



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO – UFRPE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA- DEFIS
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

EDLA CAMILA PEREIRA SANTOS CÂNDIDO DA SILVA

**O ENSINO DO JOGO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO
MÉDIO: uma experiência no Programa Residência Pedagógica.**

RECIFE
2024

EDLA CAMILA PEREIRA SANTOS CÂNDIDO DA SILVA

**O ENSINO DO JOGO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO
MÉDIO: uma experiência no Programa Residência Pedagógica.**

Monografia apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de licenciada em Educação Física pela Universidade Federal Rural de Pernambuco- UFRPE.

Orientadora: Prof. Dr^a. Andréa Carla de Paiva

RECIFE

2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE
Bibliotecário(a): Auxiliadora Cunha – CRB-4 1134

S586e Silva, Edla Camila Pereira Santos Cândido da.
O ensino do jogo nas aulas de educação física no ensino médio: Uma experiência no Programa Residência Pedagógica. / Edla Camila Pereira Santos Cândido da Silva. – Recife, 2024.
40 f.; il.

Orientador(a): Andréa Carla de Paiva.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Licenciatura em Educação Física, Recife, BR-PE, 2024.

Inclui referências.

1. Educação física escolar. 2. Jogos. 3. Educação física (Ensino médio). I. Paiva, Andréa Carla de, orient. II. Título

CDD 613.7

EDLA CAMILA PEREIRA SANTOS CÂNDIDO DA SILVA

**O ENSINO DO JOGO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO
MÉDIO: uma experiência no Programa Residência Pedagógica.**

Aprovado em 24 de setembro de 2024.

COMISSÃO EXAMINADORA

Orientadora: Prof. Dr^a. Andréa Carla de Paiva

Prof. Dr. Arlindo José de Souza Neto

Prof. Examinador I

Prof. Dr. Eduardo Jorge Souza da Silva

Prof. Examinador II

DEDICATÓRIA

Dedico esta produção ao meu filho Igor. Sei que hoje você não compreende o que significa para mim estar escrevendo essas palavras, mas espero que um dia você as leia e que elas façam algum sentido na sua vida. Desejo que você sempre busque o caminho que o leve a querer a educação como ponte para alcançar todos os seus objetivos, entendendo sempre que ela pode nos transformar. Hoje não sou a mesma pessoa que era em 2017, quando você nasceu. Foi a partir disso que eu decidi começar o curso na Universidade Federal Rural de Pernambuco. Eu mudei, mudei meus preceitos, meus conceitos e percebi que a educação pode mudar a vida de todos que se abraçam com ela. Desejo a você que continue sendo saudável, questionador, curioso, inteligente, esperto e feliz, que tenha sabedoria e serenidade, e que seus caminhos sejam sempre iluminados.

Amo você para sempre! Que assim seja, assim será!

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer primeiramente a Deus por me presentear com a vida e por estar ao meu lado em todas as vezes em que pensei em desistir de meus objetivos. Após deixar inúmeras lágrimas caírem, foi o Senhor quem segurou a minha mão e me fez sentir que estou no caminho certo para alcançar o que desejo e peço com muita fé, praticamente todos os dias. Agora estou concluindo mais uma etapa para que eu possa, assim, chegar ao meu objetivo maior.

Agradeço à minha mãe que, apesar de não ter tido a mesma oportunidade que eu, sempre me ajudou nesta caminhada, auxiliando-me nos cuidados com meu filho Igor ao longo de todo o meu curso. Sem ela, acredito que tudo teria sido muito mais difícil.

À minha família e, em especial, ao meu filho Igor, é nele que encontro forças para continuar sempre, mesmo precisando abdicar de muitos momentos ao seu lado para dar conta de tudo. Ao meu esposo Kael, que por dezenas de vezes se desdobrou para me levar e buscar na Rural, meu amor, não sei o que seria de mim sem você.

Ao meu preceptor do Programa Residência Pedagógica, Thúlio Nilson, que me recebeu na escola e contribuiu de forma positiva na minha formação acadêmica.

À minha Orientadora Andrea Paiva, por ter aceitado meu pedido de orientação e por todas as vezes que se dedicou e teve paciência diante do curto prazo que tivemos para construir este trabalho.

Aos amigos que fiz durante a graduação, fica registrada a minha gratidão por todos os momentos, as resenhas, o desespero com os trabalhos e provas, e até mesmo aqueles momentos tristes, em que encontramos consolo em um conselho ou abraço do outro.

Aos professores e funcionários do Departamento de Educação Física - DEFIS, que mesmo diante das dificuldades, dedicam-se todos os dias para oportunizar aos alunos uma educação e formação de qualidade.

À minha querida e amada Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, ou carinhosamente chamada de Ruralinda, que me trouxe o amor da minha vida. Não posso esquecer do RU que, para mim, sempre terá o título de melhor do Brasil.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior- CAPES, que financiou a minha participação, enquanto bolsista, no Programa de Residência Pedagógica.

Expresso minha profunda gratidão à banca examinadora. Agradeço ao Prof. Dr. Arlindo José de Souza Neto e ao Prof. Dr. Eduardo Jorge Souza da Silva pela confiança, pela atenção dedicada à minha pesquisa e pelas valiosas sugestões que tornaram este trabalho ainda mais consistente e relevante.

Enfim, agradeço a todos que, direta ou indiretamente, fizeram e fazem parte da minha vida e que marcaram, de alguma forma, a minha trajetória acadêmica.

.

“É justo que muito custe o que muito vale”.
Santa Tereza D’Ávila

RESUMO

O presente trabalho é fruto de uma experiência vivida como residente do Programa de Residência Pedagógica (PRP), que é um programa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES. Esta vivência aconteceu em uma Escola de Referência de Ensino Médio da Rede Estadual de Pernambuco. Traçamos como objetivo, compreender a sistematização do conteúdo Jogo nas aulas de Educação Física no Ensino Médio, reconhecendo a especificidade da Educação Física na escola e o Jogo como conteúdo nas aulas, descrevendo a experiência do ensino do jogo nas aulas de Educação Física. Sabemos que a organização dos conhecimentos ofertados na escola é feita de forma sistematizada através dos componentes curriculares responsáveis por abordar pedagogicamente os conhecimentos específicos de cada área e que deverão ser estudados na instituição escolar. Desse modo, utilizamo-nos da abordagem qualitativa, na busca de compreender, interpretar e dialetizar o objeto de investigação, considerando que sua matéria-prima é composta de um conjunto de substantivos que se complementam: experiência, vivência, senso comum e ação. Optamos, portanto, por um estudo descritivo do tipo relato de experiência. Diante dos resultados obtidos, apontamos a relevância do jogo enquanto conteúdo nas aulas de Educação, sobretudo no Ensino Médio, desconstruindo a percepção de que os estudantes deste ano de escolarização têm interesse pela temática quando são resgatados o sentido e significado da atividade para a formação.

Palavras-chaves: Educação Física Escolar, Jogo Popular, Programa Residência Pedagógica.

ABSTRACT

This work is the result of an experience lived as a resident of the Pedagogical Residency Program (PRP), which is a program of the Coordination for the Improvement of Higher Education Personnel – CAPES. This experience took place in a High School Reference School of the Pernambuco State Network. Our objective is to understand the systematization of Game content in Physical Education classes in High School, recognizing the specificity of Physical Education at school and the Game as content in classes, describing the experience of teaching the game in Physical Education classes. We know that the organization of knowledge offered at school is done in a systematic way through the curricular components responsible for pedagogically addressing the specific knowledge of each area and which must be studied at the school institution. In this way, we use a qualitative approach, in the search to understand, interpret and dialectize the object of investigation, considering that its raw material is made up of a set of nouns that complement each other: experience, experience, common sense and action. We therefore opted for a descriptive study of the experience report type. Given the results obtained, we point out the relevance of the game as a content in Education classes, especially in High School, deconstructing the perception that students in this year of school are interested in the theme when the meaning and significance of the activity for training are recovered.

Keywords: School Physical Education, Popular Game, Pedagogical Residency Program.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. METODOLOGIA DA PESQUISA.....	13
3. O TRATO COM O CONHECIMENTO JOGO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.....	16
3.1 A ESPECIFICIDADE DA EDUCAÇÃO FÍSICA NA ESCOLA E O JOGO COMO CONTEÚDO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.....	20
4. A IMPORTÂNCIA DO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA NA FORMAÇÃO INICIAL DE PROFESSORES.....	27
5. A EXPERIÊNCIA VIVIDA NO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA: Festival de Pipas.....	31
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	37
7. REFERÊNCIAS.....	39

1. INTRODUÇÃO.

O presente trabalho é fruto de uma experiência vivida como residente do Programa de Residência Pedagógica (PRP), que é um programa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES, que tem por finalidade fomentar projetos institucionais de residência pedagógica implementados por Instituições de Ensino Superior, contribuindo para o aperfeiçoamento da formação inicial de professores da educação básica nos cursos de Licenciatura.

