

CULTURA CORPORAL E PRODUÇÃO DE SIGNIFICADOS:
EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA COM O ENSINO DO JOGO NO
MUNICÍPIO DE PONTA DE PEDRAS/PA¹

BODY CULTURE AND PRODUCTION OF MEANINGS: PEDAGOGICAL
EXPERIENCE WITH THE TEACHING OF THE GAME IN THE
MUNICIPALITY OF PONTA DE PEDRAS / PA

CULTURA CORPORAL Y PRODUCCIÓN DE SIGNIFICADOS:
EXPERIENCIA PEDAGÓGICA CON LA ENSEÑANZA DEL JUEGO EN EL
MUNICIPIO DE PUNTA DE PIEDRAS / PA

Renan Santos Furtado, renan.furtado@yahoo.com.br

RESUMO

O trabalho em questão possui como objetivo central discutir a forma como alunos do município de Ponta de Pedras/PA produzem significados a respeito do conteúdo jogo. Metodologicamente estrutura-se como análise de uma experiência, utilizando-se da metodologia da pesquisa ação. Como modo de coleta de dados faz uso da observação. Aponta-se que o significado do conteúdo jogo reflete o lugar de onde os sujeitos falam, suas condições de vida e a cultura lúdica presente na região.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Física escolar; Jogo; Produção de significados.

1 INTRODUÇÃO

O trabalho em questão é fruto de uma experiência pedagógica realizada no município de Ponta de Pedras/PA, localizado na região da Ilha do Marajó, que fica a cerca de 44 quilômetros de distancia da capital do Estado. O acesso à cidade somente pode ser realizado por via de avião e barco, o que aponta a especificidade da cidade ser cercada pelo rio e pela

¹ O presente texto não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

floresta. Em relação ao número de habitantes, a cidade possui aproximadamente 29.000 moradores².

A experiência pedagógica em questão aconteceu em uma escola anexo da maior instituição Estadual de ensino do município, com alunos do 3^a ano do ensino fundamental, que estudam turno da tarde. A referida escola, denominada E.E.E.M.F Joelson dos Santos Rodrigues, até março de 2018 possuía 32 alunos distribuídos em três turmas de ensino fundamental, que em geral, eram moradores da própria comunidade. A escola se localiza em um território afastado do centro da cidade, já na região das praias, ou como os alunos costumam falar “no interior de Ponta de Pedras”.

A partir de uma experiência pedagógica com o conteúdo jogo, a primeira inquietação que a prática docente nos apresentou refere-se à maneira como os alunos compreendiam e davam significados para os conhecimentos estudados. Desse modo, nesse estudo temos como objetivo central: discutir a forma como alunos do município de Ponta de Pedras/PA produzem significados a respeito do conteúdo jogo. Para tal, a seguir apresentaremos os elementos da metodologia do trabalho. Em seguida centramos esforços nas discussões dos resultados, momento em que também dialogamos com os referências teóricos que nos possibilitam arguir nossas reflexões. Por fim, serão expostas nossas considerações finais e as sínteses a respeito do significado do jogo na escola em questão.

2 METODOLOGIA

Do ponto de vista dos procedimentos metodológicos, o estudo em questão em relação à modalidade da pesquisa encontra-se no campo da pesquisa-ação. Pois, de acordo com Severino (2002), na pesquisa-ação ao mesmo tempo em que se estuda um determinado fenômeno, busca-se também interferir em sua dinâmica de forma intencional. Como técnica de coleta de dados, fizemos uso da observação do próprio fenômeno durante o processo de ensino-aprendizagem, além do registro na forma de textos, imagens, vídeos e produção de material didático.

A experiência em questão ocorreu entre o fim do ano de 2017 e o começo do ano de 2018. Assim, realizamos cinco aulas de 1h e 30min com uma turma 3^a ano do ensino

² Informações obtidas no site da prefeitura municipal de Ponta de Pedras. Disponível em: <<https://www.pontadepedras.pa.gov.br/omunicipio.php>>. Acesso em: 26 de agosto de 2018.

fundamental. Nessas aulas o conteúdo jogo foi o tema principal, mais especificamente os jogos populares ou tradicionais na leitura de Kishimoto (2011) e os jogos de dramatização a partir da contribuição de Bregolato (2007).

3 DISCUSSÕES E RESULTADOS

Como modo de organizar a discussão da produção de significados a respeito do conteúdo jogo por parte dos alunos, primeiramente apresentamos um quadro com a organização didática das aulas. Cabe informar, que como objetivo central dessa unidade pretendíamos: apresentar aos alunos alguns elementos do jogo, suas características, conceito e formas (tipos de jogos). Dessa maneira, nossa avaliação ocorreu por intermédio da representação escrita e oral dos alunos sobre os conteúdos tratados.

