

KÁTIA MARIA D'AMBRÓS

O FASCINANTE MUNDO DA LUDICIDADE

**CURITIBA
2005**

KÁTIA MARIA D'AMBRÓS



O FASCINANTE MUNDO DA LUDICIDADE

Monografia apresentada para obtenção do título de Especialista no Curso de Pós-Graduação em Educação Física: Saber Escolar, Currículo e Didática. Departamento de Educação Física, Setor de Ciências Biológicas da UFPR. Orientadora: Prof^a. Guiomar Martins.

**CURITIBA
2005**



Dedico carinhosamente este trabalho a meu filho VICTOR, que sem o saber me ensinou a lição, pois brinca criando, imaginado e transformando qualquer situação em brinquedo.



Quero agradecer à minha família por ter-me auxiliado a chegar até aqui. Graças à Águeda, minha irmã, e a meus pais, Ignácia e José, que revezaram-se em cuidados com nosso pequeno Victor, foi possível eu frequentar a Pós-Graduação. Também quero agradecer a duas pessoas iluminadas – à Professora Dr^a Carmen Lúcia Fornari Diez com sua generosidade e dedicação sem limites à nossa turma, e à Professora e amiga Dr^a Guiomar Martins; obrigada pela atenção e o tempo dedicados.

Kátia

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO.....	06
I	FALANDO DE INFÂNCIA.....	09
II	O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....	14
	2.1 Mundo: Simbolismo e Fantasia.....	16
	2.2. Tendência da Perspectiva Lúdica.....	19
III	UMA ABORDAGEM SOBRE JOGOS.....	22
	3.1 Jogos Tradicionais Infantis.....	26
	3.2 Jogos de Construção.....	28
	3.3 Jogos com Regras.....	30
	3.4 Utilização Pedagógica do Jogo.....	32
IV	BRINQUEDO É COISA SÉRIA.....	35
	4.1 Brinquedo: Objeto de Brincar.....	35
	4.2 Brinquedo como Mercadoria.....	37
V	EDUCAÇÃO FÍSICA E LUDICIDADE.....	41
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	45
	ENDEREÇOS ELETRÔNICOS.....	48
	ANEXOS.....	51

RESUMO

Este estudo desenvolve o assunto ludicidade falando de infância. Aborda itens de como a criança desenvolve-se através da ludicidade, a maneira como ela expressa o mundo, o simbolismo e a fantasia, e parte para as perspectivas lúdicas. Faz alusão aos jogos tradicionais infantis, aos jogos de construção, aos jogos com regras, projetando-se à utilização pedagógica de jogos e brinquedos. Também aborda o brinquedo e o que este representa atualmente. Faz uma relação entre Educação Física e ludicidade, buscando relações entre pais, professores e escola.

Palavras chaves: Infância, brinquedo, brincadeiras, jogos, professor.



INTRODUÇÃO

Uma das formas mais comuns do comportamento humano é o brincar, e principalmente durante a infância. Em todos os tempos as crianças têm brincado e jogado, isto ao longo da história e em todas as culturas. Brincar é instintivo, espontâneo, voluntário, natural e exploratório. Pode-se comprometer níveis de desenvolvimento intelectual, interativo e motor se limitarmos esse comportamento na infância.

O desenvolvimento da criança é um processo equilibrado no qual o crescimento intelectual está intimamente vinculado ao crescimento dos aspectos afetivos e sociais, que em hipótese nenhuma podem ser colocados num plano inferior, pela ênfase dada aos aspectos cognitivos ou até mecanicistas.

Cada civilização tem suas formas de ver a criança, de tratá-la e educá-la. Uma delas concebia a criança como um homem em miniatura; via a criança como um ser inacabado, sem nada específico e primordial.

Entretanto, *“é contra essa visão que, a partir do século XVIII, Rousseau, no Emilio, reivindica a especificidade infantil, a criança como portadora de uma natureza própria que deve ser desenvolvida”*.(SANTOS, 1999:24)

Crianças são as mesmas no mundo todo. São hábitos das diferentes culturas nas quais crescem que lhe dão o toque de diferentes.

No desenvolvimento humano a personalidade é vista como o resultado da interação de fatores constitucionais e fatores ambientais.

Chama atenção o fato de Lebovici conceituar os *“fatores constitucionais pelo que é herdado através dos genes e o que adquirimos ainda em vida intra-uterina. Pode-se dizer que constituição é a bagagem que se traz ao nascer. E por fatores ambientais, entende-se toda a vivência da criança, inclusive as situações pelas quais passa ao crescer e a influência de pessoas com as quais convive.”* (1986:06).

Não deixamos para os nossos filhos apenas uma herança genética, mas um legado adquirido pela convivência conosco.

A idéia que gerou o presente trabalho foi a de buscar pressupostos teóricos que melhor esclareçam itens referentes ao tema proposto, visando reunir informações que justifiquem e demonstrem a importância, o valor do brincar para a criança.

O problema deste estudo é visto pela ordem prática, algo em relação ao qual a pesquisa possa ir adiante, com o propósito de resolver um problema específico que, em aspectos importantes, não é parecido com nenhum outro problema. As metodologias que se encontram nos livros são genéricas e não levam, muitas vezes, a considerações conceituais e peculiaridades que tornam este brincar e este estudo aquilo que são únicos.

A idéia pelo tema surgiu da percepção de que o brincar está presente na mais tenra idade. Ao observar meu filho (nascido em 2001), suas primeiras brincadeiras, o seu desenvolvimento e o das mesmas, surgiu a curiosidade sobre o assunto e que foi estimulada, não só com o meu trabalho na Escola Municipal de Educação Infantil Nice Braga no ano de 2003, mas também da necessidade de abordar o assunto “jogos e brincadeiras infantis”, não como simples entretenimento, mas como atividades que possibilitam a aprendizagem de várias habilidades.

Pensando na importância de certas necessidades da criança, crê-se que este trabalho seja interessante e importante, que tenha seu mérito pelas questões que aborda com relação ao assunto escolhido, pois a educação física é a base, é a estrutura, primeiro momento na vida da criança no seio da descoberta da atividade física.

Objetivo Geral:

Compreender a ludoterapia como meio de ensino-aprendizagem na infância, sensibilizando o papel dos professores.

Objetivos Específicos:

- Aprofundar e sistematizar conhecimentos na área da ludicidade e educação, de forma teórica.

- Contribuir para a formação de uma consciência lúdica que valorize o lazer e a atividade lúdica na vida cotidiana, reconhecendo sua inserção e importância na escola, no trabalho e locais públicos.
- Correlacionar o lúdico, a brincadeira de infância, como recursos capazes de fazer associação da atividade com o processo ensino-aprendizagem.
- Compreender fatos que se relacionam com o brincar, verificando as necessidades da criança.
- Assumir uma postura de repensar o brincar, como tarefa inadiável, de forma a encontrar e viabilizar alternativas de ação que permitam aos professores fazer uso do brincar nas ações pedagógicas.
- Buscar alternativas de pressupostos teóricos com questões sobre o brincar, o jogo e a brincadeira, para que o repensar dos educadores possa ser um suporte a mais para a consciência de um trabalho que vá de encontro às necessidades da criança.



“Nas atividades infantis as crianças agem sozinhas ou em grupos, criando, recriando, correndo, pulando, utilizando ou não de “brinquedos”, mas levando sua vida numa brincadeira.” (VELASCO, 1996: 69)

CAPÍTULO I FALANDO DE INFÂNCIA

Cada criança é única. A infância é a idade do possível. Entende-se também que a criança precisa de orientação para desenvolver-se. Deve-se reservar o direito de viver o seu próprio período de alegria, e este inclui o brincar, os brinquedos e os jogos. Devemos respeitar seu direito de brincar com seu espírito de despreocupação infantil, ao invés de querer torná-la rapidamente um adulto, modelado de acordo com a sociedade.

Brinquedos e jogos, por seu cunho de diversão, garantem a ligação do indivíduo às satisfações instantâneas, tão necessárias ao desenvolvimento intrínseco do ser humano. Chateau, argumenta que *“a infância serve para brincar e imitar”* citando Claparede *“não se pode imaginar a infância sem seus risos e brincadeiras. É pelo jogo, pelo brinquedo, que crescem a alma e a inteligência”* (1987:14)

Infância é aprendizagem para a vida adulta. Pesquisar a infância sem estudar o brinquedo, levando em conta somente o crescimento e desenvolvimento das funções no ser humano, é uma negligência ao ímpeto irresistível através do qual a criança dá forma ao seu eu. É um período de treinamento das funções, tanto psicológicas quanto psíquicas através da ludicidade.

As brincadeiras são criadas e recriadas a todo momento, deixando estampadas no rosto de cada criança, um sorriso que desperta em nós, adultos, um desejo enorme de voltar a ser criança e brincar daquela forma. É impossível imaginar a infância sem brincadeiras e sorrisos.

O meio significativo do recém-nato equivale às suas necessidades vitais básicas. Disposições totalmente programadas garantem a sobrevivência do recém-nato, pois através dos reflexos ele busca alimento, proteção e calor.

É a partir de seus primeiros reflexos que os primeiros esquemas de ação vão sendo formados. A criança inicia, então, uma busca ativa sobre os objetos. Novamente estruturadas, parcialmente programadas, vão sendo construídas e inicia-se novas buscas sobre o meio. É um ciclo que, uma vez iniciado, não pára mais.

“Na experiência de Oliveira”, uma vez construídas as estruturas, elas não podem parar de funcionar e passam a solicitar ação do organismo. As buscas se intensificam, se coordenam e se generalizam cada vez mais. Dessa forma, o meio vai se estendendo progressivamente”. (1998:27)

No dia-a-dia infantil, brinquedos e jogos auxiliam seu pleno desenvolvimento. Os brinquedos têm sua importância nos espaços que a criança movimenta-se, seja em casa, na rua, na escola ou em parques públicos.

Brinquedo e brincadeira são o lúdico em ação, relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo. Idéias e ações adquiridas pela criança resultam de seu círculo social, incluindo a família e seus relacionamentos, bem como o currículo apresentado pela escola. No decorrer da evolução nasce gradativamente a disciplina nas atividades lúdicas.

O progresso do ser humano depende do desenvolvimento da consciência e a função da educação também é a de ocasionar a expansão das potencialidades da criança, não apenas cognitivo, mas também de consciência.

Precisamos dar limite para que a criança sintam-se segura, mas temos que abrir espaço para que exprima o futuro que traz consigo. Devemos ajudá-la a crescer, oportunizando que ela crie sua relação com o mundo, nos limites de suas necessidades.

“Para JUNG, o conceito que formamos a respeito do mundo é a imagem daquilo que chamamos mundo. E é por esta imagem que orientamos a adaptação de nós mesmos à realidade”. (SANTOS,1999:22)

Mostrando divergência de sentidos, está a oposição entre a liberdade e a orientação das brincadeiras, entre a ação lúdica gerada como fim em si mesma ou com fins de aprendizagem de conteúdos específicos.

Ao se falar em criança, surge a idéia da necessidade de analisarmos a fração do tempo que concedemos a ela para brincar, e a parte do tempo que nós a absorvemos para lhe ensinar certos deveres, modificando-a e tornando-a adulta.

Infância não é apenas uma transição para a idade adulta – é uma felicidade vivida, ou ausente, durante os 10 ou 15 primeiros anos de vida. Uma alegria que recentemente foi levada em consideração e aceita na maioria das instituições que se ocupam da infância.

Problemas tratados por reeducação e para solução dos quais cria-se uma quantidade de atividades, ocorrem pelo fato de não ter existido tempo de experiência necessária para amadurecer o sistema psicomotor, tempo de organizar o esquema corporal por meio de brincadeiras.

As mentes das crianças são continuamente ativas, habitualmente se esforçando para dar sentido ao mundo no qual vivem. Pais e professores são as pessoas que mais interferem no preparo de nossas crianças, visando seu futuro, qualquer que este venha a ser.

Há certas peculiaridades comuns ao brincar de todas as crianças normais, quaisquer que sejam suas idades ou etapas. Existe um movimentado e sedutor fascínio pelo jogo, que lhes traz entusiasmante curiosidade e prazer. Outra característica marcante do brinquedo é a forma incansável pela qual a criança repetirá a mesma coisa várias vezes.

Na criança o surgimento de toda nova função (falar, andar) dá lugar a variados jogos práticos, como se ela quisesse provar todas as probabilidades da função. Aparecem os movimentos naturais. Depois, atividades exploratórias que no 1º ano de vida ganham muita importância.

A criança não tem o sentido de tempo suficiente desenvolvido para satisfazer-se com conquistas passadas e logo esquecidas. Tem necessidade de um eterno estímulo.

