



A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

VAGNEIA LIMA COSTA

ARIQUEMES – RO

2012

VAGNEIA LIMA COSTA

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Trabalho monográfico apresentado como requisito final para obtenção do título de Licenciada em Educação Física do Programa Pró – Licenciatura da Universidade de Brasília – Pólo Ariquemes Rondônia.

Orientador: Osvaldo Homero Garcia Cordero

ARIQUEMES-RO

2012

TERMO DE APROVAÇÃO

VAGNEIA LIMA COSTA

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Trabalho monográfico apresentado como requisito final para obtenção do título de Licenciada em Educação Física do Programa Pró - Licenciatura da Universidade de Brasília – Pólo Ariquemes Rondônia, sob orientação do professor Osvaldo Homero Garcia Cordero.

Professor Homero Garcia Cordero
Orientador.

Professor Daniel Oliveira de Souza
Examinador

DATA: 08 de dezembro de 2012

CONCEITO FINAL:

ARIQUEMES-RO

2012

DEDICATÓRIA

Este trabalho é dedicado às pessoas que estiveram a todo tempo torcendo por minha vitória e que estiveram ao meu lado me incentivando; essas pessoas são:

Mãe,
Filha,
Irmãs,
Esposo,
Amigas (o trio) e
Colegas de trabalho.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus por estar comigo nesta caminhada que não foi nada fácil, mas se não fosse por Ele jamais teria conseguido, e também as pessoas que a todo tempo me apoiaram tanto direta e indiretamente; em especial a minha irmã Wanderleya que me acompanhou todas as etapas me ajudando diretamente, ao trio (Adriane, Delma e Elma) que nunca me abandonaram, elas que foram imprescindíveis pra minha vitória hoje, à minha filha que muitas vezes teve que suportar minha ausência, meu mau humor e impaciência, acredito que um dia ela vai entender que tudo isto foi para tentar melhorar a nossa vida, ao meu esposo Uarlen que mesmo na maioria das vezes não demonstrando gostar deste compromisso tão grande de me apoiar ainda sim me ajudou, enfim aos meus familiares e amigos pelo carinho e por fazerem parte dessa conquista.

A todos os tutores, coordenadores e equipe UnB pelo carinho, paciência e atenção depositadas a mim. Em especial o meu tutor orientador Osvaldo Homero Garcia Cordero pela sua dedicação auxiliando no desenvolvimento desse trabalho com suas criticas construtivas e expondo suas ideias para o sucesso dessa monografia.

Por final agradeço a Diretora e todos os professores da Escola Municipal de Ensino Fundamental Valdir Alberton que contribuíram para realização deste trabalho, principalmente aos que trabalha diretamente com os alunos do 1° ao 5° ano que contribuíram de forma tão carinhosa com suas respostas ao questionário de pesquisa.

Obrigada!

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	09
1.1 Objetivo geral.....	09
1.2 Objetivos específicos.....	10
2. REFERENCIAL TEÓRICO	12
2.1 Definições de jogos.....	12
2.2 A evolução dos jogos através dos tempos.....	13
2.3 A importância da educação Física na Educação Fundamental.....	16
2.4 A importância dos jogos para alunos do Ensino Fundamental.....	18
2.5 Classificações dos jogos.....	20
2.5.1 Jogos Tradicionais.....	22
2.5.2 Jogos Motores.....	23
2.5.3 Jogos de Construção.....	24
2.6 Objetivos dos jogos nas séries iniciais.....	24
2.7 O desenvolvimento da criança através dos jogos.....	25
3. METODOLOGIA	27
4. APRESENTAÇÃO DOS DADOS	29
5. ANÁLISE E DISCUSSÃO	30
6. CONCLUSÕES	40
6.1 Conclusões.....	40
6.2 Trabalhos futuros.....	41
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	42
LISTA DE ANEXOS.....	44
LISTA DE APÊNDICES.....	47

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 01 -	Nível de formação dos profissionais que trabalham com Ensino Fundamental do Primeiro Ciclo.....	32
GRÁFICO 02 -	Se já teve um profissional de Educação Física, durante o tempo de trabalho.....	33
GRÁFICO 03 -	A importância dos jogos na Educação Física.....	34
GRÁFICO 04 -	Utilização dos jogos dentro das aulas de Educação Física.....	35
GRÁFICO 05 -	A frequência da utilização dos jogos nas aulas de Educação Física	36
GRÁFICO 06 -	Dificuldades encontradas para utilização dos jogos	37

RESUMO

Este trabalho surge da necessidade de abordarmos a importância dos jogos nas aulas de Educação Física, contando que a Educação Física é de suma importância para alunos do Ensino Fundamental e que através dos jogos inserida na mesma a criança cria para toda uma vida uma base sólida, de forma que os jogos permitem ao discente vivenciar diferentes formas de aprendizado; abrangendo o ser humano por completo, para este fim o objetivo foi analisar o trato pedagógico dos jogos na primeira fase do Ensino Fundamental na Unidade Educacional Municipal da Escola Municipal de Ensino Fundamental Valdir Alberton; tal estudo permitiu o conhecimento do Projeto Político Pedagógico da escola, verificando se o mesmo está de acordo com o que acontece nas aulas de Educação Física, conhecer os profissionais que executam o trabalho dentro das aulas de Educação Física e por fim verificar como é ministrado o jogo dentro da própria aula.

Palavras - chave: Educação Fundamental, Educação Física, jogos.

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como finalidade conhecer a importância dos jogos dentro das aulas de Educação Física; sabendo que o jogo tem em sua essência a capacidade de proporcionar uma diversidade de benefícios dentro da escola de forma que sua bagagem é muito ampla e pode proporcionar a cada indivíduo a oportunidade de superação, diversão, amizade, companheirismo e dentre todos estes benefícios o conhecimento que é o objetivo maior dentre eles.

Ferreira afirma que a recreação é uma atividade física ou mental a que o indivíduo é naturalmente impelido para satisfazer necessidades de ordem física, psíquica e social de cuja realização lhe advém prazer, e que é aprovado pela sociedade. Sendo o jogo uma atividade física ou mental que favorece a socialização e é realizado obedecendo a um sistema de regras, visando um determinado objetivo. (FERREIRA, 2003).

De acordo com Eiras e Eiras (2007, p.1) afirmam que: “[...] um jogo bem orientado nos leva à cooperação, à superação de nossas inseguranças, a descobertas de nossos valores ao companheirismo, [...]”.

Levando em consideração que todos gostam de praticar algum tipo de jogo é interessante que a escola adote em seu currículo o uso dos jogos para permitir que os alunos sejam pessoas cooperativas, seguras de seus atos, e descubram nos colegas os valores pessoais, de forma a ser pessoas melhores, diante desta consideração Valle (2010, p.22), afirma que:

“[...] o ato de brincar possibilita uma ordenação da realidade, uma oportunidade de lidar com regras e manifestações culturais, além de lidar com o outro, seus anseios, experimentando sensações de perda e vitória.”

1.1 Objetivo Geral

O objetivo geral desta pesquisa consiste em: Analisar o trato pedagógico dos jogos na primeira fase do Ensino Fundamental na Unidade Educacional Municipal.

Tendo em seu problema de pesquisa querer saber qual o trato pedagógico dos jogos nas aulas de Educação Física.

1.2 Objetivos Específicos

Os objetivos específicos deste trabalho consistem em:

- Analisar o Projeto Político-Pedagógico da Escola com ênfase nos jogos;
- Conhecer os profissionais que executam o papel do Profissional de Educação Física;
- Verificar como os professores do primeiro ciclo da escola Valdir Alberton trabalha os jogos nas aulas de Educação Física;
- Compreender o uso do jogo dentro das aulas de Educação Física;

Para ter o entendimento da importância dos jogos é necessário que o mesmo seja trabalhado de forma criativa e diferenciada para que assim o indivíduo tenha o crescimento intelectual de forma a desenvolver todas as habilidades necessárias para toda uma vida.

Segundo Gallardo (1998) a aula de Educação Física que se apresenta apenas como uma forma de exercitação mecânica, de adestramento do corpo, certamente pouco acrescenta ao cotidiano do aluno.

Diante disto fica o profissional de Educação Física responsável por utilizar os jogos como auxílio em seu trabalho pedagógico, tendo nele um verdadeiro fator educacional de estratégia na melhoria da qualidade de ensino da Unidade Escolar Municipal Valdir Alberton no município de Cacaulândia/RO que esta pesquisa está sendo desenvolvida.

A relação corporal estabelecida nos jogos está intimamente relacionada com

os tipos de jogos oportunizados nas aulas de educação física, sejam esses individuais e ou coletivos, contudo entendemos que corpo e mente está integrada e que cada ser humano possui características específicas e únicas, influenciados pelo meio.

