O CONTEÚDO JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA: relato de uma experiência

JESSICA DE OLIVEIRA PONTES NÓBREGA
CENTRO DE ENSINO SUPERIOR DO AMAPÁ-CEAP/MACAPÁ/AMAPÁ/BRASIL
Jessica-pontes_@hotmail.com
CRISTIANO DA SILAVA CARNEIRO AMORIM
CENTRO DE ENSINO SUPERIOR DO AMAPÁ-CEAP/MACAPÁ/AMAPÁ/BRASIL
Cristiano_kk@hotmail.com
HUGO NAZON BARBOSA DA SILVA
CENTRO DE ENSINO SUPERIOR DO AMAPÁ-CEAP/MACAPÁ/AMAPÁ/BRASIL
hugonazon@gmail.com
MESAQUE SILVA CORREIA
CENTRO DE ENSINO SUPERIOR DO AMAPÁ-CEAP/MACAPÁ/AMAPÁ/BRASIL
mesaquecorreia@bol.com.br

INTRODUÇÃO

O tema referente à utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras pelos professores de Educação Física no decorrer de sua atuação profissional, tem sido objeto de estudo no interior da área. Esses estudos em sua grande maioria tem buscado pautar suas análises na importância que o trinômio – Jogo, brinquedo e brincadeira possui para o desenvolvimento infantil, seja no aspecto motor, psicomotor, social ou cognitivo.

Os estudos desenvolvidos por Caillois (1986); Alves (2000); Huizinga (1996) e Kishimoto (2012) buscam elucidar a influencia que os jogos, brinquedos e brincadeiras exercem no processo de desenvolvimento da coordenação motora da criança, além estimular a curiosidade, autoconfiança, concentração e a atenção. Na opinião dos mesmos autores, o ato de brincar pode ajuda a criança ser torna um adulto eficiente e equilibrado.

O sociólogo Walter Benjamin em sua obra intitulada – "reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação" publicado no ano de 2002, ao analisar o poder que os brinquedos exercem no processo educacional da criança, nos apresenta duas visões – que com a ajuda dos brinquedos as crianças consegue criar, imaginar, fazer de conta, experimentar coisas novo e mais importante aprender algo diferente. Entretanto, não ignora o caráter ideológico que os brinquedos exercem no desenvolvimento da criança, os quais ajudam a manter ou quebrar um determinado paradigma.

A esse propósito Rosa (2015) clarifica que os jogos, brinquedos e brincadeiras ajudar a demarcar a origem de um povo, e são representativos de um determinado momento histórico, já que eles contribuem para criação ou manutenção de determinados valores.

Entretanto, infelizmente temos observado que os professores de Educação Física no interior das instituições educativas utilizam os jogos, brinquedos e brincadeiras com um fim em si mesmo. Ou seja, utilizam essas atividades lúdicas apenas como um passatempo para preencher as horas vagas, não levam em consideração a importância dessas atividades para o desenvolvimento integral da criança, deixando de utiliza-los como uma ferramenta pedagógica que pode estimula a imaginação da criança, fazendo que ela desperte seus próprios questionamentos e ideias. Assim como, utilizar como meio para desenvolver o respeito pelo próximo, o sentimento de justiça, paz e solidariedade. Uma vez que para Rosa (2015) o brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa não sendo somente lazer, mas sim, um ato de aprendizagem significativa.

Portanto, a vocação do referido estudo é apresentar o processo de tematização e problematização do conteúdo "jogo, brinquedo e brincadeira" na formação de professores de Educação Física e a busca pelo descolonizar as mentes dos acadêmicos em formação quanto a representação social da utilização desses conteúdos na quadra de aula, que paulatinamente vem ocorrendo na disciplina "Ética, profissional, direitos humanos e cidadania" do curso de Educação Física do Centro de Ensino Superior do Amapá – CEAP.