O adulto sente-se forte por seus feitos; a criança sente-se grande com suas aventuras lúdicas. As diversas funções humanas não podem desenvolver-se numa ordem qualquer. Faz-se necessário andar antes de correr, que o falar anteceda o cantar, por exemplo.

É de fundamental importância que a criança tenha tempo para brincar na sua vida diária. O espaço também é importante, mas a criança pode descobrir o prazer de

brincar nos botões de seu próprio vestuário. Ela deve ter oportunidade de brincar em casa, na escola, na rua, em áreas livres ou parques. As primeiras relações da criança com seu ambiente são descobertas ocorridas em meio às brincadeiras. Nelas a criança vivencia seus impulsos de vida. Um diálogo ocorre entre ela e os objetos; um diálogo que parte inteiramente dela, situação diferente e complementar àquela de quando a criança responde às requisições dos adultos.

O tempo e o espaço de brincar são duas questões muito importantes. As crianças têm menos tempo a cada dia para o brincar, e as cidades estão absorvendo o espaço do brincar.

Os estágios de Piaget nos mostram as leis que regem o desenvolvimento humano.

No estágio sensório-motor, de 0 a 24 meses, a criança passa dos comportamentos reflexos aos automatizados, chegando aos voluntários, num contínuo crescimento físico e mental. É uma fase de grande exploração do espaço e de enormes descobertas. Nesse período os brinquedos devem fermentar o auxílio dessa evolução motora, como os de encaixe, cavalinhos, velocípedes e outros.

No período de operações concretas, por volta dos 2 a 4 anos, o estágio pré-operacional ou pré-conceitual. Nele, os brinquedos mais indicados são os de empilhagem, encaixe, modelagem e construção.

Dos 3 aos 5 anos de idade a criança passa por uma etapa de grande criatividade. Dramatiza seu dia-a-dia e coloca sua fantasia quase em todas as situações reais. Os personagens do brincar nesse período são os carrinhos, as bonecas e utensílios.

Já no período pré-operacional, evidente, intuitivo, dos 4 aos 7 anos, inicia-se a ampliação por acúmulo de conhecimento. Há maior atenção e concentração em suas atividades, que são mais sociais, pois a criança já percebe e aceita regras, brincando mais em grupo. Seus brinquedos são acessórios da criação, como os de construção, com peças pequenas, materiais de desenho e modelagem, jogos e ferramentas.

No período das operações concretas dos 7 aos 12 anos, a criança muda do concreto para o raciocínio abstrato e já controla completamente sua motricidade. Aqui os brinquedos são representados pelos jogos de raciocínio, memória, competição, destreza e teatro.

No período das operações formais, dos 12 anos em diante, os interesses são individualizados. Os brinquedos deverão ser escolhidos de acordo com as habilidades – esportes para as “crianças motoras” e jogos estratégicos para “as intelectuais”.

Viver é uma grande brincadeira. Desempenhamos papéis, vencemos e perdemos, mas a maneira como participamos da vida não é a ilusão que a criança faz desse reino fabuloso.

No mundo lúdico a totalidade pode divertir e ser divertida, transfigurar-se em brinquedo ou brincadeira. Tudo pode expressar a solitária busca de novas descobertas ou a troca de experiências na convivência com outras crianças.

Toda ação consciente admite uma ordem e um significado. O mundo humano não é desordenado, caótico e imparcial, mas sim um mundo que busca a organização do que lhe é expressivo. A melhor forma de conhecê-lo é ordenando-o, pois atuando sobre o meio, o ser humano o organiza e se organiza, porque a compreensão do meio por sínteses de ação é uma troca bidirecional; de fora para dentro e vice versa.

Tão importante quanto dar condições à criança de conferir significado ao mundo, é lhe dar condições de se entender como alguém expressivo para o mundo, levando-a a interagir e, em consequência, a estruturar-se biologicamente. Do mesmo modo que lhe dar condições de organizar a sua realidade, é importante fazer com que ela sinta-se parte complementar e dinâmica de uma realidade organizada, maleável e harmônica. Um meio desordenado, bem como um meio demasiadamente rigoroso, tornam muito mais trabalhoso para a criança a organização da sua existência.

Em síntese, o meio ideal deve buscar a ordem e o sentido, ou seja, buscar ser um processo coerente e significativo para a criança que nele vive; um meio que atenda às necessidades estruturais e energéticas da criança, que lhe dê condições de atuar conforme sua estruturação mental.



“Quando eu era criança, falava como criança, sentia como criança, pensava como criança; quando cheguei a ser homem, desisti das coisas próprias de criança.” I Epístola aos Coríntios, 13:11

CAPÍTULO II

O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

No Brasil expressões como jogo, brinquedo e brincadeira são utilizados, na maioria das vezes, de forma indeterminada. Adotaremos neste estudo a mesma terminologia utilizada por Kishimoto:

- Brinquedo designando objeto, suporte de brincadeira;
- Brincadeira como descrição de uma conduta estruturada, com normas;
- Jogo determinando o conjunto de objeto e regras (brinquedo e brincadeira).

Sabe-se que experiências positivas dão segurança e estímulo para nos desenvolvermos. O brincar proporciona a experiência do êxito, e é significativo, pois possibilita a autodescoberta, a assimilação e a integração com o mundo à nossa volta, através das vivências e relações.

Com o reconhecimento da infância como fase significativa da vida, e da parceria da criança ao brincar, os termos brinquedos e brincadeiras passaram a conotar criança. Esta encontra sua afetividade através do brincar, em contínuo diálogo com os objetos e com os outros. A criança é livre para criar suas normas e, fazendo um paralelo, o brincar é atividade livre e de espontânea escolha.

Para educar uma criança, precisamos entender o que o brincar significa em sua vida; que forças a impelem a brincar. Neste contexto considera-se o que Chateau afirma (...) *“uma criança que não sabe brincar, será um adulto que não saberá pensar”*. (1987:14)

A criança não apenas cresce, mas também torna-se grande ao brincar. Pelo brincar ela aperfeiçoa as possibilidades que afloram de sua estrutura específica,

concretiza seus potenciais possíveis que emergem sucessivamente à superfície de seu ser, incorpora-os e os desenvolve, une-os e combina-os, coordena seu ser e lhe dá vigor.

Brincar é o centro da infância. A criança que brinca vive sua infância e torna-se adulto equilibrado, emocional e fisicamente melhor. Suportará as pressões das responsabilidades adultas e será mais criativo na solução dos problemas.

Como o direito de respirar, que é tão peculiar à vida, o direito de brincar não deveria ser tema de leis ou declarações. Brincar é tão natural e verdadeiro, tão próprio e espontâneo da criança, que não há como entender sua vida sem tal ação.

No contexto sócio-cultural citado por Velasco, o direito da criança brincar é reconhecido e firmado pela Constituição Brasileira; é aceito pelos adultos e o que falta segundo o autor é:

1. *“legislação que obrigue a criação de espaço e equipamentos próprios para brincar;*
2. *uma política econômica que estabeleça distribuição de renda mais eqüitativa, tornando possível todas as famílias reservarem às suas crianças o tempo da ludicidade e;*
3. *passar aos pais informações e conhecimentos sobre a importância do brincar para a criança e o seu significado para o desenvolvimento afetivo, social, cognitivo e físico de seus filhos”*(1996:45)

A criança quando brinca, demonstra seu prazer pelo sorriso, e a socialização se faz pelo brincar que acontece na presença do outro, quando ambos podem expressar-se em tal situação. O único insucesso que pode haver na brincadeira, é o de não se divertir e ter que abandoná-la. A criança que brinca, dá testemunho de sua personalidade que se aperfeiçoa e da vontade que se conquista pouco a pouco.

Chateau citando Schiller, afirma que o “homem só é completo quando brinca” (1987:13). O brincar é diferente, por exemplo, na rua e na escola – a criança vai, gradativamente, por meio de permutas com os outros, interiorizando valores e idéias daqueles grupos de pessoas. Como a criança vai agregar tais informações à sua

personalidade, dependerá da natureza dessas interações sociais, assim como do caráter e da diversidade de trocas sociais a ela disponíveis.

Manter e valorizar o brincar espontâneo é uma forma de fazermos nossa própria história e cultura. O brincar que dá experiência ao pequeno ser, é uma importante fração de sua vida. Da mesma forma que as personalidades dos adultos desenvolvem-se por suas experiências de vida, a criança progride por interferências de suas próprias brincadeiras ou pelas feitas por outras pessoas. Brincar é o indício evidente e constante da capacidade criadora, traduzida em vivência. A criança não desconhece que brinca. Para o adulto brincar com a criança, é necessário que o faça com leveza, sem oprimir a situação e numa inspiração repentina. Toda criança gosta de brincar com os pais, com a professora, com os avós ou irmãos mais velhos. A participação do adulto no jogo da criança eleva o nível de interesse, pelo enriquecimento que proporciona; pode também contribuir para o esclarecimento de dúvidas referentes às regras.

Não se deve interromper a concentração de uma criança que brinca. Neste momento ela está completamente absorvida pelo brinquedo, é o seu momento mágico e precioso em que está sendo exercitada uma capacidade da maior importância, da qual depende sua eficiência quando adulto, que é a capacidade de observar e manter a atenção concentrada.

2.1 Mundo: Simbolismo e Fantasia

Brincar para a criança é a forma de praticar a capacidade de relacionamento consigo, com o mundo e a sociedade da qual faz parte. Brincando ela torna-se elemento no mundo da cidadania, o que é de fundamental importância para a vida de um cidadão em formação.

A criança brinca para conhecer-se e conhecer aos outros em suas ligações mútuas, para assimilar as normas sociais e de conduta, os costumes determinados pelas culturas; para diferenciar os objetos; para desenvolver a linguagem e a narrativa; para trabalhar o imaginário, para familiarizar-se com os fatos e fenômenos que acontecem à sua volta.

As habilidades herdadas do ser humano e a sua interação com o meio auxiliam a construção do próprio conhecimento.

A história da humanidade está diretamente relacionada à sua habilidade de agir sobre o meio e de conferir significados ao mundo. Assim, ação e significado se constroem e caminham juntos. Agindo sobre o meio o homem confere-lhe significado e assimila o mundo à sua volta.

Simbolismo é a representação corporal do imaginário e apesar de nele predominar a fantasia, a atividade exercida acaba por prender a criança na realidade. Exercitar a fantasia é para a criança, uma perspectiva de liberação, para que seus desejos se expressem e se realizem. Torna-se mais importante na medida em que consente à criança exprimir simbolicamente tudo o que foi reprimido, por meio de um processo natural, fluente e sem culpa. Tal habilidade inventiva é maior na criança, por sua sensibilidade perante tudo que povoa o mundo.

A natureza com suas cores, a água, o vento, os animais, os sons, as flores, os movimentos, as folhas das plantas, o fogo, as formas, a areia, o sol, a lua, as nuvens, o céu, as estrelas e outros tantos elementos significam para a criança um infinito mundo, imenso de promessas e surpresas.

À medida em que a criança cresce e a sociedade tenta moldá-la à sua imagem, perde-se muito da sensibilidade e da riqueza expressivas. Os sentidos se enfraquecem, são sufocados pela sociedade, e com eles a fantasia é inibida.

Os brinquedos revelam-se extraordinariamente importantes nesse decurso, pois proporcionam à criança um espaço para opôr-se à tentativa social de mutilação dos sentidos. Está aí camuflada uma das expressões mais bárbaras da violência da sociedade. Ao conferir novas significações ao brinquedo que recebe pronto, ou criar o brinquedo do seu entretenimento, a criança recusa os comandos e as dominações adultas que lhe foram designadas. Uma das principais tarefas do desenvolvimento nos primeiros anos de vida, é a construção dos processos de representação, sendo que a aptidão de brincar com a realidade tem papel chave nesse sistema.

Para Vygotsky, citado por Kishimoto, a imaginação em ação ou brinquedo é a primeira possibilidade de ação da criança numa esfera cognitiva que lhe permite ultrapassar a dimensão perceptiva motora de comportamento. (1997:51).

A imaginação criadora da criança nasce na forma de jogo e é seu primeiro recurso de pensamento para enfrentar a realidade. O jogo sensório-motor transforma-se em jogo simbólico, alargando as possibilidades de ação e de compreensão do mundo.

“Entretanto para Piaget, citado por Kishimoto, também é a representação em atos através do jogo simbólico, a primeira oportunidade de pensamento propriamente dito, marcando a passagem de uma inteligência sensório-motora baseada nos cinco sentidos e na motricidade, para uma inteligência representativa pré-operatória (material e intuitiva), mediada por símbolos, caminho para a construção da inteligência operatória mediada por signos históricos arbitrários”. (1997:52)

Significar é dar forma a experiências significativas. Imaginação não confunde-se com realidade, e é um recurso para compreender e tomar consciência da realidade. O universo simbólico é a representação que facilita a interiorização do mundo. No jogo simbólico a criança assimila a realidade e procura reproduzi-la. Inicialmente ela precisa do modelo observável para imitar. Posteriormente será capaz de imitar na ausência do modelo.

