

JOGOS E BRINCADEIRAS: ESTÍMULOS E OPORTUNIDADES PRAZEROSAS PARA UMA APRENDIZAGEM ESPONTÂNEA DA CRIANÇA

Fernanda Elias Costa
Dr. Carlos Henrique Sampaio Moreira

RESUMO

Este estudo apresenta como tema os jogos e as brincadeiras na Educação Física, buscando responder à seguinte questão: de que forma jogos e brincadeiras podem proporcionar estímulos e oportunidades prazerosas para uma aprendizagem espontânea da criança? Objetivou-se compreender como os jogos e brincadeiras podem proporcionar estímulos e oportunidades prazerosas para uma aprendizagem espontânea da criança. Quanto à metodologia, foi realizado um estudo de revisão bibliográfica, com abordagem qualitativa, por meio de uma pesquisa documental acerca dos jogos e brincadeiras como estimulantes e criadores de oportunidades prazerosas para uma aprendizagem espontânea, maior interesse e aumento da autoestima da criança. À guisa de conclusão, espera-se que este trabalho tenha contribuído para os professores que queiram inovar sua prática, buscando nos jogos e nas brincadeiras atividades fundamentais para o bom desenvolvimento da infância e para o processo de aprendizado, principalmente nas aulas de Educação Física, possibilitando às crianças uma forma de desenvolver as suas habilidades intelectuais, sociais e físicas, de forma prazerosa e participativa.

Palavras-chave: Educação Física escolar; Jogos; Práticas educativas.

ABSTRACT

This study presents the theme and play games in physical education, seeking to answer the following question: how fun and games can provide pleasurable stimuli and opportunities for spontaneous learning of a child? The objective was to

understand how games and play can provide pleasurable stimuli and opportunities for spontaneous learning of a child. Regarding the methodology, we performed a bibliographic review, with a qualitative approach, through documentary research about games and games as stimulating and creative opportunities for a pleasant spontaneous learning, greater interest and increased self-esteem of the child. In conclusion, it is expected that this work has contributed to teachers who want to innovate their practice, seeking to play in games and activities essential for the proper development of children and the learning process, especially in physical education classes, a form enabling children to develop their intellectual, social and physical, so enjoyable and participatory.

Keywords: Physical Education, Games, Educational practices

INTRODUÇÃO

Trata-se de um estudo que apresenta como tema os jogos e as brincadeiras na Educação Física, buscando responder à seguinte questão: de que forma jogos e brincadeiras podem proporcionar estímulos e oportunidades prazerosas para uma aprendizagem espontânea da criança? A pretensão deste estudo tem como razão o desejo de um aprofundamento em um tema significativo, pois o aspecto lúdico faz parte do cotidiano das crianças e contribui para o seu desenvolvimento e melhor aprendizagem, apesar de ser visto, muitas vezes, no processo de aprendizagem, como um abandono do conteúdo formal de ensino.

A brincadeira é para criança um espaço de investigação e construção de conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo. Brincar é uma forma de as crianças exercitarem sua imaginação, por relacionarem seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo que pouco conhecem. A brincadeira é um espaço privilegiado de aprendizagem no qual a criança age como se fosse maior do que a realidade. As crianças realizam simbolicamente aquilo que ainda não têm capacidade de fazer (BETTELHEIM, 1988).

A escola é um local que oferece um espaço adequado para um bom desenvolvimento do processo de aprendizagem através do lúdico. Entende-se que, apesar das dificuldades, o educador físico tem que ser persistente e buscar uma metodologia lúdica consistente para proporcionar à criança vivências significativas que irão acompanhá-las pela vida afora.

Quem trabalha na Educação de crianças deve saber que se pode sempre desenvolver a motricidade, à atenção e a imaginação de uma criança.

Em qualquer época da vida de crianças e adolescentes e porque não de adultos, as brincadeiras devem estar presentes. Brincar não é coisa apenas de crianças pequenas, erra a escola ao subsidiar sua ação, dividindo o mundo em lados opostos: de um lado o jogo da brincadeira, do sonho, da fantasia e do outro: O mundo sério do trabalho e do estudo. Independente do tipo de vida que se leve, todos adultos, jovens e crianças precisam da brincadeira e de alguma forma de jogo, sonho e fantasia para viver.

Sendo a brincadeira resultado de aprendizagem, e dependendo de uma ação educacional voltada para o sujeito social criança, devemos acreditar que adotar jogos e brincadeiras como metodologia curricular, possibilita à criança base para subjetividade e compreensão da realidade concreta.

Desta forma a presente investigação tem como objetivo compreender como os jogos e brincadeiras podem proporcionar estímulos e oportunidades prazerosas para uma aprendizagem espontânea da criança.

2 REVISAO DE LITERATURA

Dos Santos (2000) afirma que brincar, hoje, nas escolas está ausente de uma proposta pedagógica que incorpore o lúdico como eixo do trabalho infantil. A aproximação com a realidade do brincar nas escolas leva a perceber a inexistência de espaço para o desenvolvimento cultural dos alunos. Esse resultado, apesar de apontar na direção das ações do professor, não deve atribuir-lhe culpabilidade. Ao contrário, trata-se de evidenciar o tipo de formação profissional do professor que não contempla informações nem vivências a respeito do brincar e do desenvolvimento infantil em uma perspectiva social, afetiva, cultural, histórica e criativa.

É rara a escola que invista neste aprendizado. A escola simplesmente esqueceu a brincadeira, na sala de aula ou ela é utilizada com um papel didático, ou é considerada uma perda de tempo. E até no recreio, a criança precisa conviver com um monte de proibições, como também ocorre nos prédios, clubes, etc.

Há um bom tempo, as escolas dão o devido valor ao brincar. Valorizar, neste caso, significa cada vez mais levar o brinquedo para a sala de aula e Também munir os profissionais de conhecimentos para que possam entender e interpretar o brincar, assim como utilizá-lo para que auxilie na construção do aprendizado da criança. Para que isso aconteça, o adulto deve estar muito presente e participante nos momentos lúdicos.

A capacidade de brincar abre para todos, crianças, jovens e adultos, uma possibilidade de decifrar enigmas que os rodeiam. A brincadeira é o momento sobre si mesmo e sobre o mundo, dentro de um contexto de faz-de-conta. Nas escolas isto é comumente esquecido.

Observa-se, então, que na escola não há lugar para o desenvolvimento global e harmonioso em brincadeiras, jogos e outras atividades lúdicas. Ao chegar à escola a criança é impedida de assumir sua corporeidade, passando a ser submissa através de horas que fica imobilizada na sala de aula.

Sendo assim, para o aluno se auto-realizar é quando ele atinge seus objetivos preestabelecidos com o máximo de rendimento e o mínimo de investimento de energia. Então, o conceito de auto-realização tem a ver com a eficácia pessoal.

Então, quando o professor organizar suas atividades de aula, deve selecionar aquelas mais significativas para seus alunos. Em seguida o professor deve criar condições para que estas atividades significativas sejam realizadas. Destaca-se a importância dos alunos trabalharem na sala de aula em grupos, interagindo uns com outros, e este trabalho coletivo facilitará o próprio auto-desenvolvimento individual. Cabe ao professor em sala de aula estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho. A identidade do grupo tem como resultado a integração de atividades mais amplas e profundas, como do tipo de liderança, respeito aos membros, condições de trabalho, perspectivas de

progresso, retribuição ao investimento individual, compreensão e ajuda mútua, aceitação. São estas as qualidades que devem ser trabalhadas pelos professores e este deve estar atento principalmente ao componente com o qual o corpo dialoga através do movimento: a afetividade. A afetividade é um valor humano que apresenta diversas dimensões: amor, respeito, aceitação, apoio, reconhecimento, gratidão e interesse.

Brincadeira e aprendizagem são consideradas ações com finalidades bastante diferentes e não podem habitar o mesmo espaço e tempo. Isto não está certo, O professor é quem cria oportunidades para que o brincar aconteça, sem atrapalhar as aulas. São os recreios, os momentos livres ou as horas de descanso.

