

JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO FUNDAMENTAL I



ANDRÉ FRANSCISCO REVERT

Graduado em Educação Física pela UNINOVE (2010); Licenciado em educação Física pela UNINOVE (2011) e Professor de Educação Física na Secretaria Municipal de Educação de São Paulo .

RESUMO

Este artigo busca promover reflexões sobre as práticas pedagógicas nas aulas de Educação Física, destacando a importância dos jogos e brincadeiras nos primeiros anos do ensino fundamental e como essas atividades podem melhorar o ensino e a aprendizagem. O Ministério da Educação (MEC) propõe garantir um ensino de qualidade e oportunidades de aprendizagem com a implantação do ensino fundamental de nove anos. Assegurar que as crianças de seis anos que ingressam no ensino fundamental tenham uma aprendizagem não massificadora é o grande desafio desde a implementação dessa modalidade de ensino. Este novo desafio é objeto de reflexão em todas as áreas do ensino, pois a antecipação da idade de ingresso no Ensino Fundamental traz diferenças no aprendizado que devem ser consideradas metodologicamente, com o currículo como norteador dessa mudança. É essencial destacar que, entre seis e sete anos, a criança precisa de uma maneira mais lúdica para aprender. Portanto, o ensino-aprendizagem deve estar direcionado a essa fase do desenvolvimento infantil, e o brincar deve estar presente. Assim, os professores de Educação Física devem estar atentos às mudanças. Este artigo apresenta sugestões para que a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental seja mediada pelo professor de Educação Física.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Física; Práticas Pedagógicas; Jogos E Brincadeiras; Ensino Fundamental; Desenvolvimento Infantil; Ensino-Aprendizagem; Currículo; MEC; Aprendizagem Lúdica.

INTRODUÇÃO

O objetivo é destacar a importância dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física e

mostrar mecanismos e alternativas favoráveis à aquisição e apropriação do conhecimento. Destaca-se a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças do Ensino Fundamental I e as possibilidades do brincar como atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e autonomia da criança. Corrêa (2003) observa que o lúdico é uma maneira pela qual o indivíduo se apropria do seu papel social, desenvolvendo respeito pelo próximo e constituindo sua história de maneira equilibrada e significativa. O estudo do significado e importância do brincar no Ensino Fundamental I visa transformar as aulas de Educação Física em espaços para uma aprendizagem significativa, proporcionando experiências que promovam o desenvolvimento infantil. Destaca-se o uso de jogos e brincadeiras como instrumentos de aprendizagem. Ao construir seu conhecimento a partir das brincadeiras, a criança leva a realidade para seu mundo de fantasia, transformando suas incertezas em algo que proporciona segurança e prazer, como afirma Sanny S. da Rosa.

A escola deve oferecer um ambiente físico e social onde a criança se sinta acolhida e segura para enfrentar desafios, como envolver os alunos nas atividades de Educação Física com foco em brincadeiras e jogos. A pesquisa bibliográfica fornecerá mais informações sobre o tema, limitando-se ao aprimoramento de ideias sobre as diferentes formas de aprender através dessas modalidades. Além de analisar e interpretar os fenômenos estudados, o objetivo é identificar os fatores que determinam ou contribuem para a melhoria da aprendizagem com jogos e brincadeiras no Ensino Fundamental I. Para refletir sobre a Educação Física nas séries iniciais do ensino fundamental, é necessário entender como o currículo é percebido por muitos professores. Muitas vezes, o currículo é visto como um programa de ensino com conteúdo a serem desenvolvidos com os alunos, desconectados da realidade das crianças de seis anos que chegam ao primeiro ano do ensino fundamental.

EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

As práticas pedagógicas nas aulas de Educação Física frequentemente não consideram a realidade das crianças pequenas. Observa-se que professores de Educação Física ministram aulas que muitas vezes não atendem às necessidades dessa faixa etária. É sabido que a criança de seis e sete anos está em uma fase de transição entre o período pré-operatório e operatório concreto de sua forma de raciocínio. Nesta etapa, ocorre uma mudança na forma de processar o raciocínio, com uma lógica diferente para entender o mundo. Por isso, o ensino-aprendizagem deve estar direcionado a essa fase, além de incluir o brincar e a ludicidade. A proposta curricular deve ser construída de acordo com a realidade observada. O brincar pode ser uma forma de trabalho com essas crianças, que necessitam de atividades lúdicas para se desenvolverem. Rever as práticas pedagógicas e como elas são realizadas nas aulas de Educação Física é necessário para entender como ocorre a aprendizagem e como o professor pode ser mediador do conhecimento dessas crianças. Escolhemos autores como Abramowics e Wajhop, Almeida, Kishimoto, entre outros, para embasar nossa pesquisa. Para o professor, é essencial perceber que o brincar é crucial nas séries iniciais do Ensino Fundamental I e que a grande questão é como receber alunos de seis anos e envolvê-los numa aprendizagem efetiva e prazerosa. Kishimoto (2001) enfatiza que brinquedos, brincadeiras e jogos são inerentes às crianças e não se restringem a um período determinado, estando relacionados à prática diária. Kishimoto (1998) destaca a relevância da brincadeira, afirmando que esta tem um

