

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**  
**UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL**  
**POLO PIRITIBA/BA**

GENICLÉA RIBEIRO DIAS SILVA

**METODOLOGIA DOS JOGOS COLETIVOS NAS AULAS DE**  
**EDUCAÇÃO FÍSICA: ASPECTOS SOCIAIS**

Piritiba/BA

2017

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**  
**UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL**  
**POLO PIRITIBA/BA**

GENICLÉA RIBEIRO DIAS SILVA

**METODOLOGIA DOS JOGOS COLETIVOS NAS AULAS DE**  
**EDUCAÇÃO FÍSICA: ASPECTOS SOCIAIS**

Trabalho monográfico apresentado como requisito final para aprovação da disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II, no oitavo semestre, do Curso de Licenciatura em Educação Física do programa UAB da Universidade de Brasília – Polo Piritiba-BA

Professor orientador: Oséias Guimarães de Castro

Piritiba/BA

2017

## **DEDICATORIA**

Ao finalizar mais uma etapa profissionalizante, é incontrolável o sentimento de alegria, diante de tanta felicidade, é preciso lembrar de quem sempre está ao nosso lado.

Dedico este trabalho a meus pais Genivaldo Santos Dias e Miralva Ribeiro do Nascimento, ao meu padrasto Zenito Ferreira Pessoa, que faleceu no decorrer dessa caminhada, por tamanha dedicação em direcionar-me a este êxito.

Dedico a minha maravilhosa família; meu esposo Israel Dias Silva, minha filha Valesca Ribeiro Dias Silva, ao mais novo membro da família Samy Ribeiro Dias Silva, as amigas que fiz durante o curso, em especial a Máisa Santos Guimarães, que sempre estiveram me apoiando, em todos os momentos difíceis que cruzaram meu caminho nesta caminhada que parecia invencível, mas que me levou a uma belíssima conquista.

# SUMÁRIO

<b>1- Introdução.....</b>	<b>7</b>
<b>1.1 Justificativa .....</b>	<b>9</b>
<b>2- Tema.....</b>	<b>10</b>
<b>3- Problema de Pesquisa.....</b>	<b>10</b>
<b>4- Objetivo</b>	
<b>4.1- Objetivo Geral .....</b>	<b>11</b>
<b>4.2- Objetivos Específicos.....</b>	<b>11</b>
<b>5- Revisão de Literatura .....</b>	<b>11</b>
<b>6- Metodologia .....</b>	<b>18</b>
<b>7- Discussão dos resultados.....</b>	<b>20</b>
<b>8-Considerações finais.....</b>	<b>24</b>
<b>9- Referências.....</b>	<b>24</b>
<b>10- Anexos.....</b>	<b>28</b>

## RESUMO

Ao frequentar a ambiente escola, pode-se perceber que os jogos coletivos são bastante praticados, na maioria das vezes com uma forte ligação aos esportes de rendimento, e acaba sendo contestado na área acadêmica. Este trabalho teve como objetivo medir a representação que os jogos coletivos representam para o desenvolvimento de atitudes e interação dos alunos, para isto foi realizado um estudo de campo. Para um resultado mais real, foi escolhido uma turma do 7º ano, com um total de 9 alunos de ambos os sexos, a turma é composta por alunos na pré-adolescência, uma idade confusa e que começam a formar sua personalidade. Foi observado várias aulas com a utilização dos jogos coletivos, para depois aplicar um questionário com característica do teste sociométrico, que possibilitou obter respostas para avaliar características pessoais e sociais dos alunos. A finalidade do questionário foi identificar as características pessoais dos alunos, e logo em seguida seu comportamento junto aos colegas, que participavam dos jogos coletivos. E para finalizar a pesquisa, utilizou-se uma técnica baseada em Cerqueira (2013), onde foram questionados a respeito da escolha de um líder para a turma, onde seria mais provável um aluno com bom entendimento do funcionamento da escola, mas eles escolhem de acordo com o nível de interação do aluno, que era exatamente o que se buscava, e os resultados demonstraram eficiência dos jogos coletivos, desde que o aluno seja participativo durante as atividades, pois o aluno que se destacou na escolha como líder, era considerado tanto por ele próprio como pela turma, um aluno muito cooperativo com os colegas, independente de seus interesses, já o rejeitado participava das aulas mas não era considerado um aluno cooperativo, não interagiu com a turma durante os jogos coletivos.

**Palavra Chave:** Jogos coletivos, interação, socialização, cooperação, teste sociométrico.

## ABSTRACT

When attending the school environment, it can be seen that the collective games are quite practiced, most of the time with a strong connection to sports of income, and ends up being disputed in the academic area. This work had as objective to measure the representation that the collective games represent for the development of attitudes and interaction of the students, for this a field study was carried out. For a more realistic result, a 7th grade class was chosen, with a total of 9 students of both sexes, the class is composed of students in pre-adolescence, a confused age and who begin to form their personality. It was observed several classes with the use of collective games, to later apply a questionnaire with characteristic of the sociometric test, that enabled to obtain answers to evaluate personal and social characteristics of the students. The purpose of the questionnaire was to identify the personal characteristics of the students and soon after their behavior with the colleagues, who participated in the collective games with him. And in order to finish the research, a technique based on Cerqueira (2013) was used, where they were questioned about the choice of a leader for the class, where a student with a good understanding of the school operation would be more likely, but they choose according to the student's level of interaction, which was exactly what was sought, and the results demonstrated efficiency of the collective games, provided that the student is participative during the activities, because the student who excelled in the choice as a leader was considered as much by himself as by the class, a student very cooperative with the colleagues, independent of his interests, already the rejected participant of the classes but was not considered a cooperative student, did not interact with the class during the collective games.