Programa este que tem como objetivo: Fortalecer e aprofundar a formação teórico-prática de estudantes de cursos de licenciatura; Contribuir para a construção da identidade profissional docente dos licenciandos; Estabelecer corresponsabilidade entre IES, redes de ensino e escolas na formação inicial de professores; Valorizar a experiência dos professores da educação básica na preparação dos licenciandos para a sua futura atuação profissional e induzir a pesquisa colaborativa e a produção acadêmica com base nas experiências vivenciadas em sala de aula.(BRASIL, GOV.BR 2022, p.2)

Esta vivência aconteceu em uma Escola de Referência de Ensino Médio da Rede Estadual de Pernambuco, por meio do Edital 2022 na Universidade Federal Rural de Pernambuco UFRPE, em que fui residente bolsista no período de 07 (sete) meses no Núcleo de Educação Física, tratando, entre outros conhecimentos, o jogo como um conhecimento essencial no contexto da escola.

Observei algumas situações didáticas, em que o conteúdo jogo foi trabalhado na escola, e os estudantes, facilmente identificavam e apreendiam seus conteúdos, a partir da Barra de Bandeira, Bola de Gude, Queimado, da Pipa. Acredito que devido ao fato de serem jogos que relembram a infância, os alunos facilmente os identificam e assimilam, o que pode ser justificado pelo fato de que as crianças geralmente sabem jogar esses jogos, pois são jogos são transmitidos culturalmente de geração em geração.

Chega a ser contraditório, pois acredito que o jogo tem perdido muito em esferas sociais e culturais no contexto atual. Muitos dos jogos que foram jogados por gerações passadas não são mais jogados por crianças e jovens hoje, deixando de fazer parte do acervo de conhecimentos e da diversão.

Atualmente os Jogos Eletrônicos estão mais em evidência, pois podem ser facilmente acessados através de plataformas online, e pode ser jogado em equipamentos eletrônicos de fácil acesso para grande parte do público jovem, a exemplo dos smartphones.

Um elemento pode ser identificado no jogo eletrônico como sendo fundamentalmente característico deste: a tela digital, pois ela permite o acesso do jogador aos resultados digitais virtuais (PETRY, 2016).

Isso faz com que os jogos populares, por exemplo, percam espaço nas vidas das crianças e jovens. Esse fenômeno também é visto nas escolas, substituindo os jogos tradicionais no horário do recreio. Embora isso, não signifique que os jogos eletrônicos não sejam apreciados, acho que são frequentemente "preferidos" porque permitem que uma pessoa jogue sem precisar de outras pessoas, o que nos leva a deixar de apreciar momentos de convivência social.

O acesso ao conteúdo jogo é facilitado pela Educação Física como componente do currículo. Esses jogos são conteúdos de ensino indispensáveis porque são conhecimentos construídos historicamente pela humanidade e fundamentais para o desenvolvimento infantil.

Durante o Curso de Licenciatura em Educação Física, tive a oportunidade de conhecer vários jogos de diferentes culturas locais e até mesmo jogos originários de outros países. Além disso, como resultado dessa interação, melhoramos nossa compreensão das contribuições do jogo, sobretudo no contexto do Programa Residência Pedagógica, buscando entender as suas características, seu histórico, regras, suas técnicas, suas táticas, sua ludicidade, agregando a interação social, criatividade, desenvolvimento motor, emocional e cognitivo.

Pude observar que, enquanto característica fundamental do jogo, a ludicidade se fez presente nas aulas do programa vivenciado na Licenciatura. Foi observado o desejo de brincar e se divertir, bem como a participação dos estudantes na criação ou adaptação de jogos para atender às necessidades e seus interesses, que finalmente, motivada por todas as experiências que tive durante minha formação e pela preocupação sobre a perda de espaço do jogo na cultura dos adolescentes, decidi estudar mais sobre o assunto e escolhê-lo como tema da minha monografia.

Neste sentido o objetivo geral deste trabalho é compreender a sistematização do conteúdo Jogo nas aulas de Educação Física no Ensino Médio. Para tanto, definimos como objetivos específicos: Reconhecer a especificidade da Educação Física na escola e o Jogo como conteúdo nas aulas de Educação Física, bem como descrever a experiência do ensino do jogo nas aulas de Educação Física a partir de uma experiência no Ensino Médio, através do Programa de Residência Pedagógica.

Diante disso, apontamos a seguinte problemática de pesquisa: como sistematizar o conteúdo Jogo nas aulas de Educação Física para o Ensino Médio?

Consideramos, neste trabalho, que o jogo é um conhecimento que merece destaque no contexto escolar, pois existem conteúdos que lhes são próprios, “O jogo (com brincar e jogar sendo sinônimos em diversas línguas) é uma invenção humana, um ato onde a intencionalidade e curiosidade dão origem a um processo criativo que, de forma imaginária, transforma a realidade e o presente.” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.45).¹ Portanto, precisa ser trabalhado em todos os anos de escolarização.

2. METODOLOGIA DA PESQUISA

A metodologia utilizada na presente pesquisa, explica o seu desenvolvimento e os caminhos percorridos. O trabalho se dá no esforço de compreender a sistematização do conteúdo Jogo nas aulas de Educação Física no Ensino Médio. A abordagem é qualitativa, na busca de compreender, interpretar e dialetizar o objeto de investigação, considerando que sua matéria-prima é composta de um conjunto de substantivos que se complementam: experiência, vivência, senso comum e ação (MINAYO, 2001).

Minayo (2012) conceitua metodologia como o caminho do pensamento e a prática exercida na abordagem da realidade, o que inclui as concepções teóricas de abordagem, o conjunto é compreender a sistematização do conteúdo Jogo nas aulas de Educação Física no Ensino Médio. de técnicas que possibilitam a construção da realidade e o potencial criativo do

¹ “O jogo (com brincar e jogar sendo sinônimos em diversas línguas) é uma invenção humana, um ato onde a intencionalidade e curiosidade dão origem a um processo criativo que, de forma imaginária, transforma a realidade e o presente.” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.45).

pesquisador e investigador. Teoria e metodologia são inseparáveis: na investigação, a teoria é utilizada para explicar ou compreender algum fenômeno ou processo, tratando-se de explicações parciais, enquanto a metodologia é complementar, abordando a prática com ações exercidas na construção da realidade. A pesquisa social com abordagem qualitativa se atenta a questões particulares, com a tarefa de se envolver com o universo dos significados das ações e relações humanas, um lado não perceptível e não captável em equações, médias e estatísticas (MINAYO, 2001).

Este estudo opta, portanto, por um estudo descritivo do tipo relato de experiência, sendo o mesmo classificado como um tipo de pesquisa que tem como objetivo “[...] a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis” (GIL, 2008, p. 28).

Tal relato parte da intervenção realizada no Programa Residência Pedagógica na Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), desenvolvido entre 2023 e 2024, tendo como fases: a ambientação, que diz respeito a etapa do programa em que os residentes buscam uma percepção mais analítica da realidade da escola campo, através da observação e relatórios; e a fase de imersão, onde os residentes já estão dispostos a todos os afazeres de um docente, incluindo planejamento e avaliação.

O programa, foi dividido em três semestres: a etapa de ambientação, em que ocorreu no primeiro semestre, sendo os dois restantes destinados para imersão. Nossa inserção se deu em uma escola pública, na Escola de Referência em Ensino Médio Pompéia Campos localizada na Avenida Norte Miguel Arraes de Alencar, no Bairro da Macaxeira, Município do Recife-PE, próximo ao Parque Urbano Ministro Fernando Lyra. Escola esta que faz parte da Rede Estadual de Ensino, a experiência vivida acontecer no ano de 2023.

A escola foi construída em parte da área onde no passado funcionou o Cotonifício Othon Bezerra de Mello, antiga Fábrica da Macaxeira, que por décadas contribuiu para a renda familiar de centenas de famílias do bairro de Casa Amarela e adjacências.

Pensando em preservar parte de um espaço social e financeiro da comunidade, o Governo do Estado de Pernambuco preservou a fachada do prédio em memória cultural do tear de cada indivíduo que por ali passou.

Possui uma estrutura reduzida se comparado a outras escolas de referência, contudo a divisão estrutural atende bem a todo quadro de funcionários.

Vale destacar o motivo de orgulho da gestão, que é o laboratório utilizado pelas disciplinas de biologia e química, pois neste local, tem equipamentos que chamam a atenção até de pessoas do Ensino Superior que vão visitar, pelo fato de ser bem equipado, também conta com uma biblioteca muito organizada e atrativa, possuindo livros e Histórias em Quadrinhos, muito interessantes para o público juvenil.

Falando mais especificamente da estrutura voltada para o componente curricular Educação Física, na escola não há sala de práticas ou quadra, o que fazia com que as aulas práticas acontecessem no local utilizado para refeições e também num espaço a céu aberto que é especificamente para a interação dos discentes no intervalo, ou que em um galpão anexo a escola, local este que possui várias infiltrações e infestações de insetos, em específicos marimbondos, mas mesmo diante das dificuldades, as aulas sempre acontecem. Existem, na escola materiais para o ensino dos fenômenos da Educação Física, mas em pequenas quantidades, e em ruim estado de conservação, tendo em vista o uso prolongado de muitos anos e falta de aquisição de novos, o que dificulta e muito as aulas.

