



O JOGO COMO CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO

Marluce Raquel Decian¹

Luíz Carlos Rigo²

Elizara Carolina Marin³

RESUMO

Este artigo apresenta a pesquisa que investigou o trato do jogo na Educação Física Escolar no Ensino Médio proposto pelo referencial curricular dos estados brasileiros. Foi desenvolvida por meio de análise documental e bibliográfica. Dos dezoito (18) documentos analisados constatamos que o jogo vem sendo proposto como conteúdo em dez (10) referenciais curriculares. Ainda que em número reduzido, os referenciais que propõem o jogo como conteúdo, adotam uma concepção crítica e avançam no debate da Educação Física, uma vez que a concebem a partir do debate histórico, social, cultural e pedagógico.

Palavras-Chave: Educação Física. Jogo. Ensino Médio. Referenciais curriculares

HOW THE GAME CONTENT OF PHYSICAL EDUCATION IN THE SCHOOL HIGH SCHOOL

ABSTRACT

This article presents research that investigated the handling of the game in physical education in high school curriculum proposed by the references of the Brazilian states. It was developed through literature and document analysis. Of the eighteen (18) analyzed documents found that the game has been proposed as content in ten (10) curriculum frameworks. Although few in number, the references that offers the game as content, embrace and advance a critical conception of Physical Education in the debate, since they conceive of the debate from historical, social, cultural and educational.

Keywords: Physical Education. Game. High School. Curriculum benchmarks.

COMO EL CONTENIDO DEL JUEGO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA ESCUELA SECUNDARIA

RESUMEN

Este artículo presenta una investigación que investigó el manejo del juego en la educación física en el currículo de la escuela secundaria propuesta por las referencias de los estados brasileños. Ha sido desarrollado a través de la literatura y el análisis de documentos. De los dieciocho (18) documentos analizados encontró que el juego ha sido propuesto como contenido de cada diez (10) estructuras curriculares. Aunque pocos en número, las referencias que ofrece el juego como contenido, abrazar y promover una concepción crítica de la Educación Física en el debate, ya que concebir el debate de la histórica, social, cultural y educativo.

Palabras-Claves: Educación Física. Juegos. High School. Benchmarks curriculum.

¹ Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, Rio Grande do Sul, Brasil. E-mail: marlucedecian@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, Rio Grande do Sul, Brasil. E-mail: rigoluizcarlos@gmail.com

³ Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, Rio Grande do Sul, Brasil. E-mail: elizcarolina@yahoo.com.br



Vértices do Sul
Educação Física e espaços de atuação:
Interlocuções e diálogos com o discurso escolar da
Saúde, da Recreação/Lazer e do Treinamento

Furg - Rio Grande - RS / 14, 15 e 16 de outubro de 2015

INTRODUÇÃO

Ao final do século XX, mais especificamente, final dos anos 90, iniciaram-se as reformas educacionais, em grande medida implantadas via Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) nº 9394/96 e Parâmetro Curricular Nacional (PCN), as quais continuam ainda hoje amparando a educação básica. A LDB caracteriza-se por ser um documento que estabelece diretrizes gerais e bases da organização do sistema educacional, no entanto dá liberdade às escolas e sistemas de ensino dos estados e municípios para a organização de seus projetos pedagógicos.

Contudo, com o passar do tempo essa autonomia mostrou-se ineficaz, fazendo com que a maioria dos governos estaduais e municipais definisse os seus próprios projetos pedagógicos, como uma via de colocar em prática a política nacional de acordo com as especificidades regionais. A tais projetos são atribuídas terminologias adequadas conforme o entendimento de cada secretaria de estado, podendo ser chamados de referencial curricular, proposta curricular, livro didático, cadernos de orientação curricular, entre outros⁴.

De acordo com Sampaio (2010), as propostas curriculares são compostas por ponderações e discussões de várias pessoas que se envolvem na sua elaboração e explicitam orientações tanto a respeito de sua elaboração quanto princípios defendidos. Portanto, são constituídos por intencionalidades e interesses.

Para a autora uma proposta curricular tem por objetivo maior agregar concepções educacionais, aprendizagens, orientações metodológicas, critérios de escolha dos conteúdos, estratégias de ensino, situações de aprendizagem, recursos didáticos e propostas de avaliação. Em outras palavras, a proposta curricular tem a finalidade de orientar a prática pedagógica dos professores em âmbito estadual.

