

CONTRIBUIÇÕES DO PROJETO DE EXTENSÃO ABC DO JOGO À EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Gisele Franco de Lima Santos. Universidade Estadual de Londrina.

Coordenadora do Programa de Residência Pedagógica da Educação Física

Resumo

Nosso projeto intitulado “ABC do Jogo Presencial e Virtual: Jogo e Motricidade para Diferentes Faixas Etárias”, iniciou suas atividades em novembro de 2018 e teria suas atividades encerradas em 2021, contudo com a eventualidade da pandemia, foi prorrogado até novembro de 2023. Os objetivos do projeto são: proporcionar presencialmente à população local, experiências corporais e atividades lúdicas vinculadas ao jogo por meio da realização de ruas de recreio, gincanas culturais e esportivas; e propiciar virtualmente o acesso a diferentes tipos de conhecimentos teóricos/práticos relacionados ao jogo, na perspectiva educativa ou social, à qualquer pessoa que procure os temas específicos apresentados nos vídeos. Em relação a esse trabalho, propriamente dito, o objetivo é de apresentarmos as contribuições que o projeto tem realizado à área da Educação Física Escolar. O projeto desenvolve ações presenciais e virtuais. Das presenciais, o projeto têm ações que ocorrem dentro do Centro de Educação Física e Esporte (CEFE) na Universidade Estadual de Londrina, na comunidade escolar, dentro das escolas da rede privada, pública da rede estadual e municipal de ensino da cidade de Londrina e região metropolitana e nos espaços públicos da comunidade na periferia de Londrina ou no aterro do Lago Igapó. Em relação as ações virtuais, são desenvolvidos, testados e filmados, jogos e dinâmicas que são repassados aos parceiros do canal ABC do jogo que editam e postam publicamente no Youtube, para disponibilizar aos seus seguidores. Pensando nas ações presenciais e virtuais, destacamos quatro contribuições: Conhecimento sobre diferentes tipos de Jogos; Aproximação da comunidade escolar com a universidade; Organização e desenvolvimento de eventos; Experimentação com novas tecnologias. Nos últimos anos, podemos observar o crescente número de pessoas que puderam acessar o conhecimento sobre os jogos e deram um retorno positivo sobre o trabalho do projeto. A organização e desenvolvimento de eventos, no CEFE e na comunidade externa, tem proporcionado aproximações entre a universidade e a população em geral, não somente a comunidade escolar. O desafio de novas tecnologias, a criação e pesquisa sobre novos jogos, jogos que não são de nossa cultura local ou da cultura brasileira, são algumas das motivações que geram a continuidade de novas ações para os próximos passos na ação extensionista com os professores de Educação Física e colaboradores de outras áreas de conhecimento.

Palavras-chave: Educação Física; Jogo; ABC do Jogo; Extensão

Introdução

Destacamos em nosso título, que nosso projeto é um projeto de extensão, contudo vale ressaltar que na realidade, trata-se de um projeto integrado com ênfase na extensão (integrado entre extensão e ensino). Para UEL (2012), os projetos integrados são aqueles que contemplam em todas as suas fases ou parte delas, ações conjuntas e inter-relacionadas na tríade ensino/pesquisa/extensão ou separadamente, nas áreas de pesquisa/extensão, pesquisa/ensino ou ensino/extensão. Por uma questão de facilitar o entendimento da comunidade que terá acesso a esse estudo, optamos em utilizar o termo extensão no título, em vez de utilizar o termo projeto integrado, mas durante toda essa proposta, deixaremos evidente que se trata de um projeto integrado em extensão e ensino, sendo a ênfase no primeiro.

Nosso projeto intitulado “ABC do Jogo Presencial e Virtual: Jogo e Motricidade para Diferentes Faixas Etárias”, iniciou suas atividades em novembro de 2018 e teria suas atividades encerradas em 2021, contudo com a eventualidade da pandemia, a universidade prorrogou todos os prazos de projetos, sendo assim, as atividades do nosso projeto se encerrarão em outubro de 2023.

