RAPHAEL BIONDARO

O ESTUDO DOS JOGOS DE REGRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Ji-Paraná
2020

RAPHAEL BIONDARO

O ESTUDO DOS JOGOS DE REGRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Trabalho acadêmico apresentado ao Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná – UniSL – Ji-Paraná, para obtenção de nota na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso, do curso de Educação Física, sob orientação do Prof. Anderson Leandro Maria.

Ji-Paraná
2020

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação - CIP

B615e Biondaro, Raphael.

O estudo dos jogos de regras na educação física escolar. / Raphael Biondaro. – Ji-Paraná, 2020.
14 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Educação Física) – Centro Universitário São Lucas, Ji-Paraná, 2020.

Orientador: Prof. Esp. Anderson Leandro Maria

1. Educação física escolar - jogos. 2. Ensino - aprendizagem. 3. Desenvolvimento - infantil. I. Maria, Anderson Leandro. II. Título.

CDU 796:37

Ficha Catalográfica Elaborada pelo Bibliotecário Giordani Nunes da Silva CRB 11/1125

RAPHAEL BIONDARO

O ESTUDO DOS JOGOS DE REGRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

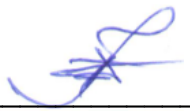
Artigo cientifico apresentado à Banca Examinadora do Centro Universitário São Lucas de Ji-Paraná, como requisito de aprovação para obtenção do Título de Licenciatura em Educação Física.
Orientador (a): Prof. Esp. Anderson Leandro Maria

Ji-Paraná, 08 de dezembro de 2020.

Avaliação/Nota: 9,5

BANCA EXAMINADORA

Prof. Esp. Anderson Leandro Maria — Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná



Prof. Esp. Flávia Regina Stur — Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná

Prof. Dra. Susana Maria Mana Aráoz — Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná

O ESTUDO DOS JOGOS DE REGRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR[1]

RAPHAEL BIONDARO [2]

RESUMO:A Educação Física serve para o desenvolvimento das atividades e movimentos dos alunos nas escolas, sabe-se também que é através dela que as crianças conhecem os brinquedos, as brincadeiras, as danças culturais, lutas, os jogos e os jogos de regras. Os jogos de regras se iniciam na vida da criança aos 05 anos, se desenvolvendo na fase dos 07 anos até os 11 anos. O intuito dos jogos de regras nada mais é do que auxiliar no processo de compreensão do educando, fazendo com que o mesmo compreenda suas responsabilidades, adquira autoconhecimento, autoconfiança, socialização, espírito de equipe, melhor autoestima, dentre outros benefícios. Neste aspecto, objetivou-se neste artigo, identificar a influência que a utilização dos jogos com regras tem para o desenvolvimento dos alunos durante as aulas de Educação Física. O presente artigo se deu em forma de pesquisa bibliográfica, sendo uma pesquisa qualitativa, iniciando-se a coleta dos dados de forma a pesquisar e ler artigos bibliográficos já publicados e livros com títulos acerca do tema explanado, onde no início do ano corrente em forma de projeto de pesquisa, com término da coleta e execução do projeto no segundo semestre do ano vigente. Estudos mostram que a criança aprende jogando, aprendendo consciente ou inconscientemente de acordo com o tipo de experiência vivenciada ao longo de sua vida. Com efeito, os jogos de regras possuem um papel de extrema importância na formação da criança para a vida e o desenvolvimento como pessoa. Conclui-se que os jogos de regras compõem uma importante ferramenta para fortalecer o desenvolvimento cognitivo da pessoa, auxiliando na formação do comportamento social, tais como respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, responsabilidade, senso de justiça e iniciativa pessoal e coletiva.

PALAVRAS-CHAVE: 1. Ética 2. Ensino Aprendizagem 3. Conhecimento 4. Formação de Criança 5. Caráter.

