

A CONSTRUÇÃO DO JOGO NA ESCOLA

Zenaide Galvão¹

RESUMO

Esse estudo apresenta dois objetivos: primeiro mostrar a importância do jogo no processo educacional e, segundo, descrever um trabalho realizado com alunos do Ciclo Básico (1ª e 2ª séries do 1º grau) de uma Escola da Rede Estadual de Ensino de Rio Claro-SP, cuja proposta foi a modificação e criação de jogos com regras nas aulas de Educação Física.

UNITERMOS: Educação Física Escolar, o jogo e a Educação

INTRODUÇÃO

Arraigar-se no mundo da educação é uma tarefa muito difícil. Por vezes, podemos ser professores, mas não podemos nos embrenhar no verdadeiro papel de educadores. Essa fala parece confusa, porém à medida que meditamos sobre qual deveria ser a função da escola e do professor, é que percebemos o grande equívoco da educação formal e tradicional.

A escola considera-se, muitas vezes, a única detentora do saber e trata o aluno como um recipiente vazio onde esse conhecimento é depositado, o que para DEWEY (1956), trata-se de um grave erro:

"A criança é o ponto de partida, o centro e o fim. Seu desenvolvimento, seu crescimento, é o ideal. Ela sozinha fornece os padrões. Todos os estudos são subservientes ao crescimento da criança; são instrumentos válidos na medida em que servem às necessidades do crescimento. A personalidade, o caráter, é mais do que uma matéria de estudo. O objeto não é o conhecimento nem a informação, mas a auto-realização. Possui todo um mundo de conhecimento e perde-se a si mesmo é uma terrível fatalidade na educação, assim como na religião. Além do mais, uma matéria não pode nunca entrar na criança a partir de fora. A aprendizagem é alvo ativo. Ela exige uma ação ativa da mente. Exige a assimilação orgânica a partir de dentro" (pg.56).

Esses escritos de DEWEY são de 1902, no entanto até hoje a escola não absorveu essa maneira de educar, ou fazer com que as pessoas construam seu

próprio conhecimento de acordo com suas necessidades. Portanto, esse estudo tem como objetivo principal, apresentar um relato de experiência cuja proposta foi exatamente a busca de mudanças da Educação Física dentro do contexto escolar.

Abordaremos, inicialmente, a Educação Física Escolar e suas novas concepções de ensino; o jogo; a autonomia e finalmente a descrição de nossa experiência de trabalho.

A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: Novos Rumos e a questão do jogo

"... a escola, como instituição, parece não ter absorvido a Educação Física e o esporte em seus objetivos de formação de um homem livre, que se conhece, se experimenta, se vence, respeita o direito dos outros e se mantém consciente de seus valores e responsabilidade" (FERREIRA, 1994, pg. 21).

A Educação Física Escolar tem se ocupado muito com o fazer, o executar, o ser capaz de e tem se esquecido dos princípios e finalidades que regem a Educação Física. Ela é ainda na escola uma disciplina meramente prática que reforça a imagem dualista do homem. A mesma se ocupa do corpo do aluno enquanto as demais disciplinas ficam com a mente.

Nesse sentido e com essa preocupação estudiosos da área vêm tentando mudar a posição alienada em que se encontra a Educação Física, buscando sua identidade, elaborando teorias e concepções, com a intenção de inseri-la realmente dentro do contexto escolar. Assim, sendo incluída efetivamente como componente do currículo, a Educação Física, deixa de ser apenas instrução física e passa a assumir um papel mais efetivo no processo de desenvolvimento e formação do indivíduo através de sua especialidade: o do ensino, o da construção do conhecimento, através do movimento humano (SOUZA NETO, 1992).

Os profissionais acima citados, preocupam-se com a concretização de uma fundamentação mais científica para a disciplina e incorporam referências de sociologia, psicologia e pedagogia, com o objetivo da formação integral do ser humano. Dentre as propostas surgidas citaremos: a Abordagem Sistêmica, a Crítico-Superadora e a Construtivista.

