



DO TABULEIRO PARA O PÁTIO: RECRIAÇÃO DE ATIVIDADES SOBRE JOGOS DE SALÃO

Caroline Diles Gonçalves[1], UFPE, caroline.diles4@gmail.com
Angela Cabral Braz da Silva [2], UFPE, angella.cabral@hotmail.com
Isyellen Cristine Santos [3], UFPE, isyellencristane@gmail.com
Maria Aida Alves de Andrade [4], UFPE, aida_alves@yahoo.com.br
Tereza Luíza de França[5], UFPE, sansilsi@uol.com.br
Universidade federal de Pernambuco / caroline.diles4@gamil.com

FROM THE TRAY TO THE PATIO: RECRITATION OF ACTIVITIES ON SALON GAMES

Resumo

Este trabalho foi realizado no programa de Residência Pedagógica do curso de Educação Física na UFPE, que promove a imersão do estudante de licenciatura na escola básica. O jogo faz parte dos conteúdos estudados nas escolas nas aulas de Educação Física. O jogo de salão é rico em cultura e possibilita diversas práticas a serem desenvolvidas com os alunos. O objetivo foi definido entender sobre os diversos tipos de jogos de salão e buscar novas possibilidades de vivências durante as aulas de Educação Física. Vivenciar o jogo, saber sobre a cultura, levar a história desses tipos de jogos, na escola, realizada na Escola Timbi no município de Camaragibe-PE. O estudo foi realizado com observação participante e intervenções com alunos do fundamental II do oitavo ano. Foram sistematizadas práticas junto com os alunos em que a habilidade gestual, a concentração, integração, categorias centrais do ensino-aprendizagem. A metodologia na abordagem qualitativa, a intervenção considerou os princípios da pesquisa-ação, em uma turma do oitavo ano, foi constituída uma sequência didática de três momentos. Os resultados obtidos estão expressos pela melhoria na interação social, expressão corporal como linguagem que contribuiu significativamente com a percepção e atenção dos alunos nas práticas elencadas. Logo tal experiência através do programa da residência pedagógica junto a escola se fez de suma importância para a nossa formação como futuras professoras de Educação Física.

Palavras-chave: Jogos de Salão, Educação Física Escolar, Autonomia.



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

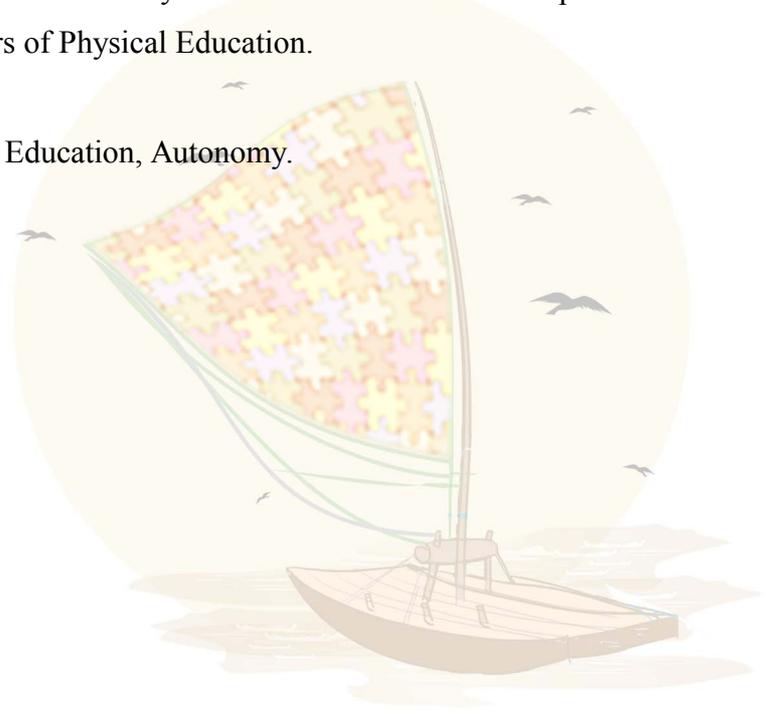
05 a 07/12/18

FORTALEZA - CE

Abstract

This work was carried out in the Pedagogical Residency program of the Physical Education course at UFPE, which promotes the immersion of undergraduate students in elementary school. The game is part of the content studied in the schools in the classes of Physical Education. The hall game is rich in culture and enables various practices to be developed with students. The goal was to understand about the different types of salon games and to seek new possibilities of experiences during Physical Education classes. Experience the game, learn about the culture, take the history of these types of games, in school, held at the Timbi School in the municipality of Camaragibe-PE. The study was carried out with participant observation and interventions with fundamental students II of the eighth grade. Practices were systematized together with students in which gestural ability, concentration, integration, central categories of teaching-learning. The methodology in the qualitative approach, the intervention considered the principles of action research, in a class of the eighth year, was formed a didactic sequence of three moments. The results obtained are expressed by the improvement in the social interaction, corporal expression as language that contributed significantly with the students' perception and attention in the practices mentioned. Therefore, this experience through the program of pedagogical residency with the school became of paramount importance for our formation as future teachers of Physical Education.

