

O JOGO O EIXO NORTEADOR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ARRUDA, Marilei de.

RESUMO

É na escola que a criança começa a se relacionar com maior intensidade do meio social e físico que a cerca, então, é importante disponibilizar a ela o maior número de experiências possíveis de socialização, e o ensino da educação física torna isso possível, de uma forma prazerosa, com jogos e brincadeiras, proporcionando momentos de interações que resultam em desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo. Através dos jogos promovidos na escola o aluno aprende a respeitar as regras de uma convivência harmoniosa, entende melhor como seu corpo funciona, suas limitações e aprende a ser mais persistente. A brincadeira estimula de maneira intensa a imaginação, o que resulta em benefícios para o aprendizado de todas as disciplinas pelo fato de exercitar a memorização, o raciocínio. Apresentar às crianças a diversidade de jogos, esportes que contempla a educação física é leva-las a entender a expressividade desta disciplina e contribuir para que não apenas na infância, mas também, posteriormente, na vida adulta, essas crianças não se esqueçam da necessidade de se praticar algum tipo de esporte.

PALAVRAS-CHAVE: Educação física. Aprendizagem. Aluno

1. INTRODUÇÃO

Este artigo objetiva mostrar que o ensino da educação física contribui para o desenvolvimento global da criança, no que se refere ao domínio do controle corporal, conhecer e saber diferenciar as partes do corpo, noções espaciais e temporais, interações, saber respeitar regras e cooperar com os colegas, conhecer os limites do corpo em atividades que envolva a força, flexibilidade, velocidade e resistência. O professor de educação física compreende e empenha um papel fundamental na vida escolar e também social do aluno, dando a eles momentos que os levam a refletir e dialogar sobre algumas especificidades e potencialidades da sua idade escolar, parte do pressuposto de que estão em processo de constante aprendizado, onde tudo é novo, procurando transmitir um ensino que desperte a solidariedade e a criatividade dos baixinhos para a ampliação desta aprendizagem, para isso, busca uma didática de ensino que respeite a organização do cotidiano escolar em que a criança está inserida.

É sabido que os movimentos corporais são um meio de profunda interação para a criança, através deles ela expressa seus anseios, medos, frustrações diante de algo. Esta linguagem corporal propicia ao professor conhecer intimamente seus alunos, podendo, assim, intervir quando possível, para sanar algo que está incomodando seus pequenos. A qualidade do trabalho dos professores de educação física permite ao aluno conhecer sua imagem e o papel que desempenha na sociedade, o que reflete na grandiosidade da disciplina e a responsabilidade de um trabalho coerente com as necessidades dos alunos. Assim, o profissional de educação física é parte inseparável para o desenvolvimento intelectual e social da criança.

A obrigatoriedade da disciplina na educação infantil confirma a valorização dos direitos das crianças em um ensino de qualidade, a consciência da seriedade dos benefícios proporcionados por práticas pedagógicas apropriadas a criança, como a prática esportiva, leva a educação física ao convívio da educação infantil, empenhando um papel de cumplicidade dos professores envolvidos com o processo de ensino-aprendizagem das crianças, pois contribui, diretamente, no crescimento intelectual dos alunos, influenciando, de maneira precisa, para que esses se sintam seguros



para o aprendizado de outras disciplinas, uma vez que proporciona autoconfiança e persistência, qualidades indispensáveis para a aprendizagem efetiva dos conteúdos.

2. A EDUCAÇÃO FÍSICA CONTRIBUI PARA O APRENDIZADO DA CRIANÇA

O ingresso à escola torna efetiva a prática de interação social, além dos componentes familiares, a criança percebe outras pessoas ao seu redor, colegas de sala, professores, equipe pedagógica, e está disposta a iniciar com maior precisão as interações. A abordagem descrita no projeto político pedagógico é baseada em uma construção coletiva em processo sistemático de reflexão e reformulação, no qual a escola acredita. Visando a garantia de um atendimento educacional de qualidade que venha possibilitar o pleno desenvolvimento das potencialidades dos alunos.

O art. 6º da Constituição de 1988 descreve a educação como sendo um direito social voltado a todo brasileiro; a LDB – 9394/96 pede o projeto político pedagógico das escolas, certamente está dando oportunidade para que a escola ouse sonhar, não um sonho utópico, mas sim um sonho que faz realidade na sua prática do dia a dia; o Estatuto da criança e do adolescente de 1990, que seu art. 5º garante que os direitos constitucionais fundamentais da criança e do adolescente, e em seu art. 66 – direito do trabalho protegida. Assim o Projeto Político Pedagógico é apresentado como um dos elementos fundamentais e de máxima importância de integração entre os diferentes aspectos e segmentos da comunidade escolar criado para corrigir distorções educacionais que possam desviar os professores dos reais propósitos do processo de ensino aprendizagem, usufruindo assim dos direitos garantidos por lei. Ele surge como uma oportunidade de se rever toda a organização do trabalho pedagógico nas instituições educacionais do país, com o propósito de oferecer maneiras a fim de melhorar a qualidade de ensino.

A proposta política pedagógica deve sempre ser atualizada, mesmo que a proposta esteja apresentando ótimos resultados. É importante que esteja sempre em construção, pois, sendo ele resultado do pensar crítico de auto-reflexão do grupo, faz com que a escola assuma sua responsabilidade como instituição educadora que continuamente procura assegurar a ela: aperfeiçoamento e significado social. Deve ser elaborada pensada e estruturada com base nas necessidades que os alunos apresentam, sempre respeitando também as normas internas da escola. A fundamentação teórica deve ser fundamentada em textos que tenham junção à prática. A equipe deve discutir os temas para elaborar um roteiro para ser seguido, caracterizando o perfil da escola e o atendimento aos alunos.



