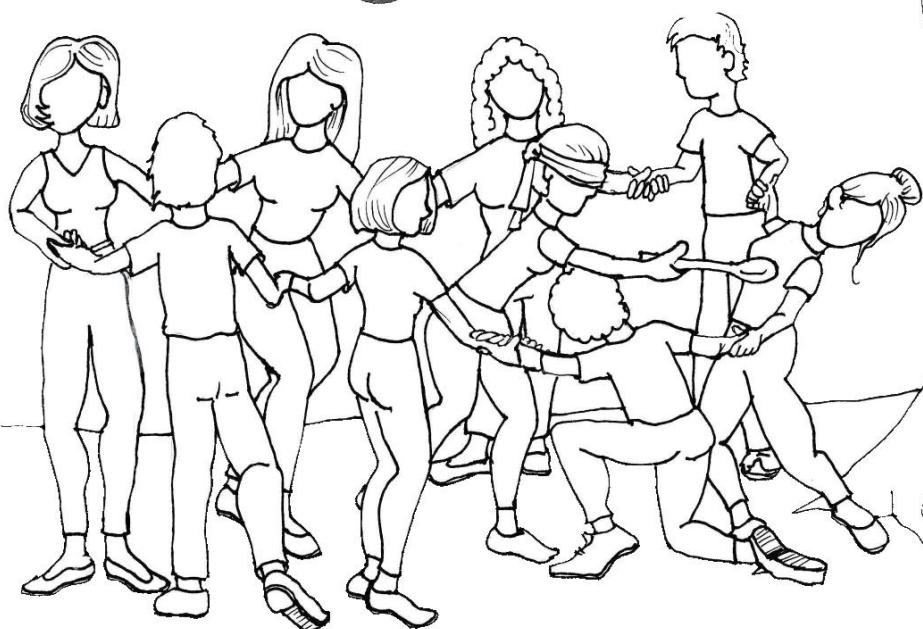


que jogo é



esse?

Recurso pedagógico para o ensino e a aprendizagem do conteúdo jogos na Educação Física Escolar.

2020

Universidade Estadual Paulista - UNESP
Faculdade de Ciências
Programa de Mestrado - Docência para Educação Básica

Elaboração

Selma Galhardo

Supervisão Geral

Prof.^a Dr.^a Lílian Aparecida Ferreira

Storyboard

Fabiana Pereira Martins

Ilustrações

Maria Júlia Ribeiro Pacheco

Galhardo, Selma; Ferreira, Lilian Aparecida.

Que jogo é esse? Material pedagógico para o ensino e a aprendizagem do conteúdo jogos na Educação Física Escolar.
Bauru: Universidade Estadual Paulista, 2020.

APRESENTAÇÃO

É com grande satisfação que apresentamos este material!

O mesmo foi intitulado de "**Que jogo é esse?**" e se caracteriza como um recurso didático-pedagógico para o ensino e a aprendizagem do conteúdo jogos na Educação Física Escolar.

Tal produção está vinculada à dissertação de mestrado O ENSINO DO CONTEÚDO JOGOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA: POSSIBILIDADES E DESAFIOS produzida por mim (Selma Galhardo) sob a orientação da Prof^a Dr^a Lílian Aparecida Ferreira junto à Pós-Graduação em Docência para Educação Básica da Faculdade de Ciências UNESP/Campus de Bauru.

Buscamos produzir um material com linguagem acessível que pudesse dialogar com diferentes públicos da Educação Básica, de maneira a possibilitar o entendimento do que são os jogos enquanto conteúdo da Educação Física Escolar e, ao mesmo tempo, uma história em quadrinho como um recurso possível para o trabalho com este conteúdo.

Que jogos são esses? Vamos jogar? Sejam todos bem-vindos!

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	5
OS JOGOS ENQUANTO CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	6
OS JOGOS NA HUMANIDADE	9
PERTENCEMOS AO MESMO JOGO	13
OS JOGOS EM QUADRINHOS	15
HISTÓRIA EM QUADRINHOS	16
REFERÊNCIAS	19

INTRODUÇÃO

Apesar dos avanços das pesquisas científicas que contribuíram para a compreensão e ampliação do repertório de conteúdos a serem desenvolvidos pela Educação Física na escola, ainda é notório uma categorização de conteúdos com escala de importância entre eles.

Em tal hierarquização o conteúdo jogos é, geralmente, abordado como infantil, sendo concebido e utilizado apenas como estratégias de ensino para a aprendizagem de outros conteúdos, como por exemplo, o conteúdo esportes. Perde-se assim, a oportunidade de ensinar e aprender sobre a identidade dos jogos, suas origens, elementos culturais e particularidades pedagógicas.

Em nosso cotidiano escolar e na pesquisa realizada junto ao mestrado, o desenvolvimento do conteúdo jogos tem apontado para uma maior inclusão e uma diminuição das solicitações de dispensas formais e informais por parte dos estudantes nas aulas práticas da Educação Física Escolar.

Neste sentido, entendendo e respeitando a realidade local de cada escola, acreditamos que este material possa despertar o desejo dos leitores em acessar e ampliar o conhecimento e o trabalho com o conteúdo jogos na Educação Física Escolar, em especial no Ensino Médio.

OS JOGOS ENQUANTO CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Os jogos pertencem à Educação Física desde o surgimento dela. Primeiro eles foram desenvolvidos como entretenimento, para manter jovens e crianças ocupados, depois, como meio de educar ou ensinar algo, como: higiene pessoal, boas maneiras, posturas sociais, regras e habilidades esportivas. Mais recentemente, estudos (GALHARDO, 2020; PARLEBAS, 2008; SOARES e cols. 1992) tem buscado estabelece-lo como um conteúdo com identidade própria, valorizando a construção de uma linguagem que lhe é bastante peculiar, em especial, com base no lúdico, nas tradições culturais e no processo criativo.

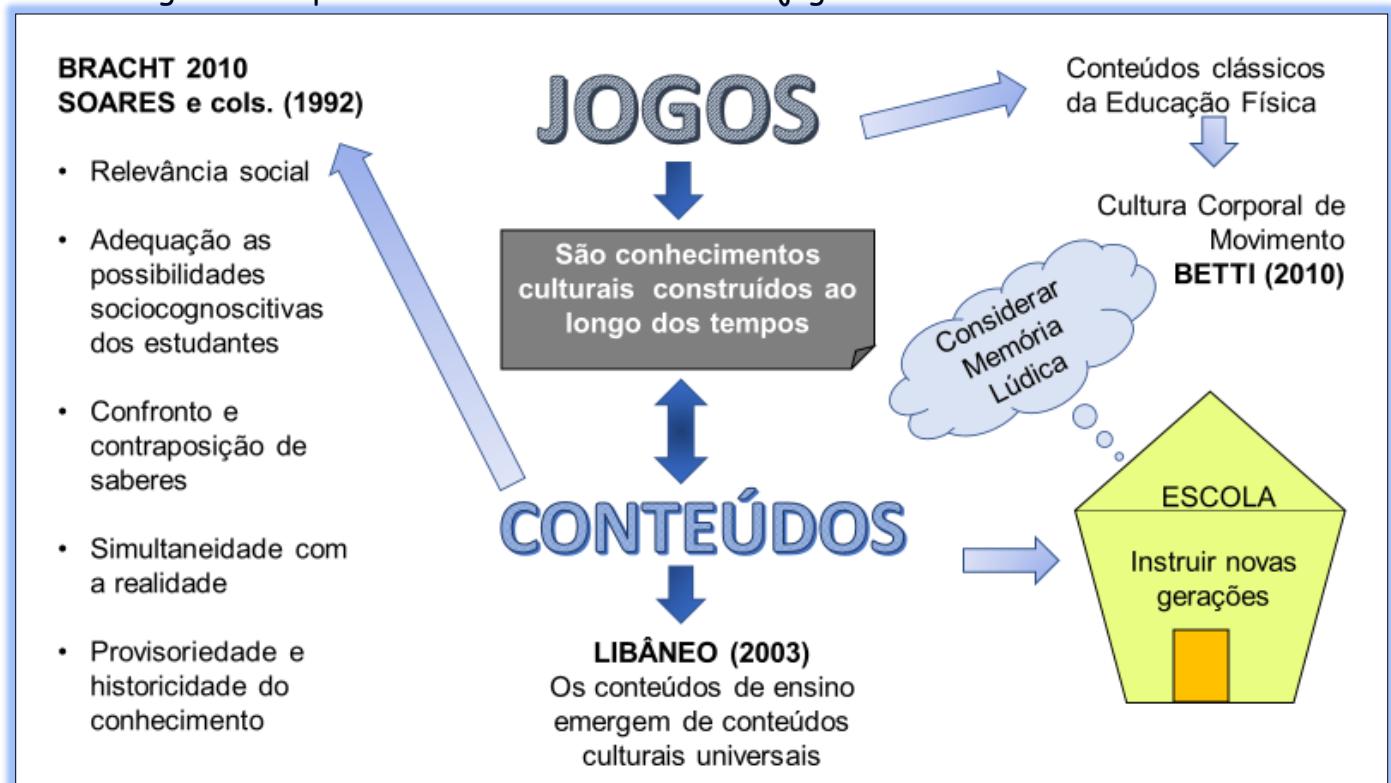
Como podemos notar, de uma maneira ou de outra, os jogos acompanharam e continuam acompanhando a trajetória da Educação Física Escolar. Particularmente, no cenário atual, o conteúdo jogos aparece na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), no Referencial Curricular do Paraná (PARANÁ 2018 e 2019); na matriz curricular da cidade de Bauru (MESQUITA; FANTIN; ASBHAR, 2016); no material de apoio do currículo do estado de São Paulo, caderno do professor (SÃO PAULO, 2014-2017); nos Parâmetros Curriculares da Educação Física de Pernambuco (PERNAMBUCO, 2013); no Currículo Paulista (SÃO PAULO, 2019), nas Atualização da Proposta de Currículo por Competência para o Ensino Médio do Centro Paula Souza (SÃO PAULO, 2011).

O pertencimento dos jogos aos conteúdos clássicos da Educação Física Escolar, conforme nos apontam Soares e cols. (1992), ganhou mais força quando o mesmo foi reconhecido como uma das manifestações da Cultura Corporal de Movimento.

Tendo em vista que a Cultura Corporal de Movimento é o objeto pedagógico da Educação Física Escolar, o conteúdo jogos passou a figurar com um de seus componentes.

Que tal um mapa conceitual para exemplificar esta explicação?

Figura 1: Mapa conceitual sobre o conteúdo jogos



Fonte: As autoras

Para Bracht (2010), a Cultura Corporal de Movimento considera o corpo e suas práticas como construções históricas, ou seja, produções

humanas localizadas em determinados contextos históricos e culturais, com sentido próprio.

Na esteira destas ideias é que os jogos se encaixam por serem produções culturais de um povo, caracterizadas dentro de um determinado tempo e espaço e não restrito ao universo infantil.

Entretanto, apesar da presença do conteúdo jogos em diversas proposições curriculares para a Educação Física Escolar, infelizmente percebemos em nossa pesquisa¹ que, ainda hoje, o conteúdo jogos, em especial na Educação Física Escolar junto ao Ensino Médio, são mais desenvolvidos como meio para se atingir um outro objetivo educacional do que com fim em si mesmo.

Em defesa do ensino deste conteúdo ao longo de toda a Educação Básica e, em especial junto ao Ensino Médio, passaremos agora a explorar a trajetória dos sentidos filosóficos e culturais vinculados aos jogos.

¹ A pesquisa aqui citada se refere a dissertação de mestrado intitulada: *O ensino do conteúdo jogos na Educação Física: possibilidades e desafio*. Esta pode ser acessada através do link: <http://hdl.handle.net/11449/192536>

OS JOGOS NA HUMANIDADE

Alguns autores como Huizinga (2008), Buytendijk (1977), Caillois (1958), Chateau (1987), Carneiro e Dodge (2007), Decian e cols. (2015) e Kishimoto (2017) nos auxiliaram no entendimento dos jogos enquanto conteúdo da Educação Física Escolar, pois os estudaram como produções socioculturais humanas, ou melhor, um patrimônio cultural com sentidos próprios.

Assim entendemos que os jogos acompanham toda a existência dos seres humanos desde sua origem, perpassando por toda a vida humana, do nascimento à morte, contribuindo para a manutenção das relações sociais.

Todavia, definir a palavra jogos é um grande desafio, devido a origem da própria palavra do latim *ludus* que nomeia as atividades lúdicas. Para Buytendijk (1977) a associação da palavra jogos com o elemento lúdico, envolve desde a participação em competições esportivas, jogos de azar e de salão, as brincadeiras, as representações em espetáculos ou na vida real, até tocar um instrumento.

Para, além disto, a palavra jogos também é carregada de sentidos culturais. No idioma europeu, é utilizada uma única palavra para jogos e brincadeiras que é: em Inglês, *to play*; em Alemão, *spielen*; em Francês, *jouer*. Por conta desta característica, para Chateau (1987),

tais termos são sinônimos e podem ser representados pelo jogar e pelo brincar.

