



O JOGO SIMBÓLICO COMO ESTRATÉGIA NA RELAÇÃO PROFESSOR-ALUNO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Andréia Alves de Moraes – andreaalvesmoraes@bol.com.br

Rafael Alves Sá Jesus – rafaelalvessa@bol.com.br

Universidade Federal de Goiás/ Campus Jataí

Universidade Federal de Goiás/ Campus Jataí

Resumo

Este trabalho surgiu nas aulas de Estágio Supervisionado I do curso de Educação Física/UFG/Campus Jataí e tem como objetivos investigar a mediação do jogo simbólico para uma melhoria na interação professor-aluno; analisar como deve ser inserido o jogo simbólico nas aulas de Educação Física e investigar se é possível ou não criar uma inter-relação entre o faz-de-conta e o real em uma turma de 1º ano do ensino fundamental de uma instituição da rede pública municipal da cidade de Jataí - GO. Nas aulas de Educação Física, foram desenvolvidas atividades lúdicas/simbólicas, de maneira que despertasse a criatividade e a imaginação dos alunos e que dessa forma a relação professor-aluno pudesse ser enriquecida. A pesquisa realizada foi do tipo qualitativa descritiva, com utilização da pesquisa de campo e bibliográfica. Os instrumentos de pesquisa selecionados foram a observação participante e os diários de campo que foram feitos durante as aulas. Os objetivos propostos foram alcançados de maneira que os alunos ficaram mais interessados em participar das atividades. A professora da escola priorizava atividades de competição entre os grupos e a intervenção dos estagiários ao trabalhar com as atividades lúdicas/simbólicas favoreceu uma maior aproximação professor-aluno e a melhoria na co-educação.

Palavras-chave: *jogo simbólico, professor, Educação Física*

Área Temática: **Formação e prática docente.**

Introdução

Ao iniciarmos nossa prática de ensino na rede pública municipal, tivemos a oportunidade de realizarmos nossas observações e a semi-regência durante as aulas de Educação Física em uma turma de 1º ano e nessa fase, notamos alguns problemas que envolveram as aulas do professor dessa disciplina no momento em que estavam sendo ministradas. Um dos problemas encontrados e que nos chamou mais atenção, foi a relação professor-aluno, ou melhor, a falta de interação do professor nas atividades propostas, não

havendo por parte dele uma participação efetiva com os alunos da turma, o que para nós, acaba interferindo no momento de ministrar as aulas, pois o professor não coloca em prática as atividades lúdicas/simbólicas e a sua criatividade, ou seja, se o jogo simbólico fosse utilizado, a interação professor-aluno poderia ser enriquecida. Dessa forma, levaria mais entusiasmo aos alunos, principalmente com a participação ativa do professor nas atividades propostas, então nesse caso, a aula não ficaria monótona e os alunos não se dispensariam tanto.

Para Piaget citado por Kishimoto (1996), quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui. É através da inserção do jogo simbólico que será possível estimular os alunos em seus mais diversos aspectos, contribuindo para uma maior aprendizagem no campo da criatividade, do social, despertando na criança uma capacidade de maior raciocínio diante da resolução de questões, e conseqüentemente a colaboração para a formação reflexiva.

Cabe ressaltarmos aqui a necessidade do professor em não deixar de lado a bagagem pessoal de cada aluno que está inserido na escola, isso porque é de incomensurável importância trazer para as aulas de Educação Física um pouco da realidade a qual esses alunos estão incluídos. Quando a criança brinca ela traz automaticamente para suas brincadeiras o contexto social no qual ela vive, através do jogo simbólico é possível fazer uma ponte entre o imaginário dos alunos e a realidade em que vivem. Segundo Singer citado por Kishimoto (2006), a maior parte dos jogos de faz-de-conta também tem qualidade social no sentido simbólico.