O presente núcleo tinha como campo prático uma escola do município de Recife, PE, sendo ela da rede estadual de ensino. Os planejamentos das atividades do grupo aconteceram mediante reuniões pedagógicas mensais com o preceptor da escola, docente orientadora e acadêmicos residentes, em que foram desenvolvidas atividades de fundamentação teórica, estruturação para o planejamento e desenvolvimento da regência de classe, além de divulgação das atividades desenvolvidas pelo núcleo a partir de postagens nas redes sociais, com conteúdo informativos e lúdicos. Segue quadro com os ciclos de formações realizados durante o programa na UFRPE entre 2023 e 2024.

QUADRO 1. Reuniões formativas do Programa Residência Pedagógica, Núcleo de Educação Física- UFRPE.

<p style="text-align: center;">Fóruns formativos do Programa Residência Pedagógica</p>

Reunião Formativa(On-line)	19/09/2023
Reunião Formativa	08/10/2023
Reunião Formativa (Grupo LUDUS)	27/10/2023
Reunião Formativa(Feira de Profissões UFRPE)	27/11/2023
Feira de Profissões UFRPE	29/11/2023
5º Fórum Formativo	24/01/2024
Reunião Formativa	11/03/2024
6º Fórum Formativo	15/03/2024

O período de regência de classe é quando os residentes podem colocar em prática tudo que lhes é ensinado sobre a docência, pois é nele que os acadêmicos estão atuando em campo prático na escola, responsáveis por uma turma, com o auxílio de seu preceptor, o residente define o conteúdo a ser trabalhado, planeja as atividades e ministra as aulas para sua turma, estando assim diretamente inserido na realidade escolar.

Ainda, ao final de cada módulo, ocorre a escrita de um relato final no qual cada residente descreve as experiências adquiridas durante cada módulo que participou do PRP e a socialização, onde o subprojeto apresenta as atividades desenvolvidas no módulo para a comunidade acadêmica e outros núcleos do programa.

3. O TRATO COM O CONHECIMENTO JOGO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.

Quando refletimos sobre o impacto da educação escolar em nossas vidas, torna-se evidente a recorrente presença de uma promessa ligada ao seu papel em nossas experiências pessoais e no contexto social. Mas, do ponto de vista de sua função, Saviani diz:

Que a função social da escola é a de propiciar a aquisição dos instrumentos que possibilitam o acesso ao saber elaborado (ciência), bem como o próprio acesso aos rudimentos desse saber. As atividades da escola devem organizar-se a partir dessa questão. (SAVIANI, 2013, p.14).

Nesta perspectiva, a escola se distingue de qualquer outra instituição, por ter como prioridade a formação humana das pessoas, fundamentada na apropriação sistematizada do conhecimento. Esse é o elemento específico da educação escolar, que abrange todas as faixas etárias e grupos sociais, sendo

responsável por desenvolver os conhecimentos que os estudantes adquirem no seu contexto social, para ir desenvolvendo assim, a consciência crítica para interpretar o modo de vida em sociedade, e transformar a realidade social.

De acordo com Oliveira (1997) citado por Lavoura e Marsiglia (2015), conhecer a realidade e compreendê-la de forma crítica não é um processo instantâneo no desenvolvimento humano, nem uma iluminação repentina da consciência ou um dom divino. “Ler uma realidade de forma crítica [...] exige a mediação da apropriação do conhecimento, sem a qual a leitura crítica do concreto é impossível” (p. 359). Assim, é uma tarefa essencial da escola garantir o acesso ao conhecimento sistematizado.

A escola, entendida como uma instituição social responsabiliza-se por contribuir com a educação de homens e mulheres, crianças, jovens ou adultos. Sua educação diferencia-se da familiar, da sindical, da partidária, da religiosa, etc., podendo talvez até devendo, refletir e interagir com essas modalidades educacionais, sem perder de vista o que lhe é específico, ou seja, favorecer seus sujeitos numa reflexão sistematizada, periódica, paulatina e contínua acerca dos conhecimentos produzidos pela humanidade, de forma a procurar superar a aleatoriedade, o acaso, o senso comum nas aprendizagens (SOUZA JÚNIOR; SANTIAGO; TAVARES, 2011, p.184).

Sabemos que a organização dos conhecimentos ofertados na escola é feita de forma sistematizada através dos componentes curriculares responsáveis por organizar os conhecimentos específicos de cada área e que deverão ser estudados na instituição escolar. Uma disciplina existe principalmente para sistematizar e aprofundar o conhecimento em uma área específica. No entanto, é importante evitar tratá-la como se fosse a única ou a mais importante, isolando-a das demais.

Nessa constituição, a generalidade e a totalidade do currículo escolar e as particularidades das disciplinas escolares estão, portanto, circunscritas a esse movimento, ao mesmo tempo que produzem elementos para sua estruturação, são transformados por ela, sendo os sujeitos educacionais aqueles que usufruem, elaboram, materializam e transformam a educação escolar (SOUZA JÚNIOR; SANTIAGO; TAVARES, 2011, p.193).

Nesse contexto a Educação Física é um componente curricular tão importante quanto as outras disciplinas na formação dos estudantes, pois

promove a reflexão sobre a cultura corporal e a sistematização de conteúdos específicos de conhecimentos socioculturais.

A Educação Física é uma disciplina que, pedagogicamente, aborda na escola o conhecimento de uma área denominada aqui como cultura corporal. Essa área é configurada por temas ou formas de atividades corporais, como jogo, esporte, ginástica, dança, entre outras, que constituem seu conteúdo. O estudo desse conhecimento busca compreender a expressão corporal como uma forma de linguagem. O ser humano se apropria da cultura corporal direcionando sua intencionalidade para o lúdico, o artístico, o agonístico, o estético, ou outras dimensões, que são representações, ideias e conceitos produzidos pela consciência social e que chamaremos de "significações objetivas" (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 41).

Como toda e qualquer disciplina, a Educação Física precisa ter os conteúdos de forma organizada para que os temas e conteúdos utilizados para o desenvolvimento como as atividades selecionadas, deverão refletir o contexto atual e as experiências vividas e discutidas.

[...] A reflexão sobre esses problemas é necessária se existe a pretensão de possibilitar ao aluno da escola pública entender a realidade social interpretando-a e explicando-a a partir dos seus interesses de classe social. Isso quer dizer que cabe à escola promover a apreensão da prática social. Portanto, os conteúdos devem ser buscados dentro dela (COLETIVO DE AUTORES, 2012, p.63).

Em outras palavras, deve haver um compromisso com a sistematização do conhecimento específico relacionado à cultura corporal, utilizando métodos e procedimentos que permitam a apropriação das práticas corporais, dando sentido às atividades cotidianas.

Conforme Coletivo de Autores (1992), após selecionar os conteúdos de ensino, os professores devem considerar a necessidade de organizá-los e sistematizá-los com base em princípios metodológicos. Nesse contexto, destaca-se o princípio do “confronto e contraposição de saberes”.

Que consiste em “compartilhar significados construídos no pensamento do aluno por meio de diferentes referências: o conhecimento científico ou saber escolar é o saber desenvolvido como resposta às exigências de seu meio cultural, informado pelo senso comum” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 20).

Desta forma o conteúdo de ensino do Jogo precisa ser organizado de forma que os estudantes tenham acesso a sua abordagem de forma ampla. É

dever da escola e dos professores explicar o surgimento dos Jogos, apresentar seu conteúdo histórico, sua evolução ao longo do tempo, mostrar em que ponto os jogos divertidos podem se transformar em guerras, o prazer do lúdico em uma batalha agonística, a solidariedade em uma competição e a que a motivação pode incentivar a agressividade.

Além disso, também é de sua responsabilidade lidar com o excesso de violência que acaba afastando as pessoas dos espaços públicos destinados a atividades esportivas coletivas.

Um jogo de duas equipes, por exemplo "queimada", envolve a situação imaginária de uma guerra onde uma equipe "extermina" a outra com "tiros" de bola. O imaginário da "guerra" vai sendo escondido pelas regras, cada vez mais complexas, às quais os jogadores devem prestar o máximo de atenção. Por esse motivo é conveniente promover junto aos alunos discussões sobre as situações de violência que o jogo cria e as consequentes regras para seu controle. Dessa forma, os alunos poderão perceber, por exemplo, que um jogo como a "queimada" é discriminatório, uma vez que os mais fracos são eliminados (queimados) mais rapidamente, perdendo a chance de jogar. Isso não significa não jogar "queimada", senão mudar suas regras para impedir a sobrepujança da competição sobre o lúdico. (COLETIVOS DE AUTORES, 1992, p.45).

Para manter a ludicidade, a espontaneidade e a auto-organização dos estudantes, o jogo na escola deve ser educativo. Esse será um passo importante para entender que a questão principal não é apenas a inclusão, mas também a resistência aos processos de massificação, alienação e expropriação, sempre mantendo o foco nas necessidades essenciais do ser humano.

