

LUÍS CÉSAR LANDUCCI

**UM ESTUDO SOBRE OS JOGOS E SUA INFLUÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO
DE CRIANÇAS NOS PRIMEIROS ANOS ESCOLARES**

Monografia apresentada para obtenção de
Graduação em Educação Física, Setor de
Ciências Biológicas, Universidade Federal
do Paraná.

**CURITIBA
1995**

LUÍS CÉSAR LANDUCCI

**UM ESTUDO SOBRE OS JOGOS E SUA INFLUÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO
DE CRIANÇAS NOS PRIMEIROS ANOS ESCOLARES**

**Monografia apresentada para obtenção de
Graduação em Educação Física, Setor de
Ciências Biológicas, Universidade Federal
do Paraná.**

Orientadora: Prof^a Letícia Godol

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha amiga e esposa Patrícia Poldoro Miranda Landucci, e ao meu futuro filho(a). Por sempre acreditar no meu trabalho, respeitando e compreendendo todos os momentos mais difíceis da nossa vida.

AGRADECIMENTO

"O homem vem ao mundo com o propósito de vencer, mas contudo a vitória só é construída através de sacrifícios, e é nos momentos difíceis da vida, é que se sabe reconhecer o verdadeiro homem."

LANDUCCI (1995)

Sempre grato ao homem que dedicou-se por todos os homens "Deus", pois pelo maravilhoso momento da minha vida, e principalmente pela oportunidade da conclusão deste curso. Juntamente agradeço aos meus pais Laudinor Landucci e Maria Leonir Landucci, e ainda, a minha irmã, Monaliza Landucci, que todos sempre me incentivaram ao estudo. E ainda sermos gratos a todas às pessoas que de alguma forma acreditaram nesta vitória.

Em especial, a Professora Letícia Godoy, pela sua orientação e auxílio na realização deste trabalho.

SUMÁRIO

RESUMO.....	vi
1 INTRODUÇÃO.....	1
1.1 PROBLEMA.....	3
1.2 JUSTIFICATIVA.....	4
1.3 OBJETIVO.....	5
2 REVISÃO DE LITERATURA.....	6
2.1 CONCEITO DE JOGOS.....	6
2.2 CLASSIFICAÇÃO DO JOGO.....	9
2.3 ORIENTAÇÃO NOS JOGOS E SUA SEQÜÊNCIA.....	15
2.4 O JOGO COMO FENÔMENO CULTURAL ENQUANTO ATIVIDADE PREDOMINANTE.....	18
2.5 O JOGO E A COMPETIÇÃO.....	22
3 CONCLUSÃO.....	25
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	27

RESUMO

O respectivo trabalho, vêm ressaltar a importância da Educação Física no contexto escolar e, principalmente na aplicação do conteúdo com o qual desperta grande interesse na criança da faixa etária dos 6 aos 10 anos. Dentro do currículo escolar, os conteúdos trabalhados durante vários anos no âmbito escolar são vários, sendo assim apresentamos como objeto de estudo "o jogo" direcionado ao processo de desenvolvimento da criança.

O trabalho está estruturado em torno do tema central, da seguinte forma: conceituando o significado do jogo, e ainda, classificando-o. Procurou-se uma relação do conteúdo enquanto cultura social, vinculado a atividade predominante a que cada grupo é pertencente, e durante a orientação adequada por profissionais especializados a sua valorização enquanto praticado de forma competitiva.

Buscou-se durante todo o trabalho, mostrar o nosso interesse no sentido da necessidade do desenvolvimento integral da criança, bem como, despertar-lhes durante as aulas de Educação Física o senso crítico do aluno para com o meio social.

1 INTRODUÇÃO

A Educação Física Escolar apresenta objetivos e características diferentes. Os primeiros anos escolares (na faixa de 6 a 10 anos), que vão até a 4a. série do primeiro grau, tem por objetivo fazer com que a criança domine seu próprio corpo e que crie o hábito pela atividade física. Os jogos representam a forma de se alcançar os vários objetivos importantes da Educação Física, ou seja, a integração das crianças em diferentes grupos; a responsabilidade no relacionamento do grupo e a realização da atividade; o desenvolvimento da coordenação visual motora, habilidades para correr sem sair e sem chocar-se com os colegas (domínio do corpo no espaço); cooperação, ritmo, sensibilidade e criatividade (TEIXEIRA, 1966, p. 156).

As experiências de uma criança servem como forma de construção a vida futura, constituindo um crescimento saudável e satisfatório. E, durante a sua participação nas atividades lúdicas e recreativas nas aulas de Educação Física, a criança vem desenvolvendo um comportamento motor, físico, social, cognitivo e moral; fatores estes que integram o seu crescimento e maturação. Julgando estes fatores de suma importância a vida futura, isto despertou o interesse no sentido de um estudo a respeito do conteúdo vinculado ao processo escolar e, principalmente na área da educação física infantil.

"Para que a criança domine seu próprio corpo, faz-se necessário que se organize um currículo centralizado em atividades que atendam diferentes aspectos como: afirmação da lateralidade e direção; conhecimento e tomada de consciência das diversas partes do corpo; ajuste postural; coordenação motora e estruturação e espaço-temporal e jogos" (NEGRINE, 1978, p. 71).

Sabe-se da obrigatoriedade da Educação Física Escolar no currículo mínimo escolar, conforme Lei no. 5.692/71, que em seu artigo 7º, fixa a obrigatoriedade da inclusão da disciplina de Educação Física nos currículos plenos dos estabelecimentos de 1º e 2º graus.

Já o Decreto no. 69.450, de 1º de novembro de 1971, no seu artigo 2º, determina que: "A Educação Física, Desportiva ou Recreativa integrará, como atividade escolar regular, o currículo dos cursos de todos os graus de qualquer Sistema de Ensino".

Partindo desta constatação o presente estudo buscou fazer um levantamento bibliográfico do conteúdo já elaborado sobre este assunto para identificar, de que forma vem ocorrendo a orientação da prática do "JOGO" nas aulas de Educação Física infantil.

