



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO – UFRPE

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA – DEFIS

LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

DAILSON CARLOS DE OLIVEIRA SILVA

ANÁLISE DAS EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM DO CONTEÚDO JOGO
ENTRE DISCENTES DO 3º ANO DO ENSINO MÉDIO EM UMA ESCOLA DE
REFRÊNCIA EM ENSINO MÉDIO NA CIDADE DE TRACUNHAÉM: UM ESTUDO
DE CASO

RECIFE – PE

2019

DAILSON CARLOS DE OLIVEIRA SILVA

ANÁLISE DAS EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM DO CONTEÚDO JOGO
ENTRE DISCENTES DO 3º ANO DO ENSINO MÉDIO EM UMA ESCOLA DE
REFERÊNCIA EM ENSINO MÉDIO NA CIDADE DE TRACUNHAÉM: UM ESTUDO
DE CASO

Monografia apresentada no curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE, desenvolvida por Dailson Carlos de Oliveira Silva, sob a orientação do Prof. ^o Dr. Marcos André Nunes Costa, como requisito para conclusão do curso.

RECIFE – PE

2019

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

S586a Silva, Dailson Carlos de Oliveira

Análise das expectativas de aprendizagem do conteúdo jogo entre discentes do 3º ano do ensino médio em uma escola de referência em ensino médio na cidade de Tracunhaém: um estudo de caso / Dailson Carlos de Oliveira Silva. – Recife, 2019.

41 f.

Orientador(a): Marcos André Nunes Costa.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Departamento de Educação Física, Recife, BR-PE, 2019.

Inclui referências e apêndice(s).

1. Educação física – Estudo e ensino
2. Jogos educativos
3. Ensino médio I. Costa, Marcos André Nunes, orient. II. Título

CDD 796

AGRADECIMENTOS

Ao Eterno, no qual creio e que tem me dado forças até aqui.

A minha mãe e irmã, que foram meus pilares e que com suas vidas mostraram-me que a educação é o caminho para uma mudança de vida.

Ao professor Marcos Nunes, que me orientou na construção desse trabalho. Meus sinceros agradecimentos por toda paciência e dedicação que fez com que este trabalho tenha se tornado possível.

A professora Natália Beltrão, que me deu oportunidade de participação na iniciação científica abrindo meus olhares para a imensidão do que é a Educação Física.

As professoras Nayana Pinheiro e Rosângela Lindoso, que me orientaram no período da monitoria com a disciplina Educação Física Inclusiva.

Aos meus fies amigos Jéssica Pryscila, Sara Holanda e Tuilamys Oliveira, companheiros, não só de curso, mas da vida. Meus sinceros agradecimentos.

Aos meus amigos Pollyane Lins e Wandemberg Ferreira, por todo apoio e dedicação durante a iniciação científica.

Aos professores Maria Cecília e Ricardo Lima.

Aos professores e funcionários que compõem o departamento de educação física, meus agradecimentos.

RESUMO

O jogo faz parte dos cinco grandes conteúdos do componente curricular educação física. Ao longo de sua história o jogo teve objetivos e finalidades diferentes de acordo com a época e sociedade e podemos observar que sua relação com a educação dá-se fortemente com o ensino infantil, porém ele constitui-se importante para outras faixas etárias no que concerne a educação. No Estado de Pernambuco, o jogo é compreendido como componente da cultura corporal a ser trabalhado nas aulas de educação física. Para o 3º ano do ensino médio, espera-se que os estudantes compreendam o jogo e sejam capazes de refletir, perceber, compreender e explicar propriedades comuns e regulares acerca do objeto. Um estudo de caso foi realizado em uma Escola de Referência em Ensino médio na cidade de Tracunhaém com o objetivo de investigar a compreensão do conteúdo jogo no ensino médio, mediante expectativas de aprendizagem e constatou-se que 90% dos discentes do 3º tiveram aulas de E.F. no ensino fundamental, 91% estudaram o conteúdo jogo nas aulas de E.F. 99% responderam que tem ou tiveram aulas sobre o jogo no ensino médio, esses discentes responderam que a estratégia mais utilizada durante as aulas foi o uso de slides e que jogos esportivos foi o que mais foi trabalhado durante as aulas. Quando as perguntas faziam referências às expectativas 57% respondeu que podiam produzir textos sobre o jogo, 80% consegue diferenciar os conceitos dos diferentes jogos, 91% compreende os conceitos de vitória e derrota dentro dos jogos, 76% respondeu que compreende a importância da prática para a saúde e 91% respondeu que compreendia a importância para o lazer e o trabalho. A escola onde foi realizada a pesquisa mostrou-se capaz de atender as expectativas dos documentos para a E.F. em Pernambuco, mesmo apresentando limitações estruturais, porém não podemos afirmar que essa é uma realidade de todas as escolas da rede Estadual de ensino.

Palavras-Chave: Jogo, Educação Física, Ensino Médio.

ANALYSIS OF THE LEARNING EXPECTATIONS OF THE GAME CONTENT
BETWEEN HIGH SCHOOL STUDENTS IN A HIGH SCHOOL REFERENCE
SCHOOL IN THE CITY OF TRACUNHAÉM: A CASE STUDY

ABSTRACT: The game is part of the five major contents of the physical education curriculum component. Throughout its history the game had different purposes and purposes according to the time and society and we can see that its relationship with education is strongly related to early childhood education, but it is important for other age groups in what concerns the education. In the state of Pernambuco, the game is understood as a component of body culture to be worked on in physical education classes. For the third year of high school, students are expected to understand the game and be able to reflect, perceive, understand and explain common and regular properties about the object. A case study was conducted at a High School Reference School in the city of Tracunhaém with the objective of investigating the comprehension of the game content in high school, according to learning expectations and it was found that 90% of the students of the 3rd had classes of PE in elementary school, 91% studied game content in PE classes 99% answered that they have or had classes about game in high school, these students answered that the most used strategy during classes was the use of slides and that sports games was the most worked during the classes. When questions referred to expectations 57% answered that they could produce texts about the game, 80% could differentiate the concepts of different games, 91% understood the concepts of victory and defeat within the games, 76% answered that they understood the importance of practice. for health and 91% answered that they understood the importance for leisure and work. The school where the research was conducted proved to be able to meet the expectations of the documents for the E.F. in Pernambuco, even with structural limitations, but we cannot say that this is a reality of all schools in the state school system.

Keywords: Game, Physical Education, High School.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
1.1 Problema	10
1.2 Objetivo geral	10
1.3 Objetivos específicos	10
2 REVISÃO DA LITERATURA	11
2.1 Jogo e educação	11
2.2 Jogo e educação física	14
2.3 Documentos para a educação física em Pernambuco	17
<i>2.3.1 Orientações Teórico- Metodológicas</i>	20
3 METODOLOGIA	25
3.1 Instrumentos e procedimentos	26
3.2 Local/sujeitos	28
3.3 Análise de Dados	28
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	30
5 CONCLUSÃO	39
6 REFERÊNCIAS	40
7 APÊNDICE	42

1 INTRODUÇÃO

O jogo é um dos cinco grandes conteúdos da Educação Física (E.F.), sendo esta legitimada na educação básica conforme a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996), e conforme nos diz Soares (1996) a E.F. na escola apresenta-se como um espaço para aprendizagem sobre jogos, danças, lutas, ginástica e o esporte.

Sendo assim, o jogo está presente na educação básica e acompanha os estudantes desde o ensino fundamental até o ensino médio. Através dele, o professor, durante as aulas, pode produzir estímulos ao desenvolvimento físico/motor, cognitivo e social dos estudantes, sendo assim é de extrema relevância buscar identificar como a compreensão desse conteúdo se apresenta nos discentes que se encontram no 3º ano do ensino médio.

O ensino médio é a fase final da educação secundária, sendo esta (para alguns) a entrada para o ensino superior. No 3º ano do ensino médio espera-se que o discente tenha o conhecimento que foi trabalhado ao longo de sua jornada como estudante. Segundo Pernambuco (2010), espera-se que os discentes sejam capazes de revisar e aprofundar os conhecimentos acerca do jogo vivido ao longo da escolaridade, elaborar mini textos didáticos sobre os diversos tipos de jogos vivenciados e organizar festivais. Na E.F, ao longo do ensino fundamental até o ensino médio, conteúdos são apresentados e vivenciados pelos discentes, dentre esses conteúdos destacamos o conteúdo jogo, definido como “uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente” (Coletivo de Autores, 1992, p. 65/66).

Assim, podemos afirmar que o jogo já está presente no imaginário do homem, e que sua construção permite ao mesmo tempo simular situações da realidade e promover o lúdico e ajudar os indivíduos a compreender e adaptar-se à realidade a qual está inserido a depender da finalidade e objetivo da prática do jogo.

Quando buscamos analisar a compreensão dos discentes do ensino médio acerca do conteúdo jogo, podemos através desta identificar fatores que estejam contribuindo para a consolidação ou não deste conhecimento da E.F. Ao olharmos para alguns documentos oficiais da educação básica que norteiam o trabalho do

professor no estado de Pernambuco, vemos que espera-se dos discentes do ensino médio que eles sejam capazes

de aprofundar de forma sistematizada, os conhecimentos da cultura corporal acerca do esporte, do jogo, da dança, da ginástica, da luta, analisando o projeto social em construção e explicando as regularidades científicas de cada tema tratado, extrapolando o conhecimento para a comunidade escolar em oficinas, seminários e festivais (Pernambuco, 2013, p. 30)

Assim quando estudamos acerca do que os discentes do 3º ano do ensino médio (especificamente) compreendem de determinado conteúdo (no caso deste estudo, o jogo), podemos identificar se o conhecimento foi construído ao longo de sua formação durante a educação básica ou não, e assim elaborar estratégias e direcionamentos que venham contribuir na atuação pedagógica do professor, como também identificar deficiências no processo de ensino-aprendizagem.

Diante do que foi apresentado, a escolha do tema para a construção deste estudo justifica-se a partir das experiências com a disciplina Metodologia do Ensino do Jogo na graduação, e também na necessidade de contribuir de alguma forma para a escola onde foi obtida formação do ensino secundário e na escola onde ocorreu a primeira oportunidade de trabalho com a docência na E.F. do presente escritor, pois foi através do trabalho com o conteúdo jogo que foi possível a obtenção de umas das melhores experiências lecionando.

