

A PERCEPÇÃO DOS PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO MUNICÍPIO DE SINOP - MT SOBRE O JOGO

**Ana Carolini do N. Santos
Janaiana Barbosa Cavalcante**

Resumo: *O jogo é um conteúdo de fundamental importância da Educação Física, e deve ser usado como ferramenta para contribuir no processo de desenvolvimento e ensino aprendizagem das crianças. Este estudo tem como objetivo principal verificar quais os significados e importância que os professores atribuem ao jogo bem como eles fazem a aplicação do mesmo em suas aulas, envolvendo também quais os objetivos elencados para a utilização do mesmo. A amostra foi constituída por 4 (quatro) professores de Educação Física, sendo todos atuantes no Ensino Fundamental I, dos quais 2 trabalham em escolas públicas e 2 em escolas privadas. Destes 2 são do sexo masculino e 2 são do sexo feminino, ambos trabalham com crianças do 5º ano do município de Sinop - MT. Foi realizado um estudo de campo e o método empregado foi à pesquisa qualitativa, descritiva, utilizando o questionário como instrumento. Através desta pesquisa foi possível entender que alguns dos professores participantes têm dificuldade de definir jogo, fato esse que não impede que eles saibam da importância e significado do mesmo para seus alunos, sendo uma ferramenta utilizada por eles em seus conteúdos, mas sendo o esporte quem tem lugar de destaque.*

Palavras-chave: *Educação Física; percepção do jogo; professores.*

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo envolveu a vontade de entender como os professores de Educação Física aplicam o jogo em suas aulas e com qual finalidade. Surgiu também por estudar muito os jogos na área de Educação Física, bem como sua importância e significado e observar a grande satisfação das crianças em brincarem através dos jogos e ao mesmo tempo identificar os seus objetivos aplicados no âmbito do desenvolvimento escolar como cidadãos que cooperam e socializam dentro e fora da escola. O jogo é uma das práticas mais completas que auxiliam no desenvolvimento de nossos alunos, de forma lúdica, proporcionando diversão, bem estar, autoconfiança e autonomia. Desta maneira, o jogo passa a ser visto como mais que uma simples atividade, passando a contribuir na formação do indivíduo, tendo seu lugar de destaque nas aulas de Educação Física.

O jogo pode ser considerado como um importante meio educacional, pois propicia um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, linguística, social, moral e motora, além de contribuir para a construção da autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação das crianças e adolescentes (MORATORI, 2003, p.9). Neste caso, temos diversas justificativas para o emprego do jogo na escola. Ele é um conteúdo que tem a contribuir para o desenvolvimento do aluno, tornando-se uma ferramenta importante como meio de se alcançar a formação da criança.

Diante destas possibilidades do uso do jogo na escola, o objetivo deste estudo é analisar quais os significados e objetivos atribuídos ao jogo pelos professores de Educação Física, todos trabalham com alunos do 5º ano nas escolas de Sinop-MT, para elencar esta prática corporal em suas aulas, e conhecer os benefícios que a prática do jogo proporciona para a formação do indivíduo.

A pesquisa de campo foi realizada com quatro professores de Educação Física de duas Escolas Municipais de Ensino e duas Escolas da Rede Privada de Ensino.

1.1 Material e Métodos

A abordagem metodológica utilizada para verificar as hipóteses de estudo envolveu uma análise transversal, sendo as informações desejadas pertinentes á temática escolhida, o estudo envolveu pesquisa de campo, onde foi possível verificar o que os professores pensam sobre os jogos e se os mesmos estão utilizando em suas aulas e com quais objetivos eles o fazem.

A amostra foi constituída por 4 (quatro) professores de Educação Física, sendo todos atuantes no Ensino Fundamental I, dos quais 2 trabalham em escolas públicas e 2 em escolas privadas. Destes 2 são do sexo masculino e 2 são do sexo feminino, ambos trabalham com crianças do 5º ano do município de Sinop-MT.

Para indentificarmos os participantes desta pesquisa usaremos letras e números para preservar a indentidade dos mesmos, uma vez que no termo de consentimento para uso dos dados assinado por todos consta que não serão identificados. Desta foram definimos que quando nos referirmos às escolas municipais usaremos a sigla EM1 e EM2, e para as escolas privadas EP1 e EP2. Quanto aos professores seguem respectivos à escola que trabalham fazendo o uso da letra P para identificá-los, sendo assim, professores das escolas municipais PEM1 e PEM2, sendo das escolas privadas PEP1 e PEP2.

