

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO E DESPORTOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA
MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

BHIANCA CONTERATO PATIAS

**O JOGO TRADICIONAL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO
MÉDIO: EXPERIÊNCIAS PEDAGÓGICAS**

Santa Maria, RS

2018

Bhianca Conterato Patias

**O JOGO TRADICIONAL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO
MÉDIO: EXPERIÊNCIAS PEDAGÓGICAS**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Educação Física, do Programa de Pós Graduação em Educação Física da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Mestre em Educação Física**.

Orientadora: Pro^a. Dr^a. Elizara Carolina Marin

Santa Maria, RS

2018

Patias, Bhianca Conterato
O JOGO TRADICIONAL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO
ENSINO MÉDIO: EXPERIÊNCIAS PEDAGÓGICAS / Bhianca Conterato
Patias.- 2018.
81 p.; 30 cm

Orientadora: Elizara Carolina Marin
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Maria, Centro de Educação Física e desportos, Programa de
Pós-Graduação em Educação Física, RS, 2018

1. Jogos Tradicionais 2. Educação Física Escolar 3.
Ensino Médio I. Marin, Elizara Carolina II. Título.

Bhianca Conterato Patias

**O JOGO TRADICIONAL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO
MÉDIO: EXPERIÊNCIAS PEDAGÓGICAS**

Dissertação apresentada ao Curso
Mestrado em Educação Física, do
Programa de Pós-Graduação em
Educação Física, da Universidade
Federal de Santa Maria (UFSM,
RS), como requisito parcial para
obtenção do título de **Mestre em
Educação Física**.

Aprovado em 13 de Setembro de 2018:



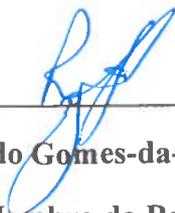
Elizara Carolina Marin, Dr^a (UFSM)

(Presidente/Orientadora)



Daniele Rorato Sagrillo, Dr^a (UFSM)

(Membro da Banca)



Pierre Normando Gomes-da-Silva, Dr (UFPB)

(Membro da Banca)

Santa Maria, RS

2018

DEDICATÓRIA

Dedico essa dissertação a minha mãe, Betina Bernhard Conterato e ao meu pai, José Artemio de Lara Patias, por todo empenho a mim despendido para que esse dia chegasse, aos demais familiares por toda a torcida e ajuda até aqui. A minha afilhada Marcela que através do seu riso faz com a vida ganhe mais leveza, e também ao Instituto Estadual de Educação Professora Guilhermina Javorski pelo acolhimento e empenho para que a pesquisa pudesse ser desenvolvida.

AGRADECIMENTOS

A Deus pela vida, por todas as oportunidades a mim proporcionadas e por todas as pessoas maravilhosas que colocaste em meu caminho.

A minha mãe, por todo amor, incentivo, companheirismo, e apoio incondicional, que sempre me ajudou a seguir em frente diante das adversidades.

Ao meu pai, por sempre acreditar na minha capacidade, e por todo amor e companheirismo dedicados a mim nesses anos.

Ao meu irmão, que apesar das brigas está sempre ao meu lado, me dando forças, obrigada, saiba que meu amor por você é incondicional.

Aos demais familiares por todo o carinho, amor e apoio dedicados a mim nessa etapa.

A Renata, por sempre aturar as minhas crises de ansiedade e estresse no decorrer desse trabalho, e por todo carinho e incentivo para seguir em frente, muito obrigado.

A minha orientadora, Elizara Carolina Marin pelo conhecimento transmitido a mim nesse período, também agradeço a atenção e o tempo da banca, dedicados a leitura e considerações ao trabalho.

Ao curso e aos demais professores do curso de Mestrado em Educação Física por todos os ensinamentos, vocês tem minha admiração e carinho.

Aos Grupos de Pesquisa ao qual faço parte PÓLIS – Grupo de Pesquisas e Estudos sobre Políticas Educacionais, Currículo e Trabalho Docente; NAEFEA – Núcleo de Apoio e Estudos da Educação Física Adaptada; GPELF – Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores e GEPEIN – Grupo de Estudo e Pesquisa em Psicologia da Educação e Educação Inclusiva, onde através das leituras e discussões me ajudaram na construção deste trabalho.

Por fim aos meus colegas de curso Rhenan Jesus, Alessandra Cacenet, e meus amigos em especial Bárbara Bolzan, Micheli Pavanello, Andresa Aita Ivo, Luciana Erina Palma, Andresa Marques, Caroline Foggiano, Veridiana Desordi Bernardi, Leandra da Costa, Jaíne Salbego Marques, Aline Marques Pires, Fabiani Campara que torceram pelo meu sucesso e estiveram ao meu lado nesta etapa.

A CAPES, pelo fomento da pesquisa.

“Um célebre conto oriental indica que, esfregando a lâmpada que acabara de recolher, Aladim fez surgir um gênio pronto para executar seus desejos mais audaciosos. Desse objeto mágico, poderiam eclodir eventos fabulosos. O jogo é como a lâmpada maravilhosa de Aladim: de suas regras poderão nascer magníficas cenas coletivas, ricas em cores, sempre renovadas, que vão colocar em relação uma multidão de jogadores entusiasmados. Como por mágica, um pequeno punhado de regras lúdicas é capaz de criar um universo vivo em que os atores vão inventar uma dinâmica de interação alegre e frequentemente movimentada.”

(Pierre Parlebas – 2013, p.11)

Formação técnica e profissional desata no seio do projeto educacional brasileiro uma vertente presente na formação da sociedade moderna, erigida sobre as bases da revolução industrial do século XIX, onde o ser humano, possuidor unicamente de sua força de trabalho, ficava alienado à sua função técnico-profissional enquanto os ganhos exponenciais dos possuidores do capital cresciam vertiginosamente. (Vanderson da Silva).

RESUMO

O JOGO TRADICIONAL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO: EXPERIÊNCIAS PEDAGÓGICAS

AUTORA: Bhianca Conterato Patias
ORIENTADORA: Elizara Carolina Marin

Esta pesquisa trata dos Jogos Tradicionais como manifestação lúdica expressa culturalmente e historicamente, relacionados ao Ensino Médio da Educação Básica. Objetiva analisar as experiências pedagógicas desenvolvidas com os Jogos Tradicionais como conteúdo do componente curricular Educação Física no Ensino Médio. Mais especificamente, visa realizar experiências pedagógicas com o Jogo Tradicional no Ensino Médio e compreender a concepção dos alunos e da professora regente da turma, a partir da experiência pedagógica com Jogos Tradicionais na Educação Física Escolar (EFE). A pesquisa foi realizada em uma escola Estadual do Município de Jaguari, interior do Rio Grande do Sul, com turmas do 1º, 2º e 3º anos do Ensino Médio, através de uma pesquisa participante, com coleta de dados a partir de diário de campo, entrevista com a professora da turma e grupo focal com os alunos. Após coleta de dados foi realizado transcrição e análise dos mesmos. Identificamos por meio da pesquisa bibliográfica e de campo que os Jogos Tradicionais ainda são poucos utilizados como conteúdo da EFE principalmente no ensino médio, cuja predominância são os esportes. Não obstante, a pesquisa demonstrou a possibilidade efetiva de desenvolvê-los na EFE no Ensino Médio, como novos conteúdos, evidenciando que os Jogos Tradicionais promovem o conhecimento, a cooperação, a união entre os colegas, além de despertar alegria, risos, e vontade de Jogar mais e de novo.

Palavras - Chaves : Jogos Tradicionais, Educação Física Escolar, Ensino Médio

ABSTRACT

THE TRADITIONAL GAME IN THE CLASS OF PHYSICAL EDUCATION IN HIGH SCHOOL: PEDAGOGICAL EXPERIENCES

AUTHOR: Bhianca Conterato Patias

ADVISOR: Elizara Carolina Marin

This research deals with the Traditional Games as a playful manifestation expressed culturally and historically, related to the High School of Basic Education. It aims to analyze the pedagogical experiences developed with the Traditional Games as content of the curriculum component Physical Education in High School. More specifically, it aims to carry out pedagogical experiences with the Traditional Game in Secondary School and to understand the conception of the students and the teacher regent of the class, from the pedagogical experience with Traditional Games in Physical School Education (EFE). The research was carried out in a State school of the Municipality of Jaguari, in the interior of Rio Grande do Sul, with classes of 1st, 2nd and 3rd years of High School, through a participant research, with data collection from daily field, interview with the class teacher and focus group with the students. After data collection, transcription and analysis were performed. We have identified through the field and bibliographical research that the Traditional Games are still few used as content of EFE mainly in high school, whose predominance is sports. Nevertheless, the research demonstrated the effective possibility of developing them in EFE in High School, as new contents, evidencing that the Traditional Games promote knowledge, cooperation, union among colleagues, and awaken joy, laughter, and will to play more and again.

Keywords : Traditional Games, Physical Education, High school.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Fotografia 1 - Elucida o momento inicial da aula, a Fase de (Re) Conhecimento	44
Fotografia 2 - Fase de Experimentação Livre:	45
Fotografia 3 - Fase de Construções de Possibilidades:	47
Fotografia 4 - Momento Mediado	49
Fotografia 5 - Fase de Reflexão	51
Fotografia 6 - Cabo de Guerra.....	69
Fotografia 7 - Corrida do Saco.....	70
Fotografia 8 - Chinelões.....	70
Fotografia 9 - Kubb.....	71
Fotografia 10 - Hóquei na Grama	71
Figura 1 - Campo do Kubb.....	67

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Sistematiza cronograma da pesquisa.....	21
Quadro 2 - Categorias e Subcategorias para o tratamento dos dados.....	22
Quadro 3 - Representação da distribuição dos objetivos de aprendizagem conforme a prática corporal nos cinco ciclos da Educação Básica.	36
Quadro 4 - Apresenta as datas, turmas e jogos que foram desenvolvidos.	42

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 PRESSUPOSTOS METODOLOGICOS	17
2.1 CARACTERÍSTICAS DO ESTUDO	17
2.2 PUBLICO DO ESTUDO E CRITÉRIOS DE SELEÇÃO	18
2.3 COLETA DE DADOS E INSTRUMENTOS UTILIZADOS	19
2.4 ANÁLISE DOS DADOS E APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS	22
3 EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO E O CONTEÚDO JOGOS TRADICIONAIS ...	24
3.1 O JOGO TRADICIONAL EM FOCO	24
3.2 EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E O JOGO TRADICIONAL COMO CONTEÚDO	27
3.3 ENSINO MÉDIO, EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E JOGO TRADICIONAL	29
4 EXPERIÊNCIAS PEDAGÓGICAS COM JOGOS TRADICIONAIS PARA A COMPONENTE CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO	38
4.1 A SISTEMATIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR A PARTIR DA FALA DA PROFESSORA	38
4.2 PRESSUPOSTOS PEDAGÓGICOS QUE EMBASARAM A AÇÃO	40
4.3 MOMENTOS ARTICULADOS	43
4.3.1 FASE DE (RE) CONHECIMENTO	43
4.3.2 FASE DE EXPERIMENTAÇÃO LIVRE	44
4.3.3 FASE DE CONSTRUÇÃO DE POSSIBILIDADES	45
4.3.4 FASE DE REFLEXÃO	49
4.3.5 PERCEPÇÕES DOS ENVOLVIDOS NA PESQUISA	51
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	58
6 REFERÊNCIAS	60
APÊNDICES	65
APÊNDICE A - JOGOS E SUAS REGRAS	65
Cabo de Guerra	65
Corrida do Saco	65
Jogo do Taco	
Chinelões	66
Jogo do Kubb	67
Jogo do Hóquei	68
APÊNDICE B - ROTEIRO ENTREVISTA COM A PROFESSORA	72

APÊNDICA C - ROTEIRO GRUPO FOCAL COM OS ALUNOS.....	74
APÊNDICE D - ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO	76
ANEXOS	77
ANEXO A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	77
ANEXO B - TERMO DE CONFIDENCIALIDADE.....	80
ANEXO C - AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL	81

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho se propôs estabelecer relações entre a Educação Física no Ensino Médio e Jogos Tradicionais (JT) como uma possibilidade de conteúdo. O tema, de grande relevância para a área tem sido pouco estudado. No Brasil há alguns grupos de pesquisas que se debruçam sobre estas temáticas, tais como: como o Laboratório de estudos e trabalhos pedagógicos em Educação Física (LETPEF) da Universidade de São Paulo (USP), que estudam sobre o Ensino Médio; o Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores (GPELF) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), e o Grupo de Estudos e Pesquisas em Pedagogia da Corporeidade (GEPEC) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), que estudam sobre o Jogo Tradicional, etc. Por meio do vínculo com o GPELF, surgiu o interesse e a ideia de desenvolver esta pesquisa. As reuniões, as leituras realizadas e os debates entre os membros do grupo foi o que despertou o presente tema de pesquisa.

Desta forma, busca-se identificar a viabilidade de serem desenvolvidos conteúdos para o componente curricular Educação Física no Ensino Médio ensejando, conforme Darido e Rangel (2005, p.39), vivências corporais que envolvam a “diversidade cultural, étnica, física, e de gênero”, enriquecendo desta forma as “relações escolares” e a “vida social que se quer democrática”.

Sendo assim, entende-se o Jogo como umas dessas vivências corporais advindas da cultura, e que faz parte dos conteúdos da Educação Física Escolar (EFE), da Cultura Corporal, onde conforme Soares *et al* (1992, p.45):

[...] o jogo (brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas) é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar imaginariamente, a realidade e o presente.

No que diz respeito aos Jogos Tradicionais, foco deste estudo, é entendido a partir do que relatam Stein e Marin (2015, p.20) “como manifestação cultural que os seres humanos produziram e produzem no processo histórico, na busca de suprir as necessidades materiais e imateriais”, aquelas que transcorrem de geração a geração, independente de classe social, por serem “tradição na comunidade, na cultura e nas relações cotidianas”.

A pesquisa justifica-se pela pouca produção acadêmica relacionada com os Jogos Tradicionais como conteúdo da Educação Física e o Ensino Médio. Rufino *et al* (2016, p.55) indica que “as publicações nesse nível de ensino são altamente escassas”. Moreira, Simões e Martins (2010, p. 14), relatam que a falta de produção deixa os professores desse nível de “escolarização com dificuldades de encontrar um rumo para o desenvolvimento desse componente curricular”.

Outra limitação envolvendo a Educação Física Escolar é a barreira dos conteúdos, conforme, Pereira e Silva (2008, p.70) em estudo realizado no Rio Grande do Sul, a partir de análises dos diários de classe da Educação Física, apontam que “o esporte era hegemônico, pois de todos os registros, 76,1% compreenderam conteúdos esportivos, recreativos e competitivos” no Ensino Médio.

Nessa mesma direção, Kravchychyn *et al* (2008, p.44) em pesquisa realizada com gestores, professores e estudantes de uma escola particular de Ensino Médio de Maringá – PR, verificou que 68% dos professores colocam os esportes institucionalizados como único conteúdo, em que 14% trabalham outros conteúdos, tais como: “avaliações físicas, anatomia, drogas e alongamentos”.

Destaco que a pesquisa justifica-se ainda socialmente, pelo fato de aproximar a universidade das escolas da região, colaborando para que ambas se desenvolvam em conjunto. Como argumenta Gamboa (2000), a conjuntura atual, com o fenômeno da globalização e das políticas neoliberais, com conseqüente empobrecimento dos pequenos municípios, coloca o desafio às Universidades e pesquisadores a tarefa de pensar as tensões e fluxos entre o global e o local e se comprometer com as necessidades das regiões e comunidades onde se insere.

Ademais, dado o momento histórico em que se encontra o Ensino Médio, com as reformas implementadas, as tentativas de retirada de algumas disciplinas desse nível, tal como a Educação Física, essa pesquisa justifica-se como uma forma de resistência, ao demonstrar a relevância e importância desse componente curricular para o Ensino Médio e demais níveis de ensino.

Neste contexto o problema de pesquisa aqui suscitado é: *Quais as possibilidades de inclusão do Jogo Tradicional no componente curricular Educação Física a partir das peculiaridades que o Ensino Médio apresenta?*

Nessa direção a pesquisa se propõe a desenvolver, como objetivo principal: *Analisar experiências pedagógicas desenvolvidas com o conteúdo Jogos Tradicionais nas aulas de Educação Física no Ensino Médio.*

E como objetivos específicos:

a) Realizar experiências pedagógicas com o Jogo Tradicional no Ensino Médio;

b) Compreender a concepção dos alunos e da professora a partir da experiência pedagógica com Jogos Tradicionais nas aulas de Educação Física;

O texto a seguir está organizado em dois capítulos. O primeiro intitulado Educação Física no Ensino Médio e o Conteúdo Jogo Tradicional, subdivide-se: 1-O Jogo tradicional em foco; 2-Educação Física Escolar e o Jogo Tradicional como conteúdo do Ensino Médio; 3- Educação Física Escolar e Jogo Tradicional. As discussões tratam sobre Jogos Tradicionais e suas possibilidades pedagógicas nas aulas de Educação Física Escolar, a Educação Física no Ensino Médio expondo processos constitutivos e conteúdos privilegiados historicamente.