Ao longo do curso, foi possível notar que o conteúdo jogo, por muitas vezes é utilizado como meio para atingir o objetivo final no trabalho com outros conteúdos, o que reforça o pensamento que o conteúdo jogo tem sido usado com meio e não fim no processo de ensino-aprendizagem. Assim, através deste estudo esperamos contribuir de alguma forma para a ressalva da importância do conteúdo jogo com fim nele próprio, embora esse não seja o objetivo original do presente estudo.

O presente estudo está estruturado de forma que partimos da revisão da literatura que no seu primeiro capítulo trata da compreensão do que é jogo, de como ele tem se manifestado em diferentes sociedades e será abordada a relação entre o jogo e a educação. No segundo capítulo trataremos da relação entre o jogo e a educação física especificamente no estado de Pernambuco. O terceiro capítulo trará uma análise dos documentos da educação básica de Pernambuco para a E.F., trazendo conceitos e expectativas sobre o Jogo no ensino médio e um breve histórico da construção desses documentos. Em sequência trataremos da metodologia

utilizada para a construção desse estudo, partindo da abordagem utilizada, tipo de pesquisa, instrumentos e procedimentos e sujeitos participantes. Seguindo, apresentamos os resultados e as discussões referentes aos dados obtidos, seguidos do capítulo de conclusão.

1.1 Problema

Qual a compreensão que os discentes do 3º ano do ensino médio de escolas públicas da cidade de Tracunhaém possuem acerca do conteúdo jogo?

1.2 Objetivo geral

Investigar a compreensão do conteúdo jogo no ensino médio de escolas públicas da cidade de Tracunhaém;

1.3 Objetivos específicos

- Analisar a compreensão do conteúdo jogo mediante expectativas de aprendizagem entre alunos do 3º ano do ensino médio de escolas públicas da cidade de Tracunhaém;
- Analisar as expectativas de aprendizagem para o conteúdo jogo nos documentos oficiais para a educação básica de PE para o 3º ano do ensino médio.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 Jogo e educação

O jogo é uma atividade que está presente na história da humanidade desde os tempos mais primitivos. É possível observar sua manifestação presente em sociedades antigas com diferentes características e finalidades, todavia, ao estudarmos sobre o jogo podemos notar uma forte relação do mesmo com o trabalho. Leal (2014) nos apresenta a ideia de que a finalidade do jogo não está em si mesmo, mas está relacionada diretamente com o trabalho que vai o justificar.

De modo que, para compreender bem um desses fenômenos, é preciso focar o outro, ou seja: onde se estudar o trabalho, procede iniciar pela compreensão do jogo, e onde se tem a intenção de compreender todo o significado do fenômeno humano chamado jogo, pode-se terminar pela necessidade de revisão do conceito e consideração do mundo concreto do trabalho (ALBORNOZ, 2009, p. 75).

Conforme a citação de Albornoz, compreendemos que ambos os conceitos de jogo e trabalho estão extremamente relacionados, e que para o estudo de qualquer destes fenômenos é necessária a compreensão sobre o outro. Todavia, para este capítulo, o objetivo principal é compreender como se dá a relação do jogo com a educação, mas não podemos deixar de falar de seu histórico e relação com outras manifestações da cultura.

O jogo é uma manifestação mais antiga do que a própria cultura podendo ser considerado o fenômeno que deu origem a ela.

O jogo é uma realidade originária, que corresponde a uma das noções mais primitivas e profundamente enraizadas em toda a realidade humana, sendo do jogo que nasce a cultura, sob a forma de ritual e de sagrado, de linguagem e de poesia, permanecendo subjacente em todas as artes de expressão e competição, inclusive nas artes do pensamento e do discurso, bem como na do tribunal judicial, na acusação e na defesa polêmica, portanto, também na do combate e na da guerra em geral (ALBORNOZ, 2009, p. 76).

Podemos concluir que nos tempos primitivos o jogo originou a cultura, tendo sua finalidade a rituais e evoluindo conforme a cultura e a sociedade evoluíam.

Quando tratamos do jogo na antiguidade duas sociedades que trazem grandes contribuições ainda hoje para a atualidade são a sociedade romana e a grega. Nessas sociedades o jogo também estava presente e tinha finalidades e objetivos distintos.

Podemos observar na sociedade romana que o jogo tinha um enfoque na luta e no espetáculo. “Na sociedade romana o jogo se instala como treinamento e espetáculo.” (LEAL, 2014, p. 178). Vemos aqui então o jogo como uma ferramenta de treinamento para soldados e de espetáculo direcionado as lutas de gladiadores que ocorriam no coliseu romano.

Derivado de *jocus* (divertimento, jogo de palavras), há transformações de conceitos de uma esfera a outra, podendo ganhar outras conotações, a exemplo do termo *ludus* que também designa escola. *Ludus*, por assim dizer, designou concomitantemente uma atividade livre – que é o jogo – e uma atividade dirigida – que é o trabalho escolar (LEAL, 2014, p.178).

Vemos aqui que o autor traz alguns significados de palavras que etimologicamente definem o jogo e podemos observar que no contexto da sociedade romana, o jogo também detém um caráter dirigido e direcionado além de ser uma atividade livre como pressupõe o próprio termo.

O jogo reproduz, pois, os gestos da realidade, servindo também para ensinar a fazer esses gestos – exercício; representa diversão e estudos infantil; como também, tanto o lugar onde se dão esses estudos como a escola de gladiadores. Reconhece-se, assim, a fusão de sentido num só termo – jogo. O jogo aparece aqui como fingimento, imitação de uma situação real (LEAL, 2014, p. 179)

Assim, podemos dizer que na sociedade romana o jogo estava relacionado a uma representação da realidade com objetivos destinados ao entretenimento e a preparação para a guerra. Além desses dois aspectos citados anteriormente, é possível observar o caráter religioso do jogo bem anterior ao exemplo de Thomas de Aquino.

Os jogos também têm uma dimensão religiosa, são rituais, presentes oferecidos a deus e, portanto, devem ser obedecidas regras ritualísticas. O espectador encontra-se no lugar de deus, e o financiador dos jogos, no mesmo movimento, oferece alegria e relaxamento aos homens e a deus. São jogos que têm com frequência fins políticos (LEAL, 2014, p.179).

Já na Grécia vamos observar as manifestações do jogo presentes na competição. “O jogo na Grécia vai assumir um caráter de concurso ou competição” (LEAL, 2014, p. 179). Podemos observar esse caráter competitivo do jogo na Grécia, onde segundo Leal (2014) ocorre o surgimento dos jogos olímpicos em 776 a.C. e ainda segundo Leal (2014) a palavra *Agonirá* irá justificar e fundamentar a ideia do jogo como competição na sociedade grega.

Partindo agora para as Idades Média e Moderna, podemos observar o jogo sendo tratado sem importância conforme Leal (2014, p. 180):

Da Idade Média à Moderna, vamos perceber desenvolvida uma noção de lúdico no seu sentido frívolo. O lúdico vai estar presente principalmente nas festividades religiosas, fundadas no fingimento, como o carnaval, por exemplo.

Quando olhamos para Idade Média, vemos a estreita relação do jogo com a religião e como esses aspectos estavam presentes na sociedade. Ainda nessa época o ensino era realizado de maneira lúdica, onde Leal (2014, p. 180) nos diz: “Os grandes mestres também ensinavam de maneira lúdica, através de adivinhas e problemas de aritmética com enunciados jocosos”. Aqui já podemos observar uma relação do jogo com a educação diferentemente da sociedade romana que ensinava para a guerra nas escolas de gladiadores.

Partindo para a era Moderna observaremos o aspecto frívolo de como o jogo era tratado, aqui veremos fortemente a ideia de oposição ao trabalho apresentada, sendo o jogo uma atividade de relaxamento. Ainda sendo observado o jogo na prática infantil, ele é tratado de forma fútil.

Podemos concluir que segundo Leal (2013), a forma como o jogo é compreendido, manifesto e conceituado é algo inerente a cada sociedade.

Após esse breve histórico partiremos para o objetivo principal deste capítulo que é tratar da relação entre jogo e educação. Quando lidamos com essa relação os registros nos apontam que ela se dá igualmente a relação entre jogo e trabalho, onde se contrapõe seriedade e frivolidade. Brougère (1998, p. 54) nos diz que o jogo possui uma contribuição indireta à educação, uma vez que ele permite que o aluno esteja relaxado e isso contribuirá de maneira positiva tornando-o mais eficiente nos exercícios e atenção. Como dito anteriormente, o jogo é usado como uma ferramenta de relaxamento, tal qual usado na relação com o trabalho. “O primeiro vínculo entre educação e jogo, da mesma natureza que entre trabalho e jogo, segundo Aristóteles e depois Tomás de Aquino, é o do relaxamento” (BROUGÈRE, 1998, p. 54).

Quando contemplamos a relação que se dá entre o jogo e a educação, é possível notar que por muito tempo sua participação foi limitada à recreação e ainda hoje se pode notar isso.

Por muito tempo, o lugar do jogo será limitado à recreação e ainda hoje o jogo pode se encontrar preso a esse espaço essencial à medida que influenciou muito, por suas limitações, a cultura lúdica da criança,

a representação da oposição entre o tempo de aula e o do jogo” (BROUGÈRE, 1998, p. 54).

Todavia, historicamente o jogo sempre aparece mais presente na educação da criança, sendo este utilizado como uma forma, um suporte para seduzi-la e afastar, assim, a semelhança com o trabalho.

Até mesmo os estudos que investigam a articulação entre jogo e educação (Kishimoto, 1998 e 2000; Wajskop, 2001; Santos, 2000) enfatizam muito mais seu emprego nos primeiros anos de educação formal do que em qualquer outro grau de ensino, não havendo quase nenhuma referência ao seu uso no Ensino Médio, embora os Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (Brasil, 1999), em suas diretrizes (artigo 3.o, inciso I) apontem para a necessidade do “lúdico” no processo de construção do conhecimento (VILAS BOAS, 2008, p.2)

Conforme apresentado anteriormente, quando lidamos com jogo e educação vemos sua maior presença na educação infantil, justificando-se na oposição jogo e trabalho e futilidade e seriedade. Podemos assim dizer conforme Vilas Boas (2008) que o distanciamento do jogo com a escola aumenta de maneira proporcional ao aumento da faixa etária dos estudantes.

Podemos concluir que a presente relação entre jogo e educação ainda mantém-se muito forte na educação infantil devido à forma como foi desenvolvida essa relação e também pela própria história do jogo e como ele se apresentou como uma forma de oposição ao trabalho, mas mesmo assim não pode-se negar sua importância para outras faixas etárias no que concerne à educação.