É fundamental entender que a intervenção dos professores nas atividades deve se concentrar em mediar o aprendizado sobre o jogo, em vez de ditar regras. O objetivo é atender às necessidades dos estudantes, incentivando-os a participar ativamente do estabelecimento de regras coletivas e a vivenciar essas regras com civilidade e respeito.

No contexto educacional, o professor exerce o papel de mediador entre a criança e a cultura lúdica, e a sua intervenção é essencial para que os educandos ampliem e diversifiquem os seus conhecimentos sobre jogos e brincadeiras. O oferecimento de condições materiais, espaciais, temporais apropriadas e desafiadoras, possibilita que os educandos, a partir do seu repertório, brinquem, divirtam-se e aprendam com diferentes elementos da

cultura, entre outros, a linguagem oral e escrita, o raciocínio lógico, a orientação espaço-temporal, a capacidade estética, a utilização e manuseio de objetos, os elementos naturais, as diferentes categorias de movimento e as competências de relacionamento interpessoal e de autoconhecimento (DE LIMA, 2008, p.144).

O jogo no processo de ensino-aprendizagem é particularmente abordado nas aulas de Educação Física, dando às crianças e adolescentes a oportunidade de experimentar uma variedade de manifestações culturais e corporais. Isso ajuda a aprender e crescer, mas fundamentalmente, conhecer o jogo como fenômeno social e cultural, que possui um conjunto de conhecimentos (regras, técnicas, táticas, histórico) que foram construídos ao longo da história e transformados em conteúdo pedagógico com valor educativo, como parte do currículo da Educação Física.

3.1 A ESPECIFICIDADE DA EDUCAÇÃO FÍSICA NA ESCOLA E O JOGO COMO CONTEÚDO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.

A educação é um fenômeno exercido exclusivamente pelo homem, então logo para compreender a educação requer entender a natureza humana. De fato, o ser humano precisa produzir continuamente durante sua existência, ao contrário dos outros animais que se adaptam à realidade natural e têm sua existência garantida instintivamente.

O ser humano em vez de se adaptar à natureza, ele a adapta a si mesmo, ou seja, a transforma, esse ato de transformar a natureza para atender às suas necessidades, se chama trabalho.

Para sobreviver o homem necessita extrair da natureza ativa e intencionalmente os meios de sua subsistência. Ao fazer isso ele inicia o processo de transformação da natureza, criando um mundo humano (o mundo da cultura). (SAVIANI, 2015, p.286).

O homem tanto transforma a natureza para suprir suas necessidades básicas para sobreviver, como para necessidades mais sofisticadas e isso faz com que novas ações sejam realizadas fazendo com cada vez se tornem mais elaboradas, e assim nesse processo de transformação da natureza o ser humano vai se transformando e produzindo cultura, deixando sempre um histórico de produção cultura que vai sendo passado de geração em geração.

Essas transformações realizadas para satisfazer as necessidades humanas também segue no âmbito educacional, dizer que a educação é algo

que acontece apenas na vida humana, é falar paralelamente, que ela é uma exigência do processo de trabalho, além de ser, por si só, um processo de trabalho, mas vale salientar que a educação está na categoria de trabalho não-material, e que essa produção não-material se difere em duas modalidades conforme diz Saviani:

A primeira refere-se àquelas atividades em que o produto se separa do produtor como no caso dos livros e objetos artísticos. Há, pois, nesse caso, um intervalo entre a produção e o consumo, possibilitado pela autonomia entre o produto e o ato de produção. A segunda diz respeito às atividades em que o produto não se separa do ato de produção. Nesse caso, não ocorre o intervalo antes observado; o ato de produção e o ato de consumo se imbricam. É nessa segunda modalidade do trabalho não-material que se situa a educação. (SAVIANI, 2015, p.286).

Portanto, assim podemos dizer que a natureza da Educação fica mais evidente. Embora o ensino seja uma parte importante e essencial do ato educativo, a educação não se limita apenas ao ensino.

A educação não se reduz ao ensino, é certo, entretanto, que ensino é educação e, como tal, participa da natureza própria do fenômeno educativo. Assim, a atividade de ensino, a aula, por exemplo, é alguma coisa que supõe, ao mesmo tempo, a presença do professor e a presença do aluno. Ou seja, o ato de dar aula é inseparável da produção desse ato e de seu consumo. A aula é, pois, produzida e consumida ao mesmo tempo (produzida pelo professor e consumida pelos alunos). (SAVIANI, 2015, p.287).

O homem, deve construir tudo o que não é fornecido pela natureza, incluindo a si mesmo. Como resultado, podemos dizer que a natureza humana não é algo que nos é concedido; em vez disso, é algo que criamos a partir da base da nossa essência biológica.

Portanto, a ação educativa é o processo de construir a humanidade, que toda a humanidade construiu historicamente, individualmente e intencionalmente em cada pessoa. O objetivo da educação é descobrir os elementos culturais que as pessoas precisam aprender para se tornarem verdadeiramente humanos e encontrar as maneiras mais eficazes de atingir esse objetivo.

Assim, entendemos que as escolas devem ser locais de conhecimento sistematizado, de conhecimento elaborado e organizado, em vez de dados desorganizados. É um ambiente onde as informações estão reunidas, em vez

de dispersas.

Ao tratar do papel da escola básica, parti do seguinte: a escola é uma instituição cujo papel consiste na socialização do saber sistematizado. Vejam bem: eu disse saber sistematizado; não se trata, pois, de qualquer tipo de saber. Portanto, a escola diz respeito ao conhecimento elaborado e não ao conhecimento espontâneo; ao saber sistematizado e não ao saber fragmentado; à cultura erudita e não à cultura popular. (SAVIANI, 2015, p.288).

Portanto, a escola deve oferecer a oportunidade em aprender os conhecimentos científicos acerca dos temas propostos pelos componentes curriculares, além de fornecer aos estudantes locais onde possam compartilhar experiências relacionadas ao trabalho ou à família. Isso os ajudará a entender o mundo do trabalho, suas interações sociais, como eles contribuem para a construção da sociedade e da riqueza, e os efeitos dos vários tipos de organização social.

Entrelaçando conhecimentos com a realidade do aluno, a Educação Física, atua como uma ferramenta para enxergar e interagir com o mundo como cidadão, ela é uma prática pedagógica e para aprofundar essa prática, conceitos fundamentais são revisitados, a fim de nutrir a Educação Física enquanto componente curricular.

Podemos observar e entender que a Educação Física, por meio da cultura corporal e sua ampla diversidade de conteúdos, busca orientar os discentes a refletirem sobre as práticas corporais, e suas possíveis consequências no ambiente em que estão inseridos, elevando seu pensamento crítico.

Dessa forma, a Educação Física escolar desempenha um papel essencial na formação dos alunos ao longo de sua trajetória educativa. Mas para que isso aconteça o conhecimento científico da Educação Física tem que estar bem fundamentado.

[...] É a de que uma concepção de EF verdadeiramente edificada sob as bases científicas do conhecimento necessita conter um arcabouço teórico desenvolvido com pelo menos três níveis distintos e articulados de fundamentos: a dimensão filosófico-metodológica, a dimensão da teoria pedagógica e a dimensão da prática pedagógica (LAVOURA, 2020, p.101).

Considerando que a Educação Física (EF) é uma atividade humana desenvolvida dentro de uma prática educativa socialmente condicionada, suas

características históricas residem na complexidade, aprimoramento e sistematização progressivas que ocorrem ao longo do desenvolvimento humano. Mas a princípio, ela era vista como uma atividade predominantemente prática.

A fundamentação da Educação Física não deve ser concebida de forma independente das questões postas na realidade acerca das concepções de mundo, de sujeitos, de sociedade. Não deve ser usada, mesmo que seja com o objetivo de legitimá-la e ganhar prestígio no campo científico.

É por meio deste caminho que penso dever seguir a EF, erigindo como ponto de partida e de chegada os problemas centrais e essenciais que são próprios de sua natureza e especificidade, realizando um contínuo movimento sistemático de desenvolvimento que esteja pautado pelos pressupostos de 'conjunto' e 'totalidade', visto que somente por meio da apreensão lógica fornecida por estas categorias se pode edificar uma teoria científica que explique o movimento verdadeiro e fidedigno dos fenômenos da realidade objetiva, dentre eles os fenômenos resultantes das atividades do jogo, do esporte, da dança, das lutas, da ginástica, dentre outros. (LAVOURA, 2020, p.101).

Segundo Barbosa (2013), para que a disciplina de Educação Física possa atuar de forma eficaz com e sobre o indivíduo, é necessário um planejamento cuidadoso, o qual é um ato político que exige reflexões, pois define as práticas do profissional envolvido. Tal planejamento é considerado um ato político por suas influências e efeitos sociais, e quando realizado na escola, impacta diretamente na educação e no processo de formação dos indivíduos, sendo parte essencial do currículo da disciplina.

Sabemos que a Educação Física é um componente do currículo que aborda e explora as atividades corporais dentro das escolas.

