

O jogo e o processo educativo nas aulas de Educação Física. Uma análise da rede municipal de ensino de Santa Maria

MENDONÇA, Roseane Sangoi¹; KRUG, Hugo Norberto²; BAGGIO, Isabel Cristina³; BELTRAME, Valmir³

Resumo

Este estudo objetivou uma análise do jogo e o processo educativo nas aulas de Educação Física da rede municipal de ensino de Santa Maria-RS. O referencial teórico abordou a temática dos objetivos dos jogos, tipos de jogos, metodologia utilizada pelos professores, aprendizagem, avaliação e valores evidenciados durante a realização de jogos nas aulas de Educação Física e sua relação com a sociedade. Caracterizou-se por ser uma pesquisa descritiva tendo como instrumento um questionário contendo questões abertas. A pesquisa foi realizada com 21 professores de Educação Física que estavam atuando de 5ª à 8ª série do ensino fundamental das escolas da zona urbana da rede municipal de ensino de Santa Maria-RS. Através da análise das respostas obtidas, constatamos que o jogo assume sua condição de educativo no processo ensino-aprendizagem com visões, intenções e tendências que se misturam entre si. O jogo é valorizado ao ser utilizado como um meio, como um recurso pedagógico para aprimorar habilidades, reforçar os fundamentos técnicos e o desenvolvimento físico, objetivando a reprodução e repetição de movimentos. Por outro lado, notou-se a preocupação e intenção por parte dos professores em transformar sua prática pedagógica com o objetivo de transmitir e resgatar valores que permitam ao educando desenvolver-se nas suas várias dimensões.

Palavras-chaves: Educação Física, Jogo, Processo Educativo.

Introdução

Ao refletir sobre a Educação, destaca-se que esta é um processo pelo qual os seres humanos buscam sistematicamente ou assistematicamente o desenvolvimento de todas as suas potencialidades, sempre no sentido da auto-realização.

Cabe à escola, portanto, proporcionar atividades que levem ao pleno desenvolvimento e formação do aluno, pois como prática educativa esta tem como objetivo auxiliar na

formação da sua personalidade, de modo a torná-lo um ser participativo, crítico, consciente, com valores éticos e sociais, capaz de organizar-se e ser livre para tomar suas decisões, respeitando e aceitando o outro.

Segundo ² o compromisso social da Educação incita às transformações quando busca atender as necessidades do educando.

A Educação Física escolar pode contribuir para estas transformações, pois através dela surgem espaços para novas experiências, através dos quais o aluno se integra socialmente, desenvolve seus domínios cognitivos, motores e afetivos-sociais, com oportunidades de criar, experimentar, tomar decisões, avaliar e se relacionar.

³ questiona se a Educação Física deve ser encarada como uma atividade voltada para o indivíduo no exercício de seu desempenho físico, apenas, ou num contexto mais amplo de atividades ou relações sociais?

É importante questionar também qual é o espaço e o sentido da Educação Física para a vida individual e social? Qual é a importância e quais as conseqüências que surgem com a inclusão do princípio da competição nas atividades esportivas?

Considerando que nas escolas é oferecida a disciplina de Educação Física, pois segundo a Lei de Diretrizes e Bases (LDB), Lei nº 9394/96, a Educação Física continua como componente curricular na educação básica, que compreende a educação infantil, ensino fundamental e ensino médio, desde que integrada à proposta pedagógica da escola, ajustando-se às faixas etárias e às condições da população escolar, questiona-se de que forma estão sendo desenvolvidas estas atividades? Quais são os objetivos da escola, do professor e das próprias aulas?

Acreditamos que a grande maioria dos professores de Educação Física concentram suas atividades nos jogos desportivos. Vários fatores contribuem para isto, tais como: espaço físico, materiais e condições para desenvolver outras atividades.

Em vista disto, no ensino da Educação Física na escola, uma das possibilidades é o jogo, prevalecendo o desportivo com base na técnica, nos movimentos previamente determinados e no controle externo. Desta forma, muitos alunos tendem a ficar excluídos, porque há ênfase na parte técnica e na repetição de movimentos. Os alunos repetem o que lhes é ensinado sem questionar, o que acaba tolhindo aqueles que não conseguem executar conforme o "padrão estabelecido". Alguns professores ainda reforçam este aspecto, pois se alguém não fizer certo, não conseguirá participar do jogo, tornando assim as aulas e os alunos altamente competitivos, buscando somente rendimento e a repetição de gestos estereotipados.

Concordamos então com ³ quando salienta que a Educação Física parece assumir mais um caráter de treinamento ou adestramento do movimento corporal.

