

JOGOS DE SALÃO NA ESCOLA

ERONILDO RIBEIRO DA SILVA ¹

RESUMO

JOGOS DE SALÃO NA ESCOLA
Autor: Eronildo Ribeiro da Silva
EMEF Manoel Francisco da Motta/Campina Grande-PB
Em vários momentos da prática docente sentiu-se a necessidade de criar situações que possibilitassem o desenvolvimento da concentração dos alunos durante as aulas. Utilizaram-se jogos de salão como prática pedagógica inovadora implantando o “Projeto: Jogos de Salão na Escola,” dentro do conteúdo pedagógico das aulas de Educação Física, objetivando utilizar as aulas de xadrez, dama e dominó como instrumentos metodológicos para desenvolver a capacidade de resolução de situações-problema através da concentração e do raciocínio lógico. O projeto foi desenvolvido durante as aulas de Educação Física utilizando os jogos de xadrez, dama e dominó dentre os conteúdos metodológicos principais da disciplina, por um período de três meses. Durante esse tempo todas as turmas de faixas etárias diferentes tiveram aulas teóricas e práticas no momento das aulas regulares da disciplina; nos intervalos e horários opostos, o professor oferecia plantões pedagógicos para dar continuidade ao processo ensino-aprendizagem aprimorando o conhecimento técnico dos alunos e preenchendo os horários ociosos contribuindo para a permanência dos alunos por mais tempo na escola com a perspectiva de melhorar a concentração e o rendimento escolar de forma lúdica. Foi de fundamental importância a implantação desse projeto para a melhoria do processo ensino-aprendizagem, pois se verificou que todos os alunos envolvidos começaram a praticar os jogos com mais frequência, fazendo surgir uma maior integração entre eles e a equipe pedagógica, aumentando a melhoria na relação interpessoal, maior motivação, aumento considerável na concentração em sala de aula, melhorando o rendimento escolar. Constatou-se que o processo ensino-aprendizagem dos jogos de salão foi alcançado com êxito, pois houve uma maior integração social entre aluno, família, professores e escola, favorecendo a melhoria da concentração dos alunos, aumentando assim a assiduidade e o tempo de permanência dos atores envolvidos no projeto dentro da

escola. Apesar da rejeição inicial dos alunos ao projeto por questões culturais, conseguiu-se refletir que, com a presença de práticas inovadoras na escola se ampliaria o conhecimento cultural dos alunos, deixando a ideia de que aprendizagem é universal, não s&ocute; para aqueles com melhor QI e poder aquisitivo, mas para todos. Palavras-chave: jogos, escola, aprendizagem.

Palavras-chave: JOGOS, ESCOLA, APRENDIZAGEM.

¹ UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA, eronildoedfisica13@hotmail.com;