



COLETÂNEA DE JOGOS: UMA ANÁLISE A PARTIR DA AULA LABORATÓRIO DA PEDAGOGIA DA CORPOREIDADE

Diego Soares de Araújo¹
Rodrigo Wanderley de Sousa-Cruz²

RESUMO

O objetivo do presente estudo foi analisar uma coletânea de jogos criada por discentes do curso de EF relacionando com a ALPC com fins didáticos para a Educação Física. Esta pesquisa é de caráter descritivo, com abordagem qualitativa dos dados e do tipo documental. Para a análise dos jogos foi utilizada a Aula Laboratório da Pedagogia da Corporeidade através de sua estrutura didática dividida em três categorias: 1) sentir; 2) reagir e 3) refletir. Esses momentos de aula nos ajudaram a fazer uma relação com três aspectos específicos dos jogos: objetivos, regras e aprendizagens. Inferimos que esse estudo valorizou a criação/adaptação de jogos em consonância com uma estrutura de percepção-ação-reflexão. Por fim, contribuimos para os profissionais que atuam na seara educativa, esportiva e de lazer, trazendo uma proposta de mediação com envolvimento; uma ritualização, simbolização e realização das ações em cada novo público e novo contexto de aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos; Educação física; Pedagogia da Corporeidade.

ABSTRACT

The aim of this study was to analyze a collection of games created by PE students relating to ALPC with educational purposes for Physical Education. This research is descriptive in nature, with a qualitative approach to data and documentary type. For the analysis of the games, the Laboratory Class of the Pedagogy of Corporeality was used through its didactic structure divided into three categories: 1) feeling; 2) react and 3) reflect. These class moments helped us make a relationship with three specific aspects of games: goals, rules and learning. We infer that this study valued the creation/adaptation of games in line with a perception-action-reflection structure. Finally, we contribute to professionals who work in the educational, sports and leisure fields, bringing a proposal for mediation with involvement; a ritualization, symbolization and realization of actions in each new audience and new learning context.

Keywords: Games; Physical education; Pedagogy of Corporeality.

1 INTRODUÇÃO

Nossa reflexão sobre o jogo é oriunda de um processo de vários anos investigando e intervindo em diferentes contextos (escolar, esportivo e de lazer) e públicos (crianças, jovens,

¹Bacharel em Educação Física pelo Centro Universitário UNIESP. E-mail: 90diegoares@gmail.com

²Doutorando em Educação Física pelo Programa Associado de Pós-Graduação pela Universidade de Pernambuco (UPE) e Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Mestre em Educação pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Professor da Rede Pública de João Pessoa e do Centro Universitário UNIESP. E-mail: rodrigousacruz@gmail.com



adultos, idosos e com deficiência) com base no rigor científico, com a responsabilidade pedagógica e com a relevância social que a temática exige e merece. Rigor científico no sentido da necessidade da teoria que nos sustenta e orienta, assim como as pesquisas precisam avançar sobre o assunto de forma aprofundada e ampla. Responsabilidade pedagógica no que concerne à intencionalidade do professor, técnico ou recreador – nos seus estudos e planejamentos para um ensino facilitador que leve o jogo para além do conteúdo e/ou prática por si só. Por fim, a relevância social no tocante a compreender o jogo como patrimônio imaterial da humanidade (SOUSA-CRUZ, 2020).

O jogo pode ser descrito como um importante elemento para a educação, para o campo esportivo e para a área do lazer levando em consideração o potencial de aprendizagem e as possibilidades de intervenção que ele proporciona (SOUSA-CRUZ; GOMES-DA-SILVA, P.; GOMES-DA-SILVA, E., 2015; SOUSA-CRUZ; GOMES-DA-SILVA; RIBAS, 2015). Ao analisar o jogo é possível perceber sua complexidade, pois ele convida o jogador a agir e interagir com o meio e com os demais jogadores, favorecendo seu desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e motor, na medida em que criam, transformam e resolvem situações-problema (SOUSA CRUZ *et al.*, 2017).

Vale ressaltar que os jogos podem contribuir para a interação dos jogadores, devido às regras presente neles, que ocasionam possíveis aprendizagens, não apenas no âmbito físico, mas também no âmbito da comunicação, em virtude da necessidade que os jogadores têm de adotar estratégias que os ajude na comunicação com os companheiros e com os seus adversários (SOUSA-CRUZ *et al.*, 2020; SOUSA-CRUZ, 2020; SOUSA-CRUZ *et al.*, 2017).