**Key words:** Collective games, interaction, socialization, cooperation, sociometric test.

## 1- Introdução

De acordo com SADI (2008), a educação brasileira tem um quadro avaliativo que se contradiz, onde afirma ter como metodologia, a construção social, mas que tem os quesitos, prova e nota, como medidas de ouro, o que demonstra um caráter tecnicista, até mesmo nas aulas de educação física. *“O ensino esportivo deve ser pelo jogo, essencialmente pelas suas características complexas e sistêmicas, negando de uma vez por todas a tendência do ensino tecnicista”*. (Leonardo et. al 2009)

A educação física é uma disciplina voltada para a preparação do indivíduo no convívio na sociedade, e os jogos coletivos tem funções, muito importante neste processo de educação, por se tratar de atividades onde os alunos estão frequentemente se relacionando com os colegas, trocando experiências e adquirindo novos conhecimentos.

Apesar da ideia muito comum de que "ensinar um esporte" é apenas ensinar a praticá-lo, já existe a compreensão e a necessidade de que a teoria/prática esportiva, enquanto parte do conteúdo a ser ensinado na escola, deve ser mediada por uma teoria pedagógica crítica, reconhecendo o esporte como um fenômeno socialmente produzido. (CARLAN, et al 2012.)

Vários pesquisadores demonstram interesse, em buscar uma forma ideal para que, os professores possam... *“construir uma metodologia para a aprendizagem dos jogos esportivos coletivos, que se utilize somente de jogos ao longo de seu processo de ensino, mostra-se extremamente coerente, pois estará primando pela produção da diversidade e especificidades”* ... (Scaglia et al, 2013). Para que não se torne um conteúdo de curta duração, onde este comportamento é visível durante atividades que os alunos praticam sem nem um incentivo, praticam apenas por acreditarem ser obrigados, lembrando do quesito prova e nota.

Coutinho (2007), destaca que muitos profissionais da área acadêmica, acreditam que os profissionais da área de Educação Física, dedicam se, apenas em o processo técnico-tático, por utilizar os jogos para o desenvolvimento das aulas. Isso faz com que muitos profissionais se dediquem para, *“...garantir um ambiente de aprendizagem em que os procedimentos e objetivos pedagógicos sejam alcançados na*

*medida em que o jogador mobiliza suas competências e habilidades...*” (Scaglia et al, 2013), onde resultados reais possam ser apresentados, para que esses impasses possam ser superados.

De acordo com SADI (2008) os jogos coletivos abarcam elementos que trabalham a subcategoria decisão, tomando como exemplo as expressões: “para quem devo passar a bola”, “quando devo passar ou driblar”, “quando e como atacar”, “quando e como defender” no meu campo ou do adversário.

Diante de vários relatos e reportagens de jornais e até mesmo trabalhos acadêmicos, pretende-se buscar informações que possam esclarecer a diferença entre competição e diversão, visto que a utilização de esportes nas aulas de Educação Física é cada vez mais frequente, o que leva a desenvolver uma determinada pesquisa, e com essas pesquisas foi possível destacar o método “*O Teaching Games for Understanding*”

O TGfU é uma ferramenta de pensamento, um convite para testar novas ideias, propor novos argumentos e oferecer dimensões alternativas no processo de ensino que ajuda tanto os treinadores quanto os professores a avançar com conhecimentos acerca do aprendizado do jogo no contexto esportivo ou da educação física escolar.

O modelo do TGfU possui raízes na teoria construtivista e coloca o aluno numa posição de construtor ativo das suas próprias aprendizagens, valorizando os processos cognitivos de percepção, a tomada de decisão e a compreensão do jogo. Basicamente o modelo propõe o ensino a partir de problemas táticos em contexto de jogo e a ênfase na aprendizagem cognitiva antes do desempenho motor. Com a ascensão desse modelo, o entendimento do jogo como um momento de aplicação de técnicas cede lugar à concepção de um jogo mais elaborado no plano tático e cognitivo. (TEOLDO, et al. 2010)



O objetivo desta pesquisa é esclarecer muitos impasses citados logo acima, para que muitas incertezas que se mantem presente, quanto as aulas de Educação Física possam ser esclarecidas, reforçando o método de ensino dos conteúdos da Educação Física, que infelizmente ainda são vítimas de preconceitos, até mesmo por pessoas inclusas na área da educação, demonstrando a falta de conhecimento de uma disciplina que tem grande valia na formação do indivíduo.

## **1.1– Justificativa**

Durante está graduação foi possível aprender a trabalhar com os jogos, sendo coletivos ou individuais, o fato deles serem praticados de forma semelhante com os esportes, vem causando um impasse com relação as aulas de Educação Física, “... *percebê-los enquanto jogo é pré-requisito fundamental para a sustentação e construção de metodologias inovadoras em pedagogia do esporte, as quais se valem do jogo para a efetivação de processos coerentes de iniciação, especialização e aperfeiçoamento nos esportes coletivos*”.( Scaglia et al 2013). Acreditando ser aulas que incentivam apenas a pratica esportiva, coisa que não faz parte dos conteúdos pedagógicos de uma Instituição Educacional, que deve preferenciar a formação do indivíduo para o convívio em sociedade, sendo um ser totalmente inserido, seja qual for a comunidade.

Com a realização desse estudo será possível a elaboração de aulas bem fundamentadas, baseando seus conteúdos em pesquisas que apresentam metodologias de ensino com qualidade, onde os alunos não participem das aulas de Educação Física apenas por diversão, sim desenvolvendo e aprendendo os conteúdos que foram traçados para determinada aula.

As aulas de Educação Física, como tantas outras, passam por rotinas, sendo consideradas formas constantes de se iniciar, desenvolver e encerrar o trabalho de ensino/aprendizagem. As rotinas interferem diretamente na otimização do tempo da aula de Educação Física. Muitas aulas iniciam com alunos sentados em pequenos grupos ou em círculo, de forma que o professor possa explicar o transcorrer das atividades e distribuir o material a ser utilizado. Rotinas que permitem um início de aula mais ativo, no qual os alunos

possam entrar imediatamente na prática e organizar seu próprio material, são melhores do que as rotinas tradicionais a exemplo das que iniciam com a chamada presencial. (SADI, 2008)

Entende-se que a Educação Física no contexto escolar é um espaço que deve ser utilizado para trabalhar os conteúdos de uma forma crítica e reflexiva para que haja uma maior compreensão por parte dos alunos, e que as ações articuladas sejam realmente levadas a sério, sendo que ao realizar tal projeto, além dos espaços escolares, fará com que envolva todas as partes importantes para que realmente haja mudanças significativas e todos saibam explorar os jogos coletivos nas aulas de Educação Física, aprimorando os conceitos conceituais e atitudinais de uma forma mais abrangente.