No segundo capítulo apresentamos a experiência pedagógica realizada com turmas do Ensino Médio, a partir do conteúdo Jogo Tradicional nas aulas do componente curricular Educação Física no Ensino Médio, os pressupostos pedagógicos desenvolvidos e as sínteses das experiências.

2 PRESSUPOSTOS METODOLOGICOS

O estudo se caracteriza por ser uma pesquisa participante (BORDA,1999; BRANDÃO; BORGES, 2007), onde utilizamos de registros em diário de campo, de entrevistas semi-estruturadas (MINAYO, 2007) e de grupo focal (POWELL; SINGLE 1996 ; GATTI, 2005). Para análise dos dados, buscamos inspiração em Bardin (1990) e Franco (2005).

Como campo da pesquisa, desenvolvemos em uma escola Estadual situada no Município de Jaguari/RS, por meio de intervenções pedagógicas, com uma professora e trinta alunos do Ensino Médio. A pesquisa tem como categorias de análise a Educação Física, Ensino Médio, e Jogos Tradicionais. A seguir passamos a detalhar.

2.1 CARACTERÍSTICAS DO ESTUDO

A luz de Mills (1975, p.211) entendemos a pesquisa “como um ofício”, semelhante ao ofício do artesão, que parte de um estado abstruso até chegar a seu estado “acabado”. O autor sugere que “sejamos um bom artesão”, que a “teoria e o método se tornem novamente parte da prática de um artesanato”.

Para o desenvolvimento deste estudo adotamos a pesquisa participante ao qual, segundo Borda (1999, p.48), “refletem a tendência de representar diretamente a experiência de grupos e indivíduos da base social”. Brandão e Borges (2007, p.54), na mesma direção, elucidam que a pesquisa participante parte da realidade, da vida cotidiana dos sujeitos envolvidos no processo em diferentes dimensões e interações.

O pesquisador ao realizar uma pesquisa participante está imbricado nela, envolve-se, participa ativamente do processo, vive o momento do início ao fim. Segundo Brandão e Borges (2007, p.54) se estabelece uma relação de “sujeito-sujeito a partir do suposto de que todas as pessoas e todas as culturas são fontes originais de saber”. Além de suscitar discussões e problematizações em grupo para se chegar a operar tanto mudanças sociais, quanto formar pessoas motivadas, conforme expõe Brandão e Borges (2007, p.56):

Na pesquisa participante sempre importa conhecer para formar pessoas populares motivadas a transformar os cenários sociais de suas próprias vidas e destinos, e não apenas para resolverem alguns problemas locais restritos e isolados, ainda que o

propósito mais imediato da ação social associada à pesquisa participante seja local e específico.

2.2 PUBLICO DO ESTUDO E CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

A pesquisa foi desenvolvida no Instituto Estadual de Educação Professora Guilhermina Javorski, situado no município de Jaguari, uma cidade de pequeno porte, assim denominado, pelo rio que atravessa a cidade, que na língua Guarani, significa “rio do Jaguar”. Abriga cerca de aproximadamente 12.354 habitantes, e é conhecido como a “cidade das belezas naturais”, e dista 100 km da cidade de Santa Maria.

A cidade foi escolhida pela proximidade da pesquisadora com local, e o desejo de querer contribuir um pouco em troca do tanto de conhecimento que adquiriu lá, já a escola foi escolhida, pois em visitas à ela durante algum tempo e em observações e conversas com os professores, sempre eram feitos convites para que fosse desenvolvido algo diferente e novo na disciplina de Educação Física. A partir disso apresentei a proposta a escola, à qual aceitou e acolheu a pesquisa.

A escola localiza-se na zona urbana da cidade e atende alunos de diferentes partes do município. Funciona nos três turnos (manhã, tarde, noite): manhã e noite, atende Ensino Fundamental (anos iniciais e finais) e Ensino Médio e Magistério; no turno da noite, atende Ensino Médio e Ensino Fundamental (anos finais), EJA e a modalidade de técnico, ao qual a Escola disponibiliza Técnico em Meio Ambiente e Técnico em Contabilidade.

Em termos de estrutura física a escola congrega Sala de Leitura, Biblioteca, Laboratório de Informática, Laboratório de Ciências, refeitório, pracinha, cozinha, três salões para eventos, amplo pátio. Para a Educação Física a escola dispõe de um campo, duas quadras, uma coberta e a outra não, um espaço carinhosamente apelidado de “Galpão”, o qual é mais utilizado em dias de chuva.

Em termos de infraestrutura de pessoal, a escola conta com 51 professores, que atuam com um total de 550 alunos, desses 174 matriculados no Ensino Médio. Dentre o total de professores, quatro são da Educação Física. O estudo abrangeu uma professora, a regente das turmas do 1º, 2º e 3º anos do Ensino Médio. A professora se formou na UFSM no ano de 1990, possui Especialização em Interdisciplinaridade e atua há 25 anos na escola. De um total

de 174 alunos matriculados no Ensino Médio, a pesquisa abrangeu oitenta e quatro alunos, atuando em uma turma de cada ano, sendo vinte e seis alunos do 1º Ano, trinta e dois do 2º ano e vinte e seis do 3º ano.

2.3 COLETA DE DADOS E INSTRUMENTOS UTILIZADOS

Durante o processo de desenvolvimento da pesquisa, mantemos como um dos principais instrumentos de anotações para coleta de dados, o Diário de Campo, que segundo Minayo (2007, p.71) “nada mais é do que um caderninho (...) um arquivo eletrônico no qual escrevemos todas as informações que não fazem parte do material formal de entrevistas”.

Além disso, segundo os pressupostos de Mills (1975, p. 212), o diário de campo “estimulará a capturar dos pensamentos” a ideias principais “que podem levar a um raciocínio mais sistemático, bem como emprestam uma relevância intelectual com a experiência mais direta”. Ainda segundo o autor, manter um diário de campo vem a desenvolver “hábitos de auto-reflexão, e aprendemos a manter nosso mundo interior desperto” (MILLS, 1975, p. 213).

Utilizamos o diário de campo durante todo o período de realização da pesquisa, após cada experiência pedagógica realizada, destinava tempo para escrever observações. Esse processo foi importante para auxiliar no processo de análise dos dados, com elementos que com o passar do tempo seriam esquecidos.

Com a professora de Educação Física das turmas pesquisadas, lançamos mão de entrevista semi-estruturada, que, conforme Minayo (2007), “combina perguntas fechadas e abertas e em que o entrevistado tem a possibilidade de discorrer sobre o tema em questão sem se prender a indagação formulada”, visto que a mesma participou de todo o processo de desenvolvimento das ações de pesquisa e pode relatar sobre a sua experiência e as possibilidades de continuidade.

A entrevista foi desenvolvida em dois momentos distintos, ou sejam: o bloco de perguntas que contemplam: I- dados de identificação; II- experiências com o Ensino Médio – foram realizados antes da experiência com JT; e o bloco III- experiências e a visão da professora – realizado após o trabalho pedagógico com JT.

Já com os alunos, utilizamos a técnica do grupo focal, que segundo Gatti (2005, p.7), já vem sendo amplamente utilizada, e surge a partir de trabalhos com grupos. Segundo Powell

e Single (1996, p.449) esse grupo selecionado é reunido “para discutir e comentar um tema, que é objeto de pesquisa, a partir de sua experiência pessoal”.

O mediador segundo Gatti (2005, p.9) “não deve se posicionar, fechar a questão, fazer sínteses”, ele fica no papel de mover a discussão, fazer com que flua entre os participantes, crie “condições para que este se situe, explicita pontos de vista, analise, infira, faça críticas”. Ainda a autora relata que:

O trabalho com grupos focais permite compreender processos de construção da realidade por determinados grupos sociais, compreender práticas cotidianas, ações e reações a fatos e eventos comportamentos e atitudes, constituindo-se uma técnica importante para o conhecimento das representações, percepções, crenças, hábitos, valores, restrições, preconceitos, linguagens e simbologias prevalentes no trato de uma dada questão por pessoas que partilham alguns traços em comum, relevantes para o estudo do problema visado (GATTI,2005 p.11).

No grupo focal com os alunos também mantemos três blocos de perguntas realizado em dois momentos, constituídos por: I- dados de identificação; II - experiências e conhecimento dos alunos sobre Educação Física – anteriormente ao desenvolvimento das aulas; III- dialogo sobre as experiências com JT – realizada após o desenvolvimento das aulas com JT.

Ainda que haja critérios de seleção e convite aos sujeitos, conforme Gatti (2005, p.13) sua participação deve ser voluntária, “o convite deve ser motivador, de modo que os que aderirem ao trabalho estejam, sensibilizados tanto para o processo como para o tema geral a ser tratado.

Deste modo, ao entrar em contato tanto com a professora quanto com os alunos, foi explicado os objetivos da pesquisa e sugerido uma possível data para realização tanto da entrevista como do grupo focal, permitindo que pudessem, como alude Thompson (1992, p.267) “propor outra, ou poder recusar-se inteiramente de participar”.

O grupo focal realizado com o bloco de perguntas que antecederam a pesquisa foi realizado com todos os alunos da turma ao início de cada aula, já para realizar o bloco de perguntas após o desenvolvimento da pesquisa, foram selecionados dez alunos de cada ano do Ensino Médio a partir do critério de assiduidade, que tivessem 100% de presença nas aulas que foram realizadas referentes à pesquisa, assim como pontualidade e interesse. Como forma de manter o sigilo dos participantes neste estudo, a fala da docente foi identificada como

Professora, e as falas dos alunos do 1º ano como A1º-1 até A1º-10, os alunos do 2º ano como A2º-1 até A2º-10 e do 3º ano como A3º-1 até A3º-10.

O processo de aproximação com a escola iniciou em julho de 2017 e se estendeu até maio de 2018 – envolvendo a realização das experiências pedagógicas, entrevistas e grupo focal. Cabe destacar que, durante o desenvolvimento da pesquisa, houve envolvimento da escola das mais diversas formas a fim de disponibilizar suporte para tornar possível sua realização. A direção, a coordenação pedagógica estiveram sempre abertos, para conhecer a pesquisa, entender seu valor e seus conhecimentos; as secretárias da escola estiveram sempre presentes quando houve a necessidade de utilização do espaços da escola e materiais; a equipe de funcionários como as merendeiras nos agraciarem com lanches maravilhosos; a professora e os alunos no sentido de que acolheram e se envolveram com pesquisa.

Ainda conforme pressupostos éticos todos os participantes foram convidados a assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, onde contém informações sobre os objetivos da pesquisa e garante o sigilo da identidade dos entrevistados, também dando liberdade para que o sujeito pudesse desistir da pesquisa a qualquer momento. Bem como a pesquisa encontra - se registrada no Comitê de Ética da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), sob o número CAAE: 88746318.5.0000.5346.

A partir do exposto, apresentamos o cronograma detalhado da pesquisa de campo, demonstrando o período em que aconteceram as fases da pesquisa.

Tabela 1 - Sistematiza cronograma da pesquisa.

Etapa	Início (data)	Término (data)
Construção do Referencial Teórico	15/01/2017	30/03/2017
Análise do referencial encontrado	01/04/2017	30/06/2017
Autorização para estudo (Equipe Diretiva) e participação dos sujeitos	01/07/2017	31/07/2017
Observações	01/03/2018	05/03/2018
Entrega e coleta do TCLE aos professores e pais/responsáveis dos alunos	01/03/2018	02/03/2018
Realização da entrevista e grupo focal inicial	05/03/2018	05/03/2018
Desenvolvimento das aulas de Educação Física na escola	06/03/2018	06/04/2018
Realização da entrevista e grupo focal Final	09/04/2018	10/04/2018
Análise e sistematização dos dados	11/04/2018	01/07/2018
Elaboração do Relatório final do projeto de pesquisa/Defesa da Dissertação	02/07/2018	21/08/2018
Retorno à escola para disponibilizar uma cópia da Dissertação e apresentar os dados obtidos	14/09/2018	_____

2.4 ANÁLISE DOS DADOS E APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

As interpretações foram realizadas inspiradas na análise de conteúdo que, conforme Bardin (1990) configura-se como um conjunto de técnicas de análise das comunicações, ou seja, tudo que for registrado é levado à análise. A relação com os dados obtidos torna-se importante para evitar análises automáticas, e compreender para além das percepções imediatas.

Com a análise realizamos não somente a descrição dos fatos, mas interpretamos o que estava sendo transmitido, tal como aludem Bardin (1990) e Franco (2005). As autoras ainda ressaltam que não existe uma receita, mas alguns códigos que podem ser readaptados conforme o contexto que se apresenta para a análise/pesquisa.

Bardin (1990) propõe três momentos para análise de conteúdo. Um de pré-análise, onde são realizadas as transcrições; outro onde acontece uma exploração maior do material, realizando uma leitura mais atenta, e a categorização do conteúdo. Que nessa pesquisa são: Educação Física; Ensino Médio; e Jogos Tradicionais. O terceiro momento é o tratamento dos resultados que foram obtidos acrescidos das sínteses e interpretações do autor, sempre levando em conta o momento histórico aos quais os dados foram produzidos (FRANCO, 2005).

Tabela 2 - Categorias e Subcategorias para o tratamento dos dados.

Categoria	Subcategoria
Educação Física	Fases Pedagógicas
	Os Jogos Tradicionais no Ensino Médio
Ensino Médio	Experiência da Professora com o Ensino Médio

	Experiência dos alunos com as aulas de Educação Física no Ensino Médio
Jogos Tradicionais	Riso
	Cooperação
	Experiência dos alunos com os Jogos Tradicionais a partir do desenvolvimento da pesquisa

3 EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO E O CONTEÚDO JOGOS TRADICIONAIS

3.1 O JOGO TRADICIONAL EM FOCO

Neste capítulo servem como esteio para discutir sobre Jogo os autores como Huizinga (1971), com seu clássico “Homo Ludens”, assim como Caillois(1990) com o livro “Os Jogos e os Homens, a Máscara e a Vertigem”. E sobre Jogo Tradicional as autoras Brasileiras Zimmermann e Saura (2014) com sua obra “Jogos Tradicionais”, Marin e Stein (2015) com “Jogos Autóctones e Tradicionais de Povos da América Latina”.

O jogo é um elemento ligado a cultura dos povos. Não é somente uma atividade biológica, mas cultural que possui uma função significativa para determinado povo/cultura/sociedade. Desde as mais antigas gerações se faziam presentes nos rituais religiosos, nas festas das comunidades, nas representações que se faziam do mundo, ou seja, através do seu fazer cotidiano iam e vão produzindo/construindo movimentos (jogos).

Segundo Huizinga (2014) o jogo faz um elo entre a cultura e suas “manifestações sociais”, e o homem é antes de se perceber homem, o *Homo Ludens*, ou seja, aquele que brinca e no brincar produz-se, produzindo cultura. Segundo o autor:

O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressões em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Dai se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo. Não quer isto dizer que ela nasça do jogo, como um recém-nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge no jogo, e enquanto jogo, para nunca mais perder esse caráter. (HUIZINGA, 2014, p.193).

Ainda segundo o autor, a ligação existente entre o jogo e a cultura não eram vistos nem expressos, nesse sentido o autor relata que o “jogo constitui umas das principais bases da civilização”, ele acompanha e marca a cultura, “desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos”, assinala (HUIZINGA, 2014, p. 6).

Segundo os pressupostos de Huizinga (2014, p.33), o jogo tem características de atividade voluntária, livre, dotado de regras consentidas, mas obrigatórias, que possui um fim

em si mesmo e são carregados de diversos sentimentos como alegria, medo, dúvida, dentre outros. É um momento “diferente da vida quotidiana”.

Caillois (1990, p.26) outro autor clássico do tema salienta que “é indiscutível que o jogo deve ser definido como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento”. O jogo é uma atividade que se define por ser livre, delimitada, incerta, improdutiva, mediada por regras e fictícia:

- 1- *Livre*: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre;
- 2- *Delimitada*: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;
- 3- *Incerta*: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar;
- 4- *Improdutiva*: porque não gera nem bens, nem riqueza nem elementos novos de espécie alguma; e salvo alteração de propriedade no interior nos círculos dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida;
- 5- *Regulamentada*: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;
- 6- *Fictícia*: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação a vida normal. (CAILLOIS, 1990, p.29,30)

Os jogos pressupõem interação social, estar na companhia do outro, por mais que por diversas vezes os jogadores se afastem dos demais com suas práticas individuais. Os jogos segundo Caillois (1990, p.61), “depressa se tornam pretexto para concursos ou espetáculos”, fazendo assim com que todos estejam reunidos novamente.

Todos os sentidos que envolvem os jogos são essenciais à cultura, demonstram muito do que ela é, como se organiza. Os jogos, no decurso da história, são efetivamente resíduos dessa cultura (CAILLOIS, 1990), ou seja, vão passando de uma geração a outra.

