



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO - UFRPE

MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM
REDE NACIONAL (PROEF)

**ENSINO DO JOGO NA ESCOLA:
Possibilidades nas aulas de Educação Física no Ensino
Médio por meio da Abordagem Crítico-Superadora e
utilização dos Textos Didáticos**

Moisés José de Oliveira Melo Júnior

RECIFE -PE, 2025



MOISÉS JOSÉ DE OLIVEIRA MELO JÚNIOR

O ENSINO DO JOGO NA ESCOLA: possibilidades nas aulas de Educação Física no Ensino Médio por meio da Abordagem Crítico-Superadora e utilização dos Textos Didáticos

Projeto de Pesquisa apresentado ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física na Rede ProEF da Universidade Federal Rural de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Educação Física.
Recife, 18/05/2025

Orientadora: Prof^ª. Dra. Andréa Carla de Paiva

RECIFE-PE, 2025



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE
Biblioteca Central, Recife-PE, Brasil

M528e Melo Júnior, Moisés José de Oliveira.

O ensino do jogo na escola : possibilidades nas aulas de educação física no ensino médio por meio da abordagem crítico-superadora e utilização dos textos didáticos / Moisés José de Oliveira Melo Júnior . – Recife, 2025.
100 f.: il.

Orientador(a): Andréa Carla de Paiva.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Educação Física - ProEF, Recife, BR-PE, 2025.

Inclui referências, anexos e apêndice(s).

1. Educação física escolar 2. Jogos nas aulas de educação física 3. Educação física - Livros didáticos I. Paiva, Andréa Carla de, orient. II. Título

CDD 613.7

MOISÉS JOSÉ DE OLIVEIRA MELO JÚNIOR

**O ENSINO DO JOGO NA ESCOLA:
possibilidades nas aulas de Educação Física no Ensino
Médio por meio da Abordagem Crítico-Superadora e
utilização dos Textos Didáticos**

Aprovado em: ____/____/____

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Presidenta e Orientadora: Prof^a. Dr^a. Andrea Carla de Paiva
Universidade Federal Rural de Pernambuco

Membro Titular: Prof^a. Dr^a. Erika Suruagy Assis de Figueiredo
Universidade Federal Rural de Pernambuco

Membro Titular: Prof. Dr. Lucas Vieira do Amaral
Instituto Federal de Pernambuco – *Campus Vitória de Santo Antão*

"Educação não transforma o mundo.
Educação muda as pessoas. Pessoas
transformam o mundo"

Paulo Freire

Este trabalho, dedico a toda minha família,
aos meus estudantes da Rede Pública de
Ensino e aos docentes que acreditam que a
educação permite uma leitura da realidade,
assim como sua mudança.

AGRADECIMENTOS

Ao meu Senhor, meu Deus, que sempre esteve comigo em todas as situações, toda honra e toda glória será dada para Ele sempre.

Também agradeço aos meus pais, Moisés e Ivani, que, com sacrifício, me proporcionaram acesso a uma educação de qualidade, para que tivesse base e condições de chegar aonde cheguei.

A minha amada esposa Ananda por todo companheirismo, apoio, compreensão, dedicação e amor durante todo esse processo. Você foi peça fundamental para que, juntos, concluíssemos esse projeto.

À professora Andrea Paiva, minha orientadora, por compartilhar seu conhecimento, pela atenção e paciência durante todo esse processo.

Agradeço a banca examinadora composta pela Prof. Dr^a. Erika Suruagy Assis de Figueiredo, ao Prof. Dr. Lucas Vieira do Amaral pela disponibilidade e críticas construtivas, essenciais para a construção do trabalho.

Aos colegas da primeira turma do Mestrado Profissional em Educação Física na UFRPE pelas experiências e conhecimentos compartilhados ao longo desses 2 anos.

Aos(as) professores(as) da Universidade Federal Rural de Pernambuco, integrantes do Mestrado Profissional em Educação Física em rede, por todo o conhecimento repassado e pelo privilégio de aprender junto a cada um(a).

Aos meus alunos da Rede Estadual de Pernambuco, que foram fundamentais para a realização desse projeto. Vocês colaboraram para a conclusão de uma etapa importante em minha vida.

Ao Programa de Mestrado Profissional para Qualificação de Professores da Rede Pública de Educação Básica – ProEB/CAPES pelo oferecimento do Programa de Pós-Graduação em Educação Física em Rede Nacional – ProEF.

MELO JÚNIOR, Moisés José de Oliveira. **O ENSINO DO JOGO NA ESCOLA: possibilidades nas aulas de Educação Física no Ensino Médio por meio da Abordagem Crítico-Superadora e utilização dos Textos Didáticos.** Orientadora: Prof^a. Dra. Andréa Carla de Paiva. 225. 110f. Dissertação (Mestrado Profissional PROEF - Educação Física em Rede Nacional) – [Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE], Recife, 2025.

RESUMO

O jogo, enquanto conteúdo da Educação Física escolar, desempenha um papel relevante na formação crítica dos estudantes. No entanto, sua abordagem nas aulas frequentemente se limita a práticas descontextualizadas, tecnicistas e pouco reflexivas. Diante desse cenário, este estudo tem como objetivo analisar as contribuições da Abordagem Crítico-Superadora para o ensino do conteúdo "Jogo" nas aulas de Educação Física no Ensino Médio. A investigação foi desenvolvida durante a Unidade Didática "Brincadeiras e Jogos", vivenciada a estudantes da 2ª série do Ensino Médio em uma escola da Rede Estadual de Pernambuco. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, do tipo pesquisa-ação, com caráter descritivo, fundamentada em autores como Saviani (2011), Amaral (2021) e Marcelo Tavares (2003), além de artigos científicos provenientes de repositórios acadêmicos. Os resultados evidenciaram que os estudantes passaram a compreender o jogo de forma crítica, superando uma visão sincrética, espontaneísta e fragmentada. A prática pedagógica desenvolvida possibilitou a articulação entre o conteúdo e a realidade social dos estudantes, permitindo-lhes refletir sobre os interesses ideológicos e culturais que permeiam as práticas corporais. Essa experiência contribuiu no processo de ensino-aprendizagem, culminando na produção de textos reflexivos e sequências de aulas elaboradas pelos próprios estudantes como produto final do processo. Assim, reconhecer e integrar os saberes prévios e espontâneos dos alunos potencializa uma aprendizagem crítica e contextualizada do conteúdo "Jogo", especialmente quando ancorada em uma prática pedagógica sistematizada e embasada na concepção crítico-superadora. Essa abordagem contribui para a superação de visões simplificadas e promove a compreensão das dimensões históricas, sociais e culturais que constituem o jogo como conhecimento escolar.

Palavras-chave: Abordagem crítico-superadora; Educação Física; Jogo; Textos didáticos.

MELO JÚNIOR, Moisés José de Oliveira. **O ENSINO DO JOGO NA ESCOLA: possibilidades nas aulas de Educação Física no Ensino Médio por meio da Abordagem Crítico-Superadora e utilização dos Textos Didáticos.** Orientadora: Prof^a. Dra. Andréa Carla de Paiva. 225. 110f. Dissertação (Mestrado Profissional PROEF - Educação Física em Rede Nacional) – [Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE], Recife, 2025.

ABSTRACT

The game, as a component of school Physical Education, plays a significant role in the critical development of students. However, its approach in classes is often limited to decontextualized, technicist, and minimally reflective practices. In light of this scenario, this study aims to analyze the contributions of the Critical-Superation Approach to the teaching of the "Game" content in High School Physical Education classes. The research was carried out during the Didactic Unit "Games and Play," experienced by second-year high school students in a public school of the State Education Network of Pernambuco. It is a qualitative study, characterized as action research with a descriptive nature, grounded in authors such as Saviani (2011), Amaral (2021), and Marcelo Tavares (2003), in addition to scientific articles retrieved from academic repositories. The results showed that students began to understand the game critically, overcoming a syncretic, spontaneous, and fragmented view. The pedagogical practice developed enabled the articulation between the content and the students' social realities, allowing them to reflect on the ideological and cultural interests underlying bodily practices. This experience fostered meaningful learning, culminating in the production of reflective texts and didactic sequences created by the students themselves as the final outcome of the process. Therefore, recognizing and integrating students' prior and spontaneous knowledge enhances a critical and contextualized learning of the "Game" content, especially when anchored in a systematized pedagogical practice based on the critical-superation conception. This approach contributes to overcoming simplified views and promotes the understanding of the historical, social, and cultural dimensions that constitute the game as school knowledge.

Keywords: Critical-Overcoming Approach; Physical Education; Game; Didactic Texts.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figuras 1 e 2 - Seminário de apresentação.	38
Figuras 3 e 4 - Questionário diagnóstico.	39
Figuras 5 e 6 - Aplicação do questionário diagnóstico.	40
Figura 7 – Gráfico avaliação diagnóstica.	41
Figura 8 - Conceituando jogos.	44
Figura 9 - Texto didático sobre jogos.	45
Figuras 10 e 11 - Conceituando jogos populares.	48
Figura 12 - Contextualização do jogo queimado.	48
Figuras 13 e 14 - Queimado e queimado inverso.	50
Figura 15 - Produção dos estudantes (conceito de Jogos).	51
Figura 16 - Produção dos estudantes - Grupo 2.	51
Figura 17 - Produção dos estudantes (Jogos Populares).	52
Figura 18 - Produção dos estudantes - Grupo 2.	52
Figuras 19 e 20 - Construção autoral dos estudantes.	53
Figuras 21 e 22 - Conceito de jogos cooperativos e competitivos.	55
Figuras 23 e 24 - Prática dos jogos competitivos (corrida divertida).	57
Figura 25 - Prática dos jogos cooperativos (tubarão e golfinho).	58
Figura 26 - Prática dos jogos cooperativos (bola no ar).	58
Figura 27 - Produção dos estudantes no conceito de Jogos Cooperativos.	60
Figura 28 - Produção dos estudantes (Jogos Cooperativos - Grupo 2).	60
Figura 29 - Produção dos textos didáticos (jogos cooperativos).	61
Figura 30 - Produção dos estudantes no conceito de Jogos Competitivos.	62
Figura 31 - Produção dos estudantes no conceito de Jogos Competitivos - Grupo 2.	62
Figura 32 - Produção dos textos didáticos (jogos competitivos).	63
Figura 33 - Produção dos textos didáticos (jogos competitivos, por estudante).	63
Figura 34 - Estudantes respondendo o questionário final.	64
Figura 35- Gráfico avaliação Final	64

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CEP - Comitê em Ética e Pesquisa

EJA - Educação de Jovens e Adultos

ENEM - Exame Nacional do Ensino Médio

EREM - Escola de Referência do Ensino Médio

EREFEM - Escola de Referência de Ensino Fundamental e Médio

FGB - Formação Geral Básica

GRE - Gerência Regional de Educação

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

IDAH - Índice de Desenvolvimento Humano

IF - Intinerário Formativo

LDBEN - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

PE- Pernambuco

PROEF- Mestrado Profissional em Educação Física

SCIELO - Scientific Electronic Library Online

TALE - Termo de Assentimento Livre e Esclarecido

TCLE - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

UFRPE - Universidade Federal Rural de Pernambuco

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
2 METODOLOGIA DA PESQUISA.....	15
2.1 Universo da pesquisa.....	18
2.2 Procedimentos para a coleta de dados.....	19
2.3 Recurso educacional: a produção de textos didáticos.....	22
3 EDUCAÇÃO ESCOLAR E EDUCAÇÃO FÍSICA: RELAÇÕES NECESSÁRIAS....	24
3.1 Abordagem crítico-superadora e o ensino da Educação Física.....	25
3.2 O jogo como conteúdo nas aulas de Educação Física escolar.....	29
3.3 A sistematização do conteúdo jogo na Educação Física.....	36
4 JOGANDO E APRENDENDO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.....	38
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	66
6 REFERÊNCIAS	69
7 APÊNDICES	73
APÊNDICE A - DIÁRIO DE CAMPO... ..	73
APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO DIAGNÓSTICO.....	74
APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO FINAL... ..	76
APÊNDICE D – PLANOS DE AULA... ..	78
8 ANEXOS.....	90
ANEXO A - TERMO DE CONFIDENCIALIDADE.....	90
ANEXO B - CARTA DE ANUÊNCIA.....	91
ANEXO C - TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA MENORES DE 18 ANOS... ..	92
ANEXO D - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA RESPONSÁVEL LEGAL PELO MENOR DE 18 ANOS.....	95
ANEXO E - AUTORIZAÇÃO DE USO DE ARQUIVOS/DADOS DE PESQUISA.....	99
ANEXO F - AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGENS.....	100

1. INTRODUÇÃO

O interesse em desenvolver um estudo sobre o ensino do jogo na escola, objeto desta pesquisa, surge, inicialmente, no contexto de minha formação docente, especialmente nas experiências pedagógicas vividas durante o cumprimento das disciplinas obrigatórias relacionadas aos Estágios Supervisionados do curso de licenciatura em Educação Física, quando observava a intervenção dos professores-supervisores utilizando os jogos como um meio.

Isto também foi possível de ser observado após ter me formado como professor, identificando que muitos profissionais da área de Educação Física continuam apresentando o jogo como estratégia didática para aprendizagem dos esportes, como revelou minha vivência em projetos realizados em comunidades, por meio de oficinas de futsal e jogos em geral, através do Programa Mais Educação, uma política pública de esporte escolar, do qual participei como docente.

Outro elemento que ratifica essa questão na prática pedagógica é a minha experiência como professor na Rede Estadual de Ensino Público de Pernambuco. Durante esse tempo, em contato com outros professores de Educação Física, pude identificar, por meio de entrevistas e observações das aulas ministradas enquanto estagiário, a dificuldade em aplicar a Unidade Didática Brincadeiras e Jogos. Os professores usavam jogos esportivos para ensinar os fundamentos técnicos e táticos de determinadas modalidades, mas não exploravam o jogo como um fim em si mesmo, considerando suas diferentes características e composições.

Reunindo todos esses elementos, os diversos fatores que influenciam diretamente a prática pedagógica dos(as) professores de Educação Física, como os espaços improvisados para realização das aulas, muitos deles até perigosos, a falta de regularidade de encontros voltados para formação de aperfeiçoamento dentro da área, com o objetivo de proporcionar desenvolvimento profissional para o docente, entre outros fatores.

Estes motivos indicam que para ensinar, seja qual for o tema e/ou conteúdo, ou componente curricular, nesse caso o conhecimento do jogo, é importante considerar a necessidade social que existe no contexto da apropriação dos saberes, no sentido de garantir o direito à educação e à aprendizagem dos(as) estudantes, sobretudo da escola pública, o acesso ao conhecimento (Santiago, 2004).

Posto isto o presente estudo tem como objetivo analisar as contribuições da Abordagem Crítico- Superadora para o ensino do conteúdo Jogo nas aulas de Educação Física no Ensino Médio. Para alcançá-los, definimos como objetivos específicos: a) Identificar os pressupostos da Pedagogia Histórico-Crítica e da Abordagem Crítico-Superadora associando ao conteúdo Jogo; b) Reconhecer o jogo como fenômeno social e conteúdo da Educação Física Escolar; c)

Desenvolver um recurso educacional acerca do conteúdo Jogo, através da utilização dos textos didáticos nas aulas de Educação Física no Ensino Médio.

Desse modo, defendemos a educação escolar pública brasileira como um direito de todos(as), garantido pela Constituição de 1988. Assegurar esse direito é um objetivo fundamental que deve ser sustentado pelos formuladores de políticas públicas em todos os níveis de ensino, pelas escolas em seus projetos pedagógicos, pelos(as) professores(as) em seus planejamentos e atividades desenvolvidas.

O bem-estar da população de um país se estrutura sobre um sistema sólido de educação pública para que seu povo desenvolva sua cidadania, de modo a assegurar uma democracia vigorosa. Um sistema nacional de educação pública é vital para o desenvolvimento de um país e para a transformação social.

Defender e proteger a educação escolar pública significa que todas as pessoas, sem exceção, devem ser escolarizadas sem custo, independentemente da condição financeira, raça, etnia, deficiência, estado de imigração, língua falada e outras características ou necessidades especiais. Como mencionado por Silva Júnior (2016):

Pode ser reduzida ao direito de acesso ao conhecimento, necessário, sem dúvida, mas ainda insuficiente para que o direito à educação básica se realize em plenitude. O direito à educação é um direito múltiplo, que inclui antes e depois do direito ao conhecimento o direito ao reconhecimento da plena personalidade jurídica do educando e, conseqüentemente, de seu direito de ser tratado como sujeito de direito e não apenas como objeto da educação; o direito ao desenvolvimento da personalidade humana do educando; o direito à diferença, pessoal e cultural, na medida em que os seres humanos são diferentes em sua realidade e pela sua liberdade; e o direito a outros direitos do homem, como a democracia, a paz, a tolerância e o desenvolvimento econômico (Silva Júnior, 2016, p. 3).

Nesta perspectiva, a instituição escolar ocupa um papel relevante no processo de transformação da sociedade na perspectiva da superação das desigualdades que caracterizam a sociedade brasileira. Sobre este assunto, Saviani (2011) afirma que a escola tem a ver com o saber universal. Portanto, se o saber escolar, em nossa sociedade, é dominado pelos dominantes, precisamos oferecer à maioria da população o que lhes é negado enquanto conhecimento escolar.

A escola é um espaço que possui uma função social, isto é, incentivar o estudante a desenvolver um senso crítico e de responsabilidade quanto a sua formação e seu papel, sua importância, seus deveres e direitos. Na sociedade, esse senso crítico é de suma relevância, e cabe ao professor e à instituição escolar auxiliarem no desenvolvimento dessa habilidade. Entretanto, para que isso ocorra, também é necessário que os(as) estudantes desenvolvam uma formação política, promovendo experiências e estimulando os mesmos a estarem cientes das ações voltadas para as lutas sociais.

Nesse sentido, é que se torna possível adentrar na Pedagogia Histórico-Crítica. Uma vez que, inicialmente, esse método de prática social dá valor à função social do professor,

sendo esse um tipo de mediador do conhecimento ao estimular o pensamento crítico do aluno a respeito de sua experiência prática do dia a dia.

Em outras palavras, pode-se afirmar que a Pedagogia Histórico-Crítica tem o fim de promover uma compreensão crítica sobre a realidade social, econômica e política. No contexto da Educação Física, a abordagem escolhida para o campo da Educação Física é a Abordagem Crítico-Superadora por ter como base, a Pedagogia Histórico-Crítica, por ter como pressuposto o domínio do conhecimento teórico pelos estudantes na escola (Saviani, 2011).

2. METODOLOGIA DA PESQUISA

Uma pesquisa científica requer uma organização que parte da escolha do tipo de pesquisa que melhor permitirá a leitura e interpretação dos fundamentos desta investigação. Nesse sentido, optamos por trabalhar com a pesquisa qualitativa, que Segundo Minayo (2002, p. 21-22) a pesquisa qualitativa “[...] trabalha com um universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores, atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações[...]”.

Para adentrar na questão da metodologia da pesquisa a partir de sua base qualitativa a ser utilizada no desenvolvimento do presente trabalho, faz-se necessário não apenas a identificação, mas também a definição. Nesse sentido, a metodologia a ser implementada será a pesquisa-ação. Por sua vez, de acordo com a definição de David Tripp (2005):

A pesquisa-ação é uma forma de investigação-ação que utiliza técnicas de pesquisa consagradas para informar a ação que se decide tomar para melhorar a prática. A pesquisa-ação é uma abordagem colaborativa e participativa que envolve a reflexão crítica sobre a prática, a identificação de problemas e a implementação de soluções práticas para melhorar a prática (Tripp, 2005, p. 5).

Além disso, é importante destacar também que, para o autor, a Pesquisa-Ação tem a característica de ser realizada em ciclos que se repetem de forma planejada. Isto é, envolvendo a ação, a observação e, por fim, a reflexão, tudo isso com a finalidade de melhorar constantemente a prática. Como era de se esperar, a pesquisa-ação pode ser usada em diversos contextos, desde a educação até a saúde, negócios e desenvolvimento comunitário.

A Pesquisa-Ação possui todo um ciclo inerente a ela, embora não tenha um passo a passo delimitado, específico, em razão de ser altamente adaptável e dependente do contexto e dos objetivos específicos de cada projeto. Assim, são quatro fases principais: planejamento, ação, observação e reflexão.

Na primeira fase, citada por Tripp (2005), o de planejamento, o pesquisador precisa definir o problema que será investigado e deve também planejar a ação que deverá ser tomada para a necessária abordagem. Esse processo envolve desde a identificação dos objetivos de pesquisa, até a seleção dos métodos de coleta de dados e a definição dos critérios de sucesso.

Em seguida, chega-se à fase da ação. Nesse momento, ocorre a implementação da ação planejada. Em outras palavras, o que acontece é a execução das atividades planejadas e também a reunião dos dados conquistados através dos resultados da ação. Por conseguintes, após a ação ser implementada, há a incidência da próxima fase que é a de observação. Nessa etapa do processo, o pesquisador irá coletar os dados sobre os resultados da ação. Por fim, a documentação dos resultados daquela ação planejada.

Nas aulas práticas, os estudantes contemplaram a Unidade Didática “Brincadeiras e Jogos”, a partir dos jogos populares, competitivos e cooperativos. Além disso, foram realizadas atividades em grupo que incentivam a cooperação e a resolução de problemas em equipe, contribuindo para inclusão e a interação social entre os estudantes, destacando a História e a importância desses jogos na cultura local.

Para complementar as atividades práticas, foram registradas experiências, aprendizados e sentimentos dos estudantes, durante as atividades, por meio do diário de campo, bem como de momentos avaliativos para discutir o que aprenderam sobre o tema nas aulas, tendo como um dos instrumentos, para essa análise da aprendizagem dos estudantes, os questionários (diagnóstico e final), na qual os estudantes foram identificados em suas respostas pela sigla “E¹” e uma numeração, exemplo: E12. Além disso, serão produzidos vídeos e áudios gravados durante as práticas para uma avaliação crítica das ações realizadas.

Como última etapa do processo, está a reflexão. O pesquisador analisa de modo crítico os dados que foram reunidos e os resultados obtidos com a ação. Há também a verificação se o estudante construiu uma nova compreensão da prática social, introduzindo ferramentas teóricas e práticas fundamentais para aprendizagem do fenômeno, processo conhecido como catarse (Saviani, 2011). Dessa forma o estudante tem um salto qualitativo na sua aprendizagem, contribuindo para seu posicionamento crítico, e transformação da sociedade na qual se encontra.

Isso ocorre com a finalidade de identificar o que realmente funcionou e o que necessita ser aperfeiçoado. Novamente, como algumas das etapas iniciais, envolve a análise dos dados coletados, a identificação das lições aprendidas e também a revisão do plano de ação para um possível próximo ciclo.

De acordo com Tripp (2005) o ciclo da pesquisa é dividido em diferentes etapas (exploratória da pesquisa, trabalho de campo e tratamento do material), dentre elas a análise dos dados, na qual permite o confronto entre a abordagem teórica anterior e o que a pesquisa trouxe de novo para o campo investigado.

Algo a ser observado é que o ciclo nunca é encerrado, pois Tripp (2005) acredita que toda pesquisa produz conhecimentos afirmativos e provoca mais questões para aprofundamento posterior. A ideia do ciclo se solidifica não em etapas estanques, mas em planos que se complementam. Porém, ela suscita também a delimitação do trabalho no tempo, através de um cronograma. Ao mesmo tempo, portanto, trabalhamos com um movimento de valorização das partes e da integração no todo; e com a visão de um produto provisório integrando a historicidade do processo social e da construção teórica.

Todo esse procedimento da Pesquisa-Ação é repetido em ciclos constantes e cada ciclo consegue fornecer o ponto de partida de para o próximo, e assim sucessivamente. Além disso,

¹ Classificação dos estudantes quanto as respostas elucidadas para preservar o anonimato.

manter uma reflexão crítica é fundamental para o método de pesquisa-ação, uma vez que possibilita que o pesquisador se capacite com a experiência ao passo que realiza ajustes para melhorar a prática de forma contínua.

A pesquisa tem a função de trazer novos conhecimentos e, conseqüentemente, levantar questionamentos que permitam um maior aprofundamento sobre o assunto abordado. O ciclo de pesquisa não se estrutura em etapas separadas, mas se complementam, valorizando cada etapa da pesquisa através do todo.

Conforme Gil (2002) durante o planejamento e execução do estudo é definido como os dados serão apresentados, isso varia em função do objetivo da pesquisa e como os mesmos serão coletados. Para tal fim, será feita a análise dos dados adquiridos pelo diário de campo, da durante as práticas, suas produções escritas em relação ao conteúdo, contextualizando as transcrições das gravações de áudios e vídeos. Dessa forma, ocorreu a descrição mais detalhada, e clara, das atividades realizadas pelos estudantes, voltadas para Unidade Didática de Brincadeiras e Jogos.

Quanto aos Aspectos Éticos da Pesquisa, o estudo foi realizado de acordo com as resoluções nº. 466/2012 e CNS IV.3 e Norma Operacional 001/2013 CNS 3.4.1 item 12, posteriormente a sua aprovação pelo Comitê em Ética e Pesquisa (CEP) da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE). Todos os participantes foram informados sobre os objetivos e procedimentos adotados na pesquisa, garantindo o anonimato e sigilo das informações, bem como de caráter voluntário da pesquisa.

Após explicações sobre o estudo, os participantes e seus responsáveis assinaram o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (ANEXO C) e o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (ANEXO D) respectivamente.