No entanto, constata-se que é através das brincadeiras que a criança representa o discurso externo e o interioriza, construindo seu próprio pensamento. O adulto transmite à criança uma certa forma de ver as coisas. Quando apresentamos várias coisas ao mesmo tempo, ou então por tempo insuficiente ou excessivo, estamos desestimulando o estabelecimento de uma atitude de observação.

Se se quer que a criança aprenda a observar, se quisermos que ela realmente veja o que olha, tem-se que escolher o momento certo para apresentar-lhe o objeto, motivá-la e dar-lhe tempo suficiente para que sua percepção penetre no objeto.

Teremos também que respeitar o seu interesse.

Insistir quando a criança já está cansada é propiciar o aparecimento de certas reações negativas. Aprender a ver é o primeiro passo para o processo de descoberta. É o adulto quem proporciona oportunidades para à criança ver coisas interessantes, mas é indispensável que respeitemos o momento de descoberta da criança para que ela possa desenvolver a capacidade de concentração.

Assim como a criatividade da pessoa interage com a criança poderá torná-la criativa, a paciência e a serenidade do adulto influenciarão também o desenvolvimento da capacidade de observar e de concentrar a atenção.

Brincar juntos reforça laços afetivos. É uma maneira de manifestar nosso amor à criança. Todas as crianças gostam de brincar com os professores, pais, irmãos, e avós. A participação do adulto na brincadeira com a criança eleva o nível de

interesse pelo enriquecimento que proporciona, pode também contribuir para o esclarecimento de dúvidas referentes as regras das brincadeiras. A criança sente-se ao mesmo tempo prestigiada e desafiada quando o parceiro da brincadeira é um adulto. Este, por sua vez pode levar a criança a fazer descobertas e a viver experiências que tornam o brincar mais estimulante e mais rico em aprendizado.

Pode-se afirmar que o brincar, enquanto promotor da capacidade e potencialidade da criança, deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado, a sala de aula.

Muito pode ser trabalhado a partir de jogos e brincadeiras. Contar, ouvir histórias, dramatizar, jogar com regras, desenhar entre outras atividades, constituem meios prazerosos de aprendizagem.

À medida em que a criança interage com os objetos e com outras pessoas, construirá relações e conhecimentos à respeito do mundo em que vive. Aos poucos, a escola, a família, em conjunto, deverão favorecer uma ação de liberdade para a criança, uma sociabilização que se dará gradativamente, através das relações que ela irá estabelecer com seus colegas, professores e outras pessoas.

Para que isso aconteça, a criança não deve sentir-se bloqueada, nem tão pouco oprimida em seus sentimentos e desejos. Suas diferenças e experiências individuais devem, principalmente na escola, ter um espaço relevante sendo respeitadas nas relações com o adulto e com outras crianças. Brincando em grupo as crianças envolvem-se em uma situação imaginária onde cada um poderá exercer papéis diversos aos de sua realidade, além de que, estarão necessariamente submetidas a regras de comportamento e atitude.

Dos Santos (1997) diz que brincar é a forma mais perfeita para perceber a criança e estimular o que ela precisa aprender e se desenvolver.

Se a escola não atua positivamente, garantindo possibilidades para o desenvolvimento da brincadeira, ela ao contrário, age negativamente impedindo que esta aconteça. Diante desta realidade, faz-se necessário apontar para o papel do

professor na garantia e enriquecimento da brincadeira como atividade social da infância. Considerando que a brincadeira deva ocupar um espaço central na educação, entendo que o professor é figura fundamental para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo material e partilhando das brincadeiras.

Agindo desta maneira, o professor estará possibilitando às crianças uma forma de assimilar à cultura e modos de vida adultos, de forma criativa, social e partilhada. Estará, ainda, transmitindo valores e uma imagem da cultura como produção e não apenas consumo.

O professor deve ter espírito aberto ao lúdico, reconhecer a sua importância enquanto fator de desenvolvimento da criança. Seria importante termos na sala de aula um cantinho com alguns brinquedos e materiais para brincadeiras. Na verdade qualquer sala de aula disponível é apropriada para as crianças brincarem. Podemos ensinar as crianças também, a produzir brinquedos. O que ocorre geralmente nas escolas é que o trabalho de construir brinquedos com sucatas, fica restrito às aulas de arte, enquanto professores poderiam desenvolver também este trabalho nas áreas de teatro, música, ciências etc, integrando aos conhecimentos que são ministrados.

É muito interessante ver uma criança transformar um simples copo de plástico numa fantástica nave espacial com tripulantes e tudo. A sucata é um recurso, se mostra como um lixo real e depois de transformada em algo passamos a dar origem a objetos construtivos, expressivos. O brinquedo (sucata) é assim denominado por se tratar de um objeto construído artesanalmente com diversos materiais, como madeira, plástico, lata, borracha, papelão e outros recursos extraídos do cotidiano.

A tensão entre o desejo da criança e a realidade objetiva é que da origem ao lúdico acionado pela imaginação. Assim podemos afirmar que as brincadeiras por abrir espaços para o jogo da linguagem com a imaginação, se configura como possibilidade da criança forjar novas formas conceber a realidade social e cultural em que vive, além de servir como base para a construção de conhecimentos e valores. Isto faz com que o Brincar seja uma grande fonte de desenvolvimento e aprendizagem.

É necessário que, desde a pré-escola, as crianças tenham condições de participarem de atividades que deixem florescer o lúdico.

Pode-se observar mais atentamente:

- A importância da repetição ocorre durante a brincadeira, fato este que não deve ser simplesmente ao prazer propiciado pelo exercício, mas trata-se acima de tudo, de uma forma de assimilar o novo.
- O valor da imaginação e o papel a ela atribuído quer no desenvolvimento da inteligência das crianças, quer no processo de aprendizagem, do ponto de vista da formação de conceitos (Compreender como ocorre o processo de representação da criança e seu alcance, uma vez que ela consegue combinar simultaneamente o pensamento, a linguagem e a fantasia).
- Na brincadeira a criança tem a oportunidade não apenas de vivenciar as regras impostas, mas de transformá-las, recriá-las de acordo com as suas necessidades de interesse e ainda entendê-las. Não se trata de uma mera aceitação, mas de um processo de construção que se efetiva com a sua participação.

A relação da brincadeira e o desenvolvimento da criança permite que se conheça com mais clareza importantes funções mentais, com o desenvolvimento do raciocínio da linguagem.

Vygotsky (1998) revela como o jogo infantil aproxima-se da arte, tendo em vista necessidade da criança criar para si o mundo às avessas para melhor compreendê-lo, atitude que também define a atividade artística.

2.1 Educação Física Escolar

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9394/96, em 22 de dezembro de 1996, em seu art.26 e inciso terceiro, “a Educação Física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular da Educação Básica, ajustando-se às faixas etárias e às condições da população escolar, sendo facultativa nos cursos noturnos”.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física trazem uma proposta que procura democratizar, humanizar e diversificar a prática pedagógica da área, buscando ampliar, de uma visão apenas biológica, para um trabalho que incorpore as dimensões afetivas, cognitivas e socioculturais dos alunos. Incorpora, de forma organizada, as principais questões que o professor deve considerar no desenvolvimento de seu trabalho, subsidiando as discussões, os planejamentos e as avaliações da prática de Educação Física (BRASIL, 1998).

O trabalho de Educação Física nas séries finais do ensino fundamental é muito importante, na medida em que possibilita aos alunos uma ampliação da visão sobre a cultura corporal de movimento e, assim, viabiliza a autonomia para o desenvolvimento de uma prática pessoal e a capacidade para interferir na comunidade, seja na manutenção ou na construção de espaços de participação em atividades culturais, como jogos, esportes, lutas, ginásticas e danças, com finalidades de lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções. Resignificar esses elementos da cultura e construí-los coletivamente é uma proposta de participação constante e responsável na sociedade (BRASIL, 1998).