Desta forma precisamos pensar o jogo na escola, enquanto movimento que leve em consideração os aspectos afetivo, cognitivo e motor, além de considerar as relações sociais, culturais e históricas do indivíduo, e para esta afirmação Freire (2010, p.11) afirma que:

“Corpo e mente deve ser entendida como componentes que integram um único organismo. Ambos devem ter assento na escola, não um (a mente) para aprender e o outro para transportar, mas ambos para se emancipar.”

Pensando assim, os jogos trabalham este organismo de forma completa, permitindo a criança interagir consigo e com os outros usando a criatividade; por essa razão, o aprofundamento sobre a importância do jogo se faz necessário para uma boa reflexão, aprimorando as práticas pedagógicas, pois as mesmas devem ser repensadas, devendo facilitar o desenvolvimento social do educando, aprimorando habilidades, atenção, cooperação, segurança enfim, estimulando a criatividade e principalmente desenvolvendo a capacidade de pensar e, sucessivamente adquirir novos conhecimentos e habilidades.

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1 Definições de Jogos

O jogo é uma linguagem que possibilita a transformação de ações e objetos e deve ser desenvolvido numa perspectiva lúdica, com o objetivo de que a criança se comunique, se expresse e se comporte de forma criativa e crítica; sendo então uma atividade dinâmica, que se transforma de um contexto para outro de forma que cada criança pode modificar sua brincadeira e aprender e desenvolver vários aprendizados.

Ferreira afirma que a recreação é uma atividade física ou mental a que o indivíduo é naturalmente impelido para satisfazer necessidades de ordem física, psíquica e social de cuja realização lhe advém prazer, e que é aprovado pela sociedade. Sendo o jogo uma atividade física ou mental que favorece a socialização e é realizado obedecendo a um sistema de regras, visando um determinado objetivo. (FERREIRA, 2003).

Araújo (1992, p.64) afirma que o “jogo é atividade espontânea e desinteressada, admitindo uma regra livremente escolhida, que deve ser observada, ou um obstáculo deliberadamente estabelecido, que deve ser superado”.

Antunes (2003, p.11), define jogo:

“A palavra jogo provém de jocu, substantivo masculino de origem latina que significa gracejo. Em seu sentido etimológico, portanto, expressa um divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga. Significa também balanço, oscilação, astúcia, ardil, manobra.”

Para Huizinga (1980, p.13), jogo é:

“O jogo é uma atividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer

interesse material, com o qual não se pode obter qualquer lucro, praticado dentro dos limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras.”

Apesar de que quando é citado que com o jogo não se pode obter qualquer lucro é de questão financeira, pois a criança tem um lucro maior e incalculável com o jogo, que é o aprendizado, contando que o aprendizado adquirido é para toda uma vida.

2.2 A evolução dos jogos através dos tempos

Acredita-se que na época primitiva, considerada das cavernas, as pessoas aprendiam tudo sobre os afazeres dentro da sociedade através da relação direta com o que se pretendia aprender, ou seja, aprendia fazer, fazendo; as mudanças aconteceram, e com elas as pessoas tiveram que manter certa organização de forma que os afazeres foram divididos assim cada indivíduo tinha sua responsabilidade diante da família ou grupo; com esta divisão restava mais tempo para que cada indivíduo pudesse planejar e organizar-se melhor desta maneira começou a permitir que junto ao trabalho acontecessem atividades que hoje chamamos de lúdicas.

Pode-se dizer que os jogos acontecem hoje devido a necessidade pela sobrevivência das pessoas da época primitiva.

Já no contexto da antiguidade com o desenvolvimento das várias maneiras para produzir os mecanismos de sobrevivência às pessoas começaram a formar as comunidades, de forma que com a proximidade tiveram que melhor se organizar, a partir de então começou haver a divisão social, por categorias sociais e começou a separação entre os trabalhadores; sendo em trabalho físico e o trabalho mental, diante desta divisão de classes surgiu a escravidão.

Com toda divisão que aconteceu às pessoas que tinham o privilégio de ter

acumulado riquezas tinha a seu favor o tempo livre para elaborações materiais para pensar e reformular idéias; com o aumento do tempo livre a cultura do lúdico também se desenvolveu de forma que houve uma grande diversidade do lúdico expandindo a distinção entre as classes, de forma que cada vez que se permitiam a brincar aumentava a capacidade para criar. Pode se perceber que nesta época o jogo era apenas para os adultos e ainda para os que tinham condições financeiras elevadas.

Neste tempo a igreja entrou nas comunidades para introduzir a Educação, a partir de então o lúdico começou a ser recriminado, de forma que a seriedade invadiu as escolas, pois a igreja pregava o ócio como inimigo da alma.

No início da Idade Média o jogo começou muito defasado, pois a igreja ficou sendo a única em ensinar os povos, e assim pregava somente às doutrinas cristãs, onde não era permitido outro ensinamento; tudo isto com o intuito de manter o povo dócil e conformista; ela ensina que a tristeza era santa e que o corpo era uma miséria, desvalorizando as atividades que alegrasse ao corpo; com isto o jogo só perdia espaço.

Mas não demorou muito tempo, pois os burgueses interferiram de forma que novas escolas foram edificadas para os novos ensinamentos, ainda sim restritos, mas de forma a permitir as crianças outros ensinamentos. Mas mesmo com outras escolas, o jogo não era trabalhado dentro das escolas e era vivido somente pelos nobres de forma livre e natural.

Com a interferência da burguesia aos novos conhecimentos, chegou uma nova era chamada de Renascença onde a Educação oferecida era voltada para o pensamento mais humano, valorizando a pessoa o ser humano. Juntamente com este pensamento surgiu também a expansão do comércio. Diante desta conquista a cultura e o conhecimento valorizou-se mais. Mas por já existir a separação entre as classes pouco alterou; pois até outro nome deram para nomear a classe mais desfavorecida: plebe.

Com o início do capitalismo a Educação tornou-se indispensável para o cenário de produção, mas os ricos sempre estavam em melhor vantagem, pois a plebe estudava com pregadores e os burgueses estudavam com professores. Como o capitalismo estava no auge, o jogo foi retirado do cotidiano da sociedade, pois segundo os burgueses a brincadeira não é uma característica para o capitalismo.

Neste período revivem a ciência, fazem renascer as artes e desperta a educação. É neste período que a criança passa ter liberdade de ação; corre, salta, grita e participa, pois tudo deixa de ser pecado. Surge então a recreação educacional, sendo vista como forma de recuperação de crianças e adultos; surgem os grandes filósofos, ressaltam a liberdade, valorizam a Educação Moderna e criticam a tradicional. E inclui-se a Educação Física no contexto educacional.

O jogo como herança recreativa de tempos remotos, foi sendo modificado evolutivamente pela espécie humana, dando origem assim a cada evolução uma forma diferente e complexa na sua forma de evoluir, as habilidades físicas e mentais.

Medeiros registrou várias informações equivocadas a respeito dos jogos realizados pelas crianças. Numa dessas interpretações, a criança que tinha preferência pela prática do jogo era rotulada como pouco inteligente. Essas visões da época dificultaram a compreensão do jogo como uma prática educativa. (MEDEIROS apud MELLO, 2002, p.62).

Depois da 2ª Guerra Mundial e com a criação da Associação Cristã de Moços (ACM) em vários países o jogo como fator educacional começou ocupar seu espaço. A Academia Militar de West Point foi o primeiro ensino de Educação Física, após a guerra acentuou-se a valorização ao exercício físico.

A Alemanha é o segundo país do mundo no campo da Educação Física, pelo

reconhecimento do valor que se dá ao jogo na infância e na adolescência.

Enquanto na Itália, em 1910 criou-se a “Instituzione dell Giovani Exploratori”, foi um tempo de muita esperança para Educação Física, porém o projeto começou a declinar devido às tendências políticas e a própria resistência do povo italiano que ainda seguia as forças militares.

Nos Estados Unidos, o primeiro movimento em prol da Educação Física foi devido a Benjamim Franklin, que preconizou a preparação de jovens para o serviço da coletividade, instituindo o valor da instalação de locais apropriado para realização dos jogos. A história da Educação Física nos Estados Unidos começa em Boston, em 1887 e hoje sendo o primeiro país do mundo em valorização dos jogos como estratégias fundamentais ao aprendizado da criança.

No Brasil para dar suporte a essa prática a Constituição Brasileira em seu artigo 227, vem trazendo o seguinte tópico: “é dever da família, da sociedade e do Estado assegurar a criança e o adolescente à vida, a saúde, a alimentação, a educação, ao lazer, a profissionalização, a cultura, a dignidade, ao respeito, a liberdade e a convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, crueldade e opressão”. O termo usado é LAZER, mas sua interpretação é abrangente, envolvendo especificamente aos jogos.

