
Educação Física

Murillo Pereira Papais

**O Jogo como recurso metodológico no ensino
das práticas corporais na Educação Física
escolar: análise de materiais didáticos**



Rio Claro - SP
2022

Murillo Pereira Papais

O Jogo como recurso metodológico no ensino das práticas corporais na Educação Física escolar: análise de materiais didáticos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Biociências – Câmpus de Rio Claro, da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, para obtenção do grau de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Fernanda Moreto Impolcetto

Rio Claro - SP
2022

P213j Papais, Murillo
O Jogo como recurso metodológico no ensino das práticas corporais na Educação Física escolar: análise de materiais didáticos / Murillo Papais. -- Rio Claro, 2022
36 p.

Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura - Educação Física) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências, Rio Claro
Orientadora: Fernanda Moreto Impolcetto

1. Jogo. 2. Aprendizagem. 3. Metodologia. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca do Instituto de Biociências, Rio Claro. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

Murillo Papais

O Jogo como recurso metodológico no ensino das práticas corporais na Educação Física escolar: análise de materiais didáticos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Biociências – Câmpus de Rio Claro, da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, para obtenção do grau de Licenciado em Educação Física.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Fernanda Moreto Impolcetto

Prof. Dr. Camila Coelho Greco

Prof. Dr. Flávio Soares Alves

Aprovado em: 09 de Novembro de 2022



Assinatura do discente



Assinatura do(a) orientador(a)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente devo agradecer minha família, todos que me apoiaram durante esses anos, e não foram poucos, meu pai e minha mãe, Angela e Marco, obrigado por tudo que fizeram e abdicaram para que eu pudesse me formar na UNESP, sempre me ajudando não importa qual fosse a dificuldade apresentada. Meus irmãos, Jéssica e Leonardo, que acreditaram que eu ia vencer essa etapa, estiveram sempre torcendo por mim e me orientando sobre o que fazer com os problemas da vida.

Nesse processo todo da minha formação também tive a ajuda e o apoio dos meus amigos de República, desde o momento onde optei em iniciar a faculdade de novo eles me deram palavras de força, acreditaram em mim e ajudaram com o dia-a-dia deste processo, obrigado a todos que moraram e que são agregados da república, vocês fizeram os dias difíceis serem mais fáceis. E agradeço imensamente minha orientadora Fernanda, obrigado pela paciência e toda atenção dada, sem ela tenho certeza que a produção deste trabalho seria muito mais complicada e difícil, agradeço por não só este último ano, mas por todos onde ela pode me ensinar e transmitir seu conhecimento.

RESUMO

O jogo faz parte da vida dos seres humanos desde a pré-história, constituindo-se como elemento da cultura, que é transmitido de uma geração à outra. Na Educação Física escolar (EFE) o jogo assume duas dimensões diferentes: objeto de ensino e recurso metodológico. No primeiro caso o jogo é tratado como prática corporal, elemento da cultura corporal de movimento que deve ser ensinado nesta disciplina. No segundo caso, o jogo passa a ser utilizado como recurso para o ensino de outros conteúdos, por exemplo, para ensinar danças, lutas ou ginástica. O presente trabalho teve como objetivo analisar o jogo dentro da EFE, como recurso metodológico, em materiais didáticos para os professores da Educação Física. Por meio de uma análise documental foram levados em consideração os seguintes pontos a respeito do jogo: a frequência de uso e a forma como o jogo foi usado (como conteúdo ou recurso pedagógico). Através desta análise foi possível observar o uso do jogo como um conteúdo nas unidades temáticas de Brincadeiras e Jogos. Quando usado em outras unidades temáticas verificou-se o jogo como um recurso pedagógico para o professor. Ao chegar mais próximo do 4º e 5º ano do ensino fundamental observou-se o uso menos frequente do jogo como um recurso para o ensino dos conteúdos. Concluiu-se que o livro “Currículo em Ação do Estado de São Paulo” possui uma variedade maior de jogos como recurso pedagógico, enquanto o livro “Práticas Corporais: Educação Física” possui uma variedade maior de jogos enquanto conteúdo, com menos possibilidades para a utilização do professor como recurso pedagógico.

Palavras-chave: Jogo; Aprendizagem; Metodologia.

Abstract

The game has been part of human life since prehistoric times, constituting itself as an element of culture, which is transmitted from one generation to another. In school Physical Education (EFE) the game assumes two different dimensions: teaching object and methodological resource. In the first case, the game is treated as a corporal practice, an element of the corporal culture of movement that must be taught in this discipline. In the second case, the game starts to be used as a resource for teaching other contents, for example, to teach dances, fights or gymnastics. The present work aimed to analyze the game within EFE, as a methodological resource, in didactic materials for Physical Education teachers. Through a document analysis, the following points regarding the game were taken into account: the frequency of use and the way in which the game was used (as content or pedagogical resource). Through this analysis, it was possible to observe the use of games as content in the thematic units of Play and Games. When used in other thematic units, the game was verified as a pedagogical resource for the teacher. When getting closer to the 4th and 5th year of elementary school, the less frequent use of the game as a resource for teaching content was observed. It was concluded that the book “Currículo em Ação do Estado de São Paulo” has a greater variety of games as a pedagogical resource, while the book “Práticas Corporais: Educação Física” has a greater variety of games as content, with less possibilities for the use of the teacher as a pedagogical resource.

Key words: Game; Learning; Methodology

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	Ocorrência do jogo nas unidades temáticas do livro “Práticas Corporais: Educação Física 1º e 2º anos	19
Tabela 2	Ocorrência do jogo nas unidades temáticas do livro “Práticas Corporais: Educação Física 3º a 5º anos	21
Tabela 3	Ocorrência do jogo na unidade temática dos livros “Práticas Corporais: Educação Física 1º e 2º anos” e “Práticas Corporais: Educação Física 3º a 5º anos”	24
Tabela 4	Ocorrência do jogo na unidade temática do livro “Currículo em Ação do Estado de São Paulo Volume 1”	25
Tabela 5	Ocorrência do jogo na unidade temática do livro “Currículo em Ação do Estado de São Paulo Volume 2”	29
Tabela 6	Ocorrência do jogo na unidade temática do livro “Currículo em Ação do Estado de São Paulo Volume 1” e “Currículo em Ação do Estado de São Paulo Volume 2”	33

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
1.1	Objetivo.....	11
2	Referencial Teórico.....	12
2.1	Características do jogo.....	12
2.2	Material didático na Educação Física escolar.....	14
3	Método.....	18
4	Resultados e Discussão.....	19
4.1	Análise do livro Práticas Corporais: Educação Física.....	19
4.1.1	Práticas Corporais: Educação Física 1º e 2º anos.....	19
4.1.2	Práticas Corporais : Educação Física 3º a 5º anos.....	21
4.2	Análise do livro Currículo em Ação do Estado de São Paulo Volume 1...	24
4.2.1	Análise do livro Currículo em Ação do Estado de São Paulo Volume 2...	29
4.3	Discussão.....	33
5	Considerações Finais.....	35
	Referências.....	37

1 INTRODUÇÃO

O jogo está presente no dia a dia dos seres humanos desde o início da vida, por exemplo, quando ainda bebês os pais brincam de esconder e mostrar o rosto; quando a criança manipula objetos geométricos com intenção de encaixar na caixa de forma correta; quando na escola os professores utilizam o jogo “O mestre mandou”, com o objetivo de repetir os movimentos do “mestre”, subindo numa trave, caminhando sobre uma linha de giz no chão ou banco sueco para gerar desequilíbrio. Com o passar dos anos os jogos tomam formas diferentes, começam a ganhar regras e orientações de como proceder e tempo a ser cumprido, mas não deixam de existir em nosso cotidiano.

Mesmo com o passar de gerações os jogos estão presentes e são transmitidos aos mais novos. Jogos hoje que estão sendo menos usados, faziam parte da vida de crianças há décadas, como Amarelinha, Mãe da rua, Pega-Pega. Apesar de antigos, continuam sendo praticados. “Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos” (HUIZINGA, 2008, p. 6).

A partir do Renascimento, em meados do século XIV, o jogo foi mais aceito e utilizado no processo de formação de crianças e jovens. As escolas jesuítas, formadas por Ignácio de Loyola, priorizavam o uso de jogos e exercícios na formação de seus alunos (LIMA, 2008). “A infância é o tempo de aprendizagem, de desenvolvimento das diferentes funções motoras, psicológicas e psíquicas, das potencialidades que emergem e estão latentes na criança. Ela se torna grande pelo jogo” (LIMA, 2008 p. 17). Para Kishimoto (1994, p. 112) “É pela brincadeira e imitação que se dará o desenvolvimento natural, como postula a Psicologia a Pedagogia escola novista”.

