

O ensino dos jogos chineses: contribuições interculturais nas aulas de Educação Física

RESUMO

O estudo objetivou analisar as contribuições interculturais do ensino dos jogos chineses para a formação dos estudantes nas aulas de Educação Física. Para isso, a pesquisa configura-se como qualitativa do tipo participante, onde os procedimentos para coleta dos dados foram as filmagens e a observação-participante, enquanto que para a análise nos subsidiamos da técnica de análise de conteúdo. Os dados obtidos indicaram que o ensino dos jogos chineses nas aulas de Educação Física, contribuiu de forma significativa para que os estudantes conhecessem outra cultura, e no processo também desenvolvessem competências cognitivas e motoras através da sua prática. Com isso, concluímos que a presença desses jogos no ambiente escolar favorece a formação intercultural de um sujeito crítico e conhecedor de outros contextos e culturas.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos chineses; Interculturalidade; Prática pedagógica

Ho Shin Fú

Mestrado em Educação Física (Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física UPE/UFPB) Universidade de Pernambuco (UPE), Escola Superior de Educação Física, Recife, Brasil.
hoshinfu19@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-5839-0481>

Pedro Henrique Bezerra da Silva

Mestrado em Educação Física (Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física UPE/UFPB) Universidade de Pernambuco (UPE), Escola Superior de Educação Física, Recife, Brasil.
pedro.hbs01@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-9205-7028>

Livia Tenorio Brasileiro

Doutora em Educação pela Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP Universidade de Pernambuco (UPE), Escola Superior de Educação Física, Recife, Brasil
livia.brasilero@upe.br

<https://orcid.org/0000-0002-5864-1148>

Marcelo Soares Tavares de Melo

Doutor em Educação pela Universidade Federal de Pernambuco – UFPE Universidade de Pernambuco (UPE), Escola Superior de Educação Física, Recife, Brasil
mmelo19@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-3819-0343>

Teaching chinese games: intercultural contributions in Physical Education classes

ABSTRACT

The study aimed at analyzing the intercultural contributions from teaching Chinese games for students training in Physical Education classes. For this purpose, the research is constituted as qualitative of the participant type, where the procedures for data collection were, namely, filming and participant observation. While for the analysis, we subsidized the content analysis technique. The data results pointed out that the teaching of Chinese games in Physical Education classes significantly contributed to students acquiring knowledge of other cultures, and in the process, also developing cognitive and motor skills through their practice. With this, we conclude that the presence of these games in the school environment favors the intercultural formation of a critical subject who is knowledgeable about other contexts and cultures.

KEYWORDS: Chinese games; Interculturality; Pedagogical practice

Enseñar juegos chinos: contribuciones interculturales en las clases de Educación Física

RESUMEN

El estudio tuvo como objetivo analizar las contribuciones interculturales de la enseñanza de juegos chinos para la formación de estudiantes en las clases de Educación Física. Para ello, la investigación se configura como cualitativo participante, donde los procedimientos para acceso de los datos fueron las películas y la observación participante, mientras para el análisis apoyamos en la técnica de análisis de contenido. Los datos obtenidos indicaron que la enseñanza de juegos chinos en las clases de Educación Física contribuyó significativamente para que los estudiantes aprendan sobre otras culturas, y en el proceso también desarrollaran habilidades cognitivas y motoras a través de su práctica. Con esto, concluimos que la presencia de estos juegos en el ámbito escolar favorece la formación intercultural de un estudiante crítico conocedor de otros contextos y culturas.

PALABRAS-CLAVE: Juegos chinos; Interculturalidad; Práctica pedagógica

INTRODUÇÃO

O Brasil configura-se como um país multiétnico onde diferentes povos, culturas e costumes convergem entre si (FLEURI, 2002; CANDAU, 2010). Assim, a escola como instituição responsável pela promoção da educação dos indivíduos nos mais variados aspectos deve propiciar o conhecimento das diversas culturas e suas manifestações.

Destarte, entendemos a cultura como “um conjunto de características artísticas, intelectuais e morais que constituem o patrimônio de uma nação, considerado como adquirido definitivamente e fundador de sua unidade” (CUCHE, 2002, p. 28). Logo, percebe-se que dentre os diferentes elementos que constituem a cultura de um povo estão os seus jogos.

O jogo para Huizinga (2000, p. 33), caracteriza-se como “uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias”. Além disso, esse mesmo jogo possui uma ampla capacidade educativa, estando presente em diferentes áreas do conhecimento como a Educação Física (MELO, 2003; OLIVEIRA *et al.*, 2016).

Nessa disciplina curricular, o jogo, assim como a dança, a luta, a ginástica e o esporte, compõem um conjunto de conhecimentos imprescindíveis para a formação motora e cognitiva dos estudantes (COLETIVO DE AUTORES, 2012), além de também ser abordado como conteúdo ou estratégia de ensino (MELO, 2003; SILVA *et al.* 2012; OLIVEIRA *et al.*, 2016).

Entretanto, apesar da diversidade cultural que permeia a sociedade brasileira, o nosso sistema de ensino ainda tende a adotar uma visão monocultural de educação que privilegia as tradições, costumes e até mesmo os jogos do branco europeu em detrimento as manifestações culturais de povos como os indígenas ou afrodescendentes (CANDAU, 2010).