Os pais também devem ser ativos na construção do projeto escolar, respondendo a questionários que são elaborados pelo grupo de ensino, a fim de entender o perfil da comunidade escolar. Com a finalidade principal de trabalhar o conhecimento, é importante também que a estrutura administrativa esteja a serviço pedagógico, na perspectiva de solicitar o conhecimento propiciando ao aluno condições de se adaptar à sociedade num mundo historicamente situado.

A participação em atividades sistêmicas é feita de acordo com a necessidade da escola. No que diz respeito às reuniões, essas se realizam quando há necessidade de discutir meios para melhorar o atendimento dos alunos e também informações que são passadas aos professores. Os planejamentos são feitos em conjunto para seguir uma sequência de pensamentos, informação e ensino aos alunos.

A coordenação tem o objetivo de orientar o professor no planejamento de suas aulas sugerindo formas e temas a serem trabalhados. Com isso a escola deve oferecer uma carga horária de planejamento semanal proporcional ao horário de trabalho em sala estipulada por lei.

Conselhos de Classe são realizados sob a orientação da coordenação e nele devem participar técnicos e a professora da turma a fim de analisar como o aluno se posiciona nas diferentes áreas. O principal objetivo do conselho de classe é avaliar se o aluno está se desenvolvendo satisfatoriamente, ou se precisa de reforço de alguma área específica.

As reuniões de pais são realizadas para tratar de assuntos de interesses que dizem respeito aos seus filhos. A escola convoca os pais para uma conversa coletiva em primeiro lugar e depois a psicóloga atende os casos mais necessários individualmente, em seguida é a assistente social que conversa com os pais e depois eles vão para a sala dos seus filhos para falar com a professora a fim de sanar as dúvidas quanto aos filhos.

A criança possui uma particularidade diferente do adulto, em demonstrar seus sentimentos, é espontânea e age como lhe parece propício, possui algumas noções de regras vinda de casa, transmitidas pelos familiares, mas essas noções de regras precisam ser ampliadas, e são nas práticas esportivas, nas brincadeiras, que o profissional de educação física irá transmiti-las de forma prazerosa, de maneira a não frustrar a criança.

A educação física na escola, na abordagem dos conhecimentos da cultura corporal dos movimentos não pode limitar ou evidenciar seu encaminhamento teórico-metodológico nos aspectos motores, mas, sim, os aspectos cognitivos, efetivos e sociais devem ser tratados pedagogicamente de forma equivalente. (FINCK, 2012, p. 170.)



É preciso dar especial atenção a fase de desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social a que a criança se encontra. O uso das atividades lúdicas deve atender esta fase, procurando não apenas pensar na preparação para o desenvolvimento motor, para isso as atividades não podem ser repassadas de forma fragmentada precisam ser pensadas e analisadas para que contribua para o desenvolvimento global da criança. A criatividade precisa fazer parte do planejamento do professor, a preocupação é aguçar o interesse e curiosidade dos pequenos, tarefa fácil, nesta fase das descobertas.

Assim, o professor precisa, antes de preparar sua aula, conhecer seus alunos, suas particularidades, para que seus objetivos de ensino sejam atingidos pelo maior número possível de crianças, sendo que, em uma sala heterogênea, tanto nas preferências, quanto nas diferenças físicas corporais, a preocupação é fazer com que todos os alunos se sintam bem e participem da atividade planejada de maneira a permitir que o professor possa analisar se a finalidade desta foi alcançada. Sabendo que, na execução das aulas e na vivência com as crianças isto é possível, pois conhecendo a realidade da sala o professor tem facilidade para adaptar seu plano de trabalho de acordo com a precisão dos pequenos. Nas aulas práticas o professor tem a oportunidade de fazer comparações, análises do desempenho e evolução dos movimentos de cada aluno, através da comunicação corporal, manifestada por mensagens gestuais das crianças, um indicativo para a prática pedagógica do professor, o que cada aluno expressa manifesta, a sua individualidade psíquica, de forma a contribuir para a escolha da melhor didática, visando sempre o bem comum dos alunos e a concretização dos objetivos da área. Cada brincadeira preparada e aplicada pelo professor tem uma intenção, o desafio é esperar se serão receptivas de forma positiva ou negativa, a aceitabilidade dependerá da criatividade expressa em sua aplicação. A criança participa de forma mais assídua, quando entende a exatidão das informações que cada exercício transmite.

Visando a formação de hábitos saudáveis, como a prática de exercícios, é necessário que a escola assuma a incumbência de promover, de forma educativa, os conhecimentos dos valores da atividade física e dos esportes para uma vida ativa. (MARCO, 2015, p.30)

O alvo do professor é ajudar as crianças a entender melhor a vida em grupo e também transmitir noções para que os alunos entendam a importância de adotar hábitos saudáveis para uma vida mais equilibrada, sendo assim, as aulas precisam proporcionar momentos de constantes debates sobre atitudes coerentes que aludem a esta: alimentação saudável, higiene corporal, práticas esportivas, são assuntos que precisam tornar rotina, conteúdos que devem fazer parte do



planejamento do professor e ser preparados com dedicação com o intuito de surtir efeitos positivos para a conscientização de mudanças de comportamento de alguns hábitos indevidos, como por exemplo, o de permanecer muito tempo frente à televisão, ou celular, o que atravança as possibilidades de interações, faz com que a criança se isole e deixe de participar do mundo que a cerca.

Em Silvia Christina Finck (2014), O jogo está presente nas diversas etapas do desenvolvimento humano, podendo contribuir para o processo da socialização das crianças, bem como para a realização de tarefas individuais.