Na Educação Física Escolar (EFE) o jogo assume duas dimensões diferentes: objeto de ensino como prática corporal e recurso metodológico. No primeiro caso trata-se da Unidade Temática “Jogo”, como propõe, por exemplo, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC/BRASIL, 2017), ou seja, o jogo como prática corporal, elemento da cultura corporal de movimento que deve ser ensinado nas aulas de EFE. No segundo caso, o jogo passa a ser utilizado como recurso para o ensino de outros conteúdos, por exemplo, para ensinar danças, lutas ou ginástica.

Para a BNCC (BRASIL, 2018) a EFE “tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história.” (BNCC/BRASIL, 2018, p. 213). Possibilitando que os alunos se apropriem dos saberes corporais, experimentem e analisem as diferentes práticas, dentre elas podem ser destacados os seguintes critérios: o Movimento Corporal, Organização Interna e o Produto cultural , práticas corporais “sendo fora das obrigações laborais, domésticas, higiênicas e religiosas, nas quais os sujeitos se envolvem em função de propósitos específicos, sem caráter instrumental” (BNCC/BRASIL, 2018, p. 213-214).

Como conteúdo de ensino, o jogo “explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si” (BNCC/BRASIL, 2018, p. 214). Na BNCC o jogo como Unidade Temática está previsto como conteúdo de ensino para o 1º, 2º e 3º ciclos do Ensino Fundamental.

Huizinga (2008) em sua obra “Homo Ludens” tem como o jogo como autônomo, com características diferentes da vida comum, que foge do “sério” que interrompe o cotidiano, uma das definições principais é a liberdade, o jogo deve ser voluntário ao participante, não pode ser imposto no momento que é imposto o jogo deixa de ser jogo, a segunda sendo o “faz de conta” uma atividade que interrompem do cotidiano, levando o participante a imaginar o contexto da atividade proposta, a terceira como a delimitação do tempo e espaço do jogo e a quarta a ordem, significando que qualquer desobediência às regras acaba com o momento do jogo.

O jogo pode ser adaptado para ensinar outras práticas corporais, tal como no esporte. Por exemplo, um jogo criado para ensinar o passe da bola no futebol, onde o aluno deve realizar toques consecutivos a fim de chegar perto do gol inimigo e o jogo “bobinho”, os dois tem como finalidade o toque da bola, mas um tem como objetivo o brincar com o “bobinho” não deixando-o tocar na bola, no jogo criado para o passe da bola o objetivo não é enganar o “bobinho” mas sim realizar o toque para que seja possível marcar o gol, mas os dois não deixam de ser jogo, não deixam de passar o valor do passe da bola, a importância de tocar para sair de uma marcação ou para enganar o “inimigo”.

Durante a aprendizagem é comum ver a utilização dos jogos como estratégia para manter a atenção dos alunos, na matemática problemas com o uso de objetos do dia-a-dia, na química o uso de canções para decorar elementos da tabela periódica, esses são exemplos de recursos utilizados para que conteúdo seja passado de uma forma mais descontraída e interessante. O jogo vem neste mesmo sentido, a utilização de regras, com um espaço diferente, mas com o objetivo de transmitir conhecimento.

Diante do exposto, este projeto buscará analisar uma obra do PLND (obras didáticas disponibilizadas pelo Ministério da Educação no âmbito federal, estadual, municipal e distrital, assim como instituições comunitárias) e o Currículo em Ação do Estado de São Paulo (documento oferecido pela Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, SEDUC - SP, com a colaboração da Coordenadoria Pedagógica COPED, elaborados para o uso de docentes que abordam habilidades e competências do Currículo Paulista) com o intuito de investigar como o jogo está sendo proposto enquanto recurso metodológico: ele é sugerido para o ensino de todas as outras práticas corporais? É frequentemente proposto? Que tipos de jogos são mais indicados para a utilização do professor?

1.1 Objetivo

O objetivo deste trabalho foi verificar se e de que forma o jogo é proposto como um recurso metodológico nos livros “Práticas Corporais: Educação Física”, obra do Programa Nacional do Livro e do Material Didático (PNLD) e “Currículo em Ação do Governo do Estado de São Paulo Volume 1”, ambos para os anos iniciais do Ensino Fundamental.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Características do jogo

Ao caracterizar o jogo Huizinga (2008) ignora aqueles produzidos no meio animal, e considera somente os produzidos no meio social, sendo esses com características semelhantes. Dentre as características Kishimoto (1994) destaca “o prazer, o caráter “não-sério”, a liberdade, a separação dos fenômenos do cotidiano, as regras, o caráter fictício ou representativo e sua limitação no tempo e no espaço” (KISHIMOTO, 1994, p. 113).

Embora o prazer esteja no jogo durante todo o tempo da atividade, o desprazer também tem sua importância, pois é possível ver nas crianças em situações dentro do jogo, o uso expressões dolorosas, como por exemplo, no jogo da velha se duas crianças estão a um ponto de ganhar a partida e uma delas erra a jogada, a reação não será de prazer, ela reagirá de outra forma e por meio da derrota ela verá qual que era o lugar correto para pontuar.

O caráter "não-sério" observado por Huizinga (2008) pode ser entendido pela atenção dispendida pelo participante durante o jogo, momento onde o jogo interrompe o cotidiano, faz com que o participante entre em um espaço tempo fora das obrigações do dia-a-dia, mas após o jogo ele volta à seriedade. Esta característica pode ser observada no momento em que o jogo é iniciado, é possível ver o riso, a atenção da criança pode ser compreendida como a construção de um espaço onde o jogo leva a reações espontâneas do participante.

Para Huizinga (2008, p. 10) “o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada”. Ou seja, o jogador adere por livre espontânea vontade à sua prática, definindo a liberdade de escolha, se é imposto deixa de ser jogo.

Ao brincar a criança entra em um mundo fictício, fugindo do dia-a-dia, com a imaginação ela busca outros significados dentro do jogo e novidades que estão fora do seu cotidiano.

As regras fazem com que o jogo tenha seus limites, definindo quem ganha ou perde, o que se pode ou não fazer dentro do jogo, onde se pode ir ou não, assim como atitudes a serem tomadas.

Dentre as características do jogo também há a limitação no tempo e espaço, ou seja, para o desenvolvimento do jogo é preciso que se tenha um espaço imaginário e o tempo a ser definido.

Para Caillois (1990) há uma constante no jogo, que são os limites e liberdades, o que se pode e não pode fazer dentro do jogo, ou seja, para sua prática as regras não podem ser quebradas, pois desta forma acabaria com a dinamicidade do jogo, definindo os limites. Dentro do jogo há uma desconexão entre vida real e jogo, pois dentro do jogo o participante tem mais liberdades que a vida real. Uma ação dentro do jogo não traria riscos para fora do mesmo.

De acordo com Caillois (1990) o jogo também tem sua função disciplinadora, pois ao adentrar no mundo do jogo, o participante deve aceitar o limites e liberdades impostas para que o jogo aconteça. Sendo assim, é necessário aceitar as regras para que se entre efetivamente no universo lúdico.

Em resumo, o jogo para Caillois (1990) tem que ser:

- **Livre:** não pode ser imposto, ao ser imposto o jogo deixa de ter seu aspecto divertido e atraente;
- **Delimitado:** deve ter seu espaço e tempo definido;
- **Incerto:** o resultado não pode ser definido previamente e para o desenrolar do jogo o participante deve tomar a iniciativa em sua liberdade e na necessidade de inovar;
- **Improdutivo:** não produz bens e nem riquezas, conduz o jogo para uma situação idêntica ao início da partida;
- **Regulamentado:** cria-se novas regras para o desenvolvimento da atividade;
- **Fictício:** trata-se de uma realidade inventada, nem sempre condizente com a vida normal.

Caillois (1990) em sua obra, apresenta ainda uma classificação dos jogos em: agôn, alea, mimicry e ilinx. Classificando-os em três categorias principais, como competitivo, de sorte ou interpretação.

