

FACULDADES INTEGRADAS MARIA TEREZA

## **A CONTRIBUIÇÃO DO JOGO NA EDUCAÇÃO PARA O RESGATE DOS VALORES MORAIS NA CONSTITUIÇÃO DA ÉTICA**

**Márcia Pinto Natividade**

Rio de Janeiro - 2003

Artigo Monográfico apresentado em cumprimento as exigências para obtenção do Título de Especialista em Recreação no Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Recreação da Pré-Escola a Terceira Idade nas Faculdades Integradas Maria Tereza.

### **RESUMO**

O objetivo deste estudo centrou-se na identificação dos problemas que estão levando a Educação ao quadro atual, que revela certa incompetência no que diz respeito a formação da criança/adolescente, no seu aspecto Moral e Ético. Os professores identificaram alguns problemas de ordem disciplinar, e atitudes inadequadas dos alunos, que constituem uma barreira para o alcance dos objetivos pedagógicos. A família foi apontada como a principal instituição que está deixando de cumprir o seu papel na educação básica da criança. A escola vêm tentando construir um ambiente lúdico e agradável ao aluno se utilizando do jogo nas atividades pedagógicas, mas muitos professores mostraram dificuldade de se utilizar destes recursos didaticamente, se utilizando dele apenas como elemento recreativo. Para avaliação dos resultados foi aplicado um questionário de 10 perguntas fechadas validado pelo Prof. MS Raul Ferreira Neto, através de entrevista direta realizada pela própria autora do estudo, a 30 professores de Ensino Fundamental primeiro e segundo segmento e Ensino Médio de disciplinas variadas, do Município do Rio de Janeiro. Os resultados comprovaram a ineficiência atual da escola como única instituição capaz de formar criança e adolescentes no seu aspecto moral e ético, atribuindo a família a responsabilidade do abandono nesta parceria. Comprovou-se que o jogo é utilizado pelos professores no processo pedagógico, mas não se aproveita da riqueza de seus recursos para desenvolvimento afetivo, intelectual e social da criança.

**Palavras-chave:** Educação, ética, família, jogo.

## ABSTRACT

The objective of this study is focused on the identification of problems that are driving education to its recent state, revealing some incompetence in the students formation in their moral and ethical aspects. The teachers has identified some disciplinary problems and inappropriate behaviour of the students that make an obstacle for the achievement of the pedagogical goals. The family was considered as the main institution that has been leaving its obligation with a child basic education. The school has been trying to build a ludical and pleasant environment to the students using the games in the pedagogical activities, but some of teachers have gotten difficulties using those resources "didatically" and just using it as a recreative element. For the evaluation results it was made a survey with 10 closed questions validated from MS Raul Ferreira Neto, who made direct interviews with 30 teachers of the first and second fundamental teaching segments and intermediate teaching of different disciplines of Rio de Janeiro county. The results shown the recent school inefficiency as the unique institution able to shape children and teens in their moral and ethical aspects giving to the family the responsibility of the abandon in this partnership. It was comproved that the game is used by the teachers in the pedagogical process, but the richness of its resources are not well taken for the effectiveness of the affective, intellectual and social improvement of the students.

**Keywords** : Education, Ethica, Family, Game.

## INTRODUÇÃO

A Educação vêm ao longo dos anos prestando a sociedade o serviço de desenvolvimento intelectual, social e moral do ser humano. De acordo com seus momentos históricos teve seu objetivo alterado por fins políticos, que muitas vezes privilegiou determinados grupos favorecidos o direito ao conhecimento e ao saber, e negligenciou os menos favorecidos. Com o desenvolvimento da democracia a educação passa a ser direito de todos, e dever do estado. Entretanto se observa certa tensão na sociedade atual sobre a importância da escola na construção do saber e na formação intelectual e moral da criança, pois antes havia a família como elemento de apoio e parceria indispensável na formação da criança, hoje cada vez mais a escola passa a ser a única instituição que assume este papel.

Baseado nestes parâmetros, vêm se observando , a cada ano que passa, um certo despreparo no aspecto moral e ético das crianças/adolescentes que se recebe nas escolas nos dias de hoje. Os valores como solidariedade, altruísmo, respeito e amor, estão cada vez mais camuflados ou potencialmente guardados. Como se o exercício de praticar o bem, agir com justiça e moderação estivesse fora de moda: Aonde estão estes valores? Como pode uma sociedade se desenvolver se não investe na qualidade única do homem de ser humano?

