

O Jogo nas aulas de Educação Física no Ensino Fundamental: Possibilidades Interdisciplinares como Experiência em uma turma do 4º ano.

João Augusto Galvão Rosa Costa, E.M. Professora Olga Teixeira de Oliveira.

Este trabalho parte do cotidiano das aulas de Educação Física escolar de uma turma do 4º ano em uma Escola Municipal da rede de Duque de Caxias. Parte do conteúdo jogo como estratégia pedagógica e suas possibilidades interdisciplinares surgidas nas aulas no diálogo com os alunos e as intervenções realizadas. Utilizamos a observação participante e a imagem como fonte, problematizando a prática pedagógica do professor. Consideramos que pensar o jogo como conteúdo da cultura corporal torna-se fundamental visto que as possibilidades interdisciplinares surgem através das adaptações das regras, materiais, organização do espaço e tempo, condução da aula e construção de outros saberes.

Introdução

Quem não gosta de jogar? Quem nunca criou seu jogo? Quantos de nós não jogamos nas aulas de Educação Física escolar? Que contribuições o jogo pode trazer para a aprendizagem? O jogo por si só é interdisciplinar ou depende da nossa intervenção nas aulas? .

Tais perguntas adequam-se ao entendimento de que nas aulas de Educação Física escolar (Efe), podemos usufruir de inúmeras possibilidades de questionamentos ao pensarmos no jogo como um dos elementos da cultura corporal, visto que dentro de seu objeto de estudo, a Educação Física desenvolve conteúdos como os jogos, os esportes, as danças, capoeira, as lutas, os conhecimentos do corpo e a ginástica. (SOARES et al., 1992).

Nesse sentido, desenvolver conteúdos nas aulas de Educação Física exige aprofundamento e observação do seu público, bem como pensar nas metodologias de ensino, estratégias e procedimentos para com a temática. Logo, as observações e intervenções nos espaços em que atuamos são fontes de perguntas que nos ajudam a questionar a prática pedagógica.

No cotidiano de uma escola em Duque de Caxias uma perspectiva interdisciplinar começa a ser construída no diálogo com a professora regente da turma do 4º ano do Ensino Fundamental em 2017. Nos espaços, nos tempos da escola e nas observações do cotidiano das aulas de Educação Física escolar, percebemos durante o processo de ensino que a linguagem e vivência da turma desconectava-se com jogos que exigiam a observação, exploração, comparação e classificação tanto dos materiais, quanto das regras.

Dessa forma, estabelecemos como *objetivo* compreender as possibilidades interdisciplinares nos jogos desenvolvidos nas aulas a partir da prática pedagógica do professor. Tem como *pergunta*: Como e quais saberes podem ser construídos na vivência do jogo na perspectiva interdisciplinar?

1. O Jogo

Selecionamos autores que definem e tratam o tema jogo no contexto educacional, cultural e psicossocial. Os mesmos serão a base para a busca de elementos acerca do embasamento teórico para dialogarmos com as possibilidades de intervenção no contexto interdisciplinar na Educação Física escolar.

Identificamos que Khishimoto (2008) parte do princípio de que devemos saber que tipo de jogo estamos falando, visto que existem diferenças que não podem ser confundidas. Salienta que os jogos podem receber a mesma denominação, mas cada um com sua especificidade.

Tais diferenças são exemplificadas nos aspectos referentes ao faz-de-conta, pois há forte presença da imaginação. As regras são citadas pela mesma autora, visto que “padronizam” alguns jogos como os de tabuleiro no que tange à movimentação das peças. Nos jogos de construção, por exemplo, as representações mentais surgem e as habilidades manuais são trabalhadas. A estratégia também é mencionada como uma especificidade presente em diversos jogos, mas que não existe um padrão e ela pode ser criada de acordo com os sujeitos que jogam.

Com isso, estabelecer essa organização é tarefa básica para o enriquecimento do processo interdisciplinar. Do ponto de vista da cultura, Huizinga (2007) entende o jogo como elemento da cultura e apresenta características tais como: seu caráter não sério, o prazer, a liberdade, as regras, a ficção e a limitação no tempo e espaço.

