



O CONTEÚDO JOGO NA NOVA DIRETRIZ CURRICULAR DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE NITERÓI

Nathalia Suzart dos Santos
PIBIC/CNPq/UFF
Universidade Federal Fluminense

Resumo

A Rede Municipal de Ensino de Niterói possui um Referencial que tem com objetivo a organização de um currículo por ciclos de escolarização distribuídos em três eixos. A Educação Física encontra-se no eixo Linguagem, Identidade e Autonomia. O documento descrever os diferentes conteúdos para a Educação Física e coloca o “Jogo” como um tema a ser ministrado da Educação Infantil até o 6º ano. Nosso objetivo é analisar a implementação do tema Jogo contida no Referencial Curricular da Rede Municipal de Niterói para o Ensino Fundamental no ano de 2010 numa escola pública deste município.

Introdução

Este projeto é continuidade do projeto anterior (PIBIC/CNPq/UFF) denominado “A contribuição da produção do conhecimento sobre o jogo para a Educação Física Escolar” ainda em fase de desenvolvimento.

Ainda que a pesquisa não tenha terminado podemos apontar alguns elementos significativos que apresentamos em forma de categorias a serem conceituadas até o final da pesquisa. As principais categorias encontradas na análise são: Jogo e criança; Jogo e esporte; Jogo e lazer; Jogo e aprendizagem; Jogo e Cultura; Jogos eletrônicos; Jogo e lúdico/brinquedo; Jogo e desenvolvimento humano/infantil; Jogo e mídia; Jogo e educação física escolar (metodologias de ensino).

No nosso entendimento estas e outras categorias vem marcando significativamente a produção sobre o jogo na área da Educação Física. Os estudos mais crítico tendo como referências os aspectos antropológicos do jogo e sua prática na Educação Física escolar apontam que na realidade concreta, o processo de industrialização progressiva da cultura humana vem “homogeneizando” o mundo do movimento, do brinquedo e do jogo, massificando seu significado e sua prática social e também no interior da escola.

Assim que, a intenção na continuidade da pesquisa ocorre no momento que detectamos, em função de nossa aproximação à Rede Municipal de Ensino de Niterói, que no ano de 2009 essa Rede organizou sistematicamente reuniões de estudos e elaboração de um documento denominado Referencial Curricular iniciado no ano de 2008.

Fruto deste trabalho coletivo o referencial tem com objetivo a organização de um currículo por ciclos de escolarização distribuídos em três eixos: Linguagem, Identidade e Autonomia; Tempo, Espaço e Cidadania; Ciências, Tecnologias e Desenvolvimento Sustentável buscando romper com um ensino técnico-instrumental do conhecimento. A intenção é que este documento possa ser o balizador das discussões nas escolas e assim consolidar no final de 2010 uma diretriz curricular para a Rede.

O eixo Linguagem, Identidade e Autonomia composto dos conteúdos curriculares de Língua Portuguesa, Língua Estrangeira, Educação Física e Arte, foram propostos de



forma a priorizar o domínio de diferentes linguagens e formas de expressão (verbal e não-verbal), articulando-as a questões multiculturais e cidadãs contidas na proposta curricular.

Segundo o documento, no ensino fundamental a dinâmica destes conteúdos curriculares pode propiciar o rompimento de fronteiras disciplinares, uma vez que o campo da linguagem perpassa por todos os campos do conhecimento, possibilitando uma visão mais interdisciplinar do processo didático. “Nesta fase, em que os alunos passam por grandes transformações (cognitivas, físicas e emocionais), e em que as diferenças tornam-se marcas determinantes da identidade de cada um, a linguagem pode ser usada como um instrumento para reflexão e valorização da diversidade que compõe não só escola, mas também a sociedade como um todo.

Neste caso, ela se configura como instrumento capaz dialogar com universos culturais distintos, promovendo a quebra de preconceitos e estereótipos. Dentro dessa perspectiva, a diferença (seja ela lingüística, física, cultural, de gênero, sexual, social, etc) passa ser entendida como um aspecto positivo contexto escolar, capaz de contribuir para o enriquecimento do currículo” (RCMN, 2009, p.11).

Os eixos apresentam temáticas para cada conteúdo curricular (Língua Portuguesa, Língua Estrangeira, Educação Física e Arte) seguida pela descrição de habilidades cidadãs e habilidades específicas e sugestão de distribuição por bimestre. Ao descrever os diferentes conteúdos para a Educação Física as diretrizes curriculares coloca o “Jogo” como um tema a ser ministrado da Educação Infantil até o 6º ano.

