

EDUCAÇÃO FÍSICA CULTURAL: JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS SOCIOEMOCIONAIS

Laisy Fernanda Ferreira¹
Luciene Lenhare Remedio²
Simone Vasconcelos Silva³

RESUMO

Este trabalho visa relatar a implementação dos jogos e brincadeiras como ferramenta no desenvolvimento socioemocional em crianças de 7 a 8 anos (2º ano – fundamental I) durante os anos de 2021 a 2023. O estudo caracteriza-se em relato de experiência aplicando jogos e brincadeiras (amarelinha africana, queimada, bolinha de gude, pular corda, desenhos de giz, futebol de rua, numerobol, e jogos indígenas como “arranca mandioca” e “tá”, e demais brincadeiras do contexto cultural da escola alinhadas a Base Nacional Comum Curricular e ao referencial Sesi-SP pautadas nas competências socioemocionais). Com isto, os jogos e brincadeiras possibilitaram a identificação e manifestação da cultura corporal em diferentes situações de interação social, oportunizando suas habilidades, competências, sentimentos e preferências, promovendo a autoconfiança e o convívio social, e a elaboração de ideias para melhoria da dinâmica nas aulas de Educação Física. Com base na diversidade cultural e nas diferentes manifestações corporais provenientes de cada estudante e seu ambiente familiar, houve a participação das famílias no levantamento de conhecimentos prévios (diagnóstico), por meio da pesquisa de jogos e brincadeiras do cotidiano e a escolha de brincadeiras a partir das vivências dos estudantes realizado no planejamento integrado com Ciências da Natureza. Os estudantes relataram as brincadeiras e compartilharam com os demais e nestes momentos todos puderam participar dos jogos. Para síntese e implementação dos valores socioemocionais conjuntos foi proposto que os estudantes criassem a “Rua de Lazer” para vivência com suas famílias e como resultado realizamos a autoavaliação com o objetivo de analisar o aprendizado e sentimentos obtidos nas experiências durante as aulas.

Palavras-chave: educação física escolar, currículo cultural, jogos, brincadeiras, socioemocional.

INTRODUÇÃO

JOGOS E BRINCADEIRAS E SUA RELAÇÃO COM A SOCIEDADE

O ser humano através da história sempre utilizou do lúdico em seu contexto social, de forma que o jogo é mais antigo do que a própria cultura pressupondo a sociedade humana. (HUIZINGA, 2007).

Algumas tentativas de definição do jogo apontam que seria para uma descarga de energia, para a satisfação do instinto de imitação, ou para preparação para a fase adulta que exigirá autocontrole, ou seria para o intuito do autocontrole através das competições. O fato é

¹ Pós-Graduada do Curso de Educação Física Escolar da Faculdade Sesi de Educação, laisy.ferreira@sesisp.org.br;

² Doutora em Ciências da Unicamp, luciene.remedio@sesisp.org.br;

³ Pós-graduanda do Curso de Educação Física Escolar da Uninter, simone.vsilva@sesisp.org.br;

que todas as teorias apontam para algo além do jogo, uma finalidade biológica. (HUIZINGA, 2007).

Para Vygotsky, “O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações dela mesma”. Os jogos e brincadeiras fazem parte da cultura e da expressão das crianças e são importantes para o desenvolvimento integral do indivíduo.

Darido (2007) defende que os jogos são patrimônio da humanidade e que eles são muito parecidos com as brincadeiras que fazemos desde crianças, mas tem regras próprias que devem ser respeitadas para que eles possam ocorrer. Para a autora a palavra *jogo* representa uma infinidade de significados de acordo com o contexto, podendo compreender diferentes espaços, materiais, tempo, número de participantes etc., podendo ainda manifestar-se nas formas competitiva, cooperativa ou recreativa.

Um conjunto de autores afirma que brincadeira pode ser definida como uma atividade livre, que não pode ser delimitada e que, ao gerar prazer, possui um fim em si mesma. Um elenco de autores como Bomtempo e cols (1986), Friedmann (1996), Negrine (1994), Kishimoto (1999), Alves (2001), e Dohme (2002). Bomtempo e cols (1986) citam que a brincadeira é uma atividade espontânea e que proporciona para a criança condições saudáveis para o seu desenvolvimento biopsicossocial. Friedmann (1996) inclui que a brincadeira tem características de uma situação não estruturada. Já Kishimoto (1999) o brincar tem a prioridade das crianças que possuem flexibilidade para ensaiar novas combinações de ideias e de comportamentos. Alves (2001) afirma que a brincadeira é qualquer desafio que é aceito pelo simples prazer do desafio, ou seja, confirma a teoria de que o brincar não possui um objetivo próprio e tem um fim em si mesmo (CORDAZZO E VIEIRA, 2007).