As atividades físicas possibilitam progresso individual no que diz respeito a ampliação de conhecimentos e no auxílio a destreza ao comunicar. O jogo ensinado de maneira correta permite aos pequenos aprimorar suas capacidades básicas. Lateralidade, por exemplo, auxilia não apenas no domínio dos lados, direito, esquerdo, auxilia também lá na alfabetização, onde a criança terá maior facilidade ao aprender as letras, sem trocas, pelo fato de terem noção, direita e esquerda e também reflete em melhor organização do caderno. A estruturação espacial: exterior, refere-se ao individual, eu, e os outros objetos ao redor estáticos ou em movimento, quando treinados levam a gestos precisos, sabendo diferenciá-los, o que contribui também, para segurança diante da aprendizagem. A estruturação temporal reflete na capacidade de saber situar-se nos acontecimentos, antes, após, durante, o que propicia facilidade em relatar algo, destreza no aprendizado da matemática. Assim, a disciplina de educação física tem uma função indispensável e determinada na vida do estudante.

O jogo na escola deve ser aquele orientado pelo professor, ser aquele que se inclui num projeto, que tem objetivos educacionais, como qualquer outra atividade. Dentro do brinquedo, orientando-o, a professora deve saber onde chegar, o que desenvolver. Pode estar pensando em habilidades motoras, como as corridas, os saltos, os giros, ou em habilidades perceptivas, como as noções de tempo e espaço, a manipulação fina de objetos. Em outros momentos pode colocar ênfase na formação de noções lógicas, como seriação, conservação e classificação. Em outros, ainda, o objetivo poderia ser o trabalho em grupos, como forma de desenvolver a cooperação. Mas, principalmente, o objetivo educacional deveria ser o de criar atividades que facilitem a criança tomar consciência de seu corpo e de suas ações. (FREIRE, 2009, p. 69)

Cada atividade física selecionada pelo professor tem algum tipo de benefício à criança, promover momentos ricos em diálogo acerca da vida escolar, familiar, social, são requisitos da disciplina de educação física, que nenhuma outra disciplina tem a competência de promover.



Estimular as discussões e os debates entre as novas gerações de professores e alunos é necessário e imprescindível, respeitando-se a livre articulação de ideias em um contexto no qual todos, ocupando o mesmo espaço, passam construir saberes pelas divergências e pela contradição. (MARINHO, 2012, p.12)

A sala de aula contempla saberes diversos e ilimitados, as trocas de experiências é rotina, num ambiente onde todos têm livre arbítrio para expressar sentimentos, é interessante como as atividades lúdicas proporcionam conhecimentos a todos, professor e aluno. O professor não é dono do saber, todos têm muito a aprender e muito a partilhar, o fato é que é nessas ocasiões que acontece o ensino-aprendizado.

Segundo Buytendjiz (apud ROSAMILHA, 1979, p. 5) o jogo se expressa através do comportamento, apresentando assim uma extensão na significação dos atos. Lieberman (apud ROSAMILHA, 1979, p. 5) explica que o lúdico influencia diretamente no desenvolvimento, pois traça a personalidade, mantendo as influências até a fase adulta.

Na área da psicologia da educação, o lúdico tem adquirido um espaço privilegiado de estudos. Uma das obras que exploram o tema é a de Lieberman (apud ROSAMILHA, 1979, p. 6). Essa autora caracteriza o conceito, distinguindo-o do comportamento exploratório, testa instrumentos para identifica-los e medi-los, e explora as conexões entre o ludismo do ponto de vista de um comportamento pró-social, a imaginação e a criatividade em vários níveis de idade.

Para Ropp (apud ROSAMILHA, 1979, p. 7), o homem moderno precisa produzir sua vida de um modo mais significativo, combatendo o abatimento, a frouxidão do corpo e do espírito, a acídia. Isto é possível através dos jogos. Mas há vários níveis, o que implica em reconhecer a necessidade de ascender de jogos primitivos para níveis mais elaborados. De qualquer forma é preciso jogar algum jogo, diz ele, intensamente, como se a vida e sanidade disso dependessem. Berne (apud ROSAMILHA, 1979, p. 7), mostrou, por sua vez, como os jogos se fazem no cotidiano, geralmente inconscientes.

O ato de brincar é uma característica fundamental no desenvolvimento da criança, é através do brincar que a identidade e a autonomia se formam, e são refletidas em suas atitudes no cotidiano da criança e a acompanham até a fase adulta. Além de amadurecerem naturalmente o jogo lúdico desenvolve capacidades motoras e imaginativas, deixando a criança preparada para enfrentar situações do cotidiano. É através da experimentação, superação e associação de regras que a criança irá desenvolver seu papel social, a troca de informações com outros colegas os deixa mais inibidos



nas relações sociais, sendo assim detentores da própria crítica, sabendo dosar e avaliar suas decisões que envolvem um grupo de pessoas (BRASIL, 1998, p. 22, v. 2).

Ainda no RCNEI há o destaque do ato de imitar, pois as crianças reproduzem seus medos, desejos e anseios. É no faz de conta que a criança expressa um personagem em diversas perspectivas o colocando em situações reais ou imaginativas. É nesse momento que despertam emoções e sentimentos que possuem um significado ainda não explorado. No mundo imaginário a criança não só imita. Mas também transforma o mundo a sua volta, tornando-o palpável (BRASIL, 1998, p. 23, v.2).

Alguns teóricos acreditam que se passar por outra pessoa é uma tentativa de lidar com a ansiedade e o conflito. Por exemplo, a criança pode brincar de casinha, imitando a interação entre mãe e filha. Talvez tomará muito cuidado com a boneca porque ela mesma se sente carente de amor, ou talvez baterá e punirá a boneca porque está tentando superar as pressões criadas por sua própria socialização. Embora a representação de agressões físicas possa ser uma razão para o “faz de conta”, tais conflitos não constituem a razão para grande parte da brincadeira.

