

O JOGO E SUA FINALIDADE: CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA OU RECURSO METODOLÓGICO DE ENSINO

THE GAME AND ITS PURPOSE: CONTENT OF PHYSICAL EDUCATION OR METHODOLOGICAL RESOURCE EDUCATION

Elineide dos Santos de Oliveira¹, Antonio da Costa Cardoso Neto², Ana Maria Moraes Cardoso³, Marcia Silva de Oliveira⁴

Abstract — All full papers must include an Abstract with the submission. The Abstract and Index Terms text should be 10 pt. Times New Roman italic, full justified and contained without one paragraph. Begin the Abstract with the word Abstract - in Times New Roman italic Bold text, only the word Abstract should be bold. Do not indent. Use a long dash after the words “Abstract” and “Index Terms”. Do not cite references in the abstract. The abstract should be maximum 150 words (obligatory); this example abstract is 140 words. The maximum number of pages is five. No matter what is the language of the paper the abstract has to be in English. A copy of this abstract will be included in the conference program book so please follow these guidelines so every presentation will have an abstract in the program book.

Index Terms — Index Terms - Teaching learning, Games, Methodological brought

INTRODUÇÃO

Atualmente, o crescimento acelerado e desordenado da população e das cidades, onde também cresce a participação da mulher no mercado de trabalho, uma das conseqüentes modificações na organização familiar, somada à desqualificação do lúdico, do tempo livre e de lazer, pela sociedade capitalista, vem retirando das crianças os espaços e o tempo que eram de brincar, de correr, saltar e subir. Fases próprias das crianças são substituídas por *lan house*, ou até mesmo em casa os aparelhos eletrônicos muitas vezes ocupam o lugar do pai, mãe, irmãos e colegas. Daí como resposta a essa formação socioeconômica e política, amplia-

se a responsabilidade da escola e principalmente do professor, pois deve ter o conhecimento da importância da atividade lúdica para o desenvolvimento da criança [5].

O jogo pode ser compreendido como um fenômeno constituído de brincadeira envolvendo pessoas e animais que podem ou não interagir com objetos e com a natureza, sendo considerado fruto da imaginação, de realização de desejos tornando o jogador livre. Sendo assim, é de fundamental importância que o professor não só de Educação Física, mas de todas as disciplinas trabalhe com o jogo em todas as séries de ensino fundamental, pois ele é fonte de alegria, espontaneidade e autenticidade para os alunos [12].

No momento em que as crianças começam representar, elas vão construindo seu universo cognitivo, se utilizam de suas memórias corporais e afetivas para se ajustar às solicitações do meio, gerando novas experiências e, com isso, reelaborando as anteriores [2].

Neste processo, de construir, desconstruir e reconstruir de maneira ajustada, as crianças vão se apropriando cada vez mais de um saber demandado pelo desejo de pertencer a esse meio e produzindo, com isso, cognição. Assim, o jogo simbólico é considerado um importante instrumento para o exercício das representações, pois, ao mesmo tempo em que acriança lança mão do imaginário, da fantasia, ela se mantém presa à realidade pela sua ação psicomotora [5].

O jogo é compreendido como um recurso capaz de promover um ambiente planejado, motivador, agradável e enriquecido, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades. Dessa maneira, alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem podem aproveitar-se do jogo como recurso facilitador na compreensão dos diferentes conteúdos pedagógicos. A atividade lúdica é o berço

¹ Elineide dos Santos de Oliveira - Proprietor of the Municipal School Professor Heart of Jesus, Baron of Rio Branco street s / n, Palmeiras, Cep: 65300-000 Santa Ines, Maranhao Brazil. BA in Literature from UEMA and Physical Education from UFMA and Specialist in Portuguese. Email: elineideso@hotmail.com

² Antonio Cardoso da Costa Neto - General Coordinator and researcher of the Trade Technical School Santa Luzia - Street April 21, Centro, Santa Inês, Maranhão, Brazil. Professor of the School Heart of Jesus - Baron of Rio Branco Street, s / n, Palmeiras, Santa Ines, Maranhão, Brazil. Bachelor of Nursing-UNICEUMA, BA in Education from UEMA with Specialization in Aging Health - LABORO / University Estacio de Sa / RJ, School Administration Specialist by UCAM / RJ. Doctorate in Public Health Sciences by University of Empresariales y Sociales - UCES - City of Buenos Aires - Argentina, Email: cardosoneto.gato@hotmail.com