Outro aspecto importante diz respeito ao fato de que os jogos desportivos devem respeitar todas as regras que dele fazem parte, como por exemplo: número de jogadores, modo de tocar na bola dentro de um padrão pré-estabelecido, até a escolha dos jogadores é feita de forma que os "melhores" saem jogando primeiro, fixando cada vez mais a idéia de que só joga quem é bom, quem tem habilidades apuradas, os outros podem esperar, esquecendo todos os aspectos afetivos, os sentimentos e sensações do aluno, que contribuem para a construção de um estilo pessoal de atuação e relação interpessoal dentro de um contexto.

Pela vivência que temos nas escolas, preocupa-nos ver como são "direcionadas" as aulas de Educação Física, centrando suas atividades em jogos desportivos visando somente a competição e a repetição de gestos técnicos.

Grande parte dos jogos são verdadeiros campos de batalha, capazes de eliminar a diversão e a pura alegria de jogar. Tornam-se um espaço para a tensão, derrota, ilusão de ser o melhor ou pior que alguém, surgindo sentimentos de raiva, medo, frustração, fracasso, rejeição, brigas, falta de coleguismo e união. Este quadro leva muitos alunos a abandonarem a prática pela sensação de incompetência, incapacidade e estresse causada pela competição.

⁴ sustenta que esse fomento de vivências de insucessos ou fracassos, para crianças e jovens em um contexto escolar é, no mínimo, uma irresponsabilidade pedagógica por parte de um profissional formado para ser professor.

A grande maioria esquece que nesse momento deveria prevalecer o aspecto afetivo, todos unidos com o mesmo objetivo, buscando cada vez mais a integração, a solidariedade e o respeito mútuo, fazendo com que haja o crescimento de cada um a partir do conhecimento adquirido.

Por acreditar na importância da Educação Física escolar para a formação do aluno em todos os seus aspectos, cognitivos, afetivos-sociais e motores, tornando-o uma pessoa ativa, participativa, consciente de seus valores éticos e sociais, capaz de organizar-se e conviver em grupo, é importante investigar à maneira como estão sendo desenvolvidos e dirigidos os jogos nas aulas de Educação Física da rede municipal de ensino de Santa Maria. O desenvolvimento da prática de jogos nas aulas de Educação Física está comprometido com a formação dos alunos, levando em conta suas ansiedades, dificuldades e expectativas?

A partir disso, julgamos necessário diagnosticar esta situação fazendo uma análise e ajudando os professores a encontrarem novas maneiras de desenvolverem os jogos nas aulas de Educação Física, fomentando a participação de todos envolvidos no processo ensino-aprendizagem.

Assim, o objetivo geral deste estudo foi verificar como o jogo é utilizado no processo educativo nas aulas de Educação Física da rede municipal de ensino de Santa Maria – RS.

Metodologia

O estudo caracterizou-se como uma pesquisa descritiva-exploratória 5.

O universo populacional constituiu-se por 59 professores de Educação Física da rede municipal de ensino de Santa Maria-RS, de 5ª à 8ª Séries do ensino fundamental, pertencentes a zona urbana (17 da zona leste; 12 da oeste; 18 da sul e 12 da norte).

A amostra foi probabilística do tipo agrupamento por área e constituiu-se por 21 professores de Educação Física (35,0% da população), sendo 5 da zona leste, 5 da oeste, 6 da sul e 5 da norte.

O instrumento de pesquisa foi um questionário e a análise dos dados coletados efetuou-se a partir da retirada de indicadores das respostas e a conseqüente utilização da freqüência percentual dos mesmos, o que possibilitou descrever os resultados obtidos.

Apresentação e discussão dos resultados

Tabela 1 - Conceito de jogos

Na tabela 1, verificamos que 52,6% dos professores definem o jogo como "atividade", podendo esta ser em grupo ou individual, esportiva ou recreativa, compostas por regras e normas ou não, envolvendo movimentos necessários para o desenvolvimento físico, social e cognitivo, com objetivo de socialização, integração, participação, cooperação, convívio e competição. Estes resultados estão de acordo com 6 quando tenta resumir as características formais do jogo, tratando-o como uma atividade.

Verificamos ainda que 14,2% dos professores definem o jogo como "prática esportiva", podendo ser cobradas regras oficiais ou não, podendo ser de forma recreativa, lúdica e desportiva, e ainda, servir para aprimorar habilidades.

Ainda para 14,2% dos professores o jogo é uma "forma de movimento" com intenção e objetivo determinado podendo assumir caráter lúdico, desportivo, educativo, desenvolver o respeito, participação, cooperação, responsabilidade e integração, levando-se em conta as pessoas envolvidas e o contexto onde está inserida.

São referenciadas mais quatro conceituações, que por aparecerem citadas uma única vez, as classificamos como "outras" que, entretanto, reunidas totalizaram 19,0%.