JOGOS , BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

Inicialmente é válido compreender os termos a que se refere o estudo, tendo em vista, ancoramos as definições segundo Kishimoto (1994), ***brinquedo*** "é o objeto suporte da brincadeira", podem ser considerados estruturados, que correspondem aos brinquedos industrializados, e não estruturados, podendo simples objetos como paus ou pedras adquirirem novos significados, transformando-se em brinquedos. As ***brincadeiras*** "é a descrição de uma conduta estruturada com regras implícitas ou explícitas", esta definição nos possibilita entendê-la como o divertimento que parte de uma ideia, da criatividade, na qual não há o compromisso de vencer, visa a interação e o bem estar, podem ter regras estabelecidas, mas, atribui liberdade para ação da criança. E para os ***jogos*** a autora define como a **"**ação lúdica envolvendo uma situação estruturada pelo próprio tipo de material", logo, compreende-se que toda e qualquer atividade que tenha regras pré-definidas, praticadas em grupo ou individualmente desde que haja uma disputa, seja ela física ou intelectual para fins de obter-se pontos ou um vencedor.

O texto "Tempo-Memória nos jogos, brinquedos e brincadeiras", aborda a origem destes, considerando as influências étnico-racias, transformações sociais e avanços tecnológicos, desta forma, propõem analisar a trajetória e a construção do lúdico.

Nesta perspectiva, os autores salientam que a concepção de criança dos dias atuais é extremamente diferente de séculos atrás, pois, correspondiam a um ser sem importância, quase imperceptível. Atualmente a criança num processo secular ocupa um maior destaque na sociedade, e a humanidade lhe lança um novo olhar, deixando de ser uma projeção do adulto, na qual objetivava apenas a conduzi-las ao aprendizado dos costumes e trabalhos desde muito cedo, através da convivência com os adultos. Para Rojas (2007) a "infância era uma espécie de anonimato", pois a presença da criança na família e na sociedade era muito breve e insignificante. Suas necessidades, bem como as etapas de seu desenvolvimento, eram ignoradas, não recebendo a devida importância.

Este concepção começa a transformar-se após a revolução industrial, século XVIII, "compreendendo a importância da formação do seu aspecto moral e da saúde, ganhando um papel principal no ambiente familiar", afirmam Baptista; Roggero e Mafra (2015). Isso representou um grande marco para a infância e a criança, principalmente com a chegada da tecnologia agora voltada para fabricação de brinquedos ampliando sua comercialização.

Os brinquedos e as brincadeiras conduzem aos aspectos da vida social, refletem tarefas do cotidiano do universo adulto. Deste modo, observamos a orientação para os atos segundo os valores descritos pela sociedade, tendo então a moral, logo, podemos correlacionar as questões éticas na formação das crianças, uma vez que a ética é regida pelas regras da moral, que busca avaliar os princípios norteados pela moral. Heraldo Simões Ferreira, em seu artigo "A formação da consciência moral na criança através dos jogos e brincadeiras", afirma que nas brincadeiras com regras, as crianças começam a exercer esta ética, pois precisam reconhecer os outros para poderem participar, devem respeitar noções básicas de convivência para o bom andamento da atividade lúdica. Outro aspecto que podemos correlacionar aos princípios éticos em viés da moral é abordado no texto em estudo ao apontar pela questão dos brinquedos e brincadeiras serem divididos por gênero.

Também nos leva a uma reflexão sobre a vida contemporânea da sociedade, ao mencionar a influência da tecnologia no dia a dia da criança. "Jovens e crianças estão, cada vez mais cedo, interagindo com essas tecnologias, deixando de lado a interação física, preferindo virtual" (BAPTISTA; ROGGERO E MAFRA, 2015). Isso nos atenta para o problema do sedentarismo e consequentemente as doenças hipocinéticas, que a muito tempo deixou de ser um problema de adultos ou idosos, é fato que a alimentação, a violência nos espaços públicos e as transformações das estruturas físicas nas ruas contribuem para essa desordem, entretanto, a atuação da Educação Física pode auxiliar a problemática, uma vez que o professor é o principal mediador para a conscientização dos alunos à adoção de um estilo de vida ativo.