Agôn são jogos competitivos, nos quais os jogadores inicialmente devem estar em situação de igualdade, para que a vitória do jogador seja indiscutivelmente mérito de seu triunfo no jogo tornando o melhor daquela categoria, jogos estes como Futebol, Boxe, Vôlei, Esgrima, Basquete, xadrez, entre outros, mas nem sempre isto é possível, pois em jogos competitivos há um lado dominante, onde um time vai sair vencedor e outro perdedor. Para Caillois (1990) os jogos agôn necessitam de treinamento, de habilidades técnicas e táticas para triunfar, é

necessário também a determinação para desenvolver a melhor atuação dentro de campo, o melhor uso de sua concentração e raciocínio para dominar o jogo e conseguir a vitória.

Alea são os que predominam a sorte, o destino, o acaso, jogos estes como de azar, roleta, bingo, dentre outros, não há uso de habilidades desenvolvidas previamente por parte dos jogadores. Para o autor jogos Alea são aqueles onde é possível observar a desigualdade entre os jogadores, que pode ser observada fora do jogo, aqui o destino também tem sua importância, pois o jogador tem de vencer seu oponente e também o destino. Para estes jogos o participante não utiliza de suas habilidades, como destreza, agilidade ou inteligência, Alea exclui o uso destas habilidades levando o resultado para Vitória ou derrota (CAILLOIS, 1990).

Mimicry são jogos fictícios, aqueles onde se domina o uso da interpretação, onde há criação de personagens, fugindo da própria realidade, como a criança que imita o adulto, se fazer passar por outra pessoa. Nesta definição também cabe jogos de disfarce e máscaras, momento onde o participante tem de fingir ser outra pessoa, escapando da realidade indo para o imaginário. Um jogo pode possuir as duas características, mimicry e agôn, pois ao mesmo tempo que o participante está interpretando outro personagem ele está disputando com outro participante da brincadeira quem manterá no papel por mais tempo, possuindo os elementos de agôn, como a liberdade de suas ações, e um tempo e espaço diferente do normal.

Ilinx é a categoria na qual predomina a busca de vertigem, desorientação, mudança rápida de direção, movimentação do corpo, “cada criança sabe também que, ao rodar rapidamente, atinge um estado centrífugo, estado de fuga e de evasão, em que, a custo, o corpo reencontra seu equilíbrio e a percepção sua nitidez” (p. 44). A evolução tecnológica trouxe para esta categoria novas formas de serem exploradas, como parques de diversão, brinquedos que buscam limitar a movimentação do corpo, mas com objetivo de gerar esta mudança rápida de direção gerando desorientação e vertigem.

2.2 Material didático na Educação Física escolar

Ao pensarmos em material didático vem logo à nossa mente livros utilizados na escola por professores com o objetivo de ajudar no entendimento da matéria, com imagens e atividades a serem realizadas, que buscam facilitar o processo de

ensino e aprendizagem, mas ao refletir, é possível que não venha à memória material didático para educação física. Esta reflexão tem sua importância, pois devemos considerar a educação física uma disciplina igual às outras, com produção de conhecimento a ser transmitida na escola. Por muito tempo a aula de educação física ficou limitada à repetição e imitação de movimentos, atrasando a produção de materiais didáticos para o professor.

Fernandes (2004 p.535) define o livro didático como “(...) publicações diversas, utilizadas em situações escolares por professores e/ou alunos para orientação, estudo, leitura e exercícios: compêndios, cartilhas, livros literários, paradidáticos, manuais de orientações para docente, caderno de desenho, tabuadas e coletâneas de mapas”.

Então podemos observar que livros produzidos sem a intenção de serem utilizados como material didático também podem ser usados pelo professor como um auxílio no processo de planejamento e implementação de determinados conteúdos.

Para Darido et al. (2010 p.452) o livro didático é “(...) um material intimamente ligado ao processo de ensino-aprendizagem, ou seja, elaborado e produzido com a intenção de auxiliar as necessidades de planejamento, intervenção e avaliação do professor, bem como de contribuir para as aprendizagens dos alunos.”

Para Darido et al. (2010) entendemos o motivo da escassez de material didático devido à trajetória histórica da educação física na escola. Inicialmente a educação física escolar tinha uma característica higienista, buscando ensinar hábitos de saúde e higiene. Na sequência as aulas foram influenciadas pela perspectiva militarista e buscava a produção de corpos fortes e saudáveis, úteis para a sociedade. Após este período deu-se início à fase esportivista, por volta da década de 1960, com o objetivo de encontrar jovens atletas que pudessem representar o país no esporte nacionalmente e internacionalmente, excluindo aqueles que possuíam maior dificuldade em aprender habilidades específicas.

Esses modelos, que privilegiam a prática pela prática, explicam a ausência de material didático na educação física escolar. Era comuns aulas na escola onde o professor se posicionava a frente dos alunos mostrando os movimentos a serem imitados, ou aulas em que o professor realizava um movimento e pedia para que fosse reproduzido da forma que lhe foi mostrado, enquanto os alunos reproduziam o

movimento o professor ficava analisando e corrigindo, ressaltando o modelo mecanicista e tecnicista.

A partir da década de 1980 o país começou a passar por uma reforma social, política e pedagógica. De acordo com Darido et al. (2010) “Os objetivos, conteúdos, métodos, estratégias de ensino e avaliações começam a ser discutidos em diferentes componentes curriculares. Na Educação Física surgem novas tendências pedagógicas, com o intuito de ressignificar o papel deste componente no ambiente escolar.” Com esta nova perspectiva, os livros didáticos para a educação física também começaram a ser discutidos, fato que se intensificou quando a LDB (BRASIL, 1996) transformou a Educação Física em disciplina curricular obrigatória na Educação Básica.

A partir da LDB, surgem Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN/BRASIL, 1997) como primeiro documento orientador para os professores de educação física escolar. Dentre suas possibilidades, indicava o desenvolvimento de conteúdos como esportes, jogos e brincadeiras, lutas, ginásticas e atividades rítmicas e expressivas, que não deveriam ser ensinadas apenas no plano da prática (procedimental), mas também de forma conceitual (saber sobre) e atitudinal (saber ser).

Em 2017 foi promulgada a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que manteve a educação física atrelada ao ensino das práticas corporais numa concepção culturalista (cultura corporal de movimento), por meio de oito dimensões do conhecimento: “Experimentação, Uso e apropriação, Fruição, Reflexão sobre a ação, Construção de valores, Análise, Compreensão e Protagonismo comunitário.” (BNCC/BRASIL, 2017b).

Com a promulgação da 3ª versão da BNCC em 2017, houve o lançamento do edital do Plano Nacional do Livro Didático (PNLD 01-2017) vinculado ao Ministério da Educação, para a elaboração de obras didáticas, com o objetivo de assistir os professores em variadas disciplinas curriculares. Diversas editoras interessadas submeteram as propostas para serem avaliadas por especialistas tanto da área da educação em geral, quanto específicas de cada disciplina (BRASIL, 2017a).

Pela primeira vez na história, obras de educação física concorreram ao edital e quatro foram aprovadas. Dentre estão os livros “Práticas Corporais: Educação Física: 1o e 2o anos” e “Práticas Corporais: Educação Física: 3o a 5o anos” da editora Moderna, será uma das obras analisadas neste documento, assim como o livro “Currículo em Ação do Estado de São Paulo Volume 1” (oferecido pela

Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, SEDUC - SP, com a colaboração da Coordenadoria Pedagógica COPED).

3 MÉTODO

Para o desenvolvimento deste trabalho optou-se pela análise documental, visando examinar materiais didáticos que norteiam a prática pedagógica de professores dos anos iniciais do ensino fundamental na área da Educação Física.

A análise documental é um procedimento que se utiliza de métodos e técnicas para a apreensão, compreensão e análise de documentos dos mais variados tipos e busca investigar e examinar por meio de técnicas apropriadas para o manuseio de documentos. Segue etapas e procedimentos, organiza informações a serem categorizadas e posteriormente analisadas (SÁ-SILVA; ALMEIDA; GUINDANI, 2009).

Para Júnior et al (2021) três aspectos merecem atenção especial por parte do investigador: a escolha dos documentos, o acesso a eles e a sua análise. Ao eleger os documentos, o pesquisador deverá se atentar aos processos de codificação e análise dos dados. Para isso, faz-se necessário que ele mantenha o foco sobre um determinado aspecto do estudo realizado e busque entender em profundidade a mensagem que os dados dispostos nos documentos revelam.

Para Cellard (2008) a análise documental se divide em duas partes, sendo elas, a análise preliminar e a análise por si só. A análise preliminar engloba o estudo do contexto, do autor ou os autores, da autenticidade e a confiabilidade do texto, da natureza do texto, dos conceitos-chave e da lógica interna do texto, já a análise propriamente dita é a caracterizada pela obtenção de informações significativas que irão explicar o objeto de estudo e a solução dos problemas do estudo.