A linguagem do faz de conta é um campo abrangente de informações particulares de cada criança, é fundamental que o adulto não interfira nem direcione os momentos livres. É um momento de aprendizagem linguística, moral, intelectual e emocional no qual de diversas formas o ver e pensar da criança é transformado e aprimorado. É na brincadeira que de forma concreta há uma elaboração de papéis e suas concepções assim como troca de experiências e sentimentos que constroem a personalidade individual (FRIEDMAN, 1996, p.14).

Por meio da repetição de determinadas ações imaginadas que se baseiam nas polaridades presença/ausência, bom/mau, prazer/desprazer, passividade/atividade, dentro/fora, grande/pequeno, feio/bonito etc., as crianças também podem internalizar e elaborar suas emoções e sentimentos, desenvolvendo um sentido próprio de moral e de justiça. (BRASIL, 1998, v.2, p.23).

O jogo é um dom natural no desenvolvimento das crianças é a partir dele que a criança desenvolve seus conceitos afetivos, aprimora suas habilidades, transforma seus experimentos, descobre, cria, inventa e contem sua concentração em um objetivo.

Nos anos 70 o conceito lúdico de jogo começa a ser estimulado e estudado com mais afinco por Piaget em uma obra chamada “A formação do símbolo na criança” (PIAGET, 1997, p. 39). Essas pesquisas partem do princípio psicológico da criança a partir de observações de atividades



naturais de seus próprios filhos. Criando assim uma relação da importância do jogo lúdico e o desenvolvimento intelectual de cada indivíduo.

Em seus estudos sobre as limitações e ludicidade na infância Piaget (1997, p. 162) destaca uma atenção especial aos momentos em que a criança assimila e acomoda seus conceitos particulares, durante uma brincadeira lúdica espontânea as crianças superam a realidade e o ego, partindo para um plano imaginativo, porém racional e em constante mudança.

Piaget (apud KISHIMOTO 1998 p. 39-40) faz a avaliação de três sistemas de jogos, onde são tratados: o exercício, regras e o simbólico: O jogo de exercício, que aparece durante os primeiros 18 meses de vida, envolve a repetição de sequências estabelecidas de ações e manipulações, não com propósitos práticos da mestria de atividades motoras. Em torno de um ano de idade tais exercícios práticos tornam-se menos numerosos e diminuem em importância.

Eles começam a se transformar em outras formas: 1) a criança passa a fazer repetições fortuitas e combinações de ações e manipulações depois define metas para si mesma e os jogos de exercício são transformados em construção; 2) os jogos de exercício adquirem regras explícitas e, então transformam-se em jogos de regras. O jogo de regras que marca a transição da atividade individual para a socializada. O jogo de regras não ocorre de 4 a 7 anos, neste período apenas o jogo de exercício e o simbólico se manifestam, e predomina no período de 7 a 11 anos. Para Piaget (apud KISHIMOTO, 1998, p. 40) a regra pressupõe a interação de dois indivíduos e sua função é regular e integrar o grupo social. Piaget, distingue os dois tipos de regra: as que vêm de fora e as que são construídas espontaneamente. Os jogos simbólicos surgem durante o segundo ano de vida com o aparecimento da representação e da linguagem.

De acordo com Piaget (apud KISHIMOTO. 1998, p. 40), a brincadeira de faz-de-conta é inicialmente uma atividade solitária envolvendo o uso de símbolos: brincadeiras sociodramáticas usando símbolos coletivos, não aparecem senão no terceiro ano de vida. No modelo piagetiano, o faz-de-conta precoce envolve elementos cujas combinações variam com o tempo: 1) comportamento descontextualizado, como dormir, comer; 2) realizações com outros, como dar de comer ou fazer dormir o urso; 3) uso de objetos substitutos, como blocos no lugar de bonecas; 4) combinações sequenciais imitando ações desenvolvem o faz-de-conta. (KISHIMOTO, 1998, p.41)

O jogo faz com que a criança tenha satisfação em manipular objetos, ideias ou eventos. Ela assimila a realidade com as criações espontâneas, criando uma ordem de compensação, superação e desejos.



Wallon (apud KISHIMOTO, 1998, p.41) defende que a assimilação parte da imitação na qual a criança se imagina em uma situação e muda ela para melhor se acomodar. A criança vê, imita e participa de uma transformação simbólica. Quando a criança cria ela demonstra domínio imaginativo, criando limites para não sobrepor a realidade. Wallon classifica o jogo em quatro tipos: funcionais, de ficção, de aquisição e construção. As atividades lúdicas funcionais representam os movimentos simples como encolher braços e pernas, agitar dedos, balançar dedos, etc. As atividades lúdicas de ficção são as brincadeiras de faz de conta com bonecos. Nas atividades de aquisição a criança aprende vendo e ouvindo, fazem esforços para compreender coisas, seres, cenas, imagens, e nos jogos de construção reúne, combina objetos em si, modifica e cria objetos. Tanto para Vygotsky, Piaget e Wallon, a atividade lúdica é uma forma de exploração, de infração da situação presente. (KISHIMOTO, 1998, p.41)

Como diz Nicolopoulou (apud KISHIMOTO, 1991, p.133) “a ausência da dimensão sociocultural na pesquisa Piagetiana sobre o jogo infantil tem sido o maior fator para o aumento do espaço da penetração de Vygotsky, em cuja obra dessa dimensão é central”. Tais críticas parecem estar surtindo alguns efeitos. Já existem Piagetianos atuando em áreas interdisciplinares, analisando sobre tudo a influência sobre o contexto social na constituição da inteligência.

