

## **As origens culturais do mundo lúdico do jogo: uma forma de despertar a identidade social no âmbito da escola**

*Acad. Jean da Silva Menezes\**

*Orientadora: Prof<sup>a</sup> Ms. Tereza Luiza de França\*\**

### **Resumo      Abstract**

O presente projeto objetiva a produção do conhecimento no âmbito do Lazer, a partir da temática jogo, enfocando sua origem cultural. A metodologia caracteriza-se por processos argumentativos, a partir de explicações e interpretações do fenômeno – Prática Pedagógica no âmbito do Lazer, preocupando-se com o fazer educativo respaldado por uma atitude reflexiva permanente, propondo práticas lúdico-reflexivas, forjando sujeitos prático-reflexivos.

The present project has as its aim the production of knowledge in the field of Leisure – having the theme of “games” as a standpoint –, and focusing on its cultural origins. The methodology is characterized by argumentative processes, basing itself on explanations and interpretations of Pedagogical Practice in the field of Leisure, concentrating on educative practices supported by a permanent reflective attitude and proposing recreational-reflective practices, thus helping in the formation of practical-reflective subjects.

---

\* Acadêmico de Educação Física/UFPE. Bolsista (PIBID-PROACAD-UFPE).

\*\* Professora Mestre Adjunto e Coordenadora do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco. Coordenadora e Pesquisadora do Núcleo de Estudos do Lazer-LOEDEFE/DEF/CCS/UFPE.

## Conhecendo o projeto...

Cabe à escola, no atual contexto social, tratar o conhecimento de forma crítica e participativa, resgatando o sentido e significado dos conteúdos abordados, a partir de seus componentes curriculares – as disciplinas.

*Devem-se modificar situações nas disciplinas escolares de maneira que todos as vivenciem com satisfação e orgulham em direção à liberdade; quando o aluno experimenta e pratica sua experiência vivida, evidencia-se uma riqueza para sua vida, conseqüentemente uma alegria (Tavares, 1994, p. 30).*

Nesse sentido, a Educação Física, enquanto disciplina curricular, tem papel determinante, devendo o professor materializar, através da intervenção pedagógica, uma referência teórico-crítica consistente, garantindo saltos qualitativos na relação ensino-aprendizagem. “Com estes saltos o aluno espera do professor que ele o ajude ao ultrapassar a sua juventude sem anulá-la: senão por que vir à escola?” (Snyders apud Tavares, 1994, p. 30).

Enquanto linha de pesquisa, o presente projeto é um desdobramento do Projeto de Ensino-Pesquisa-Ação – A PRÁTICA PEDAGÓGICA DA EDUCAÇÃO FÍSICA & ESPORTE

NO PROCESSO DE FORMAÇÃO ACADÊMICA: CONSTRUINDO DIRETRIZES PARA UM ENSINO DE QUALIDADE PARA TODOS, no âmbito do Lazer, em aulas de Educação Física.

É desenvolvido junto aos alunos da Escola Estadual Professor Leal de Barros – Secretaria de Educação de Pernambuco – Diretoria de Esportes, localizada no bairro do Engenho do Meio, Recife-PE.

Caracteriza-se, como Ação (Thiollent, 1985), aquela pesquisa que objetiva a investigação e o desenvolvimento do conhecimento, aqui, no âmbito do Lazer.

Para tanto, buscamos garantir espaços nas aulas de Educação Física para discutir, criticar, construir, desenvolver formas de vivenciar o jogo a partir da realidade social e cultural dos alunos, frente às transformações impostas ao nosso tempo.

## O Jogo na esfera escolar...

Entendemos o jogo como um dos conteúdos da referida disciplina, que poderá ser explorado para a construção do conhecimento de qualidade na esfera da cultura corporal esportiva. Com isso, objetivamos for-

jar sujeitos crítico-reflexivos, considerando de fundamental importância a superação da visão que sustenta essa cultura corporal carregada da influência *competitivista*. Visão essa, que se baseia na concepção *comportamentalista*, a qual reduz os objetivos de ensino do jogo ao campo esportivo, prevalecendo a iniciação esportiva prematura, na busca de talentos e campeões infantis.

Tal superação é um freqüente desafio para os estudiosos que propõem tratar o conteúdo jogo com base numa metodologia que ponha o aluno em contato com os elementos que constituem o mundo no qual está inserido. Desse modo, há um rompimento com práticas que impõem regras predeterminadas, rígidas e disciplinadoras, além de conhecimentos técnicos e táticos que rompem com o faz-de-conta, com o lúdico e com a alegria do jogar. Enfim, rompem-se práticas que, impostas pela escola às crianças, são verdadeiras fontes de fabricação de "corpos submissos" e regulados por "espaços" e "tempos" predeterminados.