O jogo pode gerar inúmeras aprendizagens, tais como: estimula a criatividade, favorece a socialização, “leitura” de jogo (planejamento de ações com antecipação), estimula a resolução de situações problemas, ajuda a tomar decisões com rapidez, auxilia a organização de elementos para atingir algum objetivo e favorece a cooperação (SOUSA-CRUZ; GOMES-DA-SILVA; RIBAS, 2015). Dessa forma, possibilita uma educação escolar, uma iniciação esportiva e experiências recreativas de maneira dinâmica e desafiadora.

Nossa inspiração maior para o entendimento do jogo (e que justifica esta pesquisa) é oriunda de uma teoria metodológica semiótica para o ensino da educação física, denominada Pedagogia da corporeidade (GOMES-DA-SILVA, 2017). A PC propõe o jogo como espaço-tempo propício para aprender a se relacionar com o entorno como horizonte de significação. Assim, “a PC situa-se entre educação e saúde, mediatizada pelo lazer porque toma o jogo como espaço/tempo pedagógico para a formação do ‘ser brincante’” (GOMES-DA-SILVA, 2017, p. 26).

Esse ser brincante é partícipe de situações de movimento³ que produzem linguagem pelos jogos. Este artigo parte em direção de construir elos didáticos que possam auxiliar professores-técnicos-recreadores em suas escolhas no trato com o ensino dos jogos “de acordo com suas próprias concepções de formação humana e ideário de educação e sociedade, partindo das necessidades de aprendizagem dos seus aprendizes e dos interesses político-institucionais” (GOMES-DA-SILVA, 2016, p.89).

A PC tem várias estruturas⁴ abertas para construção que a fundamenta. Uma estrutura lógico-funcional; uma estrutura do conhecimento como conhecido e a vida do conhecente; uma estrutura de pesquisa como compromisso e coletividade e uma estrutura do ensino como função poética-ciêntífica-simbólica (GOMES-DA-SILVA, 2017). Limitamos-nos a esta

³A PC compreende as situações de movimento como objeto de ensino da Educação Física e pivô da aprendizagem escolar, esportiva, de lazer e de promoção da saúde. Ver mais: GOMES-DA-SILVA, P.N. **Educação Física pela Pedagogia da Corporeidade: um convite ao brincar.** Curitiba: CRV, 2016.

⁴ Compreender melhor essa estruturação sugerimos a leitura: Gomes-da-Silva, P.N. Pedagogia da Corporeidade e sua estruturação lógico-funcional. In: GOMES-DA-SILVA, P.N; CAMINHA, I.O. **Movimento humano: incursões na educação e na cultura.** Curitiba: Appris, 2017.



última, precisamente, no que concerne à estruturação da Aula-Laboratório da Pedagogia da Corporeidade (ALPC). A ALPC parte da premissa que uma aula-treino-recreação é produto da experiência de interação, implicação e integração agente-ambiente. Essas vivências com muitas e várias situações de movimento, em especial, o jogo, eleito pela PC como a situação privilegiada dentre todas as outras (GOMES-DA-SILVA, 2016, p. 93).

Diante do exposto, nossa questão-problema é: quais relações didáticas podem ser feitas a partir de uma coletânea de jogos criada por discentes do curso de educação física analisadas pela aula laboratório da pedagogia da corporeidade? Por conseguinte, nosso objetivo com o estudo foi analisar uma coletânea de jogos criada por universitários relacionando com a ALPC com fins didáticos para a Educação Física.

2 METODOLOGIA

Caracterização da pesquisa

A pesquisa é de caráter descritivo, com abordagem qualitativa dos dados e do tipo documental. Esse tipo de pesquisa utiliza documentos e informações que ainda não foram tratados cientificamente, sendo assim, a pesquisa documental se vale de métodos para a compreensão e análise de documentos, propondo-se a produzir ou reelaborar conhecimentos e novas formas de compreendê-los (SÁ-SILVA; ALMEIDA; GUINDANI, 2009).

Procedimentos de coleta

A coleta dos documentos foi realizada no UNIESP Centro Universitário, localizado na cidade de Cabedelo - Paraíba. A coleta dos dados procedeu da seguinte forma: o professor responsável pela disciplina de Projeto Integrador IV propôs para seus discentes uma atividade, cujo objetivo era desenvolver jogos pensados a partir de um jogo esportivo ou tradicional. Vale ressaltar, que ambos têm significados educacionais imprescindíveis para uma boa prática pedagógica.