VITGOSKY (2003, p.42) acredita que o processo simbólico se dá a partir da interiorização ou seja, o jogo é uma forma de imitar ações reais substituindo formas e atitudes que se encaixem melhor ao resultado que elas propõem. Esse processo, segundo ele, se inicia aos três anos de idade quando a criança começa a interpretar papéis e expressa por palavras e gestos seus sentimentos. A criança é capaz de criar uma situação imaginária, onde incorpora os contextos adquiridos no processo de aprendizagem, Vygotsky chama isso de “zona de desenvolvimento proximal” no qual o ato de brincar implica na resolução de problemas e conflitos reais, sendo inicialmente instigado pela influência de adultos. (KISHIMOTO, 1998, p. 42)

A linguagem é uma classificação dada ao ato de se comunicar seja ela de maneira verbal ou gestual. Essa representação é básica no que diz respeito ao desenvolvimento e surge desde os primeiros meses de vida. Segundo Piaget, (1997) a linguagem verbal, só se dá através do desenvolvimento do pensamento, onde a criança assimila seus desejos com a expressão vocal que depende diretamente da coordenação de esquemas sensório-motores.

É através da linguagem que o sujeito se comunica, portanto é a forma de interagir com seu meio de maneira mais direta e expositiva. É através da linguagem que áreas da memória, imaginação e criatividade se desenvolvem, pois é a forma de expressar um pensamento concreto de



um desejo. Até a criança adquirir o domínio da linguagem o jogo é um aliado no qual os sentimentos são expressados de diversas maneiras, assim como a assimilação de conhecimentos e representações simbólicas do ponto de vista sob situações cotidianas. As crianças que apresentam dificuldades para ler por exemplo, indicam a dificuldade de relacionar a linguagem falada e os sinais usados na escrita. (FRIEDMAN 1996. P. 67).

Segundo Leif e Brunelle (1976, p. 58), o homem é provavelmente o único animal que pode fazer do seu próprio corpo um brinquedo e pode, assim, introduzi-lo na relação com os outros como instrumentos de um jogo de regras. Pode-se dizer que no jogo, a criança não “coloca” seu corpo, mas a imagem do seu corpo. Assim essa imagem pode ser destruída e reconstruída. Leif e Brunelle (1976, p. 58) destacam que a linguagem quando apresenta limitações, pode ser um sinal de crianças que têm pouco contato com o jogo lúdico. Os dois representam a realidade, eles a transpõe, constituindo-se na ficção. Com a ficção introduz-se o uso da simulação na vida mental. Eles são a transição necessária entre os índices, ainda ligada às coisas, e os símbolos, suporte das combinações intelectuais e abstratas.

O jogo é a linguagem, e a linguagem é a ordem encontrada no jogo. São duas faces da mesma atividade que permite colocar o real a certa distância. São vários aspectos em comum entre a linguagem e os jogos lúdicos. A poesia faz retornar à infância fazendo com que as palavras “brinquem” com a sintaxe, a atividade lúdica elementar os sonhos dos sábios com “modelos” explicativos do universo (Leif; Brunelle, 1976, p. 57-60).

O desenvolvimento afetivo é uma das áreas que mais preocupam os estudos na área de educação, pois ele mais depende da interação da criança com seu meio do que a influência que elas recebem de fora. É a partir do desenvolvimento afetivo que a criança irá modelar sua identidade, auto-imagem e a personalidade. A afetividade está presente em todos os momentos das crianças, é a partir disso que elas passam a confiar ou não nas influências que as guiam a fim de um objetivo.

É preciso estar muito atento a representações de amor, ódio, tensão, agressividade, medo, insegurança, alegria, tristeza entre outros, pois é a partir destes sentimentos que a criança irá se impor em seu meio, é a característica que irá distingui-la dos demais. Por isso o jogo é de extrema importância no desenvolvimento da criança, pois é um modo de lidar com situações adversas. Quando bem aproveitado, o jogo ou brinquedo, tão presente na infância é uma das mais construtivas e úteis experiências para a civilização. (FRIEDMAN, 1996, p. 66).

O estudo que desenvolve a expansão dos movimentos é a psicomotricidade, é a partir do aprimoramento e aplicação deste conceito que o sujeito torna-se capaz de manifestar seus



movimentos, construir seus recursos psicológicos e biológicos, transformando e interagindo com o meio em que vive. Os aspectos mais latentes incluem desde resistência física, que permite que a criança canse-se menos em atividades que exijam mais explosão como também aprimoramento da visão periférica, destreza corporal, equilíbrio e coordenação ao responder a reflexos. (FRIEDMAN, 1996, p. 71).

Foi Gouvêa (1967, p. 10) quem usou a frase: “Antes das descobertas das numerosas vitaminas já haviam encontrado a mais importante para as crianças, a vitamina ‘R’ (recreação) ”.

A autora destaca que a recreação são atos de divertimento e entretenimento que fazem parte do ser humano, e envolve ativa participação. Para ela, a recreação é a atividade das horas de lazer que se caracteriza pela livre escolha, espontaneidade de ação, fim na própria atividade, prazer e ativa participação do ser humano sob os tipos de recreação na fase inicial da escola, diz Gouvêa (1967, p.93):

Devemos dizer que, por natureza, a criança executa suas brincadeiras em ritmos alternados. Ainda muito interessada por brinquedos dramatizados guiada por interesse nos mais variados passa de atividades bem violentas a brinquedos tranquilos e serenos, conseguindo um justo equilíbrio para suas condições orgânicas.