Nessa direção percebemos que a estabilidade dos jogos é notável, os impérios e as instituições desaparecem, os jogos ficam, por vezes com as mesmas regras e peças, (CAILLOIS, 1990). Segundo Huizinga (2014, p.12) mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória.

O jogo se torna uma tradição, ou seja, ele passa por um processo de transição entre passado e presente. Zimmermann (2014, p.157) relata que o que se estabelece como tradição indica um “encontro particular entre passado e presente, permeado pela experiência de

alteridade”. Segue a autora elucidando que “muitos jogos não só mostram os traços de uma cultura como costumam um diálogo com o tempo indicando uma ancestralidade viva”.

Os Jogos Tradicionais são elementos da cultura capaz de transbordar em variados movimentos, que refletem as características e os modos de viver que são cernes pulsantes das sociedades, nascem nelas e são transmitidos e reelaborados de geração em geração, sobrevivendo aos anos que transcorrem pela vida.

Utilizamos nesta pesquisa o Jogo Tradicional, que conforme Stein e Marin (2015, p.32), transcorrem de geração em geração, e nesse processo tanto conservam características quanto modificam-se conforme as condições materiais e espaciais de onde são praticados. Por fazerem parte do presente, eles são atuais e apresentam sentidos para as vidas dos sujeitos: “sentidos construídos pelas relações entre os seres humanos e as condições objetivas, mediados pelas relações sociais estabelecidas no processo histórico”.

É possível perceber dessa forma a riqueza do conteúdo Jogo, e que um dos fatores principais é dele nascer das diversas culturas, das relações das sociedades, dos seus indivíduos, ou seja, constituem-se patrimônio da nossa história. Marin (2018, p.28) aponta que é “recente o reconhecimento dos jogos, de seus materiais e instrumentos (brinquedos) como patrimônio cultural na América e no mundo”. Registros no Brasil, por exemplo, de “museus específicos de jogos e brinquedos datam da década de 90”. A autora ainda assinala (2018, p.29) sobre a importância de ações em torno da patrimonialização dos jogos via registros das comunidades, dos jogadores, dos artesãos, das “associações locais, estaduais e continentais, em torno dos Jogos Tradicionais e autóctones” a fim de “assegurar o reconhecimento das práticas culturais”.

Apesar disso, trata-se de um conteúdo muitas vezes desvalorizado, em grande medida negado aos alunos. Marin e Gomes-da-Silva (2016, p.16) relatam que talvez pelas características revolucionárias dos Jogos Tradicionais, os quais não permitem controle, regulamentação rígida dentre outros, “é que não têm sido recebido a devida atenção. Eles provocam medo nessa sociedade de controle e da homogeneização”.

3.2 EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E O JOGO TRADICIONAL COMO CONTEÚDO

Autores como Marin e Gomes-da-Silva (2016), Stein e Marin (2015), Parlebas (2013), Oliveira (2016), através de suas obras, trazem experiências concretas sobre o conteúdo Jogo Tradicional no componente curricular Educação Física, e destacam a importância desse conteúdo que é construído historicamente estar sendo desenvolvidas nas escolas.

Na escola, o jogo esteve presente em diversos momentos, mas segundo Neira (2009, p.35) na metade do século XX, a partir do tecnicismo educacional, os professores passaram a usá-lo como meio para determinadas aprendizagens. Nos dias de hoje ainda estão presentes as propostas pedagógicas tecnicistas e conteúdos voltados somente para o rendimento nas escolas.

Segundo os pressupostos de Oliveira (2016, p.42), o trato pedagógico do conteúdo Jogo Tradicional na escola ainda acontece de forma incipiente, a partir de duas formas:

“a) ao ensino e vivência de jogos produzidos pela humanidade (quando muito); b) e como acessório para iniciação e para o trato pedagógico dos demais conteúdos, seja num jogo de aquecimento para uma aula de arremesso (esportes), por exemplo, ou atividade de relaxamento, após uma aula de capoeira”.

Maschio e Ribas (2009, p.1) também apontam que “os esportes predominam nas aulas de Educação Física. Em alguns casos, o jogo vem sendo utilizado como meio de ensinar o esporte (jogos pré-desportivos), como recreação ou relaxamento e, não como uma manifestação cultural e pedagógica, detentor de um saber”.

A hegemonia dos esportes na escola, segundo Faria Junior (1996, p.46), faz com os jogos, parlendas, brinquedos dentre outros, sejam esquecidos, e desapareçam dos programas de Educação Física Escolar. O autor argumenta que:

[...] os jogos populares infantis e os brinquedos cantados desempenham importante papel na identidade cultural da classe trabalhadora e sua reinserção na escola [...] ajudaria a enfrentar a corrente que tenta manter o modelo de esportivização imposto a nossa educação física escolar como a única referência lúdico-motora das crianças, válida (FARIA JUNIOR, 1996, p. 60-61).

A proposição é atentar para os demais conteúdos da Educação Física, nesse caso os Jogos Tradicionais, inserindo-os nas aulas como conteúdo tão importante quanto os hegemônicos tratados, carregado de significados e aprendizados importantes para os alunos, que conforme Lagardera Otero e Lavega Burgués (2003) conteúdo que tem início e fim em si mesmo. Estudos já vêm demonstrando a importância e a viabilidade de serem desenvolvidos nas escolas, Marin e Gomes-da-Silva (2016), Bernardi (2017), Freire e Goda (2008), Faria Junior (1996).

Conforme Lenzi (1996, p.330), o jogo, as danças, dentre outros, são historicamente construídos pelo homem, desse modo deve fazer parte da prática pedagógica: “são formas que a Educação Física lança mão para que o indivíduo se aproprie da cultura socialmente produzida”.

Além disso é um momento onde se rememora jogos que foram realizados na infância passados de nossos pais e avós, momentos bons que estavam esquecidos na memória. Relembrar, experimentar oferece a possibilidade de transmitir, de manter vivo, um movimento que traz ao presente e ao provável futuro lembranças do passado.

Sendo a escola uma instituição que democratiza os conhecimentos que foram produzidos historicamente pela humanidade (SAVIANI, 2008) tende a assegurar o trato de atividades culturais em suas disciplinas. Stein e Marin (2016, p.32) nesse sentido, apontam que:

[...] o movimento da história só é possível mediante a apropriação das novas gerações, pela educação, da aquisição da cultura humana. Nesse sentido, a escola, na esfera da educação formal, assume papel importante enquanto socializadora do conhecimento historicamente produzido pela humanidade, dentre eles, os Jogos Tradicionais.

Stein (2011, p.6) relata que os Jogos Tradicionais patrimônio histórico-cultural da humanidade, devem ser “preservados, assegurados e transmitidos para os alunos no contexto da escola como conteúdo de Educação Física em todos os anos de ensino, sem descuidar do trato pedagógico e da adequação em cada ciclo de escolarização”.

A escola, desta forma, cabe então o papel de sistematizar os conteúdos referentes aos Jogos Tradicionais. Segundo Oliveira (2016, p.51) “determinando o tempo pedagógico necessário para o ensino dos conhecimentos historicamente produzidos que estão contidos

nesses jogos, assim como, ensinarem as variações, determinações e movimentos de declínio e avanços dos mesmos, na sociedade”.

De fato, isto é um desafio a ser travado, tendo em vista as realidades escolares em relação à Educação Física, principalmente o Ensino Médio, invadidas pelas tecnologias, pelos conhecimentos imediatos, pela mídia para o gosto pelos esportes, ocorrendo assim uma ruptura entre o tecnológico e o cultural. Segundo Parlebas (2013, p 11,12):

A ruptura tecnológica e cultural que conhece o conjunto das sociedades atuais tende a provocar o abandono dos costumes antigos e a substituir práticas do passado por novos comportamentos. No domínio das atividades físicas, a mudança é “espetacular”: os jogos das sociedades tradicionais são rejeitados em proveito dos jogos sofisticados chamamos “esportes” que, de acordo com o desenvolvimento industrial, desenvolveram-se no decorrer do século XX.

Vista este cenário nas escolas referente à esportivização, percebemos o esporte como conteúdo hegemônico sendo desenvolvido durante as aulas de educação física, principalmente no Ensino Médio, porém com essa discussão o que se pretende não é negar o esporte – antes reconhecer ser patrimônio da humanidade – mas repensar a sua hegemonia e agregar outros conhecimentos. Conforme Franchi (2013) não é defendendo o conteúdo Jogo Tradicional que estou negando o esporte, mas sim, apresenta-se uma nova manifestação da cultura corporal pouco utilizada nesta disciplina.

3.3 ENSINO MÉDIO, EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E JOGO TRADICIONAL

O Ensino Médio é um nível de ensino que compõe a Educação Básica, composto pelo 1º, 2º e 3º anos. Configura-se pelos últimos anos escolares. É a conclusão de um ciclo, onde se revê e aprofunda conhecimentos importantes para vida. Nesse sentido se desenvolvem diversas disciplinas como matemática, português, geografia, entre outras. Nessa pesquisa, o foco é a Educação Física.

A Educação Física é uma disciplina que vai tratar sobre os temas relacionados à cultura corporal que segundo Boscatto e Darido (2017, p.104), tornam-se “conteúdos de ensino expressados na forma de jogos, esportes, lutas, ginásticas, atividades de aventura e demais práticas corporais”. Porém, as aulas se detêm em alguns conteúdos específicos, o que acarreta, muitas vezes, no abandono ou não participação dos discentes nas aulas. Rufino *et al*

(2016, p.65) aponta que “o abandono e a desvalorização da Educação Física no Ensino Médio é refletido na pouca produção acadêmica existente neste nível de ensino”.

Assim, as produções acadêmicas que abarcam o tema sobre Educação Física e Ensino Médio, segundo Rufino *et al* (2014, p.55), “são alarmantemente escassas”. Essa pouca produção na área reflete no trabalho do professor que está na escola. Como afirmam Moreira, Simões e Martins (2010, p. 14), os “professores desse ciclo de escolarização” por falta de subsídios ficam “com dificuldades de encontrar um rumo para o desenvolvimento desse componente curricular”.

Em pesquisa realizada em 2017 a 14 periódicos online, de maior influência para a área de Educação Física, utilizando como termos de busca Jogo, Jogos Tradicionais, Educação Física no Ensino Médio, Jogos Tradicionais no Ensino Médio, chegamos a 38 artigos referentes à temática, sendo 13 sobre Jogo e Educação Física Escolar, 10 sobre Jogo e 1 sobre Jogo e Ensino Médio.

Na análise desses artigos constatou-se que as produções existentes sobre Educação Física e Ensino Médio tratam em sua maioria sobre: os conteúdos desenvolvidos; abandono e desmotivação dos alunos nas aulas de Educação Física; e relatos de experiências docentes realizadas com conteúdo diversificado como, atividades rítmicas e expressivas, jogo da queimada, lutas, que possibilitam ampla participação dos alunos ao proposto.

Em leituras relacionadas a Ensino Médio da autora Suraya Darido, encontramos também um artigo de seu orientando, Zaim-de-Melo (1997), que versa sobre à temática Jogos Tradicionais na Educação Física no Ensino Médio. Onde o autor relata sobre experiências profícuas com realização de Jogos Tradicionais nas aulas de Educação Física do Ensino Médio, salienta a participação, o interesse e a motivação dos alunos. Zaim-de-Melo (1997) explicita que desenvolveu experiência em seu estágio da disciplina Prática de Ensino com diversos jogos tais como, queimada, pique bandeira, hand sabonete, vassorobol dentre outros, e destaca que o desenvolvimento desse conteúdo, foi benquisto pelos alunos. Zaim-de-Melo (1997, apud *Darido et al*, 1999, p.140) também relata que os alunos “ressaltaram que estes conteúdos devem estar disponíveis também nas aulas regulares de Educação Física”.

É possível identificar através dos autores acima citados que, no que tange à Educação Física no Ensino Médio, temos uma lacuna em relação a produção acadêmica sobre o tema, que resulta em falta de dados e discussões para auxiliar, tanto a formação inicial em EF como

os professores da Educação Básica. O mesmo ocorre com o conteúdo Jogos Tradicionais e a Educação Física no Ensino Médio, por vezes, a pouca produção do tema não gera subsídios para os professores se apropriarem deste conhecimento, gerando muitas vezes insegurança em se ariscar no novo.

Ademais o Ensino Médio no processo histórico da escola brasileira apresenta dúvidas e instabilidades derivadas inclusive das políticas educacionais dos diferentes governos Federais conforme assinalaremos a seguir.

Atualmente, vale destacar, que está em processo de implementação de uma reforma proveniente da Medida Provisória (MP) 746/16 que veio a se tornar a Lei 13.415/17 em 16 de Fevereiro de 2017 que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional, sem a devida consulta e participação da população, dos gestores educacionais e dos professores, em sua elaboração. Segundo De Castro (2017, p.131), foi “sancionada pelo presidente interino em 16 de fevereiro de 2017, sem consenso entre governo, educadores e sociedade civil”. Bastos *et al* (2017, p.43), em outro estudo, assinalam ser necessária uma reforma, não como a que foi proposta, mas sim uma que seja pensada “por diferentes movimentos sociais e acadêmicos ligados à educação. Na verdade, a MP/746 desconsiderou os debates e proposições que permearam as Conferências Nacionais de Educação (CONAE)¹ e o próprio Plano Nacional de Educação (PNE)²”.

Todo esse processo gerou ampla rejeição por parte de professores tanto da Educação Básica quanto da Educação Superior e produção teórica, a exemplo da Edição Especial da Revista *Motrivivência* dedicada ao tema. Percebe-se que não é de hoje que a Educação, o Ensino Médio e a Educação Física, passam por reformas durante os anos, que deixam marcas para as gerações futuras.

Cabe aqui revisitar um pouco da história, para entendermos melhor o processo, pois, como Saviani (2008) destaca para descobrir e entender o nosso ser no presente é preciso revisitar, estudar nosso passado:

[...] pela história que nós nos formamos como homens [...] por ela que nós nos conhecemos e ascendemos a plena consciência do que somos. [...] pelo estudo do que fomos no passado descobrimos ao mesmo tempo o que somos no presente e o que podemos vir a ser no futuro.

¹ Conferências que acontecem no País, que tratam sobre temas da Educação;

² É um plano com metas para serem desenvolvidas em relação a Educação no período de 20 anos;

Nesse sentido, no Brasil, segundo De Castro (2017, p. 126), as preocupações com os direitos a Educação iniciaram muito tarde, vindo a surgir em meados do século XX, onde estava ocorrendo uma transição, de uma sociedade agrária para uma sociedade urbana e capitalista. Nesse âmbito, “a nova lógica social conferiu à escolarização um papel cada vez mais importante, sendo consolidado um sistema público de educação básica”. Para De Castro (2017, p. 127)

[...] a Constituição Federal de 1934 declarou a educação pública um direito de todos. A Constituição Federal de 1937, por sua vez, normatizou a educação pública, traçando diretrizes para a formação intelectual, moral e física da infância e da juventude, visando prepará-la para a vida em sociedade, o mundo do trabalho e a defesa da nação. A Educação Física foi instituída como uma prática escolar obrigatória em âmbito federal, em todas as escolas primárias, secundárias e normais.

A Educação Física, portanto, historicamente esteve vinculada aos ditames do governo. O Decreto nº 69.450, de 1º de novembro de 1971, vigente até o ano de 1996, estabeleceu como responsabilidade da Educação Física “desenvolver e aprimorar as forças físicas, valores morais e cívicos, habilidades psíquicas e sociais”, tendo no Ensino Médio o aprimoramento dessas responsabilidades, destaca De Castro (2017, p. 128).

Nessa direção, Bracht (1999, p.73) elucida que desde meados dos séculos XVIII e XIX a Educação Física foi fortemente influenciada pelas instituições militares e pela medicina. A primeira, detentora das práticas e dos exercícios, e, a segunda, deu novos significados aos conhecimentos. Como assinala o autor, “isso era feito numa perspectiva terapêutica, mas principalmente pedagógica, educar o corpo para a produção significa promover saúde e educação para a saúde”.

A Educação Física, nesse sentido, tinha o papel de desenvolver corpos saudáveis, robustos, bonitos esteticamente, para estarem em condições de servir aos sistemas de produção da época. Nesse processo, nos séculos XIX e XX, emerge como prática corporal o esporte, ligado a conceitos como de rendimento, recordes, vitórias, dentre outros, o qual veio a se incorporar dentro da Pedagogia da Educação Física, sem modificações. Ou seja, houve reprodução da forma como o esporte estava sendo imposto na sociedade. Conforme Bracht (1999), o fenômeno esportivo, tinha como um dos sentidos, preparar gerações para representar o país no campo esportivo internacional.

No século XX, a partir dos anos 80, surgem perspectivas teóricas na Educação Física brasileira questionadoras da reprodução de atividades, dos esportes como centralidade, propondo-se a pensá-la como conhecimento sobre a cultura corporal (BRACHT 2010). Esse

período foi conhecido como Movimento Renovador da Educação Física, de onde surgiram diferentes abordagens da Educação Física, como a Crítico-Emancipatória, Crítico-Superadora, Desenvolvimentista, Construtivista.

