



UMA DIALÉTICA PEDAGÓGICA POSSÍVEL: A SIMBIOSE ENTRE O CELULAR E OS JOGOS TRADICIONAIS NO AMBIENTE ESCOLAR

*A POSSIBLE PEDAGOGICAL DIALECTICS: THE SIMBIOSE
BETWEEN THE CELLULAR AND THE TRADITIONAL GAMES
IN THE SCHOOL ENVIRONMENT*

*UNA DIALÉCTICA EDUCATIVO POSIBLE: UNA SIMBIOSIS
ENTRE LOS TELÉFONOS LOS JUEGOS TRADICIONALES EN
MEDIO ESCOLAR*

Jean Divino de Jesus¹
Raquel Nunes Tavares²

PALAVRAS-CHAVE: *Tecnologia e ensino; Educação Física; Pedagogia Histórico-Crítica.*

1 INTRODUÇÃO

Alicerçado nos pressupostos didático metodológicos da Pedagogia Histórico Crítica (PHC), demonstramos a possibilidade pedagógica da união entre as tecnologias digitais e o resgate histórico cultural dos jogos e brincadeiras tradicionais. Os aparelhos celulares cada vez mais acessíveis do mundo moderno tem se transformado nos grandes vilões da dinâmica dialética de construção do conhecimento em sala de aula. O que propomos é demonstrar uma possibilidade didática metodológica de tornar o celular um aliado importante do docente na construção do conhecimento pedagógico sistematizado.

2 METODOLOGIA

Essa proposta foi construída após o estudo da obra Pedagogia Histórico-Crítica e Educação Física (REIS et al, 2013). O trabalho foi desenvolvido, durante 15 aulas, em uma escola no município de Trindade-GO com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. O objetivo foi apresentar novas alternativas para o aprendizado

1 Programa de Pós-graduação em Ensino na Educação Básica (PGEEB/CEPAE/UFG), jean.riquelme@hotmail.com

2 Programa de Pós-graduação em Ensino na Educação Básica (PGEEB/CEPAE/UFG), quel_nu@hotmail.com

de jogos e brincadeiras tradicionais aos alunos, após perceber que os aparelhos eletrônicos, em especial os celulares, estão sendo utilizados por eles até mesmo para satisfazer suas necessidades lúdicas. A sequência didática foi elaborada com base nos cinco passos da PHC: prática social inicial (PSI), problematização, instrumentalização, catarse e prática social final (PSF) (SAVIANNI, 2011).

3 DESCRIÇÕES, RESULTADOS, INTERPRETAÇÕES

Na PSI averiguamos através de um diálogo interativo o que os educandos já conheciam sobre os jogos e brincadeiras tradicionais. No segundo momento levantamos algumas problematizações, dentre elas: Se já haviam conversado com seus pais e avós em relação à maneira que os mesmos se divertiam quando eram crianças; Quais eram os nomes e os tipos de jogos e brincadeiras mais vivenciados no passado; Os brinquedos eram fabricados por quem. No processo de instrumentalização, os educandos realizaram uma pesquisa levando como atividade complementar um questionário onde deveriam entrevistar uma pessoa do seu ciclo familiar que havia nascido nas décadas de 50 e 60. As perguntas foram as mesmas da fase da problematização. No final cada educando deveria utilizar o celular e pesquisar sobre os jogos e brincadeiras descritos pelo seu entrevistado e verificar se existia esse tipo de jogo ou brincadeira virtual para se jogar no celular. Para a avaliação cada educando deveria desenhar um jogo ou brincadeira para ser socializado na escola. Os dados coletados na pesquisa individual foram expostos e discutidos em sala, na forma de painel. Para o momento de catarse foi realizada uma tarde recreativa sistematizada com todos os jogos e brincadeiras tradicionais. Selecionadas através da pesquisa individual, foram montadas estações de jogos em decorrência da coincidência de alguns jogos. Na ocasião, cada grupo de educandos, separados por postos de atividades, deveria explicar para os outros alunos da escola, liberados para prestigiar a atividade juntamente com os demais professores, sobre o que haviam aprendido em relação aos jogos e brincadeiras tradicionais. Foi perguntado qual era a diferença entre jogar ou brincar virtualmente e de forma real com os demais colegas. Qual a maneira que o aluno mais gostou de brincar? E por quê? As respostas foram anotadas em fichas para a tabulação dos dados futuros.

Como PSF podemos destacar que tanto os educandos como os professores tiveram um salto qualitativo na forma de enxergar e principalmente vivenciar o universo dos jogos e brincadeiras tradicionais. Muitos educandos não conheciam diversas brincadeiras e jogos tradicionais o que possibilitou a interação real com o objeto de estudos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos que o componente curricular Educação Física, alicerçado pela PHC, torna-se um importante aliado no processo de formação humana. Uma possibilidade concreta de educar e contribuir com o desafiador e difícil processo de valorização dos seres humanos em detrimento dos objetos, colaborando assim para o processo de emancipação dos sujeitos. Nesse contexto, as novas tecnologias devem auxiliar os professores a encontrar novas possibilidades criativas para o ensino.

REFERÊNCIAS

REIS, Adriano de Paiva et al (Org.). **Pedagogia histórico-crítica e Educação Física**. Juiz de Fora: UFJF, 2013.

SAVIANI, D. **Pedagogia Histórico-Crítica: primeiras aproximações**. 11.ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2011.