

## FANZINE E JOGOS POPULARES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS INICIAIS DO COLUN/UFMA<sup>1</sup>

Naiara dos Santos Martins,

Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

Diego de Sena Silva,

Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

Cezar Leonardo Couto Lopes,

Universidade Federal do Maranhão (UFMA),

Odayrla Pereira da Silva,

Universidade Federal do Maranhão (UFMA),

Camila Fernanda Pena Pereira,

Colégio Universitário (COLUN/UFMA),

### RESUMO

*PALAVRAS-CHAVE: Anos iniciais; Fanzine; Jogos Populares.*

### INTRODUÇÃO

O presente texto objetiva relatar a experiência do uso do fanzine como material pedagógico e instrumento avaliativo do conteúdo jogos populares nos anos iniciais do Ensino Fundamental em uma escola de aplicação. Tal atividade, integra ação do subprojeto Educação Física do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência/ PIBID/UFMA.

Ao considerar o jogo como conteúdo de ensino nas aulas de Educação Física, compreendemos a necessidade/intencionalidade de discutir os jogos populares como forma de resgate e valorização da memória lúdica entre os estudantes e seus familiares.

### METODOLOGIA

Este estudo de caráter qualitativo, teve sua prática de ensino aprendizagem a partir de três aulas do primeiro bimestre do ano de 2021, aplicando os procedimentos metodológicos

---

<sup>1</sup> O presente texto conta com apoio financeiro da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior/CAPES.

da perspectiva Crítico Superadora com o tema Jogos Populares, tomando como referência estudos de Melo (2003). Para além, o planejamento do PIBID entre professora e estudantes foi imprescindível para elaboração dos planos de aula e regência compartilhada. Os conteúdos desenvolvidos foram: Jogos: conceito e classificação; Jogos Populares: construção do inventário, produção e apresentação do fanzine.

Tais aulas foram realizadas com os estudantes das três turmas do 5º ano A, B e C do Ensino Fundamental (anos iniciais) na escola de aplicação da Universidade Federal do Maranhão – Colégio Universitário/COLUN. Nesse sentido, utilizamos para análise dos dados a técnica da análise de conteúdo pautada em Bardin (2011).

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Na primeira aula, discutiu-se os seus conceitos e classificações do Jogo. A ênfase no reconhecimento dos jogos como instrumento das relações sociais vividas e ao estabelecimento das regras foi evidenciado. Tomamos como referência Caillois (1990, p. 23-24) que o define como:

“[...] uma ação livre, vivida como fictícia e situada para além da vida corrente, capaz, contudo, de absorver completamente o jogador, uma ação destituída de todo e qualquer interesse material e de toda e qualquer utilidade; que se realiza num tempo e num espaço expressamente circunscrito, decorrendo ordenadamente e segundo regras dadas e suscitando relações grupais que ora se rodeiam propositadamente de mistério ora acentuam, pela simulação, a sua estranheza em relação ao mundo atual”.

Na segunda aula, os jogos populares vieram para o centro da discussão na qual, rememorando a cultura vivida dos estudantes e reforçando seu conceito, subsidiado pela referência de Melo (2003, p.153) o qual afirma que tais jogos “[...] são realizados, em sua maioria, nas ruas e necessitam de poucos recursos materiais, podendo deles participar um número grande de pessoas. As suas regras mudam de região para região”.

Para aula seguinte, solicitamos a elaboração do inventário para então, criarem seus fanzines. A atividade deveria gravada em vídeo com participação de seus pais e ou responsáveis, a ser enviada pelo SIGAA e ou via e-mail.

Na última aula, as apresentações foram visualizadas e percebemos questões para reflexões sobre: identidade com o jogo popular onde muitos perceberam e apresentaram

mudanças de regras em suas formas de jogar assim como a transformação de alguns jogos a depender da geração (pais ou responsáveis).

Os aspectos conceituais do jogo e seus exemplos ficaram evidentes em uma turma, enquanto nas demais somente os exemplos foram relatados. Notamos também, confusão entre os conceitos dos jogos populares e esportivos ao citarem exemplos. O impedimento do jogar (jogos populares) na pandemia, foi evidenciada como algo negativo. A adesão dos familiares e responsáveis na produção e elaboração dos fanzines foi importante, o que possibilitou um troca intergeracional positiva

É fundamental diante do contexto remoto, o docente ensinar, esclarecer e proporcionar diferentes formas de envio do material.

#### CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento dos fanzines de jogos populares, serviu de recurso avaliativo e material pedagógico eficiente e criativo, o que interessou os estudantes para a elaboração. Notamos que os elementos conceituais, exemplos e formas de elaboração da lógica do pensamento, foram garantidos mais em uma turma do que nas outras duas.

#### REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.

CAILLOIS, R. Os jogos e os homens. Lisboa: Cotovia, 1990.

MELO, Marcelo Soares Tavares de. **O ensino do jogo na escola: uma abordagem metodológica para a prática pedagógica dos professores de Educação Física**. Recife: EDUPE, 2003.