



FACULDADES MAGSUL

EMILY DAIANE MANCOELHO LIMA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO
FUNDAMENTAL DE UMA ESCOLA DA REDE PÚBLICA ESTADUAL DO
MUNICÍPIO DE AMAMBAI-MS**

PONTA PORÃ - MS
2019

EMILY DAIANE MANCOELHO LIMA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO
FUNDAMENTAL DE UMA ESCOLA DA REDE PÚBLICA ESTADUAL DO
MUNICÍPIO DE AMAMBAI-MS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora das Faculdades Magsul, como exigência parcial para obtenção do título de Licenciada em Educação Física.

Orientador: Prof. Me. João Antonio da Silva Barbosa.

EMILY DAIANE MANCOELHO LIMA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO
FUNDAMENTAL DE UMA ESCOLA DA REDE PÚBLICA ESTADUAL DO
MUNICÍPIO DE AMAMBAI-MS**

Trabalho de Conclusão de
Curso apresentado à Banca
Examinadora das Faculdades
Magsul, como exigência
parcial para obtenção do título
de Licenciada em Educação
Física.

Orientador: Prof. Me. João
Antonio da Silva Barbosa.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. João Antonio da Silva
Barbosa Orientador Faculdades Magsul

Prof. Me. Adriana Langer
Examinadora Faculdades Magsul

Ponta Porã, 02 de Dezembro de 2019

Dedico este trabalho à minha família, por acreditar e investir em mim, sem medir esforços até esta etapa de minha vida. Principalmente aos meus pais, que sempre mostraram dedicação e me deram esperança para seguir. Aos meus avós, que sempre significaram segurança e apoio em minha jornada. Ao meu irmão que nunca deixou faltar carinho para que eu chegasse até aqui. Às minhas amigas, pelas alegrias, tristezas e dores compartilhadas. E a Marcel Escobar Mancoelho (*In Memoriam*) que por onde se encontrar estará contente com a minha vitória.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pelo dom da vida e amor infinito, pela saúde e pela força e por ter iluminado essa minha longa jornada. Sou grata a minha mãe, Viviane Escobar Mancoelho, por ser, acima de tudo, amiga e companheira, por me incentivar e acreditar que eu seria capaz de superar os obstáculos que se fizessem presentes. Ao meu Pai, José Arlindo Toledo de Lima, pela confiança em meu progresso e apoio sentimental. Ao meu irmão, Eduardo Mancoelho Lima, que serviu de alicerce para as construções e realizações de meus projetos de vida. Aos meus avós, minha imensa gratidão, pelos incentivos, apoio e atenção dedicados sempre que precisei.

Agradeço imensamente ao Professor João Antonio da Silva Barbosa, não apenas pela sua constante orientação, mas também pela sua amizade, paciência e dedicação.

Ao Curso de Educação Física das Faculdades Magsul, deixo minha gratidão, pois não chegaria sozinha até esta etapa, e a colaboração de todos foi de extrema importância.

Sou grata aos professores do curso pelos ensinamentos transmitidos ao longo dessa caminhada, por sempre se dedicam a transmitir seus conhecimentos da melhor forma possível.

As pessoas que contribuíram na minha formação, direta ou indiretamente, como colegas de ônibus, tias da limpeza, secretárias e as simpáticas bibliotecárias da instituição.

Por fim, mas não menos importante, aos colegas que jamais me deixaram desanimar, que foram presentes nas horas difíceis e que estiveram ao meu lado, pela amizade que levarei eternamente, em especial a Ana Clara Ledesma, Jaqueline Oliveira e Eduardo Melo, por me incentivarem com palavras de motivação e me darem forças sempre que preciso!

“Espera no Senhor, anima-te, e ele fortalecerá o teu coração; espera, pois, no Senhor”. **(Salmos, 27:14)**

LIMA, Emily Daiane Mancoelho. **A importância dos jogos nas aulas de educação física do ensino fundamental de uma escola da rede pública estadual do município de Amambai-MS.** Orientador: João Antonio da Silva Barbosa. 61 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Faculdades Magsul, Ponta Porã-MS, 2019.

RESUMO

Este estudo tem como objetivo identificar a importância dos jogos pelos professores do Ensino Fundamental; analisar os benefícios dos jogos e sua importância no ensino/aprendizagem da Educação Física; identificar os jogos e sua importância para a aprendizagem do aluno no Ensino Fundamental em uma escola da Rede Pública Estadual do Município de Amambai-MS. Por meio de uma pesquisa de campo, constituída em diferentes etapas. Como procedimento, utilizou-se da observação das aulas de Educação Física no Ensino Fundamental, sendo nos Anos Iniciais e Anos Finais, e aplicação de questionário para os professores da área, visando assim buscar resultados que melhor alcançassem o objetivo. O projeto foi desenvolvido na observação de seis aulas, em diferentes séries do Ensino Fundamental; o questionário contém sete questões, sendo seis fechadas e uma aberta; o mesmo tencionando buscar informações que acarretem fundos positivos a pesquisa.

Palavras-chaves: Desenvolvimento; Ensino/Aprendizagem; Jogo.

LISTA DE APÊNDICES

APÊNDICE “A” – QUESTIONÁRIO

APÊNDICE “B” – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

APÊNDICE “C” – AUTORIZAÇÃO DE PESQUISA (TCC)

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CONFEF – Conselho Federal de Educação LDB – Lei de Diretrizes e Bases

PCN - Parâmetros Curriculares Nacionais

UCDB – Universidade Católica Dom Bosco

UFGD – Universidade Federal da Grande Dourados

LISTA DE FOTOGRAFÍAS

FOTOGRAFIA 1 - 1º aula: Confeção de petecas com material adaptado.....	59
FOTOGRAFIA 2 - 2º aula: Jogo de peteca	59
FOTOGRAFIA 3 - 3º aula: Jogo de volei.....	60
FOTOGRAFIA 4 - 4º aula: Jogo de futsal.....	60
FOTOGRAFIA 5 - 5º aula: três cortes	61
FOTOGRAFIA 6 - 6º aula: Escravos de jó	61

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - O que você entende por jogo?	41
Gráfico 2 - Quais são os jogos desenvolvidos na escola?	42
Gráfico 3 - Quais as contribuições dos jogos em relação ao desempenho do aluno?	44
Gráfico 4 - Quais os principais benefícios do jogo em suas aulas?	45
Gráfico 5 - Os alunos gostam das atividades com jogos?.....	46
Gráfico 6 - Quais os principais objetivos alcançados nas aulas ministradas jogos? .	47

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 REFERENCIAL TEÓRICO	14
2.1 JOGO	14
2.2 Os jogos no transcorrer da história.....	15
2.3 O que é jogo?.....	19
2.4 Os jogos e suas contribuições no processo ensino/aprendizagem	22
2.5 Jogos cooperativos e jogos didáticos nas aulas de educação física.....	27
2.6 Entendimento sobre a Educação Física	29
2.7 A Educação Física como parte do ensino fundamental.....	30
2.8 O papel do professor.....	32
3 METODOLOGIA	35
3.1 DELINEAMENTO DA PESQUISA.....	35
3.2 INSTRUMENTO E AMOSTRA.....	36
3.3 BREVE RELATO SOBRE A ESCOLA.....	36
4 APRESENTAÇÃO DOS DADOS	38
5 ANÁLISE E DISCUSSÃO	41
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
REFERÊNCIAS	51
APÊNDICES	54
APÊNDICE A- QUESTIONÁRIO	55
APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	56
APÊNDICE C - AUTORIZAÇÃO DE PESQUISA (TCC)	58
ANEXOS	59

1 INTRODUÇÃO

O jogo é visto como um dos pilares da Educação Física, ele possibilita o desenvolvimento da criança de maneira lúdica e criativa, tornando-se assim, uma importante ferramenta para seu aprendizado e até mudança de realidade imaginariamente. O Ensino Fundamental é a fase inicial da vida da criança em um ambiente que conseqüentemente não lhe é familiar, sendo assim, o professor é o responsável por intermediar esse contato, despertando curiosidade e gerando aprendizado.

Neste trabalho, buscamos responder as seguintes problemáticas: 1. De que forma o jogo pode contribuir nessa aprendizagem? 2. O jogo pode tornar a Escola mais acolhedora, onde as crianças desfrutem melhor do processo educacional?. Para tanto utilizamos de pesquisa bibliográfica e qualitativo, de caráter exploratório e descritivo, com embasamentos em autores como Kishimoto (1993), Malluf (2009) entre outros.

Este trabalho tem como objetivo geral identificar e compreender a importância dos jogos no Ensino Fundamental de uma Escola Pública Estadual do Município de Amambai-MS e como objetivos específicos, identificar a importância dos jogos pelos professores do Ensino Fundamental; analisar os benefícios da importância dos jogos no ensino/aprendizagem da Educação Física; identificar os jogos e sua importância para a aprendizagem do aluno no Ensino Fundamental.

Os capítulos tratam especificamente do jogo: em termos de história, relatando como era no início dos tempos, até sua chegada no Brasil; como instrumento educacional, contando como surgiu no ambiente escolar e sua aceitação; das suas contribuições no processo ensino/aprendizagem, mostrando seu papel no desenvolvimento da criança em diversos aspectos; sobre jogos cooperativos e didáticos, que de forma lúdica e dinâmica trazem o aluno para a aula com mais interesse e participação; e ainda apresenta um breve entendimento sobre a Educação Física e o papel do Professor.

Metodologicamente, a pesquisa foi realizada em duas etapas, uma primeira caracterizada pela observação das aulas de Educação Física e a segunda pela aplicação de questionário aos professores da escola. Para uma maior aproximação do objetivo, o trabalho foi dividido em sessões que se relacionam com o tema.

Nos dias atuais, os professores, em maioria dos casos, não estão realmente

visando o desenvolvimento do seu aluno e sim tratando apenas a Educação Física como um momento de recreação. Visto que a prática e aplicação adequada dos jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos contribuem de maneira positiva no processo ensino-aprendizagem das crianças nas escolas, faz-se necessário o planejamento dessas atividades, pois a criança necessita se descobrir por meio do brincar e jogar, de modo que assimilem a diferença entre o real e o imaginário, melhorando sua socialização.

O Ensino Fundamental é uma fase da vida escolar onde o estudante tende a dispersão e a dificuldade na aprendizagem, sendo o professor o responsável em organizar e incentivar o estudante pela busca e interesse. A escolha do tema foi gerada por ser um assunto instigante e fundamental para o desenvolvimento do estudante.

O lúdico e o prazer devem ser componentes que possibilitem uma ação prazerosa promovendo o equilíbrio que será refletido em toda sua vida. Jogar é uma atividade universal e através dela o estudante deve se sentir atraído e pertencente ao grupo. Podemos dizer que o jogo é o meio para construção da identidade cultural e aprendizado do estudante do Ensino Fundamental.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 JOGO

Definir o Jogo não é nada fácil, levando em conta que cada um pode ter uma visão diferente a respeito do assunto, que abrange jogos políticos, de adivinhas, de brincar, entre outros. Segundo Kishimoto (1993), o jogo pode ser visto como: o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; um objeto.

Quando se trata de jogo nas aulas de Educação Física a reação dos alunos não é outra que não seja de alegria e euforia, além disso o jogo é uma ferramenta ideal para estimular e desenvolver os estudantes.

A Educação Física surgiu com o militarismo e atualmente é a disciplina responsável por desenvolver os alunos em critérios motores, sendo eles, coordenação fina, grossa, equilíbrio, lateralidade, etc.

No Brasil, a Educação Física na escola recebeu influência da área médica, com ênfase nos discursos pautados na higiene, na saúde e na Eugênia, dos interesses militares e também, a partir do final da década de 1960, dos grupos políticos dominantes, que viam no esporte um instrumento complementar de ação. Nesse contexto, a Educação Física passou a ter a função de selecionar os mais aptos para representar o país em diferentes competições. O governo militar apoiou a Educação Física na escola objetivando tanto a formação de um Exército composto por uma juventude forte e saudável como a desmobilização de forças oposicionistas. Assim, estreitaram-se os vínculos entre esporte e nacionalismo (DARIDO *et al.*, 2013, p.13).

A Educação Física é a aula mais lúdica dentro do ambiente escolar, pois é nela que os alunos brincam, criam, pulam, imaginam e se divertem, ao mesmo tempo em que se desenvolvem. O ensino Fundamental consiste em uma das etapas da Educação Básica, é uma fase que se inicia aos 06 anos de idade, e que se divide em outras duas subfases, sendo Ensino Fundamental Séries Iniciais e Ensino Fundamental Séries Finais.

Segundo Couto (2010) o ensino fundamental, que se inicia com a alfabetização e transcorre até o início do ensino médio, ao longo de nove anos de acordo com a atual legislação, é o período de formação básica do indivíduo.

