

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Roger Maciel de Moura¹
Francisco José Fornari Sousa²

RESUMO

Introdução: O jogo é um elemento muito importante para as séries iniciais na escola. Ele é uma atividade física e mental, voluntária, regrada, que nos permite ficar fora da realidade.

Objetivo: Pesquisar a importância dos jogos para o desenvolvimento físico, intelectual ou mesmo moral das crianças que frequentam as séries iniciais do ensino fundamental.

Metodologia: Pesquisa de campo, descritiva diagnóstica (ANDRADE, 1999). Amostra: 40 alunos de 1º ao 5º ano do ensino fundamental. Instrumento de coleta de dados: questionários com questões abertas e fechadas. Os dados serão analisados através de estatística básica (f e %) e serão analisadas com base nos autores da área. **Resultado:** De acordo com a pesquisa realizada, os resultados obtidos mostram que 40 alunos entrevistados 22 estão na série correspondente a faixa etária e 18 alunos estão fora da faixa etária com distorção idade e série.

Conclusão: Baseado nos dados obtidos conclui-se que os pesquisados tem uma visão pouco definido dos objetivos da educação física na escola. Mas sentem-se satisfeitos com as atividades desenvolvidas.

Palavras-chave: Jogos. Ensino. Educação Física.

¹ Acadêmico 8ª fase do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST.

² Prof. da disciplina de TCC do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST.

THE IMPORTANCE GAMES IN SERIES OF INITIAL ELEMENTARY SCHOOL

Roger Maciel de Moura¹

Francisco José Fornari Sousa²

ABSTRACT

Introduction: The game is a very important element for the initial grades in school. It is a physical and mental activity, voluntary, regulated, that allows us to stay out of reality.

Objective: To investigate the importance of games for the physical, intellectual or even moral development of children attending elementary school. **Methodology:** Field research, diagnostic descriptive (ANDRADE, 1999). **Sample:** 40 students from 1st to 5th year of elementary school. Instrument of data collection: questionnaires with open and closed questions. The data will be analyzed through basic statistics (f and%) and will be analyzed based on the authors of the area. **Results:** According to the research conducted, the results obtained show that 40 students interviewed 22 are in the series corresponding to age group and 18 students are out of the age range with age and grade distortion. **Conclusion:** Based on the data obtained it is concluded that the respondents have an unclear vision of the objectives of physical education in the school. But they feel satisfied with their activities.

Words-Key: Games. Development. PE.

¹Acadêmico 8ª fase do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST.

²Prof. da disciplina de TCC do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST.

1. INTRODUÇÃO

A ludicidade é importante para o ser humano em qualquer idade, então, propiciar situações com jogos é garantir prazer, desafios e assegurar melhor desempenho dos alunos em diversas áreas do conhecimento.

Muitos teóricos e estudiosos destacam a importância do lúdico. Piaget e Vygotsky têm sido referências básicas na área educacional e deram destaque, em seus estudos, à aplicabilidade educativa, marcando as propostas de ensino em bases mais científicas. Sendo assim, compreende-se que o jogo é fundamental para o desenvolvimento da criança, sendo por isso indispensável à prática pedagógica.

Piaget (1990) dispõe que o jogo representa uma extrema importância no processo do desenvolvimento social, moral, intelectual e cognitivo. Assim, o jogo constitui uma condição para o desenvolvimento da criança. Piaget explica que quando a criança joga, eventualmente assimila e pode transformar a realidade. As atividades lúdicas, por intermédio das brincadeiras, são facilitadoras do processo de ensino e de aprendizagem, no desenvolvimento da criança.

Segundo Vigotsky (1989, p.84) a formação social da mente, o pensamento e a linguagem através do jogo a criança consegue definir conceitos, criar situações que desenvolvam a sua atuação de situações reais. Para este autor, o jogo aparece no mundo imaginário e contribui para o desenvolvimento do sujeito onde as interações sociais levam a uma aprendizagem. Podemos concluir que para a criança o jogo não é uma lembrança simples do vivido, mas uma transformação de uma nova realidade (mundo) que corresponde às exigências da criança, onde ela reproduz mais do que viu. Quando a criança joga utiliza os conhecimentos já adquiridos e constrói outros.