2.2 Jogo e educação física

Com a promulgação das Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB nº 9.394/96) a Educação Física agora torna-se obrigatória na educação básica constituindo-se como componente curricular. Uma vez que ela naquela altura a educação física, seria necessário definir qual o objeto de estudo da disciplina. Em 1998 os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) trazem a cultura corporal como objeto da disciplina educação física. Nos anos 2000 os PCN para o ensino médio visam para a educação física “aproximar o aluno do ensino médio novamente à Educação Física, de forma lúdica, educativa e contributiva para o processo de aprofundamento dos conhecimentos [...]” (BRASIL, 2000).

A partir desse breve histórico no que refere-se a oficialização da E.F. como componente curricular obrigatório na educação básica, veremos quais os conteúdos tratados por ela na escola. Soares (1996) nos diz que a E.F. é um espaço na escola para a aprendizagem do jogo, danças, lutas, ginástica e o esporte. Assim como nos PCN, temos o Coletivo de Autores (1992) que trata a E.F. como a disciplina que lida com o conhecimento da cultura corporal.

Ela será configurada com temas ou formas de atividades, particularmente corporais, como as nomeadas anteriormente: jogo, esporte, ginástica, dança ou outras, que constituirão seu conteúdo. O estudo desse conhecimento visa aprender a expressão corporal como linguagem (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

Uma vez que sabemos quais os conteúdos que trata a E.F. e que o jogo é um deles, veremos como o jogo se configura e quais as expectativas esperadas acerca dele para o ensino médio a luz dos documentos que orientam a E.F em PE.

A partir da concepção em que a cultura corporal é o objeto de estudo da E.F. tratado pedagogicamente dentro da escola, podemos definir o jogo segundo Coletivo de Autores (1992) como uma invenção que permite ao homem modificar de forma imaginária a realidade e o presente, sendo este o resultado de uma intencionalidade, curiosidade e ação criativa.

Num programa de jogos para as diversas séries, é importante que os conteúdos dos mesmos sejam selecionados, considerando a memória lúdica da comunidade em que o aluno vive e oferecendo-lhe ainda o conhecimento dos jogos das diversas regiões brasileiras e de outros países (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 67).

Conforme a citação anterior, devemos ter cuidado ao selecionar quais os conhecimentos serão tratados ao lidar com o conteúdo jogo nas aulas de E.F., devendo considerar-se na elaboração das aulas o contexto em que o estudante está inserido, como também conhecimento acerca do jogo em outras localidades do país, assim como do estrangeiro.

As Orientações Teórico – Metodológicas de 2010 inspiradas no Coletivo de Autores, corroboram que o conteúdo jogo deve contemplar a memória lúdica do estudante e ainda trazem orientações sobre o conhecimento que se deve tratar o jogo no ensino fundamental e médio considerando-o que ele é um conhecimento que os estudantes precisam apropriar-se e produzir.

Especificamente para o 3º ano do ensino médio o conteúdo jogo aparece na III unidade como eixo temático nas OTMs (2010), tendo como objetivos para essa unidade:

- Revisão e aprofundamento dos conhecimentos de jogos vividos ao longo da escolaridade, resgatando/reconstruir as vivências e as intervenções sociais, no âmbito da cultura corporal;
- Elaboração de mini textos didáticos sobre os diversos jogos vividos ao longo da escolaridade, como contribuição teórico-metodológica para subsidiar a discussão coletiva dos alunos durante a participação de seminários interativos;
- Organização pelos alunos dos festivais esportivos, uma vez por ano, envolvendo a participação de todos.

Quando nos referimos do que tratar nas aulas acerca do conteúdo jogo o mesmo conteúdo nos diz:

Para tanto, propõe-se que o seu tratamento leve em conta a sua classificação em três categorias, que são interligadas histórica e teoricamente: o jogo de salão, como aquele que usa tabuleiros e pequenas peças para representação dos jogadores e que tem regras pré-determinadas; o jogo popular, como aquele em que seus elementos podem ser alterados/decididos pelos próprios jogadores e que possuem regras flexíveis; e o jogo esportivo, como aquele que apresenta definições, padronizações e institucionalizações, no qual as regras são determinadas com rigorosidade (PERNAMBUCO, 2010, p.27/28).

Portanto, temos 3 modalidades de jogo a serem tratadas durante as aulas de E.F. e salientamos a importância de ser feita a diferenciação entre jogo e esporte quando trata-se do jogo esportivo e que o mesmo não se trata de esporte adaptado.

Os Parâmetros Curriculares de Educação Básica, também à luz do Coletivo de Autores apresenta orientações acerca do jogo na E.F., destacamos a possibilidade de orientação ao estudante acerca da experimentação, criação e recriação. “Nesse contexto do jogo, durante as aulas de Educação Física, os estudantes podem ser orientados, tanto a experimentar outras formas socialmente organizadas, como a criar e a recriar variações e alternativas a essas convenções” (PERNAMBUCO, 2013, p. 50).

Concluimos assim que o jogo na E.F. vai além de mera recreação, através dele, durante as aulas é possível tratar de aspectos da sociedade, resgatar memórias, promover desenvolvimento físico/motor, cognitivo e permitir ao aluno autonomia de vivenciar, e criar e recriar variações de situações do contexto em que ele está inserido, além de permitir acesso ao conhecimento historicamente construído pelo homem acerca da cultura corporal.

2.3 Documentos para a educação física em Pernambuco

Neste capítulo iremos de tratar dos documentos para a educação física no Estado de Pernambuco. A Secretaria de Educação dispõe de alguns documentos criados pra fins da orientação do trabalho com a E.F., sendo estes: Contribuição ao debate do currículo em Educação Física: uma proposta para a escola pública (PERNAMBUCO, 1989), Subsídios para a organização da prática pedagógica nas escolas: Educação Física (PERNAMBUCO, 1992), Política de Ensino e Escolarização Básica (PERNAMBUCO, 1998), Base Curricular Comum para as Redes Públicas de Ensino de Pernambuco – Educação Física (PERNAMBUCO, 2006), Orientações teórico-metodológicas – Educação Física – Ensino Fundamental e Ensino Médio e Parâmetros Curriculares de Educação Física para o Ensino Fundamental e Médio (PERNAMBUCO, 2013)

Dentre os documentos selecionamos os Parâmetros Curriculares de Educação Física de 2013 e as Orientações Teórico-Metodológicas de 2010.

Os Parâmetros Curriculares de Educação Física para o Ensino Fundamental e Médio são documentos apresentados pela Secretaria de Educação de Pernambuco no ano de 2013, no seu processo de criação ele contou com parceria entre as Gerências Regionais de Educação e com instituições educacionais de Pernambuco, sendo estas: Secretaria de Educação, União dos Dirigentes Municipais de Educação de Pernambuco (UNDIME/PE), Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) e Universidade de Pernambuco (UPE).

Na sua elaboração, os parâmetros, dialogam com outros documentos já produzidos no Estado, estes documentos são: Contribuição ao debate do currículo em Educação Física: uma proposta para a escola pública (PERNAMBUCO, 1989), Subsídios para a organização da prática pedagógica nas escolas: Educação Física (PERNAMBUCO, 1992), Política de Ensino e Escolarização Básica (PERNAMBUCO, 1998), Base Curricular Comum para as Redes Públicas de Ensino de Pernambuco – Educação Física (PERNAMBUCO, 2006) e Orientações teórico-metodológicas – Educação Física – Ensino Fundamental e Ensino Médio (PERNAMBUCO, 2010), já mencionados anteriormente. Os parâmetros são documentos que tem como fundamento a cultura corporal, sendo esta o objeto de estudo e ensino da Educação Física.

Cumprir registrar a memória dos documentos que o Estado de Pernambuco, orientam a Educação Física nas escolas, desde o final dos anos de 1980, pois estes Parâmetros tomam como base as Orientações Teórico- Metodológicas para a Educação Física (OTMs), publicadas em 2010 (PERNAMBUCO, 2013, p.16).

De acordo com Pernambuco (2013), os parâmetros foram inicialmente organizados por professores vinculados ao Centro de Políticas Públicas e Avaliação da Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora (CAED/UFJF). E ainda segundo Pernambuco (2013), depois de pronto o documento foi analisado e modificado por professores de Pernambuco vinculados a Universidades, a secretarias municipais de educação e à Secretaria Estadual de Educação. Vale salientar, que embora originalmente o documento fora produzido por professores ligados ao CAED/UFJF, há importante colaboração dos professores especialistas do Estado de Pernambuco para o resultado final que temos acesso hoje.

Nesse sentido, cumpre ressaltar o compromisso e a qualidade das contribuições dos professores pernambucanos, que foram de fundamental importância para a finalização destes Parâmetros Curriculares de Educação Física. (PERNAMBUCO, 2013, p. 19).

Fundamentados no Coletivo de Autores, os parâmetros reforçam que o papel da educação física na escola vem a possibilitar o acesso ao conhecimento produzido histórico e culturalmente relacionado à dança, à luta, à ginástica, ao jogo e ao esporte.

A educação física na escola deve ter como objetivo possibilitar aos estudantes o acesso ao rico patrimônio cultural humano, no que diz respeito à ginástica, à luta, à dança, ao jogo e ao esporte. Trata-se de ensinar práticas e conhecimentos construídos historicamente, de refletir sobre esse conjunto que merece ser preservado e transmitido às novas gerações (PERNAMBUCO, 2013, p. 25).

Quando trabalhada a cultura corporal nas aulas de educação física os parâmetros o reforçam que não deve-se apenas ater-se ao fazer, mas, também ao agir e pensar conforme Pernambuco (2013) nos mostra:

A cultura corporal deve ser ensinada e aprendida pelos estudantes na dimensão do saber (tentar) fazer, mas também deve incluir o agir e o saber sobre esses conteúdos. Isso significa vivenciar as práticas corporais e refletir sobre suas relações com o mundo, a cultura, a política, a economia e a sociedade em geral (PERNAMBUCO, 2013, p. 25).

E ainda segundo Pernambuco (2013) a educação física na escola deve instrumentalizar, bem como incentivar os estudantes a criarem e/ou ressignificarem as práticas corporais. Com base nisso Pernambuco (2013) nos diz que:

A intervenção pedagógica do professor de Educação Física, na perspectiva que defendemos, comporta um desafio: organizar o ensino para que seus estudantes realizem o direito de conhecer, de provar, de criar, de recriar e de reinventar, de fazer muitas maneiras de brincar com essas práticas, garantindo-lhes a expansão de suas experiências com esse rico patrimônio cultural (PERNAMBUCO, 2013, p. 26).

