

O que antes sequer se pensava, passou a ser uma possibilidade: os jogos nos anos finais de ensino fundamental

RESUMO

Em defesa da tematização dos jogos nas aulas de Educação Física junto aos anos finais do ensino fundamental, o presente estudo tem como objetivo analisar uma proposta de ensino inspirada pela perspectiva da Educação Física Cultural. A pesquisa, de caráter qualitativo e assentada na pesquisa-participante, foi pautada pelo desenvolvimento de uma unidade didática acerca dos jogos. Os dados foram coletados através de dois questionários aplicados aos/às estudantes e a produção de diários de aula por parte do professor. Os dados revelaram inicialmente a identificação da predominância esportiva e a precarização da organização curricular. Ao longo do processo, houve uma mudança no olhar sobre a temática com reflexões e vivências sobre sua conceituação, valorização das produções dos/das estudantes e acesso a outras perspectivas culturais. O que antes sequer se pensava, passou a ser uma possibilidade de confronto com narrativas hegemônicas, marcando reflexões sobre o pertencimento cultural para com os jogos da comunidade

PALAVRAS-CHAVE: Ensino; Estudantes; Participação; Diálogo

Jean Fabiano Marcato Lamana

Mestre em Ensino
Universidade Estadual Paulista/UNESP,
Programa de Pós-Graduação em Docência
para a Educação Básica,
Bauru, SP, Brasil
jeanlamana@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0009-6341-946X>

Lílian Aparecida Ferreira

Doutora em Educação
Universidade Estadual Paulista/UNESP,
Faculdade de Ciências,
Departamento de Educação Física, Programa
de Pós-Graduação em Docência para a
Educação Básica
Bauru, SP, Brasil
lilian.ferreira@unesp.br
<https://orcid.org/0000-0001-8517-4795>

What was once hardly even considered has become a possibility: games in the final years of elementary school

ABSTRACT

In defense of the thematization of games in Physical Education classes in the final years of elementary school, the present study aims to analyze a teaching proposal inspired by the perspective of Cultural Physical Education. The research, of a qualitative nature, based by participant-research, was guided by the development of a didactic unit about games. Data were collected through two questionnaires to students and the production of class diaries. The data initially revealed the identification of sports predominance and the precariousness of the curricular organization. Throughout the process, there was a change in the look at the theme with reflections and experiences on its conceptualization, appreciation of the students' productions and access to other cultural perspectives. What was not even thought of before, became a possibility of confrontation with hegemonic narratives, marking reflections on cultural belonging to the community's games.

KEYWORDS: Teaching; Students; Participation; Dialogue

Lo que antes ni siquiera se pensaba, pasó a ser una posibilidad: los juegos en los últimos años de la educación fundamental

RESUMEN

En defensa de la tematización de los juegos en las clases de Educación Física en los últimos años de la enseñanza básica, el presente estudio tiene como objetivo analizar una propuesta didáctica inspirada en la perspectiva de la Educación Física Cultural. La investigación, de carácter cualitativo, basada en investigación participante, guiada por desarrollo de una unidad didáctica sobre juegos. Los datos fueron recolectados través de cuestionarios a estudiantes y la elaboración de diarios de clase. Los datos revelaron inicialmente identificación de predominancia deportiva y precariedad de organización curricular. A largo del proceso, hubo un cambio en mirada sobre el tema con reflexiones y experiencias sobre su conceptualización, valoración de las producciones de los estudiantes y acceso a otras perspectivas culturales. Lo que antes ni siquiera se pensaba, se convirtió en una posibilidad de confrontación con las narrativas hegemónicas, marcando reflexiones sobre la pertenencia cultural a los juegos de la comunidad.

PALABRAS-CLAVE: Enseñando; Estudiantes; Participación; Diálogo

INTRODUÇÃO

Os jogos podem ser definidos como um fenômeno cultural produzido pela humanidade e carregado de significados que, ao longo do tempo, vêm sendo compartilhado de geração para geração. Partindo desta premissa, dos jogos como atividade inerente à cultura, podemos compreendê-los como patrimônios históricos que criam identidades, atribuem formas, ditam valores comuns às comunidades (Gastaldo, 2016).