Em Callois (1958) observamos que o jogo estimula a liberdade de ação do jogador, a separação do jogo em limites de espaço e tempo, a incerteza que predomina, o caráter improdutivo de não criar nem bens, nem riquezas e suas regras. Todas essas características podem diferenciar de acordo com a cultura daquele que vive o jogo. Para este mesmo autor os jogos de estratégia representam o oposto do acaso.

Já Brougère (1998) enfatiza a questão do prazer durante o jogo, onde na maioria das vezes o objetivo da criança perante o jogo é vencer, porém mesmo que a criança não vença, o prazer vivenciado durante o jogo pode estimular que a mesma volte a jogar.

Para Freire (1991) o jogo de regras contribui na perspectiva da socialização do sujeito, facilitando a compreensão de relações mais amplas na sua vida. Essas regras vão sendo aprendidas e (re) significadas. Esse comprometimento da criança com o jogo e o jogo com a criança são fundamentais no processo de escolarização.

Na compreensão de Chateau (1987) a regra nasce para a criança no sentido da afirmação do seu eu. Isso implica no processo de submissão dela à regra social como um dos meios que o eu utiliza para se realizar. Com isso, a regra é percebida como instrumento da personalidade, é a ordem colocada em nossos atos.

Tais autores dão consistência na identificação das características do jogo e sua importância na vida dos sujeitos, principalmente por trabalhar valores, questões morais, éticas, emocionais que favorecem a formação do indivíduo. Problematizar o jogo e sua relação com a educação é uma tarefa complexa que determinados autores já sinalizaram. Piaget (2007) afirma que o jogo é a construção do conhecimento que se dá de acordo com cada etapa em que a criança se encontra. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e tempo, desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e à lógica.

Com isso, fica evidente em Soares et al. (1992) que “o jogo satisfaz necessidades das crianças, especialmente a necessidade de ação” (p.45). Nesse sentido, o jogo constitui um momento de interação social bastante significativo, estimulando as questões de sociabilidade, motivacionais e de interesse pela atividade. Elas incluem, simultaneamente, a oportunidade de ter diferentes problemas para resolver.

2. E o Jogo Interdisciplinar?

Diversos autores trataram e ainda tratam a interdisciplinaridade como um dos caminhos para ampliar a formação, o currículo, o diálogo entre as disciplinas e ciências. Japiassu (1976) é considerado um dos pioneiros nas produções referentes a este tema. Sinaliza como a metodologia interdisciplinar sempre irá exigir de nós uma reflexão mais profunda e mais inovadora sobre “o próprio conceito de ciência e de filosofia, obrigando-nos a desinstalar-nos de nossas posições acadêmicas tradicionais das situações adquiridas, e abrir-nos para perspectivas e caminhos novos”. (p.42).

O ato de questionar é uma atitude epistemológica básica que Thiesen (2007) e Fazenda (2008) defende para começarmos o trabalho interdisciplinar no âmbito de compreender quais lacunas existem no processo de ensino aprendizagem, como podemos dialogar com outros saberes sem perdermos a especificidade do ensino crítico e reflexivo, bem como não apenas amarrar os fios, mas uni-los de modo que se constitua em uma espiral.

Nosso foco de estudo está balizado nos jogos com características interdisciplinares. Encontramos algumas pesquisas que usam o termo *jogo interdisciplinar* como instrumento de intervenção na realidade escolar. Os trabalhos de Neuenfeldt et al. (2012) e Ferreira e Santos (2017) trazem esse termo em destaque e atividades voltadas para a atitude interdisciplinar.

Essa categoria de jogo exige um aprofundamento para além da definição do que é jogo em si, pois não estamos falando de qualquer jogo ou apenas no sentido do jogo pelo jogo. Os jogos interdisciplinares redimensionam as práticas exercidas nas aulas de Educação Física Escolar constituindo-se como importante fonte de desenvolvimento, em todos os seus aspectos de modo que:

[...] a criança deve desenvolver harmoniosamente o seu corpo, a inteligência, a afetividade, a criatividade e a sensibilidade, [...] contribuem para o desenvolvimento destes componentes da personalidade, cada qual à sua maneira em determinado aspecto e em determinada idade. (SOLE, 1992, p. 19).