papel preponderante na aprendizagem exploratória, favorecendo a conduta divergente e a busca de alternativas não usuais, integrando o pensamento intuitivo. É importante que o professor compreenda as diferenças entre jogos e brincadeiras, para que servem e como utilizá-los como recurso didático. A brincadeira pode estar vinculada ao lazer e ao ócio. A atividade de lazer é espontânea, livre e muitas vezes usada para relaxar ou divertir. Pode ocorrer em diferentes espaços e geralmente está ligada ao bem-estar. Todos já ouvimos a expressão "se está quieto, está aprontando". Poderíamos dizer "se está quieto e fazendo algo que gosta, está sendo criança". O ócio é importante para a criação do brincar. Estar "sem fazer nada" é necessário para as crianças. São nesses momentos que a criança realmente é criança. Porém, o que nos remete à Educação Física são brincadeiras e jogos como instrumentos de aprendizagem.

O BRINCAR

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) destacam que o trabalho de Educação Física nas séries iniciais do ensino fundamental é importante, pois possibilita aos alunos desenvolver habilidades corporais e participar de atividades culturais, como jogos, esportes, lutas, ginásticas e danças, com finalidades de lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções. Percebendo a importância da Educação Física no Ensino Fundamental I, mostraremos como a brincadeira é essencial durante esta etapa escolar. Se perguntássemos a qualquer adulto sobre suas brincadeiras, ouviríamos inúmeros exemplos de brincadeiras conhecidas, como brincar de casinha, corda, pega-pega, pião, e muitas pessoas responderiam que brincavam em espaços livres como parques e ruas. Desde os primórdios da civilização, o brincar é uma atividade de crianças e adultos. No entanto, com o tempo, seus vínculos comunitários tornaram-se individuais. O brincar sofreu mudanças devido ao progresso das grandes cidades e à mudança de hábitos educacionais. Hoje, muitas crianças não têm o privilégio de brincar. Com a expansão das cidades, os locais destinados a brincadeiras se resumem a playgrounds e quintais, e as ruas não fazem mais parte do ambiente recreativo das crianças. Muitos alunos só têm o espaço escolar para brincar. Por isso, é tão importante que os professores saibam brincar. A brincadeira é uma atividade que pode ser coletiva ou individual e deve estar presente nas aulas, especialmente na disciplina de Educação Física. Saber brincar e utilizar a brincadeira como instrumento de aprendizagem faz parte das novas orientações pedagógicas. Situações lúdicas, competitivas ou não, são contextos favoráveis à aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executá-los de forma satisfatória e adequada. Elas incluem a possibilidade de repetição para manutenção e por prazer funcional, além de oferecer diferentes problemas a resolver. O jogo constitui um momento de interação social significativo, e as questões de sociabilidade são motivação suficiente para manter o interesse pela atividade. Situações lúdicas e, principalmente, as brincadeiras fazem parte da cultura da infância. Todo jogo pode se tornar uma brincadeira, mas nem toda brincadeira é um jogo. Jogos possuem regras claras e definidas, enquanto as brincadeiras podem ser livres de regras. As crianças brincam com diversos materiais, e qualquer objeto pode fazer parte de uma brincadeira, explorando o mundo através do brincar. Friedmann (1996) refere-se à brincadeira como um comportamento espontâneo ao realizar uma atividade diversa. A criança brinca mesmo sem orientações e brinquedos. Considerada um elemento cultural, a brincadeira é uma parte importan-

te da vida de uma criança. É a partir das brincadeiras que a criança constrói sua personalidade, desenvolve capacidades físicas, verbais e intelectuais. O jogo simbólico presente nas brincadeiras permite que a criança represente a vida de forma lúdica. Quem brinca se torna um adulto equilibrado e consciente. A brincadeira é um elemento importante na formação psíquica e física da criança, como afirma Velasco (1996).