Tabela 2 - Objetivo dos jogos

Observamos na tabela 2, que "promover a socialização através dos jogos" (32,7%) foi um dos objetivos mais citados pelos professores. Para 7 socialização é o processo de aprendizagem ou de aquisição de atitudes e comportamentos em diferentes contextos interativos.

Desta forma, constatamos que existe uma preocupação por parte desses professores com o caráter educativo da Educação Física e dos jogos utilizados em suas aulas, pois compreendem o jogo como um princípio fundamental para a socialização dos alunos, preparando-os para a aprendizagem de atitudes e comportamentos adequados na convivência social.

Considerando os indicadores "reforço dos fundamentos" (11,7%); "desenvolvimento físico" (10,2%) e "competição" (4,4%), que juntos atingem um percentual de 26,3%, verificamos que esses professores utilizam o jogo como uma ajuda suplementar dos conteúdos trabalhados anteriormente, reforçam a idéia do esportivo com base na técnica, nos movimentos previamente determinados e repetitivos, evidenciando a influência decisiva e marcante do esporte no ensino da Educação Física escolar. Com relação a isso o 8 enfatiza que os pressupostos para a aprendizagem do esporte, tais como o domínio dos elementos técnicos-táticos e as pré-condições fisiológicas, para a sua prática, demonstram claramente que a finalidade a ele atribuída é somente vitória, colocando-o como um fim em si mesmo. Assim, o domínio dos fundamentos mostra preocupação com a instrumentalização dos alunos em relação ao conteúdo trabalhado.

Nesse sentido, 3 salienta que a Educação Física parece assumir mais um caráter de treinamento ou adestramento do movimento corporal.

Verificamos ainda na tabela 2, que alguns professores utilizam o jogo como forma de "promover a amizade" (10,2%), o "respeito" (10,2%), a "auto estima" (4,4%) e "motivar para a prática de jogos" (4,4%) que juntos atingem um percentual de (29,2%). Para esses professores o jogo é um meio de resgatar valores e atitudes, valorizando o ser humano, preparando-o para viver e conviver em grupo, ressaltando que a Educação é um processo

que precisa atender a pessoa em sua totalidade. Como diz 9, através do jogo são estabelecidas possibilidades muito variadas para incentivar o desenvolvimento humano em suas diferentes dimensões.

Em um percentual de 5,9% aparece a "recreação". Entendemos que esses professores utilizam o jogo como forma de lazer, divertimento, alegria e criatividade. E, a esse respeito acrescentamos que o jogo utilizado com esse objetivo se aproxima muito da sua natureza, como sugerido por 6. Para ele, a atividade lúdica caracteriza-se por ser livre, sem preocupação com os resultados, desligada de qualquer interesse material e sem limite de tempo e lugar.

Tabela 3 - Tipo de jogos

Observamos na tabela 3, que há predominância dos "jogos desportivos" (53,5%). Nesse sentido, 10 cita que há uma presença forte do esporte na Educação Física, talvez pela formação da maioria destes profissionais que enfatiza a tendência esportiva.

O "jogo recreativo" é enfatizado nas aulas por 18,5% dos professores. Segundo 11 a recreação caracteriza-se mais como um estado psicológico na realização de uma atividade, onde se evidenciam a liberdade, o brincar, a criatividade, o lazer, a alegria, o prazer e a satisfação. Desta forma, percebemos que esses professores relacionam a prática de jogos com um momento de descontração, de alegria, de prazer, de desenvolver a criatividade e expressão, possibilitando ao aluno momentos de integração e convívio.

¹² destaca que o jogo pode ser visto de duas maneiras, uma em forma de brinquedo alegre e desvinculado de qualquer outro interesse, além de simples prazer de brincar, outra, como uma forma de competir e vencer os outros.

Ainda verificamos que 11,2% dos professores citam os "jogos pré-desportivos". Os professores utilizam o jogo com a finalidade de preparar os alunos para a aprendizagem do esporte, conteúdo priorizado no ensino da Educação Física, podem ser representados por pequenos jogos, com regras mais simples ou complexas, como também ter algumas semelhanças com os jogos desportivos tão enfatizados na escola.

Para ¹³ os jogos pré-desportivos são aqueles que, pela dinâmica de seu desenvolvimento, assemelham-se a algum desporto, seja em relação as regras específicas, seja em relação a biomecânica do gesto, isto é, as habilidades técnicas exigidas.

Desta forma, constatamos que os jogos pré-desportivos predominam na aula desses professores com a finalidade de encaminhar os alunos para a aprendizagem de diferentes modalidades esportivas.

Em um percentual mais inferior aparece os "jogos sensoriais" (5,6%), "jogos motores" (4,2%) e "outros jogos" (7,0%) que pela análise das respostas dadas pelos professores são jogos pouco utilizados nas aulas e geralmente para volta à calma ou complementando outras atividades.