A cada tempo histórico, a construção social dos jogos e brincadeiras foi se formando; primeiro como uma atividade unicamente adulta, depois, com a liberação dessas atividades também para crianças, depois pela divisão entre esportes e brincadeiras para crianças e na idade contemporânea o brincar como um ato infantil; e vou mais além se tornou livre independentemente da idade, hoje os jogos são apreciados por todos.

2.3 A importância da Educação Física no Ensino Fundamental

A Educação Física é muito importante nas primeiras séries do ensino fundamental de forma que tem seus fundamentos nas concepções de corpo e movimento, de forma a abranger todo ser por completo nas suas dimensões culturais, sociais, política e efetiva; e sendo entendida como uma cultura corporal.

E segundo a Nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9394/96 de 20/12/96), a educação física é componente curricular e obrigatória da educação básica, afirma também que ela deve estar integrada á proposta pedagógica da escola.

A atividade cultural só vem a fortalecer o trabalho pedagógico. Portanto, a escola tem autonomia para desenvolver essa atividade, resta saber se o professor se encontra preparado para esse papel, pois para os pesquisadores do assunto é fundamental que esteja, assim ao falar da importância do jogo nas brincadeiras, o respaldo não esta subsidiada apenas nos referenciais teóricos dos autores, estão impostos na legislação que rege a Educação.

A Educação Física visa o desenvolvimento da autonomia, cooperação, a participação social e a afirmação de valores e princípios democráticos para as pessoas envolvidas neste processo de aprendizagem. Contando que o trabalho da educação física é capacitar o indivíduo é refletir sobre suas possibilidades corporais, expressando e experimentando um conjunto de características de sua personalidade.

Sendo assim, o papel do docente na Educação Física é oportunizar o discente a vivenciar diversas formas de cultura, e para a educação do Ensino nos primeiros anos faz-se necessário o uso dos jogos. Sendo que o mesmo pode ser entendido como moderadores do comportamento humano, proporcionando a experiência de situações de convivência e conflitos; sendo um instrumento educacional que deve contribuir para construção de valores éticos e moral.

Sendo assim a criança que ingressa no Ensino Fundamental tem um corpo que necessita de movimento, então por exigir movimentos diversos o jogo são elementos importantes no dia a dia da criança e é indispensável favorecer a realização destes jogos, pois elas estimulam a aprendizagem, o desenvolvimento, a socialização e a construção do conhecimento.

2.4 A importância dos Jogos para alunos do Ensino Fundamental

O jogo apresenta-se como estratégia dinâmica e polêmica de trabalhar assuntos relacionados à educação, possibilitando novas formas do trabalho docente que provocam discussões, críticas, reflexões, posicionamentos pessoais e coletivos e levam às novas formas de pensar e construir o conhecimento. O jogo permite a criança superar dificuldades.

Segundo Marcellino (1990), informa que:

[...] através do prazer, o brincar possibilita à criança a vivência de sua faixa etária e ainda contribui de modo significativo para sua formação como ser humano, participando da cultura da sociedade que vive, e não apenas como mero indivíduo requerido pelos padrões de produtividade social. Sendo assim a vivência dos jogos é imprescindível em termos de participação cultural e crítica e, principalmente criativa [...]

Com seus estudos, Vygotsky nos deixa uma importante consideração sobre a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança, tanto para conhecimento do mundo que a cerca, como prática cultural: brincar possibilita criar novas relações tanto entre situações do mundo real quanto nas imaginárias, que permitem conhecer a si mesmo e ao outro.

Para Piaget, os jogos são essenciais no desenvolvimento da criança, pois permite que ela se expresse livremente, pelo prazer que sente, e, assim, demonstra o estágio em que se encontra cognitivamente. (Jean Piaget, 1896-1980); para Piaget, o jogo não deve ser visto como divertimento ou brincadeira para simples desgaste de energia, segundo ele a seriedade do jogo reside no fato que ele

favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral do indivíduo; assim o jogo é excelente forma de conhecer o mundo e entrar no contanto com elementos de sua cultura.

A diferença entre os dois autores acima citado é interessante, pois a junção deles permite que o jogo seja usado das formas mais abrangentes do ser humano, de forma que pode ser usado para o simples divertimento quanto para o desenvolvimento pessoal.

Kishimoto (1994), afirma que:

[...] em qualquer tipo de jogo a criança sempre se educa, pois todo jogo é educativo em sua essência, trazendo inúmeros efeitos positivos na dominância corporal, moral e social da criança; sendo que para os adultos os jogos são excelentes ferramentas que constroem e exercitam a paciência, amenizam a ansiedade, promovem o respeito e a tolerância no trato dos diferentes pontos de vista das pessoas com quem convivemos [...].

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física do Ensino Fundamental (2001), afirma que:

“Nos jogos, ao interagirem com os adversários, os alunos podem desenvolver o respeito mútuo, buscando participar de forma leal e não violenta. Confrontando-se com o resultado de um jogo [...] permitindo a vivencia e o desenvolvimento da capacidade de julgamento de justiça (e de injustiça). Principalmente nos jogos, em que é fundamental que se trabalhe em equipe, a solidariedade pode ser exercida e valorizada [...]”.

O emprego de jogos e brincadeiras nos anos iniciais do Ensino Fundamental pode ser justificado por quatro aspectos (ANTUNES, 1998), ressaltados a seguir.

- Capacidade de se constituir um fator de autoestima do aluno, para isto é preciso que os jogos não sejam extremamente fáceis causando desestímulo e nem muito difíceis causando baixa autoestima, de forma a representar desafios intrigantes e estimulantes, de acordo com a faixa etária de cada indivíduo.
- Condições psicológicas favoráveis para que cada aluno tenha confiança no

que vai realizar, de forma que encontre no profissional apoio para o momento em que necessitar.

- Condições ambientais para que a criança se sinta segura à realizar os jogos propostos com sucesso dentro de um ambiente que transmita segurança e higiene.
- Fundamentos técnicos as crianças dessa faixa etária gostam de jogos com regras e é importante que elas sejam seguidas para total harmonia do trabalho.

Desta forma é importante concluir que os jogos podem ser utilizados por todos independente do objetivo, mas como este trabalho refere-se às aulas de Educação Física é de suma importância que os jogos sejam trabalhados com objetivos específicos e direcionados para que a criança tenha em sua formação o conhecimento e habilidade necessária para sobreviver as necessidades diárias como pessoa.

2.5 Classificações dos Jogos

Várias são as classificações dos jogos, e Valle (2010, p.36 a 39), ressalta bem essas classificações:

“Os jogos podem ser classificados de diferentes formas, de acordo com o critério adotado pelos autores. Vários são os teóricos que se dedicaram ao estudo desses recursos lúdicos e à organização de uma classificação de jogos. Na seqüência, serão apresentadas algumas classificações para, posteriormente, realizarmos uma apresentação mais detalhada da classificação utilizada por Piaget, e, face da sua ampla utilização na educação.

Rizzi e Haydt (1994, p.10) destacam a classificação de Claparède e Gross que dividem os jogos em duas partes, levando em conta a função de cada um.

Jogos e experimentação ou jogos de funções gerais:

1.1 jogos sensoriais (assobios, gritos, etc.);

1.2 jogos motores (bolas, corridas, etc.);

1.3 Jogos intelectuais (imaginação e curiosidades);

1.4 jogos afetivos (amor, sexo);

1.5 exercícios da vontade (sustentar uma posição difícil o máximo de tempo possível);

Jogos de funções especiais: jogos de luta, perseguição, cortesia, imitação, os jogos sociais e familiares.

Quèrat (apud RIZZI; HAYDT, 1994, p.11) é outro autor que classifica os jogos, dividindo-os em três categorias, usando como critério a origem de cada um.

1. Jogos de hereditariedade (sob esta designação o autor inclui as lutas e perseguição).

2. Jogos de imitação.

3. Jogos de imaginação:

3.1 as metamorfoses de objetos:

3.2 as criações de brinquedos imaginários;

3.4 as transformações de personagens;

3.5 a representação de histórias e contos.

Os autores Stern e Buhler realizam classificações estruturais. Stern (apud RIZZI, HAYDT, 1994, p.13) divide os jogos em individuais e sociais.

Individuais: aqueles jogos que possibilitam a conquista do corpo e das coisas, além da oferta de metamorfose, nos jogos de interpretação.

Sociais: os jogos que abrangem imitação simples, papéis complementares e papeis combativos.

A partir dos estudos de Ster (1993, p. 67), os jogos podem ser divididos em três categorias diferentes:

Jogos solitários: São aqueles em que a criança brinca sozinha, escolhe seus equipamentos e/ou brinquedos, de acordo com critérios de utilização que lhe serão próprios.

Jogos paralelos: representam o conjunto de jogos com que a criança brinca à sua volta, sem, contudo, interagir.