Na presente pesquisa a análise documental buscou identificar a frequência (quanto aparece) e o uso que se propõe para o jogo nesses materiais, com foco em analisar o jogo como recurso pedagógico para o ensino das práticas corporais nos materiais didáticos selecionados. As obras analisadas serão: “Práticas Corporais: Educação Física: 1º e 2º anos” e “Práticas Corporais: Educação Física: 3º a 5º anos” da editora Moderna; “Currículo em Ação do Estado de São Paulo Volume 1” (oferecido pela Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, SEDUC - SP, com a colaboração da Coordenadoria Pedagógica COPED).

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 Análise do livro Práticas Corporais: Educação Física

A obra “Práticas Corporais: Educação Física” de Darido et al. (2017) é composta por dois volumes que abarcam o primeiro (1º e 2º anos) e segundo (3º ao 5º ano) ciclos do ensino fundamental, respectivamente. Por isso, optou-se por uma análise de cada volume separadamente, que será apresentada na sequência.

4.1.1 Práticas Corporais: Educação Física 1º e 2º anos

Para a análise dos livros foram elaboradas tabelas que apresentam a frequência do uso de jogos, sendo eles objeto de ensino ou recurso pedagógico. A tabela 1 se refere ao livro “Práticas Corporais: Educação Física: 1º e 2º anos”:

Unidade Temática	Jogo - objeto de ensino	Jogo - recurso pedagógico
Danças	-	6 vezes
Ginásticas	-	12 vezes
Esportes	-	7 vezes
Jogos e Brincadeiras	16 vezes	-

Tabela 1: Ocorrência do jogo nas unidades temáticas do livro “Práticas Corporais: Educação Física 1º e 2º anos”.

A unidade temática de Danças sugere cinco vezes o uso de jogos para o ensino da dança no 1º ano do Ensino Fundamental, sendo estes jogos: “Corre cutia”, “Variação de Corre Cutia”, “Laranja Baiana”, “Borboletinha” e “O jipe do Padre”. Para o 2º ano do Ensino Fundamental só houve a proposição de um jogo “Brincar com a Canoa”. Observou-se que o jogo foi pouco sugerido como recurso para o ensino do conteúdo.

Dentro da unidade temática de Ginástica o livro propõe o uso do jogo para o ensino do conteúdo de ginástica, por meio de saltos, rolamentos e giros por 12 vezes, como exemplos: “Coelho na toca”, “Pega-Pega (com comandos)”, “Pega-Pega Avião”, “Pega-Pega Vela”, “Imitação de Animais”, “Brincadeira do Espelho”, “Brincadeira do espelho sentado”. Para o 2º ano o jogo foi usado em “Saltar como os animais”, “Noite e Dia”, “Giro no Círculo”, “Pega-Pega Avestruz” e “Carrinho de mão”. Observou-se que o jogo como recurso pedagógico foi bastante sugerido nesta unidade temática.

Na unidade temática de Esportes o livro indica o uso do jogo como recurso pedagógico sete vezes para o 1º ano do Ensino Fundamental, por meio de jogos como o “Jogo de futebol reduzido” para o ensino do esporte de forma adaptada. Para os esportes de precisão sugere jogos como: “Derrubar garrafas”, “Derrubar garrafas com organização dos alunos” e “Derrubar garrafas sentado” como forma de vivenciar o jogo com mobilidade reduzida. Para o 2º ano do Ensino Fundamental foram propostos jogos como: “Jogos de correr”, “Jogos de saltar”, “Jogos de arremessar (lançar)” e “Jogos de lançar para pessoas com deficiência” com objetivo de ensinar para aos alunos as habilidades de correr, saltar, lançar e vivenciar a inclusão de pessoas com deficiência.

Durante a análise da unidade temática de Brincadeira e Jogos, foi possível observar o uso do jogo como objeto de ensino, por meio de 16 atividades. Para o 1º ano do Ensino Fundamental o livro apresenta jogos de perseguir como: “Pega-Pega”, “Pega-Pega Americano”, “Pega-Pega Fruta”, “Pega-Pega Gelo”, “Acorda, seu urso”, “Nunca Três” e jogos onde o aluno deve ficar em um círculo como “Batata quente” e “Telefone sem fio”. Também foram propostos jogos como “Corda”, com o objetivo de vivenciar o “pular corda” e “Amarelinha”, jogos ou brincadeiras tradicionais da cultura popular brasileira. Para construção de valores há a indicação do jogo “Batata quente com olhos vendados”, para que os alunos vivenciem o jogo sem a visão e por último para o 1º ano foi proposto o “Pega-Pega corrente”. Para o 2º ano do Ensino Fundamental foram sugeridos jogos como: “Dança das Cadeiras”, “Dança das Cadeiras Cooperativa”, “Elástico” e “Cinco Marias” seguindo a linha de vivenciar jogos da cultura popular brasileira.

4.1.2 Práticas Corporais : Educação Física 3º a 5º anos

A tabela 2 apresenta a incidência do jogo no livro “Práticas Corporais: Educação Física: 3º a 5º anos”.

Unidade Temática	Jogo - objeto de ensino	Jogo - recurso pedagógico
Danças	-	-
Ginásticas	-	8 vezes
Esportes	-	7 vezes
Jogos e Brincadeiras	26 vezes	-
Lutas	-	30 vezes

Tabela 2: Ocorrência do jogo na unidade temática do livro “Práticas Corporais: Educação Física 3º a 5º anos”.

Na análise do segundo volume dessa obra não se encontrou proposições de jogos para o ensino da unidade temática de Danças.

Na unidade temática de Ginástica foi possível observar o uso do jogo no 3º ano, no tema 1 “Os elementos básicos da ginástica: acrobacia rodante e ponte”. O tema propõe a utilização de um jogo denominado “Passagem pela Ponte” como um recurso com o objetivo de que o aluno aprenda a realizar tal movimento. De modo semelhante, o jogo foi usado para o ensino do conteúdo no tema 2 “A ginástica rítmica”, o jogo “Estátua” é indicado com o objetivo de que os alunos identifiquem características dos aparelhos usados na ginástica rítmica.

Para o 4º ano o conteúdo foi organizado em dois temas, sendo o primeiro “A ginástica artística e seus aparelhos” e “A ginástica acrobática”. O livro sugere jogos como “Cada macaco no seu galho”, “Meu mestre mandou” e “Pula-sela”, todos esses com objetivos diferentes, oferecendo para os alunos o jogo como um recurso para que sejam aprendidos os movimentos da ginástica. No tema 2 “Ginástica Acrobática” os jogos “Desafio dos Apoios” e “Equilíbrios Individuais” foram utilizados

como forma de ensinar equilíbrios e como executar figuras com o corpo, através do trabalho coletivo.

Para o 5º ano o jogo foi usado somente no segundo tema “A classificação da ginástica” com o objetivo de construção de valores, podendo vivenciar situações de deficiência visual, trazendo o jogo para que os alunos reflitam sobre a importância da audição. No primeiro tema “Ginástica geral” não foi possível encontrar qualquer forma de jogo.

Na unidade temática de Esportes o jogo é usado no primeiro tema do 3º ano “Diferença entre jogo e esporte” com o objetivo de “Entender determinados conceitos que estabelecem se a prática corporal pode ser considerada jogo ou esporte”, por isso, o jogo é utilizado frequentemente. Durante a experimentação e fruição o professor inicia com o jogo e de acordo com o avançar da aula vai incluindo regras para que fique o mais próximo possível do esporte. Desta forma, observa-se a utilização do jogo como objeto de ensino inicialmente que se transforma num recurso pedagógico para ensinar as regras do esporte. No tema 2 “Esportes de Invasão” o jogo é utilizado como um recurso, onde o objetivo é o ensino do tema esporte, mas com a utilização de mini-jogos.

Para Esportes no 4º ano, no tema 1 “Esporte não têm gênero” aparece uma atividade que oferece aos alunos a experiência de vivenciar jogos de lutas. No tema 2 “Esportes de campo e taco” os dois jogos que aparecem são propostos para ensinar fundamentos dos esportes, em um deles há também a vivência de jogos da cultura popular, o “Jogo de Taco”, ou bets, jogado frequentemente nas ruas do Brasil. Indicado para ensinar elementos do beisebol/softbol é sugerido “Jogo de base quatro”.