Os jogos interdisciplinares perspectivam sua adequação para cada faixa etária, principalmente para o trabalho com crianças. Pensar nas relações entre o abstrato e o concreto, o simbólico e as regras constituem esses processos de adaptação e construção desses jogos. Com isso, os jogos interdisciplinares precisam ser utilizados nas aulas de Educação Física escolar no intuito de mobilizar diversos conhecimentos sem que a área perca sua especificidade.

3. As possibilidades interdisciplinares a partir dos jogos na prática pedagógica nas aulas de Educação Física.

A partir das reflexões deste artigo, caminhamos no sentido de apresentar a experiência no que tange o processo de vivência dos alunos. Optamos por inserir imagens no texto, tecendo comentários acerca da realização, desdobramentos e significados captados ao longo das aulas.

Elegemos a observação participante como instrumento de coleta de dados. Em Gil (2002), a observação participante se encerra na participação real do conhecimento na vida da comunidade, do grupo ou de uma situação determinada. Nesse caso, o

observador assume, pelo menos até certo ponto, o papel de um membro do grupo. Na primeira aula o objetivo foi identificar o que os alunos compreendem como jogo:

Figura 1: Conversa sobre o que é jogar.



Fonte: próprio autor, 2018.

A figura 1 revela um momento na aula em que os alunos verbalizaram e exemplificaram que para eles o jogar se relaciona com: o divertimento, a brincadeira, o ganhar ou perder, a aprendizagem e as regras. A partir desse primeiro encontro construiu-se e adaptou-se alguns jogos na perspectiva interdisciplinar. O primeiro jogo foi o “Pique Bandeira Numérico”. Ao falar a palavra “pique bandeira” muitos alunos disseram que já conheciam o jogo.

Huizinga (2007) nos sinaliza como o jogo faz parte da nossa cultura, mas que sua organização e constituição podem variar de acordo com a região, regras e geração. Entretanto, quando mencionamos os números os mesmos “estranharam” e perceberam que era fundamental prestar atenção nos detalhes e modificações das regras em comparação ao jogo tradicional.

Nesse jogo, cada integrante da equipe recebeu uma folha com números de 0 a 10. Cada aluno pôde escolher qual número queria ser. A permanência dos alunos na zona de pontuação caracterizou a marcação dos pontos que se deu através da entrada neste espaço e a soma correta da quantidade sinalizada pelo professor. A atividade terminou quando o número determinado foi formado pelos alunos na zona de pontuação.

Os times estavam divididos e posicionados nos seus respectivos espaços para colocar os números. Alguns alunos puxaram com mais força o barbante e já rasgaram o papel com os números. Após tais ajustes, a atividade foi iniciada.

Figura 2: Pique Bandeira Numérico



Fonte: próprio autor, 2018.

O primeiro número falado foi 31 e os alunos deveriam pensar como iriam conquistar o território a partir da soma dos respectivos números de cada membro. Percebeu-se que para os alunos números menores como 12, 15 e 18 eram mais palatáveis. Como estratégias, identificou-se que um grupo usava as mãos para contar e ver qual número daria. O outro grupo usava o corpo do outro em sua totalidade para contar. A questão dos líderes também foi manifestada nessa atividade, porém de forma mais tranquila sem causar muitos conflitos.

Nessa atividade os alunos tiveram melhor compreensão quando a explicação partia do concreto e curiosamente foram os alunos mais novos da turma, com idade de 9/10 anos, que tinham mais dúvidas sobre a regra. Dialogando com Piaget (2007) realmente nessa faixa etária a demonstração com o corpo corrobora com os processos de pensamento lógico no que tange à capacidade de serializar, ordenar e agrupar coisas em classes, com base em características comuns.

O segundo jogo foi o “Jogo das Formas e Figuras”. Desenhou-se na quadra diversas formas geométricas, números e o nome das cores. Nesse sentido, os alunos foram divididos em vários grupos. Em cada rodada acharam o nome da cor, forma e número correspondente à fala do professor, por exemplo, a figura a seguir tem quatro lados, está desenhada na cor azul e está situada no lado esquerdo da quadra.

