser vistos na figura 5.

Figura 5 – Estratégias metodológicas utilizadas.

Fonte: O próprio autor, 2019.

Como mostrado na figura 5, as estratégias metodológicas mais utilizadas são os mini-jogos esportivos e a pesquisa ambos sendo utilizado por dez dos docentes, em terceiro lugar com oito utilizações aparece a leitura, em quarto lugar empatados com sete utilizações aparecem os slides e os debates, as gincanas aparecem em quinta colocação, sendo utilizada por seis professores.

Esses resultados confirmam que os professores tratam do conteúdo jogo em sua dimensão conceitual, isso pode ser visto quando os mesmos afirmam utilizar pesquisas, leituras, slides e debates como estratégias metodológicas para o processo de ensino aprendizagem dos jogos.

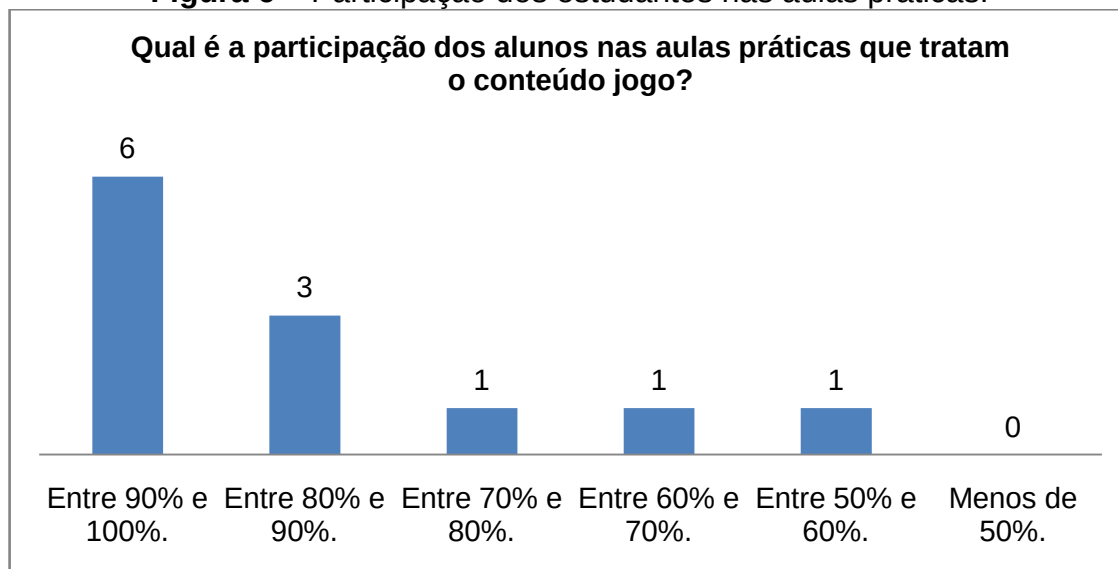
Também é possível verificar que os aspectos procedimentais fazem parte das aulas desses docentes, isso se caracteriza pela afirmação dos mesmos, quando afirmam utilizarem mini-jogos esportivos e gincanas como estratégias metodológicas para abordarem o conteúdo jogo.

6.2 A PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS

Nesta categoria procuramos identificar qual é a participação dos alunos nas aulas práticas com o conteúdo jogo. Para tal, buscamos saber através dos professores qual é a participação dos alunos em percentual, e caso existissem alunos que não participassem das aulas práticas com o conteúdo jogo, perguntamos também aos professores o motivo que esses alunos alegavam para não participarem destas aulas.

A primeira questão a tratar dessa categoria, se referia ao percentual de alunos que participavam das aulas práticas, está questão apresentava seis opções de respostas, cada uma com um intervalo percentual distinto como podemos observar na figura abaixo:

Figura 6 – Participação dos estudantes nas aulas práticas.



Fonte: O próprio autor, 2019.

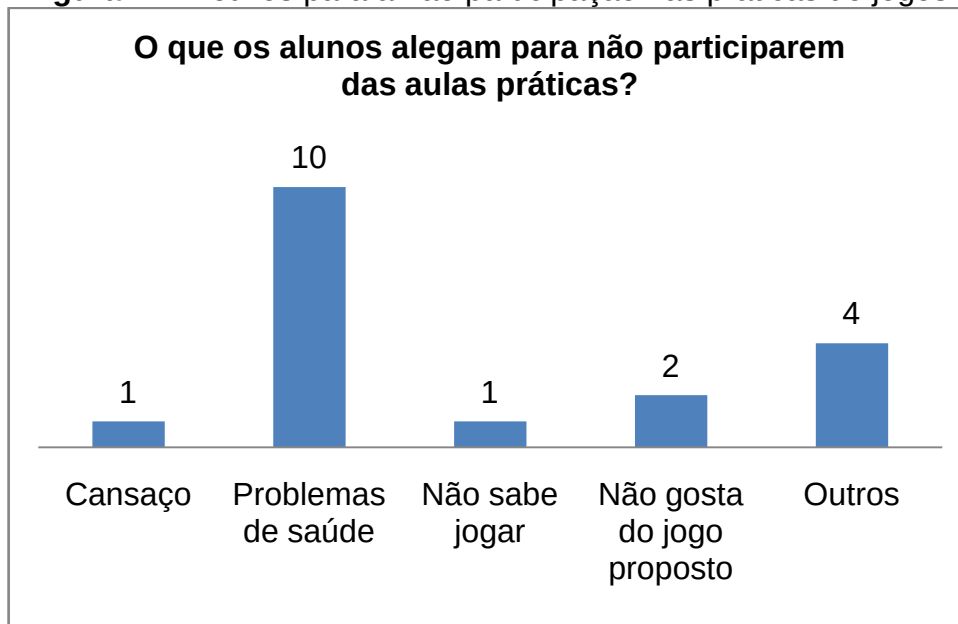
Seis dos professores afirmaram que cerca de 90 à 100% dos alunos participam das aulas práticas com o conteúdo jogo, três professores disseram que a participação em suas aulas é de 80 à 90%, os percentuais de participação de 70 à 80%; 60 à 70% e de 50 à 60% obtiveram uma indicação cada um, a opção menos de 50% não foi indicada pelos pesquisados.