No Brasil, segundo Carneiro e Dodge (2007), a palavra brincar existe de modo independente do jogo, sendo associada à infância desde o século XVI, por conta de seu caráter pecaminoso, associado ao prazer que lhe foi atribuído pelo Concílio de Trento. Antes desta associação, crianças, jovens, adultos e idosos, brincavam e jogavam juntos, sem distinção ou proibições. Todavia, a partir desta proibição os jogos passaram ser vistos como atividades daqueles que não tinham o que fazer (CAILLOIS, 1958), passando a ficar circunscrito ao universo infantil.

Tais fatores históricos se perpetuaram e se fortaleceram com os ideais da revolução industrial (ainda presentes em nossos dias), por isso, estudar os jogos na Educação Física Escolar nos permite entender melhor nossa sociedade e seu modo de vida.

Apesar dessa fragilidade conceitual dos termos, Chateau (1987) defende que jogar e brincar são sinônimos.

Buytendijk (1977) sinaliza que o entendimento conceitual deste termo passa pelo conhecimento do objeto (jogos), da linguagem e da conexão entre eles.

Para Kishimoto (2017) os jogos são fatores sociais que assumem um sentido próprio de acordo com a sociedade em que estiverem inseridos. A autora cita o exemplo de uma criança indígena em sua tribo, caçando pequenos animais com seu arco e flecha. Para a tribo ela

está treinando, ou seja, desenvolvendo habilidades necessárias para a vida adulta, contudo, para um espectador de outra cultura, tal ação poderá ser interpretada como um jogo ou uma brincadeira.

De acordo com Huizinga (2008) os jogos são elementos culturais produzidos pelo meio, cujas características são:

1. Prazer
2. Não sério - ou seja, pertencente ao riso, sem interesses ou tempo, antônimo a seriedade exigida pelo trabalho
3. Liberdade - sem imposições para início ou término
4. Separado dos fenômenos do cotidiano - ócio
5. Ordem - o jogo acontece com a criação de algumas regras, combinados
6. Caráter fictício ou representativo - utiliza-se da imaginação
7. Limitado em tempo e espaço - "[...] possui um caminho e um sentido próprios" (HUIZINGA, 2008, p. 12),
8. Ambiente instável - não se pode prever todas as variáveis dos jogos.

Caillois (1958), inspirado em Huizinga, reuniu cinco características principais para determinar os jogos, são elas:

1. A liberdade de ação
2. Separação dos jogos em limites de tempo e espaço
3. O predomínio da incerteza
4. A improdutividade, por não criar bens nem riquezas

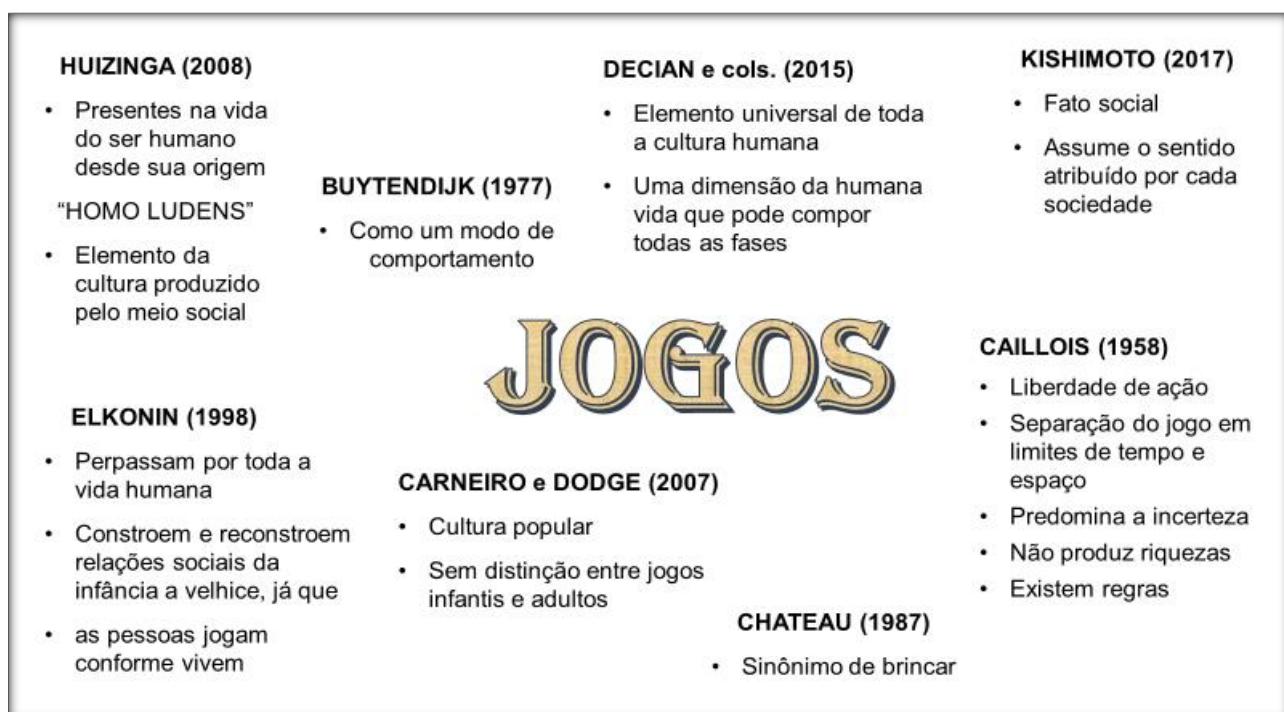
5. Existência de regras.

Considerando os jogos como fenômenos culturais, Buytendijk (1977) salienta que "O jogo sempre aparece como um modo de comportamento" (p. 63). Podemos ainda completar a proposição de Buytendijk com as reflexões de Elkonin (1998), pois, para este autor, as pessoas jogam de acordo com a maneira que vivem, portanto através dos jogos é possível identificar e entender como as sociedades vivem em um determinado tempo e espaço.

Com base nestes apontamentos, em se tratando das aulas de Educação Física Escolar, podemos dizer então que o acesso ao conteúdo jogos pode permitir ao estudante refletir sobre sua vida e o mundo em que vive.

Mais um mapa conceitual para destacar as explicações.

Figura 2: Mapa conceitual sobre os conceitos em torno dos jogos



Fonte: As autoras.

PERTENCEMOS AO MESMO JOGO

Ao nos identificarmos enquanto raça, somos todos humanos, ao nos colocarmos como professores trilhamos lado a lado nos caminhos da autoformação e da formação humana, distante ou perto somos um, e formamos o corpo da Educação Física Escolar.

Neste sentido, me recordo do provérbio africano "Sou o que sou por tudo o que somos juntos".

Assim, enquanto professora alfabetizadora desde de 1991 e professora Educação Física Escolar desde 1996, trilhei e ainda trilho, como muitos, os sonhos, as angustias e as realizações daqueles apaixonados pela Educação.

Os jogos sempre foram minha paixão. E, como muitos professores, eu os utilizava como meio para os mais diferentes fins, até ingressar no curso de Pós-Graduação, Mestrado Profissional em Docência para Educação Básica. Neste ingresso, eu pensava em me aprofundar nos estudos para melhorar minha prática pedagógica, contudo, não fazia ideia de que esta experiência seria um marco em minha vida pessoal e profissional.

Com as leituras, ações e reflexões que foram sendo construídas ao longo do tempo do mestrado, fui percebendo a identidade do conteúdo jogos e sua relevância no processo de ensino e de aprendizagem. Deste modo, este material também revela parte do meu compromisso de oportunizar aos leitores esse processo de valorização

dos jogos enquanto tal e, em especial, defendendo seu desenvolvimento ao longo de toda a Educação Básica, particularmente junto ao Ensino Médio.

Então, ao tratarmos pedagogicamente os jogos, de que jogos estamos falando? O que é o conteúdo jogos com um fim em si mesmo?

Nesta pesquisa consideramos jogos aqueles tradicionais e populares e optamos por não entrar no mérito de conceituações que os separem.

Os jogos enquanto conteúdo da Educação Física Escolar são aqueles jogos (tradicionais e/ou populares) que, ao passar pelas mãos humanas, se tornam produtos e produtores de cultura. Ao mesmo tempo em que emergem das características de um povo ou de um grupo social em um determinado tempo histórico e um espaço geográfico, revelam o modo de vida destes, o que influencia diretamente na construção e execução dos jogos.

Portanto, para se entender um jogo é importante contextualizá-lo em sua época e promover a reflexão sobre este nas relações com os tempos atuais. Denominamos estas ações de trato pedagógico, ou seja, o desenvolvimento dos jogos enquanto conteúdo da Educação Física Escolar. Um exemplo desta ação poderá ser identificado, a seguir, com a história em quadrinhos.

OS JOGOS EM QUADRINHOS

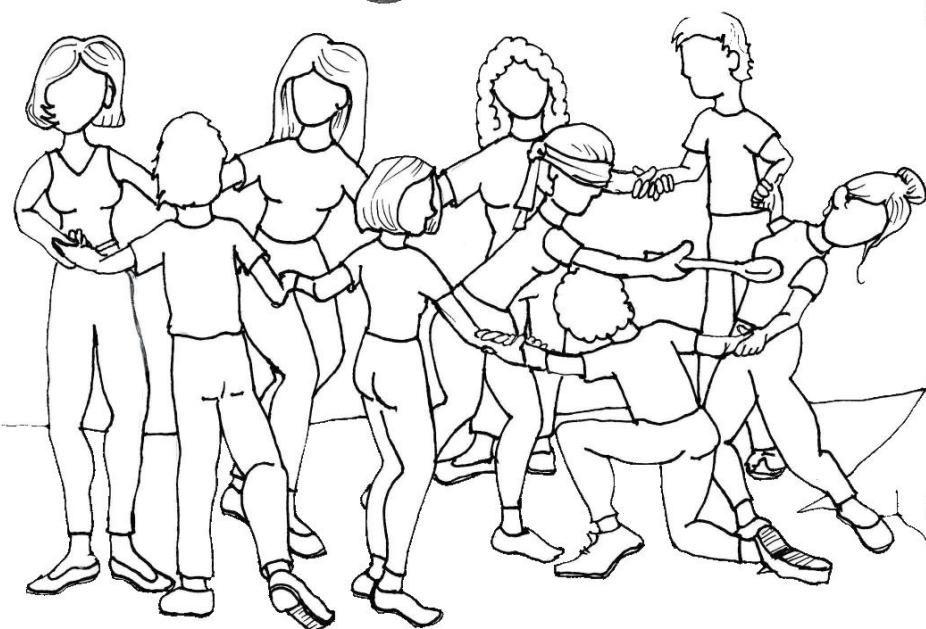
A história em quadrinhos a seguir apresenta uma sequência didática para o desenvolvimento do conteúdo jogos nas aulas de Educação Física Escolar.

Esta é apenas uma sugestão dentre várias possibilidades de trabalho com este conteúdo.

O referido material poderá auxiliar os professores no planejamento de suas aulas com o conteúdo jogos, bem como servir de apoio ao estudante para a compreensão deste conhecimento.

Abaixo apresentamos a história em quadrinhos denominada "Que jogo é esse?", tendo sido criada para desenvolver um jogo vinculado ao conteúdo jogos para uma turma de estudantes do Ensino Médio. Além da história em si, há dinâmicas interativas que busca convidar os leitores (professores e estudantes, em especial) a preencherem os quadros em branco da história, bem como, traz sugestões de vídeos, sites, obras de arte que podem ser acessados neste processo, além disto é um ótimo livro para pintar, fazendo do leitor um participante ativo na construção deste conteúdo.

**que jogo
é**



esse?

História em Quadrinhos

2020

Universidade Estadual Paulista - UNESP
Faculdade de Ciências
Programa de Mestrado - Docência para Educação Básica

Elaboração

Selma Galhardo

Supervisão Geral

Prof.^a Dr.^a Lílian Aparecida Ferreira

Storyboard

Fabiana Pereira Martins

Ilustrações

Maria Júlia Ribeiro Pacheco

Galhardo, Selma; Ferreira, Lilian Aparecida.

Que jogo é esse? Material pedagógico para o ensino e a aprendizagem do conteúdo jogos na Educação Física Escolar.
Bauru: Universidade Estadual Paulista, 2020.