Por meio da significação a criança atribui vários significados ao objeto, distintos dos socialmente conhecidos, e de acordo com sua própria vontade. Ela torna-se mãe e a boneca, sua filhinha. Qualquer coisa passa a ser a comida da boneca, um cabo de vassoura transforma-se num cavalinho, a almofada ou a tampa de panela é a direção do veículo. Ela modifica objetos em “como se fosse”, de acordo com sua imaginação e vontade. Inicialmente o jogo simbólico é solitário, entre a criança e os brinquedos, evoluindo para sociodrama, em companhia de outras crianças, como brincar de casinha, de médico e outras.

Os participantes da brincadeira de faz-de-conta muitas vezes trazem até ela objetos inanimados, pessoas e animais ausentes. Ao vermos a criança nessa brincadeira poderemos nos sentir diante de um mini-teatro de improvisação.

Inicialmente a criança reproduz as atividades dos adultos com os objetos, passando para a reprodução das relações dos adultos entre si ou com crianças. Além do mundo adulto a criança tem contato com seriados televisivos, desenhos animados,

filmes, mundo de ficção científica, histórias variadas, contos de fadas, que diariamente permeiam seu universo. E influenciam no desenvolvimento do jogo-simbólico – o tornam mais elaborado e requintado. Para Piaget, citado por Kishimoto, *“quando a criança brinca, assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do mesmo, mas da função que a criança lhe atribui”*.(1997:59)

O jogo simbólico desempenha papel de ensaio para o jogo de papéis propriamente dito. A brincadeira de super-herói, não só ajuda a construir sua autoconfiança, como também a leva a dominar dificuldades da vida real. Colocando-se num papel de poder, a criança pode dominar vilões e situações que lhe causam insegurança ou vulnerabilidade.

Nesse simbolismo a criança constrói uma ponte entre o que é fantasia e o que é real. Encontra equilíbrio entre esses dois mundos, incentiva sua vida interior, descobre o mundo e torna-se atuante e operativa. O poder do simbolismo abre espaço para assimilar significados do contexto social na temática do faz-de-conta; bem como oferece alternativas para novas conquistas no seu mundo imaginário. Este imaginário varia conforme sua idade.

A partir dos 2 anos o brincar é evocação da realidade. Aos 3 anos de idade é baseado em animismo; por volta dos 4 anos o simbolismo infantil começa a aproximar-se da realidade (imitação dos adultos ou de si próprio); e dos 5 aos 6 anos predominam elementos da realidade. O símbolo é uma função interativa, permanecendo em função de quem atribui o significado e do que é representado.

Numa análise de Cassier citado por Oliveira, *“a significação concreta, imediata, precedeu e embasou a simbólica na História da Humanidade. Foi ação física, o trabalho do corpo em andanças e manipulações cada vez mais extensas e variadas, que permitiu ao homem chegar a pensar simbolicamente”*. (1998:13)

2.2 Tendência da Perspectiva Lúdica

O avanço das grandes cidades e a mudança de hábitos que a evolução da civilização decretou, acarretaram grandes transformações no brincar no decorrer dos

séculos. O sistema de urbanismo reduziu cada vez mais os espaços lúdicos das cidades, bem como os espaços tanto no interior quanto no exterior dos lares.

As ruas foram deixando de ser espaços de reunião e convívio social, diminuindo as perspectivas de agregação infantil, apoiada nos jogos, brinquedos e brincadeiras, assim como a segurança social e física permaneceu em débito.

O tempo dedicado às atividades lúdicas foi diminuído, devido ao ritmo da vida moderna. A tecnologia diminuiu o estímulo às brincadeiras (videogame, TV, jogos eletrônicos), bem como a relação da criança com o brinquedo foi modificada pela industrialização. Grande parte do acervo de brincadeiras infantis foi levada ao esquecimento.

As crianças vão crescendo; a sociedade esforça-se para adequá-las à sua imagem – tediosa, adulta e restrita. Há perda da sensibilidade e da riqueza expressivas da criança. Os sentidos são enfraquecidos, são sufocados pela sociedade e com eles a imaginação é coibida.

Outro fator que modifica o mundo da ludicidade, é a entrada da criança na escola. Quanto mais cedo colocarmos a criança diante da aprendizagem escolar, menor será o tempo para seus brinquedos e jogos espontâneos. Se estabelecermos à criança um horário diário, muito regrado para que ela siga, e com numerosas atividades dirigidas pelos adultos, ela não terá tempo disponível para suas próprias descobertas.

Escola não é jogo nem trabalho real, porém o início da vida escolar modifica profundamente o universo lúdico. Aparecem novos jogos, nos quais agrupam-se capacidades intelectuais e sorte.

Brincar na escola é diferente de brincar em outros espaços.

Brincadeiras e jogos espontâneos exprimem a descoberta do mundo e da afetividade pessoal na diversão, ao passo que a vida escolar baseia-se em rendimento. A escolarização nos atrela a uma relação de fracasso/sucesso, que induz a uma hierarquia de valores pré-determinada. Quanto mais tempo livre para brincar/jogar, mais a criança enriquece seus comportamentos. Inversamente, quanto mais rapidamente ela entrar numa regularidade de atividades ditadas pelos adultos, menos maleável será e menos tempo terá para desenvolver sua inteligência criativa.

Entusiasmada pela brincadeira ou jogo espontâneo, a criança vivencia a liberdade da infância; enquanto que a evolução para a fase adulta a insere num mundo onde a responsabilidade, a eficiência, a conveniência e a dignidade devem dominar.

Há um paradoxo: as atividades lúdicas melhor habilitam a criança para o futuro, garantindo seu desenvolvimento; enquanto por outro lado vai segurando, freando sua espontaneidade infantil, respeitando assim um ritmo de maturação.

A criança entregue ao lúdico tem liberdade de expressão, frente aos projetos que os adultos têm para seu futuro. Sob o ponto de vista do adulto, a brincadeira inclina-se à submissão, à passividade.

O adulto atribui à criança o direito de brincar porque é criança, enquanto ele desfruta desse direito porque trabalha, mas somente quando não o faz. A ludicidade da criança habitualmente é desvalorizada pelo adulto como característica da infância, não responsável.

O termo brincar, para o adulto, significa distrair-se com coisas amenas, como fuga aos problemas e interesses da vida cotidiana, seja no trabalho ou na família. O lúdico consente o esquecimento, mesmo que momentâneo, das tensões e insatisfações.

O adulto procura na ludicidade um meio de afastar-se dos problemas reais, uma fuga que recomponha o prazer, condenado ou deformado na trama das relações produzidas nas atividades produtivas, cuja rotina é geralmente marcada pelo tédio da repetitividade, pela burocracia e pela divisão de tarefas; sem falar nas relações de domínio características do trabalho numa sociedade capitalista como a atual.



“O que as crianças aprendem através da manipulação ativa do meio é, nem mais nem menos, a capacidade de pensar.”
(Elkind,1964:64)

CAPÍTULO III

UMA ABORDAGEM SOBRE JOGOS

É preciso ressaltar que a definição de jogo como sendo uma ação natural e desinteressada, permite uma regra espontânea selecionada e que deve ser cumprida; ou uma dificuldade deliberada, estipulada, que deve ser dominada pela criança. O mesmo tem a função fundamental de fornecer a esta o prazer digno do sucesso que, enriquecendo-lhe a personalidade, dá-lhe certa habilidade, certa aptidão, não só a seus olhos como aos alheios.

A palavra jogo origina-se do vocábulo latino Jocu, que significa divertimento, brincadeira e folguedo (MICHAELIS: 2000:1204)

Uma abordagem importante feita por Caillois, é quando ele ressalva que o jogo é uma ação livre, natural e causa de satisfação e divertimento; a reflexão do autor é que apenas se joga quando se deseja, quando se quer e no prazo ou tempo que se quiser. Sua idéia principal é que o jogo inicia num determinado momento e joga-se estimulado até alcançar um certo fim, e essa vivacidade na participação do jogo e a capacidade de encantamento do mesmo, não podem ser explicadas por “*estudos biológicos*”, conforme Huizinga. (1996:5)

No entanto, Kishimoto (1998:06), destaca que para Fromberg (1987:36), o jogo infantil inclui algumas particularidades. São elas:

- Simbolismo - ao retratar os fatos reais e condutas,
- Significação - uma vez que consente elencar ou exprimir experiências,
- Atividade - admite que a criança realize ações,
- Voluntário ou intrinsecamente motivado - ao reunir pretextos e curiosidades,
- Regrado - de forma subtendida ou expressa,

- Episódico - caracteriza-se por objetivos desenvolvidos voluntariamente.

É importante assinalar que o termo jogo, vem expressando atualmente vários sentidos na dialética da ludicidade, uma vez que pode aparecer a partir dos movimentos que a criança executa nos primeiros anos de vida, balançando os objetos ao seu alcance, incluindo ações de maiores dificuldades, como em alguns jogos tradicionais e /ou no esporte institucionalizado.

Com o olhar da sociedade os jogos de disputa levam ao esporte; porém entre este e o esporte encontra-se divergências muito claras. O jogo é uma prova, uma competição, porém esta é passageira. A criança que brinca ou joga pode de fato preparar seus músculos para trabalhos futuros, mas ela nada sabe ou não está interessada por tal fato. O jogo é útil na ocasião em que se joga. Não tem aspirações maiores.

É importante assinalar que o jogo oferece a perspectiva de entrar numa situação imaginária ou real, com o outro, sob as mais variadas maneiras. O jogo expressa confronto e cooperação, oposição e colaboração. Jogar um em oposição ao outro, é também brincar juntos. Um adversário no jogo também é um parceiro, não havendo nesta brincadeira a idéia de derrota ou vitória que existe no esporte.

Uma abordagem de Huizinga (1996:13) nos faz refletir que para a criança que joga *“reina dentro no domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. Outra característica do jogo: ele cria ordem e é ordem”*

Na evolução da brincadeira para o jogo, a criança passa por situações de livre escolha para priorização dos interesses de um grupo; dá-se aí o início do preparo para a cidadania e para sua vida adulta na sociedade. Nos jogos há reconhecimento de si mesmo e exame do mundo à sua volta.

Os primeiros jogos onde a criança experimenta suas ações, são chamados jogos de exercício e têm como principal objeto seu próprio corpo. Numa abordagem cuidadosa, pode-se afirmar que o jogo é uma característica do comportamento infantil. A criança emprega a maior parte de seu tempo ao jogo.

Esta forma de diversão foi investigada e pesquisada por centenas de estudiosos para melhor entender o comportamento humano. Atividade esta tida pelos pesquisadores como recurso singular para estudos de crianças normais ou com restrições oriundas de deficiências, na abordagem dos inúmeros trabalhos desenvolvidos por psicanalíticos.

No jogo a criança dispende e canaliza suas energias; tem a capacidade de transformar uma realidade difícil; libera sua fantasia e encontra prazer. Sendo integrador, o jogo possui a natureza de inovação, isto é, à medida que a criança joga, passa a conhecer-se melhor, vai construindo interiormente seu mundo.

Assim, para exercer essa atividade, que é um dos meios mais favoráveis à construção do conhecimento, a criança utiliza seu equipamento sensório-motor. O corpo e o pensamento são acionados e ela é provocada a desenvolver habilidades operatórias que envolvam a identificação, observação, comparação, análise, síntese e generalização. Tal fato fortalece o conhecimento de suas possibilidades e melhora cada vez mais sua auto-confiança.

O jogo não deve ser encarado apenas como divertimento ou brincadeira para canalizar ou esgotar energias, mas como saldo das questões levantadas, auxilia no desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral, na expectativa de apontar para a cidadania.

Para Piaget na percepção de Kishimoto (1997:95-6), *“o jogo é a construção do conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica”*.

Uma das questões mais importantes da psicologia e da pedagogia infantil, diz respeito à criatividade da criança; seu desenvolvimento e importância do trabalho criador para sua evolução e maturação.

Para Piaget no jogo predomina a assimilação, isto é, a criança assimila, através do jogo, o que percebe da realidade às estruturas mentais já construídas. Neste sentido, o jogo não é determinante nas modificações das estruturas. Já para Vygotski, o jogo proporciona alteração nas estruturas.