No 5º ano, o jogo foi proposto somente para que os alunos vivenciem o jogo do voleibol, no primeiro tema “Esportes de rede/quadra dividida e parede rebote/muro”, por meio da atividade “Voleibol com bola grande de plástico”, onde os alunos vivenciam uma forma adaptada do vôlei. No tema 2 “Classificação dos esportes” não foi empregada qualquer forma de jogo.

A unidade temática de Brincadeiras e Jogos foi dividida em dois temas para o 3º ano do Ensino Fundamental, sendo eles: “Brincadeiras e jogos da Cultura popular brasileira” e “Jogos cooperativos”. No tema 1 o jogo é proposto como objeto de ensino, de forma a ser ensinado como conteúdo, com o objetivo de que os alunos vivenciem o jogo em si e sejam orientados a reconhecer tais jogos como cultura

popular brasileira, transmitida de geração a geração. Dentre os jogos sugeridos estão: “Queimada”, “Pique-Bandeira”, e suas variações, “Peteca”, “Pula-sela” e “Escravos de Jó”. No tema 2 “Jogos Cooperativos” o jogo tem como foco fomentar a cooperação, por meio de jogos como “Travessia do rio”, onde os alunos devem cooperar para atingir um objetivo em comum, assim como em “Paraquedas” e “Passando o bambolê”, outra atividade proposta nesta unidade.

Para o 4º ano a unidade temática foi dividida em “Brincadeiras e jogos populares da cultura popular do mundo” e “Os espaços de brincadeiras e jogos”. No tema 1 encontram-se três jogos, todos eles como objeto de ensino com o objetivo de conhecer um jogo de outra cultura, o primeiro jogo que aparece neste tema é “As pinturas e os jogos” onde o aluno irá identificar as brincadeiras e jogos de imagens e reproduzir com os colegas de sala, vivenciando jogos e brincadeiras utilizados antigamente. O segundo jogo é a “Cabra-cega” proposto para a vivência de jogos da cultura popular do mundo, assim como o jogo “Daruma-san ga koronda”, jogo popular da cultura japonesa. No tema 2 o jogo tem por finalidade transmitir para os alunos a reflexão sobre o espaço utilizado pelos jogos e brincadeiras dentro da comunidade e também há uma proposta de jogos para gincana.

Para o 5º ano, no tema 1 “Jogos africanos e indígenas” aparecem seis propostas para que os professores usem com os alunos, sendo elas “My God” jogo de cultura africana, assim como “Terra-Mar” e “Bon kidi”. Em seguida três jogos de cultura indígena, o “Ketincho mitselü” do povo Kalapalo, “Kolidihô” do povo Pareci e “Heine kuputisü” do povo Kalapalo. No tema 2 “Jogos Digitais” o jogo foi indicado para representar o “Quadribol”, jogo virtual do mundo de “Harry Potter”. Há outras propostas para representar jogos digitais como “Campo minado” com cordas e giz com desenhos no chão.

Na unidade temática Lutas para o 3º ano, o jogo retorna como um recurso para o ensino do conteúdo principal. Entre os jogos utilizados nesta unidade, o livro faz propostas como “Estátua de Lutas”, “Luta com a bolha de sabão”, “Imite o mestre”, “Pega o rabo”, “pega-prendedores”, “Pisa-pé”, “Estoura balões de Festa” e “Captura do coelho”, tais jogos têm como objetivo oferecer ao aluno a possibilidade de encenar ou realizar movimentos das lutas.

Para o 4º ano, encontra-se no tema 1 “A base (guarda) do lutador: equilíbrio e desequilíbrio” 11 atividades propostas, todas com o objetivo de experimentar disputas corporais, através de pequenos jogos como formas reduzidas de contato

entre os alunos. No tema 2 “Lutas e desenhos animados” desta mesma unidade se encontrou o jogo como recurso pedagógico ou mesmo como conteúdo.

No 5º ano o jogo foi sugerido no tema 1 “Variações dos elementos das lutas”, para promover formas diferentes de contato físico. Há oito atividades propostas neste tema, todas utilizam o jogo para ensinar aos alunos movimentos de lutas, sendo elas: “Disputa pela bola”, “Luta do saci variada”, “Disputa sob o banco”, “Cabo de guerra”, “Fuga do círculo”, “Sobra um”, “A caça e o caçador” e “Conquista País”. No tema 2 “A origem das lutas”, três atividades foram propostas: “Dramatização da origem da luta”, “Os homens das cavernas” e “Batalha romana”, todas elas usam do jogo na busca por transportar os alunos para um outro espaço e conduzi-los a refletir sobre como eram as lutas nessas épocas e como originaram-se.

A tabela 3 apresenta a junção dos dados dos livros “Práticas Corporais: Educação Física 1º e 2º anos” e “Práticas Corporais: Educação Física 3º a 5º anos”, para que se tenha uma ideia da ocorrência total do jogo como objeto de ensino e recurso pedagógico.

Unidade Temática	Jogo - objeto de ensino	Jogo - recurso pedagógico
Danças	-	6 vezes
Ginásticas	-	20 vezes
Esportes	-	14 vezes
Jogos e Brincadeiras	42 vezes	-
Lutas	-	30 vezes

Tabela 3: Ocorrência do jogo na unidade temática dos livros “Práticas Corporais: Educação Física 1º e 2º anos” e “Práticas Corporais: Educação Física 3º a 5º anos”.

4.2 Análise do livro Currículo em Ação do Estado de São Paulo Volume 1

Segue a análise do livro "Currículo em ação: Caderno do Professor Educação Física Ensino fundamental anos iniciais volume 1", para o 1º e 2º bimestre:

Unidade Temática	Jogo - objeto de ensino	Jogo - recurso pedagógico
Jogos e Brincadeiras	92 vezes	-
Danças	-	17 vezes
Lutas	-	24 vezes
Ginásticas	-	-
Esportes	-	-

Tabela 4: Ocorrência do jogo na unidade temática do livro "Currículo em Ação do Estado de São Paulo Volume 1".

A tabela apresenta o levantamento de quantas vezes o jogo nas unidades temáticas do livro Currículo em Ação, sendo que para a unidade de Brincadeiras e Jogos, há a indicação de 92 jogos propostos como conteúdo. Como recurso pedagógico, ele é sugerido 17 vezes nas unidades temáticas de Danças e 24 vezes na unidade temática de Lutas.

Para a unidade temática de Brincadeiras e Jogos o livro traz duas situações de aprendizagem, sendo a primeira como "Brincadeiras e jogos do contexto familiar e comunitário", e a segunda como "Brincadeiras e Jogos". Para o 1º ano na situação de aprendizagem 1, o livro propõe jogos que os alunos já conhecem, praticaram em suas casas ou na rua brincando com os amigos. O livro indica jogos como "Pega-Pega", "Mãe da rua", "Nunca três", e outras como "Babalu", "Adoleta" propondo a reflexão sobre os jogos que nossos pais e avós jogavam antigamente. Na situação de aprendizagem 2 são sugeridos jogos com papel, sendo eles "Corrida com papel" e "Entrega o jornal pra mim". Também aparecem jogos sensoriais, como "Correr de olhos vendados: Sim! É a corrida sensorial" forma de tratar diferenças entre os alunos, levando-os a refletir sobre a visão e outros sentidos. Observa-se

ainda nesta situação de aprendizagem o uso de jogos sentados, propondo a vivência de jogos no chão que evidenciam a possibilidade de se divertirem juntos em casos de deficiência.

Para o 2º ano os jogos utilizados são aqueles do contexto comunitário e regional, objetos de conhecimento a serem abordados segundo a BNCC (BRASIL, 2018), tanto para o 1º ano do ensino fundamental quanto para o 2º. como “Queimada”, “Jogo de Taco”, “Pedra, papel e tesoura”, “Salada, saladinha” e em outros momentos sugere que o professor utilize jogos indicados pelos alunos, de preferência os praticados com os amigos ou familiares, por meio de momentos onde as regras dos jogos podem ser alteradas de acordo com a evolução do mesmo. Ainda no 2º ano o livro retoma os jogos inclusivos, sem o uso da visão ou outros sentidos, por exemplo “Cabra-cega”, “Telefone sem fio” só que a informação a ser passada não é uma frase, e sim um movimento. Da mesma forma que foi feito anteriormente é indicado ao professor estimular os alunos a propor formas de alterar os jogos.