Outra estudiosa do brincar é Kishimoto (2002). Conforme Kishimoto, o brincar promove a busca por meios e pela exploração, exercendo papel fundamental na construção do saber fazer. Sendo a forma mais original que a criança tem de se relacionar e apropriar-se do mundo, é através do brincar que a criança se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. A brincadeira caracteriza-se pelo divertimento, segundo as diretrizes da ludicidade, não se preocupando com a razão ou com sua formatação. Brinca-se com tudo e de tudo. Na brincadeira, a existência de regras simples ou a inexistência das mesmas é algo que Silva e Gonçalves (2010) descrevem como ausência de tensão e não compromisso com resultados, com liberdade na construção e prática, tendo por objetivo a diversão, busca por prazer e alegria, apresentando enorme dimensão simbólica, criando uma ponte entre os mundos imaginário e real. Se considerarmos que o brincar é inerente à infância, poderíamos também usá-lo como prática pedagógica? A resposta é sim. Através das brincadeiras livres ou direcionadas, é possível aprender.

Estudos em diversas áreas do conhecimento indicam que as brincadeiras são o principal modo de expressão da infância, a ferramenta por excelência para que a criança aprenda e se desenvolva. É isso que pretendemos discutir e refletir nesta pesquisa.

JOGAR E APRENDER

Iniciamos este capítulo com a frase de uma música que diz "vivendo e aprendendo a jogar, nem sempre ganhando, nem perdendo, mas aprendendo a jogar". Esta música, imortalizada por Elis Regina, ilustra como jogar é um aprendizado. No primeiro capítulo, falamos sobre a brincadeira. Foi dito que todos brincam em qualquer idade. E sobre os jogos, será que ocorre o mesmo? Existem diferenças entre jogos e brincadeiras? Os jogos possuem características que acompanham o indivíduo até a fase adulta, onde vivência mais explicitamente a concepção de regras. A brincadeira sempre traz o lúdico, enquanto alguns jogos possuem regras, mas ainda são brincadeiras.

O jogo é a forma através da qual a criança entra em contato com o mundo, com a sociedade e consigo mesma. Ao esperar sua vez de jogar, a criança desenvolve sentimentos de coletividade, algo muito importante nas séries iniciais do ensino fundamental, pois ajuda a desprender-se do egocentrismo. Jogos envolvem colaboração e participação, desenvolvendo aspectos cognitivos, atenção, senso de responsabilidade e criticidade, além de proporcionar noções de sociedade, regras e maior interação social. As escolhas são afetadas por sentimentos como raiva, ódio, alegria, e a criança relaciona regras internas e externas, desenvolvendo autonomia e cooperação. Através do jogo, a criança se apresenta como realmente é, se situando diante e dentro do meio em que se encontra. Nos jogos de exercício, que compreendem a fase do nascimento até o surgimento da linguagem, o objetivo é o prazer do funcionamento e o simples divertimento. Os jogos simbólicos, que

vão do aparecimento da linguagem até os seis ou sete anos, permitem à criança criar sua realidade utilizando a imaginação e autoafirmar-se. As crianças nos primeiros anos do ensino fundamental estão na fase simbólica, mas já percebem o valor das regras e dos jogos em grupo. Os jogos de regras, que se iniciam aos seis ou sete anos, introduzem elementos que regem comportamentos e atitudes nos jogos, sendo que as regras têm origem nas relações sociais e individuais que a criança recebe ou já recebeu.

É nesses jogos que focaremos nossa atenção. Como já mencionado, alguns professores têm dificuldades para brincar e jogar com as crianças. Nesta fase, que abrange os primeiros anos do ensino fundamental, as crianças têm uma necessidade latente de movimento. Os jogos podem contribuir para o desenvolvimento de muitas habilidades corporais. Existem inúmeros jogos de regras que ajudam no desenvolvimento social da criança, permitindo uma melhor adaptação às mudanças que ocorrem durante sua vida, pois, nesses jogos, as regras se transformam constantemente, dependendo da necessidade e criatividade dos jogadores. As regras do jogo podem ser transmitidas, passadas de geração em geração, ou espontâneas, criadas na hora do jogo e, por isso, mais fáceis de serem esquecidas. Nas regras transmitidas, a criança cópia regras que dirigem seu comportamento, como brincar de escolinha ou de motorista. O modelo funciona como a regra do jogo. Nas regras espontâneas, a criança, segundo Chateau (1987), manifesta sua vontade pela permanência de seu ato, como andar sobre a calçada. Ela não se deixa vencer pelas dificuldades, afirma o seu ato e proclama o valor de sua personalidade.

Vygotsky (apud Friedman, 1996) afirma que a criança, ao brincar, torna real o que imagina, e que não há atividade lúdica sem regras; a diferença é que nos jogos as regras não precisam ser expostas explicitamente. O autor acredita que o respeito da criança às regras é uma fonte de prazer e permite que ela faça parte da realidade.