O jogo pode estar associado à função lúdica ao proporcionar diversão, prazer a até desprazer, ao ser selecionado de forma voluntária; assim como estar associado à função educativa, aquele que instrui complementando o saber, o conhecimento e a descoberta do mundo pela criança. Caracteriza-se normalmente pelo prazer, pela alegria. Numa atividade que não seja de livre opção e seu desenvolvimento não dependa da própria criança, é trabalho, e não jogo. Jacquin, levantou a questão *“... o jogo é para*

a criança, o que o trabalho é para o adulto”... (1963:15). Continuando com seus comentários, afirma que o “jogo já é uma realidade para a criança antes da idade escolar, de qualquer trabalho obrigatório, de toda a necessidade real de esparecimento entre 3 e 6 anos.” (1963:18).

Para a criança, o jogo é sempre divertido, pois ela põe sua personalidade em movimento quando joga. Escolhe o jogo conforme seu impulso, sem finalidade pensada.

Sendo assim, o jogo é equilibrado, não busca compensar algo. Satisfaz e é atividade fundamental da infância. Poderíamos dizer que é indispensável, vital para a criança. Jogo é aquele que a criança escolhe e abandona quando quer. Na etapa de experimentação ela não joga; ela realiza treinos. Ao realizar os comportamentos motores que o jogo requer, reproduz para, em seguida, jogar. Assim, o exercício aliado ao símbolo e às normas de conduta, transforma-se em jogo.

No momento em que a criança estiver apta a dedicar-se a fundo, o jogo livre representa um suporte para a personalidade infantil, assim como outras atividades deixadas à sua decisão, pois o homem só afirma-se passando pela autonomia.

Na vida diária a criança é oprimida pelo poder do adulto, e o jogo vem lhe oferecer a oportunidade de desabrochar, pois nele o adulto não é mais onipotente, diante do qual a criança não atreve-se ou realmente não pode fazer nada. No jogo, crianças e adultos obedecem às mesmas normas.

Os pequenos progridem na esfera do jogo, com veemente alegria, porque é um campo à sua altura e lhes é particularmente reservado.

Chateau, cita Claparède: *“para a criança o jogo é o trabalho, o bem, o dever, o ideal da vida. É a única atmosfera na qual seu ser psicológico pode respirar e, conseqüentemente, pode agir.” (1987: 13-4)*

Para a criança, quase toda atividade é jogo e é através dele que ela decifra e precipita suas condutas superiores. O universo do jogo é uma antecipação das atividades mais sérias. A prática do jogo efetiva um exercício inconsciente. Através dele a criança conquista sua autonomia, personalidade e desenvolve as sínteses práticas fundamentais à vida adulta.

Esses fatores são confirmados por Chateau quando refere-se que *“a criança que brinca/joga, dá prova de sua personalidade e de afirmação de si. A história do jogo da*

criança é a história da personalidade que se desenvolve e da vontade que se conquista aos poucos”.(1987:29)

Numa reflexão geral Chateau refere-se que o “jogo se volta em direção ao eu, ao invés de se dirigir ao objeto. O jogo contribui para desenvolver o espírito construtivo, a imaginação, e mesmo a faculdade de sistematizar. Não subestimemos a importância do jogo de nossas crianças. É para elas uma rica fonte de atividades superiores.” (1987:122)

O jogo insere a criança ao grupo social. Nele, ela entra em contato com outras crianças, acostuma-se a respeitar o ponto de vista alheio, e sai do seu egocentrismo inicial. O jogo assume três funções, nas quais seu valor reside: desenvolvimento, socialização e aprendizagem.

Montaigne (1592-1671) defendia os jogos no processo educativo, principalmente quando alertava para a observação, buscando que a criança adquirisse curiosidade.
www.centro-filos.org.br

O jogador pode dedicar-se de corpo e alma ao jogo, e a idéia de tratar-se apenas de um jogo passa, então, para o segundo plano. A euforia ligada ao jogo pode transformar-se em êxtase. Insignificância e entusiasmo são dois extremos que limitam a âmbito do jogo. O jogo é uma função fundamental na vida da criança. É uma introdução às formulas sociais da vida dela e o surgimento das regras, a necessidade de respeitar os companheiros de jogo, revelam à criança a existência de proibições, bem como desenvolve-lhe a consciência dos demais.

O jogo surge cedo e espontaneamente na vida da criança. Não pode ter seu valor e lugar substituídos. O jogo é um determinante das relações infantis, no sentido de possibilitar arranjos sociais.

3.1. Jogos Tradicionais Infantis

A infância carrega consigo brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração. Como parte da cultura popular, o jogo tradicional abriga a criação espiritual de um povo numa determinada etapa histórica. Essa cultura está sempre em

modificação, reunindo criações anônimas das gerações que se seguem. São transmitidas oralmente através das mesmas e aceitas coletivamente. Fazem parte do acervo cultural espontâneo do povo, e possuem características de fácil assimilação.

Por fazer parte do folclore, o jogo tradicional infantil possui as características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Cascudo os definiu como cultura popular. Os jogos populares, ao lado dos acalantos, adivinhas e cantigas de roda, estão reunidos sob o título de folclore infantil; A amarelinha, o esconde-esconde, a queimada, a cabra cega, são encontradas, nas diferentes regiões do mundo: Portugal, Espanha, França, Itália e outros. (CASCUDO,1984 e SILVA:1982:11-3).

É uma forma de jogo solto, voluntário, natural, no qual a criança brinca pela alegria de o fazer. Tem um fim em si mesmo e completa a carência de aventurar-se da criança. Jogos tradicionais seguem o movimento da vida social, consentindo modificações e invenção de novos jogos.

Possuem particularidades de simples dominação, desenvolvendo-se de forma alegre, com aparência lúdica. E são mantidos através dos tempos. Povos antigos brincavam de jogar amarelinha, de empinar papagaio, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem da mesma maneira.

“O Rei de Castille Allphonse X, em 1283, redigiu o primeiro livro sobre jogos na literatura européia. Nesta obra, segundo Grungeld (1979:9), o rei descreve diversos jogos presentes até o tempo de hoje, como o pião, a amarelinha, o jogo de ossinho ou saquinhos, o xadrez, tiro alvo, jogo de fio ou cama de gato, jogos de trilha ,e o gamão, entre outros.” www.terrabrasileira.net .

Ainda que o futebol possua atualmente estatuto de esporte, com regras internacionais, prossegue sendo um jogo tradicional infantil quando jogado pelas crianças em partidas descompromissadas, sem submissão àquelas normas.

Jogos tradicionais infantis fazem-se presentes na organização social infantil e desenvolvem sua cultura. Essas brincadeiras possibilitam a investigação da espontaneidade, sem o recurso da escrita e sem o adulto planejando ou ditando regras.

Na verdade existe a característica do grupo, mas a estrutura da brincadeira não determina as interações entre as crianças, de modo a eliminar as peculiaridades das relações. A estrutura interage com as relações anteriormente oferecidas.

Pode-se dizer que as brincadeiras tradicionais infantis, no sentido sociológico do termo, configuram-se como verdadeiras instituições, pois são organizações decorrentes de necessidades sociais básicas, com caráter de relativa permanência, e identificáveis pelo valor de seus códigos de conduta.

RELAÇÃO DE ALGUNS JOGOS TRADICIONAIS

Jogo de bolinhas	Pular corda	Jogo de pedrinhas
Elástico	Passa-anel	Catavento
Patinete	Bilboquê	Amarelinha
Lenço-atrás	Perna- de -pau	Pião
Estilingue	Espingarda	Peteca
Papagaio	Corrida de saco	Corrida de pneu
Gato e rato	Berlinda	Pega-pega
Esconde-esconde	Cabra-cega	Polícia e ladrão
Queimada	Barra-manteiga	Acusado
Elefante colorido	Estátua	Ludo
Pingue pongue	Baralho	Dama
Dominó	Xadrez	Vispora
Plantar bananeira	Jogo de barbante	Ovo na colher
Futebol de meia linha	Dominó	Iô-iô
Mão na mula	Taco	Futebol de botão
Bola ao cesto	Brincadeiras de roda	Briga de galo
Cavalos e cavaleiros	Loto	Sela corrente
Par ou ímpar	Alerta	Mamãe polenta
Coelhinho sai da toca	Caça ao tesouro	Pé-na-lata
Pular-sela	Escravos de Jó	Morto vivo
Brincar de:		
Casinha	Mamãe	Comadre
Escolinha	Médico	Professora
Polícia	Vendedor	Motorista
Banqueiro	Soldadinho de chumbo	Usar ferramentas
Montar cavalo de pau....		

3.2. Jogos de Construção

São considerados de grande importância por enriquecer a prática, a experiência sensorial, despertar a imaginação e desenvolver aptidões, habilidades na criança.

Na criança a idade dos três anos marca o início de uma forma de construção que se distingue das anteriores, executadas com cubos grandes, possíveis apenas de serem empilhados. A noção de construção requer o ato de mudar algo, seja pela junção de diversos componentes, como areia, terra ou peças de encaixe e construção, de diferentes cores, formas e tamanhos.

O jogo de construção possui estreita relação com o faz-de-conta. Não se trata de brincar livremente com tijolinhos ou peças, mas de elaborar, de construir cenários para as brincadeiras de faz-de-conta.

As construções, os cenários, tornam-se argumentos, assuntos de brincadeiras, e crescem em dificuldade de acordo com o desenvolvimento da criança. Quando esta introduz-se na esfera social e melhora seu aspecto cognitivo, compõe jogos de construção, passando da fantasia à realidade. Nesse instante ela passa do egocentrismo e do egoísmo para o companheirismo e cooperativismo.

Os jogos de construção, como blocos de montar ou as peças que se encaixam, despertam o sentido da paciência e perseverança na criança, pois ela perceberá que, através de tentativas repetidas, mesmo sendo algumas sem sucesso, alcançará seus objetivos.

Na Conferência Nacional de Proteção à Infância, realizada no Rio de Janeiro em 1933, Anísio Teixeira enfatizou a importância da criança pré-escolar ser vista não apenas sob o ângulo da saúde física, pois seu crescimento, desenvolvimento e formação de hábitos envolveriam facetas pedagógicas como habilidades mentais, socialização e importância dos brinquedos. Vários pontos podem ser suscitados, haja visto que Lourenço Filho afirmava:

“... não se pode tratar de questões da pedagogia atual sem que se fale de jogo e atividades livres. Como hoje observam grandes filósofos, a cultura humana brota do jogo como jogo, e nele, e só por ele, vem a desenvolver-se. Pelo menos, o jogo é anterior a qualquer construção da cultura, o que demonstra que por ele é que se manifestam as forças criadoras do homem.” (1959:79-93).

O jogo de construção vem sob a forma de exercício simples, cuja finalidade é o próprio prazer do funcionamento. Esses exercícios caracterizam-se pela repetição de

gestos e movimentos simples e têm valor exploratório. Dentro desta categoria podemos destacar alguns jogos de construção com efeito: sonoro, visual, tátil, motor e de manipulação.

O jogo de construção envolve a manipulação de materiais, reunindo aspectos sensório-motores e simbólicos. Envolve e desenvolve a imaginação, observação, identificação, posicionamento e coordenação espacial, antecipação, análise e síntese, múltiplas para as possibilidades de composição e decomposição a partir de elementos disponíveis.

3.3. Jogos Com Regras

Estes jogos começam a se manifestar entre os quatro e sete anos de idade, e se desenvolvem entre os sete e os doze anos de idade. Aos sete anos a criança deixa o jogo egocêntrico, substituindo-o por uma atividade mais socializada onde as regras têm uma aplicação efetiva, e na qual as relações de cooperação entre os jogadores são fundamentais. No adulto, o jogo de regras subsiste e se desenvolve durante toda a vida por ser a atividade lúdica do ser socializado.

Tendo como eixo as regras, Huizinga afirma que *“as regras são um fator muito importante para o conceito do jogo. Todo jogo tem suas regras”*. (1996:14)

Nos jogos de regras há respeito, reciprocidade, confiança, admiração, aprendizagem, melhor relação do professor/aluno, ou mais amplamente, entre seres humanos. Crê-se que a questão que Lebovici coloca é realmente sobre a própria organização das ações *“pouco a pouco a ordem, a regra e a disciplina se infiltram no jogo.”* (1986:17).

Os jogos podem ter regras explícitas (como o xadrez e a amarelinha) ou implícitas (brincadeiras de faz-de-conta, onde a menina faz-se passar pela mãe, que cuida da filha). Podem ter regras internas, ocultas, que determinam e dirigem a brincadeira. Todo jogador exercita suas capacidades e prepara-se para tomar-se melhor. Cada qual põe em jogo suas perspectivas em relação a um fato, cujas regras ele domina.

As aptidões que devem ser obtidas no domínio socioafetivo, estão vinculadas ao conhecimento das condutas referentes ao respeito às regras.

