

O JOGO NA FORMAÇÃO INICIAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Gisele Franco de Lima Santos

Universidade Estadual de Londrina
Doutoranda do programa de pós-graduação em Educação UNESP/Marília
Bolsista Capes

Eixo-temático 1 – Formação inicial e Continuada de Professores para a Educação Básica

A Educação Física, já há algum tempo, tem passado por uma readequação do seu papel educacional. Novos caminhos estão sendo propostos para que o processo ensino-aprendizagem atenda as verdadeiras necessidades e expectativas dos alunos enquanto ser humano, portador de capacidades, limites e vontades. Isso nos remete a ideia de que não basta mais nas aulas de Educação Física, sistematizar métodos repetitivos de ações motoras, bem como propiciar inúmeras atividades, simplesmente como exercícios físicos de habilidades ou destrezas ou reprodução de esportes federalizados.

As expectativas de uma Educação Física que almeja a construção do conhecimento pelo aluno precisam estar presentes, também, na formação inicial em Educação Física. Para Pérez Gómez (1992), os futuros professores precisam ser preparados para terem autonomia quanto à aquisição e produção de conhecimento e, principalmente, saber como lidar com este conhecimento em sua prática pedagógica.

Dos conhecimentos específicos que o Curso de Licenciatura em Educação Física apresenta em suas propostas curriculares, o jogo aparece em sua dimensão filosófica, social, cultural e educativa. Dessa forma, o objetivo desse relato é apresentar a função educativa do jogo ensinada aos futuros professores de Educação Física da Universidade Estadual de Londrina no Paraná, entre os anos de 2007 a 2010.

No 2º ano do Curso de Licenciatura em Educação Física, os estudantes aprendem sobre as bases teóricas e metodológicas do jogo, nos quais são destacadas as principais teorias do jogo. Quando os estudantes estão no 3º ano, passam a ter a disciplina “Jogos, Brincadeiras e a Escola”, com uma carga horária anual de 68 horas, na qual refletem sobre a relação entre o lúdico e o jogo; analisam como o jogo se relaciona com a cultura corporal e a Motricidade Humana; estudam sobre as principais classificações do jogo presentes nas diferentes perspectivas de Educação Física; compreendem a função educativa do jogo no processo ensino-aprendizagem nas aulas de Educação Física.

Sobre os aspectos que perpassam por esta disciplina do 3ºano, optamos em destacar neste texto a função educativa do jogo, na perspectiva de que o professor de Educação Física não deve se preocupar apenas em ensinar a dinâmica do jogo aos seus alunos, mas é preciso que os mesmos compreendam a origem e as variações culturais, que proponham novas formas de jogo.

De acordo com Betti (1992), não basta que os futuros professores saibam como ensinar determinados movimentos. Precisamos que na formação inicial nossos estudantes compreendam a importância do processo que envolve a ação de ensinar e de aprender. Assim, o processo educacional que os futuros professores devem levar à escola está voltado para “[...] a compreensão das múltiplas formas de refletir, elaborar e produzir conhecimentos”. (PALMA ET AL, 2010, p.35).

Nesse sentido, ao se ensinar sobre jogo nas aulas de Educação Física, não podemos evidenciar a forma de pensar acrítica e reprodutora de valores. O jogo que o professor deve destacar na escola, não pode ser de forma excludente e nem confundida com a prática esportiva ou o esporte de rendimento. O estudante do curso superior de Educação Física precisa entender que o espaço escolar e o próprio processo educativo devem garantir que relações dinâmicas aconteçam entre os envolvidos no processo de ensino e de aprendizagem, possibilitando que as ações docentes e discentes sejam compreendidas como produto das relações sociais.

De acordo com Schön (2000), é preciso que os cursos de formação não evidenciem apenas a racionalidade técnica, mas sim valorize a competência profissional. Ou seja, o professor, em sua ação pedagógica não pode apenas tratar o conhecimento a partir de uma perspectiva técnica e instrumental, mas é necessário que o mesmo realize uma auto reflexão, uma reflexão sobre o conhecimento que está ensinando e proporcione situações em que seus alunos possam refletir, levantar e testar hipóteses.