Nesse contexto vem-se trabalhando na construção de uma nova proposta para a etapa do Ensino Médio da educação básica que se constitui a partir da superação de um modelo dual e elitista de escolas que ainda vigora, modelo esse pautado por uma educação propedêutica, preparatória para o vestibular para alguns e preparatória para a entrada acrítica no mundo do trabalho para outros. (BRASÍLIA, 2006)

Por conseguinte, o Ensino Médio foi configurado na LDB (Lei nº 9394/96) como a última etapa da educação básica, segundo tal documento ele foi constituído em conformidade

⁴ Para fins de compreensão, nesse trabalho utilizaremos somente a terminologia referencial curricular.



a um novo contexto educacional, uma vez que, objetiva consolidar e aprofundar os conhecimentos adquiridos na educação fundamental, desenvolver a compreensão e o domínio dos fundamentos científicos e tecnológicos que presidem a produção moderna, e não apenas preparar para o vestibular.

Ocorre, porém, que a educação no Ensino Médio tem sido historicamente, seletiva e vulnerável à desigualdade social, uma vez que, constatações em estudos recentes desenvolvido em Escolas Públicas de Santa Maria – RS chama atenção ao fato de o Ensino Médio estar no centro de grandes preocupações, em termos das aprendizagens propiciadas aos seus alunos, as quais estão, na maioria absoluta dos casos, em total defasagem seja com as determinações para este nível de escolaridade básica, seja com as aspirações do adolescente e do jovem que o frequenta, seja com as demandas que a sociedade atual coloca para seus egressos (SANTOS, 2007). Em meio a esses motivos, o Ensino Médio, vem despontando como um importante campo para o desenvolvimento de pesquisas e ações que visem à melhoria deste segmento do ensino escolar básico, mas não tanto demanda, inclusive na área da Educação Física. Cabe destacar que, segundo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP, 2007), há um grande contingente de alunos matriculados nesta fase escolar (8.906.820), em maior número na rede estadual (7.585,391), seguindo pela rede privada (1.068,734), rede municipal (186.045) e federal (67.65). Sendo que, grande parte destes alunos (3.816.510) estão matriculados no período da noite.

Conforme a LDB (Lei nº 9394/96), a Educação Física passou a ser um componente curricular obrigatório e integrado a proposta pedagógica da escola, e não apenas atividade paralela na instituição escolar. Nesse sentido se faz necessário refletir o componente no Ensino Médio, principalmente, se consideramos a escola uma instituição que tem a função de socializar o conhecimento sistematizado historicamente e acumulado pela humanidade (Saviani, 2008), e a Educação Física como disciplina que trata pedagogicamente da cultura corporal (Soares, *et al*, 1992), tais como o jogo, os esportes, a dança, as lutas, a ginástica.

Dentro deste contexto, esta pesquisa objetiva estudar o jogo como conteúdo escolar das aulas de Educação Física no Ensino Médio. Discutir o jogo no momento atual expressa um desafio para profissionais e pesquisadores ligados ao tema. As práticas corporais, no decorrer da história, sob o advento da racionalização e da produtividade, tornaram o esporte como sendo a cultura corporal hegemônica sendo tratado como a forma determinante e central da dimensão da cultura corporal. Esse fato é constatado na própria história do surgimento do



Vértices do Sul
Educação Física e espaços de atuação:
Interlocuções e diálogos com o discurso escolar, da
Saúde, da Recreação/Lazer e do Treinamento

Furg - Rio Grande - RS / 14, 15 e 16 de outubro de 2015

esporte moderno que, de acordo com Bracht (1997), constitui-se, enquanto resultado de modificações/esportivizações de jogos populares, na sua maioria de atividades com bolas, nas classes populares inglesas.

Desse modo, essa pesquisa visa analisar o trato dado ao conteúdo jogo no Ensino Médio pelos Referenciais Curriculares dos estados brasileiros.

DECISÕES METODOLÓGICAS

Para tal, lançamos mão de pesquisa documental e bibliográfica. Cabe destacar, que a pesquisa documental é muito próxima da pesquisa bibliográfica. Oliveira (2007) faz uma importante distinção entre ambas, pois afirma que a pesquisa bibliográfica é uma modalidade de estudo e análise de documentos de domínio científico tais como livros, periódicos, enciclopédias, ensaios críticos, dicionários e artigos científicos. O elemento diferenciador está na natureza das fontes: a pesquisa bibliográfica remete para as contribuições de diferentes autores sobre o tema, enquanto a pesquisa documental recorre a materiais que ainda não receberam tratamento analítico, ou seja, as fontes primárias.