As regras ordenam a atividade, determinando limites de tempo, de espaço, de comportamento, autorizando o jogo desde que sejam acatadas. As mesmas harmonizam as divergências, permitindo à criança satisfazer sua exigência de movimento, seu desejo de superar-se, obedecendo a inversão dos papéis. A regra oferece a cada um a possibilidade de triunfar, de ter prazer; forçam ao comando de si mesmo, ao controle das ações e das emoções. Permitem ratificar as agressões. Ao regulamentar os comportamentos, a regra cumpre sua função socializante.

No jogo todos os participantes podem dominar as mesmas regras, enquanto na vida real as normas “do jogo” são desigualmente conhecidas: alguns possuem a chave das regras em vigor, enquanto outros apenas submetem-se a elas.

A criança encontra durante o jogo novas relações, mas ela percebe que, se houver um parceiro, as normas do jogo não valem apenas para este, mas são estabelecidas para ambos.

Neste panorama da convivência com regras Lebovici cita como (...) Jean Chateau “*vê no jogo a expressão de buscar o adulto, a quem a criança procura imitar ou contrariar e ao qual, em seguida, substitui pelas regras do jogo. Nos seus aspectos mais evoluídos, o jogo pode, finalmente desenvolver-se em grupo (...)*”(1986:17).

O jogo efetua-se por ação dos participantes, que efetivam as regras proporcionando um mergulho na ludicidade.

KISHIMOTO (1997:21), compreende que a “brincadeira é o lúdico em ação”. Desta forma, tem o poder de liberar a espontaneidade dos jogadores, o que representa colocá-los em condições de lidar de maneira particular e inventiva, com possibilidades determinadas pelas regras, chegando casualmente até a produção de outras regras e disposições.

Regras parecem ser uma característica indubitavelmente presente em todas as situações por nós enfrentadas. Porém as regras aqui pontuadas estão no sentido das estabelecidas pelo grupo de trabalho, como um contrato a ser cumprido pelas partes que se envolveram nas atividades propostas. As regras constroem interfaces dos elementos das atividades com aspectos mais amplos do cotidiano, do emocional, moral e político. As regras, o contrato, a prática e a consciência da regra, estão simultaneamente relacionadas no tempo e no espaço.

Para “Vygotsky, todo jogo possui regras e mais, todo jogo com regras explícitas possui uma situação imaginária, mesmo ocultamente. De modo ao contrário também, toda situação imaginária contém regras, mesmo que de maneira oculta – implícita. Desse modo, os aspectos ocultos ou às claras das regras e do imaginário, são delineadores da evolução do brinquedo nas crianças.” (1997: 40)

Regras explícitas são aquelas onde são enunciados pressupostos a serem respeitados por todos os componentes da atividade. Já regras implícitas são normas que são seguidas automaticamente pelos sujeitos, provavelmente por sua experiência e familiaridade prévia com o grupo e que podem ser abstraídas pelo observador.

As regras são elementos presentes em todos os momentos das nossas vidas. Nesse sentido, declara Macedo “... a socialização, a inserção nossa no mundo social, cultural, ela se faz por regras, ou seja, por esse limite, com esse pode/não pode que regula as relações entre as pessoas...” (s/d.:p.03).

Assim, o respeito às regras deve ser estabelecido e cumprido pelo grupo, ou seja, sancionado pela coletividade, não pela tradição e sim pelo acordo mútuo e pela reciprocidade.

3.4. Utilização Pedagógica do Jogo

Os jogos podem ser orientados pelo professor, na busca de conteúdos escolares. A criança pode manipular brinquedos para apreender conceitos e desenvolver capacidades nas diversas áreas do conhecimento.

Na utilização pedagógica, o adulto modifica a finalidade do jogo. O jogo utilizado como meio pedagógico não apresenta um interesse do “jogo pelo jogo”, mas sim o de motivação para a aprendizagem.

Quando na escola utilizamos um jogo como meio pedagógico, enganamos a criança, porque a atividade tem apenas aparência de jogo, pois não é a criança que o domina; o adulto o impõe e o faz com regras, para atingir um objetivo pré-determinado. A criança, apenas “produz”. Nesse caso, o fato é parecido com o de trabalhar num local com fundo musical: é mais animado, mas é trabalho. A “embalagem” da atividade mudou para melhor tolerar o dever a cumprir. As brincadeiras e o jogo apresentam-se como possibilidades ao desenvolvimento cognitivo.

Ao permitir a expressão da fantasia infantil, através dos objetos simbólicos ordenados intencionalmente, a função didática auxilia o desenvolvimento integral da criança. Assim qualquer jogo utilizado, porém respeitando a ludicidade, manifesta a natureza educativa e pode também ser denominado de jogo educativo.

Um mesmo brinquedo pode ter sentido lúdico ou pedagógico, depende de seu emprego. Aprendizagens como da leitura, da escrita e do cálculo, devem inicialmente tomar a forma de brincadeira, para evitar que as crianças sintam fadiga ou monotonia.

Ao incorporar o jogo à sua área, a prática pedagógica cria a figura do jogo educativo. É comum modificarmos os brinquedos, os jogos, por motivos profissionais, seja para auxiliar alguma aprendizagem, ou para utilizá-los como forma de terapia para reeducação. Sendo assim, no jogo orientado a incumbência do adulto é mais a de sugerir do que determinar. Uma vez o jogo selecionado, ele vem a ser apenas um juiz, um suporte.

Se brinquedos são bases de brincadeiras, seu emprego deveria proporcionar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais predomina a incerteza do ato e não se buscam resultados. Se esses mesmos objetos, os brinquedos, auxiliam a ação educadora na busca de resultados, na aprendizagem de idéias e conceitos, ou desenvolvem aptidões, o brinquedo deixa de ter a função lúdica e torna-se material pedagógico.

Embora se tenha muito para afirmar, mas Jacquín, mostra nesta questão que “o jogo é, nas mãos do educador, um excelente meio de formar a criança.” (1963:7)

Certamente Pickard, avança muito mais e faz a observação de que “a única coisa que não pode ser ensinada às crianças, é como aprender.” (1976:118).

Na escola, brinquedos e brincadeiras podem ser empregados na aprendizagem infantil, trabalhando o conhecimento obtido intuitivamente pela criança, visando a elaboração de um conhecimento formal e ordenado, sob a orientação do educador.

Kishimoto cita que para “Claparede (1956), o jogo infantil desempenha papel importante como motor do autodesenvolvimento e, em consequência, método natural de educação e instrumento de desenvolvimento.” (1997:31). E para Piaget “a brincadeira, enquanto processo assimilativo, participa do conteúdo da inteligência, à semelhança da aprendizagem”. (1975:32).

Utilizar o jogo na educação representa levar à esfera ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, inserindo as peculiaridades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e cativante.

Sob esse ponto de vista, o jogo ou a brincadeira deixam de ser “coisas de crianças” e passam a designar “coisa séria”, merecedores de lugar entre recursos didáticos aptos a constituir uma ação docente empenhada com os objetivos do processo ensino-aprendizagem que se deseja obter.

A escola prepara para a vida; seu papel social é bem claro. A escola deve, devido à sua função, substituir o trabalho imposto pelo aperfeiçoamento eficaz da personalidade infantil.

Nas reflexões de Chateau, *“quem diz jogo, diz ao mesmo tempo esforço e liberdade, e uma educação pelo jogo deve ser fonte de dificuldade física da mesma maneira que alegria moral. É preciso apresentar à criança obstáculos a transpor e obstáculos que ela queira transpor”*. (1987:128). O mesmo autor ressalta que *“a escola não é nem jogo, nem trabalho real”* (1987:137)



“não há satisfação maior do que aquela que sentimos quando proporcionamos alegria aos outros.”

(Masaharu Taniguchi)

CAPÍTULO IV

BRINQUEDO É COISA SÉRIA

4.1. Brinquedo: Objeto de Brincar

O termo brinquedo não pode ser limitado, restringido aos variados significados do jogo pois conota criança e possui dimensão material, cultural e técnica. Como objeto, é sempre suporte de brincadeira; é um estímulo material com função de fazer fluir o imaginário infantil, tendo estreita relação com sua condição de desenvolvimento.

O brinquedo percebido como objeto, presume relação íntima com a criança e indefinição quanto ao seu uso, pois não há um sistema de regras que dite sua utilização. O brinquedo incentiva a representação de imagens que recordam aspectos da realidade. Inicialmente os brinquedos são objetos que respondem às necessidades lúdicas. São idealizados para a criança e somente têm sentido lúdico quando funcionam como apoio de brincadeira.

Expressa qualquer objeto que serve de suporte para brincadeira livre, ou fica submetido ao ensino de conteúdos escolares. Na maioria das vezes, o brinquedo tradicional é produzido ou criado pela criança, dentro da idéia infantil de objeto de brincar. Também pode ser resultado da expressão artesanal do homem do povo, que em sua modéstia reproduz o que aprendeu com as gerações anteriores à sua. Este tipo de brinquedo faz parte do patrimônio cultural do povo.

Brinquedo é instrumento do brincar infantil. Tudo o que leva a criança a descobrir, criar, investigar, comparar, discernir, ordenar, é de grande importância na sua

formação global. A criança dá um valor ao brinquedo, e este deve-se à sua sensibilidade, emoção e afeto.

Brinquedos são subterfúgios, porém indispensáveis, pois levam a importantes experiências para o desenvolvimento futuro da criança.

Para a criança pequena, o brinquedo faz parte dela como o vestuário. Tentar tirá-lo é uma violação à sua integridade. O brinquedo, tão próximo quanto o possível da criança (na mão, no braço, na cama), origina uma ordem, um certo ritual, garantindo uma constante de permanência e confiança, às quais a criança é sensível.

O brinquedo será propriedade da criança durante muito tempo. Será seu bem particular. Faz-se necessário que ela disponha dele.

O brinquedo pode representar certas realidades, exemplo disso são as miniaturas do mundo adulto, ofertadas em forma de brinquedo. Apresenta-se como um fragmento de cultura colocado à disposição da criança.

Há crianças que não vão para cama sem seu brinquedo preferido ou o último brinquedo que receberam. Tal hábito pode permanecer até a adolescência, e muitas vezes passar dela.

Os brinquedos podem ser simples, ou até mesmo elementares frente a certos padrões estéticos impostos pela sociedade; mas são eles, originais e criativos, que trazem as melhores recordações da infância. São movidos pelo prazer de espalhar alegria, e fazem desabrochar felicidade em toda parte. Ao atuar com o brinquedo, a criança cria princípios e funções que têm significado apenas naquela relação em particular. Para ela o brinquedo retrata uma parte do mundo que conhece; são os personagens de suas histórias naquele momento, e irão ocupar novos papéis mais tarde em sua vida.

Antigamente não se atribuía, na utilização dos brinquedos, o valor educativo que lhes atribuímos hoje.

Um aspecto importante a ser analisado são as ponderações que Pinon, citado por Bandet, faz sobre a história do brinquedo, em 3 etapas:

A primeira é aquela em que cada um, desde que fosse medianamente apto, faria os seus próprios brinquedos ou, pelo menos, os receberia do seu próprio meio;

*A segunda seria aquela em que o brinquedo é o produto de uma indústria artesanal;
A terceira seria a da produção industrial. (1973:37).*

Os primeiros brinquedos que as crianças ganhavam surgiam no próprio ambiente familiar. Eram bonecas feitas de palha, pano, argila, cavalinhos de madeira, bolas elementares e carrinhos de latas feitos artesanalmente.

Falar dos brinquedos como coisas fúteis e sem importância, é não entender o sentido e o valor da infância, nem a função que ela significa no preparo para a vida.

4.2. Brinquedo Como Mercadoria

Com o avanço social da civilização, verifica-se o aparecimento da sociedade industrial moderna e da sociedade burguesa, que estimularam dois importantes fatores: o afastamento da criança da vida dos adultos e a doutrinação das mesmas, utilizando-se de atividades lúdicas como um meio de aprendizagem.

Com o surgimento das técnicas modernas de industrialização, novos brinquedos surgiram, representando no mercado um dos setores mais dinâmicos em termos de criação, uma vez que as novidades impulsionam as vendas e a procura do novo é uma constante por parte do consumidor.

A princípio, a indústria do brinquedo utilizou-se de materiais como madeira, tecido, chumbo e lata – mas o brinquedo foi sendo cada vez mais artificializado, pois elementos naturais foram substituídos.

Após a II Guerra Mundial sofreu imensas modificações ao agregar variados tipos de plásticos como matéria-prima de brinquedos. Tal fato interferiu na relação criança-brinquedos. O emprego de plásticos em brinquedos artificializou as brincadeiras, tanto quanto se artificializaram as relações sociais.

A sociedade capitalista está ordenada para produzir mercadorias, e isto vale tanto para os brinquedos produzidos pela indústria quanto para aqueles realizados pela indústria-nato. Quem os fabrica, pensa em encontrar quem os compre, conservando uma margem de lucro.

