



QUE JOGO É ESSE? UM CURRÍCULO POR COMPETÊNCIAS E HABILIDADES

Pedro Alves Castro

profpacastro@gmail.com

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB)

RESUMO

O objetivo foi problematizar as competências e habilidades definidas para o jogo no documento “Orientações Curriculares e Subsídios Didáticos para a Organização do Trabalho Pedagógico no Ensino Fundamental de Nove anos”, através da Análise documental. Percebemos a permanência de técnicas e fundamentos, mas também, temas com aspectos críticos. Consideramos que são necessários estudos que problematizem as definições curriculares da Educação Física.

PALAVRAS-CHAVE

Jogo; Currículo; Educação Física Escolar

INTRODUÇÃO

O presente trabalho teve como objetivo problematizar as competências e habilidades definidas para o conteúdo jogo no documento “Orientações Curriculares e Subsídios Didáticos para a Organização do Trabalho Pedagógico no Ensino Fundamental de Nove anos”. O mesmo apresenta seis Eixos, contendo competências e habilidades, além da sistematização que contém a progressão desejada para determinados conteúdos da Educação Física e para as demais disciplinas escolares do Ensino Fundamental.



Dentre os quadros de competências e habilidades propostas apresentamos e problematizamos do Eixo I, definido como “Jogo, Ludicidade e Desenvolvimento Humano”. Para isso, recorreremos metodologicamente à Análise Documental no intuito de analisarmos as definições das competências e habilidades contidas no documento, assim como, os sentidos e significados atrelados às mesmas nas várias perspectivas esperadas para a disciplina escolar Educação Física e o seu trato com os conteúdos pedagógicos da cultura corporal.

De acordo com Minayo (2014), ao iniciar uma investigação documental é necessário definir os documentos serão analisados, considerando que os textos não falam por si. Para além do ato de apreciar a dimensão linguística do texto definido, por trás dos símbolos linguísticos há intenções, disputas e relações de poder estabelecidas que precisam de problematizações e análises.

Durante a análise do documento curricular e em especial o Eixo I, notamos que as competências e habilidades apresentadas mantêm alguns aspectos da disciplina escolar Educação Física pautados em uma perspectiva biológica, prática, do movimento pelo movimento, positivista. No entanto, percebemos também a inclusão de temática em uma perspectiva crítica, como o significado social do jogo, a utilização de regras mediante entendimento coletivo, entre outros elementos.

No entanto, não há uma reflexão “por trás” da definição das competências e habilidades, de maneira que as mesmas pudessem superar o mero papel burocrático de definir objetivos para o processo de ensino-aprendizagem. Além disso, é necessário, revermos os pressupostos que fundamentam este currículo por habilidades e competências, pois para além da definição do que deve ser ensinado e por hora, aprendido, requer o domínio de outros aspectos que envolvem o conhecimento, como: a realidade social dos estudantes, os significados atribuídos às práticas corporais, a função social da escola na vida dos estudantes etc.

CURRÍCULO POR COMPETÊNCIAS E JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO

O currículo desde a década de 1920 vem configurando-se como um espaço importante para os estudos relacionados à Educação. Em suas perspectivas teóricas tradicionais, críticas e pós-críticas percebemos o foco sobre algum aspecto (SILVA, 2011). Nesse estudo nosso foco recai sobre os pressupostos que fundamentam o currículo por competências e habilidades.

Nesse sentido, pensar no currículo por competências e habilidades vai além da definição de um “objetivo funcional” ou de uma característica específica. É preciso considerar os processos de apreensão das aprendizagens contidas nas mesmas, observando o todo e ultrapassando a sua finalidade. Segundo Sacristán (2011) as competências são características desejáveis, finalidades imagináveis, realizações necessárias para a real efetivação (que requer a produção por parte daqueles sujeitos que a enfrentam) e condução dos sujeitos a uma transformação interna que lhes assegure o conhecimento necessário no decorrer do tempo.

Nesse sentido, Sacristán (2011) destaca que é importante termos definidos os objetivos educacionais, ou seja, um foco, um caminho que se pretende trilhar. Contudo, notamos uma preocupação exacerbada com a definição e sistematização dos objetivos, não ocorrendo da mesma maneira um enfoque nas capacidades de como obter os conhecimentos advindos dos objetivos. Em conformidade com o que defende o autor em questão, notamos a íntima relação entre a aprendizagem, a formação, o processo educacional e a vida, sendo necessária uma percepção que não apenas objetive a formação para o mercado de trabalho e a dimensão do “saber fazer”, mas também para as outras relações que compõem a vida.