Keywords: Ballroom Games, School Physical Education, Autonomy.





Introdução

São fatores comuns, na vida de um professor de Educação Física do ensino fundamental ou deveriam ser, a busca por novas perspectivas de ensino metodológico, proporcionando práticas diferentes para suas aulas. A escola deve fornecer ensinamentos que possibilitem a vida dos escolares, bem como guia-los para a vida, ela retrata como função fundamental à formação de cidadão. Segundo Martins (2010) “é fundamental que o educador tenha consciência de seu papel de agente transformador, substituindo as práticas tradicionais por estratégias novas, dentro do ambiente estruturado para provocar e promover o aprender”. Os jogos estimulam o imaginário propiciando experimentações prazerosas e criativas provocando o uso de diferentes linguagens verbais e não verbais, expressando as dimensões do corpo de formas diferentes e conscientes. É preciso trabalhar a concepção que alguns alunos têm sobre jogos de salão, muitas das vezes tendo um olhar para com esses tipos de jogos, onde pensam que são para dias de chuvas por exemplo. Com bases nas informações, é de fundamental importância de vivenciar práticas de ensino através dos jogos de salão, de maneira de oportunizar um aprendizado bastante significativo para os envolvidos, trabalhando o cognitivo, a socialização entre outros aspectos. A prática lúdica nas aulas tem por objetivo estimular um aprendizado de modo divertido, buscando motivar, inspirar e ajudar a atingir os objetivos. O fenômeno lúdico presente em várias brincadeiras e jogos, pode ser um elemento que contribua para a aprendizagem e participação dos alunos nas aulas. O lúdico ao envolver o aluno nas atividades estimula brincadeiras dançantes como uma prática inerente à criança como forma de trabalho, refletir e descobrir o mundo que a cerca (DALLABONA, MENDES, ano 2004). A prática lúdica tem o direcionamento de produzir prazer para o indivíduo que esteja realizando tal atividade, essa aplicação apesar de esta muito relacionadas a atividades com crianças é possível de se realizar com todas as idades, sejam os indivíduos adolescente ou adultos.

Justificativa

Como isso, o estudo contribui com informações relevantes para contribuir para a sistematização de aulas na escola com o conteúdo jogos, ministradas por professores de Educação Física. Destacamos assim a importância do presente trabalho em compreender e analisar o jogo de salão em novas perspectivas lúdica-criativa prática que contribui para uma maior participação dos alunos. É de grande relevância pesquisar e buscar mais informações relacionadas com os jogos de salão, e buscar novas perspectivas para serem trabalhados na disciplina de Educação Física, para



que assim os professores possam planejar melhor e avaliar suas ações pedagógicas pertinentes à aula.

Objetivo Geral

Desta forma, o objetivo geral desse trabalho é compreender sobre os diversos tipos de jogos de salão e buscar novas possibilidades de vivência durante a aula de Educação Física, numa perspectiva lúdico-criativa.

Fundamentação teórica:

A Lei nº 9.394/96 dispõe para a Educação Básica em seu Art. 26. Os currículos do ensino fundamental e médio devem ter uma base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e da clientela. Os cinco conteúdos estudados na Educação Física são, ginástica, luta, dança, jogo e esporte. O jogo faz parte desses conteúdos estudados e dados nas escolas durante o ano, nas aulas de Educação Física. O jogo de salão assim como outros é rico em cultura e possibilita diversas práticas a serem desenvolvidas com os alunos. No coletivo dos autores é possível ver o assunto mais destrinchado em relação a Educação Física Escolar, da forma como pode ser trabalhado nas aulas. O programa de Residência Pedagógica do curso de Educação Física na UFPE, que promove a imersão do estudante de licenciatura na escola básica. Vem possibilitando a ida de vários estudantes no âmbito escolar, sendo para alguns a sua primeira vivência nessa área. Possibilitando novas experiências no chão da escola, durante a formação acadêmica. O lúdico fenômeno resultante do impulso racional e sensível, é fundamental para dinamizar e motivar as aulas de dança, tornando o aprendizado mais eficaz e envolver o aluno nas atividades, como por exemplo a brincadeira que é inerente à criança, é sua forma de trabalho, refletir e descobrir o mundo que a cerca (DALLABONA; MENDES, ano 2004). Os jogos e as brincadeiras são práticas culturais expressivas com intencionalidades e curiosidades lúdicas que contribuem para uma formação autônoma e criativa. Uma das possibilidades é a reconstrução de suas regras durante a realização, são possíveis diferentes modos de viver o tempo, o lugar, os materiais e as experiências a serem vividas com os jogos. Segundo Martins (2010) “é fundamental que o educador tenha consciência de seu papel de agente transformador, substituindo as práticas tradicionais por estratégias novas, dentro do ambiente estruturado para provocar e promover o aprender”. Os jogos estimulam o imaginário propiciando experimentações prazerosas e