Isso é um dado preocupante, pois, se considerarmos que uma turma é composta por 40 alunos e há uma participação entre 50 e 60% nas aulas práticas com o conteúdo jogo, isso significa dizer que cerca de 16 a 20 estudantes de uma única turma não participam das aulas práticas de jogos. Se considerarmos ainda que essa escola tenha nove turmas com o mesmo quantitativo de alunos, significa que de 360 alunos uma variável entre 144 e 180 estudantes não participam destas aulas.

Para identificar qual o motivo da não participação dos alunos nas aulas práticas que tratam o conteúdo jogo, foi perguntado aos professores, o que tais alunos alegam para justificar sua ausência nas práticas de jogos, nesta questão os

docentes puderam marcar mais de uma opção e podemos conferir esses resultados na figura 7.

Figura 7 – Motivos para a não participação nas práticas de jogos.



Fonte: O próprio autor, 2019.

A opção mais citada pelos professores foi a alternativa problemas de saúde com um total de dez indicações, seguida pela opção outros com quatro indicações, em terceiro lugar aparece a opção não gosta do jogo proposto sendo citada por dois professores, as opções cansaço e não sabe jogar obtiveram uma indicação.

Em uma pesquisa que estuda a participação dos alunos dos anos finais do ensino fundamental e do ensino médio, Darido (2004) aponta como um dos fatores que contribui para a não participação dos estudantes o aumento da idade, que segundo a autora, influenciam nos interesses dos educandos.

[...] dos 14 aos 16 anos é um período em que há grandes variações individuais, os ritmos tornam-se mais variados, os alunos mais reservados e menos ativos. Dos 11 aos 14 anos 90% dos alunos participam regularmente das atividades corporais na escola, dos 15 aos 16 anos este número cai para 83% (DARIDO, 2004, p. 62).

Isso se evidencia em uma das respostas que aparecem dentro da opção outros motivos, onde um dos professores disse que alguns alunos alegam que não querem ficar suados ou o fato de não ter outro fardamento para trocar após a aula de educação física, isso mostra, que esses alunos, estão mais preocupados com os

status de limpeza e beleza do que com a participação das aulas práticas, onde essa preocupação pode ser gerada por pura vaidade do estudante ou até mesmo na intenção de estar sempre arrumado para passar uma boa imagem a outras pessoas.

Um outro fator que pode influenciar a participação dos alunos nas aulas de educação física é a metodologia utilizada pelos professores, onde, por muitas vezes é proveniente de um planejamento rígido e que acaba por repetir os conteúdos que os alunos já conhecem, e isso gera um desinteresse por parte dos estudantes.

Uma possível solução a esse problema seria envolver esses alunos no processo de planejamento das aulas, utilizando a coparticipação para que esses alunos se sintam mais próximos do conteúdo e possam expressar também seus anseios e necessidades a serem atingidas, mas é importante que o professor seja mediador nesse processo para que o mesmo não ocorra de maneira desorganizada.

Na discussão de uma proposta de atividades físicas entre os alunos, o professor adotará uma postura de coordenador dos debates, questionando o grupo de forma a favorecer o aproveitamento de respostas que sejam oriundas de reflexões individuais e coletivas. Os alunos serão estimulados a explicar suas posições e ações e essa explicação far-se-á no sentido de atribuir-lhes um significado. Isto permite ao aluno o questionamento de condutas e valores do grupo e de si próprio (BRASIL, 2000, p. 41).

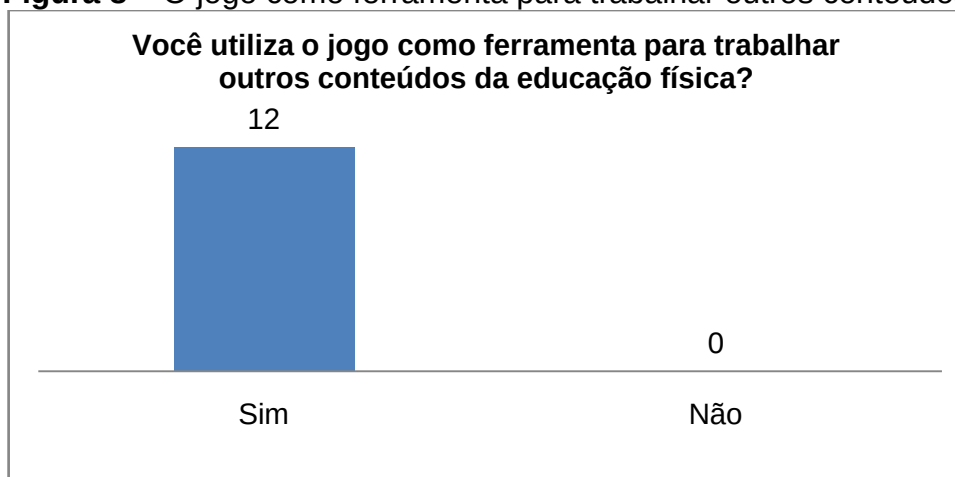
O processo de adaptação do planejamento de acordo com as diferentes realidades dos alunos é sem dúvida um fator que pode aumentar a participação desses estudantes nas aulas de educação física. “É a atividade que deve adequar-se ao aluno e não o aluno à atividade. Ou seja, o professor, ao se manter rígido em atividades desinteressantes aos alunos, termina por afastá-los da disciplina” (BRASIL, 2000, p. 41).

6.3 O TRATO COM O CONTEÚDO JOGO

Nesta categoria buscamos tratar da compreensão que os professores têm a respeito do jogo e como tais docentes tratam o conteúdo jogo em seu planejamento e consequentemente em suas aulas, a fim de identificar se o jogo é tratado como conteúdo fim ou como um conteúdo meio (ferramenta pedagógica).