Como procedimento para o levantamento dos referenciais curriculares recorreremos aos sítios das Secretarias de Educação dos estados brasileiros, cuja coleta foi realizada entre o período de março a maio do ano de 2011. A partir deste critério, identificamos que dos 27 estados brasileiros, somente 19 disponibilizam os referenciais *on-line*. Destes, cabe destacar, que o estado do Pará não contempla nos seus referenciais a área da Educação Física. Neste sentido, foi realizada a análise de 18 referenciais referente aos seguintes estados: Acre, Alagoas, Amapá, Ceará, Distrito Federal, Espírito Santo, Goiás, Mato Grosso, Mato Grosso do Sul, Minas Gerais, Paraná, Pernambuco, Rio de Janeiro, Rio Grande do Sul, Rondônia, Santa Catarina, São Paulo e Sergipe. Buscamos identificar a incidência, bem como, a forma como o conteúdo jogo, destinado ao Ensino Médio, é tratado nesses referenciais.

O CONTEÚDO JOGO NAS PROPOSTAS CURRICULARES PARA O ENSINO MÉDIO DOS ESTADOS BRASILEIROS

Darido *et al.* (1999) no estudo realizado sobre a Educação Física no Ensino Médio ressalta características do trabalho deste componente curricular: desvalorização perante as demais disciplinas, principalmente, em face ao vestibular e a facilidade dos pedidos de dispensa; alocação da disciplina fora do período escolar, dificultando a frequência dos alunos às aulas; as aulas apresentam-se como uma repetição mecânica dos programas de Educação



V Extremos do Sul
Educação Física e espaços de atuação:
Interlocuções e diálogos com o discurso Escolar, da
Saúde, da Recreação/Lazer e do Treinamento

Furg - Rio Grande - RS / 14, 15 e 16 de outubro de 2015

Física do Ensino Fundamental; além de que, os alunos, na sua grande maioria, tiveram poucas experiências em relação à prática da Educação Física, e estas experiências, em geral, não foram marcadas pelo sucesso e prazer, e quando requisitado para a prática, o discurso é do não gostar, ou de não ser importante.

Em grande parte dos referenciais curriculares analisados foram encontradas peculiaridades referentes aos seus respectivos estados. Tais documentos, portanto, agregam sintonia e legitimidade com as orientações que fundamentam as políticas do estado ou do grupo de profissionais que o elaborou.

Com relação à procedência dos referenciais curriculares, verificamos que unanimemente, são provenientes das secretarias de educação de seu respectivo estado. Outro atributo que merece ser evidenciado é o ano de elaboração desses documentos, variam entre os anos de 1998 e 2010, no entanto, a maioria deles foram propostos nos últimos quatro anos.

Constatamos que o jogo vem sendo tratado como conteúdo da Educação Física do Ensino Médio em dez (10) referenciais curriculares – Distrito Federal, Espírito Santo, Goiás, Mato Grosso, Minas Gerais, Paraná, Pernambuco, Rio de Janeiro, Rondônia e Santa Catarina.

Oito (8) dos referenciais curriculares em que o jogo é proposto como conteúdo da Educação Física do Ensino Médio, organizam o conteúdo em formato de tabelas com proposta de conteúdos e textos que subsidiam a discussão e, dois (2) organizam somente em formato de texto.

O trato dado ao jogo muda de acordo com a concepção de Educação Física, que, em sua maioria, estão pautados pela concepção de cultura corporal, com exceção do referencial do Distrito Federal que concebe como cultura de movimento:

[...] a Educação Física trata do conhecimento produzido e exercido pela sociedade a respeito do corpo e do movimento, com finalidades de lazer, expressão de sentimentos, ou ainda como possibilidade de promoção, recuperação e manutenção da saúde. (DISTRITO FEDERAL - ORIENTAÇÕES CURRICULARES – ENSINO MÉDIO, 2009, p. 30).

O referencial curricular do Distrito Federal propõe o jogo como conteúdo nos três níveis do Ensino Médio. Embora na apresentação da proposta exponha sobre a necessidade de que os conteúdos subsidiem o aluno na apropriação crítica, quando discorre sobre os conteúdos ele é exposto em forma de tópicos e em relação com a problematização. Ou seja, na 1ª série: jogos cooperativos e competitivos, diferenças na participação e sistemas táticos; na 2ª



Vértices do Sul
Educação Física e espaços de atuação:
Interlocuções e diálogos com o discurso escolar, da
Saúde, da Recreação/Lazer e do Treinamento

Furg - Rio Grande - RS / 14, 15 e 16 de outubro de 2015

série: grandes jogos e jogos cooperativos; 3ª série: Capoeira Angola e Regional; aproximações com as lutas e jogos cooperativos e grandes jogos.