Nesse contexto, destacamos que os jogos sejam ensinados no ambiente escolar através de um viés intercultural de educação que conforme Candau (2010, p. 338), “pretende ser uma proposta ética e política com o objetivo de construir sociedades democráticas que articulem a igualdade e o reconhecimento das diferentes culturas”. Dessa maneira, esse formato de educação favorece a compreensão das culturas alheias; propiciando o diálogo entre as diversas culturas e a valorização das diferenças (TRIANI; FONSECA; SBARAINI, 2015).

Em relação ao ensino da Educação Física sob a perspectiva intercultural de educação, destacam-se experiências significativas com os jogos indígenas e africanos, onde autores como (OLIVEIRA; DAOLIO, 2011; SKOLAUDE; CANON-BUITRAGO; BOSSLE, 2020;

MALDONADO *et al.* 2021), enfatizam as suas contribuições seja do ponto de vista bibliográfico ou da inserção no campo, para a formação dos estudantes.

Diante dessas experiências reconhecemos que dentre os diferentes povos que compõem a sociedade brasileira também se encontram os chineses, que por sua vez, trouxeram a sua cultura milenar e a transmitiram através das gerações.

Segundo Miragaya (2008, p. 3), “o contato da China com outros povos, inclusive os ocidentais, a partir do século XIX fez com que características de outras nações fossem adicionadas à cultura chinesa”, como também o contrário, com a incorporação de alguns costumes e tradições chinesas pelos europeus, a exemplo dos seus jogos.

Registros históricos retratam a existência dos jogos na China por volta de 2.500 a.C, e assim como em outras sociedades da Antiguidade, a exemplo dos romanos e dos egípcios, algumas dessas práticas tinham como finalidade o treinamento para guerra.

Sobre os jogos presentes na cultura chinesa, destacam-se: o *Xianqi* (象棋), considerado um dos precursores do Xadrez; o *Mahjong* (麻将), ancestral do Dominó; o *Weiqi* (圍棋), predecessor das Damas; e o *Tsu-Chu* (蹴鞠), reconhecido como o jogo que deu origem ao futebol (KARMAN, 1978). Além desses, existem outras práticas corporais consideradas como um misto de jogo e brincadeira, como é o caso do *Tangram* (七巧板), do *Jiànzi* (毽子), do *Diabolô* e da Pipa.

Assim, entendendo a importância de abordar a cultura chinesa e os seus jogos a partir de um viés intercultural de educação este estudo teve como objetivo analisar as contribuições interculturais do ensino dos jogos chineses para a formação dos estudantes nas aulas de Educação Física.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa toma como embasamento a abordagem qualitativa, subsidiada pelo método da hermenêutica-dialética, e caracterizando-se como bibliográfica com inserção no campo através da pesquisa-participante, onde segundo Schimidt (2006), configura-se por pesquisador e pesquisados serem sujeitos e objeto do conhecimento e da natureza investigativa.

Deste modo, informamos que a pesquisa envolveu toda uma unidade de ensino desenvolvida com 25 estudantes da turma do 6º ano B de uma escola da rede privada do município do Recife. A escolha pela escola ocorreu pelo fato do pesquisador ser docente desta instituição e trabalhar o conteúdo dos jogos chineses durante as aulas de Educação Física. Enquanto que a opção pela turma levou em consideração o maior tempo pedagógico que esta possuía para a vivência do conteúdo jogo em decorrência do calendário escolar.

Em razão dos participantes se configurarem como menores de idade durante o período da pesquisa foi enviado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) aos seus responsáveis para a devida leitura e, conseqüente, assinatura. Além disto, informamos que a pesquisa ocorreu no período de outubro a novembro no ano de 2019.

Sobre os procedimentos para a coleta dos dados, utilizamos as filmagens e a observação-participante. A respeito das filmagens, Pinheiro, Kakehashi e Angelo (2005, p. 718), realçam a importância do seu uso “para o estudo de ações humanas complexas difíceis de serem integralmente captadas e descritas por um único observador”.

Em virtude disso, anunciamos que as filmagens foram utilizadas durante toda a fase de campo, na intenção de captar momentos como o diálogo professor-estudante e estudante-estudante, a participação dos estudantes durante as atividades, as reações e expressões dos mesmos, como também a materialização do planejamento feito pelo professor.

Em relação à observação-participante, esta possibilita que o observador chegue mais perto da vida dos sujeitos, que são um importante alvo nas abordagens qualitativas visto que o observador acompanha *in loco* as experiências diárias dos sujeitos (LUDKE; ANDRÉ, 1986, p. 86).

Com base nisso, a observação possibilitou identificar aspectos como: a coerência das aulas com o planejamento; quais os conteúdos eram trabalhados na aula do dia; quais os recursos e espaços foram utilizados; como aconteceu a participação dos estudantes e a interação entre eles e o professor; como o professor avaliou as aulas e, por fim, quais as contribuições e dificuldades encontradas no trato com o conteúdo.

Para a análise dos dados obtidos, adotamos a técnica de análise de conteúdo do tipo categorial por temática proposta por Bardin (2011), que se baseia “num recurso técnico para análise de dados provenientes de mensagens escritas ou transcritas” (SOUZA JUNIOR; MELO; SANTIAGO, 2010, p. 34). Assim, ressaltamos que as mensagens encontradas foram organizadas sob o formato de categorias e unidades para a criação de blocos temáticos que por sua vez, foram identificadas a partir de palavras-chave.