Outro elemento histórico fulcral da Educação Física no Ensino Médio e que se aprofunda atualmente diz respeito à redução ou exclusão da disciplina no 3º ano do Ensino Médio, como discute Metzner *et al* (2017, p.113), sob o argumento de disponibilizar mais tempo para as demais disciplinas em preparação para o vestibular. Não há consideração de que os conteúdos da EF também são avaliados pelo Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM). Nesse sentido expressam os autores, “podemos inferir que há uma hierarquização e priorização de conhecimentos a serem ofertados em algumas instituições”.

A partir da Lei de Diretrizes e Bases da Educação de 1996, segundo os pressupostos do autor De Castro (2017, pg 129) o Ensino Médio passa a ter finalidades como:

[...] aprofundamento dos conhecimentos adquiridos no ensino fundamental, possibilitando o prosseguimento dos estudos, a preparação para o trabalho e a cidadania, o aprimoramento como pessoa humana, incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico. A Educação Física foi integrada à proposta pedagógica da escola como um componente curricular obrigatório da educação básica, ajustando-se às faixas etárias e às necessidades da população escolar, sendo facultativa nos cursos noturnos.

O Ensino Médio é um nível de ensino que corresponde a Educação Básica, conforme a LDB de 1996, com duração mínima de três anos, e o seu currículo a partir do Art.36, organizado da seguinte forma:

Art. 36. O currículo do ensino médio observará o disposto na Seção I deste capítulo e as seguintes diretrizes:

I – destacará a educação tecnológica básica, a compreensão do significado das ciências, das letras e das artes; o processo histórico de transformação da sociedade e da cultura; a língua portuguesa como instrumento de comunicação, acesso ao conhecimento e exercício da cidadania;

II – adotará metodologias de ensino e de avaliação que estimulem a iniciativa dos estudantes;

III – será incluída a filosofia e a sociologia como disciplinas obrigatórias em todas as séries do ensino médio.

§ 1º Os conteúdos, as metodologias e as formas de avaliação serão organizados de tal forma que ao final do ensino médio o educando demonstre:

I – domínio dos princípios científicos e tecnológicos que presidem a produção moderna;

II – conhecimento das formas contemporâneas de linguagem;

§ 3º Os cursos do ensino médio terão equivalência legal e habilitarão ao prosseguimento de estudos.

Já a partir da reforma do Ensino Médio, da construção da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ocorreram algumas mudanças na LDB que mudam a configuração do Ensino Médio. As proposições adotaram as seguintes feições:

Art. 35-A. A Base Nacional Comum Curricular definirá direitos e objetivos de aprendizagem do ensino médio, conforme diretrizes do Conselho Nacional de Educação, nas seguintes áreas do conhecimento: (Incluído pela Lei nº 13.415, de 2017);

I - linguagens e suas tecnologias; (Incluído pela Lei nº 13.415, de 2017).

II - matemática e suas tecnologias; (Incluído pela Lei nº 13.415, de 2017).

III - ciências da natureza e suas tecnologias; (Incluído pela Lei nº 13.415, de 2017).

IV - ciências humanas e sociais aplicadas. (Incluído pela Lei nº 13.415, de 2017).

§ 1º A parte diversificada dos currículos de que trata o caput do art. 26, definida em cada sistema de ensino, deverá estar harmonizada à Base Nacional Comum Curricular e ser articulada a partir do contexto histórico, econômico, social, ambiental e cultural. (Incluído pela Lei nº 13.415, de 2017).

§ 2º A Base Nacional Comum Curricular referente ao ensino médio incluirá obrigatoriamente estudos e práticas de educação física, arte, sociologia e filosofia. (Incluído pela Lei nº 13.415, de 2017).

§ 3º O ensino da língua portuguesa e da matemática será obrigatório nos três anos do ensino médio, assegurada às comunidades indígenas, também, a utilização das respectivas línguas maternas. (Incluído pela Lei nº 13.415, de 2017).

§ 4º Os currículos do ensino médio incluirão, obrigatoriamente, o estudo da língua inglesa e poderão ofertar outras línguas estrangeiras, em caráter optativo, preferencialmente o espanhol, de acordo com a disponibilidade de oferta, locais e horários definidos pelos sistemas de ensino. (Incluído pela Lei nº 13.415, de 2017).

(.....)

§ 6º A critério dos sistemas de ensino, a oferta de formação com ênfase técnica e profissional considerará: (Incluído pela Lei nº 13.415, de 2017).

I - a inclusão de vivências práticas de trabalho no setor produtivo ou em ambientes de simulação, estabelecendo parcerias e fazendo uso, quando aplicável, de instrumentos estabelecidos pela legislação sobre aprendizagem profissional; (Incluído pela Lei nº 13.415, de 2017).

II - a possibilidade de concessão de certificados intermediários de qualificação para o trabalho, quando a formação for estruturada e organizada em etapas com terminalidade. (Incluído pela Lei nº 13.415, de 2017). (...)

§ 11º Para efeito de cumprimento das exigências curriculares do ensino médio, os sistemas de ensino poderão reconhecer competências e firmar convênios com instituições de educação a distância com notório reconhecimento, mediante as seguintes formas de comprovação: (Incluído pela Lei nº 13.415, de 2017). (Grifo da Autora).

As reformulações propõem um Ensino Médio voltado para uma formação técnica para o trabalho, onde o aluno tem a possibilidade de escolher qual das áreas do conhecimento vai estudar – parte flexível do currículo – contento como disciplinas obrigatórias somente língua portuguesa, inglesa e matemática. Conforme Souza e Ramos (2017, p. 75), os saberes estruturantes da reforma se formam nas seguintes áreas do conhecimento:

[...] linguagens e suas tecnologias; matemática e suas tecnologias; ciências da natureza e suas tecnologias; ciências humanas e sociais aplicadas. A parte diversificada dos currículos será definida em cada sistema de ensino, harmonizada à Base Nacional Comum Curricular e de acordo com critérios estabelecidos em cada sistema de ensino. Soma-se a isso a obrigatoriedade da língua inglesa em toda a formação do Ensino Médio, sendo que as outras línguas estrangeiras poderão ser ofertadas de maneira optativa e dependentes da disponibilidade do sistema de ensino.

Além disso, existe a parte da formação técnica profissionalizante, onde segundo Souza e Ramos (2017, p.73) “a escola passa, então, a ser formadora de trabalhadores não conhecedores do mundo do trabalho, e sim, formadora de mão de obra para este”. Não estaria assim retomando o ensino técnico e o ensino acadêmico propedêutico? O primeiro voltado para as classes populares, das escolas públicas, visando a formação de uma mão de obra barata, e o segundo um ensino para elites, que tem acesso a escolas de ensino particulares, onde vão conseguir ter acesso a todos os conteúdos. Segundo Correia (1999, p.60), em sua tese relata que:

Entre os anos de 1946 e 1996, tivemos seis modelos votados para o nível médio, cujas características incidiram destacadamente sobre a distribuição do saber seja na perspectiva do ensino técnico, ou seja, na perspectiva do ensino acadêmico propedêutico. Estas modalidades tinham em seu bojo um tratamento social diferenciado para as classes populares, na medida em que a estas ficava reservado, como opção, a formação técnica especializada, para atender as aspirações dos modelos políticos e econômicos, com vistas a formação de mão de obra. O ensino propedêutico foi destinado as elites, no sentido de proporcionar uma formação geral que permitisse às classes mais favorecidas ingressar no ensino superior, no intuito de formar lideranças para cargos políticos e sociais relevantes.

Ainda, corroborando com os autores acima, Bungenstab e Filho (2017, p. 29) trazem em seus escritos que, conforme o artigo 36 da lei 9.394 de 1996 (Brasil, 1996), o Ensino Médio é formado por Base Nacional Comum e por áreas do conhecimento, quais sejam linguagens e suas tecnologias; matemática e suas tecnologias; ciências da natureza e suas tecnologias; e ciências humanas e sociais aplicadas. E “agora, o artigo supracitado passa a vigorar com uma alteração importante advinda da lei n. 13.415 (BRASIL, 2017): a inclusão da formação técnica e profissional”.

Voltando o olhar para a Educação Física, temos na LDB de 1996, a Educação Física como componente curricular obrigatório da Educação Básica, facultativo em alguns casos, como vemos no trecho da lei:

Art 26, inciso 3º - A educação física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular obrigatório da educação básica, sendo sua prática facultativa ao aluno:

- I – que cumpra jornada de trabalho igual ou superior a seis horas;
- II – maior de trinta anos de idade;
- III – que estiver prestando serviço militar inicial, ou que, em situação similar, estiver obrigado à prática da educação física;
- IV – amparado pelo Decreto-Lei nº 1.044, de outubro de 1969;
- V – Vetado;
- VI – que tenha prole;

Porém essa obrigatoriedade andou na corda bamba durante os processos de construção dessa reforma. Num primeiro momento, foram retirados como conteúdos obrigatórios a Educação Física, Artes, Sociologia, Filosofia. E com muita luta, uma das poucas mudanças que se conseguiu para o texto final foi à reinserção desses componentes curriculares. Porém, agora, consta no texto, a Educação Física como “estudos e práticas”, o que não a garante como componente curricular do Ensino Médio. Segundo Souza e Ramos (2017, p.75):

Há uma tentativa explícita de secundarizar os componentes curriculares que tratam da estética, da política e da cultura corporal, enfim, o que não “serve” de modo imediato para que o trabalhador se insira no mercado de trabalho e muito menos para a sua formação crítica. Essa questão fica clara quando colocam, nessa etapa da formação, os conhecimentos da área da sociologia, arte, filosofia e Educação Física como “estudos e práticas”, o que não garante o conhecimento dessas áreas enquanto disciplinas curriculares.

Em relação aos conteúdos previstos para a Educação Física temos os Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (PCNs), o qual tem uma proposta mais ampla de como trabalhar os conteúdos e do que trabalhar. Essa proposta prevê o Jogo como um dos conteúdos a serem desenvolvidos no Ensino Médio, como expressa os PCNs (1996, p. 40): “o que se deseja do aluno do Ensino Médio é uma ampla compreensão e atuação das manifestações da cultura corporal. Projetos como elaboração de jogos, resgates de brincadeiras populares narrações de fatos e elaboração de coreografias.”

Com a aprovação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC)³, surge então um novo material disponível, que se configura como um documento novo, que vem junto com modificações, ocorreram alterações na estrutura de quais conteúdos desenvolver, em que ciclo, que foram divididos da forma apresentada no quadro abaixo.

Tabela 3 - Representação da distribuição dos objetivos de aprendizagem conforme a prática corporal nos cinco ciclos da Educação Básica.

ETAPAS	ENSINO FUNDAMENTAL				ENSINO MÈDIO
	A. Inicias		A. Finais		
SEGMENTOS	A. Inicias		A. Finais		
CICLOS	1º2º3º anos	4º 5º anos	6º 7º anos	8º 9º anos	1º 2º e 3º anos
<u>Brincadeiras e Jogos</u>	X	X			

³ A BNCC não substitui os PCNs, porém é um documento atual onde segundo a LDB o sistema de ensino, deverá estar harmonizado.

Danças	X	X	X	X	X
Esportes	X	X	X	X	X
Ginásticas	X	X	X	X	X
Lutas		X	X	X	
Práticas Corporais de Aventura			X	X	X

O que se pode observar da BNCC é que o conteúdo Jogos, foco deste estudo, está previsto apenas de 1º a 5º ano do Ensino Fundamental. Todavia por acreditarmos, conforme os PCNs (2000, p.33), na proposição de formas de atuação para o “desenvolvimento da totalidade dos alunos e não só o dos mais habilidosos”, que o jogo faz parte da cultura do ser humano e é experiência constitutiva dos mesmos, nos desafia a desenvolver experiências de Jogos Tradicionais no Ensino Médio (mesmo que não esteja previsto na BNCC), com o intuito de “aproximar o aluno do Ensino Médio novamente à Educação Física Escolar” (PCNs, 2000, p.33).

Conforme Gariglio *et al* (2017, p.68) acreditamos que a legitimação da “Educação Física no Ensino Médio deve ser enfrentada com exercício crítico e criativo de reconstrução desse componente curricular, resgatando a compreensão do Ensino Médio como um ciclo constitutivo da Educação Básica”.

O próximo capítulo apresenta a experiência desenvolvida com o conteúdo Jogo Tradicional, sinalizamos para possibilidade de desenvolver aulas de Educação Física com conteúdos diferenciados dos que os trabalhados habitualmente.

4 EXPERIÊNCIAS PEDAGÓGICAS COM JOGOS TRADICIONAIS PARA A COMPONENTE CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO

4.1 A SISTEMATIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR A PARTIR DA FALA DA PROFESSORA

As vivências vividas pelos alunos nas aulas de Educação Física anterior a experiência pedagógica são predominantemente práticas, com a existência de trabalhos teóricos de final trimestre sobre temas que foram desenvolvidos. Os conteúdos trabalhados, versaram sobre voleibol, futsal, basquete, handebol, e exercícios físicos, tal como descreve a Professora entrevistada:

“Jogos Coletivos como vôlei, futsal, basquete, handebol, [...] e toda aquela outra parte de atividade física, exercícios gerais do corpo, alongamento, corridas de resistência, corrida de velocidade, exercícios que desenvolvam a coordenação e a agilidade”.

Segundo Correia (2006, p.150) no exercício do cotidiano escolar, ainda se reproduz muito o mito da competição e os processos de esportivização nas aulas de Educação Física das escolas. O que não é diferente do observado na escola foco da pesquisa e a partir desse contexto, entendemos que o conteúdo dos esportes e exercícios é predominante, pelo fato de que na formação inicial da Professora em 1990, foram esses os conteúdos transmitidos a ela, e uma mudança é um ponto delicado, pelo fato de não ter o domínio suficiente de outros conteúdos, como por exemplo, os Jogos Tradicionais, para ensinar aos alunos.

Em relação ao planejamento das aulas, o trimestre é planejado baseado em um esporte, o que não quer dizer que em alguma aula não seja desenvolvido outro conteúdo, e o que muda de uma ano para o outro para outra é a intensidade no desenvolvimento, segundo a Professora em relação ao seu planejamento:

“Se são três esportes, eu dou ênfase em cada trimestre em um esporte, não quer dizer que eu não trabalhe outro em uma aula, por exemplo, mas foco ensinando os fundamentos de um, depois no outro trimestre passo pra outro esporte, e seus

fundamentos. Corridas, exercícios físicos, alongamentos eu trabalho geral em todos os trimestres. [,,] Em relação a cada ano, como eu trabalho aqui na escola 40hs e já estou a quase 25 anos, tenho uma sequencia dos alunos. Por exemplo, o conteúdo é planejado igual para todos os anos, o que muda é a intensidade, no 6º ano tu vai trabalhar, mas não vai trabalhar tão forçado. Vai aumentado o grau. No fundamental devem saber o básico, o toque, a manchete o saque e saber dar os três toques, que eu acho que é o fundamental. No Ensino Médio que a tendência é trabalhar o sistema de jogo. Por exemplo no vôlei, desenvolve o sistema de jogo que é 4x2, 5x1”.

Em sua fala a professora relata a palavra intensidade, que é o fator que diferencia o que será trabalhado de um ano pra o outro a partir de um mesmo conteúdo, segundo a forma como ela planeja as suas aulas. Ela trás dois sentidos nessa palavra, num primeiro momento a palavra intensidade vem relacionada com as capacidades físicas, onde as atividades vão sendo mais forçadas fisicamente conforme o aluno vai avançando de ano. Já num segundo momento vem relacionado com a questão da complexidade dos conteúdos, como ela mesma cita, um sistema de jogo do vôlei, vai ser mais complexo no 3º ano do EM do que no 6º ano do Ensino Fundamental, por exemplo.

Essa lógica de tipo de ensino nos retrata uma forma mais esportivizada, que tem possibilidades de privilegiar os mais fortes, mais hábeis, e que gostam dos esportes, e acabar deixando de lado aqueles alunos que por vezes não gostam dos esportes, ou são mais fracos, e se sentem envergonhados em participar da disciplina por não conseguirem desenvolver da melhor forma o conteúdo que está sendo trabalhado.

Já, em relação a espaços e materiais, a escola é privilegiada, possui amplos espaços disponíveis para as aulas de Educação Física, assim como empenho de toda direção para aquisição de materiais que são solicitados pelos professores, a Professora relata que:

“A nossa escola é muito rica, em termos de material, a gente tem bastante material como bolas, espaço físico temos um galpão fechado, uma quadra coberta e uma quadra aberta também, assim como um mini campo. Temos disponível uma vez por semana o ginásio municipal. E alguns materiais que a gente não tem e gostaria de ter é só a gente planejar, fazer a lista que a escola compra, nos proporciona”.

Foi possível observar pela fala da Professora entrevistada, que a escola disponibiliza o apoio que for necessário e estiver ao alcance para melhorar as condições da espaços e materiais para a disciplinas de Educação Física. Também é perceptível que a experiência dos alunos baseia-se nos aprendizados principalmente dos esportes coletivos, onde a cada trimestre a professora desenvolve um esporte.