A partir da análise sobre os modelos de ensino dos jogos desportivos: jogos coletivos nas aulas de Educação Física, pretende-se discutir como explorá-los nas aulas de educação física, aprimorando os conteúdos conceituais e atitudinais, abordando os conteúdos sociais?

## **2 - Tema**

Análise sobre os modelos de ensino dos jogos coletivos nas aulas de Educação Física.

## **3 - Problema de pesquisa**

Como explorar os jogos coletivos nas aulas de educação física, aprimorando os conteúdos conceituais e atitudinais, abordando os conteúdos sociais?

## **4 - Objetivos**

### **4.1 - Objetivo geral:**

Avaliar a influência dos jogos coletivos, a partir das intervenções pedagógicas nas aulas de Educação Física no Ensino Fundamental.

### **4.2 - Objetivos específicos:**

- Descrever a prática de ensino com aporte teórico no conceito de jogos coletivos nas aulas de Educação Física na Escola Cecília Meireles;
- Distinguir conceitualmente, bem como a correta aplicação metodológica entre os dois modelos mais utilizados contemporaneamente no que respeita ao ensino dos jogos desportivos: o Jogos de Ensino para Compreensão e o Modelo de Educação Esportiva;
- Analisar a percepção dos alunos quanto ao emprego dos métodos, os aspectos didáticos associados aos modelos, bem como os desafios na implementação da abordagem de ensino dos jogos desportivos;
- Avaliar a capacidade de desenvolver ações autônomas na resolução de situação-problema, comunicação e interação em grupo através dos modelos empregados no ensino.

## **5 - Revisão de literatura:**

A partir das possibilidades de intervenção pedagógica nas aulas de Educação Física, algumas ações práticas e efetivas no contexto educacional devem apresentar “...uma metodologia que explore conteúdos por meio de uma situação de jogo na aula/treino, exigirá do professor/técnico o cuidado didático na garantia de um ambiente de jogo...” ( Scaglia et al,2013), que possa ser adotada, para a melhoria da convivência social dos envolvidos na comunidade, esta que pode e deve ser estendida a todos os locais que o indivíduo seja direcionado, podendo ele se tornar um ser totalmente adaptável a culturas.

Na sociedade atual, as comunidades são constituídas de diversas culturas, isso indica que há uma riqueza sociocultural que envolve as pessoas, devido ao estilo de vida que vem sendo empregado, onde muitas pessoas se deslocam de sua região para irem em busca de melhorias econômicas.

Esse deslocamento, resulta na necessidade que o indivíduo terá, em ter que se adaptar à nova cultura que ele será inserido, pois cada comunidade é constituída de diferente cultura. As práticas esportivas, assim como a própria Educação Física, demonstram ser muito eficiente, quando se fala em tornar o ser humano, um ser altamente social.

“Outro fator que tem contribuído significativamente para a consolidação de novas propostas de ensino-aprendizagem é o avanço didático recente na pedagogia do esporte em relação ao uso de métodos (estratégias-metodologias), sistematização do conteúdo de ensino, instrumentos de avaliações, outras múltiplas possibilidades”. (Casarin *et al*, 2011)

Segundo (TUBINO, 2005, pag.100) “*Não há a menor possibilidade de erro ao afirmar que as atividades físicas e, principalmente, esportivas constituem-se nos melhores meios de convivência humana.*”. Os conteúdos sócios afetivos que são frequentemente trabalhados nas aulas de educação física, são os principais conteúdos colocados em pratica, no cotidiano das pessoas.

As relações sociais, se demonstram tão importantes na formação do indivíduo, que levou o psicólogo *Jacob Levy Moreno* a desenvolver o teste sociométrico. O teste sociométrico é capaz de identificar o comportamento das pessoas através de um questionário, este questionário deve ser direcionado a um grupo de pessoas, é através do comportamento do indivíduo neste grupo de pessoas, que o teste deve ser aplicado para a identificação comportamental do indivíduo.

Após comprovada a eficácia do teste, muitos autores e pesquisadores já utilizaram para avaliações de grupos de pessoas, independentemente de ser alunos ou não, o que significa que é possível utilizar este teste fora do ambiente escolar.

Ultimamente a Educação Física, vem sendo responsabilizada pelo estilo social que os alunos desenvolvem na sociedade, percebendo o espírito agressivo que muitos alunos apresentam nas escolas, o teste sociométrico passou a fazer parte da metodologia de muitas escolas, com intuito de identificar a personalidade de cada aluno, para que o professor pudesse agir diretamente, ou seja, possibilitar que o professor, planeje suas aulas de forma eficiente, a depender da demanda da turma que se encontra.

*“Assim, o jogo, ao mesmo tempo, é lúdico e sério, e talvez aí se encontre uma das suas mais valiosas virtudes. Assim sendo, o jogo apresenta inúmeras outras características paradoxais, tais como ordem, desordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo e entusiasmo.” (Leonardo et al, 2009)*

A formação social do indivíduo, é formulada a partir do contexto histórico cultural que a criança está inserida, assim a aplicação do teste sociométrico, fará com que se desenvolva uma metodologia de ensino, atraindo as crianças para a vivência sociocultural que está presente em determinado ambiente, desenvolvendo uma espécie de inclusão social, para o aluno.

*“Os constrangimentos impostos nos jogos estruturados propiciam aos jogadores estarem constantemente: avaliando, criando, prevendo e tomando decisões em relação às competências da equipe, com e sem a posse de bola, quer no ambiente de ensino-aprendizagem ou no jogo formal.” (Casarin et al,2011)*

Ao se falar de inclusão social, o professor deve ficar atento para que os indivíduos, sejam inseridos de forma igualitária, para que equívocos imperceptíveis, não sejam cometidos, pois quando se falam em inclusão social, o campo de atuação pode se estender além do que se prever, pois o ambiente escolar demonstra ser um ambiente fechado, onde se pode aplicar testes quantitativos.