A respeito da função educativa do jogo nas aulas de Educação Física, optamos em destacar as seguintes: como atividades recreativas, como recurso pedagógico e como conteúdo curricular.

A função educativa do jogo enquanto atividade recreativa pode ser observada nas situações onde os alunos se encontram na escola em momentos livres, seja na entrada ou saída, seja no horário de “recreio” ou em eventos esportivos e culturais. O jogo é utilizado na perspectiva da recreação.

Segundo Callois (1988), o jogo com caráter recreativo traz um sentido de distração, de esquecimento das preocupações e tensões que envolvem sua realidade. Nos momentos recreativos no espaço escolar, os estudantes fazem suas opções de

uma forma deliberada e espontânea, com o intuito de satisfazer seus próprios anseios e as expectativas do grupo que está inserido.

As aulas de Educação Física não devem contemplar esta função ao jogo, pois estes momentos consistem em descontração e sociabilização, sem que tenha-se vínculos com os estudos. Ou seja, o objetivo não é pedagógico e sim de auto-satisfação do aluno. Civitate (2001) diz que a recreação deve ser encarada pelo jogador como um fim em si mesma, sem objetivos educacionais estabelecidos. Para o autor o jogo precisa ser escolhido livremente e praticado espontaneamente, segundo a expectativa dos alunos que buscam apenas estados psicológicos positivos.

Na formação inicial em Educação Física, os futuros professores aprendem que sob esta forma, o jogo não apresenta características pedagógicas, já que não há intervenção do educador com o intuito de construir um dado conhecimento. Segundo Santos (2009), apesar da presença constante do jogo enquanto atividade recreativa nas aulas de Educação Física, não é esta função que deve ser desenvolvida em situações de aula, pois o que move a prática do jogo na recreação é o desejo pelo prazer em jogar, a expressão do imaginário e a valorização das emoções do próprio jogador e não os objetivos educacionais propostos pelo professor em seu planejamento.

As duas próximas funções (como recurso pedagógico e como conteúdo curricular) vão ao encontro da perspectiva educacional que se espera das aulas de Educação Física no âmbito escolar.

A função educativa do jogo enquanto recurso pedagógico, não é utilizada apenas pela disciplina de Educação Física, mas por todas as disciplinas curriculares e projetos extracurriculares na escola. Nesse sentido, o jogo é realizado como um meio educacional para ensinar determinados saberes. Para Brougère (1998), os professores acabam por utilizar o jogo de forma inadequada, pois ficam limitados apenas aos seus aspectos superficiais. Por isso, ao usar o jogo como recurso pedagógico, os futuros professores precisam entender que o jogo torna-se um instrumento para que os conhecimentos sejam internalizados pelos alunos. O jogo é um facilitador para a compreensão dos saberes propostos, mas sem a intervenção do professor este processo não irá acontecer.

Os estudantes do Curso de Educação Física, aprendem que não basta apenas jogar para que o conteúdo seja compreendido, é preciso saber realizar intervenções adequadas entre o jogo praticado e o conhecimento abordado. Assim, os futuros professores vivenciam que ao se aplicar o jogo, têm a oportunidade de relacionar o assunto estudado, com as ações realizadas durante o jogo. Eles poderão problematizar determinados conteúdos em diferentes momentos do jogo.

Precisamos lembrar que o jogo torna-se um meio pelo qual o professor faz a opção de vinculá-lo ao seu método de ensino, mas assim como outros recursos, deve ser selecionado e utilizado em situações didáticas específicas. “Há necessidade de estudar que procedimentos e que atividades possibilitarão, da melhor forma, que nossos alunos atinjam o objetivo de aprender o melhor possível daquilo que estamos pretendendo ensinar”. (LUCKESI, 1994, p.105).