A pesquisa teve o objetivo de analisar as contribuições da Abordagem Crítico-Superadora para o trato com o conhecimento Jogo nas aulas de Educação Física no Ensino Médio. Para isto, foram utilizadas diversas formas para analisar a aprendizagem dos estudantes quanto à importância do jogo e o que se ensina sobre o conteúdo deste tema nas aulas desta disciplina, por exemplo: diário de campo, rodas de conversas, questionários, registro de áudio e imagens e etc. A pesquisa trouxe o esclarecimento sobre os riscos físicos, riscos intelectuais e riscos de vazamentos de dados pessoais, assim como as formas para evitá-los.

Conforme Norma Operacional 001/2013 CNS 3.4.1 item 14, os resultados da pesquisa serão divulgados a todos os participantes e seus responsáveis que desejaram. Além disso, atendendo ao exigido no Ofício Circular nº2/2021, os dados coletados ficarão armazenados durante 05 (cinco) anos apenas, e utilizados para atender a finalidade da pesquisa em questão. Após o período citado, todos os dados, incluindo fotos, vídeos e áudios, serão deletados.

2.1 Universo da pesquisa

Atendendo ao que o Mestrado em Educação Física (PROEF) busca, a realização da pesquisa pelo professor em seu local de atuação, a pesquisa foi realizada na EREFEM (Escola de Referência de Ensino Fundamental e Médio), Nossa Senhora de Fátima, escola da Rede Estadual de Ensino de Pernambuco, localizada no bairro de Bola na Rede, comunidade localizada no bairro da Guabiraba, na Zona Norte do Município de Recife-PE, onde o professor atua há cerca de 2 anos e 06 meses como professor do componente curricular Educação Física, a pesquisa ocorreu em uma Escola.

O município de Recife se encontra na costa nordestina do litoral brasileiro, sendo a capital do Estado de Pernambuco, possuindo uma extensão territorial de 218,843 quilômetros quadrados. Em conformidade com os dados do IBGE (2022) o Município de Recife possui uma população aproximada de 1.488.920 habitantes. Quanto às informações educacionais referentes ao município, ele conta com, de acordo com o IDEB (Índice de Desenvolvimento da Educação Básica), 1038 escolas, sendo 160 da rede estadual de ensino.

O bairro da Guabiraba possui diversas comunidades, uma delas é a comunidade de Bola na Rede, uma comunidade afetada pelo tráfico e violência, fazendo parte dos 1.488.920 habitantes do município do Recife, na qual está localizada a, antes EREFEM, atualmente, EREM (Escola de Referência do Ensino Médio), Nossa Senhora de Fátima, uma das 16 escolas da Rede Estadual de Ensino.

A escola, campo de pesquisa, encontra-se localizada na Estrada da Mumbeca, no bairro de Bola na Rede e está vinculada à Gerência Regional de Educação (GRE) – Recife Norte. No ano letivo de 2022, a escola ofertava o ensino regular, no entanto, no ano de 2023 passou a funcionar como EREFEM de dupla jornada, oferecendo a comunidade escolar do ensino fundamental anos finais (6º ao 9º Ano) e Médio (1ª a 3ª Séries), no turno da manhã e parte da tarde, das 7h às 14h.

A escola conta com cerca de oito salas de aula distribuída em 2 blocos, uma sala dos professores, uma da secretária, uma da coordenação, uma da gestão, uma biblioteca, uma sala de informática, uma sala de artes, uma quadra poliesportiva coberta, uma cozinha, uma despensa, quatro banheiros, um almoxarifado um pátio coberto, e uma área de convivência.

Quanto a disponibilidade de materiais pedagógicos, voltados para o componente curricular Educação Física, a escola oferece um quantitativo precário de itens para a realização das atividades, sendo 1 (uma) bola de futsal, 1 (uma) bola de handebol, 20 (vinte) arcos, 10 (dez) coletes, 4 (quatro) tabuleiros de xadrez, 2 (dois) tabuleiros de dama, 1 (um) dominó, 1 (uma) corda, 1 (uma) mesa de futmesa, 1 (uma) rede de voleibol.

Os componentes que formam o grupo gestor da escola são: Uma gestora, uma gestora

adjunta, um secretário, um analista, uma educadora de apoio, um apoio pedagógico de coordenação e um apoio pedagógico de biblioteca. O quadro de professores é formado por onze licenciados(as), no qual apenas quatro são efetivos.

A escola possui dois professores de Educação Física, um professor que trabalha com as turmas da EJA e o professor-pesquisador, que detém vínculo de professor efetivo na Rede Estadual, atendendo às 09 turmas, com cerca de 20 alunos em cada uma delas. Referente ao quantitativo total de alunos, em 2023 a instituição teve cerca de 311 alunos matriculados.

A escolha do ambiente de pesquisa, uma escola da Rede Estadual de Ensino em Pernambuco, apresentou um cenário desafiador, com limitações de recursos materiais para o componente curricular de Educação Física. No entanto, o comprometimento do professor, e a seleção cuidadosa da turma do 2ºA, com seus 22 alunos receptivos, com idade entre 15 e 18 anos, tendo sido a turma selecionada pelo quantitativo de estudantes.

2.2 Procedimentos de coleta e análise de dados

Em busca de alcançar os objetivos almejados pela pesquisa, houve o emprego de metodologias e instrumentos de diferentes origens para a coleta dos dados, como: diários de campo, imagens e vídeos feitos na realização das práticas, registros de áudios durante as aulas de Educação Física no quarto bimestre do ano letivo de 2024.

Os procedimentos de coleta de dados, abrangendo diários de campo, imagens, vídeos, registros de áudio e textos didáticos, foram meticulosamente escolhidos para proporcionar uma visão aprofundada das práticas desenvolvidas ao longo do estudo. A análise dos dados, pautada na abordagem descritiva, permitiu uma compreensão detalhada das atividades feitas pelos estudantes, especificamente na unidade didática de brincadeiras e jogos.

Em relação ao emprego do diário de campo, este possui como meta registrar de maneira precisa as observações feitas durante as intervenções. Kroef (2020, p. 4) relata o valor do diário de campo como objeto de apontamento, pois o mesmo consegue captar detalhes que outros métodos como entrevistas, por exemplo, não conseguem, entre elas, a captação de expressões envolvendo emoções. A autora diz que:

A atenção do(a) pesquisador(a) à própria experiência e ao movimento dos(as) participantes é entendida como uma fonte importante da pesquisa. Compreendendo a descrição dos processos observados e as impressões do(a) pesquisador(a), a escrita dos diários de campo pode envolver registros que permitam acompanhar o

movimento da atenção do(a) pesquisador(a) em relação aos fenômenos estudados (Kroef, 2020, p. 4).

No diário de campo, o pesquisador fica atento à experiência experimentada pelos participantes, seu comportamento durante as práticas, algo de extrema importância dentro da pesquisa, registrando a percepção do professor, quanto aos fatos examinados.

Uma proposta da pesquisa-intervenção é delimitar um tema de pesquisa, construindo, no decorrer do processo, estratégias metodológicas específicas para o contexto, não se limitando ao local físico em si, mas como um território existencial, desenvolvidos por meio das relações entre as intervenções e os conhecimentos do pesquisador e participantes envolvidos no trabalho (Kroef, 2020). De acordo com a autora:

O campo-tema é a relação que o(a) pesquisador(a) estabelece com um assunto a ser estudado, desde o momento em que decide trabalhar com ele. A imersão do(a) pesquisador(a) no campo-tema da pesquisa pode ser mais central ou mais periférica - mais ou menos densa - dependendo da sua experiência em locais, em situações ou em conversas que colocam em movimento seu pensamento em relação ao tema estudado. Em todos esses casos, o(a) pesquisador(a) está se relacionando com seu problema de pesquisa. Não há, nessa perspectiva, uma hierarquia a priori entre os lugares e as interações formais ou informais em que se produz a pesquisa, sejam estes, por exemplo, discussões em reuniões do grupo de pesquisa, entrevistas com participantes ou conversas sobre o assunto no cotidiano. (Kroef, 2020, p.5).

É necessário estabelecer uma relação com o assunto a ser trabalhado. O campo-tema pode ser específico ou mais geral, aprofundado ou mais superficial, conforme as experiências, circunstâncias e interações que permitem, de certa forma, a localização do professor quanto ao tema estudado. Lembrando que não existe uma hierarquia voltada para escolha do que pode ser mais ou menos relevante para a pesquisa.

Durante o ciclo de pesquisa realizado, destaca-se a importância de analisar a opção pelo conteúdo Jogos para turma do 2º ano do Ensino Médio que tem o potencial de permitir o desenvolvimento intelectual crítico dos estudantes. Ou seja, permite o acesso ao conhecimento sistematizado, quanto ao conceito do jogo e diferentes maneiras de vivenciá-lo, permitindo uma compreensão crítica do conteúdo pelos estudantes, entendendo suas regras, suas técnicas, suas táticas, sua História.

Pinheiro (2005) defende que o recurso da filmagem permite a geração de dados, podendo ser empregado de diversas formas, por exemplo, fixar aspectos dos fenômenos que estão sendo estudados, nesse caso, práticas voltadas para a Unidade Didática de Brincadeiras e Jogos, desenvolvidas através da Abordagem Crítico-Superadora, posteriormente, realizando a análise.

Na pesquisa realizada, destacou-se a importância de analisar a Unidade Didática Brincadeiras de Jogos com os estudantes da segunda série do Ensino Médio, permitindo o acesso ao conhecimento sistematizado, quanto ao conceito do jogo e diferentes maneiras de vivenciá-lo, permitindo uma compreensão crítica desse fenômeno. Sendo assim, por meio da análise realizada dos dados que serão coletados, será possível fazer a retratação de situações que aconteceram durante as práticas, como também o avanço dos estudantes no decorrer das atividades que foram propostas.

Nesse sentido, foram utilizados uma variedade de instrumentos para coletar dados a fim de atingir os objetivos delimitados. O primeiro instrumento foi o diário do campo, que permitiu registrar observações quanto à interação dos estudantes com as atividades propostas, além de ser possível registrar as aulas práticas e um maior detalhamento das atividades.

As imagens e vídeos capturados a partir do celular do pesquisador também capturaram os pontos importantes das práticas pedagógicas, fornecerão uma análise visual da natureza das interações e aplicação prática dos jogos. Também fez gravações em áudio nas atividades de sala de aula para registrar conversas consideradas dos estudantes, que complementaram as informações no diário do campo.

Os instrumentos combinados produziram resultados. Uma das descobertas inclui desenvolvimento intelectual e crítico, que foi evidente na capacidade dos alunos associarem teoria e prática. Isso também foi acompanhado de aumento na participação dos alunos.

Durante as etapas do estudo foi utilizada a análise descritiva para a análise dos dados, como uma técnica que permite compreender e descrever padrões e tendências em dados, sendo uma das principais formas de análise de dados (Soares, 2022). É utilizada para identificar relações, tendências e padrões que possam fornecer percepções sobre o tópico de uma dissertação.

Para a análise de dados, optou-se pela técnica da Análise Descritiva Qualitativa, que de acordo com Soares (2022, p. 48) busca “[...] a compreensão em profundidade e a descrição minuciosa de forma reflexiva crítica das evidências produzidas durante o desenvolvimento da pesquisa”.

Ainda conforme a publicação de Soares (2022, p. 47), a descrição, no contexto da Análise Descritiva Qualitativa, “[...] é o registro detalhado de todos os dados coletados [...], o detalhamento minucioso das estratégias utilizadas para a produção dos resultados [...] para proporcionar ao leitor o entendimento dos fatos e do contexto que ocorreram”. Dessa maneira, fizemos a descrição das aulas realizadas, tecendo considerações ao que foi vivido.

2.3 Recurso educacional: a produção de textos didáticos

O Mestrado Profissional em Educação Física- PROEF, direcionados à docência em seu efetivo exercício, permite uma análise acerca do objeto “Educação Física Escolar” e seus fundamentos teórico-metodológicos, concomitantemente com a prática profissional do mestrando, buscando qualificar a prática pedagógica, e conseqüentemente, a formação dos estudantes na escola.

Sendo assim, elaboramos no contexto da produção do conhecimento dentro da escola, um Recurso Educacional que envolveu uma reflexão sobre uma problemática vivenciada nas aulas de Educação Física, relacionada ao ensino do jogo, de forma contextualizada, em uma dada realidade escolar.

No que tange a natureza dos Recursos Educacionais, os documentos da CAPES atestam usar a tipologia com as seguintes categorias: mídias educacionais; protótipos e materiais para atividades experimentais; proposta de ensino; material textual; materiais interativos; atividades de extensão e desenvolvimento de aplicativos. Dessa maneira, “O Recurso Educacional denota o trabalho de conclusão que deve ser pensado como o relato de um projeto de desenvolvimento” (Moreira & Nardi, 2009, p. 05), o trabalho final consiste na escrita das etapas do desenvolvimento das produções no corpo da dissertação mais um tipo de material educacional resultante da pesquisa aplicada.

Nessa perspectiva, buscamos desenvolver um trabalho com estudantes na escola, utilizando textos didáticos, mas, diante das limitações da Língua Portuguesa dos estudantes, mesmo no Ensino Médio, trabalhos com produções textuais, os quais, no futuro, poderão se tornar textos didáticos.

Nesse sentido, o recurso educacional apresenta uma sequência de aulas construídas ao longo de uma Unidade Didática Brincadeiras e Jogos nas aulas de Educação Física, como material didático que os professores de Educação Física da Educação Básica se apropriem sobre os mais diferentes conteúdos que esta prática sugere, inspirado nos textos didáticos.

O componente curricular da Educação Física possui diversos desafios dentro do campo escolar, como a falta de estrutura adequada, falta de materiais, etc, cabendo ao professor, buscar maneiras de tornar as aulas mais atrativas, principalmente, as que são desenvolvidas em sala de aula, um desses recursos são os textos didáticos, visto que a Educação Física é conhecida como uma disciplina voltada para prática.

Infelizmente, essa disciplina sofre com a ausência de produções de materiais destinados aos seus conteúdos. Amaral (2021) relata:

A trajetória histórica percorrida pela Educação Física no contexto escolar não foi favorável para que se estabelecesse uma relação com os textos didáticos, tendo em vista que por várias décadas ela foi materializada como uma atividade pautada no “fazer por fazer”, no “saber fazer”, na reprodução de movimentos corporais, em detrimento de um componente curricular de fato (Amaral, 2021, p.34).

Entretanto, é sabido que não há desculpas para não se produzir recursos para aperfeiçoar as ministrações das aulas, e a qualidade das mesmas. Conforme Amaral (2021), o texto didático traz uma sequência de colaborações para prática docente, em diversas disciplinas, não apenas para Educação Física. O mesmo tem a capacidade de proporcionar suporte para o processo de ensino-aprendizagem. Amaral (2021) relata que:

Ele tem potencial para apoiar o processo de ensino-aprendizagem com os seus mais variados serviços, tais como: 1) armazenar/ampliar informações; 2) complementar o ensino; 3) esclarecer determinado assunto; 4) colaborar como fonte de consulta; 5) facilitar a aprendizagem; 6) promover o estudo independente; 7) promover a autodisciplina; 8) promover a integração entre a prática e a teoria; 9) auxiliar na revisão de conteúdos, entre outros (Amaral, 2021, p.36).

Esse tipo de abordagem, feita no início do trabalho, teve o objetivo de colaborar para uma melhor compreensão por parte dos estudantes, orientando-os para as ações/atividades que associam os conhecimentos que os mesmos já possuíam (senso comum), e os conhecimentos científicos intermediados através do professor, mediante questionamentos e problematizações acerca do conteúdo tratado no decorrer da Unidade Didática.

Por meio dos textos didáticos é possível abordar o conteúdo de forma mais atrativa, permitindo uma maior participação dos estudantes durante a aula, assim como uma melhor compreensão dos temas, associando o que está sendo trabalhado em sala de aula com que é feito na prática.

Conforme Amaral (2021) os recursos, tradicionalmente, utilizados nas aulas de Educação Física atraem os estudantes em determinados momentos da aula, porém, esses instrumentos ainda apresentam limitações, sendo necessário ampliar os meios de estimular a percepção dos educandos, pois quanto mais eficiente os recursos educacionais disponíveis, melhor será o grau de aprendizagem dos mesmos, em relação a determinado assunto.

Amaral (2021) diz que se pode observar, diante das contribuições trazidas pelo uso dos textos didáticos, a relevância de haver uma aproximação do componente curricular Educação Física e os textos didáticos, devendo ocorrer essa aproximação ainda no momento da graduação, ocorrendo a discussão e vivência da elaboração e utilização, não apenas desse recurso didático, mas também diversos outros que contribuam para prática pedagógica.

Especialmente quanto aos textos didáticos e a relação estabelecida com professores de Educação Física, é importante ressaltar que, conforme Amaral (2021, p. 8):

Os textos didáticos podem contribuir para a prática pedagógica dos professores de Educação Física de diversas formas, tais como: armazenar/ampliar informações, complementar o ensino, esclarecer determinado assunto, colaborar como fonte de consulta, facilitar a aprendizagem, promover o estudo independente, promover a integração entre a prática e a teoria, auxiliar na revisão de conteúdos, entre outros. Além disso, a presença dos professores de Educação Física no campo dos textos e livros didáticos é uma forma de reivindicar a isonomia perante as demais disciplinas.

A partir desse ponto abordado por Amaral (2021), é possível compreender a relevância dos textos didáticos, seja como parte integrante das igualdades entre diversas disciplinas, seja como material essencial para a coleta e análise de dados que se busca alcançar no presente trabalho.

Com a utilização deste recurso educacional obtivemos resultados significativos, que contribuíram para a compreensão da importância do componente curricular da Educação Física, de forma contextualizada e crítica, permitindo que os estudantes entendessem o real significado do jogo, e como os mesmos está presente na sua realidade, atuando diretamente sobre ela.

3. EDUCAÇÃO ESCOLAR E EDUCAÇÃO FÍSICA: RELAÇÕES NECESSÁRIAS

A educação escolar tem como objetivo oferecer a formação integral do indivíduo, sendo voltado para a vida em sociedade e cidadania. Segundo Saviani, “a escola é a instituição responsável pela transmissão, em sentido próprio, do saber cientificamente constituído e sistematicamente organizado, condição essencial para a formação crítica e libertadora dos educandos” (Saviani, 2011, p. 45).

Conforme Saviani (2011, P. 46), “os conteúdos da educação escolar não são apenas bens culturais, elaborados tecnicamente e desenvolvidos cientificamente, esses não consistem apenas nos elementos dos quais os educandos se aproximam”. Em outras palavras, o conteúdo obtido por um estudante na escola seria a visão daquilo que a humanidade produz em termos de “saber” e “fazer” para que ele possa, por meio da reflexão crítica, compreender e mudar a realidade de sua vida.

Na Pedagogia Histórico-Crítica, teoria pedagógica que entende que o papel da escola é oferecer aos estudantes o domínio dos conhecimentos ensinados em diferentes disciplinas. Saviani (2011, p.55) enfatiza que “o educador deve articular os conteúdos escolares à vida dos educandos e, por meio da vida dos educandos, promover a reflexão com vistas à integração na construção da sociedade transformada”.

Portanto, não basta aos professores ter experiência com os tópicos que ensinam e terem seus alunos experientes, mas também problematizar o conteúdo que está sendo trabalhado, com o dia a dia dos educandos, por meio de dinâmicas que retratam a importância do assunto na formação do mesmo no contexto no qual está inserido, respeitando suas vivências anteriores.

Um fator de fundamental relevância é que, em muitas ocasiões, não recebe a atenção devida, é a importância dos componentes curriculares com foco em assegurar uma formação integral aos estudantes. Pois através dos componentes são disponibilizadas ferramentas para que os estudantes construam competências e diferentes áreas do conhecimento, contribuindo, desta forma, para sua inserção no mercado de trabalho e convívio em sociedade. Infelizmente, o que acontece, em diversos momentos, é a falta de conexão entre os componentes curriculares, segundo Silva (1996) “Um dos erros mais frequentes cometidos pelos professores em geral, é ministrar sua matéria aos alunos como se fosse a única existente no currículo escolar.” Silva ainda diz que:

Entre as consequências deste erro, podemos citar o fato de os alunos ficarem sobrecarregados com tarefas extra-aula e, mais grave do que isso, receberem informações em demasia sem conseguir efetuar conexões entre elas. O que é mais comum ocorrer é a transmissão de conteúdos diversos aos alunos na crença que estes sejam capazes de re-organizá-los em suas mentes, resultando num conhecimento unificado. Percebe-se, todavia, que, se para os professores é grande a dificuldade em tratar de forma integrada os conteúdos de sua disciplina com os de seus colegas de outras matérias, imaginem a situação dos alunos a quem se confere toda esta responsabilidade (Silva, 2012, p.1).

Precisa-se entender que é por meio dos componentes curriculares, abordados de forma contextualizada e articulada, que será estabelecida a função da escola, assim como o papel do docente, associando as temáticas desenvolvidas nos componentes com a realidade dos educandos.

Cabe ao professor de Educação Física trazer, para suas dinâmicas, o conhecimento socialmente construído e historicamente acumulado, sempre de forma sistematizada e respeitando as experiências dos educandos.

É importante observar que os professores de diferentes componentes curriculares, e da Educação Física não seria diferente, estão empregando diferentes concepções teóricas, na qual o planejamento de ensino, associado ao Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola, utilizando estratégias de ensino mais variadas, buscando a inclusão de todos os estudantes diante do que é proposto nas intervenções (Caparroz; Bracht, 2007), necessitando um olhar

mais cuidadoso sobre sua prática pedagógica, aprofundando seus conhecimentos acerca dos conteúdos das aulas e sua importância para a formação dos estudantes

3.1 Abordagem crítico-superadora e o ensino da Educação Física

A Pedagogia Histórico-Crítica, baseada nas ideias de Saviani (2011), preconiza uma educação verdadeiramente democrática e progressista que vise formar cidadãos críticos e dinâmicos da sociedade. Saviani (2011) argumenta sobre a responsabilidade da educação, que deve consistir não apenas na acumulação de dados e fatos históricos, mas também na capacidade de refletir criticamente a realidade social e de alterá-la.

A perspectiva da Pedagogia Histórico-Crítica está alinhada com a Abordagem Crítico-Superadora, que possui, como uma de suas características, tendência favorável aos interesses das classes dominadas (camadas populares) da sociedade brasileira, visto que o Brasil é um país claramente composto por classes sociais opostas. Outra característica dessa abordagem é sua oposição ao pensamento tradicional da Educação Física, que valorizava a aptidão física e do indivíduo, assim como a técnica (Leite, 2014).

De acordo com o Coletivo de Autores (1992), na concepção da abordagem Crítico-Superadora, “a Educação Física é uma disciplina que trata, pedagogicamente, na escola, do conhecimento de uma área denominada aqui de cultura corporal.” (Coletivo de Autores, 1992. p. 61).

Vale ressaltar que o ensino do componente curricular Educação Física também possui sentido lúdico, buscando incentivar a criatividade, adesão de uma atitude produtiva e geradora de cultura, presente no mundo do trabalho e também no lazer (Coletivo de Autores, 1992, p.27).

Coletivo de Autores (1992) ainda defende que:

A expectativa da Educação Física escolar, que tem como objeto a reflexão sobre a cultura corporal, contribui para a afirmação dos interesses de classe das camadas populares, na medida em que desenvolve uma reflexão pedagógica sobre valores como solidariedade substituindo individualismo, cooperação confrontando a disputa, distribuição em confronto com apropriação, sobretudo enfatizando a liberdade de expressão dos movimentos - a emancipação -, negando a dominação e submissão do homem pelo homem (Coletivo de Autores, 1992, p. 27-28)

Uma das características presentes na Abordagem Crítico-Superadora, como dito

acima, é sua clara tendência a favor dos interesses das camadas populares da população brasileira, observando-se que nosso país é composto por uma sociedade estratificada em classes sociais com interesses claramente antagônicos. Opõe-se veementemente ao pensamento tradicional antes dominante na Educação Física que mantinha como objeto de estudo o desenvolvimento da aptidão física do ser humano.

A Abordagem Crítico-Superadora, argumenta que a Educação Física escolar e, por conseguinte, o jogo nela apresentado, expressam as marcas culturais, pelo contexto socioeconômico e político. Propõe, assim, que o jogo na escola desperte a emancipação e a consciência dos estudantes sobre as relações de poder da sociedade e da própria escola.

A abordagem crítica do jogo liga o ensino dos conteúdos inerentes a este fenômeno ao paradigma da prática social e sua relação direta com as necessidades sociais e históricas da comunidade escolar. Assim, a integração dos jogos na escola, com base nessa abordagem pedagógica, implica uma prática educativa que respeita o tempo de aprendizagem dos estudantes.

O ensino do jogo na escola a partir da Pedagogia Histórico-Crítica da Abordagem Crítico-Superadora oferece uma rica oportunidade para que os alunos compreendam a realidade. Faz-se necessário, então, compreender que uma aula voltada para a perspectiva de abordagem crítica, defende uma educação que proporcione autonomia, para que o indivíduo saiba se posicionar, reconheça o lugar onde está e tenha meios para transformar sua realidade (Lorenzini, 2022).

As aulas na Abordagem Crítico-Superadoras são antagônicas às tradicionais, as aulas tradicionais focam na aptidão física e técnica, tendo o professor como centro do processo, com foco em cumprir as metas.

