

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Marcos dos Santos¹

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. **Resultados:** (n=39, 98%) gostam de participar das aulas de Educação Física; (n=40, 100%) disseram que é importante participar das aulas; (n=20, 50%) responderam que preferem o esporte (futebol); (n= 9, 23%) deram como sugestão de atividades futebol;(n=12, 30%) não mudariam nada nas aulas de Educação Física, está ótimo; (n=14, 35%) disseram que o que mais se aprende nas aula de Educação Física são as regras do jogo.**Conclusão:**conclui-se que as aulas de Educação Física são muito prazerosas, que os alunos demonstram interesse em participar, ficam ansiosos esperando pelo momento da aula, pois é neste momento que brincam, se divertem, aprendem muito também, e acima de tudo, desenvolvem o companheirismo entre eles.

Palavras-chave: Jogos. Aprendizagem. Aulas práticas.

¹ Acadêmico 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.

THE IMPORTANCE OF GAMES IN THE SERIES OF EARLY ELEMENTARY SCHOOL

Marcos dos Santos¹

Francisco José Fornari Sousa²

ABSTRACT

Introduction: The game is very important for the early grades in school element. It is an orderly, voluntary, physical and mental activity, which enables us to stay out of reality.

Objective: To investigate the importance of play to the physical, intellectual or moral children who attend early grades of elementary school development. **Methodology:** Field research, descriptive diagnosis (ANDRADE, 1999). **Methodology:** 40 students from 1st to 5th grade of elementary school. Instrument to collect data: questionnaires with open and closed questions. Data will be analyzed using basic statistics (fe%) and will be reviewed based on the area of authors. **Results:** (n = 39, 98%) like to participate in physical education classes; (n = 40, 100%) said that it is important to attend classes; (n = 20, 50%) responded that they prefer the sport (football); (n = 9, 23%) gave a suggestion from football activities; (n = 12, 30%) did not change anything in Physical Education, is great; (n = 14, 35%) said that the more you learn in gym class are the rules of the game. **Conclusion:** We concluded that physical education classes are very enjoyable, students demonstrate interest in participating, get anxious waiting for the moment of the lesson as it is currently playing, have fun, learn a lot also, and above all, develop fellowship among them.

Words-Key: Games. Learning. Practical classes.

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.

1. INTRODUÇÃO

Todo ser humano é um ser sensível que, diante do mundo busca significações, o que torna o seu pensamento dinâmico por excelência.

O presente projeto traz um estudo sobre a importância dos jogos nas séries iniciais do ensino fundamental.

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).

O jogo representa uma atividade física ou mental organizado por um sistema de regras que define a perda ou o ganho, é também uma forma de brinquedo, um passatempo. Eles sempre fizeram parte da humanidade e até hoje, através dos jogos os países se socializam.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O jogo é fundamental para o desenvolvimento da criança, sendo por isso indispensável à prática pedagógica.

Para Piaget (1990), 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, já que esta quando joga 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 Vygotsky (1989) 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

conhecimentos que já adquiriu e constrói outros.

É de grande importância que nas escolas sejam desenvolvidos trabalhos enfatizando o uso dos jogos e a sua importância para as crianças do ensino fundamental, pois os jogos quando desenvolvidos com prazer, transformam o cotidiano escolar, pois o aluno vê o jogo como um momento de lazer, e aprende com maior facilidade.

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.

Para Coria-Sabini (1986, p.3):

[...] 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.

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.

Segundo Vygotsky (1989), o lúdico só pode ser considerado educativo quando desperta no aluno o interesse em participar, pois o jogo desperta nas crianças o gosto pela vida.

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 (1987, p. 100):

No jogo a criança toma consciência de si mesma, aprende a desejar e a subordinar

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 (1989), 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 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.

Segundo Piaget (1990), pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, em todo o lugar onde se consegue transformá-lo em iniciativa de leitura ou de ortografia observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações tidas como maçantes.

Na Educação Física, o jogo é movimento humano e 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.

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.”

O caráter educacional dos jogos é muito importante nas aulas de Educação Física. Por meio deles, pode-se desenvolver qualidades e capacidades físicas e morais, representadas nas mais diversas situações que surgem nos jogos. Além disso, eles aumentam a motivação, o interesse e, com isso, a participação dos alunos nas aulas.

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.

O jogo também estimula o trabalho individual em prol do coletivo, o respeito às regras e o espírito de luta e participação.

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

Este projeto foi desenvolvido na EMEB Lupércio de Oliveira Koeche, com 40 alunos do 1º ao 5º ano. Inicialmente foi realizada a observação da escola e das aulas dadas pelo professor titular, no segundo momento, foi aplicado este projeto com as turmas supracitadas.

Foram desenvolvidos trabalhos individuais, em duplas e em equipes, fazendo com que os alunos seguissem as regras estabelecidas, aprendendo a trabalhar em grupo e respeitando os colegas de jogo.

Foram utilizados diferentes recursos tecnológicos, materiais esportivos e didáticos pedagógicos para a realização das atividades, tudo de acordo com a realidade da escola.

A pesquisa foi a quantitativa, onde o objeto de investigação são os alunos da escola supracitada.

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 5º e 6º 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 à 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).

Tabela 3. Importância em participar das aulas.

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

Fonte: dados da pesquisa.

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).

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 (BRASIL, 1998).

Com relação ao que mais gostam de fazer nas aulas de Educação Física, a tabela 04 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 e(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, 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 (COLETIVO DE AUTORES, 2009).

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.

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.

A última pergunta realizada, foi com relação ao que se aprende na aula de jogos, conforme a tabela 7, 35% dos entrevistados disseram que o que mais se aprende são as regras do 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.”

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.

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.

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**, 1998.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. 2.ed. rev. São Paulo: Cortez, 2009.

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: Autores Associados, 2007.

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.

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

SANTA CATARINA. **Proposta Curricular de Santa Catarina**. Disciplinas Curriculares. 1998.

VYGOTSKY, L. S.. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

VYGOTSKY, L. S.. **A formação social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.