Jogos cooperativos: são aqueles nos quais a criança interage com outras, trocando idéias e/ou estabelecendo novos critérios de utilização dos brinquedos.

Para Buhler (apud RIZZI; HAYDT, 1994, p.11), os jogos são divididos em cinco classes:

Jogos funcionais

Jogos de ficção/ilusão

Jogos receptivos (audição de histórias, observação de imagens)

Jogos de construção

Jogos coletivos

Piaget ressalta a importância do jogo, argumentando que a criança não tem percepção das regras, atitudes e conceitos da mesma forma que os adultos e, por isso, precisa satisfazer suas necessidades afetivas e intelectuais, assimilando o real à sua própria necessidade (e vontade). Para isso, ela utiliza o jogo. O autor classifica os jogos de acordo com o desenvolvimento cognitivo das crianças. São essas as classificações propostas por Piaget (1978): jogos de exercícios, simbólico e de regras.

Jogos de exercícios (crianças de aproximadamente 0-1 ano): vão do nascimento até o início da linguagem. Caracterizam-se por exercícios simples de repetição (como o movimento da criança de retirar uma meia do pé, mesmo após um adulto recolocá-la. O jogo consiste justamente em retirar a meia tantas vezes quanto der prazer para a criança). Outros jogos que envolvem as percepções (tátil, gustativa, visual ou sonora) também fazem parte dessa etapa, embora muitos deles persistam nas etapas seguintes. É importante considerar que, nessa etapa, as crianças não só participam do jogo de exercícios para a pura diversão.

Jogos simbólicos (2 a 7 anos): a partir dos dois anos a criança já é capaz de comunicar-se e manifesta uma grande capacidade de brincar de jogos simbólicos. Em linhas gerais, jogos simbólicos são aqueles possibilitam a imitação, a imaginação e a ficção. Nessa etapa, o faz de conta é predominante e objetos perdem sua função habitual para ganharem contornos de imaginação nas mãos das crianças. Assim, escovas de cabelo viram "microfones" e as crianças cantam: cabos de vassouras viram cavalos para alguns cowboys, além do desempenho de papéis conhecidos, como brincar de ser cantora, de ser professor, de exercer papéis familiares, como mãe e pai. O importante é considerar que o jogo simbólico possibilita que a criança satisfaça seus desejos e, muitas vezes, transforme a realidade à sua maneira.

Jogos de regras: a partir dos sete anos, até os doze aproximadamente, as crianças sentem necessidade de que os jogos tenham regulamentação. De certa forma, o jogo de regras pressupõe que a criança deseja saber como funciona a vida em grupo, como são as relações sociais".

E, Zunino (2008, p.21), classifica os jogos, bem simplificado no intuito de favorecer o planejamento e o desenvolvimento das aulas de Educação Física; ficando assim: jogos tradicionais, jogos motores, jogos de construção.

2.5.1 Jogos Tradicionais

Os **jogos tradicionais** são os jogos conhecidos em várias localidades, mas

que em cada região é modificado alguma regra, de forma que é adaptada segundo cada região, até mesmo numa região a mesma brincadeira pode ser mudada alguma das regras para alterar a quantidade de participantes, o local da brincadeira, etc..

De forma que esses jogos não estão prontos e acabados e podem ser modificados a cada brincadeira.

Como manifestações livres e espontâneas da cultura popular, os jogos e as brincadeiras tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar (KISHIMOTO, 1994; 2006).

Por ser de caráter lúdico e livre os jogos tradicionais desenvolvem na criança a capacidade socialização, compreensão, além de expandir sua área de contatos e amizades e também aprende a se organizar.

São exemplos de jogos tradicionais: gato e rato, bola de gude, amarelinha, polícia e ladrão, coelhinho sai da toca, pega pega, elefantinho colorido e dentre outros.

2.5.2 Jogos Motores

Os **jogos motores** são assim definidos por contribuir para o desenvolvimento completo do indivíduo, de forma que para desenvolver qualquer atividade que pertença a este grupo a criança utiliza o corpo por inteiro.

Sendo assim os jogos motores permite a criança utilizar recursos biológicos, cognitivos e afetivos.

Para melhor definir atividade de caráter motor basta observar em cada brincadeira se há os movimentos de arrastar, escalar, puxar, lançar, agarrar, correr, saltar, girar, lançar.

São exemplos de jogos motores: corrida com jornais, grande túnel, queimada, rouba bandeira, dentre outras.

2.5.3 Jogos de Construção

Os **jogos de construção** permitem a criança a desenvolver a capacidade de criar, podendo assim fazer brinquedos para satisfazer suas brincadeiras; este tipo de jogo permite o desenvolvimento da capacidade de medir, imaginar, planejar e interpretar, com este tipo de atividade a criança aprende a expressar com liberdade suas vontades e desejos.

São exemplos de jogos tradicionais: a construção de pandeiros, petecas, bilboquês, carrinhos com garrafas pet, etc..

2.6 Objetivos dos jogos nas séries iniciais

Conforme Ferreira (2003, p.17) os objetivos dos jogos são:

- A formação de caráter, a futura adaptação social da criança ao meio e a forma da criança desenvolver e adquirir hábitos morais. Fazer com que a criança receba atendimento na sua formação ainda na infância, para que assim ela possa se desenvolver sendo capaz de elaborar seus próprios conceitos;
- Desenvolver o espírito cooperativo de grupo, fortalecendo as relações humanas que é o companheirismo;
- Aquisição do domínio do corpo: ela precisa conhecer a si, para tal, devemos

testá-las em relação as suas capacidades num contexto espacial e temporal: Diante disso ela irá conhecer suas capacidades e limitações, obtendo consciência de si mesma;

- Desenvolver as características físicas, motoras e psíquicas.

2.7 O desenvolvimento da criança através dos jogos

O jogo é um elemento que propicia o desenvolvimento da vida intelectual em todos os aspectos, produzindo um exercício mental agradável, envolvendo o aluno com interesse e alegria.

Eiras e Eiras (2007, p.43), afirma que "o homem é um ser social e, ao longo de sua vida vai estabelecendo relacionamentos e desenvolve-se, também, por conta da relação com outras pessoas".

Desta forma o jogo tem o poder de desenvolver o senso de companheirismo, propicia o amadurecimento emocional e pouco a pouco constrói a sociabilidade que a criança precisa para viver em um grupo social.

O jogo beneficia o trabalho do educar, ajudando-o a eliminar o fracasso escolar, as frustrações, as reações emocionais manifestando as reações emocionais positivas, alegria e divertimento; garantindo a eficácia da aprendizagem, motivando os alunos a serem autônomos, criativos e curiosos.

A criança do Ensino Fundamental do Primeiro Ciclo está na fase da operação concreta onde ela começa a pensar inteligentemente com certa lógica.

Segundo Alves, nessa fase os jogos transformam-se em construções adaptadas exigindo efetiva participação no processo de aprendizagem, que começa a sistematizar o conhecimento existente. (ALVES, 2003, p.51).

O jogo nesse período traz o prazer e a interação social entre os participantes que normalmente são coletivos; tendo uma função social nessa fase, porque nele está intrínseco regras e uma vez obedecendo às mesmas a interação social dele, é desenvolvida.

O brincar para criança é fundamental para seu desenvolvimento por isso é essencial que ele seja inserido no processo de ensino e aprendizagem, podendo assim ser a parte central desse processo.

Os jogos promovem o desenvolvimento cognitivo, pois o mesmo atua sobre o campo psicológico relevando a personalidade do jogador e ajudando a conhecer o seu próprio eu. Isso permite a criança a ser dona de suas próprias decisões, construindo assim seu próprio conhecimento.

3. METODOLOGIA

O presente estudo foi realizado na Escola Municipal de Ensino Fundamental Valdir Alberton, no Município de Cacaulândia em Rondônia; a mesma aconteceu para responder aos objetivos específicos deste trabalho acadêmico, levando em conta que os objetivos eram: analisar o Projeto Político-Pedagógico (PPP) da Escola com ênfase nos jogos; conhecer os profissionais que executam o papel do Profissional de Educação Física; verificar como os professores do primeiro ciclo desta escola trabalham os jogos nas aulas de Educação Física e por fim compreender o uso do jogo dentro das aulas de Educação Física.

A pesquisa foi realizada mediante uma análise do PPP da escola, do questionário simplificado e descritivo onde os professores além de responder deram seu parecer, tendo como voluntários 5 professores das séries iniciais, a Diretora da escola e a minha participação nas aulas de Educação Física.

Esta é uma pesquisa de campo de caráter participativo e os instrumentos necessários para realização desta pesquisa foram à coleta de dados através da convivência com a realidade desta comunidade escolar, pesquisas através do questionário com os professores das series iniciais do Ensino Fundamental, relatos por parte do gestor a partir da análise do Projeto Político Pedagógico da escola.