Tabela 3.1 - Jogos desportivos mais desenvolvidos nas aulas

Na tabela acima, verificamos que os jogos desportivos mais utilizados nas aulas de Educação Física são o "voleibol" e "futsal", esportes estes muito divulgados pela mídia, estimulando assim o interesse dos alunos em praticá-lo e dos professores em desenvolvê-los, observando-se regras e comportamentos do esporte de rendimento, assim como os valores que passam. 4 diz que "o esporte é um produto cultural altamente valorizado em todo o mundo, pelo menos no sentido econômico. São investidas somas extraordinárias para que resultados cada vez melhores sejam alcançados" (p.23).

Para 14 esse fenômeno influencia as práticas da cultura corporal de movimento e interfere de modo direto na formação da opinião pública e na visão e "consumo" do esporte e do corpo entre as pessoas e particularmente dos alunos.

Tabela 4 - Razão de seleção do jogo

Na tabela 4, observamos que 26,6% dos professores selecionam os jogos para suas aulas de acordo com as "necessidades e interesses dos alunos". Ao respeitar as necessidades e interesses dos alunos, os professores buscam uma visão mais ampla para suas aulas, aparecendo o aluno como um ser em constante mudança e agente vivo na busca do saber, interagindo, participando e construindo o conhecimento. Assim, nos apoiamos em 15 que diz que uma grande tarefa da escola é a formação de um aluno que seja sujeito do seu processo de aprendizagem e do rumo da sociedade.

O indicador "viável" (15,6%) aparece como resultante da realidade das escolas e que muitos professores selecionam os jogos em função do espaço físico, materiais e condições disponíveis.

Já 15,6% dos professores selecionam os jogos com o objetivo de "aprimorar habilidades e facilitar a aprendizagem", evidenciando a preocupação com a eficiência do gesto motor, através da utilização de formas padronizadas e repetitivas das habilidades técnicas, confirmando o que diz 16, de que os jogos são selecionados com o objetivo de facilitar a aprendizagem.

Verificamos também que 11,5% dos professores selecionam os jogos em função dos "objetivos" e 11,5% para "motivação dos alunos" para a prática. Apareceram ainda diversos indicadores (5), classificados de "outras razões", que separadamente representam um percentual muito baixo, mas somados totalizam 19,0%.

Tabela 5 - Contribuições dos jogos

Na tabela 5, verificamos que 36,0% dos professores acreditam que a maior contribuição do jogo, enquanto conteúdo de ensino de Educação Física, é promover a "socialização"; 14,0% apontam o "respeito mútuo"; 12,0% "aprender a competir" e 8,0% a "auto estima".

Percebemos que esses professores compreendem o jogo como um meio educacional importante para desenvolver competências sócio-emocionais, para aquisição de atitudes e comportamentos, respeito, limites a normas que preparam o aluno para o convívio social, tanto na escola como na sociedade.

13 diz que ao associar aos jogos a aquisição de atitudes e comportamentos, os professores acentuam características da tendência Humanista da Educação Física, onde o conteúdo ocupa posição secundária, sendo utilizado como instrumento para promover as relações sociais.

A tabela 5 mostra ainda que outras contribuições foram apontadas, ou seja, 6,0% "construção do conhecimento"; 6,0% "participação"; 6,0% "desenvolvimento motor, mental e muscular" e, 12,0% representando uma diversidade de "outras contribuições" referenciadas.

Tabela 6 - Procedimentos metodológicos

Na tabela 6, verificamos que em um percentual bastante significativo (28,6%) dos professores utilizam em suas aulas o método "expositivo-demonstrativo". Ao utilizar este método, o trabalho está centrado no professor. Segundo 17, no método demonstrativo o papel do professor é predominante e a participação do aluno reduz-se a quase nada. O

termo expositivo é empregado como um método de ensino que não propõe diálogo entre professor/aluno e aluno/aluno. Já o termo demonstrativo é empregado como um método da Educação Física que se fundamenta na capacidade do ser humano de imitar ou reproduzir um gesto motor.

Considerando os indicadores, os procedimentos metodológicos "variam de acordo com o objetivo da aula" (14,2%); "trabalha primeiro os fundamentos e reforço em situação de jogo" (14,2%); "equipes escolhidas pelos alunos" (7,2%); "aprendizagem progressiva e simplificação das regras" (7,2%); "não respondeu" (3,6%) e, "outros" (25,0%). Desta forma, analisando as respostas dadas, não foi possível identificar que tipo de metodologia esses professores utilizam em suas aulas.

Tabela 7 - Aprendizagem através dos jogos

Na tabela 7, observamos que 100% dos professores que responderam o questionário acreditam que ocorre ("sim") aprendizagem através do ensino do jogo.