Para essa categoria iniciamos querendo saber dos docentes, se os mesmos, utilizam o jogo como uma ferramenta para trabalhar outros conteúdos da educação física em suas aulas, e os resultados foram os seguintes:

Figura 8 – O jogo como ferramenta para trabalhar outros conteúdos.



Fonte: O próprio autor, 2019.

Como pudemos ver na figura 8, todos os docentes utilizam o jogo como uma ferramenta pedagógica para abordar outros conteúdos do componente curricular educação física, isso se dá, devido ao caráter lúdico que o jogo tem como uma de suas principais características.

Os jogos e brincadeiras são atividades lúdicas que estão presentes em toda atividade humana. Por meio destas atividades, o indivíduo se socializa, elabora conceitos, formula ideias, estabelece relações lógicas e integra percepções. Essas atividades fazem parte da construção do sujeito (KIYA, 2014, p. 10).

O ensino dos conteúdos utilizando o jogo como meio, se dá de maneira mais eficiente pois o jogo, tende a proporcionar aos alunos, um momento de prazer e alegria, tornando assim a aula mais atrativa e dinâmica para os estudantes o que aumenta seu interesse em participar das aulas (PERNAMBUCO, 2013). Salientamos ainda que o jogo é utilizado como uma ferramenta pedagógica por diversos componentes curriculares e não apenas no ensino da educação física.

Para de identificar quais os conteúdos onde os professores utilizam o jogo como um meio para o processo de ensino aprendizagem perguntamos aos mesmos,

quais os conteúdos que eles tratavam utilizando-se do jogo para o ensino de um outro conteúdo. As respostas podem ser vistas no quadro 2.

Quadro 2 – Utilização do jogo para o ensino de outros conteúdos.

Professor(a)	Conteúdo abordado através de jogos.
P-01	Esportes.
P-02	Fundamentos dos esportes.
P-03	Memória, perguntas e respostas, tabuleiro.
P-04	Esporte, todos os conteúdos
P-05	Esportes
P-06	Esportes
P-07	Alguns jogos esportivos como ferramentas para esporte; jogos originários da África e ou indígena para trabalhar o "multiculturalismo".
P-08	Esportes.
P-09	Lutas, todos os conteúdos
P-10	Quando trabalho ginastica em aulas dos primeiros anos
P-11	Social, recreativo e de conhecimento
P-12	Esporte; lutas; ginástica; vias energéticas

Fonte: O próprio autor, 2019.

Como podemos ver no quadro anterior o jogo é bastante utilizado para abordar outros conteúdos da educação física, alguns professores indicam o jogo como uma ferramenta na qual, eles se utilizam para trabalhar todos os conteúdos deste componente curricular, porém, nota-se uma maior utilização do jogo como uma ferramenta para trabalhar o conteúdo esporte, onde está utilização foi citada por oito dos docentes participantes desta pesquisa. Pernambuco (2013) diz que:

O ensino do esporte deve propiciar aos estudantes uma leitura de sua complexidade social, histórica e política, assim como o reconhecimento de suas dimensões técnica, tática e de regulamentação. Busca-se um entendimento crítico das manifestações esportivas, as quais devem ser tratadas de forma ampla, isso é, desde sua condição técnica, tática, seus elementos básicos, até o sentido da competição esportiva, a expressão social e histórica e seu significado cultural como fenômeno de massa (PERNAMBUCO, 2013, p. 58).

Diversos autores apontam o jogo como uma alternativa pedagógica para o ensino dos esportes, principalmente, os esportes coletivos, entre esses autores podemos citar Vancini e colaboradores (2015) que apontam o jogo como um facilitador no ensino dos esportes.

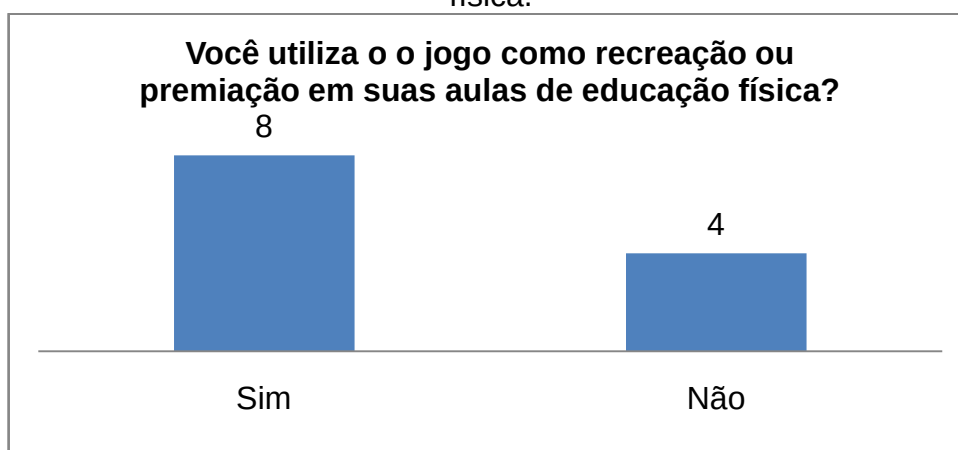
O jogo, sempre que possível, deve estar presente nas sessões de prática esportiva, já que o mesmo é um facilitador pedagógico, pois permite a

simulação lúdica da realidade e estimula respostas criativas (individuais e coletivas). Além disso, estimula a motivação, a participação e a alegria, a cooperação e as construções para o jogo e para a vida. Também, aprimora o entendimento da lógica técnico-tática nos jogos esportivos coletivos, permite a vivência de aspectos físicos, técnicos e táticos, proporciona gosto pela prática e é imprevisível e desafiador (VANCINI et al., 2015, p. 147).

Além do uso no ensino dos esportes, o jogo, também é muito utilizado no ensino das lutas, podemos citar neste contexto os jogos de oposição. Esses jogos permitem o ensino dos fundamentos gerais das lutas através de atividade lúdicas que podem ser realizadas em duplas, trios e até mesmo em grupos.

