

JOGOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: ESTUDO DOS ASPECTOS PEDAGÓGICOS

ROSSETTO JÚNIOR

Adriano José BROTTO

Bethânia Myriam

Atualmente, da educação infantil aos estudos acadêmicos, lê-se e ouve-se muito a respeito do jogo como conteúdo pedagógico e como estratégia de ensino, sendo facilmente observável enorme gama de obras, cursos de especialização, oficinas, *workshops* e até mesmo congressos e seminários sobre o tema. O jogo é indicado como conteúdo e estratégia de ensino da Educação Física Escolar nos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL.MEC 1998), e nas obras de Freire, Gallardo, Kunz, Mattos e Neira, Mello e Piccolo, entre outros. Entretanto, a escola e a sociedade, muitas vezes, compreendem o jogo como mera atividade de descanso e dispersão de energias, desvalorizando e relegando a Educação Física Escolar como componente curricular periférico no contexto educacional. Assim, os objetivos do estudo são diagnosticar e identificar os aspectos pedagógicos do jogo, que interferem no desenvolvimento integral da criança, demonstrando o valor da Educação Física no processo educacional. Constata-se, nas literaturas existentes, que o jogo é apontado como instrumento educacional desde a Grécia antiga com Platão, enfatizado como conteúdo e estratégia de ensino por Comenius, Rousseau, Frobel, Montessori, Decroly e Dewey e na atualidade é descrito como um dos principais fatores de desenvolvimento humano, pois segundo Brasil.MEC (1998) e Kishimoto (2001), as interações interpessoais acarretadas são formas de comunicação que revelam a cultura corporal e permitem partilhar significados e conceber regras para desenvolver e educar crianças, ao compartilhar valores, significados, idéias, emoções, aprender a tomar decisões, cooperar, socializar e utilizar a motricidade. Possibilitando a construção das características do indivíduo, as estruturas de pensamento e o conhecimento, ao concorrer para o progresso mental e moral, sendo fundamental para o exercício e desenvolvimento da motricidade, da inteligência, das emoções e das relações sociais e afetivas (LEONTIEV, 1988; VYGOTSKY, 1988; WALLON, 1981). No jogo surgem tarefas motoras diversificadas e de alta complexidade, que exigem capacidades físicas e motoras e requerem atitudes tático-estratégicas, permitindo a aproximação tática e movimentos significativos pelo valor demonstrado no jogo (BENDA; GRECO, 2000; MITCHEL, 1996; SOUZA, 1996). Conclui-se que o jogo é propiciador de desenvolvimento integral da criança ao estimular o observar, comparar, analisar, sintetizar, transferir, memorizar, a atenção, concentração, imaginação e a criatividade (habilidades e competências cognitivas) e construir regras, normas e valores sociais coletivamente, quando o trabalho em grupo e a interação possibilitam a socialização, cooperação e incentiva a autonomia dos indivíduos (aspectos

sócio-afetivos), e aprender as habilidades motoras e desenvolver as capacidades motoras necessárias às vivências das práticas dos jogos.

a) Revisão de literatura, b) computador e data show; c) apresentação Tema Livre.