

# CÍRCULO DE CULTURA E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: REFLEXÕES DE UM DOCENTE SOBRE A SUA PRÁTICA PEDAGÓGICA.

MSDO. CLAUDIO APARECIDO DE SOUSA

Mestrando do Programa de Gestão e Práticas Educacionais na Universidade  
Nove de Julho – UNINOVE

ESP. PETERSON AMARO DA SILVA

Professor das Redes Municipal e Estadual de São Paulo –SP

DR. DANIEL TEIXEIRA MALDONADO

Doutor em Educação Física pela Universidade São Judas Tadeu  
Professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo – SP

**Resumo** | Esse estudo possui como objetivo descrever uma prática pedagógica sobre o tema “jogos e brincadeiras” durante o primeiro trimestre de 2016, em uma escola localizada no município de São Bernardo do Campo. Essa temática foi escolhida por conta do projeto elaborado pela equipe escolar naquele ano letivo denominado: Conhecendo o Brasil e Suas Tradições. Nesta escola, durante a realização do projeto educativo, os estudantes puderam vivenciar, pesquisar, refletir e debater sobre diversos aspectos que se relacionam com essa manifestação da cultura corporal, ampliando o seu repertório cultural e o conhecimento sobre o tema.

**Palavras-chave** | Educação Física Escolar; Prática Pedagógica; Círculo de Cultura.

## INTRODUÇÃO

Durante o 1º trimestre de 2016, em uma Escola Municipal de Ensino Fundamental, localizada em São Bernardo do Campo, optamos por desenvolver o tema Jogos e Brincadeiras nas aulas de Educação Física (EF), com todas as turmas de 1º ao 5º ano. Isso ocorreu porque a maioria

dos alunos indicou este tema como preferência a ser desenvolvido no trimestre, mesmo sabendo que naquele ano o Brasil sediava as olimpíadas.

Outro aspecto importante na elaboração do tema foi a escolha do projeto pedagógico definido pela equipe escolar, denominado “Conhecendo o Brasil e suas tradições”, além da aproximação da maioria dos alunos somente com as modalidades de Futebol e Handebol.

Sendo assim, gostaríamos de apresentar outras práticas corporais para os alunos, desenvolvendo os aspectos conceituais e ressignificando aquilo que eles já vivenciaram fora do ambiente escolar, além de ter a possibilidade de modificar tais práticas através do diálogo realizado no Círculo de Cultura. O círculo é uma ideia do educador Paulo Freire que surgiu na cidade de Angicos, no Estado Rio Grande do Norte, por volta do ano de 1962. Nesta época, Freire utilizou desta categoria metodológica para alfabetizar adultos.

Durante o círculo de cultura, educador e educando ficam sentados de maneira igualitária, sendo um ao lado do outro, olhando-se nos olhos, visando facilitar o diálogo e oferecer a oportunidade dos participantes emitirem opiniões sobre a temática desenvolvida em aula. Em nosso caso específico, utilizamos esse momento como forma didática nas aulas de EF, onde as crianças traziam os jogos e brincadeiras que eles pesquisavam nas suas respectivas residências explicando essas práticas corporais para os demais colegas.

O Círculo de Cultura é utilizado durante as aulas de EF em dois momentos 1) no início das aulas sentamos com as crianças em círculo, onde professor e alunos ficam um ao lado do outro e de maneira dialógica é realizado os combinados das aulas, a explicação das atividades que os alunos participarão, além da apresentação das brincadeiras e dos jogos em que cada criança é responsável por apresentar. 2) No término das aulas sentamos novamente em círculo e dialogamos sobre as atividades realizadas. Problematisamos com as crianças sobre o desenvolvimento dos jogos e brincadeiras, perguntando: Como podemos fazer para melhorar a brincadeira? Por que os meninos ou meninas tocaram menos na bola? Como podemos fazer para essas pessoas tocarem mais na bola?

Importante ressaltar que outras questões vão surgindo de acordo com as indagações de cada turma durante as reflexões realizadas no círculo e, dessa forma, o docente precisa estar atento para ampliar o diálogo dessas temáticas nesses momentos.