Quadro 1 - Organização didática das aulas com o conteúdo jogo

Aula	Conteúdo da aula	Atividades/Procedimentos
1 ^a	Jogos populares/tradicionais	Vivência das piras (pira pega, pira alta, pira cola e etc.) e do jogo do tubarão e peixinho.
2 ^a	Jogos populares/tradicionais em roda	Vivência do curupira, do dentro e fora, do vivo e morto e do pula corda em roda. Construção coletiva do conceito e da identificação das características do jogo.
3 ^a	Jogos populares/tradicionais	Desenho dos jogos praticados a partir da representação atribuída pelos alunos sobre o jogo. Construção do caderno de jogos, e vivência dos jogos anteriores com novas regras.
4 ^a	Jogos Populares/tradicionais	Finalização do caderno de jogos. Pintura, capa, assinatura e conceito de jogo produzido pelos alunos.
5 ^a	Jogos de dramatização	Vivência de vários jogos de dramatização. Pira pega com estátua, pira pega com foto, mímica, telefone sem fio corporal e jogo das profissões. Roda de conversa sobre o conteúdo jogo e contribuições dos alunos para futuras experiências.

Fonte: Elaborado pelo Autor

Para buscar o significado que os alunos atribuem ao jogo, utilizamos a produção do caderno de jogos como recurso principal. Nesse material didático a turma expressou tanto na forma de desenho, como na linguagem escrita, o que compreenderam sobre o jogo a partir do

conteúdo tematizado. Com o desenho, nosso objetivo foi de identificar a representação dos alunos sobre os jogos vivenciados. Assim, conseguimos inferir qual o significado que o jogo possui para os estudantes e como o que eles escrevem e pensam sobre determinado fenômeno encontra-se diretamente relacionado com o lugar e o contexto de vida dos educandos.

Na aula inicial com o conteúdo, dialogamos sobre a proposta de ensino do jogo, partindo das experiências e da compreensão dos alunos sobre esse conteúdo. Como discurso principal, apareciam os jogos e as brincadeiras tradicionais. Com base nessa constatação, seguimos nossa aula com a vivência desse conteúdo e com a definição do que seriam jogos populares. No fim da aula vivenciamos um jogo novo, denominado de tubarão e peixinho. Como forma de compreensão dos jogos populares/tradicionais, seguimos a formulação de Kishimoto (2011), para quem as brincadeiras tradicionais infantis dialogam com o folclore e a cultura popular, sendo expressas em geral pela oralidade.

Nossa aula seguinte foi dividida em dois momentos. No primeiro realizamos a prática de jogos populares vivenciados em roda. Na outra metade da aula conseguimos iniciar o processo de produção de compreensão e de significados sobre o conteúdo estudado. Na sala de aula, elaboramos um conceito inicial sobre o jogo, a partir da identificação coletiva das características presentes nos jogos. Nesse momento, as falas mais recorrentes sobre o conteúdo é que o jogo tem: brincadeira, alegria, diversão, professor, criança, corda, pessoas, poucas regras e podemos mudar regras.

Nesse sentido, conforme Freire (2016), podemos dizer que para além de uma prática de imposição de saberes, a educação é uma atividade que visa produzir compreensão e significados sobre os saberes estudados. Diferentemente da lógica tradicional de ensino, em uma perspectiva antropológica e dialógica, os conteúdos podem ser sempre resignificados e reconstruídos no espaço/tempo no qual a prática educativa acontece.

Por essa perspectiva, uma prática educativa que reconhece, no sentido de Arroyo (2014), que para cada tipo de sujeitos, necessitamos de uma pedagogia singular, precisa conceber o jogo como um fenômeno que é sempre local e global ao mesmo tempo. Conforme afirma Huizinga (1980), o jogo é uma atividade habitualmente não séria, mas que também apresenta aspectos de seriedade. No jogo, os jogadores “fogem” da lógica racional da vida por

um determinado tempo, por via de uma atividade sem fins materiais³, inserida dentro de um espaço e de uma temporalidade. Assim, no jogo os sujeitos constroem suas regras, que podem ser constantemente modificadas para o melhor aproveitamento da situação lúdica.

Na terceira aula, avançamos no processo de produção de significados e de compreensão sobre o jogo com a tarefa coletiva de construção do caderno de jogos. Nessa aula os alunos realizaram um desenho sobre os jogos vivenciados até o momento. Em seguida, praticamos novamente os jogos até então conhecidos, porém, com a tarefa de modificarmos as regras e as formas de jogar, para assim, os alunos observarem a dimensão criativa e imaginativa do ato de reconstruir uma determinada prática.

