

JOGOS QUE EDUCAM

(Resumo)

Nas aulas de Educação Física o Jogo é uma das estratégias mais utilizadas como forma de ensino-aprendizagem, porém nem todos os jogos são adequados ao processo educacional. Há jogos nos quais os jogadores que erram são excluídos, há outros em que para se manter no jogo deve-se cumprir um determinado castigo ou pagar um “mico”. As crianças começam a participar de jogos coletivos já na educação infantil e nesta fase os jogos mais utilizados em sua maioria seguem este tipo de estrutura. Nossa proposta é analisar as estruturas dos jogos utilizados e propor variações a fim de torná-los adequados ao processo educacional. Apresentar novas possibilidades de jogos tradicionais, aumentar o repertório de jogos cooperativos e mostrar como podemos proporcionar situações nas quais podemos vivenciar ações virtuosas e assim desenvolver a inteligência ético-moral. Na Escola Carandá, nas aulas de Educação Física do ensino fundamental I, ministrada pela professora Daniella Carvalho Tonioli, são planejadas atividades e jogos que, além de proporcionarem o desenvolvimento motor, podem também favorecer o desenvolvimento da inteligência ético-moral.

(Texto)

Nas aulas de Educação Física o Jogo é uma das estratégias mais utilizadas como forma de ensino-aprendizagem, porém nem todos os jogos são adequados ao processo educacional. Há jogos nos quais os jogadores que erram são excluídos, há outros em que para se manter no jogo deve-se cumprir um determinado castigo ou pagar um “mico”. As crianças começam a participar de jogos coletivos já na educação infantil e nesta fase os jogos mais utilizados em sua maioria seguem este tipo de estrutura. Nesta fase da vida as crianças estão iniciando um processo de socialização por meio dos jogos e atividades coletivas e é importante que essas atividades sejam adequadas ao processo educacional e proporcionem boas relações entre os alunos. Alguns jogos tradicionais podem prejudicar a socialização entre as crianças, porque em alguns casos o fato de ter que pagar um “mico” pode colocá-las em situações de exposição ao ridículo. Nos jogos em que há punição pelo erro, ou seja, a exclusão do jogo, a criança pode acabar compreendendo que errar é o mesmo que ser excluído do jogo, pois ela não entende ainda que o erro é apenas parte de um processo de aprendizagem.

Nossa proposta é analisar as estruturas dos jogos utilizados e propor variações a fim de torná-los adequados ao processo educacional. Apresentar novas possibilidades de jogos tradicionais, com estruturas modificadas de forma que nenhum aluno seja excluído do jogo ou tenha que expor-se ao ridículo. Nestes jogos, quando o erro ocorrer, a criança terá oportunidade de tentar novamente e assim superar-se. A vitória não é caracterizada pela valorização de apenas um aluno, e sim pela valorização da melhora de cada um durante o jogo, após enfrentarem desafios coletivos e não apenas individuais.

Com uma nova estrutura podemos aumentar o repertório de jogos cooperativos oferecendo outras possibilidades de se jogar “com” o outro e não “contra” o outro. Aprender a cooperar é fundamental para posteriormente aprender a competir. Aprender a compartilhar experiências, a fazer junto, a trabalhar em equipe, a respeitar suas limitações e as do outro. Os jogos cooperativos têm como princípio trabalhar a ética, por isso são jogos muito mais adequados ao processo educacional, pois eles, de fato, contemplam os objetivos sócio-afetivos como o respeito mútuo, respeito às regras, participação, honestidade, cooperação, entre tantos

outros. Ensinar a cooperar, para depois ensinar a competir, caminhando da brincadeira para o jogo cooperativo, semi-cooperativo, pré-desportivo e chegando ao jogo competitivo e ao esporte.

Mostraremos como os jogos podem proporcionar situações nas quais se podem vivenciar as ações virtuosas e assim desenvolver a inteligência ético-moral. Diferente das outras inteligências que são naturais no ser humano e precisam apenas ser estimuladas, a inteligência ético-moral necessita ser aprendida, e esta aprendizagem pode ocorrer por meio de vivências e jogos. O desenvolvimento dessa inteligência acontece por meio da prática das virtudes. Através dos jogos podemos estimular e valorizar ações virtuosas como: cooperação, generosidade, humildade, honestidade, amizade, confiança, disponibilidade, lealdade, gentileza, entre outras.