Porque ser bom é mau, e o mau que é o bom? Porque quando as crianças cantavam “atirei o pau no gato...”, não maltratavam os animais, e hoje quando cantam , cantam “Não atire o pau no gato, pois o gato é nosso amigo”, e não agem assim?

Será que a sociedade está agonizando, sofrendo de um mal ainda não diagnosticado?

Cada setor da sociedade vêm arriscando um prognóstico, na intenção de resgatar ao homem a qualidade de vida e o bem estar social. A Economia baseada no sistema capitalista que incentiva ao consumo desenfreado, contribui para a super valorização do **ter** em detrimento do **ser**. A Educação que deveria cuidar bem de suas crianças, anda cumprindo seu papel?

. Como pode a Educação contribuir para que essas crianças/adolescentes se tornem verdadeiramente cidadãos, interagindo com o meio, respeitando as diferenças enquanto unidade e descobrindo semelhanças, enquanto sociedade?

As aulas de educação física devem ser utilizadas apenas como fator utilitário de entretenimento e lazer, aprimoramento das qualidades físicas tão

somente, ou deve se ir mais além? Qual será o verdadeiro objetivo das aulas de educação física?

Quanto ao jogo, elemento tratado neste trabalho, tem realmente o poder de contribuir para melhorar a qualidade da formação dos alunos? Certamente este é o foco desta pesquisa, que visa subsidiar os professores a se questionarem quanto ao seu uso apropriado nas salas de aula, como elemento não apenas recreativo, mas primordialmente, educativo

Segundo Freire (2002), o jogo é uma das mais educativas atividades humanas..., ele educa não para que saibamos mais matemática ou português ou futebol; ele educa para sermos mais gente, o que não é pouco.

Se o jogo faz parte da vida da criança desde a tenra idade, passa pela vida adulta e a acompanha até o final da vida, é evidente que jogar é uma atividade inerente ao homem, tanto que tem despertado durante séculos interesse de vários estudiosos.

Apesar do jogo fazer parte do desenvolvimento humano, a tendência de abandoná-lo na fase adulta é grande, devido ao acúmulo de funções: trabalho, educação dos filhos, casa, e etc. Conforme o tempo de lazer começa a diminuir paralelamente começa a nascer e se desenvolver doenças do corpo e da alma. O Homem moderno se vê diante de tantos progressos tecnológicos, mas não cria mecanismo de se libertar da prisão que é não brincar, não jogar.

Que melhor ferramenta se pode utilizar para uma criança em formação, do que O JOGO? Quando uma criança brinca de casinha, ela vai construindo suas regras, e assim criando um jogo simbólico, com significados variados, e ricos de detalhes. Quando um adolescente participa de uma Olimpíada Escolar, ele

percebe as maneiras diferentes de se agrupar, desenvolve coragem, audácia para vencer um jogo desportivo, e humildade para reconhecer na derrota que o outro foi melhor. Quantos recursos uma criança pode descobrir em si mesmo ao se defrontar com essas emoções? Quanta riqueza um jogo pode proporcionar? Sequer é possível enumerar, pois as possibilidades são infinitas.

É notório que a Educação precisa perceber esses novos parâmetros para que possa formar cidadãos conscientes e atuantes da sociedade do futuro. Segundo Morin ( 2000 ), é preciso que a Educação tenha idéia da unidade da espécie humana, sem encobrir sua diversidade. Há uma unidade humana, que não é dada somente pelos traços biológicos do ser, assim como há a diversidade marcada por outros traços que não são os psicológicos, culturais e sociais. Compreender o ser humano é entendê-lo dentro de sua unidade e de sua diversidade. É necessário conservar a unidade do múltiplo e a multiplicidade do único. E é esse o desafio que se coloca para os professores do futuro, deve ilustrar o princípio a unidade e de diversidade em todos seus domínios.

Portanto o JOGO pode favorecer situações conflitantes onde a criança aprende a se conhecer melhor, se utilizando de recursos próprios para o seu crescimento e desenvolvimento , identificando na sociedade um espaço para a sua produção e ao mesmo tempo adequar a própria para receber as diferenças sem discriminação.

O objetivo deste estudo foi investigar, mediante entrevista com vários professores de diferentes disciplinas , o comportamento e as atitudes dos alunos no que concerne a Ética, e a utilização do JOGO para resgatar os valores morais

que dignificam a formação enquanto cidadão, avaliando o estado atual da educação no que diz respeito a esta função.