4.2 PRESSUPOSTOS PEDAGÓGICOS QUE EMBASARAM A AÇÃO

Os pressupostos pedagógicos que embasaram a ação, tiveram por base a experiência. A nossa vida é construída de experiências que adquirimos no processo do nosso crescer, porém com rotinas cada vez mais agitadas, onde não se tem mais tempo para se relacionar com as outras pessoas, essas trocas estão cada vez mais raras. Benjamim (2009) chama atenção que estamos ficando pobres de experiências e trocas de experiências.

Segundo Larossa (2002, p.26) essas experiências são tudo aquilo que fica em nós, “nos passa”, não apenas aquilo que se passa, mas o que nos toca, e nesse processo nos forma e transforma. Entendemos que propor experiências significativas para professores e alunos pode transformar tanto as práticas dos professores – com novas possibilidades e cores - quanto dos alunos – com novas aprendizagens.

Castro (2015, p.10) relata em sua dissertação intitulada “Experiência e movimento: possíveis desdobramentos para a Educação Física”, que especificamente nessa área, fala-se muito em “experiência pedagógica e experiência esportiva”, e que essas expressões cotidianas remetem ao “sentido temporal de vivência em alguma coisa”, ainda segundo o autor:

O que podemos perceber dessas expressões cotidianas é que elas apresentam-se diretamente relacionadas a um sentido temporal de vivência em alguma coisa ou, no caso da “experiência de vida”, uma experiência que parece se estender por um longo período que é finito e, muitas vezes, diretamente proporcional a idade, ou seja, quanto mais velho ou vivido o sujeito é, mais experiência de vida ele tem. (CASTRO, 2015, p.10).

Outra forma para conceituar experiências também pode ser relacionada à questão do experimento, segundo Castro (2015, p.10) experiências que nos levam a “experimentar situações, teorias; enfim testar ou provar possibilidades objetivando o êxito ou a forma correta de se fazer algo, por exemplo”.

A partir disso, o que se buscou com esta pesquisa, é que através das aulas de Educação Física, acontecesse mais que apenas passar, e vivenciar, que a palavra experiência fosse além de uma palavra corriqueira dita no nosso cotidiano. Buscou-se experiências de vida em relação aos Jogos Tradicionais que estavam escondidas em cada um, esperando o momento de serem rememoradas e desfrutadas.

Nesse sentido, entendemos que a participação em experiências diversificadas possibilitam momentos significativos, troca de conhecimentos, socialização com outras pessoas, um lugar que torna frutífero e rico de experiências para nossas vidas. Um momento onde os envolvidos são convidados a interagir com outro, apreender, trazer seus conhecimentos e estar presente.

Assim se desenvolveram as aulas de Educação Física no Ensino Médio, com o conteúdo Jogo Tradicional, que tiveram como inspiração buscar e proporcionar experiências pedagógicas. Foram realizadas observações antes do início do processo, onde foi possível conhecer os alunos, o espaço, entender o desenvolvimento das aulas de Educação Física da escola, assim como identificar o que poderia ser planejado.

Dessa forma, foram planejadas experiências com o conteúdo Jogos Tradicionais, com o intuito de proporcionar momentos onde fosse possível a reelaboração do vivido, ampliando assim os conhecimentos. Nos momentos que antecediam a experiência, a pesquisadora organizava os materiais no espaço onde aconteceram as aulas, e após ia até o saguão da escola, esperava os alunos descer, após encaminhavam-se para as quadras e o campo onde os jogos foram desenvolvidos e assim tinha início a aula.

As aulas foram divididas em quatro momentos articulados: a Fase de (Re) Conhecimento, Fase de Experimentação Livre, Fase de construção de possibilidades e Fase de Reflexão, conforme pressupostos inspirados no projeto de “Experiências com Jogos Tradicionais”⁴, desenvolvidos pelo GPELF cadastrado no GAP sob número 034241. Ao final de cada aula os alunos eram direcionados de volta as suas salas.

Num primeiro momento intentou-se sensibiliza-los, resgatando suas memórias e o presente em relação a esse conteúdo, buscando saber o que já conheciam, como conheciam, como costumavam jogar, o que jogavam, onde aprenderam, partindo do pressuposto de que as experiências vividas permanecem no nosso ser/íntimo, basta a nós resgata-las.

O Jogo segundo Santos (2012, p.56) dentro do espaço escolar pode se configurar em três funções: como atividade recreativa, o correr, perseguir, brincar dos alunos no intervalo, na entrada e na saída da escola; como recurso pedagógico, onde o professor utiliza o jogo como caminho para chegar ao determinado conhecimento; e, como conteúdo curricular, onde

⁴ O foco deste projeto era desenvolver os Jogos Tradicionais, assim como compreender, construir e vivenciar Jogos Tradicionais do contexto brasileiro e mundial.

vai ser “estudado, vivenciado e compreendido como parte da cultura e da história da humanidade, é organizado e sistematizado, de tal forma que os estudantes possam se apropriar dos conhecimentos que se relacionam a estes fenômenos”.

Para a seleção dos Jogos Tradicionais que foram realizados, fomos na fonte de Caillois (1990, p.31) para buscar as formas de classificação dos jogos, e segundo o autor a grande variedade de jogos existentes “provocam de início um desespero na procura de um princípio de classificação que permita reparti-los a todos num pequeno número de categorias bem definidas”. Desta forma, Caillois (1990, p. 32) elabora quatro possibilidades de classificação dos jogos e suas características: *Agôn* “o papel da competição”, *Alea* “da sorte”, *Mimicry* “do simulacro” e *Ilinx* “da vertigem”, ainda conforme o autor:

Chamar-lhes-ei respectivamente *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Todas se inserem francamente no domínio dos jogos. Joga-se à bola, ao berlinde ou às damas (*agôn*), joga-se na roleta ou na loteria, faz-se de pirata, de Nero ou de Hamlet (*mimicry*), brinca-se, provocando em nós mesmos, por um movimento rápido de rotação ou de queda, um estado orgânico de confusão e desordem, (*ilinx*).

A partir disso, optamos por trabalhar com a categoria *Agôn*, que carrega a características da competição, e selecionamos os seguintes Jogos Tradicionais: hóquei, cabo de guerra, taco, chinelões, Kubbe ou Xadrez Viking e a corrida do saco. Além da classificação, levamos em conta para a seleção os espaços, os materiais disponíveis, a quantidade de alunos, assim como jogos do conhecimento dos mesmos e outros que não tivessem vivenciado até o momento, tal como o Kubbe e Chinelões, e jogos que são mais conhecidos como hóquei, cabo de guerra e taco.

Foram realizadas três⁵ aulas com cada turma do Ensino Médio, sendo uma turma do 1º ano, uma do 2º ano e outra do 3º ano. As aulas com duração de 50 min, aconteceram na quadra coberta, na quadra aberta e no mini campo, localizados no pátio da escola. Em cada aula foram desenvolvidos dois jogos conforme quadro abaixo.

Tabela 4 - Apresenta as datas, turmas e jogos que foram desenvolvidos.

DATA	TURMA	JOGOS
03/04/2018	1º Ano	Hóquei, Cabo de Guerra

⁵ Em função da greve de professores do Estado do Rio Grande do Sul que aconteceu na escola de Outubro a Dezembro do ano de 2017, atrasamos a coleta de dados para início deste ano, o que ocasionou num período curto para a mesma.

03/04/2018	2º Ano	Hóquei, Cabo de Guerra
03/04/2018	3º Ano	Hóquei, Cabo de Guerra
04/04/2018	1º Ano	Taco, Chinelões
04/04/2018	2º Ano	Taco, Chinelões
04/04/2018	3º Ano	Taco, Chinelões
06/04/2018	1º Ano	Kubbe ou Xadrez Viking, Corrida do Saco
06/04/2018	2º Ano	Kubbe ou Xadrez Viking, Corrida do Saco
06/04/2018	3º Ano	Kubbe ou Xadrez Viking, Corrida do Saco

4.3 MOMENTOS ARTICULADOS

4.3.1 FASE DE (RE) CONHECIMENTO

Nesse primeiro momento mediado, pela pesquisadora, buscamos colocar a disposição os materiais que seriam utilizados no desenvolvimento da aula, realizar questionamento sobre o que suscitavam para os alunos os materiais, o que poderia ser feito a partir do seu manuseio, explorar possibilidades de observações e identificações de que jogos poderiam ser elaborados ou jogados.

Foi possível observar nesse momento, a partir das expressões dos alunos, a curiosidade pelo que iria ser proposto. Conversas uns com os outros em tom de cochichos antes de dar alguma resposta. Alguns arriscavam-se a falar mais que os outros, ou a fazer mais perguntas sobre os materiais. Também foi possível identificar que os jogos que eles conheciam pelo material exposto, tal como o Taco, ao enxergarem, o comportamento era de demonstrar conhecimento, falar as regras e modos de jogar. Além de euforia de iniciar o jogo.

A foto1, ilustra o momento inicial de diálogo com a turma, onde foi proporcionado um espaço colorido e atraente para começamos a conversar sobre os jogos tradicionais. Por meio

de um paraquedas foi criado um espaço, uma “cabana” onde todos podiam entrar, propiciando um local aconchegante e de contato com o outro.

Fotografia 1 - Elucida o momento inicial da aula, a Fase de (Re) Conhecimento



Fonte: Pesquisadora

4.3.2 FASE DE EXPERIMENTAÇÃO LIVRE

Nesta fase foi possibilitado aos alunos experimentar/manusear os materiais, que estavam dispostos pelo espaço, brincar livremente, criar e imaginar. Segundo Zimmermann (2014, p.154), “por mais que haja um repertório cultural de movimentos ou comportamentos associados a cada jogo, o jogador não sabe previamente o que será requisitado a cada momento e todo movimento precisa ser constantemente recriado”.

Essa fase possibilitou a todos os alunos manusearem os materiais que estavam dispostos da forma como imaginavam e despertava o interesse a exemplo de: utilizar os tacos para brincar de guerra de espada; pular corda com a corda do cabo de guerra; com os tacos de hóquei passar entre si a bolinha ou de jogar bobinho, entre outras. Observamos que se configurou em momentos de abertura, de se permitir, experimentar novas possibilidades.

Fotografia 2 - Fase de Experimentação Livre:



Fonte: Pesquisadora.

4.3.3 FASE DE CONSTRUÇÃO DE POSSIBILIDADES

Fase de diálogo, sobre histórico dos jogos, regras, possibilidades de serem jogados, mediado pela busca de identificação sobre as experiências dos alunos, da infância ou recente, em relação aos jogos propostos.

A partir dos diálogos e indagações, surgiam comentários sobre alguns jogos que eles já tinham conhecimento como o taco, que jogavam com amigos pelas ruas, o cabo de guerra que jogavam nas gincanas, assim como os que nunca tinham visto, como o Kubbe. Também surgiram comentários relacionados a experiência familiar, ou seja, como jogos jogados pelos pais e avós. Muitos desses comentários geravam risos, considerando como algo antigo, do passado. As falas de A3º-6, A2º-5, A1º-1 e A3º-7 revelam:

“Não conhecia nenhum desses jogos, o hóquei só, que vi pela TV, mas no gelo, nunca tinha praticado”, (A3º-6).

“Eu já conhecia o taco. Nós sempre jogávamos na rua onde eu moro quando criança e também agora”, (A2º-5).

“Já conhecia a corrida de saco e o cabo de guerra. A gente fazia em algumas gincanas. Mas o resto é novo, coisas novas e legais”, (A1º-1).

“Achei legal porque são coisas lá do meu avô, de 1971”, (A3º-7).

Dos Jogos que foram desenvolvidos, o hóquei já era um dos jogos que alguns conheciam pela TV, porém não sabiam que poderia ser jogado em outro espaço que não o gelo. O Kubb e os chinelões, foram à novidade, algo que eles não conheciam. O taco, a corrida do saco e o cabo de guerra, a maioria dos alunos já haviam jogado em gincanas ou em seu bairro. Porém apesar de conhecerem alguns deles, também não tinham conhecimento de que esses jogos poderiam ser conteúdo da Educação Física Escolar.

Em relação a transmissão desses jogos de geração em geração, é possível perceber o quanto essa relação vem à tona, assim como a relação que os jogos estabelecem entre nós e nossos pais, tios e avós. São jogos que eles jogavam, transmitidos a nós, e que, possivelmente serão transmitidos ao nossos filhos, sobrinhos e netos. Zimmermann (2014, p.155) aponta que os jogadores “apresentam um estilo que lhes é próprio, ancorado por um passado que os sustenta”. Segue a autora (2014, p.158) relatando que “o jogo celebra assim também o encontro entre passado e futuro, pois neste presente já se elabora um devir, uma potência. E frente ao velho que o novo elabora e apresenta sua novidade”.

Fotografia 3 - Fase de Construções de Possibilidades:



Fonte: Pesquisadora.

Nesta fase tivemos também o momento de experimentação mediada, onde todos puderam jogar, experimentar os jogos, sob mediação da pesquisadora. Foi possível perceber que todos estavam focados e envolvidos com o que estava sendo proposto, cooperando e jogando juntos. O tempo do relógio e da aula, os alunos não viram passar, conforme expõem A1º-6 e a Professora entrevistada:

“Foi algo novo que a gente aprendeu. Foi legal para se conhecer, se unir mais. A aula passou bem rápido. Todo mundo cooperou e se envolveu ao mesmo tempo”, (A1º-6).

“Uma experiência de vivenciar, e de ver que os alunos também interagiram. Isso foi muito importante. Eles também, com esses jogos aprenderam muitas coisas, como cooperação, união, coleguismo”, (PROFESSORA).

Esse momento foi explicado cada jogo e suas regras. Tais regras serviram para organização e experimentação inicial, desdobradas em variações no processo da experiência. O estímulo para vencer, de pontuar não foi evidenciado nem pela pesquisadora nem mesmo pelos alunos mais para o participar e cooperar entre os colegas para que chegassem aos objetivos comuns, não importando se para atingi-los fosse preciso realizar no seu tempo o que estava sendo proposto. Santos (2012, p.64) infere que “ao ensinar o jogo e sobre o jogo, o professor precisa considerar justamente essa formação integral, na qual não é valorizada a competição e a exclusão, mas sim a participação e a inclusão de todos”.

As variações que aconteceram durante os jogos, foram em relação à quantidade de jogadores, aos espaços, e maneiras de realizar movimentos. No hóquei, por exemplo, jogamos com 5 jogadores em cada time, redefinimos tamanho do campo, a tacada pode ser realizada de qualquer lugar da quadra. E por solicitação dos alunos do 2º ano houve experimentação do jogo também no campo com a grama, um momento interessante, onde conseguiram perceber a diferença na velocidade da bolinha de um local para o outro e também o sentimento de novidade, por acharem que não fosse possível jogar na grama. No kubb e no taco não levamos em consideração os tamanhos do campo de jogo.

Isso demonstra que os jogos, apesar de terem suas regras, como uma forma inicial de organização, essas são flexíveis, passíveis de criação e recriação a partir dos jogadores, dos espaços e materiais que os professores obtiverem a disposição nas escolas, Santos (2012, p.43), aponta que “o jogo cria um espaço para liberdade e a criatividade”.

Taffarel (1985) elucida que, “do ponto de vista da pessoa humana, o ato criativo integra, em um esforço único de busca do inédito, todas as capacidades da conduta humana – afetiva, cognitiva e corporal”, e assim através de conteúdos que possibilitem o desenvolvimento da criatividade, contribuimos para a formação de futuros adultos mais críticos com o mundo a sua volta, (TAFFAREL, 1985).

Fotografia 4 - Momento Mediado



Fonte: Pesquisadora.

4.3.4 FASE DE REFLEXÃO

Fase mediada pela conversa a fim de refletir e retomar as experiências desenvolvidas durante a aula. Conforme Bernardi (2017, p.33)⁶ trata-se de um momento de:

Retomada do que foi realizado, do conhecimento apropriado, das sensações sentidas individualmente e coletivamente e das sugestões, bem como da análise da professora a fim de avaliar, de revisar e de elaborar sínteses que permitam aperfeiçoar os próximos encontros e compreender o processo e a proposta pedagógica em si.

Os alunos expressaram sobre: a importância dos conteúdos, ter sido experiências de novas aprendizagens; o desejo de mais aulas e de jogos diferentes dos que foram realizados

⁶ Estudo semelhante foi desenvolvido com a Educação Infantil por Bernardi.

para futuras aulas; e o desejo de querer construir os materiais dos jogos que foram trabalhados, para ficar na escola. A1°-3, A3°-8, A1°-9 em relação a essas questões expõe:

“Que fosse possível a gente construir alguns desses materiais, para ficar aqui”, (A1°-3).

“Poderia ser jogado também, guerrinha com limão, bolita, peteca”, (A3°-8).

“Talvez bocha, pipa, tiro ao alvo, ping pong”, (A1°-9).

Além do querer construir seu material, observamos a curiosidade em manuseá-lo o cuidado que todos tiveram com os materiais utilizados para não estragar e na hora do jogo, principalmente, no hóquei, o cuidado para não machucar o colega. Adotaram uma relação de cuidado, como se o material⁷ fosse deles.

