



ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

12608 - Resumo Expandido - Trabalho - XXVI Encontro de Pesquisa Educacional do Nordeste – Reunião Científica Regional Nordeste da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação – ANPEd Nordeste (2022)

ISSN: 2595-7945

GT16 - Educação e Comunicação

Aproximações entre o Jogo, Educação Física e Linguagens na Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio

Jorge A M Oliveira - UFRN - Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Allyson Carvalho de Araújo - UFRN - Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Aproximações entre o Jogo, Educação Física e Linguagens na Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio

INTRODUÇÃO

Os documentos norteadores da educação brasileira mais atuais, que são a Base Nacional Comum Curricular – BNCC e, mais especificamente nesse texto, a BNCC do Ensino Médio – EM consideram os componentes curriculares a partir de áreas comuns, como a área de linguagens, que compreende Língua Portuguesa, Línguas estrangeiras (Inglês e Espanhol), Artes e Educação Física – EF.

Compreender o componente curricular Educação Física enquanto área de linguagens remete a alguns significados que merecem ser discutidos, haja vista que essa configuração por áreas na BNCC - EM denota entendimentos e conceitos até então novos referentes a esta área do conhecimento e que indicam um perfil comum com outros componentes curriculares (OLIVEIRA E ARAÚJO, 2022)

As unidades temáticas da Educação Física como os esportes, danças, lutas, ginástica e os jogos, sendo este último o maior destaque nesse texto, envolve a compreensão de que o corpo, a cultura, as diferentes formas de letramento e comunicação envolvidos nas aulas desse componente curricular nos fazem pensar em linguagem a partir de uma compreensão mais ampla.

Neste sentido, o presente estudo parte da seguinte problemática: Quais as aproximações entre o jogo, a Educação Física e as linguagens a partir da BNCC-EM? portanto, o objetivo desse texto é discutir as aproximações conceituais entre a Educação Física e a área de linguagens a partir da noção do jogo.

O presente trabalho é caracterizado como uma revisão narrativa, que, de acordo com Cordeiro et al (2007), quando comparada à revisão sistemática, apresenta uma temática mais aberta, não exigindo um protocolo rígido para sua confecção, a busca das fontes não é pré-determinada e específica. Dentre as principais fontes de pesquisa, foram utilizados livros, periódicos Capes e o Google acadêmico para a busca dos referenciais sobre o jogo, bem como a revista Educação em Questão através do artigo: As linguagens na Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio: diálogos com a Educação Física, de Nathalia Dória Oliveira e Allyson Carvalho de Araújo, para as discussões da Educação Física enquanto linguagem no Ensino Médio.

DESENVOLVIMENTO

De acordo com Oliveira e Araújo (2022) considerar que a noção da linguagem é central para questões como alfabetização e/ou letramento. Observa-se que o campo das linguagens passa a se expandir no contexto brasileiro para um grupo de componentes curriculares, como Artes, Educação Física, Língua Portuguesa e Inglesa, carecendo ainda de melhor caracterização na área educacional. A Educação Física foi incluída na área de linguagem e, mesmo sobre aligeiradas noções que compreendem que as práticas corporais como “passíveis de leitura e produção” (BRASIL, 2018, p. 214), é ainda necessário superar uma concepção de linguagem como processo restrito à escrita e oralidade, bem como abrir perspectivas teóricas e procedimentais do que se considera linguagem para a área de Educação Física (OLIVEIRA; SOUZA; SOUZA JUNIOR; SILVA; ARAÚJO, 2021).

Assimilando esse entendimento com as características do jogo na Educação Física, Martins (2012) fala, a partir de trabalhos realizados com atividades em sala de aula, a utilização de jogos didáticos provoca alguns efeitos e mudanças no comportamento dos estudantes. Dentre elas, é possível citar:

- a) a aprendizagem de conceitos, em geral, ocorre mais rapidamente, devido à forte motivação;
- b) os alunos adquirem habilidades e competências que não são desenvolvidas em atividades corriqueiras;

- c) o jogo causa no estudante uma maior motivação para o trabalho, pois ele espera que este lhe proporcione diversão;
- d) os jogos melhoram a socialização em grupo, pois, em geral, são realizados em conjunto com seus colegas; Um jogo pode ser considerado educativo quando mantém um equilíbrio entre duas funções: a lúdica e a educativa.
- e) os estudantes que apresentam dificuldade de aprendizagem ou de relacionamento com colegas em sala de aula melhoram sensivelmente o seu rendimento e a afetividade;
- f) os jogos didáticos proporcionam o desenvolvimento físico, intelectual e moral dos estudantes;
- g) a utilização de jogos didáticos faz com que os alunos trabalhem e adquiram conhecimentos sem que estes percebam, pois a primeira sensação é a alegria pelo ato de jogar (MARTINS, 2012, p. 23)

Essa fala se aproxima do conceito dos multiletramentos, que, de acordo com Kalantzis e Cope (2009) apud Pereira (2014) inserem-se em um movimento internacional que busca reestruturar o campo da alfabetização – tradicionalmente restrito à aquisição de habilidades instrumentais para apropriação e expressão do signo verbal escrito. Reivindica-se nesse movimento que, no âmbito da educação, as linguagens – multimodais (sons, escritas, texturas, imagens, movimentos corporais) e expressas em diferentes meios (do gesto à internet) – sejam consideradas criticamente como práticas situadas em contextos sociais, culturais e históricos.