Comentado [LF1]: Conferir a página

Para a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2008), os jogos e brincadeiras são uma ferramenta de ensino que oportuniza conhecimentos e valores da cultura dos povos. Na brincadeira, a criança aprende de forma prazerosa, através da socialização com as crianças e adultos e na participação de diversas experiências lúdicas.

A unidade temática Brincadeiras e jogos explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si (BRASIL, 2018, p. 216).

Em uma sociedade que evolui e muda de forma constante percebemos que a prática dos jogos e brincadeiras estão mudando com o crescimento das cidades. A falta de espaço nas



grandes cidades reduziu o espaço para as crianças brincarem e confinou ao espaço do pátio da escola ou a aula de Educação Física e o relato das crianças apontam a influência das mídias digitais e videogame, como os jogos preferidos ou mais praticados (DARIDO, 2005).

EDUCAÇÃO FÍSICA CULTURAL E A INTERAÇÃO SOCIOEMOCIONAL

A Educação Física Cultural se apresenta como uma vertente na contramão das teorias tradicionais e críticas de currículo, simbolizando sua relação com as singularidades do contexto em que se insere. Isto é, avalia o ambiente escolar, sua cultura local e interações sociais por meio dos jogos e brincadeiras (NEIRA, 2017).

Nunes (2013) apresenta o currículo cultural como uma construção coletiva, democrática e transformadora. Abordando temas de relevância para a criança, partindo de seu conhecimento prévio para um aprofundamento do saber e conseqüentemente a reflexão sobre a realidade em que se encontra, gerando a mudança e a busca pela equidade de diferentes saberes avaliados como menos importantes nas diversas esferas sociais.

Evidenciando as relações sociais e a valorização de minorias dentro das aulas, descentralizando o poder, e desestruturando o conhecimento pressuposto a determinadas parcelas da sociedade, assim elucidando o conhecer diferentes contextos culturais para valorizar e respeitar, possibilitando uma nova visão sobre suas habilidades, competências e mesmo optando por diferentes práticas corporais, exercer o autorrespeito, a solidariedade e a autorregulação para uma convivência com seus pares no chão da quadra e fora dela (NEIRA, 2017 e MARTINS, 2020).

Esta relação intrínseca promove o diálogo acerca das diferenças e objetivando as práticas corporais dentro dos campos de experiências. Não engessando o currículo com práticas já pré-dispostas e selecionadas, permitindo a justiça curricular e mudanças das zonas de poder.

A partir disto, há alguns procedimentos didáticos descritos por Neira (2017) de mapeamento, vivência e/ou ressignificação, aprofundamento, ampliação e registro/avaliação que serão explorados ao longo do trabalho que corroboram para a construção de um saber coletivo, utilizando os jogos e brincadeiras como ferramentas para exercer os valores socioemocionais, como: a identificação de seus valores, sentimentos, ideais, necessidades, interesses; desenvolvimento do autorrespeito, autorregulação com estratégias para lidar com diferentes situações em seu cotidiano escolar e na sociedade, valorizando sua cultura e características individuais (MARTINS, 2020).



Nessa linha de pensamento podemos dizer que as habilidades socioemocionais caminham em conjunto com a Educação Física Cultural, uma vez que estão associadas ao desenvolvimento das interações afetivas e interpessoais do indivíduo, principalmente, no que diz respeito à forma como a pessoa se sente e é influenciada a modificar seus comportamentos e atitudes de acordo com situações e contextos distintos. Segundo teorias da psicologia, as habilidades socioemocionais nos permitem reconhecer e gerenciar emoções, lidar com conflitos, desenvolver inteligência interpessoal, resolver problemas, compreender e demonstrar empatia, estabelecer e manter relacionamentos positivos, realizar escolhas éticas e seguras, contribuir de forma construtiva para a comunidade e definir e alcançar objetivos positivos (ABED, 2016).

