



Jogos, brinquedos e brincadeiras

Jogos, brinquedos e brincadeiras

Ricardo Stochi de Oliveira

© 2017 por Editora e Distribuidora Educacional S.A.

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida ou transmitida de qualquer modo ou por qualquer outro meio, eletrônico ou mecânico, incluindo fotocópia, gravação ou qualquer outro tipo de sistema de armazenamento e transmissão de informação, sem prévia autorização, por escrito, da Editora e Distribuidora Educacional S.A.

Presidente

Rodrigo Galindo

Vice-Presidente Acadêmico de Graduação

Mário Ghio Júnior

Conselho Acadêmico

Alberto S. Santana
Ana Lucia Jankovic Barduchi
Camila Cardoso Rotella
Cristiane Lisandra Danna
Danielly Nunes Andrade Noé
Emanuel Santana
Grasiele Aparecida Lourenço
Lidiane Cristina Vivaldini Olo
Paulo Heraldo Costa do Valle
Thatiane Cristina dos Santos de Carvalho Ribeiro

Revisão Técnica

Marcia Cristina Aparecida Thomaz

Editorial

Adilson Braga Fontes
André Augusto de Andrade Ramos
Cristiane Lisandra Danna
Diogo Ribeiro Garcia
Emanuel Santana
Erick Silva Griep
Lidiane Cristina Vivaldini Olo

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

O48j Oliveira, Ricardo Stochi
Jogos, brinquedos e brincadeiras / Ricardo Stochi de
Oliveira. – Londrina : Editora e Distribuidora Educacional S.A.,
2017.
144 p.

ISBN 978-85-522-0044-4

1. Jogos infantis. 2. Brinquedos. I. Título.

CDD 790.1922

2017

Editora e Distribuidora Educacional S.A.
Avenida Paris, 675 – Parque Residencial João Piza
CEP: 86041-100 – Londrina – PR
e-mail: editora.educacional@kroton.com.br
Homepage: <http://www.kroton.com.br/>

Sumário

Unidade 1 Jogos, brinquedos e brincadeiras _____	7
Seção 1.1 - Histórico _____	9
Seção 1.2 - Conceitos e características _____	19
Seção 1.3 - O jogo na Educação Física _____	29
Unidade 2 Classificação dos jogos, brinquedos e brincadeiras _____	41
Seção 2.1 - Classificações de jogos, brinquedos e brincadeiras _____	43
Seção 2.2 - Jogos e brincadeiras tradicionais _____	53
Seção 2.3 - Jogos e brincadeiras individuais e coletivos _____	63
Unidade 3 O jogo como recurso pedagógico e motivacional nos diferentes contextos da Educação Física _____	75
Seção 3.1 - O jogo como recurso pedagógico _____	77
Seção 3.2 - O jogo como elemento motivacional _____	87
Seção 3.3 - Prática pedagógica e motivacional do jogo _____	97
Unidade 4 A ludicidade no contexto sociocultural brasileiro _____	109
Seção 4.1 - Jogos teatrais _____	111
Seção 4.2 - Atividades circenses _____	121
Seção 4.3 - Festivais recreativos _____	131

Palavras do autor

Caro aluno, neste momento você está ingressando na disciplina Jogos, brinquedos e brincadeiras. Cremos que esteja imaginando qual a relevância dessa disciplina para um futuro professor de Educação Física. Afinal, jogos e brincadeiras são a mesma coisa, certo? Ao longo do curso vocês irão se esbarrar em conceitos que explicam diferenças tênues que separam o elemento jogo dos elementos brincadeira e brinquedo, mas que se completam levando a criança, o adolescente e até mesmo o adulto a lugares distantes, onde o tempo e o cansaço se tornam insignificantes diante do prazer de jogar e brincar.

Ao longo deste processo de aprendizagem, você será capaz de conhecer metodologias de atividades lúdicas e recreativas, bem como conhecer as estratégias e os métodos relacionados a jogos, brinquedos e brincadeiras.

Esta primeira unidade tem como finalidade introduzir você no mundo dos jogos. Você passará por um breve estudo histórico e conceitual dos jogos, brinquedos e brincadeiras. Na Unidade 2, serão abordadas as classificações dos jogos e das brincadeiras, nas quais você encontrará temas como: brincadeiras tradicionais, jogos e brincadeiras individuais e coletivas. Seguindo, a Unidade 3, destina-se a apresentar os jogos como recurso pedagógico e motivacional nos diferentes contextos da Educação Física. Por último, na Unidade 4, você conhecerá a ludicidade no contexto sociocultural brasileiro.

Caro aluno, este universo enriquecedor, que são os jogos e as brincadeiras, com certeza, contribuirá muito para sua carreira profissional.

Bons estudos!

Jogos, brinquedos e brincadeiras

Convite ao estudo

Olá, caro aluno! Após uma breve conversa no início deste livro, destinada à apresentação das unidades, atente-se para os pontos principais que abordaremos nesta unidade. Em um primeiro momento, é indispensável o estudo do processo histórico que envolve os jogos, a partir disso, conseguiremos entender os conceitos que envolvem os jogos, brinquedos e brincadeiras desde os primeiros relatos até os dias atuais. Após esta breve discussão histórica, serão apresentados os conceitos e as características dos jogos a partir da ótica de alguns autores relevantes na área da ludicidade. Por fim, apresentaremos a relação entre o jogo e a Educação Física. Depois de passar por estes diferentes assuntos da unidade, você será capaz de conceituar o processo histórico-cultural de jogo e brincadeira, bem como refletir sobre a relação entre as atividades lúdicas e a aprendizagem.

Agora, vamos fazer um exercício. Primeiro, feche os olhos e imagine-se dentro de uma máquina do tempo, agora volte a um momento de sua vida em que a maior preocupação que você tinha era se seria escolhido primeiro ou por último no “par ou ímpar” da brincadeira do recreio; se a garrafa plástica seria um bom utensílio para ser usada como uma bola, uma espada ou até mesmo um(a) boneco(a); ou em qualquer outra situação em que você deixasse o mundo real e entrasse em qualquer outra fantasia distante. Diante disso, fica bem claro a importância que você dá à frase “brincar é coisa séria”. No entanto, na escola onde você trabalha, a diretora resolveu diminuir o tempo de intervalo (recreio) das crianças. Pare e pense: quais poderiam ser as consequências desta atitude? Quais são os impactos negativos que poderiam ocorrer no desenvolvimento motor da criança? Como solucionar este problema?