De acordo com Souza *et al* (2009), o que vai diferenciar a presença de um professor de Educação Física dos demais atendentes na Educação é a comunicação, a compreensão, a leitura, a interação e o envolvimento, a promoção da evolução da criança por intermédio das manifestações corporais, do movimento, do jogo e das atividades lúdicas. Essas capacidades são exercitadas pelos profissionais que, conscientes da importância das primeiras comunicações não verbais – através do tônus – entram em comunicação corporal com as crianças.

Para Balbé (2008), a Educação Física escolar tem como um de seus objetivos atuar no sentido de criar uma interação e socialização entre seus alunos, visando a uma vida saudável. A vida, nos grandes centros urbanos, impõe enormes restrições à atividade física espontânea da criança. Estas restrições acabam por induzir a hábitos extremamente sedentários, tornando iminente o risco de graves conseqüências para a saúde física e mental. A prática regular de atividade física se torna uma necessidade para as crianças e uma fonte preciosa de saúde, a qual promove o melhor crescimento e desenvolvimento do praticante.

As aulas de Educação Física devem proporcionar aos alunos experiências positivas adequadas às suas necessidades e executadas de forma que respeitem as diferenças individuais, para que os mais aptos não sejam privilegiados e os menos aptos não sejam desestimulados. O aluno deve sentir prazer no que está fazendo e também deve estar consciente de que tudo o que está sendo realizado é para seu bem e não por ser uma simples disciplina da escola. É necessário que conheçam os conceitos relacionados à saúde e à atividade física, para que adquiram e desenvolvam habilidades para iniciar a prática de exercícios regulares ou para que sejam, cada vez mais, motivados (BALBÉ, 2008).

Segundo Freire (1991), a Educação Física tem um papel de ensino de movimentos que respeita as individualidades da criança, o estímulo à liberdade e à criatividade individual. Nesse contexto, o professor assume uma “personagem”, a qual deve aplicar as atividades físicas por meio de exercícios de fácil execução, com graduação para cada idade e tendo em conta a evolução física e psíquica do aluno, dando-lhe liberdade para movimentar-se espontaneamente e da forma que desejar. Esses movimentos de caráter mais subjetivo e espontâneo caracterizam o chamado “mundo fenomenológico dos movimentos”, que afastaria uma provável limitação existente na “Educação Física mecanizada” e, dessa forma, o proveito pedagógico que poderia se tirar do processo ensino-aprendizagem seria bem maior.

Acredita-se que o docente deve se comprometer com o processo ensino-aprendizagem, possibilitando à criança, por meio de sua mediação, conhecer a si mesma e o mundo a seu redor. Portanto, para se obter melhores resultados na aprendizagem, deve-se valorizar o conhecimento que o aluno traz da sua trajetória, sendo necessário ao professor propor atividades que a desafie e a impulse ao aprendizado. Quanto mais interação entre os alunos e o professor, maior será a aprendizagem, sendo importante que o professor busque o conhecimento sempre, qualificando-se e fazendo pesquisas, para que suas aulas sejam dadas com qualidade.

2.2 Formação lúdica

Percebe-se nos dias atuais um aumento contínuo em publicações, pesquisas e estudos que enfatizam a importância do brincar para o desenvolvimento infantil. Cada vez mais, teóricos e pesquisadores têm direcionado seus estudos para essa questão, ressaltando e discutindo o papel das escolas de Educação Infantil e do Ensino Fundamental (BOMFIM, 2008).

Para Martins (2008), a expansão da Educação Infantil no mundo e no Brasil tem sido crescente, ainda que não no ritmo em que profissionais e sociedade gostariam. No entanto, podem-se constatar as mudanças nas concepções de infância, na organização e reestruturação de sistemas e instituições de ensino, que paulatinamente se tornam mais conscientes da importância de se conhecer melhor a infância e com mais cientificidade todos os processos que envolvem o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças.

Diante dos atuais problemas da vida contemporânea, como as condições habitacionais, principalmente nas grandes cidades, que se mostram anos luz distantes do ideal de formação humanizadora, sabe-se que é a escola de Educação Infantil o local que deve oferecer à criança o apropriado suplemento de oportunidades para o desenvolvimento das suas capacidades físicas e intelectuais, logo, as oportunidades para que as crianças cresçam e desenvolvam suas potencialidades quanto ao ser e ao aprender. Sobretudo, é essencial que se garantam à criança vivências que não as distancie daquilo que lhe é peculiar, ou seja, do brincar, sem que isso signifique um afrouxamento do compromisso com a construção e perpetuação do saber elaborado e socialmente legitimado (BOMFIM, 2008).

Friedman (2003) afirma que para a criança, de um modo geral, a brincadeira é uma linguagem não verbal na qual ela expressa e passa mensagens, mostrando como interpreta e percebe o mundo. Dessa forma, a brincadeira constitui-se, basicamente, em um sistema que integra a sua vida social. Assim, o brincar tem sido um elemento capaz de proporcionar à criança momentos enriquecedores com vivências diversas, nas quais ela expressa seus sentimentos de amizade, de satisfação, de contentamento, tristeza. A criança procura satisfazer tais necessidades afetivas e intelectuais, assimilando o real à sua própria vontade, resultando, daí, um equilíbrio pessoal do mundo físico e social promovido pelos mais velhos

Antunes (2003) defende que o lúdico possui implicações importantíssimas em todas as etapas da vida psicológica de uma criança e representa erro inaceitável considerá-lo como atividade trivial ou perda de tempo. Dessa maneira, o brincar não tem apenas função de dar prazer à criança, mas de libertá-la de frustrações, canalizar sua energia, dar motivo a sua ação, explorar sua criatividade e imaginação. Destacam-se assim, fatos em que o brincar implica na facilitação da aprendizagem como a motivação, a curiosidade e alegria da descoberta, satisfação pelos resultados alcançados, podendo-se, ainda, resumir tudo isso em afetividade ou ternura, pois provavelmente não existe qualquer outro recurso que como o brincar possa propiciar a integração de todos esses elementos e que envolvam a afetividade.

O lúdico se caracteriza como uma categoria imaterial, que não pode ser vista nem tocada, ligada ao prazer, ao riso, ao divertimento, ou até mesmo ao desprazer. O brinquedo se caracteriza como suporte da brincadeira; a brincadeira se caracteriza como um conjunto de ações no qual podem estar presentes o elemento lúdico, o brinquedo e as regras. Brincar se caracteriza como o ato da brincadeira ou do jogo, certamente com os mesmos elementos presentes neles; e jogo se caracteriza como uma atividade voluntária dotada de prazer e tensão, com a finalidade em si mesma, sem preocupação com resultados (BOMFIM, 2008).

Para Varoneli e Machado (2007), a infância é um período privilegiado durante a vida humana para o desenvolvimento de brincadeiras diversas. Entretanto, o que poucas pessoas sabem é que a criança aprende e se desenvolve nos mais amplos sentidos por meio das brincadeiras e atividades lúdicas. É através das brincadeiras que a criança explora o meio em que vive e aprende mais sobre os objetos da cultura humana; também é pelas brincadeiras que a criança internaliza regras e papéis sociais e passa a ser apta para viver em sociedade. Para Mukhina (1996, p. 156),

“[...] as crianças refletem no jogo dramático toda a diversidade da realidade que as circunda: reproduzem cenas da vida familiar e do trabalho, refletem acontecimentos relevantes como os vôos espaciais etc. A realidade, ao ser representada nos jogos infantis, converte-se em argumento do jogo dramático. Quanto mais ampla for a realidade que as crianças conhecem, tanto mais amplos e variados serão os argumentos de seus jogos. Por isso, um pré-escolar mais novo tem um número de argumentos mais limitados do

que outro mais velho. As crianças de 5 a 6 anos brincam de convidados, filhos e mães, mas também de construir uma ponte ou de lançar uma nave espacial”.

Segundo Varoneli e Machado (2007), a brincadeira favorece ainda o desenvolvimento da autoestima, da criatividade e da psique infantil, ocasionando mudanças qualitativas em suas estruturas mentais. Através das brincadeiras, as crianças desenvolvem também algumas noções de grande importância para a vida em sociedade, como a noção das regras e também dos papéis sociais. As brincadeiras auxiliam as crianças no desenvolvimento da atenção, memória, concentração, além da compreensão de regras e papéis sociais. Assim, considera-se importante a discussão do papel das escolas de Educação Infantil frente às necessidades e possibilidades da criança.