Sabe-se que o jogo como elemento recreativo, é utilizado no ambiente escolar até com certa frequência, mas pouco se sabe da sua relevância para o aprendizado dos conteúdos e como instrumento valioso na formação moral e ética dos alunos.

Este estudo procurou verificar este recurso de ensino, que poderá vir a ser um instrumento de ajuda no processo do ensino-aprendizagem, visando o resgate dos valores morais e a importância atual da Educação neste papel.

## **REVISÃO DE LITERATURA**

### **ÉTICA**

. Ética é palavra de origem nobre, da antiga cultura grega, berço da nossa civilização. Provém de “ithos”, que significa a clareza da alma. O verbo grego “itheo” significa filtrar. Assim uma pessoa possuidora de ética filtra melhor os estímulos e valores do mundo.(BARUCH,1973).

A Ética não se confunde com a moral. A Moral é a regulação dos valores e comportamentos considerados legítimos por uma determinada sociedade, um povo, uma religião, uma certa tradição cultural e etc.

A Ética existe como uma referência para os seres humanos em sociedade, é a reflexão crítica sobre a moral, de modo tal que a sociedade possa se tornar cada vez mais humana. A Ética ilumina a consciência humana, sustenta e dirige

as ações do homem, norteadoras a conduta individual e social. Define o que é virtude, o que é bom ou mal, certo ou errado, permitido ou proibido, para cada cultura e sociedade.

Falar de Ética é falar de convivência humana, são os problemas da convivência humana que geram o problema da Ética. Há necessidade da Ética porque os seres humanos não vivem isolados. O princípio fundamental da Ética é este: o outro é um sujeito de direitos e sua vida deve ser digna tanto quanto a minha deve ser. Os seres humanos são capazes de concordar minimamente entre si sobre os princípios como, justiça, igualdade de direitos, dignidade da pessoa humana, cidadania plena, solidariedade e etc. No entanto, criar chance para que esse princípios possam vir a ser postos em prática, não garante o seu cumprimento.

#### A Ética como um Tema Transversal (PCN,1998)

Afirma-se que a verdadeira educação não só consiste em promover a apreensão da realidade e ensinar a pensar, mas também em aprender a pensar sobre o próprio processo de conhecimento. O tema Ética segue os critérios de eleição dos outros temas transversais: Pluralidade Cultural, Saúde, Meio Ambiente e Orientação Sexual, guardando entretanto sua especificidade como um eixo norteador.

As questões relativas a valores humanos, permeiam também os conteúdos curriculares. Em Educação Física, as questões relativas a competição e cooperação, ao conhecimento dos limites e possibilidades do próprio corpo e sua aceitação, a auto-disciplina, ao aprendizado e respeito a regras, à participação na

construção de comum acordo de novas regras, são questões que colocam em jogo os valores e as noções de sociabilidade que cada um carrega consigo, revelando um excelente espaço de formação moral.

O trabalho com a Ética tem como objetivo o reconhecimento de que as atitudes das pessoas precisam ser pautadas por princípios de respeito, justiça, solidariedade e diálogo. A contribuição da escola e principalmente do professor é fundamental para que os alunos desenvolvam a capacidade de pautarem as suas atitudes naqueles princípios. Para tanto é necessário que o professor proponha situações didáticas que propiciem a todos os alunos o conhecimento e a discussão crítica sobre eles.

Os blocos de conteúdos, sugeridos e intimamente relacionados entre si, são: (PCN,1998)

- Respeito mútuo
- Justiça
- Solidariedade
- Diálogo

**Respeito mútuo** – compreensão de que todas as pessoas precisam sentir-se respeitadas e sentir que delas se exige respeito. Identificação de diferentes formas de demonstrar respeito correspondentes a diferentes esferas de sociabilidade e convívio: relações pessoais, relações formais e relações indiretas. Reconhecimento dos limites e possibilidades pessoais e alheias. Identificação e repúdio de situações de desrespeito.

**Justiça**- Identificação, formulação e discussão de critérios de justiça para analisar situações na escola e na sociedade.Considerações de critérios de justiça para compreender, produzir e legitimar regras. Identificação e repúdio de atitudes que violentam os direitos do ser humano.

**Solidariedade**- Reconhecimento e valorização da existência de diversas formas de atuação solidária no âmbito político e comunitário. Atuação compreensiva nas situações cotidianas.Conhecimento de ações necessárias em situações específicas. Repúdio a atitudes desleais, de desrespeito, violência e omissão.