Por sua vez, às aulas críticas tem como objeto de estudo; da Educação Física Escolar, o conhecimento da cultura corporal, tendo como objetivo; das aulas, o ato do estudante com interesse na aprendizagem e na construção do pensamento, organizando e reorganizando as intervenções, proporcionando a possibilidade do estudante se apropriar dos conhecimentos das Unidades Didáticas de forma contextualizada e confrontando os saberes que os mesmos já

possuem com o que está sendo trabalhado em aula. Além disso, na aula crítica-superadora, a avaliação tem ênfase na apropriação e construção do conhecimento (Lorenzini, 2022).

Dentro dessa perspectiva, as aulas crítica-superadoras proporcionam aos estudantes a aquisição do assunto (conteúdo) por meio da constatação ↔ interpretação ↔ compreensão ↔ explicação das contradições presentes na realidade social, focando nas superações (Tenório et al., 2020).

Lorenzini et al. (2022), citando o Coletivo de Autores (1992), relata que:

A EFCS precisa entrar na luta e no movimento pela transformação social, vinculando-se aos interesses da classe trabalhadora, ao considerar a realidade em que a sociedade está inserida, visualizando-a em transição. Para os autores citados, o projeto político-pedagógico daí decorrente se efetiva na dinâmica curricular, materializada nas aulas com uma proposta clara de conteúdos que viabilizam a leitura da realidade, estabelecendo laços concretos com um projeto emancipatório (Coletivo de autores. (Lorenzini, 2022, p. 6)

Com isso, entende-se que por meio do conhecimento trabalhado de modo organizado, por exemplo, através dos textos didáticos, recurso utilizado na presente pesquisa, possibilita o despertar do interesse e curiosidade dos estudantes quanto aos assuntos das Unidades Didáticas, como é o caso das Brincadeiras e Jogos, associado ao processo de ensino-aprendizagem, que se inicia através da síntese, atravessando a análise, chegando à síntese. Contudo, para que ocorra a sistematização do conhecimento, é necessário que existam certas condições:

A contextualização do conhecimento requer condições objetivas que envolvem a escola, o professor, o número de estudantes em turmas e as condições materiais para o trabalho, além de requerer a interdependência da Educação Física com o projeto político-pedagógico como um todo, envolvendo as relações com a direção, os coordenadores, os professores de outros componentes curriculares, os estudantes de outras turmas e de outras escolas e as referências à proposta curricular da rede. (Lorenzini, 2022, p.6)

Portanto, a fim de que as aulas de Educação Física, na perspectiva crítico-superadora, sejam realizadas de modo efetivo, é fundamental que haja o envolvimento da comunidade escolar e associação com o projeto político-pedagógico na instituição, contribuindo para compreensão da realidade e como atuar dentro dela de forma crítica.

Lorenzini (2022) diz que a Prática Pedagógica dentro da Abordagem Crítico-Superadora, tendo como referência Saviani (2011) e Coletivo de Autores (1992), tem foco, trabalhando através dos princípios gerais, na construção de objetivos, que esclareçam o plano de homem-sociedade, indo de encontro ao conservadorismo (tradicional) com um planejamento transformador.

Lima (2022) relata que o homem é um ser histórico e formado culturalmente. Ele

defende que:

Quanto mais o indivíduo entra em contato com a cultura produzida e reproduzida por meio da História, mais ele desenvolve suas capacidades cognitivas enquanto ser consciente, ou seja, humaniza-se. Em contato com a natureza, o homem é transformador e, ao mesmo tempo, transformado. De acordo com o processo de mediação na relação homem mundo e homem-homem, é por intermédio do trabalho que o indivíduo desenvolve seu processo de humanização – torna-se um sujeito ativo e pensante (Lima; 2022; p.4).

Contudo, não se pode esquecer que a sociedade, em sentido amplo, está inserida em um sistema capitalista, no qual a classe dominante, foca no aumento e acúmulo de bens (materiais e imateriais), por meio da exploração das classes subalternas. Existe uma luta de classes, na qual a escola tem uma função social de democratização do conhecimento (Lima, 2022). Então, dentro do contexto escolar, cabe a Prática Pedagógica buscar a organização e reorganização do trabalho pedagógico, expondo a carência de superar uma visão alienada, caminhando para auto-organização, saindo do individual para o coletivo; organizando do conhecimento, levantando questionamentos e superando a fragmentação, sistematizando o conhecimento escolar, tendo uma avaliação escolar não mais centrada em excluir os estudantes, mas que almeje a aproximação com os objetivos sociais (Lorenzini, 2022).

O propósito pedagógico, dedicado a uma proposta social, proporciona valorização ao trabalho educativo, explicitando que a prática pedagógica deve ser valorizada, problematizada, sendo constantemente ressignificada, aperfeiçoando a atuação do docente.

3.2 O jogo como conteúdo nas aulas de Educação Física escolar

O jogo como atividade humana é um aspecto significativo no contexto educacional, especialmente na escola. Segundo Kishimoto (1998), o jogo é "uma atividade ou ocupação livre, exercida no seu tempo e espaço específico-temporal, de acordo com regras livremente concordadas, mas absolutamente obrigatórias e dotadas de um fim em si mesmas, acompanhadas de um sentimento de tensão e alegria e de consciência de ser de outra maneira do que a vida cotidiana". Esta definição destaca o aspecto intrínseco do jogo e seu valor pedagógico como meio de expressão e desenvolvimento para os estudantes.

Existem diversos tipos de jogos, com diferentes características e finalidades, dependendo do modo como são abordados dentro de um determinado momento, são eles: jogos cooperativos, competitivos, populares, de salão, eletrônicos, esportivos.

Por ter a finalidade de promover a diversão e interação entre os indivíduos, os jogos, em si, trazem muitos benefícios através de sua prática. Miranda (2014) relata que por meio

dos jogos ocorrem os primeiros contatos do ser com os objetos e com as pessoas à sua volta.

De acordo com Miranda (2014, p. 27):

Acredita-se que através do uso dos jogos, possa-se difundir e estimular nos alunos o seu desenvolvimento lógico, assim fazendo relações, concluindo e concretizando de forma agradável e interessante, o conteúdo ao qual estão estudando. Para Ivic e Marjanovic (apud Kishimoto, 2005) há cinco hipóteses que justificam o uso dos jogos tradicionais na educação: a primeira considera o brincar um componente da cultura, prática social que envolve crianças de todas as idades. A segunda, no contexto pedagógico, os jogos devem ser preservados. A terceira coloca os jogos como meio de renovar a prática pedagógica. A quarta defende que os jogos preservam a identidade cultural da criança. A quinta coloca os jogos promovendo a integração e socialização da criança.

Sendo abordados de maneira lúdica, os jogos têm a capacidade de incentivar os estudantes em seu desenvolvimento, compreensão sobre múltiplos assuntos, deixando o processo de aprendizagem mais atraente. Há hipóteses, segundo Ivic e Marjanovic, citados por Miranda (2014), que embasam o uso dos jogos no contexto escolar, pois os mesmos fazem parte da prática social na qual os estudantes estão inseridos, têm um caráter pedagógico, promovendo a renovação dessa prática, além de contribuir para formação cultural do indivíduo e sua integração na sociedade em que se encontra.

Os jogos são práticas voltadas para promoção do lazer, interação entre os indivíduos que o vivenciam, sendo trabalhados de maneira lúdica. De acordo com Lima (2002), o lúdico não se restringiu apenas a sua palavra de origem etimológica “ludus”, do latim, com o significado de brincar ou jogar, mas foi sendo acrescida de valores, sofrendo influência de culturas, realidades sociais, de tal forma que o lúdico é pensado como uma atitude pessoal, manifestando o comportamento do homem, envolvendo o conceito de lazer e diversão, promovendo uma sensação de bem-estar. Lima (2002, p. 1) diz o seguinte:

O esforço espontâneo gerado pelo lúdico, contribui para alterações fisiológicas nas pessoas que são notórias e perceptíveis. Demonstrações de alegria, senso de humor, movimentos musculares vinculados ao prazer e a satisfação por exemplo (Lima, 2002, p.1).

Pode-se observar que as características do jogo trazidas acima, mostram como sua prática podia está presente no dia a dia do estudante, em diversos momentos e dentro do ambiente escolar, sendo trabalhados de forma lúdica, sendo uma estratégia metodológica que já ampliava à-prática do jogo de modo mais contextualizado.

Em relação a essas concepções iniciais do fenômeno jogo, Tavares (1994) traz o seguinte comentário:

Enriquecendo as contribuições para a cultura elaborada na escola, deve o professor propiciar aos alunos viverem mais próximos da sua realidade, tanto com os Jogos

esportivos quanto com os Jogos populares e com os de salão; (apud Dietrich 1984), dentro desta perspectiva para a aprendizagem do social, preocupado em buscar alternativas metodológicas para o ensino do Jogo esportivo, tomou por base em seu estudo o 'método recreativo do Jogo', o qual propõe que a criança jogue desde o início do trabalho, pois a construção do Jogo se dará passo a passo (Tavares, 1994, p. 136).

O ser humano a ser colocado em condições de ludicidade não se restringe apenas a crianças, isso é outro ponto a ser frisado, o lúdico é voltado para todas as pessoas, pois permite que o indivíduo tenha a capacidade de ser inserido em um ambiente que o empolgue, o motive, seja em uma prática individual ou coletiva. De acordo com Lima (2002), o lúdico caracteriza-se pela espontaneidade, pela satisfação na realização de uma determinada atividade, cujo simples objetivo é aproveitar a descontração do momento, caso contrário não seria lúdico.

A ludicidade sempre esteve presente dentro da civilização, e como dito, não apenas sendo vivenciada pelas crianças, mas por toda população, em diferentes circunstâncias (jogos, danças, rituais, etc.). Na sociedade egípcia, por exemplo, todos os indivíduos jogavam durante toda a vida, pois além da finalidade do lazer, o jogo era tratado como uma forma de se comunicar com os deuses.

Aristóteles defende que a causa final do jogo pode ser o próprio jogo, assim entendemos que o lúdico pode ser percebido na busca da felicidade e nas virtudes advindas das ações humanas. Nesse sentido, seja no âmbito do sagrado, seja na sua forma poética, na tensão e no movimento, na espontaneidade e no prazer, o jogo ou outra atividade é concebida dentro da mais “perfeita” seriedade, cuja rede de significações depende do objetivo proposto, de acordo com o momento histórico, o contexto cultural e as expectativas do próprio indivíduo (Lima, 2002, p.4).

O jogo pode ser considerado uma invenção do homem, no qual retrata a intenção do ser humano de criar meios de alterar a realidade, de maneira criativa. O jogo não deve ser visto como uma prática consciente, logo, não sendo algo estático e pronto, ele estimula o indivíduo a pensar, desvinculando-se das situações do dia a dia, agindo não apenas com o que está vendo, mas utilizando sua criatividade. O Coletivo de Autores (1992) diz que:

Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência. A ênfase no propósito/objetivo do jogo acentua-se com o desenvolvimento da criança. Sempre esse propósito objetivo é o que decide o jogo, justifica a atividade e determina a atitude afetiva da criança (Coletivos de autores, 1992, p. 45).

O jogo é de relevante importância, inclusive no âmbito acadêmico, pois o indivíduo

age de acordo com suas atitudes, e o significado que possuem para ele, tornando-o detentor das suas decisões. Faz-se necessário que o professor tenha consciência do objetivo de determinado jogo, o porquê de sua realização para o desenvolvimento do estudante em diversos aspectos.

Concordante com essa perspectiva, Saviani (2011). contesta a visão da transmissão de conhecimentos prontos e acabados, sem levar em conta, sem considerar sequer as necessidades e interesses dos alunos. Assim, a Abordagem Crítico-Superadora, busca ultrapassar, superar esse tipo de visão limitada ao propor uma educação que realmente considere a leitura da realidade social, em busca da transformação da realidade.

Taffarel (2016), tratando da importância da Abordagem Crítico-Superadora, argumenta sobre em que a Abordagem Crítico-Superadora se diferencia das demais, destacando que esta abordagem aponta para uma formação integral, isto é, a metodologia crítico superadora visa à promoção da formação dos estudos e, assim, superando o desenvolvimento de habilidades motoras a fim de, também, trabalhar os aspectos cognitivos, afetivos e sociais; reflexão crítica, qual seja, ao incentivar a reflexão crítica a respeito da cultura corporal, a abordagem possibilita/estimula os alunos a questionarem e compreenderem os significados e valores presentes nas práticas corporais, contribuindo para uma maior, melhor e crítica visão da sociedade; transformação social.

Assim, a Abordagem Crítico - Superadora não se limita ao ensino de técnicas, que são importantes, mas busca relacionar o conteúdo da Educação Física com a vivência, realidade dos alunos, desse modo, incentivando a ação transformadora e a participação ativa na sociedade. Por fim, mas não menos importante, a valorização dos conhecimentos clássicos, visto que, a Abordagem Crítico-Superadora se propõe a organizar os conhecimentos clássicos em ciclos de aprendizagem, reconhecendo a importância desses conteúdos para a transformação do pensamento dos estudantes.

Em síntese da importância da Abordagem Crítico-Superadora para a Educação Física, essa abordagem de ensino dá sua contribuição para a criação de uma educação mais significativa, crítica e, igualmente, emancipadora e que objetiva não somente o desenvolvimento corporal, contudo também o desenvolvimento no âmbito intelectual, emocional e social dos alunos e, desse modo, promovendo a devida preparação para atuarem de maneira consciente e transformadora na sociedade na totalidade.

É importante destacar que dentro do jogo é possível contextualizar e debater diversos assuntos, de forma lúdica, pois permite que regras sejam criadas, alteradas, que os estudantes

possam impor suas opiniões, contribuam para o funcionamento do jogo, compreendam a intenção de determinada atividade, se a mesma permite a participação de todos, ou possa ter regras que discriminam e excluem determinado grupo, durante sua realização. O Coletivo de Autores diz o seguinte:

Um jogo de duas equipes, por exemplo "queimada", envolve a situação imaginária de uma guerra onde uma equipe "extermina" a outra com "tiros" de bola. O imaginário da "guerra" vai sendo escondido pelas regras, cada vez mais complexas, às quais os jogadores devem prestar o máximo de atenção. Por esse motivo é conveniente promover junto aos alunos discussões sobre as situações de violência que o jogo cria e as consequentes regras para seu controle. Dessa forma, os alunos poderão perceber, por exemplo, que um jogo como a "queimada" é discriminatório, uma vez que os mais fracos são eliminados (queimados) mais rapidamente, perdendo a chance de jogar. (Coletivo de autores, 1992, p. 46).

Existem diferentes tipos de jogos, podendo-se observar que o jogo em si traz a possibilidade de reflexão, mostrando aspectos que podem ser discutidos pelos estudantes, e que podem ser melhorados, pois o conhecimento está em constante transformação, e por meio da flexibilidade das regras dos Jogos, por exemplo, torna-se viável o entendimento da realidade em que muitos se encontram, além de buscar soluções para os problemas que surgem, sendo assim um importante instrumento pedagógico, no contexto escolar.

No entendimento de Nascimento (2018) sobre a importância e a contribuição dos jogos:

As atividades da cultura corporal possuem uma especificidade formativa em relação à 'ação criadora' dos sujeitos que dançam, jogam, lutam etc. que 'ser negado delas ou não ser capaz de realizá-las ou recordá-las seria afastar-se do sujeito que elas contribuíram para que eu me tornasse' (apud Arnold, 1979, p. 26, tradução nossa). O ensino das atividades da cultura corporal pode ter por finalidade última trabalhar com esse potencial formativo que foi historicamente materializado nessa esfera da vida e que pode ser sintetizado nos significados específicos das atividades da cultura corporal. (Nascimento, 2018, p. 8).

Conforme o pensamento de Nascimento (2018), os objetos do ensino da Educação Física são os próprios significados específicos das atividades da cultura corporal. Quais são os conteúdos diretos da ação do sujeito que pratica essas atividades. Os significados específicos explicitam a unidade entre os problemas fundamentais com os quais os sujeitos precisam se engajar e os meios historicamente elaborados para resolver tais problemas na direção de uma atuação criadora nas atividades de dança, jogo, lutas, ginástica etc.

De modo sintetizado, pode-se dizer que os significados específicos têm o poder de representar a particularidade formativa de cada atividade da cultura corporal, bem como esses significados são o núcleo a partir do qual há o desdobramento de um sistema de significados

que participam do trabalho pedagógico da Educação Física. O Jogo é um fenômeno que, no ambiente escolar, tem sido abordado não apenas para a disciplina de Educação Física, mas também para outros componentes curriculares, pois, como já foi dito, permite trabalhar diversos conteúdos de forma lúdica, descontraída, na qual o estudante aprende por meio de atividades prazerosas. Em se tratando do ensino da Educação Física por meio dos jogos Cotonhoto (2019) diz que:

As pesquisas nas áreas de educação e psicologia apontam que os jogos e as brincadeiras são muito utilizados na educação infantil. Segundo Moylés (2006), no processo contínuo de reconhecimento, inserção, interação e ação da criança no mundo por meio do brincar, três fatores são determinantes: a qualidade de provisão de recursos para o brincar, o valor atribuído aos processos do brincar e o envolvimento dos adultos. Sendo assim, as práticas lúdicas constituem um recurso reconhecidamente capaz de conquistar as crianças e mediar o processo de ensino-aprendizagem (Cotonhoto, 2019, p.4).

Os jogos e brincadeiras são conteúdos utilizados em todas as etapas da educação básica, permitindo que o indivíduo seja inserido no ambiente no qual se encontram, contribuindo para interação e socialização. Algo a ser observado, para que os jogos possam ser praticados de modo eficiente, são os recursos aplicados, a intencionalidade das atividades e o envolvimento do professor.

Tavares e Souza Júnior (1996), em seu estudo sobre o jogo como o conteúdo de ensino para a prática pedagógica da Educação Física na escola, compreendem que o jogo possui multiutilidades dentro desse contexto. Isto é, por meio de uma abordagem que seja eficaz, como a Crítico-Superadora, e que envolve a compreensão do jogo como conhecimento que constitui o acervo da cultura da raça humana, é possível a constatação, sistematização, ampliação e aprofundamento do jogo como conteúdo de ensino da Educação Física.

Dessa maneira, o entendimento do jogo como sendo um fenômeno cultural conteúdo de ensino da Educação Física. Assim, os professores da área conseguem organizar e também estruturar a ação pedagógica de modo a integrar o jogo de forma significativa dentro do contexto escolar.

Em suma, os autores Tavares e Júnior Souza (1996), entendem que o jogo pode ser usado como conteúdo de ensino da Educação Física, desde que através de uma abordagem que consiga valorizar sua importância cultural, bem como sua diversidade de formas e possibilidades de integração com a expressão corporal, isto ao proporcionar experiências únicas de aprendizado para os alunos.

O Coletivo de Autores (1992) compreende que o jogo se trata de uma atividade que faz parte da cultura corporal do indivíduo que o pratica, assim, deve receber a correta

valorização no que diz respeito a ser uma atividade que é responsável por estimular a criatividade, a cooperação e o desenvolvimento de habilidades sociais.

Um fato que não pode deixar de ser citado é a flexibilidade de regras, que os jogos possuem, e sua adaptação para as várias finalidades e objetivos traçados pelo professor, facilitando a própria compreensão do jogo e o porquê de sua realização. As regras propostas pelos jogos, e as possibilidades de modificações, oportunizam uma maior facilidade para sua aplicação, conseqüentemente, favorecem o processo de ensino-aprendizagem dos estudantes. As atividades, dependendo de como são conduzidas, podem enfatizar aspectos a serem desenvolvidos e estimulados.

As práticas de jogos nas aulas de Educação Física são fundamentais para o desenvolvimento integral dos estudantes, proporcionando não apenas benefícios físicos, mas também cognitivos, emocionais e sociais. Neste capítulo, exploraremos as contribuições dos jogos, fundamentando-nos em teóricos clássicos como Vygotsky, e analisando como cada jogo pode atingir objetivos educacionais específicos.

Os jogos escolhidos para as aulas de Educação Física podem ser divididos em várias categorias, cada uma com características e finalidades específicas.

Jogos populares: Estes jogos são praticados nos mais diferentes espaços, possuindo diversas nomenclaturas, assim como regras e características, que variam conforme a região em que são vivenciados. De acordo com Kishimoto (1992), são repassados por meio da fala, e sua origem é desconhecida. Então, são transmitidos de geração para geração, sendo vivenciados até os dias atuais.

Jogos Cooperativos: Estes jogos incentivam a colaboração entre os participantes, promovendo habilidades sociais como comunicação, cooperação e resolução de conflitos. Segundo Brotto (2001), "os jogos cooperativos têm como objetivo principal a integração e a participação de todos os envolvidos, sem excluir ou destacar individualmente um participante em detrimento do grupo."

Jogos Competitivos: Diferentemente dos jogos cooperativos, os jogos competitivos se baseiam na competição entre os participantes. Estes jogos podem ser utilizados para desenvolver habilidades técnicas e táticas em diversas modalidades esportivas. Vygotsky (2009) destaca que "os jogos competitivos, quando bem orientados, podem desenvolver o pensamento estratégico e a tomada de decisões rápidas, essenciais para o desenvolvimento cognitivo dos estudantes."

3.3 A sistematização do conteúdo jogo na Educação Física

As intervenções realizadas na instituição de Ensino EREFEM Nossa Senhora de Fátima, com estudantes do 2º A ano do Ensino Médio, localizada na cidade de Recife – PE estão apresentadas, considerando, inicialmente que estavam previstas para serem efetivadas no III bimestre do ano letivo, dentro da Unidade Didática de Brincadeiras e Jogos. Contudo, por questões administrativas, na verificação da documentação junto ao comitê de ética, ocorreu um atraso para autorização da pesquisa, dentro do âmbito escolar, tendo sua realização na Unidade Didática de Esportes e Práticas de Aventuras.

Está turma do Ensino Médio, que participou da pesquisa, vem sofrendo impacto das políticas educacionais voltadas para essa etapa da Educação Básica. A implantação do Novo Ensino Médio trouxe muitos desafios, por exemplo, no campo desta área educacional. Devido ao fato de que é flexível, e o currículo é diversificado, uma educação mais atraente será fornecida desde que a pedagogia também seja diversificada e integrada em si mesma, incluindo a Educação Física.

Em paralelo com as mudanças contínuas, desenvolvimentos econômicos e mercado de trabalho, a flexibilidade do currículo proposta no ENEM é a busca de uma nova formação educacional em um ambiente onde ela acontecerá de forma personalizada, respeitando especificamente os interesses e vocações singulares dos alunos, mas também tendo a educação integral e cidadã (Pinto, 2018, p. 32).

A Reforma voltada para o Ensino Médio, implementada em 2017, pela Lei 13.415, que alterou a LDBEN (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional) de 1996, determinou que a estrutura curricular do Ensino Médio seria composta pela Formação Geral Básica (FGB), sobre a orientação da BNCC (Base Nacional Comum Curricular), e pelos Itinerários Formativos (IF), organizados através do oferecimento de composições curriculares, de acordo com a importância e condições de aplicabilidade dentro do contexto local.

Conforme a Lei de nº 13.415/2017, já citada, houve o estabelecimento de alterações na organização do Ensino Médio, existindo uma ampliação da carga horária de 800 horas para 1.000 horas anuais, com isso a 1ª série do Ensino Médio passou a ter 800h de Formação Geral Básica e 200h de Itinerários Formativos, a 2ª série do Ensino Médio passou a ter 600h de Formação Geral Básica e 400h de Itinerários Formativos, e a 3ª série do Ensino Médio passou a ter 400h de Formação Geral Básica e 600h de Itinerários Formativos (Brasil, 2017). Dessa forma, ocorreu uma mudança na carga horária das disciplinas, inclusive no componente curricular Educação Física, consequentemente, fazendo com que o professor tenha que

organizar seu planejamento.

Dentro da pesquisa a organização das aulas foi elaborada por meio de uma sequência de aula composta por 10 (dez) intervenções voltadas para o trato com o conhecimento Jogo, buscando manter a continuidade dos assuntos trabalhados em cada aula. De acordo com Guedes (2019, p.2), “a sequência didática é importante para o planejamento do educador”, permitindo que o professor prepare atividades por meio de uma organização lógica, deixando claros os objetivos do trabalho em si, evitando a transmissão de um conteúdo fragmentado e descontextualizado.

As intervenções pedagógicas estão alinhadas à Pedagogia Histórico-Crítica, que segundo Saviani (2011), permite o reconhecimento dos saberes é expressos historicamente, identificando as situações de sua produção e suas manifestações, contribuindo para a autonomia do estudante, e seu posicionamento crítico dentro da sociedade.

Dessa maneira, percebe-se as mudanças que estão ocorrendo no processo de formação dos estudantes e como os mesmos podem intervir, e para que isso aconteça, o saber objetivo transformado no saber escolar, possibilita a compreensão do estudante em relação a sua realidade.

Na pesquisa, houve uma constante revisão do planejamento das intervenções a serem executadas, tendo como referência, a interpretação da realidade vivenciada pelos estudantes, considerando exigência da pesquisa-ação que permite a participação do professor dentro do processo, sendo uma metodologia flexível, adaptando-se às circunstâncias na qual vão surgindo (Tripp, 2023).

Ao tratar especificamente do conteúdo Jogo fez-se necessário desconstruir a visão do mesmo pelos estudantes, como uma prática feita apenas para a diversão e o lazer, sem que ocorra uma contextualização e uma reflexão pedagógica acerca deste fenômeno, o que justifica ser o Jogo, uma forma de expressão da cultural corporal, justificando ser uma Unidade Didática do componente curricular na Educação Física Escolar.