Ao longo desta unidade alguns temas serão apresentados para norteá-lo, tais como: a relação entre jogo e infância, como os jogos são encarados nas sociedades, concepções teóricas de jogos, brinquedos e brincadeiras e, por último, a relação entre jogo e Educação Física. Conforme os temas forem apresentados, as questões suscitadas no item Convite ao estudo serão respondidas.

Seção 1.1

Histórico

Diálogo aberto

Lembre-se de que na escola onde você trabalha foi estabelecido que o tempo destinado ao intervalo (recreio) dos alunos será menor. Após a implantação do novo horário do recreio, houve uma reunião entre pais, professores e diretoria. Levando em consideração sua posição contrária à diminuição do tempo de intervalo, qual argumento você utilizaria para justificar a importância do tempo “livre” que o intervalo proporciona para a criança?

Não pode faltar

Um pouco de história

“Há um menino, há um moleque morando sempre no meu coração”. Iniciamos este parágrafo citando Milton Nascimento, que expressa em versos musicais a criança que “mora” em todo adulto. Acreditamos que quando falamos de criança, alguns pensamentos devem ter surgido na sua cabeça, por exemplo: a facilidade que a criança tem de brincar, jogar em qualquer lugar e utilizar qualquer coisa como brinquedo. De fato, o brincar e jogar são da natureza do ser humano, não exclusivamente da criança. No entanto, nós, adultos, convivendo dentro de uma sociedade, temos direitos e deveres. Nesse sentido, é direito da criança o brincar e jogar, assim, a famosa premissa: “para criança, brincar é coisa séria”.

Sabendo da importância do brincar e do jogar, é necessário resgatar alguns processos históricos sobre a temática. Contudo, identificar o aparecimento do jogo na sociedade é uma tarefa muito complicada. Huizinga (2005, p. 3) aponta que:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre

””

a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na vida lúdica. É possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens.

O autor, ao longo de sua obra, aponta que o jogo é uma atividade cultural e apresenta uma função social. Segundo alguns estudos de Kishimoto (2003), nas civilizações antigas, principalmente na Grécia e Roma, algumas reflexões sobre a utilização dos jogos na educação de crianças foram relatadas. Na Grécia, pensadores e filósofos, especialmente Platão e Aristóteles, afirmavam que o jogo era uma ferramenta mais eficaz de aprendizagem do que o tradicional uso de repressões e violência. Além disso, as crianças eram estimuladas com jogos que imitavam as atividades sérias, de ocupação dos adultos, como forma de preparação para a vida futura. Já na civilização romana os jogos eram voltados para o preparo físico e a formação de soldados, bem como moldar um cidadão obediente e devoto. Também existem relatos que, em Roma, alguns doces e guloseimas eram confeccionados no formato de letra do alfabeto para estimular a aprendizagem da escrita.

No entanto, com a queda dos impérios, o cristianismo ganhou destaque (séculos II-XIV), e, assim, uma educação mais disciplinadora e inflexível cresceu exponencialmente, fazendo que o interesse pelo jogo decrescesse. Nas escolas, os alunos passaram a ser submetidos à memorização de cadernos e os dogmas da igreja passaram a ser impostos. Assim, não havia espaço para os jogos que, muitas vezes, estavam no mesmo patamar que a embriaguez e as atividades de prostituição.

Note, caro aluno, que este período coincide em grande parte com a Idade Média. Esta, por sua vez, foi denominada "Idade das Trevas", principalmente em razão do declínio cultural que abateu o mundo ocidental. Com o surgimento do Renascimento, inaugurou-se um novo olhar sobre o homem, no qual o corpo passou a ser objeto da ciência e da Filosofia. A ginástica, a dança e, principalmente, os jogos foram sendo integrados aos currículos em diferentes níveis de ensino, mas foi no século XX que houve a expansão dos jogos na área da educação. O longo processo de valorização do jogo, brinquedo e brincadeira permitiu o surgimento de inúmeras organizações nacionais e internacionais, bem como organizações de estudo e divulgação do jogo. Também ocorreu o crescimento de revistas e jornais especializados na questão do jogo e da brincadeira.



Pesquise mais

Caro aluno, para que você se aprofunde mais no processo histórico-cultural do jogo e brincadeira e, principalmente, no universo lúdico intrínseco do ser humano, indicamos a importante leitura a seguir para seu aperfeiçoamento profissional: HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2005.

O jogo nas sociedades

Os jogos podem se manifestar de diferentes maneiras, dependendo do contexto social em que estão inseridos. Desta forma, o jogo assume a imagem ou o sentido que cada sociedade oferece-lhe. Faça uma releitura dos parágrafos anteriores e observe que o contexto social foi se modificando ao longo do tempo. Com isso, note que os jogos assumiram papéis diferentes na medida em que o contexto social foi mudando. O Brasil é um país conhecido por sua diversidade étnica e, conseqüentemente, culturas diferentes. Provavelmente, você já deve ter notado que muitos jogos com a mesma finalidade são nomeados de formas diferentes. Se pensarmos um pouco mais, observamos que, muitas vezes, o mesmo jogo ou a mesma brincadeira pode ser considerado como tal em determinadas culturas, porém em outras não. Assim, uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído.



Exemplificando

Pegue, para exemplo, o arco e flecha. Este brinquedo aparece em diversas lojas, confeccionados a partir de matérias-primas diferentes e hoje é utilizado com o intuito de brincar. No entanto, em determinadas culturas indígenas, este instrumento não é visto como um brinquedo, tampouco como um utensílio para entretenimento das crianças, mas sim como um artefato utilizado para arte da caça e da pesca e, em situações extremas, para defesa do território.

Note a dificuldade para se elaborar uma definição de jogo que considere todas suas diversas manifestações. Os jogos são dotados de características que muitas vezes os aproximam ou distanciam. No Brasil, por exemplo, as terminologias como jogo, brinquedo e brincadeira confundem-se entre si, demonstrando uma precariedade na conceituação deste campo.