Nos demais referenciais curriculares, o jogo é concebido a partir da perspectiva de manifestação da cultura corporal, 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. (SOARES *et al*, 1992)

Portanto, o jogo deve manter uma coerência com a sua prática pedagógica, de modo que a essência do jogo reside em seu vigor, no encantamento e na capacidade de instigar, sem deixar de lado o seu caráter lúdico e cultural.

O jogo enquanto conteúdo da Educação Física, visto sob o olhar das concepções críticas, é considerado um conteúdo indispensável à apreensão do conhecimento sócio-histórico das atividades corporais, de modo que, expressa sentidos e significativos ao aluno, além de contribuir na constituição de cidadãos conscientes e críticos. Verificamos que nove (9) referenciais curriculares enquadram-se nessa perspectiva.

Contudo, o referencial curricular do estado da Rondônia apresenta contradições. Utiliza em seu discurso a Educação Física como cultura corporal, porém conceitua o jogo como:

[...] *atividade física* (grifo nosso) de grande valor educacional, que deve ter flexibilidade nas suas regras e regulamentos, podendo ser adaptados às condições locais e materiais disponíveis, bem como, ao número de participantes. E ainda, de baixo nível competitivo, com características cooperativas e recreativas, aplicados em várias situações como datas festivas, confraternizações, no cotidiano escolar, voltados ao desenvolvimento do lazer e, principalmente, como conteúdos nas aulas de Educação Física. Por fim, objetiva a participação de todos, oportunizando o *desempenho ótimo* (grifo nosso) de cada educando com atividades adequadas às suas habilidades. (RONDÔNIA - REFERENCIAL CURRICULAR – ENSINO MÉDIO, 2010, p.14).

Evidencia-se uma visão de jogo como atividade física, como desempenho físico e atividade extracurricular, desconsiderando-o como manifestação cultural produzida historicamente pela humanidade.

Contraditoriamente também se apresenta o referencial curricular do estado do Espírito Santo, que concebe a Educação Física a partir da perspectiva da cultura corporal, realça a contribuição da disciplina para a formação humana e constrói os objetivos e as alternativas metodológicas a partir da abordagem crítico-superadora. No entanto, organiza os conteúdos



V Extremos do Sul
Educação Física e espaços de atuação:
Interlocuções e diálogos com o discurso Escolar, da
Saúde, da Recreação/Lazer e do Treinamento

Furg - Rio Grande - RS / 14, 15 e 16 de outubro de 2015

por meio do conceito de competências e habilidades. As competências do eixo jogo são conhecer e experimentar os vários tipos de jogos desenvolvidos historicamente e, as habilidades a serem alcançadas são: reconhecer o caráter lúdico dos jogos e a vivência das mais variadas formas de jogo, aprender e valorizar o trabalho em equipe e desenvolver o gosto por atividades que requerem concentração.

O referencial curricular do estado de Minas Gerais para a Educação Física está organizado por eixo temático. Expõe o conteúdo jogos e brincadeiras tanto por meio de tópicos quanto por texto que subsidia o trabalho docente e assim o compreendem:

[...] ações culturais cuja intencionalidade e curiosidade resultam em um processo lúdico, autônomo, criativo, possibilitando a (re) construção de regras, diferentes modos de lidar com o tempo, lugar, materiais e experiências culturais, isto é, o imaginário. A natureza dos jogos e das brincadeiras não são discriminatórios, pois implica o reconhecimento de si e do outro, traz possibilidades de lidar com os limites como desafios, e não como barreiras. Além disso, os jogos e as brincadeiras possibilitam o uso de diferentes linguagens verbais e não-verbais, o uso do corpo de formas diferentes e conscientes; a organização, ação e avaliação coletivas. (MINAS GERAIS - PROPOSTA CURRICULAR – EDUCAÇÃO FÍSICA, 2007, p.40).

O estado do Rio de Janeiro, em seu referencial curricular destaca o papel do jogo, das vivências cooperativas e da ludicidade como aspectos que contribuem para a formação humana. Propõe os conteúdos subdivididos em série e, dentro destes, em bimestres. O jogo é proposto na 1ª e na 3ª série. Na 1ª série a ênfase é na participação, valorização, recriação e reflexão em torno dos jogos populares e, no primeiro bimestre da 3ª série, retoma os elementos e acrescenta o trato da diferenciação entre jogos competitivos, de lazer, eletrônicos e populares.