E de acordo com o CONFEF (2006), é nesta faixa etária que acontecem diversas transformações no desenvolvimento infantil, por isso, os estímulos devem ser

constantes, o “novo” deve ser sempre inserido no cotidiano da criança para que ela aprenda a lidar com as situações do dia-a-dia e a vencer os obstáculos que surgirão. Além disso, o “corpo físico” também deve ser educado. “Tudo o que tem influência na conduta e na personalidade é Educação”.

A prática da Educação Física nessa fase é de suma importância, quando se leva em conta a responsabilidade do desenvolvimento e a qualidade de vida atuando na prevenção da diabetes, do colesterol, da obesidade, de doenças cardíacas, entre outras.

2.2 Os jogos no transcorrer da história

Os jogos, em sua maioria, foram desenvolvidos, disseminados e divulgados pela oralidade, sendo repassados pelas pessoas de geração em geração.

O jogo advém do século XVI, e os primeiros estudos foram realizados em Roma e Grécia, destinados ao aprendizado das letras. Esse interesse decresceu com o advento do cristianismo, que visava uma educação disciplinadora, com memorização e obediência. A partir daí, os jogos são vistos como delituosos, que levam à prostituição e à embriaguez (NALLIN, 2005, p. 03).

No Cristianismo, a igreja começa a dominar, impondo uma educação extremamente disciplinadora e o jogo tende a ser visto como algo pecaminoso, sendo quase que distinto da educação, durante a Idade Média. No Renascimento, com as novas ideias, o jogo é reabilitado na educação, perdendo seu caráter negativo e começa a ter espaço no cotidiano das pessoas, com um caráter mais lúdico e divertido.

Com o passar do tempo alguns jogos foram regrados e muitos outros foram modificados ganhando características próprias influenciadas pela cultura local e regional. Vygotsky (2011) enfatiza em suas teorias o fator cultural como o promotor do desenvolvimento do indivíduo, pois, ele considera o homem como ser social, culturalmente ativo e que é gradativamente socializado.

É através dos jogos e de alguns objetos que se inicia saberes, que a criança formula hipóteses e conceitos. Por meio de brincadeiras e jogos a criança recria a própria vida, vivenciando prazeres e conflitos, resolvendo-os e compensando-os por meio da imaginação (VYGOTSKY. 2011, p. 33).

A palavra jogo surgiu do latim “*jocus*”, e significa diversão. Pode ser usada para definir uma atividade da criança tanto no contexto individual, quanto em atividades de interação, como teatros, cantigas, contar histórias, montar, tabuleiros, etc. Visando desenvolver a imaginação da criança e auxiliando na sua socialização.

Antigamente a brincadeira era alvo de idéias negativas, de pensamentos fútil, considerada exclusivamente uma distração, após alguns anos, especificamente no renascimento, o jogo foi ganhando espaço e perdendo essa visão, entrando na vida e no cotidiano de crianças, jovens e até mesmo de adultos, como uma maneira de distração e divertimento, levando em conta também que se tornou um facilitador da aprendizagem, porque favorecia o desenvolvimento da inteligência.

Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca. Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança (KISHIMOTO, 1993, p. 19).

Foram encontradas por pesquisadores algumas marcas arqueológicas e pinturas rupestres que mostram que na antiguidade já existiam alguns tipos de jogos, como por exemplo, o pião, e alguns estudos contam até que foram encontradas bonecas em túmulos de crianças, por volta do século IV. Essas marcas também evidenciam a distração de adolescentes com uma espécie de bola, que na época era lançada na parede, construída de bexiga de animais, coberta por uma capa de couro. O atualmente “Cabo de Guerra” estava presente e era utilizado pelos adolescentes de Atenas, essas eram as formas de jogo já existentes na história que até hoje estão em nosso cotidiano, em diversas culturas.

Froebel (1782 – 1852) criou uma proposta e foi o fundador dos jardins de infância, que eram destinados a crianças menores de 8 anos de idade. O nome surge através da reflexão de que as crianças são como uma planta em sua fase de formação, que exige cuidados periódicos para que cresça de maneira saudável. Para este educador as brincadeiras eram o primeiro recurso no caminho da aprendizagem, pois não são apenas diversão e descontração, mas sim, um modo de criar

representações do mundo concreto com uma única finalidade, entendê-lo. Ele considerava o início da infância uma fase decisiva na formação de pessoas e tornou-se o primeiro filósofo a ver o uso do jogo para educar crianças pré-escolares, com isso surge à introdução da brincadeira na fase infantil, priorizando os estímulos para o desenvolvimento da criança.

Com o aparecimento da Companhia de Jesus, (uma organização religiosa inspirada em moldes militares, decididos a lutar em prol do catolicismo e que utilizaram o processo educacional como sua arma) o jogo educativo passou a ser empregado como um material auxiliador do ensino, se expandindo desde então (NALLIN, 2005, p.03).

Os Estados Unidos era um modelo inicial para vários países, pois sugeria programas freobelianos, enfatizando o brincar supervisionado. Contudo, predominaram crenças de que se aprende melhor por meio do brincar, mas era rejeitado o brincar não supervisionado como educação, favorecendo assim o jogo educativo, do brincar orientado, tornando o jogo um conteúdo escolar.

Em seguida surgiram acontecimentos muito importantes, pois só então os jogos educativos começaram a ser popularizados, já que naquela época somente a elite tinha acesso a educação.

A valorização da criança na família desenvolveu uma necessidade muito maior de educação e controle. Se a criança era vista de maneira diferente do adulto, a educação que receberia também deveria ser diferenciada, então educadores pensaram em educá-las preservando-as e proibindo jogos tarjados como “maus” e recomendando apenas aqueles que eram considerados “bons”.

Apesar dessa distinção entre os jogos, os clássicos não deixavam de fazer parte da rotina de jovens e adolescentes, que apesar de não estarem mais na infância, não abandonavam esses divertimentos, como o peão, cabra-cega, esconde-esconde, peteca, entre outros.

Assim notava-se que havia alguns jogos comuns entre o universo dos adultos e das crianças, e entre as diferentes classes, através disso, houve uma espécie de evolução, a qual transferiu esses jogos antigos para um repertório de jogos infantis e populares.

É a imaginação da criança que tem esse poder mágico de transformar objetos em brinquedos. A grande maioria dos brinquedos nasceu pela representação de adultos, por exemplo, naquela época o principal meio de transporte eram os cavalos,

logo surge o cavalo de pau como grande divertimento, que imitava o citado anteriormente. As bonecas também são exemplos disso, mesmo tendo em vista a dificuldade de distinguir a boneca de brinquedo de imagens religiosas, deixando claro que as crianças não eram as únicas que produziam essas replicas, além de que a boneca também já foi vista como um instrumento de feiticeiros. Havia também a reprodução de miniaturas, que se tornou uma forma de artesanato para os adultos e de distração para os pequenos.

A história dos jogos no Brasil foi influenciada pelos portugueses, negros e indígenas.

Foi introduzido nas vidas das crianças brasileiras o folclore português, por meio da oralidade, e assim, foram criados os contos, as lendas, superstições, versos, adivinhas e as parlendas, e também personagens como o bicho-papão, a mula sem cabeça, a Cuca, Lobisomem, e outros, trazidas pelos portugueses e conseqüentemente se originaram brincadeiras infantis tendo estas personagens (KISHIMOTO, 1993, p. 38).

No Brasil termos relacionados a jogo, brinquedo e brincadeira são empregados de mesma maneira, por não possuir muitos estudos neste campo. Um dos tipos de jogos muito popular neste país, foram os jogos de azar, aqueles de cassinos. Oficialmente os jogos de azar não regulamentados são proibidos em território nacional e constituem sérias penalidades, deixando de lado a justificativa do motivo pelo qual os busque jogar. Dessa forma entende-se que caça niqueis, bingos e jogo do bicho são ilegais e não deveriam existir. A prática desse jogo passou por muitos altos e baixos e viveu por muito tempo na corda bamba, na década de 1920 foram tantos cassinos abertos e quase que em seguida fechados. Mas com Getúlio Vargas no poder, essa prática se tornou constante novamente, contudo da noite pro dia, voltou a ser proibido, quando o novo presidente Eurico Gaspar Dutra assumiu o poder, conta à história que ele quis atender a um pedido de sua esposa, que era contra a prática desses jogos por motivos religiosos. A igreja católica se mostra contra essa prática com a justificativa de que leva ao vício e ao pecado.

Nas últimas décadas houve várias tentativas de regulamentação dos jogos de azar no Brasil, mas sem sucesso. Outro projeto prevê a fiscalização dessa prática, mas há uma controvérsia de que o Estado não daria conta deste controle, e que possivelmente abririam as portas para o uso dos jogos por organizações criminosas e

para lavagem de dinheiro.

Nos dias atuais os jogos são clássicos dentro das aulas de Educação Física e através deles percebemos uma maneira de desenvolvermos uma educação de qualidade baseada em ludicidade e criatividade, tendo a possibilidade de mudar a realidade do educando, começando no ensino fundamental, já que esta é uma fase primordial para o seu desenvolvimento, sendo à base dos seus conhecimentos e o ponto de partida para uma vida cheia de descobertas e aprendizados.

2.3 O que é jogo?

Existem termos que por obterem diversos significados e por conta disso acabam se tornando imprecisos. Este é o caso da palavra Jogo.

Há uma vasta variedade de jogos, tais como, faz de conta, de tabuleiro, simbólicos, motores, sensório-motores, verbais, de palavras, políticos, de animais, de salão, entre outros inúmeros, todos incluídos no conceito de jogo, deixando claro os seus múltiplos significados.

Em um jogo de futebol, por exemplo, as regras que orientam as ações dos jogadores, nunca deixam claro a ação do passe seguinte. Este tipo de jogo serve para o prazer de um grupo de amigos em um momento de descontração, situação que emerge prazer e é realizada espontaneamente ou para uma disputa, entre profissionais que estão ali a trabalho, que não jogam pelo prazer, mas sim pela necessidade, pelas circunstâncias da competição esportiva. Nota-se então que em ambas as formas se consiste o mesmo ato, o ato de jogar.

Portanto, se tem dificuldade em compreender o jogo, uma vez que distintos significados são atribuídos a este mesmo termo, sendo assim a melhor característica nas semelhanças desses termos é a expressão “família”, pois assim é uma família, com inúmeras diferenças, de cor, de estatura, de temperamento, entre outras, e assim também notamos os jogos simbólicos, de adultos, de tabuleiro, com inúmeras diferenças de regras mas com características comuns, sempre definidas pelo ato de jogar, tornando-se como uma família do jogo.

Os jogos e brincadeiras induzem o interesse do aluno favorecendo desse modo uma melhora na parte biológica, emocional, psicomotora, social, simbólica entre outras, criando nesse sentido pessoas que participam com consciência e com críticas do ambiente em que vivem (ARRABA *et al.*, 2014).

O jogo infantil é analisado como parte da cultura popular de um povo, em determinado período histórico, assim como as brincadeiras cantadas e folclóricas, a origem desses jogos não é conhecida, não se conhece quem os criou. Destaca-se apenas que são advindos de práticas deixadas por adultos, de vestígios de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradição e o universo dos jogos se consolidam no fato de que povos diversos e antepassados como os da Grécia e do Oriente brincavam de amarelinha, de soltar pipas, jogar pedrinhas, e, assim, até nos dias atuais as crianças brincam da mesma maneira. Tais jogos foram passados de geração em geração, por meio de conhecimentos já conquistados e permanecem assim na memória infantil. (ALENCAR; OLIVEIRA, 2017) (Texto extraído Nallin, Claudia Góes Franco).

O ato de jogar, desperta na criança seus interesses pessoais, esses momentos são essenciais para que ela tenha percepção do seu mundo, em contato com o ambiente em que vive e com outras crianças ao seu redor. Esse ato faz com que ela esteja apta a competir, a ganhar e perder, sem que isso a desmotive, mas preparando-a para a vida adulta, para cumprir com suas responsabilidades e para que saiba superar situações adversas do seu cotidiano.

Os jogos são importantes para o desenvolvimento do saber da criança bem como para o seu desenvolvimento social, pois despertam o interesse do educando, proporcionando assim um melhor desenvolvimento em aspectos biológicos, emocionais, psicomotores, sociais, entre outros.

Conforme relatos de Huizinga (1996, p.33) “Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias”.

Os jogos têm suas regras flexíveis, sendo muitas vezes adaptadas de acordo com o espaço existente, com materiais disponíveis e número de alunos, além de apresentar um caráter competitivo como o esporte, dispõe também de caráter cooperativo, recreativo e lúdico, em situações de confraternização ou simplesmente como diversão e passatempo. Huizinga (1996, p.40), ainda ressalta que “A essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão”.