Os Jogos Tradicionais também são espaços onde por diversas vezes os momentos podem sair do controle, provocando desestabilização nos jogadores, assim como novas elaborações (MARIN, 2018). Nesse sentido, no caminho percorrido durante a experiência pedagógica, houve momentos, especificamente na prática, em que alguns alunos ficavam esquivos, como se não quisessem participar, quando percebido essa situação, a pesquisadora conversava com esses alunos de forma mais individual, enquanto outros alunos realizam outras atividades, e nessa conversa, tentava atraí-lo para o jogo, contando um pouco mais sobre determinado jogo, e fazendo com que o interesse brotasse no aluno. Na maioria dos casos isso funcionou, um aluno apenas, se negou a fazer a aula, e apenas observou.

⁷ Os materiais utilizados na experiência pedagógica foi levado pela pesquisadora, e foi construído pelo GPELF na Universidade Federal de Santa Maria.

Fotografia 5 - Fase de Reflexão



Fonte: Pesquisadora.

4.3.5 PERCEPÇÕES DOS ENVOLVIDOS NA PESQUISA

De toda essa experiência, transbordaram risos, alegrias, conhecimentos novos, motivação, demonstrando que os Jogos Tradicionais podem ser um conteúdo a ser desenvolvido na Educação Física no Ensino Médio, que muitos desconhecem, ou acreditam que não seriam aceitos. Segundo a Professora e A3º-1:

“Foi muito interessante, apesar de não ter muito conhecimento em relação aos jogos, ou não saber quais são os Jogos Tradicionais, mas esses apresentados pela colega

foram muito legais, interessantes e criativos. Uma oportunidade de ter, vivenciar e ver que os alunos também interagiram, isso foi muito importante”, (PROFESSORA).

“A experiência foi muito legal, divertida, interessante e diferente. Nunca tínhamos tido na Educação Física, uma coisa nova que a gente aprende. Foi muita risada”, (A3º-1).

O Jogo traz consigo uma leveza, um sentimento de liberdade, segundo Santos (2012), um misto de características como humor, o relaxamento, a exaltação e a tensão. Quando jogamos, estamos vivendo um mundo à parte. Esquecemos os problemas, das horas que passam no relógio e sentimos a vontade de ficar ali, talvez por minutos, ou horas, que proporcionam prazer e alegrias. Os sentimentos vividos, fazem com que o mundo e as regras sejam esquecidas, mantendo a fantasia para além de cada jogo (HUIZINGA, 2014). Tal como relata A2º -6:

“A aula passou bem rápido. Não vi o tempo passar. Quando vi a aula acabou”.

Callois (1988 apud Santos, 2012, p.52) menciona que “o jogo enquanto uma atividade recreativa traz consigo um sentido de distração, de repouso que pode proporcionar esquecimento dos perigos, preocupações e tensões que envolvem o cotidiano do jogador”. Além de despertar o desejo de querer jogar mais e de novo, como comenta A3º-10, A1º-3, A3º-4:

“Acho que se fosse mais frequente seria legal. Que a gente pudesse fazer sempre ou sei lá, uma vez por mês”, (A3º-10).

“Que a gente pudesse sempre fazer”, (A1º-3).

“Conhecimento novo, que deu vontade de fazer de novo”, (A3º-4).

Foi possível perceber a participação de todos, sempre buscando jogar de novo, sem se preocupar com as horas que se passavam, com o suor que escorria pelo rosto, esquecendo todas as preocupações que rondavam suas mentes. Estavam presentes, com vontade de querer sempre mais. Nesse sentido Marin (2018, p.25) expõe que:

No âmbito interno do jogo, os jogadores buscam experimentá-lo novamente, mas sempre haverá algo que sai do controle, que desestabiliza e que provoca reelaborações, no interstício de uma jogada e outra, ou de um encontro e outro circunscrevendo um movimento de revisar, aprimorar, sentir e conviver, sem chegar a finitude ou a totalidade. No jogo há sempre a promessa de um devir, daí também advém o fato de ser tão interessante.

Ainda que historicamente o jogo, tem sido considerado improdutivo por diferentes instituições “se trabalhado de maneira problematizada e relacionando-o ao contexto social favorece um contexto de aprendizagem e construção do conhecimento” relata Decian, Rigo e Marin (2016, p.60). Santos (2012, p.58) nessa direção também elucida que “é nessa perspectiva que o jogo se apresenta como um conhecimento necessário ao estudante: é uma manifestação da cultura, historicamente construída”. A Professora, A2º-7 e A1º-3 menciona que:

“Isso resgata muita coisa. Isso traz de volta várias coisas que fiz na minha infância. Tu revive aquilo através da recreação, das brincadeiras, digo em relação aos jogos, que tu fez lá na infância e tu revive agora nessa idade”, (PROFESSORA).

“Teve interação com todo mundo. Uma coisa diferente que a gente faz e foi um exercício ao mesmo tempo. Uma nova aprendizagem que a gente nunca tinha tido”, (A2º7).

“O cara aprende outro tipo de jogo, que é muito interessante, porque eu nunca tinha feito uma atividade parecida com essa, e é interessante conhecer novas coisas”, (A1º-3).

E nesse misto de envolvimento, é perceptível uma mudança na relação entre os alunos da turma através dos jogos que envolviam a cooperação, Lavega *et al* (2014, p.594) relatam que “ao cooperar, as relações sociais são orientadas para ajuda recíproca com os outros”, este valor é importante em diversos momentos para que se possa jogar, e não é só importante no jogo, mas também na vida, para poder alcançar caminhos mais distantes e entendermos que também precisamos um do outro.

Nesse sentido, Zimmermann (2014, p.155) aponta que “os jogadores não estipulam seus movimentos individualmente, eles estabelecem uma aliança”, que vai ao encontro da fala de Gaviria Cortes e Castejón Oliva (2016, p.257) quando relatam que “a cooperação acrescenta à colaboração um plus de solidariedade, ajuda mútua ou generosidade que faz com que aqueles que estão simplesmente colaborando sejam mais eficazes no trabalho que devem fazer”. Os alunos A1º-3, A1º-4, A1º-8, A2º-1, A2º-9, A2º-6, A3º-5, A3º-2 e A3º-9 ao serem indagados sobre o que foi mais interessante dessa experiência assim relataram:

“Chinelões, porque os dois tem que pensar juntos, tem que manter o equilíbrio”, (A1º-3).

“União, naquela da corda, que todos têm que segurar junto”, (A1º-4).

“A gente tinha um foco, uma concentração naquilo que estávamos fazendo. Todo mundo participou, brincou”, (A1º-8).

“Que todo mundo jogou junto”, (A2º-1).

“Se torna mais interessante, fazer uma coisa diferente, todo mundo jogando junto”, (A2º-9).

“Foi legal para se conhecer se unir mais”, (A2º-6).

“Todo mundo cooperou e se envolveu ao mesmo tempo”, (A3º-5).

“O trabalho em equipe, não depende só de uma pessoa, todo mundo se envolve”, (A3º-2).

“Companheirismo”, (A3º-9).

“Nunca tinha visto a turma tão unida, isso contribuí para criar uma relação mais próxima com os colegas”, (A2º-5)

Como podemos notar os alunos elencaram o companheirismo/união, o trabalho em grupo, pensar juntos para resolução de um jogo, que acontecem através da cooperação entre eles, está cooperação pode ser percebida quando os alunos tinham que resolver algum problema proveniente dos jogos, além disso, a cooperação proporcionada pelos jogos, levaram aos alunos a estabelecerem uma relação mais próxima com os colegas, podemos perceber isso principalmente na fala de A2º-5.

Foi possível perceber através da experiência pedagógica que a cooperação estando presente em aula faz com os alunos se envolvam mais com a aula, assim como, uns com outros, e também com a sua aprendizagem, que corrobora com resultados já suscitados na pesquisa de Gaviria Cortes e Castejón Oliva (2016, p.257) onde nos dizem que os alunos:

[...] estudiantes participan en el desarrollo de los juegos, se involucran en su aprendizaje, resuelven problemas entre todos los participantes de la clase, se escuchan, comparten ideas, se preocupan por el otro; siendo todo este tipo de actividades habituales en la vida cotidiana.

Sendo um ponto importante, para ser trabalhado em aula, pensando que esses alunos levam esse valor para suas casas, para o bairro onde moram, segundo Gaviria Cortes e Castejón Oliva (2016, p. 257) “de allí la importancia que los estudiantes comprendan su valor y lo implementen en su vida en sociedad”. Para além da cooperação com o colega, os jogos proporcionaram aos alunos sentimentos como de alegria, diversão, entusiasmo, durante as aulas desenvolvidas com o conteúdo.

Esses sentimentos deram origem a uma aula iluminada pelos risos, isso proporcionou um envolvimento maior dos alunos com o conhecimento que estava sendo trabalhado

naquelas aulas. O riso é um sentimento, uma expressão que data de muitos anos atrás, segundo Bakhtin (2010, p.55) o riso não é simplesmente expresso por algo ridículo, “seu caráter está ainda suficientemente íntegro, ele diz respeito a totalidade do processo vital, os dois polos e as tonalidades triunfantes do nascimento e da renovação ai ressoam”. Por meio do riso nos renovamos a cada dia, melhoramos nossa autoestima, as atual disciplina de Felicidade na Universidade de Brasília (UNB) e na UFSM nos dão esse indicio, de que a aprendizagem fica mais leve quando se há felicidade, quando se há riso.

No Renascimento o riso tinha um valor muito grande de concepção de mundo, e um meio pelo qual se dizia a verdade sobre o mundo, sobre a história, sobre o homem, já do século XVII e seguintes, passou a ser algo que pode se referir a determinados momentos, pois o que é se criou uma imagem de que o que é sério, importante não pode ser cômico, (BAKHTIN, 2010). E a partir do trabalho podemos mostrar uma atmosfera com características muito mais próximas da época do Renascimento, onde o riso foi importante, os alunos se sentiram a vontade para aprender, para serem eles mesmos, Bakhtin (2010, p.57) aponta que “somente o riso, com efeito, pode ter acesso a certos aspectos extremamente importantes do mundo”.

Nessa direção, ao observar as aulas enquanto jogavam, foi possível perceber a alegria nos rostos, com risos e descontração. A1°-2, A1°-5, A1°-9, A1°10, A2°-4, A2°-8, A2°-10, A3°-4, A3°-8 também relataram:

“Achei muito interessante, principalmente o hóquei, íamos jogando e rindo toda hora. Uma coisa que a gente nunca pensou que pudesse trabalhar na escola. Só via na televisão”, (A1°-2).

“Todo mundo participou, brincou”, (A1°-5).

“Que todo mundo se divertiu”, (A1°-9).

“Foi bom e divertido”, (A1°10).

“Coisas novas e legais”, (A2°-4).

“Achei legal, porque a gente nunca tinha feito isso nas aulas”, (A2°-8).

“Foi uma aula engraçada. A gente tipo fez a aula e estava se divertindo ao mesmo tempo”, (A2°-10).

“É coisa que tu faz porque tu gosta”, (A3°-4).

“Foi legal o entusiasmo, ninguém reclamou, todo mundo gostou”, (A3°-8).

O riso e a alegria são efeitos que ficam em nós através dos jogos. Eichberg (2009, apud Zimmermann, 2014, p.160) destaca que “os jogos da cultura popular não podem ser devidamente compreendidos se ignorarmos o som do prazer e divertimento”. Zimmermann (2014, p.160) elucida que “o riso é uma verdadeira explosão física, algumas vezes até incontrolável, podemos inclusive cair na gargalhada”.

Riso, alegria, espontaneidade, prazer, conhecimento, são alguns dos sentimentos que essa experiência pode proporcionar. Conhecimento e riso andaram juntos, em sintonia e nada melhor do que um ambiente onde se aprende brincando. Quando se vê, a aula passou; quando se vê, aprendeu conhecimentos novos; quando se vê, houve socialização intensa; quando se vê, conheceu mais de si e do outro; quando se vê, a Educação Física Escolar adquire outra feição e sentido; num envolver-se de prazer, o que faz com que se renove o gosto pelo apreender, pelo conhecimento.

Como ser humano, pesquisadora e estudante, essa experiência moveu sentimento de ansiedade – afinal, como os alunos do Ensino Médio iriam reagir à proposta? Será que vou conseguir me fazer entender nos conhecimentos que pretendo ensinar? Sendo superado no processo, na medida que ia sentindo o retorno motivador dos alunos. E ao mesmo fui sentindo-me mais desafiada, pelo fato dos alunos estarem participando e buscando querer saber mais sobre o tema.

O conteúdo Jogos Tradicionais, foi aceito, muito mais do que imaginado. Por serem turmas do Ensino Médio, poderiam encarar, como muitos, como “conteúdo” para crianças. Mas ao contrário, eles demonstraram fascínio e prazer em estar jogando, em estar trazendo para dentro da aula jogos vivenciados em outros locais, com seus amigos. Surpreenderam-se em ser contemplado como conhecimento da Educação Física Escolar. Segundo Franchi (2013, p.175):

O novo pode não ser bem recebido, pode ser estranhado, e foi o que aconteceu no caso da oficina de jogos/brincadeiras. Mas com um pequeno espaço de tempo e com o gosto pela prática o “novo” caiu no costume e instigou os alunos a querer conhecer mais “novos” Jogos Tradicionais/ populares. Estes que podem ser “novos” no ambiente escolar, como conteúdo da educação física escolar, mas de grande significância histórico/social/cultural.

Como ensinei também aprendi, novas regras, novos jeitos de jogar, novas experiências que contribuirão para entender melhor a atmosfera que os Jogos Tradicionais criam. Mais do

que jogar, são conhecimentos carregados de histórias, de momentos, de alegrias, de pessoas, construídos por grupos sociais, e modificados através do tempo, porém mantendo sua essência.

A possibilidade de mediar a experiência com Jogos Tradicionais e de perceber a alegria, o interesse, o envolvimento de cada um fez com que o trabalho fosse mais ainda valorizado. Podendo, ao final, dizer que valeu a pena, o esforço, cada planejamento, e o brilho no olhar de identificar que a Educação Física Escolar possibilita conteúdos diversos da cultura corporal.

O grupo focal realizado com os alunos, também foi um *feedback* muito importante, que possibilitou ver que é possível desenvolver esse conteúdo, que os alunos estão abertos a essa possibilidade, além de ter sido um momento descontraído, de risos francos e conversa aberta e sincera.

Foi um momento muito bom poder estar lá, jogar junto e contar com cada um dos envolvidos, e contribuir com o pouco de conhecimento que tenho ensinando e aprendendo conteúdos e possibilidades diferentes para o desenvolvimento de aulas de Educação Física no Ensino Médio com o conteúdo Jogo Tradicional.

Quanto aos pressupostos pedagógicos utilizados, através das fases (Fase de (re) conhecimento, fase de experimentação livre, fase de construção de possibilidades e fase de reflexão) acredito que proporcionou uma maior organização para o desenvolvimento da experiência, possibilitando conhecer os alunos e conhecer os jogos que eles já haviam jogado, assim como poder ampliar esses conhecimentos, construindo momentos de diálogos e troca de experiências.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Jogo Tradicional ainda que pouco utilizado como conteúdo das aulas de Educação Física, vem, aos poucos, sendo difundido e mostrando ser um conteúdo rico em possibilidades e cultura, cultura essa, historicamente construída pelo homem, que absorvem características de cada época e atravessam os anos se recriando e sendo transmitido de geração em geração.

A escola que congrega em suas funções socializar conhecimentos historicamente construídos, cabe o papel de buscar cada vez mais agregar novos conhecimentos que ainda estão fora da escola. E a Educação Física no Ensino Médio, ainda que, hegemonicamente, tenha voltado-se para os conteúdos esportivos, tem possibilidade de mudança, não só com o conteúdo Jogos Tradicionais, mas possibilitando o conhecimento aos alunos, de um pouco de todo o universo da Componente Curricular Educação Física.

Nesse sentido, desenvolver as aulas de Educação Física com o conteúdo Jogo Tradicional para o Ensino Médio, foi desafiador, e proporcionou experiências significativas tanto para os alunos, como para Professora e para a Pesquisadora. Os autores que escrevem sobre esse tema já citados no decorrer do trabalho, relatam ser importante trabalhar com esse conteúdo durante o processo educativo, pelas suas contribuições sociais, onde se trabalha muita cooperação, o trabalho em conjunto com outro, que são alguns dos pilares de uma sociedade, conhecimentos que transcendem os muros da escola.

Apesar de serem pouco utilizados como conteúdo, a experiência com Jogos Tradicionais proporcionou identificar ser possível o seu desenvolvimento na disciplina de Educação Física no Ensino Médio, dado a aceitação, a participação dos alunos e as possibilidades diversificadas de conteúdos diferentes do habitual tais como vôlei e futsal. Além de poderem ser desenvolvidos em diferentes espaços, com materiais que podem ser construídos pelos próprios alunos em aula.

