

## UMA PERSPECTIVA PEDAGÓGICA PARA O JOGO

Renato Schiavinato de Oliveira

Licenciado em Educação Física

Faculdade de Educação Física -Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)

e-mail: [renatodente@uol.com.br](mailto:renatodente@uol.com.br)

Endereço: Rua Netuno 17, Bairro Jardim do Sol, Cidade Campinas-SP, CEP 13085-230

Sílvia Cristina Franco Amaral

Doutora em Educação Física

Docente da Faculdade de Educação Física-Unicamp

Líder do Grupo de Estudos em Políticas Públicas de Educação Física, Esporte e Lazer

Instituição onde o trabalho foi desenvolvido: EEPG Professora Dora Maria Maciel de Castro Kanso

### **Resumo**

Uma das manifestações da Cultura Corporal é o Jogo, que para Vigotski pode ser considerado um “fator de desenvolvimento” por estimular a criança no exercício do pensamento, levando-a a agir além do que ela vê. Esta pesquisa tem por objetivo verificar a viabilidade pedagógica do conteúdo jogo a partir da reflexão de apontamentos teóricos de Vigotski. O estudo foi desenvolvido em crianças da quarta série do ensino fundamental, a partir da aplicação e análise deste conteúdo por um período de dezoito aulas.

Palavras-chaves: Jogo. Vigotski. Escola.

### **Introdução**

Nesta pesquisa, é abordado o conteúdo jogo, sustentado por apontamentos teóricos de Vigotski.

Vigotski (1998) afirma que o responsável por criar uma zona de desenvolvimento proximal na criança é o brinquedo, que pode ser definido como “[...] um mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados [...]” (VIGOTSKI, 1998, p.122).

Este mundo ilusório é o local onde a criança se comporta como se ela fosse mais velha do que é na realidade, por esse motivo pode ser encarado como fator de grande influência para o desenvolvimento, pois leva a criança a agir independentemente daquilo que vê, atuando em um plano mais cognitivo do que concreto, desligando-se de vínculos que possuía em estágio anterior de desenvolvimento. Ao se relacionar com o brinquedo a criança estará jogando.

Nos perguntávamos qual a aplicabilidade do conteúdo jogo, a partir da perspectiva Vigotskiana em escolares da quarta série do ensino fundamental.

Visando responder a esta questão realizamos uma observação participante, que consistiu em uma atividade integrada que combinou investigação social, trabalho educacional e ação; utilizando como instrumento de análise o diário de campo.

O lócus da pesquisa foi a Escola Estadual de Primeiro Grau (EEPG) Professora Dora Maria Maciel de Castro Kanso, pertencente à rede estadual da cidade de Campinas-SP. Para a realização da pesquisa foi selecionada uma classe da quarta série do Ensino Fundamental, composta por vinte e quatro alunos em sua totalidade. Para esta classe foram ministradas dezoito aulas, com duração de cinquenta minutos cada, durante o período de cinquenta e sete dias.

As aulas ministradas tomaram a classificação de jogo desenvolvida por Souza Júnior e Tavares (2006), na qual estes são divididos em três sub-categorias: jogo popular, jogo esportivo e jogo de salão. Para a análise dos dados procuramos verificar o conhecimento em movimento e o envolvimento das crianças com o conteúdo desenvolvido, os êxitos e fracassos.

### **O Jogo**

Como escrito na introdução, Vigotski (1998) afirma que o responsável por criar uma zona de desenvolvimento proximal na criança é o brinquedo, que ensina-a a desejar, relacionando seus desejos a um “eu” fictício, ao seu papel no jogo e suas regras.

Segundo Vigotski (1998), a evolução do brinquedo pode ser verificada de acordo com a evolução do jogo nas crianças, na transição de situação imaginária às claras e regras ocultas, para jogos com regras às claras e uma situação imaginária oculta.

Um dos principais fatores de desenvolvimento presente no jogo é a sua imprevisibilidade. Segundo Santana (2004) no jogo vive-se sob o signo da imprevisibilidade, o que obriga a pessoa que joga a fazer escolhas durante o jogo.

Os autores Marcílio Souza Júnior e Marcelo Tavares(2006) desenvolveram uma sistematização a respeito do assunto que classifica os jogos em populares, “aqueles conhecidos também como jogos de rua, em que seus elementos podem ser alterados/decididos pelos próprios jogadores” (SOUZA JÚNIOR e TAVARES, 2006, p.74); esportivos “aqueles que assumem características de esportivização, geralmente conhecidos como esportes coletivos, salvo algumas exceções, como o tênis, o tênis de mesa etc.”; (SOUZA JÚNIOR e TAVARES, 2006, p.74);e, de salão “aqueles conhecidos também como jogos de mesa, em que o jogador desprende menos energia por parte da movimentação corporal, realizados em pequenos espaços” (SOUZA JÚNIOR e TAVARES, 2006, p.74).

Segundo Melo(1994), no trato com o jogo é possível a professor-alunos evidenciarem diversos procedimentos durante as aulas; resgatarem a cultura vivida dos alunos; extrapolar os conteúdos para a vida em sociedade; e confrontarem as contradições entre as concepções presentes nas aulas de Educação Física.