Defendemos que a temática dos Jogos seja apresentada e desenvolvida durante as aulas, considerando sua fundamentação, princípios, conteúdos e estratégias de ensino. Dessa forma, é a Abordagem Crítico-Superadora que traz esta compreensão por buscar superar uma concepção tradicional de como o Jogo é visto, na maioria dos casos sem compromisso com sua vivência, sem ter um fim em si mesmo, praticado de forma superficial e descontextualizada.

O professor, portanto, tem o dever de desenvolver ações que estimulem o estudante a ter uma concepção crítica dos saberes aprendidos, para que os mesmos compreendam o porquê da atividade executada, proporcionando saltos qualitativos na sua aprendizagem, e desse modo, dominar o que os dominantes dominam (Saviani, 2011), ou seja o conhecimento científico para intervir criticamente na realidade.

4. JOGANDO E APRENDENDO: SISTEMATIZATIZANDO AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

O processo de materialização da Pesquisa-Ação exige que, no momento inicial do estudo, antecedendo o início das atividades voltadas para ensino do Jogo, seja feito um seminário inicial junto aos sujeitos da pesquisa, para que entendam qual o objetivo da pesquisa e a participação destes no processo de construção do trabalho.

Sendo assim, no dia 4 de novembro de 2024, antes das sequências didáticas terem início, os estudantes do 2º A, participantes da pesquisa, e a comunidade escolar (professores, e gestão escolar - direção e coordenação pedagógica), foram reunidos no intuito de esclarecer como o estudo seria desenvolvido, por intermédio de um Seminário de Apresentação da pesquisa (Figuras 1 e 2).

Figuras 1 e 2 – Seminário de Apresentação



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador

As intervenções tiveram início no IV bimestre, no mês de novembro de 2024,

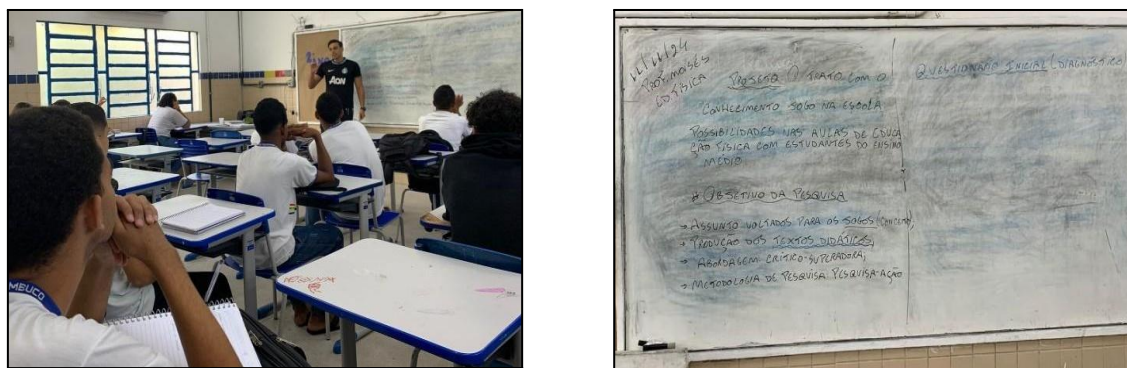
ocorrendo alguns ajustes e acordos com a equipe docente e pedagógica da instituição de ensino, para que fosse viável a realização das atividades planejadas, sendo o primeiro encontro (Figuras 3 e 4) a apresentação da temática Jogo, no dia 11 de novembro.

Neste momento foi possível interagir com os estudantes, apresentando de uma maneira atenciosa os objetivos da pesquisa, os assuntos dentro da temática, que seriam debatidos, além da abordagem metodológica utilizada no desenrolar da Pesquisa-Ação. Na interação com os estudantes, durante a apresentação do projeto, também se buscou escutar as mesmas experiências, em relação aos jogos, nos diferentes ambientes, inclusive, na comunidade na qual residem.

De acordo com o Coletivo de Autores (1992, p.66) para que exista a construção de um cronograma de jogos voltado para uma determinada turma é importante que os conteúdos dos mesmos sejam selecionados, considerando a memória lúdica da comunidade em que o aluno vive e oferecendo-lhe ainda conhecimentos das diversas regiões brasileiras e de outros países.

Nesta primeira intervenção, pode-se compreender um pouco mais da realidade na qual os estudantes, que estão participando da pesquisa, se encontram, assim como o seu conhecimento voltado para o conteúdo Jogo, definindo problemas a serem solucionado, ou minimizado, no caso da falta de estrutura para prática dos jogos.

Figuras 3 e 4 - Questionário diagnóstico



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador.

Nesta primeira intervenção (Figuras 3 e 4), buscou-se identificar o entendimento prévio dos estudantes, em relação aos assuntos debatidos (jogos, objetivos da pesquisa, metodologia da pesquisa e textos didáticos). Contudo, na intervenção seguinte (Figuras 5 e 6), foi executada uma ação diagnóstica, através de um questionário (APÊNDICE B), no qual

permitiu um retorno, dos estudantes, para uma melhor organização dentro do processo de estruturação dos conteúdos por parte do professor.

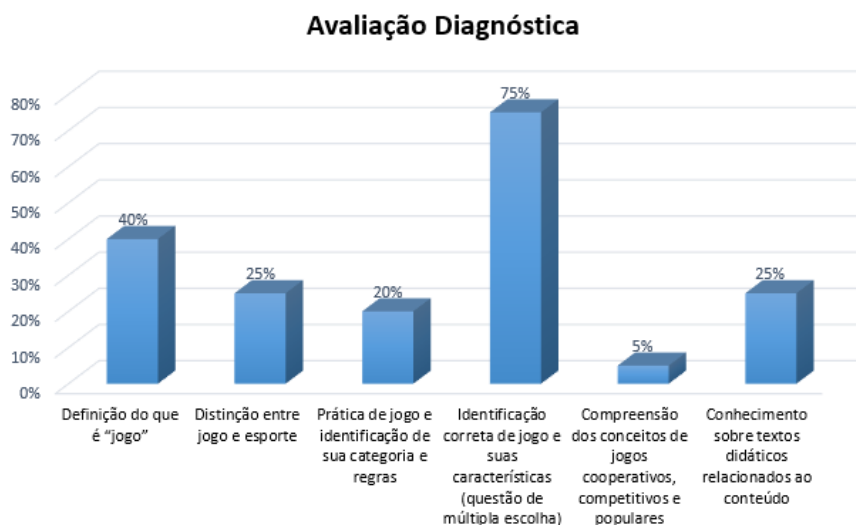
Figuras 5 e 6 - Aplicação do questionário diagnóstico



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador.

Gil (2011) define o questionário como uma “técnica de coleta de dados, bastante utilizada em pesquisas científicas, que permite o levantamento de percepções e interesses”, em relação a um determinado assunto. O questionário utilizado na presente pesquisa foi composto por perguntas que almejavam reconhecer o que os estudantes entendiam sobre o jogo, quais vivências que possuem até o presente momento, o que praticavam com mais regularidade, como, e com quem, aprenderam a jogar.

Após a realização do questionário como observado na figura 07, observamos em relação a definição do que é “jogo”, cerca de 40% (quarenta por cento) dos estudantes souberam trazer sua definição. No que se referia a distinção de jogo e esporte, apenas 25% (vinte e cinco por cento) da turma conseguiram trazer essa diferença. Quanto à questão que retratava se o estudante pratica, ou praticava algum tipo de jogo, e se o mesmo sabia conceituar em que categoria esse jogo se encontrava e suas regras, apenas 20% (vinte por cento) dos dicentes responderam de um modo mais preciso. Na questão que trazia uma opção de jogo e suas características, entorno de 75% (setenta e cinco por cento) escolheram a opção que contia a associação correta. Existiu uma enorme dificuldade de distinguir o que são jogos cooperativos, jogos competitivos e jogos populares, apenas 5% (cinco por cento) dos estudantes souberam trazer o conceito de cada uma, mesmo que de modo superficial. Acerca dos textos didáticos, apenas 25% (vinte e cinco por cento) da turma sabia do que se tratava ou já ouviram falar sobre os mesmos.

Figura 07. Gráfico avaliação diagnóstica

Fonte: elaborado pelo autor

Em relação à primeira pergunta voltada para definição de jogo e quais os jogos que os estudantes conhecem ou já praticaram, um grupo (quase metade da turma) relataram que os jogos são atividades destinadas ao lazer, ao lúdico, trabalho em grupo e que aprenderam alguns jogos com seus primos mais velhos, tios, avós, dentro da comunidade em que vivem, trazendo as seguintes respostas:

“Gosto de jogar muito queimado, é massa demais a resenha com a galera.” (E7)

“Eu brincava muito de pega-pega com meus primos e meus tios, me divertia demais”. (E4)

“Eu gosto até hoje de jogar bola de gude com meus amigos, aprendi com meu pai.” (E9)

Na segunda questão, do questionário, que aborda sobre a diferença de Esporte e Jogo, apenas alguns estudantes afirmaram que Esporte e Jogo são práticas diferentes, descrevendo que jogos são atividades voltadas para a diversão, onde ganhar ou perder não é o principal objetivo, em contrapartida relatam que o Esporte é voltado para competição, tendo um vencedor e um perdedor. Obtendo as seguintes falas:

“Eu sei que o jogo é pra gente se divertir e o esporte tem que jogar para ganhar, mas eu me divirto também.” (E13)

“O jogo não é tao pegado como o esporte, tipo, a gente quer ganhar, mas quer se divertir. Já o esporte, o cara quer ganhar, eu me divirto, mas tem competição.” (E20)

“No esporte a gente quer ganhar, é uma competição, eu jogo futebol, acho legal jogar, mas não gosto de perder. O jogo também tem competição, mas é mais de boa e acho massa que as regras podem mudar.” (E8)

Quanto à questão que retratava se o estudante pratica, ou praticava algum tipo de jogo, com quem aprendeu a jogar e quais as regras para seu funcionamento, apenas alguns estudantes responderam de um modo mais preciso, como:

“Eu jogo queimado, aprendi com amigos, esse jogo tem dois times e a ideia é acertar com a bola quem é do outro time”. (E12)

“Já brinquei muito de amarelinha, aprendi com minha irmã de consideração. Na brincadeira você tem que atravessar o trajeto saltando.” (E18)

“Brincava muito de pique-esconde na rua da minha casa, aprendi com meu irmão mais velho. A ideia era a gente se esconder, não ser achado e depois bate, para não ser que conta”. (E16)

Na questão que trazia uma opção de jogo para ser escolhida e trazer suas características, a maioria dos estudantes escolheram a opção do “queimado” e souberam explicar a dinâmica do jogo.

“Queimado, tem dois time e vence quem queimar mais.” (E17)

“Queimado, é dividido em duas equipes, tem área do morto pra quem é queimado e vence quem queimar todo mundo da outra equipe”. (E1)

“Pega-pegou, uma pessoa tem que tocar no outro para ele virar o pega, e os outros tem que fica fungindo.” (E10)

Existe uma enorme dificuldade em diferenciar o que são jogos cooperativos, jogos competitivos e jogos populares, apenas um estudante soube trazer um conceito, mesmo que sem detalhamento, sobre cada um dos jogos citados, relatando, por exemplo, que os jogos cooperativos têm a função de promover a cooperação entre os participantes, e que deve haver trabalho em grupo para que o jogo possa funcionar, concepção defendida pelo autor Brotto (2002).

“Os Jogos cooperativos é para gente trabalhar em equipe para o jogo dá certo. Nos jogos competitivos tem um vencedor e um perdedor, mas a gente se diverte. Os jogos populares a gente prática muito na rua, aprendendo com nossos amigos e

família.” (E19)

Quanto à questão voltada aos textos didáticos, se os estudantes sabem o que são, ou já tiveram contato, apenas alguns souberam identificá-los e já tiveram uma vivência com os mesmos, por meio de outra disciplina, relatando que os textos são, e que têm a intenção de facilitar o entendimento dos estudantes em relação ao conteúdo abordado, visão defendida por Amaral (2021).

“Esses textos são para a gente aprender melhor os assuntos.”(E14)

“Já estudei pelos textos didáticos na aula de biologia, ajudou muito a aprender o assunto.” (E16).

“O texto didático ajuda você a entender melhor assuntos mais complicados.” (E7)

Entende-se que é necessário trazer o conhecimento sistematizado, que permita a avaliação crítica dos estudantes, que os mesmos sejam capazes de compreenderem as características e diferenças entre as Unidades Didáticas presentes no componente curricular Educação Física, como no caso dos jogos, que possuem regras pré-estabelecidas, mas que podem ser modificadas de acordo com sua dinâmica e possui um fim em si mesmo.

Assim como o esporte tem regras fixas, que devem ser obedecidas, dentro do ambiente escolar sua vivência deve ser desfrutada por todos, valorizando o trabalho em equipe e a cultura corporal, na qual o indivíduo entenda o que está fazendo e o porquê, sabendo se posicionar dentro da sociedade na qual está inserido.

Em outra pergunta, presente no questionário, procurou-se identificar se os estudantes gostavam de algum jogo, onde praticavam, com quem aprenderam e alguma característica do jogo (regras, o que pode, ou não, fazer), adaptações, obtendo as seguintes respostas:

“Gosto de jogar queimado. Na rua da minha casa. Aprendi a jogar com minha tia. O jogo é pra se divertir, tem regras, tipo, quem é queimado vai pra área do morto, vence quem matar todos e assim vai” (E18).

“Gosto de brincar de barra bandeira. Na quadra da comunidade. Aprendi a jogar com meu primo. O jogo tem regras e a gente não pode mudar, ele tem um vencedor e um perdedor, nele a gente tem que pegar a bandeira de um lado e ir pra o nosso lado, sem ninguém tocar na gente” (E4).

“Gosto de queimado. Jogo na escola. Quem me ensinou foram meus amigos. Eu sei que o jogo é feito pra gente poder brincar, as regras podem mudar, depende do pessoal que tem para jogar e do material. Já aconteceu de ter 2 a mais no outro time, aí a gente fica com duas vidas a mais também, por isso digo que a regra pode mudar” (E15).

Mediante respostas dos estudantes se pôde compreender que os mesmos conhecem, ainda que através do senso comum, os diversos tipos de jogos, e como vivênciá-los, cabendo

ao componente curricular Educação Física a ampliação e transformação desse saber, por meio do acesso ao conhecimento sistematizado, de acordo com o Coletivo de Autores (1992, p.35):

O currículo se materializa quando penetra no pensamento do aluno dando uma qualidade a esse pensamento. Tal qualidade vai sendo construída através de aproximações sucessivas do sujeito que pensa com o objeto pensado, mediado pelo conhecimento. (Coletivo de autores, 1992, p.35)

Além disso, ainda na primeira intervenção foi apresentado o que é o texto didático, como o mesmo pode ser elaborado, envolvendo os mais diversos temas, e como já foi dito por Carmo (1999), os textos didáticos trazem contribuições para o aperfeiçoamento da prática pedagógica dos docentes, não apenas voltado para o componente curricular Educação Física, mas também para outras disciplinas.

Na segunda intervenção (Figura 8), no início da aula, foram retomados os princípios abordados dentro do questionário, com o objetivo de delimitar o campo de estudo e definir o conteúdo como integrante da cultura corporal. Em seguida o conteúdo jogo foi tratado de uma forma mais detalhada, trazendo seu conceito geral, sua origem, características, tipos e práticas em diferentes momentos históricos, além da diferença entre jogos e esportes.

Figura 8 -Conceituando Jogos



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador.

O jogo, de acordo com Tavares (2003), não deve ser praticado de maneira descontextualizada, ele deve “contribuir para melhora da qualidade do ensino dentro das aulas de Educação Física”, abordou-se o conteúdo de uma forma sistematizada.

Na abordagem crítico-superadora evidenciamos alguns princípios curriculares no manejo com o conhecimento, os quais regem os saberes, tal como a escolha dos conteúdos a serem desenvolvidos, sendo eles: relevância social, contemporaneidade, capacidades

cognoscitivas do estudante e concomitância enquanto informações da realidade (Coletivo de autores, 1992), Oliveira (2014) relata que:

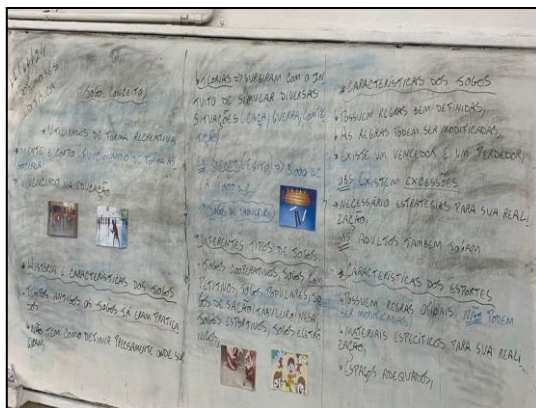
Hoje, não se pede um professor que seja mero transmissor de informações, ou que aprende no ambiente acadêmico o que vai ser ensinado aos alunos, mas um professor que produza o conhecimento em sintonia com o aluno. Não é suficiente que ele saiba o conteúdo de sua disciplina. Ele precisa não só interagir com outras disciplinas, como também conhecer o aluno. Conhecer o aluno faz parte do papel desempenhado pelo professor pelo fato de que ele necessita saber o que ensinar, para que e para quem, ou seja, como o aluno vai utilizar o que aprendeu na escola em sua prática social. (Oliveira, 2014, p.4)

Desse modo, os conteúdos escolhidos para serem trabalhados dentro da Unidade Didática Brincadeiras e Jogos, com ênfase no fenômeno Jogo, foram escolhidos de acordo com o relato de experiências trazidos pelos estudantes, nos quais descreveram que praticavam alguns jogos populares em seu bairro, assim como alguns jogos competitivos. No caso dos Jogos cooperativos, foram escolhidos por serem jogos que os estudantes, em muitas ocasiões, não têm acesso.

O professor não apenas deve dominar o conteúdo, mas também buscar associá-lo com a realidade social, para que o mesmo saiba o porquê de aprender determinado assunto, realizar uma determinada atividade e como isso irá contribuir para sua vida em sociedade.

Com base no que foi dito, foi debatido o conteúdo do jogo de forma dinâmica, por meio do texto didático (Figura 9), voltado para um conceito abrangente do jogo. O texto didático foi produzido pelo professor, escrito no quadro branco e com figuras para ilustrar, com a intenção de facilitar a compreensão dos estudantes e torna a aula mais dinâmica e atrativa, fazendo uso de referências científicas como, Nascimento (2018), Coletivo de autores (2019), Amaral (2021).

Figura 9 - Texto Didático sobre Jogos



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador.

Além de oportunizar que os mesmos tivessem um contato inicial com os textos, e seu conceito, para que no decorrer das intervenções pudessem se apropriar do conhecimento e ter autonomia, posteriormente, para desenvolver suas próprias produções. Dentro do texto didático foram trazidas características que diferenciavam jogos e os esportes, relatando a história dos jogos, que os mesmos possuem regras que podem ser adaptadas, número de participantes, espaços, materiais, possuindo, voltado para a promoção do prazer.

Quanto ao esporte, foi debatido que segundo Marques (2015, p.38) traz o seu trabalho (O conceito de esporte como fenômeno globalizado: pluralidade e controvérsias) diferentes concepções relacionadas à definição do que seria o esporte, e argumenta que o mesmo é uma atividade humana, praticadas pela sociedade, consciente da simbologia do esporte, construída historicamente; defende a existência de competição entre oponentes, buscado a vitória e que os esportes contêm regras institucionalizadas (oficiais), regidas por órgãos reguladores.

Ao final da aula, ocorreu um momento de escuta dos estudantes para identificar o que os mesmos compreenderam, quanto ao assunto abordado em seus diferentes pontos. Houve os seguintes posicionamentos:

“Gostei muito da aula, ficou fácil de entender o que é jogo” (E19).

“Antes eu não sabia a diferença entre jogo e esporte, agora deu pra sacar a ideia” (E7).

“Esse texto didático aí é massa, consegui entender o assunto sobre esporte e de jogo também, de boinha” (E5).

Através das respostas, trazidas pelos estudantes, pode-se ter uma melhor visão para continuar planejando as próximas intervenções, observando se existia a necessidade de alteração das atividades que seriam realizadas, uma das características na metodologia pesquisa-ação, na qual o professor vai adaptando sua forma de trabalhar o conteúdo proposto, de acordo com as circunstâncias que vão surgindo.

Ao final da aula, foi apresentado o assunto que seria trabalhado na próxima intervenção, nesse caso, os jogos populares. Os estudantes ficaram responsáveis por trazerem, para próxima aula, sugestões de jogos que os mesmos praticam no seu dia a dia para serem experimentados dentro do contexto escolar de uma forma sistematizada.

Na terceira intervenção (Figuras 10 e 11), inicialmente, ocorreu uma conversa com os estudantes, relembrando os conteúdos tratados anteriormente, voltados para o conceito de Jogos e Jogos populares, em seguida, um momento de escuta, quanto ao que foi solicitado na aula anterior, em relação aos jogos que os mesmos vivenciam na sua realidade, em diferentes

espaços.

Os estudantes trouxeram vários jogos, morto-vivo, bobinho, pula corda, pega-pegou, entre outros, um dos mais falados foi o queimado, jogo já preparado para ser contextualizado dentro da sala de aula. Após isso, foi introduzido o conteúdo de jogos populares.

Percebe-se o quanto o queimado é um jogo popular praticado pelos estudantes, seja na escola ou no bairro. Segundo Oliveira e Luiz (2016), esse jogo é considerado patrimônio imaterial da humanidade, mesmo não havendo a institucionalização de suas regras, o mesmo cruzou gerações.

Um jogo que chega a ser confundido com o próprio componente curricular Educação Física. Isso pode acontecer pelo queimado ser um jogo fácil de ser vivenciado, sendo, muitas vezes, praticado já na infância, segundo Retondar (2011) esse jogo simboliza uma atividade que estimula a superação, prazer e conquista. Além disso, existem diversas possibilidades de mudanças nas regras, de acordo com a circunstância do jogo, tornando-o mais dinâmico.

Para o desenvolvimento da intervenção, houve uma contextualização dos jogos populares, seu conceito, historicidade, as características que possuem de uma região para outra, no território brasileiro por meio dos textos didáticos. Após a introdução do conteúdo, houve uma problematização, no que diz respeito ao jogo (queimado) mencionado, perguntando se sabiam as regras, se podem ser modificadas, quais adaptações podiam ser feitas de acordo com as diferentes circunstâncias.

Então, os estudantes relataram o que compreenderam sobre o jogo, seu conceito, como é repassado e as formas de praticá-lo. Ao final da intervenção o docente explicou o que seria realizado na próxima aula, destinada à vivência prática do jogo debatido em sala de aula (queimado).

“Gostei de como o senhor falou da história do jogo, não sabia que ele existia a tanto tempo”. (E19)

“Não sabia que o jogo popular tinha tanta coisa, foi massa saber sobre a história dele e um monte de jeito que ele pode ser jogado.” (E6)

Figuras 10 e 11 – Conceituando jogos populares

Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador.

Na quarta intervenção (Figuras 12 e 13), foram retomadas as atividades realizadas na aula anterior, quanto aos jogos populares. Logo após, foi solicitado que os estudantes se dirigissem para a quadra. Foi delimitado o espaço, e formadas duas equipes mistas, disponibilizando uma bola.

As regras do jogo foram definidas em conjunto, pelo professor e as duas equipes, em que os jogadores não podem pisar na linha que delimita a divisão do campo de cada equipe; se a bola bater no pé, repete; não tem troca de vida (quando um é queimado, ele não pode trocar com outro colega); quem for queimado tem que ficar na área do morto (local delimitado na área da equipe adversária); vence a equipe que queimar mais componentes da equipe adversária. Assim, deu-se início a partida de queimado.

Figura 12 – Contextualização do jogo Queimado

Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador.

Durante a execução da partida do queimado, foi efetuada uma avaliação da participação dos estudantes, assim como sua interação com os colegas de equipe e da equipe adversária. Ao longo da realização do jogo, foram surgindo momentos de discussões entre

estudantes que compõe a mesma equipe, nessas circunstâncias, aconteceu à interferência do professor, sugerindo que os estudantes se reunissem e buscassem maneiras de superar os desafios propostos, tanto pelo jogo, quanto pelos diferentes modos de pensar, dos componentes da equipe.

Após o debate feito pelos estudantes e voltando para a partida, os mesmos analisaram o que poderiam fazer de diferente para solucionar dificuldades dentro do jogo, por exemplo, uma equipe buscou proteger o componente mais exposto da equipe, para que o mesmo não fosse queimado e ficassem, desse modo, com mais componentes em jogo. Já na outra equipe, preferiram que um componente da equipe fosse queimado, dirigindo-se para área do morto, realizando o “controle” (movimento que passa a bola de um lado para o outro da quadra, e os componentes da equipe adversária devem ter cuidado para não serem atingidos pela bola).

As estratégias desenvolvidas pelos estudantes mostraram como os mesmos realizaram uma leitura crítica do jogo, possibilitado a superação, em grupo, dos obstáculos que iriam surgindo. Além disso, ao longo da partida, o professor propôs outras modalidades do queimado, com o intuito de perceber se os estudantes já teriam tido contato com o que estava sendo proposto, uma dessas modalidades foi o queimado inverso.

O queimado inverso funciona como o queimado tradicional, em relação à maioria das regras, tendo um diferencial, quando o jogador é queimado, ele não vai para área do morto e permaneça na sua equipe, ele vai para a equipe que o queimou, vence a equipe que conseguir trazer todos os componentes na equipe adversária para seu lado.