Na disciplina “Jogos, Brincadeiras e Escola”, os estudantes são ensinados que o jogo por si só não faz com que o aluno aprenda, é preciso que quando estiverem na posição de educadores, estabeleçam relações entre o objeto de estudo e o jogo utilizado. O uso de um material, de uma atividade ou de instrumento, não traz por si só a possibilidade de ensino e de aprendizagem. Essa é a mesma lógica com o jogo. Não basta deixar os alunos jogando, vivenciando um determinado jogo, acreditando que a mera vivência possibilitará a compreensão de determinados conhecimentos ou o atendimento de objetivos educacionais estabelecidos. Portanto, é vital que o educador mantenha uma postura crítica perante sua ação pedagógica e proporcione aos seus alunos, momentos de discussão, de trocas de ideias, de análise de propostas e sugestões.

O jogo enquanto estratégia pedagógica deve se basear no domínio dos objetivos propostos. Quando o jogo é um instrumento pedagógico é necessário que se pense sobre as ações que serão realizadas pelos educadores e pelos estudantes, ou pelo menos, as possibilidades que os levarão a alcançar os objetivos estabelecidos. Assim, o primordial é pensar o jogo a partir dos objetivos educacionais e não planejar primeiro o jogo sem considerar o processo de ensino, levando em consideração apenas a motivação dos estudantes.

Na função educativa do jogo enquanto recurso pedagógico, o fim é o conhecimento e o meio é o jogo. Torna-se o caminho pelo qual o estudante percorrerá para construir seu próprio conhecimento, com o auxílio do professor. Contudo, o jogo pode ser também o fim estabelecido no processo de ensino. Isso quer dizer, que o conhecimento que se deseja construir é referente ao próprio jogo. Enquanto que o jogo enquanto meio é utilizado por várias disciplinas, o jogo enquanto fim é, normalmente, ensinado pela disciplina de Educação Física. É nesta perspectiva que temos a última função educativa do jogo estudada na disciplina “Jogos, Brincadeiras e a Escola”: o jogo enquanto conteúdo curricular.

O futuro professor ao ensinar sobre o jogo enquanto conteúdo deve compreender que o mesmo é estudado, vivenciado e compreendido como parte da cultura e da história da humanidade. Os jogos que serão ensinados na disciplina de Educação Física, devem ser organizados e sistematizados, de tal forma que os

estudantes possam se apropriar dos conteúdos que se relacionam a estes fenômenos. Conteúdos podem ser considerados sinônimos de saberes e de conhecimentos. Segundo Libâneo (1990, p.128):

Conteúdos de ensino é o conjunto de conhecimentos, habilidades, hábitos, modos valorativos e atitudinais de atuação social, organizados pedagógica e didaticamente, tendo em vista a assimilação ativa e aplicação pelos alunos na sua prática de vida. Englobam, portanto: conceitos, ideias, fatos, processos, princípios, leis científicas, regras, habilidades cognitivas, modos de atividade, métodos de compreensão e aplicação, hábitos de estudo, de trabalho e de convivência social; valores, convicções, atitudes.

Dessa forma, o jogo enquanto conteúdo curricular precisa refletir as experiências sociais e culturalmente aceitas, pois são conhecimentos que se referem ao entendimento da realidade e não ao mero acúmulo de informações. Na formação inicial precisamos deixar claro aos estudantes que o conhecimento nos permite entender a realidade, de uma forma abstrata e pensada, tornando possível interpretar e explicar o significado do jogo em nosso cotidiano. “A realidade, através do conhecimento, deixa de ser uma incógnita, uma coisa opaca, para se tornar algo compreendido, translúcido”. (LUCKESI, 1994, p.122).

Quando estiverem atuando, os futuros professores precisam proporcionar momentos em que seus alunos realizem inter-relações a partir dos saberes sobre o jogo que estão sendo ensinados.

[...] os conteúdos devem ser entendidos de forma não neutra, mas envolvidos por valores, ideologias e interesses, podendo ser utilizados tanto para a emancipação quanto para a coerção social. Quando um professor prepara sua aula ele deveria ter convicções sobre o valor que aquele conteúdo terá para a vida do aluno; como especialista da área da educação, o professor projeta para o aluno aquilo que considera relevante para a sua educação. (VELOZO, 2004, p.2-3).