"Sendo a Educação Física um elemento imprescindível no Sistema Global da Educação. Recomenda-se sua iniciação desde cedo, através de exercícios de desenvolvimento motor, procurando contribuir também para sua adaptação biológica e social e, ainda para o desenvolvimento de sua personalidade" (SINGER e DICK, 1980, p. 92).

Em se tratando da Educação Física nos primeiros anos escolares, deve-se dar ao jogo um lugar relevante no âmbito da Educação Física, evidenciando-se uma preocupação máxima no desenvolvimento integral e individual dos participantes. Pois, segundo BARROS & BARROS (1972), "a Educação Física tem papel muito importante na formação global da personalidade da criança e adolescente, assegurando-lhe autonomia individual e sua integração no meio social".

1.1 PROBLEMA

A brincadeira e o jogo fazem parte dos universo da criança. Eles são muito importantes para que ela possa resolver seus problemas e descobrir seus limites, limite dos outros e entender o mundo ao seu redor.

No jogo a criança aumenta ou diminui a sua auto-realização, sente-se aceita pelos outros, e ainda, desenvolve continuamente sua integração social. É preciso que a criança encontre necessária ocupação no jogo, nos movimentos e nas atividades físicas a fim de que seu interesse seja despertado para outras atividades.

A faixa dos 6 aos 10 anos apresenta-se como um período de transição para a criança. Nesta fase a criança encontra-se em idade escolar e precisa de uma educação física infantil aplicada às suas necessidades. Em tratando-se da Educação Física Escolar não podemos deixar de citar um de seus conteúdos: o jogo, e um dos mais importantes objetivos de seu estudo: a criança.

Acredita-se, que através da Educação Física Infantil para crianças na faixa etária dos 6 aos 10 anos, no nível escolar, é pertinente o reconhecimento da importância do jogo como conteúdo obrigatório dentro das aulas de educação física. Este pode ser representado através de brincadeiras, mas principalmente pelo jogo infantil o qual deve ser valorizado como conteúdo dentro do cotidiano escolar das crianças. Sendo assim, surgiu-nos a seguinte indagação: como vem sendo estudado e abordado o conteúdo já elaborado e prescrito a respeito da orientação para a prática do "jogo" nas aulas de Educação Física para a faixa etária de 6 a 10 anos ?.

1.2 JUSTIFICATIVA

Muito se tem falado e escrito sobre a importância do jogo dentro das aulas de educação física, por isso, este trabalho é dirigido aos profissionais que atuam com crianças de 1ª à 4ª. série.

"A compreensão do sucesso ou fracasso, é muito importante para a motivação da criança, então, após o sucesso ou o fracasso no desempenho, o professor deve ajudar o aluno a encontrar a razão, o mais possível objetiva, para o resultado do desempenho (atribuição causal), que o motive para novas ações esportivas" (THOMAS, 1983, p. 39).

É na escola, desde a infância, que podemos observar como os jogos são importantes e influenciam na natureza do indivíduo. Com isso, a Educação Física atualmente, vem conquistando o seu espaço quanto à questão da aplicação do seu conteúdo ao público infantil por profissionais especializados na área. E dentro do contexto escolar, quando regulado e bem aplicado é benéfico. Estes benefícios podem ser compreendidos durante a aplicação de um jogo quando observa-se os alunos dentro de um relacionamento com outros alunos, a compreensão para com o próximo, o espírito de luta, a compreensão das regras e outros.

Esclarecidos estes pontos é pertinente observar que, independentemente de necessidade, o jogo está presente na vida das crianças, isto é, do ser humano. Justificamos a relevância deste trabalho considerando que se o jogo existe, vamos estudá-lo, compreendê-lo para aplicá-lo de forma coerente. Concordamos com FREIRE quando afirma: "Creio que, assim como todas as formas de jogo aparecem, com maior ou menor predominância, em todos os períodos da vida, também as funções são semelhantes em qualquer uma delas" (FREIRE, 1992, p. 117).

1.3 OBJETIVO

O objetivo deste estudo é analisar como vem sendo aplicado o conteúdo: **JOGO INFANTIL** no âmbito escolar e mais precisamente na área da **Educação Física**, principalmente nos primeiros anos escolares.

Acreditamos, que a **Educação Física** em suas aulas não pode se prestar a serviços tais como: reprodução de movimentos, primeiro do grupo, seleção de atletas e outros e, sim compreender do que a criança precisa para desenvolver-se de forma globalizada, construindo um senso crítico e assumindo seu papel na sociedade.

2 REVISÃO DE LITERATURA

Inicialmente nos propomos a definir o que entendemos por conceito para prosseguir com nosso estudo. Segundo UVAROV (1972), conceito constitui uma representação mental, concepção de um fato ou objeto, por meio de suas características gerais e avaliação.

2.1 CONCEITO DE JOGOS

Com o objetivo de se conceituar os vários tipos de jogos tratou-se de relacionar uma série de definições. No sentido de orientar à compreensão, relacionamos a fundamentação teórica sobre o jogo, e sua importância justificada pelos diversos autores pesquisados.

O jogo constitui uma atividade do ser humano e principalmente na criança que se manifesta de maneira espontânea, alivia a tensão interior e permite a reeducação do comportamento, o aumento da coeficiência de auto-confiança, a expansão do EU; e, às vezes, a sublimação das tendências instrutivas; faz a criança agir contra o medo; e favorece o desenvolvimento físico, mental, emocional e social (MIRANDA, 1972, p. 41).

A Educação Física Infantil no período escolar é prazer, mas contudo é aprendizagem, portanto é preciso preocupar-se com a formação integral, não esquecendo da individualidade que faz com que cada um apresente um processo de desenvolvimento diferente nos vários sentidos.