**Diálogo** – Valorização do diálogo nas relações sociais. Valorização das próprias idéias, disponibilidade para ouvir idéias e argumentos do outro e reconhecimento da necessidade de rever pontos de vista. Utilização do diálogo como instrumento de cooperação. Transformação e enriquecimento do saber pessoal pelo diálogo.Participação dialógica na tomada de decisões coletivas

Conforme Chalita (2003) devemos perseguir os dez mandamentos da ética: fazer o bem, agir com moderação, saber escolher, praticar as virtudes, viver a justiça, valer-se da razão, valer-se do coração, ser amigo, cultivar o amor e ser feliz . Dessa forma faz-se um convite a reflexão sobre si mesmo, e a partir deste pedaço de terra firme, sobre o mundo e as pessoas ao nosso redor, içar velas e zarpar, abrir as asas e lançar-se ao vôo, caminhar livremente e ao lado da justiça, dignamente sob a Lua e sob o Sol.

Agir eticamente, é o grande caminho para o encontro com a felicidade e ninguém é feliz se não faz feliz o outro.

O JOGO

. Considerando o jogo como algo anterior à própria civilização, Huizinga (1996) acredita que o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana. A intensidade do jogo como o seu poder de fascinação não são explicados por análises biológicas, portanto, ao considerar esta intensidade, essa fascinação, como também esta capacidade de excitar, verificam-se a essência e a característica principal do jogo. O autor ainda considera o jogo uma totalidade, e assim deve ser avaliado e compreendido. Ainda faz um paralelo importante no aspecto ético do jogo, quando escreveu que, embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e igualmente, suas capacidades espirituais, sua lealdade. Porque apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo.

Alguns autores classificam os jogos procurando atender aspectos diferentes como: intensidade, grau de dificuldade, funções, natureza... O importante é ressaltar que tais classificações se complementam quando se procura ter uma visão didática de sua aplicabilidade.

Classificação dos jogos segundo Piaget (1971):

- **Jogos de Exercícios** – Inicia-se durante os primeiros meses de existência; a criança repete movimentos por puro prazer, sem qualquer finalidade.

- **Jogos Simbólicos** – Inicia-se durante o segundo ano de vida, implica na representação de um objeto, de um conflito, de um desejo que não foi realizado. É o jogo do faz-de-conta.
- **Jogos com Regras** – Inicia-se dos 4 aos 7 anos de idade e subsiste na idade adulta, desenvolvendo-se mesmo durante toda a vida (jogo social, esportivo, jogo de cartas etc). As regras indicam que as coisas não estão prontas, acabadas, mas devem ser descobertas e os obstáculos vencidos, e isso estimula a investigação, a análise e o estabelecimento de relações.

Classificação dos jogos segundo Friedmann (1996), quanto à intensidade:

- **Jogos Moderados** – Equilibram o grau de intensidade no seu aspecto psicomotor.
- **Jogos Ativos** – São jogos que envolvem predominantemente uma ação intensa das habilidades motoras.
- **Jogos Calmos** – São jogos que atendem às funções ligadas ao psiquismo do indivíduo. Podem ser subdivididos em: Jogos Calmos Intelectuais e Jogos Calmos Afetivos.

### 2.1.3. Valores do jogo

Sendo o jogo a manifestação mais espontânea e simples desenvolvida no dia-a-dia da criança, Braga (1977) afirma que torna-se fundamental uma atenção especial aos valores que poderão ser alcançados ou melhor trabalhados na sua orientação;

- **Valor Físico** – O jogo prepara a criança para a vida adulta, desenvolvendo força, destreza, velocidade, resistência etc.

- **Valor Psíquico** – O jogo disciplina as emoções, liberta as tensões emocionais de maneira inconsciente.
- **Valor Intelectual** – Jogar quer dizer enfrentar formas e situações diferentes que obrigam a criança a criar mil maneiras de resolvê-las.
- **Valor Social** – O jogo dá oportunidade para o desenvolvimento social, pois as crianças passam a conviver com outras crianças, ampliando seu espaço social.
- **Valor Educacional** – O jogo organizado constitui um recurso de aprendizagem de normas, valores e conteúdos. O autor considera que, diante de uma situação nova, para adaptar-se o sujeito exercita aquilo que já aprendeu, se aproximando assim muito do trabalho. Não se tratando de um jogo qualquer, mas sim de um jogo transformado em instrumento pedagógico, em meio de ensino.