Já Gadamer (2002, p.175) menciona que, “Aquele que joga sabe, ele mesmo, que o jogo é apenas mais um jogo, e que se encontra num mundo que é determinado pela seriedade dos fins. Mas não sabe a forma pela qual ele, como jogador imaginava

essa relação com a seriedade”. Portanto o jogo deve ser o mesmo tempo que lúdico, dinâmico e sério, porque o participante do jogo se envolve completamente ao ambiente de alegria, que está lhe proporcionando prazer em estar obedecendo a determinadas regras que compõem o jogo.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) que fala que o jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos e uma atividade na qual não há obrigação, por ser representado por um desafio, desperta interesse e prazer.

O jogo ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a personalidade dos alunos e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador de aprendizagem. Os jogos podem ser motivadores e por isso é um instrumento muito poderoso na estimulação da construção do raciocínio. O desafio proporciona ao aluno a busca de soluções ou formas de adaptação a situações problema (GADAMER, 2002, p.175).

Para que se conceitue o jogo, antes necessitamos observar qual a diferença entre eles. Muitos autores tratam do assunto, mas em especial Huizinga, pois sua obra se tornou um clássico da literatura.

Uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço seguindo regras livremente consentidas, mas, absolutamente obrigatórias dotadas de um fim em si mesmo, acompanhadas de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2001, p. 33).¹

Refletindo sobre essa concepção o autor aborda que quando o jogo é uma atividade voluntária sujeita as ordens, deixa de ser jogo, podendo ser uma atividade forçada. Entende-se, com essa colocação, que quando propomos um jogo, e exigimos regras inflexíveis, o caráter lúdico é extinto e o prazer que deve existir, conseqüentemente corre o risco de se acabar. (SOLLER, 2003).

Para Enrique (2003), o jogo é uma ordem e cria ordem, ensinando as crianças a conviverem com frustrações e alegrias, a ganhar e perder valores vivenciados e de grande valor para viver em soledade. Brougere (1997) concorda que o jogo pode ser destinado tanto para crianças quanto ao adulto, que não possui restrição a idade,

¹ HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2001

sendo que os jogos lúdicos dos adultos são chamados de jogos.

2.4 Os jogos e suas contribuições no processo ensino/aprendizagem

De acordo Negrine (1994), do ponto de vista intelectual o jogo além de influenciar o desenvolvimento do pensamento infantil é relevante para desenvolver a criatividade. Do ponto de vista psicomotor, o jogo contribui no equilíbrio, na força, nos sentidos; já com vista na sociabilidade, as atividades possibilitam a interação com o grupo, enquanto que no ponto de vista afetivo, os jogos permitem a livre expressão da criança, o envolvimento com o outro e as interações presentes nessa relação.

A contribuição do jogo no desenvolvimento integral indica que ele contribui poderosamente no desenvolvimento global das crianças e que todas as dimensões do jogo estão intrinsecamente vinculadas; a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo que a afetividade constitui a energia necessária para o progresso psíquica, moral, intelectual e motriz da criança. (NEGRINI, 1994, p. 19).²

Para tanto, o jogo é um conhecimento que não deve ser visto como algo dissociado, ou seja, o envolvimento com o lúdico caracteriza também o lugar onde as emoções, a curiosidade, a afetividade, a interação com o outro vem à tona na formação do ser humano. Os jogos precisam despertar o interesse da criança, ele não pode ser visto apenas como um momento de recreação, e nem mesmo com vistas automáticas e reprodutivas como acontece em casos em que os jogos são apresentados de forma errada à criança, na verdade ela precisa entender que faz parte do processo de aprendizagem do conhecimento (NEGRINI, 1994, p. 19).

Os jogos não ensinam sozinhos, cabe ao professor, sempre que necessário mediar às soluções e verbalização das crianças durante os jogos. Eles nunca deverão ser usados seguindo a ordem restrita O professor deve criar situações, desafios que tornem atraentes com diferentes níveis de apropriação.

Cunha (2005) aponta que o jogo é uma atividade humana que se manifesta na realidade concreta, de forma lúdica, onde o professor explora de maneira intencional, dentro de um processo de desenvolvimento individual e de interação social por meio da qual se adquirem, progressivamente, concepções de homem, mundo e sociedade

² NEGRINI, Airton. A aprendizagem e desenvolvimento infantil, simbolismo e jogo. Porto Alegre: Prodil, 1994.

e os valores assimilados ao longo do processo.

Nesse sentido, o jogo deve envolver a criança, momento este onde ela aprende e ensina ao mesmo tempo, quanto mais motivado ou motivador é o professor, mais a criança se espelhará nele, assim a criança cria e recria suas ações em um mundo imaginário (Cunha, 2005).

Alguns educadores destacam que os jogos possuem grandes contribuições no desenvolvimento cognitivo dos indivíduos. Vygotsky (2011) destaca as contribuições da cultura, da interação social e a dimensão histórica do desenvolvimento mental. Vygotsky (2011) ainda salienta que a imaginação é constituída pela experiência concreta e, a partir dela, se recria o real, tornando concretas as fantasias humanas. Nesse sentido, o jogar fornece meios de interações que são situações motivadoras da aprendizagem e do desenvolvimento.

Segundo os PCN"s, os jogos podem ter uma flexibilidade maior nas suas regulamentações, que são adaptadas em função das condições de espaço e de material disponíveis, do número de participantes, entre outros. Dentre os jogos que podem ser utilizados como atividades pedagógicas em Educação Física, o PCN lista os jogos regionais, os jogos pré-desportivos, algumas brincadeiras infantis, etc.

É preciso pensar nos jogos numa visão de perspectivas de metodologias diferenciadas, abrindo caminho rumo à aprendizagem significativa, atrativa e participativa da criança no seu contexto. Os jogos podem ultrapassar as barreiras da disciplina de Educação Física. Todavia elas fizeram e fazem parte do universo juvenil e até mesmo no mundo adulto como mostra as Olimpíadas e Jogos Pan Americanos e outros (VYGOTSKY, 2011).

Morin (2004, p. 14 apud Martins, França De Emerson) fala que, é necessário desenvolver na educação o estudo das características cerebrais, mentais e culturais dos conhecimentos humanos. Dessa forma, imagina-se que a escola deve ser um ambiente de liberdade, onde a criança se sinta à vontade, sinta prazer e não tenha medo ou receio de criar, recriar, interpretar e interagir de forma livre e proativa no mundo em que vive.

Muitas vezes nos deparamos com crianças tristes, caladas e que não conseguem expressar suas idéias e seus pensamentos. Talvez essas mesmas crianças não tenham o direito de brincar no ambiente familiar, as tarefas domésticas não permitem, pode ser que ela tem responsabilidades de cuidar do irmão menor ou

até de ter que ajudar no sustento da família. Quando a criança chega à escola, a situação não é diferente, o momento é apenas de estudar, mais estudar de forma tradicionalista, sem espaço para brincar, para expor seus pensamentos e desenvolver suas habilidades e potencialidades.

Segundo Bugeste (2007), quando falamos de criança, o universo de fantasia não pode ser desconsiderado, mesmo, e principalmente, quando a questão é conhecer e aprender. Ou seja, a forma em que a criança vê o mundo, a inocência e a fantasia que ela faz a respeito de tudo jamais deve ser desconsiderada pelo adulto.

Neste sentido, o jogo deve ser compreendido como um momento em que a criança está aprendendo e ensinando ao mesmo tempo. Quando ela brinca transmite sua vivência, ela imita alguém, ela sonha, ela imagina, ela calcula, ela faz gestos, ela viaja, ela se sente adulta, enfim, a criança vive um mundo imaginário, que ninguém, nem escola e nem família tem o direito de impedir o que ela o faça. Toda criança deve ter o direito de brincar.

Jogando e movimentando, as crianças aprendem, interagem, experimentam sensações, ampliando seus conhecimentos, expressam e se divertem e trocam experiências. Através dos jogos, a criança aprende a cumprir regras, a entender seus limites, suas capacidades e também aprendem a perder, apesar de que muitas tenham uma grande dificuldade de aceitação, cabe ao adulto explicar para criança que perder faz parte tanto dos jogos e das brincadeiras como de muitas coisas ao longo da nossa vida (BOATO, 2006).

Como afirma Huizinga (2001, p.4) “O jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida exigirá”. Sendo assim, ao incentivarmos a prática de atividades lúdicas, através de jogos populares para as crianças nas aulas de Educação Física, estaremos contribuindo para a formação da cidadania, estimulando para que despertem atitudes e conceitos de autonomia, participação, democracia, cooperação, solidariedade, fraternidade, entre outros. Os jogos populares desempenham um papel importante na escola. O que se vê atualmente, é que dificilmente as instituições de ensino valorizam a cultura popular na qual o jogo se insere e que deveria ganhar um lugar de destaque. Quando os jogos fazem parte de um projeto pedagógico na escola, possui um grande valor educativo, pois é um meio ou instrumento criativo, que desperta o interesse dos alunos para uma melhor aprendizagem, onde a criança aprende jogando.

Segundo Melo (1993, p.15) “Enquanto manifestação da cultura popular, os jogos populares têm a função de perpetuar a cultura infantil, e desenvolver formas de convivência social”. Esses jogos assumem um papel muito importante no ensino fundamental, desenvolvem sem dúvidas, as capacidades afetivas e sociais das crianças, onde elas aprendem a respeitar os colegas de forma harmoniosa e pacífica.

Nos jogos populares a cultura é passada através do jogo, “esquemas e formas que passam de geração em geração, de adulto para criança e de criança para criança”. Sendo assim, as crianças precisam conhecer estes jogos e incorporá-los nas suas vivências lúdicas, contribuindo para que não sejam esquecidos. Assim, acredita-se que os jogos populares seriam um conteúdo muito interessante de ser abordado nas aulas de Educação Física Escolar, não só para explorar e aproveitar todos os aspectos que a aplicação de tais jogos oferece, mas também para contribuir com esse processo de transmissão que nos últimos tempos parece estar um tanto comprometido. Outra importância dos jogos populares diz respeito à cultura regional de um grupo, o que caracterizam uma cultura local. (Melo, 1993, p. 15).

Segundo Soler³, com o crescimento da violência e o desenvolvimento das cidades, a criança já não tem espaço para jogar e brincar, e uma das últimas alternativas para se jogar são a escola.

Assim, de acordo com Soller (2003) a escola compõe um espaço alternativo para os jogos. Entende-se, que é preciso analisar a validade dos jogos e a partir daí incluir na proposta pedagógica da escola este propósito de jogar com a finalidade de aprendizagem de conceitos de forma interdisciplinar ou mesmo na própria disciplina de Educação Física. O que não pode ocorrer, “e usar o espaço escolar simplesmente como um passar de tempo, brincar por brincar, sem nenhuma finalidade. Por isso, devem ser planejadas todas as atividades que envolvam o jogar, assim como todas as outras atividades escolares.

Segundo Barros⁴ (2001), as finalidades dos jogos em Educação Física são amplas, quando afirma: nas práticas esportivas, nos jogos recreativos ou nos jogos com disputas, os participantes aprendem a lidar com sentimentos de perda, frustração, ansiedade, paciência, respeito ao próximo, dentre outros, além de ter que aprender a

³ SOLLER, Reinaldo. Jogos cooperativos. 2º Ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

⁴ BARROS, 2001. Disponível no site: <www.brasilecola.com/educacaofisica>. Acesso em: 12 ago. 2019.

esperar sua vez.

Já segundo Morin (2004, p. 20):

Como o objetivo é propor uma mudança no pensamento, torna-se necessário não mais enfatizar explicação (objetiva) e compreensão (subjetiva), mas torná-las conceitos complementares na busca do entendimento dos fenômenos humanos. Assim, compreender comporta um processo de identificação e de projeção de sujeito a sujeito, sobre a capacidade de experimentar os mesmos sentimentos que o outro e entendê-los. Afirma que a reforma de pensamento é de natureza paradigmática, pois se relaciona à aptidão para organizar o pensamento, permitindo o pleno uso da inteligência, emergindo novas humanidades, que permitirão a regeneração do humanismo e suscitarão a ética da união e solidariedade entre humanos, tendo consequências existenciais, éticas e cívicas (MORIN, 2004, p. 20).⁵

Neste sentido, Orlick (1989, p.105) afirma que os jogos cooperativos são de extrema importância e necessidade, tendo em vista que “devemos trabalhá-los visando mudar o sistema de valores, de modo que as pessoas controlem seus próprios comportamentos e comecem a se considerar membros cooperativos da família humana”.