De acordo com Mukhina (1996), a criança utiliza-se do jogo dramático e reproduz as relações e as atividades de trabalho dos adultos de forma lúdica, por sua vez o jogo é a atividade principal das crianças, pois dá origem a mudanças qualitativas na psique infantil. A autêntica atividade lúdica só ocorre quando a criança realiza uma ação subentendendo outra e manuseia um objeto subentendendo outro. A atividade lúdica tem um caráter semiótico (simbólico). No jogo revela-se a função semiótica em gestação da consciência infantil

Para Rojas (2005), a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Observa-se isso quando se enfatiza a formação lúdica no curso nas aulas de Educação Física, havendo duas dimensões importantes nessa formação: a formação do educador e a formação lúdica do educador. A primeira envolve o aspecto geral teórico-prático do acadêmico do curso de Educação Física em sua prática pedagógica. A segunda envolve o acadêmico e os professores que já atuam na Educação Física e se encontram na realidade escolar, bem como os aspectos metodológicos, que envolvem a criança-sujeito, do conhecimento em construção.

Outra importante consideração nessa vertente é a de que a atividade lúdica apresenta dois elementos-chave como definidores de jogo infantil: as regras e o imaginário. Tanto no jogo simbólico (faz-de-conta/jogo de papéis) como no de regras, essas duas características estão presentes. O que muda é a intensidade e a forma como elas aparecem: no jogo simbólico, o que predomina é a situação imaginária, mas as regras estão presentes, porém de forma implícita; no jogo de regras, o imaginário está presente, mas de forma latente. Portanto, percebe-se que brincar é coisa séria. É o grande desafio para o educador infantil em sua formação lúdica e na construção interdisciplinar do processo aprendizagem (ROJAS, 2005).

A autêntica atividade lúdica só ocorre quando a criança realiza uma ação subentendendo outra e manuseia um objeto subentendendo outro. A atividade lúdica tem um caráter semiótico (simbólico). No jogo revela-se a função semiótica em gestação na consciência infantil. Essa função se revela através do jogo e se reveste de algumas características especiais. O sentido lúdico de um objeto pode ter com esse uma semelhança muito menor do que a que tem um desenho com a realidade que representa. Mas o substituto lúdico oferece a possibilidade de ser manuseado tal como se fosse o objeto que ele substitui (MUKHINA, 1996).

As aulas de Educação Física escolar são um rico momento de troca de cultura, nelas acontece o que se pode chamar de pluralidade cultural, pois os alunos são oriundos de diversas regiões, assim como seus pais, e, com isso, trazem uma bagagem cultural imensa (RUSSO e ANDRADE, 2002).

Para Neira e Nunes (2008) *apud* Russo e Andrade (2009), socializar é ampliar o repertório de brincadeiras, rodas cantadas e lengalengas pertencentes à cultura corporal. Conhecer suas variações regionais, procedimentais e nominais. Adaptá-las para as condições do grupo (número de alunos, espaço físico, tempo de aula). Adotar uma postura participativa e não preconceituosa em relação às diferenças físicas, sexuais e raciais.

Em relação à atividade física realizada pelas crianças, pode-se dizer que é papel da família, dentre suas várias funções, dialogar com o educador físico para o bom

desenvolvimento da criança. Segundo Pereira (2010), a família deve se organizar para traçar e dedicar um tempo aos seus filhos. É preciso que os pais reconheçam a importância de investirem na educação dos filhos e perceberem que não estão perdendo tempo, mas sim valorizando seu tempo.

Segundo Martins (2008), quanto mais estímulos forem oferecidos à criança, mais esta desenvolverá seu potencial criativo. O jogo, o brinquedo e as brincadeiras possibilitam a expressão de sentimentos e vivências diversas, desde o amor até as angústias, representando testemunhos históricos e culturais da sociedade, possuindo um valor educativo intrínseco que permeia todos esses aspectos, inserindo, portanto, a criança no mundo real em que vive.

Conforme Pereira (2010), a indiferença dos pais quanto à aprendizagem dos filhos diminui a autoestima da criança, tornando-a desmotivada. Pais que convivem constantemente com a criança acumulam uma grande quantidade de experiências sobre seu desenvolvimento e se encontram em uma posição privilegiada para detectar problemas, desde que tenham os olhos voltados para isso. Dessa forma, os pais e educadores físicos necessitam caminharem juntos, lutando para que seus objetivos sejam alcançados, utilizando instrumentos de estímulo, incentivo, doação e motivação em busca do desenvolvimento físico e mental de seus filhos.

De acordo com Souza *et al* (2009), os professores de Educação Física não podem se limitar ao desenvolvimento de habilidades, já que devem ser conhecedores de que o corpo é uma totalidade Falkenbach (2002) *apud* Souza (2009), diz que o corpo transmite e se comunica sem a necessidade das palavras. O que diferencia a presença de um professor de Educação Física dos demais professores na Educação Infantil é a comunicação, a compreensão, a leitura, a interação e o envolvimento, a promoção da evolução da criança por intermédio das manifestações corporais, do movimento, do jogo e das atividades lúdicas. Essas capacidades são exercitadas pelos profissionais que, conscientes da importância das primeiras comunicações não verbais – através do tônus –, entram em comunicação corporal com as crianças.

Para Caetano (2008), o professor tem um papel fundamental no processo ensino aprendizagem. O educador trabalhará por meio de agrupamentos, leitura

diversificada e a valorização do conhecimento prévio do aluno. Dessa forma, desenvolverá no aluno a capacidade de ler e escrever a partir de atividades lúdicas, avançando nas diferentes hipóteses sobre o funcionamento do sistema de escrita.

Ainda para a autora, o professor, no processo de letramento, deve dar a oportunidade ao aluno de se alfabetizar de modo simples, lúdico e prazeroso, objetivando a formação de leitor e escritor eficiente, que saiba usar a linguagem oral e a escrita nas mais diversas situações, familiarizando com os diversos tipos de textos: quadrinhas, poemas, placas de rua, parlendas, cantigas de roda, pequenas canções , adivinhas , trava-língua, textos poéticos, textos narrativos, textos folclóricos, textos informativos, cruzadinhas, diagramas, carta enigmática, liga pontos, camuflagem e outros.

Segundo Melo (2008), é muito importante que o professor busque sempre ampliar seus conhecimentos sobre o lúdico e que utilize com mais freqüência técnicas que envolvam brincadeiras, proporcionando o desenvolvimento integral de seus alunos.

É importante também que o professor tenha em mente que o jogo utilizado como recurso pedagógico deve ter um enfoque voltado para motivar novas aprendizagens, para que, assim, o aluno se divirta e ao mesmo tempo adquira novas capacidades ou pelo menos desenvolva as que já possui.

Ainda para este autor, é taxativo compreender que existem duas dimensionalidades para a aplicação da brincadeira na aprendizagem: a formação do educador e a formação lúdica do educador. A primeira envolve o aspecto geral teórico-prático dos cursos de licenciatura em geral, em sua prática pedagógica. A segunda envolve os professores que já atuam na Educação Infantil e se encontram na realidade escolar, bem como os aspectos metodológicos que envolvem a criança-sujeito, do conhecimento em construção.

De acordo com Nunes e Couto (2004), a Educação Física escolar guarda lembranças a todos que a freqüentaram, uns a lembram como uma experiência prazerosa e de sucesso, outros como algo ruim e de sensação de incompetência. Diante disso, é importante que o professor, durante as aulas de Educação Física,

busque o melhor para realizar um trabalho sério, construtor de conhecimentos e substancialmente prazeroso.

2.3 O lúdico na educação infantil: visões de Piaget e Vygostky

Com relação ao jogo, Piaget (1998) acredita que ele é essencial na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos.

Em torno dos 2-3 e 5-6 anos nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da criança de não somente relembrar o mentalmente o acontecido, mas de executar a representação.