O jogo, base da educação física da criança é uma atividade formativa bio-psico-espiritual, imposta pela própria natureza e serve de motivo para atividade absolutamente indispensável na obra educativa, no desenvolvimento da raça e do indivíduo; é um elemento constante, que serve para despertar as capacidades do educando, criar situações nas quais o indivíduo revela o seu caráter, e descobre sua alma, permitindo intervenções diretas e oportunas (BECKER, 1971, p 72).

Segundo a autora, o jogo constitui um dos meios fundamentais para satisfazer os interesses da criança, oferecendo inúmeras possibilidades educativas além de estimular o seu desenvolvimento corporal e intelectual enriquecendo-as emocionalmente.

Para CHATEAU (1987), durante o jogo, a criança possui um mundo só seu, uma nova personalidade onde pode ser a soberana do momento; diferente de algumas situações em que nada mais era que submissa; pois se o próprio adulto procura o jogo como forma de esquecimento de seus problemas, a criança por sua vez, pode despertar um ser grande e capaz nesta fuga da sensação pequena nas atividades lúdicas. Significa, que, na criança, esta abstração é necessária e benéfica, é um exercício no plano imaginário que ajuda na preparação para a vida séria de adulto.

O jogo é uma atividade séria porque é pelas conquistas da criança no jogo que ela afirma o seu ser, sua autonomia e desenvolve sua personalidade calcada nas suas experiências. O jogo é uma prova de habilidades e capacidades, daí, a necessidade de um público, para que a criança sinta-se orgulhosa de seus efeitos e perceba se atingiu seu objetivo. Encontra-se aí a seriedade do jogo: conseguir provar suas capacidades e habilidades (CHATEAU, 1987, P. 36-37).

"O jogo infantil é descoberta, criação, sociabilização. Uma criança que não quer brincar é uma criança cuja personalidade não se afirma, que se contenta em ser fraca e pequena, um ser sem determinação, sem futuro" (CHATEAU, 1987, p. 36).

identificamo-nos com a preocupação centralizada na valorização e recuperação do jogo enquanto cultura infantil no âmbito escolar, de modo especial no início do processo de escolarização. Percebendo a existência crescente de tal preocupação por parte de alguns autores, referindo-se a cultura infantil: "a criança brincando, aprendendo com o jogo". Apoiando-nos em SANTIN (1990), quando escreve em seu livro: "Educação Física - Outros Caminhos"; que brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança e está vinculado à dinâmica da sensibilidade (que significa imaginação, invenção, criatividade, vivência de situações, formas e personagens). Concordamos, ainda com EUGEN KINK (1977) que afirma, ser o jogo parte integrante da existência do homem, isto é, fenômeno fundamental da importância vital.

Sabe-se da existência de uma variedade de conteúdos e de sua especificidade para cada fase escolar. Nesta ótica, entende-se que os conteúdos relativos as séries iniciais, devem ser selecionados considerando-os muito mais do que habilidades motoras específicas. Trata-se de compreender que: "Dançar, jogar, praticar esportes não são formas de fugir e se alienar do mundo. São formas de se apropriar dele. São conteúdos que devem não apenas ser ensinados, mas entendidos como parte indissociável da significação humana e social" (VERALDO, 1992, p. 15).

Percebe-se que os conteúdos: ginástica, dança, jogos e outros, devem estar presentes nos programas escolares, assumindo o verdadeiro papel educativo, compreendendo o seu significado, e então, transmitidos às séries iniciais. Acreditamos na importância da cultura corporal vinculada à integração com o meio social diante dos primeiros anos escolares. Assim, a Educação Física poderia ser o espaço de estímulo para a criança brincar e o meio pelo qual viria a ocorrer a integração com o grupo e outros.

A brincadeira constitui-se basicamente, em um sistema que integra a vida social das crianças. Caracterizando-se por ser transmitida de forma expressiva de uma geração a outra ou aprendida nos grupos infantis, na rua, nos parques escolares, escolas, festas, etc..., e incorporada pelas crianças de uma forma espontânea, variando as regras de uma cultura a outra (ou de um grupo a outro); muda a forma mas não o conteúdo da brincadeira; a forma é a obrigação da brincadeira no que diz respeito aos objetivos ou brinquedos, espaço, temática, número de jogadores (FRIEDMANN, 1992, p. 26).

Neste prisma, o presente estudo, entende a cultura infantil como sendo um processo coletivo de múltiplas experiências (de movimento, de canto, brincadeiras, jogos, dança, etc), os quais são produzidos historicamente em cada sociedade e mais especificamente na realidade vivida pela criança no seu meio social. A cultura infantil é ainda o produto do conhecimento adquirido historicamente, e a escola deveria considerá-la enquanto processo de desenvolvimento e aprendizado da criança. Desta maneira a Educação Física, enquanto disciplina significativa do currículo escolar, busca transmitir a seriedade deste conhecimento no seu espaço dentro da instituição escola. Neste sentido, FREIRE (1989), escreve que: "uma coisa é certa, negar a cultura infantil é, no mínimo, mais uma das cegueiras do sistema escolar".

2.2 CLASSIFICAÇÃO DO JOGO

CLAPAREDE (1956), classificou os jogos infantis em:

- Jogos através dos quais o indivíduo exercita as suas funções gerais;
- Jogos através dos quais o indivíduo exercita as suas funções especiais.

E dividiu estes dois tipos de jogos em:

1- Funções gerais: sensoriais, psíquicos, motores, efetivos e intelectuais.

- Jogos sensoriais: constituem a ação de aparelhos dos sentidos. Ex: cheirar, tocar, escutar, provar, etc.
- Jogos psíquicos: exercícios das capacidades mais elevadas. Estes podem classificar-se em dois grupos: jogos valitivos que são o exercício da vontade (Ex: jogar sério, conter o riso) e ainda os jogos de inibição.
- Jogos motores: é ação dos músculos e coordenação dos movimentos. Ex: saltar, correr, jogo de bola, pular e outros.
- Jogos efetivos: desenvolvimento dos sentimentos estáticos (desenho, escultura, música, etc).
- Jogos intelectuais: exigem o uso da inteligência. Ex: dominó, xadrez, dama, rimas, charadas, etc.