Segundo a revista QUÍMICA NOVA NA ESCOLA Vol. 34, nº 2, p. 92-98, MAIO 2012, o jogo didático não deve ser levado à sala de aula apenas para preencher lacunas de horários ou para tornar o ensino mais divertido. Além disso, na escolha de um jogo, devem-se considerar dois aspectos: o motivacional – ligado ao interesse do aluno pela atividade (equilíbrio entre a função lúdica e a função educativa); e o de coerência – ligado à totalidade de regras, dos objetos pedagógicos e materiais utilizados para o seu desenvolvimento em sala de aula. O aspecto de coerência pode ser verificado por meio de investigação prévia do jogo. É importante que o professor o experimente antes de levá-lo à sala de aula, ou seja, que ele vivencie a atividade de jogar. O professor deve desenvolver a atividade como se fosse o estudante, pois somente assim será possível perceber os aspectos de: coerência das regras, nível de dificuldade, conceitos que podem ser explorados durante e após o seu desenvolvimento, bem como o tempo e o material necessário para sua realização.

É importante salientar, nesse ponto, a função do docente como condutor e orientador das atividades. Um jogo será tanto mais didático quanto mais coerente com

⁵ MORIN, Edgar. A comunicação pelo meio: teoria complexa da comunicação. Revista Famecos mídia, cultura e tecnologia Porto Alegre, n. 20, 2004, p. 20. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3197>> . Acesso em: 26 jul. 2019.

a condução dada pelo professor durante o seu desenvolvimento em sala de aula. Este deve definir claramente qual ou quais as atividades a serem realizadas antes, durante e após o término de jogo. Caso essas definições não sejam claras, poderá se tornar um mero instrumento de diversão e brincadeira em sala de aula, não atingindo o seu principal objetivo: a aprendizagem de conceitos.

Podemos verificar, a partir de trabalhos realizados em atividades em sala de aula, que a utilização de jogos didáticos provoca alguns efeitos e mudanças no comportamento dos estudantes. Dentre elas, é possível citar:

- A aprendizagem de conceitos, em geral, ocorre mais rapidamente, devido a forte motivação;
- Os alunos adquirem habilidades e competências que não são desenvolvidas em atividades corriqueiras;
- O jogo causa no estudante uma maior disposição para o trabalho, pois ele espera que este lhe proporcione diversão;
- Os jogos melhoram a socialização em grupo, pois em geral, são realizadas em conjunto com seus colegas; um jogo pode ser considerado educativo quando mantém um equilíbrio entre duas funções: a lúdica e a educativa.
- Os estudantes que apresentam dificuldade de aprendizagem ou de relacionamento com colegas em sala de aula melhoram sensivelmente o seu rendimento e a afetividade;
- Os jogos didáticos proporcionam o desenvolvimento físico, intelectual e moral dos estudantes.

A utilização de jogos didáticos faz com que os alunos trabalhem e adquiram conhecimentos sem que estes percebam, pois, a primeira sensação é a alegria pelo ato de jogar. Assim, os jogos didáticos, quando levados a sala de aula, proporcionam aos estudantes modos diferenciados de valores. É nesse sentido que reside a maior importância como recurso didático.

2.5 Jogos cooperativos e jogos didáticos nas aulas de educação física

Os jogos cooperativos surgem como uma forma de motivar os alunos nas aulas de Educação Física, objetivando com isso aulas mais atrativas e interessantes,

mostrando que esses jogos proporcionam cooperação e união, praticando a inclusão de todos, e aumentando os laços dos alunos em atividades realizadas em grupos.

Cooperar é a forma de ajudar as pessoas a atingir um objetivo; onde duas ou mais pessoas trabalham em função de um bem, onde se atua, juntamente com outros, para um mesmo fim; onde se contribui com trabalho, esforços e auxílio.

Jogos cooperativos são jogos realizados em grupos, e visam incentivar a ajuda entre duas pessoas ou mais. Em certos casos até ocorre competições, mas o principal objetivo é realizar uma atividade prazerosa e em grupo. Essas manifestações culturais não são recentes, mas são excelentes formas de promover a interação e cooperação, sem se preocupar com o ganhar ou perder.

Os jogos cooperativos permitem as crianças uma nova forma de jogar, fazendo-os perceber outra possibilidade de divertimento sem competição, que gera socialização e divertimento, praticando a cooperação, ao mesmo tempo em que se colocar no lugar do outro não gera desconforto.

O idealizador desses jogos foi um professor dos Estados Unidos, na década de 1950, e logo se difundiu para outros diversos países. Mas o principal estudioso dos jogos cooperativos foi Terry Orlick.

No Brasil o pioneiro foi o Professor Fábio Otuzi Brotto, que busca promover felicidade e cooperação. A primeira experiência aconteceu por volta de 1980, em São Paulo, e hoje é conhecida em todo o país, gerando interesse em pesquisa, sendo encarada com naturalidade, diferente de alguns anos atrás, quando não havia credo em seu possível potencial.

O jogo cooperativo não é algo novo, pois, segundo Orlick (1982, p. 44): “começou há milhares de anos, quando membros das comunidades tribais se uniam para celebrar a vida.”

Com os Jogos Cooperativos, a Educação Física trata com mais facilidade a integralidade do aluno e a necessidade de trabalhar valores, como a cooperação, a liberdade e a solidariedade.

O objetivo dessa tendência de jogos é motivar os alunos nas aulas de Educação Física, saindo da rotina e mostrando uma nova forma de jogar, não visando somente à competição exacerbada, já que até hoje, é a maneira mais conhecida e valorizada pela sociedade.

O jogo didático não deve ser levado à sala de aula apenas para preencher

lacunas de horários ou para tornar o ensino mais divertido. Além disso, na escolha de um jogo devem-se considerar dois aspectos: o motivacional – ligado ao interesse do aluno pela atividade (equilíbrio entre a função lúdica e a função educativa); e o de coerência - ligado a totalidade de regras dos objetivos pedagógicos e materiais utilizados para o seu desenvolvimento em sala de aula. O aspecto de coerência pode ser verificado por meio da atividade previa do jogo. É importante que o professor o experimente antes de levá-lo a sala de aula, ou seja, que ele vivencie a atividade de jogar.

O professor deve desenvolver a atividade como se fosse o estudante, pois somente assim, será possível perceber os aspectos de: coerência das regras, nível de dificuldade, conceitos que podem ser explorados durante e após o seu desenvolvimento, bem como o tempo e o material necessário para a sua realização.

É importante salientar, nesse ponto a função do docente como condutor e orientador das atividades. Um jogo será tanto mais didático quanto mais coerente for à condução dada pelo professor durante seu desenvolvimento em sala de aula. Este deve definir claramente qual ou quais as atividades a serem realizadas antes, durante e após o termino de jogo. Caso essas definições não sejam claras, este poderá ser um mero instrumento de diversão e brincadeira em sala de aula, não atingindo seu principal objetivo: a aprendizagem de conceitos.

Podemos verificar a partir de trabalhos realizados em atividades em sala de aula que a utilização de jogos didáticos provoca alguns efeitos e mudanças no comportamento dos estudantes.

2.6 Entendimento sobre a Educação Física

Desde os primórdios o homem tem a necessidade de praticar atividades físicas, tanto para o lazer quanto para a sobrevivência. A Educação Física sempre foi de grande relevância e passou por grandes transformações, influências e conquistas, ocupando um lugar importante na história, foi após Rui Barbosa ditar seu parecer sobre educação no Brasil que a Educação Física começou a ser encarada como disciplina fundamental no desenvolvimento dos brasileiros. Até por volta de 1960 essa disciplina era mantida por um caráter gímnico e calistêmico. Em relação ao início da educação física, Gallardo *et al.*, (1998) apresenta:

No Brasil a Educação Física escolar sistematizada teve início no final do século XIX. Nessa época, o país iniciava sua transição de sociedade escravista para uma formação social capitalista. Acompanhando as tendências que predominavam na Europa em diferentes campos de saber, existia a preocupação de construir um homem novo, que pudesse dar suporte à nova ordem política, econômica e social emergente” (GALLARDO *et al.*, 1998, p. 16).

A Educação física era vista como uma maneira de preparar jovens para a defesa da nação ou busca de talentos esportivos que representassem o Estado internacionalmente. Hoje, como componente curricular da Educação Básica na Lei de Diretrizes e Bases (LDB), mostra o seu caráter essencial de integrar-se com as demais disciplinas para proporcionar uma aprendizagem de qualidade, tanto em aspectos afetivos e sociais quanto éticos.

No século passado, a Educação Física esteve estreitamente vinculada às instituições militares e à classe médica. Esses vínculos foram determinantes, tanto no que diz respeito à concepções da disciplina e suas finalidades quanto ao seu campo de atuação e à forma de ser ensinada (PCN"s, Brasil. 2001).

Segundo Kolyniak Filho, Educação Física é um conjunto de práticas sistematizadas que surgiu na escola brasileira no período de 1837 tendo como predominâncias diferentes vertentes metodológicas, sempre em consonância com os interesses políticos – econômicos – e as perspectivas ideológicas dominantes daquele momento histórico. Nesta oportunidade foram incluídas aulas de ginástica em seu currículo como prática obrigatória no sistema escolar.

De forma geral, os PCN"s ressaltam a importância da articulação da educação com o aprender a fazer, o saber por que está fazendo e relacionar o saber, trazendo também as diferentes dimensões de conteúdos, sem perder seu papel de inserir o cidadão na cultura corporal. A Educação Física deve trabalhar com a sociedade que estamos inseridos, de forma interdisciplinar, transdisciplinar e com temas transversais, trazendo ensinamentos da ética, cidadania e autonomia.

2.7 A Educação Física como parte do ensino fundamental

A família, de fato, é a primeira a transpassar conhecimentos iniciais as crianças, necessários para que ela possa viver em sociedade, nesse primeiro contato são ensinados conceitos e valores, os quais jamais ela esquecerá e sempre deverá por em prática. Para trabalhar em conjunto com a família temos a Escola, que também se

torna responsável pelo desenvolvimento da criança.

No ambiente escolar, o aluno é incentivado a desenvolver-se adequadamente e esse desenvolvimento trata tanto da aprendizagem cognitiva quanto motora, é na aula de Educação Física que o aluno irá desenvolver a socialização, trabalhará em grupo, e demonstrará suas dificuldades, modo de agir e pensar, sua personalidade e suas ações.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais de 1997 (PCNs), o trabalho de Educação Física nas séries iniciais do Ensino Fundamental é importante, pois possibilita aos alunos terem desde cedo, a oportunidade de desenvolver habilidades corporais e de participar de atividades culturais, como jogos, esportes, lutas, ginásticas e danças, com a finalidade de lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções.

A Educação física nas séries iniciais tem recebido uma grande responsabilidade sobre o desenvolvimento global da criança. O ensino dessa Educação nas escolas primárias tem o objetivo de promover, por meio de atividades planejadas e aplicadas adequadamente, o desenvolvimento integral da criança, possibilitando assim que cada uma atinja o máximo da sua capacidade física e mental, de maneira que isso contribua na vida cotidiana e no meio social.

A prática da Educação física na escola auxilia no desenvolvimento da autonomia da criança, que assim, poderá monitorar suas próprias atividades, conhecendo suas limitações e distinguindo situações de esforço que podem ser prejudiciais a sua saúde. De fato, é na escola que a criança tem seu primeiro contato com atividades físicas planejadas, assim, conclui-se que é de suma importância como promotora de desenvolvimento e aprimoramento de aspectos cognitivos e motores. Essa atividade planejada torna-se essencial para a manutenção e prevenção de doenças, para a melhoria da sua saúde e qualidade de vida.

O papel do professor de Educação física é primordial no processo de ensino-aprendizagem do aluno, ainda mais nessa primeira fase da educação, visando que os alunos são retirados de um ambiente familiar e lançados em uma sala de aula, para adquirirem conhecimento de maneira estática e sem atrativos. No entanto, cabe a esse profissional a responsabilidade de não utilizar suas aulas apenas como um momento de recreação, para aplicação apenas de futebol/basquetebol/handebol, cabe a ele o dever de colaborar diretamente com desenvolvimento integral de seus

alunos.

Segundo Costa e Nascimento (2009), o professor é uma figura importante na vida do aluno, uma vez que suas ações podem motivá-los, pois quando chega na escola, a criança se insere em outra realidade, um novo ciclo social, onde ela passará grande parte do seu tempo. E é por esse motivo que o professor deve se preocupar com sua postura, palavras, ações e atitudes, pois para a criança ele torna-se referência.

2.8 O papel do professor

Conforme explicita Rosa apud Fazenda (2002), o papel do professor tem grande relevância no contexto da educação física escolar. O professor não deverá apenas transmitir informações ou fazer de sua aula um lugar de brincadeiras sem sentido e sem objetivos, sua função é muito ampla em relação a sua atuação na busca do desenvolvimento motor e da aprendizagem do educando. Sendo assim, o professor é tão importante na vida do seu aluno, que dependendo de sua atuação, pode causar um mal ou bem que ficará marcado pelo resto da vida do aluno, principalmente os professores das séries iniciais que, assumem uma responsabilidade bem maior pelo cuidado a ser dispensado para cada criança e seu desenvolvimento individual.