Por essa via, os jogos são compreendidos a partir de sua construção histórica e cultural, envolvendo sua interação com a realidade. Nesta construção, ganham relevo as raízes culturais na criação e realização dos jogos. Tal produção ocorre no mesmo compasso com o qual as civilizações evoluem em seus costumes, potencializando as implicações desse modo cultural de olhar para os jogos e suas produções nas aulas de Educação Física. Parlebas (2001) identifica os jogos no campo das práticas corporais, considerando o ponto de vista de relação com a cultura e o meio social no qual estão inseridos, ou seja, a etnomotricidade. Esse enraizamento social das práticas corporais se amplia para além dos aspectos técnicos e biomecânicos.

Para Ortiz (2005), apesar de ser atrativo para os estudantes, os jogos não eram bem-vistos pela pedagogia tradicional, pois eram considerados como atividade, muitas vezes, associada à perda de tempo, não séria, improdutiva, complementar ou relacionada exclusivamente à infância. Tal realidade parece se confirmar ainda hoje quando os jogos são utilizados apenas como ferramenta ou recurso para se ensinar outros conhecimentos considerados “mais importantes” nas aulas de Educação Física, sobretudo, as modalidades esportivas, ou ainda quando aparecem somente como atividades “motivacionais” ou de aquecimento.

Na mesma linha da pseudo-valorização dos jogos, Neira e Nunes (2009) identificaram que as crianças não reconheciam a escola como espaço de seus jogos, na medida em que as práticas escolares acabavam por não respeitar a cultura lúdica da infância. Ademais, os jogos acessam um processo de conhecer a si mesmo, o outro e o mundo, marcado por vivências e reflexões.

O reconhecimento desse enfrentamento, chama a atenção dos/as educadores/as no sentido de batalhar pelo espaço dos jogos (especialmente os jogos tradicionais/populares) nas aulas de Educação Física como uma das manifestações que compõe a cultura corporal e o conjunto de conhecimento produzido pela humanidade ao longo do tempo.

Essa defesa implica em valorizar os jogos em toda a educação básica, ou seja, na educação infantil, nos anos iniciais e finais do ensino fundamental, e no ensino médio. Todavia, a orientação da Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) vem fragilizando a presença dos jogos em todo

esse processo, na medida em que oportuniza a interpretação de que eles deveriam ocorrer, em sua expressão plena e vivencial, até o encerramento dos anos iniciais do ensino fundamental, aspecto que nos instigou na construção da pesquisa que agora se desdobra neste artigo.

Deste modo, o objetivo deste estudo foi analisar uma proposta de ensino por meio de jogos inspirada pela perspectiva da Educação Física Cultural junto aos anos finais do ensino fundamental.

METODOLOGIA

O presente trabalho, assentando na abordagem qualitativa de investigação, se orientou pela pesquisa-participante, uma vez que o/a pesquisador/a atua junto com as pessoas que integram o estudo. Trata-se de um processo coletivo, tendo como premissa a tentativa de mudança da realidade apresentada (Bartelmebs, 2012).

É por essa perspectiva de compreensão que o pesquisador do estudo participou ativamente do processo investigativo, à medida em que assumiu uma natureza ambígua que o colocou simultaneamente na condição de professor de Educação Física e de pesquisador da turma envolvida no estudo.

O trabalho foi desenvolvido ao longo de dois bimestres letivos junto a uma turma de estudantes dos anos finais do ensino fundamental (8º ano), em uma escola pública estadual do interior paulista. A escola atendia, à época da pesquisa, estudantes das regiões periféricas da cidade.

Os/as participantes da pesquisa foram 36 alunos/as de uma turma do 8º ano do ensino fundamental, com idades entre 12 e 14 anos, sendo 21 meninos e 15 meninas, e o professor de Educação Física que também era o pesquisador, sendo denominado de professor/pesquisador. Cumpre destacar que o projeto em questão foi aprovado pelo Comitê de Ética da Pesquisa com Seres Humanos da universidade envolvida sob o número de parecer 5.101.418.