Antes da análise dos dados, foi realizada uma sistematização no Microsoft Office Excel 2010, em computador pessoal, sob a responsabilidade e o gerenciamento dos autores para a organização do material. Foram registrados na planilha os nomes dos jogos, os objetivos, as regras e as aprendizagens geradas por cada um deles.

Para seleção dos jogos do catálogo pedagógico foram utilizados os seguintes critérios de inclusão: a) criatividade no nome do jogo, que deveria ser atrativo, diferente, despertando assim a vontade de conhecer e de praticá-lo; b) objetivo do jogo, que deveria ser de fácil compreensão, desafiador e divertido, estimulando assim os jogadores; c) regras do jogo, que deveriam ser flexíveis e de fácil adaptação (tanto para quantidade de participantes, quanto para local e objetos utilizados na atividade) e que pudessem ser praticadas por diferentes faixas etárias; e d) aprendizagens, que deveriam contribuir para o conhecimento no âmbito motor, afetivo, cognitivo e social, aumentando assim a autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação dos praticantes.

Inicialmente foram produzidos 23 (vinte e três) jogos pelos discentes da disciplina - Projeto Integrador IV do curso de Educação Física e seguidamente, foram analisados minuciosamente cada um deles. Após a análise foram incluídos 5 (cinco) jogos no presente estudo, que podem ser praticados por diferentes faixas etárias e públicos. Em seguida, foram

realizados pequenos ajustes nos jogos que foram incluídos para facilitar a compreensão do leitor sem com isso alterar as informações centrais e o sentido de cada jogo criado.

Análise dos dados

Para analisar os jogos utilizamos a perspectiva da Aula Laboratório da Pedagogia da Corporeidade - ALPC (GOMES-DA-SILVA, 2015; 2016) no campo de intervenção para a produção de sentido haja vista que “o epicentro da ALPC não é o professor nem o aluno, mas a circunstância criada por ambos no entorno” (GOMES-DA-SILVA, 2016, p. 95). Destarte, “a proposição da ALPC é que haja experiência de aprendizagem para mestres e aprendizes, porque um conjunto de operadores cognitivos são acionados por ambos na circunstância, ou seja, na ecologia cognitiva todos os participantes aprendem” (GOMES-DA-SILVA, 2016, p. 95). A ALPC nos auxiliou para análise dos jogos a partir de três indicadores específicos dos jogos: os objetivos, as regras e as aprendizagens.

De acordo com Gomes-da-Silva (2015, p. 136) a Aula Laboratório possui três categorias: sentir, reagir e refletir, que podem ser compreendidas inicialmente da seguinte forma:

Primeiro, sensibilizamos os participantes, despertando-lhes o interesse e conseqüente envolvimento; segundo, proporcionamos vivências problematizadoras, que produzam e requeiram outros arranjos percepto-motores; terceiro, refletimos, por meio de construções representativas e verbalização sobre o vivido.

Essa estruturação permite um desenvolvimento harmonioso do processo de ensino e aprendizagem, entendendo que há uma inter-relação entre Jogo, a PC, a Aula laboratório e as categorias sentir, reagir e refletir, como pode ser observada na figura abaixo:

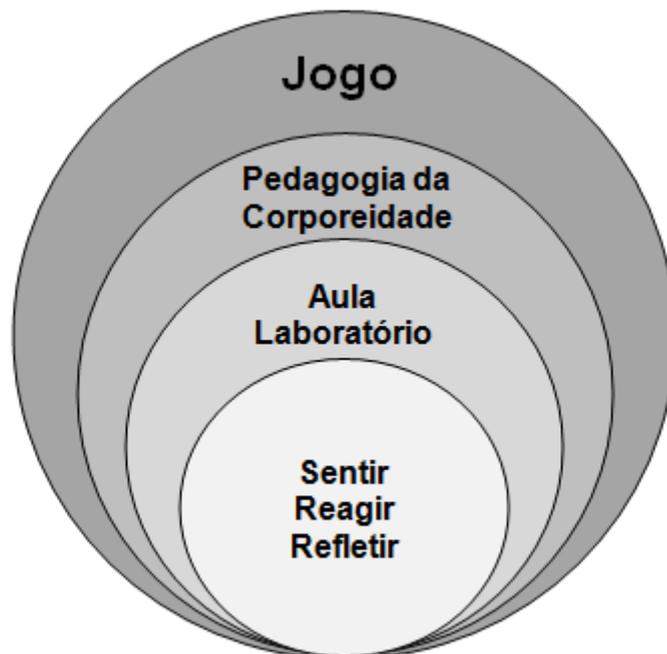


Figura 1: Diagrama da inter-relação entre o Jogo, a PC, a Aula laboratório e as categorias sentir, reagir e refletir. Adaptado de Gomes-da-Silva (2015).