Tendo isso em mente surgiram algumas questões que nortearam o nosso trabalho: Pode existir uma mediação do jogo simbólico para uma melhoria na interação professor-aluno? Como inserir o jogo simbólico nas aulas de Educação Física? É possível ou não criar uma inter-relação entre o faz-de-conta e o real?

Diante disso, coube a nós enquanto estagiários investigarmos o papel do jogo simbólico nas aulas de Educação Física para um enriquecimento na relação professor-aluno.

A pesquisa teve, portanto, como objetivos investigar a mediação do jogo simbólico para uma melhoria na interação professor-aluno; analisar como deve ser inserido o jogo simbólico nas aulas de Educação Física e investigar se é possível ou não criar uma inter-relação entre o faz-de-conta e o real.

Justificativa

Diante do problema detectado, abalizamos elementos que deram uma maior clareza na escolha do nosso objeto de pesquisa. Sabemos que o papel da docência não é tarefa

fácil, mas que deve ser cumprido da melhor forma possível levando em consideração que o professor é o mediador do conhecimento. Afinal, o que seria de nós sem os ensinamentos de um mestre? Tendo isso em mente, cabe a nós seres humanos, entendermos a responsabilidade do professor na profissão docente, no caminho de propagar o conhecimento, conhecimento esse que se dá na sua fase primordial: a educação básica, e se não for devidamente ensinado pode gerar complicações na aprendizagem de uma criança e que a mesma carregará consigo por toda uma vida. Nesse aspecto, Venâncio e Freire (2005, p.6) afirmam que “educar é mais que transmitir conteúdos, é mais que determinar comportamentos restritos, educar é ensinar a viver”.

Acreditamos que é importante que o professor não realize com seus alunos apenas atividades lúdicas, mas que esse lúdico seja envolvido pelo jogo simbólico. Em nosso ponto de vista, é essencial para o professor entrar no mundo do faz-de-conta das crianças para despertar nelas o gosto pelo aprendizado escolar. A prática da ludicidade na escola desenvolve na criança a formação reflexiva contribuindo no agir sobre suas ações, desenvolvendo em seus aspectos a cognição e a sociabilidade. Nessa concepção, Brougère (2004) afirma que, quando se trabalha o lúdico a criança aprende brincando, sem ter a impressão do que se aprende.

Desenvolver atividades que tenham em seu invólucro o jogo simbólico é uma maneira de ensinar sem fazer com que o momento de ir a escola se torne uma obrigação. Quando inserido o jogo simbólico nas aulas de Educação Física os alunos tem uma possibilidade maior de assimilação dos conteúdos por se tratar de educar brincando. Para alguns, essa maneira de inclusão de jogos na escola não é eficaz, e significa que as crianças não estão aprendendo da mesma forma que se ficarem sentadas durante um turno inteiro ouvindo o professor. Desse modo Freire (2005, p.108) diz que, “[...] as pessoas esquecem: aquilo que é feito na escola deve ter a marca da escola, se há coisas que os alunos podem fazer sem o professor, [...] então ela deixa de ser necessária”.

Diante dessa realidade, é possível entender a funcionalidade do jogo simbólico nas aulas de Educação Física, em que, ao mesmo tempo que se ensina, o professor se torna mediador entre o real e o imaginário, que para Freire (2005, p.85), “o jogo tem um caráter educativo por si só, [...] sem que sirva apenas de veículo para suavizar a dureza das tarefas escolares”.

Na escola, a criança começa a se socializar, a fazer amigos, conversar sobre vários assuntos com crianças da mesma idade, brincar coletivamente, cabe ao professor nessa etapa da vida fazer com que essa criança não se sinta forçada a estudar, mas que ela aprenda brincando, e que esse aprendizado seja espontâneo e natural, assim, quando o aluno se der conta ele já vai ter aprendido muito de maneira simples, sem que tenha sofrido

por isso. O jogo não é um momento de “passar o tempo”, ele deve ser levado a sério no campo da educação, porque é por ele que conseguiremos ensinar de maneira lúdica/simbólica, é através do jogo que iremos possibilitar aos alunos um rico aprendizado, colaborando para um crescimento intelectual, criativo e reflexivo.