Kishimoto (2003) aprofundou seus estudos no sentido de esclarecer a complexidade do campo em questão e aponta que o jogo: I) pode ser visto como

o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; II) compõe um sistema de regras; e III) compõe um objeto. No primeiro caso, assume-se que cada contexto cria uma concepção de jogo, no entanto, isso não pode ser encarado como uma tarefa fácil, pois cada jogo é característico do contexto social em que está inserido. O arco e flecha, citado anteriormente, pode aparecer, em determinados países multiculturais, como um brinquedo ou como um instrumento destinado para a caça. Também é notável que em determinados períodos o jogo foi considerado uma inutilidade e em outros um recurso destinado a fomentar o aprendizado e a educação da criança.

No segundo caso, um sistema de regras possibilita identificar, em qualquer jogo, uma estrutura que caracteriza a especificidade da modalidade em questão. Vejamos o xadrez, damas e gamão. Todos são jogos de tabuleiro, porém, regras distintas nos permitem identificar suas particularidades. São essas regras que diferenciam o jogo de buraco do de tranca ou até mesmo o futebol do futsal.

O terceiro caso refere-se ao jogo enquanto objeto. Quando nos referimos ao xadrez, este se materializa nas peças, nos tabuleiros. No futebol e futsal, estes se materializam no local onde são praticados, campo ou quadra.

Kishimoto (2010, p. 20) aponta que “esses três aspectos citados permitem uma primeira compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam”.

O brinquedo é um objeto intimamente ligado à brincadeira, ao jogo. No entanto, apresenta uma característica que o difere do jogo. O brinquedo não apresenta um sistema de regras que organizam sua utilização. Um brinquedo pode ser um objeto confeccionado para finalidade lúdica ou até mesmo qualquer outro objeto que já tenha perdido sua função original, uma garrafa de refrigerante, por exemplo. Esta indeterminação quanto ao uso é que torna o brinquedo íntimo da criança e da brincadeira. Uma criança pode brincar sem o brinquedo, porém, sem ele é muito mais difícil a realização de uma atividade lúdica.

A boneca permite à criança várias formas de brincadeiras, desde a manipulação até realização de brincadeira como “mãe e filha(o)” ou “pai e filha(o)”. Da mesma maneira, uma garrafa plástica pode servir de incontáveis funções lúdicas.

O brinquedo representa determinadas realidades, oferecendo à criança a oportunidade de reproduzir situações existentes no cotidiano, na natureza e nas construções humanas. Os brinquedos reproduzem o mundo em que vivemos, representados por naves espaciais, carros de todos os tipos e finalidades, bonecos etc. e também podem incorporar o mundo da fantasia, o mundo imaginário criado pelos desenhos animados que passam nos programas televisivos.

Nota-se que o brinquedo sugere um mundo imaginário para a criança, já a

brincadeira é a ação que criança realiza ao jogar, ao mergulhar na ação lúdica. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.



Refleta

Caro aluno, você percebeu que existe uma ligação íntima entre os três conceitos propostos (jogo, brinquedo e brincadeira). Por qual razão a brincadeira e o jogo são passíveis de confusão? Será que o brinquedo construído pelo fabricante ou algum sujeito que constrói brinquedos é influenciado pelo contexto cultural? Será que cada cultura “enxerga”, educa e trata as crianças de maneiras diferentes e, conseqüentemente, brinquedos diferentes são oferecidos a elas?

O jogo e o ensino do esporte

Partindo do princípio que o jogo e o ato de brincar proporcionam à criança uma oportunidade rica de conhecimento do próprio corpo e descobertas por meio de experiências motoras, o jogo assume um papel importante no processo de ensino, vivência e aprendizagem no âmbito da Educação Física e do esporte. Além disso, o jogo, nas aulas de Educação Física, pode influenciar positivamente os insucessos quanto à aprendizagem de conteúdos ligados a matérias como Português e Matemática.

O pesquisador João Batista Freire (2005) realizou uma intervenção dentro de uma escola que não tinha aulas de Educação Física. Ele selecionou 48 crianças reprovadas em testes de raciocínio e procedeu da seguinte maneira: 24 crianças foram selecionadas para participar das aulas de Educação Física e as outras 24 crianças não participaram das aulas. Como resultado, as crianças que participaram das aulas de Educação Física obtiveram melhora de 80% na resolução de problemas dos testes. Contudo, quando ele verificou o desempenho das 24 crianças que não participaram do programa, houve melhora de apenas 20% nos resultados.



Pesquise mais

Para se aprofundar mais na intervenção realizada por João Batista Freire e estudar mais detalhadamente o procedimento das aulas ministradas por ele, recomendamos a leitura do texto a seguir:

FREIRE, J. B. Da escola para a vida. In: VENÂNCIO, S.; FREIRE, B. J. (Orgs.). **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas: Autores Associados, 2005.

Voltando para o nosso contexto, quisemos mostrar que ao brincar e ao jogar, a criança tem a possibilidade de se desorganizar e a partir daí se reorganizar, formando novas opiniões sobre o mundo que a cerca. Além disso, o jogo permite que a criança não esqueça uma aquisição aprendida. Observe uma criança que, pela primeira vez, conseguiu pegar um objeto, após exercer grande esforço, para soltá-lo e pegá-lo novamente, repetindo esta ação inúmeras vezes. O mesmo acontece com meninos e meninas que acabaram de aprender uma habilidade esportiva. Em todos os casos existe um prazer, uma euforia indescritível.

Consequentemente, o jogo permite manter a aprendizagem. Se uma habilidade que necessita de um grau de coordenação para ser executada não for mais exercitada, ela atrofia. Isto constitui um problema grave em qualquer idade, imagine, por exemplo, o que ocorre com a criança que não puder repetir movimentos que exigem coordenação.



Exemplificando

Voltando para os tempos de criança, quem não se lembra de quando aprendeu a assobiar, uns com os dedos indicadores no lábio, outros com o dedo mindinho, alguns só com os próprios lábios? Enfim, inúmeras maneiras. Para aperfeiçoar a arte do assobio foram dias e dias repetindo este gesto até que o som produzido fosse do nosso agrado.