No 3º ano é feita uma revisão dos jogos praticados nos anos anteriores. Na sequência aparecem os jogos de matriz Africana e Indígena, jogos estes que são objetos de conhecimento utilizados pela BNCC (BRASIL, 2018) para 3º a 5º anos do ensino fundamental, como “Pega-pegas corrente da onça e do galo” brincadeira de origem Guarani de nome original “Uru e Tiui”, ou jogos como “Amarelinha Africana”. “Brinquedo e jogo indígena” faz o uso da peteca, brinquedo de origem indígena. Com o decorrer das atividades é pedido para que os alunos deem sugestões de jogos de origem africana ou indígena para o uso com os colegas de sala. Para o 3º ano também aparecem os jogos de tabuleiro (específicos do currículo do Estado de São Paulo, pois não são indicados na BNCC) como “Jogo da velha gigante”, “Resta 1”, “Jogo da trilha” e como última atividade desta situação de aprendizagem é proposta a construção de um jogo de tabuleiro com os alunos para que seja usado em aula.

No 1º bimestre do 4º ano do ensino fundamental, é solicitado que os alunos indiquem jogos já utilizados em anos anteriores ou que jogam atualmente para serem usados em aula, também propõe jogos de diferentes partes do país, assim como indicado anteriormente o livro faz uso do jogo de diferentes contextos regionais, como forma de objeto de conhecimento da BNCC (BRASIL, 2018), saber diferenciar os jogos e respeitando as diferenças de cada região. como: “Alerta” da

região Sudeste, “Rio vermelho” da região Centro Oeste, “Caiu na rede é peixe” da região Sul e “Sete pecados” da região Nordeste, assim como jogos de origens indígenas e africanas como “Heiné Kuputisü”, “Arranca Mandioca” de origem indígena, “Meu querido bebe” de origem africana e também orienta o uso dos jogos populares como “Pular elástico” e “Cama de gato”. Na situação de aprendizagem 2 o livro indica os jogos de tabuleiro como conteúdo principal, tais como: “Jogo da velha”, “Jogo de trilha” e “Jogo da velha triangular”, “Jogo de Damas”, como o nome diz, é usado o jogo de damas e jogos como “Jogo da Onça”, “Jogo da onça e os índios” e “Mancala”.

Na situação de aprendizagem 2 do 5º ano, é realizada uma revisão de jogos já usados anteriormente nas aulas de educação física, e conseqüentemente sejam realizadas na aula, o livro também faz o uso de jogos de outros países, de acordo com as habilidades a serem desenvolvidas pela BNCC (BRASIL, 2018), o uso de jogos de outros países, têm como objetivo valorizar o patrimônio histórico cultural de cada país, sendo eles: “Pega pega rugby” popular na Austrália, “Daruma-san ga koronda” e “Janken pon” populares no Japão e “Ciranda” popular em Portugal. Também é orientado o uso de jogos do continente americano, como: “As estátuas populares na Argentina”, “Ponerle la cola al chanco” de origem argentina, “Yermis (jermis)” e “Pare” de origem colombiana, e “Skelly” de origem estadunidense. O livro também indica jogos do continente Europeu como: “Barra do lenço” de Portugal, “Holzschuhlautwette” da Alemanha, “Mora” da Itália. O Continente asiático também é utilizado em jogos como: “Korebe” da Turquia e “Patintero” das Ilhas Filipinas. Assim como o Continente da Oceania, com o jogo “Que horas são, seu lobo?” de origem Australiana e “Manu ti” da Nova Zelândia. E por último utiliza do continente Africano com jogos como: “Banyoka” da Zâmbia, “Mbupe” e “Ampe” de Gana. A situação de aprendizagem 3 do 5º ano traz como atividades jogos de tabuleiros, nestas usa-se de jogos como “Dama”, “Trilha” e “Mancala” como principais, e nesta situação de aprendizagem o foco é o aprofundamento de estratégias nos jogos de tabuleiro.

Na unidade temática de Danças no 1º ano do ensino fundamental, agora para o 2º Bimestre, a primeira situação de aprendizagem é “Dança no contexto comunitário”, na atividade “Brincadeira rítmicas e expressivas” o jogo é utilizado como recurso para o ensino da dança, com atividades como “Cabeça, ombro, joelho e pé”, “Formiguinha” e “Geleia maluca”. A atividade “Brinquedos cantados e/ou rodas cantadas” e “De quais rodas cantadas nossos familiares brincavam” indicam para a

aula sugestões de jogos dos alunos, aqueles onde eles já fizeram o uso com a família ou amigos. Na atividade “Vamos recriar uma roda cantada” é orientado o uso de “Ciranda, Cirandinha” brincadeira antiga, trazendo esta forma de brincar nas ruas desde antigamente. Desta forma é possível ver o uso menos frequente de jogos para o ensino da dança.

Para o 2º ano do Ensino fundamental o livro apresenta a Situação de aprendizagem 3: Danças dos contextos regionais, na atividade “Brincadeiras expressivas e rítmicas e rodas cantadas” e “Descobrimos mais sobre rodas cantadas” sugere brincadeiras rítmicas e expressivas e rodas cantadas, e para a atividade “Brincadeiras expressivas e rítmicas e rodas cantadas da região sudeste” é orientado o uso de rodas cantadas da região sudeste, como “Gatinho pardo”, “Morceção que horas são”, “Passarai”, “Adoleta 1” e “Coca-cola”. Para a atividade “Criando, recriando, cantando e dançando” é indicado que os alunos escolham em grupos uma das brincadeiras rítmicas e expressivas e roda cantada já usada anteriormente. Indicando para esta situação de aprendizagem o jogo como recurso para o ensino da dança.

No 3º ano do Ensino Fundamental o livro apresenta a situação de aprendizagem 4, onde o jogo é usado para o ensino do ritmo. Logo na atividade 1, sugere um jogo com música para o aluno aprender o ritmo, com as músicas “Ciranda, cirandinha” e “Um homem bateu em minha porta”. Na situação de aprendizagem 2 “Danças do Mundo” do 2º Bimestre do 5º ano foi possível encontrar somente uma forma de jogo nas atividades propostas nesta situação de aprendizagem, sendo ela na atividade “Eu danço, nós dançamos!” onde o objetivo do jogo é reconhecer diferentes tipos de danças e estilos musicais.

Para a unidade temática de Lutas, na atividade “Jogando com as lutas” o livro propõe o uso de jogos para o ensino das características da luta, como “Jogo de oposição”, “Quanto mais melhor”, “Deixe eu sair”, “Jogo de ataque e defesa” também opções de jogo como: “Guerra das bolinhas” e “Rouba objeto”, “Jogo de equilíbrio e desequilíbrio”, “Briga de Galo”, “Fique em pé se puder”, “Jogo de conquista de território”, “Mini sumô” e “Conquista de terras” e por último “Jogos de imobilização” com as opções de “Solte-se se for capaz” e “Fugindo do oponente”. Na atividade “Identificando as características das lutas de origem africana” são propostas três brincadeiras para o ensino da capoeira, sendo elas: “Tiro do feitor”, “Jogo do espelho” e “Pega-pegue capoeira”.

No 2º Bimestre do 5º ano a situação de aprendizagem 1 apresenta como tema Lutas do contexto regional e de matriz indígena e africana. Para a atividade 1 é proposto um jogo para que os alunos realizem movimentos de lutas, sem orientações prévias do professor. O jogo sugerido para o ensino desses movimentos é a “Estafeta”, assim como os jogos para o ensino da esquivas com o “Jogo de percussão/toque”, e do domínio como “A bola é minha sentado ou agachado”, “A bola é minha em pé”, “Gangorra” e “Mini sumô”. Para a situação de aprendizagem 1 “Lutas do contexto comunitário e regional – Indígena e Africana” do 5º ano do ensino fundamental, o livro orienta que seja feita a instrução do aquecimento antes de qualquer atividade física, assim como explicar o porquê de aquecer o corpo, depois de finalizada esta orientação solicita que o professor realize uma brincadeira e jogo com os gestos técnicos parecidos com os usados em lutas com os alunos, para que relacionem a ação de aquecer com os movimentos de lutas, sendo assim é possível observar a utilização do jogo como recurso.

4.2.1 Análise do livro Currículo em Ação do Estado de São Paulo Volume

2

O volume 2 do livro Currículo em Ação do Estado de São Paulo, aborda o 3º e 4º bimestres do 1º ao 5º ano do ensino fundamental, dividido em situações de aprendizagem por bimestre. A tabela 5 apresenta a ocorrência do jogo nesta obra:

Unidade Temática	Jogo - objeto de ensino	Jogo - recurso pedagógico
Jogos e Brincadeiras	26 vezes	-
Danças	-	-
Lutas	-	-
Ginásticas	-	14 vezes
Esportes	-	44 vezes

Tabela 5: Ocorrência do jogo na unidade temática do livro “Currículo em Ação do Estado de São Paulo Volume 2”.