Dentre os mais recentes estudiosos brasileiros que abordam essa questão destacam-se: Bracht (1992); Freire (1992); Marcellino (1990); Tavares (1994). Eles destacam que o ensino do jogo deve assegurar uma

aprendizagem que resgate a história cultural, o lúdico e o seu significado humano e social. Por essa razão, garantindo à criança uma prática contextualizada, com origem, fantasia, prazer, alegria, sentido e significado para sua formação, enquanto construtor e produtor deste saber. "Assim, durante a realização dos jogos, será propiciado o prazer e não o sofrimento, a alegria e não a tristeza" (Tavares, 1994, p.44).

## Do fazer coletivo ao resgate cultural

As aulas de Educação Física, realizadas dois dias por semana, com duração de uma hora para cada aula, são desenvolvidas nas dependências da própria escola e, eventualmente, nas dependências do Departamento de Educação Física da UFPE.

Considerando os estudos já existentes na área, buscamos contribuições que apontem para possibilidades metodológicas do ensino do jogo a partir de ações transformadoras comprometidas com o projeto social superador dos propósitos do projeto capitalista,<sup>1</sup> onde a competição é sempre valorizada no sentido de eliminar o mais fraco, priorizando as regras do poder dominante.

Neste projeto, o ensino do jogo na escola considera o cotidiano dos alunos e enfatiza a história cultural dos conteúdos tratados. A partir de práticas prazerosas, alegres e eminentemente lúdicas, nos propomos a tratar as origens culturais do mundo lúdico do jogo enquanto possibilidade e forma de despertar a identidade social no cotidiano escolar.

O resgate da cultura propicia uma riqueza de conhecimentos e amplia o horizonte de possibilidades da criança e suas relação com o mundo. *“Ela deve ajudar o aluno a tomar consciência do mundo em que vive, tornando-o digno ao ter paixão por ele, pois tal cultura, propicia alegria de viver com amplidão em uma determinada época”* (Tavares, 1994, p.30).

Para tanto, a abordagem metodológica do ensino observa características próprias de processos argumentativos. Estes processos se acham presentes nas explicações e interpretações do fenômeno – Prática Pedagógica – à luz do planejamento participativo e de seus elementos constitutivos. Também, possibilita potencializar habilidades básicas para o ensino de qualidade, a saber: o trato com o conhecimento, a relação de poder e a comunicação e linguagem. Isto ocorre, com a preocupação em

manter o fazer educativo respaldado numa atitude reflexiva permanente, propondo uma nova relação no fazer educativo, que passa a ser visto como prática lúdico-reflexiva.

A temática Jogo é, estrategicamente, tratada de forma que permita a participação dos alunos e o resgate da essência cultural do ato educativo jogar. Para tanto, prevalece o lúdico-criativo da ação motora, ampliando o tempo pedagógico necessário para novas aprendizagens.

Nesse sentido, aproximamos o ensino, em aulas de Educação Física no âmbito do lazer, de um referencial histórico-cultural que considere e investigue pontos centrais. Entre esses referenciais, temos a história singular das crianças. As práticas corporais que elas construíram em suas vidas constituem uma rica fonte de temas para as aulas além da história sócio-cultural de práticas corporais construídas pela humanidade.

Nesse contexto, durante as aulas utilizamos, enquanto matriz metodológica de ensino, a proposição do Coletivo de Autores (1992), ou seja, a pedagogia crítico-superadora, que apresenta elementos norteadores no sentido da emancipação humana, trabalhando categorias básicas como o planejamento participativo, a pesquisa e a avaliação.

Tais categorias estruturam o processo pedagógico, constituindo significativamente a configuração do ensino e a organização do pensamento dos alunos sobre o conteúdo jogo. O conhecimento é tratado a partir da constatação, compreensão, interpretação, explicação e extrapolação do fenômeno estudado, vivenciando jogos que impliquem no reconhecimento de si mesmo, das possibilidades da própria ação, dos materiais e objetos para jogar. Partindo da origem destes jogos, sejam eles do ambiente natural ou construídos pelo homem, nos propomos a descobrir as possibilidades de ação com materiais, objetos e as relações desses com a natureza.

Para elaboração do planejamento tomamos por base o *projeto político pedagógico da escola*, numa perspectiva interdisciplinar. Nessa perspectiva, para cada unidade metodológica, os conteúdos das disciplinas são definidos considerando a temática central estabelecida pelo coletivo escolar.