Também foi perguntado aos participantes da pesquisa se os mesmos faziam uso em suas aulas de educação física do jogo como recreação ou como uma forma de premiação. É necessário esclarecer que premiação aqui, não assume um papel competitivo onde os melhores são premiados, mas sim, um papel de recompensar os alunos por terem realizado algo que foi solicitado. Os resultados podem ser vistos abaixo:

Figura 9 – Utilização do jogo como recreação ou premiação nas aulas de educação física.



Fonte: O próprio autor, 2019.

Um percentual de 66,7% dos professores participantes, disseram que sim, utilizam o jogo como recreação ou premiação em suas aulas de educação física, e 33,3% dos docentes disseram que não utilizam o jogo como recreação ou premiação em suas aulas.

O jogo de fato tem um caráter recreativo como já citado no decorrer desta pesquisa, porém, essa recreação através do jogo, deve acontecer nos momentos de

lazer das pessoas, este uso nas aulas de educação física não se justifica, pois, a aula de educação física deve tratar dos conhecimentos produzidos pela humanidade, e o jogo é um desses conhecimentos.

[...] o jogo nas aulas de Educação Física, não deve visar apenas ao rendimento técnico, nem ser considerado somente entretenimento, descontração e premiação. Ele deve ser abordado como conhecimento de que os estudantes precisam apropriar-se para sua vida (TAVARES; SOUZA JÚNIOR, 2006 apud PERNAMBUCO, 2013, p. 52).

Para distinguir os professores que tratam o jogo como recreação, os que tratam como premiação e os que tratam tanto como recreação tanto como premiação, foi pedido aos docentes que falassem com qual objetivo eles utilizavam o jogo como recreação ou premiação nas aulas de educação física. Os resultados podem ser vistos no quadro 3.

Quadro 3 – Objetivo do uso do jogo como recreação ou premiação nas aulas de educação física.

Professores(as)	Recreação	Premiação
P-02	Estimular uma maior participação dos alunos.	
P-05		Bom desempenho nos projetos interdisciplinares da escola.
P-06	Promover o lazer.	Recompesa por atividades feitas em sala de aula.
P-07		Barganhar o trabalho de temas mais complexos ou pouco convidativos aos estudantes.
P-08	Recreação.	
P-09	Divertir os alunos.	
P-10	Sempre nas gincanas para trabalhar o espírito de equipe e a cooperação entre eles	
P-12	Recreação antes ou após uma avaliação externa.	

Fonte: O próprio autor, 2019.

Dos oito professores que afirmaram tratar o jogo como recreação ou premiação cinco deles utilizam apenas como forma de recreação, dois deles utilizam apenas como premiação e um deles utiliza tanto como recreação como também na forma de premiação.

As respostas do P-02 e P-10 buscam justificar o uso do jogo como recreação nas aulas de educação física, pela sua capacidade de promover a interação entre os participantes do jogo, assim como, também, promove a cooperação entre os jogadores. Porém, esses são elementos que devem ser trabalhados de maneira sistematizada dentro das aulas de educação física (PERNAMBUCO, 2013), tais elementos se não são problematizados pelo professor, de maneira que que provoque a reflexão dos estudantes sobre a importância da interação de todos os jogadores e a cooperação entre eles, acabam sendo negligenciados por uma atividade que se caracteriza apenas como diversão.

Já as respostas dos professores (P-06, P-08 e P-09) demonstram utilizar o jogo como recreação pautado na promoção do lazer, segundo Pernambuco (2013) os alunos do ensino médio devem ser capazes de compreender as relações complexas existentes entre o jogo e o lazer. Para que esta relação de compreensão aconteça de fato, é necessário despertar o senso crítico do aluno, para isso, ao trabalhar o jogo o professor deve oferecer instrumentos para que o estudante possa refletir sobre como esse ou aquele jogo pode ser utilizado com uma ferramenta de lazer, como ele pode ser praticado, quais os locais que ele pode ser jogado e quais os materiais que podem ser utilizados.

Ainda tratando do jogo como recreação, o P-12 disse utilizar o jogo de maneira recreativa antes ou depois de alguma atividade avaliativa externa. O jogo se caracteriza aqui, como uma ferramenta de relaxamento, uma forma de aliviar as tensões geradas por outras demandas. O jogo nesse sentido é caracterizado como oposição a seriedade, uma espécie de fuga da realidade. A esse respeito Retondar (2013) diz:

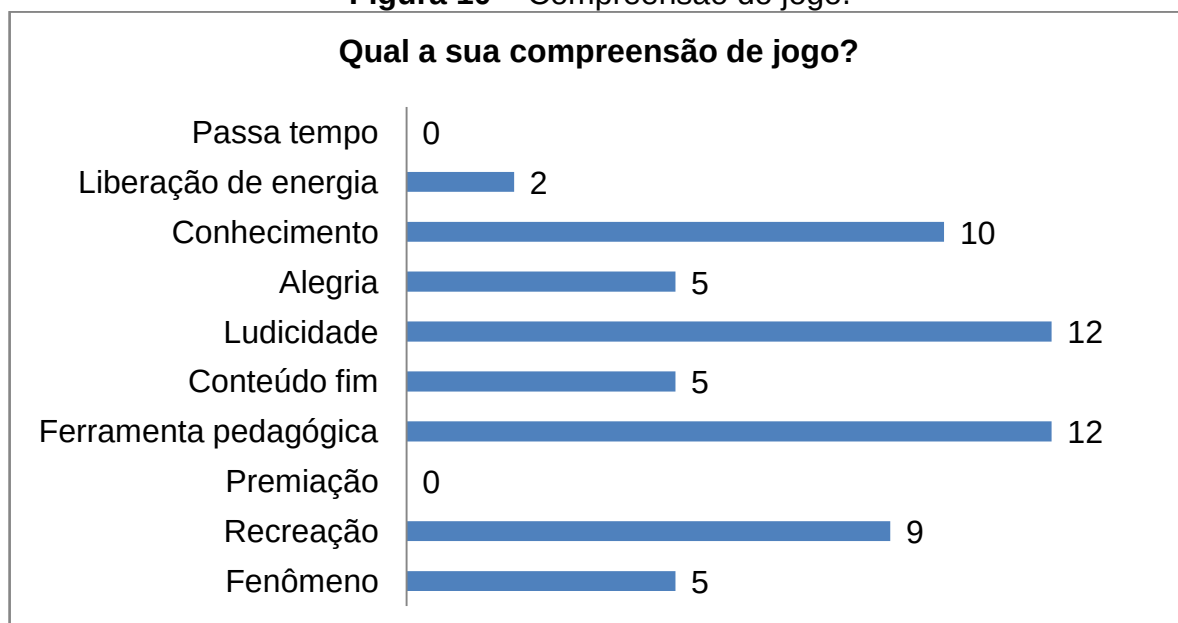
Na linguagem comum, a fuga da realidade que acontece no jogo é conhecida como “válvula de escape”. É interessante dizer isto, porque é justamente este sentido que tende a predominar nas concepções de jogo quando se discute a sua importância pedagógica e terapêutica. Ou seja, como um mecanismo necessário ao indivíduo para que ele possa liberar seus sentimentos, tensões e angústias de maneira a não provocar nenhum