Mais adiante, essa autora chama a atenção para outro aspecto:

A imaginação da criança também encontra meio projeção no brinquedo imitativo e dramatizado. É um exercício natural, no qual a criança não tendo finalidade consciente, goza o simples prazer de experimentar situações que não são as de sua vida real, mas atividades comuns a seres de sua convivência ou realizações imaginárias que atribui a seres fantásticos. Assim satisfaz o grande desejo de imitar exerce excelente treino da linguagem que se acha em franco aperfeiçoamento. (GOUVÊA, 1967. p. 95-96).

As atividades motoras devem ser ao máximo exploradas, já que as crianças de hoje em dia estão acomodadas a não se aventurarem fora de um espaço determinado seguro para elas, as atividades sedentárias, como assistir a TV, jogar vídeo game ou brincar com jogos de computador limitam os conhecimentos prévios das crianças, os tornando inseguros e incapazes de criar meios alternativos de se expressar.



O desenvolvimento moral se trata da construção e modelagem da personalidade, é uma transformação que age de dentro para fora. Esse processo ocorre geralmente dentro de jogos competitivos, onde regras são estabelecidas e devem ser seguidas sem exceções assim a criança desenvolve conceitos básicos para seguir no cotidiano, como as consequências por não respeitar as regras propostas em seu ambiente.

Quando a criança entende a concepção de regra, ela mesma cria um parâmetro de regras pessoais para que os outros possam seguir, respeitando assim seu espaço individual. Segundo Chateau (1987, p. 66), “(...) a criança ama a regra: na regra ela encontra um instrumento mais seguro de sua afirmação; pela regra, ela manifesta a permanência de seu ser, da sua vontade, de sua autonomia!”

Os jogos que apresentam regras auxiliam no desenvolvimento direto da autonomia, a criança aprende a lidar com limitações assim como também a ser responsável por suas escolhas e atos assim como também aprende como e quando explorar novas oportunidades, assim ela amadurece naturalmente obtendo um equilíbrio mental, direcionando suas ações e opiniões.

A lateralidade é uma das áreas mais visíveis nos jogos lúdicos, quando a criança tem dificuldade em se localizar no espaço, identificar partes do corpo ou direções como direito, esquerdo, embaixo, atrás etc. São sinais de que as habilidades psicomotoras não foram aprofundadas. O brincar requer um cálculo mental do espaço e um certo domínio do mesmo o que dá a ela independência e segurança ao interagir com objetos, evitando esbarrar ou derrubar possíveis obstáculos presentes em seu espaço de movimento, a coordenação adequada de cada movimento do corpo proporciona o melhoramento da concentração e atenção em tarefas simples do dia-a-dia. Em geral a criança que apresenta dificuldades ao brincar e se relacionar com o espaço apresenta uma narrativa confusa e desconexa. (LOPES, 2000, p. 42)

2.1. O desenvolvimento da criança

O momento que a criança passa a ter um convívio mais assíduo com outros adultos é na escola, nessa nova etapa da vida, a criança está predisposta a desenvolver experiências que contribuem para o seu processo de desenvolvimento corporal e desenvolvimento da linguagem.



Corpo e mente devem ser entendidos como componentes que integram um único organismo, ambos devem ter assento na escola, não um (a mente) para aprender e o outro (o corpo) para transportar, mas ambos para se emancipar. Por causa dessa concepção de que a escola deve mobilizar a mente, o corpo fica reduzido a um estorvo que, quanto mais quieto estiver, menos atrapalhará. Fica difícil falar de Educação concreta na escola quando o corpo é considerado um intruso. (FREIRE, 2010, p.202)

É impossível pensar em ensino-aprendizado na escola, quando o corpo é visto como um intruso, corpo e mente são ligados, um dá sentido ao outro, necessitam um do outro para progredir, então assim, as relações espaciais e temporais de que faz parte o universo infantil faz sentido a criança. A aquisição de conhecimento não se faz só em momentos de concentração, há também os momentos de agitação e são por natureza, os preferidos das crianças, ocasiões em que se expressam com mais exatidão.

Em Renato Nogueira Jr. (2013), A primeira tarefa da educação é saber discriminar as inclinações das crianças, acompanhando seu desenvolvimento para confirmar suas aptidões e guiar cada uma conforme sua natureza.

E a realidade da criança é que se expressam, muito habitualmente, pelo corpo, fazendo uso dele para transmitir seus desejos, o professor deve saber usufruir dessa espontaneidade da criança, contribuindo para que ela entenda melhor seus dilemas diários.

Com a realização das atividades físicas apropriadas a idade da criança se obtém benefícios para saúde física e para seu desempenho cognitivo.

As aulas de educação física se caracterizam como um espaço da consolidação das relações de companheirismo, amizade e trocas de experiências, onde todos aprendem com todos, adquirem conhecimentos e se desenvolvem, participando de forma efetiva na elaboração das atividades pedagógicas. (FINCK, 2012, p. 163)

A cumplicidade do professor de educação física no desenvolvimento corporal e intelectual da criança é nítida, quando proporciona através de uma aula dinâmica interações que leva a troca de experiência. A estrutura das aulas permite isso, primeiramente, o professor a inicia conversando sobre as atividades físicas, é a tomada de consciência por parte das crianças, enquanto o professor explica as brincadeiras, jogos, os alunos visualizam as práticas em suas reflexões, desenvolvendo assim, sua criatividade. Em seguida, a realização das atividades leva os pequenos a um momento preciso de influência mútua, seja nas atividades dinâmicas, aquelas movidas pelo exercício corporal, ou aquelas de jogos intelectuais, que exigem concentração, o fato é que, as crianças são



condicionadas a realizar troca de ideias que resultam em aprendizados, no final da aula o professor promove um debate, com objetivo de levar os alunos a pensar sobre as atividades que foram executadas, os pontos positivos, o que ocorreu de bom que deve ser considerado e adicionado à aprendizados, e o que ocorreu que todos julgam negativo, que não deve ser aceito no esporte, ocasiões que resultam em preceitos para noções de boa convivência.