A Educação Física é uma disciplina que trata, pedagogicamente, na escola, do conhecimento de uma área denominada aqui de 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 apreender a expressão corporal como linguagem. O homem se apropria da cultura corporal dispondo sua intencionalidade para o lúdico, o artístico, o agonístico, o estético ou outros, que são representações, ideias, conceitos produzidos pela consciência social e que chamaremos de "significações objetivas" (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.41).

Atualmente, a Educação Física é baseada na compreensão da cultura corporal, que inclui: Jogo, Ginástica, Dança, Luta e Esporte. Portanto, não se

resume ao treinamento de habilidades físicas e gestos técnicos. Seu objetivo é organizar os conteúdos de ensino para que os alunos desenvolvam o pensamento crítico, melhorem sua compreensão da realidade e reflitam sobre o conhecimento histórico, social e corporal da humanidade. “Nessa perspectiva da reflexão da cultura corporal, a expressão corporal é uma linguagem, um conhecimento universal, patrimônio da humanidade que igualmente precisa ser transmitido e assimilado pelos alunos na escola” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.29).

Neste ponto de vista, os alunos têm uma interpretação própria de suas práticas corporais. Essa interpretação tem um significado social e nem sempre coincide com a que os alunos atribuem. “Por essas considerações podemos dizer que os temas da cultura corporal, tratados na escola, expressam um sentido significado onde se interpenetram, dialeticamente, a intencionalidade/objetivos do homem e as intenções objetivos da sociedade” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.42).

Para que os alunos tenham uma melhor compreensão da realidade social e possam interpretá-la e explicá-la de acordo com seus interesses de classe social, é essencial que eles reflitam sobre esses temas e conteúdos de ensino.

A seleção e organização dos conteúdos devem facilitar a compreensão da realidade. No ensino médio e em outras etapas da educação escolar, os conteúdos da Educação Física devem ser sistematizados para compreender o desenvolvimento sócio-histórico das práticas corporais. O jogo, a ginástica, o esporte, a luta, a dança e as atividades corporais de aventura são elementos culturais universais, os quais, na Educação Física, são conteúdos de ensino do âmbito escolar. Desse modo, o professor de Educação Física organiza e sistematiza os conteúdos da área, considerando princípios curriculares importantes.

Sendo o Coletivo de Autores (1992) a "Relevância Social do Conteúdo" é um dos princípios da teoria pedagógica Crítico-Superadora para a seleção de conteúdo. Este princípio se refere à compreensão do significado e significado do conteúdo para a reflexão pedagógica escolar, bem como à análise dos determinantes sócio-históricos do aluno, particularmente sua condição de classe social (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.19).

Outro princípio é o da “Contemporaneidade do conteúdo” o que quer dizer, que devemos selecionar o que existe de mais atual, para manter o mais atualizado e informado possível. Além do princípio “Adequação às possibilidades sócio cognoscitivas do aluno” o que é entendido como adaptar o conteúdo à prática social e a capacidade cognitiva do estudante, ao seu próprio conhecimento e às suas possibilidades enquanto sujeito histórico” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.19).

Para que os professores organizem o conhecimento na escola, esses princípios curriculares são essenciais. Isso se aplica especialmente ao conteúdo "jogo". Os alunos têm o direito de aprender sobre o rico acervo de jogos que fazem parte do patrimônio cultural da humanidade. A organização do conteúdo de Educação Física escolar de acordo com esses princípios curriculares valoriza e garante que os alunos tenham acesso a esse conteúdo.

No ambiente escolar, o jogo é um conteúdo que merece destaque porque desempenha um papel significativo em uma variedade de processos educacionais, incluindo a ampliação do repertório cultural de crianças e jovens. É fundamental valorizar a memória lúdica da comunidade e dos alunos, promovendo o conhecimento dos jogos tradicionais da comunidade local e de várias regiões do Brasil.

O Jogo é um conteúdo de ensino na Educação Física escolar porque dá aos alunos a oportunidade de aprender conteúdos que lhes são próprios, possibilitando também, experimentar experiências que estimulam a criatividade, a socialização, a cooperação e o pensamento crítico como habilidades de aprendizado e que podem contribuir de maneira significativa para o desenvolvimento das habilidades motoras, cognitivas e socioafetivas.

Ademais, o jogo é uma expressão cultural corporal que se manifesta em vários contextos sociais e deve ser valorizado e explorado na educação. O jogo, que pode ser encontrado em várias culturas, é um saber que a humanidade criou ao longo dos séculos.

No Brasil, muitos jogos foram criados e transmitidos de geração em geração. Muitos desses jogos surgiram de forma anônima e têm suas raízes em tradições africanas, europeias e indígenas. Mas também se faz necessário o estabelecimento de regras, para que os adolescentes possam garantir a ordem, a prática harmoniosa durante todo a sua prática. “É fundamental o

desenvolvimento das regras na escola, porque isso permite à criança a percepção da passagem do jogo para o trabalho” (COLETIVO DE AUTORES,1992, p.46).

A abordagem Crítico-Superadora, uma proposição de ensino para a Educação Física na escola, permite, a partir dos ciclos de escolarização, uma análise crítica do conhecimento do jogo, levando em consideração sua história e a possibilidade de tematização, afirmando que o jogo pode ser organizado da seguinte forma:

O Jogo no Ciclo de Sistematização do Conhecimento (1ª a 3ª séries do Ensino Médio): a) Jogos cujo conteúdo implique o conhecimento sistematizado e aprofundado de técnicas e táticas, bem como da arbitragem dos mesmos; b) Jogos cujo conteúdo implique o conhecimento sistematizado e aprofundado sobre o desenvolvimento/treinamento da capacidade geral e específica de jogar; c) Jogos cujo conteúdo propicie a prática organizada conjuntamente entre escola/comunidade. (COLETIVO DE AUTORES,1992, p.48).

A organização do conhecimento do Jogo em ciclos de escolarização oferece diversas oportunidades para ampliar o aprendizado e a vivência do Jogo nas aulas de Educação Física voltadas para o Ensino Médio. Como por exemplo em: “Jogos cujo conteúdo implique o conhecimento sistematizado e aprofundado de técnicas e táticas, bem como da arbitragem dos mesmos”.

Nesta fase da educação escolar os estudantes já adquiriram um repertório cultural em relação ao Jogo, que os possibilita conhecer as regras, estratégias, táticas e ainda possuem habilidades para arbitrar seus jogos escolares, festivais.

O professor pode incentivar a criação de brinquedos para jogar, organização de festivais e construção coletiva de jogos internos como parte da prática e da participação na logística organizacional. Essa participação pode ser individual ou em grupo. O próprio processo de criação de materiais didáticos e construção tem como objetivo melhorar a aprendizagem e incentivar a criatividade dos alunos.

4. A IMPORTÂNCIA DO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA NA FORMAÇÃO INICIAL DE PROFESSORES.

Não apenas no Brasil, mas globalmente, a formação inicial de

professores é um desafio para as instituições de formação de professores voltadas para a educação básica, onde as dificuldades abrangem tanto a questão organizacional quanto a ausência de políticas públicas voltadas para o setor educacional. Mesmos diante de diversas dificuldades, várias entidades estudantis e a comunidade acadêmica em geral debatem maneiras de aprimorar tanto as instituições de ensino, com o objetivo de corrigir as disparidades sociais e assegurar que todos tenham acesso a uma educação básica de alta qualidade, quanto as universidades, sejam elas públicas ou privadas. Esses debates também abrangem a batalha por investimentos e fundos para a execução de projetos destinados à capacitação inicial e contínua de docentes. Logo, é por meio da educação que conseguiremos mudar nossa realidade. Com base nessa questão, a batalha por investimentos em políticas públicas de educação se espalha globalmente.

Inúmeros países vêm desenvolvendo políticas e ações agressivas na área educacional cuidando, sobretudo, dos formadores, ou seja, dos professores, que são personagens centrais e mais importantes na disseminação do conhecimento e de elementos substanciais da cultura. Da Tailândia à França, do Chile aos Estados Unidos, Inglaterra, Colômbia, Suécia, Finlândia, Nigéria, Argentina, Equador, entre tantos outros, medidas vêm sendo tomadas nas duas últimas décadas no sentido de formar de modo mais consistente professores em todos os níveis e de proporcionar a esses profissionais carreiras atrativas. (GATTI, 2013-2014, p. 35-36).

É através desse intercâmbio de conhecimentos entre o licenciado e a escola que ele se desenvolverá adquirindo vivências profissionais relacionadas à sua futura carreira. A partir do momento em que o licenciado começa a interagir com a escola, ele ganha experiência sobre o que realmente significa ser um professor, o que o prepara melhor para lidar com os obstáculos da carreira profissional após a graduação. Conforme Tardif (2012), o escritor enfatiza a relevância deste conhecimento adquirido através da experiência:

Pode-se chamar de saberes experienciais o conjunto de saberes atualizados, adquiridos e necessários no âmbito da prática da profissão docente e que não provêm das instituições de formação nem dos currículos. Estes saberes não se encontram sistematizados em doutrinas ou teorias. São saberes práticos (e não da prática: eles não se superpõem à prática para melhor conhecê-la, mas se integram a ela e dela são partes constituintes enquanto prática docente) e formam um conjunto de representações a partir das quais os professores interpretam,

compreendem e orientam sua profissão e sua prática cotidiana em todas as suas dimensões. (TARDIF, 2012, p. 48-49).