Durante a pesquisa no campo, identificamos duas categorias empíricas, sendo elas: Prática Pedagógica e Relação Intercultural, na qual nos debruçamos nesse estudo e a partir delas encontramos as seguintes unidades de contexto e registro:

Quadro 1 – Categorias empíricas e unidades de contexto e registro

Categoria Empírica: Relação Intercultural	
Unidades de Contexto	Unidade de Registro
Cultura Chinesa	Origens
	Outra cultura
Cultura Brasileira	Diferentes povos
	Pluralidade cultural
Categoria Empírica: Prática Pedagógica	
Ensino	Aprendizagem
	Conhecimento
	Vivência
Procedimentos metodológicos	Avaliação interativa
	Diálogo
	Pesquisa escolar
	Planejamento participativo

Fonte: dados da pesquisa

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com a apropriação teórico-metodológica dos jogos chineses desenvolvemos um planejamento no intuito de tratar desse conhecimento possibilitando as suas vivências e a compreensão por parte dos estudantes.

Durante a unidade de ensino, os conteúdos foram divididos em dois blocos temáticos inter-relacionados com a proposta da unidade, onde: no primeiro bloco, os estudantes foram instigados a pesquisarem sobre os jogos chineses e construir o seu próprio material durante as aulas; e no segundo bloco, estes vivenciaram os jogos de forma prática utilizando o material construído em sala como também os jogos problematizados pelo docente.

A escolha intencional dos conteúdos levou em consideração as orientações teórico-metodológicas do Coletivo de Autores (2012), uma vez que todo conhecimento deve passar por um processo de seleção, organização e sistematização dos conteúdos a serem ensinados.

Assim, entendemos que os conteúdos precisam se adequar a “capacidade cognitiva e à prática social do aluno, ao seu próprio conhecimento e as suas possibilidades enquanto sujeito histórico” (COLETIVO DE AUTORES, 2012, p. 20).

Em relação aos procedimentos teórico-metodológicos adotados, estes visavam atender as três categorias básicas propostas por Melo (2003), sendo elas: o planejamento participativo, a pesquisa escolar e a avaliação interativa.

Essas categorias são aqui reconhecidas como categorias estruturadoras do processo de trabalho pedagógico, constituindo se elementos que podem alterar

significativamente a configuração do ensino, vez que alteram a forma como o conhecimento é tratado. É importante ressaltar que na prática pedagógica esses componentes não estão isolados, havendo entre eles uma interação e uma integração orgânica (MELO, 2003, p. 58).

Para que o esmero metodológico fosse mantido as aulas foram divididas em três fases que conforme Melo (2003), são: 1) Fase inicial, onde os conteúdos são apresentados e explicados; 2) Fase intermediária, onde os conteúdos são problematizados e executados; e 3) Fase final, onde os conteúdos são discutidos e avaliados com os estudantes.

Após a elaboração do plano de ensino, dos planos de aula e a definição dos procedimentos teórico-metodológicos, a unidade de ensino sobre o conteúdo dos jogos chineses foi iniciada. No mais, informamos que as descrições das aulas, das falas e a própria narrativa são transcrições dos dados obtidos na pesquisa através das filmagens e da observação-participante.

Inicialmente, os estudantes foram subsidiados por um texto didático que abordava o conhecimento dos jogos chineses, visto que o uso desse recurso nas aulas de Educação Física contribui significativamente para armazenar e ampliar informações, esclarecer determinado assunto, ser uma fonte de consulta, facilitar a aprendizagem, promover o estudo independente, auxiliar na revisão de conteúdos, entre outros (SOUZA JUNIOR *et al.*, 2015).

A leitura permitiu que os estudantes resgassem em sua memória uma cultura lúdica anteriormente vivenciada, ao reconhecerem que já praticaram alguns dos jogos descritos no texto em determinado momento das suas vidas. Assim, para a surpresa do coletivo, esses jogos estavam inerentes ao seu cotidiano mais do que imaginavam.

Professor, eu já joguei esse jogo no computador e ele é muito legal, não sabia que era de origem chinesa (ESTUDANTE A).

A pipa é chinesa? Não sabia professor, achei que fosse brasileira (ESTUDANTE B).

Eu tenho esse jogo em casa, veio junto de outros jogos de salão, e eu sempre jogo com o meu irmão (ESTUDANTE C).

As falas dos estudantes evidenciaram a unidade de registro "origens", ao relatarem a falta de conhecimento sobre a proveniência de alguns jogos apresentados no texto. Diante disso, coube a intervenção do professor no intuito de elucidar essa questão.

É importante que vocês entendam que a cultura brasileira é constituída por diferentes povos que trouxeram diversos elementos presentes no nosso cotidiano. Dentre eles podemos citar alguns jogos, que apesar de terem sido modificados com o tempo, possuem as suas raízes vinculadas a outras sociedades (PROFESSOR).

A partir da fala do professor identificamos a unidade de registro “diferentes povos”, ao destacar que a sociedade brasileira se caracteriza, especificamente, pela heterogeneidade de povos que a compõem. Essa constatação ficou ainda mais evidente graças à presença de descendentes de alemães, japoneses, africanos e portugueses na própria composição da turma, como também do docente pela ascendência chinesa.