Dos objetivos do projeto podemos destacar: proporcionar presencialmente à população local, experiências corporais e atividades lúdicas vinculadas ao jogo por meio da realização de ruas de recreio, gincanas culturais e esportivas; e propiciar virtualmente o acesso a diferentes tipos de conhecimentos teóricos/práticos relacionados ao jogo, na perspectiva educativa ou social, à qualquer pessoa que procure os temas específicos apresentados nos vídeos.

Em relação ao objetivo desse estudo, nos propomos a apresentar as contribuições que o projeto tem realizado a área da Educação Física Escolar, no que se refere nas ações presenciais e nas virtuais. Para isso, optamos em destacar quatro pontos: Conhecimento sobre diferentes tipos de Jogos; Aproximação da comunidade escolar com a universidade; Organização e desenvolvimento de eventos; Experimentação com novas tecnologias.

Conhecimento sobre Diferentes Tipos de Jogos

O projeto tem uma parceria com o canal ABC do jogo no Youtube (https://www.youtube.com/channel/UCclKikpVnau7FYCc0wv9izw?view_as=subscriber) desde o início do projeto. Esta parceria funciona da seguinte maneira: o projeto cria, elabora ou testa jogos propostos pela coordenadora ou pelos participantes (discentes ou colaboradores externos), depois são filmados em execução e explicados verbalmente na filmagem. O pessoal do canal, faz a edição e publica no canal que está ativo desde 2017.

Atualmente, o canal tem mais de 34.900 inscritos e a grande maioria dos seguidores são pessoas vinculadas a área da educação e, principalmente, Educação Física. Os inscritos têm a possibilidade de encontrar nos 76 vídeos postados até o momento, diferentes temas, propostas e reflexões sobre jogos e dinâmicas.

Os vídeos trazem a perspectiva do jogo em três diferentes funções. Segundo Santos (2012), as funções educativas do jogo são: jogo como conteúdo curricular, jogo enquanto estratégia pedagógica e jogo enquanto lazer/recreação. O vídeo com maior número de visualizações (1.060.000) é sobre a amarelinha africana, que pertence a prática corporal Brincadeiras e Jogo, segundo a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), e a unidade temática é Jogos de Matriz Africana. Nesse vídeo, **o jogo é apresentado como conteúdo curricular** e o professor de Educação Física pode utilizar o conhecimento apresentado para ministrar aulas conforme seu planejamento e propor variações no jogo. Outros dois vídeos com maiores visualizações do canal tratam do **jogo como recurso pedagógico**, ou seja, o jogo é um meio para ensinar um determinado conteúdo. Com 909.000 visualizações o vídeo sobre estafetas traz a possibilidade de que o jogo pode ser utilizado para ensinar sobre as capacidades físicas motoras, dependendo do objetivo didático do professor de Educação Física. No segundo vídeo, com 372.000 visualizações, o jogo é utilizado para ensinar a habilidade motora transportar. Demonstrando, assim, as possibilidades educativas do jogo, mas sem se esquecer de que o jogo por si só não ensina, sendo necessária a intervenção docente.

Vários jogos são apresentados como possibilidade para o **uso de lazer e recreação**. Mesmo os jogos que são utilizados com o objetivo pedagógico, podem ser praticados com o intuito de divertimento. No projeto foram elaborados, testados e filmados vários jogos, dinâmicas e brincadeiras cantadas que atendem objetivo de interação social, socialização, “quebra gelo”, divertimento, dentro outros. Na área de Educação Física escolar, o jogo pode ser usado na recreação fora das aulas da Educação Física, em eventos específicos e sazonais, tanto em ambientes fechados, quanto abertos e externos, como para pequenos, quanto grandes grupos.