Ao longo das leituras sobre o jogo e sobre a Educação Física na BNCC-EM logo se percebe as relações próximas entre as possibilidades do jogo e do que se propõe para a EF no Ensino Médio, em relação a autonomia, ao protagonismo, ao uso dos diferentes tipos de linguagem e a crítica. Pereira (2014) já apontava isso ao considerar que

Talvez, ao conceber as linguagens do corpo – seus códigos, representações, modos de comunicar – como uma das modalidades que compõem um entendimento mais amplo de letramento, poderíamos abrir caminhos para ampliar a riqueza de diálogos transversais entre diferentes linguagens e saberes (PEREIRA, 2014, p. 80).

Em outro documento de política curricular anterior, os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio (PCNEM), no ano 2000, já apontava a EF na área Linguagens, Códigos e suas tecnologias. Naquele documento a linguagem foi considerada como:

[...] capacidade humana de articular significados coletivos em sistemas arbitrários de representação, que são compartilhados e que variam de acordo com as necessidades e experiências da vida em sociedade (BRASIL, 2000, p. 19)

Nesse cenário, Santos (2004) fala sobre a possibilidade de no âmbito escolar haver uma tensão entre duas formas de se tratar a questão do jogo, identificada pela referida autora como a presença de uma vertente que é tratada por ela como “atividade-meio”. Essa vertente concebe o jogo como uma estratégia pedagógica de ensino que ajuda no desenvolvimento da criança (no caso do Ensino Médio, o adolescente), abrangendo diferentes dimensões do comportamento humano, tais como: biológica, intelectual, social, moral e objetiva com sua prática, a fim de atingir finalidades externas a ele. A outra vertente é tratada como “atividade-fim” e concebe o jogo como uma fonte de conhecimento, possibilitando vivências corporais, além de fundamentos conceituais, os quais vão sistematizar e justificar o seu aprendizado. Tem como “objetivo de ensino-aprendizagem os seus princípios, os seus fundamentos, as suas características próprias, aliado a possibilidade de uma formação crítica, participativa e autônoma.” Enquanto conceito de linguagem, consideramos o jogo como atividade fim, dotada de uma vasta riqueza de signos e significados, imprescindível para o ser humano, devendo ser amplamente estimulado na escola.

Darido (2002) dialoga a respeito dessa aproximação, quando fala:

a comunicação humana pode efetivar-se por meio de palavras (linguagem verbal) ou por meio de outros signos (linguagem não-verbal). Há substratos comuns entre todos esses signos, com destaque para o fato de terem sido criados pelo homem com finalidades específicas. Trata-se, pois, de convenções, variáveis de acordo com as necessidades e interesses do grupo social. Essas convenções podem ser agrupadas em conjuntos conhecidos como códigos. Os gestos e os movimentos fazem parte dos recursos de comunicação que o ser humano utiliza para expressar suas emoções e sua personalidade, comunicar atitudes interpessoalmente e transmitir informações (DARIDO, 2002, p. 140)

No Ensino Médio, o foco da área de Linguagens e suas Tecnologias está na ampliação da autonomia, do protagonismo e da autoria nas práticas de diferentes linguagens, na identificação e na crítica aos diferentes usos das linguagens, explicitando seu poder no estabelecimento de relações, na apreciação e na participação em diversas manifestações artísticas e culturais e no uso criativo das diversas mídias (BRASIL, 2018).

É semelhante ao que diz Murcia (2005), que o conteúdo e a forma do jogo sinalizam para a compreensão de sentidos historicamente dados aos sistemas articulados de signos, que expressam valores sociais, morais, ideológicos, contrastes, oposições, diferenças e semelhanças que fazem parte do contexto cultural mais amplo com o qual interage. Com isso, sinalizam para inúmeros condicionamentos educacionais, econômicos, psicológicos, religiosos, políticos e outros, que veem alterando sentidos de qualidade do jogo, aumentando preconceitos e fortalecendo obstáculos que tentam impedir a vivência. Sinalizam também para resistências pelas quais são abertos espaços para concretizações lúdicas.

É relevante acrescentar o olhar sobre como o jogo deve estar inserido na escola. Sobre isso, a revista Química Nova na escola vol. 34, nº 2, p. 92-98, de Maio (2012) *apud* Martins (2012, p. 22):

O jogo didático não deve ser levado à sala de aula apenas para preencher lacunas de horários ou para tornar o ensino mais divertido. Além disso, na escolha de um jogo, devem-se considerar dois aspectos: o motivacional – ligado ao interesse do aluno pela atividade (equilíbrio entre a função lúdica e função educativa); e o de coerência – ligado à totalidade de regras, dos objetivos pedagógicos e materiais utilizados para o seu desenvolvimento em sala de aula. O aspecto de coerência pode ser verificado por meio da tictagem prévia do jogo. É importante que o professor o experimente antes de levá-lo à sala de aula, ou seja, que ele vivencie a atividade de jogar. O professor deve desenvolver a atividade como se fosse o estudante, pois somente assim será possível perceber os aspectos de: coerência das regras, nível de dificuldade, conceitos que podem ser explorados durante e após o seu desenvolvimento, bem como o tempo e o material necessário para sua realização.