prejuízo social, retornando aliviado, depurado, renovado para o mundo da vida, para o mundo da responsabilidade (RETONDAR, 2013, p. 35-36).

Partindo para os professores que utilizam o jogo como premiação nas aulas do componente curricular educação física, nós temos o P-05 e o P-06, ambos utilizam o jogo como uma recompensa pela realização de alguma atividade proposta e o P-07 afirma utilizar o jogo como uma moeda de troca, onde ele, permite que os estudantes joguem desde que eles permitam que ele trabalhe conteúdos que os mesmos achem menos interessante, como por exemplo a dança.

Para identificar como esses professores entendem o jogo, foi perguntado a eles qual era a sua compreensão de jogo. Nesta questão eles teriam que escolher cinco palavras que melhor representassem o jogo para eles, tal questão era formada por dez palavras, sendo elas: fenômeno, recreação, premiação ferramenta pedagógica, conteúdo fim, ludicidade, alegria, conhecimento, liberação de energia e passa tempo. Os resultados estão expressos na figura 10.

Figura 10 – Compreensão do jogo.



Fonte: O próprio autor, 2019.

As palavras mais citadas pelos professores foram ludicidade e ferramenta pedagógica com 12 citações cada uma, em seguida a palavra conhecimento apareceu com 10 indicações, a palavra recreação foi citada por 9 professores sendo seguida pelas palavras alegria, fenômeno e conteúdo fim cada uma com 5 citações,

a liberação de energia foi indicada por dois dos professores e as palavras premiação e passa tempo não obtiveram indicações.

O jogo de fato se caracteriza como uma excelente ferramenta pedagógica, isso se dá, devido ao seu caráter lúdico que é capaz de envolver o jogador em um mundo regido pelo próprio jogo. Segundo Brasil (1998) e Pernambuco (2013) o jogo oferece o surgimento de problemas que devem ser solucionados dentro da própria atividade do jogo, e estimulam dessa maneira, a rápida resolução de problemas por parte dos estudantes. O jogo permite que a aprendizagem ocorra de forma mais prazerosa.

A ludicidade foi uma das palavras citadas por todos os professores, Segundo Huizinga (2010) e Retondar (2013) a ludicidade é uma das características do jogo, ela é o elemento que causa o prazer e a alegria que estão presentes dentro do jogo e isso ocorre devido ao seu caráter de evasão do mundo real, onde o jogo rege o seu próprio sentido.

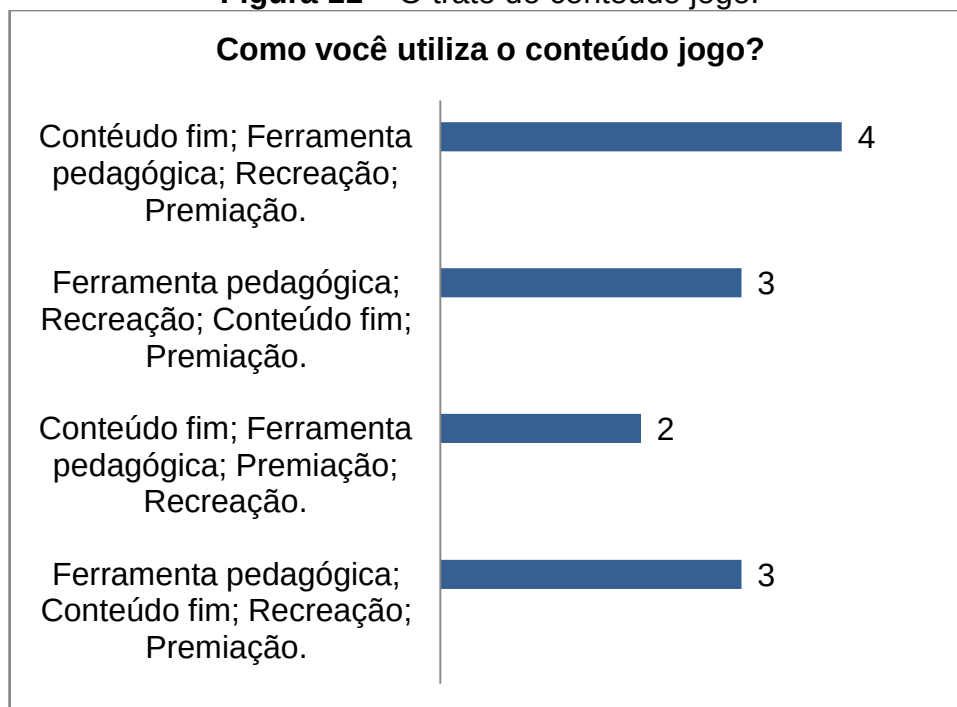
O jogo é compreendido como conhecimento por dez dos doze professores participantes desta pesquisa. Entender o jogo como um conhecimento é reconhecer que o mesmo é um fenômeno construído historicamente pela humanidade, dotado de sentidos e significados. Segundo Brasil (1998; 2018) e Pernambuco (2013) o jogo se constitui como um conhecimento a ser ensinado nas aulas de educação física.