O que resultará em resultados reais, já no ambiente aberto deve-se priorizar a qualidade das intervenções, a serem aplicadas, pois o público interferente, pode ser modificado frequentemente, por se tratar de um ambiente onde as pessoas podem ir e vir, no momento que pretenderem, assim o ser que estiver sendo incluso, poderá sofrer variações de comportamento.

Através do estudo realizado por (FELICIANO, 2010), estudante de Ciências da Saúde, com um grupo de deficientes auditivos, com a prática do futsal, é possível perceber que se pode realizar testes sociais em ambientes abertos. O estudante utilizou uma metodologia de avaliação rápida, pois ele realizou quatro jogos, onde se identificava a quantidade de passes que eram executados entre um portador de

necessidades especiais e outro não portador. *“Essas características fazem do jogo um fenômeno cultural carregado de valores éticos, transformando-se em legado ao ser passado de geração em geração.”* (Leonardo et al, 2009)

Para a surpresa, perceberam que ocorreu um aumento inesperado de 115%, este resultado pode ser ligado ao fato que todos os participantes não se conheciam, assim o desenvolvimento social, junto com o desenvolvimento de inclusão, resultou neste aumento de mais em tão pouco tempo.

Diante dos espaços para a prática de atividade física que há nas escolas, ou do terreno baldio que a população do bairro, transformou em campo de futebol, é possível perceber que as pessoas que participam das atividades, seja ela cooperativa ou competitiva, demonstram melhor relacionamento com a comunidade, demonstrando ser um indivíduo socialmente qualificado.

Neste tipo de ambiente, as pessoas costumam a presenciar e vivenciar, uma variedade de comportamentos, que vão sendo selecionados, para uma formação social própria, porém de modo que ele seja capaz de interagir com todos que se fazem presente naquela comunidade. Discussões, desentendimento, conselho, brincadeiras, etc. São conteúdos que se tornam pilares para a formação da pessoa, pois é a partir desta vivência que ele passa a utilizar a compreensão, para poder agir de forma satisfatória para todos que estão em sua volta.

*Quando autores como Garganta (1995), Scaglia (2011), Leonardo, Scaglia e Reverdito (2009) advertem sobre a necessidade de se comunicar no jogo, obviamente não estão dizendo que os jogadores devem conversar durante as ações do jogo. Comunicação na ação é uma metacomunicação. É uma comunicação corporal, que acontece à medida que os jogadores aprendem a linguagem do jogo. Aprendem a se comunicar no jogo, por meio de um posicionamento individual, de grupo e coletivo, adequado frente às situações do jogo.* (Scaglia et al, 2013)

Os jogos desportivos costumam ser excluído das escolas, por se tratar de uma busca por vitórias, *“Considerando, portanto, a hipótese de uma ação consideravelmente elevada do Método Tradicional Tecnicista de ensino nos dias de hoje e verificando que*

*o referido método vem sendo ao longo das últimas décadas alvo de diversas e expressivas críticas”* (COUTINHO 2007, pag. 15). O que muitas vezes, o aluno que não se sai bem durante as partidas, acaba se sentido excluídos por não ter determinada habilidade.

*“Compreendendo que o jogo é dotado dessas características, o professor tem a possibilidade de organizar práticas pautadas por uma teoria fundamentada no jogo, e assim ter uma maior certeza de que a atividade pensada como jogo será realmente jogada plenamente pelos seus alunos e não apenas executada como uma atividade qualquer, podendo, dessa forma, atingir o seu principal objetivo de aprendizagem que é ter no jogo o elemento que fundamente uma prática significativa de seus alunos.”*(Leonardo et al, 2009)

A Educação Física, é uma disciplina que prepara o indivíduo para a vida dentro da sociedade, então porque excluir o esporte das aulas, já que a vida na sociedade é uma competição? Esta pergunta continua vagando pelas escolas que excluem a competição, então o professor que acredita nos benefícios da competição para a formação do indivíduo, passa a utilizá-la com intuito de desenvolver outra habilidade, como a criatividade *“...em educação física e esporte permitem traçar uma equação sobre o processo avaliativo em aulas do ensino fundamental: a importância de interagir corporalmente, caracterizando aspectos sociais e cognitivos...”* (SADI 2008, pag.140).

Considerando que durante uma partida de alguma atividade competitiva, os participantes devem ser criativos, para a obtenção de seus resultados, que na mesma aula, o aluno também está desenvolvendo a compreensão, ou seja, todos jogadores devem compreender que cada pessoa tem sua própria característica, enfim, os jogos coletivos desportivos, tem muito o que oferecer para a formação do aluno, pois é capaz de unir vários conteúdos fundamentais para a formação social de uma comunidade.

Podendo ser composta por diferentes culturas, como também promover um desenvolvimento cognitivo muito eficiente, capaz de formular suas atitudes, *“... com habilidade para identificar os problemas que apresenta um jogo que está em progresso [...]Neste método de ensino os alunos tornam-se responsáveis pelo seu próprio currículo...”* (COUTINHO 2007, pag.32).

Sem que seja interferido por questões adversas, que em alguns casos podem atuar como direção, onde leva o ser a pensar como agir. Sendo assim, deve-se desenvolver nos jogadores a intencionalidade do desenvolvimento de suas atitudes, e que seja proporcionada a esses a capacidade de decidir sobre “o que”, “quando”, “porque” e “como” fazer, respostas estas que correspondem a parâmetros imprescindíveis de compreensão do jogo mesmo diante de situações de alta complexidade e aleatoriedade. (Paula 2000; Garganta et al. 1998.)

*“Dessa forma, o jogo deve ser uma peça fundamental para a aprendizagem esportiva, a ponto de nortear todo seu ensino, pois, por ser o jogo um sistema complexo, sua manifestação é a única capaz de pedagogizar os esportes coletivos de maneira dinâmica e sistêmica. Isso evidencia a aprendizagem esportiva dotada de características não lineares, possibilitando a construção de suas habilidades dentro dos próprios jogos.” (Leonardo et al, 2009)*

Dessa forma fica claro que o esporte, não é apenas um mediador de vitoriosos e derrotados, mas sim um caminho por onde todos devem passar, para que muitos conteúdos da vida em sociedade, se façam presente, e venha ensinar a conviver com diferentes situações. PAES, 1996 defende que o esporte deve ser discutido, dentro das escolas para darem a oportunidade, dos alunos aprenderem os diversos valores educativos, que demonstram ser importantíssimos para a formação do cidadão, possibilitando eles a selecionarem os que identificam com a personalidade dos que estão inseridos na sociedade.