Para a abordagem Sistêmica, de acordo com BETTI (1992) a Educação Física tem a "função pedagógica de integrar e introduzir o aluno de 1º e 2º graus no mundo da cultura física, formando o cidadão que vai usufruir, partilhar, produzir, reproduzir e transformar as formas culturais da atividade física..."(pg.285). Já a abordagem Crítico-Superadora da Educação Física visa a

¹ Mestranda em Ciências da Motricidade Humana - UNESP / Rio Claro
Bolsista de Mestrado/ CAPES

conscientização das pessoas diante das injustiças da divisão das classes sociais. Os defensores dessa linha, referem-se à elaboração de um projeto político pedagógico, o qual tem a intenção de refletir sobre a ação dos homens na realidade através da educação (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

A Abordagem Construtivista da Educação Física, tem FREIRE (1989) como seu maior divulgador, e esse encontra-se fortemente baseado em PIAGET. Para esse autor quando a criança chega na escola, ela já possui vários conhecimentos adquiridos, inclusive o corporal. Ela sabe correr, arremessar, chutar, etc. Assim como deve fazer com outras disciplinas, a escola - no caso a Educação Física, deve ensinar a criança a fazer um bom uso desse conhecimento corporal e mais do que isso deve ampliar e aperfeiçoar esses movimentos de forma que aprenda a fazer uso coletivo dessas habilidades. O aluno deve conhecer melhor o próprio corpo para tomar conhecimento, respeitar e conviver com o corpo do outro (REVISTA NOVA ESCOLA, 1990).

O jogo é, em nossa opinião, o elemento mais adequado e o que melhor atende as necessidades de transformação da Educação Física dentro da escola, porém as formas tradicionais de ensino não têm dado a devida importância para o jogo como afirma PIAGET apud FREIRE (1989):

"O jogo é um caso típico das condutas negligenciadas pela escola tradicional, dado o fato de parecerem destituídas de significado funcional. Para a pedagogia corrente, é apenas um descanso ou o desgaste de um excedente de energia. Mas esta visão simplista não explica nem a importância que as crianças atribuem aos seus jogos e muito menos a forma constante de que se revestem os jogos infantis, simbolismo ou ficção, por exemplo"(pg. 115).

BETTI (1991) afirma ser o jogo um dos elementos da cultura corporal ou cultura física e cita CSIKSZENTMIHALYI que considera-o de grande importância para o indivíduo pois "... ao jogar, o homem está relativamente livre da tirania das necessidades"(pg. 165), portanto livre de pressões ambientais, já que jogar é um ato relativamente espontâneo do organismo; além do que, para esse autor as pessoas são mais humanas, integrais, livres e criativas quando jogam.

PIAGET apud CARNEIRO (1995), faz a seguinte classificação de jogo:

- 1 - Jogo do exercício - inicia-se durante os primeiros meses

de existência, a criança repete movimentos por puro prazer, sem qualquer outra finalidade.

- 2 - Jogo Simbólico - inicia-se durante o segundo ano de vida, implica na representação de um objeto, de um conflito, de um desejo que não foi realizado. É o jogo do faz-de-conta.
- 3 - Jogo com regras - inicia-se dos 4 aos 7 anos de idade e subsiste na idade adulta e desenvolve-se mesmo durante toda a vida (jogo social, esportes, jogos de cartas, etc.). "As regras indicam que as coisas não estão prontas, acabadas, mas devem ser descobertas e os obstáculos vencidos, e isso estimula a investigação, a análise e o estabelecimento de relações" (CARNEIRO, 1995, pg. 59).

Segundo FREIRE (1989), a aquisição de uma nova forma de jogo - segundo o princípio de PIAGET - não exclui a outra, no jogo de regras, apesar de parecer uma atividade séria, ela não escapa à fantasias e "aos vãos da imaginação" e quanto à atividade sensório motora do jogo com regras, fica visível na própria atividade. Na nossa concepção e para esse trabalho, o jogo com regras fica evidenciado, como o de maior importância.

Toda criança brinca, toda criança joga; é sua característica a atividade motora intensa e o faz-de-conta constante. Essas frases são comuns à maioria dos livros que se referem à criança e ao seu comportamento. Mas será que a escola utiliza-se desses recursos?

A AUTONOMIA EM QUESTÃO

Autonomia, segundo KAMII (1988), significa ser governado por si próprio, ela não é a mesma coisa que a liberdade completa; "significa levar em consideração os fatores relevantes para decidir agir da melhor forma para todos". Em nossa opinião, levar as pessoas à autonomia deveria ser uma das principais metas da educação e o jogo apareceria, então, como um dos mais apropriados meios para se conduzir a essa autonomia, pois através dele é possível formar sujeitos capazes de cooperar, de questionar, criticar e transformar.

Portanto, o jogo em nossa visão, tem o papel na Educação Física Escolar, de ir além do "simples ato de ensinar e aprender"; a intenção é a construção do conhecimento, onde, o que importa é o descobrir, o inventar e o criar, é tanto "o que fazer" quanto o "como e porque fazer". Não importando, nesse sentido, somente a explicação da ação, essa deve estar interiorizada, compreendida, conhecida, com significados, com sentido.