Há no jogo, portanto, uma lógica interna que indica conhecimentos e práticas inerentes ao próprio jogo, que se alinha com a ideia dos multiletramentos, bem como com diferentes formas de linguagens. É preciso que os professores entendam que atividades e experiências promovem a aprendizagem de jovens através do brincar, sendo tarefa destes selecionar, organizar e apresentar objetos, materiais, suportes e experiências para desenvolver conceitos ou temas. A intervenção deve revitalizar, clarificar e explicar o brincar, e não dirigir as atividades (CHRISTIE, 1982).

De uma forma geral, a análise da compreensão de linguagem na BNCC-EM remeteu a algumas reflexões sobre as possíveis implicações no ensino da Educação Física no Ensino Médio: a EF está inserida na área de linguagem com um recorte bem específico na linguagem corporal, sem possibilidade explícita de diálogo

com outras expressões de linguagens; as competências e habilidades gerais e específicas da área da linguagem abordam o ensino no contexto escolar de forma genérica e/ou técnica, sem indicações claras para o desenvolvimento autônomo dos possíveis usos da linguagem pelos jovens (OLIVEIRA e ARAÚJO, 2022). O jogo, nesse caso, pode exercer um importante papel na compreensão e apropriação de mais possibilidades de linguagens, que não somente a corporal, a partir da consideração das suas características próprias, que denotam possibilidades diferentes de agir, pensar e se comunicar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível discorrer acerca de como a Educação Física está presente na área de linguagens e brevemente a noção de linguagem que se tem para este componente curricular, denotando uma visão mais da linguagem corporal. A respeito disso, o jogo tem aproximações muito fortes e sólidas, pois pode colaborar com a construção de narrativas pedagógicas, ampliando o uso de linguagens em diferentes modalidades.

As discussões sobre o jogo na educação e, especificamente, a Educação Física são sólidas e hoje superam ideias anteriores de que o jogo era só uma forma de recreação, desprezando uma organização pautada de cunho pedagógico, dessa forma, pode-se apresentar como meio e como fim, de forma bem satisfatória e corroborada por diversos autores.

Considera-se salutar ampliar o conceito de linguagem na Educação Física, inclusive a partir dos documentos norteadores, pois a linguagem corporal, muito percebida naturalmente, não é a única forma de comunicação e codificação de signos neste componente curricular, o jogo, nesse sentido, tem potência para promover essa noção. Há de se considerar a aula de Educação Física sob um olhar mais amplo, considerando os diferentes espaços, materiais e recursos pedagógicos disponíveis hoje em dia.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio**. Brasília: Ministério da Educação. 2018.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: Ensino Médio**. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Ensino Médio, 2000.

CORDEIRO, A, M; OLIVEIRA, G, M; RENTERÍA, J, M; GUIMARÃES, C, A. **Revisão Sistemática: UMA REVISÃO NARRATIVA.** Rev. Col. Bras. Cir. Vol. 34 - Nº 6, Nov. / Dez. 2007

CHRISTIE, F. Sociodramatic play training. **Young Children**, 37 (4), 25-32, 1982.

DARIDO, S. Educação Física. In: BRASIL. **PCN+ Ensino Médio: orientações curriculares complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais.** Linguagens, códigos e suas tecnologias. Brasília: MEC/SEMTEC, 2002.

MARTINS, E. F. **A Importância dos Jogos na Educação Fundamental do 6º ao 9º ano da Escola Estadual de Cabeceiras/GO.** Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade de Brasília, 2012.

MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo.** Porto Alegre: ArtMed, 2005.

OLIVEIRA, N, D; ARAÚJO, A, C. As linguagens na Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio: diálogos com a Educação Física. **Revista Educação em Questão**, Natal, v. 60, n. 63, p. 1-24, e- 28991, jan./mar. 2022

OLIVEIRA, N, D; SOUZA, D, Q, O; SOUZA JUNIOR, A, F; SILVA, R, M; ARAÚJO, A, C. Linguagens e Educação Física na BNCC: uma análise a partir das habilidades prescritas. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte** 43 • 2021

PEREIRA, R, S. **Multiletramentos, Tecnologias Digitais e os Lugares Do Corpo na Educação.** Universidade Federal De Santa Catarina. Tese De Doutorado, 2014

SANTOS, F, N, L. **O Jogo na escola: o que justifica a sua utilização?** Anais do VIII EnFEFE. Cultura e a Educação Física Escolar. Niterói – RJ. Novembro/2004.