Percebemos ainda, que mesmo tendo contato com os jogos chineses em plataformas *online* pelo computador ou com a aquisição de tabuleiros que reúnem uma diversidade de atividades, os estudantes desconheciam a sua origem, ou ainda não conseguiam associá-los com a cultura chinesa. Em virtude disto, após a leitura estes foram incentivados a escolherem um jogo para ser apresentado sob o formato de um seminário.

Para que cada grupo decidisse qual jogo seria abordado no seminário, foram disponibilizados dez minutos da aula para que debatessem entre si. Ao final do tempo delimitado, cada grupo entrou em um consenso sobre a escolha do tema.

Os estudantes dividiram-se em três grupos com os seguintes temas: A) *Tangram*, B) *Xianqi*, e C) *Mahjong*. Sobre a forma de apresentação dos seminários, os grupos tiveram a autonomia de escolherem o modo que julgassem o mais apropriado, estando aptos a fazerem uso de diversos recursos como slides, cartolinas, entre outros.

No que diz respeito às referências utilizadas para subsidiar os seminários, os estudantes ficaram cientes de que poderiam utilizar as mais diversas fontes durante a pesquisa escolar, fossem revistas, artigos, livros ou textos disponíveis da *internet*. Esse arcabouço de referências teóricas teve como intenção aumentar as opções para a pesquisa impedindo que os mesmos se limitassem ao texto concedido pelo professor.

Ao término das apresentações, o docente solicitou que os estudantes formassem um círculo ao redor da sala. Ao fazerem isto, as discussões sobre os jogos chineses foram iniciadas e, assim, a turma foi provocada a identificar elementos nos jogos chineses apresentados em sala que relacionassem a cultura chinesa com a cultura brasileira. Diante disso, cada grupo teceu as suas considerações sobre o assunto.

Professor, eu pude perceber que muitos dos jogos que a gente pratica aqui no Brasil têm origem lá na China como o dominó, as damas e o futebol (ESTUDANTE A).

Verdade, a gente teve influência da cultura chinesa mesmo sem saber que teve (ESTUDANTE B).

A nossa cultura é muito rica, pois, envolve várias culturas e com a apresentação dos seminários deu pra perceber que a cultura chinesa tem grande influência nos jogos praticados aqui (ESTUDANTE C).

Com base nas considerações da turma foi possível identificar a unidade de registro “pluralidade cultural”, devido à relação que os estudantes fizeram entre a cultura chinesa e a cultura brasileira ao relatarem que assim como outros povos os chineses também exerceram a sua influência para a composição do acervo de jogos comumente praticados no Brasil.

Candau (2012), destaca em seus estudos que a pluralidade cultural apresenta além das diferenças sociais e étnicas, também as de gênero, orientação sexual, religiosa, entre outras. Além disso, a pluralidade cultural tem sido uma marca da sociedade moderna, por apresentar uma coexistência entre vários grupos culturais e étnicos, possibilitando o conhecimento das múltiplas diversidades culturais (MARTUCCELLI, 1996).

Em seguida, o coletivo foi questionado sobre a possibilidade dos jogos chineses serem trabalhados durante as aulas de Educação Física. Como resposta, estes afirmaram que a possibilidade de tratar desse conhecimento nas aulas seria algo extremamente plausível, muito disto, graças aos inúmeros fatores citados ao longo da roda de diálogo.

Professor, eu acho que esses jogos poderiam sim, serem trabalhados nas aulas de Educação Física, pois são parecidos com outros jogos que a gente já vivenciou, e os jogos chineses seriam mais alguns jogos pra que a gente pudesse jogar nas aulas (ESTUDANTE A).

Eu também acho que sim professor, porque jogar esses jogos faz com que a gente conheça mais sobre outra cultura, sobre a história dela e sobre os próprios jogos (ESTUDANTE B).

Nesse momento, ficou evidente a unidade de registro “outra cultura”, visto que em suas falas os estudantes se referiam à cultura chinesa como outra cultura a qual não tinham um conhecimento mais aprofundado. Essa afirmativa surge mediante ao conhecimento superficial que os estudantes possuem no ambiente escolar acerca de outras culturas, em razão da monocultura presente na educação (FLEURI, 2002; CANDAU, 2012).

Dessa forma, compreendemos que a perspectiva de uma educação intercultural se revela como extremamente benéfica para o processo de ensino aprendizagem quando os conteúdos tratados remetem a outras culturas. Logo, ao fazer emprego da interculturalidade em suas aulas, o professor tende a “valorizar as diferenças culturais, os diversos saberes e práticas, e afirmar sua relação com o direito à educação de todos” (CANDAU, 2012, p. 246).

Destarte, o professor fez as seguintes pontuações:

As experiências que vocês estão tendo nas aulas estão propiciando o conhecimento de alguns jogos presentes na cultura chinesa. Ao fazerem isto, vocês também estão ampliando o acervo de jogos da sua própria realidade e ainda reconhecendo as práticas desenvolvidas por outros povos (PROFESSOR).