DEDICATÓRIA

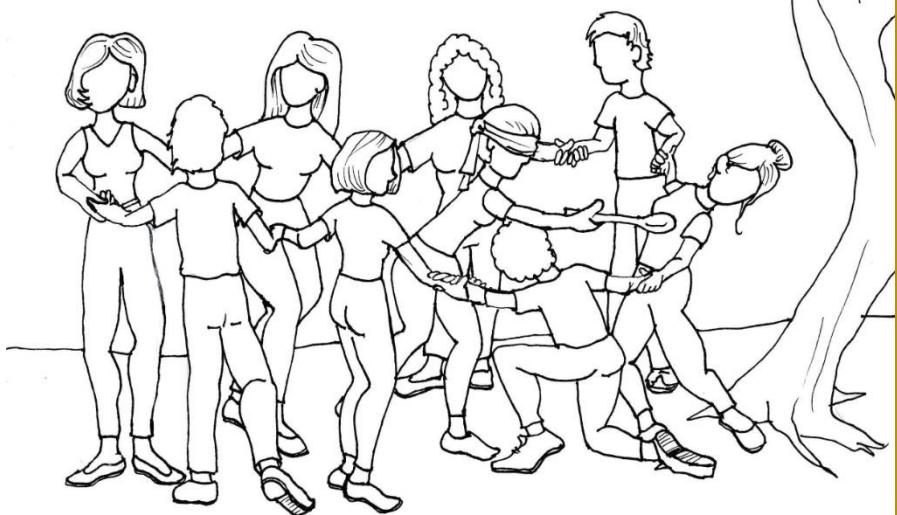
As novas gerações,
Que possam encontrar nos
jogos,
Diversas respostas
Inúmeras possibilidades

A minha geração
Que possa resgatar os
jogos
Ser leve

As gerações que me
antecederam
Que possam relembrar
Reconstruir
Ressignificar os jogos

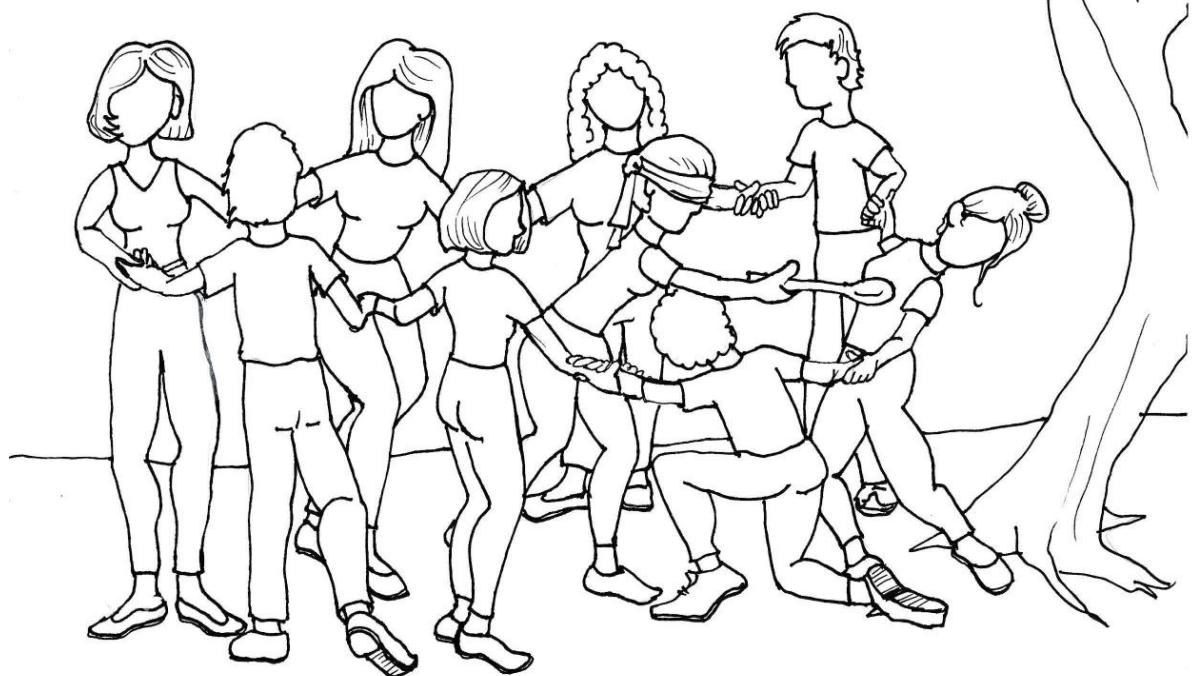
Que os jogos que unem
Nos mantenham vivos
Vivos de alma
Vivos de corpo
Vivos de vida abundante

VAMOS



JOGAR?

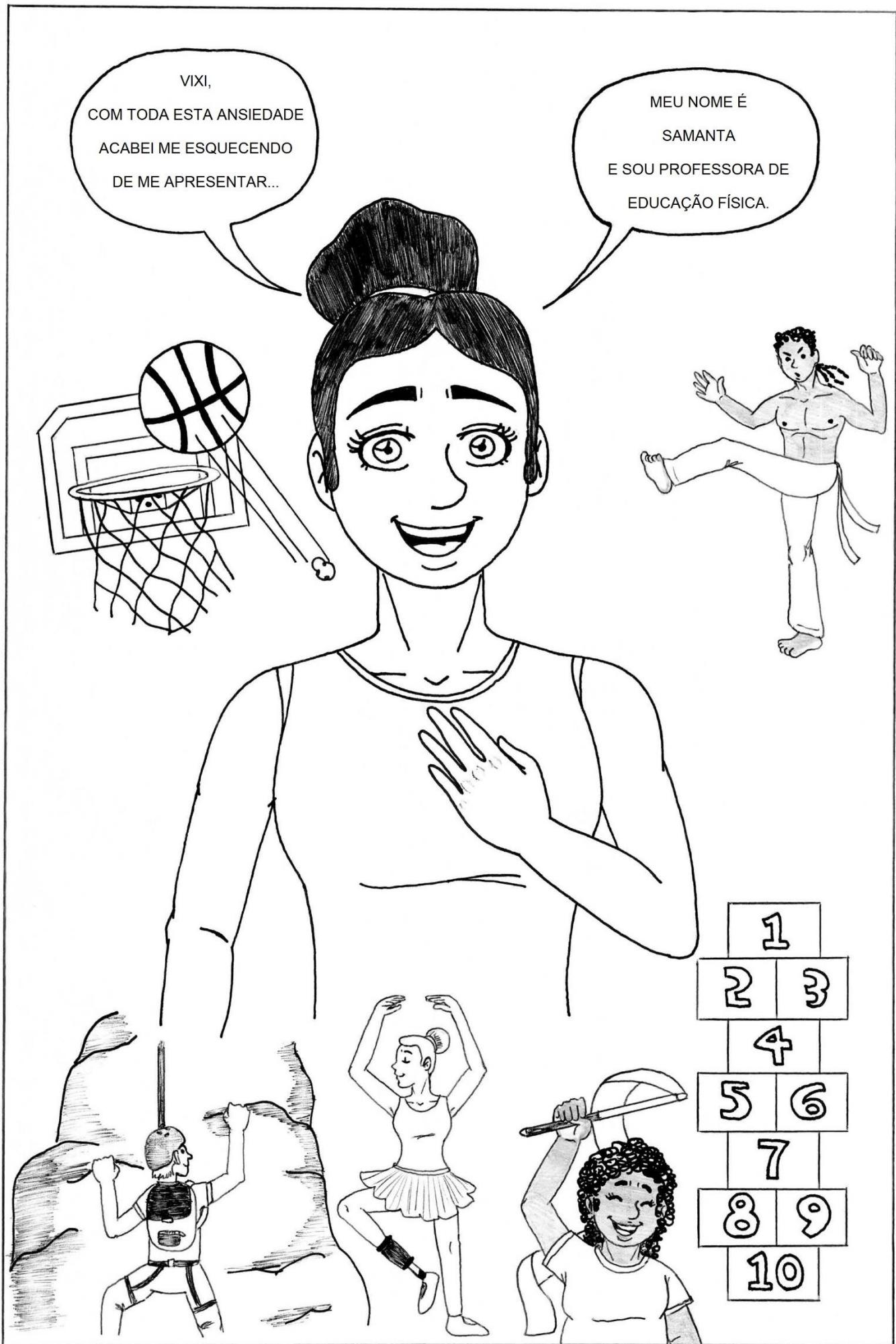
vazios

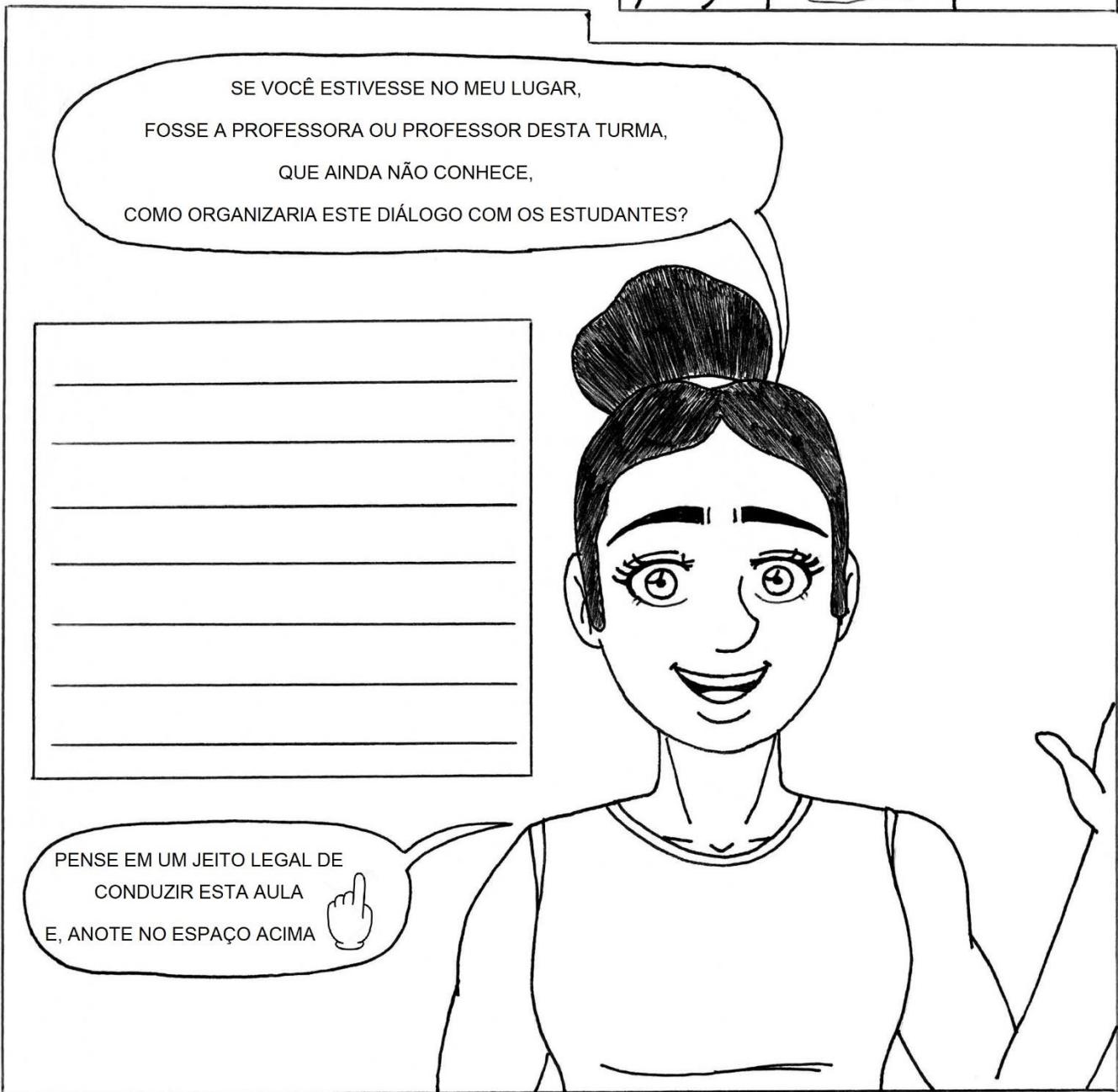


jogar?

