



SALVE BANDEIRA - DISSEMINANDO CONHECIMENTOS COM O USO DAS TECNOLOGIAS

*SAVE FLAG - DISSEMINATING KNOWLEDGE WITH THE USE
OF TECHNOLOGIES*

*GUARDAR LA BANDERA - PROPAGACIÓN DEL
CONOCIMIENTO CON EL USO DE TECNOLOGÍAS*

Renata Lorena Vilela de Aguiar¹
Aneleyce Teodoro Rodrigues²

PALAVRAS-CHAVE: Ensino; Educação Física; Pedagogia Histórico-Crítica.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi desenvolvido numa escola da Rede Municipal de Ensino de Goiânia-GO, nos agrupamentos F1 e F2, Ciclo II, como proposta da disciplina de Educação Física.

Para a seleção do conteúdo, contemplamos o Projeto Político-Pedagógico da Instituição Escolar, de onde elegemos os Jogos Populares enquanto conteúdo. Entendemos que tais jogos tem como característica serem tradicionais e transmitidos de geração a geração. No entanto, com as mudanças no estilo de vida principalmente nos grandes centros urbanos e com o advento da tecnologia, o hábito de jogar nos momentos de lazer é cada vez mais raro. Conforme exposto no Livro Didático Público de João Pessoa-PB (2012, pág. 14), “os pais [...] geralmente não conseguem ensinar a seus filhos as brincadeiras que no passado lhes foram ensinadas por seus pais”. Nesse contexto, a escola atua: “apresentando (identificando), sistematizando (adquirindo a consciência), ampliando (reorganizando as referências conceituais) e aprofundando (refletindo e dando um salto qualitativo) o conhecimento do aluno sobre tais jogos” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 35).

2 METODOLOGIA

Os objetivos³ para a proposta foram: 1) Reconhecer os jogos populares com

1 Programa de Pós-graduação em Ensino na Educação Básica (PPGEEB/CEPAE/UFG), renatalorena10@yahoo.com.br

2 Faculdade de Educação Física e Dança e PPGEEB (UFG), teodoro.fef@gmail.com

3 Tais objetivos estão descritos nas Diretrizes Curriculares para a Educação Fundamental da Infância

patrimônio cultural brasileiro; 2) Vivenciar, reproduzir, modificar e recriar jogos, compreendendo a forma de organização e sistematização, na cultura humana, por meio de ações coletivas; 3) Experimentar diferentes formas de movimentos, no sentido de ampliar o acervo das aprendizagens motoras e do domínio corporal no tempo e no espaço.

Essa sequência didática foi elaborada com base nos cinco passos da Pedagogia Histórico-Crítica: prática social inicial, problematização, instrumentalização, catarse e prática social final. As etapas de trabalho, desenvolvidas em oito aulas, foram: estudo, pesquisa e discussão sobre as regras e formas de jogar salve bandeira; vivências do jogo; produção de ilustrações representando o jogo; re-elaboração e sistematização das regras a partir da realidade dos educandos; filmagem dos momentos de vivências e apresentação das instruções de jogo; exibição do vídeo produzido para toda a comunidade escolar no encerramento do projeto e sua respectiva postagem na página de *Facebook* da escola.

3 DESCRIÇÕES, RESULTADOS, INTERPRETAÇÕES

Inicialmente, na prática social inicial, identificamos quais os conhecimentos que os educandos possuíam sobre o jogo de salve bandeira. Na problematização e instrumentalização, fizemos um levantamento das regras conhecidas, além de pesquisarmos regras utilizadas em outras localidades, passamos para as vivências, momento em que sempre questionamos junto às turmas a aplicabilidade das regras, o comportamento de algumas crianças nas situações de jogo, a honestidade, distribuição das tarefas em grupo, entre outras. Para estimular o processo de catarse, tivemos rodas de conversa a fim de discutirmos o que poderia ser melhorado nas regras e nas atitudes do grupo para que o jogo pudesse ser prazeroso a todos. Assim, como prática social final, elaboramos novas regras de acordo com as características e realidade das turmas. Essas regras serviram de base para a gravação do vídeo explicativo de como jogar salve bandeira.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio dessa sequência de aulas, os educandos tiveram acesso ao conhecimento acumulado e, ao mesmo tempo, o puderam disseminar lançando mão de tecnologias bastante acessíveis e utilizadas por pessoas no mundo inteiro. O resultado foi a produção de um vídeo, no qual os educandos ensinam como se joga salve bandeira. Dessa forma, a perpetuação dos jogos populares pôde ser maximizada por meio desta ação.

REFERÊNCIAS

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

GOIÂNIA. **Diretrizes Curriculares para a Educação Fundamental da Infância e da Adolescência**: ciclos de formação e desenvolvimento humano. Goiânia: Rede Municipal de Educação, 2009.

e da Adolescência (GOIÂNIA, 2009, pág. 78).

JOÃO PESSOA. **Livro Didático Público:** Educação Física. João Pessoa: Universitária da UFPB, 2012.

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