

A SISTEMATIZAÇÃO DO CONTEÚDO JOGO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I

DIAS, Maria Aparecida¹ – UFRN

SENA, Dianne² – UFRN

SOUSA, Dandara³ – UFRN

BARROS, Joyce⁴ – UFRN

Resumo

Este estudo objetiva apresentar uma proposta de sistematização do conteúdo jogo nas aulas de Educação Física do 2º ano do Ensino Fundamental I (EF-I). Observamos, no ambiente escolar, que os profissionais, desconhecem as propostas de sistematizações para a disciplina e que eles não apresentam uma organização didática do conteúdo jogo em seu planejamento. Utilizamos como metodologia a pesquisa-ação já que busca mudanças e melhorias do processo de ensino-aprendizagem. Os sujeitos da pesquisa são os estudantes do PIBID-EF-UFRN e escolares de uma turma do 2º ano EF-I. Concluimos que é possível desenvolver planos de aulas a partir de uma proposta de sistematização e que esta oportuniza aprendizagem do conteúdo jogo pelos escolares. A proposta do livro de Palma et al (2010), possibilitou elaborarmos e organizarmos um planejamento que atendesse as necessidades dos escolares e do contexto educacional.

Palavras-Chave: Educação Física, Sistematização, Jogo, PIBID, Ensino Fundamental

Introdução

Há muito tempo se fala sobre a necessidade de planejar o ensino e organizá-lo a partir dos aspectos didáticos. Com a Educação Física não foi diferente. Com a sua legalização, a partir da promulgação da LDBEN 9.939/96, no ano de 1996, a disciplina passa a ser compreendida como componente curricular na escola, reconhecida como área de ensino de conhecimentos pedagógicos objetivando a aprendizagem dos escolares.

1 Doutora. cidaufrn@gmail.com

2 Supervisora PIBID-EF-UFRN. diannesena@hotmail.com

3 Aluna PIBID-EF-UFRN. dandarapibidiana@gmail.com

4 Aluna PIBID-EF-UFRN. joycembarros@yahoo.com.br

Porém, no período de 1960 e 1970, prevalecia o ensino pelo método esportivo e técnico. Desta forma, a Educação Física, incorporou o esporte e adequou os seus objetivos e práticas pedagógicas para a iniciação esportiva. Este foco nos conteúdos esportivos limitava o movimento e o próprio conhecimento da área, somente a estes preceitos. No âmbito escolar os direcionamentos e organizações das aulas tinham, e ainda têm, como base os modelos do esporte, difundidos pela mídia e pelos livros técnicos de ensino do esporte.

No período de 1980, o posicionamento da Educação Física dentro e fora da escola, começou a mudar, pois alguns estudiosos incomodados com a realidade de ensino predominantemente esportivo iniciaram transformações teóricas e metodológicas para o componente curricular.

Para isso, precisou-se planejar o ensino da Educação Física a partir de uma organização didática, considerar a realidade sócio-cultural e educacional. Com isso, a área recebeu uma estrutura teórico-metodológica para orientar e auxiliar os professores na sua ação pedagógica.

Mas afinal, quando se fala que os conteúdos devem ser organizados a partir de uma proposta de sistematização, o que isto quer dizer?. Antes, esclareceremos o conceito de sistematização. Segundo os autores Kawashima, Souza e Ferreira (2009, p.458), “sistematizar os conteúdos da Educação Física escolar nada mais é do que organizá-los de modo coerente com cada nível de ensino”. Acrescentamos ainda, que, ao planejarmos, devemos respeitar uma sequência pedagógica para os anos escolares. Para isso, precisa-se de critérios e indicadores para seleção dos conteúdos que irão auxiliar os professores na organização curricular, como também orientá-los no tocante ao momento da aprendizagem que o aluno se encontra.

Contudo, para que ocorra a sistematização se faz necessário um planejamento embasado por elementos didático-pedagógicos, objetivando a aprendizagem dos estudantes. A didática da educação física consiste em organizar e direcionar o processo de ensino-aprendizagem, a partir dos seus elementos: conteúdos, objetivos, estratégias metodológicas, recursos e avaliação. Assim, o professor terá condição de observar a evolução dos estudantes de maneira progressiva. Deve-se entender que a aprendizagem escolar é “uma atividade planejada, intencional e dirigida, e não algo casual e espontâneo” (LIBÂNEO, 1994, p.86).