Observa-se na tabela o uso do jogo 14 vezes na unidade temática de Ginásticas e 44 vezes na unidade temática de Esportes, sendo utilizado como recurso pedagógico.

No 1º ano do ensino fundamental 3º bimestre, na unidade temática de Ginástica, para o ensino dos elementos e movimentos da ginástica são propostos jogos, como: “Pega-Pega”, “Amarelinha num pé só” e “Pula cela”, para o ensino dos movimentos ginásticos. Na Atividade 2, indica um jogo por meio do qual os alunos desenvolvam movimentos de giro, salto e andar na ponta dos pés. Na atividade 3 sugere o “Pic prancha” e “Túnel das lagartixas” para que os alunos realizem os movimentos de prancha e parada de mão ao jogar.

Ainda na unidade temática de Ginástica, agora para o 2º ano do ensino fundamental, o livro inicia com Ginástica Geral, objeto de conhecimento a ser abordado segundo a BNCC (BRASIL, 2018) para o 1º a 5º ano do ensino fundamental, na Situação de aprendizagem 1. Logo na Atividade 1 observa-se o uso do jogo como forma de revisão de brincadeiras e jogos já utilizados no ano anterior. Na atividade 2, indica do jogo duas vezes para o ensino do movimento de saltar. Para a atividade 4 o jogo foi proposto duas vezes como recurso para o ensino do equilíbrio.

Para o 4º ano do ensino fundamental, o livro aborda a Ginástica Geral, o jogo foi proposto como recurso para o professor na Atividade 2, três vezes em jogos como “Amarelinha”, “Pega-Pega” e “Jokenpo”, nos jogos propostos os alunos deveriam realizar movimentos já feitos em anos anteriores, como “Avião” e equilíbrios. Assim como observado no 2º ano do ensino fundamental verificou-se o uso menos frequente do jogo com a evolução dos movimentos e coreografias a serem realizadas pelos alunos.

Quanto ao conteúdo Esporte, no 1º ano o objeto de conhecimento a ser abordado segundo a BNCC (BRASIL, 2018), são os esportes de marca e precisão. Na primeira atividade há a indicação do uso de jogos como “Pega-pegas Linhas”, “Lobos e Carneiros” para que os alunos vivenciem práticas lúdicas de diferentes formas de correr. Na atividade 2 propõe o uso de jogos com o uso de implemento, de forma que os alunos vivenciem a corrida com implemento. Para a Atividade 4

sugere o jogo “Cada macaco no seu galho” para o ensino do deslocamento com salto ou saltitando, assim como a brincadeira “Chicotinho queimado” onde o objetivo é saltar pela corda. Na atividade 9 foi indicado o jogo “Acerte o alvo - Bambolê” como forma de ensino do arremesso, assim como o jogo “Acerte o Alvo - Garrafas Pet/Latinhas”. Outros jogos também aparecem dentro desta atividade, como “Bola de Gude”, “Rebatendo a bola na caixa” e “Golfe colorido” para o ensino do arremesso de implementos, num total de 11 jogos.

Para o 2º ano do ensino fundamental na unidade temática de Esporte, o livro inicia com a Situação de Aprendizagem 1 com Esportes de Marca e Precisão. Observa-se o uso do jogo na Atividade 3, por meio do “Pega-Pega salve com um pulo” como forma de jogar e vivenciar o saltar durante a aula. Para o ensino de esportes de marca foi possível encontrar o uso de jogos somente uma vez. Para esportes de precisão o jogo foi utilizado três vezes, como forma de ensino do arremesso, primeiramente no jogo “Boliche com garrafas coloridas e numeradas” e também no jogo “Numeliche”, assim como os jogos anteriores foi feito o uso do jogo “Bolinha de gude em triângulo” para o ensino do arremesso em precisão. No total foram encontrados 5 jogos para o uso do professor como recurso pedagógico.

No 3º ano do ensino fundamental, na unidade temática de Esporte, observa-se a proposição do jogo para o ensino do objeto de conhecimento de jogos pré-desportivos de campo e taco. Na Atividade 2 pode a obra sugerir os jogos: “Jogo de taco”, “Base quatro”, “Mini Beisebol+” para a vivência dos esportes ou representações dos mesmos. Na Atividade 3, sugere o jogo “Imagens e ação” como forma de jogo de revisão, para que os alunos identifiquem as imagens e saibam diferenciar os esportes de campo e taco. Para o ensino de alguns elementos destes esportes indica o jogo “4 contra 1”, para ataque, defesa, regras e implementos. Assim como o uso de jogos como “Pique-Bandeira”, “Acerte os alvos” e “Quanto menos melhor”. Ao final desta Situação de Aprendizagem foram indicados mais dois jogos como forma de aprofundamento, sendo eles “Jogo de campo e taco: Derrubada de Bases” e “Jogo de invasão: 3 aro bola”. Sendo assim o jogo foi utilizado 10 vezes como recurso para o professor.

No 4º ano do ensino fundamental, o livro traz como situação de aprendizagem, Esportes de rede e parede, objeto de conhecimento a ser cumprido segundo a BNCC (BRASIL, 2018), para 3º a 5º anos do ensino fundamental. Como forma de vivência do voleibol, o livro sugere o jogo “Limpando seu campo”, onde o

objetivo do jogo é passar a bola para o outro lado da quadra, não deixando nenhuma no seu lado, assim como o jogo que é proposto na sequência “Não pode cair”, com o uso de uma bola grande os alunos não podem deixar a bola cair em quadra. Para o ensino de esportes de rede com raquete propõe o “Jogo de peteca” e “Beach Tennis (adaptado na quadra)” como forma de vivência destes esportes. Para o ensino de esportes de parede indica o uso do jogo “Paredão” onde uma dupla joga a bola na parede evitando que ela caia no chão. Para o ensino de esportes de invasão encontra-se mais jogos para o uso do professor, sendo ele sugerido cinco vezes. Como recurso pedagógico, o jogo foi utilizado 10 vezes no 4º ano do ensino fundamental.

Para o 5º ano do ensino fundamental o livro inicia com a Situação de aprendizagem de Esportes de Campo e Taco, de rede/parede, para o ensino do movimento de rebater pode se encontrar a proposta do jogo em três atividades, sendo elas: “Rebater sem taco (palma raquete)”, “Queima alvo” e “Rebater com palma raquete”. Para os esportes de campo e taco, foi utilizado o “Jogo de Taco/Bets” para a vivência do esporte. O livro também traz sugestões de jogos para a vivência do Cricket, sendo observada a indicação do jogo como forma reduzida do esporte, com o “Cricket educativo”. Continuando com a proposta do jogo para a vivência dos esportes de rede/parede, encontram-se jogos como “Jogo de Peteca”, “Punhobol” e “Rede humana”. Sendo observado oito vezes a indicação do jogo como recurso para o ensino dos conteúdos do livro.

O livro também apresenta a unidade temática de Brincadeiras e Jogos, inicia-se no 3º ano do ensino fundamental. Para o 3º Bimestre, nesta situação de aprendizagem o jogo é proposto na atividade 1, 10 vezes, como forma de conteúdo principal, por meio de jogos inclusivos para promover a vivência e reflexões sobre as práticas adaptadas. Ainda na situação de aprendizagem 1, o livro propõe outros jogos para aprofundamento, experimentação e reflexão, sendo observado um total de quatro jogos adaptados, mas como objetos de ensino. Para o 3º ano do ensino fundamental pode se encontrar a indicação total de 14 jogos.

A unidade temática de Brincadeiras e Jogos, foi proposta também para o 4º ano de ensino fundamental, por meio de jogos inclusivos. O livro faz a proposta do uso de um jogo para a Atividade 1, sendo ele usado como conteúdo principal, para a Atividade 2. Observa-se a proposta do jogo em cinco ocasiões, todas elas usando o jogo como objeto de ensino. Seguindo para a Atividade 3, o livro propõe mais três

jogos, todos eles como conteúdo principal. E na Atividade 4, são encontrados três jogos, todos com limitação de movimento para trazer a reflexão das diferenças entre os alunos e como podem se divertir. No total são sugeridos 12 jogos inclusivos para que os alunos reflitam sobre as diferenças físicas, sendo todos propostos como conteúdo principal.