O desenvolvimento que dispõe a facilidades da vida moderna, reflete várias vertentes dos jogos, brinquedos e brincadeiras, para Baptista; Roggero e Mafra, além das relação do sedentarismo já citados, permeia acerca do individualismo, "indivíduos compenetrados em seus próprios universos pautados nas

redes sociais, por meio da internet que é acessada pelos celulares e tablets", o que altera as próprias relações e interações reais se comparados com as crianças de antigamente, assim como o avanço do lúdico que recebe uma nova concepção devido as possibilidades e diferentes estímulos cognitivos dos brinquedos atuais.

Contudo, os jogos brinquedos e brincadeira sempre fizeram parte da cultura das crianças, e mesmo com as transformações da sociedade ou assumindo novas concepções, estas são pilares do universo infantil, portanto, sempre estarão presentes. A educação em sua amplitude, especificadamente a Educação Física compreendendo este aspecto tem procurado frisar pelo resgate dos jogos e brincadeiras tradicionais, de modo que trabalhe o desenvolvimento cognitivo, psicossocial, motor. Cabe ao professor, utilizá-los aplicando-lhes uma nova roupagem valendo-se do leque de possibilidades a serem trabalhadas, tais como: estimular a própria imaginação da criança, fazendo com que ideias e questionamentos sejam despertados, trabalhar as atividades coletivas para não ter o individualismo, além de oportunizar o aprendizado da tolerância, o respeito pelo próximo, a justiça, a solidariedade, a aceitação e o reconhecimento do valor das diferenças. Mas, sobretudo, reconhecer que "não podemos acreditar que as crianças de hoje brincarão como antigamente, pois não há mais estrutura social nem mesmo psicológica para que isso aconteça. Elas estão inseridas em outro momento completamente diferente [...]" (BAPTISTA; ROGGERO E MAFRA, 2015). Essas reflexões contribuem para a atuação do professo de Educação Física, uma vez este deve se atentar por aprendizagens condizentes com a nossa realidade, e pautados na necessidade do docente.

JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS E SUA RELAÇÃO COM O DESENVOLVIMENTO DOS VALORES MORAIS E SOCIAIS

Na sociedade atual o ato de brincar compreende um elemento essencial para o desenvolvimento infantil, esteja relacionado aos fatores biológicos, cognitivos ou psicossociais, constitui um espaço importante no âmbito familiar e educacional. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, afirma ser imprescindível proporcionar vivências diversificadas para aprendizagem através das brincadeiras,

A infância determina uma fase de desenvolvimento, e sob este aspecto, os jogos brinquedos e brincadeiras assumem novas significações por se tratar de manifestações culturais, sociais e históricas, presentes na vida dos indivíduos especialmente no universo infantil. Neste viés, constitui-se neles um caminho palpável de inseminar as condutas e os valores da sociedade, e ao entrar no âmbito da cultura corporal do movimento, a Educação Física oferece a possibilidade de uma visão ampla e consistente no processo de construção e desenvolvimento dos valores morais e sociais, uma vez que o mediador se preocupe em dar significações e objetividades na utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras, para que não se resvala apenas no jogo pelo jogo ou no brincar pelo brincar, mas que favoreça a intencionalidade que se busca e o que deseja incutir no docente com a prática destes.

DESENHO METODOLÓGICO

A referida pesquisa se caracteriza como um estudo qualitativo por trabalhar com a percepção subjetiva dos alunos acerca do processo de formação desenvolvido no decorrer da disciplina "Ética profissional, direitos humanos e cidadania" do curso de Educação Física do Centro de Ensino Superior do Amapá – CEAP. Clarificamos que a escolha da pesquisa qualitativa se justifica por acreditarmos que essa vertente metodológica permite compreender o problema desse estudo sem criar situações artificiais que falseiam a realidade e levam interpretações equivocadas, bem como por compartilharmos com o pensamento de Flick (2009). Esse autor defende que a pesquisa qualitativa tem por objetivo responder questões particulares, preocupando-se com um nível de realidade que não pode ser qualificada. Assim permite considerar os sentimentos atribuídos pelos acadêmicos a partir das experiências vivenciadas sobre o processo pedagógico frente ao conteúdo trabalhado.

