

DIMENSÃO CONCEITUAL DOS JOGOS POPULARES NO ENSINO FUNDAMENTAL: TROCAS PEDAGÓGICAS A PARTIR DO PIBID/UFMA¹

Marina Rodrigues Soares Neta,

Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

Rafaelle Aires Morais,

Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

Carlos Afonso Ribeiro De Brito,

Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

Suzana Do Nascimento Araujo,

Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

Matheus Vitor Mesquita Da Silva,

Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

Camila Fernanda Pena Pereira,

Colégio Universitário/Universidade Federal do Maranhão (COLUN/UFMA)

RESUMO

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Populares; Ensino Fundamental; PIBID.

INTRODUÇÃO

Os jogos populares representam um dos conteúdos de ensino mais presentes ao trabalharmos o Jogo nas aulas de Educação Física escolar, o que não esperávamos era vivenciar um contexto pandêmico no qual o distanciamento social se fizesse presente.

Diante disso, os desafios das experiências dos estudantes do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência/ PIBID na Universidade Federal do Maranhão – UFMA se revelaram mais complexos. Nesse sentido, este estudo objetiva descrever a experiência da dimensão conceitual dos jogos populares sob a perspectiva dos estudantes do ensino fundamental no Colégio Universitário da UFMA.

¹O presente texto conta com apoio financeiro da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior/CAPES.

METODOLOGIA

Para nossa metodologia, adotamos a pesquisa qualitativa, explorando o relato de experiência da prática pedagógica em uma sequência didática que contemplou seis encontros no primeiro bimestre do ano de 2021 com turmas do 7 ano do ensino fundamental.

Diante do cenário de ensino remoto, a escola se organiza em aulas síncronas e assíncronas de trinta e vinte minutos, respectivamente. Assim, nosso planejamento se deu em apresentar o resgate do que os estudantes recordavam acerca do conteúdo Jogo, sua classificação e vivências para a partir disso, estabelecer um debate e vivência acerca dos jogos populares e seu conceito.

Como encaminhamento para assimilação do conhecimento trabalhado, solicitamos a produção e apresentação de um fanzine e para analisar os dados, foi aplicada a técnica da análise de conteúdo oriunda de Bardin (2011).

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A organização didática entre supervisora e pibidianos se deu bem antes da entrada em sala de aula, através do planejamento coletivo, o qual pensamos no melhor caminho para uma evolução do contato entre os estudantes da graduação e do ensino fundamental. Os primeiros, já observavam a regência da docente no trato do conteúdo anterior.

Ao iniciarmos o conteúdo Jogos, estabelecemos um processo de regência compartilhada, discutindo sobre a importância desse conteúdo e o que os estudantes recordavam acerca de seu conceito e sua classificação. Diversas relações foram apresentadas, tais como a do jogo com a cultura popular, o brincar e as diferentes gerações envolvidas. O impedimento de brincar por conta do contexto pandêmico veio à tona.

As referências que embasaram nossas aulas iniciais, envoltas as questões da cultura e do conceito do jogo voltado a liberdade e flexibilidade de regras, foram pautadas em Huizinga (1980) e Caillois (1994).

Ao adentrar no campo dos Jogos Populares, o conceito de Melo (2003, p.153) nos pareceu mais esclarecedor para os estudantes pois o mesmo o descreve como “aqueles jogos realizados, em sua maioria nas ruas e necessitam de poucos recursos materiais, podendo deles participar um número grande de pessoas. As regras mudam de região para região”. Tal citação

fez com que os estudantes reconhecessem os exemplos a partir de suas vivências em diferentes ambientes como: escola, condomínio, casa, nas ruas e parques.

No que diz respeito aos conceitos trazidos pelos estudantes, foi elaborado e apresentado um fanzine, material confeccionado pelos estudantes manualmente, com colagens contendo informações acerca dos jogos populares. Nas três turmas, o conceito de jogos populares foi compreendido a partir das referências apresentadas em sala.

As palavras chave mais recorrentes nos conceitos foram: cultura popular; regiões; jogos da rua; regras flexíveis e geração para geração. Em todas as turmas, tivemos a presença e participação ativa dos responsáveis na apresentação, realização de relatos e exemplificação dos jogos populares que mais jogavam.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A oportunidade da experiência pedagógica no PIBID/UFMA, se mostrou desafiadora e enriquecedora em meio ao contexto pandêmico que estamos vivendo. Contudo, observamos que os conceitos apresentados durante as aulas foram assimilados em conjunto com a atividade proposta, fazendo com que tenhamos obtido êxito.

Em virtude disso, foi constatado que os estudantes trouxeram de forma singular os conceitos e exemplos dos jogos populares de acordo com suas vivências e de seus familiares.

REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

MELO, Marcelo Soares Tavares de. **O ensino do jogo na escola: uma abordagem metodológica para a prática pedagógica dos professores de Educação Física**. Recife: EDUPE, 2003.