O jogo também permite o aperfeiçoamento da aprendizagem. Existe, nas crianças, uma compulsão por repetir movimentos assimilados. Quando o jogo está à disposição delas, seja na escola, ou no tempo livre, consequentemente, conseguirão repetir suas aquisições e aperfeiçoar sua aprendizagem. Note como se tornam mais delicados os movimentos da criança após alguns meses ou anos repetindo um gesto, como a embaixada, o lançamento da bolinha de gude no alvo que fica mais preciso ou a facilidade de se empinar uma pipa.

Além da aprendizagem de novas habilidades, depois de tanto jogar e, consequentemente, repetir as assimilações, a criança está pronta para enfrentar novos desafios. Portanto, ela, que passou por todo este processo, sente-se confiante para tentar algo novo, tentando atingir outro patamar. Vamos recorrer, novamente, à criança que pega o objeto para soltá-lo. Depois de repetir este gesto, assimilar e aperfeiçoar, ela tentará fazer manipulações diferentes com o intuito de novas descobertas. Freire e Scaglia (2003, p. 171) comparam este processo de aprendizagem por meio do jogo com uma espiral:

Assim se completa uma volta na espiral da aprendizagem: a assimilação de uma situação nova; a repetição para não perder a habilidade adquirida, a repetição para fazer a manutenção dessa habilidade; a repetição para aperfeiçoá-la e, finalmente, o encorajamento para enfrentar um novo desafio, uma nova situação que mantenha laços com aquela que foi superada.



Assim, valorizar o jogo e, conseqüentemente, seu caráter lúdico significa considerar o processo de ensino-aprendizagem da perspectiva do aprendiz, especialmente se for criança, uma vez que para ela somente o lúdico faz sentido.



Assimile

A criança tem a necessidade de se movimentar, na maioria das vezes, faz isso por meio do jogo. Seja o simples fato de segurar um objeto e soltá-lo ou realizar uma tarefa motora mais avançada. No entanto, independentemente da nova aquisição, ambos são repetidos sistematicamente até que possam ser assimilados, mantidos e aperfeiçoados e, a partir disso, a criança descobre novas possibilidades de aprendizado, novos desafios. Apesar da compulsão da criança em repetir algo aprendido, o contexto em que está inserida tem de ser levado em consideração. Imagine que não é dada à criança a oportunidade de segurar um objeto para vivenciar o prazeroso jogo de soltar e pegar novamente ou se o tempo de jogo não for suficiente para repetir o movimento até uma assimilação completa. Quais seriam as conseqüências?

Sem medo de errar

Lembre-se de que na escola onde você trabalha foi estabelecido que o tempo destinado ao intervalo (recreio) dos alunos será menor. Após a implantação do novo horário, houve uma reunião entre pais, professores e diretoria. Levando em consideração a sua posição contrária à diminuição do tempo de intervalo, qual argumento você utilizaria para justificar a importância do tempo “livre” que o intervalo proporciona para a criança?

Caro aluno, você poderia argumentar que o tempo livre do intervalo é a oportunidade que a criança tem de vivenciar a riqueza do jogo, uma vez que é nesse momento que ela consegue obter novos aprendizados, novas aquisições motoras. O tempo do intervalo pode ser valioso no processo de ensino, vivência e aprendizagem.

Avançando na prática

Jogo, brinquedo e brincadeira

Descrição da situação-problema

A escola em que você trabalha como educador físico resolveu fazer uma grande comemoração na semana da criança. A coordenadora do projeto pediu que você escrevesse uma matéria no jornal semanal da escola falando sobre as diferenças entre o jogo, brinquedo e brincadeira. O público-alvo do jornal da escola são os próprios funcionários, os alunos e os pais dos alunos. Assim sendo, quais seriam os principais conceitos que você descreveria na matéria?

Resolução da situação-problema

Cada jogo apresenta algumas regras que o diferencia dos demais, levando em consideração o contexto social em que está inserido. O brinquedo, por sua vez, é uma peça essencial do jogo, uma vez que possibilita a representação de tarefas do cotidiano ou até mesmo da fantasia. Já a brincadeira é o ato de brincar durante o jogo.

Faça valer a pena

1. "A boneca é brinquedo para uma criança que brinca de 'filhinha', mas para certas tribos indígenas, conforme pesquisas etnográficas, é símbolo de divindade, objeto e adoração, ou seja, o jogo é um resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto cultural".

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2010. p.15.

O texto aponta como o jogo é visto na perspectiva cultural. No entanto, segundo a autora, o jogo possui outras características complementares. Sendo:

- I. Um sistema de regras.
- II. Apenas uma distração.
- III. Um objeto

É correto o que se afirma em:

- a) I, apenas.
- b) III, apenas.
- c) I e III, apenas.
- d) II e III, apenas.
- e) I, II e III.

2. A falta de espaço para brincar é um problema muito comum nos grandes centros urbanos. As brincadeiras são importantes para o crescimento e desenvolvimento das crianças, pois desenvolvem tanto habilidades perceptivo-motoras quanto habilidades sociais.

No aspecto motor, qual é a importância de se ter espaço e tempo para jogar?

- a) Permite a aquisição de novas habilidades motoras, sem a necessidade de repetir essa habilidade.
- b) Permite a exclusão de uma habilidade e aquisição de outra.
- c) Permite aquisição de habilidades, desde que tenha estímulos para isso.
- d) Não é possível a aquisição de habilidades por meio do jogo e da brincadeira.
- e) No jogo, a participação da criança está vinculada a uma especialização precoce.

3. "Os termos jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo".

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2010. p.15.

Esta afirmação aponta a dificuldade que envolve essas terminologias. Analise as afirmativas a seguir:

() A brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica.

() O brinquedo tem uma relação íntima com a criança e não possui regras quanto ao uso.

() O jogo não é influenciado pelo contexto cultural em que está inserido.

Sobre jogo, brinquedo e brincadeira, marque V para verdadeiro ou F para falso nas afirmativas apresentadas anteriormente e, a seguir, assinale a sequência correta:

- a) V, V e F.
- b) V, V e V.
- c) F, V e V.
- d) V, F e F.
- e) F, F e F.

