



COMUNICAÇÃO ORAL

ESPORTES E JOGOS: CADERNO PEDAGÓGICO NO PROCESSO DE FORMAÇÃO DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA¹

Ricardo Santana Braga

Resumo

Este caderno é um projeto de monitoria da disciplina Esporte e Jogos II do curso de Educação Física da Universidade Federal Fluminense do ano de 2009 e 2010, em formato de uma apresentação em Power-point elaborada com o objetivo de problematizar o tema jogo de uma forma interativa e atraente ao estudante bem como apresentar ferramentas para que o futuro professor organize ações pedagógicas do ensino do jogo na escola.

Introdução

O Caderno Pedagógico é um projeto desenvolvido durante a monitoria da disciplina Esporte e Jogos II do curso de licenciatura em Educação Física da Universidade Federal Fluminense, este projeto foi iniciado no primeiro período letivo de 2009 com término para dezembro de 2010. O interesse nasce a partir da necessidade a partir das necessidades percebidas durante o curso da disciplina durante todo período letivo através da participação do monitor, da orientadora e dos alunos da disciplina.

A disciplina Esporte e Jogos II se caracteriza a partir de três modalidades esportivas que utilizam as mãos para seu desenvolvimento, sendo elas: o basquete, o voleibol e o handebol. Seu objetivo é organizar a dimensão pedagógica, rompendo com o ensino numa perspectiva exclusivamente técnica, para ampliar o sentido do jogo como elemento de inclusão, de participação, de possibilidades de vivenciar e reinventar as diferentes formas de jogar.

Neste sentido, o objetivo da monitoria foi a elaboração de um Caderno Pedagógico que problematizasse o tema do jogo e seu desenvolvimento no curso de formação de professores, bem como apresentar ferramentas para que o futuro professor organize ações pedagógicas do ensino do jogo na escola. Após sucessivas discussões sobre o formato no qual seria elaborado o caderno, às vistas das expectativas de custos e benefícios pretendidos, a primeira intenção de um material em forma de livro foi descartada sendo adotada a idéia de um material mais prático, interativo e atraente ao aluno buscando cada vez mais a compatibilidade com o meio digital.

Assim, o caderno pedagógico se materializou em uma apresentação elaborada em Power-Point, que possibilitasse a navegação do aluno através dos diversos conteúdos e que sanasse a necessidade de um fácil acesso às bibliografias, maior interatividade durante as aulas e facilidade na apresentação e discussão dos conteúdos.

A apresentação foi gravada em CD-ROM e distribuída os alunos onde lhes seja possível o manuseio independente de qualquer instrução direta do professor ou do monitor

¹ Trabalho premiado em primeiro lugar na Agenda Acadêmica da UFF outubro de 2009 no concurso de trabalhos de monitoria dos cursos de Licenciatura.



da disciplina desde o início do curso devido ao alto grau de autonomia do usuário buscado na produção do material.

O Caderno pedagógico tem como possíveis utilizações o uso coletivo ou individual, possibilitando o acesso antecipado do aluno ao conteúdo e referências a serem utilizadas na disciplina, bem como o uso do professor em aulas interativas por meio da projeção do Caderno em aula, buscando também a produção do material à ser inserido no Caderno, já que uma das intenções do projeto é a não finalização conceitual e estrutural do Caderno, podendo assim ser alterado de acordo com as discussões e necessidades apresentadas pelo curso da disciplina.

Características do Caderno

A formatação digital está sendo confeccionada inicialmente no programa Powerpoint com abertura de janelas, link e hiperlink para navegação nos diferentes temas abordados. Iniciamos a elaboração do caderno com a seguinte metodologia. Levantamento da publicação sobre o tema jogos em três revistas científicas e Anais de Congressos de grande circulação na área.

O caderno é iniciado com uma apresentação (ver *Quadro 1*)² que descreve o conteúdo e parte do processo de desenvolvimento do trabalho.

Quadro 1 - Apresentação

Este Caderno Pedagógico é resultado do trabalho de monitoria realizado no ano de 2009 na disciplina Esporte e Jogos II no curso de licenciatura em Educação Física da Universidade Federal Fluminense, cujo objetivo é a organização da dimensão pedagógica do jogo como elemento lúdico de inclusão, de participação e de possibilidades de vivenciar e reinventar as diferentes formas de jogar.