Os parâmetros apresentam na sua construção a organização dos saberes baseado nos ciclos de aprendizagem proposto pelo Coletivo de Autores (1992). Os ciclos segundo Pernambuco (2013) são uma maneira onde os pensamentos são organizados apresentando a formação de representações e regularidades, tendo por finalidade atribuir níveis sucessivos, sem pontos fixos, promovendo a passagem de forma espiralada em progressão continuada, partindo da condição de aprendizes na interação social. Embora baseada nos ciclos de aprendizagem a organização de saberes das escolas de Pernambuco não apresentam-se de forma cíclica.

Quando tratamos do 3º ano do ensino médio, os parâmetros os apresentam no 4º ciclo que é o de aprofundamento da sistematização do conhecimento (PERNAMBUCO, 2013).

Neste ciclo, cabe ao estudante aprofundar, de forma sistematizada, os conhecimentos da Cultura Corporal acerca do esporte, do jogo, da dança, da ginástica, da luta, analisando o projeto social em construção e explicando as regularidades científicas de cada tema tratado, extrapolando o conhecimento para a comunidade escolar em oficinas, seminários e festivais. (PERNAMBUCO, 2013, p. 30).

Espera-se do discente, que através do conhecimento construído por meio dos diferentes ciclos de aprendizagem, a capacidade de aprofundamento dos conhecimentos oriundos da cultura corporal, e que seja possível, a ele, a sistematização desse conhecimento, seja através de produções de texto que segundo Pernambuco (2013), os discentes nesse ciclo lidam com os conhecimentos científicos. Com isso, são lhes dadas condições de agora serem produtores de conhecimento, quando são submetidos à atividades de pesquisa.

Assim, de maneira geral os parâmetros são frutos de outros documentos já produzidos no Estado, e neles é possível notar a influência do coletivo de autores e a concepção da cultura corporal como objeto de estudo da educação física, sendo documento responsável por subsidiar o trabalho do professor de educação física durante as aulas na escola, objetivando assim garantir aos discentes o acesso aos conteúdos da cultura corporal, dentre eles o jogo.

2.3.1 Orientações Teórico-Metodológicas

As orientações Teórico-metodológicas (OTM's) fazem parte de uma série de documentos que vêm orientando o trabalho com a E.F. nas escolas da rede estadual de ensino de Pernambuco. De acordo com Pernambuco (2010) elas são fruto de uma sistematização de estudos, discussões e das produções que foram realizadas pela Comissão de Educação Física, sendo esta instituída pela Secretaria de Educação de Pernambuco (SE-PE), desde maio de 2008, e sendo publicadas em 2010.

No seu processo de construção as OTM's foram subsidiadas partindo do processo histórico da E.F. no Estado de Pernambuco, tendo em vista conforme Pernambuco (2010) produções acumuladas referentes a este componente curricular no cenário das políticas educacionais deste Estado e do cenário nacional.

Para isso, estudos foram feitos acerca de publicações em periódicos, livros, dissertações e teses que versam acerca da E.F. (Pernambuco, 2010). Também foram realizados análises e levantamentos de documentos oriundos de políticas governamentais do Estado de Pernambuco. Dentre estes documentos que contribuem para o acúmulo da área de E.F., destacamos: Contribuição ao debate do currículo em Educação Física: uma proposta para a escola pública (1989); Subsídios para a organização da prática pedagógica nas escolas: Educação Física – Coleção Professor Carlos Maciel (1992); Política de ensino e escolarização básica – Coleção Professor Paulo Freire (1998) e Base Curricular Comum para as Redes Públicas de Ensino de Pernambuco – Educação Física (2006).

Diante do contexto político, a SE-PE organizou uma reunião com o objetivo de compor uma comissão de Educação Física onde os professores convidados participaram da construção de uma proposta de ação pedagógica, visando contribuir para a qualificação da prática dos profissionais da área. Em uma parceria com a Universidade de Pernambuco (UPE) e SE-PE foi institucionalizada uma acessoria, composta pelos (as) professores (as): Dr. Marcelo Tavares (coordenador), Dr. Marcílio Souza Júnior e a Esp. Ana Rita Lorenzini.

A instituição desta acessória constituiu um encaminhamento para a construção de uma proposta de Formação Continuada voltada para a qualificação da prática pedagógica dos professores de Educação Física que fazem parte do currículo da escola de Educação Básica da **Secretaria de Educação (SEDE) do Estado de Pernambuco**, em

parceria com o Programa de Formação Continuada da ESEF-UPE, o grupo de pesquisa Estudos Etnográficos em Educação Física e Esportes – ETHNÓS e o **Colégio de Aplicação (CAp), da Universidade Federal de Pernambuco** (PERNAMBUCO, 2010, p. 7).

Ao analisarmos as OTM's podemos notar que sua proposta vai para além de apenas um documento que dê subsídios para a ação prática dentro da escola, mas, traz consigo a ideia de uma formação continuada, articulando teoria e prática para que haja uma materialização de uma prática pedagógica de qualidade.

Nesse processo de ação-reflexão, o(a)s professores(a)s compreendem que para a materialização de uma prática pedagógica de qualidade requer a vivência da articulação teoria-prática, ou seja, as idas e vindas ao lócus das experiências da cotidianidade (a sala de aula), no qual possibilita ao(a)s professore(a)s refletirem, sistematizarem e avaliarem, sistematicamente, a sua própria prática (PERNAMBUCO, 2010, p. 8).

Assim, segundo Pernambuco (2010) para a formação dos professores é imprescindível um investimento na práxis como um processo de produção do saber e de possibilitar uma atenção em especial às vidas desses docentes.

Enfim, nos propomos a produzir e socializar conhecimento, com e para os professores de Educação Física da rede estadual de Pernambuco, reconhecendo o seu agir pedagógico por dentro do currículo da escola de Educação Básica e, tomando como referência, seu processo de formação continuada, por via da responsabilidade social da Universidade perante indissociabilidade ensino-pesquisa-extensão (PERNAMBUCO, 2010, p. 10).

As OTM's reforçam a parceria de instituições de ensino superior e SE-PE para garantir não só orientações que forneçam subsídios para a prática pedagógica do professor de E.F., mas que também garanta uma formação continuada através de produções acadêmicas.

Quanto aos princípios norteadores as OTM's basearam-se nas compreensões de formação humana, de currículo na escola, da dinâmica curricular e da realidade de alunos partindo da política educacional vigente no Estado e na concepção Crítico-Superadora em Educação Física.

Para isso, fundamentamo-nos tanto na atual política educacional do Estado, por entender que esse componente curricular constituirá uma Rede Pública de Ensino, devendo levar em consideração as intencionalidades do presente Governo para o setor educacional, como também nos fundamentos da perspectiva Crítico-Superadora em Educação Física, por perceber que essa permanece na essência de todos os documentos governamentais analisados. (PERNAMBUCO, 2010, p. 11).

A compreensão do currículo escolar, na concepção apresentada pelas OTM's materializa um projeto de formação humana defendida pelo documento. "O currículo escolar visa, portanto, contribuir para que o aluno vivencie e realize a constatação, interpretação, compreensão e explicação da realidade social complexa e contraditória" (PERNAMBUCO, 2010, p. 11).

A partir disso segundo Pernambuco (2010) os princípios curriculares a serem tratados com o conhecimento perante a realidade do aluno na prática pedagógica da Educação Física são: **relevância social do conteúdo, contemporaneidade do conteúdo, adequação às possibilidades sócio-cognoscitivas do aluno, simultaneidade dos conteúdos enquanto dados da realidade, espiralidade da incorporação das referências do pensamento e provisoriedade do conhecimento.**

Baseadas no Coletivo de Autores (1992), as OTM's defendem a cultura corporal como objeto de estudo da educação física na escola numa perspectiva crítico-superadora onde defende-se a presença da historicidade no ensino, fazendo com que os discentes compreendam que as práticas corporais são produções históricas e culturais desenvolvidas em épocas e sociedades diferentes como respostas aos estímulos, desafios ou necessidades humanas.

Partindo desse pressuposto o documento defende, em uma perspectiva crítica, a organização do conhecimento de forma e circular e contínua, fugindo da perspectiva tradicional onde os saberes são organizados por etapas, dada pela estruturação seriada, fazendo com que o conhecimento seja compreendido de forma linear e etapista.

"A partir desse pressuposto, abandona-se a ideia da organização dos saberes escolares por etapas, da perspectiva tradicional, que normalmente se dá pela estruturação seriada anual, entendendo o conhecimento de forma linear e etapista[.]" (PERNAMBUCO, 2010, p. 13). Nessa perspectiva as OTM's visam uma maneira onde os pensamentos dos discentes vão progredindo de maneira que passem pela constatação, interpretação, compreensão e explicação dos dados da realidade (PERNAMBUCO, 2010).

Tomando como base o Coletivo de Autores as OTM's apresentam os ciclos de aprendizagem. São apresentados quatro ciclos, sendo eles:

- **1º ciclo: Organização dos dados da realidade**
- **2º ciclo: Iniciação à sistematização do conhecimento**

- **3º ciclo: Ampliação da sistematização do conhecimento**
- **4º ciclo: Aprofundamento da sistematização do conhecimento**

O 3º ano do ensino médio encontra-se no 4º ciclo, o ciclo de aprofundamento. Neste ciclo, segundo Pernambuco (2010) espera-se que o discente seja capaz de refletir, perceber, compreender e explicar as propriedades comuns e regulares nos objetos e ainda neste ciclo ele passa a lidar com conhecimento científico tornando-se produtor de conhecimento quando submetido às atividades de pesquisa.

As OTM's apresentam os conceitos de aula, oficina, seminário e festival por acreditarem que estes elementos constituem uma forma de planejamento e organização da E.F.

Aula, oficina, festival, seminário constituem uma forma de planejar e de implementar a Educação Física, satisfazendo a necessidade de ação e curiosidade, aprofundando nexos e relações entre conteúdos específicos ou num mesmo conteúdo, qualificando o rendimento escolar dos aprendizes (PERNAMBUCO, 2010, p. 21).

Quanto aos objetivos da educação física, Pernambuco (2010) nos mostra, que este objetivo é refletir sobre a cultura corporal, de forma a contribuir com as camadas populares. Ele ainda defende que é necessário ao discente conhecer, valorizar, respeitar e desfrutar da pluralidade das manifestações da cultura corporal do nosso país.