Para coleta dos dados foi realizado um estudo com o PPP da escola juntamente com a diretora desta Unidade, em seguida um questionário com todos os professores do ensino fundamental do primeiro ciclo, pois a pesquisa esta diretamente ligada a este público e por fim a participação nas aulas de Educação Física com as cinco turmas; todo este processo foi explicado aos coordenadores e professores da instituição o objetivo do estudo, o público alvo que seria todas as turmas de ensino fundamental e que para este estudo teríamos um tempo máximo de um mês para coleta de dados; para realização da coleta seria necessário todo um processo já especificado anteriormente e para um resultado aplausível seria de

suma importância à fidelidade das respostas; e que cada um estava livre para desistir da pesquisa a qualquer momento, pois a mesma tinha sentido voluntário, assim a responsável pela instituição após a devida leitura assinou o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido de Participação na Pesquisa.

O questionário foi respondido pelos professores em suas casas e o prazo para entrega foi combinado de três dias, todos eles foram pontuais com a entrega do documento. Após a entrega do questionário respondido, segui para etapa seguinte que era a participação nas aulas de Educação Física com cada turma.

Logo em seguida ao recebimento dos questionários dos professores, participei durante uma semana das aulas de Educação Física dos alunos do 1° ao 5° ano, sendo que em cada turma assisti a uma aula.

4. APRESENTAÇÃO DOS DADOS

Mediante as respostas obtidas através do convívio com os alunos, professores e gestores seguem a apresentação dos dados obtidos; sendo que no primeiro momento realizei juntamente com a direção da escola o estudo do Projeto Político Pedagógico (PPP) para verificar se dentro do mesmo tinha propostas ou objetivos que desse embasamento o uso dos jogos dentro desta escola; sendo observado que dentro deste documento não apresenta nada diretamente relacionado as aulas de Educação Física em específico, sendo apenas duas metas que se refere em realizar um evento trimestral com os pais e APP para estimular a participação na escola e desenvolver um projeto para promover a socialização entre pais e escola, para estas duas metas tinham as seguintes estratégias: concentrar esforços nas disciplinas e séries críticas através de aulas de reforço, projetos de leitura, oficina de jogos matemáticos, concurso de musica e poesia; desenvolver práticas pedagógicas inovadoras através de grupos de estudos, oficinas para confecção de material; realizar reunião bimestral com os pais, para assinatura dos boletins, palestras educativas e comemoração de datas festivas com torneios esportivos, gincanas, feiras.

Baseado no questionário que os professores dos alunos do 1° ao 5° ano responderam, mostra que dos 5 (cinco) professores que responderam as perguntas 40% deles tem apenas o magistério, mas que já estão se graduando, 20% são graduados e 40% são pós-graduados.

Sendo que os graduandos estão fazendo Pedagogia, dentre os graduados e pós-graduados tem os formados em Letras e Pedagogia e suas pós-graduação está relacionadas a áreas da Pedagogia.

Diante da pergunta se a turma já teve o profissional de Educação Física, 40% dos professores responderam que não tiveram o profissional de Educação Física em sua turma e 60% já tiveram em suas turmas profissionais de Educação Física. Com relação à questão que indaga se hoje dentro da escola tem o profissional de Educação Física, os professores foram unânimes em afirmar que hoje a escola não tem em seu quadro de funcionários o Profissional de Educação Física; mas que

quando não está faltando nenhum funcionário no quadro de funcionário, fica um dos professores para atender as aulas de Educação Física e Artes.

Diante da definição de jogos, 20% afirmaram que jogo é algo prazeroso no aprendizado, 20% respondeu que são formas lúdicas de ensinar e 60% não responderam. Em unanimidade, ou seja, 100% dos professores consideram que os jogos na Educação Física são muito importantes. Mas que apenas 80% deles usam os jogos nas aulas de Educação Física. E 80% dos professores utilizam os jogos semanalmente e 20% raramente.

As dificuldades apresentadas pelos professores que atuam neste Primeiro Ciclo da Educação Fundamental com relação à aplicação dos jogos ficam assim, 60% reclama da falta de tempo para planejar, 20% reclama falta de materiais, e 60% a falta de embasamento que fundamente a proposta. Mas, mesmo com todas as dificuldades apresentadas, 100% dos professores conseguem visualizar que os alunos demonstram interesse pelos jogos.

Os professores relatam que os jogos trazem benefícios para o desenvolvimento das crianças, sendo eles: coordenação motora, socialização, senso crítico, saber ganhar e perder, interação, raciocínio lógico, concentração, a interpretação mental, o aprendizado do trabalho em grupo.

Diante o questionamento se os jogos ajudam no trabalho educacional, foram unânimes em afirmar que sim, pois ajudam as crianças a terem limites, a esperar sua vez, serem mais organizadas, ajuda no desenvolvimento emocional, trabalha sua interação no grupo, suas habilidades aparecem, superam barreiras sociais e desenvolve na criança a curiosidade.

A terceira etapa realizada foi minha visita a cada turma de 1° ao 5° ano durante as aulas de Educação Física, na turma do 1° ano foram realizadas atividades de pular corda para as meninas e os meninos de jogar bola onde as próprias crianças se organizavam, no 2° ano as crianças também brincaram de pular corda e jogaram bola, no terceiro ano por ser poucas meninas foram dadas escolhas de elas ficarem assistindo os meninos jogarem ou ir para sala de computação, no 4°

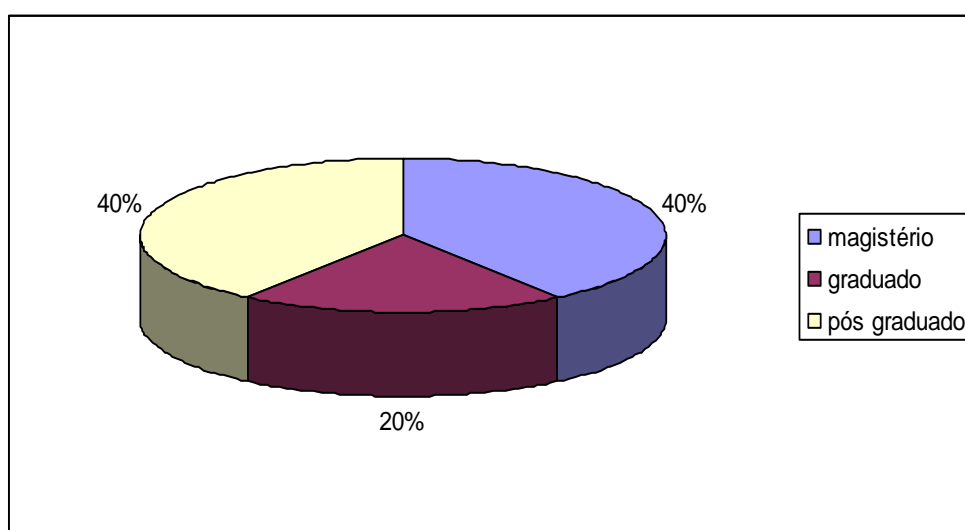
e 5° ano teve o jogo com bola onde as meninas jogavam juntos com os meninos e aquelas que não jogavam ficavam conversando com as colegas.

5. ANÁLISE E DISCUSSÃO

Mediante os dados apresentados com relação ao estudo do Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola; é notável que o mesmo pouco amparou a escola com atividades diretamente relacionadas a Educação Física no dia a dia da escola, mesmo que dentro de suas metas o objetivo é promover a socialização entre pais e escola, para este fim será utilizados oficina de jogos matemáticos, oficinas para confecção de material, concurso de musica, comemoração de datas festivas com torneios esportivos, gincanas, feiras; com estas ações a escola de certa forma alcançou suas metas, mas como nosso objetivo com este trabalho é alcançar as aulas de Educação Física no dia a dia da escola, este projeto deixou de visar os jogos que são tão importantes para alunos que ainda estão em desenvolvimento corporal.

Com relação às respostas ao questionário, percebe-se que com relação a formação todos tem um nível de escolaridade diferenciado, é o que se pode observar analisando o gráfico 1.

Gráfico 1-Nível de formação dos profissionais que trabalham no Primeiro Ciclo do Ensino Fundamental.