A EXPERIÊNCIA - O RESGATE DA CULTURA POPULAR E A TRANSFORMAÇÃO DO JOGO

Foi trabalhando com Educação Física Escolar, a aproximadamente oito anos, é que percebemos a

importância do jogo para essa disciplina. Esse, pelas qualidades até aqui descritas, desperta na criança o interesse por toda e qualquer atividade (não só a atividade física), além disso, quando bem orientado pelo professor, é capaz de possibilitar um saber transformador e alegre ao mesmo tempo.

Nesse período de trabalho com alunos do 1º grau, procuramos implementar algumas propostas usando o conteúdo jogo. Uma dessas foi : “Chegar ao esporte através do jogo”, ou seja, a utilização de diversos jogos com regras, modificados ou criados pelos alunos (em substituição às famosas seqüências pedagógicas) e com aumentos de complexidade, cujo objetivo foi a aprendizagem do Handebol por estudantes da 5ª série, citando um exemplo.

Outra proposta foi implantada em uma escola de 1º e 2º graus da cidade de Rio Claro - SP, nos anos de 1993, 1994 e primeiro semestre de 1995 com alunos do Ciclo Básico (1ª e 2ª séries do 1º grau), a qual será apresentada a seguir.

No início do trabalho, com essa faixa etária, procuramos buscar jogos e brincadeiras da nossa própria infância como: o pega-pega, a amarelinha, o taco, esconde-esconde, etc., além de resgatar da cultura desses alunos (através de pesquisas com os pais, avós, tios, etc.) diferentes formas para tais jogos e também jogos por nós desconhecidos.

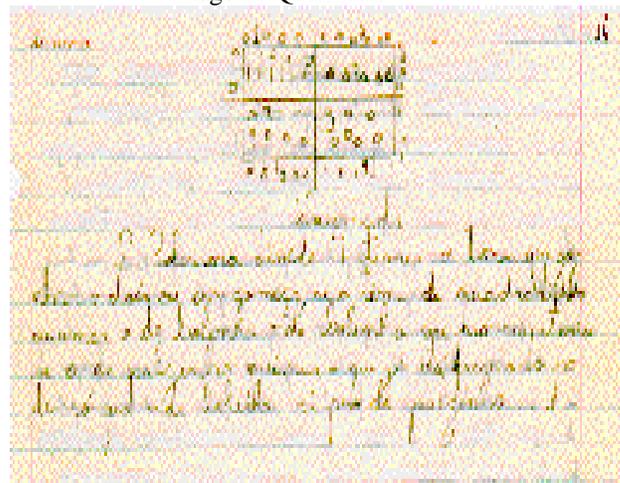
Posteriormente, sentimos a possibilidade de ir além do simples ensinar e aprender; era possível também mudar, criar, construir. Sugerimos então, que esses jogos poderiam ter outras regras e que essas poderiam ser discutidas e mudadas pelo grupo. Foi a partir desse momento que "a brincadeira ficou séria" e ainda mais interessante; trabalhamos com diversos jogos trazidos (criados) pelos alunos, por nós ou construídos durante as aulas.

Iniciamos nosso trabalho propondo que depois de praticar aquelas formas tradicionais de jogos como a “Amarelinha”, “Mãe da Rua”, “O Pegador”, a Queimada, etc., os alunos refletissem e sugerissem formas diferentes para se realizar tais jogos. A lição de casa seria então registrar em folhas de papel padronizado os novos jogos, os quais foram testados e reformulados ou não (de acordo com seu autor e o próprio grupo).

O jogo que mais despertou interesse foi, sem dúvida, a “Queimada”. Esse jogo foi trabalhado na sua forma original e retomado em diversas formas, criadas pelos alunos de 2º série, sendo que, em dois anos foram registradas mais de quarenta formas diferentes desse jogo, as quais abrangiam mudanças nas regras, no espaço

delimitado para o jogo (criaram queimada em círculos, triângulos, sem delimitações de espaço, etc.). Em 94 surgiu a idéia de montar-se um "livro" com todos os jogos criados pelos alunos, já que esses estavam registrados. Será mostrado a seguir a proposta de um jogo elaborado por uma aluna da 2ª série do "livro" de 1995².

