

FORTE PAGO  
EXPRESSA PELO EDITOR

70



*Revista do*  
**PROFESSOR**

DO CENTRO DO PROFESSORADO PAULISTA

OUTUBRO -  
DEZEMBRO  
9 6 2

# JOGO DA TABUADA

Olívio de Araujo  
Votuporanga, SP

O "Jogo da Tabuada", é um esporte que poderá ser praticado nas escolas, tanto nas horas de recreação, como nas horas de aulas propriamente ditas.

Como é de conhecimento de todos os educadores, a criança aprende com muita facilidade toda e qualquer tarefa pela qual ela tenha vivo interesse e retém em sua memória, de maneira surpreendente, todo e qualquer ato ou fato que assiste ou pratica no domínio de uma emoção que lhe seja agradável.

Conhecedores, como somos, de que o aprendizado e a retenção da tabuada, pelas crianças na escola primária, foi sempre o espantalho de alunos e professores é que nós propusemos a elaborar este trabalho na esperança de que ele venha a auxiliar os nossos companheiros de trabalho na árdua tarefa de quem ensina.

Idealizamos um brinquedo infantil que, bem dirigido, por certo, despertará o interesse de todas as crianças da escola ou do Grupo Escolar onde for aplicado e, depois de uma convicção de que, após determinado tempo, passará a ser o divertimento predileto da petizada nas horas de folga e sem a intervenção do mestre.

Nos Grupos Escolares, as partidas deverão ser, inicialmente, disputadas da mesma classe. Posteriormente poderão ser disputadas "inter-classes" e, mesmo, poderão ser organizadas seleções de alunos de diversas classes. É importante neste último caso, que sejam organizadas seleções de alunos do mesmo nível. Não só "fortes", mas, também seleções de alunos "fracos".

Disputada que seja uma partida com os alunos mais fortes de determinadas classes, fará o professor outro selecionado com os alunos mais fracos das mesmas classes, sendo o partido vitorioso o que conseguir a vitória sobre os fortes e sobre os fracos.

No primeiro ano esta atividade deverá ser iniciada depois que o professor já tenha, por meios concretos, dado início ao ensino da tabuada, para evitar que a criança venha a cair no domínio da decoração.

## COMO EFETUAR O "JOGO DA TABUADA"

1.º — O professor riscará, no pátio, dois retângulos em sentido contrário, de maneira que a disposição dos mesmos venha a tomar o formato de um "T".

2.º — O retângulo superior será dividido em doze quadros iguais e o retângulo inferior será dividido em 10 quadros iguais.

3.º — No retângulo superior, o professor escreverá os resultados da tabuada que pretende fixar. Se for, por exemplo, a tabuada de multiplicar da casa do 2, o professor escreverá em cada quadro, do retângulo superior, um resultado correspondente a referida tabuada.

4.º — Na base do retângulo inferior, se riscará também um quadro de dimensões iguais aos demais quadros já existentes no retângulo

5.º — Os quadros do retângulo que formam a haste do "T" serão numerados de 1 a 10, podendo esta numeração ser desordenada.

Realizando este trabalho, o professor precisará de 20 alunos para disputantes, 2 para juizes e 2 para arremessadores, e de uma bola de tamanho médio.

Os juizes serão colocados, um em cada quadro das extremidades inferiores do retângulo superior, sendo que, nesses quadros, não deve figurar número algum do resultado da tabuada, pois só os 10 quadros restantes chegarão para marcá-los.

Os arremessadores serão colocados no quadro feito na base do retângulo inferior.

Cada partido terá um juiz, um arremessador e 10 disputantes.

Em cada quadro do retângulo inferior serão colocados dois disputantes, um de cada partido.

## O JOGO PRÓPRIAMENTE DITO

1.º — O professor fará o sorteio para verificar qual dos arremessadores dará início ao jogo.

2.º — De posse da bola, o arremessador procurará jogá-la para um de seus companheiros de partido. O arremessador adversário poderá atrapalhá-lo no lance, procurando impedir que a bola atinja o seu objetivo.

