



## JOGOS DE SALÃO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: APRENDER, JOGAR, BRINCAR, CRIAR

Jairo Bezerra de Sales <sup>1</sup>

### INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta a importância dos jogos de salão como conteúdo a ser empregado nas aulas de educação física. Para tal nossa pesquisa foi construída com base bibliográfica-empírica. Também analisamos as percepções e olhares dos estudantes do IFPE Campus Belo Jardim a cerca dos jogos de salão referente as oficinas, jogos e festivais por eles participados nas aulas de educação física. Nossa pesquisa nos fez fomentar e instigar de que forma os jogos de salão poderia torna-se um conteúdo mais efetivo e sistemático nas aulas de educação física, sem ser apenas um passatempo ou uma atividade para os dias de chuva ou quando a quadra estiver em reforma e não puder ser utilizada. Nossa intenção foi investigar uma possibilidade de como os jogos de salão poderia ser desenvolvido nas aulas e de como o professor devesse se posicionar frente a este novo conhecimento.

Este tema foi trabalhado nas aulas de educação física e apresentou, aos nossos estudantes, como os jogos de salão poderá ser importante nas aulas de educação física, sendo um conteúdo que possibilite valores que levem aos nossos estudantes a desfrutar e oportunizar a sua própria criação.. É preciso questionarmos acerca dos conteúdos nas aulas Educação Física sobre sua importância e seu contexto social, onde conteúdos deverão ser modificado sempre que se julgar necessário. os jogos de salão desperta no homem significados sociais da formação humana, os seus sentidos(biológicos) e os significados(histórico e cultural) expressado nas suas contradições resultantes das suas representações de seu patrimônio cultural individual e de sua sociedade.

Os jogos de salão trazem consigo uma memória lúdica que vai desde a formação das primeiras civilizações, onde as relações entre as pessoas traz situações de vitória e fracasso dependendo das competências de suas escolhas realizadas. Nossa objetivo foi investigar uma possibilidade de como os jogos de salão poderiam ser desenvolvidos nas aulas e de como o professor deveria se posicionar frente a este conhecimento pouco trabalhado.

### METODOLOGIA

Esta pesquisa se valeu a partir do olhar e da percepção dos estudantes, tendo como ponto de partida o projeto de oficinas e festivais de jogos de salão acontecido no IFPE

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de mestrado pela Veni Creator Christian University, [jairo.sales@belojardim.ifpe.edu.br](mailto:jairo.sales@belojardim.ifpe.edu.br);

Campus Belo Jardim, com estudantes do 3º ano do ensino médio do curso de agropecuária. O trabalho foi realizado através de oficinas e estas deu a oportunidade aos estudantes de exporem suas construções e de participarem de uma competição com os jogos construídos a todos da oficina. As oficinas “São momentos de socialização do saber acumulado e vivência de novas experiências” (MOTRIVIVÊNCIA, 1995, p.128). As oficinas foram desenvolvidas em quatro momentos:

1º Momento – Os estudantes responderam a um questionário aberto com algumas perguntas referentes ao seu conhecimento e entendimento prévio sobre os jogos de salão;

2º Momento - Os estudantes realizaram pesquisa, estudo e discussão a cerca dos jogos de salão jogos que conheciam e jogavam, seu histórico, tipos e classificação;

3º Momento - Os estudantes criaram diversos jogos a partir dos apresentados e jogados com as respectivas regras adaptadas dos jogos estudados. Acontecendo em seguida um torneio entre eles com estes jogos construídos. Este torneio tornou-se a culminância do projeto, onde os estudantes apresentaram seus conhecimentos apreendidos nos momentos anteriores;

4º Momento- Por fim, realizamos uma reflexão sobre a vivência das oficinas com os alunos.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