É de grande importância que nas escolas sejam desenvolvidos trabalhos enfatizando o uso dos jogos, reconhecendo a importância destes para as crianças do ensino fundamental, ajudando em seu desempenho a partir de um momento de lazer.

2. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Desde cedo o jogo é muito importante na vida da criança, pois quando brinca, joga, explora e manuseia o que está ao seu redor, começa a ter um sentimento de liberdade e satisfação pelo que faz. Ao jogar, a criança opera com significado das suas ações, o que a faz

desenvolver a sua vontade e ao mesmo tempo torna-se consciente das suas escolhas e decisões.

Coria-Sabini conceitua jogo:

O jogo é um ótimo recurso pedagógico, pois proporciona a relação entre parceiros e grupos o que é um fator de avanços cognitivos, pois durante os jogos a criança estabelece decisões, conflita-se com adversários e reexamina seus conceitos, pois a aprendizagem em sua forma mais simples se é estabelecida de uma conexão entre estímulo e uma resposta (CORIA-SABINI, 1986, p.3).

O jogo ajuda o aluno a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico, provocam no aluno um desafio fazendo com que sintam mais interesse e prazer em participar das atividades propostas.

De acordo com Kishimoto (1990), o jogo faz parte do cotidiano da educação além de ser utilizado para a preparação física é também um excelente apoio para o desenvolvimento do sistema motor da criança. Concebe-se o jogo como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo e a aprendizagem dos diferentes conteúdos escolares.

Vygotsky (1994), considera que através do jogo a criança com muita frequência faz, realiza algo que na realidade ainda não consegue fazer, então toda experiência que a criança vivencia com seu corpo por meio dos jogos, representa um avanço no processo de desenvolvimento integral da criança.

Pelo jogo a criança aprende, fala, comunica-se com outras pessoas, tem novos comportamentos e com tudo isso, se desenvolve mais e aprende ainda melhor, pois o jogo é uma atividade principal da criança.

Para El Konin (1998, p. 100):

No jogo a criança toma consciência de si mesma, aprende a desejar e a subordinar a seu desejo seus impulsos afetivos passageiros, aprende a atuar subordinando suas ações a um determinado modelo, a uma norma de comportamento. Assim, no jogo a submissão à necessidade não é imposta de fora, pois responde à própria iniciativa da criança como algo desejado. O jogo dessa maneira, por sua estrutura psicológica, é o protótipo da futura atividade séria. Da necessidade que se torna plena consciência: este é o caminho que vai do jogo as formas superiores da atividade humana.

Tendo em vista que o jogo é fundamental na vida da criança, toda escola precisa estar ciente que os jogos devem constar no seu PPP, e assim os alunos, passarão a ver a escola com outros olhos, terão mais prazer em estudar, o que tornará a aprendizagem cada vez mais significativa, pois o jogo é um recurso didático pedagógico muito importante e o professor deve usá-lo como seu aliado.

Para Vygotsky (1994), na idade escolar os jogos e os esportes tornam-se muito importantes, eles tem um papel específico no desenvolvimento. No ensino fundamental devem ser incentivados os trabalhos que envolvam as crianças com jogos de regras e esportes,

pois estes favorecem a formação da personalidade.

O jogo está presente na escola nas mais variadas situações e sob diversas formas, ele deve ser introduzido ao planejamento como recurso didático importante, pois através do jogo a criança também aprende. Vale ressaltar que o jogo na escola é diferente do jogo em casa ou da rua, pois o cotidiano escolar tem características e funções que a definem, como instituição de ensino, lugar que os alunos vão para obter conhecimentos. O que torna um jogo escolar diferente de um jogo em casa é definição de regras tomada de decisões e respeito mútuo segundo o referencial curricular nacional para educação infantil (ALMEIDA, 1998, p.27).

