

FESTIVAL DE JOGOS DE SALÃO NA U. I. PROF. JOSÉ NASCIMENTO DE MORAIS EM SÃO LUÍS/MA: UMA EXPERIÊNCIA VÁLIDA?*

Francisca das Chagas Oliveira Elias¹

fcaelias@gmail.com

Rarielle Rodrigues Lima²

rariellerodrigues@gmail.com

¹Secretaria de Estado da Educação do Maranhão (SEDUC/MA)

²Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

RESUMO

Este trabalho corresponde a um relato de experiência pedagógica que teve como objetivo oportunizar aos alunos do Ensino Médio vivências em jogos de salão, evidenciando os aspectos culturais de cada jogo. O festival de jogos correspondeu a culminância da sequência pedagógica de 10 aulas, alternando teoria e prática, realizada no 4 bimestre de 2018. A experiência pedagógica se apresentou positivamente, ampliando as sociabilidades a partir da interação entre os alunos com os jogos.

PALAVRAS-CHAVE

Educação Física; Jogos de Salão; Relato de Experiência

INTRODUÇÃO

A palavra festival é adotada aqui como sinônimo de festividade, onde se reúne elementos da cultura dos jogos esportivos e que ocorrem em determinado tempo, apresentando um caráter competitivo em sua execução ou apenas a participação/divertimento.

Os jogos de salão podem ser percebidos como um recurso valioso para desenvolver habilidades, interesses e cultivo de valores importantes para a formação humana. Assim, a capacidade de raciocínio, criação de estratégias e velocidade de reação, são também resultados visíveis dessa prática.

* O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.



Aula sucedida do Trilha ou Moinho, usando tabuleiros feitos com EVA³ e papel cartão. Realizamos leitura de texto e prática. Em seguida, fizemos o estudo sobre o Jogo de Dama.

No caso do jogo de xadrez, a dinâmica de aprendizagem foi de maneira referenciada pelo livro didático “Aprenda xadrez com Rafael Leitão”, uma produção pedagógica com o passo a passo de exercícios e com materiais do “projeto xadrez na escola⁴” recentemente implantado via Secretária de Estado da Educação do Maranhão (SEDUC/MA).

Durante o festival foram incluídos jogos que não compuseram o processo de elaboração em nossa sequência didática como o banco imobiliário, dominó, ludo e uno; no entanto, construímos sinalizações e identificamos cada jogo com suas regras, para socializar as informações necessárias à prática com mais facilidade para quem não conhecia e queria experimentar.

Ao final das atividades e do festival, aplicamos um questionário de perguntas abertas para mensurar o processo de ensino-aprendizagem e a assimilação dos conteúdos, partindo do pressuposto de suas experiências durante a intervenção. Assim, as perguntas se referiam a saber sobre os jogos que não conheciam, o que aprenderam e qual a opinião sobre os conteúdos ministrados, se eram necessários na escola. Nesta última os alunos deveriam justificar a resposta.

RESULTADOS E ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Durante o processo de construção da vivência pedagógica a participação dos alunos foi mensurada a partir do envolvendo com as atividades e nas respostas das três perguntas do questionário aberto.

Podemos constatar que dos jogos apresentados no festival, o jogo tateti foi o único que nenhum dos participantes conheciam, seguido do jogo da onça, trilha ou moinho. Os jogos mais conhecidos entre os participantes estavam o ludo, o banco mobiliário, o xadrez, o jogo da velha e a dama.

O ganho de informações sobre as regras, origens e modo de jogar foram relatadas pelos alunos sobre o que aprenderam com o conteúdo. Quando focamos a questão sobre a importância da temática na escola, os alunos apresentaram posicionamentos que colocam as vivências dos jogos como importantes e modificadoras das rotinas de aula. Como podemos ver nos relatos selecionados:

“Sim, desperta a imaginação para criar e desenvolver habilidades, ajudando o aluno nas aulas e trabalhos” (aluno 9)

“Sim, pois esses conteúdos englobam e mostram que a educação física vai muito além de tática corporal e abre horizontes para coisas novas” (aluno 15)

“Sim, é de grande importância que a escola tenha esse tipo de atividade de lazer, propõe ao aluno outros conhecimentos que podem melhorar tanto o seu desempenho, atenção e agilidade. E aprendemos a teoria de alguns jogos como eles funcionam” (aluno 19).

Os resultados mostraram que o festival foi uma ação lúdica válida para ampliar o repertório de conhecimentos, além dos repetitivos torneios com bola, como um conteúdo que interfere na tomada de decisões e a busca de saídas para situações desafiadoras, promovendo atitude e interação em grupos. Houve repercussão na concepção dos alunos nos depoimentos avaliativos, despertando novos conceitos e juízo de valor sobre essa modalidade de jogos. Assim como o corpo docente, também, ao ver toda a



³ Etil Vinil Acetato (E.V.A.) é uma resina termoplástica derivada do petróleo, conhecida popularmente como borracha E.V.A. no Brasil, ou “espumoso” em alguns países estrangeiros.

⁴ Implantado nas escolas da rede estadual do Maranhão, e tem como meta a socialização da prática do jogo de xadrez para o desenvolvimento de diversas habilidades, contribuindo no processo de aprendizagem dos alunos durante a sua vida escolar. Em 2017 o projeto contemplou nove escolas da região metropolitana de São Luís, sendo ampliado em 2018 para 109, nas 19 Unidades Regionais de Educação do Estado.



organização e movimentação, fez referências e elogios pela iniciativa e sugeriu a continuidade em uma outra edição para 2019.

Desse modo, a utilização dos jogos de salão em processo de construção lúdico-pedagógica possibilita ações transformadoras do espaço escolar, ampliando o reconhecimento do conteúdo de jogos e da atuação do professor de educação física no planejamento.

FESTIVAL OF GAMES OF SALON IN U. I. PROF. JOSÉ NASCIMENTO DE MORAIS IN SÃO LUÍS / MA: A VALID EXPERIENCE?

ABSTRACT

This work corresponds to a report of pedagogical experience that had the objective to offer to the students of High School experiences in games of hall, evidencing the cultural aspects of each game. The festival of games corresponded to the culmination of the pedagogical sequence of 10 classes, alternating theory and practice, held in the 4 bimester of 2018. The pedagogical experience was presented positively, broadening the sociabilities from the interaction between the students and the games.

KEYWORDS: *Physical Education; Salon Games; Experience Report.*

FESTIVAL DE JUEGOS DE SALÓN EN LA U. I. PROF. JOSÉ NACIMIENTO DE MORAIS EN SAN LUIS / MA: ¿UNA EXPERIENCIA VÁLIDA?

RESUMEN

Este trabajo corresponde a un relato de experiencia pedagógica que tuvo como objetivo crear oportunidades a los alumnos de la Enseñanza Media vivencias en juegos de salón, evidenciando los aspectos culturales de cada juego. El festival de juegos correspondió la culminación de la secuencia pedagógica de 10 clases, alternando teoría y práctica, realizada en el 4 bimestre de 2018. La experiencia pedagógica se presentó positivamente, ampliando las sociabilidades a partir de la interacción entre los alumnos con los juegos

PALABRAS CLAVES: *Educación Física; Juegos de Salón; Relato de Experiencia.*

REFERÊNCIAS

MARANHÃO. *Referencial Curricular de educação física – 1º ao 9º ano: Ensino Fundamental/ Secretaria de Estado da Educação.* – São Luis: SEDUC, 74p. 2009.