Segundo 18 jogar e aprender são ações estreitamente inter-relacionadas, pois, na medida em que nos desafiamos, jogamos com nossas potencialidades, estabelecemos nossos limites, defrontamo-nos com situações novas, experimentamos nossa capacidade de auto-organização na auto-percepção dos fatos, modificando nossas experiências anteriores, adquirindo novos conceitos, conseqüentemente aprendendo.

Tabela 7.1 - Opinião/Explicação

Na tabela acima, verificamos que 36,5% dos professores explicaram que ocorre aprendizagem, pois através dos jogos "ensina-se e coloca-se em prática os fundamentos técnicos", ficando mais fácil para o aluno jogar o esporte que está sendo trabalhado. Nesse sentido, 4 coloca que pelo ensino dos esportes, os alunos devem aprender que todas as coisas tem uma função fixa e que para o seu manuseio correto há necessidade de adquirir certos conhecimentos que só um especialista possui. A aula de Educação Física, nesse sentido, é riquíssima em saber técnico.

Verificamos que 22,7% dos professores explicaram que há através dos jogos "aprendizagem social, de convívio e de valores", pois impõe uma relação de convivência que exige comportamentos adequados para que todos possam relacionar-se bem. Segundo 13 quando o conteúdo assume uma posição secundária, sendo utilizado como instrumento para promover relações sociais, há a preocupação com o papel de socializar os alunos num contexto de valores e normas já existentes, integrando-os harmonicamente na sociedade.

Observamos que 18,2% dos professores explicaram que ocorre "aprendizagem cognitiva", pois o jogo é raciocinar, compreender, estudar as jogadas, pensar no que está fazendo. Para 18 cognição diz respeito ao mecanismo de formação do conhecimento.

A aprendizagem ocorre na opinião de 13,6% dos professores, os quais explicaram que trabalham o jogo em forma de "recreação, sendo uma maneira de motivar", pois quando o aluno sente prazer e alegria no que está fazendo, sente-se motivado, a aprendizagem é mais significativa e o processo é mais evolutivo e dinâmico. Quanto mais próximo estiver a vontade do aluno dos objetivos do professor, mais recompensadora será a aprendizagem e maior a motivação. Quando o aluno está motivado, envolvido no que está realizando, sentindo prazer na prática, automaticamente ocorre a aprendizagem.

Em um percentual mais baixo são apontados o "movimento" e o "limite às regras" (4,5%).

Tabela 8 - Avaliação

Na tabela 8, verificamos que 81,0% dos professores avalia as atitudes e habilidades adquiridas pelos alunos no processo ensino-aprendizagem através dos jogos, pela "observação" diária, observação no comportamento, participação, interesse, habilidades individuais trabalhadas. Estes itens foram os mais citados como observáveis. Alguns professores enfatizaram nas suas respostas que utilizam fichas de observação para anotações, outras não especificaram como faziam o registro.

Constatamos assim que a observação é um dos meios mais utilizados pelos professores para obter informações sobre o processo ensino-aprendizagem, porém, 19, enfatiza para que a observação tenha uma função educativa (no sentido de aperfeiçoar o ensino-aprendizagem), o professor deve ter uma atitude criteriosa, ou seja, apenas tirar conclusões ao observar os alunos em várias situações, de forma que o resultado não seja mera opinião, mas uma avaliação fundamentada.

Neste sentido, 20 nos ensina que a subjetividade do professor determina o juízo que este faz do que é observado ficando esta, portanto, "sujeita a erros de percepção".

Seguindo à análise 4,8% dos professores utilizam a "auto-avaliação", 4,8% "não responderam" e 9,4% utilizam procedimentos diversos classificados como "outros".

Tabela 9 - Valores evidenciados

Na tabela 9, notamos que os valores mais evidenciados pelos professores durante a realização dos jogos nas aulas de Educação Física são: "respeito mútuo" (21,6%), "cooperação/solidariedade" (18,6%) e "amizade/união/companheirismo" (12,0%).

Percebemos que esses professores estão preocupados com o desenvolvimento de valores que possibilitarão ao aluno crescer como pessoa, como ser humano, tendo condições para contribuir para a construção de uma sociedade mais justa e humana, de maneira consciente e responsável, estabelecendo assim, relações de cidadania. Compreendendo cidadania, enquanto fenômeno social e político, com exercício de direitos e deveres. Esses professores utilizam o jogo como um momento de convívio, onde possam acontecer as experiências mais significativas. Nesse sentido, 15 enfatiza que uma grande tarefa da escola é com a formação de um aluno que seja sujeito do seu processo de aprendizagem e, posteriormente da sociedade.

¹ diz que é por intermédio de transformações que se estende a grande finalidade da Educação Física enquanto processo: tornar as pessoas cada vez mais humanas.

Para ⁹ através dos jogos são estabelecidos possibilidades muito variadas para incentivar o desenvolvimento humano em suas diferentes dimensões.