Seção 1.2

Conceitos e características

Diálogo aberto

Na seção anterior, você explicou a importância do horário do recreio para as crianças jogarem e brincarem. No entanto, muitos dos participantes da reunião (principalmente os pais dos alunos) perguntaram qual era a diferença entre o jogo, brinquedo e brincadeira. Como você daria esta resposta?

Não pode faltar

Depois de um passeio sobre os processos histórico-culturais do jogo, brinquedo e brincadeira, você se deparou com a palavra “lúdico” algumas vezes. Talvez tenha percebido que ela está intimamente ligada ao jogo. De fato, falar de lúdico é fazer um jogo com as palavras, podemos fazer até uma analogia ao jogo de caça-palavras inserido em livretos de passatempo. Inúmeros pesquisadores, filósofos, pensadores apresentam trabalhos em que dedicaram seus esforços na tentativa de esclarecer e conceituar o lúdico. É claro que não pretendemos nos aprofundar nesses trabalhos, até porque precisaríamos de muitas páginas para conseguir realizar esta tarefa. No entanto, entender a essência, ainda que preliminar, sobre o lúdico é fundamental para o entendimento de qualquer jogo.

O termo lúdico é oriundo do latim *ludu*, que tem sido relacionado ao jogo, divertimento, algo que se faz por puro prazer. No campo específico da Filosofia, o lúdico foi direcionado a termos como: “divertimento” e “jubilo/alegria”, entretanto, muitos desses termos também são empregados para o jogo. Perceba que os verbetes jogo e lúdico várias vezes se confundem. Porém, considera-se que o lúdico é a manifestação do jogo. Para Huizinga (2005), a manifestação do lúdico ocorre no jogo, que tem sua essência no divertimento, prazer, agrado e alegria. O mesmo autor tenta resumir as principais características do jogo como uma atividade livre e “não séria” e exterior à vida habitual, mas que ao mesmo tempo é capaz de entreter o jogador de maneira intensa. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material e

objetivo, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo determinadas ordem e regras.

Outra manifestação da atividade lúdica é a festa. Quando alguns autores abordam a relação entre festa e jogo, apontam estreitas relações em suas características em comum, tais como: um refúgio da vida cotidiana, predomínio das manifestações de alegria, uma combinação de regras com liberdade. Resumindo, festa e jogo têm em comum seus elementos principais.

Outros campos de pesquisa das ciências humanas examinaram algumas características da natureza do jogo, tais como: "autotelismo, espontaneidade, prazer, falta de organização, liberação de conflitos e supramotivação" (TANI, 2009, p. 263).

O autotelismo significa que o jogo tem um fim em si mesmo, desinteressado, não comportando nenhum objetivo; o segundo critério considera que o jogo tem um caráter espontâneo, portanto, oposto às obrigações impostas; o terceiro critério é o prazer, partindo do princípio de que o jogo é essencialmente prazeroso; o quarto critério representa a falta de organização, ou seja, o jogo é desprovido de organização; já a liberação dos conflitos tem sido apontada como uma das características básicas do jogo. Com relação a este critério, o que se busca valorizar como um dos aspectos importantes é a função educacional da atividade lúdica; por fim, o último critério, a supramotivação, significa que o jogo começaria por motivos não embutidos na ação principal do próprio jogo.

Caro aluno, o jogo é um fenômeno complexo e está muito além das características citadas anteriormente, porém, este exercício teve como objetivo principal mostrar que alguns elementos do jogo e do lúdico podem se confundir.



Refleta

Pare e reflita: alguns elementos do jogo se confundem com o lúdico. Em qual momento de um jogo o lúdico se manifesta? Será que o lúdico se manifesta em atividades obrigatórias, como o trabalho? E no caso de uma aula de Educação Física escolar, em que muitas vezes o lúdico está presente, você, como professor, está trabalhando ou se divertindo? E, por último, será que todo jogo é prazeroso?

Ferraz (2002) faz uma reflexão mais detalhada sobre o jogo e a atividade lúdica no ensino do desporto e aponta uma descrição mais detalhada acerca dos critérios que norteiam esta complexa inter-relação. O autor faz algumas críticas e reflexões acerca das características do jogo e coloca em xeque algumas delas, especialmente quanto ao jogo voltado para o ensino do desporto. Não iremos detalhar os pontos levantados pelo autor, visto que o objetivo maior é esclarecer, ou melhor, fazer que você reflita

sobre esta temática da ludicidade. Não obstante, é imprescindível conhecer que definições norteadoras deste tema são passíveis de controvérsias, pois se trata de um objeto de estudo muito investigado, já que vários autores se debruçam nesse tema.



Pesquise mais

Aprofunde-se mais nas questões da ludicidade voltada para o ensino do desporto. O texto sugerido a seguir faz uma reflexão, de maneira simples, de algumas características dos jogos e do lúdico, bem como aponta alguns autores que buscaram entender esse tema.

FERRAS, O. L. A ludicidade e o ensino do desporto. In: TANI, G.; BENTO J. O.; PETERSEN, R. D. O. **Pedagogia do desporto**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006.

Para Freire (2002), jogo é tudo aquilo que sua percepção disser que é jogo. Ou seja, se você perceber que o que está observando ou vivenciando for um jogo, provavelmente, ele deve ser. Note que compreensão de jogo não é uma tarefa fácil, não se preocupe, pois vários autores esbarram nesta difícil tarefa. Kishimoto, por exemplo, deparou-se com este problema ao tentar classificar jogo, brinquedo e brincadeira:

Existem termos que por serem empregados com significados diferentes, acabam se tornando imprecisos como o jogo, o brinquedo e a brincadeira. A variedade de jogos conhecidos como faz-de-conta, simbólicos, motores, intelectuais ou cognitivos, de exterior, de interior, individuais ou coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticos, de adultos, de animais, de salão e inúmeros outros mostra a multiplicidade de fenômenos incluídos na categoria de jogo (1998, p. 1).