Nesse cenário, foi desenvolvida, junto com os/as estudantes, uma unidade didática com o tema jogos. De modo, ao delimitar as ações deste processo, o Quadro 1 apresenta as características gerais da proposta de ensino, uma vez que ela demandou uma dinâmica de diálogo e reflexões contínuas com os/as estudantes participantes do estudo.

O nome apresentado para a unidade escolar é fictício para garantir o anonimato da instituição na qual foi desenvolvida a pesquisa.

Quadro 1: Características gerais da proposta de ensino.

Bimestre:	1º bimestre e 2º bimestre
Escola:	E.E. Leão Dourado
Ano/série:	8º ano
Frequência das aulas:	2 aulas semanais
Tempo de aula:	45 minutos cada
Quantidade de aulas:	20 aulas

Fonte: Elaborado pelos autores.

As aulas ocorreram em diversos espaços da escola: quadra coberta, quadra descoberta, sala de aula e pátio. Foram utilizados como materiais: lousa, giz, material impresso, material esportivo (bolas, cordas, cones, apito, bambolê).

Junto com a elaboração e desenvolvimento da unidade didática em interlocução com os/as alunos/as do 8º ano do ensino fundamental, procedemos a coleta de dados utilizando os diários de aula, redigidos pelo professor/pesquisador, e a aplicação de dois questionários aos/às estudantes.

Segundo Zabalza (2004), os diários de aula são documentos nos quais os/as professores/as anotam suas impressões sobre o que vai acontecendo em suas aulas. Ao todo foram produzidos 13 diários de aula no período em que a unidade didática foi desenvolvida. Os diários eram escritos ao final da mesma semana na qual as aulas haviam ocorrido. Como orientação para a escrita dos diários, demos relevo às interações dos/as alunos/as com as atividades propostas, possibilitando a observação de procedimentos relacionados à realidade deles/as e da comunidade em que estavam inseridos/as, a saber: adesão dos/das estudantes às atividades propostas; às percepções de mudanças ou não nas interações entre eles/as; à identificação de elementos que nos ajudassem no planejamento e no replanejamento dos planos de aula.

Além dos diários de aula, foram aplicados dois questionários aos/às estudantes. O questionário 1 envolvendo as seguintes perguntas: 1- O que é jogo? 2- O que é esporte? 3- Você tem preferência por jogos ou esportes? Por quê? 4- Cite exemplos de jogos que você conhece 5- Cite exemplos de esportes que você conhece 6- Quais jogos você costuma jogar? 7- Você costuma jogar em lugares fora da escola? (ruas, praças, bairros, terrenos). Tal questionário foi aplicado na segunda aula da unidade didática com o objetivo de realizar um mapeamento sobre o conhecimento dos alunos e da turma acerca da temática. O questionário 2 problematizou as questões a seguir: 1- Antes deste semestre, você sabia diferenciar jogos e esportes? Quais são as principais características dos jogos? 2- Em sua opinião, você participou efetivamente das aulas com os jogos propostos ou não? Por quê? 3- Agora com o término das aulas, você aprendeu algo sobre jogos? Se sim, o quê? Se não, por quê? 4- Você tem ou não alguma sugestão ou crítica que gostaria de fazer sobre o que foi ensinado sobre jogos durante as aulas? Descreva-as.

Tal questionário foi aplicado na última aula da unidade didática com o objetivo de identificar o que tinha sido mais significativo para os estudantes ao longo do processo.

Inspiradas pela perspectiva da Educação Física Cultural (Neira, 2019), as ações realizadas nas aulas se balizaram por específicos procedimentos didáticos, a saber: mapeamento, leitura, vivências, problematização, ressignificação, aprofundamento, ampliação, registro, avaliação. O mesmo autor detalha tais procedimentos da seguinte forma:

- Mapeamento: definir qual manifestação será abordada no trabalho de determinada temática de acordo com o patrimônio cultural corporal da comunidade, circunscrevendo as possibilidades e objetivos que serão trabalhados durante o processo.