### **O conhecimento em movimento**

Ao ministrar os jogos, percebemos uma maior facilidade no ensino dos jogos populares devido à vivência prévia de grande parte desses pelos alunos, “Por ser um jogo conhecido entre eles, os alunos não tiveram nenhuma dificuldade para se organizar...” (Dados das observações).

Já os jogos esportivos e de salão apresentaram maior dificuldade de ensino devido à dificuldade encontrada pelos alunos quanto à apreensão de “novas” regras, regras estas fundamentais no entendimento e vivência do jogo.

Essa dificuldade em entender as regras fazia com que muitas dúvidas surgissem durante os jogos, porém notamos que as dúvidas e sugestões foram aumentando com o passar das aulas, o que na nossa avaliação, significou que as crianças estavam se envolvendo cada vez mais com o jogo e esse envolvimento acarretou no desenvolvimento da criticidade dos alunos, que pôde ser constatado a partir de algumas perguntas ou sugestões dadas pelos alunos durante o jogo com a finalidade de torná-lo mais prazeroso. “Foi possível perceber o nível de desenvolvimento real aumentando quando os alunos começaram a perceber as atividades e fazer críticas a elas” (Dados das observações).

Durante o jogo não era exigido nenhum tipo de gesto/movimento específico, portanto, este era aberto para as crianças desenvolverem seus próprios movimentos a partir de situações problemas criadas pelos próprios jogos. Essa falta de rigidez quanto aos movimentos teve por finalidade fazer com que as crianças se desenvolvessem brincando, ou seja, possuísem prazer ao jogar. Como alguns jogos eram “novos” e outros nunca haviam sido jogados no ambiente escolar, isso obrigou as crianças a expandirem sua Cultura Corporal.

Dentro dessa dinâmica, foi possível observar uma grande entrega das crianças aos jogos “O jogo se desenvolveu bem e, no final, a classe em quase sua totalidade (exceto por um aluno) estava participando da atividade, torcendo pelo colega e se divertindo”(Dados das observações)

Essa grande participação dos alunos pode ser considerada sinônimo de desenvolvimento, pois quanto maior o contato dessas crianças com o jogo, maior será seu envolvimento e, conseqüentemente, seu desenvolvimento.

Foi possível notar que as crianças se envolviam com os jogos por intermédio de uma relação de prazer e alegria, fatores estes que julgamos essenciais para o desenvolvimento da criança, pois ao sentir prazer a criança desejará continuar jogando. “Para a nossa surpresa, o jogo começou bem, os alunos estavam participando, estavam obedecendo às regras combinadas e estavam se divertindo” (Dados das observações).

Durante as aulas era dada alguma autonomia aos alunos, para que eles pudessem se organizar dentro dos jogos. Muitas vezes esta autonomia era dada para criar problemas dentro do jogo, “forçando” assim os alunos a refletirem sobre aquela prática. “Demos início ao jogo, sabíamos que o jogo não fluiria, pois havia muita criança e todos iriam confundir os times, mas mesmo assim deixamos o jogo começar, pois queríamos que os alunos percebessem isso e dessem uma solução para esse problema.” (Dados das observações)

Algumas vezes precisamos interferir no jogo para fazer com que os alunos o percebessem, refletissem sobre ele. “O jogo estava acontecendo, porém os times estavam desorganizados. Paramos o jogo e demos um tempo para que os alunos organizassem os times, ou seja, percebessem o jogo, pensassem sobre ele e desenvolvessem uma estratégia para superarem o outro time” (Dados das observações)

### **Considerações finais**

Durante a aplicação da pesquisa, notamos um crescente envolvimento das crianças no jogo e, com isto, a aprendizagem e compreensão deste tornaram-se possíveis para elas. Para que isto fosse possível elas foram obrigadas a atingir outro nível de desenvolvimento real, segundo referencial Vigotskiano, do que o que elas se encontravam, tornando assim o jogo um fator de aprendizagem e desenvolvimento. Isto pode ser notado no crescente número de dúvidas, críticas e sugestões que possibilitaram aumentar o prazer proporcionado pelo jogo.

### **Referências Bibliográficas**

MELO, M. S. T. **O ensino do jogo na escola: uma abordagem metodológica para a prática pedagógica dos professores de Educação Física.** 1994. 152f. Dissertação de Mestrado – Universidade Estadual de Pernambuco, Recife, 1994.

SANTANA, W. C. **Futsal**: Apontamentos pedagógicos na iniciação e na especialização. Campinas: Autores associados, 2004

SOUZA JÚNIOR, M.; TAVARES, M. O jogo como conteúdo de ensino para a prática pedagógica da Educação Física na escola. In: Tavares, M. et al. (Org.). **Prática pedagógica e formação profissional na Educação Física**. Recife: Edupe, 2006.

TAVARES, M. O ensino do jogo na escola: uma abordagem metodológica para a prática pedagógica dos professores de Educação Física. In: Tavares, M. et al. (Org.). **Prática pedagógica e formação profissional na Educação Física**. Recife: Edupe, 2006.

VIGOTSKI, L. S. **A Formação Social da Mente**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.