Segundo Almeida (1998), o sentido trabalho jogo se define como algo inerente, porque é por meio da atividade-jogo que a criança preserva o esforço de se dar por inteiro na atividade que realiza.

Na Educação Física, o jogo é um movimento humano que integra a cultura corporal, e é um dos conteúdos específicos desta área. Ele é considerado uma atividade onde a criança se exercita, se distrai e libera energias, tem a finalidade determinando o espaço o tempo e o movimento da criança, diminuindo o cansaço e a tensão as atividades mais sérias desenvolvidas em sala de aula, por isso a educação física é a disciplina que os alunos mais gostam. Os jogos nos possibilitam as mais variadas experiências de movimentos KISHIMOTO (1996, p. 28).

De acordo com o PCN Educação Física, (1997, p.30): “[...] nos jogos, ao interagirem com os adversários, os alunos podem desenvolver o respeito mútuo, buscando participar de forma leal e não violenta. Nos jogos, em que é fundamental o trabalho em equipe, a solidariedade pode ser exercida e valorizada.”

Com a realização de jogos nas aulas de Educação Física, além de aprimorar nos alunos as capacidades físicas necessárias para a sua prática, irá ajudar no seu desenvolvimento como cidadãos, pois o jogo possibilita trabalhar a disciplina, a honestidade, a colaboração e o companheirismo, pontos importantes na formação dos alunos. Também estimula o trabalho individual em prol do coletivo, o respeito às regras e o espírito de luta e participação (BRUN, 2006).

O jogo não deve ser realizado somente pelo ato de jogar em si. A cada partida, deve-se resgatar os pontos positivos e negativos da atividade para, assim, conversando com os alunos, contribuir não só no seu desenvolvimento físico, mas no seu desenvolvimento integral.

3. METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada com 40 alunos do 1º ao 5º ano. Inicialmente foi realizada a

observação da escola e das aulas dadas pelo professor titular e no segundo momento, foi desenvolvido a pesquisa com as turmas supracitadas.

Utilizou-se trabalhos individuais, em duplas e em equipes. Dessa maneira, estabeleceu-se regras para que os alunos aprendam a trabalhar em grupo, respeitando os seus colegas de jogo.

Como material utilizou-se diferentes recursos tecnológicos, materiais esportivos e didáticos pedagógicos para a realização das atividades, tudo de acordo com a realidade da escola.

3.1 Análise e discussão dos dados

Em relação a faixa etária dos participantes da pesquisa, a tabela 1 mostra os seguintes resultados: (n=9, 23%) possuem 11 anos, (n=13, 33%) possuem 12 anos e (n=18, 45%) possuem 13 anos.

Tabela 1. Faixa etária dos participantes da pesquisa.

Idade	f	%
11 anos	9	23%
12 anos	13	32%
13 anos	18	45%
Total	40	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Segundo Marcel Crahay (2007, p. 185):

O balanço das pesquisas disponíveis sobre os efeitos da repetência não tem ambigüidade: em regra geral, os alunos fracos que repetem progredem menos que os alunos fracos que são promovidos. Ou seja, pode-se considerar que a repetência constitui um meio contra produtivo de fazer face às dificuldades de aprendizagem dos alunos fracos.

Os dados coletados na pesquisa quantitativa realizada com os alunos do 1º e 5º ano, identificou que dos 40 alunos entrevistados, 22 estão na série correspondente a faixa etária e 18 alunos estão fora de faixa etária com distorção idade série.

Sabemos que, quando um aluno é reprovado, ele é taxado de incapacitado para prosseguir os estudos e essa condição afeta bastante sua auto-estima de forma negativa. A repetência não leva o aluno a uma aprendizagem melhor no ano seguinte, isto é, repetência não é sinônimo de melhoria na aprendizagem e bom desempenho nos anos seguintes.