Apesar da tentativa destes grandes estudiosos de definir o jogo, Freire(2002) com sua definição mais aberta conseguiu abranger todos os aspectos quando escreveu, que jogo é tudo aquilo que sua percepção disser que é jogo. Pois quando se joga não é o estômago que tem fome, mas o espírito; quando se joga não é a pele que requer abrigo, mas o espírito. O jogo é alimento da alma e é a alma que vai alimentar o mundo dos homens em sociedade.

Foi também Freire(2002) que reverenciou um aspecto esquecido da aprendizagem, a importância da contribuição do jogo no aspecto pedagógico da Educação. Evidenciando que:

- a) o jogo ajuda a não deixar esquecer o que foi aprendido;
- b) o jogo faz a manutenção do que foi aprendido;

- c) o jogo aperfeiçoa o que foi aprendido;
- d) se, durante o jogo, as habilidades podem ser aperfeiçoadas pela repetição, isto certamente vai fazer com que o jogador se prepare para novos desafios. Esse exercício ocorre no jogo, não importa se no plano apenas prático das ações motoras, ou se no plano das imagens mentais, isso porque o jogo encoraja as novas aquisições, pela progressão das habilidades.

## A EVOLUÇÃO DO JOGO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Educação Física, enquanto atividade curricular nas escolas, que responsabilizava-se, em diferentes momentos históricos, por realizar, com alunos, atividades ginásticas, esportivas, recreativas e outras, incorpora o jogo para suas atividades no interior das sessões de aulas.. O jogo aparece como momento de descontração de aulas altamente disciplinadas; o jogo aparece como instituição esportiva, sendo exigido o rendimento técnico; o jogo aparece enquanto momento de lazer, de brincadeira caracterizando-se enquanto catarse de um ensino autoritário; o jogo aparece enquanto premiação após realização de sessões de aulas com alto índice de desgaste físico ; o jogo aparece enquanto conteúdo mais adequado a ser trabalhado com os alunos; queimado para as meninas e futebol para os meninos.

Em meado da década de 80 surge um entendimento diferenciado e inovador para a Educação Física. Este sugere que a Educação Física seja compreendida enquanto prática pedagógica que tematiza elementos da Cultura Corporal, tendo como seu objeto de estudo a expressão Corporal como

Linguagem ( COLETIVO DE AUTORES, 1992). Desta forma, o acervo de conhecimentos da humanidade, acumulado ao longo da História, referente a cultura corporal, passa a ser sistematizado e organizado através de temas que representam conteúdos de ensino para as aulas de Educação Física. Assim não é mais prudente utilizar-se o JOGO enquanto atividade para as sessões de aulas, já que a perspectiva é superar o entendimento de Educação Física enquanto atividade curricular e construir uma legitimação pedagógica para entendê-la enquanto disciplina curricular (BRACHT, 1992).

A partir da compreensão de Educação Física enquanto disciplina curricular, deve-se organizar e estruturar a ação pedagógica de forma que o JOGO seja entendido, aprendido, refletido e construído enquanto conhecimento que constitui o acervo cultural da humanidade, possibilitando sua constatação, sistematização, ampliação e aprofundamento( COLETIVO DE AUTORES, 1992).

## A QUESTÃO DO LIMITE NA ESCOLA

As teorias psicológicas e educacionais dos últimos anos colaboraram para a idéia de que não se pode frustrar uma criança, de certa forma pode-se dizer que isso influenciou os pais e os adultos, a não se colocarem mais no lugar de autoridade, abrem mão de sua função de educadores vacilam quando tem que dizer não e colocar limites nas crianças e nos jovens. . De uma maneira geral existe uma crise de valores em nossa sociedade. Os pais e adultos se sentem, talvez, menos convictos de afirmar seus próprios valores frente aos filhos, já que o mundo mudou tanto e não sabemos para onde vamos..... Por outro lado a

posição da criança no mundo também mudou muito. Isso se deve ao tipo de sociedade que construímos , baseada no consumo de bens e na promessa de felicidade e de prazer a qualquer custo, para qualquer um, inclusive para a criança. E aí os adultos se desorientam ainda mais, não sabendo como agir. (CASTRO & MONTEIRO, 2003)