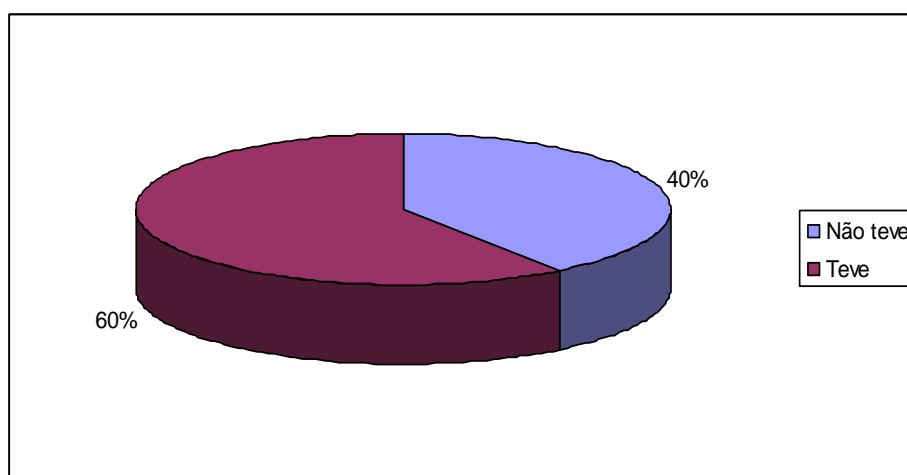


Como nosso foco dentro deste trabalho são os jogos nas aulas de Educação Física, foi realizada a pergunta se esta escola já teve um profissional de Educação

Física; mediante resposta pode se observar que maioria dos professores das series iniciais já trabalharam com um profissional de Educação Física e a minoria deles nunca trabalharam com este profissional de forma que não conhecem a diferença de se trabalhar com um profissional da área; diante de observação, conversa com a diretora e contato direto com esta comunidade escolar observa-se que há uma rotatividade muito grande de profissionais, devido a distancia e por ser um local de difícil acesso.

Para melhor visualizar, observe o gráfico 2.

Gráfico 2-Se já teve um profissional de Educação Física, durante o tempo de trabalho.



Juntamente com esta resposta os professores lamentaram o fato de não ter um profissional que realmente trabalhe a Educação Física; pois quando geralmente fica um professor para assumir as aulas de Educação Física, este somente “entrega a bola” para os alunos sem acompanhá-los de alguma forma, não demonstrando nenhuma importância há este tempo que é dado aos alunos para aprendizado sistematizado, com este tratamento quando outro professor quer trabalhar um jogo diferenciado os alunos resistem, dificultando o trabalho.

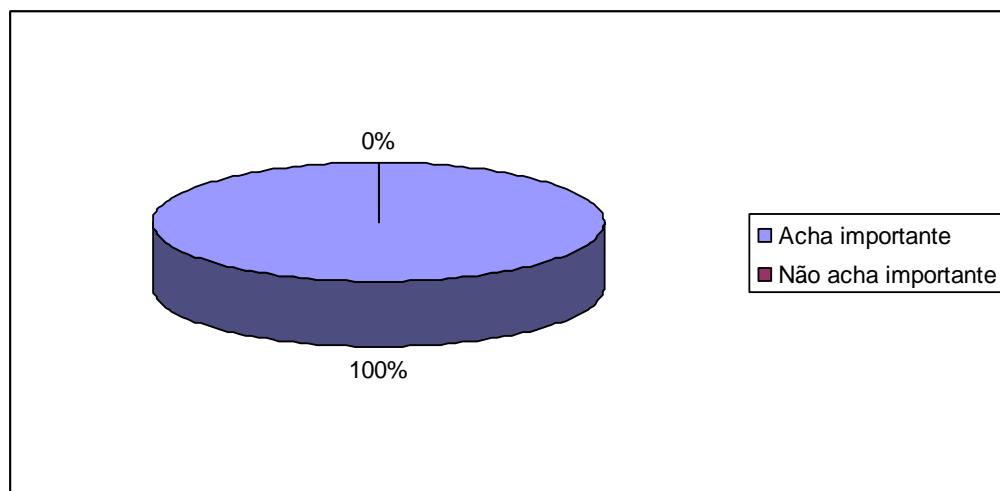
Freire (2009, p.48) afirma que:

“Quando brinca, a criança coloca em jogo os recursos que adquiriu, bem como vai à 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 à criança repetir o tempo todo a mesma forma de jogo. Deve, isso sim, propor variações a partir da forma inicial e que sejam de maior nível que esta, isto é, que contenham novidades que as crianças tenham que resolver, obstáculos a superar.”

Com relação a importâncias dos jogos todos os professores consideram que os mesmos são importantes para os alunos dos ciclos iniciais, sendo notado no gráfico 3.

Gráfico 3-A importância dos jogos nas aulas de Educação Física.

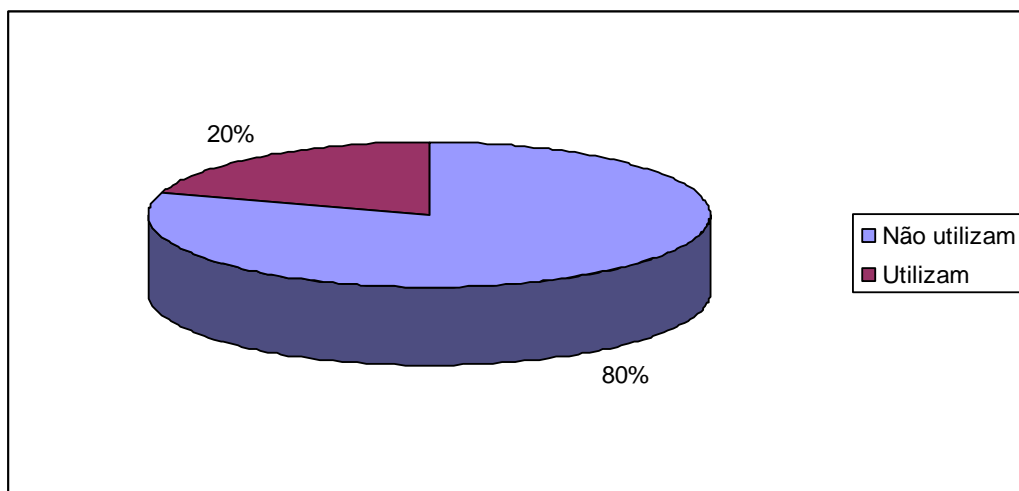


Mas diante de total concordância com relação à importância dos jogos nas aulas de Educação Física, nota-se que observando o gráfico 4 que nem todos os professores utilizam-se dos jogos para denotar tal importância.

De acordo com o gráfico apresentado, somente confirma o que Piaget diz sobre os jogos; para ele os jogos são essenciais no desenvolvimento da criança, pois permite que ela se expresse livremente, pelo prazer que sente, e, assim, demonstra o estágio em que se encontra cognitivamente; de forma o jogo não deve ser visto como divertimento ou brincadeira para simples desgaste de energia, pois a seriedade do jogo reside no fato que ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral do indivíduo; assim o jogo é excelente forma de conhecer o mundo e entrar no contato com elementos de sua cultura; e além

considerando que nas aulas de Educação Física tem que ter a seriedade necessária maior ou igual a todas as outras disciplinas.

Gráfico 4-Utilização dos jogos dentro das aulas de Educação Física.



Levando em conta o que foi observado no gráfico 3 onde todos os professores valorizam a utilização dos jogos nas aulas de Educação Física, mas, é notável a não utilização do mesmo por todos e ainda segundo observações nas aulas de Educação Física, foi constatado que os jogos utilizados pela maioria é o jogo com bola; levando em conta as dificuldades apresentadas por todos que é demonstrado no gráfico 6, onde mostra que 43% não utilizam dos jogos por falta de embasamento teórico, e este embasamento é necessário para com este trabalho que lida diretamente com a pessoa com o ser humano.

Diante aos conteúdos que os Parâmetros Curriculares Nacionais (2001) apresentam para o trabalho da Educação Física, para alunos do Ensino Fundamental do Primeiro Ciclo está presente os jogos e diz assim:

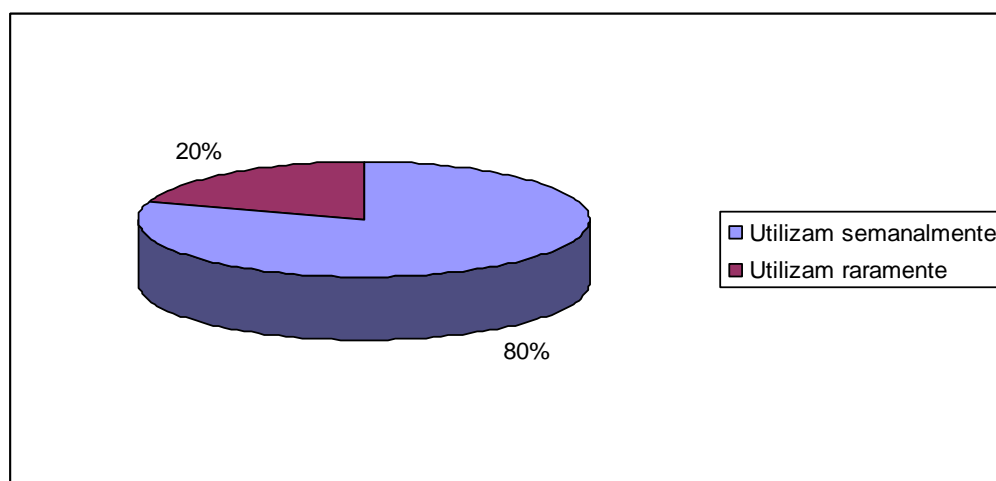
“Os jogos podem ter uma flexibilidade maior nas regulamentações, que são adaptadas em função das condições de espaço e material disponíveis, do número de participantes, entre outros. São exercidos com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo em situações festivas, comemorativas, de confraternização ou ainda no cotidiano, como simples passatempo e diversão. Assim, incluem-se entre os jogos as brincadeiras regionais, os de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de modo geral.”