ABSTRACT: Physical Education is intended for the development of the activities and movements of students in schools, it is also known that through it children will cognize toys, games, cultural dances, fights, games and rule games. The rules games begin in the child's life at 5 years old, developing from 7 to 11 years old. The intent of the rules games is nothing more than to assist in the process of the student's own comprehension, so that he understands his responsibilities, acquires self-knowledge, self-confidence, socialization, team spirit, better selfesteem, among other benefits. In this aspect, this article aimed to identify the influence that using games with rules has on students' development during Physical Education classes. The present article was carried out in the form of a bibliographic research, as a qualitative research, in which the data were collected in order to research and read bibliographic articles that had already been published and books containing titles about the subject explained, it was at the beginning of the current year in the form of a research project, with the end of the collection and execution of the project in the second semester of the present year. Studies have showed that children learn by playing, learning consciously or unconsciously according to the type of experience they have lived throughout their life. In effect, rule games have an extremely important role in the formation of the child towards life and development as a person. In conclusion, rule games are an important tool to strengthen the cognitive development of the person, helping in the formation of social behavior, such as mutual respect, cooperation, obedience to rules, responsibility, sense of justice and personal and collective initiative.

KEYWORDS: 1. Ethics 2. Teaching learning process 3. Knowledge 4. Child training 5. Character

---

[1] Artigo apresentado no curso de graduação em Educação Física Licenciatura do Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná como Pré-requisito para conclusão do curso, sob orientação do professor. Esp. Anderson Leandro Maria E-mail anderson.maria@saolucas.edu.br

[2]Raphael Biondaro, graduando em Educação Física Licenciatura do Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná, 2020. E-mail rbiondaro@gmail.com

INTRODUÇÃO

Para Pain e Bonorino (2009), a Educação Física em seu campo de atuação não se prende em benefícios somente de questões fisiológicas, mas também numa visão de autoconhecimento corporal, melhoria da autoestima e no conhecimento em seu autoconceito. A Educação Física também atua na cultura corporal do movimento do corpo humano.

Já no que diz respeito às habilidades motoras na Educação Física, acrescenta-se que: “O trabalho as habilidades motoras e capacidades físicas deve estar contextualizado em situações significativas e não deve ser transformado em exercícios mecânicos e automatizados (PCN, 1997, p.62)”.

O jogo por sua vez, auxilia no processo de aprendizagem do educando. Um jogo bem organizado ajuda a criança realiza novas experiências, fortalece seu conhecimento, ou seja, é praticando o jogo que se descobre a essência. (ANTUNES, 2011).

Historicamente, o que se sabe, é que o jogo pode ter surgido no século XVI em Roma e Grécia, com o intuito de se ensinar letras, mas, porém com o avanço do cristianismo o interesse diminuiu, pelo tipo de educação de obediência e memorização serem o modo com que queriam ensinar aos povos, com isso os jogos foram taxados como impróprios e imorais, que levavam à comercialização de profissionais do sexo e bebedeiras.(NALLIN, 2005).

O jogo se caracteriza pela presença de regras, as quais sistematizam a conduta das pessoas envolvidas, no entanto a imaginação dos envolvidos disponibiliza a hipótese da alteração das regras conforme a necessidade e interesse de quem está a jogar. (RAU, 2011). “Se relacionam à construção de limites por parte da criança e seu contexto social e educativo”. (RAU, 2011, p.150)

Kishimoto, 1994 e Friedmann, 1996, agrupam a classificação dos jogos em seis categorias:

1. Jogos educativos;
2. Jogos de regras;
3. Jogos recreativos;
4. Jogos tradicionais;

5. Jogos cooperativos;
6. Dinâmica de grupo.

O presente trabalho versará acerca dos jogos de Regras, “onde se relacionam à construção de limites por parte da criança e seu contexto social e educativo” (RAU, 2011, p.150). Sendo assim, o objetivo do presente estudo foi identificar a influência que a utilização dos jogos com regras tem para o desenvolvimento dos alunos durante as aulas de Educação Física.

MATERIAIS E MÉTODOS

O presente trabalho se deu em forma de pesquisa bibliográfica, onde “a pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites”. (FONSECA, 2002, p. 32).

A pesquisa de cunho qualitativa, ou seja, não se preocupa com a representatividade numérica, mas com o aperfeiçoamento do entendimento de um grupo social, para Minayo (2001, p. 14), a pesquisa qualitativa “trabalha com um universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis”.

Quanto ao objetivo da pesquisa ela se deu como pesquisa descritiva, de acordo com Triviños (1987), a pesquisa descritiva requer do pesquisador um montante relevante de materiais acerca do que deseja pesquisar, que o tipo de estudo tem pretensão de detalhar os fatos e fatores de determinada realidade.

O levantamento de dados se deu acerca de leitura de livros, artigos do google acadêmico e revistas científicas. Foram utilizadas as palavras chaves: Ética, Ensino Aprendizagem, Conhecimento, Formação De Crianças e Cidadãos Críticos.

