



Revista Brasileira de CIÊNCIAS DO ESPORTE

www.rbceonline.org.br



ARTIGO ORIGINAL

O desenvolvimento da compreensão holística do jogo por meio da criação do jogo



Mauro Henrique André^{a,*}, Peter Hastie^b e Rui Flores Araújo^c

^a School of Kinesiology and Recreation, Illinois State University, Normal, Estados Unidos

^b School of Kinesiology, Auburn University, Auburn, Estados Unidos

^c Programa Doutoral em Ciências do Desporto, Faculdade de Desporto, Universidade do Porto, Porto, Portugal

Recebido em 11 de outubro de 2012; aceito em 5 de fevereiro de 2014

Disponível na Internet em 28 de agosto de 2015

PALAVRAS-CHAVE

Compreensão esportiva;
Criação de jogos;
Educação física escolar;
Ensino fundamental

KEYWORDS

Games literacy;
Student-designed games;
Physical education;
Elementary school

Resumo O estudo examinou a compreensão holística do jogo (compreensão de regras, valores, distinção entre boas e más práticas) aprendida por alunos do ensino fundamental após uma intervenção de criação de jogos de alvo. A intervenção foi dividida em cinco momentos: introdução aos jogos de alvo, ensinar jogos a outros alunos, criar novos jogos, ensinar seus próprios jogos e praticá-los. A coleta de dados incluiu observações, questionários e entrevistas, que foram analisados por meio de uma triangulação. Concluiu-se que os alunos foram capazes de valorizar as regras dos jogos criados, mas tiveram dificuldade na apresentação dos jogos, uma tarefa normalmente atribuída ao professor.

© 2015 Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Publicado por Elsevier Editora Ltda. Todos os direitos reservados.

The development of games literacy with student-designed games intervention

Abstract The study examined the games literacy (understanding rules, games values, distinction between good and bad practices) learned by elementary school students after a student-designed games intervention with target games. The intervention was divided into four stages: target games introduction, teaching games to other students, creating new games, teaching their own games. Data collection included observations, questionnaires and interviews, which were analyzed by a triangulation. It was concluded that students were able to appreciate

* Autor para correspondência.

E-mail: mauro.ha@gmail.com (M.H. André).

PALABRAS CLAVE

Comprensión deportiva;
Creación de juegos;
Educación física;
Escuela primaria

the rules of the games created, but had difficulty in presenting the game, a task normally assigned to the teacher.

© 2015 Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Published by Elsevier Editora Ltda. All rights reserved.

El desarrollo de la comprensión holística mediante la creación de juego

Resumen El estudio examinó el nivel de comprensión holística (entender las reglas, figuras del deporte, la distinción entre buenas y malas prácticas deportivas) aprendidas por alumnos de primaria después de una intervención para crear juegos de diana móvil. La intervención se divide en cuatro etapas: introducción a los juegos de diana, enseñanza de juegos a otros estudiantes, crear nuevos juegos, enseñar sus propios juegos. La recolección de datos incluyó observaciones, cuestionarios y entrevistas, que fueron analizados mediante una triangulación. Se concluyó que los estudiantes pudieron aprender las reglas de los juegos creados, pero tuvieron dificultades en la presentación del juego, una tarea normalmente asignada a la maestra.

© 2015 Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Publicado por Elsevier Editora Ltda. Todos los derechos reservados.

Introdução

A busca pelos jogos¹ apresenta causas e motivações diversas, de modo que os valores atribuídos a eles podem ser bastante heterogêneos e até mesmo modificados, conforme o ambiente em que são praticados. André e Rubio (2009) demonstram como jogos aprendidos ou criados em ambientes diferentes levam a uma prática diferenciada, de modo que o jogo aprendido na escola possa adquirir valores diferenciados daqueles aprendidos na rua ou em outros ambientes. Fora da escola, a criança perde sua condição de aluno e passa a ter o poder de criar e recriar um jogo de maneira despreocupada, sem qualquer objetivo que a delimite.

Não obstante, a atual organização das cidades e a falta de segurança contribuíram para que as crianças perdessem espaço em locais públicos e limitaram a prática de jogos em ambientes supervisionados por adultos, de modo que as crianças vêm perdendo a possibilidade de criar seus próprios jogos sem qualquer supervisão. Considerando a criação de jogos como uma intervenção que proporciona uma prática reflexiva ao aluno, em que ele é obrigado não só a praticar o jogo, mas também criá-lo e modificá-lo inúmeras vezes até sua versão final; o presente estudo buscou analisar de que

maneira a criação de jogos contribui para o desenvolvimento de uma compreensão mais holística dos jogos.

Bases teóricas

A ideia de se usar a educação física como ambiente propício para a criação de jogos foi proposta pela primeira vez na Inglaterra, no fim da década de 1960. Mauldon e Redfern (1969) apresentaram os princípios para criação de jogos ao descrever possíveis benefícios educacionais que se relacionavam com as três dimensões do desenvolvimento da criança: cognitivo, psicomotor e social/moral; além disso, os autores também estabeleceram a relação entre a criação de jogos e os estágios de desenvolvimento da criança, semelhantemente ao que foi apresentado anteriormente por Piaget [1971]), e criaram a primeira classificação de jogos, que apresenta enorme utilidade para criação de jogos.

Cinco décadas depois, a criação de jogos já foi apresentada com diferentes propósitos na prática pedagógica, com vistas ao desenvolvimento motor (Rovegno; Bandhauer, 1994); social (Curtner-Smith, 1996); do pensamento crítico (Cleland; Pearse, 1995; Rovegno et al., 1995); do conceito de democracia (Butler, 2006) e do conceito de compreensão esportiva (Almond, 1983).

Dentro de cada uma das propostas citadas, há algumas particularidades que podem modificar o conceito da criação de jogos. Dessa maneira, definir o termo é essencial para evitar qualquer interpretação errônea. Assim, o presente estudo segue a definição apresentada por Hastie (2010, p. 3): “Por definição, a criação de jogos na educação física é o processo em que alunos criam, organizam, implantam, praticam e aperfeiçoam seus próprios jogos com limites estabelecidos pelo professor”.

Dessa maneira, quanto à originalidade dos jogos praticados, podemos classificá-los de três maneiras: reproduzido, transformado e criado (Darido e Rangel, 2005). O jogo

¹ A definição de jogo usada no estudo combina duas referências que discutem o conceito de jogo. Ellis (1983) apresenta três características que todo jogo tem: I) regras (conjunto de normas preestabelecidos que delimitem o ambiente); II) estratégias (conjunto de planos e táticas criadas pelos jogadores na busca de sucesso); III) habilidades (desenvolvimento de técnicas para executar práticas exigidas). O conceito de Freire (2005) é apresentado de maneira complementar. Segundo o autor, para que haja um jogo é necessário que seja estabelecido um contexto, ou seja, é preciso que os jogadores aceitem esse ambiente que destoa da realidade fora do jogo.

Download English Version:

<https://daneshyari.com/en/article/4085912>

Download Persian Version:

<https://daneshyari.com/article/4085912>

[Daneshyari.com](https://daneshyari.com)