

O JOGO NO COTIDIANO PROFESSORAL DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR EM PALMAS (TO)

Jefferson Francisco Cândido; Alysson Carlos Ribeiro Gomes; Vinícius Alves;
Demerson Godinho Maciel e Samuel Estevam Vidal

 jefcandido@yahoo.com.br

INTRODUÇÃO

- DCN (Brasil, 2018) - Objeto de Estudo e Aplicação: Movimento Humano;
- Coletivo de Autores (1992) - A EF é uma disciplina pedagógica que trata da Cultura Corporal;
- Betti (2021) - A EF se materializa no cotidiano, a partir do discurso didático-pedagógico docente;
- Huizinga (2018) - O Jogo é uma "atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias";
- Embora o Jogo componha a Cultura Corporal, há escassez de estudos a respeito de como é conceituado no cotidiano das aulas;

OBJETIVO

Analisar as concepções de Jogo presentes no cotidiano da Educação Física em uma escola pública de Palmas (TO).

MÉTODO

- Fruto de uma dissertação do PPGEF/UCB, desenvolvida na perspectiva da pesquisa qualitativa;
- Realizou-se uma entrevista semi-estruturada com uma professora da rede pública estadual e um professor da rede pública municipal que atuavam do 6º ao 9º ano do ensino fundamental;
- A análise das entrevistas considerou a forma como o Jogo é conceituado e/ou caracterizado e qual a base de construção do conteúdo;
- Os dados foram analisados mediante Análise de Conteúdo em Bardin (2011).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

- "Não vou lembrar nome de autores, mas a gente acaba pesquisando ali livros, né?";
- A manifestação evidencia a ausência de referência explícita a fundamentos teóricos;
- Indício de concepção empírica e pouco aprofundada a respeito do conceito de Jogo;
- Evidenciação de uma compreensão mais voltada aos aspectos práticos e funcionais das atividades lúdicas, em detrimento de um embasamento conceitual mais consistente.

Figura 1 - Embasamento

Embasamento para ensino dos jogos e brincadeiras

Documentos norteadores à prática pedagógica

Demais fontes de
embasamento à prática
pedagógica

Documentos Citados

Matriz de
recomposição
PPP
BNCC
PCNS
DCT SEDUC/SEMED

Características

Uso obrigatório
Descontextualizados
Pouco abrangentes
Jogos e brincadeiras
pouco citados

Ausência de autores
Ausência de bases
teóricas específicas
Indicação do uso de
livros sem especificar
quais

- Documentos norteadores são compreendidos como obrigatórios no planejamento;
- Documentos são reconhecidos como pouco abrangentes.

Figura 2 - Concepções

Concepções de jogos e brincadeiras

Lúdico
Diversão
Ferramenta de ensino
Prodominância dos termos como sinônimos
Jogo possui mais regras que brincadeira
Ausência de referências sobre as concepções de jogo

- Fragilidade no aprofundamento teórico das/os entrevistadas/os acerca dos concepções de jogos e brincadeiras;
- Insuficiente apropriação de referenciais teóricos específicos da temática;
- Utilização de recursos informais e de fácil acesso como principal suporte para o planejamento pedagógico, em substituição ao aprofundamento em produções científicas e referenciais acadêmicos da área;
- "Hoje a gente tem a internet que acaba facilitando o nosso trabalho";
- Compreensão mais voltada aos aspectos práticos e funcionais de jogos e brincadeiras, em detrimento de um embasamento conceitual mais consistente.



Fonte: Elaboração própria com auxílio gráfico IA Microsoft Copilot.

CONCLUSÃO

- Formação inicial em EF delimita o Objeto de Estudo e inclui conhecimentos conceituais sobre o Jogo;
- Documentos norteadores (PCNs, BNCC, DCN, DCT e livros didáticos) estão presentes, mas não consolidam as concepções de Jogo na prática docente;
- Lacuna identificada: a obrigatoriedade de referenciais oficiais não garante aprofundamento teórico consistente;
- Compreensão restrita e empírica do Jogo limita a diversidade de práticas pedagógicas;
- Predomínio de abordagens conteudistas, em detrimento de experiências lúdicas mais significativas;
- Necessidade de formação continuada que articule teoria e prática;
- Ampliação do repertório conceitual das(os) docentes é essencial para fortalecer o papel do Jogo como elemento estruturante da Cultura Corporal na escola.

REFERÊNCIAS