Quanto aos conhecimentos a serem trabalhados nas aulas temos: ginástica, dança, luta, jogo e esporte. Para o Jogo Pernambuco (2010) nos diz que:

É importante, no entanto, que o professor, nesse trabalho, procure contemplar a memória lúdica da comunidade em que os alunos e as alunas vivem, além de proporcionar-lhes, também, conhecimentos de jogos de outras regiões brasileiras e até de outros países. Podemos encontrar, dentre as manifestações de jogos a serem abordadas, durante o processo de escolarização, as brincadeiras regionais, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de um modo geral (PERNAMBUCO, 2010, p. 27).

Entretanto o jogo deve ser trabalhado de maneira que os discentes o compreendam com um conteúdo que eles precisam apropriar-se e produzir.

Nas OTM' o conteúdo jogo aparece como eixo temático a ser trabalhado na III Unidade. Nessa unidade os objetivos são:

- Revisão e aprofundamento dos conhecimentos de jogos vividos ao longo da escolaridade, resgatando/reconstruir as vivências e as intervenções sociais, no âmbito da cultura corporal;
- Elaboração de mini-textos didáticos sobre os diversos jogos vividos ao longo da escolaridade, como contribuição teórico-

- metodológica para subsidiar a discussão coletiva dos alunos durante a participação de seminários interativos;
- Organização pelos alunos dos festivais esportivos, uma vez por ano, envolvendo a participação de todos (PERNAMBUCO, 2010, p. 55).

De maneira geral as orientações teórico-metodológica são frutos de uma parceria entre IES e SE-PE com o intuito de fornecer subsídios para o trabalho com a educação física na escola, baseando-se em políticas estaduais para educação e produções acadêmicas na área. Além de fornecer os subsídios, as OTM's reafirmam o compromisso com o professor de educação, quando defendem uma formação continuada para os mesmos, para que assim o componente curricular educação física seja trabalhado com qualidade durante as aulas.

3 METODOLOGIA

A partir de agora iremos tratar da metodologia utilizada para a construção do presente trabalho. Partiremos da abordagem da pesquisa utilizada bem como a sua natureza, seguindo para os instrumentos, sujeitos e local utilizados para a coleta dos dados e as ferramentas utilizadas para análise dos mesmos.

Esse estudo trata-se de um estudo de caso que segundo Yin (2001) é uma investigação de natureza empírica que irá investigar um fenômeno contemporâneo dentro do seu contexto da vida real. “Em outras palavras, você poderia utilizar o método de estudo de caso quando deliberadamente quisesse lidar com condições contextuais – acreditando que elas poderiam ser altamente pertinentes ao seu fenômeno de estudo” (Yin, 2001, p. 32).

Segundo para a abordagem, a metodologia utilizada foi a da pesquisa quantitativa, pois os dados tratados são oriundos de dados numéricos obtidos através de aplicação de questionário, e foram utilizadas medidas de estatísticas e mensuração (MOREIRA, CALEFFE, 2008).

Segundo Dalfovo, Lana e Silveira (2008) o diferencial trazido pela abordagem quantitativa encontra-se na busca pela garantia da não distorção dos dados levantados dando ao trabalho uma maior precisão e ratificam que

[...] os estudos de campo quantitativos guiam-se por um modelo de pesquisa onde o pesquisador parte de quadros conceituais de referência tão bem estruturados quanto possível, a partir dos quais formula hipóteses sobre os fenômenos e situações que quer estudar” (DALFOVO, LANA, SILVEIRA, 2008, p.7).

Na abordagem quantitativa buscam-se dados numéricos ou que possam ser convertidos em números, pois na análise dos mesmos conta-se com o apoio da estatística, como também de outras técnicas matemáticas de mensuração.

Diferente da abordagem qualitativa onde segundo Moreira e Caleffe (2008) os dados oriundos da exploração de características de indivíduos e cenários não podem ser descritos de forma numérica tão facilmente e onde os dados são obtidos por meio verbal, observação, descrição e gravação a abordagem quantitativa utiliza-se de características que ao serem exploradas possam traduzir os dados em números.

Segundo para a natureza da pesquisa, podemos classificá-la como pesquisa documental e de campo.

Quando definimos como pesquisa documental, assim o fazemos, pois para o desenvolvimento e construção da mesma foram utilizados documentos da Secretaria de Educação do Estado Pernambuco. Por terem sido usados documentos escritos, a definimos com documental e não como bibliográfica, pois

A principal diferença entre ambas está na natureza das fontes. A fonte de coleta de dados está restrita a documentos, escritos ou não. Além de ser realizada em bibliotecas a pesquisa documental também pode ser feita em institutos, em centros de pesquisa, em museus e em acervos particulares, bem como em locais que sirvam como fonte de informações para o levantamento de documentos (MOREIRA, CALEFFE, 2008, p. 74/75).

Ainda segundo Moreira e Caleffe (2008) temos como passos para uma pesquisa documental a determinação dos objetivos da pesquisa, escolha dos documentos que serão utilizados, o acesso aos documentos, a análise dos mesmos e por fim a escrita do relatório.

Quando a definimos como pesquisa de campo, assim o fazemos, pois a principal fonte para a obtenção dos dados foi uma escola e não só documentos. Segundo Gil (2008), pesquisas deste tipo têm como característica a interrogação direta das pessoas cujo comportamento se deseja conhecer. Basicamente, procede-se à solicitação de informações a um grupo significativo de pessoas acerca do problema estudado para em seguida, mediante análise quantitativa, obter conclusões correspondentes dos dados coletados (Gil, 2008, p. 55).

3.1 Instrumentos e procedimentos

Para esta pesquisa o instrumento utilizado para coleta de dados foi o questionário (disposto em anexo). Na abordagem quantitativa, o uso de questionário mostra-se como uma estratégia importante, pois

A coleta de dados geralmente é realizada nestes estudos por questionários e entrevistas que apresentam variáveis distintas e relevantes para pesquisa, que em análise é geralmente apresentado por tabelas e gráficos (DALFOVO, LANA, SILVEIRA, 2008, p. 9).

Justificamos assim a utilização do questionário para esta pesquisa pelo fato de ela apresentar uma abordagem quantitativa.

Ainda falando sobre questionários, Gil (2008) vai definir questionário como uma técnica de investigação que é composta por uma série de questões, que são

submetidas a pessoas e tem como objetivo obter informações sobre conhecimentos, crenças, valores, interesses, expectativas, aspirações, temores, comportamento presente ou passado etc.

De acordo com Moreira e Caleffe (2008), existem vantagens na utilização de questionários, sendo estas: uso eficiente do tempo, anonimato para o respondente, possibilidade de uma alta taxa de retorno e perguntas padronizadas (MOREIRA, CALEFFE, 2008, p.96).

Gil (2008), também nos apresenta algumas das vantagens na utilização dos questionários como possibilidade de atingir um grande número de pessoas, menor gasto com pessoal, garantia de anonimato das respostas, permite que as pessoas sujeitas a respondê-lo façam num momento mais conveniente e os pesquisados não ficam sujeitos a influências de opiniões e aspectos pessoais dos entrevistados. Todavia, Gil (2008) também vai apresentar algumas desvantagens da utilização do questionário, sendo estas: exclusão de pessoas que não sabem ler, não auxilio quando o informante não compreende as instruções ou perguntas, impede o conhecimento das circunstâncias em que o questionário foi respondido, não oferece a garantia de que todos os questionários voltarão devidamente preenchidos, geralmente envolve um número relativamente pequeno de perguntas e proporcionam resultados bastantes críticos quanto a objetividade.

Para a construção do questionário optou-se por utilizar questões fechadas, pois:

Nas **questões fechadas**, pede-se aos respondentes para que escolham uma alternativa dentre as que são apresentadas numa lista. São as mais comumente utilizadas, porque conferem maior uniformidade às respostas e podem ser facilmente processadas (GIL, 2008, p. 123).

Para manutenção da uniformidade e para garantir uma maior facilidade do processamento de dados foram utilizadas as questões fechadas.

Mesmo, com as limitações apresentadas por Gil, para esta pesquisa o questionário constituiu-se como melhor instrumento para coleta de dados, pois o presente estudo conta com um grande número amostral, e para devida otimização de tempo (umas das vantagens de utilização de questionários), o mesmo foi utilizado.

Podemos concluir afirmando que a utilização de questionários para esta pesquisa (partindo do conceito de questionários dado por Gil), corrobora com os objetivos apresentados, pois os dados levantados são referentes aos conhecimentos

que estudantes do 3º ano do ensino médio possuem acerca do conteúdo jogo, e conhecimento é um dos alvos de desejo para obtenção informações de acordo com Gil (2008).

3.2 Local/sujeitos

Para estudo o local utilizado como fonte de coleta de dados foi uma Escola de Referência em Ensino Médio (EREM), localizada no município de Tracunhaém. A escolha dessa escola se deve ao fato de ela ser a única escola do município que conta com o ensino médio de forma regular. Vale salientar que o município possui outra escola estadual, porém a mesma só conta com ensino fundamental e Educação de Jovens e Adultos (EJA) e para o presente estudo foi selecionada a escola que contava com discentes que estudavam em período diurno, pois a educação física para os cursos noturnos constitui-se como facultativa, como nos mostra o artigo 26 no seu 3º parágrafo da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996): "A educação física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular da educação básica, ajustando-se às faixas etárias e às condições da população escolar, sendo facultativa nos cursos noturnos" (BRASIL, 1996).

Os sujeitos selecionados para participação do presente estudo foram discentes do 3º ano do ensino médio, regularmente matriculados na EREM. A escolha por esse público em específico corrobora com o objetivo do estudo e ela parte da necessidade de obtenção de dados que correspondem à realidade em que esses discentes encontram-se quando nos referimos à consolidação do conteúdo jogo no ensino médio.

3.3 Análise de Dados

Inicialmente os dados levantados a partir da aplicação dos questionários, foram tabulados utilizando o programa Microsoft Office Excel (2007). Depois da tabulação, no mesmo programa foram utilizadas fórmulas matemáticas que geraram os valores

numéricos, possibilitando a criação dos gráficos dispostos no capítulo referente aos resultados.

A análise dos dados foi feita utilizando-se a técnica de análise descritiva. Segundo Reis e Reis (2001) a análise descritiva constitui-se como a fase inicial do processo de estudo dos dados coletados. “Utilizamos métodos de Estatística Descritiva para organizar, resumir e descrever os aspectos importantes de um conjunto de características observadas ou comparar tais características entre dois ou mais conjuntos de dados” (Reis e Reis, 2001, p. 31).