Em relação ao planejamento participativo, é importante ressaltar o envolvimento dos alunos no processo decisório de ensino, desde o primeiro dia de aula. A partir da problematização desenvolvida pelo professor, todos os alunos participam

efetivamente das decisões, onde, coletivamente, definimos objetivos e elegemos os jogos a serem vivenciados/pesquisados, materializando-se o cronograma letivo e as formas de construção destes jogos.

Em relação à pesquisa, a cada jogo tratado nas aulas, os alunos investigam sua origem, suas diferentes formas e como são conhecidos e/ou reconhecidos em diferentes bairros/cidades/estados/países. A pesquisa possibilita, também, o processo de interação e integração entre escola-comunidade-família.

Quanto à avaliação, os critérios são definidos, no momento do planejamento, pois são as formas de verificarmos o processo de ensino-aprendizagem e o grau de aproximação e/ou distanciamento dos objetivos estabelecidos.

## **Do lúdico e do significativo ...**

Desta feita, o jogo causa prazer e alegria, atendendo às necessidades dos alunos, precisamente a necessidade de "ação". Estudos realizados sobre o tema destacam que, "para entender o avanço da criança no seu desenvolvimento, o professor deve conhecer quais as motivações, ten-

dências e incentivos que a colocam em ação".<sup>2</sup> Nesse sentido, é fundamental resgatar a cultura do mundo vivido pelo aluno, de forma lúdica, trazendo para as aulas diferentes situações de ensino, onde os jogos tornam-se significativos para a identidade cultural e para a compreensão social. Assim, é possível identificar o sentido e significado lúdico do ensino do jogo, aflorando interesses através das práticas prazerosas em diferentes situações pedagógicas. Enfatizamos, desse modo, o fenômeno lúdico e sua relevância, a partir da expressão corporal como linguagem, seu desenvolvimento no cotidiano da escola e suas experiências significativas.

Segundo Penin (1989), à medida que consideramos o cotidiano dos alunos, suas raízes culturais, o confronto com o cotidiano escolar e o cotidiano em que elas vivem, possibilitamos um novo pensar e agir frente aos desafios que se colocam no interior social.

Desta feita, nos propomos a repensar o trato com o conhecimento, a relação de poder e a comunicação e linguagem nas aulas de Educação Física, no âmbito do lazer. Na abordagem do conteúdo jogo, materializamos propostas fundamentadas numa concepção dialética, partici-

pativa, onde a co-educação, a Pesquisa e a cultura são categorias permanentes da ação pedagógica.

## Avanços e Contribuições...

Após 08 meses de desenvolvimento do projeto através dos depoimentos dos alunos, professores e familiares<sup>3</sup>, foi possível constatar alguns avanços. A partir das aulas, as crianças passaram a expressar outros entendimentos sobre o jogo e suas diferentes formas de construção. Do mesmo modo, aos poucos, passaram a perceber que o espaço e o tempo escolar, especialmente em aulas de Educação Física, devem ser apropriados, também, para construir e reconstruir jogos e brincadeiras como práticas corporais lúdicas. E, ainda, passaram a compreender o valor do jogo enquanto uma prática coletiva que propicia a alegria e o prazer de viver, de perceber o belo, do respeito pelos limites e possibilidades da sua ação corporal e da ação do companheiro.

### Depoimento de um aluno:

*Aprendemos muitos jogos também com o professor Jean. Nós já fomos pra universidade, nós já fomos pra a biblioteca e nós aprendemos muitas*

*coisas lá, sobre jogos, sobre novos jogos, que nós não conhecíamos, outras regras de jogar e também aqui nessa quadra nós aprendemos muito...*

*... a gente joga e jogo é muito divertido. Antigamente a gente não queria jogar com menina, era só menino contra menina. Hoje a gente joga meninos e meninas, tudo junto (Ismael Marques, 10 anos, 3ª Série "C", Escola Leal de Barros).*

Quanto às possíveis contribuições ao desenvolver o estudo sobre *"AS ORIGENS CULTURAIS DO MUNDO LÚDICO DO JOGO: uma forma de despertar a identidade social no âmbito da escola"*, pretendemos contribuir com o debate nacional sobre as diretrizes curriculares – posições pedagógicas – para o ensino fundamental e médio. Pretendemos, também, trazer contribuições para o repensar sobre as questões curriculares para o processo de formação de profissionais de Educação Física & Esporte.

Essas diretrizes – *"novas hipóteses superadoras"* – uma vez comparilhadas, criticadas, socializadas, deverão beneficiar a Rede de Escolas do Estado de Pernambuco. Deste modo, deverão contribuir para o desenvolvimento de competências pedagógicas, científicas, técnicas, morais, éticas e políticas, exigidas no desempenho das funções sociais de

um profissional de Educação Física. Em uma perspectiva da interdisciplinariedade e elaboradas coletivamente, estas diretrizes poderão indicar saltos qualitativos.