Considera-se que, muitas vezes, as atitudes dos alunos podem ser medidas pela atitude do professor, isso porque os alunos se espelham em seus professores. Se o professor é sem entusiasmo, sem motivação, e não demonstra confiança no desenvolvimento das potencialidades dos alunos, atua de modo a menosprezar o desenvolvimento individual do educando, da mesma forma o educando se mostrará. É preciso que o professor atue em sala de aula (quadra) de modo a criar situações desafiadoras e motivadoras para ele, evidenciando assim, perspectiva da criatividade para realização de atividades na sua prática pedagógica.

Nesse contexto, a prática pedagógica é uma questão que deve ser pensada e repensada, enfim, refletida sempre, além dos conhecimentos adquiridos por meio dos estudos, o professor precisa estar sempre atento ao desenvolvimento da aprendizagem dos seus alunos, precisa saber se o aluno realmente está aprendendo, quais são suas principais dificuldades em seguir regras previamente estabelecidas, e como fazer para poder superá-las. É preciso que o professor tenha consciência de suas responsabilidades e de seu papel como educador na atualidade.

(...) O processo e aprendizagem da Educação Física, portanto, não se restringe ao exercício de certas habilidades e destrezas, mas sim de capacitar o indivíduo a refletir sobre suas possibilidades corporais e, com autonomia, exercê-las de maneira social e culturalmente significativa e adequada (PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS, 1997, p.27).⁶

Diante de todo exposto nesse estudo, compreende-se que a educação física deve favorecer além das habilidades corporais, uma forma do indivíduo saber interagir e conviver com outras pessoas, respeitar as diferenças físicas e culturais, ter autonomia e acima de tudo saber viver em sociedade. O papel do professor deve ser o de interventor, estimulando o aluno a progredir em seus conhecimentos e habilidades.

O jogo é capaz de inter-relacionar o manual com a própria lógica formada pela operação cerebral de uma criança, ou seja, a criança constrói seu próprio conhecimento através do manuseio com jogos. Dentre tantas características que os jogos podem trabalhar, citamos o lúdico como o principal para buscar e construir novas descobertas através de associações mentais, tais como, quantidade numérica, contagem e o mais essencial de todos, o pensamento lógico.

O jogo se torna lúdico quando se possui um caráter significativo na aprendizagem, quando há um verdadeiro estímulo na construção cognitiva através do desenvolvimento de habilidades. É importante frisar que o lúdico além de estimular a criança em jogos lógicos matemáticos é capaz de formar o cognitivo, moral e físico da criança. Para a construção do desenvolvimento humano é de suma importância trabalhar o intelecto nas formações necessárias e fundamentais para a vida.

Para uma educação de qualidade além de uma boa profissionalização é necessária uma inter-relação do conceito com o concreto, isso acontece a partir do conhecimento com a prática através dos jogos. Os jogos desenvolvem a confiança e a capacidade do aluno, tornando-se essencial no desenvolvimento da criança. O lúdico é uma maneira interessante e prazerosa para aprender os conteúdos e contribui para aprendizagem global da criança.

O jogo é a maneira mais fácil de trabalhar a matemática em sala de aula. Porém, o jogo deve ter um caráter desafiador para o aluno e um planejamento com

⁶ BRASIL, Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação, Física/ Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

objetivo a ser alcançado. Para Antunes (2008, p. 51), “A utilização dos jogos devem ser somente quando a programação possibilitar, e somente quando se constituírem em um auxílio eficiente, ao alcance de um objeto dentro dessa programação”.

Esses jogos têm por objetivo fazer com que a criança mude de uma forma rápida o seu estado de aprendizagem. A utilização dos jogos no processo de ensino aprendizagem é fundamental para o desenvolvimento intelecto do aluno. O ato do jogo é mais que apenas um brincar, é a maneira na qual a criança se expressa de todas as formas. Segundo Vygotsky (2011, p. 33), “Os brinquedos no período escolar, as operações e ações da criança são assim, sempre reais e sociais, e nelas a criança assimila a realidade humana”.

Partindo do pressuposto de que as aulas em que se expõe apenas conceitos, fórmulas e regras e depois é exigida a repetição de exercícios não são as melhores opções para o ensino. É perceptível a necessidade de o professor trabalhar de forma prática e lúdica, o que conseqüentemente, tornar a aprendizagem significativa.

3 METODOLOGIA

Serão apresentados procedimentos metodológicos que possibilitem atender aos objetivos de pesquisa no que diz respeito aos benefícios da importância dos jogos aplicado a um caso concreto.

O tipo de pesquisa será um estudo de observação de caráter exploratório. A análise será feita por uma pesquisa bibliográfica. Será feita uma pesquisa de campo na escola para complementar a teoria e verificar a validação do jogo e a prática dos professores.

O estudo será realizado em uma escola da rede pública Estadual, no município de Amambai-MS, para análise com ênfase nas aulas de Educação Física. O intuito é conhecer os profissionais de Educação Física e examinar como os professores do primeiro ciclo dessa escola trabalham os jogos e por fim compreender o uso do jogo dentro das aulas.

A pesquisa será realizada mediante uma análise das aulas, utilizando um questionário simplificado e descritivo com professores voluntários das séries iniciais, da direção e da observação nas aulas de Educação Física.

Será uma pesquisa de campo de caráter participativo e os instrumentos serão a coleta de dados, pesquisa através do questionário e relato dos professores.

3.1 DELINEAMENTO DA PESQUISA

A pesquisa foi desenvolvida em uma escola pública, do município de Amambai-MS, foram observadas seis aulas e em seguida aplicado um questionário com perguntas abertas e fechadas, que foram preenchidas pelos professores que ministram aulas nas turmas pesquisadas no Ensino Fundamental anos iniciais e finais, com o intuito de verificar a importância dos jogos nas aulas de Educação Física.

A metodologia aplicada ao trabalho, inicialmente consiste em uma revisão de literatura a partir de uma pesquisa bibliográfica sobre os jogos nas aulas de Educação Física, utilizando artigos científicos e livros pertinentes ao tema proposto, cuja as leituras subsidiaram a compreensão da importância dos jogos.

Nesta sessão, são apresentados os procedimentos metodológicos que possibilitam atender aos objetivos de pesquisa, no que diz respeito aos benefícios da importância dos jogos aplicada a um caso concreto.

Portanto o tipo de pesquisa é de caráter quali/quantitativo, a análise

quantitativa é adequada para apurar opiniões e atitudes de entrevistados, pois utiliza instrumentos como questionário e em seguida tem-se resultados concretos através de resultados numéricos, segundo Ludke (1986), a pesquisa qualitativa tem um ambiente natural como fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento. Segundo o autor a pesquisa qualitativa supõe o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação em que está sendo pesquisado, via de regra, através do trabalho intensivo de campo para se verificar se o objeto de pesquisa está sendo estudado na escola. O pesquisador procurará presenciar o maior número de aulas e estratégias que o jogo exige.

Foram levantados dados relevante na abordagem em relação ao desenvolvimento global da criança, com intuito de contribuir. Através dela podem se perceber os vários enfoques e abordagens sobre o tema. A pesquisa de campo na escola foi também essencial, para complementar a parte teórica e verificar a validação dos jogos que acontece na prática ou não de sala de aula, passando a avaliar a sua utilidade. Isso não poderia ser feito sem um embasamento teórico, pois se ocorresse as avaliações ocorreria em nível de senso comum, o que não era o objetivo desse trabalho, pelo contrário, a intenção desse trabalho é pesquisar e estudar o tema “jogo” e depois verificar como está sendo a prática dos professores.

3.2 INSTRUMENTO E AMOSTRA

Atuaram como sujeitos, dois professores de Educação Física que lecionam no Ensino Fundamental anos iniciais e anos finais, em uma escola estadual localizada no município de Amambai -MS. Em seguida foram aplicados e recolhidos questionários para serem analisados. A amostra foi composta por professores de ambos os sexos, um formado em Licenciatura e Bacharel na Universidade Católica Dom Bosco (UCDB) e outra formada em Licenciatura na Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD) e Pedagogia na Unigran, a identidade pessoal da amostra foi preservada. (ANEXO)

3.3 BREVE RELATO SOBRE A ESCOLA IDENTIFICAÇÃO DA INSTITUIÇÃO E DIAGNÓSTICO DA REALIDADE

Escola da Rede Estadual, situada na área central da cidade, tendo como gestores 01 diretor e 01 diretor-adjunto, 03 coordenadoras pedagógicas e 48

professores, sendo 02 de Educação Física; tendo como extensão o Estabelecimento Penal Masculino.

TIPO DE INSTITUIÇÃO:

Entidade Mantenedora: Governo do Estado

Poder Público? Sim () Não: () Federal Estadual () Municipal Entidade Privada?
() Sim Não: () Leiga () Confessional

Tipo de Ensino: Regular

Modalidades: Fundamental e Médio Regime de Funcionamento: Externato

Turnos de Funcionamento: Matutino Vespertino Quantidade de Alunos: 401
Matutino 351 Vespertino

(67 alunos na extensão da escola, sendo no Estabelecimento Penal Masculino de Amambai)

Tipo de Construção: Alvenaria

Número de Dependências Especiais: 05 Sala de Professores:01 Laboratório:0

Oficina:01 Biblioteca:01

Sala de Multimídia:01 Sala de Dentista:0 Cozinha:01 Pátio Coberto:01

Área Livre:05 Quadra Poliesportiva:0

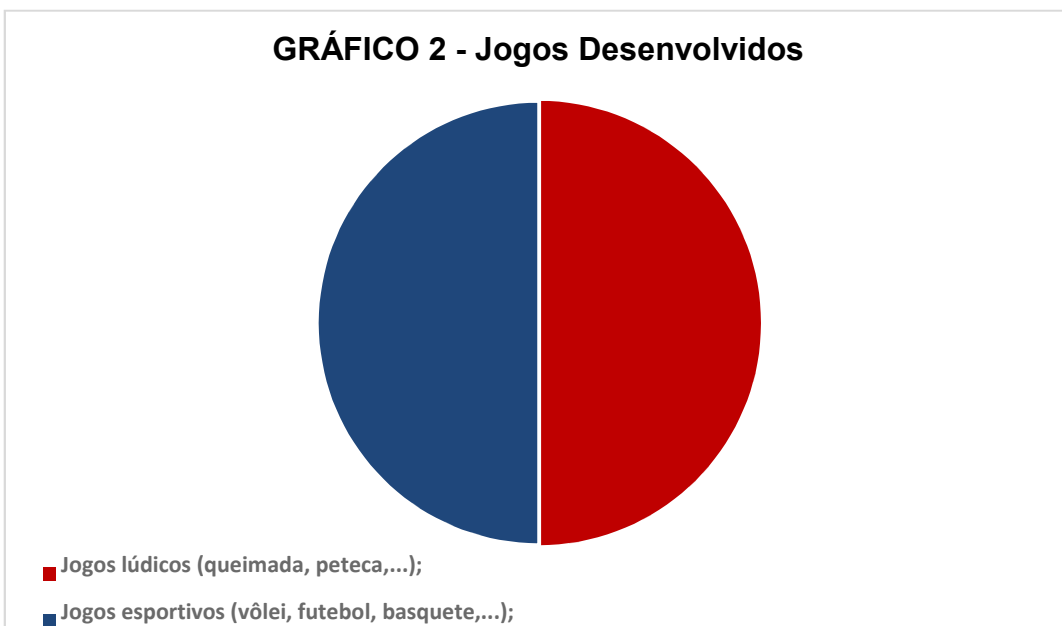
Ginásio Esportivo Coberto:01 Sala de Ginástica:0

4 APRESENTAÇÃO DOS DADOS

Os dados foram coletados por meio de um questionário com seis questões fechadas e uma aberta, que foram respondidas por dois professores de Educação Física, do Ensino Fundamental, Séries Iniciais e Finais. Observe os resultados através dos gráficos:



Fonte: LIMA, 2019.



Fonte: LIMA, 2019.