Podemos afirmar que a principal meta de nossa pesquisa foi ter incluído e organizado os diversos jogos de salão, jogos característicos de mesa, tabuleiro, cartas, (SOUZA JUNIOR & TAVARES, 1996) como atividades nas aulas de Educação Física, para que este conteúdo (jogos) fossem aprendidos/jogados/construídos e que cada aluno em sua comunidade os utilizasse em seu tempo livre, como: lazer/conhecimento/cultura de boa qualidade/significado, interagindo de forma autônoma com familiares, colegas e amigos. Vivemos numa sociedade com avanços tecnológicos ultra-rápidos, que nossas crianças e adolescentes não tem tempo nem disposição para construir seus próprios jogos. Estes já se apresentam prontos para o consumo, ficando a criação e a imaginação a serviço dos jogos tecnológicos, deixando ‘o ter acima do criar’. Os jogos de salão foram e continua sendo alvo de diversos enganos do ponto de vista pedagógico, onde este é considerado um jogo pouco sério, não-científico, o famigerado jogo de azar. É preciso analisar antes que nesses jogos trazem consigo uma memória lúdica que vai desde a formação das primeiras civilizações, onde as relações entre as pessoas traz situações de vitória e fracasso dependendo das competências de suas escolhas realizadas. Sua atuação como conteúdo nas aulas de educação física se evidencia pela valorização e participação dos alunos como sujeito na

construção do seu próprio saber e da possibilidade destes a se desenvolverem como sujeitos também do processo. Os jogos de salão poderão levar a um exercício de agir-pensar-construir, onde os estudantes poderão atuar como produtores de seu conhecimento, tomando decisões e resolvendo problemas, tanto em grupo quanto os seus próprios (PERNAMBUCO, 1992).

Deste modo oportunizamos experiências novas e quebramos este modelo comportamentalista que acontece nas aulas de Educação Física, de valorizar ao extremo a esportivização. A forma como a Educação Física é apresentada tem levado aos professores limitarem seus alunos em expressões estereotipadas, dando assim ênfase a uma prática esportiva de exacerbação da técnica do rendimento corporal dos alunos.”Buscava-se a promoção de talentos, a escola passa a ser entendida como celeiro de talentos” (TAVARES, 2003, p.31).

“Cabe, portanto, ao professor uma parte das iniciativas, no sentido de inovar ou renovar o contexto do ensino, para assim, com seus alunos desenvolver comportamentos que contribuirão para a produção criativa e encorajamento do processo criativo em sua totalidade “(TAFFAREL, 1985, p.11 )

Não é fácil explicar, aplicar e justificar o trabalho com os jogos de salão como conteúdos nas aulas de Educação Física, visto que sobressai o praticismo excessivamente esportivo, onde tais conteúdos são determinados por comportamentos de quadra na estereotipação das habilidades motoras. Assim os jogos de salão tornam-se marginalizados devido a uma exacerbação e a idolatria aos esportes, principalmente o futebol, tornando esta cada vez mais uma disciplina prática. “Os professores devem superar a tese de que as aulas de educação física devem ser ‘práticas’ e passar a difundir entre os alunos a possibilidade de falarem, de se sentarem e de discutirem”(TAVARES, 2003, p.55).

Estas questões discutidas apontam para que os jogos de salão, como conteúdo, intervenham de forma positiva nas ações do pensar, raciocinar e construir comportamentos que resgatem uma memória lúdica advinda de seus avós, pais, irmãos vizinhos e amigos, isto é uma memória trazida de geração em geração e que resgata diversos jogos que nossos estudantes utilizam fora do ambiente escolar, em casa ou na comunidade em que reside como forma de lazer, conhecimento e cultura. “O professor, ao trazer para as aulas de educação física a alegria e o prazer, resultados do resgate da história de vida das crianças e do confronto com o cotidiano em que elas vivem, possibilita um novo repensar para o ensino dos jogos na escola.”(TAVARES, 2003, p.57). Neste sentido faz-se necessário que os professores, na sua

prática, utilizem os jogos de salão “com objetivos claros, cada atividade de preparação e confecção de um jogo é um trabalho rico que pode integrar as diferentes áreas do desenvolvimento infantil dentro de um processo vivencial”.(LOPES, 2005, p.36). Assim os jogos de salão oportunizou nossos estudantes a uma aprendizagem com sentido/significado(COLETIVO DE AUTORES, 2009) onde:

“Jogar é o meio ideal para uma aprendizagem social positiva, pois é natural, ativo e muito motivador para a maior parte das crianças.As brincadeiras envolvem de modo constante as pessoas nos processos de ação, reação, sensação e experimentação.Mas, se alguém deturpa o jogo das crianças, premiando a disputa excessiva, a agressão física, as trapaças e o jogo sujo, estará deturpando a vida das crianças’(SAN MARTIN APUD ORLICK, 2008, p.46).