Pela estruturação da ALPC ela não se restringe ao ambiente escolar, mas pode ser estendida a diferentes públicos e objetivos (esportivos, saúde, lazer, artístico) conforme já abordamos de acordo com a circunstância do professor-técnico-recreador-terapeuta. A partir da estruturação didática criada por Gomes-da-Silva (2016) apresentamos uma síntese da ALPC (Quadro 1) que norteou nossa discussão após os resultados encontrados.

Quadro 1 - Categorias e subcategorias da Aula Laboratório da Pedagogia da Corporeidade (ALPC).

Sentir (primeiridade)	Introdução da aula	•Saudações; •Poesia; •Apresentação da aula.
Reagir (secundidade)	Desenvolvimento da aula	•Respirar com atenção; •Perceber e reagir ou sistema percepção-ação; •Problematizar os jogos.
Refletir (terceiridade)	Reflexão da aula	•Iconizar: representação por qualidade estética; •Simbolizar: verbalização e argumento; •Ritualizar: encerramento da aula.

Fonte: Adaptado de Gomes-da-Silva (2016).

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram incluídos cinco jogos da coletânea, como pode ser observado no quadro 2. Esses jogos poderão auxiliar os profissionais de EF em vários aspectos, como por exemplo: na aprendizagem escolar, esportiva, de lazer e de promoção da saúde.

Quadro 2. Coletânea de jogos criada pelos discentes do Curso de Bacharelado em Educação Física na disciplina de Projeto Integrador IV.

JOGOS
<p style="text-align: center;">Jogo 1 – Rugbol</p> <p>Objetivos do jogo Levar a bola depois da linha do gol do adversário, essa ação sinaliza uma pontuação (um ponto), similar a um gol. No final do jogo, ganha a equipe que conseguir acumular mais pontos.</p> <p>Regras do jogo</p> <ul style="list-style-type: none">• O jogo será disputado em um campo, quadra ou área retangular que comporte a movimentação dos jogadores;• Não será necessária utilização de traves como o futebol tradicional, entretanto, utilizará uma demarcação no solo, onde o time adversário terá o objetivo de conduzir a bola até esta linha, ultrapassando-a para efetuar um ponto;• Os jogadores deverão conduzir a bola com os pés, não podendo assim, utilizar as mãos para o manejo dela. O toque na bola deverá ser limitado em no máximo três (favorecendo assim a participação de todos na atividade);



- Os passes não podem ser dados para um companheiro à frente da linha da bola (os passes devem ocorrer sempre para o lado e para trás), caso contrário, a posse de bola será para o adversário;
- As condutas antiesportivas serão penalizadas com uma falta, sendo elas: colisões entre jogadores, ofensas entre jogadores, segurar o jogador alheio, encostar a bola na mão, pé alto, jogada perigosa e/ou ter a intenção de atingir o jogador adversário. Para evitar tais condutas, os jogadores que cometerem duas infrações deverão ficar um período afastado do jogo (dois minutos);
- As penalidades deverão ser cobradas para jogadores atrás da linha da bola, seguindo o mesmo raciocínio dos passes;
- O jogo terá a duração de dois tempos de cinco minutos (podendo ser adaptado);
- A quantidade de participantes será de dez pessoas, dividida em duas equipes, podendo ser alterada conforme necessidade, contanto, que a quantidade de jogadores seja a mesma em ambas as equipes.

Aprendizagens do jogo

Este jogo possibilita a vivência de algumas habilidades, tais como: habilidade de deslocamento (correr); habilidade esportiva passe; habilidade social formação de grupos. Além dessas, os jogadores podem adquirir o autoconhecimento, comunicação, empatia, cooperação, autonomia e responsabilidade. Dessa forma, possibilita atividades e vivências novas, podendo estimular os jogadores a conhecer e praticar jogos esportivos não habituais e suas possíveis variações. Por exemplo, mesclar elementos do rúgbi com o futebol.

Jogo 2 - Corrida Maluca

Objetivos do jogo

Transportar um saco de pancadas (ou um objeto semelhante) de um ponto ao outro, em equipe, e utilizar apenas duas peças de tatame para retornar, sem pisar no chão, apenas no tatame.