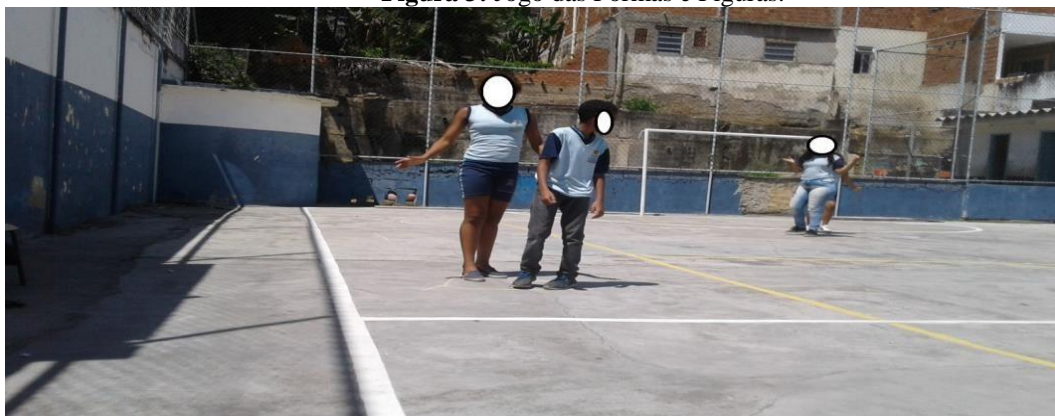
Como estratégia e intenção dessas aulas relacionadas ao raciocínio lógico, reunimos os alunos para ratificar o tema e explicar a atividade. Japiassu (1976) e Fazenda (2008) em seus estudos ratificam a atitude interdisciplinar como estratégia no ser e estar no trabalho com a interdisciplinaridade. Com isso dúvidas surgiram como:

“Tio, quando tenho que correr para achar a figura?”, “Tio, devemos pensar separado ou em conjunto?”.

Cada grupo organizaria sua estratégia, mas que ao meu comando teriam que correr e achar a figura falada. A primeira pista verbalizada foi uma figura com quatro lados, desenhada na cor azul e situada no lado esquerdo da quadra. Na outra a dica era identificar uma figura parecida com a pirâmide do Egito, com três lados. A outra figura era redonda parecida com uma bola de futebol. A seguinte era a palavra verde escrita na cor azul, depois uma palavra que possuía a letra A duas vezes.

Essa dinâmica de organização dos grupos tem sido satisfatória, apesar de que em alguns momentos os alunos demonstraram estar mais agitados e provocativos. Esses momentos foram identificados na fala após as rodadas, principalmente quando um grupo alcançava o objetivo do jogo primeiro. Na figura 3, exemplificamos o momento em que os alunos acharam a figura correta na quadra:

Figura 3: Jogo das Formas e Figuras.



Fonte: próprio autor, 2018.

Realizamos uma roda de conversa com os alunos pensando o jogo e as estratégias. Nenhum aluno tinha vivenciado esta atividade. Em relação às estratégias que predominaram, todos os grupos disseram que era fundamental fazer silêncio para ouvir os comandos; dois grupos relataram que observaram o espaço primeiro para depois correr, todavia outros grupos correram assim que a regra para achar a figura foi pronunciada. Essa atividade funcionou dentro do estabelecido como organização e cumprimento de objetivos pela turma.

O terceiro jogo foi o “Jogo Stop”. Na quadra desenhamos uma tabela com temas como, por exemplo: esportes, países, cores, materiais e frutas. Sorteamos uma letra e os alunos nos grupos pensaram na sequência de palavras de acordo com cada categoria. Os grupos escolheram os integrantes que iriam escrever as palavras na tabela, visto que ao

final os mesmos gritaram “stop”. Os alunos verbalizaram que foi a primeira vez que tinham visto esse jogo nas aulas de Educação Física.

A primeira rodada foi com a letra F, mas os alunos confundiram a regra do stop. Falavam antes de montar sua sequência de palavras. Paramos a aula para conversar a respeito da importância de seguir essa regra para dar “corpo” ao jogo. Em determinadas letras como V, I e T os alunos tiveram mais dificuldades no que tange à organização e à escrita das palavras.

Figura 4: Jogo Stop



Fonte: próprio autor, 2018.