## APOSTILAS PARA EXAMES VESTIBULARES

DE

- a) CURSO DE ADMINISTRADORES
- b) CURSO DE PRÉ-PRIMÁRIO

PREÇO: Cr\$ 2.000,00

Pedidos ao Professor NILZO PEREIRA — Caixa Postal. 825 — Presidente Prudente

BRASÃO DO ENSINO  
SECUNDÁRIO DE  
TAMBAÚ

O Prof. Pedro Magri, diretor do Ginásio Estadual "Pe. Donizetti Tavares de Lima" de Tambaú, enviou-nos o desenho do "Brasão do Ensino Secundário de Tambaú", aprovado por aquela direção e de autoria da Profa. Maria Bernadete S. Sundfeld, ex-aluna do estabelecimento e de sua irmã Maria Cristina S. Sundfeld, quartanista do mesmo ginásio.

Publicamos, acima, o clichê do referido brasão, com os seguintes traços convencionais: horizontais, representam o azul; verticais, vermelho, inclinados, verde; parte pontilhada, ouro e parte em branco, prata.



3.º — Se o lance for impedido e a bola cair fora do campo de jogo, passará, ela, a pertencer ao impedidor que, então, fará novo arremesso sofrendo ele os mesmos obstáculos.

4.º — Não podem os disputantes atrapalhar os seus adversários atingido-os pessoalmente, segurando-os pela roupa, etc..

Os ataques serão feitos, como está bem esclarecido, exclusivamente à bola.

5.º — Se ao ser rebatida, a bola cair dentro de um dos quadros numerados, os dois meninos que estiverem colocados nesse quadro a disputarão e esta passará a pertencer ao partido do menino que ficou de posse da mesma.

6.º — Quando o disputante de determinado partido estiver de posse da bola, o juiz do partido adversário gritará (imediatamente) a casa da tabuada que estiverem ensaiando, combinada com o número do quadro a que pertence o menino que está de posse da bola. Exemplo: Suponhamos que estão fazendo um treinamento com a tabuada do 2 e o menino que pegou a bola esteja colocado no quadro número 8. O juiz pertencente ao partido adversário terá que gritar: 2 x 8?

7.º — O menino que está de posse da bola responderá: 16 — e irá correndo para o quadro dos resultados, entrando no quadro de número 16 onde permanecerá.

8.º — Se a resposta for errada, ou o menino entrar em quadro errado, o juiz do partido adversário acusará o erro, voltando a bola ao arremessador do partido contrário, permanecendo o menino que errou em seu quadro primitivo.

9.º — Se ao fazer o lance, o arremessador conseguiu que seu companheiro pegue a bola, o jogo continuará pela forma acima explicada.

10.º — Se for o adversário quem pegou a bola arremessada, não há impedimento; o jogo continuará da mesma forma, apenas o partido a que pertencer o arremessador perderá a vez.

11.º — O jogo continuará até que todos os meninos de um mesmo partido tenham passado para o retângulo dos resultados.

12.º Para o reinício de nova partida, o primeiro lance pertencerá ao arremessador do partido vencido.

13.º — Se, exgotado o prazo regulamentar, o qual poderemos estipular de 15 minutos, não estiverem preenchidas todas as casas dos resultados por determinado partido, será o vencedor o partido que mais disputantes tiver colocados nas mesmas.

14.º — Para se evitar que as crianças venham a usar toques pessoais, tais como empurros, rasteiras, segurar pela roupa, etc., o professor poderá usar as seguintes penalidades:

a) repreensão;

b) substituição do reincidente por outro aluno da mesma classe

15.º — Pisar nos riscos para arremessar ou para pegar a bola também constitui penalidade com perda da vez passando assim a bola ao arremessador adversário.

OBSERVAÇÕES:— O professor poderá desempenhar o papel de juiz, e neste caso os meninos que desempenham esta função serão dispensados.

# O JÓGO COMO RECURSO DIDÁTICO

Jurandir Paccini  
Presidente Prudente, SP

I

## QUE É O JÓGO?

### Vocabulo "jogo"

Do latim "jocus".