GRÁFICO 3 - Contribuição dos jogos em relação ao desempenho

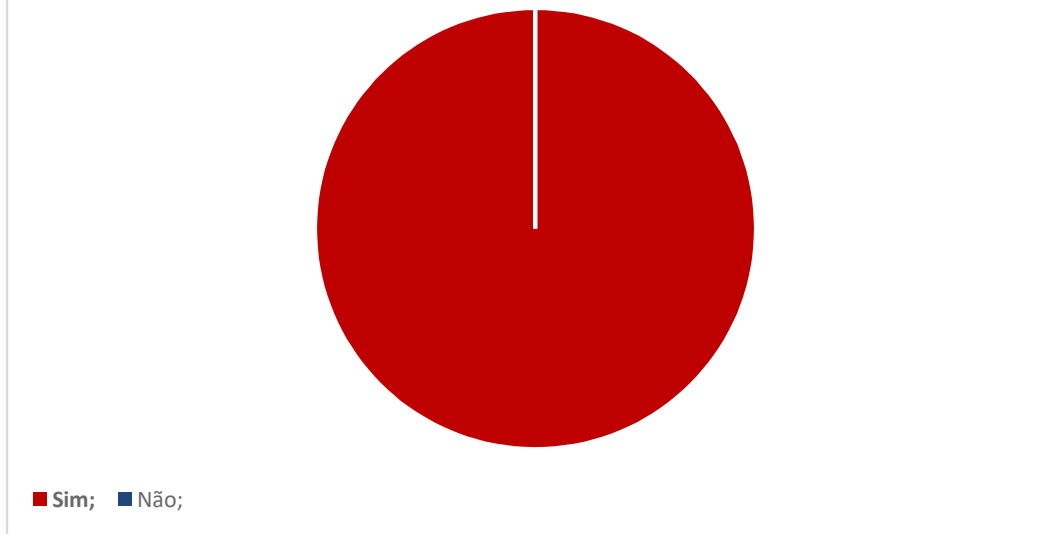


Fonte: LIMA, 2019.

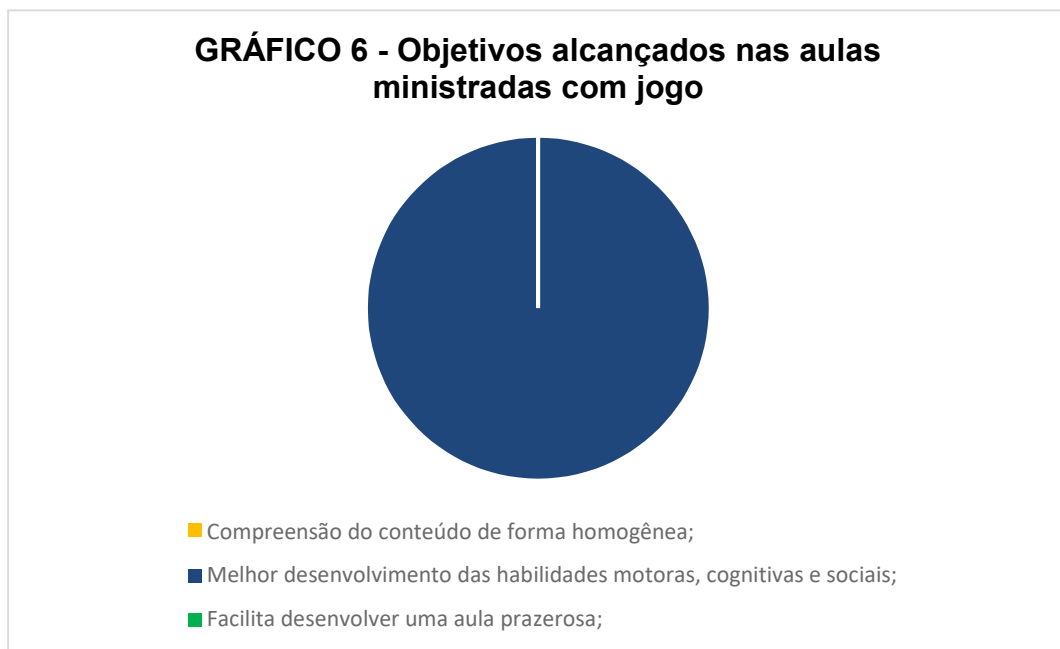
GRÁFICO 4 - Principais benefícios do jogo nas aulas



Fonte: LIMA, 2019.

GRÁFICO 5 - Gostam das atividades com jogo

Fonte: LIMA, 2019.

GRÁFICO 6 - Objetivos alcançados nas aulas ministradas com jogo

Fonte: LIMA, 2019.

5 ANÁLISE E DISCUSSÃO

Para a análise e discussão dos resultados, foram considerados aspectos relativos ao ambiente de trabalho, as respostas dos professores de Educação Física, do Ensino Fundamental, Séries Iniciais e Finais, de acordo com a abordagem do referencial teórico.

Gráfico 1 - O que você entende por jogo?



Fonte: LIMA, 2019.

Foi perguntado aos avaliados, qual a definição de jogo, os dois professores responderam que os jogos são atividades lúdicas e uma das melhores formas de ensinar. As respostas foram todas positivas e que se pode explorar o lúdico e a competição, pois através de instrumentos e estratégias exploramos o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Eles veem com meios importantes para despertar o interesse dos alunos, fazendo com que o aprendizado ocorra de forma natural.

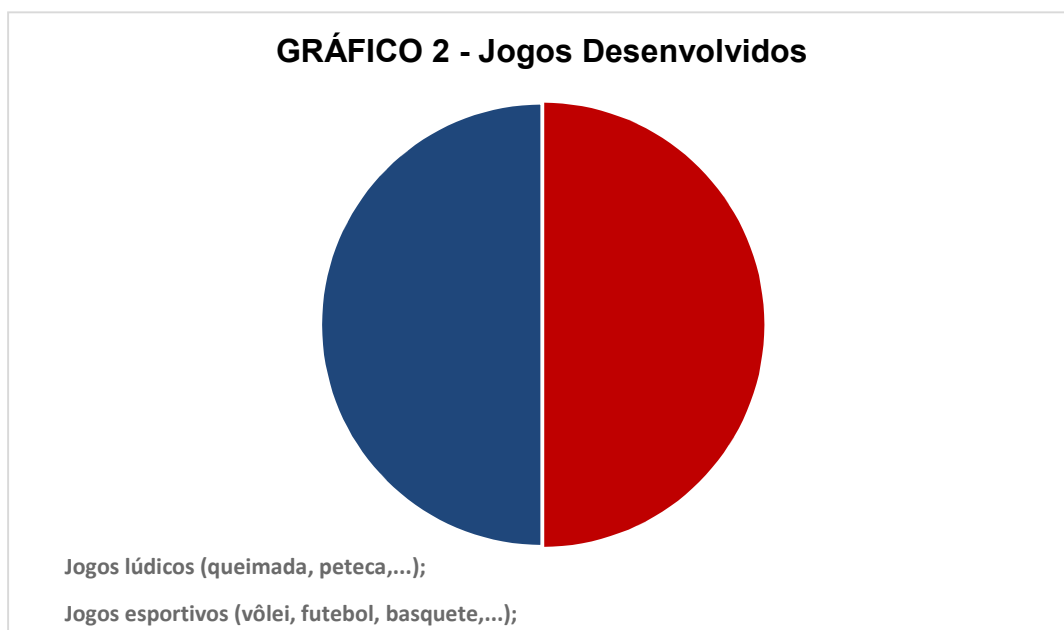
As respostas dadas pelos professores vão ao encontro com as teorias abordadas neste estudo, que consideram muito importante o trabalho com o jogo nas escolas, principalmente no Ensino Fundamental, pois o mesmo é essencial para o processo de formação do aluno, assim como Friedmann (1996) aponta:

Há um processo ao qual se deve dar especial atenção do se trabalhar com o jogo de forma mais consciente: o caráter de prazer e ludicidade

que ele tem na vida das crianças. Sem esse componente básico, perde-se o sentido de utilização de um instrumento cujo o intuito principal é o de resgatar a atividade lúdica, sua espontaneidade, e junto com ela, sua importância no desenvolvimento integral das crianças (FRIEDMANN. 1996, p. 56)⁷.

Atualmente, a utilização dos jogos nas escolas vem sendo bastante discutida, relacionada ao aprendizado do aluno e a vivência da infância na contemporaneidade. Muitos autores contribuem para essa temática, tais como Oliveira (1989), Negrini (1994), Fortuna (2002), entre outros. Acredita-se que as atividades lúdicas na escola ampliam o desempenho das capacidades cognitivas e das interações com a vida social.

Gráfico 2 - Quais são os jogos desenvolvidos na escola?



Fonte: LIMA, 2019.

Na questão dois, quais são os jogos desenvolvidos na escola? Um professor citou que desenvolve os jogos esportivos e o outro respondeu que desenvolve os jogos lúdicos. Nota-se que os professores veem a importância da utilização dos jogos como ferramentas de auxílio no ensino-aprendizagem e no desenvolvimento integral do aluno.

Huizinga (2001, p. 04) “o jogo constitui uma preparação dos jovens para as tarefas sérias, que mais tarde a vida dele exigirá”. Sendo assim, ao incentivarmos a

⁷ FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

prática de atividades lúdicas, através de jogos populares nas aulas de Educação Física e em seu tempo livre, contribui para a formação da cidadania, estimulando para que despertem atitudes e conceitos de autonomia, participação, democracia, cooperação, solidariedade, fraternidade, entre outros. O que se vê atualmente é que dificilmente as instituições de ensino valorizam a cultura popular, na qual o jogo se insere e que deveria ganhar um lugar de destaque. Quando os jogos fazem parte do projeto pedagógico da escola, possui um grande valor educativo, pois, é um meio ou instrumento criativo, que desperta o interesse dos alunos para uma melhor aprendizagem, onde a criança aprende jogando.

De acordo com Freire (1989), não basta trabalhar, aplicar jogos sem nenhum sentido, é necessário que o professor saiba usá-los, tenha um objetivo a ser alcançado, que utiliza os jogos como direcionadores nas aprendizagens. Freire (1989), afirma:

O que importa para um professor é saber usar devidamente esse extraordinário recurso pedagógico que é o jogo, ou o brinquedo. Para isso, ele necessita de um projeto, de um objetivo, saber o que deve fazer e por quê. (FREIRE, 1989, p. 51).

A escolha de um jogo deve-se considerar dois aspectos: um motivacional ligado ao interesse do aluno pela atividade; e o da coerência. O aspecto de coerência pode ser verificado por meio da testagem prévia do jogo. O professor deve experimentar os jogos antes de leva-lo a sala de aula, ou seja, que ele vivencie a atividade de jogar. O professor deve considerar a atividade como se fosse o estudante, pois somente assim será possível perceber os aspectos de: coerência das regras, nível de dificuldade, conceitos que podem ser explorados durante e após seu desenvolvimento, bem como, o tempo e o material necessário para sua realização.

Gráfico 3 - Quais as contribuições dos jogos em relação ao desempenho do aluno?



Fonte: LIMA, 2019.

De acordo com a questão três, quais as contribuições dos jogos, em relação ao desempenho dos alunos? Os dois professores responderam que todas as alternativas citadas na pergunta são satisfatórias ao desempenho do aluno, certamente vai melhorar o rendimento físico, socialização, cooperação, união e desenvolve o cognitivo. Percebe-se que a contribuição do jogo é de suma importância para despertar o interesse dos alunos nas atividades desenvolvidas.

Segundo Rego (1997, p. 110), fica claro a contribuição que o jogo traz para o desenvolvimento da criança, que necessita de algo concreto, que facilite o contato com outro ser e com a realidade a que pertence. É importante detectar, no desempenho do aluno, qual será o jogo adequado para seu aprendizado, analisar com relação a interação conjunta, no que irá favorecer no desenvolvimento e crescimento que se espera do indivíduo. Essa experiência poderá ser compartilhada com o colega, o que vai enriquecer ainda mais a atividade e levar os alunos a obterem um melhor aproveitamento.

Gráfico 4 - Quais os principais benefícios do jogo em suas aulas?

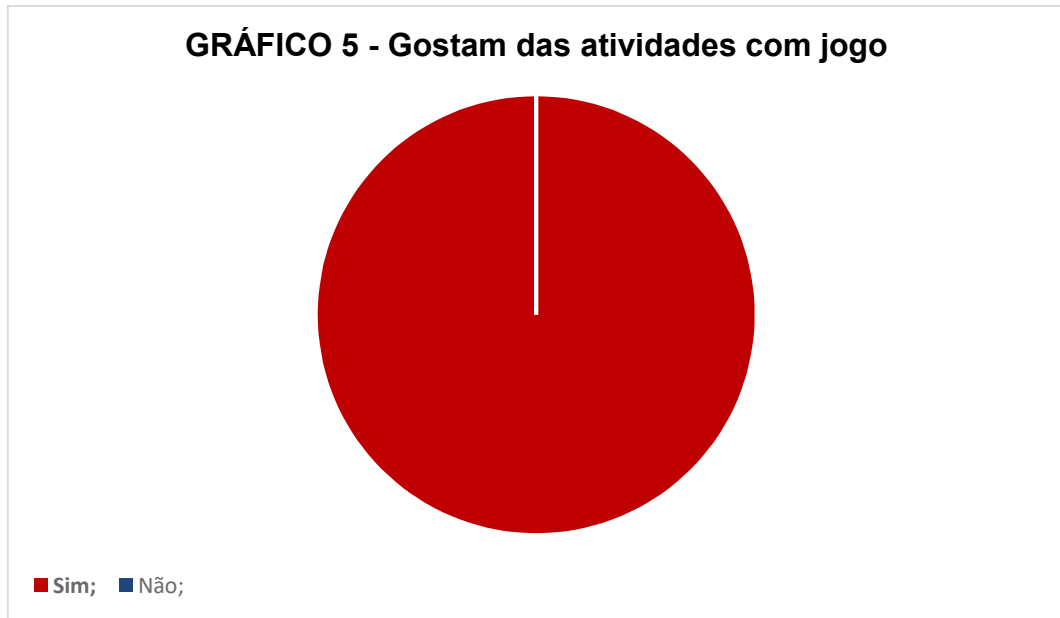


Fonte: LIMA, 2019.