Como técnica de coleta de dados fizemos uso da entrevista semiestruturada individual. Na perspectiva de Gil (2013) a entrevista semiestruturada individual permite visualizar relatos verbais dos sujeitos, e por meio deles obter informações de suas experiências, e ainda dá ao pesquisador oportunidade

para um cuidado maior na comunicação das questões em oferecer informações. Na perspectiva da pesquisa qualitativa os próprios pesquisadores se constituem o principal instrumento de coleta de dados.

Desta forma, os dados que apresentaremos e analisaremos a seguir, são decorrentes de vivencias ocorridas na disciplina "Ética profissional, direitos humanos e cidadanias" do curso de formação de professores de Educação Física do Centro de Ensino Superior do Amapá – CEAP, mais especificamente com 20 alunos da turma **5EDFN**, os quais passaram por um processo de tematização e problematização do conteúdo "Jogos, brinquedos e brincadeiras", com o objetivo de descolonizar as mentes dos acadêmicos em formação quanto a representação social da utilização desses conteúdos na quadra de aula.

APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DAS EXPERIÊNCIAS VIVIDAS

> A experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não que acontece, o que toca. A cada dia se passam muitas coisas, porém, ao mesmo tempo, nada nos acontece. Dir-se-ia que tudo o que se passa está organizado para que nada aconteça. Walter Benjamin, em seu texto célebre, já observava a pobreza de experiência que caracteriza o nosso mundo. Nunca se passaram tantas, mas a experiência é mais rara.
>
> (BOUDÍA, 2001).

O fragmento o qual iniciamos a comunicação das experiências vividas é trecho de uma conferência de Larrosa, o qual representa muito bem a dinâmica da sociedade contemporânea. Uma vez que pela dinâmica da vida moderna a qual nos exige um tempo a mais, quase sempre em nossas vidas se passam e acontecem tantas coisas, porém poucas coisas realmente nos passa, nos acontece e nos toca. Morin (2010), ao discutir a produção do conhecimento no interior da sociedade que vivenciava a transição do século XX para o século XXI, nos trouxe a reflexão de que será que vivemos uma sociedade da informação ou do conhecimento? Na perspectiva do autor, na maioria das vezes essas duas terminologias se confundem apesar de apresentarem significados bem distintos. Para ele, vivemos em uma época e que as informações estão ao alcance de um dedo, já que, na sociedade da informação as informações estão quase sempre em todos os lugares, entretanto, na maioria das vezes, são vazias de significados por serem superficiais. Já o conhecimento é o resultado do aprofundamento dessas informações, que pela dinâmica acelerada da vida moderna deixa de ser construído, uma vez que, no seio dessa sociedade existem inúmeras formas de acessar a informação e pouco tempo para se produzir o conhecimento. Como afirma Neira (2011), nunca tivemos tantas informações e ao mesmo tempo nunca tivemos tantas pessoas informadas e informando. Mas a experiência oriunda da produção de um conhecimento tematizado, problematizado e significativo está cada vez mais sendo deixada de lado.

Foi pensando nessa organização da vida social moderna que alunos e professores do Centro de Ensino Superior do Amapá – CEAP, especificamente da turma **5EDFN** de Educação Física, na disciplina "Ética profissional, direitos humanos e cidadania", objetivaram problematizar a produção do conhecimento na universidade, pautados pela reflexão de que no decorrer da formação de professores a produção do conhecimento tem cedido lugar a massificação das informações.

Como ponto de partida fizemos uso do conteúdo "Jogos, brinquedos e brincadeiras", já que no decorrer da atuação profissional, muitos professores de Educação Física acabam fazendo uso desse conteúdo para desenvolvimento de suas aulas. Entretanto, a própria literatura cientifica da área, há tempos aponta a ausência de trato pedagógico no desenvolvimento dessas atividades. Infelizmente o rolar os jogos, o brinquedo e a brincadeira ainda é *habitual* nas aulas de Educação Física, o que impossibilitar a reflexão sobre o jogo jogado, o brinquedo utilizado e a brincadeira vivenciada.