Aproximação da Comunidade Escolar com a Universidade

Dentre as ações que o projeto desenvolve, uma delas se refere a trazer turmas da Educação Básica, de Londrina e região metropolitana, de acordo com a possibilidade de recebimento do projeto, para o desenvolvimento de atividades vinculadas ao jogo, ao Centro de Educação Física e Esporte (CEFE) da Universidade Estadual de Londrina.

Após o contato do professor de Educação Física com a coordenação do projeto, é estabelecido o dia, horário e tipo de atividades que serão desenvolvidas. Normalmente, a coordenação deixa a critério da equipe a escolha de quem gostaria de coordenar o evento, para aprender e experimentar a liderança e organização dos trabalhos.

A duração do evento é em média de 3 horas a 3 horas e meia, de acordo com que o que foi combinado com o responsável pelas turmas e o formato pelo qual as atividades serão desenvolvidas vai depender do tipo de jogos estabelecidos ou tipo de atividades solicitadas/combinadas com o professor de Educação Física.

Uma das maiores dificuldades para que as escolas/turmas possam estar mais presentes no CEFE com o projeto, é o transporte de ônibus que por uma questão econômica limita a vinda das mesmas para a universidade. Quando possível, o projeto solicita ao setor de transporte da UEL o micro ônibus para que possa trazer algumas turmas para desenvolver as atividades no centro esportivo. Mas essa condição tem se tornado cada vez mais reduzida.

Organização e Desenvolvimento de Eventos

Outra forma de intervenção do projeto diz respeito a organização e desenvolvimento de eventos para a comunidade, tanto na comunidade escolar, quanto na comunidade externa. Além da possibilidade de privilegiar que a comunidade tenha oportunidade de vivenciar atividades recreativas, artísticas e culturais, tanto dentro da escola, quanto em espaços públicos de lazer, os eventos são circunstâncias oportunas para que os futuros professores de Educação Física, tanto aqueles que estão inseridos no projeto como colaboradores, quanto aqueles que participam nos apenas nos eventos, possam aprender a organizar e desenvolver os eventos recreativos e culturais.

A proposta do projeto é que os eventos aconteçam em escolas e espaços públicos na periferia da cidade de Londrina, contudo, em alguns momentos, foram desenvolvidos eventos no aterro do Lago Igapó, uma importante referência de espaço público de lazer, na região mais centralizada de Londrina.

Os eventos realizados em espaços públicos normalmente têm atividades de jogos como bets, bola queimada, jogos de tabuleiro, jogos com corda, dentre outros. Outras atividades como esportes, pintura facial, atividades com música e dança, dentre outras. Atendemos a diferentes faixas etárias e quando os eventos contam com apoio financeiro de apoiadores, é possível oferecer algodão doce e pipoca aos participantes.

Experimentação com Novas Tecnologias

A pandemia contribuiu para que o processo educacional e as aulas de Educação Física, assim como todas as outras áreas, sofressem um avanço enorme. Mas muitos professores e futuros professores de Educação Física, ainda tem dificuldade com o uso das TICs (Tecnologias da Informação e da Comunicação) no processo de ensino e aprendizagem.

A relação direta do projeto com o uso de tecnologias, tem contribuído para que todos os participantes, tanto a coordenação, estudantes, quanto

colaboradores externos, tenham experiências com o uso de tecnologias. Dentre essas experiências, podemos destacar: a verbalização na filmagem explicando um determinado jogo; a filmagem por celular e câmera fotográfica com uso de recursos áudio visuais; a participação como colaboradores em lives pelo streamyard; a participação como moderadores nas lives pelo streamyard; a participação como ouvintes nas lives pelo streamyard; filmagens para short no Youtube.

De acordo com Diniz (2001), a tecnologia amplia a capacidade humana de aprender e por isso, o ensino contemporâneo coloca o aluno como centro do processo de ensino e aprendizagem. Com os avanços tecnológicos crescentes, os professores, podem ampliar sua capacidade didática pedagógica ao se aperfeiçoar com os conhecimentos sobre as TICs.