E diz mais:

“Os jogos e atividades de ocupação de espaço devem ter lugar de destaque nos conteúdos, pois permitem que se ampliem às possibilidades de se posicionar melhor e de compreender os próprios deslocamentos, construindo representações mentais mais acuradas do espaço. Também nesse aspecto, a referência é o próprio corpo da criança e os desafios devem levar em conta essa característica, apresentando situações que possam ser resolvidas individualmente, mesmo em atividade em grupo.”

“No plano especificamente motor, os conteúdos devem abordar a maior diversidade possível de possibilidades, ou seja, correr, saltar, arremessar, receber, equilibrar objetos, desequilibrar-se, pendurar-se, arrastar, rolar, escalar, quicar bolas, bater e rebater com diversas partes do corpo e com objetos, nas mais diferentes situações.”.

Gráfico 5-A freqüência da utilização dos jogos nas aulas de Educação Física



Dos docentes entrevistados 80% utilizam semanalmente os jogos, fazendo valer as duas aulas semanais, pois acreditam no valor das aulas de Educação Física e relatam ainda que estas aulas deixam as crianças na expectativa da próxima aula; e 20% declara utilizar raramente dos jogos por não ter o conhecimento necessário para utilização do mesmo e livros que tenha brincadeiras para assim utilizar dos mesmos, diante desta pergunta os professores também lamentaram o fato da não formação em Magistério ou Pedagogia.

Freire (2009), afirma que:

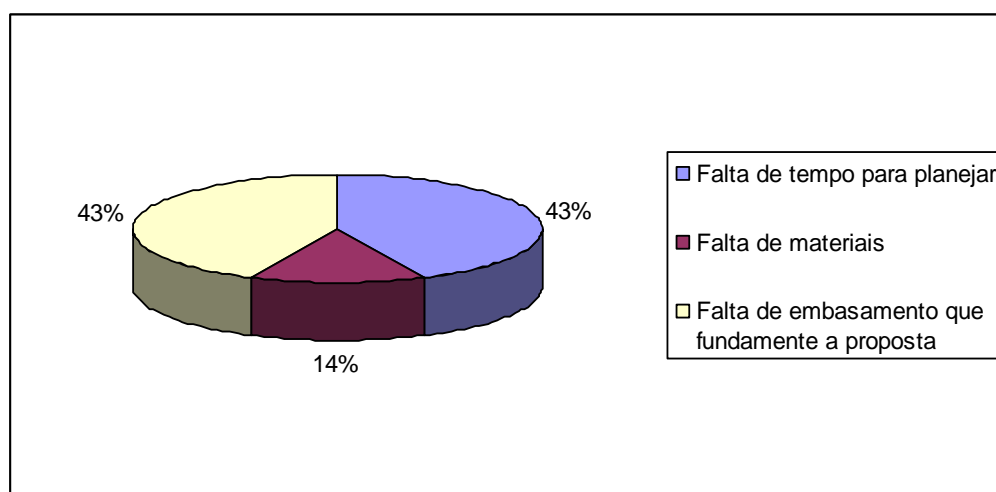
“[...] o movimento corporal pode e deve ser considerado um recurso pedagógico valioso no ensino fundamental, particularmente nos quatro primeiros anos. Nessa fase, ação física e ação mental estão de tal forma associadas que examinar um desses isoladamente causaria graves

prejuízos, não só para a aprendizagem escolar, mas para todo o desenvolvimento da criança.”

Dessa forma, a afirmação de Freire vem somente lembrar que mesmo nas outras disciplinas devem-se usar os jogos, pois o mesmo facilita o aprendizado do educando, quem dirá então nas aulas que a este trabalho isto é destinado.

Os problemas apresentados pelos professores diante das aulas de Educação Física e o trabalho com jogos, é a falta de tempo para planejar, falta de materiais e também a falta de embasamento que fundamente a proposta; ficando assim demonstrado no gráfico 6.

Gráfico 6-Dificuldades encontradas para utilização dos jogos



Diante das dificuldades apresentadas está inclusa a falta de materiais, sendo que Freire (2009, p.48,49), afirma que:

“[...] o lixo hoje na sociedade do descartável, cada vez mais volumoso é composto de resíduos de nossa cultura, de objetos que os adultos não utilizam mais e que readquirem vida nas mãos da criança, a qual, a partir deles, reconstrói a história. São copos e recipientes de plásticos, cordas, arcos, tampinhas de garrafas, pneus, bastões de madeira, bolas de meia.”

Então para este problema, vê se que falta um pouco de entusiasmo pelo que decidiu fazer, de forma que é necessário usar do bom senso, pois os materiais são

variados e podem ser até transformados, dependendo apenas da criatividade do professor.

Com relação a este problema que afeta nossas aulas de Educação Física, Freire (2009) afirma que:

“As lamentações quanto à falta de materiais para se trabalhar em Educação Física são eternamente as mesmas. Ora, se não tem saquinho de milho, usa-se um saquinho de arroz, um lenço, uma pedra, qualquer coisa que nossa imaginação sugerir. O que não pode é deixar promover o brinquedo. Talvez eu esteja exagerando um pouco, mas o fato é que a falta de criatividade é um dos graves empecilhos para uma Educação Física de melhor qualidade, [...]”

Diante do questionamento sobre os benefícios que os jogos trazem para o desenvolvimento das crianças, os professores são unânimes em afirmar que os mesmos são responsáveis, pela: coordenação motora, socialização, senso crítico, saber ganhar e perder, interação, raciocínio lógico, concentração, a interpretação mental, o aprendizado do trabalho em grupo; e mais, além de ajudar no trabalho educacional, ajudando as crianças a terem limites, a esperar sua vez, serem mais organizadas, ajuda no desenvolvimento emocional, trabalha sua interação no grupo, suas habilidades aparecem, superam barreiras sociais e desenvolve na criança a curiosidade; tudo isto apenas confirmando o que Ferreira (2003, p.17) diz:

“A formação de caráter, a futura adaptação social da criança ao meio e a forma da criança desenvolver e adquirir hábitos morais. Fazer com que a criança receba atendimento na sua formação ainda na infância, para que assim ela possa se desenvolver sendo capaz de elaborar seus próprios conceitos; desenvolver o espírito cooperativo de grupo, fortalecendo as relações humanas que é o companheirismo; aquisição do domínio do corpo: ela precisa conhecer a si, para tal, devemos testá-las em relação as suas capacidades num contexto espacial e temporal: diante disso ela irá conhecer suas capacidades e limitações, obtendo consciência de si mesma; desenvolver as características físicas, motoras e psíquicas.”

E para completar, Eiras e Eiras (2007, p.1) também afirmam o quanto o jogo pode beneficiar o ser humano de forma completa, dizendo:

“[...] Os jogos e as brincadeiras trazem em geral benefícios, conhecimento

e diversão para todas as idades, além de oportunizar o aperfeiçoamento de nossas qualidades e a superação de nossas dificuldades. Uma brincadeira ou um jogo bem orientado nos leva à cooperação, à superação de nossas inseguranças, a descobertas de nossos valores ao companheirismo, [...]”.

6-CONCLUSÕES

6.1 Conclusões

Diante de questionamentos, análise do PPP e observação direta em sala de aula, em específico nas aulas de Educação Física com os alunos da Escola Municipal de Ensino Fundamental Valdir Alberton, podem-se refletir e observar a falta de entendimento e conseqüentemente o não uso dos jogos nas aulas de Educação Física.

Fica claro diante das observações, leitura e estudo do PPP desta escola que a mesma, deixou a desejar quando não visou às aulas de Educação Física, conseqüentemente suas aulas, são aplicadas simplesmente para cumprir com uma carga horária; diante desta situação observa-se que o trato pedagógico dos jogos nas aulas de Educação Física não atende ao aluno por completo, ferindo o que se propõem os Parâmetros Curriculares Nacionais (2001, p. 64), dizendo que:

“Os jogos e atividades de ocupação de espaço devem ter lugar de destaque nos conteúdos, pois permitem que se ampliem às possibilidades de se posicionar melhor e de compreender os próprios deslocamentos, construindo representações mentais mais acuradas do espaço. Também nesse aspecto, a referência é o próprio corpo da criança e os desafios devem levar em conta essa característica, apresentando situações que possam ser resolvidas individualmente, mesmo em atividade em grupo.”