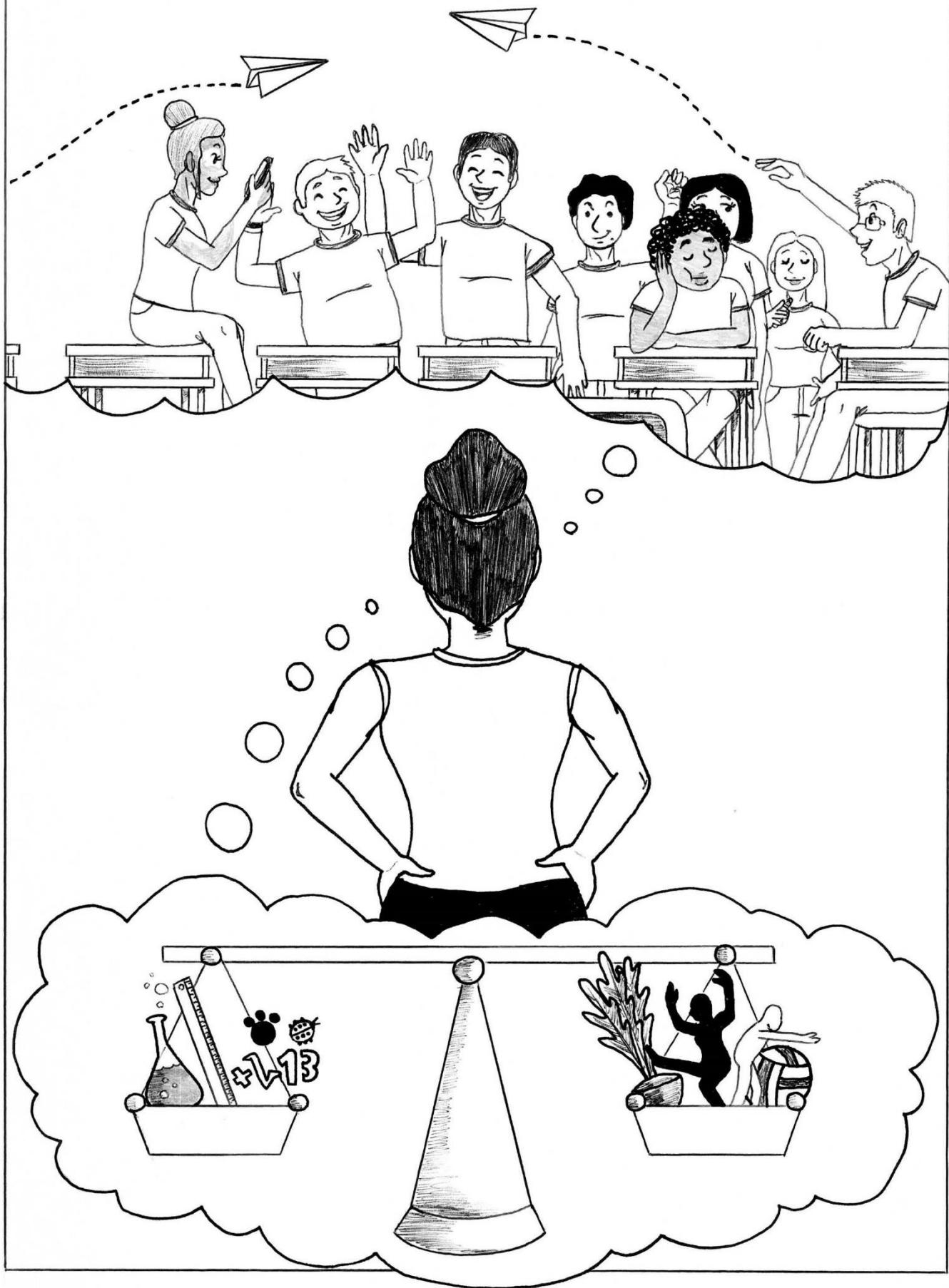
Releitura da obra : A galinha cega, pintado por Goya e Lucientes, Francisco de, em 1788 realizada pela professora de Artes Fabiana Pereira Martins.

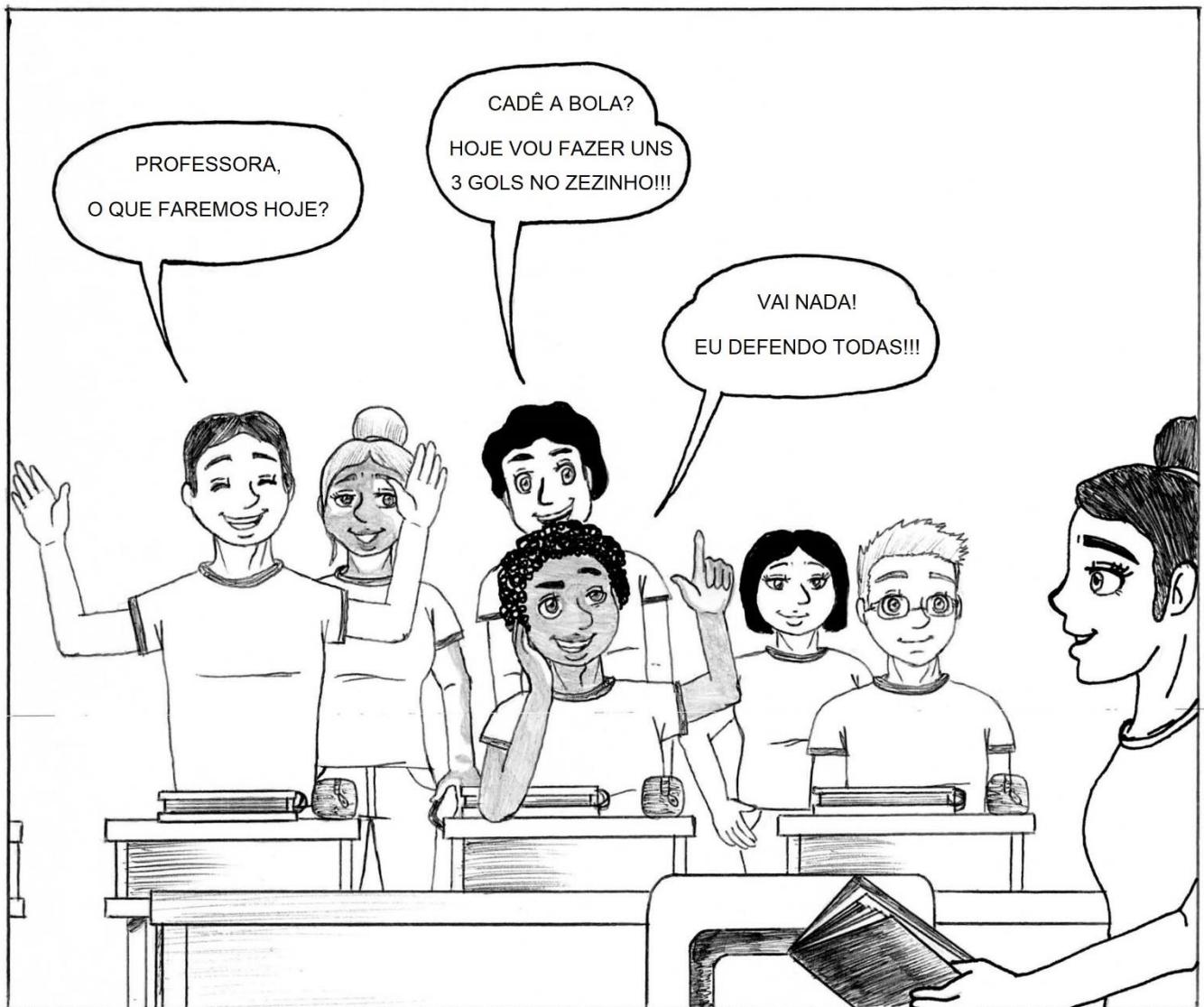




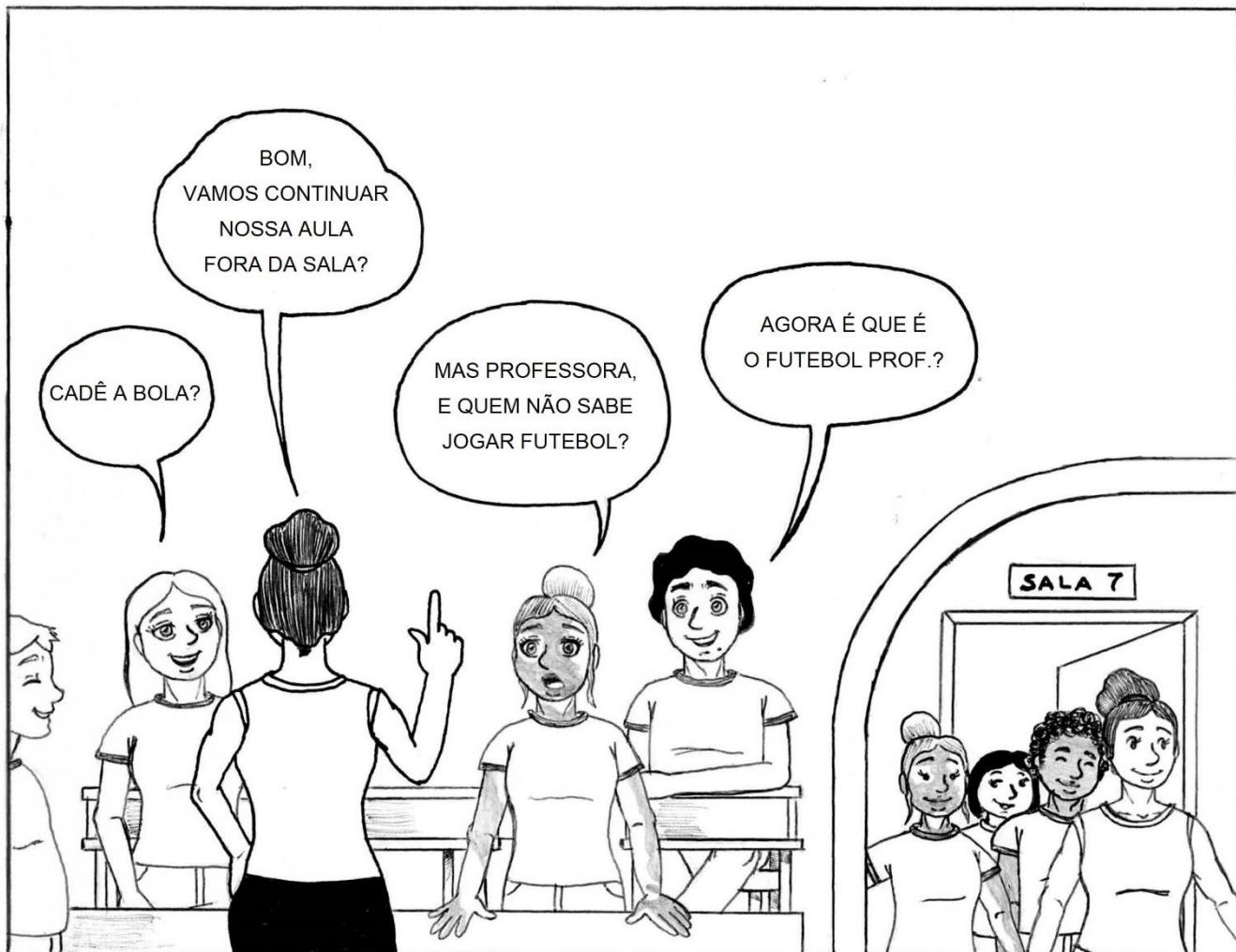
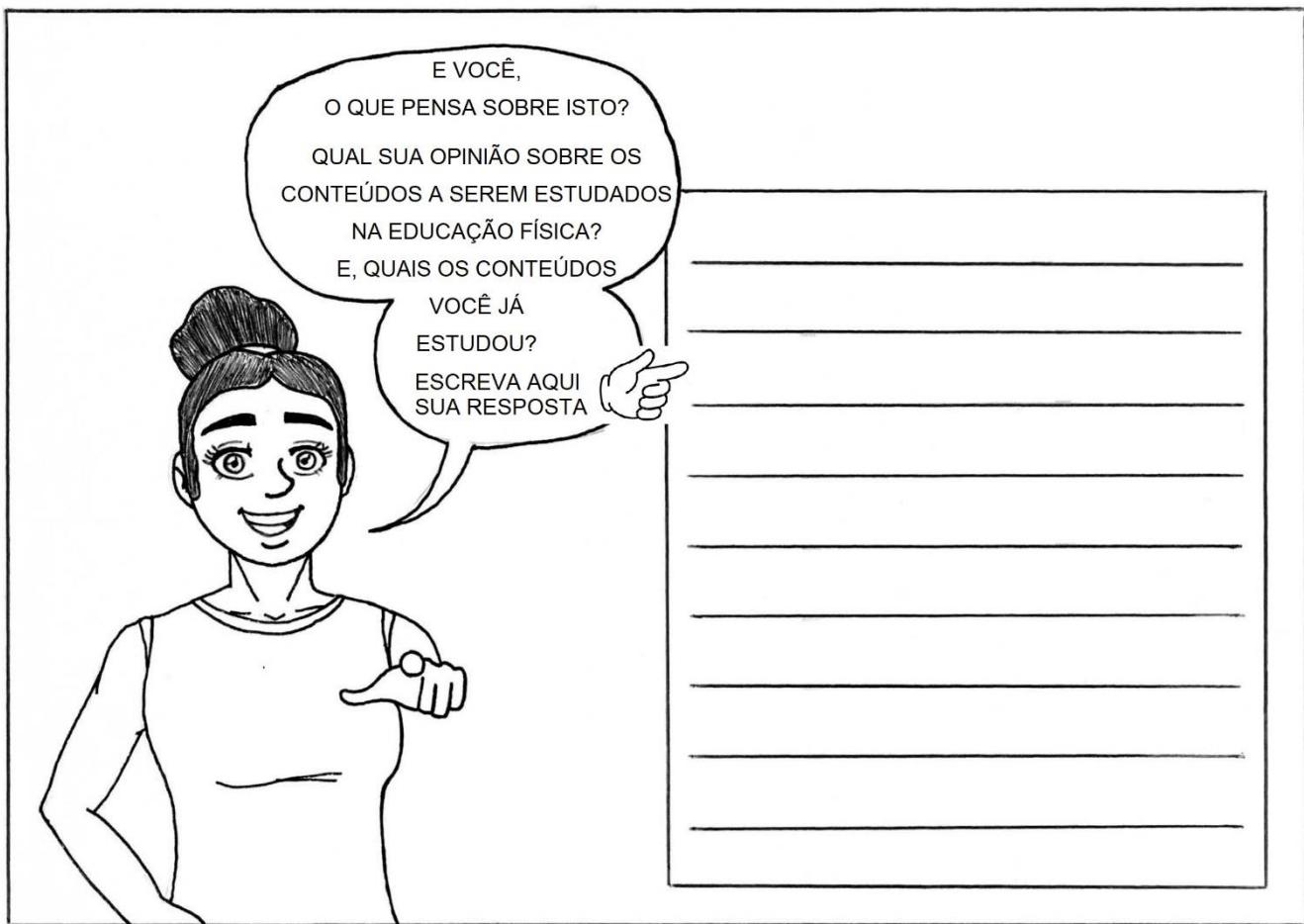


SERÁ QUE COMPREENDERÃO QUE A EDUCAÇÃO FÍSICA
É UM COMPONENTE CURRICULAR COMO TODOS OS DEMAIS
COMPONENTES DO CURRÍCULO?