³ Ana Maria Moraes Cardoso - Proprietor of the Municipal School Professor Heart of Jesus - Baron of Rio Branco Street, s / n, Palmeiras, Cep: 65300-000 Santa Ines, Maranhao Brazil. Degree in Education from UVA with Specialist Clinical Psychology and Institutional. Email: anamariaprofessora10@hotmail.com

⁴ Marcia Silva de Oliveira, Full Professor of the Integrated Faculty of Central Plateau (FACIPLAC). SIGA Special Area, no. 02, 72460-000, East Sector, Gama/DF, Brazil. General Coordinator and Full Professor of the Paulista University (UNIP) – Campus Brasília. SGAS Block 913, s/n, 70390-130, Asa Sul. Brasília/DF, Brazil. Full Researcher of the Center for Studies in Education and Health Promotion, University of Brasília – NESPROM/UnB. Campus Universitário Darcy Ribeiro s/n, set 07, room 34, 70.910-900, Asa Norte. Brasília/DF, Brazil, professora_df@hotmail.com

obrigatório das atividades intelectuais da criança. Elas não são apenas uma forma de desafio ou algum entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual [7].

É através do jogo, que a psicomotricidade da criança se desenvolve num processo prático de maturação e de descobrimento do mundo circundante [3]. Dessa maneira, pode-se dizer que no jogo há uma importância do desenvolvimento psicomotor para aquisições mais elaboradas, como as intelectuais. A referência [6], valida esse entendimento, ao afirmar que muitas dificuldades apresentadas pelos alunos podem ser facilmente sanadas no âmbito da sala de aula, bastando para isto que o professor esteja mais atento e mais consciente de sua responsabilidade como educador e despenda mais esforço e energia para ajudar a aumentar o potencial motor, cognitivo e afetivo do aluno [6].

É jogando que as crianças descobrem o que está a sua volta, começando a se relacionar com a vida, percebendo os objetos e o espaço que seu corpo ocupa no mundo em que vivem. Por meio de brincadeiras, como o faz de conta, o jogo simbólico, a vivência de papéis, criando e recriando situações agradáveis ou não; a criança pode realizar atividades próprias do mundo adulto [5].

É interessante que o professor busque motivar a criança num processo de criação e construção do seu próprio conhecimento, para desenvolver aprendizagens significativas que o possibilitem desenvolver a conscientização, o reconhecimento, a citação e a descrição [8].

O jogo de regras se caracteriza pela existência de um conjunto de leis imposto pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado, e uma forte competição entre os indivíduos. Nele pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações (as regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social. Este aparece quando a criança abandona a fase egocêntrica possibilitando desenvolver os relacionamentos afetivo-sociais [10] - [11] - [1].

A competição inerente aos jogos garante aos educandos o dinamismo, o movimento, propiciando um interesse e envolvimento natural do aluno e contribuindo para seu desenvolvimento social, intelectual e afetivo [4].

METODOLOGIA

Realizou-se estudo descritivo, com abordagem quantitativa, sobre o jogo e sua finalidade: conteúdo da educação física ou recurso metodológico de ensino que avaliou 15 professores da 5ª série vespertino do Ensino Fundamental da Escola Municipal “Coração de Jesus” no período entre maio a outubro de 2012. Aconteceu em duas etapas.

Na primeira etapa, foi realizado o contato com os professores em reunião pedagógica e solicitados a eles que individualmente adaptássemos um jogo para trabalhar as

mais variadas disciplinas e os mais variados conteúdos, de acordo com a necessidade encontrada na escola.

Na segunda etapa, foi elaborado um questionário para coleta de dados de variáveis abertas e fechadas, o mesmo foi aplicado aos professores após dois meses de realização das atividades docentes em sala de aula com a utilização de jogos nos conteúdos ministrados de forma prazerosa.

A digitação dos dados foram realizados utilizando-se o programa EPI-INFO do CDC-Atlanta-EUA. A frequência dos dados e resultados será demonstrada em gráficos.