“No plano especificamente motor, os conteúdos devem abordar a maior diversidade possível de possibilidades, ou seja, correr, saltar, arremessar, receber, equilibrar objetos, desequilibrar-se, pendurar-se, arrastar, rolar, escalar, quicar bolas, bater e rebater com diversas partes do corpo e com objetos, nas mais diferentes situações.”

Tendo em visto os aspectos observados, nota-se que a escola não possui em sua grade curricular o profissional de Educação Física; e quem trabalha essas aulas são os próprios professores das turmas, sendo um trabalho muito pesado, percebe-se que essas aulas são simplesmente para obter descanso, e ou, por não ter um conhecimento do que realmente trabalhar nesta área,

Para tal problema é necessário que a escola perceba que as aulas de Educação Física é um direito do educando e obrigação da escola do cumprimento

da mesma, pois de acordo com o capítulo 2 da Lei de Diretrizes Bases da Educação Nacional (LDB) o parágrafo 3º “A Educação física, integrada a proposta pedagógica da escola é componente obrigatório na Educação Básica [...]” (BRASIL, 1996).

Este trabalho tencionou proporcionar uma pequena parcela de um tema tão rico. Buscando chamar a atenção dos profissionais responsáveis pela Educação para uma pedagogia de compromisso para o Educando, principalmente nas aulas de Educação Física, para que os jogos não sejam mais um fardo e sim um auxiliar para educação de qualidade.

6.2 Trabalhos Futuros

Pela observação dos aspectos analisados, percebe-se a necessidade da formação dos profissionais que trabalham com a Educação Física nas séries iniciais, para tanto, este trabalho monográfico não termina por aqui, tendo como previsão a realização de uma seleção de atividades que contemplem a cada série dos anos iniciais para que cada profissional tenha embasamento e um planejamento destinado a cada atividade proposta, de forma a facilitar o trabalho com as aulas de Educação Física.

Acreditamos que a Educação Física deve ter o seu valor estampado, para que seja conhecido perante a sociedade e não simplesmente como passa tempo; de forma a reconhecer que a mesma trabalha a plenitude do ser humano, ou seja, a Educação Física bem trabalhada envolve o ser humano em todos os aspectos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, V. C. **Aprender a brincar, aprender a viver**. São Paulo: Manole, 1992.

BRASIL, **Estatuto da Criança e do adolescente**, Lei 8.069 Art. 4º, julho de 1990.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação**. Brasília: Lei 9394/96.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: educação física**. Brasília, 2001.

Educação Física a distancia: módulo 2 – **Jogos e educação física**/ Marcelo de Brito. Brasília: Universidade de Brasília, Faculdade de Educação Física, 2008, p.305-323.

BROUGÉRE, G. **Brinquedo e cultura**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

CORREIA, Marcos Miranda. **Trabalhando com jogos cooperativos: Em busca de novos paradigmas na educação física**. Campinas, 4ª ed. SP: Papyrus, 2006.

EIRAS, Denise Barbosa; EIRAS, Suélen Barbosa. **Dinâmicas, jogos e brincadeiras – Diversão para todos** – 12ª ed. Curitiba: A. D. SANTOS EDITORA, Julho de 2010.

FERREIRA, Vanga. **Educação Física, Recreação, Jogos e Desporto**. Rio de Janeiro: SPRINT, 2003. 132P.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: Teoria e prática da educação física**. São Paulo: Scipione, 2009.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1992.

MARCELLINO, N,C. **Pedagogia da animação**. Ed. Papyrus. 1990.

MELLO, Alexandre Moraes de. **Psicomotricidade, Educação Física e jogos Infantis**. 4º edição. São Paulo: IBRASA, 2002.

NEVES, Libéria Rodrigues; SANTIAGO, Ana Lydia B. **O uso dos Jogos Teatrais na Educação: Possibilidade diante do fracasso escolar**. 2ª ed. Campinas, SP: Papyrus, 2009.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

VALLE, Luciana de Luca Dalla. **Jogos, recreação e educação**. Curitiba: Editora Fael, 2010.

VYGOTSKY, L. 1989. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ZUNINO, Ana Paula. **Ensino Fundamental: educação física**. Curitiba: Ed. Positivo, 2008.

LISTA DE ANEXOS

Anexo A - Questionário – Aos Professores do Ensino Fundamental do Primeiro Ciclo.....	45
---	----

ANEXO A

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA
CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA**

Questionário – Aos Professores do Ensino Fundamental do Primeiro Ciclo

1 - Qual seu nível de formação?

magistério graduado pós-graduado mestrado outros

2 - Durante o tempo que você trabalha com a Educação Fundamental do primeiro ciclo, a sua turma já teve profissional de Educação Física?

sim não

3 - E hoje a escola tem um profissional de Educação Física que atua no primeiro ciclo?

sim não

4 - Defina o que é jogo:

5 - Você considera importante o uso dos jogos na Educação Física?

sim não

6 - Você utiliza dos jogos dentro das aulas de Educação Física no primeiro ciclo?

sim não

7 - Qual a frequência da utilização dos jogos em suas aulas de Educação Física?

Diária Semanal raramente nunca

8 – Quais as dificuldades que você encontra para utilização dos jogos?

falta de tempo para planejar

falta de materiais

falta de embasamento que fundamente a proposta.

outros

9 - As crianças demonstram interesse pelos jogos?

sim não

10 - Para você quais os benefícios que o jogo traz para o desenvolvimento das crianças do Ensino Fundamental?

11 - Os jogos na escola ajudam de alguma forma o trabalho educacional?

LISTA DE APÊNDICES

Apêndice A	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (professores).....	48
Apêndice B	Termo de Ciência da Instituição.....	49

APÊNDICE A - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (professores)

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE

O(a) Senhor(a) está sendo convidada a participar do projeto:

O objetivo desta pesquisa é: **[escreva o objetivo geral]**

O (a) senhor (a) receberá todos os esclarecimentos necessários antes e no decorrer da pesquisa e lhe asseguramos que seu nome não aparecerá sendo mantido o mais rigoroso sigilo através da omissão total de quaisquer informações que permitam identificá-lo (a)

A sua participação será através de um **[ex: questionário ou entrevista; aqui você deve explicitar procedimentos que os sujeitos serão submetidos, bem como qualquer incômodo relatado]** que o(a) senhor(a) deverá responder **[na escola ou outro local combinado]** na data combinada com um tempo estimado (os tempos de cada procedimento) para sua realização de **[indique o tempo previsto, ex., 30 minutos ou 1 hora]**. Informamos que o(a) Senhor(a) pode se recusar a responder qualquer questão que lhe traga constrangimento, podendo desistir de participar da pesquisa em qualquer momento sem nenhum prejuízo para o(a) senhor(a). Sua participação é voluntária, isto é, não há pagamento por sua colaboração.

Os resultados da pesquisa serão divulgados na Faculdade de Educação Física – Universidade de Brasília – podendo ser publicados posteriormente. Os dados e materiais utilizados na pesquisa ficarão sobre a guarda do pesquisador.

Se o(a) Senhor(a) tiver qualquer dúvida em relação à pesquisa, por favor telefone para: Dr(a). Keila Fontana, na instituição Universidade de Brasília telefone: (61) 3107-2555, no horário: 8:00 às 12:00hs e das 14:00 às 18:00hs.

Este projeto foi Aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília. As dúvidas com relação à assinatura do TCLE ou os direitos do sujeito da pesquisa podem ser obtidos através do telefone: (61) 3107-1947.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o pesquisador responsável e a outra com o sujeito da pesquisa.

Nome / assinatura

Pesquisador Responsável
Nome e assinatura

[Local], ____ de _____ de _____

TERMO DE CONCORDÂNCIA

O **(Nome do Diretor ou Coordenador da escola)** da **(Nome da escola,)** está de acordo com a realização, nesta unidade escolar, da pesquisa **(título da pesquisa)**, de responsabilidade do pesquisador **(nome do orientador)**, para desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso dos(as) estudantes do curso a distância de Educação Física/UnB, após aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa da com Seres Humanos da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília.

O estudo envolve **realização de análise documental, observações participantes, entrevistas e questionários** com professores e estudantes da **Secretaria de Educação de (Porto Velho, Amapá, Ariquemes ou Brasília)**. Tem duração de 1 mês, com previsão de início para 08/2012.

(Local), _____ / _____ / _____

Diretor/coordenador responsável:

Assinatura/carimbo

Pesquisador Responsável pela pesquisa:

Assinatura