Os alunos pronunciavam as palavras que estavam organizando em um tom alto, dando oportunidade aos outros grupos de escreverem a mesma palavra. Identificamos que os jogos interdisciplinares exigem variadas formas de agir e pensar e que muitas possibilidades de resolução surgem em um primeiro contato com esses jogos. Porém, como podemos ver, a situação acima não foi percebida inicialmente pelos alunos, mas aos poucos os mesmos foram criando suas estratégias para diminuir essa questão, principalmente o falar baixo e o falar “ao pé do ouvido” do colega.

No que tange às estratégias na realização da atividade, percebemos que os alunos realizaram comentários ao final da aula que apresentavam a categoria fruta e cores como as mais fáceis. Em seguida, esportes e países, visto que a categoria material foi considerada a mais difícil pela maioria dos alunos. Ficou nítido que com o passar do tempo no jogo os alunos escreviam nas categorias consideradas mais fáceis e após essa etapa partiam para as mais difíceis.

Considerações Finais

Quanto ao processo de aplicação dos jogos interdisciplinares, vivenciou-se jogos que muitos alunos não conheciam e nunca tinham vivenciado. Entretanto, as adaptações realizadas para a perspectiva interdisciplinar favoreceram a exteriorização do trabalho coletivo, a autonomia e a capacidade de estabelecer relações nas regras e materiais utilizados.

Além disso, a atitude interdisciplinar destacada por Japiassu (1976) Thiesen (2007) e Fazenda (2008) esteve presente a todo o momento na explicação dos jogos, favorecendo a ampliação da estruturação do pensamento dos alunos percebida na vivência das estratégias, na organização para atingir o objetivo do jogo, no cumprimento das regras, na constatação da importância de classificar, descobrir, explorar os materiais e espaços delimitados para os jogos interdisciplinares.

Os jogos interdisciplinares devem ser trabalhados nas aulas de Efe e nos diversos componentes curriculares da Educação Básica, principalmente por serem importantes ferramentas de ensino e aprendizagem. Considerou-se que o desenvolvimento e vivência do jogo insere ações que os alunos levarão para a vida em sociedade como aprender a se organizar coletivamente, perceber as diferenças e semelhanças entre os objetos, criar estratégias e atender às regras estabelecidas.

Referências

BROUGÉRE, G. **Jogo e Educação**. São Paulo: Artmed, 1998.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Portugal, 1990.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. 1ed. São Paulo: Summus, 1987.

FAZENDA, I.C. A. **Didática e interdisciplinaridade**. Campinas, SP: Papirus Editora, 2008.

FERREIRA, D.G; SANTOS, J. P. Jogos de construção interdisciplinar nos anos iniciais. **Revista Eletrônica Mutações**. Amazônia. v.8, n.14, p.1-3, 2017. Disponível em: www.periodicos.ufam.edu.br/relem/article/view/3587/3154. Acesso: 01/03/2018

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**. 3 ed. São Paulo: Scipione, 1992.

- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- JAPIASSU, H. **Interdisciplinaridade e patologia do saber**. Rio de Janeiro: Imago, 1976.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: **Jogo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2008.
- NEUENFELDT, E. A; RODRIGUES, W. A; OLIVEIRA, F. W. Jogos interdisciplinares: uma possibilidade de interação criativa. **Caderno pedagógico**. Lajeado. v. 9, n. 1, p. 79-97, 2012. Disponível em: <http://univates.br/revistas/index.php/cadped/article/view/847>. Acesso em: 14/10/2017.
- PIAGET, J. **Epistemologia Genética**. Tradução: Álvaro Cabral. 3 ed. Martins Fontes: São Paulo, 2007.
- SOLÉ, M. de B. **O jogo infantil: organização das ludotecas**. Lisboa: Instituto de Apoio à Criança, 1992.
- THIESEN, J. da S. A interdisciplinaridade como um movimento articulador no processo ensino-aprendizagem. **PerCursos**. Florianópolis, v. 8 n. 1. p. 87-102, jan./jun. 2007. Disponível em: <http://www.periodicos.udesc.br/index.php/percursos/article/view/1541/1294>. Acesso em 18/06/2015.