Como instrumento para a coleta de dados para a pesquisa foi utilizado questionários, semi-estruturado, com questões abertas, o qual segundo Rosseto Junior; Blecher (2008) “com esse instrumento, o informante responde por escrito questões estruturadas e relacionadas com o tema de pesquisa”. Para o questionário foram escolhidas questões abertas, pois de acordo com Rosseto Junior; Blecher (2008) as questões abertas são “destinadas a obtenção de respostas livres.”.

O questionário aplicado aos professores, contendo um total de cinco questões foi organizado em 2 eixos temáticos, sendo eles: conhecimento sobre o jogo na escola e procedimentos didáticos.

O primeiro eixo chamado de conhecimento sobre o jogo buscava identificar qual o conceito de jogo para o professor e o segundo eixo chamado de procedimentos didáticos buscava identificar o planejamento do professor em relação ao uso do jogo, com qual objetivo o jogo era visto, se ele fazia o uso do jogo em suas aulas, se utilizava, com quais objetivos, se ele considera o jogo como meio para se alcançar determinado objetivo ou apenas como fim, finalidade em si própria, finalizando com a opinião dele(a) sobre a importância do jogo enquanto conteúdo escolar.

A aplicação do questionário foi feito durante a hora atividade do professor para o esclarecimento de suas possíveis dúvidas.

Quanto aos critérios de inclusão, adotamos: estar regularmente em exercício no ensino fundamental I no município de Sinop - MT. Já os critérios de exclusão, foram adotados: não aceitar participar da pesquisa ou não se enquadrar nos critérios de inclusão.

2. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para darmos início a interpretação e análise dos dados colhidos, começaremos com o eixo temático conhecimento sobre o jogo na escola.

Na primeira pergunta questionamos os professores sobre o que é o jogo para eles. A maioria das respostas apontam que o jogo é uma atividade lúdica com a utilização de regras. Sendo diferente a resposta da PEP1 dizendo que o jogo “resume a psicomotricidade em uma vivência para sua vida como um todo. Principalmente classifico a autoestima, auto confiança em si”.

Ele usou a psicomotricidade para definir o jogo, trazendo assim sua definição juntamente com contribuição do jogo para o desenvolvimento psicomotor da criança. Destacamos essa resposta pelo fato de a psicomotricidade englobar o aspecto motor, afetivo, cognitivo e psicológico da criança que junto com outros elementos compõe o rol de estruturas que participam do desenvolvimento da criança. Assim destacamos:

Os objetivos mais específicos, aos elementos psicomotores e cognitivos que são subjacentes ao desenvolvimento da crianças são: Esquema Corporal; Noções espacial e temporal; Habilidades motoras básicas; Desenho e escrita; lateralidade; Coordenação fina e grossa; Expressão oral estimulação para a leitura; Percepção sensorial e memória; Equilíbrio e controle muscular; Criatividade (1999 apud BARBOSA, 2010, p.159).

Assim o jogo aliado à psicomotricidade adquire ainda mais importância nas contribuições para o desenvolvimento dos alunos. Através da fala do autor podemos perceber que a resposta da professora da EP1 é que mais completa para definir o jogo e suas contribuições, mostrando assim ser ter um olhar importante sobre o que venha a ser e o que ele tem a acrescentar a formação de seus alunos. Definir como resumo a psicomotricidade foi uma resposta inteligente mostrando que ela está atenta quanto a definição de jogo e os benefícios encontrados por meio de sua prática.

Portanto percebemos que os professores sabem resumir o que é o jogo, mas não sabem dar a sua verdadeira definição que não é simplesmente uma atividade lúdica e com regras e sim uma atividade que acontece em qualquer ambiente, com a utilização de regras aceitas por todos, onde os próprios jogadores podem definir essas regras, sendo elas usadas somente para que o jogo possa fluir, podendo ser feito ou não o uso de materiais.

Partindo para o próximo eixo temático com o tema procedimentos didático temos a segunda pergunta onde questionamos se o jogo faz parte de seus planos de aula. Todos os professores disseram que sim, eles fazem o uso do jogo em suas aulas, com destaque para o PEP2 que diz *“sim, ele valoriza a interação de todos na sala de aula”*.

O professor da EP2, diz fazer a utilização dos jogos em suas aulas pelo fato deve promover a interação entre todos, diante disso constatamos que ele percebe essa característica importante que o jogo permite, sendo esse um dos motivos de fazer o uso do jogo em suas aulas.

