

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTE

O JOGO NO AMBIENTE ESCOLAR

MAURO HENRIQUE ANDRÉ

São Paulo
2007

O JOGO NO AMBIENTE ESCOLAR

MAURO HENRIQUE ANDRÉ

Dissertação apresentada à Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Educação Física.

ORIENTADORA: PROFA. DRA. KATIA RUBIO

AGRADECIMENTOS

Se a vida é um jogo, tenho muito a agradecer aos tantos companheiros de equipe que me ajudaram tanto ao longo desse trabalho e na minha formação como um todo.

À Profa Dra. Katia Rubio por me ensinar tanto nesse breve período que trabalhamos juntos e por me apresentar um novo universo de como observar e analisar a cultura.

Ao Prof. Dr. Luiz Eduardo Pinto Bastos Tourinho Dantas por seu apoio e ensinamentos tão significativos.

Aos meus pais João Cyro e Elizabeth por sempre me apoiarem em minha trajetória.

Aos meus irmãos: Fernando, pelos jogos musicais, e Carlos, meu maior companheiro e adversário de tantos jogos que criamos, recriamos e sempre jogamos.

À Aline por seu amor e alegria.

Ao Baby, meu cachorro, companheiro de tantas tarde de estudo

Aos meus alunos por me estimularem na busca de aprender mais para corresponder ao desafio de lecionar.

Ao Professor Jairo Porto, grande amigo, por seu apoio nessa reta final.

A todos meus amigos e familiares, em especial à Nazima, ao Lucas, ao Mazzela, ao Oscar, à “liga da justiça”, e aos nurianos.

À Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo e a todos os professores e funcionários que dela fazem parte, por proporcionarem a oportunidade de continuar os meus estudos.

SUMÁRIO

	Página
LISTA DE FIGURAS	vii
RESUMO	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO I – O JOGO, QUAL SEU AMBIENTE?	3
1.1. A NATUREZA DO JOGO	4
1.2. O JOGO E A CULTURA	8
CAPÍTULO II – O JOGO E A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	14
2.1. PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS	17
2.2. CONCEPÇÃO CONSTRUTIVISTA	20
2.3. CONCEPÇÃO CRÍTICO-SUPERADORA	23
2.4. O QUE SERIA O JOGO PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR?	26
CAPÍTULO III – MÉTODO	29
3.1. SUJEITOS	29
3.2. LOCAL	30
3.3. MATERIAL	31
3.4. PROCEDIMENTO	32
3.5. CONSELHO DE ÉTICA	34

CAPÍTULO IV – DESCRIÇÃO E ANÁLISE DAS AULAS	35
4.1. AULA 1 – JOGO EXPOSTO – “PELO CANO”	35
4.2. AULA 2 – JOGO EXPOSTO – “GUERRA DOS CONES”	52
4.3. AULA 3 – JOGO TRASFORMADO – “QUEIMADA”	63
4.4. AULA 4 – JOGO ESPONTÂNEO – “SETE CACOS”	78
CAPÍTULO V – CONSIDERAÇÕES FINAIS	91
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	96

LISTA DE FIGURAS

	Página
FIGURA 1 – Pátio da escola	30
FIGURA 2 – Pátio da escola	30
FIGURA 3 – Quadra da escola	31
FIGURA 4 – Quadra da escola	31
FIGURA 5 – Organização do espaço da quadra no “Pelo cano”	36
FIGURA 6 – Organização do espaço da quadra para a “Guerra dos cones”	53
FIGURA 7 – Organização do espaço da quadra para a “Queimada”	64
FIGURA 8 – Organização do espaço da quadra para a “Queimada sem morto”	65
FIGURA 9 – Organização do espaço da quadra no “Sete cacós”	79

RESUMO

O JOGO NO AMBIENTE ESCOLAR

Autor: MAURO HENRIQUE ANDRÉ

Orientadora: PROFA. DRA. KATIA RUBIO

Desde os primeiros anos da Educação Física escolar no Brasil, o jogo tem sido um conteúdo utilizado como prática pedagógica, e isso parece ter sido intensificada com o passar do tempo. Apesar de diferentes abordagens justificarem sua importância, usa-se o jogo de modo indiscriminado devido ao fascínio que ele proporciona aos alunos.

O presente trabalho, realizado por meio de uma pesquisa-ação (pesquisador atuando também como professor), busca descrever e analisar as atitudes e comportamentos de crianças (de 10 e 12 anos de idade) na prática de um conjunto de jogos de regras, dentro de um ambiente escolar da rede pública, nas aulas de Educação Física.

Para a realização do estudo foram filmadas 55 crianças participantes de quatro diferentes jogos, de naturezas distintas (jogos: exposto, transformado e espontâneo). A descrição e análise das aulas foram focadas no eixo atitudinal, definindo-se quatro tópicos para discussão: conflitos, cumprimento de regras, expressividade e competitividade.

A relação do indivíduo com o jogo e a cultura foram aqui apontadas como as principais características na configuração do ambiente da atividade lúdica. Observaram-se também algumas situações específicas dessa relação, na medida que o jogo restringiu-se aos jogos de regras (sociais), num ambiente escolar onde indivíduo é representado no papel social de aluno.

Diante dos resultados obtidos o estudo propõe uma prática reflexiva em que os alunos sejam levados a perceber as suas atitudes e procurem adaptar o jogo às suas necessidades e não o inverso. Nessa perspectiva, o professor tem um importante papel de mediador, na medida que cabe a ele apontar as dificuldades dos alunos e promover discussões que favoreçam esse trabalho coletivo.

Palavras-chave: jogo, comportamento atitudinal, cultura, Educação Física escolar.

ABSTRACT

THE GAME INSIDE THE SCHOOL ATMOSPHERE

Author: MAURO HENRIQUE ANDRÉ

Adviser: PROFA. DRA. KATIA RUBIO

Since the beginning of Physical Education entrance in the Brazilian public schools, the game has been frequently used as a content, and in the course of time that practice seems to be intensified. In spite of many approaches of different purposes to justify its pedagogic usefulness, the game has been used as an indiscriminate way due to the fascination that it provides to the students.

The present research searches for a description and analysis of children's (10-12 years old) attitudes behaviors in games, on Physical Education classes, inside a public school. The study was accomplished with the researcher also acting as a teacher.

For the accomplishment of the study 55 children were filmed in four different games, of different kinds (exposed, transformed, and spontaneous). The classes' description and analysis were focused in the attitude axis and it was defined four topics for the discussion: Conflicts, Respect of rules, Expressiveness, and Competitiveness.

The relationship between the individual with the game and its culture were pointed as the main characteristics in the configuration of the ludic activity atmosphere. It was also possible to observe specific situations of this relationship, once the games were limited to the social games (Piaget category), in a school atmosphere where the student represents the individual.

Due to the obtained results, the study proposes a reflexive practice in which the students notice their own attitudes and try to adapt the game to their needs and not the other way around. In this perspective, the teacher has an important mediator role, once he will be responsible to point out the students' difficulties and promote discussions in favor to provide teamwork.

Key words: games, attitude behavior, culture, Physical Education.