Em período posterior surgem os jogos de regras, que são transmitidos socialmente de criança para criança e por conseqüência vão aumentando de importância de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social. Para Piaget, o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

Já Vygotsky (1994), diferentemente de Piaget, considera que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. Ele não estabelece fases para explicar o desenvolvimento como Piaget e para ele o sujeito não é ativo nem passivo: é interativo.

Segundo ele, a criança usa as interações sociais como formas privilegiadas de acesso a informações: aprendem a regra do jogo, por exemplo, através dos outros e não como o resultado de um engajamento individual na solução de problemas. Desta maneira, aprende a regular seu comportamento pelas reações, quer elas pareçam agradáveis ou não.

Enquanto Vygotsky fala do faz-de-conta, Piaget fala do jogo simbólico, e pode-se dizer, segundo Oliveira (1984), que são correspondentes.

Segundo Oliveira (1984), o brinquedo cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal na criança, lembrando que ele afirma que a aquisição do conhecimento se dá através das zonas de desenvolvimento: a real e a proximal. A zona de desenvolvimento real é a do conhecimento já adquirido, é o que a pessoa traz consigo, já a proximal, só é atingida, de início, com o auxílio de outras pessoas mais “capazes”, que já tenham adquirido esse conhecimento.

Vygostky (1994) afirma que as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade.

Piaget (1998) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa

Na visão sócio-histórica de Vygotsky, a brincadeira, o jogo, é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Essa é uma atividade social, com contexto cultural e social.

Para Vygotsky, citado por Wajskop (1998), a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz.

Vygotsky, citado por Lins (1999), classifica o brincar em algumas fases: durante a primeira fase a criança começa a se distanciar de seu primeiro meio social, representado pela mãe, começa a falar, andar e movimentar-se em volta das coisas. Nesta fase, o ambiente a alcança por meio do adulto e pode-se dizer que a fase estende-se até em torno dos sete anos. A segunda fase é caracterizada pela imitação, a criança copia os modelos dos adultos. A terceira fase é marcada pelas convenções que surgem de regras e convenções a elas associadas.

Vygotsky (1994), ainda afirma que é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das

motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos.

A noção de “zona proximal de desenvolvimento” interliga-se, portanto, de maneira muito forte, à sensibilidade do professor em relação às necessidades e capacidades da criança e à sua aptidão para utilizar as contingências do meio a fim de dar-lhe a possibilidade de passar do que sabe fazer para o que não sabe.

As brincadeiras que são oferecidas à criança devem estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que ela se encontra, desta forma, pode-se perceber a importância do professor conhecer a teoria de Vygotsky.

No processo da educação infantil o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento.

A desvalorização do movimento natural e espontâneo da criança em favor do conhecimento estruturado e formalizado ignora as dimensões educativas da brincadeira e do jogo como forma rica e poderosa de estimular a atividade construtiva da criança. É urgente e necessário que o professor procure ampliar cada vez mais as vivências da criança com o ambiente físico, com brinquedos, brincadeiras e com outras crianças.

O jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança.

Negrine (1994), em estudos realizados sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil, afirma que, quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica. Segundo este autor, é fundamental que os professores tenham conhecimento do saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sócio-cultural, para formular sua proposta pedagógica.

2.4 O valor educacional da ludicidade

Pode-se dizer que a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, sendo, muitas vezes, utilizada como recurso pedagógico. São várias as razões que levam os educadores físicos a utilizarem atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem. Para Campos (2006), o brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, as crianças desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para serem cidadãos capazes de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, quanto no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc. (CAMPOS, 2006).

Muitos filósofos posicionam-se a favor do uso de atividades lúdicas em sala de aula, mas há os que criticam essa prática. Dentre eles, podem-se citar Cardoso (1996, p. 37) que afirma que “o jogo em sala de aula apresenta uma conotação negativa, sendo visto como superficialidade e com motivação oculta”. Dinello (1982, p. 51) critica o jogo na escola por considerá-lo apenas uma “aparência de jogo ou como um falso jogo”, a fim de obter uma falsa resposta esperada. No entanto, Dinello (1982) cita grandes educadores, como Comenius que, em sua obra *Didactica Magna de 1632*, mostraram a utilização de um método de acordo com a natureza e recomendavam a prática de jogos, devido ao seu valor formativo. Ou seja, é importante reconhecer a importância das atividades lúdicas nas diversas áreas do saber.

Para Piaget (1998), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Segundo o filósofo,

o jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET, 1998, p.160).

O professor e os profissionais que trabalham na Educação Física precisam ter assegurados seus próprios direitos a uma educação que lhes permita serem autônomos e críticos no exercício da profissão. Baseando-se na produção atual de conhecimento sobre formação do professor, é importante que os projetos formativos se estruturam em torno das práticas escolares concretas e das reais necessidades dos professores no seu cotidiano. É preciso valorizar os saberes oriundos da experiência docente, visando a confrontá-los com os saberes acadêmicos. Nessa perspectiva, o professor é visto como um sujeito social imerso na cultura e não de forma abstrata e deslocado da sua própria história.

2.5 O lúdico como um estímulo prazeroso para a aprendizagem

A idéia de unir o lúdico à Educação não é tão recente quanto pode parecer. De acordo com Teixeira (1995), em 1632, Comenius terminou de escrever sua obra *Didactica Magna*, por meio da qual apresentou sua concepção de educação. Ele pregava a utilização de um método de acordo com a natureza e recomendava a prática de jogos, devido ao seu valor formativo.

Segundo Vygostsky (1994) *apud* Nunes (2004), a adoção de características lúdicas no relacionamento em sala de aula encontra resistência. Talvez a principal delas seja a crença equivocada de que o brinquedo e o jogo trazem elementos perturbadores de ordem, levando às atitudes de indisciplina. Para Nunes (2004), as atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança e, nesse sentido,

satisfazem a uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica.

Dessa forma, para Duarte (2009), o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso devido à sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É esse aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude dessa atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são estimulantes, mas requerem um esforço espontâneo.

No processo de aprendizado da criança, as atividades lúdicas estimulam o desenvolvimento da fala e da escrita, ou seja, a aprendizagem e o desenvolvimento estão intimamente relacionados. Além disso, se percebe que os atos de brincar e jogar fazem com que a criança aplique seu esquema mental à realidade que a cerca, aprendendo sobre esta realidade e buscando assimilá-la. Enfim, a criança reproduz as suas vivências, expressando e construindo a realidade. O lúdico possibilita a relação da criança com o mundo externo, sendo importante na formação da sua personalidade e no processo de socialização.

De acordo com Vygostsky (1994) *apud* Nunes (2004), os jogos podem possibilitar a aquisição do conhecimento físico, no qual a criança terá elementos para estabelecer relações e desenvolver seu raciocínio lógico-matemático. Por meio dos jogos, as crianças têm oportunidade de lidarem com as “dificuldades”, pois o jogo e a brincadeira proporcionam prazer e desprazer. O jogo/brincadeira são recursos dos quais o educador pode fazer uso para ajudar as crianças com dificuldades de aprendizagem a se tornarem sujeitos pensantes, participantes ativos e felizes.

Conforme Duarte (2009), muitas são as habilidades sociais reforçadas pelos jogos, brinquedos e brincadeiras, tais como a cooperação, a comunicação eficaz, a competição honesta e a redução da agressividade. O brinquedo permite que as crianças progridam até atingirem um nível de autonomia maior do que as demais

crianças que não têm essa prática. Pode-se dizer que a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, sendo, muitas vezes, utilizada como recurso pedagógico. São várias as razões que levam os educadores a utilizarem atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem.

Muitos filósofos posicionam-se a favor em relação ao uso de atividades lúdicas em sala de aula, mas há os que criticam essa prática. Dentre estes, pode-se citar Berne *apud* Cardoso (1996, p. 37) que afirma que “o jogo em sala de aula apresenta uma conotação negativa, sendo visto como superficialidade e com motivação oculta”. Dinello (1982, p. 51) critica o jogo na escola por considerá-lo apenas uma aparência de jogo ou como um falso jogo, a fim de obter uma falsa resposta esperada. No entanto, como já dito, percebe-se que grandes educadores como Comenius, em sua obra *Didactica Magna de 1632*, mostraram a utilização de um método de acordo com a natureza e recomendavam a prática de jogos, devido ao seu valor formativo. Ou seja, é importante reconhecer a importância das atividades lúdicas nas diversas áreas do saber.