O esporte se torna um instrumento de extrema utilidade nas aulas de Educação Física, se tornando indispensável para qualquer instituição que pretenda, preparar seus alunos para o cotidiano. Percebe-se também a busca pelos esportes coletivos, acreditando ser mais ligada a realidade sociocultural, pois é praticado de forma que reuni diversas personalidades, possibilitando a vivencia e o aprendizado de ambas as partes que estão envolvidas na prática esportiva que se apresenta em determinada localidade.



Na prática esportiva é possível presenciar diversas categorias que se dividem por modo de praticar, podendo ser de rede, de rebatida, de alvo e de invasão. Os jogos coletivos costumam apresentar melhores conteúdos para serem trabalhados nas aulas de Educação Física, pois possibilita que os alunos que estejam praticando os jogos no mesmo território com objetivos contrários, sendo que um é o oponente do outro, onde um deve impedir que o adversário consiga pontuar.

Baseando-se em Menezes 2014, percebe-se que estes esportes costumam ser altamente aceitos pela população, o que permite a presença de diversos telespectadores, nos eventos esportivos que se encaixam nestas categorias dos jogos coletivos, acredita-se que tal fato atraente, resulta em uma grande busca pela prática destes jogos, principalmente nas idades iniciais (crianças e jovens), pois nesta idade a mídia costumam. *“A informação e a forma de ver o mundo predominante no Brasil provêm fundamentalmente da televisão. Ela alimenta e atualiza o universo sensorial, afetivo e ético que crianças e jovens – e grande parte dos adultos – levam para a sala de aula”* (SOARES 2009).

Porém nem sempre a mídia consegue interferir no aprendizado das crianças, da mesma forma que a prática esportiva, não se caracteriza totalmente pela forma repetitiva de execução de movimentos altamente treinados, de forma repetitiva, MENEZES 2014, demonstra que existem princípios metodológicos que demonstram total capacidade de apresentar fórmulas de ensino, capazes de desenvolver no aluno, a capacidade de desenvolver estratégias próprias, que serão estabelecidas a depender da situação em que o jogo se encontra.

A aplicação destes jogos na infância, faz com que o indivíduo seja capaz de vivenciar a necessidade de aprender a lidar com situações que, não terá outra oportunidade para solucionar, isso colocará ele em uma situação onde será necessário, realizar uma escolha, para que seus objetivos continuem em processo construtivos, vencendo as dificuldades que apresentaram durante o procedimento pelo qual toda tarefa deve passar, para obtenção do êxito, sempre levando em consideração que muitas atitudes individuais, que são tomadas durante alguma tarefa, podem responder por pessoas que não as executaram, o que nos leva a compreender atitudes em situações coletivas.

Diante de tantas questões levantadas, a respeito do esporte na educação, baseado em (FELICIANO 2010) fica claro que o esporte é um caminho para ser trabalhado como meio de sociabilização, ao contrário que muitos autores afirmam, outros temem os efeitos dos esportes, por ter como um dos objetivos, a busca incessante por vitórias, o que em muitas vezes faz com que os participantes desrespeitem os adversários, indo em confronto com os conteúdos da Educação Física escolar.

Segundo DRUMMOND 2009, a mídia tem muita influência nas escolas, quando se trata de eventos esportivos, tornando mais interferente quando se trata de eventos internacionais, a mídia coloca as escolas como responsáveis pela construção de futuros atletas, ele afirma que o esporte pode ser trabalhado dentro da escola, mas respeitando a metodologia de ensino que não pode se atentar apenas na busca incessante pela vitória, coisa que a mídia valoriza a frente de qualquer coisa“...o caso do Brasil ter ganho essa possibilidade de sediar uma olimpíada [...]Isso é muito ruim para a Educação Física da escola”(DRUMMOND 2009).

Já a educação escolar se baseia em uma busca por um desenvolvimento tríplice do indivíduo, no qual se destaca o conceitual, procedimental e atitudinal. Através da obra de FELICIANO 2010, é possível presenciar que uma defesa em prol da prática esportiva, sem que seja estabelecida, uma busca única pela vitória, “*Em suma, uma aprendizagem formativa que faça do aluno um ser pensante, autônomo, crítico e criativo.*” (FLORENTINO, 2007),

Os conteúdos apresentados logo acima, devem ser considerados indispensáveis na formação do indivíduo, pois estes tornam ele capaz o suficiente, para produzir seus conceitos sem depender da interferência de qualquer outra pessoa, o que poderá resultar em possíveis situações não agradáveis, por se tratar de algo desenvolvido por uma pessoa de personalidade diferente.

## **6- METODOLOGIA**

A presente pesquisa foi realizada na escola Cecília Meireles, onde a mesma atende alunos do Ensino Infantil ao Ensino Médio, as turmas são compostas com um número relativamente pequeno, foi utilizado apenas os alunos do 7º ano, um total de 9 alunos, em um período de um mês, com atividades desenvolvidas para a coleta de dados, e foram aplicadas na quadra poliesportiva da escola.

Essa turma foi escolhida, por ser composta de alunos pré-adolescentes, pois é nesta idade que os indivíduos tendem a começar a revelar sua personalidade, e a Educação Física tem a função de intervir de forma positiva e direta na formação do aluno, com este estudo pretende-se apresentar os reais resultados da pesquisa experimental, que desfrutara da prática dos jogos coletivos.

A partir dos resultados desta pesquisa, foi possível apresentar aos professores que atuam na escola ou em outras instituições, a utilidade dos jogos coletivos no processo educacional, formas de como serem trabalhados, o que se pode obter e o que se deve evitar, entre outros, o que possibilitara que os professores das demais series, possam desfrutar dos resultados da pesquisa, aprimorando a depender da idade de suas turmas, para auxiliar no planejamento das aulas a serem aplicadas.