Metodologia

Para iniciar a pesquisa, a escolha do local e a série foram feitas pela professora da disciplina. Nós ficamos com uma turma de 1º ano do ensino fundamental, com faixa etária entre 6 e 7 anos e com um número aproximado de 25 alunos na sala de aula. Vale lembrar que este trabalho tem como finalidade investigar a mediação do jogo simbólico para uma melhoria na interação professor-aluno.

A pesquisa desenvolvida é do tipo qualitativa que, segundo Minayo (2007, p. 21);

Trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes. Esse conjunto de fenômenos humanos é entendido que como parte a realidade social, pois o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes.

Essa pesquisa ainda se caracterizou como do tipo descritiva, que de acordo com Cervo e Bervian (1983, p. 55) a pesquisa descritiva “observa, registra, analisa e correlaciona fatos ou fenômenos (variáveis) sem manipulá-los. Procura descobrir com a precisão possível, a frequência com que um fenômeno ocorre, sua relação e conexão com outros, sua natureza e característica”.

Para respaldar todo o nosso trabalho nos amparamos na pesquisa bibliográfica, que na concepção de Marconi e Lakatos (1996, p. 66);

A pesquisa bibliográfica abrange toda a bibliografia já publicada em relação ao tema estudado, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, materiais cartográficos, até meios de comunicação orais: rádios e áudios-visuais, sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com o que já foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto.

Ainda dentro da caracterização de pesquisa bibliográfica, Almeida (2002) diz que quando se fala a respeito desse tipo de pesquisa, podemos incluir as redes eletrônicas ou simplesmente a internet, dentre os vários materiais acessíveis ao público em geral, como livros e revistas.

A pesquisa de campo aconteceu nas aulas de Educação Física de uma turma de 1º ano do ensino fundamental em que foram realizadas cinco intervenções. De acordo com Lakatos e Marconi (1985, p. 167):

A pesquisa de campo é aquela utilizada com objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, [...]. A pesquisa de campo não se limita à simples coleta de dados, que é uma das suas fases, mas que requer uma série de procedimentos preestabelecidos para conseguir determinado resultado.

Para a coleta de dados, os instrumentos de pesquisa utilizados foram a observação participante e os diários de campo que foram feitos durante as aulas. Para Lakatos e Marconi (2008, p. 194) as observações são um meio de “obtenção de informações sobre a realidade por intermédio dos sentidos (visão, audição, tato, etc.). Consiste no exame sistemático dos fatos ou fenômenos que se deseja estudar”. (grifo do autor)

Após a coleta de dados foi feita uma análise dos dados coletados em que comparamos as observações extraídas dos diários de campo respaldados pelas teorias dos autores que entendem do assunto.

Resultados

Desde o momento que a criança nasce ela terá a contribuição do jogo para sua formação, a vida infantil não é concebida sem o brincar, sem o lúdico, sem o jogo simbólico. A utilização do jogo simbólico na formação sócio-cognitiva do indivíduo é imprescindível, uma vez que, através do jogo estimulamos a criança como um todo, contribuindo para sua formação no campo social, criativo, crítico e reflexivo, tarefas essas que serão trabalhadas tendo como principal recurso metodológico o lúdico.

Tendo isso em mente coube a nós analisarmos o papel do jogo simbólico nas aulas de Educação Física em uma turma de 1º ano do ensino fundamental. O problema detectado durante as observações e a semi-regência foi a relação professor/aluno, ou seja, a falta de interação entre a professora e os alunos, fato esse que acabava interferindo na realização das aulas. Enquanto estávamos realizando as nossas observações a professora não aplicou nas suas aulas o jogo simbólico, que se aplicado poderia enriquecer a realização das atividades propostas.

