



**X CNEF**  
*X CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA, SAÚDE E CULTURA CORPORAL*

Tema: Inclusão, Inovação e Esporte

**UFPE**

Data: 17 a 20 de maio 2020

## OS JOGOS POPULARES E DE SALÃO A RELAÇÃO ENTRE A PRÁTICA PEDAGÓGICA E O PROTAGONISMO ESTUDANTIL

**Paula Brasil Vieira da Silva Rodrigues Souza**

**Orientador/a: Sandra Cristhianne França Correia**

Estudante do Curso de Licenciatura Plena em Educação Física – ESEF/UPE,  
Pós-Graduada em Fisiologia da Educação Física – UVA/MG

Mestre – UFPE, Coordenadora do curso de Educação Física da FADIMAB, Professora  
do Curso de Educação Física da UNINASSAU

Jgsannanne@yahoo.com.br

### **Introdução:**

Este trabalho é um relato de experiência, desdobramento de um projeto pedagógico com jogos desenvolvido em uma escola da Rede Municipal de Ensino do Recife (RMR). De acordo com Huizinga (2000), o jogo é uma atividade livre e exterior à vida habitual capaz de absorver o sujeito que o pratica de modo integral. A prática pedagógica, segundo Freire (2009), é o elemento essencial na constituição do ser humano. É o elemento que o fez ser o que é hoje, ao longo de milhares de anos. Mostra que através da prática sobre a natureza o ser humano se transforma e se forma a partir de práticas sociais diversas. Partindo desse pressuposto, o projeto foi elaborado com intuito de promover a integração e a socialização dos discentes, como também oportunizá-los a vivenciar jogos como o intuito de estimular o raciocínio lógico, o trabalho em grupo e a estratégia durante os períodos de ócio em que o estudante estivesse presente na escola.

### **Metodologia:**

A técnica de coleta utilizada neste trabalho foi a entrevista narrativa, que por meio da etnometodologia, uma corrente da sociologia americana, que surgiu na Califórnia no final da década de 1960, tendo como seu principal marco fundador a publicação do livro *Studies in Ethnomethodology*, em 1967, de Harold Garfinkel. A etnometodologia trabalha com os parâmetros de análise da conversação, e utiliza-se da entrevista narrativa como ferramenta.



Data: 17 a 20 de maio 2020

A pesquisa é um estudo etnometodológico, de natureza qualitativa, que consistiu em entrevistas narrativas, que, através análise da fala, os atores relataram suas experiências, bem como tiveram liberdade para se expressarem e expor suas ideias a respeito do tema abordado.

O projeto ocorreu na E.M. PAULO VI, que está no processo de transição para integral, temos os 6º no sistema integral e as demais turmas no tempo regular, tendo 7º, 8º e 9º nos dois turnos. Foi pensando na necessidade de ampliar os saberes pedagógicos e sociais da comunidade escolar que o projeto aconteceu.

Com base no planejamento participativo, os alunos provocados pela professora de educação física, buscaram formas de melhor trabalhar o conteúdo da educação física, de maneira a ampliar as práticas sociais, dentro da realidade da escola, em relação ao espaço físico foram escolhidas as seguintes modalidades: dama, dominó, uno, futebol de botão e queimado. Cada turma(16 turmas), tinha o direito do aluno escolher uma modalidade para participar, dama, dominó, futebol de botão e uno 2 duplas por turma, queimado, cada turma um time de até 20 pessoas, escolhemos três dias na semana para as inscrições, e mais três dias onde foram contemplada a vivência dos jogos, ocorrendo cruzamento entre os inscritos, paralelo a isso, tivemos a elaboração das regras, e o contrato de convivência onde a prioridade, não seria vencer, os valores seriam, honestidade, respeito ao próximo e a participação. E a premiação se daria a todos que participassem, sendo contemplados com caixas de chocolate. Ao final do projeto e decorrer do ano letivo, podemos observar uma melhora no comportamento e rendimento escolar, concentração nas aulas, respeito aos colegas e professores e maior responsabilidade

### **Resultados e discussões:**

Consideramos que o projeto vivenciado na escola, se configurou como uma prática pedagógica bem sucedida porque atendeu a necessidade da ampliação do tempo escolar dos sujeitos na escola ao passo que atingiu seus objetivos iniciais. Os resultados demonstraram fatores importantes a respeito da motivação enquanto eixo central nas aulas de Educação Física, visto que, com o uso da pesquisa qualitativa foi possível estabelecer e dialogar a partir fatores do problema da pesquisa, qualitativa permitiu ao pesquisador, melhorar a qualidade da interpretação, do vivenciado junto as aulas de educação física.

### **Conclusões:**

O planejamento pedagógico, construído coletivamente, possibilitou materializar um processo educativo libertador onde os atores (alunos-professores-escola), resgataram a compreensão da realidade educacional, através de ação-reflexão-ação, restituindo-lhes a condição de sujeitos de direitos. Os



**X CNEF**  
X CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA, SAÚDE E CULTURA CORPORAL

Tema: Inclusão, Inovação e Esporte

**UFPE**

Data: 17 a 20 de maio 2020

participantes do projeto contribuíram com estas reflexões, compartilhando a importância dos estudos de práxis na formação.

**Palavras-chave:** prática pedagógica; jogos populares; protagonismo juvenil.

#### **Referências:**

ALBORNOZ, Suzana Guerra. Jogo e trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi. *Cadernos de Psicologia Social do Trabalho*, v. 12, n. 1, p. 75-92, 2009.

BARDIN, Laurence. *Análise de Conteúdo*. Lisboa, Portugal; Edições 70, LDA, 2009

COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia do Ensino da Educação Física*. São Paulo: Cortez, 2012.

FREIRE, Paulo. *Educação como prática da liberdade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2009

GAMBOA, Silvio Sanchez. *Pesquisa em Educação: lógicas e epistemologias*. Chapecó: Argos, 2007.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

TAVARES, Marcelo. *O ensino jogo na escola: uma abordagem metodológica para a prática dos professores de Educação Física*. In TAVARES, Marcelo. *Prática Pedagógica e formação profissional na Educação Física: reencontros com caminhos interdisciplinares*. Recife: EDUPE, 2006.