Para Vygotsky (1994) *apud* Souza (2002), na ausência do outro, o homem não se constrói homem. Considerando essa concepção, percebe-se a importância atribuída por Vygotsky ao papel do outro no desenvolvimento. Mesmo não relacionando a capacidade cognitiva à experiência como fez Piaget, Vygotsky descreve momentos significativos pelos quais as crianças passam a partir da relação com o outro. Como pode-se observar, as teorias das zonas de desenvolvimento são definidas como:

(a) Zona de Desenvolvimento Real

É determinada por aquilo que a criança é capaz de fazer sozinha porque já tem um conhecimento consolidado.

(b) Zona de Desenvolvimento Potencial

É determinada por aquilo que a criança ainda não domina, mas é capaz de realizar com o auxílio de alguém mais experiente.

(c) Zona de Desenvolvimento Proximal

É a distância entre o desenvolvimento real e o potencial, ou seja, aquilo que a criança hoje faz com a ajuda de um adulto ou de outra criança mais experiente, amanhã poderá estar fazendo sozinha.

Para Vygotsky (1994) *apud* Souza (2002), ao se fazer referências aos diversos tipos de brincadeiras, se discute o papel do brinquedo, referindo-se especificamente ao jogo de papéis ou à brincadeiras de “faz-de-conta”, como brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo, pois numa situação imaginária como a que ocorre na brincadeira de faz-de-conta, a criança é levada a agir num mundo imaginário, em que a situação é definida pelo significado estabelecido pela brincadeira e não pelos elementos reais concretamente presentes.

A utilização de atividades lúdicas nas escolas pode contribuir para uma melhoria nos resultados obtidos pelos alunos. Cabe ressaltar que atividades de cunho lúdico não abarcaria toda a complexidade que envolve o processo educativo, mas poderiam auxiliar na busca de melhores resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. Ou seja, estas atividades seriam mediadoras de avanços e contribuiriam para tornar a sala de aula um ambiente alegre e favorável.

De acordo com Piaget (1998), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

A música também é importante no processo de educação infantil, pois sempre esteve presente na vida do homem, representando uma forma de comunicação entre os homens, mesmo antes da leitura e da escrita, viabilizando a expressão das idéias e das emoções. Ou seja, a infância é um período em que a criança está se desenvolvendo, sendo essencial que, na Educação Infantil, o trabalho com as variadas linguagens seja significativo. A música é uma dessas formas, pois é uma oportunidade de a criança ampliar e vivenciar as experiências culturais, reproduzindo as criações musicais (TEIXEIRA, 2004).

Segundo Teixeira (2004), é imprescindível que os profissionais procurem e analisem as letras e os arranjos musicais que compõem as músicas dos diversos cd's indicados para a infância, pois, a partir disso, eles podem realmente oferecer contribuições positivas, considerando as particularidades dessa etapa do desenvolvimento, sendo necessário que os educadores se coloquem em condição de superar as tradicionais práticas pedagógicas, encontrando alternativas para uma eficaz e significativa utilização da música no cotidiano escolar.

2.6 A importância das aulas de Educação Física para o processo de aprendizagem

Para Cezário (2008), torna-se fundamental mudar a ênfase na aptidão física e no rendimento padronizado, tendo a Educação Física que ser mais abrangente, contemplando as dimensões de cada prática corporal, podendo sistematizar situações de ensino e aprendizagem, garantindo aos alunos acesso ao conhecimento prático e conceitual, mostrando um trabalho que incorpore a afetividade, o cognitivo e dimensões socioculturais dos alunos. Sabe-se que hoje a atividade física não resulta apenas em exercitar ou disciplinar o corpo, pois este encontra-se vinculado à mente num contexto sociocultural.

Por meio das atividades físicas, dentro ou fora da escola, é que a criança desenvolve os aspectos psicomotores, afetivos e cognitivos e também, através delas, a criança adquire habilidades específicas, servindo estas para outros ramos de sua vida. Quando a aula de Educação Física é bem estruturada e bem orientada, ela torna-se uma mola propulsora para os alunos, servindo de incentivo para que eles pratiquem atividades físicas também fora da instituição escolar, podendo, assim, usufruir de forma mais ampla dos benefícios da atividade física (CEZÁRIO, 2008).

A fase do corpo representado é caracterizada dos sete aos doze anos, já que nesta fase a criança poderá representar mentalmente seu corpo diante de uma seqüência do movimento. Piaget relata, no seu estudo sobre a evolução da inteligência, que é

nesta fase que a criança está no período das operações concretas, podendo ela ter um desempenho progressivamente mais consciente de sua própria motricidade (ARAUJO, 1992).

Para Krug e Marques (2008), a Educação Física escolar consiste no desenvolvimento orgânico e funcional da criança, procurando, através de atividades físicas, melhorar os fatores de coordenação e execução de movimentos. Para atingir este objetivo, as atividades de correr, saltar, arremessar, trepar, pendurar-se, equilibrar-se, levantar e transportar, puxar, empurrar, saltitar, girar, pular corda permitem a descarga da agressividade, estimulam a auto-expressão, concorrem para a manutenção da saúde, favorecem o crescimento, previnem e corrigem os defeitos de atitudes e boa postura.

Conforme Barros e Barros (1972), é muito importante o papel do educador físico ao propor aos alunos atividades cuja caracterização permitam uma movimentação constante e a exploração máxima do ambiente. É evidente que estas atividades devem ser adequadas ao estado de desenvolvimento de cada criança para, dessa forma, fazer com que os movimentos sejam próprios ao seu grau de desenvolvimento morfofisiológico, o que contribui de maneira significativa para o avanço orgânico e funcional dos alunos em cada etapa de sua vida escolar. Em torno disso é que se situa a grande discussão que se faz a respeito da Educação Física na atualidade, uma vez que muitos a vêem como um estímulo ao simples desenvolvimento físico através de gestos e movimentos padronizados, tirando, assim, o caráter educacional pertencente à Educação Física que visa a atuar sobre a formação do caráter humano e contribuir para um maior rendimento do trabalho intelectual.

Segundo Lima (2009), a Educação Física escolar pode ser uma grande aliada para o desenvolvimento da aprendizagem (tanto a formal - sala de aula - quanto a aprendizagem para vida e para o cotidiano). Mesmo que haja uma dificuldade instalada no espaço escolar, ela pode ser uma atividade que irá contribuir, e muito, para o tratamento psicopedagógico (tratamento das dificuldades de aprendizagem) da criança. Colocando a Educação Física não como mera auxiliar das outras disciplinas e sim como uma disciplina independente, mas que possui um caráter

transdisciplinar, utilizamos o brincar como recurso pedagógico, ou seja, o conteúdo dessa Educação Física escolar é composto de brinquedos e brincadeiras.

2.7 A relação dos jogos e brincadeiras com educação corporal, afetiva, cognitiva e sociocultural

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física (1997), a criança, durante o seu período escolar, deve desenvolver o conhecimento ajustado de si mesma e o sentimento de confiança em suas capacidades afetiva, física, cognitiva, ética, estética, de inter-relação pessoal e de inserção social, para agir com perseverança na busca de conhecimento e no exercício da cidadania. Daí a importância de se trabalhar com jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física, pois estes possibilitam, além da educação corporal e afetiva, a educação cognitiva e sociocultural.

O documento de Educação Física traz uma proposta que procura democratizar, humanizar e diversificar a prática pedagógica da área, buscando ampliar, de uma visão apenas biológica, para um trabalho que incorpore as dimensões afetivas, cognitivas e socioculturais dos alunos. Incorpora, de forma organizada, as principais questões que o professor deve considerar no desenvolvimento de seu trabalho, subsidiando as discussões, os planejamentos e as avaliações da prática da Educação Física nas escolas (BRASIL, 1997).