É importante que o professor de Educação Física a partir do momento que adentra uma escola principalmente quando se trata do ensino com crianças, saiba trazer para suas aulas o mundo particular de cada aluno, a sua cultura infantil (sua casa, sua rua, passeios

com a família). Nesse contexto Vygotsky (1989, p. 13) afirma que, “negar a cultura infantil, é no mínimo, mais uma cegueira do sistema escolar”.

As crianças, principalmente na faixa etária que fizemos o estágio entre 6 e 7 anos, são alunos com uma capacidade enorme de criar fantasias, de viver no faz-de-conta, de aprender com os adultos de maneira incrivelmente rápida. Nessa concepção cabe ao professor entrar nesse mundo infantil que os alunos vivem e ensiná-los pelo jeito mais simples, através de atividades lúdicas/simbólicas. De acordo com Debortoli, (2002) desde a infância a criança brinca intensamente e esse brincar pode ser entendido como uma rica possibilidade de construção da identidade.

Nas nossas regências, trabalhamos os conteúdos de jogos rítmicos e dança, mas isso não impossibilitou que propuséssemos atividades que tivessem em seu invólucro o jogo simbólico. Ao analisarmos o plano de unidade da professora de Educação Física da turma vimos que no 1º bimestre desse ano de 2009, um dos conteúdos que deveriam ser trabalhados com a turma de 1º ano era o jogo simbólico. Nesse aspecto, voltamos as nossas anotações nos diários de campo que realizamos durante as observações e semi-regência e analisamos que as atividades que foram realizadas, no período que observamos, pela professora da turma não envolviam o jogo simbólico.

O jogo simbólico cria um mundo de fantasias nas crianças que não é vivido pelos adultos, mas que por meio dele as crianças conseguem viver histórias reais que seriam impossíveis de serem vividas na vida real, por exemplo: a menina quando brinca que a boneca é sua filha. Essa é uma situação que não vai ser vivenciada pela menina, então a mesma imitará a maneira como a mãe a trata. Diante disso Freire (1997, p. 37) vem nos dizer que “viajando pela fantasia, a criança vai longe. Conhece coisas que nós adultos, já vivemos e esquecemos, e muitas vezes vai além de quase todos os adultos”.

Durante as observações, a professora realizou nas aulas atividades como barra manteiga e outra em que os alunos caminhavam em cima de uma linha branca em volta da quadra, no tempo de realização da atividade a educadora não usou em momento algum o jogo simbólico para incentivar os alunos, aos poucos as crianças foram dispersando e deixando de participar da atividade.

Fazendo uma análise da atitude da professora, podemos considerar que essa última brincadeira era um campo rico e criativo de detalhes e uso da fantasia, caberia nesse momento da aula inventar uma realidade distante da nossa, poderia ter sido abordado uma viagem na selva em que a linha era uma ponte que passava sobre um rio muito largo e que dentro da água havia animais de todas as espécies, quem pisasse fora da linha cairia da ponte.

O jogo simbólico é um conteúdo enriquecido de detalhes, de grande criatividade e faz-de-conta. Nesse campo Gouvea (2002, p. 23) afirma que:

A imaginação permite-nos desenvolver o pensamento criativo, fundamental para nossa inserção no mundo. Porém, a escola pouco valoriza e trabalha a imaginação, como se esta fosse apenas resultado de uma racionalidade pouco desenvolvida na criança, como se ao longo do processo de desenvolvimento a imaginação fosse substituída pela razão, característica do pensamento adulto.

Quando iniciamos as regências priorizamos a utilização do jogo simbólico nas aulas, trabalhamos de forma lúdica com os alunos de maneira que fosse despertada a criatividade e a melhoria na relação professor/aluno. No início da regência, os alunos cobraram atividades que envolviam bolas e/ou cordas, em uma das aulas quando chegamos para dar a aula, o professor da aula anterior havia deixado no canto da quadra algumas bolas, quando demos conta os alunos saíram correndo e foram até o canto da quadra e pegaram as bolas para brincar.