- Leitura: promover a leitura das práticas corporais (relações e significados) como uma ação didática que antecede a crítica cultural e que lhe dá embasamento.

- Vivências: valorizar a prática corporal sem que haja preocupação com a performance motora de rendimento com base nos padrões estabelecidos, mas que permita aos estudantes uma aproximação com o jogo efetivo.

- Problematização: oportunizar o acesso às significações de outras origens e fomentar análises mais profundas para viabilizar o diálogo entre os membros do grupo a partir de narrativas diferentes.

- Ressignificação: atribuir novos significados a uma manifestação produzida em outros contextos com base na própria experiência cultural.

- Aprofundamento: conhecer melhor determinada prática corporal, identificando peculiaridades e fatores que influenciam na sua composição para a abordagem de novos saberes.

- Ampliação: recorrer a outros discursos e fontes de informação, de preferência a olhares distintos dos apresentados para os estudantes.

- Registro: facilitar o trabalho do/a professor/a na retomada do processo de socialização dos saberes, discussão em sala de aula e reorientação dos encaminhamentos pedagógicos.

- Avaliação: analisar os registros realizados pelos/as docentes e estudantes, num processo de avaliação contínua, ou seja, durante todo o trajeto desenvolvido, havendo possibilidades para interferir, apagar, reescrever.

Os procedimentos didáticos para a elaboração e desenvolvimento da unidade didática foram articulados aos princípios curriculares ético-políticos, a saber: a) reconhecer o patrimônio cultural corporal da comunidade, b) promover a articulação com o projeto político pedagógico da escola, c) discutir a justiça curricular, d) descolonizar o currículo, e) rejeitar o daltonismo cultural, f) ancoragem social dos conhecimentos.

Após o levantamento de dados pelos instrumentos mencionados, foi organizada, de maneira articulada e sistematizada, a análise dos mesmos. Segundo Gomes (2002) a análise e a interpretação

de dados requerem o movimento de olhar atentamente para os dados da pesquisa e, dessa forma, que sejam seguidos determinados passos, como: pré-análise, exploração do material, tratamentos dos resultados obtidos, interpretação. Para tanto, foi utilizada a proposta de Gomes (2002), a qual apresenta os seguintes procedimentos para sua operacionalização:

A) Ordenação dos dados: mapeamento de todos os dados obtidos no trabalho de campo. Para isso, foi realizado: releitura do material, transcrições dos diários de classe, organização das respostas dos participantes nos questionários trabalhados;

B) Classificação dos dados: realizou-se a elaboração de categorias, com base no que se mostrou relevante nos textos, partindo do princípio de que o dado não existe por si só, são construídos a partir de um questionamento que fazemos sobre eles e com base na fundamentação teórica.

C) Análise final: O processo de codificação dos dados se deu, de início, com uma leitura minuciosa, analisando as técnicas de coleta em ordem cronológica de acontecimentos e registros; articulações entre os dados e os referenciais teóricos, respondendo às questões da pesquisa com base nos objetivos. Para trabalhar com os dados, após a coleta, primeiro transcrevemos as respostas aos questionários 1 e 2, depois transcrevemos os diários de aula. Em seguida foi feito um quadro com as sínteses resultantes dos dados analisados e, posteriormente, procedemos a dinâmica de identificação de congruências e peculiaridades, permitindo que fossem construídas as discussões sobre a pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As ações realizadas durante esse estudo buscavam favorecer a aprendizagem dos/as alunos/as, bem como, apontar indícios sobre como percebiam esse processo. Dessa forma, cumpre salientar os aspectos que marcaram as ações empreendidas e seus possíveis reflexos na aprendizagem dos/as estudantes e na construção de novas perspectivas.