Rosa (2015) é enfático ao afirma que a dinâmica social determina a construção do lúdico, impõe as regras dos jogos e determina quem deve e quem não deve jogar. Entretanto, a ausência de reflexão crítica sobre a construção do jogo, brinquedo e da brincadeira acaba por impossibilitar sua utilização de forma contextualizada na sala ou quadra de aula. Fazendo que seja mais uma forma de lazer do que uma via para construção de conhecimentos.

No decorrer da disciplina podemos pensar a utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras para além de sua utilidade lúdica, mediante um resgate histórico podemos observar como esse trinômio não

encontra-se ausente de sentido político e muito menos fica neutro de questões ideológicas. Passamos a compreender como os jogos com suas regas, os brinquedos com suas ideologias e as brincadeiras mais fantasiosas ajudam a manter determinando paradigma. Já que, as cores, os formatos, as regras, os movimentos neles embutidos determinam seus usos e desusos e ajudam a constituir formas de ser e viver. Como bem pontua Duckur (2004), quando o professor de Educação Física atua sem esse entendimento, acaba por contribuir com a manutenção do *status quo,* já que não leva a criança a pensar nas experiências vividas para além do que aparentemente se pode conceber.

As imagens que apresentaremos a seguir são emblemáticas da experiência aqui relatada:





IMAGENS: 1, 2 e 3: Aulas de Ètica profissional, direitos humanos e cidadania – "Jogos, brinquedos e brincadeiras"
FONTE: Acadêmicos pesquisadores

O resultado desse processo educativo problematizador é materializado nas ponderações dos alunos:

> No decorrer da aula, pude perceber como os jogos, os brinquedos e as brincadeiras necessitam ser problematizados na escola, é por meio deles que a criança constrói sua percepção do mundo real e dos valores socialmente construídos **(ACADÊMICO – 1).** No decorrer da apresentação do trabalho, pode fazer uma volta no tempo, e ao mesmo tempo pensar como a sociedade fabrica modos de pensar, que nos chega num piscar de olhos. Cada brinquedo tem uma ideologia e cada jogo é fabrica comportamento e forma de ser (ACADÊMICA –9). A aula sobre jogos, brinquedos e brincadeiras foi uma tapa na cara, foi um acorda professor!!!! Tudo é ideologicamente fabricado, isso jamais vou esquecer!!!! **(ACADÊMICO – 16).** A aula reafirmou o que percebia, os valores sociais, morais são construídos por diversas vias **(ACADÊMICO – 20).**

Os depoimentos dos acadêmicos é representativo da importância das experiências no processo de formação de professores, pois essas experiências se constituirão como uma ponte para o despertar de uma nova consciência, de um novo sujeito que seja capaz de ver e compreender a realidade, expressar a realidade, expressar-se, descobrir e assumir a responsabilidade de ser um elemento de mudança na realidade. Pois para Nidelcoff (1987) e Freire (2011) um processo educativo com essa magnitude se fundamenta numa visão do homem como ser histórico que se realiza no tempo e vai se localizando com lucidez, no tempo e nas circunstâncias em que se vive, para chegar a ser verdadeiramente capaz de criar e transformar a realidade, em comunhão com seu semelhante. Já que a educação não muda o mundo, muda as pessoas, as pessoas mudam o mundo (FREIRE, 2014).

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Em vista dos argumentos apresentados neste estudo, concluímos que as relações da ética também estiveram presentes na trajetória da construção do lúdico, ao retratarmos as relações de jogos, brinquedos e brincadeiras que projetavam a vida adulta, pois, obedecem a preceitos éticos regidos pela moral, e mesmo com os avanços tecnológicos e as transformações da concepção de infância e criança, ainda é possível notar essa relação.