Com base nas respostas analisadas verificamos que esses professores ao desenvolverem jogos nas aulas de Educação Física aproximam sua prática pedagógica aos valores das tendências da Psico-pedagogização e da Educação Física transformadora, apresentada por ²¹.

Notamos também outros valores que podem ser classificados nestas tendências como: "socialização" (15,4%), "prazer/alegria/espírito recreativo" (4,0%), "discernimento/ compreensão" (4,0%), "valorização do grupo/espírito de equipe" (4,0%), "imparcialidade" (1,3%), "valorização pessoal" (5,4%), "participação" (4,0%) "responsabilidade" (4,0%), "autonomia" (1,3%) e "criticidade" (1,3%).

Também são enfatizados através dos jogos, o "respeito às regras" (4,0%), "vontade de vencer/esforço para melhorar" (4,0%), "dedicação" (4,0%), "competitividade/rivalidade" (2,7%) e "saber vencer/perder" (1,3%). Assim, constatamos que a prática pedagógica des-

ses professores aproxima-se aos valores da Biologização, centrada nos princípios da Educação Tradicional, onde os conteúdos da Educação Física, segundo 22 estão compostos de informações referentes à modelos já constituídos, separado da realidade do aluno e da sociedade, onde é válido somente o que pode ser observável e mensurável, sendo desprezada a subjetividade.

Assim sendo, reforça-se a idéia de competição, de performance esportiva e rendimento, onde quem tem habilidades mais apuradas sempre terá mais chances.

Nesse sentido Lacks (apud 22) afirma que embora a Educação Física difunda a idéia de igualdade de oportunidades, não leva em conta as desigualdades de condições. Com isso percebe-se que a Educação Física, que trabalha essa perspectiva estará perpassando valores de uma Educação Tradicional.

Tabela 10 - Relação dos valores citados com a sociedade

Pela análise das respostas, verificamos que 81,0% dos professores enfatizaram que há, na sociedade, uma "perda, uma inversão dos valores" necessários para a formação do ser humano. Para muitas pessoas, os valores mais importantes são os vendidos ou influenciados pelos meios de comunicação, o mais importante é o ter e não o ser, é competir para ver quem chega em primeiro lugar, reforçando cada vez mais o individualismo representado pelo culto dos interesses e necessidades particulares. Para 22 no contexto da cultura moderna as pessoas tendem a orientar a sua vida de acordo com seus próprios critérios e escolhas. A consequência deste comportamento na vida da sociedade é o isolamento e a auto-realização pessoal como a meta a ser alcançada, numa visão limitada de liberdade, acima dos interesses de classe.

Os professores responderam que, na sua prática diária, buscam mostrar e ensinar valores que sirvam para o desenvolvimento dos seus alunos como pessoas e que possam ajudar na formação de uma sociedade mais justa e humana. Através dos jogos procuram mostrar valores que sirvam para a sua formação, para o convívio em sociedade, na escola, na família e, que mesmo em uma sociedade em que as exigências aumentam a cada dia e as pessoas se tornam cada vez mais competitivas, podem conquistar o seu espaço, sendo amigos, solidários, compreensivos, éticos, responsáveis, organizados, respeitando a si e aos outros, podem aprender a solucionar problemas e valorizar as pessoas, mantendo laços de cooperação e amizade para que quando saírem da escola possam utilizar e aplicar esses ensinamentos.

Considerações finais

A partir dos resultados obtidos podemos concluir que, no contexto do professor de Educação Física, o jogo pode ser uma atividade ou prática, podendo ser esportiva, competitiva, recreativa, em grupo ou individual, ter regras ou não e que envolvam movimentos necessários para o desenvolvimento físico, social e cognitivo.

Os professores têm como objetivos principais reforçar os fundamentos técnicos, aprimorando a aprendizagem destes e desenvolver a socialização, compreendendo esta como a preparação do aluno para a aprendizagem de atitudes e comportamentos adequados a convivência social, quer no âmbito escolar, quer na vida social.

A maior opção de jogos nas aulas são pelos jogos desportivos, principalmente o volei-

bol e futsal, os quais são selecionados em função do interesse dos alunos, para facilitar a aprendizagem e viabilidade.

A maior contribuição do jogo, enquanto conteúdo, é promover a socialização como um meio educacional importante para desenvolver comportamentos sócio-emocionais, para a aquisição de atitudes e comportamentos, respeito mútuo e aprender a competir.

Para desenvolver os jogos utilizam o método expositivo-demonstrativo e pode a metodologia variar de acordo com os objetivos da aula.

Todos os professores acreditam que há aprendizagem através do ensino dos jogos, porque o utilizam como uma forma de reforçar os fundamentos.