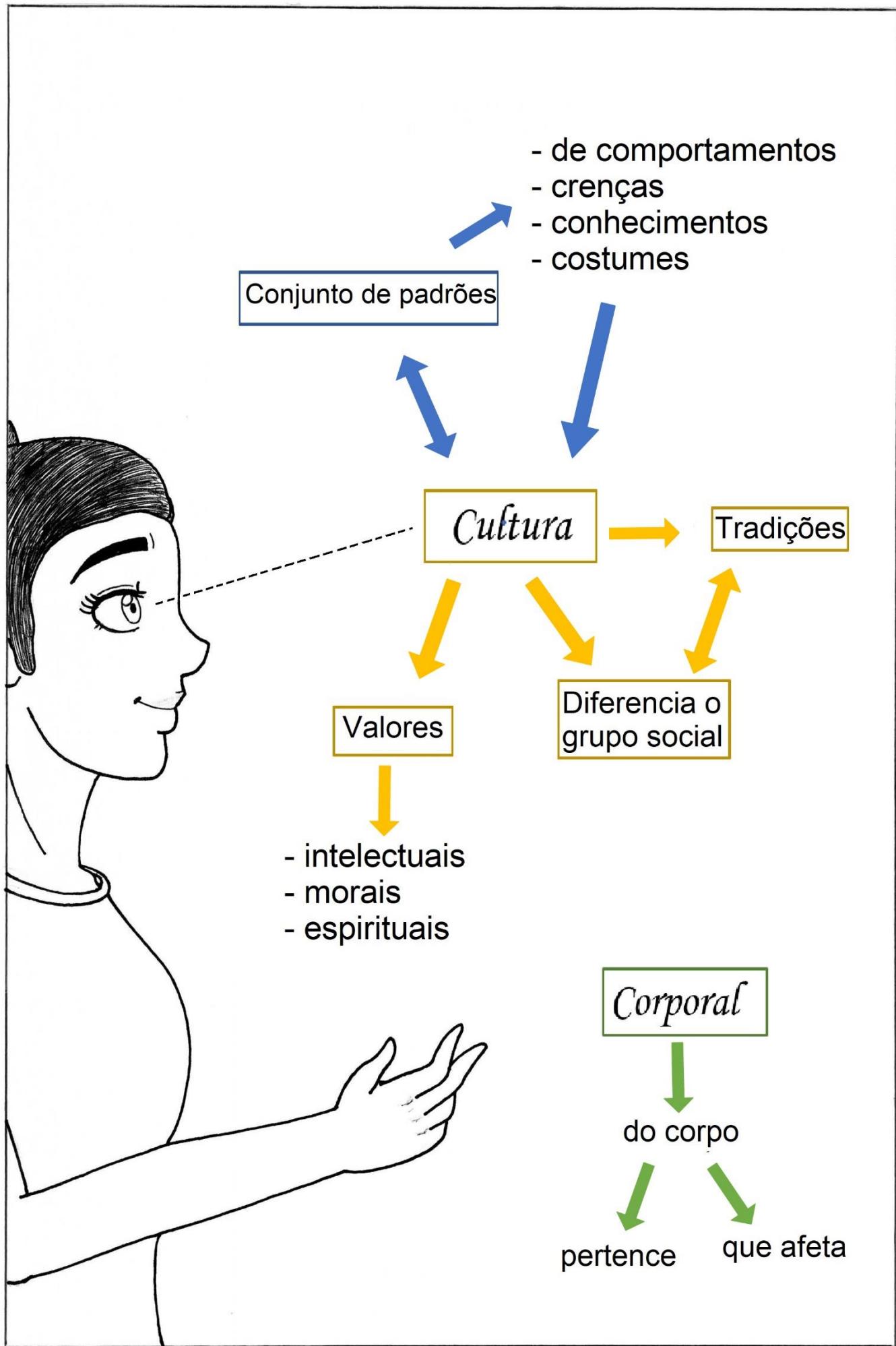


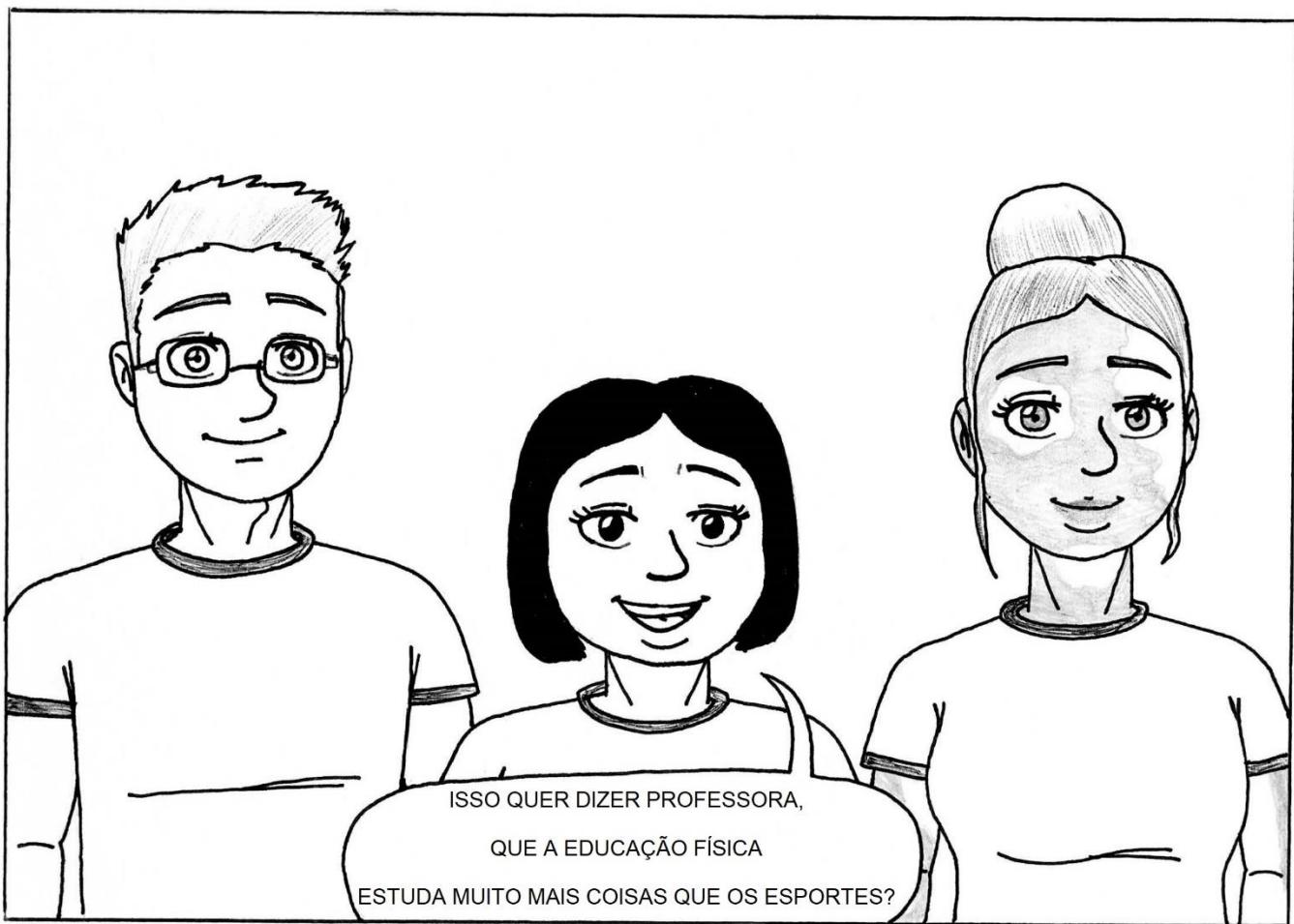














A EDUCAÇÃO FÍSICA NA ESCOLA FOI MUDANDO E O ESPORTE FOI
ENFATIZADO EM UMA DETERMINADA ÉPOCA PARA ATINGIR ALGUNS OBJETIVOS
POLÍTICOS, ECONÔMICOS E SOCIAIS.

FICOU CURIOSO? QUER SABER MAIS? ENTÃO ASSISTA AO VÍDEO
D19 "EDUCAÇÃO FÍSICA PARA TODOS".

- * USE ESTE ESPAÇO PARA REGISTRAR SUAS OBSERVAÇÕES SOBRE O VÍDEO.
 - * ESTES REGISTROS PODEM SERVIR DE TEMA PARA OUTRAS AULAS E EXCELENTES RODAS DE CONVERSA
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