Sendo a Educação Física um conteúdo deste eixo que prioriza o domínio de diferentes linguagens e formas de expressão (verbal e não-verbal) tem o desafio, de desenvolver a partir do tema “Jogo” uma intervenção pedagógica de qualidade que permita o aluno a vivenciar sua corporeidade de forma plena.

Por outro lado, o acúmulo das informações oriundas da pesquisa em desenvolvimento nos motiva a continuar investigando sobre o tema Jogo como um dos conteúdos a ser trabalhado na escola. Isso nos faz pensar sobre a importante para o professor de Educação Física compreender os diferentes sentidos e significados atribuídos ao jogo, presentes hoje na produção da área, os quais, longe de apontarem respostas prontas, apontam a necessidade de construção de novas alternativas para a prática pedagógica (CAPARROZ, 1997).

Tal como defendido pela teoria histórico-cultural, o brincar pode ser considerado uma atividade geradora de processos constituintes do sujeito e, portanto, precisa ser considerado a partir das condições concretas da vida social (VIGOTSKY, 2000). Neste sentido, é relevante buscar explicações de como as atividades sobre a temática “Jogo” tem sido sistematizada no processo de apropriação do mundo pela criança. Acreditamos que essa compreensão nos possibilita, superar a idéia de que bastaria ao professor possuir um grande repertório de brincadeiras a serem vivenciadas pelas crianças.

Objetivo Geral

Analisar a implementação do tema Jogo, contida no Referencial Curricular da Rede Municipal de Niterói, para o Ensino Fundamental no ano de 2010 numa escola pública deste município, com a finalidade de contribuir na reconstrução deste tema na diretriz curricular.



Objetivos específicos

- Analisar o processo de debate e sugestões nas reuniões pedagógicas na escola sobre o eixo Linguagem, Identidade e Autonomia;
- Compreender o processo de reelaboração das temáticas e dos itens habilidades cidadãs e habilidades específicas sobre o tema Jogo;
- Identificar como os professores desenvolvem o tema Jogo tendo como referência o documento de reorientação curricular.
- Entender como os professores escolhem os temas do conteúdo Jogo e os desenvolvem a partir da organização do eixo.

Metodologia

Pela forma como contextualizei e defini o objetivo deste estudo, busco para o seu desenvolvimento a consonância com um método que me ajude a captar as complexidades de um currículo. Sendo este um fenômeno educacional e por isso mesmo um fenômeno social, considero a perspectiva qualitativa crítica de investigação a mais indicada por possibilitar um esquema teórico aberto e de visão ampliada, que posteriormente ajude na interpretação do fenômeno em questão (André, 2001).

A pesquisa será realizada numa escola pública municipal de Niterói onde a disciplina Pesquisa e Prática de Ensino vem sendo desenvolvida, considerando o ambiente favorável junto à direção e mais especificamente com os professores de Educação Física.

Nossa inserção ocorrerá no acompanhamento participativo nas aulas de Educação Física a partir do desenvolvimento do conteúdo jogo; nas reuniões pedagógicas e entrevistas semi-estruturadas com professores de Educação Física e dos demais conteúdos que compõem o eixo Linguagem, Identidade e Autonomia e assessores da diretriz curricular.

Ações a serem desenvolvidas e metas a serem alcançadas

1. Contextualizar a trajetória da construção do currículo de Niterói que deu origem ao Referencial Curricular e seus documentos legais;
2. Levantamento bibliográfico sobre as temáticas da Educação Física Escolar em ciclos de aprendizagem e de currículo na Educação Física;
3. Levantamento de diretrizes curriculares que atuam na perspectiva do currículo de Niterói;
4. Acompanhamento participativo das aulas de Educação Física; das reuniões pedagógicas e da sistematização das ações para o eixo Linguagem, Identidade e Autonomia no que diz respeito o tema do Jogo no processo de desenvolvimento da criança.
5. Organização e análise das informações coletadas;
6. Discussão coletiva com os professores para sistematização do tema Jogo num ciclo de escolarização; conclusão/contribuição da pesquisa;
7. Relatório final.

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES AGOSTO DE 2010 À JULHO DE 2011

Referência Bibliográfica



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

ANDRÉ, M. E. D. A. *Etnografia da prática escolar*. Campinas: Papirus.2001.

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.

ORIENTAÇÕES CURRICULARES PRELIMINARES PARA A REDE MUNICIPAL DE NITERÓI: educação infantil, ensino fundamental e educação de jovens, adultos e idosos. Mimeo. 2009.

VIGOTSKY, L. S. *A construção do pensamento e da linguagem*. São Paulo: Martins Fontes.2000.