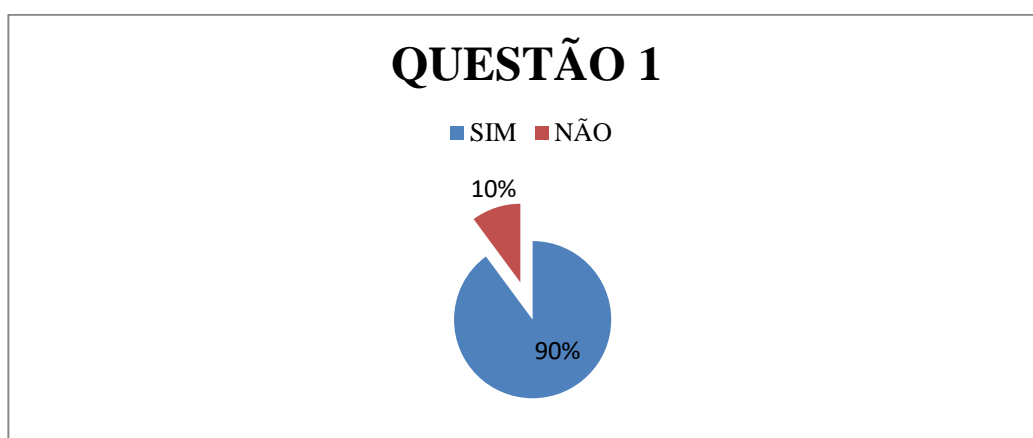
É importante salientar que os dados finais apresentados no capítulo de resultados e discussão, são dados referentes ao total de discentes que responderam ao questionário que foi de 79. A escola, onde foi realizada a aplicação dos questionários, conta com um total de 92 discentes regularmente matriculados. Sendo assim, os dados não representam o total de discentes matriculados no 3º ano, representando somente os que estavam presentes.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Neste quarto capítulo iremos tratar dos dados oriundos da pesquisa de campo, dados estes obtidos através da aplicação de um questionário. O questionário continha 10 perguntas referentes ao conteúdo jogo nas aulas de educação física, a seguir seguem-se os resultados. Vale salientar que a escola onde foi realizada a pesquisa possui um total de 92 discentes regularmente matriculados no 3º ano do ensino médio, entretanto no momento de aplicação do questionário apenas 79 estavam presentes.

A primeira pergunta do questionário fazia referência as aulas de educação física no ensino fundamental e do total de 79 estudantes submetidos ao questionário 90% respondeu que tiveram aulas de educação física no ensino fundamental, enquanto apenas 10% responderam negativamente como mostra a figura 1.

Figura 1 – Aulas de física no ensino fundamental



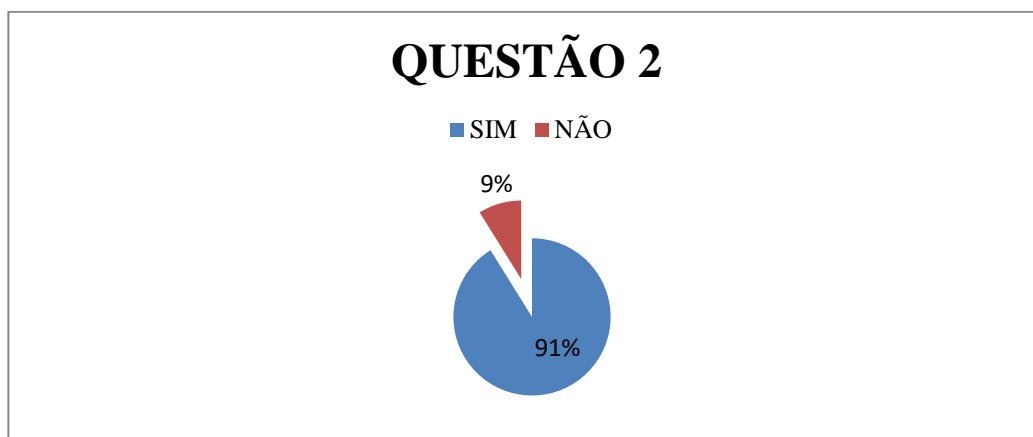
Fonte: Silva, 2019.

Ao questionarmos sobre as aulas de educação física o objetivo era identificar se ao menos ao chegar ao ensino médio os discentes já haviam tido contato com a disciplina e como foi mostrado na figura 1 a maioria teve aulas, porém ainda existe um percentual de estudantes que não tiveram e isso nos leva a questionar quais os impactos que essa ausência de aulas no ensino fundamental têm sobre o desenvolvimento e aprofundamento do conteúdo jogo uma vez que aprofundar é uma das expectativas esperadas para o 3º ano do ensino médio.

Já a segunda questão era voltada para obter informações referentes ao conteúdo jogo, foi perguntado aos estudantes se eles já haviam estudado sobre o jogo nas aulas de educação física antes de chegar ao ensino médio 91% responderam

positivamente, enquanto 9% responderam não ter estudado sobre o tema antes de chegar ao ensino médio conforme a figura 2.

Figura 2 – Jogo nas aulas de educação física no ensino fundamental

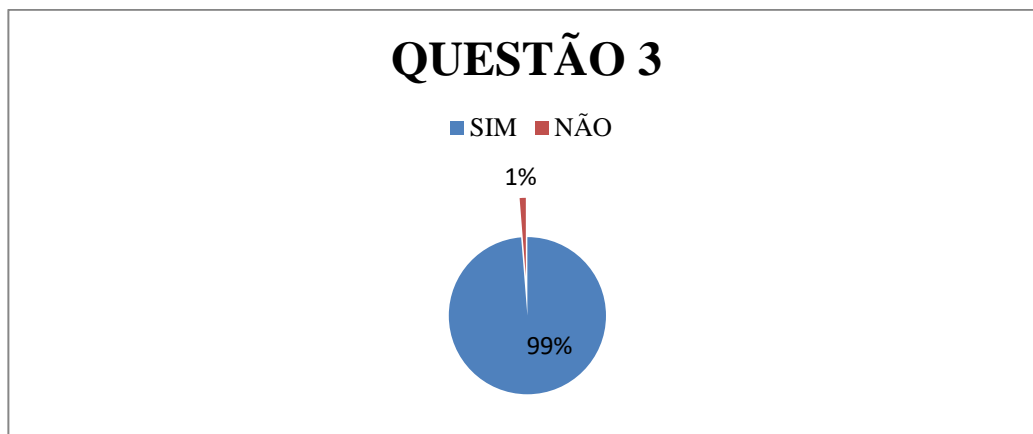


Fonte: Silva, 2019.

Ao compararmos os valores percentuais entre a primeira e segunda questão vemos que há uma diferença mínima de 1% nas respostas negativas. A figura nos mostra que 10% não tiveram aulas de educação física no ensino fundamental, já a figura 2 mostra que 9% não estudaram o conteúdo jogo antes de chegar ao ensino médio, ou seja, não estudaram nas aulas já que não as tiveram. Esperava-se que esse percentual de 10% de respostas negativas se repetisse na segunda questão, entretanto isso não ocorreu e podemos supor (hipoteticamente) que havia uma baixa compreensão sobre o que são as aulas de educação física ou que esses discentes tiveram experiência com o jogo em outras atividades as quais eles relacionaram com a educação física.

Na terceira questão (já referente ao ensino médio), foi perguntado se os estudantes estudaram ou estaria estudando sobre o conteúdo jogo nas aulas de educação física e 99% deles responderam que sim e 1% não, conforme a figura 3.

Figura 3 – Jogo presente nas aulas de educação física

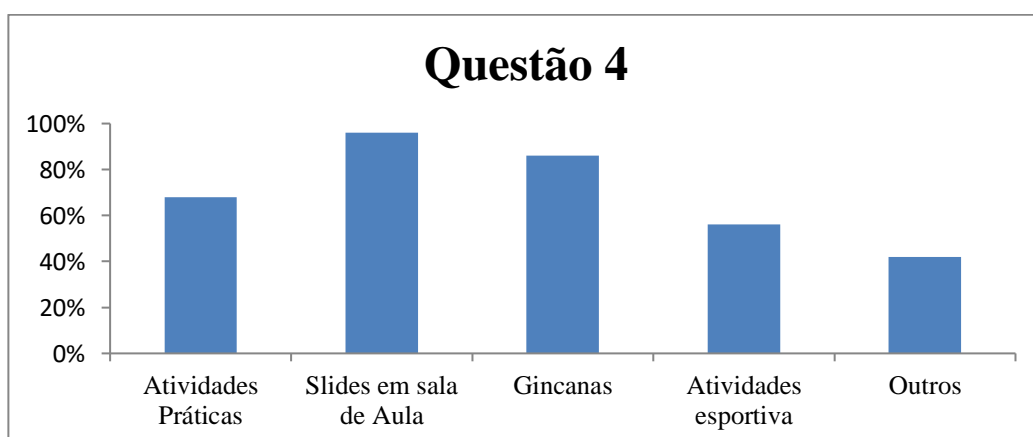


Fonte: Silva, 2019.

A partir da terceira questão nós podemos discutir sobre a compreensão que os discentes possuem sobre o conteúdo jogo, embora tenhamos obtido uma porcentagem significativa de respostas positivas sobre as aulas de educação física contemplarem o conteúdo jogo, ainda tem 1% que responderam que não estudaram ou estudam o conteúdo jogo durante as aulas. Podemos, de maneira hipotética, supor que esse 1% representam os 10% representados na figura 1 como os que não tiveram aulas de educação física no ensino fundamental e isso seria a causa da baixa compreensão sobre o que é o conteúdo jogo.

A quarta questão foi utilizada para obter informações referentes aos recursos materiais utilizados para o ensino do jogo, foram dadas cinco opções onde os estudantes poderiam marcar mais de uma, sendo estas: atividades práticas, slides em sala de aula, gincanas, atividades esportivas e outros. A figura 4 traz as porcentagens de respostas para cada opção mencionadas anteriormente.

Figura 4 – Recursos materiais

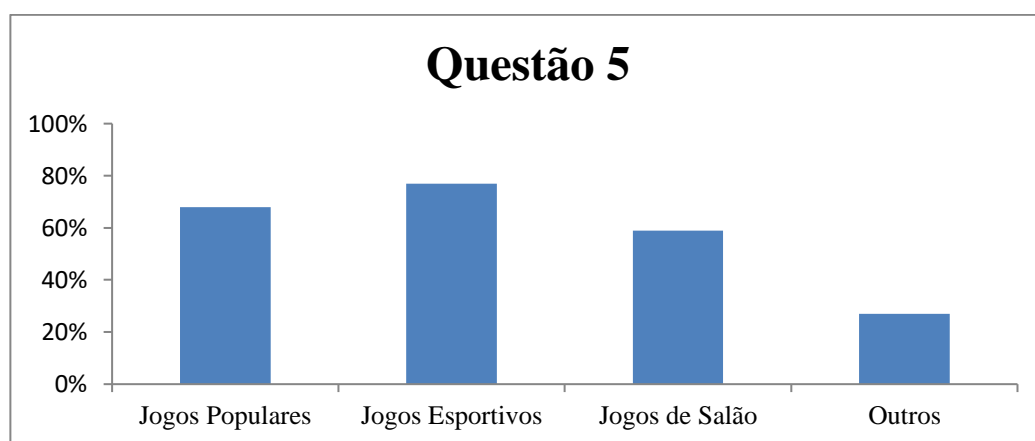


Fonte: Silva, 2019.