Contudo, os jogos brinquedos e brincadeiras por se tratar de movimento e cultura corporal, possuem implicações diretas com a Educação Física, atenuando as possibilidades para aprimorarmos a prática da docência ao se valer do resgate de jogos e brincadeiras tradicionais, sem deixar de se respeitar a realidade do meio a qual estamos inseridos, a necessidade dos docentes envolvidos e a objetividade almejada.

REFERÊNCIAS:

BATISTA, Ana Maria Haddad; ROGGERO, Rosemary; MAFRA, Jason (organizadores)**. Tempo-Memória:** Perspectivas em Educação. 328 pp – São Pailo: BT Acadêmica, 2015. p. 139-150.

BEJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades/Editora 34, 2012.

FERREIRA, Heraldo Simões. **A formação da consciência moral na criança através dos jogos e brincadeiras.** Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd104/a-formacao-da-consciencia-moral-na-crianca-atraves-dos-jogos-e-brincadeiras.htm> Acesso em: 20 de set. de 2015.

FREIRE, Paulo. **Ação cultural para liberdade e outros escritos**. Rio de Janeiro; Paz e Terra, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro; Paz e Terra, 2014.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem-feita:** repensar a reforma, reformar o pensamento. São Paulo: Bertrand Brasil, 2010.

NEIRA, Marcos Garcia. **Educação Física:** a reflexão e a prática no ensino. São Paulo: Blucher, 2011.

NIDELCOFF. Maria Tereza. **A escola e a compreensão da realidade**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis:** o jogo, a criança e a educação. 17. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2012.

ROJAS, Jucimara. **Jogos, brinquedos e brincadeiras:** a linguagem lúdica formativa na cultura da criança. Campo Grande: UFMS, 2007.

ROSA, Emillyn. Tempo-memória nos jogos, brinquedos e brincadeiras. In: BATISTA, Ana Maria Haddad; ROGGERO, Rosemary; MAFRA, Jason (organizadores)**. Tempo-Memória:** Perspectivas em Educação. 328 pp – São Pailo: BT Acadêmica, 2015. p. 139-150. p. 139-150.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 1a ed. São Paulo: Pioneira, 1994.

CONTENT GAME, TOY AND PLAY IN TRAINING OF THE PHYSICAL EDUCATION TEACHER: report of an experience

This study aims to present the process of theming and questioning content "game, toy and game" in the training of physical education teachers and the search for decolonize the minds of academic training as a social representation of the use of such content on the court class, which has been taking place gradually in the course "Ethics, professional, human rights and citizenship" of the course of Physical Education of Amapá Higher Education Center - CEAP. To this end, we appropriate the theoretical and methodological procedures of qualitative research type experience report. As data collection technique we used the individual semi-structured interview. Found that the problem-solving educational process is a bridge to the awakening of a new consciousness, a new person who is able to see and understand reality, express the fact, express themselves, discover and take responsibility to be an element of change actually. We conclude that the toys games and play because it is movement and body culture, have direct implications for physical education, reducing the possibilities for us to improve the practice of teaching to make use of the rescue of traditional games and activities, while respecting the reality of the environment which we operate, the need for teachers involved and the desired objectivity.
.

KEYWORDS: Games, toys and games - Physical Education - Teacher Education.

CONTENU DE JEU, de jouets et jouer dans la formation DE LA PHYSIQUE professeur d'éducation: rapport d'une expérience

Cette étude vise à présenter le processus de thématisation et le questionnement contenu "de jeu, jouet et jeu" dans la formation des professeurs d'éducation physique et de la recherche de décoloniser les esprits de formation académique comme une représentation sociale de l'utilisation d'un tel contenu sur la classe du tribunal , qui a été fait progressivement au cours «Éthique, la citoyenneté, les droits professionnels et« du cours d'éducation physique de l'enseignement supérieur Amapá Center - PAEC. À cette fin, nous nous approprions les procédures théoriques et méthodologiques de l'expérience qualitative rapport de type de recherche. La technique de collecte de données, nous avons utilisé l'entrevue semi-structurée individuelle. Trouvé Que le processus éducatif de résolution de problèmes est un pont à l'éveil d'une nouvelle conscience, une nouvelle personne qui est capable de voir et de comprendre la réalité, exprimer le fait, Eux-mêmes Express, Discover et prendre la responsabilité d'être un élément de changement fait. Nous concluons Que les jeux de jouets et de jouer parce qu'il est le mouvement et la culture du corps, avoir des implications directes pour l'éducation physique, en réduisant les possibilités pour