Nas diferentes fases de desenvolvimento das experiências pedagógicas foi perceptível o envolvimento dos alunos. Na fase de (re) conhecimento, advinham associações de jogos com a sua infância ou com momentos em que haviam jogado aquele jogo, associações, também, com o universo familiar e ancestral – seja com seus pais e avós –. Na fase de experimentação livre e nas fase de construção de possibilidades, foi perceptível o riso e a alegria; a vibração e o brilho no olhar – com os instrumentos do jogo quanto com o próprio jogo – descoberta de novos movimentos – revivendo, reelaborando agora como conteúdo da EFE. Na fase de reflexão, foi possível realizar a síntese da aula, e perceber o conteúdo como

um conhecimento novo, uma nova possibilidade para a Educação Física Escolar, além de elucidarem o desejo de jogar de novo.

As fases possibilitaram uma maior organização, facilitando o desenvolvimento e o entendimento dos Jogos Tradicionais, uma forma de buscar nos alunos o que já haviam realizado e ampliar os seus conhecimentos. Também se torna uma forma que pode auxiliar o professor a como desenvolver o conteúdo Jogo Tradicional. Através da experiência foi possível proporcionar aos alunos participantes rememorar jogos já vivenciados na infância, e momentos que geraram alegrias, risos e descontração ao mesmo tempo em que aprendizados novos da EFE.

Assim como em estudo semelhante realizado por Desordi (2017) com a Educação Infantil, esta pesquisa também demonstrou que os Jogos Tradicionais são passíveis de serem cada vez mais explorados por professores para serem desenvolvidos em aulas de Educação Física, além de terem diversas possibilidades de variações e materiais passíveis de construções junto dos alunos.

A presente pesquisa poderá ser utilizada como um norte inicial para professores se desafiarem a desenvolver conteúdos diferenciados em aulas de Educação Física seja no Ensino Médio ou em qualquer outro nível, e que os Jogos Tradicionais sejam um desses conteúdos, proporcionando conhecimentos novos e diversificados, assim como o riso e a alegria, e que o ensinar seja cada vez mais eternas “manifestações Jocosas”⁸.

⁸ Termo utilizado por Santos (2012, p.72) em seu livro Jogos Tradicionais e a Educação Física

6 REFERÊNCIAS

- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1990.
- BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na idade média e no renascimento: o contexto de François Rabelais**. São Paulo: Hucitec, 2010.
- BASTOS, R. S. ; DOS SANTOS JUNIOR, O. G.; DE ALMEIDA FERREIRA, M. P. Reforma do Ensino Médio e a Educação Física: um abismo para o futuro. **Motrivivência**, v. 29, n. 52, p. 38-52, 2017.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: 34, 2009.
- BERNARDI, Veridiana Desordi. **Experiências com Jogos Tradicionais nas aulas de Educação Física na Educação Infantil**. 2017. 60 p. Dissertação (Mestrado do Programa de Pós Graduação em Educação Física), Universidade Federal de Santa Maria, 2017.
- BORDA, O. F. Aspectos teóricos da pesquisa participante: Considerações sobre o significado e o papel da ciência na participação popular. In: BRANDÃO, C. R. **Pesquisa Participante**. São Paulo: Brasiliense, 1999.
- BOSCATTO, J. D.; DARIDO, S. C.. A Educação Física no Ensino Médio integrado à educação profissional e tecnológica: percepções curriculares. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 20, n. 1, jan./mar. 2017.
- BRACHT, Valter. A constituição das teorias pedagógicas da educação física. **Cadernos Cedes**. Ano XIX. n° 48, Agosto. 1999.
- BRACHT, Valter. A Educação Física no Ensino Fundamental. Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – Perspectivas Atuais, Belo Horizonte, nov. 2010.
- BRANDÃO, C. R.; BORGES, M. C. A pesquisa participante: um momento da educação popular. Programa de formação continuada em Educação, Saúde e Cultura Populares. **Revista Ed. Popular**, Uberlândia, v. 6, p. 51-62. Jan./dez. 2007.
- BRASIL. **Decreto nº 69.450, de 1º de novembro de 1971**. Regulamenta o artigo 22 da Lei número 4.024, de 20 de dezembro de 1961 e dá outras providências. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/d69450.htm. Acessado em 30/07/2017.
- _____. Diário Oficial da União. **Medida Provisória nº 746/2016**. Ano CLIII, n. - 184- A Brasília - DF, sexta-feira, 23 de setembro de 2016. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=48601-mp-746-ensino-medio-link-pdf&category_slug=setembro-2016-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 30 Abr. 2018.
- _____. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. 1996. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm. Acessado em 17/07/2017.
- _____. Lei nº 13.005, de 24 de junho de 2014. Aprova o plano nacional de educação – PNE e dá outras providências. **Diário oficial da República Federativa do Brasil**, Brasília, 25 jun. 2014.

_____. MEC, **Base Nacional Comum Curricular**. 2016. Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acessado em 17/07/2017.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio**. 2000. Disponível em http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/14_24.pdf. Acessado em 17/07/2017.

_____. Presidência da República. **Lei nº 13.415 de 16 de fevereiro de 2017**. Altera as Leis nos 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional, e 11.494, de 20 de junho 2007, que regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação, a Consolidação das Leis do Trabalho - CLT, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, e o Decreto-Lei nº 236, de 28 de fevereiro de 1967; revoga a Lei nº 11.161, de 5 de agosto de 2005; e institui a Política de Fomento à Implementação de Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral. Brasília/DF, 2017.

BUNGENSTAB, G. C.; LAZZAROTTI FILHO, A. A Educação Física no “novo” Ensino Médio: a ascensão do notório saber e o retorno da visão atlética e “esportivizante” da vida. **Motrivivência**, v. 29, n. 52, p. 19-37. 2017.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CASTRO, Felipe Barroso de. **Experiência e Movimento: possíveis desdobramentos para a Educação Física**. 2015. 101 p. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2015.

CORREIA, Marcos Miranda. Jogos cooperativos: perspectivas, possibilidades e desafios na educação física escolar. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 27, n. 2, 2006.

CORREIA, Walter Roberto. **A Educação Física no Ensino Médio: discutindo as questões dos saberes escolares**. 1999. 126 p. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade de São Paulo, São Paulo, 1999.

DARIDO, S. C.; GALVÃO, Z.; FERREIRA, L. A.; FIORIN, G. Educação Física no Ensino Médio: reflexões e ações. **Revista Motriz**, v.5, n.2, Dez. 1999.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. **Educação Física Na Escola: Implicações Para a Prática Pedagógica**. 3º Ed. Rio de Janeiro: Grupo Gen-Guanabara Koogan, 2005.

DE CASTRO, Vanessa Gomes. As atribuições da Educação Física escolar: um enfoque especial no Ensino Médio. **Motrivivência**, v. 29, n. 52, p. 124-135. 2017.

DECIAN, M. R.; RIGO, L. C.; MARIN, E. C.. O jogo como conteúdo da Educação Física no Ensino Médio. **Revista Didática Sistemica**, v. 17, n. 1, p. 51-63. 2016.

FARIA JUNIOR, Alfredo G. A reinserção dos jogos populares nos programas escolares. **Motrivivência**, n. 9, p. 44-65. 1996.

FRANCHI, Silvester. Jogos Tradicionais/Populares como Conteúdo da Cultura Corporal na Educação Física Escolar. **Motrivivência**, ano XXV, nº 40, p. 168-177, jun. 2013.

FRANCO, Maria Laura Puglisi Barbosa. **Análise de Conteúdo**. 2. ed. Brasília: Liber Livro, 2005.

FREIRE, J. B.; GODA, C.. Fabrincando: as oficinas do jogo como proposta educacional nas séries iniciais do ensino fundamental. **Movimento**, v. 14, n. 1, p. 111. 2008.

GAMBOA, Silvio Sánchez. A pesquisa na construção da Universidade: compromisso com a aldeia num mundo globalizado. In: LOMBARDI, José Claudinei (Org.). **Pesquisa em Educação: história, filosofia e temas transversais**. Campinas: Autores Associados: HISTERDBR, 2000.

GARIGLIO, J. Â.; JUNIOR, A. S. A.; OLIVEIRA, C. M. O “novo” Ensino Médio: implicações ao processo de legitimação da Educação Física. **Motrivivência**, v. 29, n. 52, p. 53-70. 2017.

GATTI, Bernardete Angelina. **Grupo focal na pesquisa em ciências sociais e humanas**. Brasília: Liber Livro Editora, 2005.

GAVIRIA CORTES, D. F. e CASTEJÓN OLIVA, F. J. Desarrollo de valores y actitudes a través de la clase de educación física. **Movimento**, v.22, nº 1, p. 251-262. 2016.

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

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 8º ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2014.

KRAVCHYCHYN, C.; DE OLIVEIRA, A. B.; CARDOSO, S. M. V. Implantação de uma proposta de sistematização e desenvolvimento da educação física no Ensino Médio. **Movimento**, v. 14, n. 2, p. 39. 2008.

LAGARDERA, O. F.; LAVEGA, B. P. **Introducción a la praxiología motriz**. Barcelona: Paidotrido, 2003.

LAVEGA, P.; LAGARDERA, F.; MARCH, J.; ROVIRA, G. e COELHO ARAÚJO, P. Efecto de la cooperación motriz en la vivencia emocional positiva: perspectiva de género. **Movimento**, v. 20, nº 2, p. 593-618. 2014.

LAROSSA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**. São Paulo, n.19, p. 20-28, jan./abr. 2002.

LENZI, Lúcia Helena Corrêa. Ressignificando jogos nas aulas de educação física, a partir das ideias de Vygotsky. **Motrivivência**, n. 9, p. 328-334. 1996.

MARIN, E. C.; GOMES-DA-SILVA, P. N.; Introdução. In: _____ (Orgs.). **Jogos Tradicionais e educação física: experiências concretas e sedutoras**. Curitiba: CRV, 2016.

MARIN, E. C.; STEIN, F. O Jogo Tradicional no Contexto Brasileiro: elementos para pensar a educação física escolar. In: MARIN, Elizara; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando (Orgs.). **Jogos Tradicionais e educação física: experiências concretas e sedutoras**. Curitiba: CRV, 2016.

MARIN, Elizara Carolina. Jogo tradicional: patrimônio material e imaterial: discussões a partir da experiência Brasileira. In: VELÁSQUES, Maria Isabel Herrera; BEDOYA, Daniel Hincapié; GOMEZ, William Moreno. **Juegos y Deportes Autóctonos, Tradicionales y Populares**. 1º ed. 2018.

MARIN, E. C.; STEIN, F. (Orgs.). **Jogos Autóctones e Tradicionais de Povos da América Latina**. 1º ed. Curitiba: CRV, 2015.

MASCHIO, V.; RIBAS, J. F. M. El juego como contenido escolar en el enfoque crítico-superador. **Revista Pedagógica ADAL**, Madri, v. 11, n. 19, p. 30-38, dez. 2009.

METZNER, A. C.; FERREIRA, H. J. ; NUNES, H. F. P. Contribuição da Educação Física para o Ensino Médio: estudo a partir da prática docente de professores de Institutos Federais. **Motrivivência**, v. 29, n. 52, p. 106-123, 2017.

MILLS, Wright. **A Imaginação Sociológica**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

MINAYO, Maria Cecília. Trabalho de Campo: contexto de observação, interação e descoberta. In: **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade**. 25ª ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

MOREIRA, W. W.; SIMÕES, R.; MARTINS, I. C. **Aulas de Educação Física no Ensino Médio**. Campinas: Papyrus, 2010.

NEIRA, Marcos Garcia. Em defesa do Jogo com conteúdo cultural do currículo da Educação Física. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**. 2009, v.8, nº 2, p. 25-41. 2009.

OLIVEIRA, Rogerio M. Os Jogos Tradicionais e a Educação Física Escolar: Aproximações aos Aspectos Ontológicos e Pedagógicos. In: MARIN, Elizara; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando (Orgs.). **Jogos Tradicionais e educação física: experiências concretas e sedutoras**. Curitiba: CRV, 2016.

PARLEBAS, Pierre. Prefácio. In: MARIN, Elizara C.; RIBAS, João Francisco Magno. **Jogo Tradicional e Cultura**. Santa Maria: Editora da UFSM, 2013.

PEREIRA, F. M.; DA SILVA, A. C.. Sobre os conteúdos da educação física no Ensino Médio em diferentes redes educacionais do Rio Grande do Sul. **Journal of Physical Education**, v. 15, n. 2, p. 67-77. 2008.

POWELL, R. A; SINGLE, H.M. Focus groups. **International Journal of Quality in Health Care**, V.8, n.5, p.499-504. 1996.

RUFINO, L. G. B.; FERREIRA, A. F.; CARVALHO, A. O.; RICCI, C. S. e DARIDO, S. C. Educação Física Escolar no Ensino Médio: Analisando o Estado da Arte. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 36, 2016.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Jogos Tradicionais e a Educação Física**. Londrina: EDUEL, 2012.

SAVIANI, Dermeval. **Pedagogia Histórico-Crítica: primeiras aproximações**. 10. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2008.

SOARES, C. L.; CASTELLANI FILHO, L.; TAFFAREL, C. N. Z.; VARJAL, E.; ESCOBAR, M. O. e BRACHT, V. Metodologia do Ensino de Educação Física. 1ª ed. São Paulo: Cortez, 1992.

SOUZA, M. da s.; RAMOS, F. K. Educação Física e o mundo do trabalho: um diálogo com a atual reforma do Ensino Médio. **Motrivivência**, v. 29, n. 52, p. 71-86. 2017.

STEIN, Fernanda. O Trato dado aos Jogos Tradicionais como Conteúdo da Educação Física nos Referenciais Curriculares Estaduais. 2011. 36 p. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Graduação em Educação Física Licenciatura), Universidade Federal de Santa Maria, 2011.

STEIN, F.; MARIN, E. C. Espaços, Tempos e Sentidos dos Jogos Tradicionais no Processo de Transformações Sociais no Rio Grande do Sul. In: _____ (Orgs.). **Jogos Autóctones e Tradicionais de Povos da América Latina**. 1º Ed. Curitiba: CRV, 2015.

TAFFAREL, Celi Nelza Zulke. **Criatividade nas aulas de educação física**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1985.

THOMPSON, Paul. E Entrevista. In: **A voz do passado: história oral**. Tradução: Lólio Lourenço de Oliveira. 3. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

ZAIM-DE-MELO, Rogério. Educação Física na escola: conteúdos adequados ao 2o grau. 1997, **Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física Licenciatura Plena)**, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, 1997.

ZIMMERMANN, Ana Cristina. O Jogo: sobre encontro e tradições. In: ZIMMERMANN, Ana Cristina; SAURA, Soraia Chung (Orgs.). **Jogos Tradicionais**. 1º ed. São Paulo, Pirata, 2014.

ZIMMERMANN, Ana Cristina; SAURA, Soraia Chung (Orgs.). **Jogos Tradicionais**. 1º ed. São Paulo, Pirata, 2014. p.162.

APÊNDICE

APÊNDICES A - JOGOS E SUAS REGRAS

Os jogos desenvolvidos, assim como os demais, possuem suas regras para que o seu desenvolvimento aconteça, porém é importante que sempre levemos em conta que apesar de terem suas regras, essas são flexíveis, e passíveis de mudanças, conforme o local, as pessoas que estão jogando, o contexto social, dentre outros aspectos. As regras dos jogos desenvolvidos por essa pesquisa seguem abaixo:

Cabo de Guerra

Tem como objetivo puxar o grupo adversário para o seu lado, os materiais necessários são uma corda, e três pedaços de barbante ou pano, que são atados um no meio da corda demarcando o centro, e os outros, um de cada lado a 1m do centro.

Descrição do jogo: dividem-se em dois grupos com quantidades iguais de pessoas, cada grupo deverá puxar através da corda, o grupo adversário para o seu lado até que o barbante da equipe contrária que está a 1m do centro da corda ultrapasse a linha central.

Corrida do Saco

Tem como objetivo que a dupla percorra a distância indicada dentro do saco no menor tempo. São materiais necessários, sacos de estopa ou tecido, um para cada dupla e linhas demarcadas no chão indicando a saída e a chegada.

Descrição do jogo: os participantes podem formar duplas, quartetos, sextetos, e esse grupo formado se divide em dois, assim após um sinal sonoro uma parte do grupo inicia a corrida indo até o a outra parte do grupo onde ocorre a passagem do saco ao colega, quem estava esperando entra no saco e percorre o caminho de volta até a área demarcada.⁹

Jogo do Taco

⁹ As informações do Cabo de Guerra e da Corrida do Saco foram retiradas do livro, MARIN, Elizara Carolina; RIBAS, João Francisco Magno. Jogo Tradicional e Cultura. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2013. 304p.

Também é conhecido como bets, tacobol, bete-ombro, jogo do beto, tem como objetivo derrubar a casinha do lado oposto do campo com lançamentos da bola, os materiais necessários são dois tacos, duas casinhas que podem ser feitas com pedaços de madeira formando um tripé, e uma bola.