Na Escola Carandá, nas aulas de Educação Física do ensino fundamental I, ministrada pela professora Daniella Carvalho Tonioli, são planejadas atividades e jogos que, além de proporcionarem o desenvolvimento motor, podem também favorecer o desenvolvimento da inteligência ético-moral. Por meio de projetos, resgata os jogos tradicionais, modifica suas regras e cria novas possibilidades. Cria e transforma jogos em parceria com os alunos, ensinando a importância dos objetivos sócio-afetivos ou atitudinais.

Durante a oficina, a proposta será vivenciar, de forma prática, alguns jogos tradicionais modificados e jogos cooperativos, intercalando com momentos de reflexão, apontando como alterar regras a fim de contemplar os objetivos sócio-afetivos e a promover o desenvolvimento da inteligência ético-moral. Mostraremos como esse trabalho é realizado na Escola Carandá, durante as aulas de Educação Física, como os projetos são realizados em cada série do ensino fundamental I e de que forma os jogos cooperativos podem fazer parte dos planejamentos.

Dani Tonioli (Daniella Carvalho Tonioli)

Graduação em Educação Física (FMU) e Artes Cênicas (FPA), Pós-graduação em Educação Física Escolar (FMU), Jogos Cooperativos (Unimonte) e Neuroeducação (Unitalo). Experiência em coordenação de centros de atividades, acantonamentos e eventos educacionais e empresariais. Atualmente Professora de Educação Física do Fundamental I e II na Escola Carandá, Consultora da JD Tonioli e Sócia-diretora da Solstício Empreendimentos Humanos. Autora do Livro *Jogos que Educam* e co-autora do Livro *Virando o jogo na Educação: Moral e Ética em ação na escola*.

- Referências Bibliográficas:

Almeida, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola. 2000.

Borges, Célio José. **Educação física para o Pré-Escolar**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Sprint. 1987.

Brotto, Fábio Otuzi. **Jogos Cooperativos: O jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Santos: Projeto Cooperação. 2001.

Brown, Guillermo. **Jogos Cooperativos: teoria e prática**. São Leopoldo: Sinodal. 1994.

Cavallari, Vinícius Ricardo; Zacharias, Vany. **Trabalhando com Recreação**. São Paulo: Ícone. 2000.

De Vries, Rheta. Zan, Betty. **A ética na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed. 1998. trad. Dayse Batista.

Gallahue, David L. Ozmun, John C. **Compreendendo o desenvolvimento Motor: Bebês, crianças, adolescentes e adultos**. São Paulo: Phorte. 2001. trad. Maria Aparecida da Silva Pereira Araújo.

Friedmann, Adriana. **A arte de brincar: brincadeiras e jogos tradicionais**. Petrópolis: vozes. 2004.

Huizinga, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva. 2000.

Kamii, Constance. De Vries, Rheta. **Jogos em grupo na Educação Infantil: Implicações da teoria de Piaget**. São Paulo: Trajetória Cultural. 1991. trad. Marina Célia Dias Carrasqueira.

La Taille, Yves de. **Moral e Ética: Dimensões intelectuais e afetivas**. Porto Alegre: Artmed. 2006.

Mattos, Mauro Gomes; Neira, Marcos. **Educação Física Infantil: Construindo o movimento na escola**. São Paulo: Phorte. 1999.

Maturana, Humberto R. Verden-zoller, Gerda. **Amar e brincar: fundamentos esquecidos do humano**. São Paulo: Palas Athena. 2004. trad. Humberto Moriotti; Lia Diskin.

Neira, Marcos. **Educação Física: desenvolvendo competências**. São Paulo: Phorte. 2006.

Piaget, Jean. **O juízo moral na criança**. São Paulo: Summus. 1994. trad. Elzon Lenardon.

Orlick, Terry. **Vencendo a competição**. São Paulo: Círculo do livro. 1978. Trad. Fernando José Guimarães Martins.

Savater, Fernando. **O Valor de Educar**. São Paulo: Martins Fontes. 2000. trad. Mônica Stahel.