Para iniciar o trabalho com a temática jogos, o primeiro procedimento realizado com os/as estudantes foi o mapeamento, com o objetivo de compreender as interações entre alunos/as, educadores/as e a comunidade escolar. Deste modo, o professor/pesquisador realizou a observação nos horários de entradas, saídas e intervalos da escola. Posteriormente, o professor/pesquisador fez junto com os/as estudantes um levantamento dos bairros em que residiam, indo *in loco* (em uma manhã de sábado) observar como os/as crianças e adolescentes das localidades visitadas interagiam ou não com os jogos. Poucas crianças e adolescentes foram vistos/as realizando alguma prática corporal, sendo um grupo brincando com uma bola na rua em um bairro, enquanto, em outro bairro, ocorria a prática de uma adaptação do futsal em uma quadra da comunidade.

Ainda no mapeamento, retornando ao ambiente escolar, o professor/pesquisador indagou, por meio de atividade oral e registro na lousa da sala de aula, os/as estudantes em relação à temática

jogos, com isso, os participantes da pesquisa, naquele momento, manifestaram: [...] *É uma brincadeira, gincanas, bolas, futebol, é um tipo de confronto. Também é um jogo, o minecraft, e vídeo games* (Diário de aula 02).

Em seguida, o professor/pesquisador solicitou, ainda de modo oral, aos/as alunos/as exemplos de jogos. As respostas foram: futsabão, pou, futebol, basquete, fortnite, pique-bandeira, queimada, pique-esconde, pega-pega, corrida jokem-pô, pé na lata, vôlei, gato-mia, futebol, xadrez e free-fire.

Com base nestas respostas, podemos destacar que eles/as não identificavam qualquer diferença entre jogos e esportes, vinculando o primeiro com o segundo em suas respostas, como podemos observar em algumas falas dos/as estudantes:

Jogos são brincadeiras com bolas, futebol, queimada, têm ganhadores e perdedores. (Fala do aluno Leandro, Diário de aula 02).

Um jogo é algo bem legal, gostar de brincar de vôlei com minhas amigas. (Fala da aluna Raquel, Diário de aula 02).

Gosto de jogar cartas e bola. É muito divertido. (Fala do aluno Kaio, Diário de aula 02).

Ainda que nos seja possível pensar no fato de que, para o cotidiano da vivência dos jogos, a própria expressão da língua portuguesa favorece o uso da expressão jogar como algo próprio da prática dos jogos e das modalidades esportivas, a organização do currículo e das políticas públicas educacionais dentro e fora das escolas parecem não estar favorecendo o acesso dos/das estudantes a outras aprendizagens que possam ser cotejadas e dialogadas com as que eles/as já conhecem. Sendo assim, não há como discordar que são várias as perdas desse não trabalho com os jogos, por exemplo, junto aos anos finais do ensino fundamental, pois, como apresenta Silva (2009): [...] *todo conhecimento, na medida em que constitui num sistema de significação, é cultural. Além disso, como sistema de significação, todo conhecimento está estreitamente vinculado com relações de poder* (Silva, 2009, p. 139). Implica reconhecer, deste modo, que práticas corporais também podem ser invisibilizadas ao serem negadas ou desenvolvidas precariamente, construindo perspectivas naturalizadas que impedem a visão de outras possibilidades e a legitimidade das disputas entre diferentes narrativas.

Neste contexto, o próximo passo foi realizar a leitura do cenário, para antes de propor aos/as alunos/as ponderar sobre a temática estabelecida, identificar/reconhecer o que era o tema jogos. Para isso foi proposto junto ao grupo de estudantes a reflexão sobre o que eram jogos e o que eram esportes. O professor/pesquisador ministrou vivências (orais, escritas e corporais) para mediar esse

conhecimento, mapeando conquistas com o grupo. Alguns trechos do diário de aula ilustram o trabalho realizado, primeiro nas esferas orais e escritas, como na situação em que houve uma reflexão sobre a diferença entre os conteúdos jogos e esportes: [...] *retomei com os alunos a lista elaborada pela turma e registrada em lousa, com o objetivo de circular os nomes dos esportes, neste momento os/as alunos/as apontaram os esportes escritos na lousa, e demonstraram identificar a diferença entre os conteúdos.* (Diário de aula 02).