LIONTIEV (apud Friedman, 1996) menciona que, por meio dos jogos de regras, a criança começa a se autoavaliar, comparando suas ações com as de outras crianças. Os jogos de regras possibilitam o desenvolvimento do pensamento abstrato, pois introduzem novos significados, simbólicos e ações. Nesta fase, a criança adquire autonomia, criando e recriando as regras do seu jogo, tomando decisões que possibilitam o desenvolvimento cognitivo diante de diversas situações. A regra coletiva começa a ser introduzida e interiorizada pela criança. Ela aprende que existem regras a serem seguidas dentro da sociedade e que, se não forem cumpridas, constituem falta, e quem as desrespeitar terá que arcar com as consequências, sendo punido por tal ato. A criança, através dos jogos de regras, já tem noção da vida em sociedade, o que contribui para seu desenvolvimento social e formação de um adulto que sabe que tem regras a seguir, adapta-se facilmente a elas e busca transformação quando não se sente à vontade ou satisfeito com as regras, tanto do jogo quanto da vida em sociedade ou individual.

Nos jogos em grupo, por exemplo, as crianças brincam e mudam as regras e o próprio jogo constantemente. Negrine (1994) afirma que a criança joga de muitas coisas em um determinado espaço de tempo e, em uma situação de jogo inferior a trinta minutos, chega a representar, pelo menos, três papéis diferentes. À medida que o jogo muda, a representação e as emoções mudam em um processo dinâmico. Através dos jogos, a criança aprende a respeitar as pessoas e o meio em que vive, interagindo mais com os outros. Podemos trabalhar sua afetividade, que inclui amor,

raiva, ódio, alegria, insegurança e tristeza, influenciando suas escolhas. A motivação também é uma área afetiva que pode fazer com que a criança se esforce ou não na realização de uma tarefa, sendo seu desenvolvimento afetivo prejudicado caso esteja com algum bloqueio nessa área. Como educadores, devemos detectar problemas e aflições que impedem o bom desenvolvimento do aluno, utilizando atividades lúdicas para reverter essa situação.

Um jogo na quadra onde os alunos possam interagir pode trazer melhorias não só na psicomotricidade, mas também nos laços afetivos. Vimos que as brincadeiras se diferem dos jogos. Para entendermos melhor, é necessário saber que os jogos são atividades que, em sua maioria, têm regulamentações (regras). As regras podem ser adaptadas em função das condições de espaço, material disponível e número de participantes. Podem ser competitivos, cooperativos, usados como passatempo ou diversão. As brincadeiras distinguem-se dos jogos por terem regras simples e flexíveis. Devido à sua simplicidade, as brincadeiras acontecem de forma espontânea entre as crianças. Por exemplo, se entregarmos caixas de papelão, elas as transformarão em carros, casas ou naves espaciais. Este brincar é simples e não requer instrução do professor. Se quisermos que a criança aprenda um jogo de "queimada", por exemplo, as regras devem ser colocadas e trabalhadas antes da atividade. Aqui está a diferença entre brincadeira e jogo. No entanto, a "queimada" não deixa de ser uma brincadeira; alguns autores definem que o jogo pode ser uma brincadeira. Como foi dito, jogos e brincadeiras podem se entrelaçar, muitas vezes é difícil diferenciá-los. Uma das formas de fazer essa diferenciação é conhecer os alunos e a finalidade de cada atividade a ser aplicada, além de analisar como a atividade será desenvolvida e, assim, chegar a uma conclusão. A importância de identificar essa diferença é que, de acordo com as crianças e a faixa etária, pode-se escolher os tipos de atividades a serem desenvolvidas. Se buscarmos em nossa memória, todos nos lembramos do que brincávamos. A rua muitas vezes era o espaço utilizado para brincadeiras. Com o crescimento das cidades, as brincadeiras hoje se restringem a jogos tecnológicos, como videogames, ou estão confinadas em pequenos espaços. A escola muitas vezes é o único local onde ainda há espaço para brincar. O brincar é inerente ao ser humano e faz parte do seu desenvolvimento. Desde bebês, ocorre a brincadeira, e através dela desenvolvemos diversas habilidades. Um chocalho no berço faz a criança buscar recursos para alcançá-lo. Com crianças de seis a oito anos, atividades de corpo e movimento realizadas através de brincadeiras e jogos trazem aprendizagem. Antes, era necessário fazer atividades de lateralidade, onde passávamos muito tempo aprendendo o que era direita e esquerda, frente e trás. Percebe-se que, nas brincadeiras, as crianças assimilam as regras e aprendem com mais facilidade.