No projeto, foram consideradas as diretrizes éticas da pesquisa em seres humanos, recomendado pela Comissão Nacional de Pesquisa (CONEP), expressa pela resolução 196/96, do Conselho Nacional de Saúde, com aplicação do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

É notável que sempre que se fala em jogo nas aulas de Educação Física, há um grande interesse e motivação por parte dos alunos, pois o jogo faz parte da nossa cultura e do nosso dia-a-dia. Ele é movimento, e sendo movimento trabalha com o corpo e representa valores sociais e culturais, assegura o espaço de prazer e aprendizagem.

A seguir serão apresentados os dados coletados dos 15 professores participantes da pesquisa.

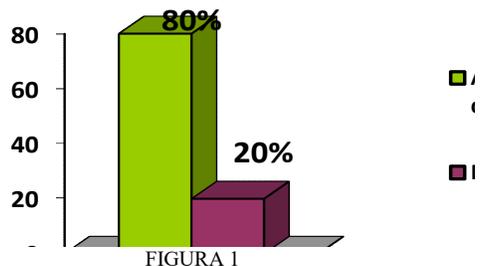


FIGURA 1
A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO DESEMPENHO DOS ALUNOS NA VISÃO DOS 15 EDUCADORES INCLUIDOS. SANTA INÊS, MARANHÃO, 2012.

Na Figura 1, observa-se que 12 (80%) dos professores referiram que os jogos contribuem para aumentar o desempenho na aprendizagem dos alunos.

Em estudos realizados pela referência [9], afirma que na utilização de jogos, o professor passa a resgatar o lúdico na perspectiva da (re) incorporação de atitudes positivas, especialmente quando o que está em jogo é a competência para mediar os complexos processos de desenvolvimento das potencialidades humanas.

O estudo privilegia na discussão, a relação entre o lúdico, sendo este um grande diferencial para as relações interpessoais e de aprendizagem em sala de aula que, ao serem refletidas e partilhadas, geram um aprendizado pessoal e grupal, que contribuem para o autoconhecimento como ser único e social; para o desenvolvimento da consciência crítica; para a sistematização de conteúdos,

sentimentos e experiências; e para a construção coletiva do saber.

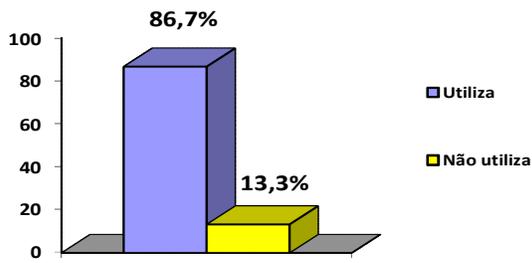


FIGURA 2
USO DOS JOGOS EM SALA DE AULA PELOS 15 PROFESSORES.
SANTA INÊS - MARANHÃO, 2012.

Na Figura 2, observou-se que um pouco mais de dois terço dos professores incluídos no estudo 13 (86,7%), referem terem utilizados os jogos em suas aulas. Os dados aqui observados demonstram a preocupação dos professores em relação à aprendizagem dos alunos.

Em um estudo realizado pela referência [9] a respeito do assunto, refere que brincar não é perder tempo, é ganha-lo. Afirma ainda que, é triste ter crianças sem escola, não mais triste é vê-las enfileiradas em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana.

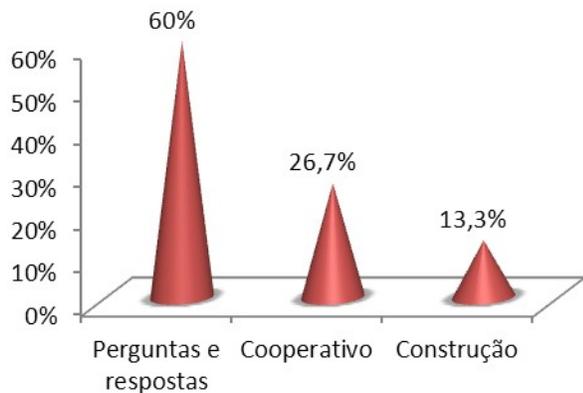


FIGURA 3
TIPO DE JOGOS UTILIZADOS PELOS 15 PROFESSORES. SANTA
INÊS - MARANHÃO, 2012.

