

O JOGO COMO PRECURSOR DE VALORES NO CONTEXTO ESCOLAR¹

Silvio Sena

A presente pesquisa partiu do pressuposto de que se faz necessário, ao educador contemporâneo, buscar recursos e meios que o capacitem a desenvolver um trabalho escolar de maior qualidade; ou seja, planejar, sistematizar e desenvolver atividades, com a finalidade de promover a socialização das crianças nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Estabeleceu como objetivo principal, investigar o jogo como precursor de valores no contexto escolar, delimitando como objeto de análise a incorporação, pelas crianças, dos seguintes valores: respeito mútuo – pretendeu-se avaliar se o aluno se inter-relacionou com os outros, em situações lúdicas, de modo a respeitar as combinações coletivas (regras), os pontos de vista de todos os envolvidos, e se resolveu os conflitos através de diálogo; cooperação – buscou-se avaliar se o aluno participou de atividades corporais, adotando uma postura colaborativa; ou seja, se ouviu e respeitou os pontos de vista do outro, se trocou idéias, experiências e se aproveitou críticas e sugestões para superar desafios; solidariedade – pretendeu-se avaliar se o aluno adotou atitudes de ajuda mútua, quer dizer, se auxiliou os que apresentaram maiores dificuldades e, quando se fez necessário, se aceitou ajuda dos mais competentes, em um ambiente onde tenha prevalecido o respeito, o incentivo, a motivação e o carinho pelo outro; e, perseverança – buscou-se avaliar se o aluno demonstrou segurança para experimentar, tentar e arriscar, sem desistir, em situações cotidianas da aprendizagem da cultura corporal. A metodologia caracterizou-se como de intervenção, com medidas qualitativas e quantitativas, nas seguintes etapas: de intervenção 1 – sondagem inicial: durante um interstício médio de doze horas-aula, com diagnósticos individuais, através do jogo, considerando a capacidade do educando em socializar atitudes regidas pelas categorias de análise, destacadas acima; de intervenção 2 – sondagem parcial: num primeiro momento, com base no diagnóstico anterior, elaboramos e desenvolvemos atividades centradas na consideração do jogo, no contexto escolar, como instrumento precursor na socialização de valores. Como segundo momento dessa etapa, desenvolvemos nova sondagem, ao final do primeiro semestre, para comparar e identificar, durante o interstício observado, os avanços individuais; e, de intervenção 3 – sondagem final: nessa etapa, num primeiro

¹ Dissertação de Mestrado defendida no Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Ciências e Tecnologia – UNESP, campus de Presidente Prudente, em novembro de 2007, orientada pelo Prof. Dr. José Milton de Lima.

momento, levamos em conta os avanços e dificuldades individuais constatados na sondagem de encerramento do primeiro semestre, para que reestruturássemos as atividades e estratégias centradas no jogo como instrumento de intervenção, para o segundo semestre, caso se fizesse necessário. Ao término do segundo semestre, como segundo momento dessa etapa, realizamos a sondagem final da pesquisa. Para tanto, como nas etapas 1 e 2, o objetivo foi o de detectarmos, da maneira mais fidedigna possível, os avanços nos processos individuais de desenvolvimento e os seus reflexos, no âmbito coletivo. Nesse processo, o conhecimento produzido foi tratado como um fenômeno descritivo. A formalização dos diagnósticos, nas três etapas, se deu por meio de observação participante, registros escritos e intervenções do pesquisador em relação às crianças através do jogo. Numa perspectiva ontológica, buscou-se fundamentação na Teoria Histórico-Cultural, com destaque para Vygotsky (1989, 1991), Leontiev (1978, 1988), Elkonin (1998, 2004), Pontecorvo (2005) e Lima (2003), além de Piaget (1971, 1973, 1974, 1977 e 1978) e, também, em autores que advogam a educação numa perspectiva globalizadora, como Zabala (1998, 2002), Garófano (2005), Salvador (1994) e Sanmartín (2005), entre outros. A pesquisa propiciou a elaboração de um conjunto de indicativos e suportes teórico-práticos, os quais alicerçaram o jogo como instrumento de intervenção na formação de valores. Com base no comportamento das crianças, por meio do trabalho empírico, pôde-se constatar que houve uma sensível diminuição na incidência de agressões físicas e verbais; notou-se, também, um maior uso do diálogo frente à necessidade da resolução de conflitos gerados nas situações lúdicas; percebeu-se um maior respeito às decisões coletivas; observou-se que foram reduzidas as atitudes de discriminação e exclusão, junto aos seus coetâneos; verificaram-se, ainda, atitudes de solidariedade diante das dificuldades dos companheiros. Por último, houve um empenho maior no respeito às regras instituídas pelo coletivo e os sujeitos demonstraram maior persistência, em face da necessidade de superação de dificuldades e experiências de fracasso. Desse modo, chegou-se às seguintes conclusões: a Educação Física deve propiciar o ensino de seus conteúdos de uma forma que possibilite o desenvolvimento global e holístico da criança, sobretudo para a dimensão atitudinal; torna-se fundamental compreender o jogo como componente de emergência e de enriquecimento da cultura lúdica; e, por fim, concluímos que as crianças mais assíduas, isto é, que sofreram um número maior de intervenções, foram as que mais se desenvolveram. Portanto, o jogo se justifica como conteúdo e instrumento de intervenção privilegiado da Educação Física contemporânea, no processo de socialização das crianças, nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