No referencial curricular do estado do Pernambuco além de agregar o eixo temático jogo nos três (3) anos do ensino médio na perspectiva de vivência e de reflexão micro e macro cultural e social, propõe o debate sobre o conhecimento de que trata o jogo com o fim de subsidiar o professor. Explicitam com base em Soares *et al* (1992) que “o jogo é uma invenção do homem, um ato em que as intencionalidades e curiosidades resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente. Como conhecimento, enfim, que alunos, precisam apropriar-se e produzir”. Realçam a necessidade do professor contemplar a memória lúdica da comunidade em que os alunos estão inseridos além do conhecimento de outras regiões do país e do mundo, para além da redução ao



Vértices do Sul
Educação Física e espaços de atuação:
Interlocuções e diálogos com o discurso Escolar, da
Saúde, da Recreação/Lazer e do Treinamento

Furg - Rio Grande - RS / 14, 15 e 16 de outubro de 2015

rendimento técnico, ao entretenimento e a descontração (PERNAMBUCO - ORIENTAÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS – EDUCAÇÃO FÍSICA. 2008 p.27).

O referencial curricular do estado do Mato Grosso está organizado em forma de texto e situa a Educação Física historicamente para defender a entendê-la como a área pedagógica que trata da cultura corporal, com o fim de socializar o saber acumulado e que pode ser problematizado e ressignificado pelos alunos. O jogo é situado:

[...] como uma das manifestações mais fortes e mais antigas do homem, ele está marcado de significados culturais das mais diversas culturas (...). Cabe nesta etapa de ensino, o professor promover espaços para a construção e ressignificação de jogos em que os estudantes precisam ter conhecimentos sistematizados para construir autonomamente jogos que atendam às suas necessidades, ou em conjunto com a comunidade interna e externa à escola, estabelecendo relações para compreensão do fenômeno e suas relações com a sociedade, com a cultura, com o mundo do trabalho, com a própria vida. (MATO GROSSO – ORIENTAÇÕES CURRICULARES PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA, 2009, p. 100/101).

O referencial curricular do estado de Santa Catarina também está organizado em forma de texto visando instrumentalizar teoricamente o professor para compreender a Educação Física na perspectiva histórico-cultural, situando que a ação humana tem historicidade, intencionalidade, sentido, para além da visão biologicista.

Neste referencial, ao lado do esporte o jogo assume posição central, constituindo-se, conforme argumenta o documento, numa influência basilar, para os demais conteúdos da Educação Física escolar. No trato específico do jogo situa as diferentes concepções esclarecendo que não há um consenso entre os autores e salientando a riqueza de possibilidades deste conteúdo para o fazer pedagógico. Finaliza situando que

[...] o jogo, pela sua importância no desenvolvimento do ser humano, deve contribuir para que este se relacione melhor, faça uma leitura crítica da realidade e se perceba como sujeito histórico, que precisa de outros sujeitos, para poder interferir e transformar, sendo, ao mesmo tempo, produtor e produto desta sociedade. Se, enquanto educadores, assim nos propusermos a proceder, com certeza estaremos contribuindo para legitimar a Educação Física no âmbito escolar comprometida com uma sociedade mais justa. E o jogo, como um de seus conteúdos, torna-se mais rica, oportunizando a todos usufruí-la, rompendo com o processo seletivo e eletista, que muitas vezes nele é projetado e que tende a prevalecer, fruto de valores de outras instituições sociais que não são adequados às necessidades educacionais”. (SANTA CATARINA – PROPOSTA CURRICULAR, 1998, p. 219).



V Extremos do Sul
Educação Física e espaços de atuação:
Interlocuções e diálogos com o discurso Escolar, da
Saúde, da Recreação/Lazer e do Treinamento

Furg - Rio Grande - RS / 14, 15 e 16 de outubro de 2015

O referencial curricular do Paraná merece destaque, uma vez que foi construído por um coletivo de professores da própria rede pública de ensino do referido estado. Nesse referencial curricular o ser humano

[...] é entendido como social, histórico, inacabado e, portanto, em constante transformação. Essa compreensão exige da Educação Física uma abordagem teórica que contextualize as práticas corporais, relacionando-as aos interesses políticos, econômicos, sociais e culturais que as constituíram. (PARANÁ – LIVRO DIDÁTICO PÚBLICO – EDUCAÇÃO FÍSICA – ENSINO MÉDIO, 2008, p. 11).