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18

FORTALEZA - CE

criativas provocando o uso de diferentes linguagens verbais e não verbais, expressando as dimensões do corpo de formas diferentes e conscientes. Através dos jogos de salão, que também são conhecidos como jogos de tabuleiros, os alunos são estimulados tanto na parte afetiva, quanto na cognitiva. É importante vivenciar o jogo, saber sobre a cultura, levar a história, valorizar a cultura desses tipos de jogos, na escola com os alunos. Diante disso, é possível citar alguns benefícios que podem ser encontrados nos jogos de salão, onde para cada etapa e idade do ser humano oferecem benefícios a quem vivência. Segundo a Informática Educacional (2010), as etapas são definidas em:

- idade pré-escolar: para as crianças em idade pré-escolar, os jogos auxiliam na transmissão dos conceitos básicos de comportamento e convivência, como a paciência, a partilha, bem como o conceito de vitória e derrota. Além disso, os jogos são importantes para ensinar o conceito de limites: assim como na vida, o jogo tem certas regras que devem ser obedecidas.
- idade escolar: para as crianças em início de idade escolar, os jogos de tabuleiro podem oferecer uma grande ajuda para estimular conceitos da alfabetização básica e do raciocínio lógico e numérico. Ao jogar, as crianças exercitam esses conceitos de uma forma lúdica e divertida, absorvendo conhecimentos que ajudarão no seu crescimento pessoal.
- jovens e adultos: aos jovens e adultos, o jogo funciona como uma excelente ferramenta de convívio e interação social. Interagir com os outros, obedecendo as regras, é um fato constante no nosso dia a dia, e os jogos nos ajudam a desenvolver essas habilidades (INFORMÁTICA EDUCACIONAL, 2010).

Metodologia:

A metodologia usada foi a abordagem qualitativa, a intervenção considerou os princípios da pesquisa-ação, num universo de significados, motivações, crenças, valores, atitudes e corresponde a um espaço mais profundo de relações, processos e fenômenos. Participantes estudantes do oitavo ano do ensino fundamental, realizada na Escola Timbi no município de Camaragibe-Pernambuco. O estudo foi realizado com observação participante, intervenções com alunos do fundamental II. Para tanto, foram sistematizadas práticas junto com os alunos em que a habilidade gestual, a concentração, respeito ao próximo, atenção, integração, constituiu-se como categorias centrais do ensino-aprendizagem, foi constituída uma sequência didática de três momentos. O primeiro momento foi realizado aula teórica e apresentado, história, cultura e diversos tipos de jogos de salão. E encaminhado uma pesquisa sobre o tema da aula para um melhor entendimento acerca do tema. No segundo momento os alunos apresentaram suas pesquisas em uma roda de conversa com a turma, e foi ensinado regras básicas, e tiveram a vivência com alguns jogos como: xadrez, dama,



jogo da onça e etc. Foi proposto que os alunos com seus grupos tentassem recriar algum jogo de salão, com tema “do tabuleiro para o pátio”, para ser vivenciado com sua turma na próxima aula. No terceiro momento foi realizado um resgate, com o objetivo de que os alunos lembrassem o que já havia sido estudado e vivenciado sobre jogos de salão. Após conversar sobre o que os alunos recriaram, foi realizada a vivência das atividades, como a dama humana e o xadrez humano. No final foi realizado o processo de avaliação da intervenção, através de uma roda de conversa.