Por fim, reafirmar, junto à comunidade científica e escolar, o desejo de reviver, construir e reconstruir um fazer pedagógico diferenciado, possibilitando, desse modo, às atual e futura gerações, o acesso a jogos e brincadeiras que subsidiem a construção do tempo de lazer, aflorando o prazer no ato de jogar com sentido e significado para a vida.

A identidade social e cultural identificadas em cada ser humano devem ser explicitadas em cada jogo, não ficando em segundo plano, mas sim, tornando-se sempre motivos de inquietações que resultem na busca de caminhos para uma melhor qualidade de vida.

## Notas

- 1 No projeto capitalista destacam-se propósitos nos quais o jogo é praticado como estratégia e discriminação social, dando ênfase aos interesses da ideologia dominante, como destaca Valter Bracht, em seu artigo *A criança que pratica esporte respeita as regras do jogo ... capitalista*. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Vol. 7, nº 2, 1986.

- 2 A respeito dessas afirmações destacamos as relevantes contribuições do Coletivo de Autores, na obra *Metodologia do Ensino da Educação Física*, Cortez, 1992.
- 3 Os depoimentos estão registrados em duas fitas de vídeo, elaboradas pelo coletivo do NEL, em parceria com a TV Universitária/UFPE, na qual alunos, professores, familiares e dirigentes da escola expressam a relevância do trabalho e os avanços em relação às possibilidades de construção, resgate e vivências de diferentes formas de jogar com prazer e alegria.

## Bibliografia

- BRACHT, Valter. *Educação Física e aprendizagem social*. Porto Alegre: Magister, 1992.
- COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia do Ensino da Educação Física*. São Paulo: Cortez, 1992.
- DIECKERT, J. *Esporte de lazer: tarefa e chance para todos*. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1984.
- DIETRICH, Knut et al. *Os grandes jogos: metodologia e prática*. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1984.
- FRANÇA, Tereza L. de. *A prática pedagógica no interior das disciplinas específicas do curso de licenciatura em educação física e técnico em desportos da Universidade Federal da Pernambuco: capacidade, possibilidade e motivação no trabalho docente*. Campinas, 1995, Universidade Estadual de Campinas, FEF, (Dissertação de Mestrado).
- \_\_\_\_\_. *Educação Física: Aprendendo Educação Física na Escola de Olinda*. In: *Olinda Fonte de Aprendizagem – Uma proposta em Construção*. Governo de Olinda/Secretaria de Educação/Diretoria Educação Escolar, dez/1996.
- FREIRE, João B. Da criança, do brincar e do esporte. In: *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, São Paulo, v. 13, nº 2, p. 299-307, 1992.
- FREIRE, P. *Conscientização – teoria e prática da libertação, uma introdução ao pensamento de Paulo Freire*. 3. ed., São Paulo: Moraes, 1980.
- GRUPO DE ESTUDOS PEDAGÓGICOS UFSM-UFPE. *Visão Didática da Educação Física*. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1989.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. SP: Perspectiva, 1980.
- MARCELINO, Nelson Carvalho. (Org.) *Lazer: formação e atuação profissional*. Campinas: Papyrus, 1995.
- PENIN, S. *Cotidiano e escola: a obra em construção*. São Paulo, Cortez, 1989.
- SEC. Municipal de BH.. *O lúdico e as políticas públicas: realidade e perspectivas*. B.H. 1995.
- TAFFAREL, Celi N. Z., ESCOBAR, Micheli Ortega & FRANÇA, Tereza L. de. *Construção do tempo pedagógico para a construção-estruturação do conhecimento na área de Educação Física*.

ca & Esporte. In: *Revista Motrivivência*, Ano 7, nº 8, 1995.

TAVARES, Marcelo. *O ensino do jogo na escola: uma abordagem metodológica para a prática pedagógica dos professores de Educação Física*. Recife, 1994, Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Educação. (Dissertação de Mestrado)

THIOLLENT, Michel. *Metodologia da Pesquisa-Ação*. 3. ed., São Paulo: Cortez, 1985.

TRIVIÑOS, Augusto N. S. *Introdução à pesquisa em Ciências Sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo: Atlas, 1987.

VÁZQUES, Adolfo Sánchez. *Filosofia da práxis*. 3. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro. (Org.) *Projeto político-pedagógico da escola: uma construção possível*. 2. ed., Campinas, São Paulo: Papyrus, 1996.