Percebemos que os debates sobre a sistematização dos conteúdos da Educação Física acontece logo após a promulgação da LDBEN 9.394/96, estando esta integrada à proposta pedagógica da escola. Assim, pensar a Educação Física nesse contexto é reconhecer que ela é

capaz de selecionar, organizar e sistematizar conhecimentos, com o intuito de contribuir com a formação cultural dos estudantes.

No nosso estudo, o contexto envolvido foi a Escola Municipal Professora Ivonete Maciel, na turma do 2º ano do Ensino Fundamental I (EF-I). Observamos que neste ambiente escolar, ocorriam duas problemáticas: os professores de Educação Física desconheciam as propostas de sistematizações para a disciplina; e que não havia um planejamento e uma organização didática dos conteúdos, para turma do 2º ano EF-I. Assim, iniciamos um plano de ação para dirimir inicialmente estes dois problemas.

Neste sentido, o estudo objetiva apresentar uma proposta de sistematização do conteúdo jogo nas aulas de Educação Física na turma do 2º ano EF-I da Escola Municipal Professora Ivonete Maciel. Para orientação, temos a questão norteadora do estudo: Quais as possibilidades de sistematização do conteúdo jogo nas aulas de Educação Física escolar para o 2º ano do EF-I?

Tivemos como apoio teórico-metodológico, na elaboração, planejamento e sistematização dos conteúdos, a proposta de sistematização do livro “Educação Física Escolar e Organização Curricular” (2010), organizado pelos professores e autores, Angela Palma, Amauri Bassoli Oliveira e José Augusto Palma.

No tocante ao conteúdo jogo abordado no nosso estudo, justificamos a sua escolha por entendermos que a sua utilização, no contexto educacional, contribui para o enriquecimento do repertório da cultura de movimento, como também, na construção de valores sociais e democráticos para a vida dos estudantes. Percebemos também que os professores de Educação Física sentem dificuldade em organizar esse conteúdo de maneira adequada na turma do 2º ano EF-I.

Ressaltamos a importância de abordar o conteúdo jogo, já que este é desenvolvido desde o início da vida escolar até o Ensino Médio, sendo utilizado por todos os outros conteúdos como instrumento pedagógico e metodologia de ensino.

Consideramos que a pretensão não é somente resolver a dificuldade da prática, mas, pela descrição do problema, compreender, discutir e melhorar a ação pedagógica da Educação Física; direcionados, portanto, em promover mudanças concretas na prática pedagógica e não só com sua interpretação das atividades.

O estudo tem como metodologia a Pesquisa-ação, apoiado pelos autores Thiollent (2010), Esteban (2010) e Tripp (2005) nos quais possibilitaram estruturar o plano de

intervenção para o conteúdo jogo, direcionando para o processo reflexivo. O diálogo com a pesquisa-ação proporcionou um entendimento sobre as propostas de sistematização, os conhecimentos sobre o conteúdo jogo, planejamento e o processo de ensino aprendizagem nas aulas de educação física na turma do 2º ano EF-I.

Entende-se por pesquisa-ação um método de pesquisa que agrega diversas técnicas de pesquisa social, estabelecendo uma estrutura coletiva, participativa e ativa no nível da captação da informação. Segundo Esteban (2010, p.167), na pesquisa-ação “pretende-se, fundamentalmente, propiciar a mudança social, transformar a realidade e levar as pessoas a tomarem consciência de seu papel nesse processo de transformação”. Requerendo, portanto, a participação das pessoas envolvidas no problema investigado.

Utilizamos a pesquisa-ação educacional, que segundo Tripp (2005) “é uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos” (p. 445). Perspectivando transformações pedagógicas, propomos, junto com os colaboradores, estratégias que direcionassem para melhorias.