Para que a aprendizagem aconteça, a atitude do professor também é decisiva, em todos os momentos. Para que a criança tenha prazer ao se movimentar, correr e brincar, é preciso que o professor aja como observador. A brincadeira não deve ser entendida apenas no seu aspecto funcional, colaborando para a melhoria das aprendizagens cognitivas, mas também como um meio de satisfazer necessidades, como viver a brincadeira. O professor deve reconhecer o movimento da criança em diferentes momentos do dia como um elemento próprio da faixa etária. Pode, ainda, validar os avanços de cada criança, respeitar e valorizar suas diferentes características corporais e promover situações lúdicas para a aprendizagem dos diferentes aspectos ligados ao movimento. Jogos em áreas livres, como amarelinha e bambolê, podem trazer ganhos que depois serão utilizados na alfabetização. Durante as brincadeiras, a criança utiliza seu corpo e movimento como forma de

interagir com outras crianças e com o meio, produzindo culturas. Essas culturas estão embasadas em valores como ludicidade, criatividade e nas experiências de movimento. Esse processo de construção da brincadeira e da imaginação traz consequências importantes para o desenvolvimento da criança. Ao entrar no mundo do faz de conta, ela faz uma separação dos campos de percepção e motivação, já que muitas vezes simula ações em que materiais são utilizados para significar outra coisa. Kishimoto (2011) entende que o brincar é a ludicidade do aprender, onde a criança aprende enquanto brinca, utilizando o faz-de-conta, que é o momento de ênfase à imaginação, vivenciando ideias por meio da literatura infantil.

Vygotsky (1984) atribui um papel importantíssimo à brincadeira, principalmente ao brincar de faz-de-conta, considerado um verdadeiro "laboratório da infância". Por meio dessa brincadeira, a criança cria, reinventa e se apropria da realidade circundante de forma simbólica, sobretudo por este tipo de brincadeira ser característico das crianças que aprendem a falar e que são capazes de se envolver numa situação imaginária. Percebemos que os momentos dedicados ao brincar têm sido deixados para segundo plano. Em alguns momentos, o professor assume a direção das "brincadeiras", na maioria das vezes escolhidas pelo adulto, ou as crianças ficam soltas na quadra sob o olhar atento de um professor preocupado apenas com a segurança dos alunos. As crianças ficam livres, e os professores ignoram todo e qualquer tipo de brincadeira que elas trazem de casa. Práticas assim demonstram que questões importantes como desenvolvimento social, moral, afetivo e cognitivo, proporcionadas pelo brincar, não são percebidas pelo professor. Ele não planeja a atividade, não se envolve e nem observa o que as crianças dizem, sentem e demonstram pensar nesses momentos. Esse distanciamento entre o professor e o brincar torna as aulas de Educação Física sem contextualização da cultura produzida pelas crianças. A dificuldade de construir um currículo que atenda às crianças nas séries iniciais do ensino fundamental pode estar atrelada à formação do professor. Alguns professores, em sua formação, não têm subsídios ou respaldo teórico que os levem a compreender o lugar ocupado pelo brincar na infância. É importante que este professor tenha consciência ou conhecimento do que significaram suas brincadeiras de infância para sua construção pessoal e até profissional. Em geral, o brincar é visto apenas pelo seu aspecto do movimento corporal, e tido apenas como momento de diversão. É descartada a hipótese de que a criança aprende a brincar e tem consciência de que brinca, agindo nesta atividade em função da imagem de uma pessoa ou objeto e de situações que são evocadas, ao brincar de casinha ou de motorista de ônibus, por exemplo, revivendo sentimentos e significados vivenciados.