As experimentações que o projeto proporciona aos envolvidos são diferenciadas das proporcionadas na formação inicial, tornando assim uma complementação em relação ao formato dentro das novas tecnologias, quanto ao uso dos recursos tecnológicos.

Considerações Finais

As ações extensionistas das universidades, em geral, geram ainda pouco impacto na realidade das comunidades brasileiras (CARBONARI; PEREIRA, 2007; CURI FILHO; WOOD JUNIOR, 2021). É um desafio desenvolver projetos de extensão em nosso contexto educacional, devido a falta de incentivo financeiro e vários outros fatores que limitam seu desenvolvimento.

Quando nosso projeto foi proposto na universidade, ainda não estava aprovado a curricularização da extensão. Ou seja, pensamos em atuar com a extensão de uma forma mais ampla, mesmo sem estar em vigor a Resolução CNE/CES nº7/2018 que estabelece as diretrizes e normatiza a extensão no Ensino Superior, que passa a ser obrigatória uma determinada horas de extensão determinadas e livres, conforme previsto no projeto pedagógico do curso.

Nosso projeto, quando foi proposto em 2018 não estava previsto atender a objetivos sustentáveis, mas com a adesão da UEL ao ODS (Objetivos de

Desenvolvimento Sustentáveis) proposto pela ONU (Organização das Nações Unidas, principalmente com os 17 ODS. Mas em 2023, o projeto foi incluído no objetivo 4 dos objetivos de desenvolvimento sustentável da OMS que diz respeito ao foco de Educação de qualidade e em relação a Redução das Desigualdades, ao promover ações voltadas para uma educação inclusiva e com oportunidade de aprendizagem de diferentes matrizes culturais, garantindo equidade de acesso, tanto no presencial, quanto no virtual, independente de gênero, raça, religião, idade, condição econômica, pessoas com deficiência, dentre outras. No presencial, sendo gratuito ao público e de livre participação a comunidade e no virtual, o conhecimento pode ser acessado por qualquer pessoa que tenha acesso a plataforma Youtube por um celular, computador, notebook ou similar, de forma gratuita.

Em outubro de 2023 finalizaremos esse projeto, conscientes de que alcançamos os objetivos estabelecidos, ao contribuir com a formação do futuro professor de Educação Física e a formação continuada do professor atuante na Educação Básica. Além disso, temos colaboradores externos de outras áreas de conhecimento, de outras instituições de ensino, como Enfermagem, Engenharia de Produção, Pedagogia, Música e Educação Física Bacharel, que proporcionam uma troca valiosa de conhecimento e interação social em cada situação de aprendizagem. Outro projeto já estará dando continuidade as ações deste projeto, para que as ações extensionistas não tenham interrupção durante o ano letivo. O desafio de novas tecnologias, a criação e pesquisa sobre novos jogos, jogos que não são de nossa cultura local ou da cultura brasileira, são algumas das motivações que geram a continuidade de novas ações para os próximos passos na ação extensionista com os professores de Educação Física e colaboradores de outras áreas de conhecimento.

Referências

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular - Educação Física**. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf . Acesso em 20/01/2023.

CARBONARI, M. E. E.; PEREIRA, A. C. A Extensão Universitária no Brasil, do Assistencialismo à Sustentabilidade. **Revista de Educação**, 10, n. 10, 2007.

CURI FILHO, W. R.; WOOD JUNIOR, T. Avaliação do impacto das Universidades em Suas Comunidades. **Cadernos EBAPE**. BR, 2021.

DINIZ, Sirley N. de Faria. **O Uso das Novas Tecnologias em Sala de Aula**. Dissertação de Mestrado em Engenharia de Produção. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/81758/187071.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em 10/02/23.

SANTOS, Gisele F. L. **Jogo Tradicional e a Educação Física**. EDUEL: Londrina, 2012.

UEL. **Projeto Integrado**. Resolução CEPE nº070/2012.

Endereço da autora: giselesantos@uel.br

Linha de estudo. Linha 1 - Saberes Docentes, Currículo, Inclusão.