Os colaboradores, estudantes de graduação integrantes do PIBID-EF, professores-supervisores e atuantes, e escolares, foram os indivíduos que fizeram a ponte entre a pesquisa e a ação, a teoria e a prática, a universidade e a escola. Compreendidos como o público-alvo do estudo, a participação destes não se restringiu apenas a ofertar informações, eles foram pesquisadores, apresentando suas ações, aprendizagens e contribuições, no percurso da pesquisa.

A parceria com o PIBID-EF se ocorreu já que o programa está vinculado a uma instituição de ensino superior, a UFRN, sendo também uma possibilidade de diálogo entre estudantes-bolsistas da graduação e professores formados, realizando, assim, uma discussão e reflexão sobre o planejamento e sistematização dos conteúdos da Educação Física escolar.

Educação Física escolar e os conhecimentos pedagógicos

Como supracitado, a legalização da Educação Física, a partir da promulgação da LDBEN 9.9394/96, no ano de 1996, colocou-a no patamar de componente curricular na escola, e assim, foi reconhecida como área de ensino de conhecimentos pedagógicos objetivando a aprendizagem dos escolares.

O período mais marcantes da Educação Física no Brasil aconteceu em 1980, sendo a época fértil de produções teórico-metodológica para seu ensino, pelos pesquisadores, estudiosos e professores, ocorrendo construção de materiais que visavam auxiliar na prática pedagógica dos profissionais.

Esta produção teórico-metodológica, foi direcionar para o ensino escolar em todo o país, partindo das necessidades educacionais da época. Neste sentido, a Educação Física precisou se readequar as modificações da realidade social e dos seus integrantes, desenvolvendo propostas de sistematização para o seu ensino na escola.

Estando o ensino orientado pelos princípios didáticos, no nosso estudo, focamos no conteúdo jogo e este precisou se abordado e problematizado com o contexto escolar, para que assim, pudesse ser apreendido e compreendido pelos estudantes no tocante suas características e conhecimentos.

Entende-se que os conteúdos de ensino são os conjuntos de conhecimentos, habilidades, hábitos, modo valorativo e atitudinais de atuação social, abordados pedagógica e didaticamente, tendo em vista a assimilação ativa e aplicação pelos escolares em sua prática de vida. (DARIDO, 2005).

Outro aspecto trabalhado no planejamento das aulas foram as três dimensões dos conteúdos, que segundo Darido (2005), são: conceitual – compreendendo “o que o aluno deve saber”, procedimental – que compreende “o que se deve saber fazer” e atitudinal – que compreende “o como deve ser”. O intuito é o processo de aprendizagem dos conteúdos para além do “saber fazer”, perpassando pelas ações do “ser” e do “conhecer”.

Neste sentido, a autora acrescenta que

o papel da Educação Física ultrapassa o ensinar esporte, ginástica, dança, jogos, atividades rítmicas, expressivas e conhecimento sobre o próprio corpo para todos, em seus fundamentos e técnicas (dimensão procedimental), mas inclui também os seus valores subjacentes, ou seja, quais atitudes os alunos devem ter nas e para as atividades corporais (dimensão atitudinal). E, finalmente, busca garantir o direito do aluno de saber porque ele está realizando este ou aquele movimento, isto é, quais conceitos estão ligados àqueles procedimentos (dimensão conceitual) (DARIDO, 2005, p.5).

Com isso, os planos de aulas elaborados para a turma do 2º ano EF-I, atenderam, tantos aos elementos didáticos como aos aspectos das três dimensões dos conteúdos.

A proposta de sistematização do conteúdo jogo

Para organizar e direcionar o planejamento das aulas, utilizamos a proposta de sistematização do livro “Educação Física Escolar e Organização Curricular” organizado pelos professores e autores, Angela Palma, Amauri Bassoli Oliveira e José Augusto Palma. A escolha do livro é justificada por considerarmos uma produção teórico-metodológica, que atende os contextos trabalhados. Tendo como critérios para a escolha do livro: a atualização da organização dos conteúdos e a adequação da seleção dos conteúdos para cada nível escolar. Desta forma, o livro apresenta uma proposta de sistematização, que pretende subsidiar a atuação do docente e este apoio, visa ajudar na criação de estratégias de ensino.