No final da regência, nós conseguimos fazer com que os alunos nem ao menos tocassem no assunto sobre bolas e/ou cordas. Diante dessa atitude, acreditamos que os objetivos da pesquisa foram alcançados, uma vez que, ao trabalharmos o jogo simbólico nas aulas as crianças não se sentiram presas aos materiais pedagógicos que eram utilizados quando começamos a fazer as observações na turma de 1º ano.

Essa pesquisa teve grande relevância a partir do momento que constatamos que a inclusão do jogo simbólico enriquece não só a melhoria da interação professor/aluno, mas também auxilia na realização das atividades, isso porque quando fazíamos uso do faz-de-conta os alunos que não estavam participando da aula logo vinham até o grupo para compartilharem da brincadeira.

Conclusões

Em relação ao trabalho realizado nas aulas de Estágio Curricular Supervisionado I, acreditamos que foi de grande relevância o aprofundamento da pesquisa realizada. Quando detectamos o problema das aulas de Educação Física na turma de 1º ano do ensino fundamental, não acreditávamos que os resultados viriam em tão pouco tempo, em cinco regências concluímos por meio de observações realizadas que o jogo simbólico quando inserido nas aulas de Educação Física tem um papel fundamental da melhoria da relação professor/aluno.

Durante as regências, os alunos interagiram de maneira surpreendente conosco. Quando inseríamos o jogo simbólico nas atividades ficava clara a mudança das crianças e a

participação nas aulas. Essa suspeita foi ainda confirmada quando no final das regências nós vimos que os alunos não sentiram falta dos materiais pedagógicos que a professora de Educação Física da turma usava no final de todas as aulas.

Conseguimos também aproximar mais os alunos, a turma era muito dividida entre meninos e meninas, por meio de atividades realizadas em grupo que nós estagiários mesclávamos a turma e conseguimos um bom resultado. Ao longo das regências os meninos já estavam aceitando as meninas no mesmo grupo que eles.

Cabe aqui ressaltarmos que apesar de uma experiência enriquecedora na sala de aula, nós concluímos que o papel do educador físico na escola é uma tarefa árdua, principalmente se esse professor der suas aulas tendo como respaldo um embasamento teórico.

Referências bibliográficas

ALMEIDA, Marcos Antônio Chaves de. *Projeto de pesquisa: guia para monografia*. Rio de Janeiro: Wak, 2002.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedos e companhia*. São Paulo: Cortez, 2004.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. *Metodologia Científica: para uso dos estudantes universitários*. São Paulo: Mc-Graw-Hill do Brasil, 1983.

DEBORTOLI, José Alfredo Oliveira. As crianças e a brincadeira. In: CARVALHO, Alysso; SALLES, Fátima; GUIMARÃES, Marília (Orgs.). *Desenvolvimento e Aprendizagem*. Belo Horizonte: UFMG, 2002.

FREIRE, João Batista. *O jogo: entre o riso e o choro*. Campinas: Autores Associados, 2005.

_____. *Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física*. São Paulo: Scipione, 1997.

GOUVEA, Maria Cristina Soares de. Infância, sociedade e cultura. In: CARVALHO, Alysso; SALLES, Fátima; GUIMARÃES, Marília (Orgs.). *Desenvolvimento e Aprendizagem*. Belo Horizonte: UFMG, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko. Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996.

____. *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. São Paulo: Cortez, 2006.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. *Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados*. São Paulo: Atlas, 1996.

____. *Fundamentos de Metodologia Científica*. São Paulo: Atlas, 1985.

____. *Fundamentos de Metodologia Científica*. São Paulo: Atlas, 2008.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Petrópolis: Vozes, 2007.

VENÂNCIO, Silvana; FREIRE, João Batista (Orgs.). *O jogo dentro e fora da escola*. Campinas: Autores Associados, 2005.

VIGOTSKY, L. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins, 1989.