nous d'améliorer la pratique de l'enseignement de faire usage de la rescousse des jeux et des activités traditionnelles, tout en respectant la réalité Lequel de l'environnement nous opérons, la nécessité pour les enseignants concernés et l'objectivité désiré.
.

CLES: jeux, jouets et jeux - Éducation physique - formation des enseignants.

JUEGO DE CONTENIDO, JUGUETE Y JUGAR EN LA FORMACIÓN DEL PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA: relato de una experiencia

Este estudio tiene como objetivo presentar el proceso de tematización y cuestionando el contenido "del juego, juguete y juego" en la formación de profesores de educación física y la búsqueda de descolonizar las mentes de formación académica como una representación social del uso de dicho contenido en la clase de tenis , que ha tenido lugar poco a poco en el curso "Ética, profesionales, derechos humanos y ciudadanía" de la asignatura de Educación Física de Amapá Enseñanza - CEAP. Con este fin, nos apropiamos de los procedimientos teóricos y metodológicos del relato de experiencia cualitativa tipo de investigación. La técnica de recolección de datos se utilizó la entrevista semiestructurada individuo. Encontrado Que el proceso educativo de resolución de problemas es un puente hacia el despertar de una nueva conciencia, una nueva persona que es capaz de ver y entender la realidad, expresar el hecho, ellos mismos Express, Discover y tomar la responsabilidad de ser un elemento de cambio de realidad. Concluimos Que los juegos juguetes y jugar porque es el movimiento y la cultura del cuerpo, tiene implicaciones directas para la educación física, lo que reduce las posibilidades para nosotros para mejorar la práctica de la enseñanza para hacer uso de el rescate de juegos y actividades tradicionales, respetando la realidad ¿Cuál de el medio ambiente en que operamos, la necesidad de que los profesores implicados y la objetividad deseada.

PALABRAS CLAVE: Juegos, Juguetes y Juegos - Educación Física - Educación del Profesorado.

O CONTEÚDO JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA: relato de uma experiência

O referido estudo tem como objetivo apresentar o processo de tematização e problematização do conteúdo “jogo, brinquedo e brincadeira” na formação de professores de Educação Física e a busca pelo descolonizar as mentes dos acadêmicos em formação quanto a representação social da utilização desses conteúdos na quadra de aula, que paulatinamente vem ocorrendo na disciplina “Ética, profissional, direitos humanos e cidadania” do curso de Educação Física do Centro de Ensino Superior do Amapá – CEAP. Para tanto, nos apropriamos dos procedimentos teóricos e metodológicos da pesquisa qualitativa do tipo relato de experiência. Como técnica de coleta de dados fizemos uso da entrevista semiestruturada individual. Encontramos que o processo educativo problematizador é uma ponte para o despertar de uma nova consciência, de um novo sujeito que seja capaz de ver e compreender a realidade, expressar a realidade, expressar-se, descobrir e assumir a responsabilidade de ser um elemento de mudança na realidade. Concluímos que os jogos brinquedos e brincadeiras por se tratar de movimento e cultura corporal, possuem implicações diretas com a Educação Física, atenuando as possibilidades para aprimorarmos a prática da docência ao se valer do resgate de jogos e brincadeiras tradicionais, sem deixar de se respeitar a realidade do meio a qual estamos inseridos, a necessidade dos docentes envolvidos e a objetividade almejada.
.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos, brinquedos e brincadeiras - Educação Física – Formação de Professores.

Jessica Pontes
Alameda Humanismo, 2370, Renascer II
CEP: 68.907-470.
Macapá - Amapá