A avaliação das atitudes e habilidades adquiridas pelos alunos no processo ensino-aprendizagem é feita pela observação diária, com anotações ou não.

Através dos jogos os valores mais evidenciados são o respeito mútuo, a cooperação e solidariedade. Na prática diária, os professores procuram mostrar aos alunos, valores que sirvam para a formação, o convívio na família, na escola e numa sociedade com inúmeras exigências e transformações, mostrando-lhes que podem conquistar o seu lugar, sendo amigos, solidários, compreensivos e respeitando a si e aos outros.

Ao término da análise das respostas podemos concluir que o jogo é utilizado nas aulas de Educação Física com visões, intenções e tendências que se misturam entre si.

Notamos a preocupação por parte dos professores em transmitir e resgatar valores através do ensino dos jogos nas aulas de Educação Física, com o relacionamento entre os alunos e com a aprendizagem de atitudes, de convívio, de valorizar e aceitar o outro, respeitando suas possibilidades e limites, mantendo laços de cooperação e amizade.

Há uma intenção por parte desses professores em transformar sua prática pedagógica e, conseqüentemente, a visão que se tem da aula de Educação Física.

Esses professores acreditam que o jogo não é só competir. Entendem que, através dos jogos, podem educar e fazer da aula de Educação Física um momento único, onde o aluno sinte-se valorizado, acolhido, com liberdade de expressão, participativo, crítico, consciente de seus valores éticos e sociais, capaz de organizar-se e ser livre para tomar suas decisões, respeitando e aceitando a si e ao outro. Assim sendo, o jogo, como processo educativo, poderá cumprir a sua função nas aulas de Educação Física.

Notamos também, que o jogo é valorizado e assume sua condição de educativo no processo ensino-aprendizagem ao ser utilizado como um meio, como recurso pedagógico para aprimorar habilidades, reforçar fundamentos técnicos, desenvolvimento físico, visando, muitas vezes, a competição, reprodução e repetição de jogos impostos pela sociedade capitalista. Os alunos recebem tudo pronto, regras, modo de tocar na bola, número de jogadores, suas características individuais não são valorizadas, pois todos precisam atingir o mesmo objetivo, repetindo-se assim, o modelo tradicional. Como diz ⁴, tudo tende a uma evolução, um melhoramento ou ao "perfeito" de acordo com um padrão pré-determinado.

Há uma preocupação em trabalhar o jogo com todos os seus princípios de rendimento e seus valores, onde predominam a perfeição, movimentos previamente determinados e gestos estereotipados. O aluno passa a ser mero reprodutor de movimentos.

Sendo assim, como utilizar a Educação e em particular a Educação Física como meio de contribuir para o desenvolvimento de novas experiências, de integração, de soci-

aliquação e de convívio, desenvolvendo cidadãos críticos e conscientes, se nas aulas usamos um modelo influenciado por uma sociedade onde "alguém manda e alguém obedece".

Cria-se assim, uma cultura que só os "bons" podem vencer ou conquistar o seu espaço.

Acreditamos que os resultados obtidos neste estudo podem auxiliar na discussão do papel do jogo nas aulas de Educação Física, sendo este um meio de auxiliar na formação dos nossos alunos oportunizando a todos para que desenvolvam suas potencialidades de forma democrática e não seletiva, visando seu aprimoramento como seres humanos e que os valores almejados não sejam só intenções, que a sociedade que se deseja não seja uma utopia e sim uma realidade onde os homens sejam cidadãos justos, democráticos, humanos e fraternos.

Que os professores possam exercer sua função de educar, despertando o aluno para que ele possa construir o próprio caminho, assumir sua história, atuar na sociedade e poder transformar uma realidade quando for necessária.

Referências bibliográficas

- ¹ MEDINA, J. P. *Educação Física cuida do corpo... e mente*. 9 ed., Campinas: Papirus, 1990.
- ² PICOLLO, V. L. N. *Educação Física escolar: ser... ou não ter?* Campinas: UNICAMP, 1993.
- ³ SANTIN, S. *Educação Física: uma abordagem filosófica da corporiedade*. Ijuí: UNIJUÍ, 1987.
- ⁴ KUNZ, E. *Transformação didático pedagógica do esporte*. Ijuí: UNIJUÍ, 1994.
- ⁵ CERVO, A. e BERVIAN, P. *Metodologia científica*. 4 ed., São Paulo: Makron Books, 1996.
- ⁶ HUIZINGA, J. H. L. *O Jogo como elemento de cultura*. Rio de Janeiro: Perspectiva, 1980.
- ⁷ ZABALA, A. *A prática educativa. Como ensinar*. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- ⁸ COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia do ensino da Educação Física*. São Paulo: Cortez, 1992.
- ⁹ BROTTTO, F. *Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência*. Campinas, 1999. Dissertação de Mestrado.
- ¹⁰ BARBOSA, A. *Educação Física escolar - da alienação à libertação*. Petrópolis: Vozes, 1999.
- ¹¹ MORO, R. L. Redimensionando a Educação Física. *Comunidade Esportiva*, n 40, p. 2-6, 1986.
- ¹² SANTIN, S. *Educação Física: Outros Caminhos*. Porto Alegre. UFRGS, 1990.
- ¹³ STUMPF, J. M. *O Jogo nos dizeres e fazeres dos professores de Educação Física que atuam nas séries iniciais de Ensino Fundamental*. Caxias do Sul: UCS, 2000.