Conforme estudo por meio do jogo encontramos diversas contribuições para o desenvolvimento das crianças, umas delas é a interação que este promove entre os alunos e como complementa o autor essa interação não acontece somente entre ambos mais sim entre eles e o professor. Fato esse que torna a aula muito mais rica, uma vez que aluno e professor trabalham em completa harmonia. Mesmo com sua falta de formação o professor da EP2 tem um ponto positivo na hora de escolher seus conteúdos, podemos perceber isso ao ver sua preocupação em promover a interação de todos durante suas aulas. Por esses e por outros motivos os professores estão certos em fazerem o uso do jogo em suas aulas.

Percebemos assim que todos os professores sabem da importância dos jogos nas aulas de Educação Física até mesmo.

O planejamento nas aulas de Educação Física é muito importante, pois ele possui estreita relação com os objetivos da aula. Saber planejar o uso do jogo nas aulas para este nível de ensino significa tornar a aula mais atraente, mais prazerosa e assim atingir o que se deseja com a atividade mais facilmente, uma vez que o jogo acaba se tornando um grande motivador para o aprendizado nas aulas de Educação Física.

Na terceira pergunta, questionamos qual o objetivo dos professores quando utilizam o jogo em suas aulas.

PEM1: *“integração, cooperação, aspectos motores, como coordenação, noção espaço temporal”*.

PEM2: *“estimular as capacidades físicas e o desenvolvimento de habilidades motoras”*.

PEP1: *“trabalhar o aluno como um todo, sem fragmentos”*.

PEP2: *“fazer com que o aluno compreenda as regras e as dificuldades de cada um em participar do jogo”*.

Diante das repostas dos professores percebemos que cada um deles tem seus objetivos na hora de fazer a utilização do jogo, eles procuram desenvolver o que eles veem de maior dificuldade nos alunos, assim eles definem o que melhor contribui para o desenvolvimento de seu aluno, dando destaque a PEP1 que ao fazer o uso do jogo busca desenvolver o aluno como um todo, sendo essa a verdadeira característica do jogo quando utilizado na escola, talvez seja a resposta que mais complementa a citação de Ramos (1995, p.2) que contribui:

O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc. O papel da escola e principalmente do educador, é proporcionar esse conteúdo a elas.

Como diz o autor o jogo contribui para o desenvolvimento integral da criança, mesmo os professores delimitando seus objetivos eles vão contribuir para o desenvolvimento de seu aluno como um todo. É importante que o jogo faça parte dos conteúdos dos professores, desde que eles saibam utilizá-lo, verificando seus objetivos e procurando aplicá-los de modo que todos possam participar e se divertir.

Os professores devem escolher o jogo que melhor que atenda as necessidades de sua turma, visto que nenhum aluno é igual ao outro. Sendo assim o professor deve analisar as necessidades e prioridades de seus alunos para que ele possa realmente contribuir na formação de seu aluno, e promover a participação de todos.

Na quarta pergunta foi questionado se o professor considera o jogo como um meio (para alcançar determinados objetivos) ou como um fim (finalidade em si própria). Todos os professores responderam que consideram o jogo como um meio para atingir ou alcançar determinados objetivos, ou seja, eles fazem o uso do jogo com consciência querendo que seus objetivos sejam alcançados, não pelo simples fato da criança jogar e se divertir, querem que as crianças aprendam e se desenvolvam através do jogo.

Isso nos mostra que os professores não utilizam o jogo como simples forma de diversão, eles o utilizam para que seus objetivos sejam alcançados, objetivos esses que são claros e reais delimitados à medida que encontram dificuldades em seus alunos.

O jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a

coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula o indivíduo a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que vive. (TEZANI, 2006, p.1).

Diante da fala do autor, percebemos tamanha importância da utilização do jogo na escola. Independente de qual seja o objetivo do professor, ele aplica o jogo sabendo que seu objetivo será alcançado, ele faz do jogo uma ferramenta de ensino para que se obtenha o resultado desejado, e isso sem dúvida ele obtém através do jogo, pois como disse o autor o jogo auxilia no desenvolvimento da criança de um modo geral.

Na quinta e última pergunta questionamos o professor sobre qual a importância que ele atribui ao jogo como conteúdo escolar.

PEM1: “Uma ferramenta para chegar ao objetivo da aula ou do bimestre”.

PEM2: “O jogo pode ser útil para estimular o desenvolvimento integral da criança”.

PEP1: “Fundamental para sua vida lá fora é a prática vivenciada de ambas as formas, trabalhando sempre na construção de um ser que é o ser humano.”

PEP2: “o jogo entra para o conteúdo como um objetivo de conhecimento da história de cada uma das atividades e sua origem”.