Considerando que a disciplina compreende os jogos com bola que utilizam as mãos para seu desenvolvimento (com algum destaque para as modalidades esportivas como exemplo: o handebol, voleibol e basquetebol), as atividades inseridas no Caderno Pedagógico tem como elemento central o trato pedagógico do Jogo no ensino destas e/ou de outras modalidades bem como os jogos de mesma característica.

A prioridade no desenvolvimento das atividades tem no lúdico o elemento gerador e motivador das estratégias coletivas de superação dos desafios apresentados na dinâmica do próprio jogo, seja ele de componente competitivo ou não.

O Caderno Pedagógico se configura, dessa forma, numa ferramenta interativa desenvolvida em CD-Rom, confeccionada inicialmente no programa Power-Point com abertura de janelas, link e hiperlink para navegação nos diferentes temas abordados, podendo ser manuseada individual e coletivamente.

Seu objetivo é orientar o professor da disciplina Esporte e Jogos II bem como os alunos do curso na problematização do conteúdo Jogo no que diz respeito: aos seus diferentes aspectos conceituais; e as vivências dos jogos como possibilidade de ampliação do repertório de atividades para a intervenção pedagógica do futuro professor de Educação Física.

Neste sentido, convidamos você a navegar no Caderno Pedagógico, pois ele é o orientador de sua aprendizagem profissional na disciplina Esporte e Jogos II frente ao universo das

² Os quadros apresentados no corpo do texto representam cortes das lâminas que compõem o caderno pedagógico.



crianças e dos jovens que estarão sob sua responsabilidade.

Vale destacar que sendo a monitoria um processo vivenciado por diferentes monitores, a idéia do Caderno Pedagógico não é algo acabado. Por isso, contamos com sua sugestão para constantes revisões e aprimoramento do conhecimento sobre o Jogo qualificando cada vez mais este conteúdo na disciplina Esporte e Jogos II.

Niterói, primavera de 2009
Ricardo Santana Braga
Dinah Vasconcellos Terra

Apresentamos uma página com temas que também podem ser acessado para debate e reflexão sobre o conteúdo jogo. Até o momento destacamos os seguintes temas: Por que jogar? O que jogar? Como jogar? Polêmica jogo e/ou esporte? Jogo e Educação Física? Para cada tema descrevemos conceitos e questões para orientar possíveis debates.

A apresentação de todos os elementos de discussão está sendo feita em busca de um fácil entendimento e manipulação do material dentro de um projeto visual agradável e que se aproxime ao máximo da atmosfera lúdica proposta pelo conteúdo trabalhado. No *quadro 2* exemplifico a modelo de apresentação das questões e temas propostas para o trabalho em aula.

Quadro 2 – Temas e questões

Porquê Jogar?

O jogo tem seus valores para desenvolvimento psicológico, cognitivo e físico reconhecidos em diversas culturas. Onde nas quais é diretamente associado à ludicidade e à manutenção do bem estar mental.

O que você entende por jogar?

Qual o motivo para jogar?

O quê Jogar?

O jogo engloba inúmeras atividades. Jogar envolve criar brincadeiras e praticá-las o que torna as fronteiras do Jogo quase inatingíveis.

Quais as prioridades dos jogos realizados nas aulas de educação física pra você?

Como Jogar?

O jogo, assim como seus objetivos, tem regras e moldes variáveis. Não existe apenas uma forma de se jogar. Muito menos apenas um Jogo para se jogar.

Quais as variações você proporia a um jogo com um objetivo de torná-lo mais inclusivo?

Que tal promover a participação de seus alunos nesse processo?

Jogo ou Esporte?

O jogo possui seus valores e métodos próprio, porém, é visto muitas vezes como apêndice esportivo.

Qual a diferença entre Jogo e Esporte?



Após análise dos artigos e discussão desses temas centramos o conteúdo no específico sobre a Educação Física Escolar (ver *quadro 3*) e definimos as categorias em função do assunto que era tratado. São elas: jogo e criança; jogo e corpo; jogo e mídia; jogo e recreação/lazer; jogo, brincadeira e brinquedo; jogo e cultura; jogo e esporte; jogo e educação física escolar. Para cada categoria descrevemos, a partir de seus conteúdos, um conceito que representasse o seu sentido/significado. Esses temas também são usados para seminários, escrita de artigos, descrição e apresentação de jogos e/ou outras possibilidades de intervenção frente à temática do jogo.