Assim o trabalho com os jogos de salão contribuiu:

- Incentivando a criatividade, onde a expressão corporal do ser humano mostra suas emoções, habilidades e capacidades (TAFFAREL, 1985). É no trabalho com os jogos de salão que essas expressões humanas integram e interagem o ato criativo, traduzindo na participação do aluno na construção dos próprios jogos, na estruturação e modificação das regras;
- Auxiliando nas questões de concentração e atenção nas atividades de construção dos próprios jogos e na ação do jogar exigem dos alunos cada vez mais habilidades e concentração na manipulação das peças no tabuleiro ou na mesa, despertando uma melhor aprendizagem dos jogos tornando-os mais atentos e concentrados;
- Melhorando a coordenação motora fina, visto que\_ os jogos de salão tem uma fundamental importância para a melhoria da coordenação, tanto no ato do jogar, com a manipulação das peças, quanto no trabalho da construção do tabuleiro e das peças;
- Ampliando o raciocínio lógico e estratégias onde com o trabalho dos jogos de salão os alunos poderão melhorar as habilidades no cálculo e na montagem de uma melhor estratégia para alcançar a vitória no jogo, treinando mentalmente de forma lógica seus planos para que possa antever as jogadas dos seus competidores;
- Trabalhando a socialização lúdica do conhecimento numa ação conjunta dos aspectos lúdico trazidos das relações aluno/professor e aluno/aluno se materializando, onde cada envolvido no processo, compartilha na ação do jogar não só com seus desejos, angústias, frustrações, amizade, solidariedade, amor e ódio, mas também participa na re-construção dos conhecimentos compartilhados;



- Resgatando e construindo uma cultura lúdica, onde todo ser traz consigo uma história lúdica que eram e continuam transmitidos de forma oral e que traz consigo valores, formas diversificadas de pensar que refletem a realidade ambiental e sócio-cultural de cada comunidade;
- Contribuindo na aprendizagem de valores sociais, sendo um ponto importante a cerca dos jogos de salão diante do seu contexto social, onde no jogar as crianças tomam decisões enfrentando diversos problemas, elaborando estratégias, desenvolvendo valores no processo de formação de sua personalidade.

Portanto o trabalho com os jogos de salão traduziu o espírito lúdico, uma criação coletiva, um patrimônio cultural das diversas sociedades. É preciso ressaltar que na sua atribuição educativa atuou de forma também a traduzir os desenvolvimentos e transmissão do conhecimento como função social do aprendizado, que se expressam nas tradições históricas e culturais de uma comunidade. Podendo, estes permanecer imutáveis ou adaptar-se de acordo com as influências sócio-político-econômico de cada época.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

É preciso ressaltar que neste trabalho realizado, a ação pedagógica dos materiais e dos jogos utilizados e/ou construídos pelos alunos, por si só não carregou consigo um conhecimento pronto, acabado. Foi no trabalho desenvolvido que possibilitou uma construção de forma dinâmica, desencadeando nas relações entre as pessoas participantes, desenvolver e explorar a cultura e historicidade dos jogos, dos alunos e professores envolvidos como forma também de um conhecimento a ser construído. As atividades com os jogos de salão contribuíram de forma efetiva a uma ação reflexiva em uma dinâmica facilitadora aos estudantes de expressar as suas idéias, a discutir e modificar determinados jogos e a construir também os seus próprios jogos. Superando eles próprios diversos problemas surgidos no cotidiano do trabalho. Isto dependendo das necessidades surgidas diante de cada contexto e das percepções dos jogadores e professor é preciso ressaltar que nos jogos trabalhados ocorreram mudanças para de trazer sempre uma nova dinamicidade