Coerente com a concepção de Educação Física, de homem e de sociedade organiza os conteúdos como subsídio para professores e alunos em forma de texto reflexivo, com tarefas diversas de pesquisa e vivência, visando o conhecimento sobre o jogo historicamente, o competir e o cooperar, as relações e as diferenças entre o jogo e o esporte e sobre o jogo e a cidadania.

O referencial curricular do estado de Goiás apresenta uma contextualização sobre a história e a concepção de Educação Física que o embasa. Em resumo,

[...] constitui-se numa prática social que tem como foco de atuação o movimento humano. Sendo assim, no Ensino Médio, ela deve trabalhar e tematizar conhecimentos desenvolvidos e acumulados pela humanidade no âmbito da cultura corporal. (GOIÁS - REFERENCIAIS CURRICULARES - ENSINO MÉDIO, 2009, p.62).

Os conteúdos estão organizados para todo o Ensino Médio, sem compartimentar por série. Apresentam um conjunto de possibilidades a serem trabalhadas, tais como: os jogos de rua, de salão, aquáticos, de outras culturas, levando em consideração a história da humanidade, implicações dos processos de urbanização e dos jogos eletrônicos e as relações com os processos de emancipação social.

A análise dos referenciais revelam contradições neles presentes. O referencial curricular do estado de São Paulo, por exemplo, no texto introdutório apresenta a Educação Física a partir da concepção da cultura corporal, no entanto, no quadro dos conteúdos para o Ensino Médio, o jogo sequer é mencionado. Na proposta curricular do Rio Grande do Sul, o jogo aparece como conteúdo apenas para os primeiros anos do Ensino Fundamental e com um percentual (10%) quantitativo reduzido e localizado na 5ª e 6ª séries. Ocorrência semelhante a essa acontece no referencial curricular do estado de Sergipe, pois também não agrega o jogo como conteúdo do Ensino Médio. Em consequência disso, nota-se que o conteúdo jogo perde



V Extremos do Sul
Educação Física e espaços de atuação:
Interlocuções e diálogos com o discurso escolar, da
Saúde, da Recreação/Lazer e do Treinamento

Furg - Rio Grande - RS / 14, 15 e 16 de outubro de 2015

seu espaço tanto no Ensino Fundamental quanto no Ensino Médio em detrimento de outros conteúdos considerados mais importantes – principalmente, os esportes institucionalizados.

No referencial curricular do estado do Pará o componente curricular Educação Física não é contemplado.

Em contraponto à visão dos referenciais curriculares, que não incluem o jogo na classificação dos conteúdos para o Ensino Médio, Andrade *et al.* (2002) considera o jogo como um importante espaço de aprendizagem social, de criatividade e de trabalho coletivo, capaz de promover reflexões sobre como formas sociais estabelecidas apresentam dificuldades para se jogar.

Como afirma Bruhns (1996), no jogo tem-se um espaço para a liberdade e a criatividade se faz presente. Por meio do jogo não se pretende uma evasão da realidade ou um descompromisso. Assim, a importância do jogo na educação e, sobretudo, na Educação Física, é inegável, podendo-se perceber a ênfase e o reconhecimento no caráter educacional que é atribuído a ele ao longo da história. Por conseguinte, o jogo possibilita a construção e recriação, embora devido suas características lúdicas ele seja considerado por alguns, como improdutivo, isso em uma sociedade onde valores dominantes voltam-se à produção e consumo, sendo valorizada a capacidade de produzir e consumir do homem. Logo, o jogo se trabalhado de maneira problematizada e relacionando-o ao contexto social favorece um contexto de aprendizagem e construção do conhecimento.

Entre os referenciais analisados há muitas semelhanças entre suas orientações. No entanto, não basta apenas o jogo estar presente no planejamento dos conteúdos do Ensino Médio, cabe ao professor apropriar-se de tal conhecimento e investigar. Conforme esclarece Soares *et al.* (1992, p.68), para a aplicação da temática jogo o professor necessita “pesquisar tanto em bibliografias adequadas quanto na própria memória lúdica da comunidade dos seus alunos, os jogos que melhor viabilizem o tratamento dessas temáticas”.

Os referenciais analisados que propõem o jogo como conteúdo, pelo menos teoricamente, avançam na direção de superar a visão predominante, descritas por Maschio e Ribas (2009), qual seja, do uso do jogo como meio de iniciação ao esporte, como recreação ou relaxamento, reduzido aos anos iniciais do Ensino Fundamental e raramente nos anos finais e Ensino Médio.