Quadro 3 – Jogo e Educação Física

Nessa etapa apresentamos algumas temáticas que foram definidas a partir do levantamento da publicação acadêmica sobre o tema jogo em três revistas científicas e Anais de Congressos de grande circulação na área da Educação Física (estes encontram-se na referência). Estas temáticas são aqui denominadas de categorias sobre os temas conceituais do Jogo e sua intervenção pedagógica na Educação Física. Após o levantamento passamos para análise dos artigos que foram sistematizados em categorias em função do assunto que era tratado. Para cada categoria foi construído um conceito que representasse o seu sentido/significado e questões problematizadoras que possibilite o debate.

Finalizamos esta etapa apresentando atividades em forma de registro escrito, de mídia fotográfica e cinematográfica para posterior debate. No final incluímos as referências de artigos, livros e páginas de internet sobre a categoria.

As categorias ficaram assim definidas:

Jogo e Educação Física Escolar

Jogo e Criança

Jogo e Esporte

Jogo e Corpo

Jogo e Cultura

Jogo, Brincadeira e Brinquedo

Jogo e Mídia

Jogo e Recreação/Lazer

No final de cada categoria incluímos referências de artigos, livros e páginas de internet sobre o tema tratado criando assim um banco de dados para ser acessado complementando as reflexões sobre o tema. Na seqüência das referências colocamos questões problematizadoras (como geradora de debate) a cerca do tema e da possibilidade de intervenção deste na prática pedagógica.

Quadro 4 – Categorias e Referências

Jogo e Educação Física Escolar

O Jogo é um conteúdo próprio, mas não exclusivo, da educação física escolar que serve como elemento de trabalho pedagógico na disciplina de diversas formas.

Qual sua opinião sobre os jogos e a educação física escolar?

Referências



Ensino do jogo na escola: Uma abordagem Metodológica para a prática pedagógica dos professores de educação física Revista Brasileira de ciências do esporte Marcelo Tavares [PDF]

Fabrincando: as oficinas do jogo como proposta educacional nas séries iniciais do ensino fundamental Movimento, Vol. 14, No 1 (2008) [PDF] [HTML]

PRENDIZAJE, JUEGO Y NIÑO: UN MODO DE ENTENDER LA EDUCACIÓN FÍSICA REVISTA BRASILEIRA DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, Vol. 26, No 3 (2005)Rodolfo Rozengardt [PDF]

Jogo e Criança

O Jogo se insere no processo de formação da criança como forma de criação de um universo de auto-afirmação e de ludicidade.

Quais o jogos devem ser feitos com as crianças?

Como colocar as regras no jogo?

Referências

jogo e a criança Summus EditorialJean Chateau Revista Brasileira de ciências do esporte Luiz Carlos Rigo [HTML]

Jogo e Esporte

O Jogo possui seus próprios valores e elementos constituintes, porém, constantemente é associado à prática do desporto.

Qual a diferença entre Jogo e Esporte?

Qual a importância de diferenciar estes conteúdos durante a prática pedagógica?

Referências

Jogos da educação física: Um estudo sobre as relações do jogo com o esporte Revista Brasileira de ciências do esporte Luiz Carlos Rigo

Relação entre a socio-motricidade e os jogos esportivos Revista Brasileira de ciências do esporte Jorge Augusto Borges Serique GTT. 4.10 [PDF]

O jogo, um caminho para a prática esportiva Revista Brasileira de ciências do esporte Marcela Paz Ortega [PDF]

Jogo e Corpo

O jogo é uma prática corporal que envolve uma multiplicidade de movimentos e assim molda corpos nos mais diversos sentidos relacionados à sua prática.

Só jogamos com o corpo?



Que corpo formamos com os jogos?

Referências

RESENHA DO LIVRO OS JOGOS E OS HOMENS: A MÁSCARA E A VERTIGEM, DE ROGER CAILLOIS REVISTA BRASILEIRA DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, Vol. 27, No 2 (2006) Larissa Michelle Lara, Giuliano Gomes de Assis Pimentel [PDF]

Recreação/Lazer e a educação física: A manobra da autenticidade do jogo Revista Brasileira de ciências do esporte Leila Mirtes Santos de M. Pinto [PDF]

O jogo pelo jogo - A atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes Editora Zahar Joseph Seig e Lucien Brunelle

O jogo e a construção do sujeito na dialética social Vital Brasil Editora - Forensce – Universitária Circe Navarro

As expressões simbólicas nas atividades lúdicas realizadas com crianças na pré-escola Revista Brasileira de ciências do esporte Gtt 1.125 Jorge Fernando Hermida [PDF]

Jogo e Cultura

O jogo assume diferentes funções, práticas e significados em culturas diferentes. É importante realizar esse tipo de reflexão.

Qual a função do jogo?