Após tentarmos entender como os docentes participantes da pesquisa compreendem o jogo, buscamos identificar qual a forma que estes professores tratam o jogo, para isso, foram escolhidas quatro maneiras de tratar o conteúdo jogo, sendo elas: conteúdo fim; ferramenta pedagógica; recreação e premiação, tais abordagens do jogo foram organizadas em conjuntos em diferentes sequências, compondo desta forma dez conjuntos com ordens diferentes.

Por motivos estéticos só foram expressas na figura, os conjuntos de palavras que obtiveram alguma indicação por parte dos docentes. Também não será discutida aqui o uso do jogo como recreação ou premiação pois, isso já foi realizado em momento anterior, por tanto, discutiremos aqui o trato do jogo como ferramenta pedagógica e como conteúdo fim.

Foi solicitado que os professores marcassem o conjunto que melhor representasse a maneira como o mesmo aborda o jogo em suas aulas, com isso obtivemos os resultados expressos na figura 11.

Figura 11 – O trato do conteúdo jogo.



Fonte: O próprio autor, 2019.

Como a figura 11 nos mostra, quatro professores afirmaram que o conjunto que melhor representa o modo como eles tratam o conteúdo jogo se expressa em “conteúdo fim; ferramenta pedagógica; recreação e premiação”, três professores elegeram a sequência “ferramenta pedagógica; recreação; conteúdo fim e premiação” como a que melhor representa sua utilização do jogo, outros três docentes elencaram o conjunto “ferramenta pedagógica; conteúdo fim; recreação e premiação” e outros dois professores disseram que tratam o jogo na seguinte ordem “conteúdo fim; ferramenta pedagógica; premiação e recreação”.

Com isso é possível identificarmos que dos doze docentes participantes da pesquisa, seis deles (50%) tratam o jogo prioritariamente enquanto conteúdo fim, e só depois tratam o jogo como uma ferramenta pedagógica. Os outros seis docentes (50%) tratam o jogo prioritariamente como uma ferramenta pedagógica. Dos 6 professores que tratam o jogo primeiro como ferramenta pedagógica, três deles

colocam o trado do jogo como recreação a frente do jogo como conteúdo fim, ficando este último como a terceira forma de utilização do conteúdo jogo.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desta pesquisa podemos concluir que os documentos oficiais que orientam o trabalho com o componente curricular educação física, tanto na esfera nacional como estadual, são utilizados pelos professores de educação física das escolas de referência pertencentes a rede estadual de Pernambuco.

No que tange os conteúdos a serem ensinados o conteúdo jogo se faz presente no planejamento dos professores, sendo abordado nas três dimensões do conteúdo, indo além do saber fazer. Também podemos concluir que o conteúdo jogo, que é posto pelos documentos oficiais como um conteúdo essencial a ser apreendido pelos educandos está presente nas aulas de educação física do ensino médio.

Concluimos ainda que o jogo nas aulas de educação física das escolas de referência do estado de Pernambuco participantes desta pesquisa, é tratado tanto como conteúdo fim quanto como ferramenta pedagógica (conteúdo meio), porém o trato prioritário do conteúdo jogo encontra-se dividido em partes iguais onde metade dos professores reconhecem e tratam o jogo primeiro como conteúdo fim e a outra metade trata primeiro como ferramenta pedagógica.

Isso mostra que há uma necessidade de uma formação continuada para os professores da rede estadual sobre o conteúdo jogo, pois, no caso do componente curricular educação física o jogo primeiro se constitui como um conhecimento pertencente a cultura corporal, que foi construído historicamente pela humanidade e é dotado de significados que precisam ser apreendidos e compreendidos pelos estudantes.

É importante ressaltar que os dados apresentados e as considerações realizadas a partir dos mesmos, não expressa uma realidade total das escolas de referência do Estado de Pernambuco, tão pouco do Brasil, eles expressam, apenas,

a realidade das doze escolas pesquisadas e são baseados nas informações de cada professor participante da pesquisa.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. J. M.; ALMEIDA, D. M. F.; GRANDO, B. S. As práticas corporais e a educação do corpo indígena: a contribuição do esporte nos jogos dos povos indígenas. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 32, n. 2-4, p. 59-74, 2010. Disponível em: <<http://www.oldarchive.rbceonline.org.br/index.php/RBCE/article/view/461/590>>. Acesso em 15 dez. 2018.

ASSAD, W. D. et al. Shopping center como espaço de atividade de lazer e jogos: uma possibilidade. **Licere**, Belo Horizonte, v. 19, n. 1, p. 284-306, 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1203>>. Acesso em 17 jan. 2019.

BETTI, M. Copa do mundo e jogos olímpicos: inversionalidade e transversalidades na cultura esportiva e na Educação Física escolar. **Motrivivência**, v. 21, n. 32/33, p. 16-27, 2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2009n32-33p16/14104>>. Acesso em 18 nov. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física**. Brasília: MEC, 1998.

CASTRO, M. R.; LIMA, L. H. R.; DUARTE, E. R. Jogos recreativos para a terceira idade: uma análise a partir da percepção dos idosos. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 38, n. 3, p. 283-289, 2016. Disponível em: <<http://www.rbceonline.org.br/es-jogos-recreativos-terceira-idade-uma-articulo-S0101328915001225>>. Acesso em 03 nov. 2018.

CAVALCANTI, K. B. Jogo de areia e transdisciplinaridade: desenvolvendo abordagens ludopoiéticas para a educação e a pesquisa do lazer. **Licere**, Belo Horizonte, v. 11, n. 3, p. 01-15, 2008. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/894>>. Acesso em 15 jan. 2019.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino da Educação Física**. 1ª ed. São Paulo: Cortez, 1992.

COUTO, J. C. A.; PEREIRA, A. Os jovens e os videojogos ativos: um estudo de caso. **Licere**, Belo Horizonte, v. 18, n. 3, p. 36-60, 2015. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1126>>. Acesso em 15 jan. 2019.