Assim, o jogo deve ser pensado pelo professor como elemento integrante da cultura e como produtor de cultura, precisa estar presente nas organizações curriculares como conteúdo curricular. Enfatizamos na formação inicial que o jogo não pode ser planejado e sistematizado pelo professor, apenas na perspectiva do mero “fazer”, no qual as regras e gestos são repetidos durante todo o período letivo, sem nenhuma preocupação com objetivos educacionais e com a construção de um determinado conhecimento.

Nesta perspectiva, os estudantes do Curso de Licenciatura em Educação Física, devem ter clareza que sua prática pedagógica deve elevar o nível de conhecimentos dos alunos para um patamar superior àquele que já apresentava quando começou a

frequentar suas aulas de Educação Física na escola. Como futuros professores precisam perguntar a si mesmos se

[...] ao aplicar determinado jogo na aula está se cumprindo uma tarefa de ensino, voltada para a formação de um cidadão crítico e autônomo, é que precisamos nos preocupar não apenas com qual jogo devo ensinar e se meus alunos conseguem jogá-lo, mas devemos centralizar nossos esforços em pensar sobre: por que ensinar o jogo? Para que ensinar o jogo? O que ensinar sobre o jogo? Quando ensinar determinado jogo? Como ensinar determinado jogo? (SANTOS, 2009, p.05).

Por meio dos estudos e das intervenções propostas pelo futuro professor sobre o jogo, o aluno poderá ter condições de conhecer suas possibilidades corporais e de compreender sua concepção de corpo e de movimento. Os jogos que são ensinados aos estudantes da formação inicial, enquanto conteúdos curriculares são os jogos tradicionais.

Os jogos tradicionais são retratos de uma época e de um local e mesmo com as alterações que sofrem ao passar do tempo, continuam sendo jogados por diferentes populações. A tradição dos jogos se reflete nas expressões da cultura popular e da identidade cultural de uma sociedade. Dessa forma, o jogo como tradição ocorre quando o conhecimento sobre ele se perpetua na memória lúdica de um grupo social. De acordo com Parlebas (1987), o jogo é uma das marcas da tradição e conhecimento de um povo, pois reforça os códigos e ritos de uma comunidade.

Esses jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. Muitos jogos preservam sua estrutura inicial, outros modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social. (KISHIMOTO, 1993, p.15).

Os jogos são tradicionais quando uma parte expressiva da população tem conhecimento sobre eles, sendo este conhecimento advindo do senso comum e transmitido por meio da oralidade. Dos jogos que apresentam estas características e são ensinados como conteúdos curriculares aos futuros professores, destacamos os seguintes: amarelinha, bets, bola queimada, jogos de perseguição, jan ken po, bugalha, jogos com corda, jogos de elástico, ioiô, gude, bilboquê, pipa, pião, dentre outros.

Durante as aulas na formação inicial, os estudantes aprendem que o conhecimento sobre cada jogo tradicional perpassa por alguns aspectos que são considerados elementares para a construção do conhecimento sobre o jogo e podem

ser ensinados aos alunos na Educação Física escolar. Dentre eles podemos evidenciar:

- Origem e trajetória histórica: aprende sobre a possível origem do jogo situada a partir da história da civilização. A trajetória histórica diz respeito à difusão do jogo da sua origem à expansão pelo mundo, inclusive no Brasil, e mostra as possíveis modificações que sofreu com o tempo;
- Diferentes nomenclaturas: são apresentados os tipos nomes que o jogo recebe em diferentes países e regiões do Brasil;
- Classificação do jogo: alguns jogos são elencados em subclassificações, como por exemplo, os jogos de perseguição, que podem ser de travessia, de colunas ou fileiras, em círculo, etc;
- Forma tradicional do jogo: é apresentada a forma mais conhecida de se realizar determinado jogo, apontando as regras mais básicas;
- Variações do jogo: são vivenciadas algumas formas diferentes de jogar, podendo variar o material, formação, número de jogadores, dentre outros, mantendo a essência do jogo. As variações são apresentadas pelo professor;
- Reelaboração do jogo: se refere aos momentos em que os alunos devem elaborar alterações no jogo e propõe individualmente ou em grupo novos jogos a partir da lógica e da dinâmica do jogo original.