Há, para a palavra, inúmeros significados: brinquedo, recreio, passatempo, atividades recreativas ou não em que entra o fator sorte ou sujeita a habilidades específicas.

Há, em didática, o emprêgo da palavra jogo para atividades recreativas que o professor emprega em classe para maior rendimento da aprendizagem.

Estes são chamados jogos de classe ou jogos de aprendizagem.

### Jogo e brinquedo

Alguns autores distinguem jogo de brinquedo.

Tomando-se ambos os termos como designação de atividade, elas significam uma atividade lúdica.

Convém que se mantenha o substantivo jogo para designar esse tipo de atividade deixando-se o substantivo "brinquedo" para designar o objeto do jogo. Assim recomenda Antônio D'Ávila.

### O jogo e a criança:

O jogo é uma coisa muito séria para a criança. Ela olha as coisas do seu mundo lúdico como vivas e animadas. São as que lhe fazem sentido.

Diz Koffka que a criança, mesmo depois de perceber a diferença dos diferentes mundos, sente ainda como mais real e vivo aquêlo dominado pelo jogo.

O jogo revela a criança; a criança revela-se pelo jogo.

O jogo é a atividade específica da criança.

### Para que serve a infância

Diz Claparède que a infância serve para jogar e imitar.

Não é porque não possui experiência que uma criança é criança; é porque tem necessidade natural de adquirir experiência.

Essa tendência instintiva para o desenvolvimento se manifesta pelo jogo e pela imitação.

O que faz que um ente seja criança não é a sua ignorância e sim sua tendência a progredir.

"A bezerra é uma vaca-criança porque tende a progredir e tornar-se vaca, mas a vaca não é uma criança-homem, embora ignorante,

porque não revela nenhuma tendência a tornar-se homem."

O característico de um menino não é ser insuficiente mas sim candidato.

### Teorias do jogo

Que é o jogo. Por que as crianças jogam?

Várias teorias disputam a honra de resolver o problema cometendo o erro comum de, estudando um problema complexo, fixarem somente em um de seus aspectos.

### Teoria do descanso

E' a mais antiga. O jogo é um recreio. Sua finalidade é proporcionar descanso ao organismo ou ao espirito fatigados.

É, evidentemente, insuficiente. Por que as crianças pequenas brincam desde que se levantam? E os animais novos que brincam de manhã à noite? Repousar de que, eles necessitam?

### Teoria do excesso de energia

A criança possui excesso de energia que, acumulada, descarrega-se por movimentos sem utilidade imediata e que chamamos jogos.

Proposta por Schiller e defendida por Spencer é, também ela, insuficiente. Ela não explica, por exemplo, a forma determinada que tomam os jogos de animais da mesma espécie.

### Teoria do atavismo

Teoria proposta por Stanley Hall, afirma que os jogos são rudimentos de atividades de gerações passadas (Lei biogenética).

A evolução dos jogos da criança reproduz, em termos, a evolução das atividades da humanidade através dos diferentes estágios de civilização. (Ex.: os jogos de caça dos 6 aos 9 anos; os sociais na adolescência).

Hall pensa que o jogo é um exercício para o desaparecimento de funções rudimentares o que, evidentemente, não satisfaz. Por que as meninas brincam com bonecas?

### Teoria do exercício preparatório

Karl Groos propõe a presente teoria. Parte do ponto de vista biológico. Há tantas espécies de jogos quantos instintos: jogos de caça, de luta, eróticos. Cada espécie animal tem jogos característicos: o gato brinca perseguindo um papel; os cabritos jogam dando marradas.

Supõe o jogo como preparativos para a vida adulta.

Ao jogo incumbe desenvolver certos instintos ainda não desenvolvidos em animais superiores. É preciso brincar de coelho para ser coelho adulto; assim como é preciso brincar de homem para sê-lo de fato.

Não é por ser infante que o animal brinca mas sim possui infância porque tem necessidade de brincar.

Esta teoria é fundamental para a Pedagogia entretanto também não é completa.