A capacitação de docentes deve priorizar a harmonia entre teoria e prática como um de seus preceitos, evitando ser resumida ao "fazer por fazer", muito criticado na área de Educação Física, uma vez que

Reconhecendo que a atividade teórica (o saber) só existe a partir e em função de uma atividade prática (o fazer), afirmo, a partir deste estudo, que a ação pedagógica da Educação Física deve, inclusive através de experimentações corporais, favorecer a sistematização de percepções, representações e conceitos elementares trazidos pelos alunos, em direção a elaborações de explicações, generalizações, sínteses cada vez mais conscientes e consistentes perante um determinado campo científico (SOUZA JÚNIOR, 2001, p. 89).

Em relação à capacitação de docentes de Educação Física, estamos de acordo com Taffarel (2007) ao afirmar que os elementos que solidificam a identidade do professor de Educação Física durante sua formação acadêmica incluem: a) uma sólida formação teórica fundamentada em múltiplas disciplinas e interdisciplinares; b) a congruência entre teoria e prática; c) a experiência e o trabalho em relações democráticas; d) o engajamento social; e) a formação contínua; f) o trabalho em equipe e solidário; g) a conexão entre formação inicial e contínua e h) a avaliação contínua das tarefas. Embora seja alvo de críticas, este modelo de residência na formação inicial complementa as intervenções restritas durante as matérias de Estágio Supervisionado Obrigatório, onde o tempo de permanência do residente na escola é bastante breve.

A prolongada estadia dos residentes na escola-campo durante o Programa de Residência Pedagógica, onde colocam em prática todo o seu planejamento, enriquece o processo de ensino e aprendizado e, de certa maneira, difere do estágio obrigatório.

A presença da ideia de uma residência na formação docente denota, assim, a preocupação em se promover uma espécie de formação prática para os (futuros) professores, possibilitando a eles vivenciarem processos formativos diretamente vinculados aos contextos escolares reais em que atuam (ou atuarão). (FARIA e PEREIRA, 2019, p. 334).

Na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UFRPE, os graduandos que se inscreveram na Residência Pedagógica concluíram os quatro estágios

supervisionados obrigatórios, o que teve um impacto significativo na ampliação de suas vivências profissionais como professores. A partir das experiências adquiridas durante o Estágio Obrigatório, a Residência Pedagógica e outros programas destinados à formação inicial de professores, os estudantes de licenciatura estarão aptos a enfrentar várias situações difíceis em sua prática profissional.

Ora, esta capacidade de enfrentar situações é formadora; só ela permite que o professor desenvolva certos *habitus* (isto é, certas disposições adquiridas na e pela prática real) que lhe darão a possibilidade de enfrentar os condicionamentos e os imponderáveis da profissão. Os *habitus* podem se transformar num estilo de ensino, em “truques de ramos” ou mesmo em traços da “personalidade profissional”. Eles se expressam, então, através de um saber-ser e de um saber-fazer pessoais e profissionais validados pelo trabalho cotidiano. (TARDIF, 2002, p. 181).

É crucial compreender que a profissão de professor não surge de forma espontânea. É primordial ter consciência de que a habilidade requer disciplina, dedicação integral e responsabilidade em relação à instituição de ensino e seus estudantes. De acordo com Saviani (2000), o período de dezoito meses oferecido pelo Programa de Residência Pedagógica na escola-campo contribui significativamente para que os residentes possam melhorar continuamente seu conhecimento escolar.

É necessário viabilizar as condições de sua transmissão assimilação. Isso implica dosá-lo e sequenciá-lo de modo que a criança passe gradativamente do seu não domínio ao seu domínio. Ora, o saber dosado e sequenciado para efeitos de sua transmissão-assimilação no espaço escolar, ao longo de um tempo determinado, é o que nós convenciamos chamar de um “saber escolar”. (SAVIANI, 2000, p. 19-20).

Portanto, a graduação é um pré-requisito essencial para a carreira docente. Ao incorporar nesse processo de formação as fases obrigatórias de estágio e os programas de formação inicial de professores, os estudantes de licenciatura se tornam progressivamente mais capacitados e cheios de vivências relacionadas ao seu futuro campo de trabalho.

Assim, torna-se imprescindível expandir os programas de capacitação inicial de docentes para que, se não todos, pelo menos a maior parte dos graduandos possa aprimorar sua formação acadêmica com as competências profissionais que só a escola pode proporcionar. Portanto, os estudantes de

licenciatura poderiam utilizar na prática todo o conhecimento teórico obtido durante as aulas na universidade, refletindo sobre suas práticas de ensino e progredindo em suas práticas de ensino.

Em geral, os programas de formação de professores focam principalmente na transmissão de conhecimentos de disciplinas específicas, negligenciando a relevância das matérias pedagógicas e da implementação desses conhecimentos na prática escolar, que é um elemento fundamental para a formação de professores. Frequentemente, os estudantes de graduação precisam aguardar as matérias de Estágio Obrigatório para experimentar tais experiências.

[...] é no contexto da práxis pedagógica que situamos a formação inicial docente, partindo do pressuposto que o ensino e a aprendizagem tornam-se significativo quando construído no coletivo. Também percebe-se que é pela mediação do professor que o conhecimento ganha vida, mas quando este é proposto ao aluno de forma que possa exercer sua criticidade, que possa modificá-lo conforme o que acredita e com base na sua realidade. Também é por meio da socialização em sala de aula que o professor em formação dar sentido a sua profissão, pois este alia teoria e prática ao mesmo tempo e pode buscar formas didáticas e pedagógicas de ensinar da melhor forma possível e tornar a aprendizagem significativa. (OLIVEIRA, et al., p. 2, 2013).

Nesse cenário, fica evidente que a Residência Pedagógica permite aos residentes utilizarem todo o conhecimento obtido durante a graduação.

Segundo Silva (2020), esse processo de prática pedagógica é crucial para o crescimento profissional dos residentes.

Esse processo na RP, tomado como práxis, seria a formação e atuação docentes referenciadas na prática e na teoria pedagógica, num movimento em que a ação do fazer docente retorna de forma reflexiva para a teoria num processo de amadurecimento de suas ações docentes. (SILVA, 2020, p. 6).

Nesse contexto, os residentes estabelecem uma ligação completa entre teoria e prática, fazendo as reflexões necessárias para superar os desafios encontrados durante sua prática pedagógica durante o período de residência. Portanto, no futuro, poderão reformular sua prática, auxiliando no seu desenvolvimento profissional e na compreensão do que é ser professor.

Sendo assim fica claro que a Residência Pedagógica, além de oferecer ao residente a oportunidade de entrar diretamente no ambiente escolar durante o período de imersão, também oferece variedade de formações teóricas e

práticas fora do ambiente da escola-campo e isso tem impacto direto no processo inicial de formação dos participantes.

5. A EXPERIÊNCIA VIVIDA NO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA: Festival de Pipas.

No contexto da dimensão pedagógica o componente curricular Educação Física desempenha o trato com o conhecimento Ginástica, Jogo, Dança, Luta e Esporte, de forma a envolver toda a estrutura escolar, como por exemplo, na primeira unidade, o evento de ginástica que mobiliza toda a escola os professores de outras disciplinas interagem de forma positiva nas proposições do professor preceptor e dos residentes, contribuem com ideias, organização, avaliação e execução dos projetos, assim como também nas demais atividades que acontecem ao logo do ano letivo.

Em especial destacamos o Festival de Pipas que realizamos na escola. A ideia surgiu durante a unidade temática de Jogos, em que os residentes do Curso de Licenciatura em Educação Física trabalharam com as turmas do Ensino Médio.

A partir de algumas aulas realizadas acerca do tema puder perceber que os estudantes demonstraram maior participação, engajamento, interação, quando as aulas tratavam da de temática de Jogos e Brincadeiras que remetiam a brincadeiras realizadas na própria infância deles, jogos esses como, Bolinha de Gude, Barra Bandeira, Queimado, Pipa, entre outros. Confesso que também relembrei a minha infância.

Neste sentido, destaco a Pipa, originalmente utilizada como arma de guerra, surgiu na China há cerca de 2.000 anos. Os chineses usavam pipas para transmitir sinais entre destacamentos militares usando cores, desenhos e movimentos no ar. Os portugueses trouxeram a pipa para o Brasil em 1596, posteriormente, no Quilombo dos Palmares, as pipas eram usadas para advertir sobre a presença de perigos próximos.

As pipas surgiram na China há mais de 2000 anos e foram os primeiros objetos a se manter no ar explorando as forças do vento... As pipas também invadiram a Índia e a Europa... Marco Polo, o explorador italiano, encurralado pelos inimigos, levantou uma pipa carregada com fogos de artifício... Leonardo da Vinci projetou cerca de 150 máquinas voadoras baseado em pipa... A pipa chega ao Brasil por volta de 1596... A pipa deu origem à asa delta e aos

paraquedas das naves espaciais... O primeiro avião a sair do chão era um modelo sofisticado de pipa dotada de motor (14 Bis)... A pipa, ao carregar um termômetro em sua linha, determinava variações de temperatura... Marconi, com a ajuda da pipa, testou o telégrafo sem fio... (Tavares, 1992).