Na Figura 3, observou-se que mais da metade dos educadores 9(60%), referiram que entre os tipos de jogos trabalhados em sala adotaram os de jogos de perguntas e respostas. Esses dados sugerem hipóteses de que há necessidades de modificação da prática pedagógica das outras séries do ensino fundamental, haja visto que na 5ª série foi positivo o resultado da aprendizagem dos alunos, esses dados reforçam a ideia de que a motivação é um fator primordial para o desenvolvimento do trabalho com eficiência.

Para que a sala de aula se transforme em um lugar melhor para aprender, tem-se que utilizar maneiras criativas e abandonar a cultura antilúdica que faz pensar e acreditar que se deve escolher entre brincar e aprender.

Em estudo realizado por [9], afirma que a verdadeira função do professor é criar condições para que o aluno aprenda sozinho, pois ensinar de fato não é passar conhecimento, mas estimular o aluno a buscá-lo.

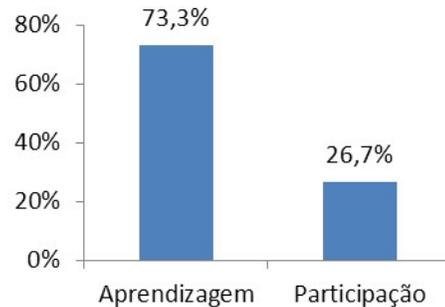


FIGURA 4
CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS PELOS 15 PROFESSORES. SANTA
INÊS- MARANHÃO, 2012.

Na Figura 4, observou-se que 11 (73,3%) dos professores da 5ª série que utilizaram os jogos como recurso pedagógico em suas aulas referiram que seus alunos apresentaram aprendizagem.

Esses dados sugerem hipóteses de que o professor deve ser criativo ao utilizar o jogo para tornar a aula em algo prazeroso, produtivos e que seja capaz de promover a satisfação dos alunos para aprender.

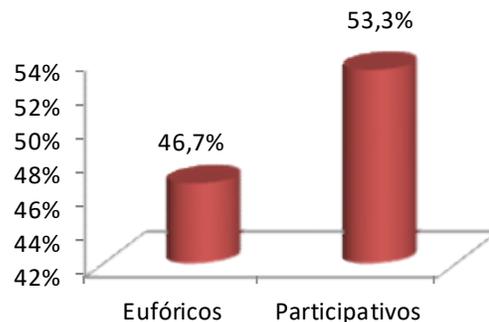


FIGURA 5
PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS REFERIDA PELOS 15
PROFESSORES INCLUÍDOS. SANTA INÊS- MARANHÃO, 2012.

Na Figura 5, notou-se que um pouco mais da metade dos educadores 8 (53,3%), relataram que seus alunos foram participativos nas aulas em que o jogo foi utilizado como recurso pedagógico em sala de aula.

Nesse estudo foi possível perceber que, embora às vezes a falta de apoio e compreensão por parte do diretor ou de alguns professores.

O estudo aponta resultados significativo na aprendizagem das crianças, observados nas exposições dos

trabalhos escolares apresentados e aberto ao público quando comparados aos trabalhos apresentados por alunos de outras turmas em que não se trabalhou com o jogo como recurso pedagógico.

Quando indagados a respeito da atenção dos alunos nas aulas que usam os jogos como recurso metodológico, todos os professores afirmaram que esses discentes têm uma atenção especial e que todo o conteúdo é transmitido de forma descontraída e proveitosa.

Para os docentes a utilização dos jogos objetiva desenvolver a capacidade do raciocínio lógico e oferecer aos educandos condições para aprimorar as relações interpessoais, desenvolver a autoconfiança, resgatar os valores e transmitir alegria. Percebe-se que agindo assim o professor conseguirá formar cidadãos críticos, capazes de interagir e modificar o mundo que o rodeia.