Para Zuliani e Betti (2002), a Educação Física enquanto componente curricular da Educação básica deve assumir, então, outra tarefa: introduzir e integrar o aluno à cultura corporal de movimento, formando o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transformá-la, instrumentalizando-o para usufruir do jogo, do esporte, das atividades rítmicas e dança, das ginásticas e práticas de aptidão física, em benefício da qualidade da vida. Ou seja, a integração que possibilitará o usufruto da cultura corporal de movimento há de ser plena – é afetiva, social, cognitiva e motora. Vale dizer, é a integração de sua personalidade.

Ainda para Zuliani e Betti (2002, p. 75)

é tarefa da Educação Física preparar o aluno para ser um praticante lúcido e ativo, que incorpore o esporte e os demais componentes da cultura corporal em sua vida, para deles tirar o melhor proveito possível. Tal ato implica também compreender a organização institucional da cultura corporal em nossa sociedade; é preciso prepará-lo para ser um consumidor do esporte-espetáculo, para o que deve possuir uma visão crítica do sistema esportivo profissional.

Segundo Nunes e Couto (2004), a Educação Física é muito mais que o adestramento e o vigor físico do corpo, pois a cooperação também formula valores para o grupo. E como ferramenta de cooperação, o jogo é a forma mais simples e natural para o desenvolvimento do sentimento de trabalho em grupo. Quando se está jogando, as decisões tomadas devem partir do que a maioria decidir, ou seja, a democracia entra em vigor.

Estes os autores reforçam também que, quando se pratica um jogo, existem regras a serem seguidas e, quanto mais rígidas, maior é a atenção exigida. Nas escolas as regras são fundamentais, pois permitem à criança a percepção da passagem do jogo para o trabalho. Não apenas no âmbito escolar, mas também em todas as situações que tenhamos o convívio social, necessitamos de regras para um melhor relacionamento.

Uma das características do jogo é a liberdade de ação do jogador. A criança, ao brincar, não está preocupada com habilidades motoras, aquisição de conhecimentos, ela simplesmente brinca sem se preocupar. Sendo assim, o jogo deve ser usado na Educação Física como estratégia para se estimular um aprendizado significativo e pertinente ao cotidiano dos alunos (NUNES e COUTO, 2004).

3 METODOLOGIA

3.1 Tipo de pesquisa

Quanto à metodologia, foi realizado um estudo de revisão bibliográfica, com abordagem qualitativa, por meio de uma pesquisa documental acerca dos jogos e brincadeiras como estimulantes e criadores de oportunidades prazerosas para uma aprendizagem espontânea, maior interesse e aumento da autoestima da criança.

Todo material recolhido foi selecionado, pois pretendeu-se estabelecer um plano de leitura que servisse como fundamentação teórica da pesquisa.

3.2 Procedimentos

Para a realização desta pesquisa foram utilizados artigos científicos, livros, dissertações, teses e *sites* sobre o tema, tendo por base o aporte teórico de autores como Antunes (2003), Araujo (1992), Dos Santos (2000), Lopes (2001), Mukhlna (1996), Negrine (1994), Piaget (1998), Teixeira (1995), Varonell e Machado (2007), Vygotsky (1994), dentre outros, não de menor importância. Também lançou-se mão dos Parâmetros Curriculares Nacionais e da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em primeiro lugar, tanto meninos quanto meninas expressam através de seus jogos grande parte dos usos e relações sociais que conhecem. O jogo é, por sinal, um meio extraordinário para a formação da identidade e a diferenciação pessoal. Entretanto, os professores precisam ser bastante cuidadosos e sensíveis para não reproduzir através de seus valores, os papéis sexistas tradicionais. Neste sentido possibilitar que meninos e meninas joguem juntos, evitando expressões como "os meninos não jogam...." ou, "isto não é para uma menina...", estimulando e favorecendo o crescimento e a identidade tanto de meninos como meninas, sem reforçar estereótipo sociais, ainda existentes em muitas regiões do país ou arraigados em certas culturas.

Em segundo lugar, é preciso que os professores se coloquem como participantes, acompanhando todo o processo da atividade, mediando os conhecimentos através da brincadeira e do jogo, afim de que estes possam ser reelaborados de forma rica e prazerosa.

Se os estímulos estiverem adequados ao estágio de desenvolvimento em que a criança se encontra, as experiências vividas constituir-se-ão em aprendizagens ricas e duradouras.

No contexto escolar, propor brincadeiras como aprendizagem, aproxima-se do trabalho. Evidencia-se que o brincar transformado em instrumento pedagógico na Educação, vai favorecer a formação da criança para cumprir seu papel social, e mais tarde de adulto.

Em terceiro, é necessário que o educador insira o brincar em um projeto educativo, o que supõe intencionalidade, ou seja, ter objetivos e consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem infantis. Contudo, esse projeto educativo não passa de ponto de partida para sua prática pedagógica, jamais é um ponto de chegada rigidamente definido de antemão, pois é preciso renunciar ao controle, à centralização e à onisciência do que ocorre com as crianças em sala de aula. De um lado, o educador deve desejar – no sentido da dimensão mais subjetiva de “ter objetivos” – e, ao mesmo tempo, deve abdicar de seus desejos – no sentido de permitir que as crianças, tais como são na realidade, advenham, reconhecendo que elas são elas mesmas, e não aquilo que ele, educador, deseja que elas sejam. Será a ação educativa sobre o brincar infantil contraditória, paradoxal? Sim, tal como o brincar.

Entende-se, a partir dos princípios aqui expostos, que o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais encontrarem significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo.

Porém, essa perspectiva não é tão fácil de ser adotada na prática. Podemos nos perguntar: como colocar em prática uma proposta de educação infantil em que as crianças desenvolvam, construam/adquiram conhecimentos e se tornem autônomas e cooperativas? Como os professores favorecerão a construção de conhecimentos se não forem desafiados a construírem os seus?

O caminho que parece possível implica pensar a formação permanente dos profissionais que nela atuam.

Cabe ressaltar que educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, ou seja, aquele caminho que o professor considera o mais correto. Educar é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É saber aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com circunstâncias adversas que cada um irá encontrar.

O professor é a peça chave desse processo, devendo ser encarado como um elemento essencial e fundamental.

O professor e os profissionais que trabalham com Educação precisam ter assegurados seus próprios direitos a uma educação que lhes permita serem autônomos e críticos no exercício da profissão. Baseando-se na produção atual de conhecimento sobre formação do professor, é importante que os projetos formativos se estruturam em torno das práticas escolares concretas e das reais necessidades dos professores no seu cotidiano. Mais ainda, na formação em serviço, é preciso valorizar os saberes oriundos da experiência docente, visando a confrontá-los com os saberes acadêmicos. Nessa perspectiva, o professor é visto como um sujeito social imerso na cultura e não de forma abstrata e deslocado da sua própria história.

Diante disso, espera-se que este trabalho tenha contribuído para os professores que queiram inovar sua prática, buscando nos jogos e nas brincadeiras atividades fundamentais para o bom desenvolvimento da infância e para o processo de aprendizado, principalmente nas aulas de Educação Física, possibilitando às crianças uma forma de desenvolver as suas habilidades intelectuais, sociais e físicas, de forma prazerosa e participativa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Petrópolis: Vozes, 2003.

ARAUJO, Vânia Carvalho. **O Jogo no contexto da Educação Psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992.

BALBÉ, G. Educação Física Escolar: aspectos motivadores. **Revista Digital - Buenos Aires** - Ano 13 - N° 124 - Setembro de 2008. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com>> Acesso em: 10/05/2011.

BARROS D.; BARROS, D. **Educação Física na Escola Primária**. 4 ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1972.

BETTELHEIM, B. **Uma vida para o seu filho: pais bons o bastante**. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

BOMFI, J. Concepções do brincar e sua relevância no desenvolvimento de crianças na educação infantil. **Revista de Iniciação Científica da FFC**, v. 8, n.2, p. 223-238, 2008.

