

O JOGO COMO CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NO ENSINO MÉDIO: UMA ANÁLISE A PARTIR DOS REFERENCIAIS CURRICULARES DOS ESTADOS BRASILEIROS

MARLUCE RAQUEL DECIAN¹; ELIZARA CAROLINA MARIN³

¹Universidade Federal de Pelotas – marlucedecian@yahoo.com.br

³Universidade Federal de Santa Maria – elizaracarol@yahoo.com.br

1. 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 outros¹.

Nesse contexto vem-se trabalhando na construção de uma nova identidade 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 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 (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

¹ Para fins de compreensão, nesse trabalho utilizaremos somente a terminologia referencial curricular.

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 mera atividade paralela na instituição escolar. Nesse sentido se faz necessário refletir o componente no Ensino Médio, principalmente, ao considerarmos 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 analisar o trato dado ao conteúdo jogo no Ensino Médio pelos Referencias Curriculares dos estados brasileiros.

2. METODOLOGIA

Tendo em vista que a pesquisa visa analisar o trato dado ao conteúdo jogo no Ensino Médio pelos Referencias Curriculares dos estados brasileiros, lançamos mão da 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, artigos científicos, entre outros. 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.

Optamos pelos referenciais curriculares estaduais como fonte de análise dos dados para atingirmos os objetivos da pesquisa, pois são documentos que, em instância estadual, cumprem a função de subsidiar o professor na sua prática pedagógica. Estamos cientes, portanto, que por meio da pesquisa dos referenciais curriculares estaremos identificando aspectos orientadores no que tange ao trato com o jogo nas aulas de Educação Física e não a sua totalidade, o que demandaria uma pesquisa exploratória.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

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

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)

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.

4. CONCLUSÕES

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.

Para tanto, vale destacar que, certos referenciais não apresentam uma coerência na sua proposta curricular. Ao passo que, alguns deles apresentam elementos de distintas propostas e/ou informações de apenas uma concepção. Contudo, esses elementos e informações não vêm sendo analisados em suas propostas curriculares.

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.

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.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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 março 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.

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 mai 2013.

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

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. Terrazzan). 2007.

SAVIANI, D. **Pedagogia Histórico-Crítica. Primeiras aproximações**. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 2008.

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