Todo o processo de construção do conhecimento, acerca do jogo tradicional, deve perpassar pela reflexão acerca das possibilidades corporais de movimento e sua relação com a cultura ao qual está inserido. Para se fazer aprender ou para que haja aprendizagem sobre o jogo é preciso que o sujeito compreenda os conhecimentos que estão sendo abordados em suas diversas perspectivas. Assim, não basta que os futuros professores tenham um grande número de informações sobre o jogo, é preciso que os mesmos saibam o que fazer com os conhecimentos em sua prática pedagógica.

A estes estudantes que formamos no ensino superior, desejamos que a aprendizagem se torne uma condição de construir princípios que norteiem suas ações pedagógicas, frente a situações reais do cotidiano escolar.

Para Pimenta (2002), o conhecimento ao ser tratado como cultura objetivada, apresenta tanto um papel formador, quanto permite que os futuros professores tenham condições de contextualizar suas ações a partir dos saberes teóricos, articulados com os saberes da prática. Assim, os conhecimentos ensinados na formação inicial a partir das perspectivas históricas, sociais e culturais, permitem que o docente intervenha em sua realidade escolar, podendo transformá-la.

Nesta perspectiva, vemos que a disciplina “Jogo, Brincadeira e a Escola”, assim como as demais disciplinas dos cursos de licenciatura de uma forma geral, procura aproximar a formação inicial à atuação profissional docente. O papel da formação inicial em nossa perspectiva é de preparar o futuro professor para atuar com qualidade e competência nos diferentes níveis e modalidades de ensino. Dessa forma, por meio da práxis, objetivamos que os profissionais da docência aprendam a atuar na realidade escolar, problematizando as estruturas e produzindo alternativas para possíveis transformações políticas e sociais.

Nesse sentido, os saberes e os fazeres sobre o jogo culturalmente construído, contribuem para a formação dos futuros professores, favorecendo a compreensão de que este fenômeno chamado jogo, deve ser planejado, aplicado e avaliado, de uma forma coerente e orientado por subsídios teóricos que sustentem a concepção de jogo, de Educação Física e de Educação.

REFERÊNCIAS

- BETTI, M. Perspectivas na Formação Profissional. In: MOREIRA, Wagner (org). **Educação Física: Perspectivas para o século XXI**. Campinas: Papirus, 1992.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CALLOIS, Roger. **O Homem e o Sagrado**. Lisboa: Edições 70, 1988.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Filosofia da Educação**. São Paulo: Cortez, 1994.
- PALMA, Â. P.T.V. Et al. **Educação Física e a Organização Curricular**. Londrina: EDUEL, 2010.
- PARLEBAS, Pierre. Perspectivas para uma Educacion Física moderna. **Cadernos Técnicos Unsiport Andaluca**. Espanha, 1987.

PÉREZ GOMEZ, A. I. O pensamento prático do professor: a formação do professor como profissional reflexivo. In: NÓVOA, A. (org). **Os professores e sua formação**. Lisboa: Dom Quixote, 1992.

PIMENTA, S. G. Professor reflexivo: construindo uma crítica. In: PIMENTA, S.G.; GHEDIN, E. (orgs). **Professor reflexivo no Brasil: gênese e crítica de um conceito**. São Paulo: Cortez, 2002.

SANTOS, G. F. L. **Origem dos Jogos Populares: em busca do “elo perdido”**. IV Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar (CONPEF). Londrina: UEL, 2009.

SCHÖN, D. Formar professores como profissionais reflexivos. . In: NÓVOA, A. (org). **Os professores e sua formação**. Lisboa: Dom Quixote, 1992.

VELOZO, E. L. **Os Saberes nas Aulas de Educação Física Escolar: uma visão a partir da escola pública**. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Educação Física. Campinas: UNICAMP, 2004.