

## **JOGOS E MOTIVAÇÃO NAS AULAS**

Adriano José Rossetto Júnior e Allan Barbosa Ciriaco  
Colégio Magno e Instituto Esporte e Educação - IEE

Os Jogos favorecem o progresso mental e moral, no desenvolvimento da inteligência, das relações sociais e afetivas e da motricidade, em razão de exigirem capacidades motoras e atitude tático-estratégica coletiva. Porém, para as potencialidades do jogo se efetivarem é fundamental a motivação, o interesse dos alunos pela atividade que realizam. Assim, os objetivos foram aplicar o jogo como estratégia de ensino e analisar se a prática do jogo motivava a aprendizagem de crianças. Avaliou-se 338 crianças de 06 a 10 anos, os dados foram coletados a partir de um questionário de medidas de opinião, que versava sobre a percepção da prática dos jogos adaptados e através da realização de grupo focal com os alunos. Os Resultados são que o jogo torna mais fácil (82%) e divertido (88%) o aprendizado e possibilita a todos jogar (83%). Também, constata-se que o jogo é indicado como a atividade mais prazerosa e o diferencial da aprendizagem e motiva a participação na aula. Assim constitui-se como fator motivacional da aprendizagem infantil, ao trazer significado as práticas corporais das crianças e despertar o interesse nas aulas.  
Palavras Chave: Jogo, motivação, aprendizagem.

### **INTRODUÇÃO**

Devido à potencialidade pedagógica o jogo é indicado como conteúdo e estratégia da Educação Física Escolar: Freire (1989), Gallardo (1998), Kunz (2003), Mattos e Neira (2002), Mello (1989), Piccolo (1995) e Brasil.MEC (1998), entre outros.

Entretanto no processo de ensino e aprendizagem, com diferentes conteúdos ou ambientes, a motivação constitui-se como um dos fatores fundamentais. Segundo Becker Júnior (1996), a motivação é a mola propulsora do comportamento humano, determinando a busca de qualquer objetivo pelo ser humano.

Corroborando Rodrigues (1991) afirma ser, indubitavelmente, a motivação que influi nos comportamentos, possibilitando maior envolvimento ou a simples participação em atividades, que se relacionem com aprendizagem, desempenho, dedicação e práticas atentas.

Conseqüentemente a motivação do estudante e os fatores inerentes competem precisamente à escola ou as instituições de ensino, que devem buscar os caminhos e recursos mais apropriados, pois o assunto é movediço e sujeito a controvérsias, não propriamente quanto aos princípios, mas quanto à prática (LA PUENTE, 1989).

A partir do exposto levanta-se questionamento sobre a influência da prática de jogos na motivação dos alunos à aprendizagem esportiva. Com os objetivos de aplicar jogos como estratégia de ensino e analisar se a prática do jogo motivava a aprendizagem de crianças de 6 a 10 anos.

### **QUADRO TEÓRICO**

Para Magill (1984), a motivação associa-se a motivos, que é definido como força interior, impulso ou intenção, para realizar algo ou agir de certa forma. Desta forma, todo o comportamento é motivado, é impulsionado por motivos, assim qualquer análise da motivação implica em investigar os motivos que a influenciam.

Maslow (1987) declara que os motivos relacionam-se as necessidade e ser inato dos seres humanos cinco sistemas de necessidades, as fisiológicas básicas, proteção/segurança, aceitação/afeição, reconhecimento/aprovação social e a auto-realização, constituindo uma hierárquica de motivos em forma de pirâmide, verificando

que por mais que as pessoas sejam socializadas, elas representam "animais carentes" durante toda a vida, pois apenas 1% da população alcança a auto-realização. Os seres humanos apresentam motivos distintos, determinados conforme satisfazem as necessidades mais elementares, apresentam motivos mais complexos e sociais, como se observa os dois conjuntos de necessidades na base da pirâmide estão relacionados ao "pessoal", enquanto que os conjuntos de necessidades acima estão relacionados ao "social".

Ao analisar as características do jogo constata-se que possibilita a satisfação de necessidades na esfera interna e externa do indivíduo, ao contemplar aspectos pessoais e sociais que configuram os motivos que impulsionam os seres humanos, porque o jogo estimula a movimentação, a percepção, a interação social, pensamento e comunicação e revelam a cultura corporal, favorecem, ainda, a auto-estima e a interiorização do comportamento do grupo social (BRASIL.MEC, 1998).

Corroborando Kishimoto (2001) aponta os jogos como formas de comunicação que permitem partilhar significados e conceber regras para desenvolver e educar crianças, pois se podem compartilhar valores, significados, idéias, emoções, aprender a tomar decisões, cooperar, socializar e utilizar a motricidade, exaltando o alcance dos motivos sociais de aceitação/afeição, reconhecimento/aprovação social.