Em seguida é realizada a escolha dos alunos que serão denominados como capitães do dia. Essas crianças são escolhidas aleatoriamente, sendo um menino e uma menina que serão os responsáveis para trazer de casa alguma brincadeira ou jogo. Sempre é explicado aos alunos que eles podem criar as atividades ou pesquisar na internet. Utilizando esses recursos incentivamos as crianças a fazer bom uso das tecnologias da informação e comunicação.

Para o embasamento teórico desta prática pedagógica nos amparamos em alguns pressupostos da perspectiva cultural da EF, proposta por Neira e Nunes (2006) e no livro “Educação como prática da liberdade” desenvolvido por Freire (2006).

É interessante ressaltar a nossa motivação para desenvolver o Círculo de Cultura no projeto, pois acreditamos que para o bom desenvolvimento das aulas de EF escolar os alunos necessitam ter diálogo entre os pares, respeito às diferenças, conhecer os aspectos conceituais das atividades e, principalmente, preservar a boa convivência no âmbito escolar em específico e na sociedade de modo geral.

Neste sentido, o objetivo desta experiência pedagógica foi tematizar as brincadeiras e jogos nas aulas de EF, amparada pelo projeto político pedagógico da escola e por estratégias de ensino que valorizam as experiências dos discentes.

## **DESENVOLVIMENTO DAS AULAS DE EF EM SÃO BERNARDO DO CAMPO**

Para iniciar as aulas de EF, realizamos um mapeamento com os alunos para identificar as vivências e práticas corporais que eles realizavam próximo à escola e suas casas, e perguntamos quais jogos e brincadeiras eles conheciam. Foi unânime as respostas dos discentes, que na grande maioria disseram conhecer pega-pega, esconde-esconde, rouba-bandeira,

queimada, futebol e handebol, além de praticar atividades físicas no contra turno do período em que estão na escola, em uma quadra poliesportiva.

Sendo assim, optamos por desenvolver práticas corporais relacionadas com os jogos e as brincadeiras para ampliar as atividades que eles já conheciam e por integrar o projeto político pedagógico escolhido pela equipe escolar em 2016.

Desta maneira, utilizamos estratégias didáticas que estimulavam o desenvolvimento de temas interdisciplinares, principalmente porque as professoras que atuam em sala de aula tiveram como objetivo pesquisar os aspectos históricos das regiões brasileiras. Concomitantemente a isso, o professor de EF estudava os jogos e as brincadeiras típicos dessas regiões. Assim, pudemos compartilhar conhecimentos advindos da história e dessas manifestações da cultura corporal respectivamente, tornando esse momento primordial para refletir sobre os aspectos conceituais com os estudantes, além de efetivar a participação ativa deles nos jogos e brincadeiras.

Para Neira e Nunes (2006, p. 210) as manifestações da cultura corporal, “são atribuídas às diferentes manifestações do esporte, do jogo, da ginástica, da dança, e da luta, cada uma dessas manifestações terá uma identidade cultural, sentido e significado diferentes na cultura na qual ocorrem”.

Nessa lógica, solicitamos aos alunos que pensassem algumas brincadeiras e jogos que já tinham praticado fora do ambiente escolar, além da contribuição e parceria com as professoras da sala de aula nas sugestões de atividades, que variavam de acordo com uma determinada região do Brasil.

Em cada aula era escolhido de forma aleatória um menino e uma menina para apresentar a brincadeira ou o jogo para os demais alunos. Um aspecto interessante de ressaltar foi a resposta de alguns estudantes das turmas onde essa experiência pedagógica foi realizada, que disseram não poder trazer tais atividades, porque não brincavam na rua e não participavam de atividades em outros espaços fora do ambiente escolar.

Através dessas respostas, percebemos a importância da EF na escola, em seus aspectos de participação de todos, inclusão de meninos e meninas

realizando juntos as atividades propostas durante a aula, além de refletir sobre o motivo que impedia os alunos daquela região a participarem de atividades como jogos e brincadeiras em momentos em que estão em casa. Ao indagar os estudantes sobre essa questão, muitos responderam que as famílias tinham medo de deixar as crianças nas ruas porque o bairro estava “perigoso”.