Regras do jogo

- O transporte do saco de pancadas deve ser realizado pela equipe, não por um único membro, mas por todos (se o saco tocar o solo ou algum dos membros não o estiver carregando, a equipe irá retornar ao início);
- A equipe terá apenas duas peças de tatame para utilizar no retorno, sem que pisem no solo (caso algum membro pise no solo, a equipe irá retornar ao início);
- Vence a equipe que concluir as duas atividades conformes às regras;
- Se houver empate, será considerada vencedora a equipe que realizar as tarefas no menor tempo possível;
- A equipe a qual algum membro descumpriu alguma regra poderá optar por pagar uma prenda (a critério), para continuar do ponto onde parou. Se não pagar, deverá retornar ao início do percurso.

**Aprendizagens do jogo**

Este jogo possibilita a vivência de algumas habilidades, tais como: habilidade de deslocamento (correr); habilidade manipulativa segurar; habilidade social formação de grupos. Além disso, permite a aprendizagem de alguns valores: trabalho em equipe, companheirismo, comunicação, empatia e capacidades físicas, tais como: força, resistência e velocidade.

Jogo 3 - Jogo da Velha Olímpico**Objetivos do jogo**

Preencher as linhas diagonais, horizontais ou verticais com o mesmo símbolo X ou O e impedir que o grupo adversário faça isso primeiro. A equipe que preencher uma linha completa com seu símbolo ganha.

Regras do jogo

- Saltar sem derrubar os obstáculos;
- Não contornar obstáculos;
- Escrever de forma visível o X ou O no chão, dentro do espaço desenhado;
- Se derrubar os obstáculos, o membro da equipe volta para o ponto de partida e repete a jogada.

Aprendizagens do jogo

Este jogo possibilita a vivência de algumas habilidades, tais como: habilidade perceptiva tempo-espaço; habilidade óculo-manual; habilidade social cooperação; elementos de raciocínio lógico, cognição (tomada de decisão) e capacidade física velocidade.

Jogo 4 - Altinha Fot Hand**Objetivo do jogo**

O principal objetivo do jogo é manter a bola no ar pelo maior tempo possível e a cada momento que a bola bate ao chão o jogo recomeça. O jogo Fot Hand pode ser jogado com as mãos e com os pés, visando à inclusão de todos os participantes.

Regras do jogo

- O jogo pode ser praticado com equipes pequenas (três/quatro pessoas), para ficar mais dinâmico, ou com um grupo maior;
- O participante que deixar a bola cair no chão será eliminado e ficará esperando a eliminação dos outros participantes;
- Será penalizado o participante que tentar dificultar o trabalho dos colegas, jogando a bola propositalmente de forma que o companheiro não consiga colocá-la no ar novamente;



- O jogo pode ser executado com mais pessoas, sendo assim, o critério seria o tempo de bola no ar.

Aprendizagens do jogo

Este jogo possibilita a vivência de algumas habilidades, tais como: habilidade esportiva passe; habilidade social cooperação e formação de grupos; habilidade perceptiva óculo-manual-pedal; habilidade intelectual cognição (tomada de decisão) e capacidade física resistência. Dessa forma, possibilita atividades e vivências novas, podendo estimular os jogadores a conhecer e praticar jogos esportivos que estão em evidência e suas possíveis variações. Por exemplo, mesclar elementos do vôlei com o futebol.

Jogo 5 - Corrente humana

Objetivo do jogo

O participante que for escolhido para ser o “pegador” terá que pegar os companheiros, cada um que for pego se juntará a ele, ficando de mãos dadas e ajudará a pegar o resto do pessoal, formando assim uma “corrente humana”.

Regras do jogo

- Ao se juntar ao “pegador” os outros participantes não poderão largar as mãos;
- Será permitido tocar em qualquer parte do corpo, entretanto, será vetada qualquer atitude agressiva ou de desrespeito com os demais colegas;
- Caso a corrente fique muito grande (o grupo) poderá ser dividido em dois para poder pegar os participantes restantes.

Aprendizagens do jogo

Este jogo possibilita a vivência de algumas habilidades, tais como: habilidade deslocamento correr e desviar; habilidade manipulativa segurar e pegar; habilidade social cooperação e formação de grupos; e capacidade física velocidade e resistência.

Fonte: Atividades desenvolvidas pelos discentes do Curso de Bacharelado em Educação Física do UNIESP, 2020.