Nessa aula, o conceito sobre o jogo ganhou novos significados, assim como a expressão do lugar em que se joga. Desse modo, quando perguntados sobre onde podemos praticar os jogos, tivemos resposta do tipo: na igreja, na rua, em casa, na cidade, na praia, na arena, no campo, na praça, na areia, na piscina, no rio e na escola. Ou seja, o jogo é uma atividade que embora possa ser considerada uma prática da cultura universal dos homens, recebe significados sempre de acordo com o espaço/tempo no qual ocorre.

Diferentemente do que acreditam algumas teorias pedagógicas, os conteúdos escolares se modificam a partir da percepção que os sujeitos possuem sobre os saberes ensinados. Pois, se mudam os sujeitos mudam as pedagogias e também a compreensão sobre os temas de estudo. No caso da cultura corporal, um real processo de ensino-aprendizagem dessas manifestações não pode desconsiderar o contexto concreto no qual os educandos se encontram, assim como o que significa um jogo, uma luta, uma dança e etc. para eles.

Na lógica argumentativa de Santos (2018), todo conhecimento é ao mesmo tempo local e global. Ou melhor, todo conhecimento é sempre produzido em um lugar específico, fazendo parte tanto do contexto local no qual se situa, como também da cultura universal da humanidade. No caso específico do Jogo, Neira (2008) afirma que se trata de uma prática corporal valorosa que pode servir no trabalho com a cultura popular, visando à formação da identidade e a escolarização dos educandos.

³ Caillois (2017) afirma que as atividades conhecidas como jogos de azar acabam por superar essa noção do jogo como uma atividade desprovida de sentido material e lucro. Afinal, nesses tipos de jogos é justamente a tensão entre o ganhar ou perder determinado recurso financeiro que atribui o sentido para o jogo.

Na aula seguinte, avançamos na finalização do caderno de jogos com o término dos desenhos, construção da capa e finalização dos conceitos por parte dos alunos. Nesse momento, também aproveitamos para discutir novamente o conteúdo em questão, buscando fazer com que os alunos refletissem sobre o jogo agora para além da compreensão imediata e sincrética que possuíam a respeito.

Após esse ciclo de trabalho com os jogos populares, na última aula prevista para esse conteúdo trabalhamos com os jogos de dramatização. Como um dos objetivos da unidade era a apresentação de diferentes tipos de jogos, no último encontro tematizamos os jogos de dramatização, que de acordo com Bregolato (2007), são atividades em que a imaginação e o potencial de encenação ganham destaque, pois, as crianças elaboram experiências ilusórias a partir de práticas reais do mundo cotidiano.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da apresentação da organização didática do conteúdo jogo com alunos do 3ª ano do ensino fundamental e da avaliação por intermédio da construção do caderno de jogos, conseguimos compreender qual o significado que o jogo possui para educandos da cidade de Ponta de Pedras/PA, que estudam em uma escola na região do interior do município. Assim, o jogo para os estudantes é uma atividade lúdica realizada a partir de regras coletivamente acordadas, podendo ser praticado em diversos espaços, como, por exemplo, na escola, na rua, na praia e na praça, refletindo o lugar de onde os sujeitos falam, suas condições de vida e a cultura lúdica presente na região.

Dessa maneira, reforçamos a ideia de que os conhecimentos da cultura corporal ganham sentido a partir do tempo/espaço em que se manifestam. Por isso, um trabalho com a generalização desses saberes corre o risco de desprezar todo o imaginário e a representação que diversos sujeitos e culturas possuem a respeito das práticas corporais. Portanto, se todo conhecimento é local e global ao mesmo tempo, os conhecimentos da cultura corporal também adentram nessa dinâmica. Afinal, nenhuma forma de educação pode desprezar o fato de que são sempre os sujeitos os reais produtores do significado que as práticas culturais possuem para as suas vidas.

5 REFERÊNCIAS

- ARROYO, M. G. *Outros sujeitos, Outras pedagogias*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- BREGOLATO, R. A. *Cultura corporal do jogo*. São Paulo: Ícone, 2007.
- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017.
- FREIRE, P. *Professora sim, tia não: cartas a quem ousa ensinar*. São Paulo: Paz e Terra, 2016.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. IN: KISHIMOTO, T. M. (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*, São Paulo: Cortes, 2011.
- NEIRA, M. G. A cultura corporal popular como conteúdo do currículo multicultural da educação física. *Pensar a Prática*, 11/1: 81-89, jan./jul. 2008.
- Prefeitura municipal de Ponta de Pedras. Disponível em:
<<https://www.pontadepedras.pa.gov.br/omunicipio.php>>. Acesso em: 26 de agosto de 2018.
- SANTOS, B. S. *Um discurso sobre as ciências*. São Paulo: Cortez, 2018.
- SEVERINO, A. J. *Metodologia do trabalho científico*. São Paulo: Cortez Editora, 2002.