Foi explicado como funciona o queimado inverso, as suas regras, logo depois solicitou sugestões dos estudantes para deixar o jogo ainda mais atrativo. Cabe ao professor conscientizar o estudante quanto à finalidade da atividade, para que o mesmo tenha propriedade do que está sendo desenvolvido e saiba intervir.

Isso consentiu que os participantes, além de auxiliarem na construção das regras e da forma como o jogo seria praticado, também fez com que os estudantes criassem estratégias para vencer o jogo. De acordo com os Coletivos de Autores (1992):

O conteúdo do ensino, obviamente, é configurado pelas atividades corporais institucionalizadas. No entanto, essa visão de historicidade tem um objetivo: a compreensão de que a produção humana é histórica, inesgotável e provisória. Essa compreensão deve instigar o aluno a assumir a postura de produtor de outras atividades corporais que, no decorrer da história, poderão ser institucionalizadas. (Coletivo de Autores, 1992, p.41)

Dentro das aulas de Educação Física é necessário trabalhar os conteúdos e estimular o

estudante a não apenas reproduzir esses conhecimentos, mas também ser produtor de novas práticas corporais, que não fiquem apenas dentro da escola.

Figuras 13 e 14 - Queimado e Queimado Inverso



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador.

Ao fim da intervenção, estudantes foram reunidos no centro da quadra para debater as dinâmicas realizadas, o que os mesmos entenderam do funcionamento do jogo e as modificações durante sua prática. Alguns trouxeram os comentários a seguir:

“Mano, foi massa demais, essas mudanças no jogo fez ele ficar mais topado (E11). Gostei de ficar dando opinião de como o jogo fica melhor” (E4).

“Eu achava que só podia jogar dessa forma, mas vi que existem muito jeito diferente, que faça a gente pensar mais” (E19).

Através dos relatos dos estudantes, e da observação durante as atividades, pode-se perceber o domínio dos estudantes quanto ao conteúdo trabalhado, maior propriedade nas sugestões das regras e adaptações, feitas tanto pelo professor, quanto pelos próprios estudantes. Este é o momento da catarse.

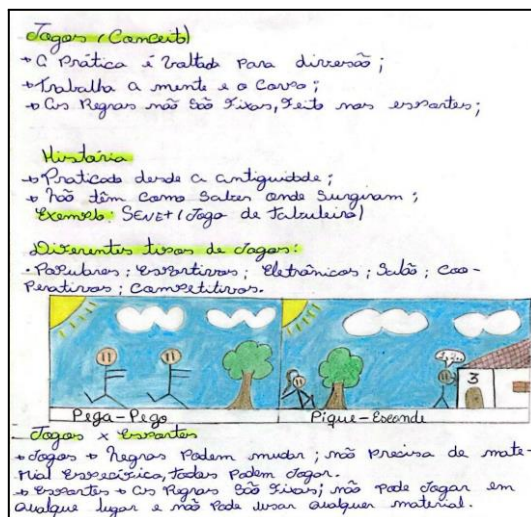
Na quinta intervenção, houve uma breve retomada sobre as atividades realizadas na aula anterior, quanto aos jogos populares. No segundo momento, foi proposto aos estudantes que se dividissem em grupos para produção de textos didáticos, um destinado a retratar o conceito de jogos de modo geral, e outro voltado para o conceito de jogos populares.

Em uma das questões trazidas no questionário diagnóstico, se trouxe, novamente, a concepção do que são os textos didáticos e como são elaborados. Esse instrumento é de grande relevância para o processo de ensino e aprendizagem. Amaral (2014, p.38) relata que “a linguagem escrita, presente nos textos didáticos, somada a linguagem oral e gestual do professor, contribui para uma prática pedagógica mais qualificada e, conseqüentemente, para um processo de ensino e de aprendizagem mais completo”.

Os estudantes tiveram um pouco de dificuldade para organizar os assuntos que

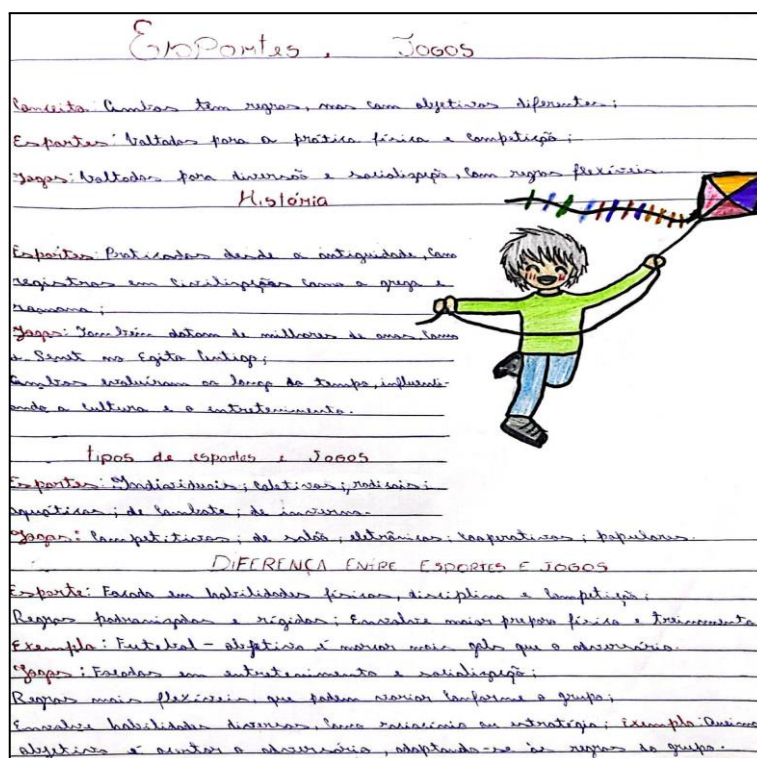
foram trabalhados, o que os mesmos compreenderam, e transcrever em forma de texto. Para facilitar a produção dos estudantes, o professor interveio, explicando como podem distribuir aquilo que assimilaram/entenderam quanto ao conteúdo.

Figura 15 -Produção dos estudantes (conceito de Jogos)



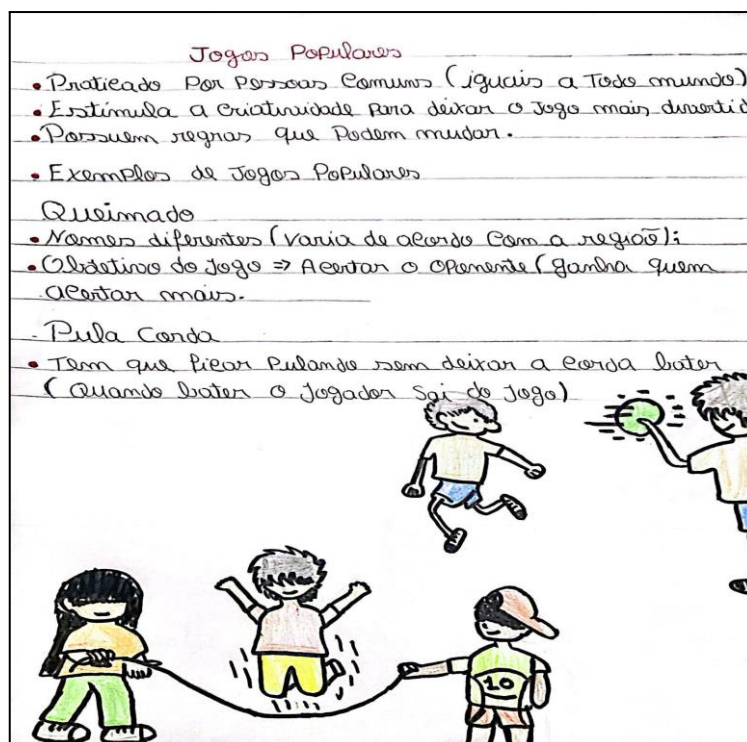
Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador

Figura 16 -Produção dos estudantes - Grupo 2



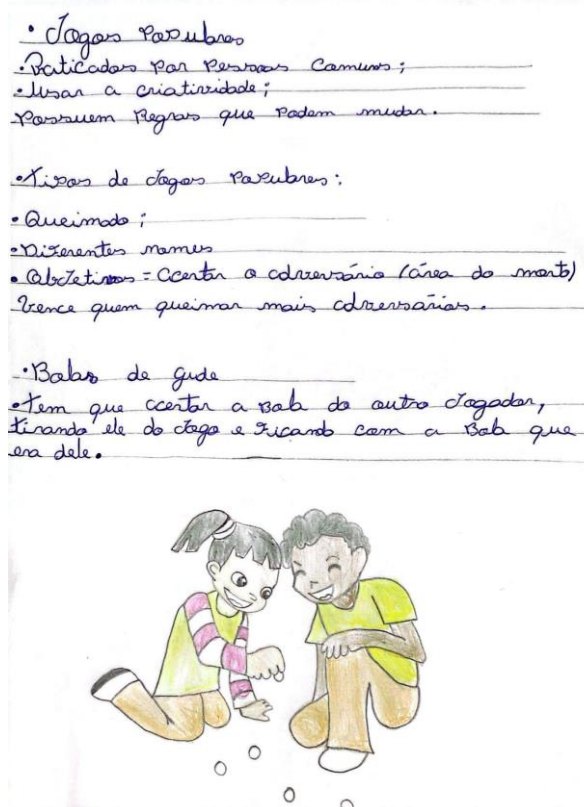
Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador

Figura 17 - Produção dos estudantes (Jogos Populares)



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador

Figura 18 - Produção dos estudantes (Grupo 2)



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador

Figuras 19 e 20 - Construção autoral dos estudantes



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador.

Após a elaboração dos textos didáticos, ocorreu à troca dos textos entre os grupos, em seguida, um representante de cada grupo teve a função de explicar o texto didático elaborado pelos colegas do outro grupo, com o intuito do professor avaliar, não apenas o processo de produção dos textos, mas também o domínio dos estudantes quanto ao conteúdo abordado, pois a avaliação, segundo Gritti et al (2021, p.2):

A avaliação é um processo abrangente da existência humana, que implica reflexão crítica sobre a prática para captar seus avanços, resistências e dificuldades, além de possibilitar uma tomada de decisão sobre o que fazer para superar os desafios existentes. A avaliação escolar mais especificamente é, antes de tudo, uma questão política, pois está relacionada aos objetivos e às finalidades do trabalho educativo, que não são neutros. Defende-se uma pedagogia que tem como meta a construção da autonomia e da solidariedade; nesse contexto, a avaliação passa a ser uma referência para o próprio estudante, para superar as dificuldades que venha a ter (Gritti et al, 2021, p.2).

Gritti et al (2021, p.2), afirma que a avaliação formativa representa a ação de avaliar não só o processo de aprendizagem do educando, assim como a função do docente, permitindo a análise constante e interativa, observando a evolução do estudante, identificando os pontos que estão funcionando bem e aqueles que precisam ser repensados, para melhorar cada vez mais a atividades executadas, com o objetivo de promover a aprendizagem do estudante com qualidade, contribuindo para a reorganização constante do trabalho pedagógico realizado pelo professor.

Essa perspectiva de avaliação foca no futuro, partindo da compreensão da realidade, pois possuindo as informações necessárias, relativas à aprendizagem de qualidade, tanto o estudante quanto o professor têm buscado probabilidades para superação de dificuldades evidenciadas.

Concluindo as explicações dos estudantes quanto aos textos didáticos, ocorreu uma roda de conversa para debater o que os mesmos acharam da atividade, e suas concepções quanto aos jogos populares sendo trabalhados por meio desse recurso, escutando alguns relatos como:

“Achei massa, vey, consegui entende melhor o que são jogos populares e como jogar eles” (E3).

“Gostei dos textos didáticos, a gente aprende com mais facilidade. Entendi o que é Jogos Populares” (E15).

Na sexta intervenção (figuras 21 e 22), assim como já foi feito, realizou-se uma conversa inicial relacionada a dinâmicas elaboradas na aula anterior. Em seguida, foi abordado o conteúdo voltado para os Jogos cooperativos e competitivos, por meio dos textos didáticos. Na primeira parte da aula se trabalhou o conceito inicial desta temática. A princípio, perguntou-se aos estudantes o quê os mesmos conheciam sobre esses tipos de jogos, obtendo as falas a seguir:

“Eu acho que no jogo cooperativo todo mundo deve poder jogar” (E10).

“Como o nome é jogos cooperativos, todo mundo deve se ajudar” (E11).

“Acho que os jogos competitivos tem que ter sempre um vencedor” (E11)

“O jogo competitivo, todo mundo de um time se ajuda para conseguir vencer o outro time” (E16).

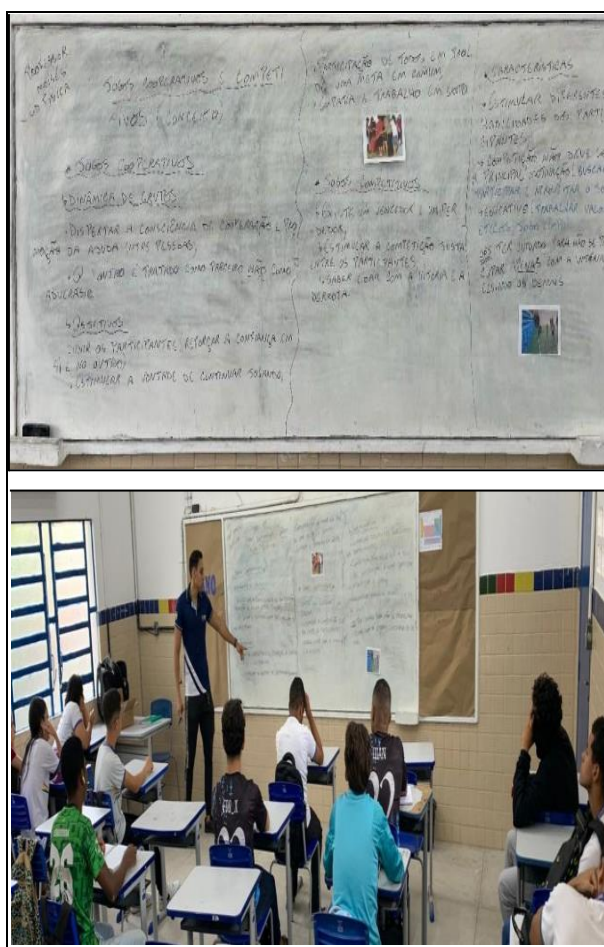
“Tipo, acho que no jogo cooperativo, o time deve ser unido para ganhar “(E18).

Após o levantamento dos questionamentos, e escuta das opiniões dos estudantes, o docente introduziu, por meio de uma aula expositiva dialogada, o conteúdo de jogos cooperativos e competitivos, com o objetivo de classificá-los, como são manifestados, suas características, suas vivências dentro da sociedade, de maneira contextualizada.

Brotto (1999, p.77) diz que os jogos cooperativos visam a superação de obstáculos e não possui o objetivo de vencer o outro participante, joga-se pelo prazer da prática. São jogos que têm como característica a cooperação entre os participantes em prol de uma meta em comum e não com uma finalidade exclusiva. Ainda de acordo com Brotto (1999, p.77):

Tendo os jogos como um processo, aprende-se a considerar o outro como um parceiro, um solidário, em vez de tê-lo como adversário, e a ter consciência dos próprios sentimentos, e a colocar-se uns nos lugares dos outros, operando para interesses mútuos, priorizando a integridade de todos. (Brotto, 1999, p.77)

Figuras 21 e 22 - Conceito de Jogos cooperativos e competitivos



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador.

Na segunda parte da sexta intervenção, aconteceu uma sondagem mais aprofundada do que os estudantes conheciam sobre os jogos competitivos, citou-se exemplos, se os mesmos praticavam, ou já praticaram algum, etc, tendo o objetivo de identificar se os mesmos sabem diferenciar jogos competitivos e esportes. Algo importante a ser analisado, através da fala dos estudantes, são os seguintes comentários: Eu jogo sim, jogo futebol e futmesa (E5); Eu gosto desses jogos, eu jogo vôlei (E13).

Devido aos comentários dos estudantes, retomou-se um ponto já debatido dentro do trabalho, na segunda intervenção, referente à diferença de jogos e esportes, com o intuito de esclarecer as dúvidas ainda existentes quanto a esses dois conteúdos que compõem a disciplina. Logo após, deu-se início a introdução, de maneira contextualizada, ao conteúdo dos jogos competitivos e seu conceito e características, por meio do texto didático.

A essência atrativa e social dos jogos competitivos requer dos participantes, além de agilidade e aptidão física, uma capacidade de pensar criticamente, solucionando problemas, trabalhando em grupo e desenvolvendo a habilidade de se comunicar (Hanus e Fox, 2015). O

estilo competitivo dos jogos competitivos possibilita a elaboração, por partes dos estudantes, de estratégias e tomadas de decisões em grupo, em prol de um objetivo:

Ao final da aula, foi apresentada atividade a ser realizada no próximo encontro com a turma, na qual os estudantes iriam se dirigir à quadra, para construção e realização de vivências voltadas aos jogos competitivos. Solicitou-se aos estudantes uma pesquisa sobre tipos de jogos competitivos, com a finalidade que os mesmos trouxessem sugestões de atividades para serem trabalhadas na prática, de forma sistematizada.

Na sétima intervenção (Figuras 23 e 24), o docente, inicialmente, fez uma breve recapitulação, sobre os assuntos abordados na intervenção anterior, relacionado aos jogos cooperativos e competitivos. Em seguida, perguntou aos estudantes quais jogos cooperativos e competitivos tinham encontrados, tarefa solicitada na aula anterior, como o intuito dos estudantes se envolverem na pesquisa. Borges (2008) defende que por meio da pesquisa:

É possível a constituição de uma cultura geral de trabalho em que se combine a transmissão de conhecimentos dominados com a construção de novos saberes. Através dela é possível ainda constituir a combinação entre o ensinamento dos professores e o aprendizado dos alunos na construção do conhecimento, com a necessidade de exercício e aplicação dos saberes apresentada pelos alunos-pesquisadores e com a possibilidade de utilização dessas informações na comunidade. (Borges, 2008, p.1)

Infelizmente, poucos estudantes trouxeram propostas de atividades voltadas para os jogos cooperativos, o nó humano e o desenho orientado. Associado aos jogos competitivos os estudantes trouxeram envolvendo adaptações de modalidades esportivas, como os “sete-cortes”, barrinha, futmesa, etc.

Após uma pequena conversa com os estudantes, quanto aos jogos comentados, o professor pesquisador, junto com os estudantes, se dirigiu para a quadra. Ao chegar à quadra, foram apresentadas as atividades preparadas pelo professor, começando pelos jogos competitivos, são eles: Corrida divertida e capturar a bola. Em primeiro momento, foi trabalhado a corrida divertida (Figura 24), os estudantes foram organizados em 4 grupos, dispostos em filas indianas.

A ideia inicial do jogo é que cada componente do grupo acesse um determinado percurso, toque em um cone e volte para sua equipe, indo para o final da fila, a equipe em que todos consigam completar o percurso primeiro, ganha. Após a realização de quatro rodadas, o docente perguntou quais alterações podem ser feitas para que a atividade ficasse mais elaborada e aumentasse o nível de dificuldades para conclusão do trajeto.

Figuras 23 e 24 - Prática dos Jogos Competitivos (Corrida Divertida)



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador.

Posteriormente, foi abordado o segundo jogo competitivo, captura com a bola (Figura 22), a princípio os estudantes se organizaram em duas equipes, sendo delimitado um espaço da quadra para cada uma.

No segundo momento, explicou-se como o jogo iria funcionar, a ideia inicial é que cada grupo fique com uma bola no seu território, a função do grupo adversário é tentar adquirir essa bola, quem está defendendo a posse da bola tinha a função de encostar/tocar nos componentes da outra equipe, e esses seriam congelados, até que alguém da sua equipe tocasse nele para descongelar.

No momento em que estiver de posse da bola, a equipe deve trocar passes até chegar dentro do seu território e colocar uma bola do lado da outra. Ao decorrer do jogo, as regras foram sendo alteradas com o objetivo de o jogo ficar mais dinâmico.

Na outra parte da aula, houve o desenvolvimento dos jogos cooperativos, foram eles tubarão e golfinho e bola no ar. Primeiramente, foi desenvolvida a atividade do Tubarão e golfinho (Figura 25) perguntou-se aos estudantes se os mesmos já escutaram falar sobre esse jogo, se já tiveram alguma experiência. Em seguida, foi explicado à dinâmica do jogo, no qual um componente seria o tubarão, e teria uma área delimitada por uma linha horizontal, que separava dois espaços da quadra, e os restantes dos participantes, seriam os golfinhos, tendo que ficar atravessando a linha, na qual o tubarão ficará circulando. Quando o tubarão tocasse em um golfinho, este se tornaria um tubarão.

A ideia do jogo é que todos os golfinhos se tornem tubarão. Durante a atividade, o docente propôs uma variação, em que depois do tubarão capturar uma determinada quantidade de golfinhos, eles teriam liberdade de sair da linha delimitada para circularem, e capturar os golfinhos restantes.

Figura 25 - Prática dos Jogos Cooperativos (Tubarão e Golfinho)



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador

A segunda prática proposta foi a “bola no ar” (Figura 26). Os estudantes formam dois círculos, e cada grupo recebeu uma bola de voleibol. No primeiro momento, a ideia é que os mesmos conseguissem ficar com a bola no ar, trocando passes, o máximo possível, utilizando os movimentos que se sentissem mais à vontade, apenas não era permitido segurar a bola.

Logo após, o docente perguntou aos estudantes, alterações que podiam ser feitas, uma das sugestões foi que houvesse não apenas o foco de manter a bola no ar, mas que os grupos se movimentam com a bola no ar até um certo ponto da quadra, caso a bola caísse, o grupo deveria voltar ao ponto de partida.

Figura 26 -Prática dos Jogos Cooperativos (Bola no ar)



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador

Ao final da aula ocorreu uma roda de conversa, com o intuito de escutar o que os estudantes acharam das práticas desenvolvidas e perceber o que os mesmos compreenderam em relação aos jogos desenvolvidos. O professor fez o seguinte questionamento: “Qual a diferença entre jogos competitivos e cooperativos?” Onde alguns estudantes verbalizaram:

“Os jogos competitivos têm sempre vencedor e perdedor, já esses cooperativos o que vale é todo mundo jogar” (E11).

“Professor, eu acho que o competitivo a turma tem que trabalhar junto pra poder ganhar, e os cooperativos todo mundo tem que se ajudar pra conseguir fazer a parada funcionar” (E17).

“Eu consegui entender que jogo competitivo não é a mesma coisa de esportes, e que os cooperativos todo mundo tem que fazer as coisas juntos para dar certo” (E2)

Pode-se observar, com as falas dos estudantes, a importância de uma abordagem do conteúdo de uma forma sistematizada, percebendo os saltos qualitativos dos participantes. Giroux (1992) defende que a escola possui a responsabilidade de promover transformação, pois ela conduz os estudantes a construir uma postura crítica e participante contra a cultura dominante. Festas (2015, p.716) diz que:

A educação terá um duplo objetivo: por um lado, ajudar a identificar e a conhecer as relações opressivas de poder e, por outro lado, favorecer a adoção de meios, por parte de estudantes e professores, que permitam a alteração dessas relações. A forma que é apontada para atingir esses objetivos passa fundamentalmente por uma estratégia pedagógica que valorize a experiência do aluno e que a tome como ponto de partida e como suporte para o desenvolvimento da sua consciência crítica. (Festas, 2015, p.716).

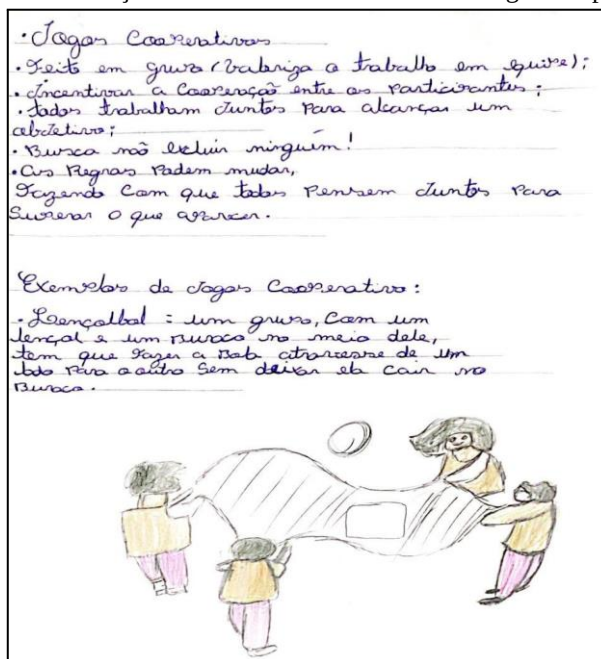
Na oitava intervenção (Figura 29), a atividade foi elaborada em sala, dando continuidade à sequência de aula, solicitando-se aos estudantes que formassem grupos para produção de textos didáticos voltados para os jogos cooperativos, trazendo o que os mesmos compreenderam em relação ao conteúdo.

Utilizando o instrumento do diário de campo, pode-se identificar a evolução dos alunos na produção dos textos, possuindo uma maior propriedade quanto a associação do conteúdo e como distribuí-lo dentro dos textos didáticos.

O diário de campo, conforme Devereux (1967) é benéfico para o pesquisador que se encontra trabalhando com pessoas, contendo a oportunidade de captar e registrar tanto os avanços quanto os possíveis retrocessos, permitindo uma reflexão crítica e acesso mais aprofundado às percepções a respeito da realidade social abordada.