Podemos observar que slides em sala de aulas foi a resposta mais recorrente e isso dar-se devido a escola onde foi realizada a pesquisa estar com a quadra interditada há mais de 2 anos, porém esse fator não limitou a atuação do professor, que mesmo tendo dificuldades estruturais, conseguiu trazer vivências práticas para esses discentes, trabalhando assim a dimensão procedimental do conteúdo.

Na quinta questão foi pedido que os estudantes marcassem opções que os remetesse ao que foi abordado sobre o conteúdo jogo durante as aulas, as opções disponíveis eram: jogos populares, jogos esportivos, jogos de salão e outros. A seguir seguem-se na Figura 5 os valores percentuais obtidos com as respostas.

Figura 5 – Jogos trabalhados nas aulas



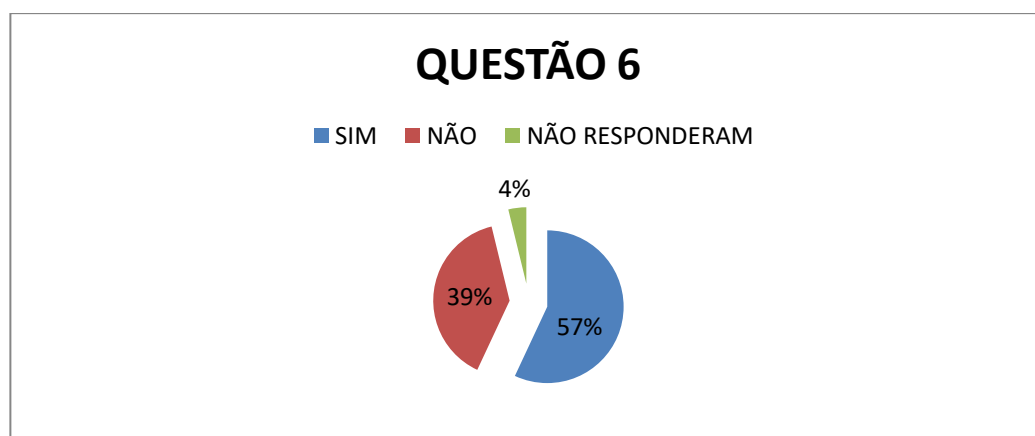
Fonte: Silva, 2019.

Nessa quinta questão vale a ressalva para os jogos em destaque, pois esses são os mais recorrentes nas expectativas trazidas nos Parâmetros Curriculares da Educação Física, todavia quando queremos observar a compreensão do conteúdo jogo entre discentes do 3º ano do ensino médio, devemos considerar que estes também em sua maioria tiveram aula de educação física nas séries anteriores e que também estudaram sobre o conteúdo jogo e que outras modalidades de jogos fazem parte do que eles aprenderam, todavia é possível notar a prevalência dos jogos esportivos como o mais recorrentes entre esses discentes. Podemos concluir que ainda há uma forte prevalência da esportivização dentro das aulas de educação física.

A sexta questão fazia referência a uma das expectativas para o 3º ano do ensino médio que é a produção de textos sobre a temática jogo, e foi perguntado aos

estudantes se eles sentiam-se capazes de produzir texto, um total de 57% responderam positivamente enquanto 39% respondeu que não sentiam-se capazes e 4% não responderam a figura. Podemos observar esses dados representados graficamente na figura 6.

Figura 6 – Produção de textos com a temática jogo

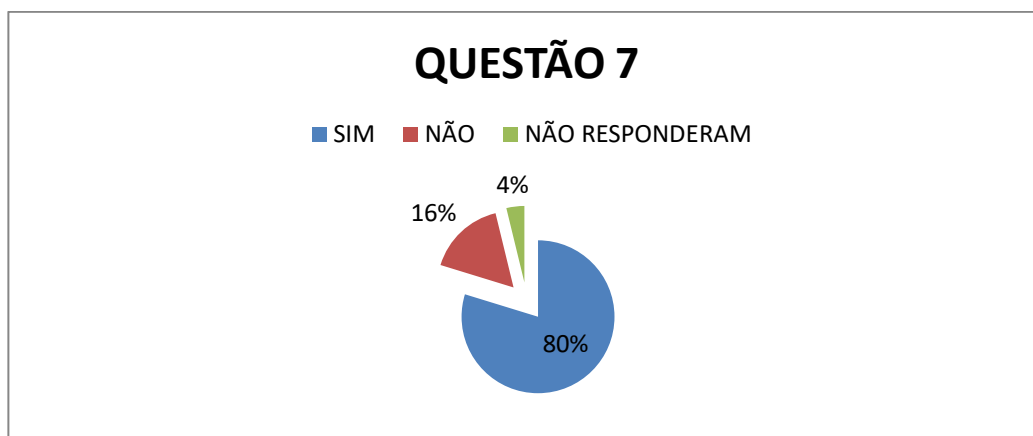


Fonte: Silva, 2019.

Já adentrando às expectativas de forma mais específica, a produção de textos sobre o conteúdo é algo muito relevante, pois ela revela como esse conteúdo tem sido fixado e aprendido pelos discentes temos um valor relativamente expressivo dos que responderam que conseguem escrever sobre o conteúdo jogo, porém ainda sim existe um percentual que também é relativamente expressivo dos que não sentem-se capazes de produzir esses textos, embora haja uma predominância de aulas de cunho teórico como nos mostrou a figura 4.

A sétima questão também fazia referência a outra expectativa para o 3º ano que é saber diferenciar os conceitos dos diferentes tipos de jogos. Para essa questão obtivemos um total de 80% de respostas positivas, 16% negativas e 4% não responderam, conforme a figura 7.

Figura 7 – Conceito dos diferentes tipos de jogos

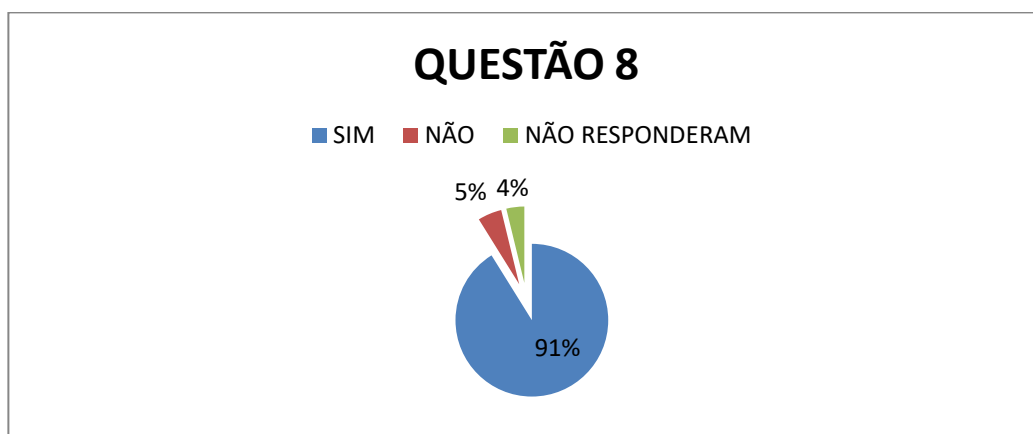


Fonte: Silva, 2019.

A figura 7 nos traz valores expressivos sobre os conceitos dos diferentes tipos de jogos que são trabalhados durante as aulas de educação física, os resultados demonstrados são positivos mostrando que a maioria dos discentes tem aprofundado a compreensão sobre o conteúdo jogo e as suas diferentes manifestações sendo assim capazes de diferenciá-los.

Assim como as questões 6 e 7, as questões seguintes também fazem referência as expectativas dos Parâmetros Curriculares da Educação Física. Na questão 8 era perguntado aos discentes se eles compreendiam os conceitos de vitória e derrota como parte integrante dos jogos. Para essa questão 91% responderam que sim, 5% que não e 4% não responderam, conforme a figura 8.

Figura 8 – Conceito de vitória e derrota



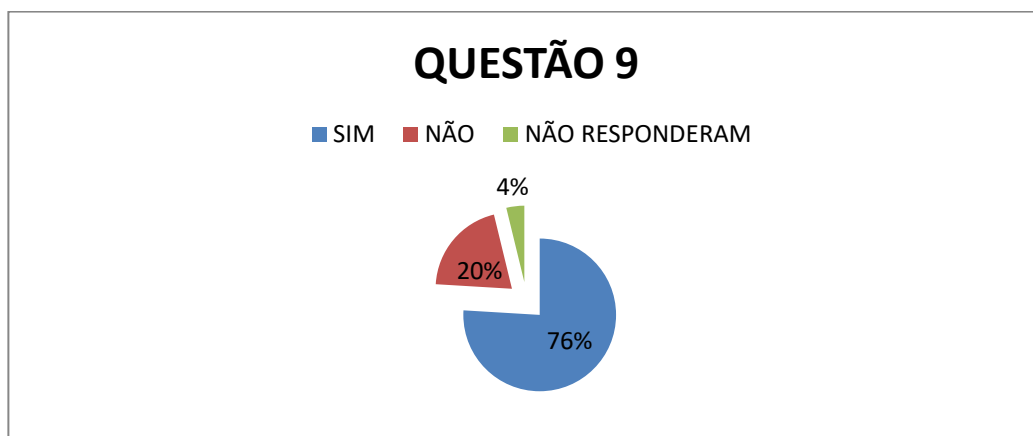
Fonte: Silva, 2019.

Os conceitos de vitória e derrota são algo presentes no jogo, e compreendê-los é essencial para a sua prática e aplicação prática. Podemos observar com os

resultados da figura 8 que os discentes compreendem que existe vitória e derrota nos jogos e isso mostra que para essa expectativa, os resultados são positivos.

Na nona questão era perguntado se os discentes compreendiam as mudanças corporais vitais que ocorrem durante as experiências práticas com os jogos. 76% responderam positivamente, 20% negativamente e 4% não responderam, conforme a figura 9.