Após os questionamentos que emergiram na roda de diálogo, foi proposto aos estudantes que na próxima aula eles seriam responsáveis pela construção dos seus próprios jogos chineses. Tal proposta foi recebida com bastante entusiasmo pela turma que a partir daquele momento começou a organizar-se para a construção do material.

Sobre a construção dos jogos, Brasileiro e Marcassa (2008, p. 205), indicam que o professor pode explorar durante as aulas de Educação Física a confecção “de materiais alternativos, porém não substitutivos aos equipamentos oficiais, explorando bastões, cordas, jornais, elásticos, sombrinhas, toalhas, lençóis, caixas, travesseiros, paredes, fitas, etc”.

Essa estratégia contribui para que na falta de equipamentos, o docente faça uso de materiais alternativos e, assim, consiga dar continuidade ao conteúdo sem prejudicar a formação dos estudantes, pois, historicamente a falta de equipamentos (bolas, cones, etc.) e ambientes (quadras) propícios para a prática têm sido uma das maiores problemáticas nas aulas de Educação Física (CARVALHO; BARCELOS; MARTINS, 2020).

Próximo ao término dessa aula, os estudantes foram questionados sobre quais contribuições puderam identificar ao construírem os seus próprios jogos chineses. Mediante a essa indagação, a turma relatou duas grandes contribuições para a sua formação, sendo elas: a capacidade técnica de construir os jogos e o seu entendimento de como jogá-los.

Essa aula foi muito boa, a gente pôde construir os nossos próprios jogos para depois usá-los pra jogar (ESTUDANTE A).

Eu pensava que a aula ia ser chata, mas foi boa, pois foi muito interessante construir os nossos próprios jogos, e a gente também pôde ajudar o companheiro e ser ajudado (ESTUDANTE B).

A aula contribuiu para a gente aprender a construir os jogos e também para saber mais sobre eles. Até porque a gente precisava aprender mais para poder jogar (ESTUDANTE C).

Ao construir os jogos, os estudantes desenvolvem várias capacidades imprescindíveis para a sua formação, dentre elas: o estímulo cognitivo, a destreza óculo-manual, a interação social, a capacidade de resolução de problemas, entre outros elementos que aliados ao momento lúdico despertam no sujeito a alegria e o prazer pela prática.

Em relação ao ato de jogar, percebemos que no decorrer do processo de construção, os estudantes adquiriram um maior conhecimento sobre os jogos e a sua prática, pois, ao se depararem

com tabuleiros e peças que lhes eram desconhecidas, os mesmos foram provocados a buscarem o conhecimento sobre elas. Então, ao final da aula foi solicitado que a turma trouxesse os jogos construídos para serem jogados no encontro seguinte.

Essas ações apenas reforçam o entendimento de que a escola se caracteriza como um ambiente pautado pela interação entre as diversas culturas, e assim, possibilita que crianças e adolescentes interajam, trocando informações e conhecimentos (TRIANI; FONSECA; SBARAINI, 2015). No entanto, essa troca não deve acontecer de forma desatenta, mas sim, articulada com a orientação dos professores a fim de alcançar uma educação intercultural.

Em seguida, ficou definido junto à turma um sistema de rodízio que propiciasse a prática dos três jogos para todos os participantes, sendo eles: o *Tangram*, o *Xianqi* e o *Mahjong*. O tempo estipulado para a duração de cada partida foi de cinco minutos. Ao final desse tempo todas as partidas deveriam ser encerradas e o rodízio realizado.

Salientando que a definição do tempo teve como objetivo favorecer com que cada estudante tivesse a oportunidade de jogar pelo menos uma partida. Com essa definição, todos da turma vivenciaram os jogos apropriando-se desse conhecimento.

Destacamos que o rodízio se apresentou como uma ótima estratégia metodológica, tendo em vista que conforme a atividade ia se desenvolvendo os grupos interagiam entre si partilhando experiências e momentos como a própria disputa das partidas, a troca de informações e, sobretudo, a participação ativa na aula. Sobre a participação nas aulas, Melo (2003), realça que esta se configura como à base da relação pedagógica entre o docente e o discente no decorrer de todo o processo de ensino-aprendizagem.

Ainda de acordo com o referido autor, quando o estudante opta pela participação, ele percebe automaticamente que a sua ação é uma conquista e que contribuirá para o alcance de uma educação pautada pela alegria e pela transformação. Assim, entendemos que a participação representa um ato político, e com isso, deve ser obtida mediante a luta dos professores e estudantes que anseiam por um ensino de qualidade.

Sobre as partidas, estas se mostraram momentos extremamente lúdicos pautados pelas disputas acirradas e leis do *Xianqi* e do *Mahjong*, e pela competição do *Tangram* onde os jogadores concorriam pela elaboração das figuras geométricas mais difíceis e inovadoras. Além disso, também ficou evidente a presença de emoções como o prazer e a alegria tanto no semblante dos participantes, como também em suas falas.

Esse jogo é muito divertido professor, a gente já tinha jogado na disciplina de Matemática, mas na aula de Educação Física o nosso olhar é diferente (ESTUDANTE A).

A gente deveria jogar mais jogos como esses nas aulas professor eles são muito divertidos (ESTUDANTE B).