Segundo Vygotsky, o brinquedo é muito mais a lembrança de algo que realmente aconteceu do que imaginação. É mais a memória em ação do que uma situação imaginária nova. Pensar na formação do professor de Educação Física requer, antes de tudo, questionar concepções de criança e do brincar. O professor de Educação Física no Ensino Fundamental deve conduzir um trabalho voltado para este brincar, visando atender todas as necessidades dessa faixa etária, tendo em vista que as brincadeiras propiciam a fantasia e a criatividade da criança, possibilitando também que estas adquiram o domínio da linguagem simbólica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciamos este capítulo com a frase de uma música que diz "vivendo e aprendendo a jogar, nem sempre ganhando, nem perdendo, mas aprendendo a jogar". Esta música, imortalizada por Elis Regina, ilustra como jogar é um aprendizado. No primeiro capítulo, falamos sobre a brincadeira. Foi dito que todos brincam em qualquer idade. E sobre os jogos, será que ocorre o mesmo? Existem diferenças entre jogos e brincadeiras? Os jogos possuem características que acompanham o indivíduo até a fase adulta, onde vivência mais explicitamente a concepção de regras. A brincadeira sempre traz o lúdico, enquanto alguns jogos possuem regras, mas ainda são brincadeiras. O jogo é a forma através da qual a criança entra em contato com o mundo, com a sociedade e consigo mesma. Ao esperar sua vez de jogar, a criança desenvolve sentimentos de coletividade, algo muito importante nas séries iniciais do ensino fundamental, pois ajuda a desprender-se do egocentrismo. Jogos envolvem colaboração e participação, desenvolvendo aspectos cognitivos, atenção, senso de responsabilidade e criticidade, além de proporcionar noções de sociedade, regras e maior interação social. As escolhas são afetadas por sentimentos como raiva, ódio, alegria, e a criança relaciona regras internas e externas, desenvolvendo autonomia e cooperação. Através do jogo, a criança se apresenta como realmente é, se situando diante e dentro do meio em que se encontra. Nos jogos de exercício, que compreendem a fase do nascimento até o surgimento da linguagem, o objetivo é o prazer do funcionamento e o simples divertimento. Os jogos simbólicos, que vão do aparecimento da linguagem até os seis ou sete anos, permitem à criança criar sua realidade utilizando a imaginação e autoafirmar-se. As crianças nos primeiros anos do ensino fundamental estão na fase simbólica, mas já percebem o valor das regras e dos jogos em grupo. Os jogos de regras, que se iniciam aos seis ou sete anos, introduzem elementos que regem comportamentos e atitudes nos jogos, sendo que as regras têm origem nas relações sociais e individuais que a criança recebe ou já recebeu. É nesses jogos que focaremos nossa atenção. Como já mencionado, alguns professores têm dificuldades para brincar e jogar com as crianças. Nesta fase, que abrange os primeiros anos do ensino fundamental, as crianças têm uma necessidade latente de movimento. OS jogos podem contribuir para o desenvolvimento de muitas habilidades corporais. Existem inúmeros jogos de regras que ajudam no desenvolvimento social da criança, permitindo uma melhor adaptação às mudanças que ocorrem durante sua vida, pois, nesses jogos, as regras se transformam constantemente, dependendo da necessidade e criatividade dos jogadores. As regras do jogo podem ser transmitidas, passadas de geração em geração, ou espontâneas, criadas na hora do jogo e, por isso, mais fáceis de serem esquecidas. Nas regras transmitidas, a criança cópia regras que dirigem seu comportamento, como brincar de escolinha ou de motorista. O modelo funciona como a regra do jogo. Nas regras espontâneas, a criança, segundo Chateau (1987), manifesta sua vontade pela permanência de seu ato, como andar sobre a calçada. Ela não se deixa vencer pelas dificuldades, afirma o seu ato e proclama o valor de sua personalidade.

Vygotsky (apud Friedman, 1996) afirma que a criança, ao brincar, torna real o que imagina, e que não há atividade lúdica sem regras; a diferença é que nos jogos as regras não precisam ser expostas explicitamente. O autor acredita que o respeito da criança às regras é uma fonte de prazer e permite que ela faça parte da realidade. LIONTIEV (apud Friedman, 1996) menciona que, por meio dos jogos de regras, a criança começa a se autoavaliar, comparando suas ações com as de outras