O Jogo Pipa, também conhecido como papagaio, é dividido em duas categorias: "tradicionais" e "de rua". Esses jogos funcionam de forma diferente da maneira como os conteúdos escolares são transmitidos; eles acontecem de forma espontânea, muitas vezes sem a supervisão de um adulto e não requerem recursos formais de leitura e escrita. Jogo este, independentemente de idade ou classe social, continua a atrair pessoas ao longo dos anos.

Como afirma Pontes e Magalhães (2002), as regras dos jogos tradicionais foram transmitidas de pessoa para pessoa ao longo dos séculos, sem nenhuma referência escrita. Cada local e grupo altera e ajusta essas regras. Ao mencionar uma "estrutura" da brincadeira, os autores cuidadosamente evitam interpretá-la como algo rígido ou determinante ou como uma realidade empírica, pois é abstraída da repetição de experiências regulares. As formas de brincar podem mudar com o tempo e o lugar, "em função da rede de relações especificadas dentro de um grupo". Isso contrasta com a noção de fixidez.

Diante disto propomos realizar um Festivas de Pipas, este que envolvesse todas as turmas da instituição de ensino, contanto com a colaboração de toda a comunidade escolar.

Neste sentido, nessa experiência a disciplina de Educação Física não atuou de forma isolada, ela contou com outros campos para adicionar novas dimensões e criar conexões que ajudaram os alunos a integrarem e sintetizarem o conhecimento, ou seja, foi um trabalho multidisciplinar as professores de outras disciplinas foram envolvidos, os estudantes foi em busca de informações, sobre o histórico e origem da Pipa, o tamanho das varetas para sua construção, o que leva a noções de espaço, os matérias que podiam serem utilizados e até mesmo reciclados, o que acontece quando o conteúdo específico de uma disciplina ser associa com as outras, uma parte de suma importância nessa articulação entres os componentes curriculares é de adequar a realidade na qual os estudantes estão na sociedade em que vivem, afinal sabemos que esta contexto jamais podem ser negado.

[...] a prática pedagógica não deve esquecer a realidade concreta da escola e os determinantes sociais que a circundam. A teoria e a prática não existem isoladas, uma não existe sem a outra, mas encontram-se em indissolúvel unidade (Veiga, 1989, p.17).

A unidade temática considerada foi a de Jogos e Brincadeiras usada na prática de soltar pipa, planejada para atender todas as turmas da escola contemplando tanto o contexto das brincadeiras que acontecem nas redondezas e bairros adjacentes a escola.

O planejamento foi todo voltado na participação dos estudantes, procurando resgatar a história de vida deles dentro e fora do ambiente escolar, consulta com demais professores foram feitas, buscando saber quais os materiais deveriam ser utilizados para confecção das Pipas.

Os alunos interagiram entre si, pedindo ajuda aos colegas que tinham conhecimento prévio de como fazer o brinquedo. Muitos deles nunca tinham confeccionado uma Pipa, principalmente as meninas, inclusive eu.

Ao final do segundo semestre do ano de 2023, o planejamento da atividade pedagógica foi concluído. Foi sugerido que a atividade ocupasse todo o dia letivo.

Para adquirirmos os materiais necessários para construir as Pipas todos os residentes do curso de Licenciatura em Educação Física, nos organizado a fim de contribuir com recursos financeiros para realizar a compra dos materiais que seriam usados, os professores que participaram do projeto também doaram dinheiro para comprar materiais e recursos que não estavam no estoque da escola.

Esses materiais incluíam rolos de linha, tubos de cola, garrafas Pets ou rolo de papel higiênico, folhas de papel seda (Cores e estampas variadas), varetas de madeira (foram doadas por uma colega residente) oriundas do sítio em que ele reside, ainda pudemos contar a contribuição ativa do Professor Preceptor, este que sempre supervisionou nossas intervenções na escola.

O desenvolvimento do plano de trabalho, foi no do turno da manhã, e o professor preceptor divulgou o evento, convidando os demais professores interessados a participar do festival, esta primeira etapa foi a confecção das pipas em um processo colaborativo, estimulando a autonomia dos alunos.

A fim de resolver a atividade proposta, os adolescentes que iriam participar da atividade foram levados, pelo Professor responsável da disciplina de Educação Física e por nós residentes, ao “Galpão” anexo a escola, questionamos os estudantes se eles sabiam confeccionar uma Pipa, aos que sabiam, foram recrutados de forma voluntaria para se organizar, em grupos com os demais colegas, para que fosse monitores da prática.

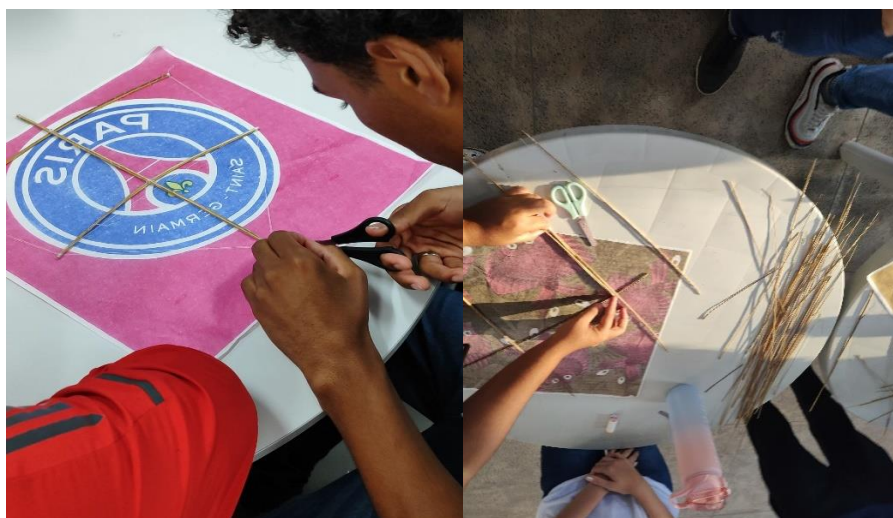
Nos pequenos grupos supervisionados pelos residentes em paralelo com o professor tutor do Programa Residência Pedagógica, foi disponibilizado o material básico para que cada aluno confeccionasse a pipa enquanto os alunos responsáveis articulavam mais materiais. No turno da tarde foi feita a experimentação do produto, as Pipas.



Matérias para confecção de Pipas.



Estudantes confeccionando as Pipas.



Estudantes confeccionando as Pipas.

A segunda etapa constituiu-se na prática de soltar a pipa com os alunos, recebendo linhas e voltando a organizarem-se os grupos pré-definidos a fim de viabilizar a ação de “soltar pipa” quando os alunos focavam em aprender e em ensinar a pipa a alçar voo, alunos, foram encarregados de produzir e aprender sobre a utilidade do cabresto e da rabiola.

Após a confecção das pipas, se iniciou a terceira etapa o a prática lúdica, “O festival de Pipas” nos espaços disponíveis a céu aberto no Parque Urbano da Macaxeira, este que fica localizado ao lado da Escola de Referência em Ensino Médio Pompeia Campos, o parque dispõe de uma grande área verde o que possibilitou a vivência da atividade didática.



Experimentação das Pipas

Estudantes, Residentes, no final do Festival de pipas

O festival superou as expectativas. Embora esperássemos que os alunos trabalhassem juntos, o que se destacou foi a extrema dedicação de todos os participantes, especialmente os alunos escolhidos para liderar os grupos de trabalho. A maioria deles já tinha experiência em fazer pipas. Alunos que antes eram considerados "bagunceiros" mudaram drasticamente de comportamento e se dedicaram mais à tarefa. Suas habilidades no manuseio da pipa superavam as dos outros, o que lhes permitiu ajudar os colegas de trabalho na construção.

A construção de uma pipa pode parecer uma tarefa fácil para iniciantes ou pessoas com muita experiência. No entanto, é mais difícil do que parece e exige um certo grau de tolerância à frustração. Os mais experientes

demonstraram suas habilidades em relação aos iniciantes, meninos e meninas, nas circunstâncias que observamos.

Alguns aprenderam rapidamente, enquanto outros ficaram frustrados por não conseguir montar o brinquedo com a mesma facilidade que esperavam. Em alguns casos, os mais habilidosos ajudaram na construção daqueles que estavam irritados com a dificuldade.

Os adolescentes, que não tinham muita experiência ou nunca haviam construído ou empinado uma pipa antes, expressaram preocupação sobre se as pipas que construíram funcionariam. Isso é crucial. Eles foram informados de que o erro é uma parte natural do processo de aprendizado e que o principal objetivo da atividade era aprender as bases da construção de uma pipa. A qualidade da produção melhoraria com o tempo e a experiência.

O festival ofereceu uma linda cena em que vários adolescentes correram pelo parque da Macaxeira, empinando suas pipas com linhas curtas e longas, fazendo-as subir ao céu, embora de forma um pouco irregular.