De acordo com a questão quatro, quais os principais benefícios do jogo em suas aulas? Dois professores responderam que os benefícios do jogo estimulam a interação e participação nota que o jogo é uma forma de benefício para despertar o interesse pelo conteúdo, aprender brincando. Isto se deve pelo fato de que os alunos participam do jogo proposto em todas as suas etapas.

Segundo Gadamer (2002, p. 175), o jogo ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a personalidade dos alunos e simboliza um instrumento pedagógico, que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Os jogos podem ser motivadores e por isto é um instrumento muito poderoso na estimulação da construção do raciocínio, o desafio proporciona ao aluno a busca de soluções ou de formas de adaptação as situações de problema.

Gráfico 5 - Os alunos gostam das atividades com jogos?



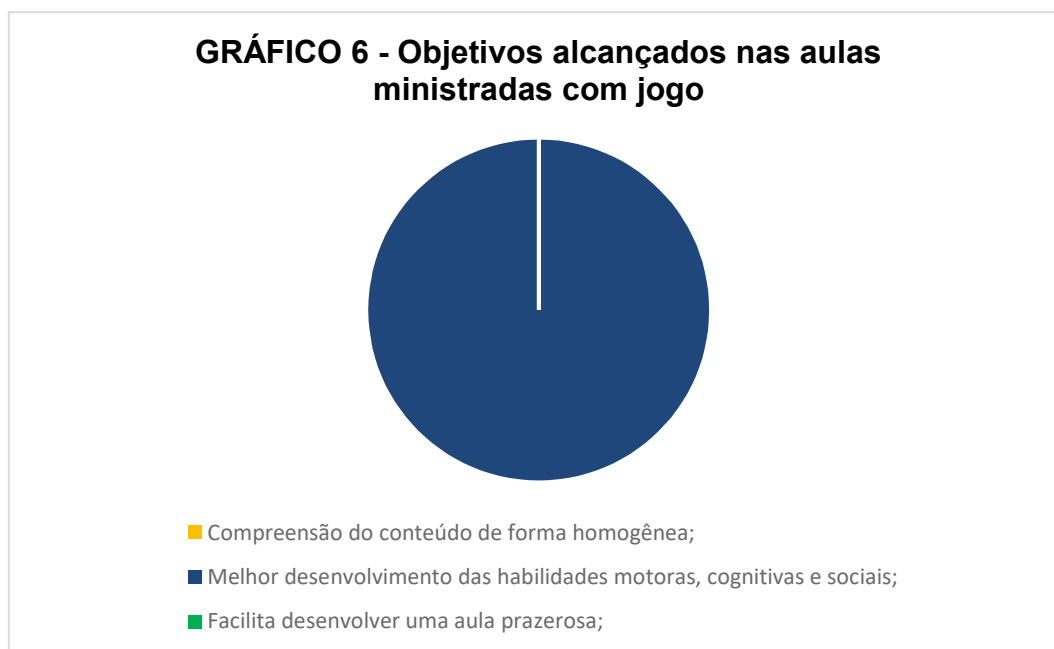
Fonte: LIMA, 2019.

Com a relação à questão cinco: “os alunos gostam das atividades com jogos?” Os dois professores responderam que sim, pois através dos jogos eles sanam várias dificuldades do dia a dia, como na disciplina da Educação Física e outras, eles adoram trabalhar com jogos e ficam motivados a aprender sempre mais.

Para Brougere (1997), o jogo pode ser destinado tanto para criança quanto para o adulto, que não possui restrições a idade, sendo os jogos lúdicos dos adultos chamados de jogos e que as percepções em relação ao interesse dos alunos estão crescendo cada vez mais, pela atividade com jogo. Para Antunes (2008, p. 51), “a utilização dos jogos devem ser somente quando a programação possibilitar e somente quando se constituírem em um auxílio eficiente, ao alcance de um objeto dentro desta programação”.

Sabendo que a maioria dos alunos gosta de jogos, cabe aos professores, trabalharem com este instrumento, que vem ao encontro dos interesses, buscando fazer adaptações às atividades com as quais os alunos encontram dificuldades em realizá-las.

Gráfico 6 - Quais os principais objetivos alcançados nas aulas ministradas jogos?



Fonte: LIMA, 2019.

Analisando a questão seis, os dois professores responderam que ministrar uma aula com jogo melhora o desenvolvimento das habilidades motoras, cognitivas e sociais, os alunos, ao se integrarem uns aos outros, possibilitam que um grupo maior participe das atividades.

Barros (2001) aponta que, “a Educação Física é uma atividade dinâmica que contribui na formação ampla dos sujeitos, em seu aspecto social, bem como no desenvolvimento do seu lado individual, através de oportunidades lúdicas que proporcionam equilíbrio entre corpo, mente e espaço”. Vindo assim ao encontro das respostas dos entrevistados.

Os jogos são aplicados corretamente, com objetivos planejados previamente e com o auxílio do professor, interferindo sempre que necessário, tornam-se ferramentas eficazes para o ensino-aprendizagem, pois através deles é possível explorar diversos assuntos e conteúdos, assim como, são uteis para desafiar os alunos a adquirirem novos conhecimentos. Freire (1989), fala sobre a importância da utilização da brincadeira e também da interferência dos professores nas mesmas:

Quando brinca, a criança cola em jogo os recursos que adquiriu bem como vai a busca de outras aquisições de maior nível, esse dado é extremamente importante na realização do trabalho pedagógico, pois,

dependendo da interferência do professor, a criança poderá avançar mais ou menos. A questão reside em saber interferir adequadamente. O professor não pode jamais ficar apenas assistindo a criança repetir o tempo todo a mesma forma de jogo. Deve, isso sim, propor variações, a parti da forma inicial e que sejam de maior nível que esta, isto é, que contenham novidades que as crianças tenham que assimilar o que equivale a dizer problemas que tenham que resolver obstáculos a superar (FREIRE, 1989, p. 53)⁸.

O trabalho com instrumento que desperta interesse é mais proveitoso, lançar mão desse instrumento vem produzir crescimento no processo ensino aprendizagem, uma vez que os alunos estão em constantes transformações e envolvidos com o mundo digital e tecnológico. Sendo assim os jogos proporcionam a mudança de comportamento.

Questão 7 - Vocês costumam testar os jogos antes da aplicação?

Na pergunta 7 os professores foram unânimes em responder que testam os jogos antes de sua aplicação em sala, uma vez que, essa testagem possibilita ao professor a chamada simetria invertida, ideal para perceber e vivenciar peculiaridades do jogo. Esse procedimento de vivência prévia do jogo auxilia o professor a entender as dificuldades da execução e de que forma pode chegar aos objetivos propostos.

Professor 1: Sim, através de esquisas e práticas, realizando adaptações.

Professor 2: Na maioria das vezes temos as vivências de jogos e modalidades durante a formação, utilizando simetria invertida, assim aproveitamos ao maximo experimentá-las para que durante as aulas na escola sejam feitas apenas viriações e complementações de acordo com as turmas.

⁸ FREIRE, João Bastista. Educação de Corpo Inteiro: Teoria e prática da Educação Física. 4º ed. São Paulo: Scipione, 1989. Acesso em: 10 mar. 2019.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com a pesquisa realizada sobre a importância dos jogos no Ensino Fundamental, conclui-se que o jogo é uma atividade lúdica e esportiva que pode ser desenvolvida no processo ensino-aprendizagem de forma divertida, sendo exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, tem suas regras flexíveis, sendo muitas vezes adaptados conforme as necessidades, espaço existente, e materiais disponíveis.

O jogo além de apresentar um caráter competitivo como esporte, dispõe de caráter cooperativo e recreativo, portanto o jogador se envolve ao ambiente de alegria em que lhe proporciona prazer e bem-estar, obedecendo a determinadas regras que compõem o jogo.

O jogo ajuda a desvendar novas descobertas, desenvolve e enriquece a personalidade dos alunos e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Os jogos podem ser motivadores e por isso é um instrumento muito poderoso na estimulação da construção do raciocínio, o desafio proporciona ao aluno a busca de soluções ou de formas de adaptações a situações de problema (GADAMER, 2002, p.175).

A importância dos jogos proporciona um enfoque que instiga a curiosidade dos estudantes e através da prática de jogos que auxiliam na aprendizagem de forma clara e que contribui com o desenvolvimento do aluno na qualidade do processo ensino aprendizagem. O jogo é uma alternativa que não deve ser vista como algo dissociada, ou seja, o envolvimento com o lúdico caracteriza-se também o lugar onde as emoções, a curiosidade, a afetividade, a interação com o outro vem a tona na formação do ser humano. (NEGRINI, 1964, p.19).

Através desta pesquisa foi possível concluir que os jogos são instrumentos adequados para a construção do conhecimento dos alunos do Ensino Fundamental, tendo como ponto de partida, o ato dos jogos como uma forma prazerosa de aprender. Portanto, é este ato de liberdade que proporciona a construção do conhecimento, adquirida pela criação de relações e não por exposições dos jogos e através deles os alunos desenvolvem seus aspectos cognitivos, afetivos e emocionais.

Na pesquisa de campo realizada com professores de uma escola pública de Amambai-MS, foi possível identificar como ponto positivo a importância que os professores atribuíram, destacando o trabalho com o lúdico, nota-se que trabalhar

com o jogo é essencial e que as escolas de educação de ensino fundamental trabalhem cada vez mais com o jogo, e isso é muito importante.

Com base nos resultados da pesquisa, é possível concluir que os professores consideram importante o trabalho com o jogo na sala de aula, que se torna estimulante. O aluno estará constantemente desenvolvendo seu raciocínio, entendimento, possibilitando que ele entenda a necessidade de cooperação entre os integrantes, resolvendo os problemas exigidos pelo jogo, tanto nos aspectos individuais como coletivos. Assim, acredita-se que no ambiente escolar os professores têm a possibilidade de vivenciar os jogos de forma prazerosa e que seja capaz de fazer com que os alunos se percebam como sujeito atuante no processo de aprendizagem, tendo conhecimento e valorização de si mesmo, como indivíduos criativos, produtores de seus saberes, manifestando-se através do jogo, tendo plena satisfação do ego e consciência de sua realidade cultural e social.

Diante da pesquisa e do embasamento teórico utilizado, pode-se concluir que, o jogo é um instrumento de trabalho muito proveitoso para o educador, pois através dele o professor pode introduzir os conteúdos de forma diferenciada e bastante ativa. Com um simples jogo o professor poderá proporcionar apreensão de conteúdo de maneira agradável e o aluno aprenderá brincando. Portanto, com esta pesquisa conclui-se que, a intervenção do processo de ensino e aprendizagem, por meio de jogos, propicia aos alunos uma aprendizagem ainda mais significativa e, dentro desta perspectiva, o inovar com objetivos claros e previamente definidos torna a prática educativa mais relevante para os professores.

Concluiu-se que os jogos são de grande valor educacional e social para os alunos. Acreditando que os principais objetivos deste estudo foram alcançados e confirmando a importância dos jogos no ensino fundamental.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **O Jogo e a Educação: falar e dizer/ olhar e ver/ escutar e ouvir.** 6º Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

BARROS, 2001. **Educação Física** Disponível em:<www.brasilecola.com/educacaofisica>. Acesso em: 12 ago. 2019.

BOATO, E. M. **Introdução à Educação Psicomotora.** A vez e a voz do corpo na escola. 2º Ed. Brasília; Revista e Ampliada, 2006.

BRASIL. **Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990.** Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Casa Civil, 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm>. Acesso em: 8 mai. 2019.

_____. **Lei n. 9394/96, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da Educação Nacional. Brasília. Casa Civil, 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm>. Acesso em: 8 set. 2019.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação, Física/ Secretaria de Educação Fundamental.** Brasília: MEC/SEF, 1997.

BROUGERE, G. 1997. **Jogo e Educação.** Porto Alegre: Artes Médicas. Disponível em: <www.morretes.com.br/cultura/txt/brincarcult.htm>. Acesso em 15 ago. 2019.

BUGESTE, H. R. **Pedagogia do movimento: Universo lúdico e psicomotricidade.** Curitiba: Ibpex, 2007.