. Uma característica do contemporâneo tem sido o esvaziamento, a desertificação do espaço privado do lar, da casa. Cada vez mais as crianças têm se encontrado sozinhas, na companhia apenas da TV, do computador. A casa tem se transformado num lugar de passagem, onde muitas vezes somente se come, toma banho e dorme. Com isso a escola passa a ser não só um lugar restrito ao saber formal, mas também um lugar que possa dar conta da experiência de crianças e jovens na rua, possa estar valorizando um conhecimento adquirido no cotidiano, função antes exercida pela família .Essa função agora exercida pela escola vem gerando alguns conflitos entre estudiosos a fim de que se possa reverter este quadro e recuperar a credibilidade da escola enquanto instituição educacional. É preciso rever os modelos identificatórios de pais e professores, quando o fracasso escolar vêm se repetindo a cada ano que passa. Se as crianças por vários motivos não conseguem se relacionar com a escola e com os professores além da instrumentalidade, se os professores não vêem seu trabalho como “o seu lugar a construir o mundo”, ou se a sociedade não valoriza o conhecimento, então o fracasso escolar pode ser a resposta a este estado de coisas. Estado de coisas que expressa a falência da autoridade, o descaso e o desprezo com valores como o conhecimento, e a abdicação da função do educador.

O papel da educação é colocar limites senão não seria educação. Se como adultos, abrimos mão de dar limites, então estamos esquecendo da nossa função geracional – sem a qual não existiria sociedade humana- que é de passar e transmitir às gerações mais novas os valores que construímos e acreditamos. (CASTRO & MONTEIRO, 2003).

## **MATERIAIS E MÉTODOS**

### **MÉTODO DE PESQUISA**

Para realização deste estudo optou-se por uma pesquisa de campo do tipo descritiva, na qual busca-se conhecer e descrever um estado de coisas da forma como ele se apresenta.

### **DESCRIÇÃO DA AMOSTRA**

Esta pesquisa integrou uma determinada população, formada por professores do Ensino Fundamental – primeiro segmento e segundo segmento de disciplinas variadas e também professores do Ensino Médio, do Município do Rio de Janeiro.

### **INSTRUMENTOS**

Para a confecção deste estudo foi utilizado um questionário estruturado, composto de 10 perguntas fechadas, validado pelos orientadores da pesquisa.

## COLETA DE DADOS

Tal amostra foi selecionada aleatoriamente, foram entrevistados 30 professores de 5 escolas diferentes de clientela variada, totalizando 30 questionários .

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

A análise dos resultados aplicada nesse estudo concentrou-se no campo descritivo, através do conhecimento da amostra inferindo percentuais à população.

Ao responder os questionários os professores deveriam optar apenas por uma opção de resposta, conforme foi explicitado no começo do questionário.

Na questão 1, procurou-se verificar o tempo de experiência de cada respondente. As respostas revelaram que a maioria de 70% dos profissionais entrevistados têm mais de dez anos de experiência, 13% de 6 a 10 anos, 13% também de 3 a 5 anos e apenas 3% de 1 a 2 anos.

A questão 2 refere-se a maior dificuldade encontrada em relação aos alunos que prejudicam o alcance dos objetivos. As respostas evidenciaram um certo equilíbrio nas opções, com ligeira ênfase na opção que trata da falta de educação, fruto da desestruturação familiar (23%), e da falta de interesse em estudar (23%). Outros 20% assinalaram a indisciplina, que gera agressividade, 17% assinalaram a falta de atrativos na escola, e também 17% optaram pela opção "outros ". Estas respostas enfatizam a necessidade de eleger a Ética um dos Temas Transversais, já que as justificativas apontadas pelos professores

revelam uma crise na educação atual, que precisa readaptar-se e superar os obstáculos para a concretização da plenitude da cidadania, garantindo a dignidades das pessoas e sua qualidade de vida. ( PCN, ÉTICA, 1997).

Na questão 3 procurou-se conhecer que tipo de clientela cada escola dos respondentes atende. As respostas revelaram que 50% das escolas é de classe popular, 23% de classe média baixa e 27% de classe média, as classes altas e média altas não foram assinaladas

A questão 4 trata da utilização do professor de jogos/brincadeiras para atingir objetivos do conteúdo trabalhado. As respostas indicam que 47% se utiliza do jogo sempre, 43% se utiliza as vezes e apenas 10% nunca se utiliza.

A questão 5 refere-se a atitude dos alunos quanto a aplicação dos jogos. As repostas revelaram que a maioria de 59% demonstram interesse em participar, 30% consideram que aprendem melhor os conteúdos, e 11% demonstram agitação e tumulto, a opção indiferença não foi assinalada..

A questão 6 aborda a necessidade da criança de jogar, e indaga se as aulas de educação física suprem essa necessidade. A maioria de 47% respondeu que não, 33% acredita que sim e 20% em parte.