2- Funções especiais: jogos de luta, de caça, sociais, familiares, de imitação.

- Jogos de luta: corridas, futebol, discussões, etc.
- Jogos de caça: esconde-esconde, chicote queimado, etc.
- Jogos sociais: times, grupos, quadrilhas, associações.
- Jogos familiares: boneca, brincar de casa, etc
- Jogos de imitação: de animais, de personagens de professor e outros.

Seguindo a classificação adotada por CLAPAREDE (1956), acredito ser inegável o valor altamente formativo e educativo que o jogo enquanto vivência, produz durante à sua presença no processo de desenvolvimento integral da criança. É, no jogo, que desde à infância, a criança recebe orientação estimulando o desenvolvimento saudável, sem a ênfase demasiada à vitória e não deixando que a derrota repercuta negativamente na formação do indivíduo.

Segundo o Método Francês, In MOREIRA (1986), classificou-se os jogos infantis em cinco grupos:

JOGOS QUANTO AO VALOR MORAL

Este agrupamento compreende os jogos levando em consideração aos valores morais que são capazes de desenvolver e aperfeiçoar no indivíduo. São de dois tipos:

- **JOGOS INDIVIDUAIS:** que se destinam a desenvolver qualidades individualistas, isto é, àquelas pertencentes à conduta pessoal do indivíduo, entre as quais pode-se citar: coragem, perseverança e determinação, além da confiança, dinamismo, ambição e outros.
- **JOGOS COLETIVOS:** são os que se destinam a desenvolver e aperfeiçoar no indivíduo as qualidades sociais como altruísmo, amizade, cortesia, sociabilidade, etc; e as qualidades cívicas, como a lealdade, obediência, qualidades estas, portanto, que visam as relações do indivíduo dentro da coletividade.

Dentro do contexto social, o indivíduo precisa receber uma formação geral, buscando vivências que conduzam à vida futura, então, a Educação Física Infantil nos estágios escolares iniciais vêm desenvolvendo conteúdos que possibilitem a criança despertar no seu comportamento algumas características essenciais à vida; como: auto-confiança, responsabilidade, criatividade, respeito ao próximo, lealdade, e a convivência com outras crianças, conseguindo relacionar-se com o meio social.

JOGOS QUANTO AO VALOR FÍSICO

Esta classificação leva em consideração as qualidades físicas que os jogos são capazes de desenvolver e aperfeiçoar no indivíduo, de acordo com a forma de exercícios empregados na execução dos mesmos. Tem-se seis tipos desses jogos: jogos de força, de resistência, de velocidade, de agilidade, de equilíbrio e jogos conjugadores que desenvolvem duas ou mais qualidades acima citadas.

JOGOS QUANTO A DIFICULDADE DE EXECUÇÃO

Este agrupamento compreende dois tipos, que são os pequenos jogos, abrangendo jogos das sete categorias a seguir, caracterizadas por fraca intensidade de esforço e facilidade de compreensão e execução e os grandes jogos, já mais complexos atingindo um potencial maior de esforço quer para compreendê-los, quer para executá-los.

JOGOS QUANTO À NATUREZA DE EXECUÇÃO

Neste agrupamento os jogos se dividem de acordo com a classificação dos exercícios em categorias adotadas pelo método francês. Portanto, tem-se: jogos de marchar, de saltar, de trepar, de levantar e transportar, de correr, de lançar, de atacar e defender-se.

JOGOS QUANTO AO NÚMERO DE PARTICIPANTES

- **Jogos individuais, que embora praticados por vários indivíduos ao mesmo tempo, são absolutamente pessoais no esforço empregado e no objetivo a atingir, isto é, cada um trabalha por si, não dependendo de ninguém.**
- **Jogos coletivos, são executados por vários indivíduos num trabalho coletivo, dependendo uns dos outros na mais estrita colaboração.**

Além desta classificações citadas, existem outras, que diferem na estrutura mais do que no seu conteúdo, leva-se aos mesmos tipos de jogos. As quais são:

Classificação quanto à direção que podem ser: livres e dirigidos ou orientados.

- **Jogos livres, são os jogos sem pré-organização, onde a própria criança cria as regras do jogo, sem a orientação de ninguém e usa sua imaginação.**
- **Jogos dirigidos ou orientados, os quais são supervisionados por uma pessoa responsável. A criança obedece as regras e as exigências impostas.**

Classificação quanto a forma:

Nesta os jogos são classificados quanto ao tipo de trabalho mais solicitado, dentro desta classificação temos os jogos motores, psíquicos e sensoriais.

Classificação quanto a Intensidade:

Quanto a intensidade de trabalho físico os jogos são dirigidos em: ativos, moderados e calmos. Os jogos ativos são aqueles em que a atividade física é intensa e o grupo todo trabalha ao mesmo tempo, não há parada nem descanso. Os jogos moderados podem ter atividade física intensa, mas enquanto um grupo trabalha, o outro aguarda sua vez, havendo pausas para a recuperação. Os jogos calmantes, são os que não exigem esforço físico e descansam a criança. geralmente, são jogos que possibilitam desenvolver os sentidos, a atenção, memória, raciocínio rápido, agilidade mental.

Classificação quanto a organização dos jogos:

Dentro desta classificação temos outras subdivisões ou pequenas classificações tendo em vista os aspectos:

A) SEXO: - Jogos essencialmente masculinos;

- Jogos essencialmente femininos;

- Jogos educativos para ambos os sexos.

B) IDADE: - Jogos para crianças de 4 a 7 anos;

- Jogos para crianças de 7 a 9 anos;

- Jogos para crianças de 9 a 12 anos.

C) EVOLUÇÃO: - Pequenos jogos - simples ou pequena duração;

- Grandes jogos - mais complexos e mais duros.

D) FORMA DE COMPETIÇÃO: - Individual - quando se defrontam indivíduos adversários;

- Coletivos - quando se defrontam equipes adversárias.