2.1.2. A brincadeira e o jogo no processo de ensino-aprendizado

Brincar para criança é uma atividade muito prazerosa, a partir das brincadeiras promovidas nas aulas de educação física desenvolvem sua imaginação criadora, ficam mais predispostas a atuarem com autonomia nas escolhas, pois precisam tomar decisões constantemente, o ato de brincar proporciona benefícios também para que a criança se conheça melhor, desenvolva sua personalidade, quando empenham papéis nas brincadeiras, príncipes, princesas, fadas, bruxas, pai, mãe, filho, dessa maneira, interpretam facilmente seu mundo, quando associam fantasia à realidade, passam a entender seu papel e seu lugar no grupo a que pertence, assim, o brincar está ligado ao desenvolvimento infantil.

A brincadeira em equipe ajuda os pequenos a entender seus deveres e direitos, nestes momentos, o respeito, é uma atitude que precisa ser levada em conta, ouvir e valorizar as opiniões, saber esperar a vez de opinar, são requisitos de um grupo que entende o verdadeiro sentido das brincadeiras, que é o de proporcionar prazer e leveza, porém, pode acontecer situações desagradáveis, como o desentendimento, o que é normal pelo fato de existir as diferenças, no momento das desavenças, convém ao professor intervir e promover diálogos que levem a reflexões para que o ambiente permaneça harmonioso, para que o grupo tenha oportunidade de partilhar da verdadeira arte de brincar.

Conforme João Batista Freire (2015), É tão importante aprender a brincar em grupo, quanto aprender a escrever, especialmente, se considerar a extrema dependência de uma dessas habilidades em relação a outra.

As brincadeiras cooperam para equilíbrio emocional das crianças, desperta curiosidade, alegria, satisfação, dando serenidade ao ambiente, pois priva por respeito. O professor quando as leva para suas aulas de educação física, tem um retorno muito positivo das habilidades motoras sem

precisar impor a criança uma linguagem corporal incoerente a ela. É indispensável que ela seja rotina na vida dos pequenos.

Na realidade, no mundo contemporâneo, a atividade física espontânea da criança vem diminuindo, e, com isso, também a sua eficiência física se reduz. Talvez os argumentos mais fortes de que a geração atual de crianças é menos apta que a de seus precedentes venham da observação da tendência secular no estilo de vida. Pesquisas de vários países têm demonstrado que, na tenra idade, as crianças utilizam em média 20 a 30 horas por semana assistindo televisão. (VAISBERG E MELO, 2010, pg. 276)

É triste, mas a realidade é que as crianças de hoje em dia perdem muito tempo com os atrativos tecnológicos, assistindo televisão, por exemplo, e deixam de brincar. No passado as crianças brincavam mais: subir em árvores, correr, esconde-esconde, bets, entre outras, eram diversas as brincadeiras pela qual as crianças se deliciavam no decorrer do dia. Então, diante deste fato, parece que as crianças brincam mesmo é no ambiente escolar, sendo assim, fundamental que o professor de educação física promova a brincadeira. E ele realmente é conhecedor de muitas: jogos opostos, circo, esconde-esconde e a criatividade do professor nem necessita de materiais industriais basta ter em mãos caixas de papelão, latas, copos plásticos, bastões de madeira, bolas de meia, garrafas de plástico, sacos de estopas, estes artigos reciclados dão subsídios para boas brincadeiras, competições. Então, o professor oferece as brincadeiras e jogos procurando promover o desenvolvimento motor, as habilidades dos seus alunos.

Para a prática de uma atividade física coloca-se em jogo várias qualidades ou capacidades físicas. Capacidades físicas são ações musculares e processos motores que dizem respeito à formação corporal e à técnica de movimentos, ou seja, qualidades que fazem parte de nosso corpo, essenciais para a vida ativa e saudável. Entre as capacidades físicas podemos citar: a força, a flexibilidade, a agilidade, a velocidade, o equilíbrio e a resistência aeróbia e anaeróbia. (DARIDO E JÚNIOR, 2015, p. 300)

Os jogos e as brincadeiras são atividade importante para a apropriação da cultura a qual a criança faz parte. A ideia de jogo alude ao processo de educar a mente e corpo. Claro que, essas brincadeiras e jogos tem um objetivo, todas contribuem para o crescimento intelectual e para o processo de interação da criança.

2.1.3. Uma metodologia adequada à criança



O profissional de educação física deve levar em conta a importância de uma formação continuada, para estar sempre atualizado. A área exige conhecimentos específicos de dança, brincadeiras, regras de jogos, teatro, entre outros, para o professor estar apto a dar uma formação adequada a criança.

Uma característica própria das crianças é que elas sentem necessidade de conversar, aproveitar esta qualidade da criança para conhecê-la e entender o estágio de desenvolvimento em que se encontra são atitudes inteligentes de professores que se preocupam com a criança e com o ensino de sua disciplina. Essa investigação proporciona ao professor preparar aulas que condizem com as necessidades dos alunos, fortalecendo o desenvolvimento mais acelerado das potencialidades dos baixinhos.

Para Stephen Virgilio (2015), Os professores de sala de aula são excelentes modelos para crianças pequenas e têm um potencial extraordinário como agentes de mudanças.

Saber adotar uma didática que tem por finalidade contribuir para formação de crianças mais centradas e menos egoístas, levá-las a entender a importância de participar e não ganhar, o espírito esportivo, são conceitos transmitidos por professores de educação física, num momento muito propício, por exemplo, quando nas aulas práticas acontece uma situação onde a criança se sente superior, um sentimento que deve ser banido, o professor tem a oportunidade de aliar os conceitos de igualdade que precisa transmitir com a circunstância. Então, entra a questão do respeito as diferenças e das qualidades de cada um.