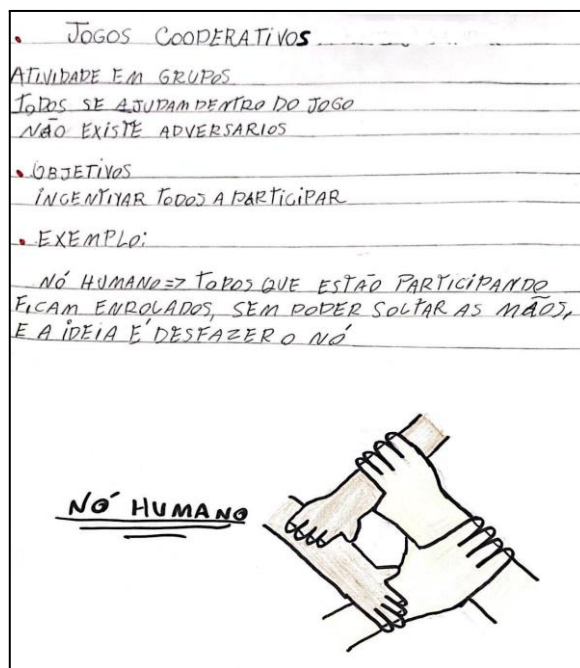
Após a finalização dos textos didáticos, com foco na tarefa desenvolvida sobre jogos cooperativos, ocorreram as trocas dos textos entre os grupos em um tempo delimitado, pelo docente, para que os estudantes se preparassem para debater sobre os assuntos dentro dos respectivos textos. Ao final da intervenção houve a apresentação do que seria produzido na próxima aula, nesse caso, a produção dos textos didáticos destinados aos jogos competitivos.

Figura 27 -Produção dos estudantes no conceito de Jogos Cooperativos



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador

Figura 28 - Produção dos estudantes (Jogos Cooperativos - grupo 2)



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador

Figura 29 - Produção dos textos didáticos (Jogos cooperativos)



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador

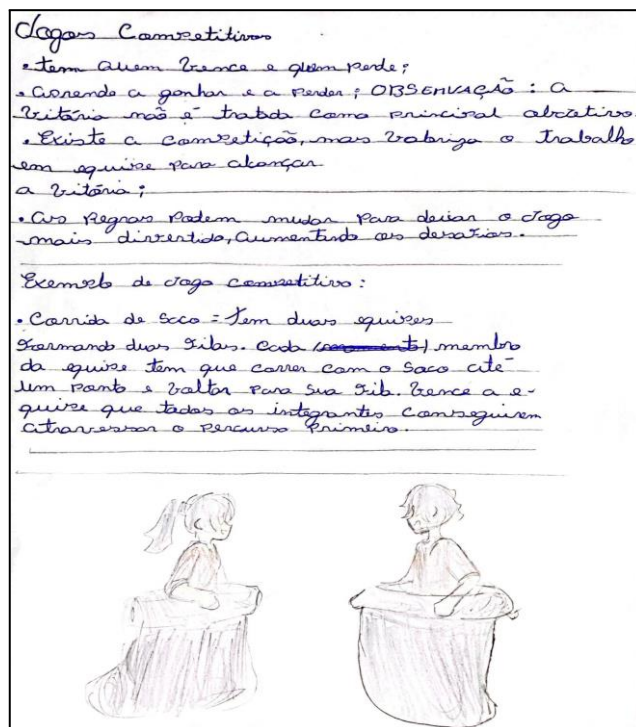
Na penúltima e nona intervenção (figura 32), em sala, foi retomado o que os estudantes produziram na intervenção anterior, quanto ao assunto dos jogos competitivos. Em seguida, formaram-se grupos para construção dos textos didáticos, como feito nas atividades anteriores, desta vez, destinadas aos jogos competitivos.

Foi proposto pelo docente, em decorrência dos debates efetuados nas aulas, além de pesquisas feitas individualmente e em grupo, o desafio de introduzir, nos textos, jogos criados pelos estudantes, ou variações dos jogos já desenvolvidos, com o intuito de valorizar o trabalho em grupo, estratégias para superação de desafios, como foco em construir conceitos que os alunos possam utilizar no dia a dia, modificando a realidade social na qual se encontram.

De acordo com a pedagogia histórico-crítica, a educação é vista como uma ação de construir de forma direta, em cada indivíduo, o “sentimento humano” produzido historicamente e coletivamente pelo grupo dos homens (Saviani, 2011, p. 13).

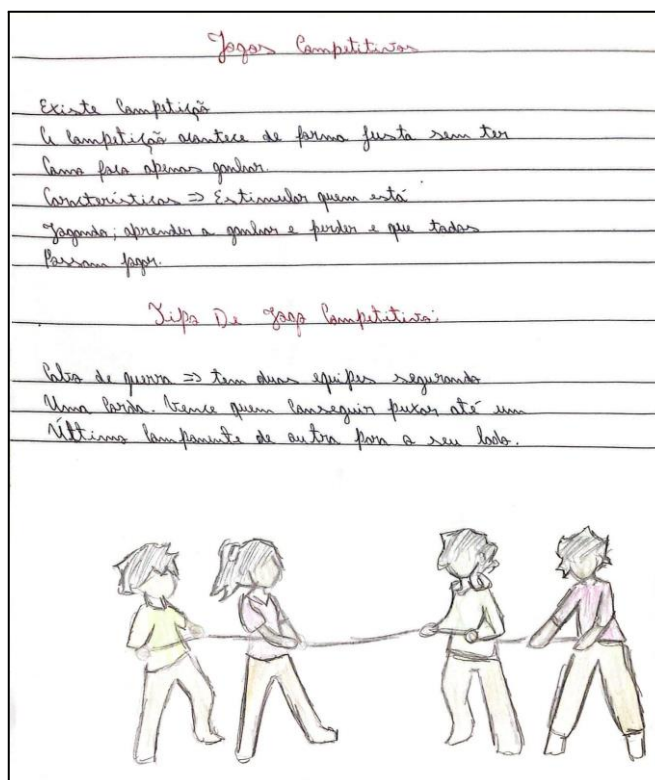
O desenvolvimento dessa humanidade, ainda em andamento, representa um progresso para o âmbito educacional em território brasileiro por defender que apenas por meio da dominação do conhecimento, elaborado socialmente, será possível a transformação da sociedade, eliminando privilégios presentes e a real materialização dos princípios da igualdade e democracia. Após a elaboração dos textos didáticos, ocorreu a troca dos textos entre os grupos e a apresentação do que compreenderam, em relação ao que tinha sido feito.

Figura 30 - Produção dos estudantes no conceito de Jogos Competitivos



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador

Figura 31 - Produção dos estudantes no conceito de Jogos Competitivos - grupo 2



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador

Figura 32:Produção dos textos didáticos (Jogos Competitivos)

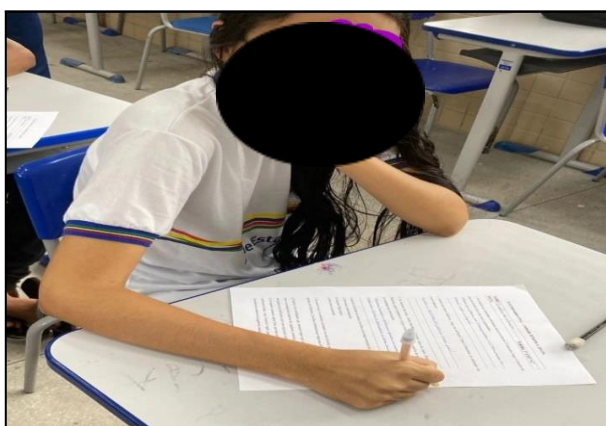


Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador

Na décima (Figuras 33 e 34), e última intervenção da sequência de aula, houve a aplicação de um questionário final em relação aos conteúdos desenvolvidos durante a Unidade Didática de Brincadeiras e Jogos. O questionário teve como foco observar o progresso qualitativo dos estudantes no processo de organização dos conhecimentos no decorrer das intervenções da metodologia pesquisa-ação, reconhecendo o quanto os educandos compreenderam os assuntos, tanto no que diz respeito ao ponto de saída (questionário inicial/diagnóstico) quanto ao que se refere aonde se quer chegar (questionário final), contribuindo para verificação como os discentes atravessaram e organizaram conteúdo específico, tratado como objeto que compõe a prática social. Lavoura (2017) diz que:

A saber: a aprendizagem ocorre da síncrese para a síntese pela mediação da análise oportunizada pelas apropriações dos conhecimentos historicamente sistematizados, enquanto o ensino deve ocorrer a partir da síntese formulada por quem ensina, visando a superação da síncrese, própria ao momento inicial de construção do conhecimento de quem aprende (Lavoura; 2017; p. 8-9).

Figura 33 - Produção dos textos didáticos (jogos competitivos, por estudante)



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador

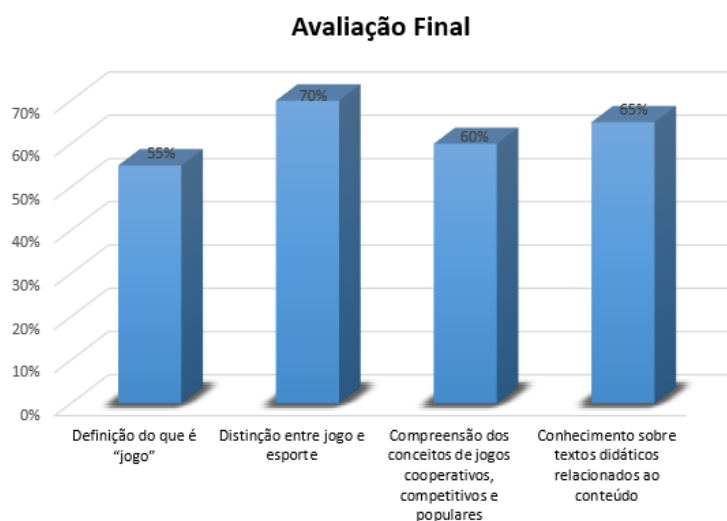
Figura 34 - Estudantes respondendo o questionário final



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador

Após a realização do questionário como elucidado na figura 35, foi observado que os estudantes conseguiram definir o conceito geral de jogo que, inicialmente, era de 40% (quarenta por cento), no questionário diagnóstico, e passou a ser 55% (cinqüenta e cinco por cento), no questionário final; Ter a capacidade de diferenciar jogos de esportes, passando de 25% (vinte cinco por cento), no questionário diagnóstico, para 70% (setenta por cento), no questionário final; Trazer o conceito voltado para jogos populares, jogos cooperativos e jogos competitivos, indo de 5% (cinco por cento), no questionário diagnóstico, para 60% (sessenta por cento), no questionário final.

Figura 35- Gráfico avaliação final



Fonte: elaborado pelo autor

Por meio das perguntas construídas de forma intencional, os estudantes trouxeram sua opinião sobre o conteúdo do jogo, mediante sínteses escritas, incentivando que os mesmos

reflitam criticamente, alicerçando os conhecimentos obtidos. Pontos importantes a serem analisados, em relação à compreensão dos estudantes sobre o assunto trabalhado nas intervenções, e que podem ser observados tanto no questionário diagnóstico, quanto no questionário final, foi à capacidade dos mesmos de definirem o que são textos didáticos, tendo um aumento significativo, das respostas que trazem os textos didáticos como um recurso que contribui para o processo de ensino-aprendizagem, facilitando a percepção dos estudantes dos conteúdos abordados em aula.

Outros pontos importantes a serem destacados, em relação a ampliação considerável do entendimento dos estudantes quanto às questões abordadas no questionário inicial e que foram reforçadas no questionário final, são: Conseguir definir o conceito geral de jogo (suas características, regras, adaptações e modo de jogar); Ter a capacidade de diferenciar jogos de esportes, dificuldade apresentada no questionário inicial e em certos momentos das intervenções; Trazer o conceito de jogos populares, jogos cooperativos e jogos competitivos.

Ao final da aula, o professor fez um breve debate sobre o quê os estudantes acharam da sequência de aula voltada para os jogos, assim como a construção dos textos didáticos com foco nesse conteúdo. Alguns educandos relataram:

“Eu gostei, professor, porque entendi o assunto e achei massa fazer essas paradas dos textos falando o quê eu acho” (E2).

“Mano, gostei de ter feito os jogos que o senhor trouxe, foi massa, não achava que ia gostar”. (E17).

“Quando o senhor disse que a gente ia falar sobre os textos, fiquei com vergonha, mas depois foi mais de boa pra falar” (E10).

Através das informações que esclareceram a realidade experimentada, pode-se perceber a modificação do saber anterior, a concepção voltada para a definição de jogos. Posteriormente, o docente agradeceu a participação da turma, durante o desenvolvimento de todas as etapas do trabalho.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após este trajeto investigativo, pode-se compreender a importância do trabalho de uma Unidade Didática da disciplina de Educação Física, neste caso, voltada para Brincadeiras e Jogos, de forma sistematizada, como um importante componente da prática pedagógica, expressando a natureza do ato de ensinar, através de atividades organizadas, com intencionalizada trazida pelo professor com foco no estudante.

Isto para que os estudantes, durante suas atividades de aprendizagem, tenham a oportunidade de se apropriar do conhecimento sistematizado, dando-lhe o novo significado, com um maior nível de estruturação, com base na sua prática social.

As análises identificaram os progressos qualitativos dentro do processo de ensino-aprendizagem associados à organização do conteúdo Jogo. Na pesquisa pode-se ver como a Abordagem Crítico-Superadora contribuiu para o trato desse conhecimento dentro do contexto escolar, por meio de aulas que buscassem a autonomia do estudante, no qual o mesmo soubesse se posicionar, confrontando saberes adquiridos anteriormente, entre o que se tinha dentro e fora da escola, explicando o porquê do jogar e como jogar.

Com isso, durante as intervenções, os estudantes tiveram a oportunidade de redefinir os conceitos naturais, identificados no questionário diagnóstico, e debates com os estudantes, ocorrendo a superação dos mesmos ou sua ampliação, de modo progressivo, à proporção que os conceitos científicos estavam sendo inseridos e mediados pelo docente.

Para tal propósito, houve a necessidade da prática pedagógica ser planejada, com o objetivo do estudante apresentar o saber teórico, através da elaboração de uma unidade que dialogue entre a ação de ensinar do docente e o ato de estudar dos estudantes, tendo como fundamentação teórico-metodológica da Educação Física, a perspectiva crítico-superadora, em concordância com as concepções da Pedagogia Histórico-Crítica.

Esta base teórica apontou como possibilidade, oportunizar uma conexão entre o planejamento e as intervenções pedagógicas para elaboração das atividades que estimulam os estudantes a refletirem criticamente sobre os assuntos abordando em relação à cultura corporal, nesse caso, o Jogo, percorrendo um trajeto metodológico que permitisse a uma maior ampliação quanto à compreensão dos estudantes, no que diz respeito à realidade social.

Deste modo, as situações vivenciadas acompanharam uma organização do saber de forma contextualizada, resgatando os assuntos trabalhados e pontuando os objetivos da intervenção; apresentou-se problematizações referente ao conteúdo, com o intuito de debater os conhecimentos espontâneos, trazidos pelos estudantes, com os conhecimentos científicos, procurando reconhecer questões que necessitam ser esclarecidas ou solucionadas acerca do conteúdo.

Também perpassando por situações nas quais requerem a sistematização e

reorganização do saber; ao resgatar problematizações e fornecer instrumentos aos estudantes por meio de conteúdos estruturados; entrando na construção da avaliação, para indicar a catarse em situações específicas das intervenções, observando manifestações mais organizadas de um novo modo de compreender o assunto pelos estudantes, em que acontece a concreta absorção de componentes essenciais para a vivência da prática social final.

Com base nesse entendimento, a temática das intervenções, que compuseram a sequência de aula, buscou incentivar os estudantes a perceberem a necessidade de arquitetar respostas associadas à teoria e prática, aprofundando-se na análise das conexões que formam os jogos.

Com esse intuito, buscou-se focar na sistematização dos conteúdos, dando ênfase aos seus conceitos, sentidos e seus envolvimento com a prática social. Então, os estudantes foram instigados a se apropriar de ferramentas que possam, no desenrolar das aulas, excitar o entendimento de análise, por conseguinte, definir os vínculos próprios ao que está sendo estudado. Proporcionando, então, que os mesmos respondessem tanto questões voltadas para o conhecimento teórico, assim como diferentes vivências de experimentação dos jogos.

Ao passar das intervenções, os estudantes foram incentivados a ultrapassar a visão superficial que possuíam do conteúdo, construindo formas mais organizadas de entendimento dos saberes mediados pelo docente, com esse meio de organização foi possível que os estudantes respondessem com um maior grau de domínio os problemas apresentados pelo professor, empenhados em conseguir ultrapassar a abstração do pensar e organizar o raciocínio técnico do simples fazer (jogar por jogar) sem compromisso.

Entretanto, é relevante focar que existe uma necessidade em refletir com relação ao processo de ensino-aprendizagem, pois o manuseio com o saber sistematizado abrange o entendimento da realidade ao levar em consideração que uma razoável parcela dos estudantes não teve a oportunidade de ter acesso ao conhecimento contextualizado da cultura corporal, com um bom nível de qualidade e didática.

Dessa forma, torna-se imprescindível reconhecer e dialogar com o saber decorrente das experiências de vida dos estudantes, como foco nos jogos. Sendo assim, não podia ignorar os conhecimentos adquiridos pelas vivências dos mesmos, pois puderam expor novas perspectivas de entendimento e ressignificação no desenrolar do processo de organização da sequência de aula.

Apesar disso, ao se trabalhar a disciplina Educação Física com base em uma concepção crítica, procurou-se através da prática pedagógica superar a visão do senso comum, além da superficialidade da capacidade de abstração apresentada pelos estudantes no início das intervenções, possibilitado pelo domínio do saber sistematizado que proporcionasse aos mesmos, entender e agir nos processos de construção e relações de autoridade e interesses abrangendo a sociedade.

Algo a ser ressaltado, foi que o Recurso Educacional teve inspiração nos textos didáticos, mas se tornaram outras produções textuais. Não foi possível desenvolver textos didáticos tal qual Amaral (2021) sugere, visto que os estudantes possuem limitações de Língua Portuguesa no processo de escrita. Por esse motivo, suas produções textuais se diferenciam, mas demonstram um esforço de apropriação do conhecimento pelos estudantes numa síntese avaliativa possível nas aulas.

Perante os relatos e análises apresentadas, a estruturação de ensino elaborada pelo professor possibilitou dentro do contexto na qual estão inseridos os estudantes da 2ª série do Ensino Médio, a criação e reorganização de movimentos para a compreensão de novas definições envolvidas a cultura corporal, construídos no perpassar da Unidade Didática voltada para Brincadeiras e Jogos.

Produzindo novas interpretações e generalizações científicas, podendo ser observadas nas sínteses apresentadas pelos estudantes, inclusive ao final da sequência de aula onde responderam o questionário final, trazendo respostas quanto ao conceito de jogos, suas características, diferentes tipos, etc.

A elaboração da pesquisa permitiu uma reflexão quanto à prática pedagógica, visto que o processo de ensino-aprendizagem propôs estruturas mais sistematizadas para intermediar os saberes escolhidos e organizados, com o intuito de concretizar os objetivos das intervenções, pretendendo propiciar vivências, experiências práticas e análises críticas que conseguissem constituir aprendizagens voltadas para os assuntos desenvolvidos no transcorrer da Unidade Didática. Mas, outros estudos precisam ser desenvolvidos, para ampliar nossa prática pedagógica numa perspectiva crítica.

6. REFERÊNCIAS

- AMARAL, L. V. **Textos didáticos na prática pedagógica do professor de Educação Física da rede estadual de ensino de Pernambuco: possibilidades, limites e contribuições**. 2014. 38 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade de Pernambuco, Recife, 2014.
- AMARAL, L. V.; et al. Textos didáticos em Educação Física: percepção docente sobre elaboração e utilização. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 35, n. 1, p. 119–128, 2021.
- AZEVEDO, T. M. de. **Argumentação, conceito e texto didático: uma relação possível**. Caxias do Sul, RS: EDUCS, 2000. 113 p.
- BALIULEVICIUS, M. **Jogos cooperativos e valores humanos: perspectiva de transformação pelo lúdico**. Rio de Janeiro: Universidade Castelo Branco, 2006.
- BORGES, J. C. A pesquisa como espaço de aprendizagem para a formação do aluno-pesquisador. **Revista Gestão Universitária**, v. 5, 2008.
- BRASIL. Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017. Altera as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2017/Lei/L13415.htm. Acesso em: 3 jan. 2025.
- BROTTO, F. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como exercício de convivência**. São Paulo: Projeto Cooperação, 2002. 88 p.
- CALEGARI, P. **Jogos populares na escola: uma proposta de aula prática**. Campinas, SP: UNICAMP, 2006.
- CAPARROZ, F. E.; BRACHT, V. O tempo e o lugar de uma didática da Educação Física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 28, n. 2, p. 21–37, 2007.
- CARMO, S. C. do. **O livro como recurso didático no ensino do futebol**. 1999. 121 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999.
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.
- DA SILVA, M. P. R. Jogos cooperativos e jogos competitivos na Educação Física escolar. Brasília: Faculdade de Ciências da Educação e Saúde, 2014.
- DEVEREUX, G. **From anxiety to method in the behavioral sciences**. Paris: Mouton, 1967. p. 38.
- DIESEL, A.; BALDEZ, A. L. S.; MARTINS, S. N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, 2017. Disponível em: <http://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/404>. Acesso em: 16 set. 2024.

FESTAS, M. I. A aprendizagem contextualizada: análise dos seus fundamentos e práticas pedagógicas. **Educação e Pesquisa**, v. 41, n. 3, p. 713–727, 2015. Disponível em: <https://revistas.usp.br/ep/article/view/105651>. Acesso em: 3 jan. 2025.

FRANCHI, S. Jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal na Educação Física escolar. Santa Maria, RS: Universidade de Santa Maria, 2013.

GIL, A. C. **Métodos de pesquisa social**. 4. ed. São Paulo: Nacional, 1972.

GIROUX, H. **Escola crítica e política cultural**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1992.

GRITTI, A.; et al. Definição, características e exemplos da avaliação formativa. **Revista Educação em Foco**, n. 13, p. 2, Juiz de Fora, 2021.

GUEDES, I. C. **O que é sequência didática**. São Paulo: Faculdade Progresso, 2019.

HANUS, M. D.; FOX, J. Assessing the effects of gamification in the classroom: a longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. **Computers & Education**, v. 80, p. 152–161, 2015.

JÚNIOR, M. S.; SANTIAGO, E.; TAVARES, M. Currículo e saberes escolares: ambiguidades, dúvidas e conflitos. **Pro-Posições**, Campinas, v. 22, n. 1, p. 183–196, 2011.

JÚNIOR, M. S. **Recortes, influências e perspectivas do campo curricular na Educação Física: revelações dos cenários estaduais brasileiros**. 2015. Dissertação (Mestrado e Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1992.

LAVOURA, T.; MARTINS, L. A dialética do ensino e da aprendizagem na atividade pedagógica histórico-crítica. Bauru, SP: 2017, p. 8–9.

LEITE, F. E. P.; BEZERRA, R.V. A concepção crítico-superadora: análise das características e o método de ensino da Educação Física. **FIEP Bulletin**, v. 84, ed. especial, art. II, 2014.

LIMA, W. P. Abordagem crítico-superadora: o trato da educação física como prática transformadora da realidade social. **Educação & Sociedade**, v. 32, n. 65, p. 4–5. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/eduteo/v32n65/1981-8106-eduteo-32-65-e21.pdf>. Acesso em: 4 jan. 2025.

LORENZINI, A. R. A aula crítico-superadora na Educação Física: fundamentos e princípios da lógica dialética. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, p. 1 e 4. 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/9MCqbV3nmccy6nNymKjHVJb/?format=pdf>. Acesso em: 4 jan. 2025.

MARQUES, R. O conceito de esporte como fenômeno globalizado: pluralidade e controvérsias. **Revista Observatoriodel Deporte**, n. 1, v. 1, p. 38, Chile, 2015.

MARTINI, R. G. **Jogos cooperativos na escola: a concepção de professores de Educação Física**. São Paulo: Universidade Católica de São Paulo, 2005. p. 42–43.

MATTIOLI, D. D.; SAVIANI, D. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**. 11. ed. Campinas: Autores Associados, 2011. **Práxis Educativa**, Ponta Grossa, v. 8, n. 1, p. 319–324, jan./jun. 2013. Disponível em: <http://www.revistas2.uepg.br/index.php/praxiseducativa>. Acesso em: 4 jan. 2025.

MELCHIADES, A. F. **Processo de inclusão social por meio dos jogos competitivos**. Dourados, MG: Universidade Federal da Grande Dourados, 2016.

NASCIMENTO, C. P. Os objetos de ensino da Educação Física: uma conceituação a partir da cultura corporal. **Movimento**, Porto Alegre, v. 24, n. 2, p. 677–690, 2018.

NETO, I. B.; LIMA, P. M. S. Jogos cooperativos. **Caderno de Educação Física: estudos e reflexões**, Marechal Cândido Rondon, 2002.

OLIVEIRA, V.; LUIZ, I. Da queimada “intergaláctica” ao cabo de “três forças”: uma experiência pedagógica sobre os usos dos jogos como conteúdo de ensino da Educação Física. **Cadernos de Formação RBCE**, v. 7, n. 1, p. 20–31, mar. 2016.