E) LOCAL: - Jogos ao ar livre;

- Jogos de salão.

F) VALÊNCIA FÍSICA: - Jogos de destreza;

- Jogos de resistência.

Com respeito as características que permitam aquilatar o nível de desenvolvimento infantil é preciso respeitar a idade cronológica, idade mental e idade motriz, de modo, que crianças da mesma faixa etária podem apresentar graus de desenvolvimento diferentes e isto precisa ser respeitado quando da prescrição de atividade.

Segundo BECKER (1971), desde os quatro meses (quando começa a atividade lúdica) até a maturidade, há uma SEQÜÊNCIA de jogos e brincadeiras, mais ou menos comuns a todas as crianças. A medida que vão crescendo, surgem novos interesses e as brincadeiras mudam. Com o tempo, o jogo funcional, de pura satisfação sensorial, começa a se transformar num jogo de habilidade, uma preparação para atuar de maneira adequada, conhecer e utilizar as coisas: pode apanhar o que quer, tocar, saltar, coordenar.

Na idade pré-escolar a criança tem prazer nas atividades livres, que partem de seus próprios interesses. A criança demonstra grande interesse quando encontra um lápis de cor, tesoura, massa de modelar, jogos psicomotores, são brinquedos irresistível.

As expectativas da sociedade com relação aos dois sexos se revelam na sugestão de brinquedos. Quando há imenso interesse por brinquedos, tanto por meninos e meninas pois gostam de brincar com os mesmos brinquedos para fins diferentes. O importante é que o material corresponde a seus interesses e capacidades.

Um brinquedo, um jogo, é um estímulo que deve dar liberdade bastante para que a criança use mais iniciativas, desenvolvendo sua criatividade pela diversidade na aplicação.

2.3 ORIENTAÇÃO NOS JOGOS E SUA SEQÜÊNCIA.

Como sugestão para orientar a dinâmica do jogo a atuação do professor e o comportamento da criança, relacionou-se alguns itens adotados a partir dos escritos de BECKER (1971), em seu livro: *Educação Física na escola primária*.

1. O professor deve dominar bem as atividades, sua organização, regras e técnicas, anotando-se, se for necessário, numa fichinha que ficará em seu bolso;
2. Inicialmente deve ser dada uma explicação precisa e rápida do jogo, passando a prática (melhor meio de esclarecimento);
3. Não se deve esperar que o grupo se sature de um jogo para passar ao seguinte, o prazer termina onde começa o desinteresse;
4. O professor deve ser firme, imparcial justo;
5. Cada criança deve ter oportunidade de alcançar algum sucesso. Deve-se estimular a iniciativa dos alunos, encorajando os estímulos e contendo os agressivos;
6. As crianças menores, nos seus primeiros contatos com o grupo, não se aplicam penalidades, procurando-se mantê-las em jogo mesmo em condições de insucesso. Sucessivamente, novas etapas vão sendo vencidas, conseguindo-se que as crianças mantenham interesse pelo desenrolar do jogo, demonstrando gradativamente;
7. Capacidade de participar em jogos de competição de equipes, o que exige, sobretudo, hábitos de disciplina social, um relativo espírito de sacrifício de interesses individuais em benefício do grupo, um certo grau de compreensão das qualidades próprias e alheias para uma boa aceitação da vitória e da derrota;
8. Em cada aula, deve-se incluir um ou dois jogos extras, para serem utilizados caso alguma atividade planejada ~~encontre~~ encontre má receptividade por parte do grupo, ou mesmo, insucesso;

9. De modo geral, é bom que se inclua no máximo três jogos por sessão;
10. O material que será utilizado deve ser preparado com antecedência, como também as marcações, quando necessárias;
11. Recomenda-se alternar jogos muito ativos com outros menos agitados, para que as crianças não se cansem demais;
12. O professor não deve obrigar ninguém a participar de um grupo. Se a atividade for adequada a idade e a capacidade do grupo, e se estiver bem conduzida, provavelmente todos querão entrar na brincadeira. O importante é certificar-se de que cada qual tem oportunidade a participar, se quiser, e esperar que aquela criança que se refugia num canto e brinca sozinha seja alegria dos companheiros;
13. No princípio sugere-se uma atividade rápida, como um passeio de patos ou uma corrida num pé só, até certo ponto do pátio (a idéia é dar as crianças um senso de unidade de grupo que vai brincar junto, despertando uma atividade de receptividade aos jogos);
14. Cada sessão, deve ser iniciada com um jogo conhecido (assim ele poderá ser praticado e aperfeiçoado e, também porque as crianças gostam de repetir as atividades que sabem executar bem);
15. Em princípio, é preferível começar jogos mais fáceis, dando depois os mais difíceis, deixando para o fim os mais calmos;
16. As distâncias indicadas nas descrições dos jogos não devem ser consideradas como valores absolutos: podem ser ajustadas ao espaço e as capacidades. As regras também podem ser alteradas para adaptar o jogo as situações especiais, podendo o material aconselhado ser substituído por outro semelhante;
17. Somente deverão ser estipuladas regras que as crianças possam cumprir, pois, uma vez ~~fixadas~~ elas terão que ser obedecidas a risca;

18. Se um jogo estiver indo mal, deve ser interrompido tentando resolver os problemas surgidos e recomeçando-o do princípio;
19. O jogo dos menores jamais deve ser totalmente silencioso. A criança torce, grita, canta e estes atos são evidentes manifestações de prazer;
20. É difícil estabelecer um critério para a duração de cada jogo, a duração será determinada pela dependência do interesse, resistência física, idade e constituição nervosa das crianças;
21. Os jogos infantis são acima de tudo, exercícios de velocidade e não de força, de sorte que a duração tem que ser evidentemente limitada;
22. A fim de se conseguir que a disciplina seja perfeita durante a execução do jogo, o professor poderá designar para cada grupo, um capitão ou um chefe que ficará responsável pelo exato cumprimento dos lances, dos movimentos e das regras. Para esses postos são aconselháveis os mais indisciplinados e desordeiros. Destacada para o posto de chefe ou capitão, a criança indisciplinada trata-se imediatamente de uma melhor conduta perante o grupo, controla-se, domina-se e exige de seus companheiros obediência às leis do jogo;
23. Em face de qualquer irregularidade, falta ou infração, o jogo deve ser imediatamente interrompido. A obediência às leis do jogo deve ser ensinada progressivamente;
24. As crianças devem ter oportunidade de modificar as regras de um jogo ou de introduzir novas experiências;
25. O grupo deve ser incentivado a inventar jogos e a experimentá-los (BECKER, 1971, P. 75-78).