A educação emocional é um processo educativo contínuo, permanente, que pretende potenciar o desenvolvimento de competências emocionais como elemento essencial do desenvolvimento integral da pessoa, assim o presente estudo busca o capacitar para a vida, tendo como finalidade aumentar o bem-estar pessoal e social, utilizando dos jogos e brincadeiras como ferramentas do desenvolvimento socioemocional dos estudantes do 2º ano de uma escola particular localizada em Americana - SP (BISQUERRA, 2003, p.18).

Com essa preposição a inclusão das competências socioemocionais nos currículos escolares indica um aspecto fundamental no desenvolvimento humano, de forma a regular as emoções para prevenir comportamentos de risco e a necessidade em preparar para a gestão de situações imprevisíveis e difíceis de gerir (VALENTE, 2019).

METODOLOGIA

O projeto foi desenvolvido durante os meses de fevereiro e março nos anos de 2021, 2022 e 2023 no Centro Educacional SESI 422, localizado na cidade de Americana - SP, Avenida Bandeirantes, Nº 1000, Bairro Machadinho.

A pesquisa contou com as fases de mapeamento, vivência/ressignificação, aprofundamento, ampliação do repertório e registro/avaliação como descrito por Neira (2016). Para a implementação do projeto e coleta de dados para o estudo foi aplicada a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), Lei nº 13.709/2018, promulgada para proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e a livre formação da personalidade de cada indivíduo. Assim, não se referenciando o nome dos estudantes e sua imagem desfocada para a



proteção de suas identidades utilizando como ferramenta o Software Watermarkly (BRASIL, 2018), e utilizou como banco de dados o Google Acadêmico e o Periódico Capes.

REFERENCIAL TEÓRICO

Conforme a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2018), o projeto se encontra na Unidade Temática de Brincadeiras e Jogos, proporcionando a vivência das competências socioemocionais e seu desenvolvimento dentro da perspectiva cultural de currículo para a Educação Física e do âmbito escolar e entorno da escola, no campo de experiência conforme a BNCC (2018):

(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

(EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.

Acrescido a isto, foram utilizadas para aplicação do projeto as expectativas de aprendizagem (socioemocionais) referenciadas no currículo da escola Sesi (MARTINS, 2020):

(EF.1a5.ESV.03) Identificar situações e contextos em que valores sociomoraes estejam presentes e reconhecer suas próprias habilidades, competências, preferências.

(EF.1a5.ESV.05) Desenvolver o autorrespeito e valorização de suas características, cultivando autoconfiança na interação com os outros e em suas capacidades de conviver.

(EF.1a5.ESV.06) Exercitar estratégias de autorregulação para lidar com as adversidades e preocupações, expressando seus sentimentos.

HABILIDADES E COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

As habilidades socioemocionais permitem que o indivíduo tenha comportamentos que expressam sentimentos, atitudes, desejos, opiniões e direitos adequados às situações em que se encontra. Quando elas são desenvolvidas, promovem competências que são utilizadas em diversas situações do cotidiano, contribuindo ao desempenho de funções no campo pessoal, social ou profissional (ABED, 2016; FREITAS E MARIN, 2022).

Portanto, se as habilidades cognitivas e físico-motoras nos habilitam a realizar determinadas tarefas, o desenvolvimento socioemocional está relacionado ao nosso comportamento durante a execução dessas tarefas, como a capacidade de gerenciar emoções, se comunicar de forma efetiva, agir com ética e responsabilidade, entre outros. Por isso, crianças e jovens que adquirem essas habilidades tendem a ser estudantes bem-sucedidos e a realizar uma boa transição à vida adulta (ABED, 2016; VALENTE, 2019).

A Social and Emotional Learning (SEL), originária nos Estados Unidos da América, traduzido no Brasil como Aprendizagem Socioemocional - ASE, foi desenvolvido com o intuito de prevenir a violência escolar e seu pilar está na crença de que as competências acadêmicas estão intrinsecamente relacionadas à capacidade que as crianças e jovens têm em gerir e controlar as suas emoções, bem como em comunicar e resolver dificuldades e conflitos interpessoais (DURLAK, WEISSBERG E PACHAN, 2010).