Questionados sobre a satisfação em realizar as aulas de Educação Física, a tabela 2 mostra (n=39, 98%) respondeu sim e (n=1, 2%) não.

Tabela 2. Em relação a satisfação de realizar as aulas de Educação Física.

	f	%
Sim	39	98%
Não	1	2%
Total	40	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Os entrevistados concordam que participar de jogos/ esportes é muito importante. De acordo com Parâmetros Curriculares Nacionais, jogar é uma atividade do ser humano. A criança ao jogar fica tão envolvida com o que está fazendo, que coloca na ação seus sentimentos e emoções. Ele é um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, pois a criança ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atividades e valores (BRASIL, 1998).

Questionados sobre a importância em participar das aulas, a tabela 3 mostra que (n=40, 100%) responderam sim.

Os entrevistados concordam que participar de jogos/ esportes é muito importante. De acordo com Parâmetros Curriculares Nacionais. Educação, pois a criança ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atividades e valores (BRASIL, 1998).

Tabela 3. Importância em participar das aulas.

	f	%
Sim	40	100%
Não	0	0%
Total	40	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Com relação ao que mais gostam de fazer nas aulas de Educação Física, a tabela 4 nos mostra o seguinte: (n=20, 50%) esporte. (futebol),(n=1, 3%) brincadeira em sala de aula, (n=1, 3%) ginástica, (n=2, 5%) dança, (n=16, 40%) não opinaram.

De acordo com a Proposta Curricular de Santa Catarina, O esporte escolar tem um fim educativo. Portanto, é necessário sermos críticos ao trabalhar a produção de seus valores, tais como: enfatizar sempre que não jogamos contra, jogamos com; vitória e derrota são fatores interdependentes. Se quisermos uma sociedade igualitária, produzida no coletivo, deveremos trabalhar a questão do vencer, e do perder, e não o princípio de apenas sobrepujar.

Tabela 4. O que mais gosta de fazer nas aulas de Educação Física.

	f	%
Ginástica	1	3%
Dança	2	5%
Esporte	20	50%
Não opinaram	16	40%
Total	40	100%

Fonte: dados da pesquisa.

A tabela 5 indica que: (n=7, 18%) dança, (n=2, 5%) música, (n= 9, 23%) futebol, (n=2, 5%) corrida, (n=2, 5%) brincadeiras, (n=9, 23%) basquete, (n=1, 3%) amarelinha, (n=2, 5%) xadrez, (n=1, 3%) pipa, (n=5, 13%) handebol.

Tabela 5. Sugestões de atividades.

	f	%
Dança	7	18%
Música	2	5%
Futebol	9	23%
Corrida	2	5%
Brincadeiras	2	5%
Basquete	9	23%
Amarelinha	1	3%
Xadrez	2	5%
Pipa	1	3%
Handebol	5	13%
Não opinaram	0	0%
Total	40	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Como sugestão de atividade, a tabela 5 mostra que a maioria, 23% dos alunos, citam o futebol. O livro Metodologias do Ensino de Educação Física, de Lino Castellani (2009, p 72) Filho nos diz que o ensino de Futebol nas Escolas é mais do que “jogar futebol”, muito embora “jogar futebol” seja elemento integrante das aulas de Educação Física.

Com relação ao que mudaria nas aulas, a tabela 6 mostra que: (n=4, 10%) atividades em grupo, (n=6, 15%) futebol, (n=12, 30%) nada, está ótimo, (n=3, 8%) regras de jogo, (n=3, 8%) brincadeiras em sala, (n=1, 3%) que não existisse brigas entre colegas, (n=2, 5%) não copiar matérias (aulas teóricas), (n=4, 10%) tratamento do professor com os alunos, (n=3,

8%) educação dos alunos, (n=2, 5%) avaliações.

De acordo com a tabela, a maioria dos entrevistados não mudariam nada nas aulas de Educação Física, consideram que está tudo bem.