A autora também ressalta que a dificuldade cresce ao analisar situações consideradas como jogo, por exemplo: disputar uma partida de xadrez, um cachorro que corre atrás de uma bola, um tabuleiro com peões e uma criança que brinca com um carrinho. Estas diferentes categorias de jogos foram classificadas como a família dos jogos. A autora faz uma caracterização dos jogos com alguns elementos em comum citados no começo desse texto. Em síntese, os elementos da família dos jogos, segundo uma pesquisa realizada por Kishimoto, são:

1. Liberdade de ação do jogador ou caráter voluntário de motivação interna e episódica.
2. Regras implícitas ou explícitas.

3. Relevância do processo de brincar.
4. Não literalidade.
5. Contextualização do tempo-espaço.

Vários autores tentaram (e tentam) formular, ou até mesmo reformular, ideias sobre o fenômeno jogo; grande parte deles fazendo reflexões decorrentes do rico conceito de jogo elaborado por Huizinga. Scaglia (2005, p. 45) aponta que as premissas levantadas pelos campos da Sociologia e Filosofia não sustentam sozinhas o conceito de jogo:



premissas levantadas pela sociologia do jogo não sustentam sozinhas o conceito estabelecido [...] mesmo porque ele não pode ser explicado apenas com um inventário de suas características, muito menos, somente pelas evidências do comportamento lúdico. O que não quer dizer que as características do comportamento lúdico – ou ato do jogo – e seu inventário de características foram descartados na sua idealização. Elas explicam em partes o jogo, logo, em partes sustentam um conceito sistêmico.



Assimile

Caro aluno, alguns conceitos da afirmação apresentados na citação de Scaglia podem ser mais bem esclarecidos. Note que o autor evidencia que a caracterização do jogo é um objeto de estudo de diferentes campos da ciência. Porém, as premissas levantadas, ou seja, as ideias que formam as características do jogo, não são suficientes para defini-lo, uma vez que tais inventários de suas características explicam, em partes, o jogo. No entanto, o autor não descarta a óptica fragmentada do jogo, mas ressalva que elas sustentam um pensamento do jogo como um todo.

Freire (2002) faz algumas críticas aos autores que tentaram fragmentar o jogo por meio de caracterizações. O jogo é um fenômeno complexo circundado pela organização de suas estruturas e influenciado pelo ambiente em que está inserido. Se você parar para observar um grupo de crianças fazendo algum tipo de atividade, notará algumas características associadas aos conceitos de jogo. No entanto, somente elas podem definir se aquela atividade é um jogo. Imagine outro exemplo, você entra em um restaurante, na hora do almoço, e observa um grupo de pessoas conversando

espontaneamente em uma mesa. Provavelmente, você afirma que não estão jogando, no entanto, pode estar enganado.



Refleta

Procure identificar, em atividades executadas por crianças, situações de jogo. Tente anotar o que estão fazendo e explique, com suas palavras, o que estão fazendo que possa caracterizar esta atividade como jogo.

Essas reflexões evidenciam a complexidade do fenômeno jogo. Desta forma, ter uma visão cartesiana do jogo, ou seja, enxergá-lo somente por suas partes, pode comprometer o entendimento deste complexo fenômeno. O jogo pode se manifestar em vários cenários e situações. Uma partida de futebol muitas vezes é considerada como esporte, contudo, se duas crianças descalças “baterem bola” estarão jogando; por outro lado, se um grupo de crianças realiza um “pega-pega”, muitos falarão que elas estão brincando.

Daremos mais um exemplo da complexidade do jogo. Nos jogos que não destinados aos processos pedagógicos de ensino, podemos citar aqueles que acontecem fora da escola ou de outras instituições formais de ensino. Aparece na família, na rua, nos campos de futebol, nos horários de recreio escolar, na frente da TV, do computador, do videogame, entre tantos outros ambientes possíveis. Quanto ao jogo dentro da escola, existem algumas possibilidades a serem investigadas. Há evidências de que o jogo é utilizado na aprendizagem de matérias como Português e Matemática, porém, como o jogo pode ser utilizado nas aulas de Educação Física? Freire e Scaglia (2007) apontam que o jogo apresenta características interessantes, tais como: educar por símbolos; jogar para criar; e jogar para se descobrir.



Pesquise mais

Para saber mais sobre os jogos e suas implicações pedagógicas na Educação Física, pesquise o capítulo 11 do livro a seguir:

FREIRE, J. B.; SCAGLIA J. A. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Editora Scipione, 2007.

Outra questão que envolve a vida do homem são as esferas do lazer e da recreação. Estes dois termos, assim como o jogo, são objetos de estudo algum tempo. O lazer especificamente começou a ser investigado na sociedade europeia do século XIX. Uma série de nomes da filosofia social foram motivados pelas condições do trabalho industrial imposto na época, tais condições desrespeitavam um mínimo de dignidade

para o ser humano. Um dos nomes que surge em meados de 1880 é Lafargue, um militante socialista que publica um clássico manifesto intitulado como *O direito da preguiça*. Depois dele, diversos outros autores debruçaram seus esforços na investigação sobre o lazer, mas foi somente a partir dos anos 1950 que o lazer passou a ser objeto de estudo sistemático nas sociedades, tanto capitalistas quanto socialistas. Os estudos brasileiros demoraram, pelo menos, 50 anos, a partir do surgimento deste tema na Europa, para serem desenvolvidos. Este atraso talvez se deva ao fato de a sociedade europeia já estar mergulhada em um contexto industrial e grande parte da população brasileira ainda estar vinculada à vida rural.

Hoje encontramos a palavra lazer estampada em diversos lugares, anúncios de televisão, internet ou qualquer outro veículo de comunicação, propostas dos candidatos a cargos públicos, anúncios de imobiliárias, enfim, aparece com uma frequência cada vez maior. Para Marcellino (1996), a utilização da palavra lazer é uma simples associação com experiências individuais vivenciadas que caracteriza a sociedade de consumo. Desta forma, para algumas pessoas, lazer é jogar futebol, para outras é correr após o expediente de trabalho e assim por diante. No entanto, se para algumas pessoas o futebol, a corrida ou a jardinagem é considerada atividade de lazer, certamente isso não valeria no sentido amplo da palavra, para o jogador de futebol profissional, para o maratonista profissional ou para o jardineiro, que faz desta atividade manual seu sustento.