O jogo como conteúdo da Educação Física

Entendemos que todos os conteúdos da Educação Física são importantes para a formação dos estudantes. Contudo, no Ensino Fundamental I e II, vemos que os jogos possibilitam diversificar os tipos de vivências que as crianças experimentam nas aulas de Educação Física Escolar, buscando assim enriquecer o repertório da cultura do movimento desses indivíduos, auxiliando, também, na construção de valores sociais mais democráticos, íntegros e mais comprometidos com a vida em grupo.

Percebemos também que os professores de Educação Física sentem dificuldade em organizar esse conteúdo de maneira adequada, especificamente, na turma do 2º ano EF-I.

As pesquisas nos mostraram que é notável a importância do elemento jogo para o processo de ensino e aprendizagem do ser humano. O autor Huizinga (2001) afirma que o jogo é compreendido como fenômeno cultural e histórico. O jogo é vivenciado a partir da cultura corporal ou cultura de movimento do indivíduo que realiza, e é a partir do jogo que o lúdico se expressa. Então sendo elemento cultural, ele envolve toda uma sociedade. Para Huizinga (2001) a essência do jogo reside em sua intensidade, fascinação e capacidade de excitar, evidenciado o elemento lúdico em toda sua análise e interpretação. O autor ainda acrescenta que o jogo é

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotadas de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência do ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2001, p. 33).

Ou seja, vemos que o jogo instaura uma nova realidade, uma realidade paralela, em que é possível trabalhar a socialização nas crianças, mostrando a importância das regras, o senso

de coletividade, a possibilidade de organização de um jogo, entre outros objetivos. Nele a criança cresce, se conhece e se reconhece.

Entendendo a importância do jogo, os educadores precisam de empenho para atrair os escolares nas suas atividades, já que hoje percebemos uma modificação, dentro e fora da escola, de hábitos, comportamentos, valores e regras desses grupos ocasionados pelas tecnologias da informação e comunicação. Os professores nas aulas de Educação Física devem utilizar e unir os aparatos tecnológicos a sua prática pedagógica, objetivando aulas prazerosas, motivantes e que atendam a realidade dos escolares.

O conteúdo jogo deve ser tratado, no planejamento e nas aulas, de forma progressiva, e o professor tem que compreender que a cada nível escolar, esses conhecimentos vão evoluindo. Desta forma, isso deve ser passado para o aluno/a e este deve ampliar os seus conhecimentos a partir do que já conhece.

Outro direcionamento para o jogo na escola é ser caracterizado como um elemento para momentos recreativos, utilizados nos eventos escolares, gincanas, entre outros. Freire (2003) critica o posicionamento da escola, com relação ao jogo, onde este, quando serve à pedagogia, “deixa de ser jogo para ser profanado por estratégias que, de modo algum, levam em conta o verdadeiro papel educativo da atividade lúdica” (2003, p.81). Desta forma, Freire afirma que “o potencial educativo do jogo é mais forte que o mencionado pelos pedagogos de modo geral” (2003, p.81). Ou seja, ao ser “utilizado” pelos pedagogos, o jogo perde seu valor educativo e sua essência lúdica.

A autora Okamoto (2011), no seu trabalho de conclusão do curso de especialização, intitulado “O jogo popular como conteúdo de ensino nas aulas de Educação Física” apresenta um debate acerca do jogo e afirma que o jogo é conteúdo de ensino da disciplina Educação Física e é instrumento pedagógico que podem ser utilizado para ensinar outros conteúdos.

Nesse sentido, entendemos que os professores/as de Educação Física necessitam ter conhecimento sobre o conteúdo jogo, compreendendo seu emprego, no contexto educacional podendo ser enriquecido e potencializado pela qualidade e frequência das intervenções do educador.