Tabela 6. O que mudaria nas aulas de Educação Física.

	f	%
Atividades em grupo	4	10%
Futebol	6	15%
Nada, está ótimo	12	30%
Regras do jogo	3	8%
Brincadeira em sala	3	8%
Não tivesse briga	1	3%
Não copiar matéria	2	5%
Tratamento de professor/alunos	4	10%
Educação dos alunos	3	8%
Avaliações	2	5%
Total	40	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Tabela 7. O que se aprende nas aulas de Educação Física.

	f	%
Ginástica	1	3%
Jogos	6	15%
Nossos erros	1	3%
Ser educado	3	8%
Regras do Jogo	14	35%
Desenvolver atividades	8	20%
Exercícios para a saúde	7	18%
Total	40	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Nesta tabela observou-se que: (n=1, 3%) ginástica, (n=6,15%) jogos, (n=1,3%) nossos erros, (n=3,8%) ser educado, (n=14,35%) regras do jogo, (n=8,20%) desenvolver atividades, (n=7,18%) exercícios físicos para saúde.

A última pergunta realizada, foi com relação ao que se aprende na aula de jogos, conforme a tabela 7 40% dos entrevistados disseram que o que mais se aprende são as regras de jogo. Para Huizinga (1993, p.33): “[...] o jogo é uma atividade de ocupação voluntária,

exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria.”

4. CONCLUSÃO

Em relação a faixa etária 22 estão na série correspondente a faixa etária e 18 alunos estão fora da faixa etária com distorção idade e série. A maioria dos pesquisadores acredita ser importante Educação Física e se sente satisfeito com sua prática. Entre as atividades que mais gostam de realizar estão, jogar bola, pular corda, jogos e brincadeiras diversas.

Como sugestão de atividades apareceram: Dança, Basquete, Handebol entre outras.

Na opinião dos pesquisadores mudariam: Atividades em grupo, Não copiar matéria, Nada, está ótimo entre outras.

Para os pesquisadores o que se aprende na Educação Física é: Desenvolver atividades, exercícios para a saúde, Jogos, Ser educado.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P.N de. **Educação Lúcida**: técnicas e jogos pedagógicos. 9.ed. Ed. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

BARROS, Daisy Regina Pintol; BARROS, Darcymires do Rêgo. **Educação Física na Escola Primária**. Rio de Janeiro: Livraria José Olympio Editora, 1969.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais, Educação Física**. 1997.

ABRAMOWICZ, A e WAJSKOP,G. **Creches**: Atividades de zero a seis anos São Paulo: Moderna, 1995.

CORIA-SABINI, Maria Aparecida. **Psicologia Aplicada à Educação**. São Paulo: EPU, 1986.

CRAHAY, Marcel. **Qual pedagogia para os alunos em dificuldade escolar? Cadernos de Pesquisa** – Fundação Carlos Chagas, v. 37, n. 130, p. 181-208, Jan/abr. São Paulo: É possível tirar conclusão sobre os efeitos da repetência. Caderno de pesquisa são Paulo, v. 36, n. 127, p. 233-246. Jan./abr. 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/cp/v37n130/09.pdf> . Acessado em: 12/11/2016.

ELKONIN, D.B. **Psicologia do jogo**. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Ed Perspectiva, 1993.

KISHIMOTO, T.M. **O brinquedo na educação: considerações Históricas.** São Paulo: FDE, 1990.

LINO, Castellani Filho, **Metodologia do Ensino de Educação Física.** 2. ed. rev. São Paulo: Cortez, 2009.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na criança.** Editora: Livros técnicos e Científicos, (1990).

SANTA CATARINA. **Proposta Curricular de Santa Catarina- Disciplinas Curriculares.** 1998. Desafios à LDB: Educação de jovens e adultos para um novo Século in ALVES, Nilda e VILLARDI, Raquel (Orgs.) **Múltiplas leituras da nova L.D.B.** Rio de Janeiro: Qualtymark/ Dunya Ed., 1997.

VYGOTSKY, Leo Semonovit. **A formação social da Mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.