Melo (1997) em uma experiência com a Educação Física no Ensino Médio utilizando jogos, verificou ao final do referido programa, que os alunos o avaliaram positivamente,



Vértices do Sul
Educação Física e espaços de atuação:
Interlocuções e diálogos com o discurso escolar, da
Saúde, da Recreação/Lazer e do Treinamento

Furg - Rio Grande - RS / 14, 15 e 16 de outubro de 2015

ressaltando que o conteúdo jogo deveria estar presente também nas aulas regulares da Educação Física. Neste trabalho ficou evidenciado que outros conteúdos podem ser vivenciados no Ensino Médio para além dos esportes institucionalizados.

Também Kravchychyn, Oliveira e Cardoso (2008), numa pesquisa de caráter de pesquisa-ação que objetivou diagnosticar, planejar e desenvolver aulas durante um semestre para o Ensino Médio de uma escola pública tanto denuncia a predominância dos esportes institucionalizados, o descaso e descompromisso dos professores com a prática pedagógica, a compreensão da Educação Física reduzida à atividade, quanto alerta para as mudanças de concepção da direção, dos professores e dos alunos ao final dos seis meses. O principal desafio no Ensino Médio, argumenta o autor, é superar: o discurso dos alunos pautado no não gostar da atividade e de discutir; a acomodação do professor; a prática pela prática; a hegemonia dos esportes.

CONCLUSÃO

A partir da década de 90, no Brasil, iniciaram-se as reformas educacionais, bem como as principais referências gerais da educação (Lei de Diretrizes e Bases - LDB e Parâmetro Curricular Nacional - PCN), as quais continuam ainda hoje amparando a educação básica. A exemplo de tais reformas educacionais temos os referenciais curriculares estaduais, os quais conciliam interesses e pretensões visando agregar concepções educacionais, orientações metodológicas, estratégias de ensino, situações de aprendizagem, entre outras.

Em se tratando de propostas que orientam a prática pedagógica de professores, é de fundamental importância que cada referencial curricular possua clara a compreensão de sociedade, educação, educação física, jogo e dos demais conteúdos da cultura corporal. Para que o jogo seja apropriado na Educação Física escolar e tratado pedagogicamente como conhecimento produzido historicamente a partir da cultura corporal é necessário que além de estar presente nas propostas curriculares, preocupemo-nos com a maneira com que ele é tratado em tais documentos.

Nesse sentido, é de fundamental importância entender o sentido do termo jogo, bem como apropriar-se de tal conteúdo de modo que se torne significativo para o cotidiano dos alunos.

Nos referenciais curriculares analisados, verificamos que o jogo é tratado em nove (9) propostas da Educação Física para o Ensino Médio, limitando-se ao entendimento de jogo apenas como resgate cultural, deixando de lado o entorno social, econômico e político.



V Extremos do Sul
Educação Física e espaços de atuação:
Interlocuções e diálogos com o discurso escolar, da
Saúde, da Recreação/Lazer e do Treinamento

Furg - Rio Grande - RS / 14, 15 e 16 de outubro de 2015

Assim, procuramos com esse trabalho compreender o trato dado ao jogo pelos referenciais curriculares estaduais, de modo que ultrapasse o entendimento de recurso metodológico ou de seu resgate cultural, desenvolvendo uma construção do conhecimento pela práxis.

O estudo também identificou que, ainda que em número reduzido, os referenciais que propõe o jogo como conteúdo adota uma concepção crítica e avançam no debate da Educação Física, uma vez que a concebem a partir do debate histórico, social, cultural e pedagógico.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, E. V. et al. O jogo e a reprodução social, vivendo e fazendo história na Educação Física escolar. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 21, n.1, p. 158-164, setembro/1999. Trabalho apresentando no XI Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, Florianópolis, 1999.
- BRACHT, V. **Sociologia Crítica do Esporte: uma introdução**. Vitória: UFES, Centro de Educação Física e Desportos, 1997.
- BRASIL. Lei nº. 9.394, de dezembro de 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, Brasília, 20 dez. 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9394.htm>. Acesso em: 15 mar. 2011.
- BRASÍLIA, Secretaria de Educação Básica. **Linguagens, códigos e suas tecnologias (2006). Orientações curriculares para o ensino médio; v. 1**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf>. Acesso em: 12 abr. 2011.
- BRUHNS, H. O jogo nas diferentes perspectivas teóricas. **Motrivivência**. São Paulo, 1996.
- DARIDO, S. C. *et al.* Educação Física no ensino médio: reflexões e ações. **Motriz**, v. 5, n. 2, p. 138 - 145, dez 1999. Disponível em: <<http://www.rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/05n2/5n202Darido.pdf>>. Acesso em: 6 abril 2011.
- DARIDO, S. C. *et al.* Jogos e Brincadeiras. In: **Educação Física na Escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.
- FREIRE, J. B. **Jogo: entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados, 2002.
- GOIÁS. Secretaria da Educação de Goiás. **Referenciais Curriculares: ensino médio do Estado de Goiás**. Goiânia: SEDUC, 2009. Disponível em: <www.educacao.go.gov.br>. Acesso em: 3 abr. 2011.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- INEP. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **Sinopse estatística da educação básica: censo escolar 2006**. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. – Brasília: O Instituto, 2007.