Para o nosso estudo, o jogo é um conteúdo que está presente na escola, que precisa ser tratado nas suas três dimensões: Conceitual, Procedimental e Atitudinal. Deste conteúdo, deve ser abordado os seus valores e significados, e ser estudado como um patrimônio cultural. Trabalhar o jogo como conteúdo de ensino da Educação Física é buscar estabelecer uma

relação entre a cultura cotidiana e a já formada pelos estudantes, visando um novo entendimento. Esse entender possibilitará um agir e pensar diferente, ampliando o que já se sabe. A aprendizagem sobre o jogo proporciona conhecer diferentes manifestações culturais, como também se reconhecer dentro delas.

A SISTEMATIZAÇÃO DO CONTEÚDO JOGO NO 2º ANO EF-I

Apresentamos aqui, de forma resumida, a aplicação dos planos de aulas elaborados a partir da proposta de sistematização do livro de Palma, Oliveira e Palma (2010), para turma do 2º ano EF-I. A elaboração e aplicação das aulas tiveram a participação de estudantes de graduação integrantes do PIBID-EF-UFRN. As intervenções aconteceram no período de março de 2013 na Escola Professora Ivonete Maciel. Elaboramos quatro planos de aulas tendo como tema central o conteúdo jogo.

Como forma de trabalhar as três dimensões dos conteúdos, relacionado ao processo de ensino-aprendizagem e avaliação, ao final de todas as quatro aulas, questionávamos os alunos/as, sobre alguns aspectos da aula, como, por exemplo: sobre a origem, história, significado dos nomes do jogo, (conceitual), se eles gostaram de trabalhar em grupo e se atividade aconteceria de forma individual (atitudinal) e se eles tiveram dificuldade de realizar algum jogo simples e outros mais complexos (procedimental), visando perceber a sua evolução nas práticas. Desta forma, percebíamos: em que nível de conhecimento a turma se encontrava; o que poderia ser melhorado; o que foi aprendido, entre outras informações.

1º PLANO DE AULA

Para a primeira aula enfocamos os jogos populares. A aula centrou-se nas seguintes perguntas: O que os alunos/as sabiam sobre jogos; O que eles sabiam sobre jogos populares; Quais jogos populares eles conheciam; Quem havia ensinado sobre jogos populares.

Explicamos sobre jogos e apresentamos seus tipos: jogos populares, jogos de mesa, jogos de salão, etc. Expomos também os jogos populares: jogo de amarelinha, pião, soltar pipa, pular corda, esconde-esconde, etc.

Após este momento, focamos no jogo de amarelinha e explicamos que eles iriam aprender: a história e origem, o significado do nome Amarelinha e as diferentes nomações da Amarelinha. Em seguida levamos os alunos para praticarem o jogo da amarelinha

tradicional, da forma como eles sabiam. Encerramos a aula questionando: se eles gostaram da atividade; se sentiram alguma dificuldade; se consideraram fácil.; se no momento que os colegas foram ensinar, eles conseguiram aprender o que foi transmitido.

O momento na sala, foi para informar que a aula seguinte daríamos continuidade com a abordagem do jogo da amarelinha, porém apresentando outras formas de jogar.

2º PLANO DE AULA

Na segunda aula, iniciamos com uma roda de conversa e perguntamos aos alunos/as se eles lembravam da aula anterior. Obtivemos diversas respostas como: “- brincamos de amarelinha”; “- fomos para a quadra jogar amarelinha”. Em seguida informamos que estudaríamos sobre o jogo da amarelinha e suas diferentes formas de jogar.

Em sala, mostramos três tipos de amarelinha e que cada uma tem suas regras, mas as três utilizávamos os mesmos elementos da amarelinha tradicional: o lançar da pedra, o saltar as casas, o transporem obstáculos.

Explicamos que os dois primeiros tipos de amarelinha são com traçados de quadrados. O primeiro denominado de Cademia do pão doce e o segundo Amarelinha do Caco. O terceiro com formato em círculo conhecido em todo país pelo nome de Caracol.

Em seguida fomos para quadra, e lá, os estudantes PIBID-EF e alunos/as realizaram a construção dos três formatos de amarelinhas, para em seguida praticá-las. Distribuímos a turma em três grupos, onde cada um ficou um tempo praticando o jogo no novo formato e ao sinal dos estudantes PIBID-EF, os alunos/as passavam para a amarelinha seguinte.