Na aula anterior foi elaborado, coletivamente com os/as estudantes, como eles/as definiam o conteúdo jogos e, por meio de exemplos, foram diferenciados os jogos dos esportes.

[...] identifiquei a partir das respostas dos estudantes que havia, por parte deles, uma confusão sobre: o que é jogo e o que é esporte. Em seguida, trabalhei com eles uma atividade individual, com o objetivo de identificar e valorizar a opinião de todos sobre o assunto, além de oportunizar uma outra forma deles se expressarem por escrito. Com essa estratégia foi possível consultar se eles se lembravam dos conceitos trabalhados na aula anterior (Diário de aula 03).

Nas atividades vivenciadas, para favorecer a identificação da diferença entre jogos e esportes, observamos significativa mudança por parte dos/das estudantes que, ao serem questionados/as sobre o que eram os jogos, expressaram as seguintes respostas:

Tem regras flexíveis, não tem profissionalização e pode ser jogado em qualquer lugar. (Bruno, Questionário 1).

Podemos aprender com os jogos, eles têm regras flexíveis, as pessoas jogam pelo prazer e pelo divertimento. (Maicon, Questionário 1).

Essa discussão permitiu a problematização sobre as oportunidades de acesso que tinham ou não nas aulas de Educação Física durante o percurso escolar em relação à temática em pauta. Para Neira (2019), o/a educador/a pode estimular os/as estudantes a explorarem os significados que as práticas corporais têm em suas vidas, ajudando-os/as a perceber o quanto suas condições de aproximação ou distanciamento com relação a uma determinada brincadeira, dança, luta, esporte ou ginástica são marcadas pela história pessoal.

De acordo com as respostas dos/das estudantes, foi possível mapear uma presença maior das modalidades esportivas em detrimento dos jogos, explicitando a hegemonia da narrativa da esportivização na Educação Física, ou como define González (2014, p. 263), [...] *o ato ou efeito de converter ou transformar uma prática corporal em esporte ou uma prática social em assumir os códigos próprios desse fenômeno.*

A partir disso, pudemos notar que

[...] alguns estudantes verbalizaram que nas aulas de Educação Física em anos anteriores apenas jogavam futebol, e estavam cansados. Porém, havia um paradoxo, no grupo, pois existiam os alunos que solicitavam fortemente a prática do futebol em todas as aulas, e ficavam frustrados por não serem atendidos. (Diário de aula 07).

Embora possa ser revelada uma divergência marcada pelo confronto entre outros conhecimentos e o conhecimento exclusivamente esportivo, a sociedade capitalista tende a favorecer os interesses de grupos majoritários, reproduzindo o esporte como um produto de consumo. Nunes (2006) ressalta:

[...] a valorização diferenciada que as manifestações têm no currículo, como por exemplo: a dança como evento de “abertura” de olimpíadas esportivas, o número reduzido de competições de lutas em relação aos campeonatos esportivos, a valorização de algumas modalidades esportivas, como o futebol, em detrimento de outras. Dentro das modalidades esportivas há ainda distintas valorizações entre suas subcategorias, como: entre os sexos, as idades, os chamados titulares e reservas da equipe. Todo esse rol de aspectos implicitamente contribui para a manutenção da hegemonia esportiva, masculina e habilidosa e indicam a presença constante do “alto e do “baixo”, favorecendo as relações assimétricas de poder entre os seus integrantes – professores, alunos, pais e até a escola. (Nunes, 2006, p. 201).

Neste contexto, a Educação Física pode trazer ações que transgridam esse cenário, ao mobilizar os/as estudantes em prol do reconhecimento e da valorização do patrimônio dos grupos minoritários, de modo a compreender tais grupos, bem como, o respeito e o direito as suas manifestações. Este processo de ressignificação é moroso, conforme Neira (2019), e exige um esforço conjunto entre educadores/as, representantes governamentais, políticas públicas e as novas formas de pensar/elaborar/executar o currículo.

