

NARRATIVA DOS ALUNOS SOBRE OS JOGOS ESTUDANTIS DO MUNICÍPIO DE DUQUE DE CAXIAS*

NARRATIVE OF THE STUDENTS ON THE STUDENT GAMES OF THE MUNICIPALITY OF DUQUE DE CAXIAS

NARRATIVA DE LOS ALUMNOS SOBRE LOS JUEGOS ESTUDIANTE DEL MUNICIPIO DE DUQUE DE CAXIAS

Andreia Lopes,

andreatlopes.jazz@gmail.com

Gabriela Souza

gabriela.souza@ifrj.edu.br

Leandro Almeida

leandro.almeida@ifrj.edu.br

Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ)

PALAVRAS-CHAVE: *Educação Física Escolar; Jogos Estudantis; Educação Física.*

INTRODUÇÃO

O jogo (HUIZINGA, 2004), pode ter uma finalidade importante dentro das escolas, pois através dele, os alunos aprendem a competir, lidam com os sentimentos da derrota, da vitória, inserindo-se também na cultura entendida em seus modos de pensar, sentir e agir (MORIN, 2004).

Neste sentido, tendo como base os Jogos Estudantis do Município de Duque de Caxias (JEMDC), tivemos como objetivo neste estudo compreender o que significou os JEMDC para os estudantes de uma escola municipal do Rio de Janeiro.

METODOLOGIA

Esta foi uma pesquisa qualitativa e fizemos uma hermenêutica, tendo como instrumento duas entrevistas narrativas (ARAÚJO, 2004; CHAVES, 1999), de dois alunos do ensino médio de uma escola Estadual do Rio de Janeiro, no município de Duque de Caxias.



* Este trabalho não contou com nenhum apoio financeiro para sua realização.



A preparação das entrevistas foram: recordamos as vivências dos jogos através de um vídeo; pedimos uma música que fosse significativa para ele, e ao som desta música iniciamos a entrevista.

A entrevista foi individual e toda fala foi gravada com a autorização dos alunos. Cada entrevista teve cerca de trinta minutos.

ANÁLISE E DISCUSSÃO

As ideias-força (ARAÚJO, 20014) são representações recorrentes das emoções, das crenças, dos valores, dos sentimentos, das ideias dos alunos, constituindo-se como um sistema rico e polívoco. Tais ideias/palavras ajudaram a revelar as direções dos resultados através dos fragmentos das narrativas dos estudantes, onde encontramos as ideias-força (ARAÚJO, 2004).

Os informantes são: "Anjinho do Céu", menina de 16 anos; e "CH da Felicidade", menino de 18 anos, ambos representavam a escola jogando futsal.

Durante os jogos estudantis foram vividos momentos com significados, não só a disputa em si estava em jogo: "*Foi uma emoção só, [...] não tem nem palavras para explicar o que eu senti naquele jogo.*" (ANJINHO DO CÉU, 2018); "*Aprendizado é para o resto da vida... aprendi tanta coisa. Me tornei mais responsável, eu amadureci muito.*" CH da FELICIDADE, 2018).

O sentimento comum nos jogos que se entrelaçaram com a vida, foi se construindo e fortalecendo pela representatividade comum que versaram entre a amizade, a união, o respeito e a alegria.

Com os trechos das narrativas mencionadas anteriormente, ficou iluminado que os valores ficaram em voga dentro das experiências vividas (LARROSA, 2014), no contexto da Educação Física Escolar (EFE) e dos Jogos, levando em consideração o jogo como algo significante, não apenas biológicos e tecnicistas.

Huizinga (2004) diz que poderíamos considerar o jogo "uma atitude livre, conscientemente tomada como não séria e exterior a vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total" (p. 16). Para Freire (1997), o jogo deve ser compreendido integralmente pelo aluno e não somente como uma execução de um gesto solto (p. 76). Assim, o aluno é pensado como um ser mais criativo, mais completo e autônomo. Larrosa (2014) chama de ir "mais além do seguro e do garantido, ainda que não saibam muito bem aonde" (p. 10), para além dos "cercos" da escola.

CONCLUSÃO

Pôde-se observar que a participação nos JEMDC tornou-se um válido instrumento no qual os valores se enraizaram e podem ser nutridos ao longo da vida do estudante e não apenas vencer e ganhar medalhas, pois a prática desportiva pode possibilitar que o aluno trilhe um caminho voltado para o bem, numa estrada saudável e abrindo "portas" para um futuro, seja em qualquer área.

Portanto, neste trabalho, os valores que nortearam as atividades aqui apresentadas foram a alegria, a união, a amizade e o respeito.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, A. F. *Educação e Imaginário*. Da criança mítica às imagens da infância. Maia: PUBLISMAI, 2004.
- CHAVES, I. Pesquisa narrativa: uma forma de provocar imagens da vida de professores. In: SANCHES TEIXEIRA, M. C.; PORTO, M. R. (org.). *Imagens da cultura: um outro olhar*. São Paulo: Plêiade, 1999.
- FREIRE, J. B.. *Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física*. São Paulo. Scipione, 1997.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- LARROSA, J.. *Tremores: escritos sobre experiência*. 1º ed. Belo Horizonte: Autentica Editora, 2014.
- MORIN, E. *A cabeça bem feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