Assim, o lazer é considerado como lazer, propriamente dito, quando o binômio tempo e atitude relacionam-se mutualmente, quando o tempo de lazer é considerado aquele tempo em que o indivíduo não esteja fazendo nenhuma obrigação, seja no trabalho, com a família ou alguma atividade imposta. E atitude se caracteriza pelo tipo de relação entre o indivíduo e a experiência vivida, basicamente a satisfação provocada pela atitude.



Exemplificando

Observe os dias de domingo. Os amantes de futebol, geralmente, reservam este dia para reunir os amigos, comprar algumas bebidas, petiscos e assistir o time de coração jogar. Obviamente, este cenário evidencia um ambiente de lazer. Assim, podemos considerar que, para as pessoas que estão assistindo ao jogo, domingo e futebol são sinônimos de lazer. Porém, para o jogador profissional, esta conta não tem o mesmo resultado, devido a uma série de obrigações que lhe são impostas durante esse dia.

Quanto à recreação, originou-se a partir de duas correntes: a primeira que defende que a palavra vem do latim *recreatio* (que representa recreio, divertimento), sendo

derivada do vocábulo *recreare*, com o sentido de reproduzir, restabelecer, recuperar. Neste sentido, a recreação está direcionada ao objetivo de renovação e recuperação do trabalho. A segunda corrente deriva da palavra recreação, também no latim *recreare*, mas no sentido de recreio e divertimento. Nos dias atuais, impera a palavra recreação no sentido de realização de brincadeiras, especialmente para os públicos infantis.

Caro aluno, note como o jogo, o brinquedo e a brincadeira inserem-se em todas as esferas do lazer e da recreação, bem como são excelentes ferramentas pedagógicas na aprendizagem em diversas matérias constituintes dos currículos escolares, tais como: Português, Matemática, Educação Física, Geografia, História etc. Fizemos uma breve passagem sobre os conceitos e as características de lúdico, jogo, recreação e lazer. Apesar de na seção anterior já termos passado pelos conceitos de brinquedo e brincadeira, vimos, nesta seção, que os autores buscaram entender o jogo e o lúdico também se preocuparam em compreender a relação entre brinquedo e brincadeira. É claro que, se citarmos todos os autores, quase todos os conceitos e as características serão repetidas aqui sem necessidade. Uma obra clássica de Walter Benjamin (1984) aponta que o brinquedo é um instrumento da brincadeira, do brincar.



Pesquise mais

Para ter uma reflexão mais aprofundada, a obra de Walter Benjamin, um dos mais eminentes pensadores do século XX, é uma rica leitura. Benjamin fala sobre os brinquedos, livros infantis e o mundo peculiar das crianças.

BENJAMIN, W. **Reflexões**: a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Summus, 1984.

Sem medo de errar

Parta do princípio de que o jogo é um fenômeno complexo e a compreensão dele é muito ampla. Entretanto, o jogo apresenta um inventário de características que podem ser elencadas. Cite que ele é uma atividade voluntária, possui regras intrínsecas ou extrínsecas, que raramente são burladas pelos jogadores, e tem o fim em si mesmo, ou seja, não tem um objetivo concreto, a não ser o prazer de jogar. Uma vez definido o conceito, comece a explicar que a brincadeira é a ação concretizada pelas regras do jogo. Dê o exemplo de um jogo de bola entre duas crianças, que consiste, por regras criadas pelos próprios jogadores, em passar a bola com os pés de um para o outro. A ação de passar a bola é a brincadeira, já o brinquedo é um instrumento da brincadeira.

Avançando na prática

Tempo e atitude são fundamentais para o lazer

Descrição da situação-problema

Você trabalha em um acampamento infantil e é responsável por elaborar e ministrar jogos para os integrantes do acampamento todos os dias, além de, em algumas ocasiões, participar das atividades. Você tinha direito a um dia de folga durante a semana e, sempre que estava de folga, aproveitava para dormir bastante. Em um dia desses (de folga), um dos funcionários questionou sobre o porquê de ficar muito cansado, uma vez que suas obrigações eram jogar e se divertir com as crianças. Ele questionava se seu trabalho era um lazer? Quais argumentos você utilizaria para contrapor a opinião desse funcionário?

Resolução da situação-problema

Argumente dizendo que para uma atividade ser considerada como lazer ela não pode estar relacionada com o trabalho, assim, por mais que você esteja envolvido no ambiente de jogos e brincadeiras, muitas vezes, a sua atitude não é prazerosa. Outra característica está relacionada ao tempo, ou seja, o lazer se manifesta quando o indivíduo está no seu tempo livre, longe de qualquer tipo de obrigação.

Faça valer a pena

1. O jogo é um fenômeno complexo que tem como característica uma atividade voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas e tem um fim em si mesmo, acompanhado de uma alegria que é diferente da vida cotidiana.

(HUIZINGA, J. *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2005. p. 12.)

Segundo o texto, o jogo apresenta algumas características harmoniosas. Do ponto de vista da prática corporal, como isso pode ser benéfico para o indivíduo que pratica o jogo?

- a) Incentiva a competitividade.
- b) Possibilita um melhor refinamento técnico.
- c) Melhora o aspecto tático.
- d) Permite maior gama de experiências em virtude de seu caráter lúdico.
- e) A manifestação lúdica não influencia na aprendizagem.

2. Um professor de Educação Física levou todos seus alunos do ensino infantil para uma sala cheia de brinquedos, uma brinquedoteca. Todos os brinquedos, das mais diversas formas e variedades, estavam à disposição das crianças. A única intervenção do professor foi espalhar os brinquedos para que as crianças tivessem alcance.

Considerando o texto apresentado, julgue as asserções a seguir:

I. Os brinquedos foram deixados na altura das crianças, assim elas poderiam escolher livremente para que a brincadeira fosse de caráter espontâneo.

II. Os brinquedos são uma extensão da brincadeira e oportunizam maiores possibilidades para a brincadeira.

III. O brinquedo não influencia na brincadeira da criança.

É correto o que se afirma em:

- a) I, apenas.
- b) I e II apenas.
- c) I, II e III.
- d) III, apenas.
- e) I, e III apenas.