Finalizamos a aula na quadra e fomos para sala. Neste momento perguntamos aos alunos/as: se eles conheciam as formas diferentes de jogar amarelinha?; se tinham sentido dificuldade?; quais os movimentos mais usados para jogar os três tipos?; Qual foi o tipo mais fácil e o mais difícil?; Se existe diferença da amarelinha tradicional para as outras e quais são?; O que eles haviam aprendido de novo nesta aula?.

Realizamos, por fim, um momento avaliativo, utilizando o desenho, e nele solicitamos que os alunos/as desenhassem a amarelinha que tinha mais gostado de jogar.

3º PLANO DE AULA

Na terceira aula, explicamos para os alunos/as que eles iriam aprender sobre outro jogo popular, denominado bola de gude. Os estudantes do PIBID-EF apresentaram para os

alunos/as a história e origem, o significado do nome e as diferentes denominações do jogo bola de gude. Perguntamos aos alunos: quem conhecia o jogo?; onde aprenderam?;, com quem haviam aprendido?; se jogavam atualmente fora da escola?; se jogaram alguma vez na escola?; se eles conheciam esse jogo por outro nome e qual?.

Após este momento, explicamos o objetivo do jogo e que existem diferentes formas de jogar bola de gude, que são: 1) Lóca, Búlica, borroca ou três covinhas, Oca e Box, que são jogos onde são feitos buracos no chão; e 2) Triângulo e Mata-mata, que são jogados sem buracos no chão. Apresentamos também que as bolas de gude podem ser confeccionadas por diversos materiais, como: madeira, pedras, mármore, argila, cerâmica e, o mais usado, vidro.

No momento seguinte, levamos os alunos/as para um espaço ao lado, com areia, localizado vizinho ao parquinho da escola. Nele apresentamos as regras de três jogos de bola de gude: Triângulo, Borrocas (ou três covinhas) e Mata-mata. Na realização da prática, todos os alunos/as participaram. Observamos que a grande maioria, já tinha conhecimento sobre a forma de jogar, mesmo sendo a forma mais tradicional, que é o mata-mata.

Logo após a prática, fomos para sala e questionamos os alunos/as: o que eles aprenderam nesta aula?; quem conhecia a história e origem do jogo de bola de gude e poderiam explicar para a turma?; quem sabia o significado do nome e outras denominações?; Quais materiais eram utilizados para confeccionar as bolas?; quais os tipos de jogo para a bola de gude?; quem aprendeu a jogar bola de gude e algum tipo de jogo ensinado na aula?.

Desta forma, terminamos a aula pedindo para os alunos/as ensinar para pessoas conhecidas, da família, os tipos de jogos de bola de gude e na próxima aula trazer o relato deste ensino.

4º PLANO DE AULA

Na quarta e última aula, continuamos com enfoque jogo e explicamos para os alunos/as que eles iriam vivenciar diversos jogos populares. Com isso, apresentamos os jogos que eles seriam realizados na quadra: Pula-corda, Bola gigante, Lançamento de arco, Boliche e Futebol coletivo. Os materiais utilizados, foram: corda, arcos, cones (médios e pequenos) e bolas (grandes e pequenas).

Levamos os alunos/as para quadra e percebemos que eles realizaram uma auto-organização no espaço, visando, não atrapalhar os colegas. Aula transcorreu sem problema, e alguns momentos intervimos como forma de dinamizar as atividades, solicitando outras forma

de realizar, por exemplo, o pula corda. O jogo de arcos, aumentando a distância para o lançamento, entre outras abordagens. Observamos a criação de novos jogos e a utilização de materiais para atividades não previstas no nosso plano de aula.

Ao término do tempo da prática, levamos os alunos/as para a sala e lá perguntamos: vocês consideraram alguma atividade difícil ou fácil? qual?; o jogar em grupo é melhor do que sozinho?; vocês criaram jogo?; aprenderam algum jogo?; qual jogo aprenderam?; o que entenderam sobre jogos populares?.