BOOTH, J. *et al.* Neural desenvolvimento da atenção seletiva e inibição de resposta. **NeuroImage**, 20 (2): 737-751, outubro, 2003.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997. 96p.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. 114 p.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, nº 9.394/1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Ministério da Educação, 1996.

Betti, M; Zuliani, L. Educação física escolar: Uma proposta de diretrizes pedagógicas. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, ano 1, número 1, 2002.

CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=39>> Acesso em: 20/05/2011.

CARDOSO, R. C. T. **Jogar para Aprender Língua Estrangeira na Escola**. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada). Instituto de Estudos da Linguagem. UNICAMP, Campinas, 1996.

CEZÁRIO, E. **Influência da atividade física no desenvolvimento motor e rendimento escolar em crianças do Fundamental**. Universidade Estadual Vale do Acaraú. Campus Universitário Caucaia; Curso de Licenciatura Plena em Educação Física (2008). Disponível em: <boletimef.org/.../BoletimEF.org_Influencia-da-atividade-fisica-no-desenvolvimento-motor-e-rendimento-escolar.pdf>. Acesso em: 13/05/ 2011.

COUTO, Y; NUNES, T. **Educação Física Escolar e Cultura Corporal de Movimento no Processo Educacional**, 2004. Disponível em: <<http://www.eefe.ufscar.br/pdf/tatiana.pdf>> Acesso em: 17/10/2011.

DINELLO, R. **El Derecho al Juego**. Buenos Aires: Nordan Comunidad, 1982.

DOS SANTOS, S. M. P. (org) **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

DUARTE, E, 2009. **Jogo, brinquedo e brincadeira: suas implicações no cotidiano infantil**. Disponível em: http://artigos.netsaber.com.br/resumo_artigo_22289/artigo_sobre_jogo,_brinquedo_e_brincadeira:_suas_implica%C3%87%C3%95es_no_cotidiano_infantil.> Acesso em: 23/05/2011.

FAUSTINO, A. J. D.; PIRES, T. R.; OLIVEIRA, V. R. Os efeitos da atividade física regular no desenvolvimento infanto-juvenil. Estudo no 1º ciclo do ensino básico, 2º ano de escolaridade. **Revista do Departamento de Educação Física e Artística**, Castelo Branco, 2004; 5:515-524.

FONSECA, V. **Da filogênese à ontogênese da motricidade**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1988. 309 pp.

FREIRE, J. B. **Esporte não é droga?** São Paulo: Scipioni, 1991.

FRIEDMANN, Adriana. **A arte de brincar**. São Paulo: Vozes, 2003.

GALLAHUE, D. L; OZMUN, J. C; **Compreendendo o Desenvolvimento Motor: Bebês, Crianças, Adolescentes e Adultos**. Phorte. 2º edição brasileira. São Paulo, 2003.

HAYWOOD, K; GETCHELL, N. **Desenvolvimento motor ao longo da vida**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

KOLB, B; WHISHAW, L. **Neurociência do Comportamento**. Barueri: Manole Ltda, 2002.

KRUG, M; MARQUES, M. Educação física escolar: expectativas, importância e objetivos. **Revista Digital - Buenos Aires** - Ano 13 - N° 122 - Julho de 2008. Disponível em <<http://www.efdeportes.com/>> Acesso em: 13/05/2011.

LIMA, A. **A importância da Educação Física escolar para o desenvolvimento da aprendizagem**, 2009. Disponível em: <<http://cev.org.br/biblioteca/a-importancia-da>>

educacao-fisica-escolar-para-o-desenvolvimento-da-aprendizagem/.> Acesso em: 17/09/2011.

LINS, M. J. S. C. 1999. O direito de brincar: desenvolvimento cognitivo e a imaginação da criança na perspectiva de Vygotsky. In: XIII CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL DA OMEP. Paraíba. Anais do XIII Congresso Brasileiro de Educação Infantil da OMEP. pp. 41-47.

LOPES, M. G. **Jogos na Educação: criar, fazer, jogar.** 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

MARTINS, V. **A infância e seu mundo: a importância do lúdico para o desenvolvimento de crianças com Síndrome de Down,** 2008. Disponível em <<http://www.fama.br/revista/pedagogia/images/stories/artigos/A%20INFANCIA%20E%20SEU%20MUNDO.pdf>> Acesso em: 25/10/2011.

MELO, B. **A importância da brincadeira como recurso de aprendizagem,** 2008. Disponível em <<http://www.faedf.edu.br/faedf/Revista/AR01.pdf>> Acesso em: 24/09/2011.

MUKHINA, V. **Psicologia da idade pré-escolar.** São Paulo: Martins Fontes, 1996.

NALLIN, C. **O papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.** Trabalho de Conclusão do Curso de Pedagogia. Faculdade de Educação da Universidade Federal de Campinas, 2005.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil.** Porto Alegre: Prodil, 1994.

NUNES, A. R. **O lúdico no processo de ensino-aprendizagem,** 2004. Disponível em: <http://www.unisul.br/content/navitacontent_/userFiles/File/pagina_dos_cursos/Nutri_o_Grande_Florianopolis/L_dico_e_Ensino-aprendizagem.doc>. Acesso em: 20/05/2011.

OLIVEIRA, P. S. **O que é brinquedo.** São Paulo: Brasiliense, 1984.

OLIVEIRA, S. L. de. **Tratado de Metodologia Científica: projetos de pesquisas, Tgi, Tcc, monografias, dissertações e teses.** São Paulo: Pioneira, 1997.

PALAFIX, G. **Aprendizagem e Desenvolvimento Motor: conceitos Básicos,** 2010. Disponível em: http://www.nepecc.faei.ufu.br/PDF/341_conceitos_am.pdf> Acesso em: 09/05/2011.

PEREIRA, E. **O desenvolvimento da coordenação motora, uma proposta de grande relevância para o crescimento da criança da educação infantil,** 2010. Disponível em: <<http://www.artigonal.com/ciencia-artigos/o-desenvolvimento-da-coordenacao-motora-uma-proposta-de-grande-relevancia-para-o-crescimento-da-crianca-da-educacao-infantil-1916239.html>> Acesso em: 24/09/2011.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

RAMOS, M. **Jogar e Brincar**, 2007. Disponível em: <<http://www.icpg.com.br/artigos/rev01-07.pdf>> Acesso em: 05/05/2011.

ROJAS, J. **O lúdico na construção interdisciplinar da aprendizagem: uma pedagogia do afeto e da criatividade na escola**. Disponível em: <<http://www.utp.br/mestradoeducacao/pubonline/marlise.doc>> Acesso em: 05/06/2011.

RUSSO, R; ANDRADE, S. **Jogos e brincadeiras tradicionais, uma proposta na educação física escolar**, 2008. Disponível em: <http://educacaofisicajundiai.com.br/wp-content/uploads/2010/07/jogos_e_brincadeiras_tradicionais.pdf> Acesso em: 27/09/2011.

SOARES, M. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

SOUZA, F. *et al.* Educação Física e suas contribuições para o desenvolvimento motor na educação infantil. **Revista Digital - Buenos Aires** - Ano 13 - Nº 129 – Fevereiro de 2009. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com>> Acesso em: 10/05/2011.

SOUZA, L. **O lúdico na formação de crianças da 2ª série do ensino fundamental na escola estadual “Santos Dumont”**, 2002. Disponível em: <http://www.nead.unama.br/site/bibdigital/monografias/brincar_com_crianca.pdf> Acesso em 24/09/2011.

TEIXEIRA, C. E. J. **A Ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

TEIXEIRA, A. P. **Infância na ciranda da Educação**. vol 8, Belo Horizonte: PBH, 2004.

VARONELI, P; MACHADO, S. A importância das brincadeiras e jogos na Educação infantil. **Revista Científica Eletrônica de Pedagogia**. ISSN: 1678-300x. Ano V, Número 10, Julho de 2007 .

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WAJSKOP, G. O que é brincadeira. Entrevista com Gilles Brougère. **Revista Criança**, MEC, Secretaria de Educação Fundamental, nov., 1998, pp. 3-9.