PASQUALI, J. C.; TEIXEIRA, A. L.; AGUDO, M. de M. **Pedagogia histórico-crítica: legado e perspectivas**. Minas Gerais: Navegando Publicações, n. 1, 2018.

PONTES, F. A. R.; MAGALHÃES, C. M. C. A estrutura da brincadeira e a regulação das relações. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, v. 18, n. 2, p. 213–219, 2002. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-37722002000200011&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 15 jan. 2025.

RAMOS, K. C. S. **A importância do resgate dos jogos populares nas aulas de Educação Física escolar**. Niterói, RJ: Universidade Federal Fluminense, 2018. p. 19.

RIBEIRO, G. M.; DA SILVA, J. W.; KOGUT, M. C. **Contribuições do professor de Educação Física na formação cidadã do aluno no ensino médio**. Vitória, ES: COBRACE, 2015. p. 1.

SAVIANI, D. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**. 11. ed. rev. Campinas, SP: Autores Associados, 2011.

SAVIANI, D. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**. 14. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2020. p. 10.

SAVIANI, D. **Escola e democracia: teorias e práticas**. 12. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2023. p. 15.

SILVA, J. V. P.; SAMPAIO, T. M. V. O jogo como conteúdo da Educação Física e suas possibilidades co-educativas. **Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP**, Campinas, v. 10, n. 3, p. 87–100, set./dez. 2012.

SOUZA, S.; DA SILVA, M.; JÚNIOR, M. **A evolução dos jogos populares**. Sobral, CE: Universidade Estadual Vale do Acaraú, 2011.

TAVARES, M. **O ensino do jogo na escola: uma abordagem metodológica para a prática**

pedagógica dos professores de Educação Física. 1994. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 1994.

TAVARES, M.; JÚNIOR, M. S. O jogo como conteúdo de ensino para a prática pedagógica da Educação Física na escola. **Revista Corporis**, n. 1, jul./dez. 1996.

TENÓRIO, K. M. R.; PAIVA, A. C.; LORENZINI, A. R.; BRASILEIRO, L. T.; SOUZA JÚNIOR, M. Organização dos saberes escolares na Educação Física à luz da perspectiva crítico-superadora. In: BOSSLE, F.; ATHAYDE, P.; LARA, L. (org.). **Ciências do esporte, Educação Física e produção do conhecimento em 40 anos de CBCE.** Natal: EDUFRN, 2020. p. 57–76.

TRIPP, D. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443–466, 2005. Acesso em: 23 nov. 2023.

RETONDAR, J. O jogo como conteúdo de ensino na perspectiva dos estudos do imaginário social. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Porto Alegre, v. 33, n. 2, p. 413–426, jun. 2011.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

_____. **Obras escogidas: problemas de psicologia geral.** Madrid: Gráficas Rogar, 1982. p. 8.

ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar.** Tradução: Ernani F. da F. Rosa. Porto Alegre: Artmed, 1998. Reimpressão 2010. p. 21.

7. APÊNDICES

APÊNDICE A - DIÁRIO DE CAMPO

Escola:

Professor: Moisés José de Oliveira Melo Júnior

Ano/série: 2º ano do Ensino Médio

Nº de aulas:

Local onde ocorreram a (s) aula (s):

Data da Aula: ____/____/____

1. INTERAÇÃO ENTRE PROFESSOR-PESQUISADOR E ESTUDANTES:

Como ocorreu a abordagem do conteúdo? Participação dos estudantes durante a ministração da aula? Aconteceu a participação dos estudantes na construção das propostas trazidas pelo educador? Como houve essa interação?

2. RELAÇÃO DO CONTEÚDO DESENVOLVIDO E A ABORDAGEM UTILIZADA:

Qual assunto foi trabalhado na intervenção? Qual abordagem foi adotada? Houve a contextualização do conteúdo abordado? Conseguiu-se respeitar o que tinha sido planejado para aula, assim como o tempo pedagógico programado?

3. QUANTO AOS OBJETIVOS DA AULA E O PROCESSO AVALIATIVO:

Os objetivos da sequência de aula a ser realizada ficaram bem expostos? Foi possível alcançar os objetivos propostos? Foi possível avaliar os estudantes? Quais aspectos foram avaliados? Os discentes conseguiram compreender o que foi proposto dentro das intervenções?

4. ESPAÇOS E MATERIAIS UTILIZADOS:

Quais espaços ocorreram às intervenções? Os espaços e materiais utilizados foram adequados para realização da aula planejada? A estrutura afetou diretamente a construção e desenvolvimento da aula?

5. OBSERVAÇÕES E RELATOS:

Houve algum episódio ou situação que afetou diretamente a aula e o objeto de estudo? Se sim, qual foi e como foi discutido?

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO DIAGNÓSTICO**QUESTIONÁRIO DIAGNÓSTICO – UNIDADE DIDÁTICA DE BRINCADEIRAS E JOGOS**

NOME:	
DATA:	TURMA: 2º ANO “A”

Neste bimestre, vamos tratar de um tema muito conhecido: Os Jogos!

Você vai aprender e conhecer as características de diferentes tipos de jogos, são eles: os jogos populares existentes há muitos anos, os jogos cooperativos, aqueles que não se focam em quem se perde e quem se ganha, mas na colaboração e os jogos competitivos, que como o próprio nome já diz, consiste em equipes jogarem e uma delas conquistar a vitória, porém ganhar ou perder não é o principal foco. Então, para o início do debate, respondam:

1. Para vocês, quais são os jogos? Cite exemplos de jogos que você conhece ou já jogou.

2. Jogos e esportes possuem a mesma definição (são a mesma coisa)? Se não, relata as diferenças entre os dois.

3. Existe algum jogo que você gosta de praticar com mais frequência? Onde você o pratica? Você aprendeu a jogar com quem (familiar, amigos)?

4. Analise os itens abaixo e assinale os que você já vivenciou, citando algumas regras relacionadas aos mesmos.

() Queimado () Sete cortes () Pega-pegou () Tubarão e Golfinho

5. Você já ouviu falar sobre jogos cooperativos, jogos populares e jogos competitivos? Se sim, relate o que você sabe sobre cada um desses jogos.

6. Você sabe o que são textos didáticos? Já ouviram falar sobre textos didáticos?

APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO FINAL**QUESTIONÁRIO FINAL – UNIDADE DIDÁTICA DE BRINCADEIRAS E JOGOS**

NOME:	
DATA:	TURMA: 2º ANO “A”

Após todas as aulas dadas, pense e responda:

1. Em relação aos conteúdos e atividades desenvolvidas no IV bimestre, traga o conceito de jogo, de acordo com o que você compreendeu.

2. Quanto aos textos didáticos, traga sua definição? Qual a finalidade da utilização dos textos didáticos?

3. No decorrer das aulas, foram abordados diferentes tipos de jogos. Quanto aos Jogos Populares, jogos cooperativos e jogos competitivos, traga o conceito de acordo com o que foi trabalhado nas intervenções.

4. Analise as alternativas abaixo e escolha a que traga exemplos de jogos populares.

() Queimado () Barra bandeira () Futmesa () Pega-pegou () Sete cortes () Queimado

5. De acordo com os conteúdos abordados em sala de aula, pode-se perceber que jogos e esportes são diferentes. Escolha a alternativa que traga essa diferença.

() Esportes são modalidades que possuem regras que podem ser modificadas, de acordo com a circunstâncias, números de jogadores, materiais, etc. Enquanto os jogos possuem regras fixas, que não podem ser modificadas, pois suas regras são institucionalizadas.

() Os esportes possuem regras fixas, que não podem ser modificadas, pois suas regras são institucionalizadas. Jogos possuem regras que podem ser modificadas, de acordo com circunstâncias, números de jogadores, materiais, etc.

APÊNDICE D – PLANOS DE AULA

DISCIPLINA: EDUCAÇÃO FÍSICA

PROFESSOR-PESQUISADOR: MOISÉS JOSÉ DE OLIVEIRA MELO JÚNIOR

UNIDADE: IV BIMESTRE

SÉRIE/TURMA: 2º ANO “A” – ENSINO MÉDIO

TURNOS: MANHÃ/TARDE

UNIDADE TEMÁTICA: JOGOS

QUANT. DE AULAS: 10 (50 MIN. CADA)

OBJETO DO CONHECIMENTO: TIPOS DE JOGOS E TEXTOS DIDÁTICOS

 PLANO DE AULA Nº1	
CONTEÚDOS	Conceito, características e a contextualização dos Jogos em diferentes ambientes;
OBJETIVOS	Realizar a apresentação do conteúdo a ser trabalhado e identificar a compreensão que os estudantes possuíam em relação aos jogos e textos didáticos, através da execução de um questionário diagnóstico (inicial);
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	1º momento: Expor de modo detalhado e debatido os objetivos, os assuntos e o tipo abordagem metodológica que será elaborada nas intervenções, no desenrolar da unidade temática, relativa à ação da pesquisa. 2º momento: Efetuar o emprego de um questionário inicial (diagnóstico) em formato impresso, formado tanto por questões discursivas quanto de assinalar, tendo como objetivo reconhecer a compreensão prévia dos estudantes, voltada aos jogos e textos didáticos;
ESPAÇOS	Sala de Aula.
MATERIAIS	Quadro branco, pincel marcador, Questionário inicial (impresso).
AValiação	Procedimentos: observação, registros escritos, de áudio, imagens e problematizações (roda de conversa). Instrumentos: registros de áudio e imagens, diário de campo, conceitos expostos, questionário diagnóstico. Crítérios: solução do questionário, participação nas intervenções propostas e nos debates.

 PLANO DE AULA Nº2	
CONTEÚDOS	Conceito, características e a contextualização dos jogos em diferentes ambientes;
OBJETIVOS	Contrapor, embasado no questionário diagnóstico, os saberes prévios dos estudantes, sobre o conceito e características dos jogos e textos didáticos, a partir da realidade e contexto cultural na qual os mesmos estão inseridos, aprofundando o conteúdo trabalhado;
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	1º momento (sala de aula): Por meio de perguntas problematizadas como: “Defina o que é jogo? As regras dos jogos podem ser alteradas? Cite exemplos de jogos que você conhece? Escolha a alternativa abaixo que traz um exemplo de jogo popular? Qual alternativa abaixo traz exemplos de jogos competitivos? Para você, o que seria jogos cooperativos? Jogo e esporte são iguais? Qual a diferença? Você sabe o que é um texto didático? ” Relembrar respostas trazidas pelos estudantes, a fim de realizar um breve debate. 2º momento: Inicialmente, procurar realizar a inserção do conteúdo sistematizado da Unidade Didática (Jogos) buscando contrapor os saberes prévios dos estudantes, envolvendo o que os mesmos compreendem acerca dos jogos. Em seguida, contextualizar o instrumento do texto didático, como o mesmo pode ser desenvolvido. 3º momento: Expor para os estudantes um conceito científico da Unidade Temática jogos e sobre os textos didáticos, embasado pelas contribuições de diversos autores como (AMARAL, COLETIVO DE AUTORES, ELLIOTT, LIBÂNEO, MARQUES, OLIVEIRA, TAVARES), Pretendendo promover a instrumentalização dos educandos, organizando os saberes através de definições sobre o conteúdo, utilizando os textos didáticos como recurso dentro processo de ensino-aprendizagem, mostrando como os jogos podem ser realizados, havendo uma aula expositiva dialogada, na qual os estudantes irão trazer quais jogos gostam de praticar, suas regras, e como os mesmos os praticam ou já praticaram, dentro da sua comunidade. Além de trazer a distinção entre jogos e esportes;
ESPAÇOS	Sala de Aula.
MATERIAIS	Quadro branco, pincel marcador, Texto didático escrito no quadro.
AValiação	Procedimentos: observação, registros escritos, de áudio e debates. Instrumentos: registros de áudio e imagens, vídeos, conceitos evidenciadores, questionamentos orais.

	Critérios: entendimento do conteúdo, participação nas intervenções e nos diálogos.
--	--

 PLANO DE AULA Nº3	
CONTEÚDOS	Jogo popular, contextualização dos jogos praticados em diferentes ambientes e culturas;
OBJETIVOS	Aprofundar o conhecimento dos jogos populares experimentados pelos estudantes, em seus contextos sociais, além de pesquisas voltadas para jogos de outras regiões, trabalhando suas regras e possíveis adaptações;
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	1ª momento: Retomar sobre os assuntos trabalhados na aula anterior, exibindo o objetivo apresentado para a construção das sequências didáticas. Trazer para o debate, os jogos populares pesquisados pelos educandos. Em seguida, introduzir o conteúdo voltado para os jogos populares, utilizar o texto didático para o desenvolvimento dos assuntos. 2ª momento: Iniciar o debate quanto ao jogo do queimado, prática a ser realizada na intervenção, discutindo suas regras e características, em diferentes regiões. Assim como possíveis variações que podem ser trazidas, durante as práticas. 3ª momento: Ao final da intervenção, explicar o que será realizado na próxima aula, destinada a vivência prática do jogo debatido em sala de aula.
ESPAÇOS	Sala de Aula.
MATERIAIS	Quadro branco, pincel marcador, Texto didático escrito no quadro.
AValiação	Procedimentos: observação, registros escritos, de áudio e debates. Instrumentos: registros de áudio e imagens, vídeos, conceitos evidenciadores, questionamentos orais. Critérios: entendimento do conteúdo, participação nas intervenções e nos diálogos.

 PLANO DE AULA Nº4	
CONTEÚDOS	Jogo popular, contextualização dos jogos praticados em diferentes ambientes e culturas;
OBJETIVOS	Prática dos jogos populares, associando a realidade dos estudantes, dando significado às características e regras experimentadas dentro do jogo do queimado.
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	1º momento (sala de aula): Ocorrer uma breve retomada sobre os assuntos trabalhados na aula anterior, quanto ao jogo do queimado. Contextualizar as práticas a serem realizadas na intervenção. 2º momento: Conduzir os estudantes para quadra, solicitar aos mesmos que haja um diálogo inicial quanto a como se sucederá o jogo. Após isso, houve a formação de duas equipes e deu-se início ao jogo do queimado. Propor, aos discentes, variações dentro do jogo, mudanças de regras, para que o jogo fique mais atrativo. O professor trouxe a seguinte variação “QUEIMADO INVERSO”, tornando o jogo mais dinâmico e atrativo. 3º momento: Sugerir adaptações, nas regras, solicitar, por parte dos estudantes, possíveis modificações na dinâmica do jogo, aumentando sua complexidade. Após a prática do jogo queimado, assim como suas possíveis variações, será realizada uma roda de conversa, com os educandos, para debater e avaliar as ações efetuadas. Em seguida, o professor irá trazer algumas indagações, com o objetivo de estimular a discussão, tais como: “Vocês já conheciam as características dos jogos populares apresentados na aula? Gostaram das variações que aconteceram durante os jogos? O que acharam do Queimado inverso? Já tinham praticado esse jogo em outro local?”
ESPAÇOS	Quadra esportiva.
MATERIAIS	Bola de borracha.
AValiação	Procedimentos: observação, registros escritos, de áudio e debates. Instrumentos: registros de áudio e imagens, vídeos, conceitos evidenciadores, questionamentos orais. Critérios: entendimento do conteúdo, participação nas intervenções e nos diálogos.
DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES	QUEIMADO Duração: Uma partida até que todos de uma equipe sejam queimados. Organização: formação de duas equipes com o mesmo número de participantes.

	Material: Bola de borracha. Descrição: As duas equipes se posicionam dentro da quadra, em um espaço delimitado pelo professor. Cada equipe terá sua área, não podendo ultrapassá-la. Ao iniciar o jogo, o componente de uma equipe terá o objetivo de atingir o componente da equipe adversária com a bola, e o jogador atingido será queimado, dirigindo-se para um espaço conhecido como área do morto, localizada atrás da área da equipe adversária, mas o jogador “queimado” continua participando do jogo. Vence a equipe que queimar todos os componentes da equipe adversária. Variações: A equipe, na qual um jogador pise na linha, delimitada para separar as áreas das equipes, terá a perda da bola para o adversário; quando a bola for arremessada, caso o jogador da equipe adversária consiga segurá-la, o jogador que arremessou, será automaticamente queimado. Queimado inverso: Nessa proposta, trazida pelo docente, não existe mais a área do morto, mas, quando o jogador for queimado, ele vai para equipe adversária, vence a equipe que conseguir trazer todos os componentes do time adversário para o seu time. Uma variação, proposta pelo professor, será a ideia de que, caso o componente de uma equipe consiga encaixar o arremesso, o jogador que arremessou irá para o time adversário.
--	---



PLANO DE AULA Nº5

CONTEÚDOS	Produção dos textos didáticos voltados para o conceito de jogos (de forma geral) e os jogos populares, especificamente, o Jogo do queimado.
OBJETIVOS	Organizar a confecção dos textos didáticos em relação ao conteúdo trabalhado na aula anterior, acompanhando a sequência de aula planejada, voltados para características e regras dos jogos populares, nesse caso, o queimado, de acordo com o que os estudantes compreenderam, associar a realidade e contexto social dos educandos;
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	1ª momento: Inicialmente, expor o objetivo da intervenção, que será a produção dos textos didáticos. Logo depois, lembrar como os mesmos são elaborados, explicar como acontecerá a produção dos textos, utilizando definições científicas quanto ao texto didático, associado ao contexto histórico no qual o jogo está inserido, tendo como principal referência AMARAL. 2ª momento: Os estudantes, em sala, serão organizados em grupos, onde cada grupo deverá debater e construir os textos didáticos voltados para o jogo do queimado. 3ª momento: Após a elaboração dos textos, ocorrerá a troca dos textos entre os grupos para que haja a discussão dos assuntos abordados. Apresentar os textos didáticos produzidos por cada grupo, explicado por componentes de outros grupos, permitindo a apresentação de diferentes concepções;
ESPAÇOS	Sala de Aula.
MATERIAIS	Quadro branco, pincel marcador, Folhas de papel ofício.
AValiação	Procedimentos: observação, registros escritos, de áudio, imagens e problematizações (roda de conversa). Instrumentos: registros de áudio e imagens, diário de campo, conceitos expostos, questionário diagnóstico. Critérios: solução do questionário, participação nas intervenções propostas e nos debates.



PLANO DE AULA Nº6

CONTEÚDOS	Classificação e manifestação dos jogos Cooperativos e competitivos;
OBJETIVOS	Compreender e categorizar os jogos cooperativos e competitivos, em relação às suas características e particularidades;
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	1ª momento (sala): Inicialmente, haverá uma retomada dos assuntos debatidos na aula anterior. Em seguida, ocorrerá a introdução do conteúdo voltado para os jogos cooperativos e jogos competitivos, indagar aos estudantes o que os mesmos conhecem sobre esses jogos, trazer questões como: “Já ouviram falar dos jogos cooperativos e competitivos? Para você o que são jogos cooperativos? O que são os jogos competitivos? Vocês já praticaram algum tipo de jogo cooperativo ou competitivo?” 2ª momento: A partir da discussão feita no início da aula, aprofundar o conceito de jogos cooperativos, utilizando o instrumento dos textos didáticos, trazendo as características do jogo e sua vivência de forma contextualizada dentro da sociedade, referenciando os autores BROTTTO, DEACOVE. Logo depois, aprofundar o conceito de jogos competitivos, apresentar como os mesmos são praticados, trazendo também a distinção entre esse tipo de jogo e esportes, também com o auxílio do texto didático, tendo como base os autores GRANICETAL, HANUSEFOX, permitindo uma abordagem crítica do conteúdo. 3ª momento: Ao final da aula, apresentar aos estudantes a atividade que será elaborada na próxima intervenção, voltada para a prática dos jogos competitivos na quadra;
ESPAÇOS	Sala de Aula.
MATERIAIS	Quadro branco, pincel marcador, texto didático escrito no quadro.
AVALIAÇÃO	Procedimentos: observação, registros escritos, de áudio e debates; Instrumentos: registros de áudio e imagens, vídeos, conceitos evidenciado, questionamentos orais e roda de conversa; Crítérios: entendimento do conteúdo, participação nas intervenções e nos diálogos.

 PLANO DE AULA Nº7	
CONTEÚDOS	Classificação e manifestação dos jogos Cooperativos e competitivos;
OBJETIVOS	Contextualizar os jogos cooperativos e competitivos, compreendendo as suas características e particularidades;
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	1ª momento: Inicialmente, o professor-pesquisador fará uma breve retomada sobre o conteúdo trabalhado na aula anterior, voltado para os jogos cooperativos e competitivos. Perguntar aos estudantes quais jogos cooperativos e competitivos encontraram, de acordo com a pesquisa solicitada pelo docente. Quanto aos jogos cooperativos, os estudantes trouxeram o nó humano e desenho orientado. Em relação aos jogos competitivos os mesmos trouxeram adaptações de modalidades esportivas, como a “barrinha”, futmesa, sete cortes, etc. 2ª momento: Na segunda parte da aula, após conversar com os educandos sobre os jogos que os mesmos relataram, serão direcionados para quadra, onde o professor irá trabalhar dois jogos competitivos, são eles: Corrida divertida e capturar a bola. Em outro momento da aula prática, ocorreu a prática dos jogos cooperativos, conhecidos como Tubarão e Golfinho e bola no ar. Solicitar, aos estudantes, propostas para que os jogos fiquem mais dinâmicos e aumente a dificuldade. 3ª momento: Ao final da aula, realizar uma roda de debate para que os estudantes relatem o que compreenderam em relação aos jogos cooperativos e competitivos, inclusive a diferença entre esses dois tipos de jogos;
ESPAÇOS	Quadra poliesportiva.
MATERIAIS	Bolas, cones, bambolês.
AValiação	Procedimentos: observação, registros escritos, de áudio e debates. Instrumentos: registros de áudio e imagens, vídeos, conceitos evidenciadores, questionamentos orais. Critérios: entendimento do conteúdo, participação nas intervenções e nos diálogos.
DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES	CORRIDA DIVERTIDA Duração: Não apresenta um tempo específico; Organização: Inicialmente os estudantes irão ser divididos em quatro equipes, distribuídas em fila indiana, a finalidade é que o componente da equipe atravessasse um determinado percurso e volte

	para o final da fila. Vence a equipe em que todos os componentes atravessarem esse percurso primeiro. Serão realizadas quatro rodadas; Variações: Colocar no trajeto a ser percorrido, exigindo uma maior mobilidade por parte dos estudantes; inserir bambolês para que os estudantes tenham que saltar para superar o obstáculo proposto. CAPTURE COM A BOLA Duração: Não apresenta um tempo específico; Organização: A turma será distribuída em duas equipes, a ideia do jogo é que cada equipe possua uma área delimitada. Em um determinado ponto dessa área estará posicionada uma bola, a ideia é que a equipe defenda sua bola, e quem tentar pegá-la, os componentes da equipe adversária devem encostar/tocar para que sejam congelados. Para que o participante seja descongelado, o seu companheiro de equipe deve encostar nele. Vence a equipe que conseguir pegar a bola do grupo adversário, troquem passe entre si para chegar até seu território. TUBARÃO E GOLFINHO Duração: Não apresenta um tempo específico; Organização: Inicialmente, um estudante é escolhido para ser o tubarão, o resto da turma fica como golfinho. Ocorre a delimitação de uma linha horizontal da quadra, onde o tubarão pode percorrer, só golfinhos devem ficar atravessando essa linha, na qual o tubarão pode trafegar. Quando o tubarão encosta em um golfinho, esse golfinho se torna tubarão. A finalidade do jogo é que todos se tornem um tubarão. Variação: Após a captura de uma determinada quantidade de golfinho, que se tornam tubarão, os mesmos têm liberdade para sair da linha delimitada para o percurso dos mesmos, e saem para perseguir e capturar os golfinhos restantes. BOLA NO AR Duração: Não apresenta um tempo específico. Organização: Os estudantes devem ser distribuídos em dois círculos, e cada grupo receberá uma bola de voleibol. A ideia inicial do jogo é que os componentes dos grupos mantenham a bola no ar o máximo de tempo possível, não sendo permitido segurar a bola. Variação: Não apenas manter a bola no ar, mas também atravessar um determinado percurso, definido pelos próprios estudantes, ao deixar a bola cair, voltar ao ponto de partida.
--	--

 PLANO DE AULA Nº8	
CONTEÚDOS	Produção dos textos didáticos voltados para os jogos cooperativos, como: tubarão e golfinho, e bola no ar;
OBJETIVOS	Organizar a confecção dos textos didáticos em relação ao conteúdo trabalhado na aula anterior, acompanhando a sequência de aula planejada, voltados para características e regras dos jogos cooperativos, nesse caso, os jogos tubarão e golfinho e bola no ar, de acordo com o que os estudantes compreenderam, associar a realidade e contexto social dos educandos;
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	1ª momento: Retomar sobre as atividades realizadas na aula anterior. Em seguida, organizar a turma em grupos com quatro componentes para elaboração dos textos didáticos, voltados para os jogos cooperativos. 2ª momento: Após a produção dos textos pelos estudantes, ocorrerá a troca dos textos entre os grupos, para apresentarem o que compreenderam sobre o conteúdo abordado. Além disso, propor que a explicação dos textos seja feita por estudantes que ainda não apresentaram.
ESPAÇOS	Sala de aula.
MATERIAIS	Quadro branco, pincel marcador, folha de papel ofício.
AValiação	Procedimentos: observação, registros escritos, de áudio e debates. Instrumentos: registros de áudio e imagens, vídeos, conceitos evidenciadores, questionamentos orais. Critérios: entendimento do conteúdo, participação nas intervenções e nos diálogos.