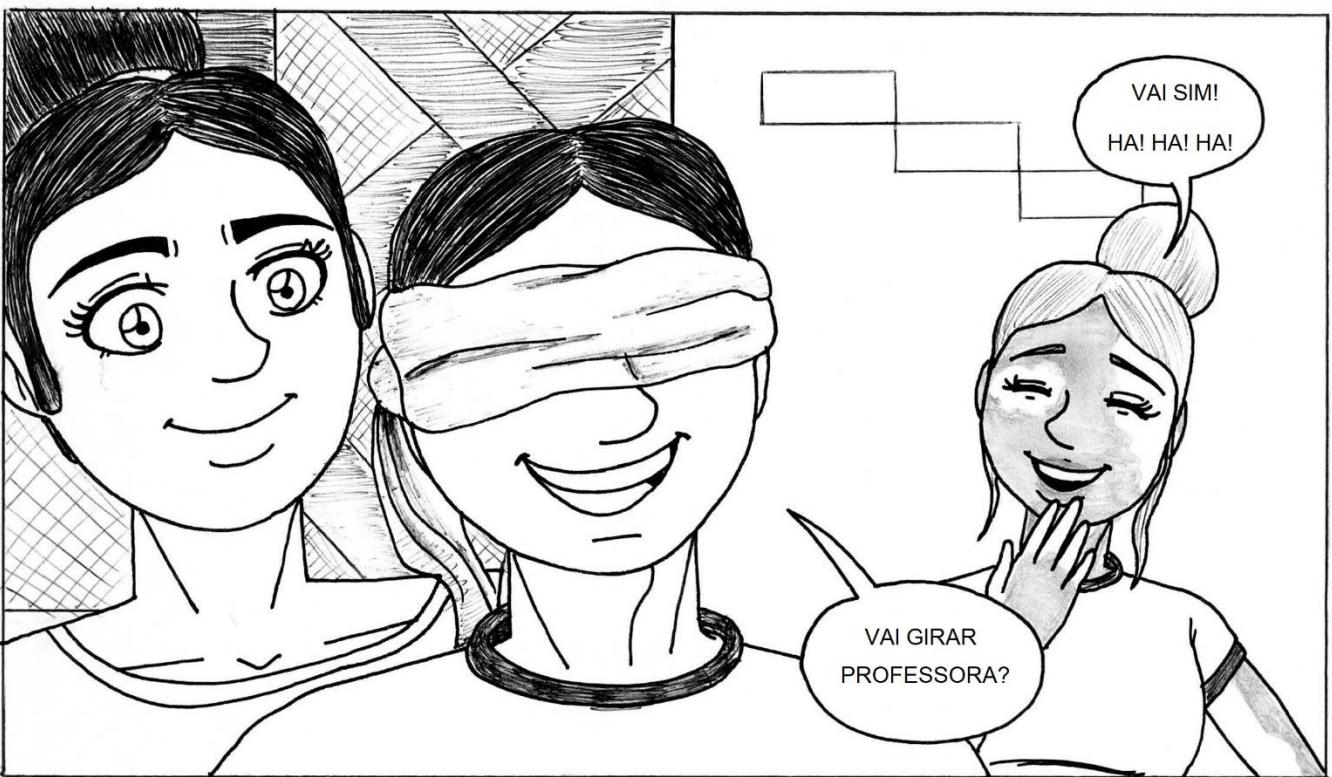


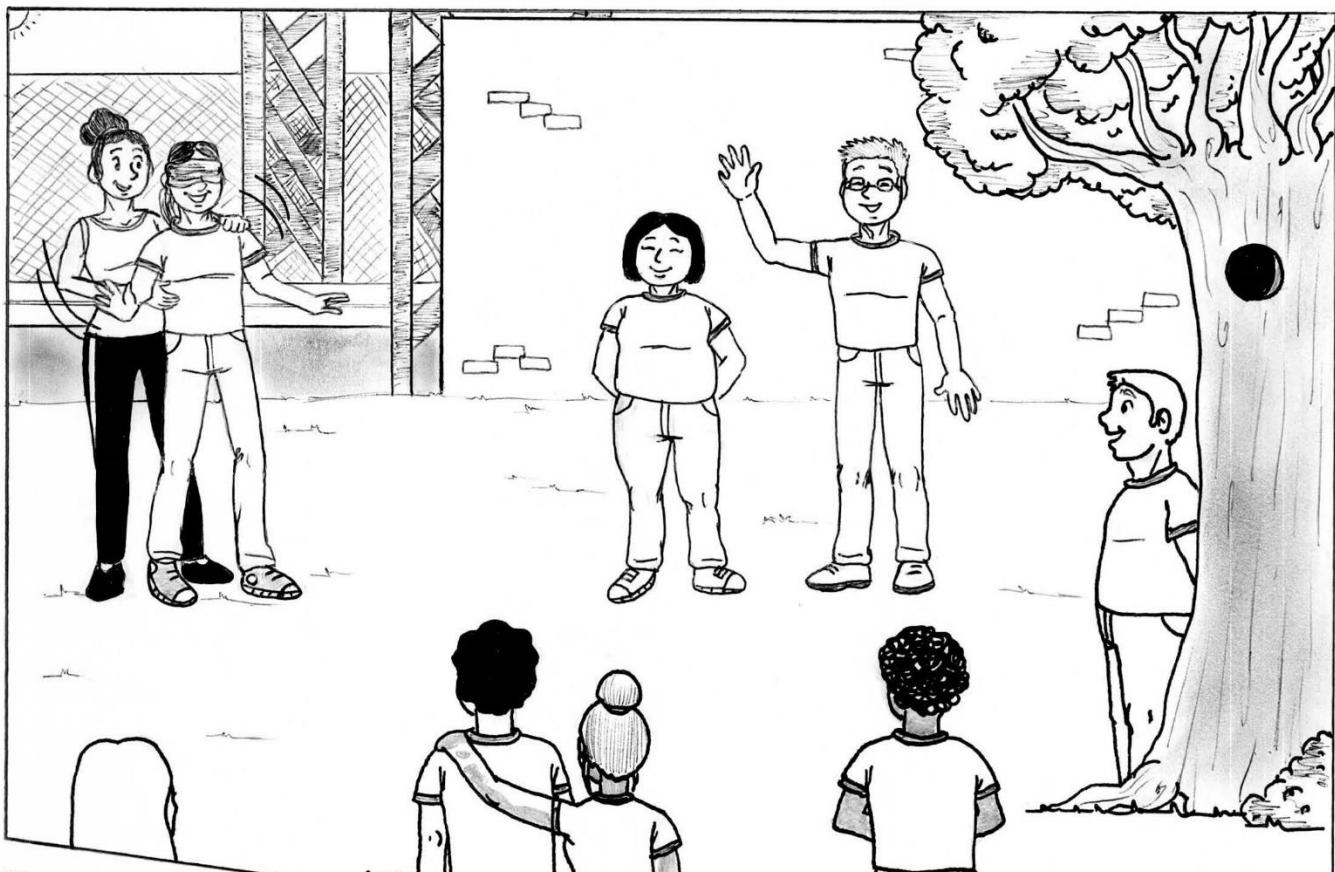
Acesse o link e assista ao vídeo D19 Educação Física para todos:
https://www.youtube.com/watch?v=UvZA_Mo9HXc

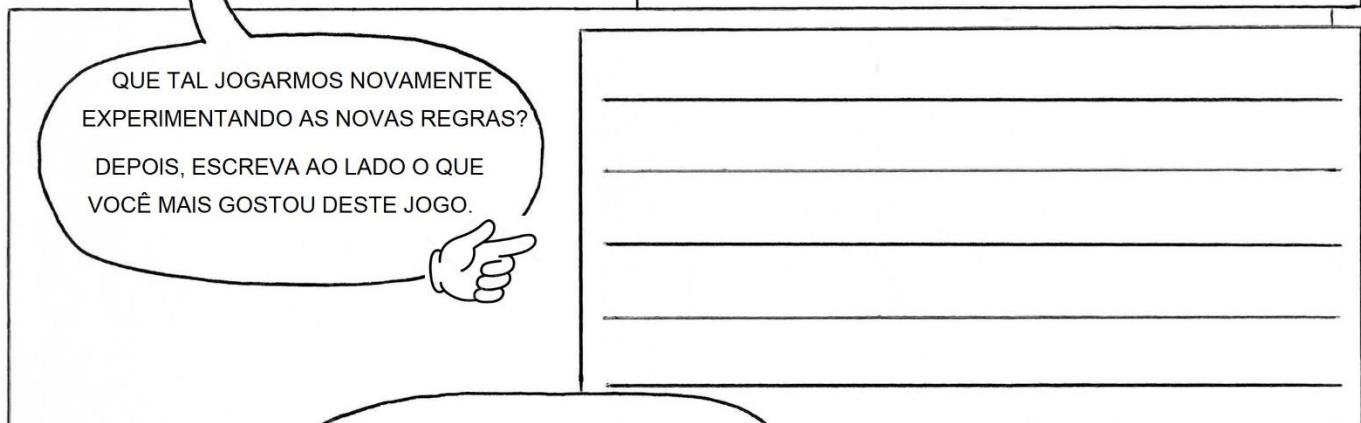






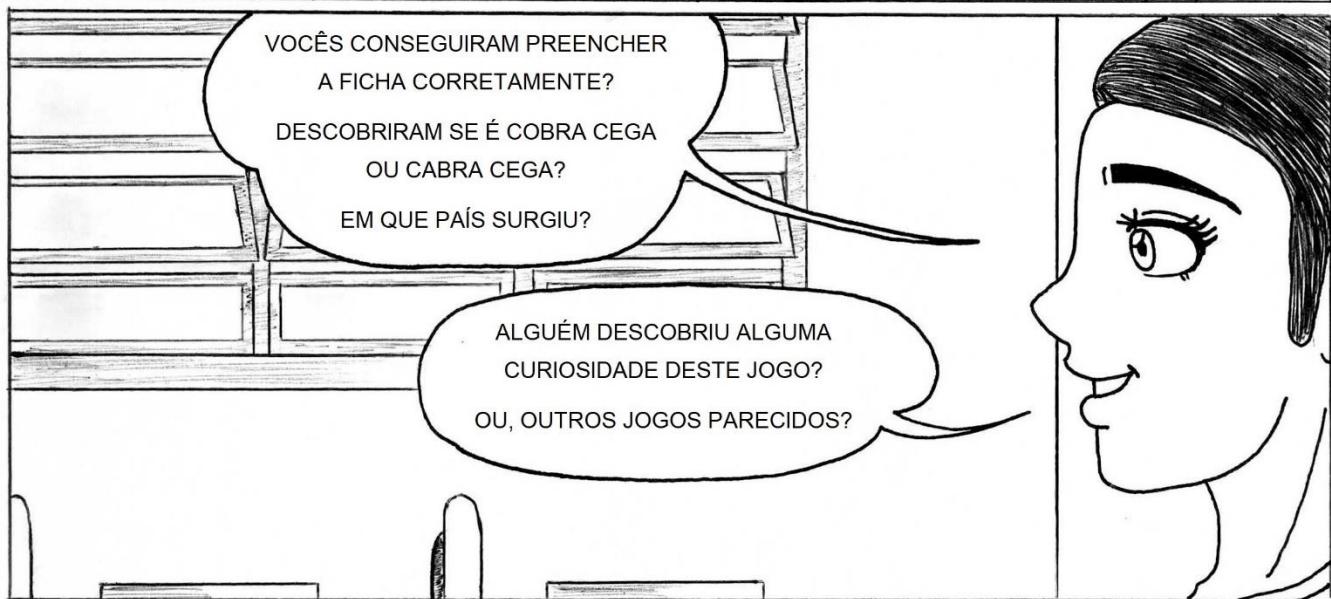
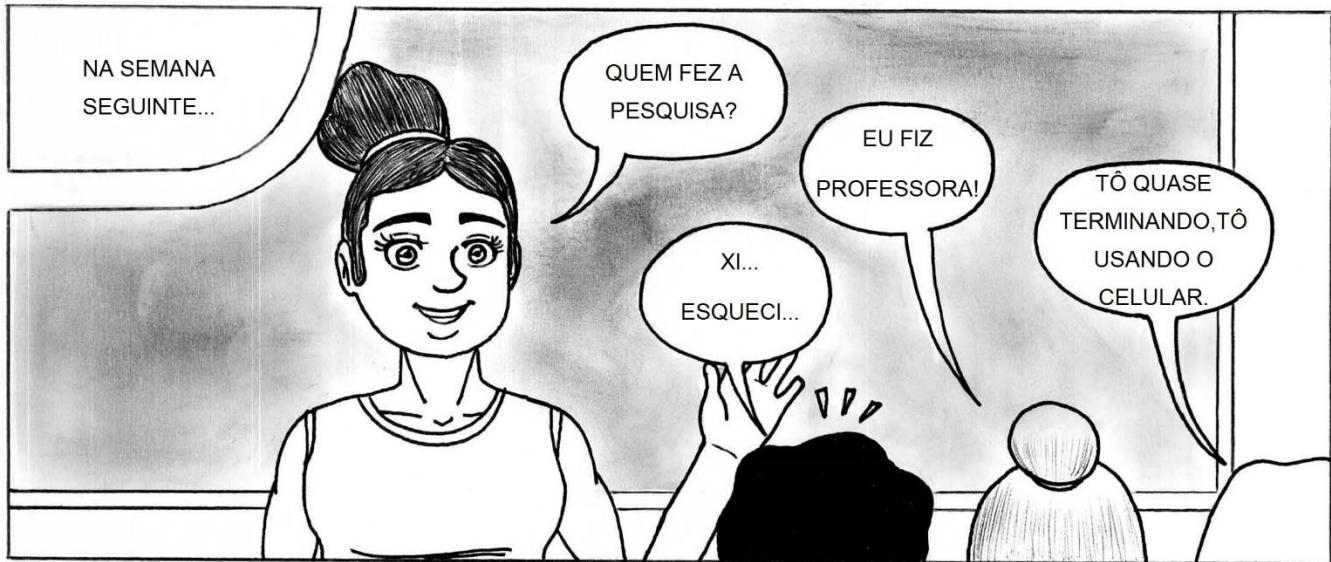






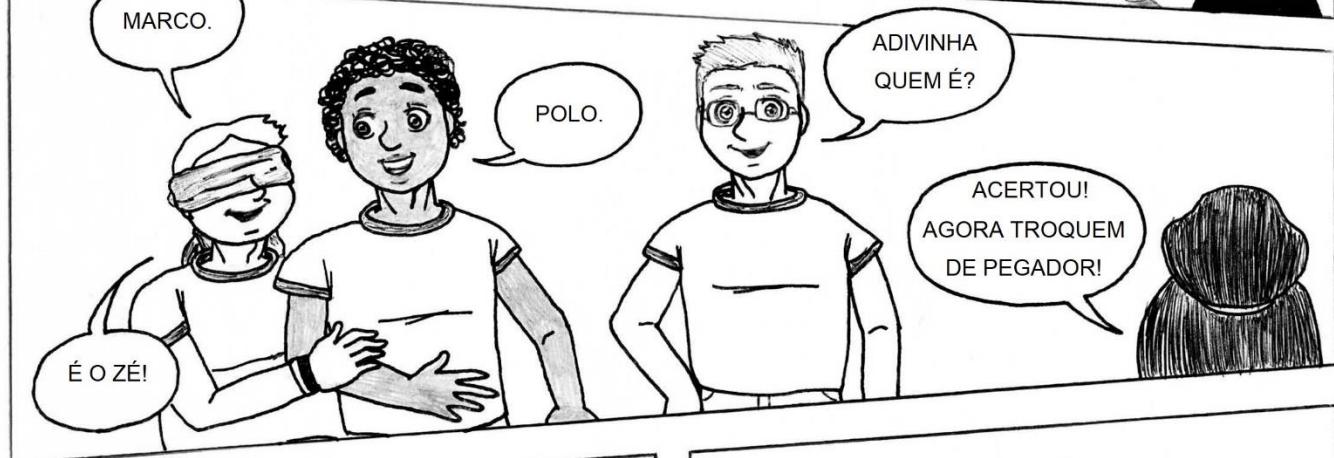
PROPOSTA DE FICHA TÉCNICA

Nome do jogo:	
Local e data de origem:	
Número de jogadores:	
Idade:	
Objetivo do jogo:	
Como é Jogado:	
Variações:	
Curiosidades:	
Referências:	





