ISSN 2526-3234, Volume 1, Número 1, 2018.

FESTIVAL DE JOGOS: RELATO DE EXPERIÊNCIA PROVENIENTE DE UMA OBSERVAÇÃO PARTICIPANTE EM UMA ESCOLA DO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA.

ANGELA CABRAL BRAZ DA SILVA [1]

RESUMO

FESTIVAL DE JOGOS: RELATO DE EXPERIÊNCIA PROVENIENTE DE UMA OBSERVAÇÃO PARTICIPANTE EM UMA ESCOLA DO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA. Angela Cabral Braz da Silva [1] / angella.cabral@hotmail.com / UFPE Caroline Diles Gonçalves [2] / UFPE Isyellen Cristiane Santos da Silva [3] / UFPE Maria Ainda Alves de Andrade [4] / UFPE Tereza Luiza de França [5] / UFPE Eixo Temático: 8. Formação inicial e continuada de professores - com ênfase na análise de experiência, programas e políticas. Resumo O jogo é uma estratégia pedagógica importante para o estimulo e o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos na sua totalidade, durante as aulas de educação física na escola, considerando que o jogo pode propiciar momentos de criação e construção do entendimento de forma lúdica e valorizando a espontaneidade. O recorte justifica-se pelo o conteúdo de jogos que compõem os cincos eixos da Educação Física Escolar, segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN). Considerando as possibilidades de os jogos servirem como meio de aprendizagem sociocultural e tendo entre suas características a cooperação, incluindo se entre os jogos as brincadeiras regionais, de rua conhecidos como jogos populares, os jogos de salão, que podem ser tratados com jogos de mesa, ou de tabuleiro, cooperativos, pré-desportivos, jogos eletrônicos dentre outros. Este trabalho é um relato de experiencia a partir das observações participantes realizadas durante o processo de ambientação do programa residência pedagógica em uma escola da rede pública de ensino que participa do programa. Tendo por objetivo, analisar como os jogos contribui no campo da Educação Física escolar numa perspectiva da educação para o lazer. Em que a Educação Física escolar deve possibilitar ao aluno acesso ao rico patrimônio cultural humano nos eixos que rege os parâmetros curriculares da Educação Física no que diz respeito à ginastica, à luta, à dança, ao jogo e ao esporte, de maneira que o aluno busque uma formação critico-superadora de forma autônoma em que ele possa compreender, refletir e ampliar o referencial e sistematização de seus conhecimentos. Para o Coletivo de Autores (1992: 23), no terceiro ciclo de aprendizagem que vai do 8º ao 9º ano das séries finais do ensino fundamental que é onde o aluno vai ampliar esses referencias conceituais do seu pensamento e assim vai tomando consciência da atividade teórica, ou seja o aluno dá um salto qualitativo quando

reorganiza a identificação dos dados da realidade através do pensamento teórico. Partindo desses pressupostos os jogos é um grande aliado como uma estratégia pedagógica, por ter uma maior flexibilidade em seus regulamentos, podendo ser adaptados mediantes a fatores do cotidiano como o espaço que se é realizado, o número de participantes, e os materiais a serem utilizados. Tendo uma autonomia para a sistematização das atividades permitindo ainda que os aspectos estratégicos dos jogos passem a fazer parte dos problemas a serem resolvidos pelo coletivo. Para alcançar tal objetivo, definimos como base metodológica do estudo delimitando se por três abordagens: a pesquisa-ação, a etnometodologia para que se possa identificar essas proximidades das práticas e a proposição crítico-superadora. E foi, durante o processo de ambientação onde o universo investigativo foi a Escola Estadual Timbi localizada no município de Camaragibe, Região Metropolitana de Recife /PE, que é participante do programa residência que foi fundado com o intuito de promover uma imersão de estudantes de graduação das licenciaturas em escolas da rede de educação básica do ensino, fazendo assim ser cumprido uma carga horaria total de 440 horas que deve contemplar atividades como, ambientação na escola, e imersão que são as regências na sala de aula e intervenção pedagógica dentro da escola. Onde os atores da pesquisa foram os alunos dos 8º e 9º anos regulamente matriculados na instituição da rede básica do ensino fundamental II dos anos finais. Em que foram realizados em etapas que se retroalimentaram, primeiramente com uma avaliação diagnostica do conhecimento dos alunos ao conteúdo proposto, sistematização do conteúdo através de pesquisas, a construção coletiva das vivências e a exposição do processo de elaboração dos jogos no Festival de Jogos. Como resultados todos os alunos participaram ativamente das práticas construídas. Durante as práticas os alunos foram estimulados a construir e reconstruir numa dimensão conjunta aluno(as) / professor(a) o que contribuiu para os alunos nos requisitos do criar e o demonstrar na sua formação autônoma. Com a demanda das observações tivermos a oportunidade de vivenciar em caráter participativo com o eixo norteador do conteúdo de jogos com uma abordagem centrada no fenômeno do lúdico como um elemento integrador. Palavras-chave: Educação Física Escolar, Jogos, Residência Pedagógica. Referências BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação Física para o Ensino Fundamental II. Brasília: MEC, 1997. Disponível em: . Brasília, MEC/SEF. COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do ensino da educação física. São Paulo: Cortez, 1992. PERNAMBUCO. Governo do Estado. Secretaria de Educação. Parâmetros para a Educação Básica do Estado de Pernambuco - Educação Física - Ensino Fundamental e Ensino Médio. Recife: Secretaria de Educação-PE, 2013.

Palavras-chave: .

---

[1] , ;