Tais programas visam promover as competências intrapessoal, interpessoal e cognitiva e, para isso, são denominadas cinco categorias de competências: a) autoconsciência: reconhecer suas próprias emoções, limitações, valores; b) consciência social: preocupação com o outro, perceber as emoções do outro, aceitar sentimentos diferentes dos seus, lidar com a diferença e respeitar o próximo; c) tomada de decisão responsável: capacidade de identificar problemas reais, refletir sobre as situações, habilidade de solucionar problemas de forma ética, sem prejudicar o outro; d) relacionamento interpessoal: formar parcerias positivas com comprometimento e cooperação, comunicar-se efetivamente, capacidade de negociação, isto é, lidar de forma satisfatória com conflitos, saber pedir e oferecer ajuda e, e) autorregulação: gerenciar suas próprias emoções e comportamentos para chegar a um determinado fim, envolvendo a motivação, a disciplina e a persistência diante de desafios, podendo utilizar-se de humor e criatividade (MARIN ET AL, 2017).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Depois dos estudantes realizarem o levantamento de jogos e brincadeiras conhecidas pelos familiares, fizemos uma tabela com os jogos que foram sugeridos. Os estudantes fizeram uma votação das brincadeiras que seriam vivenciadas nas aulas durante a etapa. Na prática, as crianças ensinavam aos demais como era a brincadeira. O professor mediava a experiência fazendo alguns ajustes quando necessário. Houve momentos que surgiram conflitos de regras devido a diferenças na brincadeira (regras e formas de brincar), que possibilitaram a discussão das diferentes culturas presentes nos jogos e brincadeiras utilizados.

Foram propostas as crianças para sugerir providências a serem tomadas e estes concordaram em seguir a regra do estudante que estivesse ensinando o jogo, adaptações sugeridas também eram realizadas até o final da aula.

No final da etapa, os familiares foram convidados a participarem da vivência da “rua de lazer” junto com as crianças. A proposta da Rua de Lazer foi oferecer aos familiares a oportunidade de organização, execução e permitindo-os desfrutar de atividades de lazer e recreação em uma rua da cidade. Para isso, fizemos um requerimento junto a secretaria da escola Sesi Machadoincho, definimos a data e solicitamos autorização (ano de 2022, os demais anos foi realizada na esplanada e rua em frente a quadra, dentro do CAT) junto a GAMA (guarda municipal de Americana), para fechar uma rua próxima a escola e para acompanharem o evento fazendo a segurança dos estudantes, equipe e familiares. A guarda municipal realizou a parceria e esteve presente durante todo o evento.





I CONGRESSO
INTERNACIONAL DE
EDUCAÇÃO
SESI-SP

Figura 1 – Rua de Lazer com os estudantes do 2º ano em 2021.

Fonte: autoria própria.



Figura 2 – Rua de Lazer com os estudantes do 2º ano em 2022.

Fonte: autoria própria.



Figura 3 – Rua de Lazer com os estudantes do 2º ano em 2023.

Fonte: autoria própria.

Após as vivências práticas realizadas na rua de lazer, os estudantes juntamente com seus familiares participaram de uma roda de conversa em que puderam expressar como foi a vivência, o que sentiram ao brincar brincadeiras culturais da infância com pais e filhos juntos. Surgiram comentários de como foi uma experiência produtiva e de resgate cultural, as crianças falaram que gostaram de brincar todos juntos.

Os familiares trouxeram a reflexão de como essa prática era comum quando eram crianças, a maioria dos adultos presentes costumavam brincar na rua e hoje na região onde

moram não veem essa prática acontecendo. Pode ser pelo aumento do trânsito de carros nas ruas da cidade, e por não se sentirem seguros em deixar as crianças brincarem nestes espaços.

Questionamos as crianças para saber onde costumam brincar quando estão em casa em seus momentos de lazer. As respostas obtidas foram: “na praça próximo das residências”, “no celular ou tablet” nos shoppings centers e no “parquinho do condomínio”. Também levantamos a reflexão de como surgiu o espírito competitivo em alguns momentos durante a rua de lazer, onde os adultos não queriam perder o jogo por nada. Falamos sobre as emoções e como é difícil perder e como é importante saber lidar com os sentimentos se expressando porque é normal e faz parte da vida do ser humano, mas precisamos ter autocontrole quando estamos irados, ansiosos para agir com respeito ao outro.

Aos estudantes aplicamos a autoavaliação, onde o intuito era que cada um expusesse as emoções que sentiram ao participar das vivências.