A educação física infantil no contexto escolar independente de ensino público ou particular necessita oportunizar aos alunos experiências concretas, constituindo um meio representativo a vida pessoal, e ainda, caracterizando o gosto pela atividade fisi-

ca, justificando-se dentro do contexto social como formação do indivíduo para a sociedade, assegurando-lhe um senso crítico e participativo.

2.4 O JOGO COMO FENÔMENO CULTURAL ENQUANTO ATIVIDADE PREDOMINANTE.

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, relaciona-se a cultura humana; em sua aplicação direta ao indivíduo. Nos é possível compreender que os animais brincam tal como o homem, para isso, bastará observarmos animais como: gatinhos e cachorrinhos para constatar que, em seus movimentos diante de evoluções apresentam relações com o jogo humano.

Desde já encontramos aqui um aspecto muito importante: mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassando os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa em jogo que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa, não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade". Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência (HUIZINGA, 1945, p. 3-4).

O jogo enquanto cultura apresenta relações e características fundamentais como: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade, antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária, pois quando sujeito à ordens, deixa de ser jogo, passando a uma obrigação. O jogo relaciona-se à cultura por constituir uma das principais bases da civilização.

Com o objetivo de relacionar o jogo e a cultura tenta-se aproximar as suas características formais do jogo, considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo, e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporários próprios, segunda a uma certa ordem e uma regra estabelecida (HUIZINGA, 1945, p. 16).

Segundo GOUVÊA (1963), é importante também, destacar a atividade principal do jogo considerando-o como estímulo preponderante de determinadas funções orgânicas ou psíquicas: massa muscular ou aparelho sensorial mais exercitado na atividade neuro-muscular, aquisição de determinada habilidade, capacidade de atenção, memória, imaginação ou de observação, agilidade de raciocínio, etc...

A criança deve estar alerta, enquanto exerce a ação: correr, pegar, arremessar, bater, chutar, saltar, puxar, empurrar, esconder, procurar, adivinhar, como indica o jogo.

A atividade ou arranjo de atividades em cada jogo varia, alternando assim o grau de dificuldade. Vejamos, por exemplo, a corrida: mais fácil é correr em linha reta que em círculo; correr em busca de um lugar não é tão difícil como fugir de um pegador ou ir em perseguição de alguém; é mais simples correr atrás de um só do que dentre muitos que fogem, decidir-se por um; fugir de um é mais simples que fugir de muitos; correr só é mais fácil que correr de mãos dadas a um companheiro. Quando analisamos um jogo procuramos avaliar o grau de dificuldade que a atividade oferece em si mesma. Atirar a bola a um alvo fixo não é tão difícil quanto atirá-la a um alvo móvel; rolar a bola é mais fácil que lança-la, o que por sua vez não é tão difícil quanto batê-la ou rebatê-la em determinada direção (GOUVÊA, 1963, p. 36).

Qualquer atividade nos jogos pode ser apreciada segundo uma **SEQÜÊNCIA** natural de aprendizagem. Consideramos, dentre muitos, o "jogo de esconder". Aproximadamente aos quatro meses o bebê procura um objeto que se retira de seu campo visual; quando o encontra novamente revela grande prazer. Assim, se esboça o brinqueado de esconder, em seus rudimentos. Numa segunda fase, esconde apenas os olhos e ri gostosamente, quando se pergunta "onde está o nenê?", quando ainda, procura alguém que se oculta e depois vai esconder-se no mesmo local.

Aos três anos, mais ou menos, procura um objeto, como um "chicote queimado". Quando começa a fazer seus jogos em grupo, iremos encontrá-las alegres, procurando os companheiros, o jogo é então mais complicado: tem pique, penalidades e corrida, exige inibição de movimentos do grupo e de cada criança. Ainda o jogo de esconder é motivo de grande alegria no início da adolescência; crianças divididas em partidos, capacidade de grande inibição e muita lealdade, tomam fascinantes os jogos como "acusados" e "corram meus carneiros".

Cada jogo que tomamos para analisar, devemos cuidadosamente examinar quais as dificuldades que cada atividade oferece em si, quer pelo grau de coordenação motora, de resistência física ou de trabalho mental e raciocínio.

A combinação de diferentes habilidades num só jogo, embora seja muito do agrado das crianças, exige maior agilidade e presteza de reação, assim tornando-o mais complexo. Examinando os jogos mais difíceis, vemos como são eles realmente uma combinação de várias habilidades, muitas das quais vêm sendo exercitadas em jogo simples desde a mais tenra idade. Consideramos as diferentes atividades que se verificam num jogo de basquetebol: atirar a bola à cesta (alvo fixo) ou a um companheiro (alvo móvel), apanhar a bola que lhe é lançada, uma das formas rudimentares de brinquedos com a bola; bater e rebater a bola no chão; correr em perseguição ou fugindo de outrem, como nos jogos de pegar; pular, movimento exercitado desde a infância, implica que o outro receba a bola, como em jogos simples tais como "batata quente"; controlar-se, no auge de uma carreira exercer inibição de movimentos, tais como as crianças fazem em "batatinha frita", "porém" e outros jogos. Por isto, dizemos que enquanto as crianças fazem os jogos simples do seu agrado vivendo intensa e alegremente o momento presente, está se preparando, ao mesmo tempo, para o futuro. Na orientação dos recreios infantis, devemos ir ensinando os jogos gradativamente, dos mais simples aos mais complexos, a fim de que a criança vá adquirindo a coordenação motora necessária, desenvolvendo habilidade e controle sobre si, mantendo sempre prazer na execução correta da atividade (GOUVÊA, 1963, p. 42).