Hoje os brinquedos retratam o mundo técnico e científico e a maneira de vida presente, como aparelhos eletrodomésticos, naves espaciais, (dos seriados televisivos e

filmes) bonecos e robôs. Porém os brinquedos fabricados para a criança só obtêm sentido lúdico quando funcionam como apoio às brincadeiras.

As cópias em miniatura do mundo adulto que os fabricantes empurram com tanto empenho, não seguem uma correta orientação. São mais brinquedos que os adultos apreciam do que brinquedos úteis à criança; exemplo disso são alguns brinquedos à pilha ou bateria, que quando ligados não permitem que a criança interaja com eles. Ela os liga e apenas observa-os, são brinquedos que “brincam” sozinhos.

No século XVIII surgem as oficinas especializadas. Sua produção, de início, era praticamente artesanal, mas o serviço manual foi dando lugar às máquinas. As matérias-primas naturais foram substituídas pelas artificiais, e os artigos sendo feitos em série para atender à demanda de consumo. Os brinquedos foram tornando-se cada vez mais requintados, munidos de luzes, sonorizados especiais e até micro-processadores.

Essa escalada, agrupada ao sistema de urbanismo, modificou a ligação entre os brinquedos e as crianças. O deleite de se conceber os próprios brinquedos, explorando a criatividade e a imaginação, perdeu-se mediante a agilidade da indústria.

Uma das saídas amplamente utilizada pelos adultos para aquietar as crianças, é a grandiosa oferta de brinquedos. Isto para que, se distraíndo com brinquedos, elas não atrapalhem os trabalhos domésticos, as tarefas profissionais, os estudos. Ou para que não sintam passar o tempo em que os pais encontram-se ausentes. Da mesma forma que a televisão pode dispor-se aos “trabalhos” de babá eletrônica, os brinquedos podem prestar-se em opções para sossego da própria família.

O sentido que crianças e adultos concedem ao brinquedo é distinto. Para o adulto, o brinquedo pode expressar a dominação de algo que no passado lhe foi inatingível.

O empreendedor de brinquedos adquire, através da compra (geralmente pagando royalties pelos modelos que importa e apenas reproduz, sem introduzir alteração alguma), compra máquinas e força de trabalho. Investe seu capital nesses produtos que, por sua vez, passam a operar no sistema produtivo. Nesse ato revela-se energia produtiva fundamental, ao mesmo tempo escusa e importante, associando o valor ao artigo produzido. Consente assim, que o dinheiro multiplique-se, transfigurando-se em capital, em patrimônio. Desta forma, não tem somente utilidade para satisfazer

necessidades lúdicas, ou simplesmente custo de troca para se efetuar enquanto o intercâmbio permita.

Os brinquedos constituem, como qualquer outro produto, um meio do empresário aplicar proveitosamente seu capital. Ao obter força de trabalho, artigo precioso, transfigura o homem num servidor à ocupação da produção do capital. O grande segredo encontra-se na diferença entre o valor remunerado à força de trabalho e o valor por ela criado ao ser consumida em seu valor de uso.

Sendo assim, antes mesmo que o brinquedo venha a divertir a criança ou o jovem, ele com certeza já deu alegrias maiores ao empresário que favoreceu sua manufatura.

Nossas crianças nascem e vivem numa cultura técnica, na qual são conduzidas a cobiçar coisas que só a atual civilização pode lhes proporcionar. A abundância de brinquedos manufaturados que a criança obtém e ambiciona, é logo abandonada. Se a criança não tem brinquedos fabricados ela inventa-os, e muitas vezes ela se serve da invenção, mesmo tendo brinquedos complexos.

Fazendo um paralelo à essa nova tecnologia, está a própria história do brinquedo que fornece informações valiosas sobre a origem da industrialização e o avanço das técnicas de produção. Trata-se de um setor progressista, inovador e dinâmico por excelência.

Para o produtor a experiência de criar brinquedos é de tal forma envolvente que o processo chega a ser muito divertido, tanto para quem cria como para quem vai brincar com o produto final conforme Associação Brasileira dos fabricantes de Brinquedos.

Depois de segmentar o mercado em sofisticadas categorias que identificam desde o estilo de vida das pessoas até os hábitos de consumo particulares, a bola da vez do marketing e, em consequência, da propaganda, é o público infantil. Um movimento claro está sendo feito nesse sentido e já se fazem pesquisas mais profundas e análises mais apuradas sobre o poder de compra das crianças, e também sobre a sua influência na decisão de compra dos adultos.

Não que a importância da criança tenha sido relegada a segundo plano, mas é só ligar a TV na parte da manhã, no horário infantil, para se ver a quantidade de comerciais dirigidos exclusivamente para esse público.

“A Viacom, dona do canal infantil Nickelodeon, publicou um estudo do mercado infantil mostrando que mais de 40% das compras dos pais são influenciadas pelos filhos e 655 dos pais revelam que ouvem a opinião das crianças sobre os produtos comprados para toda a família, como carro, por exemplo; elas dão palpite sobre cores, som, tipo, bancos e até modelo das portas.” www.mulher.terra.com.br

Os próprios produtos infantis expandem cada vez mais os seus mercados. Desde o brinquedo tecnológico aos próprios computadores, monstros eletrônicos, pijamas, artigos escolares, guloseimas, tudo anunciado diretamente às crianças, com verbas crescendo na proporção do mercado que elas vão ampliando.

As crianças são um alvo publicitário fácil de convencer. Na televisão ficam horas, inertes, somente olhando e com muita atenção o seu programa favorito, deixando de brincar, construir e desenvolver-se, pois o mundo fantasioso da criança consome com a mesma intensidade um comercial ou um desenho animado; concentram-se no veículo que está em sua frente, seu universo é onírico e repleto de fantasias, a criança não é tão crítica quanto o adulto, que rejeita o que lhe pareça inapropriado.

O quarto das crianças é um verdadeiro salão de jogos, televisão por cabo, gravador de vídeo ou vídeo jogos, telefone, computador. Quando se coloca a necessidade de escolher um meio, a televisão e a internet registram empate como *“primeira escolha”*. *“Mas nada de ilusões: não é só a partir do seu quarto que as crianças estão ligadas”*, segundo www.miudossegurosna.net

Essas crianças que ficam ociosas diante da televisão são bombardeadas pelos comerciais de brinquedos; e ficam pedindo tudo o que é divulgado indiscriminadamente, enquanto seus pais fazem um esforço para comprar aquilo que, muitas vezes, não têm condição de dar, pois a quantidade dos brinquedos tem substituído a qualidade. Dessa forma tenta-se alertar para o fato de que estamos num viés na criação das crianças, pois podem tornar-se gananciosas, vorazes, e não valorizarem o que ganham. Ajudar a criança a perceber o valor do dinheiro, é também papel dos pais.

*“A boa notícia é que existe uma solução para este dilema. De fato, se a tecnologia pode – e deve- ser parte integrante de uma solução de segurança *online*, é bom ter presente que não substitui outros instrumentos tais como a sensibilização, a educação,*



o envolvimento e a supervisão. Hoje, as famílias, a escola e os produtores de conteúdos podem e devem desenvolver esforços conjuntos e usarem essas mesmas tecnologias para descobrirem, educarem e desenvolverem o melhor software que as crianças dispõem para se protegerem contra estes perigos, riscos e ameaças: aquilo a que Hercule Poirot chamava “as suas pequenas células cinzentas”!
www.miudossegurosna.net

CAPÍTULO V

EDUCAÇÃO FÍSICA E LUDICIDADE

A educação é um ato intencional que requer orientação. O professor deve sempre trabalhar em favor do desenvolvimento da criança, assumindo seu papel de educador e buscar meios de melhor promover esse desenvolvimento, para que a criança obtenha sua plenitude.

Se observarmos nossas crianças, veremos que o jogo é uma constante no cotidiano escolar e também fora da escola. Cabe a nós, professores, o utilizarmos de forma proveitosa a fim de possibilitar o desenvolvimento infantil. A escola é um espaço onde criam-se práticas corporais lúdicas. As práticas que a criança experimenta nas praças públicas, nas praias, nas ruas, também são levadas para o espaço e para o tempo da escola. A criança dá outro sentido à escola quando faz suas travessuras corporais lúdicas, construídas na história de vida de cada uma delas.

Educação Física na cultura escolar é um espaço para as práticas corporais lúdicas. O tema de ensino da Educação Física deve ser a ludicidade, seja inventada pelas próprias crianças ou pertencentes a uma cultura mais ampla, como o bairro, a cidade.

A colaboração dessa disciplina nas relações da criança com ela própria, é a de ser um espaço no qual ela conheça seu corpo e se reconheça nele; um corpo que traz consigo sentimentos, desejos e necessidades humanas.

O corpo é a possibilidade real, concreta, de cada pessoa provar a vida, de intervir na vida sendo, desta forma, capaz de criar, de inventar práticas corporais. A Educação Física ocasiona e desperta a relação social entre as crianças, ao realizarem práticas corporais nas aulas.

O professor pode utilizar-se da própria experiência, já que um dia foi criança; lembrar-se dos jogos populares (brincadeiras de rua), de seu tempo de infância, por exemplo. Outra fonte para um programa de ensino de Educação Física pode ser uma pesquisa entre as crianças, visando encontrar uma variedade de práticas corporais, de jogos e de brincadeiras. Socializar o que cada criança conhece, e até elaborar um acervo coletivo das práticas corporais lúdicas que irão surgindo.

Às fontes já citadas - o conhecimento do professor e o das crianças - podemos acrescentar as práticas corporais lúdicas criadas ao longo da história pelos seres humanos. Entre elas estão o que podemos chamar de “eixos temáticos”, e são eles: a dança (folclórica, regional, nacional e internacional) os jogos (populares e de diferentes nacionalidades), a ginástica e o esporte (diferentes modalidades). Resgatar o caráter lúdico dessas práticas corporais, ao realizá-las em suas aulas, é de fundamental importância à Educação Física.

Faz-se fundamental a criação de práticas corporais lúdicas de esporte, que sejam peculiares da escola e que permitam a participação de todas as crianças. Hoje o esporte predominante, com caráter competitivo, exclui a maioria das crianças em prol das “mais habilidosas”.

A criança deve ser estimulada a criar e realizar práticas significativas à sua vida, que originem outras práticas e desejos, outras necessidades e, desta forma, outros significados numa infinita espiral de criação.

Também é possível produzir, na escola, materiais para as aulas de Educação Física, principalmente os de sucata, oportunizando que a criança os explore, interaja com eles, seja individualmente ou em grupo. Assim estimula-se o potencial de criação e de exploração de novas possibilidades de práticas corporais pela criança. A Educação Física deve fazer de seu programa um local onde as crianças participem da aventura humana de inventar e de realizar práticas corporais lúdicas.

Quando se pratica atividade em grupo, a experiência se engrandece, pois a sociabilidade é agregada à vida da criança - assim surgem os primeiros sentimentos morais e a consciência de grupo.

O espaço lúdico deve ter atenção especial, pois é espaço para a expressão mais autêntica do ser; espaço de exercitar a relação com o mundo, com as pessoas e com os objetos. O esporte na educação infantil ocorre em dois níveis equivalentes:

- Nas brincadeiras de movimento de livre escolha para a criança;
- Nos esportes organizados e apresentados pelo professor.

Estimuladas através de materiais e situações criadas pela própria criança, ela experimenta, por sua iniciativa as variadas habilidades motoras elementares.

“Brincadeiras e esportes são elementos relevantes, segundo Diem, da pedagogia da educação infantil, e têm como objetivo transmitir à criança confiança em si mesma, compreensão para seu meio ambiente e disposição à comunicação. Uma possibilidade importante de expressão nessa idade é o movimento, que transmite a sensação de espaço, tempo e material; além disso o movimento é estimulante, encoraja e aumenta o espaço de ação da criança. Assim, ela aprende a fazer uso, não só de objetos, mas também de si mesma e de seus parceiros”.
(1981:1)

O professor pode conduzir a Educação Física de forma lúdica fazendo com que a criança sinta-se segura para ousar e vencer desafios, respeitando seus limites, e após ter explicado a regra correta do jogo, seguir a forma como as crianças brincam, ou introduzi-la de forma não competitiva. O professor deve motivar a cooperação entre as crianças, permitindo que elas tomem decisões por si mesmas, desenvolvendo assim sua autonomia.

Os materiais utilizados nas aulas devem possibilitar modificações na sua estrutura e formato, para que se acomodem as variações dos diferentes níveis de desenvolvimento das crianças. A novidade do equipamento estimula o grau de interesse da criança, enquanto a complexidade mantém o interesse em um nível elevado.

