



GT 01 – EDUCAÇÃO FÍSICA E CONTEXTO ESCOLAR

JOGOS E BRINCADEIRAS: UMA PROPOSTA DE AVALIAÇÃO PARA O ENSINO MÉDIO DO COLÉGIO LYCEU DE GOIÂNIA

Lorraine Tôres da Silva¹
George Ivan da Silva Holanda²
Álcio Crisóstomo Magalhães³

Palavras-chave: Jogos e Brincadeiras. Avaliação. Colégio Lyceu de Goiânia.

Introdução

O objetivo desse artigo é discutir o sentido da avaliação em uma organização de trabalho que concebe a Educação Física escolar como linguagem ou síntese cultural. Esta proposta corresponde ao esforço de atrelar o programa Pró Licenciatura e o Estágio Curricular Supervisionado da Licenciatura em Educação Física da Escola Superior de Educação Física e Fisioterapia de Goiás – UEG/ESEFFEGO.

A intenção é partir de uma experiência de avaliação desenvolvida com as turmas de Ensino Médio em Tempo Integral do Colégio Lyceu de Goiânia, para melhor compreender os limites e possibilidades de processos avaliativos em Educação Física na última etapa da Educação Básica.

Dessa forma, pode-se dizer que colocamos em diálogo, por meio do elemento avaliação a ESEFFEGO o campo de Estágio Colégio Lyceu de Goiânia e o elemento da cultura corporal de movimento: os jogos e brincadeiras. O ponto de partida foi a tese: o ato de jogar é uma expressão do momento cultural de qualquer comunidade, seja ela, original, protoindustrial ou altamente industrializada. Esse foi o nosso fio condutor para o diálogo com as quatro turmas de 2º anos do Colégio. Além do ginásio de esportes, das salas de jogos, sala de projeção, biblioteca, foi utilizado uma pista de skate particular para o desenvolvimento de todo o trabalho.

Metodologia

Nesse processo, a avaliação foi o ponto de partida. A conversa inicial foi aberta com a questão: Hoje vamos jogar. O que vocês propõem? Dentre as respostas, predominantemente apareceram o esporte

¹ Faculdade do Esporte - ESEFFEGO – E-mail: lorrainetorress21@gmail.com.

² Faculdade do Esporte - ESEFFEGO

³ Faculdade do Esporte - ESEFFEGO

e alguns jogos da tradição escolar ocidental. Sendo assim, construiu-se a partir dessa resposta uma nova questão central que viria a orientar toda a organização do trabalho pedagógico: por que vocês respondem esporte à pergunta de jogo?

Essa se tornou a problemática das quatro unidades temáticas construídas coletivamente pelo grupo de estagiários para tentar apresentar os jogos e brincadeiras como sínteses culturais; em que o jogo interpretado como esporte expressa bem isso.

A sociedade da mercadoria tende a transformar tudo o que um dia foi jogo em esporte. Nossa cultura lúdica é predominantemente esportivizada. Por meio da confrontação entre os jogos da nossa cultura indígena e os jogos da cultura européia de colonização, foi possível problematizar o processo de seleção cultural que está presente na nossa relação com o jogar/brincar.

Tendemos a ignorar o que é mais próximo a nós (jogos indígenas) e conhecer de cor aquilo que é mais distante. Não conhecemos e não nos motivamos a jogar o jogo da zarabatana, por exemplo, mas citamos e nos empolgamos como ninguém com o Escravos de Jó ou a Amarelinha. Portanto, uma clara adesão à cultura dominante ou colonizadora. Mas o que seria uma cultura dominante?

A partir dessa questão surgida da tentativa de compreender nossa relação com os jogos e brincadeiras, é possível pensar também o jogar/brincar como expressão de conflito de linguagens e culturas. O Movimento da Contracultura em suas diferentes expressões permitiu essa compreensão; através de seus elementos hip hop e skate, foi admissível explicar o esforço de vida e morte entre a cultura dominante e a cultura marginal. Por meio, dessa transposição discutimos os processos de esportivização e mercadorização do jogo mas, todo esse argumento só será verdadeiro quando traçamos a cultura da sociedade contemporânea, considerando o jogo/brincadeira do início do século XXI? A resposta foi construída pela organização de um trabalho pedagógico para o elemento jogos eletrônicos permitindo às turmas compreenderem que a sociedade em que vivem corresponde à uma comunidade de sujeitos isolados.

Em função da violência urbana, da ausência dos pais no brincar/jogar dos filhos, do fetiche da mercadoria informática, o jogar/brincar tem sido ressignificados e projetado novas formas de experiências, deixando de serem atividades de rua; em que estes também foram controlados.

Tornaram-se atividades, cada vez mais de execução e menos de invenção/criação. Ocorrendo no playground dos grandes edifícios, clubes com suas piscinas, quadras e salão de jogos, nas áreas de lazer dos grandes shoppings, bares e restaurantes, sendo cada vez mais dirigido. Sendo que, as ruas, os lotes baldios e as grandes áreas livres deixaram de ser o lugar da experiência, da (re) construção do lúdico. As novas famílias tem migrado para blocos de edifícios com grande áreas de

lazer equipadas com as chamadas salas de jogos; em que o ato de jogar se modificou.