Consideramos também, que em relação ao trabalho mental que o jogo exige, devemos ir dosando a complexidade, segundo o desenvolvimento do grupo; regras simples a princípio tornam-se, pouco a pouco, mais difíceis; de jogos que estimulam apenas atenção, memória e reação, parte-se para os de situação que exigem mais raciocínio, previsão das reações dos companheiros, decisão e perspicácia. Ainda na determinação da dificuldade do jogo, para que ele se realize, devemos procurar o grau de cooperação necessária entre os jogadores. Embora a atividade se realize no grupo, muitas vezes a ação é quase individual, dependendo o êxito ou o fracasso simplesmente de esforço próprio. Outros jogos mantêm em maior atividade dois ou três jogadores, mas pela sua organização, estes dependem da colocação geral do grupo. E finalmente, distinguimos outros em que, sem ação coordenada dos diversos jogadores, o jogo não se realiza.

2.5 O JOGO E A COMPETIÇÃO.

Nas aulas de Educação Física, além de aspectos motores, evidencia-se aspectos sociais da formação do homem como ser social e sua auto-afirmação dentro de um grupo. Tem-se nas aulas de Educação Física e, principalmente no jogo infantil a "motivação", aspecto interno do indivíduo como sendo o carro chefe para a realização destes jogos. Como fator motivador principal podemos citar a competição, pois, para LE BOUCH, "na criança a competição continua sendo um jogo, uma verdadeira atividade agonal que corresponde a uma certa necessidade de auto-afirmação" (LE BOUCH, 1988, p. 302).

A competição como atividade de jogo sempre existiu, e esta competitividade evoluiu e está presente no âmbito social, Transferindo seus valores para as atividades infantis. Neste sentido, faz-se necessário observar a competição infantil sem sofrer deturpação dos seus valores.

"Não se restringe a nossa vontade de educadores insatisfeitos com os efeitos nefastos que a competição assumiu na sociedade tecnocrática que irá extingui-la das atividades infantis. Não deveria ser função, além disso, da Educação Escolar, eliminar formas culturais de manifestação que provém de fora da instituição" (FREIRE, 1992, p. 150).

Então, afirmamos: retiremos as atividades competitivas das aulas de Educação Física! Afirmação errada, pois "a competição não nasce no jogo, mas é nele representada não é por culpa do jogo e nem suprimindo deste o aspecto competitivo que o problema desaparecerá" (FREIRE, 1992, p. 150).

"A competição e a cooperação estão intimamente relacionadas, para se chegar ao sucesso da equipe é preciso cooperar com a mesma porque "a cooperação exige que a criança possa colocar-se sob o ponto de vista do colega, que descubra suas possibilidades com relação à situação e que capte suas intenções" " (LE BOUCH, 1988, p. 304).

Isto nos mostra que a criança precisa detectar a posição dos outros colegas dentro da equipe, e perceba que há outras pessoas capazes de concluir um jogo com êxito. A constituição das equipes também influencia no andamento de uma atividade competitiva. Passando-se de equipes ocasionais para outras mais estáveis; esta estabilidade é conseguida a partir de um conhecimento dos colegas. As crianças tenderão a escolher os mais habilidosos para sua equipe. Isto deve-se ao fato da necessidade de sucesso. E, se ao contrário, ocorre o insucesso, a criança deve esta situação ao fato de a equipe não ser ideal. Este é um dos motivos que a criança, ainda egocêntrica, atribui a sua derrota. É muito comum a criança não entender que o insucesso é pessoal, independente de fatores externos.

"A compreensão do sucesso ou fracasso é muito importante para a motivação da criança, então após o sucesso ou o fracasso no desempenho, o professor deve auxiliar o aluno a encontrar a razão, o mais possível objetiva, para o resultado do desempenho (atribuição causal), que o motive para novas conquistas esportivas" (THOMAS, 1983, p. 79).

Portanto a competição acima de tudo é uma necessidade do homem, talvez por questões de sobrevivência ou apenas por auto-afirmação e, independente de qualquer afirmação os jogos competitivos fazem parte da cultura infantil e não se pode negá-la por suas características. É verdade, os jogos criam situações de tensão, ansiedade, agressividade. Mas quando bem direcionados trazem lucros as interações sociais. Ao se tratar de jogos infantis "uma das características que os têm marcado, nas formas assumidas na escola e na iniciação esportiva, é a super valorização do vencedor em detrimento dos perdedores (FREIRE, 1989, p. 152).

Concordando com a colocação citada pelos autores acima referenciados, acredito que é um processo natural do indivíduo o fator da competição presente já nos primeiros anos. Contudo é preciso que já na infância e adolescência, a criança atinja um desenvolvimento psicomotor que a habilite a compreender e interpretar as regras dos jogos, possibilitando uma maturação psicológica que a prepare para os momentos de frustração decorrentes da competição.

3 CONCLUSÃO.

Concluimos que ocorre a necessidade da aplicação do jogo no contexto escolar como conteúdo referente aos primeiros anos escolares, por profissionais especializados, pois, quando direcionado de acordo a cada criança, no sentido de respeito as suas necessidades, tem como sentido benéfico a vida da criança tanto no desenvolvimento escolar, como, na vida social.

O jogo recreativo é uma forma de educar a criança para o aspecto de ordem moral, pois contribui para a formação de ordem social. A conduta revelada nos jogos organizados transfere-se para outros caminhos, outras atividades, refletindo-se na natureza pessoal ou grupal da qual a criança faz parte. É através dos jogos que a criança aprende a conviver em grupo, revela seu caráter, descobre seu valor e consegue disciplinar-se.