Figura 9 – Mudanças corporais vitais



Fonte: Silva 2019.

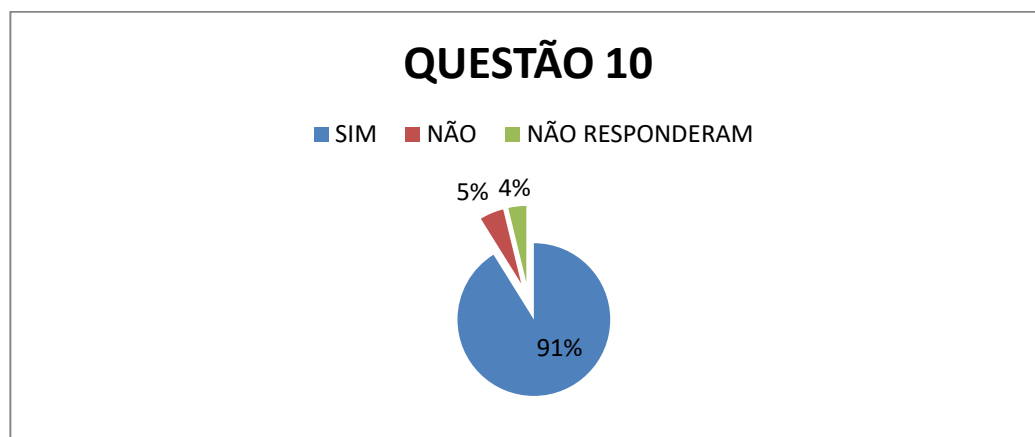
Essa questão traz uma expectativa importante que trata sobre a saúde, uma vez que os discentes compreendem que com a prática dos jogos ocorrem mudanças corporais vitais, podemos supor que eles levarão essa prática para além do espaço escolar, podendo até tornar-se um hábito. Entretanto, para podermos afirmar ou supor que os discentes irão seguir com práticas de atividades e exercícios físicos para além da escola, é necessário que durante as aulas ocorra uma conscientização e essa deve ser realizada ao longo da vida escolar dos discentes conforme nos mostra Oliveira (2019):

Por tanto, é preciso que haja uma conscientização desde cedo sobre a importância de hábitos saudáveis, pois a infância e adolescência apresentam períodos importantes para o desenvolvimento de uma rotina de vida saudável, visto que comportamentos adquiridos nessa fase tendem a se perpetuar por toda a vida (OLIVEIRA, 2019, p. 27).

Na décima e última questão foi perguntado aos discentes se eles compreendiam a importância dos jogos para o lazer, saúde, trabalho e na exploração

de espaços existente na comunidade, 91 % dos estudantes responderam que sim, 5 % que não e 4% não responderam, conforme a figura 10.

Figura 10 – Lazer, saúde, trabalho e exploração de espaços



Fonte: Silva, 2019.

Conforme citado no capítulo que trata sobre jogo e educação desse trabalho, o jogo tem uma forte relação com o trabalho, sendo dito conforme Albornoz (2009) que é impossível estudar o jogo sem o relacionar com o trabalho, e as expectativas trazem essa relação à tona quando em sua projeção para os discentes espera-se que eles compreendam a importância do jogo nos âmbitos do lazer, saúde, trabalho e exploração de espaços existentes na comunidade e os resultados mostram dados positivos para a escola.

Quanto aos resultados obtidos e mostrados neste capítulo é importante salientar esse percentual de 4% que não responderam, podendo ser observado da sexta questão a décima. Esse fato se deu devido a um problema ocorrido durante a aplicação do questionário onde alguns discentes não responderam essa questão por elas estarem no verso e o aplicador não ter reforçado a informação que o questionário continha questões no verso, porém, esse percentual que não respondeu não apresenta alterações significativas nos resultados obtidos.

De forma geral ao analisarmos os resultados obtidos com a pesquisa podemos concluir que a escola A onde foi realizada a pesquisa apresentou dados positivos quanto à compreensão que os discentes do 3º ano do ensino médio possuem acerca do conteúdo jogo. Vale a ressalva que este trabalho trata-se de um estudo de caso e que para o contexto e realidade em que a escola onde foi realizada a pesquisa se encontra, podemos sim afirmar que temos resultados positivos e que o conteúdo jogo,

especificamente, tem sido trabalhado nas aulas de educação física de forma que os discentes se enquadrem nas expectativas de aprendizagem para o 3º ano do ensino médio.

5 CONCLUSÃO

Podemos concluir que, para o contexto onde foi realizada a pesquisa, obtivemos resultados positivos, uma vez que o objetivo geral foi investigar a compreensão do conteúdo jogo, mediante expectativas de aprendizagem, no ensino médio em uma escola pública da cidade de Tracunhaém. Quando nos. Todavia, nosso estudo apresenta uma limitação por se tratar de um estudo de caso, impossibilitando-nos de afirmar que os resultados apresentam uma realidade das escolas públicas estaduais de Pernambuco.

Porém, quando voltamos nosso olhar para o local onde a escola está localizada, vemos que ela tem potencial para o desenvolvimento da compreensão acerca do conteúdo jogo na educação física e também dos demais conteúdos.

A escola trata-se de uma Escola de Referência em Ensino Médio (EREM) fazendo parte de uma política pública de educação integral tendo sido iniciada em 2008 no Estado de Pernambuco. Mesmo tendo dificuldades estruturais (como ausência de quadra), podemos observar que o conteúdo jogo tem sido trabalhado de maneira que os discentes o têm compreendido de acordo com o que propõe os documentos utilizados nesse estudo (Orientações teórico-metodológicas e Parâmetros Curriculares de Educação Física Ensino Fundamental e Médio), todavia é necessário um maior investimento no que tange ao aspecto das aulas, pois como nos mostra Pernambuco (2010) as aulas de educação física não devem ficar somente no aspecto procedimental, devem também incluir aspectos históricos referente a cultura corporal, mas isso não significa que a prática deva ser deixada de lado, pois Pernambuco (2010), também nos mostra que as aulas de educação física devem propiciar aos alunos vivência prática dos conteúdos da cultura corporal.

6 REFERÊNCIAS

- ALBORNOZ, Suzana Guerra. **Jogo e trabalho: do homo *ludens*, de Johan Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Mais**. Cadernos de Psicologia Social do Trabalho, v.12, n.1, p. 75-92, 2009.
- BRASIL, **Lei de Diretrizes e B. Lei nº 9.394/92**, de 20 de dezembro de 1996.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais – Ensino Médio**. 2000.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação** / Gilles brougère; trad. Patrícia Chittoni Ramos. – Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- DALFOVO, Michel Samir; LANA, Rogério Adilson; SILVEIRA, Amélia. **Métodos quantitativos e qualitativos: um resgate teórico**. Revista Interdisciplinar Científica Aplicada, Blumenau, v.2, n.4, p.01-13, Sem II. 2008.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social** / Antonio Carlos Gil – 6.ed. – São Paulo: Atlas, 2008.
- LEAL, Luiz Antonio Batista. **BROUGÈRE, Gilles. Jogo e Educação**. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 2003. Revista Entreideias, Salvador, v. 3, n.2, p. 177-183, jul/dez 2014.
- MOREIRA, Herivelto. **Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador** / Herivelto Moreira, Luiz Gonzaga Caleffe. – 2.ed. – Rio de Janeiro: Lamparina, 2008.
- OLIVEIRA, TuillamysVirginio de. **Associação entre a prática de atividades físicas, fatores sociodemográficos e psicossociais relacionados à escola: estudo de base populacional** / TuillamysVirginio de Oliveira – 2019.
- PERNAMBUCO. **Base Curricular Comum para as Redes Públicas de Ensino de Pernambuco – Educação Física**. Recife: 2006.
- PERNAMBUCO. **Contribuição ao debate do currículo em Educação Física: uma proposta para a escola pública**. Recife: 1989.
- PERNAMBUCO. **Parâmetros Curriculares de educação física – Ensino Fundamental e Médio**. Recife: 2013.
- PERNAMBUCO. **Política de Ensino e Escolarização Básica**. Recife: 1998.
- PERNAMBUCO. **Orientações teórico-metodológicas**. Recife: 2010.
- PERNAMBUCO. **Subsídios para a organização da prática pedagógica nas escolas: Educação Física**. Recife: 1992.
- REIS, Edna Afonso; REIS, Ilka Afonso. **Análise descritiva de dados**. Departamento de Estatística da UFMG, Minas Gerais, v.1, junho 2002.
- SOARES, Carmén Lúcia et al. **Metodologia do ensino de educação física** / coletivo de autores. – São Paulo: Cortez, 1992. – (Coleção magistério 2º grau. Série formação do Professor.

SOARES, Carmén Lúcia. **Educação física escolar: conhecimento e especificidade.** Revista Paulista de Educação Física, São Paulo, supl.2, p.6-12, 1996.

VILLAS BOAS, Lúcia P. S. **Jogo e educação um diálogo possível?** Fundação Carlos Chagas – Difusão de Idéias, Porto Alegre, dezembro 2008.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos** / Robert K. Yin; trad. Daniel Grassi – 2 ed. – Porto Alegre: Bookman, 2001.

7 APÊNDICE



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

QUESTIONÁRIO

1. Durante o ensino fundamental você teve aulas de Educação Física?

SIM NÃO

2. Antes de chegar ao ensino médio você já tinha estudado o conteúdo jogo nas aulas de Educação Física?

SIM NÃO

3. No ensino médio você estudou/estuda o conteúdo jogo durante as aulas de Educação Física?

SIM NÃO

4. Quais recursos foram utilizados para o ensino do Jogo?

- Atividades práticas
- Slides em sala de aula
- Gincanas
- Atividades esportivas
- Outros

5. Marque as opções que remetem ao conteúdo abordado sobre o jogo durante as aulas:

JOGOS POPULARES

JOGOS ESPORTIVOS

JOGOS DE SALÃO

Outros

6. Considerando o que você aprendeu acerca do jogo durante as aulas, você sente-se capaz de produzir textos sobre a temática jogo?

SIM NÃO

7. Você sabe diferenciar os conceitos dos diferentes tipos de jogos?

SIM NÃO

8. Você compreende os conceitos de vitória e derrota como parte integrante dos Jogos?

SIM NÃO

9. Você compreende as mudanças corporais vitais que ocorrem durante as experiências práticas com os Jogos?

SIM NÃO

10. Você compreende a importância dos Jogos para o Lazer, Saúde, Trabalho e na exploração de espaços existente na comunidade?

SIM NÃO