Com intuito de aprofundar o conhecimento dos/das estudantes acerca da temática jogos, o professor/pesquisador e os/as estudantes elaboraram uma proposta de pesquisa sobre as práticas corporais relacionadas às culturas africanas, indígenas e europeias. Os resultados foram apresentações em formato de seminários, o que proporcionou à turma diálogos com elementos de outras culturas, visto que a proposta era aproximar os/as alunos/as a conhecerem um pouco sobre os povos, seus costumes e os jogos tradicionais de cada localidade. As apresentações alimentaram discussões e reflexões, que partiram de visões iniciais, como:

Professor, os índios vivem pelados e caçam para poder comer? Deve ser muito chato ser Índio, não deve ter nada pra fazer. Os índios não conhecem as cidades, não devem saber muita coisa. Professor, na terra dos índios tem leis? (Diário de aula 13).

A falta de oportunidades vivida pelos/pelas estudantes durante a trajetória escolar para conhecer e ter contato com tais manifestações culturais é revelada por estes fragmentos. Ademais, Nunes (2016) ressalta que, para além dessa percepção coletiva que orienta somente para o que se quer que seja visto, a ausência de entendimento dos significados das produções culturais e suas práticas

corporais e do conhecimento de seus/suas representantes fragiliza a possibilidade de se reconhecer como produtor/a de cultura e de se representar nessas produções

As discussões em sala de aula aguçaram as expectativas da maioria dos/as estudantes para as vivências corporais acerca dos jogos encontrados nas culturas abordadas. Esse desejo extrapolou para a prática, tendo como foco ampliar os conhecimentos que partiram da pesquisa realizada pelo grupo. Foram então realizadas, com base nas indicações dos/as alunos/as, as vivências de jogos: corrida da tora – adaptada; gavião e o passarinho; terra e mar; jogo da ga – jogo da jiboia.

As imersões nestas práticas corporais oportunizaram aos/às alunos/as refletirem sobre os jogos a partir de outras referências culturais, de forma a avaliar seu o modo de olhar para as culturas, distanciando-se de uma visão meramente reproducionista e generalista, que valoriza somente um conjunto de práticas corporais, sem se preocupar com grupos minoritários e sua valorização cultural.

Fiz todas as atividades que o professor nos passou, e aprendi sobre outros jogos. Foi muito legal também criar um jogo novo. (Raquel, Questionário 2).

Gostei de ter aprendido sobre jogos e a diferença dos esportes, não sabia. (Maria, Questionário 2).

Os registros de todo esse percurso foram realizados sistematicamente pelo professor/pesquisador em formato de diário de aula, contribuindo com trabalho do docente na retomada do processo de socialização dos saberes, discussão em sala de aula e reorientação dos encaminhamentos pedagógicos, assim como sugere Neira (2019).

As reflexões mobilizadas ressaltaram os processos de diálogo e novas construções tecidas pelos/pelas estudantes, fortalecendo a perspectiva em prol de uma Educação Física que valorize a diversidade de produção e de sentidos. Tais indícios podem ajudar na proposição de novas perspectivas educativas, em especial, na defesa pelo desenvolvimento da temática jogos nas aulas de Educação Física enquanto patrimônio cultural da humanidade ao longo de toda a educação básica, oportunizando processos de empoderamento dos/as alunos/as.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A identificação da predominância esportiva, vinculada com a precarização da organização curricular das aulas, se fez presente nos relatos dos/das estudantes, guardando relações com as suas experiências anteriores nas aulas de Educação Física.

Após o processo didático sobre o tema jogos, pudemos notar o encaminhamento para uma mudança no olhar sobre a temática jogos com reflexões e vivências sobre sua conceituação, valorização das produções dos/das estudantes e acesso a outras perspectivas culturais. A mudança

significou ampliar os olhares, ou seja, o que antes sequer se pensava, passou a ser uma possibilidade de confronto com as narrativas hegemônicas.