Em suas aulas de Educação Física o professor deve:

1. Garantir que todos os membros da turma estejam envolvidos com a aula e evitar longas filas;

2. Estabelecer rotinas e regras claras;
3. Preocupar-se para que as atividades tenham grande ludicidade em suas ações e não superestimular a competição;
4. Incentivar o auxílio de um aluno para outro, mostrando a importância do trabalho coletivo.

A Educação Física deve ser agradável e participativa, com atividades bem desenvolvidas e materiais adequados – desta forma poderá despertar fascínio nas crianças, integrando-as entre si.

Na realização de jogos e brincadeiras o movimento está, naturalmente, envolvido. E é através dele que a criança coloca-se no meio, inteirando-se com os objetos e as pessoas, explora seu próprio corpo e o espaço físico.

A Educação Física deve fazer de seu programa um local onde as crianças participem da aventura humana de inventar e realizar.

Brincadeiras ativas, nas quais a criança salta, pula e corre, além de possibilitarem o desenvolvimento e o exercício muscular, proporcionando controle sobre seu próprio corpo, também são uma forma de liberação de energia.

Para avaliar-se a validade de um jogo, basta observar as crianças brincando. Se elas mostram-se interessadas e mentalmente ativas, o jogo é bom para esse grupo.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABERASTURY, A. **A criança e seus jogos**. Petrópolis, Vozes, 1972.
- ALVES, E.M.S. **Regras: o limite do pode não pode em atividades lúdicas**. Mimiografado s/d
- BANDET, J. & SARAZANAS, R. **A criança e os brinquedos**. São Paulo, Estampa, 1973
- BORGES, Célio José. A educação física na escola. **Revista Virtual Educação Física**, Natal, v.1(5):jul.2003
- BRUHNS, H. T. & GUTIERREZ G. L. **Enfoque contemporâneo do lúdico**. Campinas SP. Editora. Os Autores Associados.2002
- CORIA-SABINI, M.A. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Campinas, SP. Papirus, 2004
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. 2.ed. São Paulo, Summus,1987
- DIEM, L. **Brincadeiras e esporte no jardim de infância**. Rio de Janeiro, 1981.
- DINELLO, D.Raimundo. **A expressão lúdica na educação da infância**. Santa Cruz do Sul RGS. Gráfica Universitária da APESC, 1984.
- FELICE, E. M. O lugar do brincar na psicanálise de criança. **Psicologia teoria e prática**. 2003,5(1):71-79
- FERREIRA, M.C. R. e outros. **Os afazeres na educação infantil**. 6.ed. São Paulo, Cortez, 2003
- HUIZINGA, J. **Homoludens – o jogo como elemento da cultura**. 4.ed. São Paulo, Perspectiva, 1996.
- JACQUIM, G. **A educação pelo jogo**. 2.ed. São Paulo, Flamboyant, 1963
- KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo, Pioneira.1998
- _____ **Jogos infantis – O jogo, a criança e a educação**. 5.ed. Petrópolis, Vozes, 1998
- _____ **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 2 ed.São Paulo: Cortez, 1997.
- LEBOVICI, S. & DIATKINE, R. **Significado e função do brinquedo na criança**. Porto Alegre, Artmed, 1986.
- LIMA, L de O. **Piaget para principiantes**. 4.ed. São Paulo, Summus, 1980

MACEDO, L. **A importância do jogo para a criança: perspectiva piagetiana.** Mimeografado s/d

MACHADO, M.M. **O brinquedo – sucata e a criança: a importância do brincar-atividades e materiais.** 5.ed. São Paulo, Loyola, 2003

MIRANDA, N. **210 jogos infantis.** Belo Horizonte, Itatiaia, 2003

OLIVEIRA, V.B. de. **O símbolo e o brinquedo- a representação da vida.** 2.ed. Petrópolis, Vozes, 1998.

OLIVEIRA, P.S. **O que é brinquedo.** 2.ed. São Paulo, Brasilienses. 1989.

_____ **Brinquedo e Indústria Cultural.** Petrópolis: Vozes, 1986.

OLIVIER, J.C. **Das brigas aos jogos com regras: enfrentando a indisciplina na escola.** Porto Alegre. Artmed, 2000

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança – imitação, jogo, sonho, imagem e representação.** 2.ed. Rio de Janeiro, Zahar, 1975

PICKARD, P.M. **A criança aprende brincando,** São Paulo, Ibrasa, 1976

PONTES, L.M. **Biologia do esporte: a idade pré-escola.** *Revista Virtual de Educação Física*, Artigos. Natal, v1(9):set.2003

PREFEITURA MUNICIPAL. SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. **Subsídios para a reorganização da educação básica municipal.** Florianópolis 1999

RIZZI, L. & HAYDT, R.C. **Atividades lúdicas na educação da criança.** 7.ed. São Paulo, Atica 2004

SANTOS, S.M.P. **Brinquedoteca- o lúdico em diferentes contextos.** 4.ed. Petrópolis, Vozes. 1999.

SAYÃO, D. **A educação física na pré-escola: principais influências teóricas...** In ANAIS DO X CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE. Goiânia /GO, 1997

SILVA, S. **Floriano memórias: infância e saudade: contos regionalistas.** Campo Largo. {s.ed.} setembro 2004

TAROUCO, L.M.R. e outros. **Jogos educacionais.** Mimeografado s/d

VELASCO, C. G. **Brincar- o despertar psicomotor.** Rio de Janeiro, Sprint, 1996

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente- o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 4.ed. São Paulo, Martins Fontes, 1997

WEISS, L. **Brinquedos & Engenhocas: atividades lúdicas com sucata.** São Paulo, Scipione, 1997

WINNICOTT, D.W. **A criança e o seu mundo.** 6.ed. Rio de Janeiro. Livros Técnicos e Científicos, 1982.

_____ **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro, Imago, 1975.

ENDEREÇOS ELETRÔNICOS

As crianças e as festas de final de ano. www.mulher.terra.com.br . Acessado em 27/12/2004

A estrutura da brincadeira e a regulação das relações. www.pedagogobrasil.com.br . Acessado em 20/12/2004

A origem dos jogos infantis. www.terrabrasileira.net Acessado em 24/11/2004

A infância nos EUA: o paraíso dos vendedores. www.imediata.com Acessado em 27/12/2004

Atividade lúdica tem formação diversificada. www.iacrianca.pt Acessado em 30/11/2004

Brincadeiras Tradicionais infantis. www.ced.ufsc.br Acessado em 24/09/2004

Brincadeiras infantis: importância para o desenvolvimento neuropsicológico. www.moderna.com.br Acessado em 12/11/2004

Crianças portuguesas são as mais influenciadas por TV e shoppings. www.netprof.pt Acessado em 27/12/2004

Dilema para pais e educadores. www.miudossegurosna.net 27/11/2004

Informações básicas para a criação e design de brinquedos e jogos. <File://C:\DOCUME~1\CLIENTE\> . Acessado em 05/12/2004

Jogos educativos. www.abed.org.br Acessado em 10/09/2004

Lúdico sempre o melhor caminho. www.filhosonline.com.br . Acessado em 10/09/2004

O jogo simbólico. www.centroeducacional.com.br Acessado em 23/11/2004

O faz-de-conta e a criança pré-escolar. www.educacaoonline.pro.br Acessado em 09/10/2004

O impacto da construção do lúdico do professor e suas implicações na atividade docente. <File://C:\Documents%20and%20Settings> Acessado em 09/010/2004

Pedagogia do esporte e os jogos coletivos. www.efartigos.hpg.ig.com.br . Acessado em 10/09/2004

Pipas e papagaios. www.jogos.antigos.nom.br Acessado em 27/12/2004

Psicomotricidade. www.acalanto.com.br Acessado em 24/10/2004

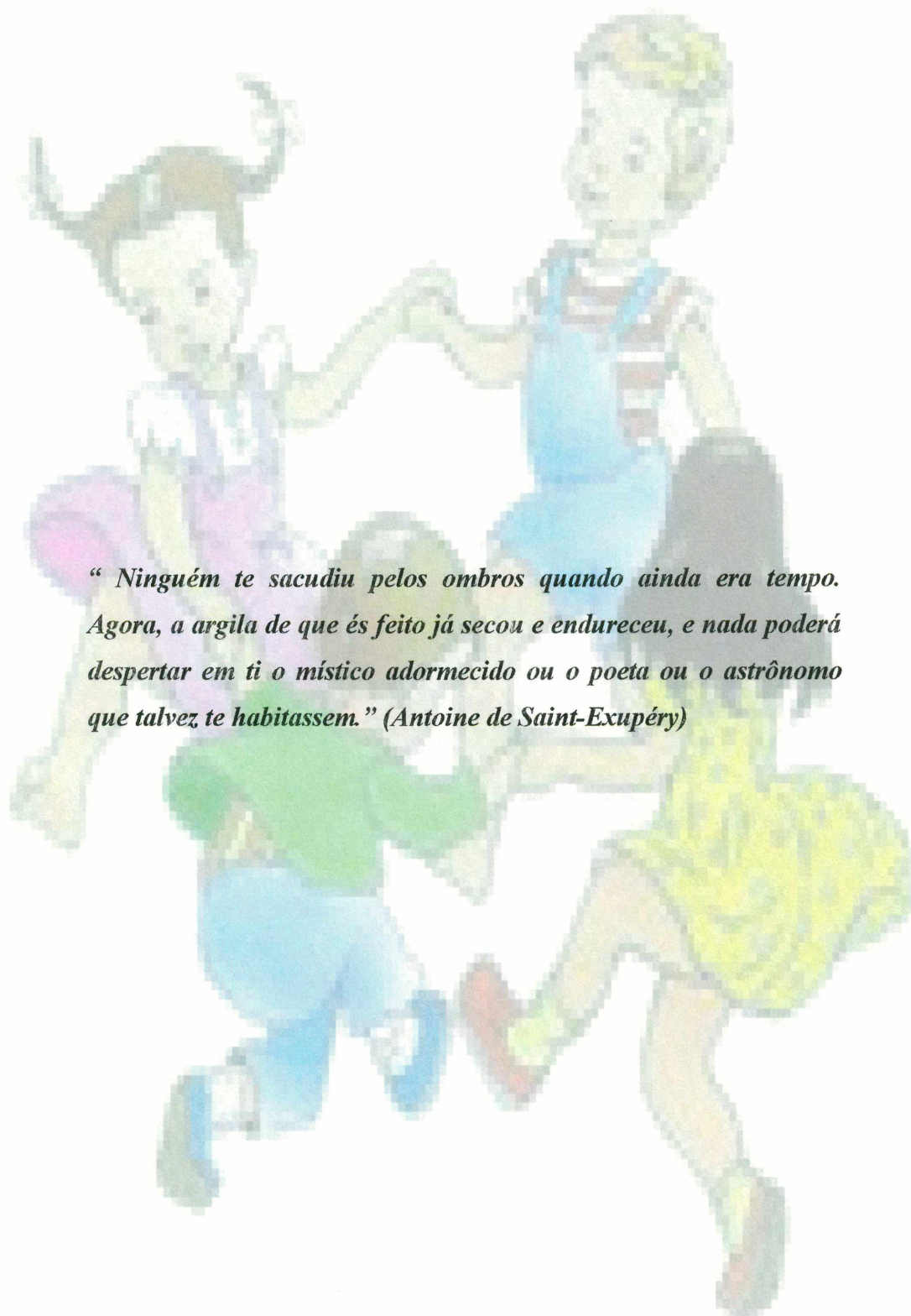
Setor corporativo fortalece mercado de games no Rio. www.locz.com.br Acessado em 19/12/2004

Trajetórias das concepções de educação infantil. www.omep.org.br Acessado 13/12/2004

Tito Moraes . Já para o teu quarto ?! www.miudossegurosna.Net Acessado em 27/12/2004

Vygotsky: A zona de desenvolvimento próximo criado pelo jogo. www.malhatlantica.pt . Acessado em 23/10/2004





“ Ninguém te sacudiu pelos ombros quando ainda era tempo. Agora, a argila de que és feito já secou e endureceu, e nada poderá despertar em ti o místico adormecido ou o poeta ou o astrônomo que talvez te habitassem.” (Antoine de Saint-Exupéry)