Você conhece alguma manifestação cultural do jogo diferente das nossas?

Referências

O olhar Maxakali sobre o jogo, o brinquedo, a brincadeira, a festa e a religião Pag. 196 11° ENARELVânia Fátima Noronha Alves

As origens Culturais do jogo popular no Âmbito da escola pública Pag. 207 11° ENAREL Leonardo Luiz Ines de França Cavalcanti

Brincadeiras de ontem e de hoje os jogos populares no espaço e no tempo ao redor do mundo. Revista Brasileira de ciências do esporte Gtt 3.4. Marisa de Oliveira Dias Neide Gomes de Souza Conserva [PDF]

As origens culturais do mundo lúdico do jogo: Uma forma de despertar a identidade social no âmbito da escola. Revista Brasileira de ciências do esporte Gtt 4.2. Jean da Silva Menezes Tereza França [PDF]

O JOGO DA IDENTIDADE BOE: A EDUCAÇÃO DO CORPO EM RELAÇÕES DE



FRONTEIRAS ÉTNICAS E CULTURAIS REVISTA BRASILEIRA DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, Vol. 27, No 2 (2006) Beleni Saléte Grandó

Jogo, Brincadeira e Brinquedo

O Jogo, o Brinquedo e a Brincadeira são fundamentais ao desenvolvimento infantil, são considerados ferramentas fundamentais para o exercício do lúdico.

Qual a função do Brinquedo e da Brincadeira?

Você reconhece a importância desses elementos no seu desenvolvimento?

Referências

Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educação(Org.) Editora Cortez Tizuko Marchida Kishimoto

Jogo e recreação/lazer

O jogo é um elemento de recreação/lazer por ser uma prática lúdica e diretamente associada à diversão no contexto popular.

Como você enxerga o incentivo ao lazer através do jogo?

O que você entende por lazer/recreação?

Referências

Lazer e Recreação: Eis a questão? Pag. 153 11º ENAREL Marcela Alves Feitosa

Recreação/Lazer e a educação física: A manobra da autenticidade do jogo Revista Brasileira de ciências do esporte Leila Mirtes Santos de M. Pinto [PDF]

Jogo e mídia

O jogo, bem como todas as estruturas sociais atuais, sofre influência direta das produções e reproduções da mídia. Na escola as mídias virtuais (televisão, jogos eletrônicos e etc) poderiam ser adaptados e desenvolvidos como uma estratégia pedagógica de caráter crítico. Aqui se discute essa mídia no processo de desenvolvimento da cultura infantil com possibilidade de transformação destes jogos para a vivência corporal.

Qual a relação do jogo com a mídia?

De que forma podemos nos apropriar das manifestações midiáticas nas aulas de educação física?

Referências

MÍDIAS E JOGOS: DO VIRTUAL PARA UMA EXPERIÊNCIA CORPORAL EDUCATIVA REVISTA BRASILEIRA DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, Vol. 27, No 2



(2006) Alan Queiroz da Costa, Mauro Betti [DOC]

MÍDIA E CRIANÇA: A PERMANÊNCIA DOS JOGOS TRADICIONAIS1.XV
CONBRACE Camila Tenório Cunha [PDF] [HTML]

O caderno também conta com slides destinados ao catálogo audiovisual das atividades realizadas pelos alunos, tais como: O quadribol retirado do filme Hary Potter, o totó humano e o PAC MAN que foram reinventadas pelos alunos da disciplina com o objetivo de serem transformadas em experiências corporais.

Estas atividades foram realizadas no primeiro semestre do ano de 2010 como uma proposta paralela ao desenvolvimento do caderno pedagógico devido ao surgimento da categoria jogo e mídia e a percepção da possibilidade de uma maior interatividade e riqueza do material.

Para fechar cada categoria solicitamos a confecção de atividades e registro escrito em forma de redação sobre a discussão realizada. O Caderno Pedagógico foi apresentado aos alunos matriculados na disciplina que propuseram várias alterações principalmente aquelas relacionadas com a forma de navegação do CD-Rom.

Diversas outras atividades foram apresentadas pelos alunos no semestre passado, com isso a nova turma que cursa atualmente na disciplina atuará na discussão e produção dessas atividades em conjunto com o monitor e a orientadora do projeto ressaltando que o caderno não foi planejado com a intenção de ter seu conteúdo fechado.

Neste momento, estamos no segundo ano de desenvolvimento do projeto com prazo final para dezembro de 2010. Finalizamos a categoria jogo e mídia colocando o filme onde os alunos da disciplina fizeram reconstruções de jogos virtuais para vivência corporal.