Avaliamos que os alunos/as conseguiram participar de todas as atividades, onde puderam vivenciar jogos ainda não conhecidos e também aprenderam outros jogos com os colegas, neste momento de interação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta de sistematização do livro Palma, Oliveira e Palma (2010) traz o núcleo “movimentos e jogos” e nele, para o 2º ano EF-I apresenta os jogos populares. Nesta perspectiva, sistematizamos os planos de aulas a partir do formato proposto e percebemos que o conteúdo fica organizado e assimilável pelos alunos/as. É perceptível a evolução na aprendizagem, quando perguntamos sobre o assunto da aula anterior e os alunos/as relatam sem dificuldade.

A organização do conteúdo a partir de uma proposta de sistematização possibilita um ensino progressivo e evolutivo, do mais simples para o complexo, como também uma aprendizagem com sentido e significado.

Elaborar as aulas a partir das três dimensões dos conteúdos, possibilita percebermos “o que o aluno/a deve saber”, ou seja, os conceitos; “o que o aluno deve saber fazer”, sendo a prática na quadra e procedimentos realizados, e “como deve ser” este aluno/a, com relação as suas atitudes, trabalho em grupo, respeito e socialização.

Os estudantes do PIBID-EF-UFRN puderam vivenciar a prática pedagógica dos professores atuantes em uma escola de ensino público. Experimentaram as dificuldades de espaços na escola, materiais para as atividades práticas e a condução de uma turma com vinte alunos/as. Este momento, de reconhecimento da realidade, contribuiu na formação inicial dos acadêmicos.

Para os professores atuantes, o contato com os estudantes do PIBID, possibilitou renovação da sua prática pedagógica, reflexão e modificação na elaboração do seu

planejamento. Os planos de aulas, agora sistematizados, foram visualizados numa novas perspectivas de trabalhos para o conteúdo jogo. A compreensão de todos, alunos/as, estudantes do PIBID e professores atuantes, sobre as possibilidades de trabalhar o conteúdo jogo, promoveu troca de experiências, de conhecimentos e a ampliação de saberes, de fora da escola para dentro e vice-versa.

Por fim, concluímos que a proposta de sistematização para o conteúdo jogo promoveu uma série de contribuições, como: elaboração e organização de planos de aulas para o conteúdo jogo; aprendizagem dos alunos/as sobre o conteúdo jogo; formação inicial para os estudantes do PIBID-EF-UFRN; formação continuada para os professores atuantes; ensino a partir das três dimensões dos conteúdos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DARIDO, S. C. Os conteúdos da Educação Física na escola. In: DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene Conceição Andrade (Coord.). Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005. p.64-79. Disponível em: www.cvps.g12.br/centropedagogico/.../pdf/.../Capitulo5conteudos.pdf. Acessado dia 01 de setembro de 2013.

ESTEBAN, M. P. S. Pesquisa qualitativa em educação: Fundamentos e tradições. ArtMed Editora. Porto Alegre. RS. 2010. 288 p.

FREIRE, J. B.; SCAGLIA A. J. Educação como prática corporal. São Paulo. 2003.

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. Perspectiva: São Paulo, 5o ed. 2001.

LIBÂNEO, J. C. Didática. São Paulo: Cortez, 1994.

KAWASHIMA, L.B.; SOUZA, L.B.; FERREIRA, L.A. Sistematização de conteúdos da Educação Física para as séries iniciais. Revista Motriz, v.15, n. 2, p. 458-468, SP, 2009.

PALMA, A. V.; OLIVEIRA, A. A.; PALMA, J. A. Educação física e a organização curricular: educação infantil, ensino fundamental e ensino médio. Londrina: EDUEL, 2010.

OKAMOTO, S. R. S. O Jogo Popular como Conteúdo de Ensino nas Aulas de Educação Física. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso. Disponível em: http://www.uel.br/cef/demh/especializacao/doc/monografias/Sueli_Ribeiro.pdf. Acessado dia 01 de setembro de 2013.

THIOLLENT, M. Metodologia da pesquisa-ação. 18. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2011.

TRIPP, D. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. Educação e Pesquisa, São Paulo, v.31, n.3, p. 443-466, set./dez. 2005.