PLANO DE AULA Nº9

CONTEÚDOS	Produção dos textos didáticos voltados para os jogos competitivos, especificamente os jogos de corrida divertida e captura com a bola;
OBJETIVOS	Organizar a confecção dos textos didáticos em relação ao conteúdo trabalhado na aula anterior, acompanhando a sequência de aula planejada, voltados para características e regras dos jogos competitivos, nesse caso, Os jogos corrida divertida e captura com a bola, de acordo com o que os estudantes compreenderam, associar a realidade e contexto social dos educandos;
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	1ª momento: Retomar sobre as atividades realizadas na aula anterior. Em seguida, organizar a turma em grupos com quatro componentes para elaboração dos textos didáticos, voltados para os jogos competitivos, propondo o desafio dos estudantes trazerem, nos textos, sugestões de jogos criados pelos mesmos 2ª momento: Após a produção dos textos pelos estudantes, ocorrerá a troca dos textos entre os grupos, para apresentarem o que compreenderam sobre o conteúdo abordado. Além disso, propor que a explicação dos textos seja feita por estudantes quem ainda não apresentaram;
ESPAÇOS	Sala de Aula.
MATERIAIS	Quadro branco, pincel marcador, Folha de papel ofício.
AValiação	Procedimentos: observação, registros escritos, de áudio, imagens e problematizações (roda de conversa). Instrumentos: registros de áudio e imagens, diário de campo, conceitos expostos, questionário diagnóstico. Critérios: solução do questionário, participação nas intervenções propostas e nos debates.

 PLANO DE AULA Nº10	
CONTEÚDOS	Contextualização dos jogos praticados em diferentes ambientes e culturas;
OBJETIVOS	Reconhecer as diversas possibilidades de vivenciar os jogos, nos diferentes contextos sociais, nos quais os estudantes estão inseridos;
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	1ª momento: Realizar um questionário final impresso, observar a compreensão atual dos estudantes quanto ao assunto abordado, em relação ao que os mesmos compreendiam no início da sequência didática; 2ª momento: Debater os conteúdos abordados e desenvolvidos dentro da sequência didática realizada. Promover a culminância do trabalho, apresentar os trabalhos elaborados pelos estudantes, quanto aos textos didáticos.
ESPAÇOS	Sala de Aula.
MATERIAIS	Quadro branco, pincel marcador, Questionário final impresso.
AValiação	Procedimentos: observação, registros escritos, de áudio e debates. Instrumentos: registros de áudio e imagens, vídeos, conceitos evidenciadores, questionamentos orais. Critérios: entendimento do conteúdo, participação nas intervenções e nos diálogos.

8. ANEXOS

ANEXO A - TERMO DE CONFIDENCIALIDADE

ANEXO 1

TERMO DE CONFIDENCIALIDADE

(ELABORADO DE ACORDO COM A RESOLUÇÃO Nº 466/2012 - CNS/MS)

Eu, Moises Jose de Oliveira Melo Junior, pesquisador responsável pelo projeto **"O TRATO COMO CONHECIMENTO JOGO NA ESCOLA: Possibilidades nas aulas de Educação Física com estudantes do Ensino Médio"**, e minha orientadora a Professora Dr^a. Andrea Carla de Paiva, estabelecemos prover procedimentos que assegurem a confidencialidade e a privacidade, a proteção da imagem e a não estigmatização dos participantes da pesquisa, garantindo a não utilização das informações em prejuízo das pessoas e/ou das comunidades, inclusive em termos de autoestima, de prestígio e/ou de aspectos econômico-financeiros e que o acesso a estes dados ou em outra base de dados será utilizado somente para o projeto ao qual está vinculado.

Recife/PE, 15 de Abril de 2024.



Documento assinado digitalmente
MOISES JOSE DE OLIVEIRA MELO JUNIOR
Data: 15/04/2024 11:06:31 -0300
Verifique em: <https://validar.it.gov.br>

MOISES JOSE DE OLIVEIRA MELO JUNIOR



Documento assinado digitalmente
ANDREA CARLA DE PAIVA
Data: 14/04/2024 21:05:02 -0300
Verifique em: <https://validar.it.gov.br>

PROP. DR^a. ANDREA CARLA DE PAIVA

ANEXO B - CARTA DE ANUÊNCIA

ANEXO 2

CARTA DE ANUÊNCIA

10.572.071/0756-35
 Escola Nossa Senhora de Fátima
 Secretaria de Educação - GGE - RECIFE NORTE
 Fone: 3181-4744 / 3181-4745
 Estrada da Mumbaca, s/n - KM 1,6 PE016
 Guabiraba - CEP: 52.490-000
 RECIFE - PE

Aceito Moisés José de Oliveira Melo Júnior, do mestrado profissional em Educação Física em Rede Nacional da Universidade Federal Rural de Pernambuco (ProEF) pesquisador (a) responsável pelo projeto intitulado O TRATO COM O CONHECIMENTO JOGO NA ESCOLA: Possibilidades nas aulas de Educação Física com estudantes do Ensino Médio, sob a orientação da professora Dr^a Andrea Carla de Paiva, para realização do referido projeto, ciente dos objetivos, métodos e técnicas que serão usadas na pesquisa.

Concordo em fornecer subsídios para o desenvolvimento da pesquisa, sendo eles: Acesso para coleta de dados, por meio de técnicas e instrumentos de diferentes naturezas, tais como: diário de campo, textos didáticos, fotografia/imagens, vídeos, registros de áudios no decorrer das aulas.

Para isso, é obrigatório que sejam assegurados os termos que seguem abaixo:

- O cumprimento das determinações éticas da resolução 466/12 do CNS/MS;
- A garantia de solicitar e receber esclarecimentos antes, durante e depois do desenvolvimento da pesquisa;
- Não haverá nenhuma despesa para essa instituição que seja decorrente de participação nessa pesquisa;
- Anexar relatórios parciais e finais na *plataforma Brasil*, e se comprometer com o serviço na apresentação dos achados da pesquisa.

No caso do não cumprimento dos itens acima, a instituição tem a liberdade de retirar a anuência a qualquer momento da pesquisa sem penalização alguma.

Recife/PE, 15 de Abril de 2024.

Atenciosamente,



Maria das Graças de Sena
 Assistente de Gestão
 Mat. 257654-6

Nome e Carimbo do Representante Legal da Instituição

ANEXO C - TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA MENORES DE 18 ANOS

ANEXO 3

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
PROEF

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PARA MENORES DE 7 a 18 ANOS)

OBS: Este Termo de Assentimento para o menor de 7 a 18 anos não elimina a necessidade da elaboração de um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido que deve ser assinado pelo responsável ou representante legal do menor.

Convidamos você _____,
após autorização dos seus pais [ou dos responsáveis legais] para participar como voluntário (a) da pesquisa: **“O TRATO COM O CONHECIMENTO JOGO NA ESCOLA: Possibilidades nas aulas de Educação Física com estudantes do Ensino Médio”**.

Esta pesquisa é da responsabilidade do (a) pesquisador (a) **Moisés José de Oliveira Melo Júnior, residente na rua Almirante Tamandaré, nº 3425, Bloco 06, Apartamento 102, Centro, CEP: 53.401-010, Paulista-PE; E-mail: josesmoisesprof@gmail.com; fone: (81) 98411-4455 (inclusive para ligações a cobrar), e está sob a orientação da Profª. Drª. Andrea Paiva, Telefone: (81) 99282-0886; E-mail andrea.cpaiva@ufrpe.br.**

Você será esclarecido (a) sobre qualquer dúvida com o responsável por esta pesquisa. Apenas quando todos os esclarecimentos forem dados e você concorde com a realização do estudo, pedimos que rubrique as folhas e assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma via deste termo lhe será entregue para que seus pais ou responsável possam guardá-la e a outra ficará com o pesquisador responsável. Você estará livre para decidir participar ou recusar-se. Caso não aceite participar, não haverá nenhum problema, desistir é um direito seu. Para participar deste estudo, um responsável por você deverá autorizar e assinar um Termo de Consentimento, podendo retirar esse consentimento ou interromper a sua participação em qualquer fase da pesquisa, sem nenhum prejuízo.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

➤ Descrição da Pesquisa

Nesta pesquisa, buscaremos analisar o trato com o conhecimento "Jogo" no espaço escolar, explorando possibilidades, diante as aulas da disciplina, com alunos da 2º série do Ensino Médio, a partir de uma sequência didática. Buscaremos também compreender o conceito de "Jogo", suas características e diferentes classificações. Nas aulas práticas teremos vivência com jogos populares, competitivos e cooperativos, onde ocorrerá a produção de textos didáticos relacionados à temática.

► Possíveis Riscos da Pesquisa

A pesquisa terá como objetivo analisar a percepção dos estudantes quanto ao ensino do conteúdo "Jogo" nas aulas de Educação Física no ensino médio a partir da abordagem crítico superadora, na EREFEM Nossa Senhora de Fátima, que é uma escola pública da rede estadual de Pernambuco. Para isto, serão utilizadas diversas formas para analisar a percepção dos estudantes quanto à importância do jogo e o que se ensina de relevância sobre o conteúdo deste tema nas aulas de Educação Física, por exemplo: diário de campo, rodas de conversas, questionários, registro de áudio e imagens de foto/vídeos e produções construídas durante as aulas no período da pesquisa. A perspectiva da pesquisa é alcançar benefícios para o processo de ensino aprendizagem do jogo na escola contribuindo indiretamente para a formação dos participantes, mas também podem ocasionar alguns riscos durante a pesquisa, abaixo listados e possíveis formas de mitigá-los.

Riscos intelectuais: A pesquisa pode trazer riscos intelectuais mínimos como desconforto ou constrangimento por não saber sobre determinados assuntos da pesquisa, não se sentir confortável com o tema ou não ter interesse em tratar do assunto. Para minimizar estes riscos, os participantes poderão, a qualquer momento, desistir da pesquisa ou mesmo não responder ou participar da pesquisa, sem prejuízo ou qualquer consequência pessoal.

Riscos físicos: Quanto aos riscos de desconfortos físicos devido às atividades práticas comuns às aulas de Educação Física como cansaço, quedas, escoriações, choques corporais entre os participantes, incidentes que podem ocorrer nestes tipos de aulas práticas, adotaremos ações preventivas com uma melhor distribuição dos participantes nos espaços físicos da aula, daremos orientação quanto ao cuidado com o outro, quanto ao uso de vestimentas adequadas à prática esportiva e, caso ocorra algum incidente ou desconforto, o participante poderá desistir da atividade sem prejuízo pessoal e em caso de necessidade, teremos à disposição kits de primeiros socorros básicos para pronto atendimento e/ou encaminhamento à unidade de saúde mais próxima para possível atendimento médico hospitalar.

Riscos de vazamentos de dados pessoais: Os dados coletados serão armazenados em arquivos e serão utilizados para atender a finalidade da pesquisa em questão. Para garantir uma maior segurança quanto ao armazenamento dos dados coletados, adotaremos os procedimentos mais adequados de segurança virtual com o uso de arquivos no computador reservado para pesquisa, salvar as informações em pastas com senhas como também fazer download salvando as informações, em cada etapa da pesquisa. Não

serão usados drive virtual (nuvem) para armazenamento de informações, aumentando a segurança do sigilo dos dados da pesquisa.

► Benefícios Esperados na Pesquisa

Dentre os benefícios indiretos esperados aos participantes da pesquisa, está a compreensão por parte do pesquisador e, consequentemente, uma melhor formulação das aulas de educação física para o ensino do conteúdo jogo no ensino médio, melhorando o processo de ensino-aprendizagem sobre este conteúdo. Como a temática Jogo é muito abrangente, identificar a percepção dos estudantes sobre a importância deste conteúdo nas aulas de Educação Física no ensino médio, contribuirá para um melhor planejamento e aperfeiçoamento da metodologia de ensino da Educação Física.

Os participantes conhecerão e vivenciarão, conforme sua livre escolha, de todas as etapas da pesquisa, podendo ter o acesso mais elaborado sobre as questões que envolvem o conteúdo. Além disso, os achados e resultados sistematizados desta pesquisa serão apresentados primeiramente aos participantes, para os mesmos terem ciência do teor do resultado da pesquisa.

As informações desta pesquisa serão confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre a participação do/a voluntário (a). Os dados coletados nesta pesquisa (gravações, entrevistas, fotos, filmagens, etc), ficarão armazenados em (pastas de arquivo com senhas, computador pessoal com uso de antivírus atualizados), sob a responsabilidade do pesquisador Orientador, no endereço do professor pesquisador, pelo período mínimo de 05 anos. Todos os dados coletados e não utilizados serão destruídos conforme orientação do comitê de ética de pesquisa.

Nada lhe será pago e nem será cobrado para participar desta pesquisa, pois a aceitação é voluntária, mas será também garantida a indenização em casos de danos, comprovadamente decorrentes da participação na pesquisa, conforme decisão judicial ou extrajudicial. Se houver necessidade, as despesas para a sua participação serão assumidas pelos pesquisadores (ressarcimento de transporte e alimentação), assim como será oferecida assistência integral, imediata e gratuita, pelo tempo que for necessário em caso de danos decorrentes desta pesquisa.

Em caso de dúvidas relacionadas ao aspecto ético deste estudo, você poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa - CEP/UFRPE no endereço: Rua Manoel de Medeiros, S/N Dois Irmãos - CEP: 52171-900 Telefone: (81) 3320.6638 / e-mail: cep@ufrpe.br (1º andar do Prédio Central da Reitoria da UFRPE, ao lado da Secretaria Geral dos Conselhos Superiores). Site: www.cep.ufrpe.br.

Assinatura do Professor (a) Pesquisador (a)

ANEXO D - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA RESPONSÁVEL LEGAL PELO MENOR DE 18 ANOS

ANEXO 4

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO

PROEF

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PARA RESPONSÁVEL LEGAL PELO MENOR DE 18 ANOS)

Solicitamos sua autorização para convidar o (a) seu/sua filho (a) _____, para participar como voluntário (a) da pesquisa: **“O TRATO COM O CONHECIMENTO JOGO NA ESCOLA: Possibilidades nas aulas de Educação Física com estudantes do Ensino Médio”**.

Esta pesquisa é da responsabilidade do (a) pesquisador (a) **Moisés José de Oliveira Melo Júnior**, residente na rua Almirante Tamandaré, nº 3425, Bloco 06, Apartamento 102, Centro, CEP: 53.401-010, Paulista-PE; E-mail: josesmoisesprof@gmail.com; fone: (81) 98411-4455 (inclusive para ligações a cobrar), e está sob a orientação da Profª. Drª. Andrea Paiva, Telefone: (81) 99282-0886; E-mail andrea.cpaiva@ufrpe.br.

O/a Senhor/a será esclarecido (a) sobre qualquer dúvida a respeito da participação dele/a na pesquisa. Apenas quando todos os esclarecimentos forem dados e o/a Senhor/a concordar que o (a) menor faça parte do estudo, pedimos que rubrique as folhas e assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma via deste termo de consentimento lhe será entregue e a outra ficará com o pesquisador responsável.

O/a Senhor/a estará livre para decidir que ele/a participe ou não desta pesquisa. Caso não aceite que ele/a participe, não haverá nenhum problema, pois, desistir que seu filho/a participe é um direito seu. Caso não concorde, não haverá penalização para ele/a, bem como será possível retirar o consentimento em qualquer fase da pesquisa, também sem nenhuma penalidade.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

➤ Descrição da Pesquisa

Nesta pesquisa, buscaremos analisar o trato com o conhecimento “Jogo” no espaço escolar, explorando possibilidades, durante as aulas da disciplina, com alunos da 2º série do Ensino Médio, bem como também analisar historicamente o contexto cultural dos jogos existentes, sua desenvoltura ao longo do tempo e como pode ser vivenciado dentro

da realidade do estudante, através do aprendizado dos conceitos, fundamentos e classificações dos jogos. Para isso, faremos uso da pesquisa-ação em um processo investigativo que envolva estudantes da turma da 2ª série do Ensino Médio, professor/pesquisador e professora/orientadora na Escola EREFEM Nossa Senhora de Fátima, localizada na Estrada da Mambuca, em Recife/PE. Utilizaremos como instrumento de coleta de dados: diário de campo, vídeos, imagens, áudios, textos didáticos e dois questionários com 5 questões cada, sendo eles: questionário diagnóstico, a ser realizado no início das intervenções, e questionário final, com fins de coleta de feedback por parte dos participantes.

► Possíveis Riscos da Pesquisa

A pesquisa terá como objetivo analisar a percepção dos estudantes quanto ao ensino do conteúdo "Jogo" nas aulas de Educação Física no Ensino Médio a partir da abordagem crítica superadora, na EREFEM Nossa Senhora de Fátima, que é uma escola pública da rede estadual de Pernambuco. Para isso, serão utilizadas diversas formas para analisar a percepção dos estudantes quanto à importância do jogo e o que se ensina de relevância sobre o conteúdo deste tema nas aulas de Educação Física, por exemplo: diário de campo, rodas de conversas, questionários, registro de áudio e imagens de foto/vídeos e produções construídas durante as aulas no período da pesquisa. A perspectiva da pesquisa é alcançar benefícios para o processo de ensino aprendizagem do jogo na escola contribuindo indiretamente para a formação dos participantes, mas também podem ocasionar alguns riscos durante a pesquisa, abaixo listados e possíveis formas de mitigá-los.

Riscos Intelectuais: A pesquisa pode trazer riscos intelectuais mínimos como desconforto ou constrangimento por não saber sobre determinados assuntos da pesquisa, não se sentir confortável com o tema ou não ter interesse em participar do assunto. Para minimizar estes riscos, os participantes poderão, a qualquer momento, desistir da pesquisa ou mesmo não responder ou não participar da pesquisa, sem prejuízo ou qualquer consequência pessoal.

Riscos físicos: Quanto aos riscos de desconfortos físicos devido às atividades práticas com as aulas de Educação Física como cansaço, quedas, escoriações, choques corporais entre os participantes, incidentes que podem ocorrer nestes tipos de aulas práticas, adotaremos ações preventivas com uma melhor distribuição dos participantes nos espaços físicos da aula, daremos orientação quanto ao cuidado com o próprio corpo, quanto ao uso de vestimentas adequadas à prática esportiva e, caso ocorra algum incidente ou desconforto, o participante poderá desistir da atividade sem prejuízo pessoal e em caso de necessidade, teremos à disposição kits de primeiros socorros básicos para o pronto atendimento e/ou encaminhamento à unidade de saúde mais próxima para o possível atendimento médico hospitalar.

Riscos de vazamentos de dados pessoais: Os dados coletados serão armazenados de maneira segura e serão utilizados para atender a finalidade da pesquisa em questão. Para garantir uma maior segurança quanto ao armazenamento dos dados coletados, adotaremos os procedimentos mais adequados de segurança virtual com o uso de antivírus

no computador reservado para pesquisa, salvar as informações em pastas com senhas como também fazer download salvando as informações, em cada etapa da pesquisa. Não serão usados drive virtual (nuvem) para armazenamento de informações, aumentando a segurança do sigilo dos dados da pesquisa.

Esclarecimento do período de participação da criança/adolescente na pesquisa, local, início, término e número de visitas para a pesquisa. Riscos diretos para o responsável e para os voluntários.

► Benefícios Esperados na Pesquisa

Dentre os benefícios indiretos esperados aos participantes da pesquisa, está a compreensão por parte do pesquisador e, consequentemente, uma melhor formulação das aulas de educação física para o ensino do conteúdo jogado no ensino médio, melhorando o processo de ensino-aprendizagem sobre este conteúdo. Como a temática *logo* é muito abrangente, identificar a percepção dos estudantes sobre a importância deste conteúdo nas aulas de Educação Física no ensino médio, contribuir para um melhor planejamento e aperfeiçoamento da metodologia de ensino da Educação Física.

Os participantes conhecerão e vivenciarão, conforme sua livre escolha, de todas as etapas da pesquisa, podendo ter o acesso mais elaborado sobre as questões que envolvem o conteúdo. Além disso, os achados e resultados sistematizados desta pesquisa serão apresentados primeiramente aos participantes, para os mesmos terem ciência do teor do resultado da pesquisa.

As informações desta pesquisa serão confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre a participação do/a voluntário (a). Os dados coletados nesta pesquisa (gravações, entrevistas, fotos, filmagens, etc.), ficarão armazenados em (pastas de arquivo com senhas, computador pessoal com uso de antivírus atualizados), sob a responsabilidade do pesquisador Orientador, no endereço do professor pesquisador, pelo período mínimo de 05 anos. Todos os dados coletados e não utilizados serão destruídos conforme orientação do comitê de ética de pesquisa.

Nada lhe será pago e nem será cobrado para participar desta pesquisa, pois a aceitação é voluntária, mas fica também garantida a indenização em casos de danos, comprovadamente decorrentes da participação na pesquisa, conforme decisão judicial ou extrajudicial. Se houver necessidade, as despesas para a sua participação serão assumidas pelos pesquisadores (ressarcimento de transporte e alimentação), assim como será oferecida assistência integral, imediata e gratuita, pelo tempo que for necessário em caso de danos decorrentes desta pesquisa.

Em caso de dúvidas relacionadas aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa - CEP/UFRPE no endereço: Rua Manoel de Medeiros, S/N Dois Irmãos - CEP: 52171-900 Telefone: (81) 3320.6638 / e-mail: cep@ufrpe.br (1º andar do Prédio Central da Reitoria da UFRPE, ao lado da Secretaria Geral dos Conselhos Superiores). Site: www.cep.ufrpe.br.

Assinatura do Professor (a) Pesquisador (a)

**CONSENTIMENTO DO (A) RESPONSÁVEL PARA
PARTICIPAR DO VOLUNTARIADO (A)**

Eu, _____ inscrito sob o CPF
_____, autorizo a participação do meu vinculado
no estudo: "**O TRATO COMO CONHECIMENTO JOGO NA ESCOLA:
Possibilidades nas aulas de Física com estudantes do Ensino Médio**",
como voluntário (a). Fui devidamente informado (a) e esclarecido (a) pelo (a)
pesquisador (a) sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os
possíveis riscos e benefícios decorrentes da participação dele(a). Foi-me garantido que
posso retirar o meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer
penalidade (ou interrupção de seu acompanhamento/ assistência/tratamento) para mim
ou para o (a) menor em questão.

Local e Data: _____
Assinatura do (a) responsável: _____

Impressão
Digital
(Opcional)

ANEXO E - AUTORIZAÇÃO DE USO DE ARQUIVOS/DADOS DE PESQUISA

ANEXO 5

10.572.071/0756-35
Escola Nossa Senhora de Fátima
Secretaria de Educação - GRE - RECIFE NORTE
Fone: 3181-4044 / 3181-4745
Estrada da Mumbeca, s/n - KM 1.6 PE016
Guabiruba - CEP: 52.490-000
RECIFE - PE

AUTORIZAÇÃO DE USO DE ARQUIVOS/DADOS DE PESQUISA

Declaramos para os devidos fins, que cederemos ao/à professor pesquisador/a **Moisés José de Oliveira Melo Júnior**, o acesso aos arquivos de base de dados de pesquisa para serem utilizados na pesquisa: **“O TRATO COM O CONHECIMENTO JOGO NA ESCOLA: Possibilidades nas aulas de Educação Física com estudantes do Ensino Médio”**, que está sob a orientação da Profª. Drª. Andrea Carla de Paiva.

Esta autorização está condicionada ao cumprimento do pesquisador aos requisitos das Resoluções do Conselho Nacional de Saúde e suas complementares, comprometendo-se o mesmo a utilizar os dados pessoais dos participantes da pesquisa, exclusivamente para os fins científicos, mantendo o sigilo e garantindo a não utilização das informações em prejuízo das pessoas e/ou das comunidades.

Antes de iniciar a coleta de dados o/a pesquisador/a deverá apresentar o Parecer Consubstanciado devidamente aprovado, emitido por Comitê de Ética em Pesquisa, credenciado ao Sistema CEP/CONEP.



Maria das Graças de Sena
Assistente de Gestão
Mat. 257654-6

Nome/Assinatura e carimbo do responsável pela Instituição

ANEXO F - AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGENS

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO

DEPARTAMENTO DE EDUCAC:AO

PROEF

TERMO DE AUTORIZA AO PARA USO DE IMAGENS (FOTO/VIDEOS)

Eu, _____
autorizo o Prof". Pesquisador Moises Jose de Oliveira Melo Junior,
coordenador da pesquisa intitulada: "O t.rato com o conhecimento Jogo:
Possibilidades nas aulas de Educa9ao Fisica com estudantes do Ensino Medio",
a fixar, armazenar e exibir a minha imagem por meio de foto ou video com o
fan especifico de inseri-la nas infonna96es que serao geradas na pesquisa, aqui
citada, e em outras publica96es dela decoITentes, quais sejam: revistas
cientificas, congressos e jomais.

A presente autoriza9ao abrange, exclusivamente, o uso de minha
imagem parn os fins aqui estabelecidos e devera sempre prese1va.r o meu
anonimato. Qualquer outra fonna de utiliza9ao e/ou reprodu9ao devera ser por
mim autorizada.

O pesquisador responsavel assegurou-me que os dados serao
armazenados no drive pessoal do pesquisador, sob sua responsabilidade, por 5
ai10s, e ap6s esse pe1iodo, serao destrnidos. Assegurou-me, tambem, que serei
livre paia intenomper minha participa9ao na pesquisa a qualquer momento
e/ou solicitar a posse de minhas imagens.

Recife/PE, 09 de Julho de 2024.