Por sua vez, os jogos enquanto conteúdos da disciplina escolar Educação Física em um currículo por competências e habilidades devem buscar uma associação com as situações reais, permitindo que o estudante aja de modo independente do que é proposto, buscando um entendimento das regras, sinais e dinâmicas que permeiam estes jogos, problematizando os significados atrelados a essas características.

Castellani Filho *et al.* (2009) destacam que o jogo deve ser entendido como um “fator de desenvolvimento” para as crianças e não um aspecto dominante. No entanto, além de ser um “fator de desenvolvimento” como citado pelos autores, o jogo deve ser problematizado em um contexto que considere os aspectos constitutivos da sociedade, ou seja, em um ambiente econômico e social, no qual as relações são pautadas



nas demandas do mercado e do capital, ponderando o que ele pode representar junto aos sentidos e significados atribuídos as suas práticas.

Nessa perspectiva, o jogo proporciona aos participantes uma experiência única, na qual, a sua imaginação e poder de decisão apresentam-se como elementos relevantes durante a ação. Mas, além disso, ao jogar, notamos o imperativo das regras e dos significados atrelados a cada jogo. Castellani *et al.* (2009) assevera que ao jogar, a criança – o estudante – opera com o significado de suas ações, tornado-se consciente das suas escolhas e decisões. Sendo assim, os diversos jogos ao serem tematizados nas aulas de Educação Física podem apresentar mais uma possibilidade de conhecimento formativo no processo de aprendizagem dos estudantes, valorizando as vivências proporcionadas pelo jogar.

JOGO, LUDICIDADE E DESENVOLVIMENTO HUMANO: ANÁLISE DO DOCUMENTO CURRICULAR

O eixo I “Jogo, Ludicidade e Desenvolvimento Humano” apresenta na segunda linha as competências e na terceira as habilidades, conforme pode ser visto no quadro a seguir:

COMPETÊNCIAS/HABILIDADES	6º	7º	8º	9º
Compreender e elaborar uma síntese superior dos diferentes jogos construídos socialmente pela humanidade a partir de bases históricas, sociológicas, antropológicas, científica e tecnológica	I	TS	TS	C
<ul style="list-style-type: none"> • Resgatar e ampliar os conhecimentos e os referenciais sobre os jogos das varias categorias: em família, populares, circenses, de salão, de tabuleiro, de diversidade étnica (indígenas e quilombolas) e do campo • Comparar criticamente os jogos e brincadeiras populares da atualidade com os jogos e brincadeiras antigos • Conhecer, analisar, refletir, compreender e contextualizar o significado social dos jogos • Demonstrar autonomia e auto-organização a partir das vivências com os jogos • Refletir e recriar/adaptar as regras utilizadas nos jogos e brincadeiras a partir das necessidades do coletivo 				

Notamos que a competência se define a partir da compreensão e elaboração de uma “síntese superior”. No entanto, não há indícios sobre a compreensão do que seria essa síntese, sendo assim, percebemos que momentaneamente, as mesmas caracterizam-se como algo inovador e até mesmo diferente. Desta maneira, somos induzidos a um significante pouco expressivo, para o que deveria ser determinante na sistematização dos conteúdos.

Outro aspecto que devemos destacar é a proposição organizacional e progressiva dos conteúdos, ou seja, a proposta de progressão no ensino das competências e habilidades. Notamos as determinações para iniciar (I), trabalhar sistematicamente (TS) e consolidar (C), no entanto, não analisa a realidade escolar e sua dinâmica, desconsiderando o desenvolvimento das competências e habilidades a partir da prática pedagógica dos professores e do “seu modo” de abordar os conteúdos e o envolvimento dos estudantes.

Em conjunto com as competências apresentadas, as habilidades previstas neste eixo oferecem um conjunto de ações que visa à compreensão do jogo em vários espaços, estabelecendo uma comparação entre os jogos do passado e os jogos contemporâneos, com o propósito de elucidar as transformações ou diferenças que recaíram sobre os mesmos com o passar do tempo. No entanto, essas habilidades – as duas primeiras – não contemplam a problematização dos significados atribuídos aos jogos em suas várias fases assumidas ou não perante o momento de vivência dos sujeitos. Dessa maneira, não há a possibilidade de



uma ampliação da percepção de construção social do jogar, além de permitir uma “troca significativa” de experiências da comunidade escolar.