ANEXO I

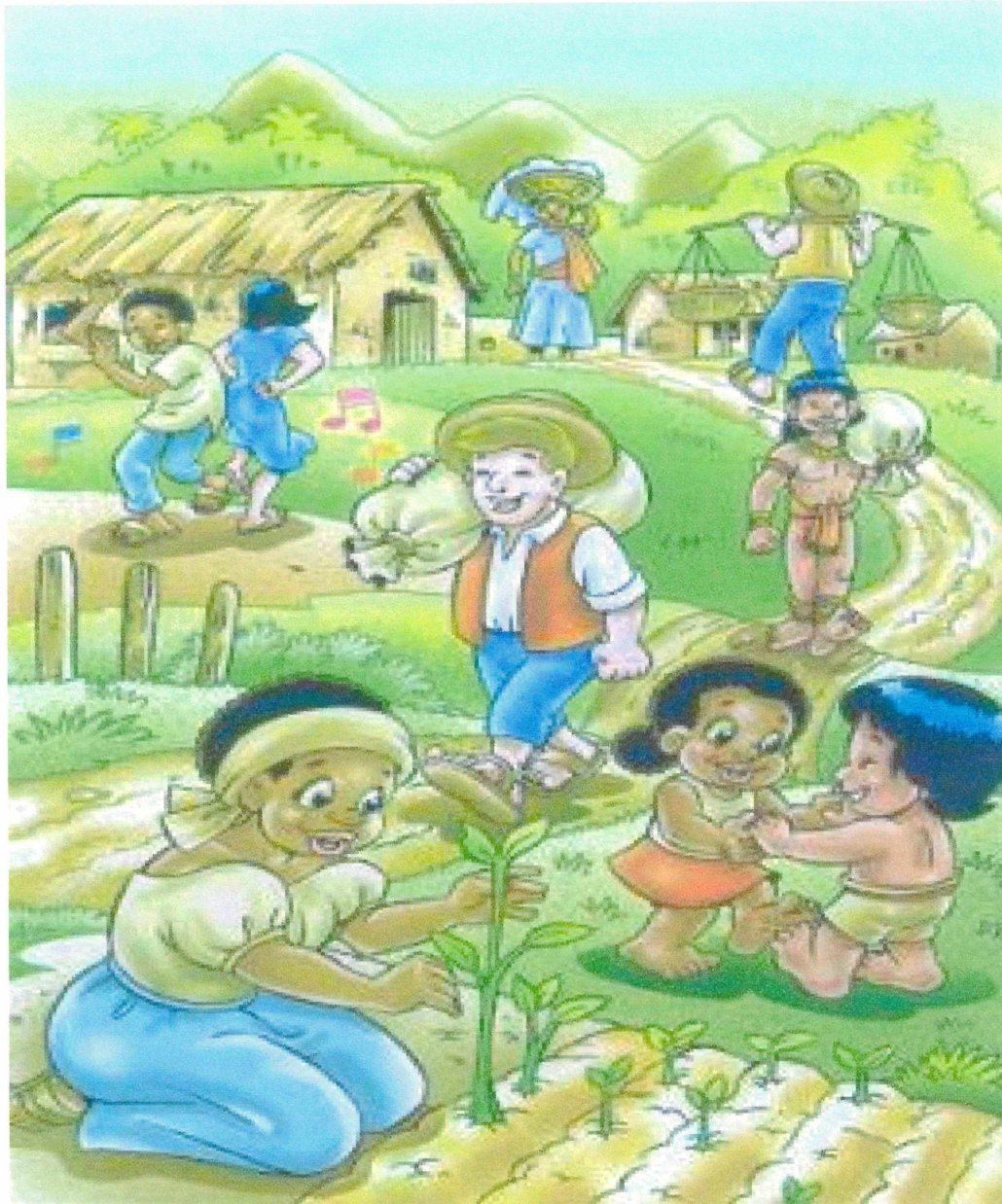
BRINCADEIRAS INFANTIS



Fonte: Quadro de Pieter Bruegel 1560 Faz parte do acervo do museu
Kunsthistorisches Viena. História da Arte para crianças

ANEXO II

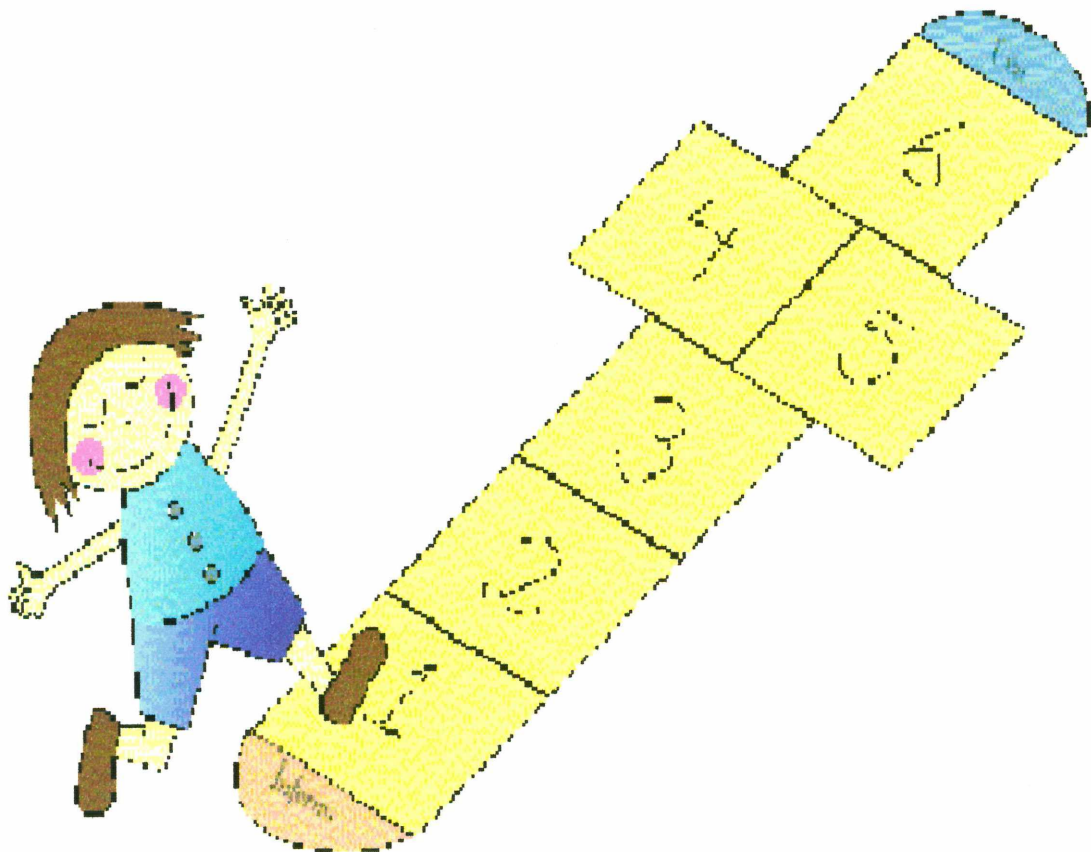
JOGOS INFANTIS NO BRASIL



Fonte: www.terrabrasileira.net 2004

ANEXO III

AMARELINHA



Fonte: Borges, J.M.& Oliveira L.S. Vivenciando a linguagem. Curitiba. Base 2001 p.8

ANEXO IV

BOLA DE MEIA

Que meia mais feia!
(Joga fora não, enrola,
faz dela uma bola.)

Está toda furada,
deixou de ser meia,
é um queijo suíço.
(Deita fora não, em vez disso
faz com ela uma bola.)

Puxou um fio não tem serventia.
(Põe no lixo não, aperta firme
que vira uma bola.)

E no quintal,
com novidade,
a meninada já se animou.

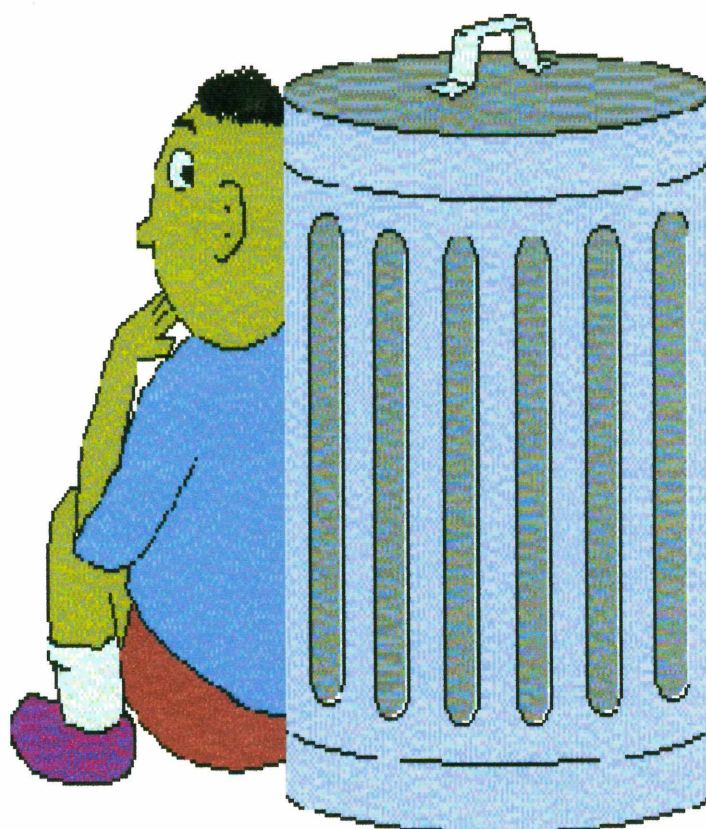
Bola de meia,
uma boa idéia
que de tão simples,
o tempo levou.



Fonte : Borges, J.M & Oliveira L.S. Vivenciando a linguagem. Curitiba. Base. 2001 p.13

ANEXO V

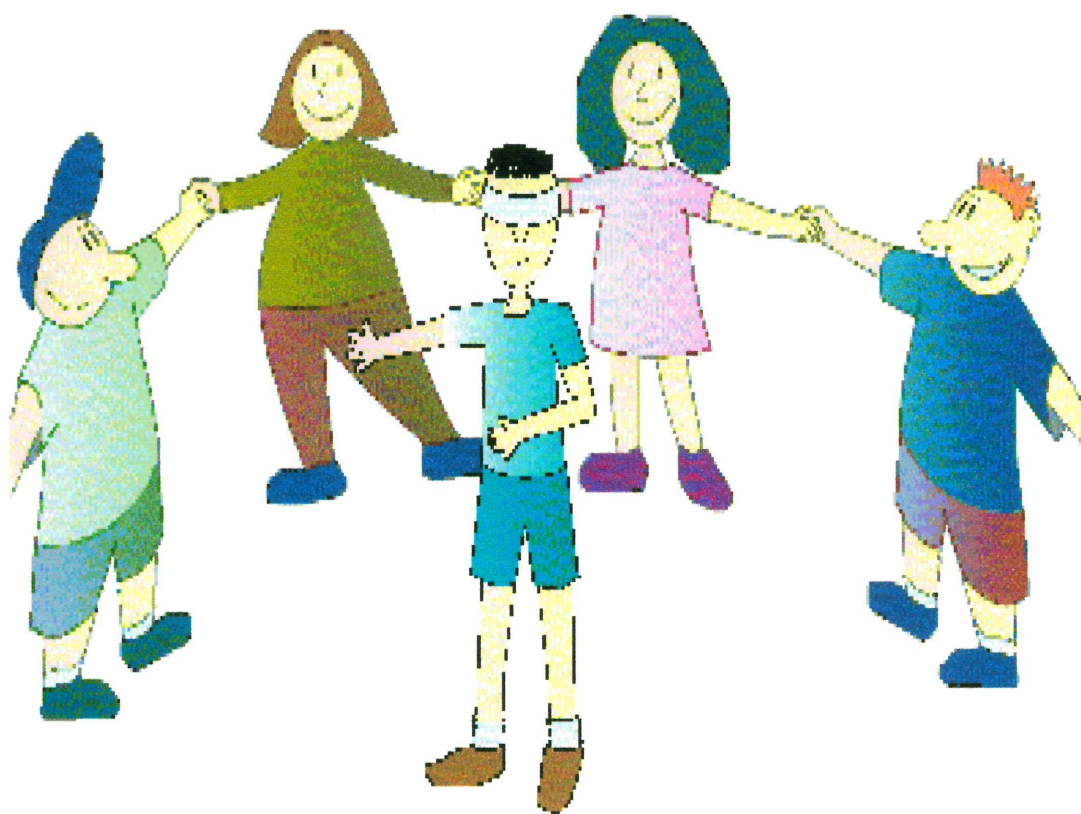
ESCONDE-ESCONDE



Fonte: www.jogos.antigos.nom.br

ANEXO VI

CABRA-CEGA



Fonte: www.jogos.antigos.nom.br 2004

ANEXO VII

A BOLA : UM PRESENTE QUE FICOU SOMENTE DESEMBRULHADO



Fonte: BORGES, J.M. & OLIVEIRA, L.S. Vivenciando a linguagem Curitiba. Base. 2001 p.26

ANEXO VIII

BRINQUEDOS COMO MERCADORIA



DoValle Estúdio

Fonte: GREGOLIN, M.do R. Os caminhos da lingua portuguesa. São Paulo Atual.2000 p.76