Os critérios utilizados na autoavaliação foram:

- Avaliar a vivência das atividades e com a experimentação de todas as funções existentes dentro dos jogos e brincadeiras propostas;
- Observar a interação social e se os componentes de inclusão nos jogos e brincadeiras propostas foram realizados de forma correta;
- Verificar a evolução individual dos no conhecimento dos jogos e brincadeiras e sua interação social dentro da rua de lazer, comparando o desenvolvimento inicial com o alcançado ao término da unidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final da pesquisa pode sim perceber a interação dos colegas de sala como um dos fatores positivos do uso de jogos e brincadeiras como ferramentas socioemocionais. Assim, a evolução coletiva e a inserção da família dentro dos conteúdos da escola, apresenta se uma nova abordagem para a aprendizagem integral e autônoma dos estudantes. Outros resultados que se mostraram extremamente relevantes e positivos foram no desenvolvimento das habilidades, competência, potencialidades dentro da identificação de seus sentimentos, ideias, necessidades em relação com o desenvolvimento da valorização de sua cultura, gerando e cultivando a autoconfiança e a capacidade de se conviver em uma sociedade inclusiva, tornando a criança um ser integral, que atua de forma ética e ativa dentro da escola e dos espaços em que se relaciona.

REFERÊNCIAS

- ABED, Anita Lilian Zuppo. O desenvolvimento das habilidades socioemocionais como caminho para a aprendizagem e o sucesso escolar de alunos da educação básica. **Construção psicopedagógica**, v. 24, n. 25, p. 8-27, 2016.
- ALZINA, Rafael Bisquerra. Educación emocional y competencias básicas para la vida. **Revista de investigación educativa**, v. 21, n. 1, p. 7-43, 2003.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**, 2018. Acesso em: 26/06/2023. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>.
- BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)**. Brasília, DF: Presidência da República, 2020. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2019-2022/2020/lei/114020.htm. Acesso em: 28/06/2023.
- CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estudos e pesquisas em psicologia**, v. 7, n. 1, p. 92-104, 2007.
- DARIDO, Suraya Cristina. **Para ensinar educação física**. Papirus Editora, 2007.
- DARIDO, Suraya Cristina. **Para ensinar educação física**: possibilidades de intervenção na escola. Campinas: Papirus, 2015.
- DURLAK, Joseph A.; WEISSBERG, Roger P.; PACHAN, Molly. A meta-analysis of after-school programs that seek to promote personal and social skills in children and adolescents. **American journal of community psychology**, v. 45, p. 294-309, 2010.
- FREITAS, Breno Irigoyen de; MARIN, Angela Helena. **Aprendizagem socioemocional e atenção plena no contexto escolar brasileiro**. 2022.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- MARTINS, Luis Paulo (org.). **Currículo Sesi-SP: competências gerais e expectativas de ensino-aprendizagem**. São Paulo: Editora Sesi, 2020. 285 p.
- NEIRA, M. G. **Educação Física cultural: inspiração e prática pedagógica**. Jundiaí: Paco, 2018.
- NEIRA, Marcos Garcia. **Educação física cultural: carta de navegação**. Arquivos em Movimento, v. 12, n. 2, p. 82-103, 2016. Disponível em: <https://revistas.ufjf.br/index.php/am/article/view/11149>. Acesso em: 04 set. 2023.
- REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Editora Vozes Limitada, 2013.
- SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA (SESI-SP). **Orientações didáticas do Movimento do aprender: Educação Física, ensino Fundamental, anos iniciais**. São Paulo: Sesi-SP editora, 2018.
- VALENTE, Sabina. **Competências socioemocionais: o emergir da mudança necessária**. 2019.



ANEXO 1 - AUTOAVALIAÇÃO

SESI					
SESI 422 - AMERICANA					
1ª ETAPA					
AUTOAVALIAÇÃO					
NOME:	ANO:	DATA:			
FAÇA UM "SMILE" PARA AS EMOÇÕES, SENTIMENTOS E EXPERIÊNCIAS VIVENCIADOS NA AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA.					
1-) COMO ME SENTI NA AULA?					
2-) NAS ATIVIDADES COM MEUS COLEGAS, COMO ME SENTI? (APRENDI A RESPEITAR OS AMIGOS? FIZ O QUE A ATIVIDADE PEDIU?)					
3-) EM RELAÇÃO A PROFESSORA, COMO ME SENTI?					
4-) COMO ME SENTI TRABALHANDO EM GRUPO?					
5-) FIZ AS BRINCADEIRAS E JOGOS COM MEUS COLEGAS E FAMILIARES?					
6-) GOSTARIA DE VIVENCIAR NOVAMENTE AS ATIVIDADES?					

LEGENDA



Muito Triste Triste Normal Feliz Muito Feliz