Segundo Adelina Soares Lobo (2008), A criança pequena constrói seu mundo baseado nas suas experiências motoras e na sua imaginação. Descobrir o que está na sua mente é papel do professor atento e comprometido.

O professor de educação física é aquele que, geralmente, as crianças simpatizam mais, pois é nas suas aulas que elas conseguem exprimir suas necessidades e interagir com os colegas, uma oportunidade única para o professor conhecer mais intimamente seus alunos e de transmitir de maneira, aceitável, os conceitos de uma vivência coerente que prioriza paz e equilíbrio.

Quando se pretende construir uma sociedade democrática, participativa e cooperativa, os ensinamentos e as aprendizagens devem ser desenvolvidos por ações e relações do mesmo tipo. Isso significa envolver e respeitar os alunos no processo de construção do conhecimento. (CORREIA, 2015, p.91)



Assim, o processo de ensino-aprendizagem é uma ação promovida por professor e aluno. Nesse sentido o professor age como mediador entre o aluno e a realidade que o cerca, estimulando o desenvolvimento do aluno através das ferramentas de que dispõe para realização das atividades, a criança a partir da vivência com os colegas de sala e professor, constrói conceitos sobre a linguagem e símbolos, conhecendo o significado e dando sentido as coisas, e é através da linguagem que a criança irá organizar suas ideias, seus aprendizados, seus pensamentos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aula de educação física oferece a criança desenvolvimento motor e cognitivo, através das práticas esportivas, jogos, brincadeiras, a criança aprende o significado de uma vida em grupo, a respeitar as diferenças, ser persistente em suas escolhas, adquirir habilidades que levam a facilidade na aquisição de conhecimentos novos. Se conhece melhor, a partir do momento que entende suas limitações diante de algum jogo e suas preferências e habilidades. Entende que tudo que aprende não pode ser guardado para si, desperdiçado, mas sim, que deve ser repassado de maneira a contribuir com o aprendizado de outros, aprende a compartilhar seus conhecimentos, aprende que é na partilha que o ensino tem mais significado e compreende que uma sociedade de valor é aquela que estima por união e pelo bem comum.

Assim, o aprendizado da educação física contribui para o desenvolvimento físico, quando a criança adota hábitos de responsabilidade com o próprio corpo, se identifica e passa a praticar alguma atividade física, procura uma alimentação saudável, e uma higienização correta. E para o desenvolvimento da mente, quando começa a formar suas opiniões, decidir algo com autonomia, a medida que passa a ter autoconfiança, quando entende o mundo a sua volta com discernimento, quando aceita os desafios de novas aprendizagens e passa a ter segurança e facilidade para adquiri-las.

E o sucesso no ensino-aprendizagem desta disciplina se dá quando o professor procura estar sempre atualizado, quando se preocupa em transmitir seus conhecimentos com qualidade, quando tem competência em comunicar-se e deixar-se ser entendido, quando promove diálogos com o objetivo de fortalecer conceitos, quando é capaz de resolver conflitos, transformando-os em aprendizados.



Mas, para o aprendizado ser concretizado é indiscutível que haja união no intuito de promover a harmonia, tarefa não muito fácil, num ambiente onde há tantas diferenças, cor, classe social, sexo, gostos, é um desafio para o professor e para aqueles que estão aprendendo a dividir, as crianças. Porém, quando esses desafios são enfrentados com dedicação, amor e seriedade, a conquista é certa, os problemas são resolvidos e transformados em práticas para uma vida serena.

Pensar no desenvolvimento integral da criança é entender a expressividade do universo lúdico, dos jogos, brincadeiras, realizadas no coletivo e individual, é usar destes recursos didáticos da disciplina da educação física, selecioná-los e analisar a melhor estratégia para promover um ensino-aprendizagem de sucesso.

REFERÊNCIAS

CORREIA, M. M. Trabalhando com jogos cooperativos: Em busca de novos paradigmas na educação física. 1ª Ed. Campinas – SP: Editora Papyrus, 2015.

DARIDO, S. C., JÚNIOR, S. M. O. Para ensinar educação física: Possibilidades de intervenção na escola. 1ª Ed. Campinas–SP: Papyrus, 2015.

FINCK, M. C. S. Educação física escolar: saberes, práticas pedagógicas e formação. 1ª Edição, Curitiba – Pr: Editora InterSaberes, 2014.

FINCK, M. C. S. A educação física e o esporte na escola: cotidiano, saberes e formação. 1ª Edição, Curitiba – Pr: Editora InterSaberes, 2012.

FREIRE, J. B. Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física. 5ª Edição, São Paulo – SP: Editora Scipione, 2009.

VIRGÍLIO, S. Educando crianças para a aptidão física: uma abordagem multidisciplinar. 2ª Edição, Barueri – SP: Editora Manole, 2015.

LOBO, A. S. Educação motora infantil. Caxias do Sul- RS: Editora Educs, 2008.



MAURO, V., MARCO, T. M. Exercícios na saúde e na doença. 1ª Edição, Barueri – SP: Editora Manole, 2010.

MARCO, D. A. Educação física, cultura e sociedade. 1ª Edição, Campinas – SP: Editora Papyrus, 2015.

MARINHO, H. R. B. Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade. 1ª Edição, Curitiba – Pr: Editora InterSaberes, 2012.

SANTOS, J. R. N. Aprendendo a ensinar: uma introdução aos fundamentos filosóficos da educação. 1ª Edição, Curitiba – Pr: Editora InterSaberes, 2013.