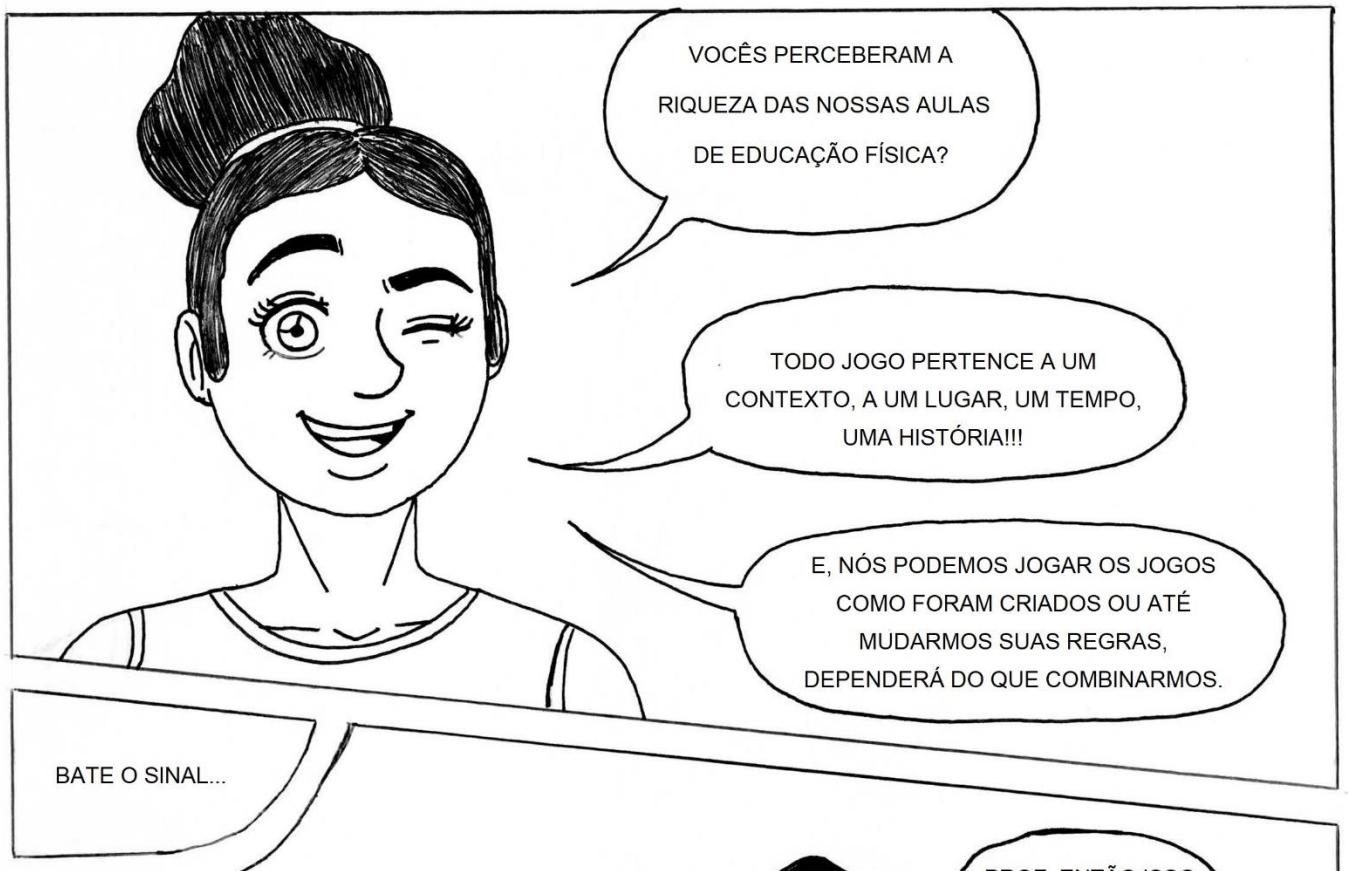




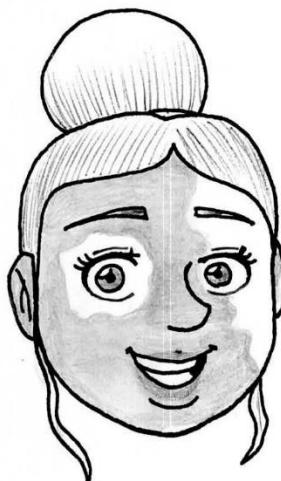
QUE JOGO É ESSE?

1. QUAL É O OBJETIVO DESTE JOGO?
2. QUE MATERIAIS ELE USA?
3. TEM PARCEIROS? QUEM SÃO?
4. TEM ADVERSÁRIOS? QUEM SÃO?
5. VOCÊ PRECISA SABER ALGO ESPECÍFICO PARA PODER JOGAR ESTE JOGO?
6. COMO SE SENTIU JOGANDO? EXPLIQUE.
7. VOCÊ APRENDEU ALGO COM ESTE JOGO? ENTÃO, CONTE PARA NÓS.

2



QUER CONHECER NOSSOS PERSONAGENS E O QUE PENSAM SOBRE EDUCAÇÃO FÍSICA?



OI, MEU NOME É VERÔNICA, TENHO 14 ANOS E, COMO VOCÊ JÁ DEVE TER PERCEBIDO EU SOFRO DE UMA DOENÇA QUE CAUSA DESPIGMENTAÇÃO DA PELE NA FORMA DE MANCHAS.

QUANDO EU ERA MAIS NOVA EU LIGAVA PARA O QUE AS OUTRAS PESSOAS FALAVAM, MAS AGORA EU JÁ NÃO ME IMPORTO TANTO, EU APRENDI QUE EU PRECISO ESTAR BEM COMIGO MESMA, ME ACEITAR, E, QUE A PESSOA MAIS IMPORTANTE QUE EU TENHO QUE AGRADAR, SOU EU MESMA.

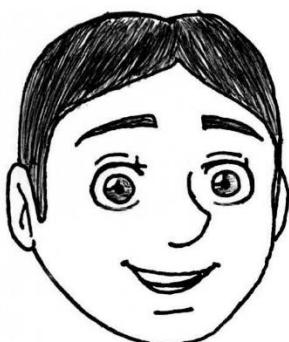
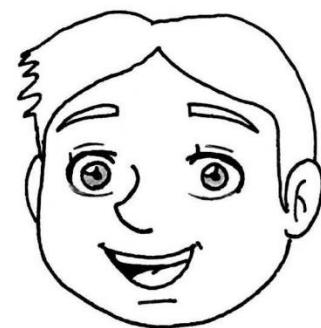
A COISA QUE EU MAIS AMO FAZER É FICAR NO MEU CELULAR, EU PODERIA FICAR HORAS E HORAS OLHANDO PARA ELE... JÁ EM QUESTÃO AOS ESPORTES, EU NÃO ME DOU MUITO BEM NÃO.

A PROFESSORA SAMANTA ACHA QUE VAI CONSEGUIR MUDAR MINHA CABEÇA PARA EU PARTICIPAR DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA, QUERO SÓ VER SE ELA VAI CONSEGUIR.

E AI? MEU NOME É JONAS, TENHO 14 ANOS.

EU SOU CONHECIDO COMO O FOFO DA TURMA, AGORA, EU NÃO SEI SE É POR CAUSA DO MEU JEITO OU DO MEU PESO. EU GOSTO MUITO DE JOGAR BOLA NÃO IMPORTA EM QUE POSIÇÃO, PODE SER GOLEIRO, ZAGUEIRO OU ATÉ MESMO ATACANTE.

BOM, ESTE ANO MUDOU O PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA E, PARECE QUE AS AULAS DA PROFESSORA SAMANTA SERÃO BEM DIFERENTES DO QUE ESTAMOS ACOSTUMADOS. COMO EU ADORO EDUCAÇÃO FÍSICA, EU ACHO QUE VOU GOSTAR!



OI TUDO BEM? MEU NOME É DANIEL, TENHO 15 ANOS E GOSTO MUITO DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.

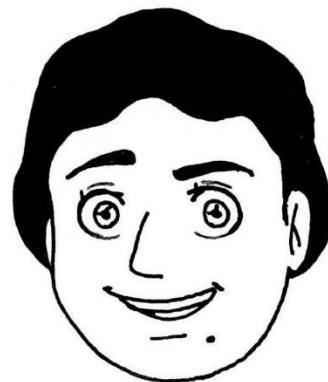
EU SOU CONSIDERADO O CRACK DA TURMA, É A BOLA VIR NO MEU PÉ QUE É GOL COM CERTEZA.

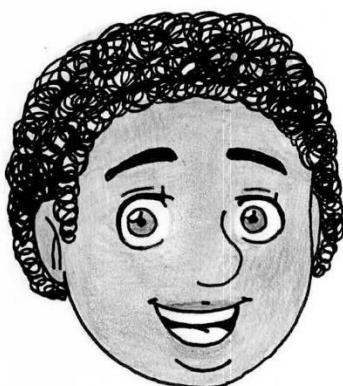
ESSA PROFESSORA NÃO ME ENGANA, EDUCAÇÃO FÍSICA FOI FEITA PARA JOGAR BOLA E, EU NÃO CONSIGO IMAGINAR OUTRA COISA PRA FAZER MAS, NO MOMENTO EU NÃO POSSO FAZER MUITO NÉ, ENTÃO VAMOS DAR O FAMOSO VOTO DE CONFIANÇA.

OLÁ, MEU NOME É MAURICIO TENHO 16 ANOS, É UM POUCO VELHO PARA ESTAR NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO MÉDIO, MAS FAZER O QUE NÉ, EU ACABEI TENDO QUE VOLTAR UM ANO.

EU GOSTO MUITO DE PRATICAR ESPORTES, AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA SÃO AS MELHORES PARA MIM... AQUELA PROFESSORA DO ENSINO MÉDIO, A SAMANTA, PARECE QUE SEMPRE ESTÁ APRONTANDO ALGO E, EU NÃO ENTENDO, PORQUE NA MINHA OPINIÃO AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA SÃO PRA JOGAR FUTEBOL.

ENFIM, AGORA QUE ELA SERÁ MINHA PROFESSORA, VAMOS VER, VOU CONHECER SUAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA QUE, APESAR DE POUCO ESPORTE, ATÉ PARECEM AULAS LEGAIS!





SALVE, SALVE!

MEU NOME É JOSÉ AUGUSTO MAS TODOS ME CONHECEM COMO "ZEZINHO", TENHO 14 ANOS E SOU O REI DO FUTEBOL AQUI NA ESCOLA.

MUITOS QUEREM MEU LUGAR, COMO O DANIEL, MAS É SÓ EU PISAR NA QUADRA QUE NÃO TEM PRA NINGUÉM.

EU GOSTO DA PROFESSORA SAMANTA, MAS EU NÃO ENTENDO DIREITO O FATO DELA SEMPRE QUERER MUDAR AS AULAS, AFINAL, O FOCO DA EDUCAÇÃO FÍSICA NÃO SÃO OS ESPORTES? O FUTEBOL, O BASQUETE, O VÔLEI E O HANDEBOL?

BOM, VAMOS VER O QUE A EDUCAÇÃO FÍSICA DESTE ANO RESERVA PARA NÓS.

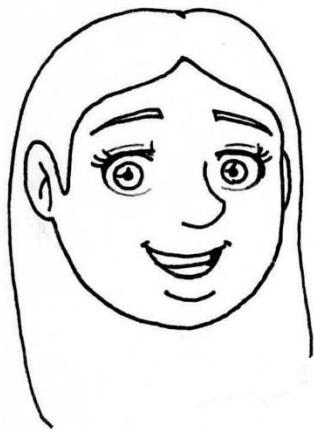
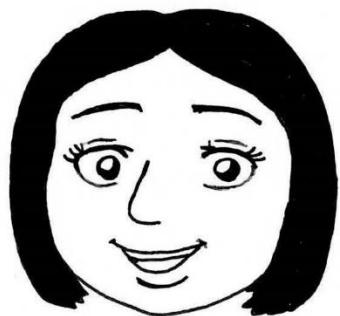
YAH, MEU NOME É RINON, TENHO 14 ANOS E, ESTE É O MEU PRIMEIRO ANO AQUI NA ESCOLA, VIM DO JAPÃO NÃO FAZ MUITO TEMPO.

EU GOSTO MUITO DE ESPORTES PRINCIPALMENTE FUTEBOL, MAS OS MENINOS NUNCA ME DEIXAM JOGAR.

NO JAPÃO, ALÉM DE ALGUNS ESPORTES NÓS TAMBÉM PRATICAVAMOS LUTAS COMO O JUDÔ, O KARATÊ, O KENDO E O SUMÔ.

MEU PAI É FAIXA PRETA DE KARATÊ E EU APRENDO MUITO COM ELE.

ESTOU ANSIOSA PARA CONHECER AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DESTA ESCOLA.



OIÉ, MEU NOME É MIA, MIA MELLO, TENHO 15 ANOS E O QUE EU MAIS GOSTO DE FAZER, NÃO POSSO NEGAR, É MAQUIAGEM.

EU PASSO HORAS E HORAS NA FRENTE DO ESPelho TREINANDO MAQUIAGEM, MAS ISSO NÃO QUER DIZER QUE NÃO SOBRE TEMPO PARA OS EXERCÍCIOS FÍSICOS, KKK.

EU SOU BAILARINA, DANÇO DESDE OS MEUS 4 ANOS E TREINO TODOS OS DIAS.

MEU NOME É NICOLAS, NA ESCOLA SOU CONHECIDO COMO NICK, TENHO 15 ANOS E SOU O REPRESENTANTE DA TURMA.

GOSTO MUITO DE ESTUDAR, MAS ISSO NÃO ME IMPEDE DE JOGAR "UMA BOLINHA" DE VEZ EM QUANDO, NÃO SEMPRE.

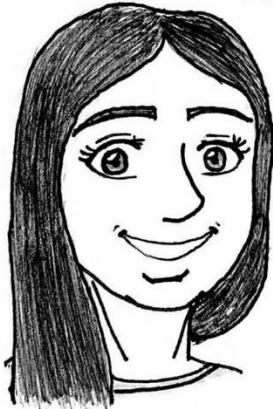
BOM... MODESTIA A PARTE, EU ATÉ QUE JOGO BEM.