Destacaremos neste relato de experiência apenas algumas atividades realizadas nas aulas de EF durante o trimestre, porque a descrição de todos os jogos e brincadeiras que os alunos participaram não caberia nesse singelo artigo.

Optamos por transcrever as atividades que tiveram mais destaque durante as aulas e nos momentos de diálogo que aconteceram antes, durante e após as atividades, principalmente no Círculo de Cultura, porque nesse momento todos os estudantes tinham a oportunidade de dar opinião, contribuir no desenvolvimento dos jogos e brincadeiras, além de refletir sobre as vivências realizadas.

## **JOGO 1 – ATIVIDADE MÃE DA RUA MUSICAL**

O aluno que trouxe a brincadeira foi o Kelvin<sup>1</sup> e disse que participou da atividade na rua de sua casa. Aproveitamos e explicamos que a brincadeira tem origem folclórica, porém não identificamos o local de surgimento nem quem eram as pessoas que participavam. Iniciamos a brincadeira com um aluno na linha no meio da quadra e os demais alunos próximos ao gol. O objetivo da atividade é atravessar para o outro lado da quadra cantando alguma música sem deixar que o pegador toque em seu corpo.

O ritmo musical cantado pela maioria dos estudantes no momento da atividade foi o funk. No momento do Círculo de Cultura, perguntamos aos alunos qual ritmo musical preferido e obtemos as respostas da maioria que era o funk. É interessante ressaltar a opção das respostas de alguns alunos por essa opção musical.

---

1. Nome fictício para manter a identidade dos estudantes em sigilo.

**Ademir:** Gosto de ouvir “BAILE DE FAVELA” porque ouço em casa.

**Paulo Henrique:** Gosto de ouvir “TRANQUILO E FAVORÁVEL”.

**Daniela:** Gosto de ouvir Anita.

**Pietro:** Gosto de ouvir “TAVA NO FLUXO”.

O funk é um ritmo musical que vem gerando repercussão pelo fato de alguns tipos de músicas cantadas por “mcs”<sup>2</sup> realizarem apologia ao sexo, crime e ostentação<sup>3</sup>. No ano de 2015, diversos shoppings espalhados por São Paulo foram alvo de algumas manifestações denominadas de “rolezinhos”<sup>4</sup> e muitos jovens se reuniam nessas festas, já que o intuito era que suas vozes fossem reconhecidas e valorizadas para que esses eventos denominados “fluxos” fossem legalizados no município de SP.

Um dos princípios do Círculo de Cultura é valorizar essas “vozes” no interior da escola e oportunizar que os alunos explorem e compartilhem uma significativa quantidade de práticas corporais valorizadas em diversos espaços da sociedade contemporânea.

Tematizando o funk nas aulas de EF, Bocchini e Maldonado (2014) desmistificaram os estereótipos e os estigmas em torno da música popular de origem negra com os alunos de uma escola pública do município de São Paulo. Eles participaram de um projeto pedagógico sobre o funk. Uma situação que deixou os educandos surpresos na pesquisa solicitada pelos professores foi o local de surgimento desse ritmo musical, tendo sua origem nos Estados Unidos em igrejas evangélicas.

A partir da observação desse estudo, percebemos a importância de desenvolver a prática pedagógica nas aulas de EF escolar problematizando todas as manifestações da cultura corporal de forma ampla, visando eliminar os preconceitos e as barreiras de diversas esferas, além de ampliar o conhecimento dos educandos sobre as práticas corporais.

É interessante ressaltar que conseguimos refletir com os estudantes sobre aspectos que envolviam o funk durante a realização de um jogo,

---

2. Cantores de funk.

3. Uso de roupas da moda, carros de luxo, motos e correntes de ouro e prata.

4. Eventos de funk que acontecem no shopping center.

pois identificamos, no decorrer da atividade, que essa prática corporal precisava ser mais discutida com os estudantes. Depois disso, já iniciamos um planejamento para aprofundar essas reflexões em um próximo projeto.