A partir da análise desses cinco jogos foi possível perceber que eles podem favorecer o processo de ensino e aprendizagem, visto que, os jogos podem propiciar novas situações de movimento, favorecendo a interação entre os praticantes, o meio e o mediador. De acordo com Gomes-da-Silva (2015) as situações de movimento são o principal elemento de ensino da EF, situações essas que surgem no encontro entre professor, aluno e ambiente, entretanto, a PC não considera apenas o professor como um facilitador entre o conhecimento e o educando, mas sim, todo o ambiente gerado através da atividade, compondo todo contexto da aprendizagem, portanto, o aluno aprende com suas atitudes, reagindo às circunstâncias.

No estudo de Gomes-da-Silva (2015, p. 7) sobre a PC, ressalta-se a importância de

Tomar a situação de movimento, em especial o jogo, como aquela que nos coloca no mundo, de modo crítico e criativo em resposta a provocação do próprio mundo, num processo pedagógico de



ressingularização do ser, rompendo com as homogeneizações e se reinventando por meio do brincar.

Cada jogo presente nesta coletânea tem uma estrutura sintética dividida em três partes: objetivos, regras e aprendizagens. Cada parte do jogo se relaciona com uma categoria da Aula Laboratório da PC, que em sua estruturação tem três momentos distintos, complementares e interdependentes, que são: o sentir, o reagir e o refletir (GOMES-DA-SILVA, 2015, 2016, 2017). Porém, essa relação não é estática, contudo, dinâmica.

Dessa forma, no primeiro momento da atividade é apresentado o objetivo do jogo, que corresponde ao sentir, segundo Gomes-da-Silva (2015) esse momento deve despertar o desejo no participante de praticar/realizar a atividade. Nesse instante o professor deve criar um ambiente sedutor que cause encantamento e que seja atrativo para os praticantes.

Quanto ao segundo momento da atividade, ele é representado pelas suas regras, esse momento corresponde ao reagir, é quando há uma interação entre o praticante e as regras do jogo, o praticante irá reagir aos problemas impostos pela atividade, utilizando-se de conhecimentos anteriores e aquisição de novos conhecimentos para a resolução da situação que os desafia. É o desenvolvimento da atividade em si (GOMES-DA-SILVA, 2016).

Por sua vez, as aprendizagens geradas através dos jogos podem ser caracterizadas como refletir, que de acordo com Gomes-da-Silva (2015) esse seria o último instante da atividade, seria o momento em que os praticantes analisam tudo o que ocorreu na atividade, dessa forma fica mais claro a aquisição de novos conhecimentos. Sendo assim, o sentir, o reagir e o refletir contido em cada jogo oriundo desta coletânea foram analisados da seguinte forma:

No jogo 1 – Rugbol: o jogo já desperta curiosidade pelo nome sendo uma oportunidade “de seduzir os aprendizes para entrarem no jogo” (GOMES-DA-SILVA, 2016, p. 109). O objetivo do jogo é claro: levar a bola depois da linha do gol do adversário, porém como todo jogo entre companheiros e adversários, os praticantes devem traçar estratégias para concluir esse objetivo. O reagir contempla as reações aos problemas e desafios gerados através das regras, como por exemplo: o fato de poder apenas dar três toques na bola ou o fato de não poder efetuar um passe para um companheiro a frente da linha da bola, dessa forma o praticante terá ativar o sistema locomotivo para situações de movimento de invasão (GOMES-DA-SILVA, 2016). Os jogos de invasão são bem interessantes face sua dinâmica de interação sociomotriz, ou seja, as ações dentro jogo acontecem em função da ação do outro. Preciso cooperar com meus companheiros e dificultar para os meus oponentes (SOUSA-CRUZ, 2020). O refletir conforme os estudos de Gomes-da-Silva (2015) seria a reflexão sobre a atividade e as aprendizagens geradas. A partir do relato dos praticantes o professor poderá criar situações de movimento que problematizem o jogo a partir de variações do Rugbol, como por exemplo, uma quantidade prévia de passes antes de ultrapassar a linha final.