Acerca da pesquisa no google acadêmico foram encontrados aproximadamente 600 artigos com títulos relacionados, assim utilizados foram apenas

20 artigos e 3 livros que estão diretamente ligados ao assunto, o critério de inclusão e exclusão foi determinado de acordo com a relevância do tema a ser abordado no presente artigo, não conteve delimitação de anos, pois, os assuntos de várias décadas diferentes dão conta dos conteúdos semelhantes.

O recolhimento dos dados tenha sido iniciado em janeiro do ano vigente, o selecionamento dos conteúdos que aqui foram tratados se deu a partir de agosto de mesmo ano, fazendo assim uma pesquisa minuciosa para montagem do texto apresentado.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para Paim (2007) a Educação Física proporciona aos alunos uma melhor compreensão de seu corpo e de suas limitações, fazendo com que o mesmo conheça e experimente diversas atividades corporais para que futuramente possa escolher a atividade que mais se identifica, auxiliando assim em seu desenvolvimento pessoal e melhor qualidade de vida.

Com efeito, além de auxiliar no processo de compreensão de suas responsabilidades o educando se beneficia com a Educação Física de diversas formas, ou seja, adquire autoconhecimento, autoconfiança, socialização, espírito de equipe, favorecimento no desenvolvimento motor, melhor autoestima, além dos benefícios para a saúde e diminuição de riscos de patologias diretamente ligadas aos sistemas cardiovasculares.(PAIM, 2007)

Para Antunes, (2011, p. 09) “em nossa cultura a palavra ‘jogo’ habitualmente é confundida como ‘competição’”; no entanto “a ideia do jogo na educação não se confunde com o sentido popular atribuído a esta palavra”.

Em uma visão pedagógica, Antunes, 2011**,** destaca que a criança aprende jogando, aprendendo consciente ou inconscientemente de acordo com o tipo de experiência vivenciada ao longo de sua vida.

Para que o jogo tenha um sentido de desenvolvimento cognitivo e social da criança é necessário que se faça um trabalho contínuo onde a infância não apenas poderá ser tratada de forma como uma antessala da vida adulta, mas também precisa

ser vista como uma fase importante onde à alegria e o prazer de jogar caminham juntos com propósitos iguais, ou seja, o aprendizado (ANTUNES, 2011).

Nesse sentido, Rau (2011, p. 60) destaca que “o jogo para ser utilizado como recurso pedagógico, precisa ser contextualizado significativamente para o aluno por meio da utilização de materiais concretos e da atenção à sua historicidade”.

Para Macedo, 2000, todo jogo é composto por uma situação problema, o objetivo, o qual poderá ser resolvido ou não pelo jogador, onde o resultado do jogo deve respeitar a um sistema de regras os quais determinam os limites de suas ações.

Os jogos de regras se iniciam na vida da criança a partir dos 5 anos, se desenvolvendo na fase dos 7 aos 12 anos. “são jogos de combinações sensório-motoras ou intelectuais que favorecem a socialização, pois a sua prática possibilita a inserção da criança no mundo social e cultural” (RAU, 2011, p. 155).

Para Macedo (2000, p. 148) “o futuro da criança envolve a sua inserção no mundo do trabalho visto como um momento de produção, compromisso, regra, transformação, processo, participação, cooperação”. O autor conclui afirmando que como o futuro cidadão herda do jogo de regra o “contato com restrições, limites, possibilidades, com uma vida regularizada e harmônica”.

Na visão de Miranda, 1984, a função do jogo de regras é desenvolver aspectos físicos, mentais e sociais da criança. Acrescenta-se ainda que o jogo de regras possui característica de investigação que pode ser coletivo ou individual, onde na verdade se trata de uma forma de observação individual ocorrendo enquanto a criança está inserida dentro de um sistema coletivo (RAU, 2011).

Para Piaget e Inhelder, 1980, os jogos de regras se iniciam em meio as crianças após os sete anos com cooperação, colaboração ou competição entre os jogadores, com regras já pré-estabelecidas e regulamentadas aceitas pelos participantes. A partir dos dez anos, a criança passa a entender que as regras podem ser mudadas desde que haja um acordo entre os jogadores envolvidos, então em torno dos doze anos, existe a assimilação da divisão e troca de relações. Ainda destacam que com os jogos de regras é permitido as crianças formarem novas trocas de experiências com respeito ao próximo levando a certa independência.