## **JOGO 2 – ATIVIDADE QUEIMADA DA POLÍTICA**

Talvez a atividade que tenha gerado maior repercussão e polêmica durante as aulas foi a queimada da política, pelo momento que o país vivia e pelo fato da mídia divulgar e noticiar sobre diversos acontecimentos da política brasileira, fazendo com que as famílias passassem a discutir mais sobre essas questões e, por consequência, os estudantes passaram a conhecer de forma mais significativa alguns dos personagens políticos. Desta maneira, o jogo foi idealizado pelo próprio professor a partir dos comentários políticos feitos por algumas crianças, com o intuito de discutir algumas dúvidas e “piadas” que surgiam durante as aulas, muitas vezes de forma ingênua, já que os alunos tinham como base o conhecimento das famílias e a mídia televisiva. Como educadores, lutamos pela dignidade de uma sociedade que seja igualitária e justa e, por conta disso, não poderíamos ignorar as indagações dos educandos. Nesse sentido, concordamos com Freire (2003, p. 84) quando afirma que:

Não seriam poucos os exemplos que poderiam ser citados, de planos, de natureza política ou simplesmente docente, que falharam porque os seus realizadores partiram de uma visão pessoal da realidade. Porque não levaram em conta, num mínimo instante, os homens em situação a quem se dirigia seu programa, a não ser com puras incidências de sua ação. Para o educador humanista ou o revolucionário autêntico, a incidência da ação é a realidade a ser transformada por eles com os outros homens e não estes.

No momento de Círculo de Cultura, perguntamos aos alunos quais partidos políticos eles já tinham ouvido falar, quais nomes de pessoas da vida política conheciam, para em seguida explicar sobre o jogo. A maioria dos estudantes conhecia o Partido dos Trabalhadores (PT), o Partido da Social Democracia Brasileira (PSDB) e alguns disseram conhecer o Partido Verde (PV). Sobre as pessoas da vida política, a maioria conhecia a ex-presidente Dilma, o ex-presidente Lula, o senador Aécio Neves e o

prefeito de São Bernardo do Campo Luiz Marinho, sendo um filiado ao PSDB e o outro ao PT.

Explicamos aos alunos que existem diversos partidos políticos, da importância da formação deles para o desenvolvimento do País e em seguida explicamos o jogo. Os alunos foram divididos em números iguais, sendo que meninos e meninas atuavam no mesmo time. Além disso, a escolha das equipes foi realizada por dois alunos, sendo um menino e uma menina escolhidos de forma aleatória.

As equipes foram denominadas de PT e PSDB, porque eram os partidos mais conhecidos pelos estudantes. A equipe do PT possuía dois personagens principais (Lula e Dilma), sendo um o/a coveiro/a (aluno/a que fica posicionado na área adversária, sendo que cada equipe tem uma pessoa que executa essa função no jogo. As demais crianças, conforme são queimadas na atividade, também deverão ir para o mesmo espaço que está posicionado o coveiro/a). A escolha de qual personagem seria o coveiro foi feita pelos alunos no momento em que se reuniam para fazer os combinados das estratégias do jogo. Neste jogo existe um personagem principal em cada equipe que também é figura política e caso este seja queimado, a equipe adversária marca o ponto.

Os discentes, no primeiro momento, não queriam fazer parte do time do PT. Eles disseram ouvir na televisão e dos seus familiares que eles eram “ladrões” após indagarmos sobre os motivos da recusa de realizar o jogo nesse time. Essa observação nos fez refletir sobre a importância de dialogarmos sobre assuntos de ordem política, econômica, social e cultural nas aulas de EF.

A outra equipe denominada PSDB também tinha dois personagens principais, Aécio Neves e Geraldo Alckmin, que foi citado apenas por um aluno, argumentando saber que Alckmin era governador do Estado de São Paulo e era deste partido.

Seguindo a mesma regra da outra equipe, um dos personagens ficou no coveiro e o outro no jogo. Quem determinou quais dos personagens seria o coveiro foram os alunos. Nesse sentido, os educandos se reuniram em grupo para decidir quais seriam os jogadores que protagonizariam



os personagens políticos no jogo, através de estratégia para o bom desenvolvimento da atividade.