No jogo 2 - Corrida Maluca: esse jogo tem um nome sugestivo, que faz alusão a um deslocamento de forma não convencional. Isso já abre a possibilidade para uma leitura de um conto ou mitologia que se aproxime do tema do jogo (GOMES-DA-SILVA, 2016). Além desse contato inicial o sentir também engloba a apresentação do objetivo do jogo, que nesse caso é transportar um objeto de um ponto ao outro em equipe. O reagir na corrida maluca seria o desenvolvimento do jogo, com os praticantes perseguindo e desviando, a forma com que eles se adaptam para executar a atividade e as estratégias criadas para alcançar o objetivo (GOMES-DA-SILVA, 2015; 2016). Por exemplo: a corrida deve ser realizada por uma equipe ou várias equipes e não apenas por um único membro. Isso evidencia o rol de percepções e reações que podem acontecer dentro da circunstância criada nas situações de movimento do jogo. O refletir por sua vez seria a reflexão sobre toda a atividade proposta, bem como, uma análise feita pelos próprios praticantes sobre o que aprenderam na atividade (GOMES-DA-



SILVA, 2015, 2016), como por exemplo: verbalizar e argumentar o que ocorreu de trabalho em equipe, companheirismo, comunicação e de estratégias para se atingir o objetivo do jogo.

No jogo 3 - Jogo da Velha Olímpico: o sentir, conforme Gomes-da-Silva (2016) seria o primeiro contato com o jogo, no qual deve haver uma conversa sobre o tema e os objetivos propostos. Contudo, o nome “Jogo da velha” faz menção a um jogo conhecido, sendo assim já desperta muita familiaridade no praticante. Nesse primeiro momento o mediador poderia fazer alguma alusão aos jogos de tabuleiros do período medieval para aproximar ainda mais os jogadores com o tema. Assim, o objetivo do jogo é se deslocar e preencher as linhas com X ou O, evitando assim que a equipe adversária conclua o objetivo primeiro. Trata-se de um jogo que envolve muita estratégia, conseqüentemente, torna-se muito dinâmico. O reagir nessa atividade seria a forma com que os praticantes resolveriam os conflitos ou realizariam criações necessárias para o jogo, como por exemplo: desviar de obstáculos e pensar em uma estratégia de jogo ao mesmo tempo haja vista que ações de companheiros e adversários acontecem simultaneamente. Isso implica na identificação dos jogadores das situações de movimento que exige leitura do ambiente e da circunstância tática do jogo (GOMES-DA-SILVA, 2016). O refletir conforme os estudos de Gomes-da-Silva (2015) seria a análise sobre o momento vivido através de uma representação estética. Por exemplo: um desenho, pintura, composições com objetos; construção de maquetes. Isso de forma individual ou coletiva.

No jogo 4 - Altinha Fot Hand: o sentir seria a introdução do jogo, a qual objetiva despertar o interesse do praticante (GOMES-DA-SILVA, 2015). O nome Altinha Fot Hand já desperta curiosidade por ser diferente e semelhante, pois tem o fot (pés) e hand (mãos). A palavra altinha já indica que existe algo no ar em detrimento ao chão. Nesse caso o objetivo da atividade é simples: manter a bola no ar pelo maior tempo possível, porém como todo jogo em equipe os praticantes devem cooperar uns com os outros para facilitar o andamento do jogo. O desenvolvimento da atividade corresponde ao reagir, que de acordo com os estudos de Gomes-da-Silva (2016) seria como os praticantes reagiriam diante das regras, que nesse caso seriam, por exemplo: manter a bola em jogo evitando que ela caia no chão, sendo assim, seria a forma com que eles se adaptariam para executar essa atividade, como também as estratégias criadas para alcançar o objetivo. Nesse contexto, o refletir seria a reflexão sobre a atividade e o que foi aprendido. Após as verbalizações e argumentos dos praticantes sobre a vivência do jogo, o professor poderá avaliar se a proposta de aprendizagem estabelecida foi de fato alcançada pelos praticantes. Caso contrário, abre-se a oportunidade para se retomar em outras ocasiões, gerando uma responsabilidade sobre o vivido (GOMES-DA-SILVA, 2016).

No jogo 5 – Corrente Humana: o primeiro momento seria o sentir, a parte inicial do jogo, que segundo Gomes-da-Silva (2015) deve causar curiosidade e interesse no praticante. Nesse caso suscitamos uma roda cantada para aproximar o grupo para uma atividade coletiva já que o objetivo do jogo é pegar os adversários e transformá-los em aliados. Trata-se de um jogo que envolve muita agilidade e estratégia, conseqüentemente, torna-se muito movimentado. O segundo momento seria o reagir, que corresponde à forma com que os praticantes resolvem os conflitos e desafios impostos pelo jogo (GOMES-DA-SILVA, 2015, 2016), como por exemplo: pegar o maior número de participantes e não poder perder o contato físico com a mão deles. Isso faz parte de um elemento tátil dentro do que Gomes-da-Silva (2016) chama de sistema apetite, pois há trocas de ambientes e funções no jogo. Sendo assim, os participantes têm a oportunidade de transformar adversários em aliados no jogo, ocasionando uma experiência diferenciada. O refletir seria o terceiro momento da atividade que pode ser compreendido como um período de reflexão sobre tudo que aconteceu durante o jogo, a realização de uma análise pelos próprios praticantes ou um diálogo entre os praticantes e o professor, sobre o que foi aprendido de forma ritualizada. Por exemplo, uma comunhão social do grupo com gritos de celebração ou uma calorosa salva de palmas. É a conclusão da vivência.