O jogo como atividade principal durante as aulas de Educação Física busca proporcionar momentos de prazer e sucesso na vida da criança, possibilitando ainda uma maior conduta direcionada vida social, pois é através dos jogos que permanece um período extenso em contato com o outro.

Nos jogos realizados nos primeiros anos escolares, a criança aprende:

- regras de comportamentos;
 - atividades em grupos;
 - respeitar a si mesmo e ao próximo;
 - respeitar as regras do jogo e o adversário;
 - criação de novas regras;
 - aprende a ganhar e perder;
 - o jogo proporciona a desinibição;
- e ainda, comportamentos motores e sociais.

O professor atuando no processo de formação do indivíduo pode auxiliar o seu desenvolvimento, sua personalidade, motivar sua participação, incentiva atitudes de lealdade, de responsabilidade, de criatividade, de segurança, de confiança e outras, que constituem as bases para a vida, e ainda, proporcionar ao indivíduo a ocupação das horas de lazer, favorecendo a integração social e a realização pessoal.

Acreditando ser o jogo uma ocupação séria na vida da criança, é através de uma confrontação com o real suscitada pelo adulto e pela exploração ativa do meio, que a criança toma plena consciência de sua imagem corporal e de suas **RELAÇÕES** com os objetivos e o meio ambiente; neste momento ela começa a organizar a sua inteligência na relação direta das dificuldades naturais. Sendo o jogo uma atividade cotidiana, este representa à sua vida, e no escolar produz, alguns efeitos, assim como estabelecidos por Le Bouch:

1. Desenvolvimento harmonioso das formas corporais, sem desenvolver a força e a resistência;
2. despertar na criança sua capacidade de movimentos, corrigindo e superando deficiências;
3. combater o sedentarismo;
4. desenvolver com soltura, comodidade, pequenos exercícios como; trepar, saltar, pular e outros, não constituindo obstáculos intransponíveis para algumas crianças;
5. passar a trabalhar em grupos, porém definindo individualidades; e
6. correção de posturas (LE BOUCH, 1979, p. 31).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- A EDUCAÇÃO FÍSICA EM BUSCA DO SEU CURSO. Revista da Educação Física/UEM. Maringá, v.1, n.10, p.26-27, Jan 1989.
- BARROS, Daisy Regina & BARROS, Darcymires do Rêgo. Educação física na escola primária. Rio de Janeiro: José Olympio, 1972.
- BECKER, E. Educação física na escola primária. São Paulo: Comemorativa, 1971.
- BRASIL, Lei no. 5.692 de 1971, fixa diretrizes e bases para o ensino de 1o. e 2o. graus. Brasília, 1971.
- CHATEAU, Jean. O jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1987.
- CLAPAREDE, Eduardo. Psicologia da criança e pedagogia experimental. São Paulo: Brasil, 1956.
- CRATTY, Bryant. Psicologia no esporte. Rio de Janeiro: Prentice/Hall do Brasil, 1983.
- FREIRE, João Batista. Educação de corpo inteiro. São Paulo: Scipione, 1992.
- FREIRE, João Batista. Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipione, 1989.
- GOUVÊA, R. Recreação. Rio de Janeiro: Agir, 1963.
- HUIZINGA, Johan. O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1945.
- LE BOUCH, Jean. Educação psicomotora: a psicocinética na idade escolar. Porto Alegre: Artes Médicas, 1988.
- LE BOUCH, Jean. La educacion por el movimiento. Buenos Aires, Paidós, 1979.
- MIRANDA, Nicanor. 200 jogos infantis. Belo Horizonte: Itatiaia, 1972.
- MOREIRA, José Luiz. Educação física de 1o. grau: jogos. Campo Mourão, 1986. Monografia (Licenciatura em Educação Física). Universidade Federal do Paraná.
- NEGRINE, Artor. A finalidade da educação física nos primeiros anos escolares. São Paulo Scipione, 1978.

- PARANÁ, Resolução no. 7.251/84, aprova o regulamento para o ensino e a prática da educação física nos estabelecimentos da rede estadual de ensino de 1o. e 2o. graus. Secretaria da Educação do Paraná, 1984.
- ROBOVSKI, Vivian. Verificação da diferença dos níveis de auto-estima em adolescentes de 7o. e 8o. séries: que frequentam as aulas de educação física ministrada por professores habilitados e por professores leigos. Curitiba, 1993. Monografia (Licenciatura em Educação Física). Universidade Federal do Paraná.
- SANTOS, Vânia Cabral. Contribuição ao estudo da influência dos jogos no desenvolvimento da criança. Curitiba, 1983. Dissertação (Pós-Graduação em Educação Física). Universidade Federal do Paraná.
- SINGER, Robert & DICK, Walter. Ensinando educação física: uma abordagem sistêmica. Porto Alegre: Globo, 1980.
- TEIXEIRA, M. S. Manual de educação física, jogos e recreação. São Paulo: Obelisco, 1966.
- THOMAS, Alexandre. Esporte: Introdução à psicologia. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1983.
- UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. Biblioteca Central. Normas para apresentação de trabalhos: teses, dissertações e trabalhos acadêmicos. Curitiba: UFPr, v. 8, n. 2, 1992.
- _____. Decreto no. 69.450 de 1971, regulamenta o artigo 22 da lei no. 4.024 de 20 de dezembro de 1961. Brasília, 1971.
- _____. Normas para apresentação de trabalhos: citações e notas de rodapé. Curitiba: UFPr, v. 8, n. 7, 1992.
- _____. Normas para apresentação de trabalhos: estilo e orientação para datilografia e digitação. Curitiba: UFPr, v. 8, n. 8, 1992.
- _____. Normas para apresentação de trabalhos: referências bibliográficas. Curitiba: UFPr, v. 8, n. 6, 1992.
- UVAROV, E. B. Dicionário de ciência. Lisboa, Europa-América, 1972.
- VITAL, Maria. A elitização competitiva na criança de 6 a 10 anos. Curitiba, 1992. Monografia (Licenciatura em Educação Física). Universidade Federal do Paraná.