DARIDO, S. C. A educação física na escola e o processo de formação dos não participantes de atividade física. **Revista brasileira de Educação Física e Esportes**, São Paulo, v. 18, n. 1, p. 61-80, 2004. Disponível em: <<file:///C:/Users/ednal/Downloads/16551-Texto%20do%20artigo-19700-1-10-20120522.pdf>>. Acesso em: 29 jan. 2019.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. (Coord.). **Educação física na escola**: implicações para a prática pedagógica. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2011.

DECIAN, M. R.; IVO, A. A.; MARIN, E. C. O jogo como conteúdo na formação inicial em educação física: uma análise a partir da concepção dos professores. **Conexões**, Campinas, v. 15, n. 3, p. 305-318, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8647525/17117>>. Acesso em 20 nov. 2018.

EDUCAÇÃO Integral. **Secretaria de educação e esportes**. Recife. Educação. Disponível em: <<http://www.educacao.pe.gov.br/portal/?pag=1&men=70>>. Acesso em: 04 dez. 2019.

FALCÃO, J. M.; VENTORIM, S.; SANTOS, W.; FERREIRA NETO, A. Saberes compartilhados no ensino de jogos e brincadeiras: maneiras/artes de fazer na educação física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 3, p. 615-631, 2012. Disponível em: <<http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/1044/772>>. Acesso em 22 nov. 2018.

FINCO, M. D.; FRAGA, A. B. Corpo joystick: cinema, videogames e estilo de vida ativo. **Licere**, Belo Horizonte, v. 16, n. 3, p. 1-19, 2013. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/642>>. Acesso em 03 jan. 2019.

FRANCHI, S.; SILVA, S. D.; RIBAS, J. F. M. Análise dos jogos tradicionais e seu contexto nas olimpíadas rurais de Jaguari/RS. **Licere**, Belo Horizonte, v. 19, n. 4, p. 376-413, 2016. Disponível em:

<<https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1364>>. Acesso em 20 jan. 2019.

FREIRE, J. B.; FEIJÓ, A. T. M. Oficinas do jogo: uma abordagem pedagógica transdisciplinar nas séries iniciais no ensino fundamental. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 29, n. 3, p. 107-121, 2008. Disponível em: <<http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/213/216>>. Acesso em: 10 jan. 2019.

GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GÜNTHER, H. Pesquisa Qualitativa Versus Pesquisa Quantitativa: Esta é a questão?. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, v. 22, n. 2, p. 201-210, 2006. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ptp/v22n2/a10v22n2.pdf>>. Acesso em 10 jan. 2019.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

KISHIMOTO, T. M. Jogo e a educação infantil. In: FREIRE, J. B.; FEIJÓ, A. T. M. Oficinas do jogo: uma abordagem pedagógica transdisciplinar nas séries iniciais no ensino fundamental. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 29, n. 3, p. 107-121, 2008. Disponível em: <<http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/213/216>>. Acesso em: 10 jan. 2019.

KIYA, M. C. S. **Caderno pedagógico: O uso de jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem**. In: PARANÁ. Secretaria da Educação. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do PDE: Produções didático-pedagógicas. Ortigueira, 2014. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_ped_pdp_marcia_cristina_da_silveira_kiya.pdf>. Acesso em: 30 nov. 2019.

LEAL, L. A. B. **BROUGÈRE, Gilles. Jogo e Educação**. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 2003. Revista Entreideias, Salvador, v. 3, n.2, p. 177-183, jul/dez 2014.

Disponível em: <

<https://portalseer.ufba.br/index.php/entreideias/article/viewFile/10928/8972>>. Acesso em: 04 dez. 2019.

MARTINI, C. O. P.; VIANA, J. A. “Jogando” com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na educação física escolar. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 38, n. 3, p. 243-250, 2016. Disponível em:

<<http://www.rbceonline.org.br/es-jogando-com-as-diferentes-linguagens-articulo-S0101328916000056>>. Acesso em 03 jan. 2019.

MELO, M. S. T. **O ensino do jogo na escola**: uma abordagem metodológica para a prática pedagógica dos professores de educação física. 1ª ed. Recife: EDUPE, 2003.

NEVES, L. R.; SANTIAGO, A. L. B. O Uso dos Jogos Teatrais na Educação - Possibilidades Diante do Fracasso Escolar. In: SANTOS, M. Q. **O uso dos jogos teatrais nas aulas de Educação Física**. 2014. 61p. Monografia (Licenciatura em Educação Física) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife.

PEREIRA, F. C.; SERAPIÃO, A. B. S.; GOVONE, J. S. O efeito do Exergames na motivação para a prática de atividade física em jovens universitários. **Licere**, Belo Horizonte, v. 20, n. 3, p. 59-75, 2017. Disponível em:

<<https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1685>>. Acesso em 20 jan. 2019.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação. **Parâmetros para a Educação Básica do Estado de Pernambuco**: Parâmetros Curriculares de Educação Física Ensino Fundamental e Médio. Recife: UNDIME-PE, 2013.

PERNAMBUCO, uma referência para a educação integral no ensino médio. **Centro de referências em educação integral**, 24, junho de 2015. Disponível em:

<<https://educacaointegral.org.br/experiencias/pernambuco-referencia-para-educacao-integral-ensino-medio/>>. Acesso em: 04 dez. 2019.

PICCOLO, G. M. O jogo por uma perspectiva histórico-cultural. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 31, n. 2, p. 187-202, 2010. Disponível em:

<<http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/297/420>>. Acesso em 18 dez. 2018.

PRONI, M. W. Observações sobre os impactos econômicos esperados dos jogos olímpicos de 2016. **Motrivivência**, v. 21, n. 32/33, p. 49-70, 2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2009n32-33p49/14108>>. Acesso em 18 dez. 2018.

RETONDAR, J. J. M. **Teoria do jogo: A dimensão lúdica da existência humana**. 2ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2013.