- ¹⁴ BAGGIO, I.C. **A prática curricular do CEFD/UFSM e o desenvolvimento das competências necessárias aos futuros professores de Educação Física para a promoção da autonomia em suas práticas pedagógicas.** Santa Maria: UFSM, 2000. Dissertação de Mestrado.
- ¹⁵ GANDIN, D. **Temas para um projeto político-pedagógico.** Petrópolis: Vozes, 1999.
- ¹⁶ CARRASCO, L. H. M. **O jogo versus realidade: implicações na Educação Matemática.** Rio Claro: UNESP, 1992. Dissertação de Mestrado.
- ¹⁷ OLIVEIRA, V. M. **Educação Física Humanista.** Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1985.
- ¹⁸ FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física.** São Paulo: Scipione, 1989.
- ¹⁹ PEREIRA, F. M. A Avaliação no Cotidiano da Educação Física escolar. (Re) visando a prática. In: **Educação Física Textos do XV Simpósio Nacional de Ginástica.** Pelotas: Universitária, 1995.
- ²⁰ LIBÂNEO, J. C. **Didática.** São Paulo: Cortez, 1991.
- ²¹ CASTELLANI FILHO, L. **Educação Física no Brasil: a história que não se conta.** São Paulo: Papyrus, 1988.
- ²² BAGGIO, I.C. **Um estudo sobre a tematização dos conteúdos das aulas de Educação Física e os valores que permeiam esta ação.** Santa Maria: UFSM, 1997. Monografia de Especialização.

The game and the educational process in Physical Education classes. na analisys in the Santa Maria district educational system

Abstract

The present work aimed at na analisys of the game in the Physical Education classes of the Santa Maria District Educational System-RS. The theoretical referential approached the thematic of the objective of the games, kinds of games, methodology used by the teachers, learning, evaluation and evidenced values with the society. It has been characterized for being a describing research using as instrument a questionnaire with open questions. The research was carried out with 21 teachers of Physical Education acting in the 5th and 8th grades of the fundamental educational system of the schools in the urban area of the Santa Maria District Educational System-RS. Through the analisys of the given answers, it was discovered that the game has its educational condition in the teaching-learning process with points of view, intentions and tendencies the are mixed among each other. The game is valuable when used as a mean, as a pedagogical resource to improve abilities, reinforcing the technical fundaments and the physical development, aiming at the reproduction and repetition of movements. On the other hand, it has been noticed the preoccupation and the intention by the teachers in transforming their pedagogical practice with the objective of transmitting and rescuing values that allow the pupil to develop in its various dimensions.

Keywords: Physical Education; Game; Educational Process.

El juego y el proceso educativo en las clases de Educación Física. un análisis de la red municipal de enseñanza de Santa María

Resumen

Este estudio tuvo como objetivo un análisis del juego y el proceso educativo en las clases de Educación Física de la red municipal de enseñanza de Santa María-RS. El referencial teórico abordó la temática de los objetivos de los juegos, tipos de juegos, metodología utilizada por los profesores, aprendizaje, evaluación y valores evidenciados durante la realización de juegos en las clases de Educación Física y su relación con la sociedad. Se caracterizó por ser una pesquisa descriptiva teniendo como instrumento un cuestionario con cuestiones abiertas. La pesquisa fue realizada con 21 profesores de Educación Física que estaban actuando de 5º a 8º grados de la enseñanza primaria de las escuelas de la zona urbana de la red municipal de enseñanza de Santa María-RS. A través del análisis de las repuestas obtenidas, constatamos que el juego asume su condición de educativo en el proceso enseñanza-aprendizaje con vivencias, intenciones y tendencias que se mezclan entre sí. El juego es valorado al ser utilizado como un medio, como un recurso pedagógico para mejorar habilidades, reforzar los fundamentos técnicos y el desarrollo físico, teniendo como objetivo la reproducción y repetición de movimientos. Por otro lado, se notó la preocupación e intención por parte de los profesores en transformar su práctica pedagógica con el objetivo de transmitir y rescatar valores que permitan al aprendiz desarrollarse en sus varias dimensiones.

Palabras-claves: Educación Física, Juego, Proceso Educativo.