Foi desenvolvida uma pesquisa experimental qualitativa, onde se realizou um estudo de campo, seu o objetivo é alcançar os delineamentos dentro da problemática que foi levantada. Este tipo de pesquisa possibilita maior interação e participação nas ações que serão investigadas, proporcionando um maior contato com os alunos, professores e coordenadores.

O estudo de campo apresentou resultados que jamais foram vistos, e poderão ser identificados através das intervenções que foram aplicadas.

Vários métodos foram utilizados para o desenvolvimento desta pesquisa, onde auxiliou na busca por resultados reais, através de observações, questionários e entrevistas, buscando mais informações em livros, revistas e jornais que apresente matérias que possam auxiliar na busca dos objetivos deste projeto. Aplicou-se alguns métodos onde os alunos desfrutaram dos jogos coletivos, e assim poder realizar a coleta de dados, através de questionários.

Com o intuito de minimizar a timidez da turma e a coleta de dados seja eficiente, foi realizada visitas antecipadas, assim os alunos se familiarizaram com a presença do pesquisador.

Os questionários que foram aplicados auxiliaram o pesquisador, a escolher as atividades que melhor se encaixam para as determinadas turmas, ele foi elaborado com

questões fechadas, pois oferece a possibilidade de obter informações corretas, impossibilitando o desvio das respostas por parte dos alunos.

Foram desenvolvidas intervenções com a utilização de jogos coletivos, com o objetivo de incluir os alunos excluídos na turma, aprimorando as relações sociais entre os indivíduos do 7º ano.

## 7 - DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

### Tabela de resultados das intervenções

Questionário	Sim %	Às vezes %	Não %	Não opinou
Prática de jogos coletivos fora da escola	70	15	15	0
Satisfação com jogos coletivos apresentados durante as intervenções.	60	10	15	15
Interação nos debates durante as atividades desenvolvidas.	60	30	05	05
Possíveis líderes da sala baseado na interação durante as aulas.	80	0	20	0

Para que se pudesse obter uma linha de pesquisa mais eficaz, iniciou-se com as informações do seu meio de vida, em sua comunidade, que pudessem interferir nos resultados da pesquisa, “*não é demais afirmar que surgiu o HOMO SPORTIVUS, que pode ser explicado como aquele ser humano que já incorporou, sob qualquer pretexto, as atividades esportivas e de atividade física na sua cultura individual.*” (TUBINO, 2005, pag.100). Foi identificado que uma grande maioria dos alunos, já fazia o uso de atividades físicas (jogos coletivos) fora da escola, isso poderia interferir nos resultados, caso a discussão dos resultados fosse realizada sem esta informação.

*A estruturação e planejamento do processo de ensino-aprendizagem inicia-se com a reflexão sobre as diferentes manifestações e vivências que as crianças tem na infância e*

*adolescência. Portanto, ao planejar é necessário identificar os diferentes momentos históricos e sociais nos quais o processo pedagógico se insere considerando não somente a transformação da sociedade... (GRECO, 2012)*

Assim o teste sociométrico desenvolvido por *Jacob Levy Moreno*, possibilita entender um pouco mais do comportamento do indivíduo, e apresentar possíveis evoluções, em seu comportamento perante a sociedade.

O padrão organizacional sistêmico do ser vivo, estabelecido por meio das interações de suas estruturas, geram componentes novos, fazendo dos seres vivos máquinas autopiéticas. Para esses autores uma máquina autopiética é uma máquina organizada, como um sistema de processos de produção de componentes concatenados de tal maneira que se produzem por meio de processos contínuos de interações e transformações. (*Scaglia et al, 2013*)

Durante as intervenções, foram apresentadas algumas modalidades dos jogos coletivos, este por sua vez proporciona uma maior interação social, por impor a comunicação entre os integrantes da mesma equipe, para obter êxito nas ações. Em *MENEZES et al 2014*, ele relata como os jogos coletivos proporciona maior interação entre os participantes, até mesmo de equipes adversaria, pois todos estão participando das atividades no mesmo espaço com mesmo objetivo. *Casarin et al 2011*, ressalta que para a resolução de problemas durante os jogos, existem alguns objetivos principais: o pensamento crítico, comunicação e a habilidade, privilegiando a formação de jogadores autônomos.

As intervenções foram realizadas com maior número possível de modalidades diferente, para que a preferência ou rejeição de determinada modalidade, não vicem a interferir no real objetivo da pesquisa, pois se fosse aplicado uma única modalidade, poderia correr o risco de ter uma grande rejeição ou aprovação, simplesmente pelo fato da modalidade escolhida, e não pelo fato do desenvolvimento social, utilizado nas intervenções com jogos coletivos.

*Nos Jogos de Inteligência e Criatividade tática é necessário a captação da informação relativa a particularidade da situação, para a concretude da tomada de decisão. Na situação de jogo para encontrar a solução ao problema que se defronta é preciso agir de modo contrário a previsibilidade, isto significa muitas vezes que a criança deve criar soluções para se “adaptar” a imprevisibilidade do jogo. Portanto os processos cognitivos são solicitados a contribuir na resolução de problemas presentes no contexto do jogo, via a execução de uma habilidade motora (GARGANTA, 1998, 2002, 2005; 2006; GARGANTA, GREGHAINE, 1999; MESQUITA, 2005; MATIAS; LIMA; GRECO, 2012).*

Da mesma forma da citação acima, os jogos coletivos, posiciona os jogadores a se juntarem para a tomada de uma decisão coletiva, para a resolução de um só problema, sendo que durante as partidas, este contato entre os componentes deve ser realizado o mais rápido possível, Isso faz com que o indivíduo trabalhe seu cognitivo, afetivo e motor.