Antes de iniciar o jogo, também explicamos quais as partes do corpo que não poderiam ser queimadas (pé, rosto e cabeça). Todas demais partes do corpo eram válidas para “queimar” os colegas. Ao término da atividade, realizamos o Círculo de Cultura e refletimos sobre a importância de respeitar o pensamento dos outros e questionar as formas que as mídias televisivas transmitem as informações ao público. Também solicitamos aos estudantes que reinventassem jogos ou brincadeiras vivenciadas em aula para participarmos em outros momentos.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao final do trimestre alcançamos resultados positivos que foram diagnosticados através de avaliação contínua do processo educativo, dos diálogos realizados durante o Círculo de Cultura, no qual utilizamos como instrumento de análise um diário de bordo para registrar os comentários das crianças e, principalmente, no desenvolvimento das vivências práticas, onde foi possível verificar que a fala inicial dos alunos quando tiveram o primeiro contato com a disciplina de EF era muito mais ingênua do que as discussões realizadas ao final dessas aulas.

Analisando a nossa prática pedagógica, confessamos que foi desafiador realizar todas as atividades propostas, já que poderia haver rejeição por parte da equipe escolar. Especificamente sobre a atividade queimada da política, a equipe gestora disse que não seria um jogo apropriado para as crianças participarem, pois não tinham idade para discutir sobre esses assuntos. No entanto, nos posicionamos em relação a tal indagação e relatamos que partiu dos próprios alunos as dúvidas sobre o cenário político conflituoso que vivia o país.

Outro desafio foi aplicar a atividade mãe da rua musical, pois nitidamente existia uma resistência por parte de alguns educadores e da equipe gestora em aceitar que é possível desenvolver trabalhos pedagógicos utilizando as premissas do ritmo musical funk, porém nosso

posicionamento é caracterizado pela militância da causa social, em prol da justiça curricular e, principalmente, pela inovação da prática pedagógica da EF escolar.

Fomos audaciosos em apresentar essas atividades aos alunos, pelo caráter das atividades aplicadas, pelas discussões polêmicas sobre política, gênero e classe social que talvez nunca tivessem acontecido em aulas de EF realizadas por outros docentes. Até mesmo algumas famílias poderiam entender de forma equivocada os motivos que o professor deste componente curricular solicitava pesquisas sobre os jogos e brincadeiras e realizava diálogos enfatizando que todos são iguais independentes de classe social, gênero, etnia e religião.

No município de São Bernardo do Campo, durante a realização deste projeto educativo, estava em discussão na Câmara dos Vereadores se a escola poderia enfatizar questões de gênero nos seus projetos didáticos. Independente disso, acreditamos que as aulas de EF precisam estar pautadas em princípios relacionados com o respeito às diferenças e busca pela igualdade, já que a escola é uma instituição social e os educadores precisam se posicionar a favor da luta contra todo e qualquer tipo de opressão, hegemonia e desigualdade, utilizando como estratégia o princípio da inclusão e diálogo entre todas as pessoas.

Entre os objetivos alcançados, os alunos fizeram bom uso da ferramenta de internet, reconheceram que meninos e meninas podiam participar de todas as atividades juntos, e que o importante nos jogos e brincadeiras é a participação de todos e a reflexão das práticas.

## REFERÊNCIAS

BOCCHINI, D.; MALDONADO, D, T. Estudos culturais em ação: tematizando o funk na escola pública. **Cadernos de Formação RBCE**. v. 5, n. 1, p. 33-44, 2014.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2003.

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2006.

NEIRA, M.; NUNES, M. L. F. **Pedagogia da cultura corporal**: crítica e alternativas. São Paulo: Phorte, 2006.

**Recebido: 14 maio 2017**

**Aprovado: 18 setembro 2017**

**Endereço para correspondência:**

**Daniel Teixeira Maldonado**

**Estrada Velha da Penha, 265, bloco 4, apt. 41**

**São Paulo – SP**

**CEP: 03090-020**

**dani\_bombinha@hotmail.com**