Nos jogos de regras o educando aprende sobre si mesmo, como agir e pensar, sobre o próprio jogo, características e como ganhar, sobre relações sociais em relação ao jogo, competir e cooperar, e, também, sobre conteúdos, ou seja, temas específicos. (MACEDO, PETTY e PASSOS, 2000).

Na visão de Liublinskaia, 1973, a aquisição de normas sociais é facilitada pelo jogo, contribuindo para um comportamento social satisfatório, retratando a realidade, fazendo com a criança adquira conhecimentos e soluções de problemas.

O objetivo dos jogos de é aplicado de acordo com o avanço de um grupo, onde o contato, a naturalidade e a autonomia são meios para alcançá-lo. Para um exercício em equipe deve haver um estímulo individual de cada jogador é necessário. (MOREIRA, 1996).

Para Antunes (2011, P. 12), “as regras de um jogo definem seu caráter, da mesma forma que as regras que se usa para viver definem nosso traço, distintivo”.

As regras também podem ser vistas como um conjunto de pré-requisitos para o jogo propriamente dito. Público-alvo, duração da partida, temática, número de jogadores, deve ser levado consideração no momento em que as regras forem elaboradas.

CONCLUSÃO

Os jogos de regras utilizados nas aulas de Educação Física não ensinam somente a regra do jogo em si, mas também agregam valores e ética no conhecimento e na vida dos alunos.

Com base nas concepções e informações analisadas no decorrer do presente texto percebe-se que os jogos de regras contribuem com um importante para intensificar o intelecto do aluno.

A contribuição dos jogos de regras auxilia na formação do comportamento social, tais como: respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, responsabilidade, senso de justiça, pessoalidade e coletividade.

O jogo é a motivação que une escolha e entusiasmo no decorrer da realização de um exercício. Destaca-se que os jogos de regras são apenas meios e métodos utilizados para auxiliar no desenvolvimento do educando, ou seja, só serão úteis se forem aplicados por alguém que saiba realizar a análise do jogo e do jogador, de uma forma cuidadosa e crítica.

O jogo de regra presume a existência de um ou mais pares em um agrupamento de regras com caráter social. Este tipo de jogo surge normalmente quando a fase do egocentrismo é abandonada, dando espaço ao convívio social.

Nesse sentido, o professor servirá como um mediador para orientar os passos do educando, fazendo com que o mesmo entenda e aprenda o real intuito do jogo, bem como consiga fornecer o conhecimento que é planejado em seu plano de ensino, desta forma quem mais se beneficiará com um bom desempenho do professor será o aluno.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso, 1937 – **O jogo e a Educação Infantil:** falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir, fascículo 15, 7. Ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2011

FRIEDMANN, A. **Brincar:** crescer e aprender. O resgate da cultura infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

FONSECA, J. J. S. Metodologia da pesquisa científica. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.

LIUBLINSKAIA, A. A. **O desenvolvimento psíquico da criança:** dos 3 aos 7 anos. Lisboa: Estampa, 1973.

MINAYO, M.C.S. O Desafio do conhecimento, pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo/ Rio de Janeiro: Hucitec/ABRASCO, 1992.

MACEDO, L. d. **Aprender com jogos e situações problemas**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. Aprender com jogos e situações-problema. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MIRANDA, N. **200 jogos infantis.** Belo Horizonte: Itatiaia, 1984.

MOREIRA, P. R. **Psicologia da educação**: interação e identidade. 2. ed. São Paulo:

FTD, 1996.
NALLIN, Claudia Góes Franco. **Memorial de Formação**: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Campinas, SP : [s.n.], 2005.
Parâmetros curriculares nacionais : Educação Física / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : MEC/SEF, 1997.
PAIM, M.C.C. **CadernoUniversitário de Ritmo, Ludicidade e Motricidade**. ULBRA/SM, 2007.
PIAGET, J.; INHELDER, B. **A psicologia da criança.** 6. ed. São Paulo, Rio de Janeiro: Difel, 1980.
RAU, Maria Cristina Trois Dorneles, **A ludicidade na Educação:** uma atitude pedagógica, 2. Ed. rev., atual. E ampl. – Curitiba: Ibpex, 2011.) – (Série Dimensões da Educação.
TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação.** São Paulo: Atlas, 1987