Como descrito por Carvalho e Pontes (2003), a pipa é um jogo/brincadeira que possui todos os atributos destacados pela abordagem etológica. Como os empinadores raramente lançam suas pipas sem a ajuda de outros, é necessário trabalhar juntos. O desafio é aprender a superar limites, como projetar uma pipa no ar e mantê-la sob controle fazendo manobras à distância através da linha. Além disso, nas disputas entre os participantes, há motivação para o ataque e a defesa, cuja gravidade depende da agressividade dos grupos.

Poderíamos dizer que a brincadeira de pipa nos dá uma chance de aprender sobre o senso de oportunidade; é um desafio que nos envolve por completo e nos leva a testar nossos limites ao interagir com os vários agentes que compõem esse mundo comum.

A interação com a diversidade foi um benefício adicional observado. Meninos, meninas e alunos com deficiência puderam interagir uns com os outros sem que questões relacionadas à discriminação surgissem. Os jovens mantiveram-se comprometidos com as tarefas e colaboraram de forma muito espontânea com as produções.

Ainda durante todos os momentos pude observar que "A aula de Educação Física" e o processo de ensino-aprendizagem tornou-se mais

participativo, alegre e prazeroso tanto para os alunos quanto para nós, futuros professores. O diálogo professor-aluno ficou mais evidente na troca de experiências; os alunos aumentaram a sua gama cultural.

Uma ação pedagógica é sempre gratificante para o professor quando é realizada com satisfação. principalmente quando cumpre com as expectativas do planejamento. Com o festival de pipa, foi fascinante ver como as crianças se divertiram e aprenderam ao mesmo tempo. Paulo Freire diz que "a alegria não chega apenas no encontro do achado, mas faz parte do processo da busca", remetendo-nos ao ensinar e compartilhar conhecimento. E aprender e ensinar não podem ser feitos sem a busca, a beleza e a alegria (FREIRE, 1997).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no estudo apresentado, os objetivos do trabalho foram atingidos, resultando na compreensão da sistematização do conteúdo "Jogo" nas aulas de Educação Física no ensino médio. Isso foi possível a partir de uma experiência vivenciada no Programa Residência Pedagógica, acredito que o programa é um diferencial importante para a formação dos novos professores, e que cumpre o papel de unir a teoria com a prática. O contato com a escola é necessário e permite o aperfeiçoamento da prática pedagógica. Nós residentes impactamos de forma positiva a comunidade escolar, envolvendo-se com seus problemas, criando oportunidades para os alunos e amadurecendo para o futuro profissional.

Além da apropriação cultural e dos aspectos sociais, culturais e emocionais, o Jogo é um tipo de conhecimento que também agrega em vários aspectos, mas o principal deles é o conhecimento que aborda em relação às regras, histórico, técnicas e táticas.

Quando examinado a partir de perspectivas críticas, o Jogo é visto como fundamental para entender o conhecimento sócio-histórico das atividades corporais, além de transmitir significados significativos para o estudante, também auxilia na construção de cidadãos conscientes e críticos, de suma importância nos anos finais de formações escolar.

Durante os três anos do ensino médio, com base na vivência e reflexão micro e macrocultural e social, propõe-se a discussão sobre o saber ligado ao Jogo, visando auxiliar o docente. Segundo Soares e colaboradores (1992) "o

Jogo é uma criação humana, um ato onde intenções e curiosidades levam a um processo criativo para alterar, de maneira imaginária, a realidade e o presente." Portanto, é um saber que os estudantes precisam adquirir e produzir. Os conteúdos são estruturados para todo o Ensino Médio e oferecem uma variedade de oportunidades para explorar, incluindo jogos de rua, de salão, aquáticos e de outras culturas, levando em conta a história humana, as consequências dos processos de urbanização, dos jogos eletrônicos e suas conexões com os processos de emancipação social.

O jogo também remete o contato com o mundo infantil e o "brincar pelo brincar", ele é um conhecimento abrangente que, à medida que é desmistificado, revela suas múltiplas dimensões. Ele faz com que as jovens possam resgatar momentos vividos na infância, momentos estes que podem ajudar na motivação e participação das aulas de Educação Física, pois foi notório perceber a alegria, engajamentos na participação, do Festival de Pipas e nas aulas que foram trabalhadas acerca do conteúdo Jogo.

O Jogo demonstra seu valor educacional como conteúdo relevante para a escola. Ele contribui significativamente para a construção do conhecimento quando está integrado ao processo de ensino-aprendizagem. Isso também pode ser feito e deve ser feito por meio de processos e métodos que facilitem seu acesso aos jovens, promovendo uma conexão entre professor, aluno e escola e garantindo um ambiente inclusivo e participativo. Esta temática é, portanto, fundamental ser também trabalhada junto ao Ensino Médio.

6. REFERÊNCIAS

BARBOSA, Claudio Luís de Alvarenga. **Educação Física e Didática: Um diálogo possível e necessário**. 3º ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

BRASIL, Governo Disponível: <https://www.gov.br/capes/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/programas-encerrados/programa-residencia-pedagogica>, publicado em 01/03/2018 19h11, atualizado em 21/06/2024 16h50, acessado em 18/09/2024.

CARVALHO, A. M.; PONTES, F.E.R. Brincadeira é cultura. In: CARVALHO, A. M. A. et al. (Orgs.) **Brincadeira e Cultura: viajando pelo Brasil que brinca I e II**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

DE LIMA, José Milton. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-reitora de Graduação, 2008.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

GATTI, B. A. **A Formação Inicial de Professores para a Educação Básica: As Licenciaturas**. Revista USP. São Paulo. Nº 100. P.33-46. dez./jan./fev., 2013-2014.

LAVOURA, Thiago Nicola e MARSIGLIA, Ana Carolina Galvão. A pedagogia histórico-crítica e a defesa da transmissão do saber elaborado: apontamentos acerca do método pedagógico. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 33, n. 1, p. 345-376, jan./abr. 2015.

LIMA, José Milton de. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008.

MINAYO, M. C. Ciência, técnica e arte: o desafio da *Pesquisa Social*. In: _____. (Org.) **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2001, p. 09-30

MURCIA, Juan Antônio M. **Aprendizagem através do jogo**. Artmed Editora, 2005, p.9.

OLIVEIRA, F. F. B.; et al. **A relação entre teoria e prática na formação inicial docente: percepções dos licenciandos de pedagogia**. Anais V FIDEP. Campina Grande: Realize Editora, 2013. Disponível em: Acesso em: 05/09/2024.

PETRY, L. C. O Conceito Ontológico do Jogo. In: ALVES, L.; COUTINHO, I. J. (Orgs.). **Jogos digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas, SP: Papyrus, 2016, cap. 1, p. 17-43

PONTES, F.A.R.; MAGALHÃES, C. M. C. A estrutura da brincadeira e a regulação das relações. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 18, n. 2, p. 213-219, 2002.

RIO DE JANEIRO. MultiRio. Coleção Gira Mundo em Pauta: pipa. **Revista Nós da Escola**, Rio de Janeiro, nº 22, 2004.

SAVIANI, D. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**, 7ª ed. Campinas: Autores Associados, 2000.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e democracia**. 42ª ed. Campinas SP: Autores Associados, 2012. (Coleção Polêmicas do Nosso Tempo).

SILVA, K. A. C. P. C. **Residência pedagógica: uma discussão epistemológica.** Revista Brasileira de Pesquisa Sobre Formação de Professores. Belo Horizonte, v. 13, n. 25, p. 109-122, set./dez., 2020.

SOARES, C. L. et al. **Metodologia do Ensino da Educação Física.** São Paulo: Cortez, 1992.

SOUZA JÚNIOR, M. O saber e o fazer pedagógicos da Educação Física na Cultura Escolar: o que é um componente curricular? In: CAPARRÓZ, F. E. **Educação Física Escolar: política, investigação e intervenção.** Vitória, 2001, vol. 1, p.81-92.

SOUZA JÚNIOR, Marcílio; SANTIAGO, Eliete; TAVARES, Marcelo. Currículo e saberes escolares: ambiguidades, dúvidas e conflitos. **Proposições,** Campinas, v. 22, n. 1(64), p. 183-196, jan./abr. 2011.

TAFFAREL, C. N. Z. **Formação de Professores de Educação Física: diretrizes para a formação unificada.** Revista Kinesis, v30, n.1, jan./Jun.2012.

TARDIF, M. **Saberes profissionais dos professores e conhecimentos universitários.** Nº 13. Revista Brasileira de Educação: Vozes, 2002.

TAVARES, Marcelo. Inovações pedagógicas para o currículo de Educação Física do Colégio de Aplicação. **Relatório de pesquisa.** Recife: Colégio de Aplicação - UFPE, 1992.

VALLE, Luciana de Luca Dalla. **Jogos, recreação e educação.** Curitiba: Editora Fael, 2010, p.21.

VEIGA, Uma Passos Alencastro. **A prática pedagógica do professor de didática.** Campinas: Papirus, 1989.