Jogo de Queimada



Observações:

- 1- Nesse jogo de queimada (o qual é composto por quatro equipes) os elementos que não foram queimados, podem optar por: queimar os membros das outras equipes que se encontram dentro do seu campo ou podem queimar os que já se encontram no cemitério. No primeiro caso, os jogadores queimados vão para o cemitério respectivo; no segundo caso os jogadores queimados vão para o time de quem os queimou.
- 2- Foi decidido pelo grupo que esse jogo se encerraria ao final de um determinado tempo (20 minutos) e que seria declarada a classificação final das equipes de acordo com o número de jogadores em campo, ou seja, primeira colocada com maior número de jogadores e assim sucessivamente.
- 3- A aluna Nathalie também criou um jogo com a mesma divisão de equipes e traçado de campo de jogo, porém, diferente do jogo da Larissa, esse não teria o “cemitério”. Portanto, os participantes nunca são excluídos, pois quem for “queimado”, passa para o time de quem o queimou. Esse jogo terminaria ao final de um determinado tempo classificando-se as equipes de acordo com o número de alunos.

O aluno Bruno criou mais duas modificações para a queimada: na primeira delas, dividiu a quadra em duas diagonais (também com quatro equipes), porém, não havia espaço delimitado para o “cemitério”, ou seja, ao ser queimado o jogador vai para o lugar que escolher, do lado

² Na proposta inicial do artigo houve a intenção de mostrar outras propostas de jogo, porém, em função da memória do disquete, esses jogos não puderam ser publicados na íntegra, mas ficarão à disposição dos interessados junto à autora.

externo da quadra de jogo. Esse jogo foi um dos mais apreciados e repetidos, devido a sua dinâmica, pois a bola poderia vir de todos os lados da quadra; foi sugerido depois de algum tempo, a utilização de duas ou mais bolas. No outro jogo criado por Bruno a quadra era dividida por apenas uma linha diagonal (jogam-se duas equipes); ele procurou dificultar tal jogo, estipulando que quem estivesse no “cemitério” só poderia jogar a bola (queimar o adversário ou passa-la para a sua própria equipe) do ponto mais distante do seu campo de jogo, ou seja, onde as linhas laterais e de fundo da quadra se fundem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Se a nossa meta enquanto educadores é proporcionar meios para que nossos estudantes tenham autonomia ao refletirem sobre sua ação, que criem, ou que, de acordo com BETTI (1992), usufruam, partilhem, produzam, reproduzam e transformem as formas culturais da atividade física, o JOGO, de acordo com a proposta metodológica aqui apresentada, pode ser um dos caminhos para atingi-la.

Porém, não se pode garantir que apenas a utilização do jogo na escola possa mudar os rumos da Educação Física Escolar. O professor, em sua prática pedagógica, e a escola como um todo precisam sentir a necessidade da implementação de mudanças na educação.

ABSTRACT

BUILDING GAMES IN SCHOOL

This study presents two aims: first, to show the importance of games on the educational process. Second, to describe a intervention with elementary school students (1st and 2nd grades) from Rio Claro in the state of São Paulo, which proposal was the modification and the criation of games in Physical Education classes.

UNITERMS: School Physical Education, the game and Education

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BETTI, M. **Educação e sociedade**. São Paulo: Movimento, 1991.
- _____. Ensino de primeiro e segundo graus: educação física para que? **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. Maringá. v 13, n 2, p 282-287, jan. 1992.
- CARNEIRO, M.A.B. O jogo e a aprendizagem. **Revista Discorpo**. São Paulo, n5, set 1995.
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 1992. Coleção Magistério 2º grau. Série formação do professor.
- DEWEY, J. **The child and the curriculum** (originalmente publicado em 1902) **and The school and society**. Chicago: University of Chicago Press, 1956.
- FERREIRA, V.L.C. **Prática da educação física no 1º grau: modelo de reprodução ou perspectiva de transformação?** São Paulo: IBRASA, 1984.
- FREIRE, J.B. **Educação de Corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. São Paulo: Scipione, 1989. Pensamento e ação no magistério. Fundamentos para o magistério).
- KAMII, C. **A criança e o número: implicações educacionais da teoria de Piaget para a atuação junto a escolares de 4 a 6 anos**. Trad. por Regina A. de Assis. 2.ed. Campinas : Papyrus, 1985
- REVISTA NOVA ESCOLA: educação física. São Paulo: v 5, n 42, p. 10-18, set., 1990.
- SOUZA NETO, S. **A educação física na escola, ação docente no ensino de 1º e 2º graus**. São Carlos: Universidade Federal de São Carlos 1992. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de São Carlos.

Recebido para publicação em 15/03/96

Endereço para contato:
Av. 24-A, 1515 - Rio Claro
CEP 13506-900
Depto. Educação Física