Quando se investigou sobre a diferença entre as aulas com jogos e sem o uso destes, os professores referiram que o trabalho com jogos melhora a aprendizagem e o raciocínio lógico, enquanto o trabalho sem o uso de jogos a aprendizagem é mais lenta e apresenta pouco interesse por parte dos alunos. Assim o referido estudo possibilita perceber-se que o trabalho com jogos é uma excelente opção para ativar a essência da criatividade e possibilidade que existe em cada professor e conduzi-lo a uma atitude de autoconsciência, favorecendo a escolha de fazer a diferença no processo diário da sala de aula e na vida dos alunos.

CONCLUSÃO

A importância dos jogos se justifica por aumentar o desempenho escolar dos alunos, desenvolver a capacidade do raciocínio lógico, oferecer aos educandos condições para aprimorarem as relações interpessoais, desenvolver a autoconfiança, resgatarem valores perdidos e ser uma alternativa para tornar as aulas mais prazerosas e descontraídas.

O estudo ressalta a necessidade de o professor desenvolver atividades que estimulem os alunos, na tentativa de resgatar o prazer da aprendizagem. É necessário que os educadores incorporarem hábitos que contribuam para desenvolver seres humanos inteligentes e felizes, capazes de sobreviver em um mundo cada vez mais estressante. A escola deve estar consciente do seu papel de promover condições ao estudante para que este se aproprie do conhecimento historicamente construído e se insira nessa construção como protagonista de seu conhecimento.

O Ensino Fundamental, precisamente a 5ª série, por ser um nível em que os alunos se encontram em uma zona de transição (criança para adolescente), que precisam de muita atenção é importante que os professores de todas as disciplinas empenhem-se para envolvê-los em atividades motivadoras, dinâmicas e interessantes. Nesse caso é necessário que seja um professor criativo, pois a sua participação é um ponto enriquecedor.

Os jogos são instrumentos valiosos para o ensino, pois podem se constituir como ponto de partida para a construção do conhecimento, possibilitando o aprendizado de conceitos e juízos. Estes podem ser retirados do cotidiano, da experiência acumulada e de novas situações criadas e construídas pelo próprio aluno. Dessa forma, o emprego de jogos na sala de aula possibilitará a criação de um clima prazeroso de estudo, tanto para o aluno quanto para o professor.

Espera-se que este estudo possa contribuir para despertar nos professores o desejo de melhorar sua prática pedagógica, para ampliar e desenvolver o aprendizado de seus alunos. É necessário que medidas sejam tomadas por todos os atores que compõem o sistema escolar no sentido de adotar os jogos como recursos metodológicos riquíssimos para oferecer aos educandos capacidade para o trabalho em equipe e de vivenciar o respeito às regras de convívio e ser marcado por aprendizagens significativas para si e para o mundo.

REFERÊNCIAS

- [1] Antunes, C. *Jogos para estimulação das múltiplas inteligências*. 12ª ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
- [2] Bettlheim, B. *Uma vida para seu filho*. São Paulo: Artmed, 1984.
- [3] Dinello, R. *Expressão lúdico criativa*. 6ª ed. Uberaba: Universidade de Uberaba, 1997.
- [4] Friedmann, A. *Brincar: crescer e aprender; resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.
- [5] Gonçalves, F. *Psicomotricidade & Educação Física: Quem quer brincar põe o dedo aqui*. São Paulo: Cultural RBL, 2010.
- [6] Oliveira, Z. R. *Educação Infantil: fundamentos e métodos*. São Paulo: Cortez, 2002.
- [7] Piaget, J. *Linguagem e Pensamento da Criança*. São Paulo: Companhia Editora Forense, 1970.
- [8] Piaget, J. *Psicologia da primeira infância*. In KATZ, David. *Psicologia das idades*. São Paulo: Manole, 1988.
- [9] Rabello, E. *Maneiras Criativas de Ensinar – Dinâmicas de Grupo e Jogos Cooperativos para Ensino Fundamental I e II*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2012.
- [10] Rizzo, G. *Jogos Inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.
- [11] Rizzo, G. *O Método Natural de Alfabetização*. In: Alfabetização Natural. Rio de Janeiro: Francisco Alvez, 1988.
- [12] Tolkmitt, V. M. *Educação física, uma proposta cultural: do processo de humanização à robotização*. Curitiba: Módulo, 1993.