A Tabela 6 apresenta a junção do Volume 1 e Volume 2 do livro "Currículo em ação do Estado de São Paulo", para se ter uma ideia do total de indicações do jogo como objeto de ensino ou recurso pedagógico nos dois volumes.

Unidade Temática	Jogo - objeto de ensino	Jogo - recurso pedagógico
Jogos e Brincadeiras	118 vezes	-
Danças	-	17 vezes
Lutas	-	24 vezes
Ginásticas	-	14 vezes
Esportes	-	44 vezes

Tabela 6: Ocorrência do jogo na unidade temática do livro "Currículo em Ação do Estado de São Paulo Volume 1" e "Currículo em Ação do Estado de São Paulo Volume 2"

4.3 Discussão

Foi possível observar após a análise das duas obras, que o uso do jogo como conteúdo ou objeto principal ficou limitado à unidade temática de Brincadeiras e Jogos, o que condiz com o que se esperava. Nos dois volumes do livro "Práticas Corporais: Educação Física", o jogo como objeto de ensino, dentro da unidade temática "Brincadeiras e Jogos" é indicado 42 vezes, uma quantidade bem menor que a da obra "Currículo em ação: Caderno do Professor Educação Física ensino fundamental anos iniciais", na qual foram localizadas 118 propostas de jogos.

As duas obras apresentam possibilidades o uso do jogo como recurso pedagógico, sendo em maior número nas unidades temáticas de Ginásticas e Lutas

para o livro “Práticas Corporais: Educação Física”. No livro “Currículo em Ação do Estado de São Paulo” as propostas mais frequentes do jogo como um recurso pedagógico foram nas unidades temáticas de Esportes e Lutas. No livro “Práticas Corporais: Educação Física” o jogo como recurso é indicado num total de 70 vezes, número inferior ao do livro “Currículo em Ação do Estado de São Paulo” que fez a proposta de jogos como um recurso para o professor num total de 99 vezes.

A unidade temática de Danças foi a que menos indicou jogos para o ensino dos conteúdos. Para o ensino dos movimentos das danças o livro “Práticas Corporais: Educação Física” fez a proposta do recurso por seis vezes. O livro “Currículo em Ação do Estado de São Paulo Volume 1” teve uma frequência maior de uso para o ensino do conteúdo de danças, sendo o jogo sugerido 17 vezes.

Para as unidades temáticas de Esportes e Ginásticas, foi possível encontrar a proposta do jogo no livro “Práticas Corporais: Educação Física”, 20 vezes na unidade temática de Ginásticas, e na unidade temática de Esportes 14 vezes, sendo utilizado como recurso pedagógico. Já o livro “Currículo em Ação do Estado de São Paulo Volume 1” não contém estas unidades, o que não permitiu o levantamento dos dados. As unidades temáticas de Ginástica e Esportes encontram-se no volume 2 do livro, é possível observar a indicação do jogo 14 vezes como recurso pedagógico, e para a unidade temática de Esportes o livro propõe 44 vezes do jogo como recurso para o professor.

De acordo com as análises, observou-se a proposta mais constante de jogos nos primeiros anos do ensino fundamental, sendo menos frequente a sugestão do jogo como recurso pedagógico nos anos finais do ensino fundamental I como no 4º e 5º ano. Este uso menos frequente dos jogos para o ensino das unidades temáticas pode ser relacionado a dificuldade dos elementos a serem ensinados, assim como o uso maior de atividades para a produção de coreografias, ou eventos escolares, deixando o ensino dos elementos mais difíceis com o uso de atividades de repetição ou aulas mais tecnicistas. Para o ensino de Ginásticas e Lutas o uso do jogo foi sugerido com frequência, o que pode estar relacionado à dificuldade dos gestos técnicos, que ficam facilitados pelos jogos e os componentes lúdicos. Na unidade de Danças as propostas foram menos frequentes, apenas seis vezes no “Práticas Corporais: Educação Física” e 17 vezes no “Currículo em Ação do Estado de São Paulo Volume 1”, o que pode ser decorrente da especificidade dos movimentos da dança, que não permitem muitas adaptações por meio de jogos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo analisar os livros “Práticas Corporais: Educação Física” e “Currículo em Ação do Estado de São Paulo Volume 1”, para verificar quanto e como o jogo é proposto nas obras: se como o objeto principal, ou seja, usar o jogo para ensiná-lo enquanto manifestação da cultura corporal, ou como recurso pedagógico, como meio para o professor ensinar os conteúdos das unidades temáticas. Além disso, analisar a frequência em que foi sugerido dentro das unidades temáticas.

No livro “Práticas Corporais: Educação Física” encontra-se com maior frequência a proposta do jogo como recurso pedagógico do que como objeto de ensino, num total de 70 vezes como recurso pedagógico e 42 vezes para uso como objeto de ensino. No livro Currículo em Ação do Estado de São Paulo, observa-se o contrário, mais propostas de jogo como objeto de ensino do que como recurso para o professor, num total de 118 vezes como conteúdo principal, e 99 vezes como recurso pedagógico para o ensino de outros conteúdos.

Como recurso pedagógico, a unidade temática de Danças foi a que menos propôs jogos para o ensino dos conteúdos, sugerindo-o 17 vezes no livro “Currículo em Ação do Estado de São Paulo Volume 1” e somente seis vezes no livro “Práticas Corporais: Educação Física”. A maior quantidade de proposições foi encontrada na unidade temática de Lutas no livro “Práticas Corporais: Educação Física”, num total de 30 vezes, e no livro “Currículo em Ação do Estado de São Paulo Volume 1” 24 vezes. Esse fato pode ser decorrente da facilidade de adaptação de jogos para o ensino dos movimentos das lutas e suas vivências.

Conclui-se por meio do levantamento realizado nesta pesquisa, que se encontrou a proposta mais frequente de jogo como objeto de ensino no livro “Currículo em Ação do Estado de São Paulo”, 118 vezes, número maior que no livro “Práticas Corporais: Educação Física” em que é proposto 42 vezes. Como recurso pedagógico foi possível encontrar mais jogos no livro “Currículo em Ação do Estado de São Paulo” sugerido em todas as unidades temáticas da obra num total de 99

vezes e no livro “Práticas Corporais: Educação Física”, as indicações têm uma menor frequência com um total de 70 vezes.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2018.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: MEC, 1996.

BRASIL, Ministério da Educação, Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

CAILLOIS, R. Os jogos e os homens. Lisboa: Portugal, 1990.

CELLARD, A. A Análise Documental. In: POUPART, J. et al. (Orgs.). A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. p. 295-316.

DARIDO, Suraya. et al. Práticas Corporais: Educação Física 1º e 2º anos. 1ª edição. São Paulo: Moderna, 2017.

DARIDO, Suraya. et al. Práticas Corporais: Educação Física 3º a 5º anos. 1ª edição. São Paulo: Moderna, 2017.

DARIDO, Suraya, IMPOLCETTO, F. M, BARROSO, A. L. R, RODRIGUES, H. A. Livro didático na Educação Física escolar: considerações iniciais. Motriz. Rio Claro, v.16 n.2 p.450-457, abr./jun. 2010

FERNANDES, Antonia Terra de Calazans. Livros didáticos em dimensões materiais e simbólicas. Educação e Pesquisa, SP, v.30, n.3, p.531-545, 2004.

GODOY, A. S. Pesquisa Qualitativa: tipos fundamentais. Revista de Administração de Empresas, São Paulo, SP, v.26, n.2, 1995.

JUNIOR, E. B. OLIVEIRA, G. S.; SANTOS, A. C. O; L.SCHNEKENBERG, G. F. Análise documental como percurso metodológico na pesquisa qualitativa São Paulo, SP, V.20, n.44, p.36-51/2021.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. A modernidade, a infância e o brincar. V. 12 n. 22, 1994.

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

SÁ-SILVA, J. R.; ALMEIDA, C. D.; GUINDANI, J. F. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. Revista Brasileira de História e Ciências Sociais, São Leopoldo, RS, Ano 1, n.1, Jul., 2009.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação. Currículo em Ação: Caderno do professor -Educação física Ensino fundamental anos iniciais. São Paulo, 2021.

Disponível em:

https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2022/01/WEB_Book-1-ao-5-ano_ED-FISICA_V1.pdf Acesso em: 07/09/2012.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação. Currículo em Ação: Caderno do professor -Educação física Ensino fundamental anos iniciais. São Paulo, 2021.

Disponível em:

https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2022/07/PROF_miolo_EF_AI_ED-FISICA_V2_01a05.pdf