Também buscou-se respeitar os valores da cultura da comunidade em que a escola estava inserida. Propiciando e incentivando um resgate, uma compreensão, um significado sócio-cultural das expressões lúdicas de cada aluno e sua historicidade. Podemos afirmar que a maioria dos alunos sabe definir bem os jogos de salão em suas principais características. Somente alguns estudantes, ainda confundem o termo jogos de salão com futebol de salão, esse equívoco acontece somente na questão semântica das palavras. Quando indagado, o estudante ao relatar suas experimentações ele demonstra o seu entendimento sabendo muito bem diferenciar o que é um jogo de dama, dominó, xadrez, baralho e os esportes que se utilizam de um ginásio, mas especificamente o futsal, antes

denominado futebol de salão. Podemos constatar também que o laço familiar contribui de forma majoritária e decisiva para as questões do aprendizado dos jogos de salão, seguido pelos amigos. Na maioria das respostas, os jogos de salão mais populares que os entrevistados citaram saberem jogar foram: Dama, dominó, xadrez, baralho.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Faz-se necessário que igual as tradicionais disciplinas como: português, matemática, ciências, a Educação Física em detrimento a legalidade, ela busque justificar-se na construção das suas práticas pedagógicas, justificando essa prática à sua identidade, onde os objetivos/conteúdos/avaliação sejam em torno do conhecimento e contribua com os princípios da ludicidade, conhecimento, autonomia, prazer e cidadania. Outro ponto importante de nossa pesquisa foi a forma como os conteúdos dos jogos de salão foram repassados, fazendo com que os jogos de salão tornar-se significativo para os estudantes, a medida que, nas aulas de educação física se desenvolveram a construção e a ação inventiva. Nossa pesquisa fez fomentar de que forma os jogos de salão poderiam tornar-se um conteúdo mais efetivo e sistemático nas aulas de educação física, sem ser apenas um passatempo ou uma atividade para os dias de chuva ou quando a quadra estiver em reforma e não puder ser utilizada. Nosso projeto de jogos de salão nas aulas de educação física buscou encontrar práticas inovadoras e ações pedagógicas de autonomia diante de realidade pedagógica repetidora e sem criatividade. Devemos ser capazes de estarmos preparados para compreender a importância de um discurso de educação que envolva as contradições e a diversidade cultural que estão inseridos nossos estudantes nas escolas. Também devemos estar abertos à mudanças e transformações, e nos preparar para lidar com as diferenças e a pluralidade, buscando assim eixos inovadores em nossas práticas e não sermos apenas um técnico que detém um determinado conhecimento e repetindo frequentemente.

## REFERÊNCIAS

- COLETIVO DE AUTORES, Metodologia do ensino da Educação Física. São Paulo.Ed. Cortez.2009.
- LOPES, Maria da Gloria. **Jogo na educação: criar, fazer jogos**. São Paulo: Cortez, 2005.
- MORENO MURCIA, Juan Antonio. et al. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre. Artmed, 2008.
- PERNAMBUCO. Secretaria de educação, Cultura e esportes.**Diretoria de educação escolar. Subsídio para organização prática pedagógica nas escolas: educação física/** Secretaria de Educação, cultura e Esportes de Pernambuco. Recife: SECE, 1992.
- SOUZA JUNIOR, Marcilio & TAVARES,Marcelo.**O jogo como conteúdo de ensino para pratica pedagógica da educação física na escola**. Corporis, Recife, a. 1, n. 1, p. 49-53,1996.
- TAFFAREL, Celi; ESCOBAR, Micheli ; FRANÇA, Tereza, **Organização do tempo**



**pedagógico para a construção /estruturação do conhecimento na área de educação física e esporte.** Revista Motrivivência, Dezembro 1995.

TAFFAREL, Celi.**Criatividade nas aulas de educação física.**Rio de Janeiro:livro técnico,1985.

TAVARES, Marcelo. **O ensino do jogo na escola.**Recife:EDUPE 2003.