Discussão dos resultados:

Foi avaliado todo o processo, das observações participantes, as aulas para conhecer as histórias de diversos jogos de salão, e a vivência da recriação dos jogos de salão. No final das atividades foi realizado o processo de avaliação da intervenção, através de uma roda de conversa, para que envolvidos relatassem suas experiências e opiniões sobre o assunto trabalhado. Como resultados obtidos estão expressos pela melhoria na interação social, expressão corporal como linguagem que contribuiu significativamente com a percepção e atenção dos alunos nas práticas elencadas. A autonomia da recriação do jogo foi algo que aparentemente motivou os alunos a participarem das atividades, que possibilitou a criatividade e o trabalho em grupo. Expressaram através da fala que estavam satisfeitos com as intervenções realizadas, com diversos tipos de aulas sobre os jogos de salão e a vivência no pátio, com as atividades que foram bastante prazerosas. Expresso o quanto aposto na liberdade, o quanto me parece fundamental que ela se exercite assumindo decisões. Foi isso, pelo menos, o que marcou a minha experiência de filho, de irmão, de aluno, de professor, de marido, de pai e de cidadão. (FREIRE, 1996, p. 64). O professor deve procurar maneiras de demonstrar que seus alunos são capazes. Cabe a cada um quebrar suas próprias limitações e avaliar suas ações. Com as atividades lúdicas, uma maneira de ensinar e aprender, para assim poder oportunizar um aprendizado significativo. É preciso trabalhar a concepção que alguns alunos têm sobre jogos de salão, que são para dias de chuvas. Com bases nas informações, é de fundamental importância de vivenciar práticas de ensino através dos jogos de salão, de maneira de oportunizar um aprendizado bastante significativo para os envolvidos. A prática lúdica nas aulas tem por objetivo estimular um aprendizado de modo divertido, buscando motivar, inspirar e ajudar a atingir os objetivos.

Considerações finais:



Nesse sentido, essas observações participativas com o assunto sobre jogos de salão contribuíram para uma relação significativa e qualitativa para a nossa formação enquanto estudantes, tanto pelas dinâmicas apresentadas, quanto pela expressão do impulso lúdico presente nos movimentos vividos nas aulas de Educação Física, e o aprendizado em todo o planejamento até sua execução e desafios que foram surgindo ao longo das aulas realizadas na escola. Foi possível conhecer e trabalhar diversos tipos de jogos de salão, dos mais popularizados a alguns da antiguidade que não eram conhecidos pelos atores da pesquisa como o jogo da onça. O conteúdo do jogo, possibilitou a despertar da criatividade e da autonomia nas atividades propostas para a turma. Práticas diferentes, acabam despertando a curiosidade e motivando a participação das atividades propostas. Logo tal experiência através do programa da residência pedagógica junto a escola se fez de suma importância para a nossa formação como futuras professoras de Educação Física, e para compreender que é possível levar novas propostas pedagógicas para escola.

Referencias

BETTI, Mauro; ZULIANI, Luiz Roberto. Educação física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, v. 1, n. 1, 2009.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

FRANÇA, Tereza Luiza de. Educação para e pelo Lazer. In: MARCELLINO, Nelson Carvalho (Org.). **Lúdico, educação e educação física**. Ijuí: Ed. UniJUÍ, 1999. (Coleção Educação Física).

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia. Saberes Necessários á Prática Educativa**. 1996. Disponível em: < http://www.lettras.ufmg.br/espanhol/pdf/pedagogia_da_autonomia_-_paulofreire.pdf>. Acessado em: 10 nov. de 2018.

GALVÃO, Zenaide. Educação física escolar: a prática do bom professor. **Revista mackenzie de educação física e esporte**, v. 1, n. 1, 2009.



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18

FORTALEZA - CE

GIGLIO, Célia MB. Residência Pedagógica como diálogo permanente entre a formação inicial e continuada de professores. **DALBEN, AIL de F. et al. Convergências e tensões no campo da formação e do trabalho docente. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.**

INFORMÁTICA EDUCACIONAL. 2010. **Os benefícios dos jogos de tabuleiro.** 12 jul. 2010. Disponível em: < <http://blog.educacional.com.br/progabriel/2010/07/12/osbeneficios-dos-jogos-de-tabuleiro/>> Acesso em 05 nov. de 2018.

JÚNIOR, Marcílio Souza et al. Coletivo de autores: a cultura corporal em questão. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 33, n. 2, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** Cortez editora, 2017.

PEREIRA, Ricardo Francisco; FUSINATO, Polônia Altoé; NEVES, Marcos Cesar Danhoni. Desenvolvendo um jogo de tabuleiro para o ensino de física. **VII Encontro de Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências**, 2009.