A DONA SAMANTA PARECE SER UMA PROFESSORA INOVADORA.

CONFESSO QUE, ÀS VEZES, ACHO ELA MEIO ESQUISITA, ELA TEM CADA IDEIA...

ESTOU CURIOSO... O QUE SERÁ QUE ELA NOS TRARÁ ESTE ANO?





OLÁ, MEU NOME É SELMA GALHARDO E SOU PROFESSORA ALFABETIZADORA DESDE MEUS 20 ANOS DE IDADE.

A PRINCÍPIO EU NÃO QUERIA SER PROFESSORA DE ENSINO FUNDAMENTAL, MAS MINHA MÃE ME CONVENCEU A CURSAR O “CEFAM”, ANTIGO MAGISTÉRIO, E, FOI AÍ QUE EU ME ENCANTEI PELOS PROCESSOS DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM.

FIZ FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA, ESTE CURSO AMPLIOU AINDA MAIS A MINHA PAIXÃO PELA ESCOLA.

FIZ PÓS GRADUAÇÃO EM JOGOS COOPERATIVOS E NO MESTRADO ESTUDEI OS JOGOS QUE FAZEM PARTE DOS CONTEÚDOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, COMO O QUE ESTÁ EXEMPLIFICADO NESTA HISTÓRIA EM QUADRINHOS.

SOU MUITO GRATA E HONRADA A MINHA FAMÍLIA, AOS MEUS PROFESSORES, AOS ESTUDANTES E A TODOS “ANJOS” QUE ME AUXILIARAM POIS, TODOS FORAM FUNDAMENTAIS NA CONSTRUÇÃO DE QUEM SOU HOJE.



MEU NOME É LÍLIAN APARECIDA FERREIRA, SOU PROFESSORA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, MESTRE EM CIÊNCIAS DA MOTRICIDADE E DOUTORA EM EDUCAÇÃO.

GOSTO DE ATUAR NO CAMPO DO ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA NA ESCOLA E NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES, DIALOGANDO E REFLETINDO SOBRE OS DESAFIOS PRÓPRIOS DESTES CONTEXTOS.

SOU LÍDER DO GRUPO DE PESQUISA “NÚCLEO DE ESTUDOS E PESQUISAS DAS ABORDAGENS TÁTICAS NOS ESPORTES COLETIVOS” (NEPATEC) E PESQUISADORA DA PRAXOLOGIA MOTRIZ.



SOU A PROFESSORA FAFÁ, BOM, MEU NOME MESMO É FABIANA PEREIRA MARTINS E SOU PROFESSORA DE ARTES.

FIZ FACULDADE DE EDUCAÇÃO ARTÍSTICA COM HABILITAÇÃO EM ARTES PLÁSTICAS. COMO ARTISTA PLÁSTICA JÁ REALIZEI ALGUMAS EXPOSIÇÕES EM VÁRIAS CIDADES.

ATUALMENTE LECIONO A DISCIPLINA DE ARTES, TRABALHO COM PROJETO DE VIDA E ELETIVAS DA REDE ESTADUAL DE ENSINO DO ESTADO DE SÃO PAULO.

PARA O PRODUTO DA PROFESSORA SELMA EU DESENVOLVI O STORYBOARD E FIZ A RELEITURA DA OBRA DE GOYA, INTITULADA “A GALINHA CEGA”.



OI, EU SOU A MARIA JÚLIA RIBEIRO PACHECO, MAIS CONHECIDA COMO “MAJÚ”.

SOU UMA JOVEM LEONINA QUE GOSTA DE FAZER ILUSTRAÇÕES, HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E FANARTS.

NASCI NA CIDADE DE JAÚ, MAS, MORO EM BAURU DESDE PEQUENA.

ADOREI O DESAFIO DE ILUSTRAR O PRODUTO DA PROFESSORA SELMA, ESPERO QUE TENHAM GOSTADO.

AH! SE VOCÊ QUISER CONHECER UM POCO MAIS DOS MEUS TRABALHOS É SÓ DAR UMA PASSADINHA NO MEU INSTAGRAM: @ma.ju.pacheco

ESPERO VOCÊS!!!

PROPOSTA DE FICHA TÉCNICA

Nome do jogo:	Cabra cega
Local e data de origem:	China, por volta do ano 500 a.C.
Número de jogadores:	Indeterminado, quantos quiserem jogar.
Idade:	Todas as idades
Objetivo do jogo:	De olhos vendados, encontrar uma pessoa apenas pelo som produzido pela própria movimentação dos jogadores.
Como é Jogado:	Jogada em grupo, uma pessoa é escolhida e seus olhos são vendados. Sem ver os outros participantes, ela tenta encontrá-los. Se conseguir tocar um deles, ela se livra da venda e passa para a pessoa que foi pega.
Variações:	A pessoa vendada, tenta encontrar os companheiros, ao trombar em alguém, deve adivinhar quem é a pessoa – se acertar, esta passa a ser a cabra-cega.
Curiosidades:	Acredita-se que brincadeira cabra-cega tenha sua origem durante a Dinastia Zhou, da China, por volta do ano 500 a.C. , sendo que, na Idade Média e na Era Vitoriana, este jogo era um divertimento, uma opção de lazer aristocrático, jogado, por exemplo na Casa dos Tudor durante a dinastia inglesa que reinou entre 1485 e 1603. Trata-se de uma brincadeira muito comum em Portugal e na Espanha, de onde veio para a América. Esse jogo já era popular entre os romanos no século III a.C. com o nome de musca aena. Na Espanha recebe o nome de galinha-cega; na Alemanha, de vaca-cega; nos Estados Unidos, de Blindman's buff; na França, de Colinmaillard. No Brasil também é denominado de pata-cega, cabra cega e cobra-cega.
Referências:	https://www.todamateria.com.br/brincadeiras-folcloricas/ https://super.abril.com.br/blog/superlistas/conheca-a-origem-de-6-brincadeiras-populares/ https://super.abril.com.br/blog/superlistas/conheca-a-origem-de-6-brincadeiras-populares/ http://www.faccar.com.br/eventos/desletras/hist/2007_g/textos/18.htm https://www.museodelprado.es/colección/obra-de-arte/la-gallina-cega/0e23d968-5a4a-426f-ab7b-075d1dc1c03b

Chegamos ao fim desta história, mas ainda ficou longe de finalizarmos o assunto sobre o jogo estudado aqui.

Você gostou desta história?

Viu como pode ser interessante, divertido e muito enriquecedor estudar os jogos enquanto conteúdo da Educação Física Escolar?

Ah! Acho que agora você já sabe...

Que jogo é esse?

Que tal jogá-lo com seus colegas de sala?

E com seus amigos e parentes? Onde você pode jogá-lo?

Sabia que a ficha aqui apresentada pode ser melhorada?

Ainda tem muita coisa sobre este jogo que não coube nesta história em quadrinhos.

Este jogo, era jogado por jovens, crianças e adultos como é retratado em alguns quadros de época, que tal pesquisar outros quadros além do aqui apresentado, do artista Goya?

Mais uma curiosidade: existem muitas obras de arte que retratam este jogo e com diferentes estilos de pintura, do antigo ao moderno.

E você também pode fazer uma releitura delas, assim como a Fafá fez aqui na capa desta história em quadrinhos.

Outra dica é pintar as imagens desta história em quadrinhos pois, jogos lembram alegria, divertimento e amizade e, ao colorir esta história você também fará parte dela, colaborando para a construção de uma história que será a nossa!

A construção da história em quadrinhos pode estabelecer um elo com vários outros componentes curriculares para além da Educação Física, como a História, a Geografia, a Sociologia e a Artes, o que nos dá a possibilidade de integrar os conhecimentos e de olhar para a realidade sob vários aspectos, com muito mais integração.

Espero que tenha gostado desta aventura e, a partir dela, escreva suas próprias aventuras, suas conquistas e curiosidades sobre novos jogos.

Lembre-se sempre que, os jogos fazem parte de uma cultura, eles representam modos de vida de uma sociedade, então, não seja superficial, busque, entenda o que dizem as entrelinhas dos jogos, que sentidos eles representam e a que interesses eles serviam ou servem.

Se desejar compartilhar suas experiências de ensino e de aprendizagem ficarei muito honrada em receber sua aventura, pessoal

ou de sua turma, pelas trilhas dos jogos enquanto conteúdo da Educação Física Escolar.

Me envie por e-mail: galhardoselma@gmail.com

Ou pelo facebook Selma Galhardo (professora de Educação Física) ou, se preferir, pelo whatsapp (14)99115-7195.

REFERÊNCIAS

BETTI, Mauro; DAOLIO, Jocimar; Venâncio, Luciana; SANCHES NETO, Luiz. A proposta curricular de Educação Física do Estado de São Paulo: fundamentos e desafios. In: CORREIA, Walter C., FILHO, DaniloC. (Org). **Educação Física Escolar: docência e cotidiano.** Curitiba: Editora CRV, p. 109-128, 2010.

BAURU, MESQUITA, Afonso Mancuso de; FANTIN, Fernanda Carneiro Bechara; ASBHAR, Flávia Ferreira da Silva. Organizadores. **Curriculo Comum para o Ensino Fundamental Municipal de Bauru** [recurso eletrônico] Bauru: Prefeitura Municipal de Bauru, 2016. Disponível:
https://www2.bauru.sp.gov.br/arquivos/arquivos_site/sec_educacao/curriculo_ef2.pdf. Acesso em: 06 jul. 2018.

BRACHT, Valter. A Educação Física no Ensino Fundamental. **Anais... I Seminário Nacional: Currículo em Movimento - Perspectivas atuais.** Belo Horizonte, novembro, 2010.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base.** Versão final. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2018. Disponível em:
http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 10 jan. 2020.

BUYTENDIJK, Utrecht F. J. J. O jogo humano. In: GADAMER, Hans G.; VOGLER, Paul. **Antropologia Cultural.** São Paulo: EPU/EDUSP, 1977, p.63-87.

CARNEIRO, Maria A. B.; DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar.** São Paulo: Editora Melhoramentos/Editora Boa Companhia, 2007.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovias, 1990.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. Tradução Guido de Almeida. Coleção Novas Buscas em educação; v. 29, São Paulo: Summus, 1987.

DECIAN, Marluce R.; IVO, Andressa A.; MARIN, Eliziara C. Os jogos como conteúdo no currículo de cursos de Educação Física - Licenciatura. **Pensar a Prática**. v.18, n.1, p. 102-114, 2015. Disponível em:

<https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/31238/18328>. Acesso em: 2 maio 2018.

DECIAN, Marluce R; RIGO, Luíz C.; MARIN, Eliziara C. O jogo como conteúdo da Educação Física no Ensino Médio. **Revista Didática Sistêmica**. FURG-Rio Grande. p. 51-63. out. 2015. Disponível em <https://periodicos.furg.br/redsis/article/view/5898/3644>

ELKONIN, Daniil B. **Psicologia dos jogos**. Tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

HUIZINGA, JOHAN. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2017.

LIBÂNEO, José C. Democratização da escola pública: A pedagogia crítico-social dos conteúdos. Coleção educar, volume 1. 19ª edição. São Paulo: Loyola, 2003.

PARANÁ. Referencial Curricular: Princípios, Direitos e Orientações.
Educação infantil e componentes curriculares do ensino fundamental.
Paraná 2018. Disponível em:
http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/bncc/2018/referencial_curricular_parana_cee.pdf. Acesso em: 20 de jun. 2019.

_____. **Referencial Curricular em Ação da Educação Básica do Paraná. 2019.** Disponível em:
http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/bncc/2019/eduacao_fisica_bimestral.pdf?fbclid=IwAR1DnOX-zQRJhMpr5qOwLkGP6y6rj_60AxajqpSN1R4g2jMVV-JAyaTSWmw.
Acesso em: 16 set. 2019.

PERNAMBUCO. Parâmetros Curriculares de Educação Física – Ensino Fundamental e Médio. Parâmetros para a Educação Básica do Estado de Pernambuco. Secretaria de Educação de Pernambuco. Governo do Estado. 2013. Disponível em:
http://www.educacao.pe.gov.br/portal/upload/galeria/4171/PCPE_VD_EDUCACAO_FISICA_EFM.pdf. Acesso em: 15 fev. 2019. PDF disponível no site <http://www.educacao.pe.gov.br/> Acesso em: 15 fev. 2019.

SÃO PAULO. Atualização da Proposta de Currículo por Competência para o Ensino Médio do Centro Paula Souza. Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, 2011.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação. Currículo do Estado de São Paulo: Linguagens, códigos e suas tecnologias / Secretaria da Educação. 2. ed. São Paulo: SE, 2012.

SÃO PAULO. Material de apoio do currículo do estado de São Paulo. **Caderno do professor**, Educação Física, Ensino Fundamental - anos finais. Nova edição, 2014-2017. Disponível em:
<https://cadernodoaluno.top/category/educacao-fisica/>

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação. **Currículo Paulista**. Secretaria da Educação. São Paulo: SE, 2019.

SOARES, Carmem L. e cols. **Metodologia do ensino de Educação Física**. Coleção magistério do segundo grau. Série Formação do professor. Cortez. 1992.