Descrição do jogo: é básico para o jogo realizar três fundamentos que são o arremessar, rebater e apreender (a bola), geralmente disputado entre duas duplas, o objetivo é marcar 10 pontos. Uma dupla assume os tacos, que tem o intuito de proteger a casinha para não ser derrubada, e a outra dupla que arremessa a bolinha tenta derrubar a casinha. Quando a bola é rebatida pelos tacos, o arremessador corre para busca-la o mais rápido que puder, pois enquanto os arremessadores não oferecem perigo de derrubar a casinha, a dupla que está com o tacos pode ir trocando de lado, e a cada passada no centro marcam um ponto tocando seus tacos. Os jogadores com o taco ganham se completarem 10 pontos ou perdem a posse dos tacos quando: derrubarem a própria casinha; rebatem a bola e esta vai para trás do rebatedor (3vezes); interceptam a bola com o corpo; rebatem a bola e o arremessador apreende-a no ar; os arremessadores derrubam a casinha em arremesso de bola rebatida, buscando a bola rebatida e derrubando a casinha quando o taco está fora da base; e quando derrubam a casinha num arremesso direto.¹⁰

Chinelões

É um jogo com objetivo de andar juntamente com uma ou mais pessoas simultaneamente, sem cair sobre uma base de madeira com lugares para encaixar os pés. Através desse jogo se desenvolve cooperação, respeito com os colegas, coordenação motora. Os chinelões podem ser confeccionados de duas, três ou mais pessoas.

Descrição do jogo: É possível disponibilizar os chinelões para os alunos somente andarem, experimentarem, ou também é possível fazer a corrida dos chinelões, onde formam-se grupos, cada grupo se divide em dois, uns dos participantes se situa na marca inicial e os outros na marca final, com a distância entre as marcas que acharem melhor, então a partir do sinal os participantes que estão na marca inicial desloca-se nos chinelões até a linha

¹⁰ Texto elaborado segundo informações retiradas de: <http://www.anos80.net/brinquedos-e-brincadeiras/jogo-de-taco/>. Acessado em 18/06/2018.

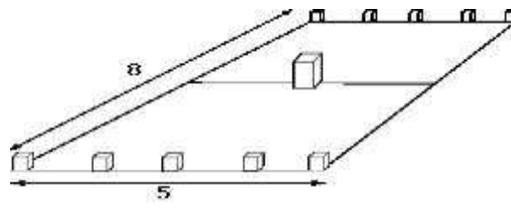
demarcada, onde passará os chinelões aos colegas, para que estes voltem e finalizem a corrida.¹¹

Jogo do Kubb

É conhecido também como o jogo Viking, Xadrez Viking, pode ser jogado com até doze pessoas, sendo seis para cada grupo. Os materiais necessários são 10 Kubbs (que são blocos de madeira) seis bastões de madeira em formato cilíndrico e um bloco de madeira chamado de rei que deve ser maior que os outro 10 blocos de madeira. O objetivo do jogo é ser o primeiro time a derrubar todos os Kubbs do adversário e, depois, o rei. Ou não ser o time que derruba o rei antes da hora.

Descrição do Jogo: Os Kubbs são posicionados em uma linha paralelamente com aproximadamente 8m de distância uma da outra, e são dispostos 5 kubbs em cada lado em uma linha de 5m, o rei fica no centro exato desse campo.

Equação 1 - Campo do Kubb



Fonte: Kubb Brasil: <http://kubb-brasil.blogspot.com/>

Cada equipe deve ficar atrás da linha de kubbs, a equipe que começa jogando é decidida através de uma disputa, cada equipe vai lançar um bastão o mais próximo do rei que conseguir, sem derrubá-lo, a que conseguir começa o jogo. Cada um lança seis bastões a cada rodada, para tentar derrubar os kubbs do adversário. Os bastões devem ser lançados de baixo para cima e podem girar na vertical, porém nunca na horizontal. Caso algum jogador lançar de forma errada a equipe perde um bastão até o fim do jogo. Após uma equipe jogar todos os bastões, antes da outra equipe começar a jogar deve atirar os kubbs que a outra equipe derrubou em seu campo para o campo adversário.

¹¹ Texto elaborado com informações retiradas de: <http://www.aulacriativa.com/fundamental-i/brincando-com-chinelao-de-pallets/>, <https://jorgeaudy.com/2016/03/12/11155/>. Acessado em 18/06/2018.

Após realizado isso a equipe adversária deve levantar esses kubbs, no lugar onde eles caíram, caso algum tenha bate em outro que já foi lançado esses devem ser empilhados quando forem levantados. Outra situação possível é de o kubb devolvido não ficar no campo do adversário. Nesse caso o time pode atirar o kubb novamente, mas se o time cometer esse erro duas vezes com o mesmo kubb ele deve ser posicionado há uma distância de um bastão de lançamento atrás do rei.

Assim a outra equipe pode começar seus lançamentos, caso esses já tenham kubbs derrubados e que estão no campo do adversário, a equipe deve começar tentando derrubar primeiro os kubbs deles que estão lá, derrubados os seus kubbs podem passar a tentar derrubar o do adversário.

A linha pra lançamento é delimitada pelo bastão que está mais próximo da linha do rei. Após a jogada do time 2 o time 1 devolve todos os kubbs derrubados ("devolvidos" e originais) e então a jogada se repete.

O jogo acaba quando a equipe conseguir derrubar todos os kubbs do adversário e o Rei em uma mesma jogada, o lançamento para derrubar o rei e também para derrubar os kubbs originais devem ser feitos atrás da linha onde estão dispostos os kubbs. Se alguma equipe derrubar o rei antes da hora sem querer, ou derrubar todos os kubbs e não ter bastão para tentar derrubar o rei, a outra equipe vence automaticamente.¹²

Jogo do Hóquei

O hóquei pode ser jogado no gelo, na grama, na quadra, no campo, no caso o hóquei desenvolvido foi na quadra e na grama. Sabe-se que as primeiras equipes e regras oficiais começaram a surgir a partir do ano de 1850 e depois de alguns anos já estava espalhadas por toda a Inglaterra. Os materiais necessários são tacos e bolinha, os tacos podem ser construídos de bambu. O objetivo do jogo é fazer a bolinha entrar no gol do outro grupo.

Descrição do jogo: cada grupo pode contar com 11 jogadores, os jogadores conduzem a bola com os tacos, o objetivo é marcar gols. O gol é considerado quando a bola passar totalmente pela linha que estiver demarcando o gol, também para validar o gol o atacante precisa estar dentro da área quando realizar o movimento de arremesso. É considerado como faltas, quando o jogador tocar a bola com alguma parte do corpo exceto os goleiros; usar o taco de forma

¹² Informações retiradas do blog <http://kubb-brasil.blogspot.com/2009/10/regras-do-kubb.html>. Acessado em 18/06/2018.

violenta; assim como lançar a bola perigosamente em direção a outro jogador. Quando a falta acontece o grupo que é vítima ganha o direito a cobrar um tiro livre, exceto quando a falta acontecer dentro da área de arremesso ou então quando for é intencional da defesa. Nesses casos, acontece o short corner, o short corner funciona como um pênalti no futebol.¹³

Fotografia 6 - Cabo de Guerra



Fonte: Pesquisadora

¹³ Texto retirado dos sites <https://sportsregras.com/hoquei-na-grama-historia-regras/>, <https://www.resumoescolar.com.br/educacao-fisica/regras-do-hoquei-sobre-a-grama/>. Acessados em 18/06/2018.

Fotografia 7 - Corrida do Saco



Fonte: Pesquisadora

Fotografia 8 - Chinelões



Fonte: Pesquisadora

Fotografia 9 - Kubb



Fonte: Pesquisadora

Fotografia 10 - Hóquei na Grama



Fonte: Pesquisadora

APÊNDICE B - ROTEIRO ENTREVISTA COM A PROFESSORA

BLOCO I: Dados de Identificação:

- a) Nome:
- b) Idade:
- c) Onde e que ano se formou?
- d) A quanto tempo atua como professor de Educação Física?
- e) E a quanto tempo atua como professor do Ensino Médio?
- f) Atuou em alguma outra escola?
- g) Possui alguma outra formação?

BLOCO II: Atuação com Ensino Médio:

- a) Quais os conteúdos que você acredita que pode ser trabalhado na Educação Física?
- b) Quais os conteúdos que você trabalha? E no Ensino Médio?
- c) Como você seleciona e organiza os conteúdos a serem trabalhados no Ensino Médio?
- d) Você costuma planejar as aulas? (Se sim) O que leva em consideração para planejar?
- e) Quais os espaços e materiais que você dispõe para trabalhar?
- f) Já teve experiências com construção de materiais junto com os alunos? (Se sim) Podes relatar uma dessas experiências?

BLOCO III: Experiências e visão do professor após a realização do trabalho pedagógico com Jogos Tradicionais:

- g) Como foi para você a experiência de trabalhar com os JT?
- h) Você já havia trabalhado com os Jogos Tradicionais alguma vez?
- i) Você considera que os JT podem fazer parte dos conteúdos da Educação Física?
- j) Quais as possibilidades que você vê de trabalhar com os JT no Ensino Médio?
- k) Que outras possibilidades na sua visão poderiam ser desenvolvidas nas aulas de EF com Jogos Tradicionais para além do que foi realizado nessa experiência?

- l) Você sentiu alguma resistência, ou dificuldade de inserção desse conteúdo por parte dos alunos?
- m) O que você achou mais interessante no desenvolvimento da experiência pedagógica com Jogos Tradicionais?
- n) Você tem sugestões para realizar com relação a proposta pedagógica?
- o) Quais são os aprendizados levantados da experiência?

APÊNDICA C - ROTEIRO GRUPO FOCAL COM OS ALUNOS

BLOCO I: Dados de Identificação:

- a) Nome:
- b) Turma:
- c) Idade:
- d) A quanto tempo participa das aulas de Educação Física?

BLOCO II : Início da pesquisa (conversa anterior à experiência):

- a) O que vocês entendem que possa ser conteúdo da Educação Física?
- b) Quais os conteúdos vocês tem conhecimento da Educação Física?
- c) Quais os conteúdos que seus professores costumam desenvolver nas aulas?
- d) Como costuma ser o desenvolvimento das aulas?

BLOCO III: Fim da pesquisa (conversa após a experiência):

- e) Vocês já conheciam os Jogos Tradicionais?
- f) Vocês sabiam que eles podiam ser trabalhados como conteúdo da Educação Física?
- g) Vocês alguma vez já haviam tido contato com os Jogos Tradicionais em aulas de Educação Física?
- h) Como foi para vocês a experiência dessas aulas que contemplamos os JT?
- p) Que outras possibilidades na sua visão poderiam serem desenvolvidas nas aulas de EF com Jogos Tradicionais para além do que foi realizado nas aulas?
- q) Você sentiu algum desconforto ou dificuldade durante as aulas? Poderiam falar sobre isso?

- r) O que você achou mais interessante no desenvolvimento da experiência pedagógica com Jogos Tradicionais?
- i) Você tem sugestões para realizar com relação a proposto pedagógica?

APÊNDICE D - ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO

DADOS SOBRE A AULA OBSERVADA		
Turma:		
Jogo desenvolvido :		
Data:	Hora de início:	Hora de término:

- 1. Disposição do espaço onde ocorrem as aulas:**
- 2. Dinâmica de organização da aula:**
- 3. Materiais utilizados:**
- 4. Relação dos alunos e professores com os jogos propostos:**

ANEXOS

ANEXO A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título do estudo: O Jogo Tradicional nas aulas de Educação Física no Ensino Médio: Possibilidades Pedagógicas.

Pesquisador responsável: Elizara Carolina Marin

Instituição/Departamento: Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação Física e Desportos.

Telefone e endereço postal completo: (55) 99913-3569. Avenida Roraima, 1000, prédio 51, sala 3025, 97105-970 - Santa Maria - RS.

Local da coleta de dados: Instituto Estadual de Educação Professora Guilhermina Javorski

Eu Elizara Carolina Marin, responsável pela pesquisa O JOGO TRADICIONAL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO: POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS convido você a participar como voluntário deste estudo.

Esta pesquisa pretende Analisar as possibilidades pedagógicas para desenvolver os Jogos Tradicionais nas aulas de Educação Física no Ensino Médio. Acreditamos que ela seja importante porque há pouca produção acadêmica relacionada com a Educação Física e o Ensino Médio, conforme salientam alguns autores, (Rufino *et al* 2016; Moreira, Simões e Martins (2010), além de desenvolver o conteúdo Jogo Tradicional, uma prática que não é muito decorrente nas aulas de Educação Física no Ensino Médio. O seu desenvolvimento se dará da seguinte forma: o estudo se caracteriza por ser uma pesquisa participante, com registros em diário de campo, entrevistas semi-estruturadas e grupo focal. Para análise dos dados, vamos utilizar a análise de conteúdo. Como campo da pesquisa, vamos acompanhar a sua escola, Instituto Estadual de Educação Professora Guilhermina Javorski, realizando intervenções pedagógicas no Ensino Médio. Sua participação se dará através das aulas de Educação Física com o conteúdo jogo, que vão ser desenvolvidas, também no início e no fim destas aulas, você será convidado a participar de uma entrevista semiestruturada e/ou grupo

focal.

É possível que aconteçam alguns desconfortos em responder algumas perguntas, podendo, portanto, a qualquer momento poderá desistir de colaborar com a pesquisa, sendo os riscos mínimos. Os benefícios que esperamos com o estudo relaciona-se ao fato de que trará maior conhecimento sobre o tema abordado, ajudando na elaboração de estudos que contemplam o tema Jogos e elucidando o conhecimento científico.

Durante todo o período da pesquisa você terá a possibilidade de tirar qualquer dúvida ou pedir qualquer outro esclarecimento. Para isso, entre em contato com algum dos pesquisadores ou com o Comitê de Ética em Pesquisa.

Você tem garantida a possibilidade de não aceitar participar ou de retirar sua permissão a qualquer momento, sem nenhum tipo de prejuízo pela sua decisão.

As informações desta pesquisa serão confidenciais e poderão ser divulgadas, apenas, em eventos ou publicações, sem a identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre sua participação.

Os gastos necessários para a sua participação na pesquisa serão assumidos pelos pesquisadores. Fica, também, garantida indenização em casos de danos comprovadamente decorrentes da participação na pesquisa.

Autorização

Eu, _____, após a leitura ou a escuta da leitura deste documento e ter tido a oportunidade de conversar com o pesquisador responsável, para esclarecer todas as minhas dúvidas, estou suficientemente informado, ficando claro para que minha participação é voluntária e que posso retirar este consentimento a qualquer momento sem penalidades ou perda de qualquer benefício. Estou ciente também dos objetivos da pesquisa, dos procedimentos aos quais serei submetido, dos possíveis danos ou riscos deles provenientes e da garantia de confidencialidade. Diante do exposto e de espontânea vontade, expresso minha concordância em participar deste estudo e assino este termo em duas vias, uma das quais foi-me entregue.

Sujeito da Pesquisa

Elizara Carolina Marin

Santa Maria, 2018

ANEXO B - TERMO DE CONFIDENCIALIDADE

Título do projeto: O Jogo Tradicional nas aulas de Educação Física no Ensino Médio: Possibilidades Pedagógicas.

Pesquisador responsável: Elizara Carolina Marin

Instituição: Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação Física e Deportos.

Telefone para contato: (55)999613-3569

Local da coleta de dados: Instituto Estadual de Educação Professora Guilhermina Javorski.

Os responsáveis pelo presente projeto se comprometem a preservar a confidencialidade dos dados dos participantes envolvidos no trabalho, que serão coletados por meio de entrevista semiestruturada e grupo focal que será realizada na escola.

Informam, ainda, que estas informações serão utilizadas, única e exclusivamente, no decorrer da execução do presente projeto e que as mesmas somente serão divulgadas de forma anônima, bem como serão mantidas no seguinte local: UFSM, Avenida Roraima, 1000, prédio 51, Departamento de Desportos Individuais, sala 3024, 97105-970 - Santa Maria – RS, por um período de cinco anos, sob a responsabilidade de Elizara Carolina Marin. Após este período os dados serão destruídos.

Este projeto de pesquisa foi revisado e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da UFSM em/...../....., com o número de registro Caae

Santa Maria,.....dede 2018

.....

Elizara Carolina Marin

ANEXO C - AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL

Eu Nadia Sonza Compagnoni, abaixo assinado, responsável pelo Instituto Estadual de Educação Professora Guilhermina Javorski, autorizo a realização do estudo **O JOGO TRADICIONAL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO: POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS**, a ser conduzido pelas pesquisadoras Bhanca Conterato Patias e Elizara Carolina Marin.

Fui informado, pelo responsável do estudo, sobre as características e objetivos da pesquisa, bem como das atividades que serão realizadas na instituição a qual represento.

Esta instituição está ciente de suas responsabilidades como instituição co-participante do presente projeto de pesquisa e de seu compromisso no resguardo da segurança e bem-estar dos sujeitos de pesquisa nela recrutados, dispondo de infraestrutura necessária para a garantia de tal segurança e bem-estar.

Santa Maria,, de de 2018.

Nadia Sonza Compagnoni

(Diretora da Instituição)