Num sentido de propor essa reflexão frente à Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) e às políticas públicas de educação setorializadas que dela se desdobram, o estudo mostrou a possibilidade do trabalho com os jogos nas aulas de Educação Física junto aos anos finais do ensino fundamental, evidenciando o enriquecimento das experiências dos/as alunos/as articulado à luta contra as formas de desigualdade, preconceito e exclusão.

REFERÊNCIAS

BARTELMEBS, Rosa Chiesa; THUM, Carmo. **Metodologia de Pesquisa em Educação**: pressupostos e experimentações. Rio Grande: Editora da FURG, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

GASTALDO, Edison. Arquivancada Cotidiana: jogos, sociabilidade e interação **Revista Mídia, Esporte e Cultura**. v. 23, n. 01, 1º sem. 2016. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/logos/article/view/22362> . DOI: <https://doi.org/10.12957/logos.2016.22362>. Acesso em: 14/10/2025.

GOMES, Romeu. A análise de dados em pesquisa qualitativa. IN: MINAYO, Maria Cecília de Souza. (org.). **Pesquisa Social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2002.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. **Dicionário Crítico de Educação Física**. 3. ed. Ijuí: Editora Unijuí, 2014.

NEIRA, Marcos Garcia; NUNES, Mario Luiz Ferrari. Educação Física, **Currículo e Cultura**. São Paulo: Phorte, 2009.

NEIRA, Marcos Garcia. **Educação Física na área de códigos e linguagens**. Educação Física cultural: escritas sobre a prática. Curitiba: CRV, 2016b.

NEIRA, Marcos Garcia. **Educação Física Cultural**: Inspiração e prática pedagógica. 2 ed. Jundiaí, SP: Paco, 2019.

NUNES, Mario Luiz Ferrari. **Educação Física e esporte escolar**: poder, identidade e diferença. 2006. 206 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

ORTIZ, Jesus Paredes. A aproximação teórica à realidade do jogo. In: MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PARLEBAS, Pierre. **Juegos, Deporte y Sociedad**: Léxico de Praxiologia motriz. Barcelona: Paidotribo, 2001.

SILVA, Tomaz Tadeu. **Documentos de identidade**: uma introdução às teorias do currículo. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

ZABALZA, Miguel Angel. **Diários de aula**: um instrumento de pesquisa e desenvolvimento profissional. Porto Alegre: Artmed, 2004.

NOTAS DE AUTOR

AGRADECIMENTOS: Aos estudantes que contribuíram com a participação; e aos responsáveis pela escola estadual que autorizaram a realização deste estudo.

CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA – Não se aplica

FINANCIAMENTO: Não se aplica.

CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM: Não se aplica

APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA: O trabalho foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da universidade dos docentes envolvidos no estudo, sob o CAEE 37333820.4.0000.5398 e número de parecer de aprovação 4.327.865.

CONFLITO DE INTERESSES:

A autoria entende não haver conflito de interesses.

LICENÇA DE USO

Os autores cedem à **Motrivivência - ISSN 2175-8042** os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution Non-Comercial ShareAlike](#) (CC BY-NC SA) 4.0 International. Esta licença permite que **terceiros** remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, desde que para fins **não comerciais**, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico desde que adotem a mesma licença, **compartilhar igual**. Os **autores** têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico, desde que para fins **não comerciais e compartilhar com a mesma licença**.

PUBLISHER

Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. LaboMídia - Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva. Publicado no [Portal de Periódicos UFSC](#). As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.

EDITORES

Mauricio Roberto da Silva, Giovani De Lorenzi Pires, Rogério Santos Pereira.

EDITORA DE SEÇÃO

Letícia Assis

REVISÃO DO MANUSCRITO E METADADOS

Giovani De Lorenzi Pires

HISTÓRICO

Recebido em: 15/04/2025

Aprovado em: 03/10/2025