O exercício preparatório não justifica todas as espécies de jogos.

### O jogo como estimulante do crescimento

Carr observa que o jogo é estimulante para o crescimento dos órgãos. O desenvolvimento do indivíduo é função da hereditariedade e do meio ambiente. Este, através de estímulos, determina o desenvolvimento ou a atrofia de órgãos. O jogo atua como estimulante do crescimento agindo sobre o sistema nervoso, principalmente. O jogo, estimulando as fibras nervosas, força a mielinização das mesmas.

### Teoria do exercício complementar ou da compensação

Ainda, segundo Carr, o jogo teria como outra função a conservação de hábitos adquiridos. Posto nestes termos, o jogo seria sinônimo de exercício, o que não satisfaz. Konrad Lauze deu à teoria do exercício complementar um sentido mais racional: o jogo teria a função de despertar tendências que estariam adormecidas no indivíduo quando as necessidades da vida não a estimulam. Assim, os animais domésticos brincam mais que os selvagens porque as condições de vida daqueles são menos estimulantes que destes. O jogo seria um substituto da realidade. Deste modo esta teoria poderia ser chamada de compensação.

### Teoria catártica

Ainda é Carr quem propõe ao jogo a teoria catártica. Teria este por função eliminar tendências inatas do indivíduo perigosas ao atual estágio de civilização. Evidentemente o jogo

não elimina a tendência mas sim a canaliza enfraquecendo seu impacto. Esta função purgadora de alguns jogos é essencialmente importante como reguladora dos instintos de luta e sexual. É evidente a função catártica para o instinto sexual em jogos com o flirt, a dança, a poesia, os romances etc.

A ação catártica do jogo aumenta com a idade do indivíduo principalmente na puberdade e no adulto.

### O jogo como fenômeno de derivação pela ficção

Seria possível reduzir essas concepções diferentes do jogo a uma fórmula comum? Sim, afirma Claparède.

O jogo, como toda atividade espontânea, é uma afirmação da personalidade do ser vivo. Que distingue o jogo das demais atividades espontâneas? A livre procura de objetivos fictícios. O domínio do jogo é o paraíso do "faz de conta". Por que o indivíduo recorre à ficção? Quando é incapaz de atividade séria ou quando as circunstâncias impedem esta atividade. Daí a finalidade do jogo ser fictício e o porque denominá-lo um fenômeno de derivação.

"Saciando necessidades presentes o jogo prepara o futuro". Por ser a satisfação de uma necessidade, ele é agradável.

### Funções secundárias do jogo

Além da derivação o jogo apresenta outras utilidades:

1. como diversão;
2. como descansativo;
3. como agente do progresso social;
4. como transmissor de idéias.

No primeiro caso ele distrai do tédio da inação. As pessoas deprimidas procuram o jogo como distração.

Se é verdade que o descanso não explica o jogo não é menos verdade que ele descansa da labuta. Seria, no caso, menos um repouso que uma subtração a uma atividade incômoda. O jogo, embora desempenhado com maior atividade que o trabalho, cansa menos.

Como agente de progresso social o jogo exercita a criança as tendências centrais; como transmissor de idéias de uma geração a outra através de lendas, mitos, contos, folclore etc.

### O jogo dos adultos

Se o jogo é atividade própria da criança, como se explica o jogo do adulto?

A teoria geral da derivação justifica o jogo do adulto. Nem todas as faculdades do adulto estão plenamente desenvolvidas e são essas atividades que se revestem da forma de jogo desde que experimente o desejo instintivo de as exercitar.

Além disso o adulto é criança em relação aos adultos das gerações subsequentes. A História mostra a importância que o jogo tem exercido sobre o progresso das ciências ou das indústrias. Foi jogando na banheira que Arquimedes descobriu o princípio que tem seu nome.

**José Ramos de Brito**

Advogado

**CAUSAS CÍVEIS,  
CRIMINAIS E  
TRABALHISTAS**

Escritório:

R. Álvares Penteado, 87 - 7.º and. - Conj. 3  
Telefone: 37-9300 — SÃO PAULO