COSTA, L. C. A.; NASCIMENTO, J. V. **O Bom Professor de Educação Física: Possibilidades para a Competência profissional.** In. Maringá, v. 20, 1º trim. 2009.

CUNHA, N. H. S. **Brincando, aprendendo e desenvolvendo o pensamento matemático.** Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2005.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I.; CONCEIÇÃO, A. **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica.** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2013.

FREIRE, J. B. **Educação de Corpo Inteiro: Teoria e prática da Educação Física.** 5º Ed. São Paulo: Scipione, 2003.

FREIRE, J. B. **Educação de Corpo Inteiro: Teoria e prática da Educação Física.** 4º Ed. São Paulo: Scipione, 1989.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.

FORTUNA, T. R. **Papel do brincar: aspectos a considerar no trabalho lúdico.** Revista do Professor. Porto Alegre, p. 9 – 14, 2002.

GALLARDO, J. S. P; OLIVEIRA, A. A. B; ARAVENA, C. J. O. **Didática de Educação Física: a criança em movimento: jogo, prazer e transformação**, São Paulo: FTD, 1998.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2001. OLIVEIRA, S.L. **Tratando de metodologia científica: projetos de pesquisas, TGI, TCC, monografias, dissertações e teses**. 2º ed., São Paulo:Pioneira, 1996.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis: O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brincadeira, Brinquedo e a Educação**. 3º Ed. São Paulo: Cortez 1993.

MELO, A. M. **Jogos populares no ensino fundamental**, p. 15. Disponível em:<www.artigonal.com> Educação > Educação Infantil>. Acesso em 17 set. 2019.

MORIN, E. A comunicação pelo meio: teoria complexa da comunicação. **Revista Famecos mídia, cultura e tecnologia** Porto Alegre, n. 20, 2004, p. 20. Disponível em:
<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3197>> . Acesso em: 26 jul. 2019.

NASCIMENTO, A, V.; IURK, D. M. **A importância dos jogos na Educação Infantil para a formação de conceitos de crianças de 5 a 6 anos**. Disponível em: < <http://www.unicentro.br>>. Acesso em: 22 out. 2019.

NEGRINI. A. **A aprendizagem e desenvolvimento infantil, simbolismo e jogo**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

NALIIN, C. G. F. **O Papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, São Paulo. 2005. Acesso em: 20 jul. 2019.

OLIVEIRA, S. M. **A importância da Educação Física no desenvolvimento infantil**. 1989, fls Monografia (Especialização) – Funda. Educação da Região de Joinvile, 1989.

ORLICK, Terry. **Vencendo a competição: como usar a cooperação**. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

Paramêtros Curriculares Nacionais: Educação Física. Brasil. Brasília 2001. Acesso em: 26 mar. 2019.

REGO, T. C. **Uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 10º Ed. Petrópolis: 1997.

ROSA, M. S. O. **Corporeidade**. In: FAZENDA, Ivani. Org. dicionário em construção: interdisciplinaridade, 2º Ed. São Paulo: Cortez, 2002.

SOLLER, Reinaldo. **Jogos cooperativos**. 2º Ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

VYGOTSKY, L. **Pensamentos e linguagens**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

APÊNDICES



Educação Física: Aut. Port. n. 766 de 31/05/2000/Rec. Port. n. 3.755 de 24/10/05/Renovação Rec. Port. n. 286 de 21/12/2012

Mantida pela A.E.S.P.

Av. Presidente Vargas, 725 - Centro - Tel.: (67) 3437-3804 - Ponta Porã - MS

Home Page: www.magsul-

ms.com.br E-mail: graduacaomagsul@gmail.com; secretariamagsul@gmail.com e

ed.fisicamagsul@terra.com.br

APÊNDICE “A” QUESTIONÁRIO

1- O que você entende por jogo?

- Atividades relacionadas com competição;
- Atividades envolvendo raciocínio lógico;
- Atividades Lúdicas;

2- Quais são os jogos desenvolvidos na escola?

- Jogos lúdicos (queimada, amarinha, peteca, pular corda...);
- Jogos esportivos (vôlei, futebol, basquete).

3- Quais as contribuições dos jogos em relação ao desempenho do aluno?

- Melhora do rendimento físico (coordenação motora, equilíbrio, lateralidade);
- Melhora socialização, cooperação e união;
- Desenvolve o cognitivo (pensamento);
- Todas as alternativas acima.

4- Quais os principais benefícios do jogo em suas aulas?

- Facilita o trabalho desenvolvido em relação aos movimentos corporais e a compreensão dos alunos;
- Estimula a interação e participação;
- Nenhuma das alternativas acima.

5 - Os alunos gostam das atividades com jogos?

- Sim
- Não

6 - Quais os principais objetivos alcançados nas aulas ministradas com jogos?

- Compreensão do conteúdo de forma homogênea na turma;
- Melhor Desenvolvimento das habilidades motoras, cognitivas e sociais;
- Facilita desenvolver uma aula prazerosa, nos quais os alunos realizam.

7- Você costuma testar os jogos antes da aplicação?



Educação Física: Aut. Port. n. 766 de 31/05/2000/Rec. Port. n. 3.755 de 24/10/05/Renovação Rec. Port. n. 286 de 21/12/2012
Mantida pela A.E.S.P.

Av. Presidente Vargas, 725 - Centro - Tel.: (67) 3437-3804 - Ponta Porã - MS

Home Page: www.magsul-

ms.com.br E-mail: graduacaomagsul@gmail.com; secretariamagsul@gmail.com e
ed.fisicamagsul@terra.com.br

APÊNDICE “B”

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Você está sendo convidado a participar do TCC de graduação intitulado: A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO FUNDAMENTAL DE UMA ESCOLA DA REDE PÚBLICA ESTADUAL DO MUNICÍPIO

DE AMAMBAI-MS. O trabalho será realizado pelo acadêmica Emily Daiane Mancoelho Lima do curso de Educação Física - MS, orientado pelo pesquisador responsável, professor João Antonio da Silva Barbosa. Os objetivos deste estudo são:

- Identificar e compreender a importância dos jogos no Ensino fundamental de uma Escola de Rede Pública Estadual;
- Identificar a importância dos jogos pelos professores do Ensino Fundamental;
- Analisar os benefícios da importância dos jogos no ensino-aprendizagem da Educação Física;
- Identificar os jogos e sua importância para a aprendizagem do aluno no Ensino Fundamental.

Sua participação nesta pesquisa será voluntária e consistirá em autorizar a observação das aulas de Educação Física de séries do Ensino Fundamental, para a coleta de dados; responder um questionário simplificado e descritivo; relatar suas aulas. A sua participação nesta pesquisa estará contribuindo para dar fidedignidade nos resultados e apoio como participante.

Garantimos o sigilo de seus dados de identificação primando pela privacidade e por seu anonimato. Os dados obtidos a partir desta pesquisa não serão usados para outros fins além dos previstos neste documento.

Você tem a liberdade de optar pela participação na pesquisa e retirar o consentimento a qualquer momento, sem a necessidade de comunicar-se com a pesquisadora.

Este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido será rubricado em todas as folhas e assinado em duas vias, permanecendo uma com você e a outra deverá retornar ao pesquisador. Abaixo, você tem acesso ao telefone e endereço eletrônico institucional do pesquisador responsável, podendo esclarecer suas dúvidas sobre o projeto a qualquer momento no decorrer da pesquisa.

Nome do pesquisador responsável: _____.

Telefone institucional do pesquisador responsável: _____.

E-mail institucional do pesquisador responsável: _____.

Assinatura do pesquisador responsável

Local e data: _____, _____ de _____ 20____.

Declaro que li o TCLE: concordo com o que me foi exposto e aceito participar da pesquisa proposta.

. Assinatura do participante da pesquisa



FACULDADES MAGSUL

Educação Física: Aut. Port. n. 766 de 31/05/2000/Rec. Port. n. 3.755 de 24/10/05/Renovação Rec. Port. n. 286 de 21/12/2012
Mantida pela A.E.S.P.

Av. Presidente Vargas, 725 - Centro - Tel.: (67) 3437-3804 - Ponta Porã - MS

Home Page: www.magsul-

ms.com.br E-mail: graduacaomagsul@gmail.com; secretariamagsul@gmail.com e
ed.fisicamagsul@terra.com.br

APÊNDICE "C"

AUTORIZAÇÃO DE PESQUISA (TCC)

Prezado (a) Diretor (a):

Solicito autorização para que o (a) acadêmico (a): _____

Do 6 semestre do curso de Educação Física, realize pesquisa, para um trabalho referente à disciplina de Trabalho de Conclusão Interdisciplinar II, neste estabelecimento de ensino.

Certos de contarmos com a vossa valiosa colaboração, antecipamos agradecimentos.

Atenciosamente,

Prof. Me. João Antonio da Silva Barbosa

Coord. Do curso de Educação Física

ANEXOS

FOTOGRAFIA 1 - 1º aula: Confeção de petecas com material adaptado



Fonte: Acervo pessoal. (LIMA, 2018)

Na primeira aula observada, no dia 10 de outubro de 2019, o professor 1 construiu petecas com materiais adaptados, com TNT e jornal, com as turmas dos 3º anos

FOTOGRAFIA 2 - 2º aula: Jogo de peteca



Fonte: Acervo pessoal. (LIMA, 2019).

Na segunda aula observada no dia 16 de outubro de 2019 o professor 1 foi para o gramado aplicar brincadeiras utilizando a peteca construída na aula anterior

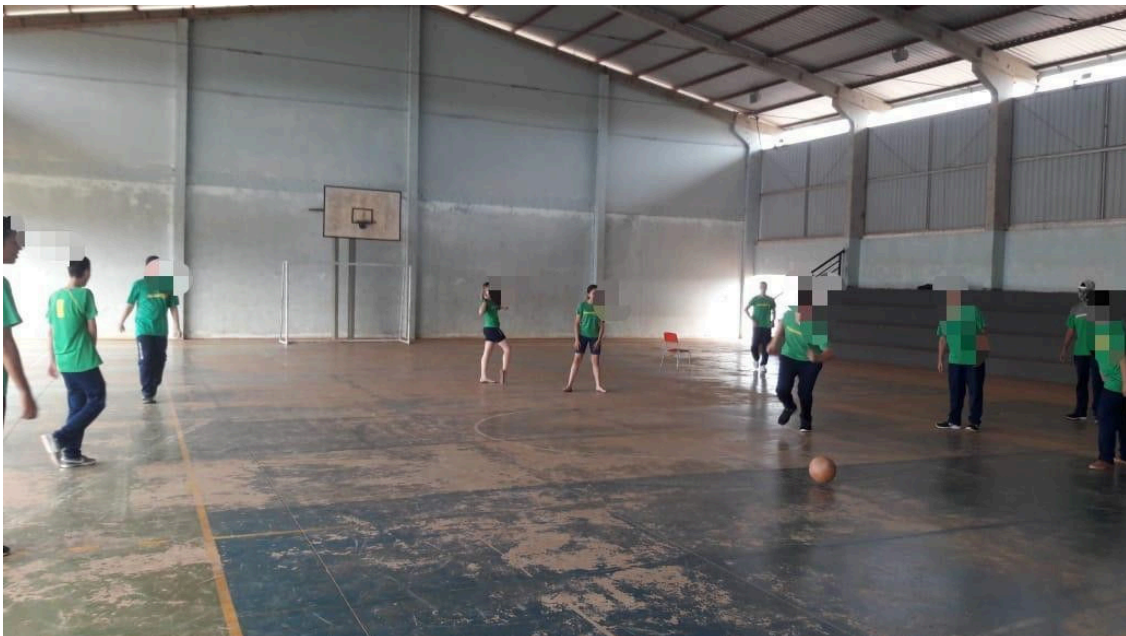
FOTOGRAFIA 3 - 3º aula: Jogo de volei



Fonte: Acervo pessoal. (LIMA, 2019).

Na terceira aula observada, no dia 17 de outubro, o professor 2 aplicou a modalidade de voleibol na quadra, para os alunos de 8º e 9º ano.

FOTOGRAFIA 4 - 4º aula: Jogo de futsal



Fonte: Acervo pessoal. (LIMA, 2019).

Na quarta aula observada, no dia 17 de outubro, o professor 2 aplicou a modalidade de futsal para os alunos de 6º e 7º ano.

FOTOGRAFIA 5 - 5º aula: três cortes



Fonte: Acervo pessoal. (LIMA, 2019).

Na quinta aula observada, no dia 30 de outubro, o professor 2, aplicou a modalidade de voleibol aos alunos e em seguida deixou aula livre.

FOTOGRAFIA 6 - 6º aula: Escravos de jó



Fonte: Acervo pessoal. (LIMA, 2019).

Na última aula observada, no dia 30 de outubro, o professor 1 aplicou aos alunos a brincadeira escravos de jó, tendo excelentes resultados com as turmas do 4º e 5º