Ao invés de vermos crianças nas ruas jogando, criando e reinventando os jogos, seja pela busca de variações, pela necessidade de adaptá-lo aos espaços e materiais disponíveis, o que se percebe são os espaços da rua cada vez mais esvaziados da experiência com o próprio brincar. O jogo foi esportivizado e em larga medida foi limitado pela experiência tecnológica. Talvez a grande síntese disso seja o esporte.

Resultados

O método avaliativo utilizado foi a efetiva participação dos discentes nas aulas por meio do se movimentar, além do seu envolvimento nas discussões/reflexões feitas no início e ao final de cada aula, com pesquisas durante o processo de intervenção, como o porquê quando é perguntado o que é jogo e pedem-nos exemplos, nós respondemos esportes, para que houvesse meditações do porque isso ocorre na nossa sociedade. E como avaliação formal sobre o desenvolvimento e a compreensão das nossas aulas na vida dos estudantes, propusemos três momentos para os alunos do colégio.

No primeiro momento para que eles pesquisassem o porquê o homem joga e quais as influências que eles recebem ao jogar, no segundo para que eles escolhessem um jogo que fizessem sentido com a temática apresentada nas aulas e preparassem uma oficina que representassem aquilo que eles falaram ao longo das aulas e no terceiro para que eles executassem o que propuseram em forma de movimento, para com as outras turmas dos 2º anos; em todos os momentos os professores estarão presente para ajudar e auxiliar estes momentos.

A Educação Física escolar é uma área de conhecimento que tematiza os elementos da cultura corporal, isto é, compreende uma perspectiva de organização do trabalho pedagógico que orienta-se pela problematização daquilo que vem se constituindo como linguagem corporal expressada nas danças, nas lutas, nos jogos, nas brincadeiras, nos esportes, nas ginásticas, etc. e pela construção de novas sínteses a partir do confronto desses elementos com os processos histórico-culturais, nos quais cada um dos diversos grupos sociais estejam inseridos.

Levando em consideração a fase de ensino na qual as intervenções aconteceram, o Ensino Médio, foi necessário trazer autores que oferecessem embasamento teórico para a construção da proposta. Nesse sentido, Frigotto (2004) nos alerta para a necessidade de que os sujeitos dessa fase escolar sejam conhecidos por seus professores, não puramente como simples alunos (sujeitos sem luz), mas como pessoas que possuem um rosto, uma história, que se movimentam em função de sua

origem e classe social.

Outro ponto muito importante defendido por Frigotto (2004), no tocante a esses sujeitos do Ensino Médio e sua formação diz respeito ao fato de que essa fase escolar deve visar o desenvolvimento de alunos críticos, que “joguem luz” sobre todas as questões concernentes à sociedade em que estão inseridos. Em outros termos, este tipo de ensino deve pautar-se num método que possibilite uma interpretação crítica de todos os fenômenos da natureza e da vida social.

Diante do exposto, pode-se afirmar que o objetivo deste trabalho foi contribuir na formação docente do bolsista, além de colaboração com a Educação Física do ensino médio. Para tanto e corroborando com os autores de referência, as atividades desenvolvidas nas aulas de jogos/brincadeiras almejavam mais do que simplesmente desenvolver a técnica dos alunos.

A partir desse pressuposto, as aulas continham sempre uma problemática que permeava toda a intervenção. A partir dela era desenvolvido, juntamente com os alunos, reflexões que contribuíam para aquilo que defende Frigotto (2004), a formação de alunos preocupados não com o “que é?”, mas sim com o “como é”, ou seja, um ensino que proporcione um método interpretativo que amplie sua visão sobre o mundo, a vida e os fatos e acontecimentos cotidianos.

Como podemos perceber com o decorrer das aulas, os alunos foram compreendendo o contexto histórico e a importância de dialogar a Educação Física com a História para percebermos o porquê jogamos alguns jogos como amarelinha, escravos de Jó na infância e quando crescemos pensamos apenas em esportes/competição/alto rendimento.

Considerações finais

Com o decorrer das nossas intervenções percebemos que os alunos conseguiram compreender o que é jogo e o processo cultural que transformaram esses jogos em esportes, nos dias atuais com o advento da cultura dominante, como vimos explicitamente a questão do skate.

Os alunos passaram a reconhecer a realidade em que vivem de uma outra forma, quando falamos sobre os marcos da cultura dominante, apresentaram um certo desconforto, no qual dissemos que o aborto era um dos elementos da segunda fase do movimento feminista e dialogamos com os alunos a questão dos estupros, de dominação do seu próprio corpo que até então eram os homens que controlavam, a realidade de crianças muitos jovens ficarem grávidas sofrendo risco de vida pelo fato do corpo não estar preparado para aquele momento.

Com as aulas dos jogos indígenas muitos alunos souberam o que é zarabatana, como ela foi criada e para que ela servia, da mesma forma com o próprio skate. E conseguiram perceber que os

jogos de antigamente são transformados em esportes atualmente. Perceberam também que ao mesmo momento em que há uma grande esportivização há também um momento de coletividade isolada, reconhecendo que os jogos atualmente sofreram também um processo de aculturação, em que os jogos eletrônicos foi-se cada vez mais ganhando espaço e lugar na vida de todos, pois nós temos acessos tanto pelos computadores, quanto pelos celulares.

Referências

FRIGOTTO, Gaudêncio. **Ensino Médio: Ciência, cultura e trabalho**. Brasília/DF: MEC/SENTEC, 2004.

GRAMSCI, Antônio. **Os intelectuais e a organização da cultura**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira S. A., 1982.