V Extremos do Sul
Educação Física e espaços de atuação:
Interlocuções e diálogos com o discurso escolar da
Saúde, da Recreação/Lazer e do Treinamento

Furg - Rio Grande - RS / 14, 15 e 16 de outubro de 2015

KRAVCHYCHYN, C.; OLIVEIRA, A. B.; CARDOSO, S. M. Implantação de uma proposta de sistematização e desenvolvimento da Educação Física do Ensino Médio. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v.14, n.02, p.39-62, maio/agosto, 2008.

MASCHIO, V.; RIBAS, J. F. M. El juego como contenido escolar en el enfoque crítico-superador. **Revista Pedagógica ADAL**, Madri, v. 11, n. 19, p. 30-38, dez. 2009. Disponível em: www.apefadal.es. Acesso em: 10 maio. 2011.

MATO GROSSO. Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso. **Orientações Curriculares para a Educação Básica do Estado de Mato Grosso**. Mato Grosso: SEDUC, 2009. Disponível em: <www.seduc.mt.gov.br>. Acesso em 3 abr. 2011.

MELO, R. Z. **Educação física na escola: conteúdos adequados ao 2o grau**. 1997. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro.

MINAS GERAIS. Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais. **Proposta Curricular: educação física – ensino fundamental e médio**. Minas Gerais: SEE, 2007. Disponível em: <crv.educacao.mg.gov.br>. Acesso em: 4 maio. 2011.

OLIVEIRA, M. M. **Como fazer pesquisa qualitativa**. Petrópolis, Vozes, 2007.

PARÁ. Secretaria Executiva de Educação do Pará. **Proposta Curricular 2003: ensino médio**. Pará: SEDUC, 2003. Disponível em: <www.seduc.pa.gov.br>. Acesso em: 4 maio 2011.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco. **Orientações Teórico Metodológicas: educação física – ensino fundamental e médio**. Pernambuco: SEDE, 2008. Disponível em: <www.educacao.pe.gov.br>. Acesso em: 4 maio 2011.

RONDÔNIA. Secretaria de Estado da Educação de Rondônia. **Referencial Curricular do Estado de Rondônia: educação física – ensino médio 1º ao 3º ano**. Rondônia: SEDUC, 2010. Disponível em: <www.educacao.rs.gov.br>. Acesso em: 4 maio. 2011.

SAMPAIO, M. M. F. (Org.) **Relatório de análise de propostas curriculares de ensino fundamental e ensino médio**. – Brasília: Ministério da Educação / Secretaria de Educação Básica, 2010.

SANTA CATARINA. Secretaria de Estado da Educação e do Desporto. **Proposta Curricular de Santa Catarina: educação infantil, ensino fundamental e médio – disciplinas curriculares**. Florianópolis: COGEN, 1998. Disponível em: <www.sed.sc.gov.br>. Acesso em: 29 mar. 2011.

SANTOS, M. E. G. **Formação continuada de professores e desenvolvimento institucional de escolas públicas: articulações, possibilidades e limitações**. Santa Maria/BR: Programa de Pós-Graduação em Educação, Centro de Educação, Universidade Federal de Santa Maria. (Dissertação de Mestrado - Orientação: Eduardo A. Terrazan). 2007.

SERRA, M. C. **Jogos Tradicionais em Portugal as relações entre as Práticas Lúdicas e as Ocupações Agrícolas e Pastorais**. Volume I. Vila Real. Dissertação do Doutorado apresentada na Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, 1999.

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



V Extremos do Sul
Educação Física e espaços de atuação:
Interlocuções e diálogos com o discurso escolar, da
Saúde, da Recreação/Lazer e do Treinamento

Furg - Rio Grande - RS / 14, 15 e 16 de outubro de 2015