RETONDAR, J. J. M. O jogo como conteúdo de ensino na perspectiva dos estudos do imaginário social. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 33, n. 2, p. 413-426, 2011. Disponível em: <<http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/477/663>>. Acesso em: 10 jan. 2019.

RETONDAR, J. J. M.; HARRIS, E. R. A. Jogos eletrônicos e violência. **Motrivivência**, v. 25, n. 40, p. 183-191, 2013. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2013v25n40p183/25041>>. Acesso em 19 nov. 2018.

RETONDAR, J. J. M.; BONNET, J. C.; HARRIS, E. R. A. Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 38, n. 1, p. 03-10, 2016. Disponível em: <<http://www.rbceonline.org.br/es-jogos-eletronicos-corporeidade-violencia-e-articulo-S0101328915001353>>. Acesso em 03 dez. 2018.

REVERDITO, R. S. et al. Espaços e equipamentos disponíveis para o lazer: possibilidades da criança ao jogo na cidade de Hortolândia - SP. **Licere**, Belo Horizonte, v. 15, n. 3, p. 01-24, 2012. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/714>>. Acesso em 10 jan. 2019.

SILVA, T. A. C. et al. Jogos de improviso como estratégia para o bem estar na educação. **Licere**, Belo Horizonte, v. 16, n. 1, p. 1-17, 2013. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/684>>. Acesso em 03 jan. 2019.

SOUZA, P. C. A.; CARMO, C. S.; GONÇALVES JUNIOR, L. The sims 3: perspectivas de uma experiência de lazer virtual. **Licere**, Belo Horizonte, v. 16, n. 2, p. 1-23, 2013. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/650>>. Acesso em 05 jan. 2019.

TAVARES, M; SOUZA JÚNIOR, M. O jogo como conteúdo de ensino para a prática pedagógica da Educação Física na escola. In: PERNAMBUCO. Secretaria de Educação. **Parâmetros para a Educação Básica do Estado de Pernambuco**: Parâmetros Curriculares de Educação Física Ensino Fundamental e Médio. Recife: UNDIME-PE, 2013.

TOLOCKA, R. E. et al. Vamos brincar na “escolinha”? Inserindo atividades de jogos e brincadeiras em escolas de ensino infantil. **Licere**, Belo Horizonte, v. 19, n. 1, p. 233-258, 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1201>>. Acesso em 17 jan. 2019.

VANCINI, R. L. et al. A pedagogia do ensino das modalidades esportivas coletivas e individuais: um ensino teórico. **Conexões**, Campinas, v. 13, n. 4, p. 137-154, 2015. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8643437>>. Acesso em: 04 dez. 2019.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Questionário.

UNIVERSIDADE FEDERALE RURAL DE PERNAMBUCO – UFRPE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA – DEFIS
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

QUESTIONÁRIO:

1º) Você faz uso de algum documento oficial para nortear/fundamentar suas aulas? Quais?

() Sim () Não

() PCN () BNCC () OTMs () PCPE () Outros

2º) O conteúdo Jogo está contemplado no seu plano de ensino?

() Sim

() Não

3º) Qual a sua compreensão do Jogo? (escolha 5 palavras que melhor represente o jogo para você).

() Fenômeno () Recreação () Premiação () Ferramenta pedagógica

() Conteúdo fim () Ludicidade () Alegria () Conhecimento

() Liberação de energia () Passa tempo

4º) Quais estratégias metodológicas você utiliza em suas aulas com o conteúdo Jogo?

() Gincanas () Mini-jogos desportivos () Debates () Leituras

() Pesquisa () Slides () Outros

5º) Quais os tipos de **Jogos** que você utiliza em suas aulas? (Pode ser marcada mais de uma alternativa).

() Jogos Populares () Jogos de Salão () Jogos Esportivos

() Jogos Cooperativos () Jogos Eletrônicos () Outros Jogos

Em caso de outros jogos quais?

6º) Quando você trata do conteúdo **Jogo** em suas aulas, aborda a origem e a história dos Jogos?

- () Sim
() Não

7º) Você aborda aspectos atitudinais quando ministra aulas com o conteúdo **Jogo**? Se sim, quais?

- () Sim
() Não
-
-
-

8º) Qual é, aproximadamente, a participação dos alunos nas aulas práticas que tratam o conteúdo **Jogo**?

- () Entre 90% e 100% dos alunos () Entre 80% e 90% dos alunos
() Entre 70% e 80% dos alunos () Entre 60% e 70% dos alunos
() Entre 50% e 60% dos alunos () Menos de 50% dos alunos

9º) Se existir alunos que não participam das aulas práticas do conteúdo **Jogo**, o que eles alegam para não participarem?

- () Cansaço () Problemas de saúde () Não sabe jogar
() Não gosta do jogo proposto () Outros

Em caso de outros quais?

10º) Você utiliza o **Jogo** como ferramenta para trabalhar outros conteúdos da Educação Física? Se sim, Quais?

- () Sim
() Não
-
-
-

11º) Você utiliza o **Jogo** como recreação ou premiação em suas aulas de Educação Física? Se sim, com qual objetivo?

() Sim

() Não

12º) Indique o conjunto que melhor represente, por ordem de utilização, os modos do trato com o conteúdo **Jogo** que você utiliza em suas aulas.

() Recreação; Conteúdo fim; Ferramenta pedagógica; Premiação.

() Ferramenta pedagógica; Conteúdo fim; Recreação; Premiação.

() Conteúdo fim; Ferramenta pedagógica; Premiação; Recreação.

() Premiação; Recreação; Ferramenta pedagógica; Conteúdo fim.

() Recreação; Ferramenta pedagógica; Conteúdo fim; Premiação.

() Recreação; Premiação; Conteúdo fim; Ferramenta pedagógica.

() Ferramenta pedagógica; Recreação; Conteúdo fim; Premiação.

() Premiação; Conteúdo fim; Recreação; Ferramenta pedagógica.

() Conteúdo fim; Ferramenta pedagógica; Recreação; Premiação.

() Conteúdo fim; Recreação; Ferramenta pedagógica; Premiação.