

METODOLOGIA

Partindo do nosso objetivo, pensamos na confecção de um material didático para a realização de um jogo que contemplasse características do conteúdo abordado. O jogo consistia em preencher dois quadros comparativos sobre jogos competitivos e jogos cooperativos com plaquinhas que continham palavras ou frases que remetiam a um dos dois tipos de jogos estudados, para isso a turma seria dividida em duas equipes, no qual ainda, formariam duplas para que cada equipe mandasse uma dupla até as plaquinhas, onde havia uma pequena pilha delas para cada, e na volta preencher o quadro de acordo com a característica, porém o percurso das duplas às plaquinhas deveria ser realizado tocando no chão apenas com três apoios, de forma que um pé de cada pessoa deveria estar “colados”.

Essa experiência pedagógica em Educação Física aqui explanada é vinculada ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID, onde ocorreu numa escola estadual, localizada na cidade de Pau dos ferros – RN, com a turma do 7º ano “A”, no qual contava com a presença de 30 alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

No desenvolver da aula os alunos ao dividir as duas equipes já pensaram em ganhar um do outro, caracterizando o tipo de jogo competitivo, inclusive no preenchimento do quadro, em que ambas as equipes estavam disputando para preencher um único quadro, ou seja, os alunos puderam jogar com o outro, na cooperação, mesmo sendo de forma inconsciente, quando eles tinham o mesmo propósito no jogo, assim como estavam disputando ao querer finalizar primeiro que a outra equipe e completar de forma correta o quadro comparativo.

Nessa perspectiva, tanto no jogo cooperativo quanto no competitivo, há uma proximidade dos jogadores, entretanto, como no jogo cooperativo há um objetivo comum, não há rivalidade. Já no jogo competitivo, a proximidade dos jogadores pode causar atitudes que geram conflitos, como empurrar o adversário, tirar-lhe um objeto das mãos etc. (DARIDO; RANGEL. 2011).

Foi na discussão após o jogo que os alunos, atentos na correção se eles haviam completado corretamente o quadro que, compreenderam a diferença dos dois jogos estudados, inclusive souberam analisar que o jogo que tinham acabado de brincar continha características de ambos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desta forma, percebemos que é possível o uso do jogo como ferramenta de ensino, por facilitar a compreensão dos conteúdos abordados, já que estimula uma participação e interação ativa dos alunos nas aulas.

REFERÊNCIAS

- DARIDO, S.; RANGEL, I. *Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.
- KISHIMOTO, T. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação*. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- SILVEIRA, M. *O uso de jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem*. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE: Produção Didático-pedagógica, 2014. Curitiba: SEED/PR., 2016. V.2. (Cadernos PDE). Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br>>. Acesso em: 29 mar. 2019.