Na tabela acima, percebe se que a maioria foi capaz de interagir com a turma, como também foi o quesito em que foi registrado o menor índice de negativo, mostrando o quanto os jogos coletivos induzem os participantes a interagir em busca de um só objetivo baseado na situação-problema que lhe foi exposto. *Os jogos propiciam aos jogadores estarem constantemente: avaliando, criando, prevendo e tomando decisões em relação às competências da equipe, com e sem a posse de bola, quer no ambiente de ensino-aprendizagem ou no jogo formal. (Casarin et al 2011)*

Os jogos nas escolas podem ser mal vistos, por se tratar de uma disputa, porem o profissional em educação física pode trabalhar de forma educadora com seus discentes, *“Assim, através do jogar, almeja-se construir alternativas para que as crianças/adolescentes aprendam a ser, a fazer, a conhecer e a conviver.” (GRECO 2012)*, contradizendo e demonstrando que os jogos podem e devem ser trabalhados dentro das escolas.

*Dessa forma, as práticas de ensino no processo de EAT (ensino-aprendizagem-treinamento) devem ser coerentes com aspectos como a idade das crianças e dos jovens, e respeitar as diferenças individuais entre os praticantes, com vistas à educação para a vida em sociedade e ao desenvolvimento de uma mentalidade crítica e consciente (FREIRE, 1994 apud Menezes et al 2014).*

A preparação do profissional pode representar o sucesso ou o fracasso das intervenções realizadas, pois para ocorrer tudo bem, é necessário o reconhecimento da turma, para que os conteúdos a ser apresentados não resultem em um impacto grosseiro, nos costumes das comunidades em que os alunos estejam inseridos,

*Como atividade dominante na infância, tendo em vista as condições concretas da vida das crianças, a brincadeira pode ser uma das formas pelas quais estas começam a aprender. Pode ser, também, o espaço privilegiado onde tem início a formação de seus processos de imaginação ativa e onde elas se apropriam das funções e das normas de comportamentos sociais. (WAJSKOP 2013)*

Segundo Cerqueira 2013, com o teste sociométrico de Jacob Levy Moreno, os alunos nesta faixa etária, costumam escolher para ser líder da turma, os alunos mais sociáveis, e não o que demonstra maior capacidade de conduzir a turma, em determinadas situações que cabe o líder resolver. Assim quando questionados a respeito do líder da turma, foi possível obter o resultado de quem são os alunos que se destacaram nos últimos dias e assim conseguir um levantamento do que foi adquirido nas últimas intervenções. Observando a tabela acima, percebe-se que cerca de 80% dos alunos foram citados para ser líder pelo menos uma vez, e 100% opinou, onde em outro questionamento houve até 15% sem opinar.

## **8- Considerações finais**

Considerando que a turma pesquisada, se trata de uma turma com alunos na pré-adolescência, onde tem como característica o forte desenvolvimento cognitivo, possibilita uma boa fonte de resultados. Inovação moderada nas atividades, pode demonstrar um ótimo caminho a ser seguido, pois os discentes demonstraram interesses, em desafios que não os levem a situações totalmente desconhecidas, mas sim em atividades de situação-problema que lhe impõe desafios, sem os levar a conteúdos totalmente desconhecidos. Modificar ou adaptar os jogos coletivos de acordo com a capacidade da turma, sempre levando o desafiar e problematizar na elaboração das atividades, farar com que os objetivos sejam alcançados, entre eles a rejeição das aulas de educação física que é muito comum nas turmas com adolescentes.

## **9 - Referências:**

CASARIN, Rodrigo Vicenzi; REVERDITO, Riller Silva; GREBOGGY, Dênis de Lima; AFONSO, Carlos Alberto; SCAGLIA, Alcides José. Modelo de jogo e processo de ensino no futebol: princípios globais e específicos. Movimento, vol. 17, núm. 3, julho-setembro, 2011, pp. 133-152. Escola de Educação física/ Rio Grande do Sul/ Brasil.

CERQUEIRA, Edenir Christine; LIRA, Adriana. O teste sociométrico como meio proativo de melhorar as relações interpessoais na sala de aula. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO; Educere. 2013. Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Curitiba, de 23 a 26/09/2013. V. 11. 19 f.

CLEMENTE, Filipe Manuel. Uma visão integrada do modelo teaching games for understanding: adequando os estilos de ensino e questionamento à realidade da educação física. Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v. 36, n. 2, p. 587-601, abril/junho 2014.

COUTINHO, Nilton Ferreira. Conhecimento e aplicação de métodos de ensino para os jogos esportivos coletivos na formação profissional em educação física. 2007, 103 f. Dissertação (Mestre em Educação física) - Universidade São Judas Tadeu. São Paulo, 2007. [Orientador = Profa. Dra. Sheila Aparecida Pereira dos Santos Silva]



DRUMMOND, Edmundo. Educação Física deve ser muito mais do que a prática de esportes, diz professor. Ensino médio em diálogo. Dezembro de 2009. Disponível em <http://www.emdialogo.uff.br/material/educacao-fisica-deve-ser-mais-do-que-pratica-de-esportes-diz-professor>. Acessado em: 06 de mai.2017.

FELICIANO, Daniel Alves. Avaliação da prática esportiva como fator de socialização com deficientes auditivos a partir do teste sociométrico de Jacob Levy Moreno. 2010, 71 f, Dissertação (Mestre em Ciências da saúde) – Universidade de Brasília. Brasília, 2010. [Orientador = Prof. Dr. Ramon Fabian Alonso Lopes]

FLORENTINO, J.; SALDANHA, R. P. Esporte, educação e inclusão social: reflexões sobre a prática pedagógica em educação física. Revista digital – Buenos Aires–a.12, n.112 – 2007, Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd112/esporte-educacao-e-inclusao-social.htm>. Acesso em: 06 de mai. 2017.

GALATTI, Larissa R.; PAES, Roberto R.; DARIDO, Suraya C. Pedagogia do Esporte: livro didático aplicado aos Jogos Esportivos Coletivos. Motriz, Rio claro, v.16, n.3, p.751-761, jul./set.2010

GARGANTA, J. O ensino dos jogos desportivos coletivos: perspectivas e tendências. Movimento, Porto Alegre, ano IV, n 8, 1998.