crianças. Os jogos de regras possibilitam o desenvolvimento do pensamento abstrato, pois introduzem novos significados, simbólicos e ações. Nesta fase, a criança adquire autonomia, criando e recriando as regras do seu jogo, tomando decisões que possibilitam o desenvolvimento cognitivo diante de diversas situações. A regra coletiva começa a ser introduzida e interiorizada pela criança. Ela aprende que existem regras a serem seguidas dentro da sociedade e que, se não forem cumpridas, constituem falta, e quem as desrespeitar terá que arcar com as consequências, sendo punido por tal ato. A criança, através dos jogos de regras, já tem noção da vida em sociedade, o que contribui para seu desenvolvimento social e formação de um adulto que sabe que tem regras a seguir, adapta-se facilmente a elas e busca transformação quando não se sente à vontade ou satisfeito com as regras, tanto do jogo quanto da vida em sociedade ou individual. Nos jogos em grupo, por exemplo, as crianças brincam e mudam as regras e o próprio jogo constantemente. Negrine (1994) afirma que a criança joga de muitas coisas em um determinado espaço de tempo e, em uma situação de jogo inferior a trinta minutos, chega a representar, pelo menos, três papéis diferentes. À medida que o jogo muda, a representação e as emoções mudam em um processo dinâmico. Através dos jogos, a criança aprende a respeitar as pessoas e o meio em que vive, interagindo mais com os outros. Podemos trabalhar sua afetividade, que inclui amor, raiva, ódio, alegria, insegurança e tristeza, influenciando suas escolhas. A motivação também é uma área afetiva que pode fazer com que a criança se esforce ou não na realização de uma tarefa, sendo seu desenvolvimento afetivo prejudicado caso esteja com algum bloqueio nessa área. Como educadores, devemos detectar problemas e aflições que impedem o bom desenvolvimento do aluno, utilizando atividades lúdicas para reverter essa situação. Um jogo na quadra onde os alunos possam interagir pode trazer melhorias não só na psicomotricidade, mas também nos laços afetivos. Vimos que as brincadeiras se diferem dos jogos. Para entendermos melhor, é necessário saber que os jogos são atividades que, em sua maioria, têm regulamentações (regras). As regras podem ser adaptadas em função das condições de espaço, material disponível e número de participantes. Podem ser competitivos, cooperativos, usados como passatempo ou diversão. As brincadeiras distinguem-se dos jogos por terem regras simples e flexíveis. Devido à sua simplicidade, as brincadeiras acontecem de forma espontânea entre as crianças. Por exemplo, se entregarmos caixas de papelão, elas as transformarão em carros, casas ou naves espaciais. Este brincar é simples e não requer instrução do professor. Se quisermos que a criança aprenda um jogo de "queimada", por exemplo, as regras devem ser colocadas e trabalhadas antes da atividade. Aqui está a diferença entre brincadeira e jogo. No entanto, a "queimada" não deixa de ser uma brincadeira; alguns autores definem que o jogo pode ser uma brincadeira. Como foi dito, jogos e brincadeiras podem se entrelaçar, muitas vezes é difícil diferenciá-los. Uma das formas de fazer essa diferenciação é conhecer os alunos e a finalidade de cada atividade a ser aplicada, além de analisar como a atividade será desenvolvida e, assim, chegar a uma conclusão. A importância de identificar essa diferença é que, de acordo com as crianças e a faixa etária, pode-se escolher os tipos de atividades a serem desenvolvidas. Se buscarmos em nossa memória, todos nos lembramos do que brincávamos. A rua muitas vezes era o espaço utilizado para brincadeiras. Com o crescimento das cidades, as brincadeiras hoje se restringem a jogos tecnológicos, como videogames, ou estão confinadas em pequenos espaços. A escola muitas vezes é o único local onde ainda há espaço para brincar. O brincar é inerente ao ser humano e faz parte do seu desenvolvimento. Desde bebês, ocorre a brincadeira, e através dela desenvolvemos diversas habilidades. Um chocalho no berço faz a criança buscar recursos para alcançá-lo. Com crianças de seis a oito anos, atividades de corpo

e movimento realizadas através de brincadeiras e jogos trazem aprendizagem. Antes, era necessário fazer atividades de lateralidade, onde passávamos muito tempo aprendendo o que era direita e esquerda, frente e trás. Percebe-se que, nas brincadeiras, as crianças assimilam as regras e aprendem com mais facilidade. Para que a aprendizagem aconteça, a atitude do professor também é decisiva, em todos os momentos. Para que a criança tenha prazer ao se movimentar, correr e brincar, é preciso que o professor aja como observador. A brincadeira não deve ser entendida apenas no seu aspecto funcional, colaborando para a melhoria das aprendizagens cognitivas, mas também como um meio de satisfazer necessidades, como viver a brincadeira. O professor deve reconhecer o movimento da criança em diferentes momentos do dia como um elemento próprio da faixa etária. Pode, ainda, validar os avanços de cada criança, respeitar e valorizar suas diferentes características corporais e promover situações lúdicas para a aprendizagem dos diferentes aspectos ligados ao movimento. Jogos em áreas livres, como amarelinha e bambolê, podem trazer ganhos que depois serão utilizados na alfabetização. Durante as brincadeiras, a criança utiliza seu corpo e movimento como forma de interagir com outras crianças e com o meio, produzindo culturas. Essas culturas estão embasadas em valores como ludicidade, criatividade e nas experiências de movimento. Esse processo de construção da brincadeira e da imaginação traz consequências importantes para o desenvolvimento da criança. Ao entrar no mundo do faz de conta, ela faz uma separação dos campos de percepção e motivação, já que muitas vezes simula ações em que materiais são utilizados para significar outra coisa. Kishimoto (2011) entende que o brincar é a ludicidade do aprender, onde a criança aprende enquanto brinca, utilizando o faz-de-conta, que é o momento de ênfase à imaginação, vivenciando ideias por meio da literatura infantil.