Informamos ainda que durante todas as atividades, os estudantes estavam sendo avaliados, onde segundo Melo (2003, p. 60), “a avaliação é necessária para a descoberta de novos conhecimentos inerentes a vida dos alunos, pois apresenta caminhos, mesmo com limitações, na busca de um novo ensino para as aulas de Educação Física”.

Deste modo, identificamos a unidade de registro “avaliação interativa”, uma vez que essa opção avaliativa permeou toda a prática pedagógica do docente ao decorrer da unidade de ensino. Por sua vez, essa mesma avaliação quando realizada de forma interativa favorece o olhar minucioso do docente para o processo de ensino-aprendizagem.

É necessário considerar que a avaliação do processo ensino-aprendizagem está relacionada ao projeto pedagógico da escola, está determinada também pelo processo de trabalho pedagógico, processo inter-relacionado dialeticamente com tudo o que a escola assume, corporifica, modifica e reproduz e que é próprio do modo de produção da vida em uma sociedade capitalista, dependente e periférica (COLETIVO DE AUTORES, 2012, p. 69).

Além da avaliação interativa, também identificamos as unidades de registro “pesquisa escolar” e “planejamento participativo”, que ficaram evidentes em vários momentos das aulas, como: na leitura dos textos, na procura por referências, na elaboração dos seminários, na construção dos jogos e no próprio envolvimento com as atividades.

Sobre a pesquisa escolar, Melo (2003, p. 59), enfatiza que é incumbência do docente “incentivar o processo de investigação, contribuindo para um ensino de qualidade, em busca da crítica, da alegria e da transformação”. Desse modo, ao buscarem novas informações os estudantes ampliam o seu horizonte de conhecimentos e realizam um confronto com o que era sabido anteriormente. Com base nisso, compreendemos que o processo de pesquisa escolar tende a ser mais significativo quando além da orientação do docente, este também seja realizado através de um planejamento participativo.

Nesse sentido, constatamos que o planejamento participativo detém uma grande importância dentro do processo de ensino-aprendizagem, pois, é através dele que geralmente acontece a troca de informações, experiências, opiniões e o estudante exerce o direito da fala, das escolhas e da tomada de decisões em equipe.

Ainda conforme Melo (2003, p. 60), a participação na escola:

Também enriquecerá a vivência da pesquisa escolar, a qual, a partir das investigações dos próprios alunos, ampliará seu mundo de informações, buscando novos conhecimentos para a vida dos mesmos e, ao mesmo tempo, estará enriquecendo os conteúdos a serem vividos ao longo de uma unidade de ensino. A escola, ao incentivar o processo de investigação, contribuirá para um ensino de qualidade, em busca da crítica, da alegria e da transformação.

A partir disso, percebemos que a avaliação interativa, a pesquisa escolar e o planejamento participativo também colaboram para a aquisição do conhecimento mediante a troca de experiências, atitudes, gestos e valores entre os indivíduos.

Segundo Triani, Fonseca e Sbaraini (2015), esses elementos favorecem a criação de mecanismos que possibilitam a resolução de problemas sociais como a discriminação, a xenofobia, a intolerância e a imposição cultural. Assim, percebemos que a proposta de uma educação intercultural tende a proporcionar mudanças na percepção dos sujeitos ao possibilitar o reconhecimento da própria identidade como a do próximo.

Concomitantemente, notamos a presença da unidade de registro “aprendizagem”, onde a partir das falas da turma observamos a incidência da palavra aprender.

A aula contribuiu para a gente aprender a construir os jogos e também para aprender mais sobre eles. (ESTUDANTE A).

A gente precisava aprender mais sobre as regras do jogo para poder jogar (ESTUDANTE B).

A gente aprende que tem muitos jogos praticados aqui no Brasil, que foram criados por outros povos e que também foram sendo modificados com o tempo (ESTUDANTE C).

De acordo com o Coletivo de Autores (2012), durante o processo de ensino-aprendizagem cabe ao docente conceder meios para que o estudante realize um confronto entre o saber popular (senso comum) e o conhecimento científico. Pois, é a partir dessa confrontação que o mesmo reflete sobre a sua realidade a fim superar as barreiras do senso comum e alcançar um novo pensamento. Logo, a aprendizagem esteve presente em todos os momentos, visto que a proposta de ensino dos jogos chineses teve como objetivo apresentar um novo conhecimento aos estudantes.

Quando a gente vivencia esses jogos, a gente amplia o nosso conhecimento sobre outros povos, outras culturas e também sobre outros jogos (ESTUDANTE A).

Cada cultura possui os seus jogos e essa aula contribuiu para que a gente conhecesse outra cultura que foi a chinesa (ESTUDANTE B).

Sobre o “conhecimento”, este também se configura como uma das unidades de registro do estudo, por revelar o que foi construído e adquirido durante as aulas por meio da aprendizagem. Nesse ínterim, o Coletivo de Autores (2012, p. 28), indica que:

O conhecimento é tratado de forma a ser retraçado desde sua origem ou gênese, a fim de possibilitar ao aluno a visão de historicidade, permitindo-lhe compreender-se enquanto sujeito histórico, capaz de interferir nos rumos de sua vida privada e da atividade social sistematizada.