Diante das respostas dos professores podemos observar que apesar deles utilizarem o jogo em suas aulas eles têm dificuldade em escrever sobre a importância do mesmo em suas práticas docentes.

O professor da escola P2, não deixou claro sua resposta, ficando confusa para o entendimento do leitor, dizendo que o jogo entra para o conteúdo como um objetivo de conhecimento da história de cada uma das atividades e sua origem? Não conseguimos analisar o que ele quis dizer com o conhecimento da história de cada uma das atividades, qual o tipo de atividade ele quis citar. Essa fala de entendimento sobre a sua resposta, reflete ao fato dele não ter conhecimentos teóricos sobre o jogo, tendo assim dificuldade na hora de escrever sua resposta dificultando assim seu entendimento.

Com uma visão geral das respostas podemos perceber que os professores consideram o jogo importante e, além disso, o considera um importante aliado busca de alcançar seus determinados objetivos, não sendo assim um simples jogo pelo jogo mais sim uma atividade importante que serve para o desenvolvimento dos alunos de um modo geral.

Mesmo cada um dos professores tendo seus objetivos em particular, a partir do momento que eles utilizam o jogo em suas aulas já estão contribuindo para uma completa formação de seus alunos.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisando os resultados obtidos deste estudo, análise e interpretação dos dados juntamente com o referencial teórico, foi possível entender quais os significados e importância que os professores atribuem ao jogo bem como eles o aplica em suas aulas.

Percebeu-se que os professores tem dificuldade de definir sobre o que venha a ser o jogo em si, mas mesmo assim sabem que o mesmo desenvolve habilidades motoras, noção espaço temporal, promovem a integração, cooperação, ou seja, desenvolvem a criança de uma maneira integral, sendo esses uns dos motivos de todos os professores utilizarem o mesmo em suas aulas.

O uso do jogo possibilita uma ampla contribuição para o que as crianças alcancem seu desenvolvimento integral, por meio das referências bibliográficas podemos conhecer como o jogo tem a contribuir na formação não somente dos alunos, mas também do individuo. Cabe ao professor proporcionar essa atividade a seus alunos, e segundo respostas dos mesmos eles o utilizam como meio de atingir determinado fim, ou seja, eles usam o jogo para que seus objetivos sejam alcançados.

A conclusão é de que, independente de qual seja o significado atribuído pelo professor ao jogo enquanto conteúdo escolar, ele estará proporcionando a criança desde benefícios físicos até mentais, sendo assim o conteúdo mais completo a ser utilizado nas aulas de Educação Física. Desta maneira, independente de qual objetivo o professor quer atingir, o jogo dará suporte a suas atribuições, cabendo assim a ele fazer o uso do mesmo em suas aulas, sem deixar de passar a seus alunos quais os significados que a pratica dele proporciona.

Referências Bibliográficas

BARBOSA, Claudia. Jogos, brincadeiras e práticas esportivas como instrumentos de desenvolvimento e avaliação de habilidades neurológicas. In: AWAD, Hani (Org.). **Educação Física Escolar Múltiplos Caminhos**. 1º Ed. – Jundiaí, SP: Fontoura, 2010.

CAMPOS, Luiz Cláudio de A. Menescal; GONÇALVES, Maria Helena Barreto; VIANNA, Maria da Conceição de O. **Lazer e Recreação**. Rio de Janeiro: Ed. Senac Nacional, 1998. 80p. 5º reimpressão/2002.

DARIDO, Suraya Cristina, et al. **A Educação Física, a formação de cidadão e os Parâmetros Curriculares Nacionais**. Rev. Paul. Educ. Fís., São Paulo, 2001 Disponível em:<<http://www.cief.com.br/arquivoupnuefem/formacao.pdf>> Acesso em: 22 de Novembro de 2012.

DARIDO, Suraya Cristina. **Educação Física na escola: questões e reflexões**. – [Reimpr.] – Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2008.

GONÇALVES, Fátima. **Psicomotricidade e Educação Física: Quem quer brincar põe o dedo aqui**. São Paulo – SP: Cultural RBL.

MARIOTTI, Fabián, **Jogos e Recreação**. Rio de Janeiro: Shape, 2003.

MATIAS – PEREIRA, José, **Manual de Metodologia da Pesquisa Científica**. 2 Ed. São Paulo: Atlas, 2010.

RAMOS, Maria da Conceição Aparecida Leira. **JOGAR E BRINCAR: Representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento e, conseqüentemente, sua própria personalidade**.1995. Disponível em: <<http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev01-07.pdf>> Acesso em: 26 de Novembro de 2012.