## MÉTODO

A amostra foi composta por 338 crianças de 06 a 10 anos (46,95% da população – 720), participantes ao mínimo um ano, dos 04 Núcleos do Projeto Rexona/Ades de Voleibol no Estado de São Paulo, conforme a Tabela 01.

## INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS

Os dados foram levantados a partir de dois tipos de instrumentos de coleta, um questionário de medidas de opinião, composto por três questionamentos, que versavam sobre a percepção da prática dos jogos da cultura e adaptados, praticados durante o ano de 2005 e aplicado durante o período de aula das respectivas turmas no mês de outubro.

No questionário foi explicitamente solicitado que os alunos refletissem sobre suas percepções quanto ao jogo tornar mais fácil e divertido o processo de aprendizagem, além de permitir que todos participassem ativamente (questões fechadas).

O grupo focal realizou-se com 48 alunos dos quatro núcleos, em seus respectivos locais de aula, após o período de aula, também em outubro de 2005.

## RESULTADOS

Os Resultados demonstram que, para os alunos, os jogos tornam mais fácil (82%) e divertido (88%) o aprendizado e possibilitam que todos joguem (83%). Também, constata-se, com os grupos focais, que o jogo é indicado como a atividade mais prazerosa e o diferencial de outros locais de aprendizagem e motiva a participação nas aulas. Desta forma explicitando o caráter motivacional do jogo, ao comprovar-se nexos na indicação de ser divertido (88%) com a causa mais relatada, como fator motivador da prática esportiva, entre os sujeitos analisados na pesquisa de Paim (2001), ter alegria (96%).

**Tabela 01** – Avaliação dos Alunos sobre os jogos no processo de aprendizagem.

Núcleos		Heliópolis	Indaiatuba	Jd São Luis	Marechal Tito	Total
<b>Questionário</b>	<b>É mais fácil aprender</b>					
	Concordo	83%	81%	79%	85%	82%
	Não sei	11%	14%	16%	11%	13%
	Não concordo	5%	6%	5%	4%	5%
<b>É mais divertido</b>	Concordo	87%	75%	93%	94%	88%
	Não sei	7%	19%	6%	4%	8%

	Não concordo	6%	6%	1%	2%	4%
<b>Todo mundo joga</b>	Concordo	80%	83%	87%	80%	83%
	Não sei	11%	10%	10%	13%	11%
	Não concordo	9%	8%	3%	7%	7%

No Grupo Focal, a utilização e os resultados do método diferenciado do tradicional, empregando-se o jogo como conteúdo e estratégia de ensino, também, são verificados, com a comparação com as escolas:

*“Aqui a gente aprende brincando, os professores explicam para a gente. Lá na escola não, a gente chega o professor fala tudo bem, faz chamada, desce e daí começa a todo mundo conversar ele já manda todo mundo ficar calado, aqui a gente chega, conversa, faz brincadeira, aprende brincando, é muito legal”.*

*(as aulas) “São divertidas e todos fazem os exercícios conforme o professor passa as regras”.*

*“Essa aula aqui a gente aprende a dar cortada, manchete e lá (na escola) a gente ia direto para o jogo sem nada”.*

As colocações dos alunos dos Núcleos nos remetem a declaração de Souza (1999) sobre o papel do jogo na motivação, ao afirmar que o desempenho psicomotor da criança enquanto brinca alcança níveis que só a motivação intrínseca consegue.

*“O que eu mais gosto é de jogar e dos meus acertos lindos que eu faço, e eu não gosto de pessoas que não gostam de serem ajudadas, a gente fala e a pessoa não escuta e continua errando, daí acha que a gente está criticando”.*

*“Porque é o método mais fácil das pessoas aprenderem, porque na brincadeira vai aprendendo”.*

Os apontamentos dos alunos demonstram as premissas levantadas, por Vygotsky (1984) sobre o papel do jogo na aprendizagem, ao relatar que a brincadeira e o jogo, como atividade dominante da infância, é a forma como esta começa a aprender.

Um dos resultados da proposta pedagógica, que apareceu com muita clareza nos grupos focais e explicita a motivação e aprendizagem gerada pela prática dos jogos, são os alunos pressionarem as escolas a introduzirem o vôlei no currículo. Além de demonstrar indícios da formação do cidadão crítico e participativo que é o objetivo maior do Projeto, como se observa na fala abaixo:

*“Na nossa (escola) não tinha material, mas daí todo mundo se reuniu para falar com a diretora e ela comprou bola e a rede, e gol”.*

Sobre esses aspectos Coletivo de Autores (1992, p.66) declara que “quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões”.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Desta forma, pode-se inferir que além do jogo caracterizar-se como propiciador de desenvolvimento integral da criança, também se constitui como fator motivacional da aprendizagem infantil, ao trazer significado e divertimento às práticas corporais das crianças e despertar o desejo de participação nas atividades, tornando-se fundamental sua utilização nas aulas esportivas com caráter educacional, que objetivam a formação global do cidadão.