A questão 7 refere-se ao jogo/brincadeira, se deve ser um conteúdo exclusivamente trabalhado nas aulas de educação física. A maioria de 64% respondeu que sim, outros 36% que não. No entanto segundo PCN (1998), as questões relativas a valores humanos desenvolvidas pelo jogo permeiam também os conteúdos curriculares de todas as disciplinas.

A questão 8 aborda a atitude dos alunos em relação a escola, descrevendo a relação que ele tem para com ela. A maioria de 50% revelou ser indiferente a

escola, 10 % revelou uma postura de contrariedade, 7% revelou de agressividade e 33% respondeu ter uma relação de harmonia. Tais dados revelaram uma atitude contraditória dos alunos, enquanto a maioria é indiferente, 33% relaciona-se harmoniosamente para com a escola.. Esses fatores já identificados nos Parâmetros Curriculares Nacionais sugerem que os blocos de conteúdos, intimamente relacionados entre si, como: respeito mútuo, justiça, solidariedade e diálogo, sejam trabalhados na busca do reconhecimento da própria organização das relações sociais e da necessidade da busca do viver e conviver bem. Portanto trata-se de construir contextos pedagógicos em que possam vivenciar experiências de respeitar e ser respeitado, de realizar ações justas, de dialogar efetivamente com colegas e professores, de ser solidários e receber solidariedade, de ter acesso a conhecimentos que alimentem sua compreensão e analisar criticamente situações concretas dentro e fora da escola. (PCN, 1998).

A questão 9 procura identificar qual a atitude que os alunos costumam valorizar. A maioria de 54% optou por “outros”, 33% optou pela solidariedade, 7% pelo respeito ao próximo, 3% pelo altruísmo e 3% pela justiça. Tal conflito traduz-se freqüentemente em problemas que, se não são novos, têm se tornado cada vez mais relevante no espaço escolar, como por exemplo, a indisciplina e a violência. Coloca-se, portanto a necessidade de problematiza-las na perspectiva de uma formação moral.. A banalização da vida humana e o aumento da violência na sociedade são questões de caráter mais amplo e são trazidas para o espaço escolar. Definir com clareza e firmeza regras para se superar este problema são tarefas que a escola não pode se esquivar. A colocação de limites a crianças,

adolescentes e jovens tem a intenção de contribuir para uma convivência efetivamente democrática. (PCN, 1998).

A questão 10 refere-se a frequência com que a família vai a escola, sem ser por motivo de indisciplina. As respostas revelaram que a maioria de 65% raramente vai a escola, 28% frequenta eventualmente, 7% não vai nunca e a opção sempre não foi assinalada. Esses dados revelam uma característica do contemporâneo, pois segundo (Castro & Monteiro) 2003, é o esvaziamento da casa, que faz cada vez mais com que as crianças e jovens se encontrem sozinhas, na companhia apenas da TV ou computador.. Isso tem trazido efeitos para a escola, que tem procurado se adaptar aos novos tempos, suprindo esta educação familiar que nos dias de hoje tem se mostrado deficitária.

Segue no apêndice o questionário.

## CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES

Com a finalização deste estudo pode-se concluir que a educação está em crise, fato este já denunciado por alguns pedagogos estudiosos. Pois a escola de hoje, revela alunos insatisfeitos, indiferentes ao estudo e a perspectiva que pode oferecer na vida adulta, os conteúdos são na maioria irrelevantes na formação moral e intelectual dos alunos.

Tal situação aponta uma necessidade rápida de mudança, e medidas experimentais estão surgindo a cada dia na tentativa de reverter este quadro.

Este estudo identificou O JOGO como alternativa no resgate do interesse dos alunos pela escola e suas atitudes no que concerne a ética , O JOGO como conteúdo tem um grande valor educacional e motivacional para as atividades pedagógicas, não só nas aulas de educação física, mas também nas de outras disciplinas. Apesar da pesquisa revelar grande interesse por parte dos alunos das atividades propostas no jogo, revelou que poucos professores se utilizam dele na educação, como conteúdo em si mesmo e principalmente enquanto recurso pedagógico no resgate dos valores, problema este constatado pela grande maioria dos docentes entrevistados.

Diante desses dados conclui-se que, a escola precisa repensar seus currículos, os professores sua metodologia, a sociedade garantir a todos o direito de estudar com qualidade, e a família colaborar com a escola na formação da criança , só assim acredita-se no resgate da escola como instituição que educa e forma cidadãos capazes de buscar sua auto-realização profissional, e pessoal.