A próxima categorias será Jogo e Criança e Jogo, Brincadeira e Brinquedo onde faremos a gravação das atividades pedagógicas desenvolvidas pelos alunos para compor o CD-Rom interativo. Cada etapa descrita acima já estão no CR-Rom com seus respectivos link, hiperlink e janelas de navegação.

Nesse texto não foi possível colocarmos ilustrações. Entretanto, na apresentação do material interativo se verifica a dinâmica, as ilustrações correspondentes a fotos e filmes que interagem com os textos bem como seu caráter lúdico do processo pedagógico. Essas questões são evidenciadas na recepção dos alunos do curso toda vez que o caderno lhe é apresentado.

Por fim destacamos dois aspectos que consideramos relevantes em todo o processo de desenvolvimento do projeto. Primeiro a possibilidade de pensar o jogo e sua contribuição ainda no processo de formação de professor de Educação Física e ter ferramentas para intervir pedagogicamente; segundo perceber a monitoria como um espaço de docência, mas também com possibilidades de construção de conhecimento neste caso a construção do caderno pedagógico.

Bibliografia

CAPARROZ, Francisco Eduardo (1997). **Entre a educação física na escola e a educação física da escola**. Vitória-ES-Brasil: Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Educação Física e Desporto.



CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. Editorial Summus. 1992.

DA COSTA, Alan Queiroz; BETTI, Mauro. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. **Revista Brasileira De Ciências Do Esporte**, vol. 27, no 2. 2006.

FIorentini, D.; SOUZA JUNIOR, A. J. y MELO, G. F. A. Saberes docentes: um desafio para acadêmicos e práticos. En. GERALDI, C. M. G.; FIORENTINI, D. y

PEREIRA, E. M. A. (1998). **Cartografias do trabalho docente: professor (a)-pesquisador (a)**. Campinas: Mercado de Letras, 1998. p.307-335.

FREIRE, João Batista; GODA, Ciro. Fabrincando: as oficinas do jogo como proposta educacional nas séries iniciais do ensino fundamental. **Revista Movimento**, Vol. 14, No 1. 2008.

GRANDO, Beleni Saléte O jogo da identidade boe: a educação do corpo em relações de fronteiras étnicas e culturais. **Revista Brasileira De Ciências Do Esporte**, vol. 27, no 2. 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Marchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educação**. Editora Cortez. 1999.

LARA, Larissa Michelle; Pimentel, Giuliano Gomes de Assis Resenha do livro os jogos e os homens: a máscara e a vertigem, de roger caillóis. **Revista Brasileira De Ciências Do Esporte**, vol. 27, no 2. 2006.

LEAL, Maria das Graças; KNAKUFF, Celina Batalha; MORAES, Antonio Leal. Só Brincar da Prática lúdica à prática do aprender. **Revista Brasileira De Ciências Do Esporte** vol. 9 nº1. 1987.

LOPES, Joana, José Rafael Madureira. A educação física em jogo: práticas corporais, expressão e arte **Revista Brasileira De Ciências Do Esporte**, Vol. 27, No 2. 2006.

COSTA, Alan Queiroz da & BETTI, Mauro. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. **Revista Brasileira De Ciências Do Esporte** Vol. 27, No 2 (2006)

NEGRINE, Airton. Concepção do Jogo em Vigotsky: uma perspectiva psicopedagógica. **Revista Movimento**, vol. 2, no 2. 1995.

PÉREZ GÓMEZ. A. I. La función y formación del profesor/a en la enseñanza para la comprensión. Diferentes perspectivas. En: GIMENO SACRISTÁN, J. y PÉREZ GÓMEZ, A. I. **Comprender y transformar la enseñanza**. Madrid: Ediciones Morata, 2002. p. 398-429.



III Congresso Sudeste de Ciências do Esporte

Mega Eventos esportivos no Brasil: seus impactos e a participação popular
Niterói – RJ

23 a 25 de setembro de 2010

ISSN 2179-8141

ROZENGARDT, Rodolfo. Prendizaje, juego y niño: un modo de entender la educación física. **Revista Brasileira De Ciências Do Esporte**, vol. 26, no 3. 2005.

TERRA, D. V. **La construcción del saber docente de los profesores de educación física: los campos de vivencia**. Departamento de Didáctica y Organización Educativa. División de Ciencias de la Educación. Universidad de Barcelona. Programa de Doctorado Desarrollo Profesional e Institucional para la Calidad Educativa. 2004