Por outro lado, às três últimas expressam um potencial crítico para ser desenvolvida por meio de uma série de ações sobre o significado social dos jogos, buscando desenvolver a autonomia e auto-organização dos estudantes. A última ação proposta é a refletir e recriar/adaptar as regras dos jogos, de acordo a necessidade do coletivo. Desta maneira, percebemos ações positivas que visam outra percepção sobre os jogos, no entanto, ainda existe a presença de aspectos que conservam características peculiares dos jogos, sem as problematizações necessárias.

Nesse sentido, cabe considerar que, aprender determinada competência não significa alcançar êxito em algo específico, ou numa experiência delimitada. O seu êxito está no “juntar o acumulado”, ou seja, aprender a partir de várias experiências e significados (SACRISTÁN, 2011). Desse modo, o professor de Educação Física deverá considerar as várias possibilidades oriundas das manifestações corporais junto aos estudantes mediante levantamento da diversidade de elementos, com o propósito de conhecer melhor as vivências da comunidade escolar, além de propor uma agenda de tematizações que possam envolver o conteúdo jogos e os elementos – peculiaridades – que o envolve.

Nesse sentido, Neira e Nunes (2009) asseveram que o currículo é um plano da relação humana – a sala de aula –, com o aspecto pedagógico – conteúdos, objetivos, métodos e avaliação –, além de todos os aspectos culturais da sociedade, no intuito de tematizar as manifestações corporais que compõem o dia a dia dos estudantes, compartilhados junto à comunidade escolar.

Por sua vez, conforme já destacado, Castellani Filho *et al.* (2009) avultam que o jogo deve ser entendido como um “fator de desenvolvimento” para os estudantes, e não um aspecto dominante. Dessa forma, os jogos devem buscar uma associação com as situações reais, permitindo que o estudante aja de modo independente do que é proposto, buscando um entendimento das regras, sinais e dinâmicas que permeiam os jogos, problematizando os significados a eles atrelados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a realização dessa pesquisa podemos perceber que a definição de conteúdos, ou melhor, de competências e habilidades, não é algo simples ou que se resume na sistematização do que deve ser ensinado, e por hora, aprendido. A construção de uma disciplina escolar tem como principal espaço de definição o currículo, e o mesmo deve ser problematizado. Outro ponto importante é que, as definições destinadas para o conteúdo jogo, apresentam ainda aspectos tradicionais que fundamentam as aulas de Educação Física – domínio de fundamentos, técnicas, o predomínio de momentos práticos. No entanto, é possível identificar aspectos de cunho crítico e que visam uma ressignificação do jogo por meio do debate dos seus sentidos e significados, enfatizando uma participação ativa dos estudantes.

WHAT GAME IS THIS? A CURRICULUM FOR COMPETENCES AND SKILLS

ABSTRACT

The objective was to problematize the skills and abilities defined for the game in the document “Curriculum Guidelines and Teaching Grants for the Organization of Pedagogical Work in the Elementary School of Nine Years”, through Documentary Analysis. We perceive the permanence of techniques and fundamentals, but also, themes with critical aspects. We consider that studies are necessary that problematize the curricular definitions of the Physical Education.

KEYWORDS: *Game; Curriculum; Physical School Education.*



QUÉ JUEGO ES ESTE? UN CURRÍCULO POR COMPETENCIAS Y HABILIDADES

RESUMEN

El objetivo fue problematizar las competencias y habilidades definidas para el juego en el documento “Orientaciones Curriculares y Subsidios Didácticos para la Organización del Trabajo Pedagógico en la Enseñanza Fundamental de Nueve años”, a través del Análisis documental. Percibimos la permanencia de técnicas y fundamentos, pero también, temas con aspectos críticos. Consideramos que son necesarios estudios que problematizen las definiciones curriculares de la Educación Física.

PALABRAS CLAVES: *Juego; Plan de Estudios; Educación Física Escolar.*

REFERÊNCIAS

- BAHIA (Estado). *Orientações curriculares e subsídios didáticos para a organização do trabalho pedagógico no ensino fundamental de nove anos*. Superintendência de Desenvolvimento da Educação Básica. Diretoria de Educação Básica. Salvador: Secretaria de Educação, 2013.
- CASTELLANI FILHO, Lino *et al.* *Metodologia do Ensino de Educação Física*. 2. ed. rev. São Paulo: Cortez, 2009.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2014.
- NEIRA, Marcos Garcia; NUNES, Mário Luiz Ferrari. *Educação Física, Currículo e Cultura*. São Paulo: Phorte, 2009.
- SACRISTÁN, José Gimeno *et al.* *Educar por competências: o que há de novo?* - Porto Alegre: Artmed, 2011.
- SILVA, Tomaz Tadeu. *Documentos de Identidade: uma introdução às teorias do currículo*. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