Acredita-se que estas são as parcerias indispensáveis para garantir a qualidade de ensino e a formação integral por excelência.

Em estudos futuros, recomenda-se a continuação da pesquisa, aplicando-se outros métodos e questionários, principalmente explorando a visão do aluno no que concerne seu interesse e participação na escola.

Recomenda-se também, que outros profissionais da Área da Educação possam participar da pesquisa, pois contendo maiores informações será possível um aprofundamento dos resultados obtidos nesta pesquisa.

## REFERÊNCIAS

BRACHT, Valter. **Educação física e aprendizagem social**. Porto Alegre. Magister. 1992

BRAGA, Carlos Florence. **Recreação e jogos**: informações técnico-pedagógicas. Brasília: Faculdade Dom Bosco de Ed.Física, 1997.

CASTRO, Lucia Rabello de & MONTEIRO, Renata Alves de Paula. O desafio de exercitar a autoridade. **Nós da Escola**. Rio de Janeiro, ano2, nº 15, p.6 -7,2003.

CHALITA, Gabriel Benedito Isaac .**Os dez mandamentos da ética**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2003.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da educação física**. São Paulo. Cortez, 1992.

ESPINOZA, Baruch. **Ética**. São Paulo. Abril,1973

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4.ed São Paulo: Perspectiva, 1996.

FREIRE, João Batista. **O jogo: entre o riso e o choro**: Campinas .São Paulo, Autores Associados, 2002.

\_\_\_\_\_. **Educação Física de corpo inteiro**. São Paulo: Scipione,1997.

FRIEDMAN, Adriana. **Brincar**: crescer e aprender o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna,1996.

MORIN, Edgar. **O mestre tem obrigação de formar**. Entrevista concedida à jornalista Viviane Viana, de O Dia, publicada na edição 27/06/200, Rio de Janeiro.

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS: **terceiro e quarto ciclos: apresentação dos Temas Transversais**/Secretaria de Educação Fundamental. ed. Brasília: MEC/SEF,1998.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. Rio de Janeiro: Zahar,1979.

## Apêndice

### Questionário para Coleta de Dados

**ATENÇÃO: Ao responder o questionário assinale apenas uma opção de resposta.**

Profissão:

Ano de Conclusão do Curso:

Especialização:

1- Quantos anos atua na função de professor:

- ( a ) 1 a 2 anos
- ( b ) 3 a 5 anos
- ( c ) 6 a 10 anos
- ( d ) mais de 10 anos

2- Assinale ,de acordo com a sua experiência, qual a maior dificuldade em relação aos alunos que prejudicam o alcance dos objetivos.

- ( a ) indisciplina, gerando agressividade
- ( b ) falta de “educação”, fruto da desorientação da família
- ( c ) falta de interesse em estudar
- ( d ) falta de atrativos na escola
- ( e ) outros

3- Segundo a sua observação que tipo de clientela a sua escola atende:

- ( a ) classe baixa
- ( b ) classe média baixa
- ( c ) classe média
- ( d ) classe média alta
- ( e ) classe alta

4- Costuma se utilizar de jogos/brincadeiras para atingir objetivos do conteúdo trabalhado?

- ( a ) sim
- ( b ) não
- ( c ) as vezes

5- Em caso positivo responda... Quanto a aplicação dos jogos os alunos demonstram:

- ( a ) interesse em participar
- ( b ) aprendem mais facilmente os conteúdos
- ( c ) indiferença
- ( d ) demonstram agitação e tumulto
- ( e ) outros

6- As aulas de Educação Física suprem a necessidade da criança/adolescente de jogar?

- ( a ) sim
- ( b ) não
- ( c ) em parte

7- O jogo/brincadeira deve ser um conteúdo exclusivamente trabalhado na aula de Educação Física?

- ( a ) sim
- ( b ) não

8- Quanto a atitude dos alunos em relação a escola, pode-se dizer que essa relação é de:

- ( a ) harmonia
- ( b ) agressividade
- ( c ) indiferença
- ( d ) contrariedade
- ( e ) outros

9- Assinale qual a atitude que os alunos costumam mais valorizar?

- ( a ) solidariedade
- ( b ) altruísmo
- ( c ) respeito ao próximo
- ( d ) justiça
- ( e ) outros

10- Com que frequência a família vai a escola, sem ser por motivo de indisciplina?

- ( a ) sempre
- ( b ) eventualmente
- ( c ) raramente
- ( d ) nunca