4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa tentou responder a seguinte pergunta: quais relações didáticas podem ser feitas a partir de uma coletânea de jogos criada por discentes do curso de educação física analisadas pela aula laboratório da pedagogia da corporeidade? Essa indagação foi atendida quando tomamos a ALPC como núcleo de nossa intenção pedagógica com os jogos. “A ALPC está centralizada no jogo, por entendê-lo como despertador de interesse, criador de problematizações auto-organizativas e exigente de responsabilidades” (GOMES-DA-SILVA, 2016, p. 114).

Dessa forma, almejamos analisar uma coletânea de jogos criada por universitários relacionando com a ALPC com fins didáticos para a Educação Física. Essa análise valorizou uma produção discente do curso de Educação Física que criou jogos inspirados em outros e adaptou a partir de jogos já existentes. Ao nos juntarmos tudo isso em consonância com estrutura de percepção-ação-reflexão como contribuição educativa, esportiva e de lazer através da organização didática - sentir, reagir e refletir (GOMES-DA-SILVA, 2016) - foi possível favorecer uma proposta de mediação com envolvimento; uma ritualização, simbolização e realização das ações em cada novo público e novo contexto de aprendizagem (GOMES-DA-SILVA, 2016).

Por fim, suscitamos novas perquirições sobre os jogos, principalmente no incentivo da criação e adaptação por parte dos que jogam-investigam-intervêm, pois são nas invenções que a aprendizagem pode ser mais exitosa e prazerosa. Seja nos ambientes escolares, nas escolinhas esportivas ou nas praças públicas e parques, o jogo precisa ser ancorado em teorias que dialoguem com a prática. Que auxiliem de fato o professor da educação básica ou ensino superior, o técnico esportivo e o recreador nos tempos livres da população.

REFERÊNCIAS

GOMES-DA-SILVA, P. N. Pedagogia da Corporeidade e sua estruturação lógico-funcional. In: GOMES-DA-SILVA, P. N.; CAMINHA, I. O. (Orgs.). **Movimento humano: incursões na Educação e na Cultura**. 1. Ed. Curitiba: Appris, 2017.

GOMES-DA-SILVA, P.N. **Educação física pela pedagogia da corporeidade: um convite ao brincar**. Curitiba: Appris, 2016.

GOMES-DA-SILVA, P. N. Corporeidade e seu epicentro didático: Estruturação da Aula-laboratório. **Revista Brasileira de Educação Física Escolar**. v. 1, n. 1, p. 118-144, 2015.

SÁ-SILVA, J. R.; ALMEIDA, C. D.; GUINDANI, J. F. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. **Revista Brasileira de História & Ciências Sociais**. Rio Grande, v. 1, n. 1, p. 1-15, 2009.

SOUSA-CRUZ, R.W. **Jogo tradicional-popular e aprendizagem**. Curitiba: Appris, 2020.

SOUSA-CRUZ, R.W *et al.* Barra-bandeira nas aulas de Educação Física: da lógica interna a significação existencial. **Acción Motriz**, n.25, p. 104-122, julio/diciembre de 2020.

SOUSA CRUZ, R. W.; GOMES-DA-SILVA, P. N.; GOMES-DA-SILVA, E. Jogos livres na educação infantil: uma abordagem semiótica. **Kinesis**, vol.33, n.2, p. 78-98, jul/dez de 2015.



SOUSA CRUZ, R. W.; GOMES-DA-SILVA, P. N.; RIBAS, J. F. Jogo tradicional-popular e aprendizagem: uma análise teórica das comunicações dos jogadores. **Revista brasileira de Estudos pedagógicos**. (online), Brasília, v. 96, n. 244, p. 683-701, set./dez. 2015.

SOUSA CRUZ, R. W *et al.* Jogo tradicional e esportivo: para além das suas relações dicotômicas. In: GOMES-DA-SILVA, P. N.; CAMINHA, I. O. (Orgs.). **Movimento humano: incursões na Educação e na Cultura**. 1. Ed. Curitiba: Appris, 2017. 293p.