Vygotsky (1984) atribui um papel importantíssimo à brincadeira, principalmente ao brincar de faz-de-conta, considerado um verdadeiro "laboratório da infância". Por meio dessa brincadeira, a criança cria, reinventa e se apropria da realidade circundante de forma simbólica, sobretudo por este tipo de brincadeira ser característico das crianças que aprendem a falar e que são capazes de se envolver numa situação imaginária. Percebemos que os momentos dedicados ao brincar têm sido deixados para segundo plano. Em alguns momentos, o professor assume a direção das "brincadeiras", na maioria das vezes escolhidas pelo adulto, ou as crianças ficam soltas na quadra sob o olhar atento de um professor preocupado apenas com a segurança dos alunos. As crianças ficam livres, e os professores ignoram todo e qualquer tipo de brincadeira que elas trazem de casa. Práticas assim demonstram que questões importantes como desenvolvimento social, moral, afetivo e cognitivo, proporcionadas pelo brincar, não são percebidas pelo professor. Ele não planeja a atividade, não se envolve e nem observa o que as crianças dizem, sentem e demonstram pensar nesses momentos. Esse distanciamento entre o professor e o brincar torna as aulas de Educação Física sem contextualização da cultura produzida pelas crianças. A dificuldade de construir um currículo que atenda às crianças nas séries iniciais do ensino fundamental pode estar atrelada à formação do professor. Alguns professores, em sua formação, não têm subsídios ou respaldo teórico que os levem a compreender o lugar ocupado pelo brincar na infância. É importante que este professor tenha consciência ou conhecimento do que significaram suas brincadeiras de infância para sua construção pessoal e até profissional. Em geral, o brincar é visto apenas pelo seu aspecto do movimento corporal, e tido apenas como momento de diversão. É descartada a hipótese de que a criança aprende a brincar e tem consciência de que brinca, agindo nesta atividade em função da imagem de uma pessoa ou

objeto e de situações que são evocadas, ao brincar de casinha ou de motorista de ônibus, por exemplo, revivendo sentimentos e significados vivenciados.

Segundo Vygotsky, o brinquedo é muito mais a lembrança de algo que realmente aconteceu do que imaginação. É mais a memória em ação do que uma situação imaginária nova. Pensar na formação do professor de Educação Física requer, antes de tudo, questionar concepções de criança e do brincar. O professor de Educação Física no Ensino Fundamental deve conduzir um trabalho voltado para este brincar, visando atender todas as necessidades dessa faixa etária, tendo em vista que as brincadeiras propiciam a fantasia e a criatividade da criança, possibilitando também que estas adquiram o domínio da linguagem simbólica. As aulas de Educação físicas devem ser planejadas pensando na inclusão de todos os alunos independente do ano ou idade. Quebrar com o paradigma instituído que só alguns têm habilidade e transformar as aulas em momentos de prazer, crescimento e integração. Há, portanto de se compreender que é preciso que o educador sintetize seu aprendizado no que diz respeito ao ensinar, ele precisa saber que ensinar é transferir conhecimento, criando possibilidades para sua produção ou sua construção no aprendizado do aluno. A reflexão crítica é um ponto primordial que o educador tem que sempre inserir na sua ação pedagógica, pois mediante essa relação se fará uma formação permanente dos professores. Ao descobrir a arte de ensinar podemos deflagrar no aprendiz uma curiosidade crescente fazendo com que ele se torne cada vez mais criador de sua própria história e de seu aprendizado.

REFERÊNCIAS

ABRAMOWICS, A.; WAJHOP, G. **O rei está nu; um debate sobre pré-escola.** Em: **Caderno Cedes**, n. 9, Campinas, SP, Papirus, p. 27-35, 1991.

ABRAMOWICS, A.; WAJSHOP, G. **Creches-atividades para crianças de zero a seis anos.** São Paulo: Moderna, 1996.

ALMEIDA, P. **Jogos de papéis: um estudo sobre o jogo de faz de conta na criança com deficiência mental.** Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação Especial da UFSCAR, 1995.

BORBA, Ângela Meyer. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo.** In: BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade.** Brasília: FNDE, Estação Gráfica, p. 33-44, 2006.

CORRÊA, Bárbara R. do P. Gimenez. **O Brincar: fundamentos, implicações pedagógicas, decorrências sociais**. Revista Educação em Movimento. Curitiba, v. 2, n. 5, p. 25-32, mai./ago. 2003.

GARRIDO, Selma; GHEDIN, Evandro (orgs.). **Professor reflexivo no Brasil: Gênese e crítica de um conceito**. Ed. Cortez, 2000.

GALVÃO, Isabel. **Henri Wallon: uma concepção dialética do desenvolvimento infantil**. Petrópolis: Vozes, 2000.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 1999. p. 95-183.

WAJHOP, Gisela. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.