GRECO, Pablo Juan; FERREIRA FILHO, Eloi; SOUZA, Pablo Ramón Coelho de. Avaliação do comportamento tático no handebol. In: GRECO, P.J.(Org.). Caderno de rendimento do atleta de handebol. Belo Horizonte: Health, 2000. p. 121-134.

GRECO, Pablo Juan; Metodologia do ensino dos esportes coletivos: iniciação esportiva universal, aprendizado incidental–ensino intencional. Revista Mineira de Educação Física, 2012.

JARES, Xesús Rodrigues. Educação e conflito: guia de educação para a convivência. Porto: Asa, 2002.

KUNZ, Elenor; CARLAN, Paulo; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. O esporte como conteúdo da Educação Física escolar: estudo de caso de uma prática pedagógica "inovadora". Porto Alegre, v. 18, n. 04, p. 55-75, out/dez de 2012.

LEONARDO, Lucas; SCARGLIA, Alcides José; REVERDITO, Riller Silva. O ensino dos esportes coletivos: metodologia pautada na família dos jogos. Motriz, Rio Claro, v.15 n.2 p.236-246, abr./jun. 2009

MARTINY, Luiz Eugenio. Fatores que constituem os jogos esportivos coletivos de invasão. Sua relação e interferência no processo de ensino-aprendizagem-treinamento do handebol. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, v.17, Nº 174, Nov. 2012

MENEZES, R. Pombo. Contribuições da concepção dos fenômenos complexos para o ensino dos esportes coletivos. Motriz, Rio Claro, v.18 n.1, p.34-41, jan./mar. 2012.

MENEZES, Rafael; MARQUES, Renato; NUNOMURA, Myriam. Especialização esportiva precoce e o ensino dos jogos coletivos de invasão. Movimento, v. 20, n. 1, p. 351-373, jan./mar. 2014

MOREIRA, Valmo; MATIAS, Cristiano; GRECO, Pablo. A influência dos métodos de ensino – aprendizagem - treinamento no conhecimento tático processual no futsal. Motriz. v.19 n. 1, p.84 – 98, jan./ mar. 2013

PAES, Roberto Rodrigues. 1996. Educação física escolar: O esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental. Tese de Doutorado. Universidade Estadual de Campinas / Faculdade de Educação.

PAULA, P. F. A.; GRECO, p. J; SOUZA, P. R. C. Tática de processos cognitivos subjacentes a tomada de decisões nos jogos esportivos coletivos. IN: GARCIA, E. S.; LEMOS, K., L. M. Termos atuais V em educação física e esporte. Belo Horizonte: Saúde LTDA, 2000 p. 11-27.

SADI, Renato Sampaio; COSTA, Janaína Cortês; SACCO, Bárbara Torres. Ensino de Esportes por meio de jogos: Desenvolvimento e Aplicações. v. 11, n. 1 (2008)

SADI, Renato. Compreensão, criatividade e competitividade em jogos esportivos coletivos: Proposta de avaliação em Educação física. Boletim Educação Física, v.4, n.2, p. 124 – 143, jul./dez.2008

SCAGLIA, Alcides José; REVERDITO, Riller Silva; LEONARDO, Lucas; LIZANA, Cristian Javier Ramirez. O ensino dos jogos esportivos coletivos: as competências

essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo organizacional sistêmico Movimento, vol. 19, núm. 4, outubro-dezembro, 2013, pp. 227-249. Escola de Educação Física Rio Grande do Sul, Brasil

SIFUENTES, Mônica Jaqueline. Direito fundamental a educação: aplicabilidade dos dispositivos constitucionais. Porto Alegre: Núria Fabris, 2008.

SILVA, Israel Dias da. Jogos coletivos nas aulas de Educação Física. 2014 Texto monografico, Universidade de Brasília

SOARES, Flavio. A influência da mídia na educação física escolar. Dezembro de 2009. Disponível em <http://flaviosoares.futblog.com.br/83744/A-influencia-da-midia-na-educacao-fisica-escolar/>. Acesso em 06 de mai. 2017.

TEOLDO, I.; GRECO, P.J; MESQUITA, I. ; GRAÇA, A. ; GARGANTA, J. . O Teaching Games for Understanding (TGfU) como modelo de ensino dos jogos desportivos coletivos. Revista Palestra, v. 10, p. 69-77, 2010.

TUBINO, M. Educação física e esporte do ocidente no século XX. Arquivos em Movimento, Rio de Janeiro, Vol.1, p. 99-100. Julho / dezembro, 2005.

WAJSKOP, Gisela; O Brincar na Educação Infantil. Publicado em [publicacoes.fcc.org.br/2013](http://publicacoes.fcc.org.br/2013). Acessado em 01/10/2017.

## 10-Anexos

### Questionário

Nome: \_\_\_\_\_

Idade: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_ Data= \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_

#### 1) Você mora com quem?

a) ( ) Pai e mãe    b) ( ) pai    c) ( ) mãe

#### 2) Você pratica atividade física coletiva, fora da escola?

a) ( ) Sim    b) ( ) Não    c) ( ) Às vezes    d) ( ) Nunca

#### 3) Você fez amizades através dos jogos?

a) ( ) Sim    b) ( ) Não    c) ( ) Às vezes    d) ( ) Nunca

#### 4) Você gostou das aulas de educação física com os jogos de invasão que foram apresentados?

a) ( ) Sim    b) ( ) Não    c) ( ) Às vezes    d) ( ) mais ou menos

#### 5) Após praticar os jogos de invasão, você gostaria de ser líder da turma?

a) ( ) Sim    b) ( ) Não    c) ( ) mais ou menos    d) ( ) Talvez

#### 6) Você teve facilidade de aceitar opiniões dos seus colegas durante as atividades apresentadas?

a) ( ) Sim    b) ( ) Não    c) ( ) Às vezes    d) ( ) Jamais

**7) Você se expressou e deu opiniões durante as aulas?**

a) ( ) Sim      b) ( ) Não      c) ( ) Às vezes      d) ( ) Jamais

**8) Após as aulas que foram aplicadas, quem você acha que teria capacidade para ser líder de sua Turma?**

---

**9) Após as aulas que foram aplicadas, quem você acha que não teria capacidade para ser o líder da turma?**

---