No que diz respeito à relação entre o conhecimento e a prática pedagógica, corroboramos com o seguinte pensamento:

O trato com o conhecimento reflete a sua direção epistemológica e informa os requisitos para selecionar, organizar e sistematizar os conteúdos de ensino. Pode-se dizer que os conteúdos de ensino emergem de conteúdos culturais universais, constituindo-se em domínio de conhecimento relativamente autônomos, incorporados pela humanidade e reavaliados, permanentemente, em face da realidade social (COLETIVO DE AUTORES, 2012, p. 19).

Ao ensinar os jogos chineses, o professor adota uma concepção de ensino que transcende o viés técnico da prática, onde “o conhecimento não desconsidera a necessidade do domínio dos elementos técnicos e táticos, todavia não os coloca como exclusivos e únicos conteúdos da aprendizagem” (COLETIVO DE AUTORES, 2012, p. 29).

Dessa maneira, os jogos chineses foram ensinados levando em consideração conhecimentos como: a história dos jogos, o conceito, as classificações e as suas ações práticas. Além disso, os estudantes também foram instigados a conhecerem outra cultura estabelecendo uma relação com os elementos presentes no seu próprio cotidiano.

Melo (2003), afirma que ao trabalhar com a realidade dos estudantes em sala de aula, o professor estará resgatando as experiências vivenciadas em seu cotidiano. Essa ação contribui demasiadamente para a sua compreensão do mundo e das questões que lhe são intrínsecas.

Em seguida, outra unidade de registro identificada foi “vivência”, visto que o processo de aprendizagem e a aquisição dos conhecimentos emergiram das experiências obtidas nas aulas com o conteúdo dos jogos chineses. Com isso, entendemos que para o estudante obter conhecimento sobre algum assunto, primeiro ele deve ter contato com o mesmo.

O contato com o assunto a ser apreendido pode acontecer de várias formas, que dependem das estratégias que o docente utiliza em sua prática pedagógica para ensinar determinado conteúdo. No tocante aos jogos chineses, a opção foi pela leitura de textos em sala, pela construção dos materiais e pelas experiências práticas com os jogos. Contudo, é importante ressaltar que o

conhecimento não deve ficar restrito apenas ao ambiente escolar, cabendo ao estudante procurar informações que transcendam esse *locus*.

Também notamos a unidade de registro “diálogo”, pois todos os momentos desde a proposição das atividades até a interação entre a turma e o professor foram pautados pela comunicação. Para Melo (2003), é através do diálogo que o estudante amplia a sua participação na aula ao expressar seus pensamentos, suas emoções e até a sua realidade. Desse modo, realçamos que a comunicação detém um papel fundamental ao longo do processo de ensino-aprendizagem ao revelar informações e servir como um parâmetro avaliativo.

Segundo o Coletivo de Autores (2012, p. 20), o processo de ensino parte do “princípio do confronto e contraposição de saberes, ou seja, compartilhar significados construídos no pensamento do aluno através de diferentes referências: o conhecimento científico ou saber escolar”. Nesse sentido, destacamos que todas as unidades de registro identificadas contribuíram para a compreensão dos procedimentos metodológicos utilizados, bem como a sua contribuição para o ensino dos jogos chineses nas aulas de Educação Física.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da pesquisa, percebemos que tratar de outras culturas no ambiente escolar, não se configura como algo impossível ou dispensável de realização, mas sim, como algo que contribui imensamente para a formação de um sujeito crítico e conhecedor de outros contextos que transcendem a sua própria realidade.

Também evidenciamos diversas contribuições significativas para a formação dos estudantes, seja cognitiva, motora ou culturalmente. Logo, é necessário reforçar a presença de conteúdos nas aulas de Educação Física que venham a ampliar o rol de práticas corporais existentes, e nesse viés apresentar uma qualificação no processo formativo dos sujeitos.

A experiência com os jogos chineses se mostrou exitosa, pois, ao conhecer e vivenciá-los nas aulas de Educação Física, o estudante amplia o seu horizonte de conhecimento, não se limitando as atividades da sua cultura presentes em seu cotidiano, favorecendo assim o desenvolvimento de novas competências e habilidades visto que cada jogo carrega consigo uma complexidade operacional e um objetivo a ser alcançado.

Destarte, reconhecemos que essa experiência mesmo revelando a sua importância para os estudantes nas aulas de Educação Física necessita de futuras investigações que venham a agregar mais informações aos referidos jogos.

REFERÊNCIAS

- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.
- BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- BRASILEIRO, Livia Tenorio; MARCASSA, Luciana Pedrosa. Linguagens do corpo: dimensões expressivas e possibilidades educativas da ginástica e dança. **Pro-Posições**, Campinas, v. 19, n. 3, p. 195-207, 2008.
- CANDAU, Vera Maria. Educação intercultural na América Latina: concepções distintas e tensões atuais. **Estudos pedagógicos**, Brasília, v. 36, n. 2, p. 333-342, 2010.
- CANDAU, Vera Maria. Diferenças culturais, interculturalidade e educação em direitos humanos. **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 33, n. 118, p. 235-250, 2012.
- CARVALHO, João Paulo Ximenes; BARCELOS, Marciel; MARTINS, Rodrigo Lema Del Rio. Infraestrutura escolar e recursos materiais: desafios para a educação física contemporânea. **Revista Humanidades e Inovação**, Palmas-TO, v. 7, n.10. 2020.
- CUCHE, Denys. **O Conceito de Cultura nas Ciências Sociais**. 2. ed. Bauru: EDUSC, 2002.
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da Educação Física**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2012.
- FLEURI, Reinaldo Matias. **Intercultura: estudos emergentes**. Ijuí-RS: Unijuí, 2002.
- KARMAN, Roger. **Os Melhores Jogos do Mundo**. São Paulo: Abril, 1978.
- LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU. 1986.
- MALDONADO, Daniel Teixeira et al. Tematização dos jogos e brincadeiras nas aulas de educação física no ensino médio: experiências educativas em uma perspectiva intercultural e antirracista. **Corpoconsciência**, Cuiabá-MT, v. 25, n. 1, p. 39-63, jan./ abr. 2021.
- MARTUCCELLI, Danilo. As contradições políticas do multiculturalismo. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 2, p. 18-32, 1996.
- MELO, Marcelo Soares Tavares. **O ensino do jogo na escola: uma abordagem metodológica para a prática pedagógica dos professores de educação física**. Recife: EDUPE, 2003.
- MIRAGAYA, Ana. **Jogos Olímpicos de Pequim: a cultura chinesa como base da renovação olímpica**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.
- OLIVEIRA, Rodrigo Falcão Cabral *et al.* Analisando o Jogo a partir da Conceituação de Professores de Educação Física. **Educação em Revista (UFMG)**, Belo Horizonte, v.32, n.4, p. 323-343, 2016.
- OLIVEIRA, Rogério Cruz; DAOLIO, Jocimar. Educação intercultural e educação física escolar: possibilidades de encontro. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 14, n. 2, p. 1-11, 2011.
- PINHEIRO, Eliana Moreira; KAKEHASHI, Tereza Yoshiko; ANGELO, Margareth. O uso de filmagem em pesquisas qualitativas. **Revista Latino-americana de Enfermagem**, São Paulo, v. 13, n. 5. p. 717-22, 2005.

SCHMIDT, Maria Luisa Sandoval. Pesquisa participante: alteridade e comunidades interpretativas. **Psicologia USP**, São Paulo, v. 17, n. 2, p. 11-41. 2006.

SILVA, Glycia Melo de Oliveira et al. O jogo na escola: uma análise da intenção pedagógica de professores de Educação Física. **Conexões**: revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP. Campinas, v. 10, n. 2, p. 145-164, 2012.

SOUZA JUNIOR, Marcílio Barbosa Mendonça; MELO, Marcelo Soares Tavares; SANTIAGO, Maria Eliete. A análise de conteúdo como forma de tratamento dos dados numa pesquisa qualitativa em Educação Física escolar. **Movimento**, Porto Alegre, v. 16, n. 3, p. 31-49, 2010.

SOUZA JUNIOR, Marcílio Barbosa Mendonça et al. Educação Física e Livro Didático: entre o hiato e o despertar. **Movimento**, Porto Alegre, v. 21, p. 479-493, 2015.

SKOLAUDE, Lucas Silva; CANON-BUITRAGO, Edwin Alexander; BOSSLE, Fabiano. A educação física na educação escolar indígena: a produção acadêmico-científica na área 21 como perspectiva de diálogo e (re) conhecimento intercultural. **Movimento**, Porto Alegre, v. 26, n. 2, jan./dez. 2020.

TRIANI, Andre Pereira; FONSECA, Ricardo Alves; SBARAINI, Fabiana Leticia. Educação Física Escolar, Interculturalidade e Saúde: uma Articulação Necessária. **Ensino, Saúde e Ambiente**. Niterói-RJ, v. 8, n. 3, p. 1-14. 2015.

NOTAS DE AUTOR

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao apoio financeiro de bolsas de pesquisa da CAPES – CNPq. Assim como, agradecemos a todos os participantes da pesquisa.

CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA - Não se aplica.

FINANCIAMENTO

O presente estudo contou com o apoio financeiro de bolsas de pesquisa da CAPES – CNPq para a sua realização.

CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM - Não se aplica.

APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA

O presente trabalho foi submetido ao Comitê de Ética e Pesquisa (CEP) com a aprovação outorgada no ano de 2019, tendo como número de Certificado de Apresentação para Apreciação Ética (CAAE) 19418619.7.0000.5192.

CONFLITO DE INTERESSES - Não se aplica.

LICENÇA DE USO

Os autores cedem à **Motrivivência - ISSN 2175-8042** os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution Non-Comercial ShareAlike](#) (CC BY-NC SA) 4.0 International. Esta licença permite que **terceiros** remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, desde que para fins **não comerciais**, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico desde que adotem a

mesma licença, **compartilhar igual**. Os **autores** têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico, desde que para fins **não comerciais e compartilhar com a mesma licença**.

PUBLISHER

Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. LaboMídia - Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva. Publicado no [Portal de Periódicos UFSC](#). As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.

EDITORES

Mauricio Roberto da Silva, Giovani De Lorenzi Pires, Rogério Santos Pereira.

EDITOR DE SEÇÃO

Juliano Silveira.

REVISÃO DO MANUSCRITO E METADADOS

João Caetano Prates Rocha; Keli Barreto Santos.

HISTÓRICO

Recebido em: 04 de março de 2021.

Aprovado em: 22 de julho de 2021.