3. Nas reivindicações das associações de moradores, nos luminosos das lojas, nos anúncios de imobiliárias, nas propostas dos candidatos a cargos públicos, nos títulos das revistas, nas seções dos jornais, e em muitas outras situações da vida cotidiana, a palavra “lazer” vem aparecendo com uma frequência cada vez maior, que não se verifica até bem pouco tempo atrás, pelo menos com tanto destaque.

(MARCELLINO, N. C. **Estudos do lazer**: uma introdução. Campinas: Autores Associados, 1996, p. 25.)

Considerando a leitura do texto de Nelson Carvalho Marcellino, assinale a alternativa correta.

- a) O lazer pode estar inserido no ambiente profissional.
- b) O lazer não precisa ser prazeroso.
- c) O lazer tem que ser imposto ao indivíduo.
- d) O lazer é voluntário e precisa ser prazeroso, fora de um ambiente de obrigações.
- e) O lazer só ocorre para as crianças.

Seção 1.3

O jogo na Educação Física

Diálogo aberto

Após as discussões na reunião, os argumentos que você utilizou convenceram os pais dos alunos da importância dos jogos no desenvolvimento dos alunos. Por isso, a diretora da escola resolveu voltar atrás e reinstalou o horário de intervalo normal (sem a diminuição do tempo) e, além disso, propôs novos horários para as aulas de Educação Física. Com qual propósito você utilizaria os jogos e as brincadeiras nas aulas de Educação Física?

Não pode faltar

Caro aluno, na seção anterior você observou algumas características pertinentes ao lazer e à recreação, nesta seção, continuaremos a discutir o lazer e a recreação acrescentando a Educação Física. Em comparação à sociedade europeia, a discussão do lazer teve seu início tardio no Brasil, mas em ambos os casos o interesse pelo lazer foi impulsionado pelo lugar privilegiado que a questão do tempo livre assumiu, ou seja, as pessoas estavam mais interessadas em saber como a sociedade se comportava fora das obrigações diárias. Sendo assim, não demorou muito para os autores assumirem em seus trabalhos as práticas corporais como conteúdo das atividades de lazer e recreação.

As atividades relacionadas ao lazer podem ser classificadas em seis áreas fundamentais, entre elas: os interesses artísticos, os intelectuais, os manuais, os turísticos, os sociais e os físicos. Para Marcellino(1996, p. 18), "as práticas esportivas, os passeios, a pesca, a ginástica e todas as atividades onde prevalece o movimento, ou o exercício físico, incluindo as diversas modalidades esportivas, constitui o campo dos interesses físicos". Esta divisão tem a finalidade de classificar as atividades para fins didáticos, pois muitas atividades podem apresentar características de dois ou mais grupos.



Exemplificando

Tome como exemplo as caminhadas ecológicas ou os esportes praticados na natureza. Estes podem ser classificados como integrantes do grupo ou áreas de interesse físico, turístico ou mesmo sociais. Assim, não há como isolar as atividades, mas sim classificá-las considerando suas características predominantes.

Caro aluno, fique atento à proximidade entre lazer e atividades esportivas. Ambos estão constantemente presentes em nossas vidas, entretanto, qual é a relação entre eles? Antes de responder esta pergunta, vamos buscar outra resposta para a seguinte questão: o que é Educação Física? Obviamente, você encontrará inúmeras definições para essa questão (e não deixe de procurar!), mas atente-se para a reflexão de Soares et al. (2009), que apontam a Educação Física como uma área do conhecimento que sistematiza e desenvolve as manifestações da cultura corporal, como: ginástica, luta, dança, circo e esporte. Preste atenção, pois a resposta da segunda pergunta direciona a resposta da primeira, visto que um dos grupos que compõem as atividades de lazer corresponde às manifestações destinadas aos cuidados da Educação Física. Esta, por sua vez, sistematiza esses conteúdos para serem usados nos processos de ensino, vivência e aprendizagem.

Desta forma, um dos recursos pedagógicos utilizados para mediar o processo dessas ações é o jogo. Lembrando: o jogo como um fenômeno complexo e, dentro desta perspectiva complexa, é compreendido como "uma categoria maior, uma metáfora da vida, uma simulação lúdica da realidade, que se manifesta, que se concretiza quando as pessoas fazem esporte, quando lutam, quando fazem ginástica, ou quando as crianças brincam" (FREIRE; SCAGLIA, 2003). Volte ao início deste texto e observe que propomos acrescentar outro item nesta discussão, além do lazer e da Educação Física. Note que, ao final da afirmação citada anteriormente, este item ausente é revelado mostrando a relação entre a Educação física, a recreação e o jogo. Ao lembrar a etimologia da palavra recrear, originada no latim *recreare*, que significa restaurar, recuperar, renovar, reanimar, ou seja, as atividades como brincar por meio de um jogo proposto pela aula Educação Física podem atingir o objetivo da recreação. Assim, você pode notar uma íntima relação entre os jogos, o lazer, a recreação e a Educação Física. Nos próximos parágrafos exploraremos os jogos em diferentes fases do desenvolvimento humano e abordaremos a sua significância em cada uma delas.

Tudo indica que nós, seres humanos, nascemos para aprender. Observe, por exemplo, que o tempo de gestação de outros mamíferos é maior que nos seres humanos e grande parte deles nascem com todo o conhecimento necessário para sobreviver o resto de suas vidas, ou seja, estes animais já nascem preparados para a vida fora do útero materno. Por sua vez, o ser humano não nasce preparado e uma boa parte da aprendizagem é conquistada pelos estímulos, culturais, sociais e ambientais

em que está inserido. Nesta segunda gestação, aprendemos o que não foi aprendido na barriga da mãe, portanto, caracterizados como animais com extremo talento para aprender.

Não queremos cansá-lo com teorias biológicas sobre o aprendizado, mas direcionar seu pensamento de que cada fase tem uma maneira de perceber o mundo que nos cerca e aprender com ele. Na infância, as crianças exercitam intensamente suas funções simbólicas para o aprendizado. Pare e pense: já viu uma criança realizando uma atividade livre que não seja de fantasiar, brincar com os símbolos? O brincar ou a brincadeira – considerados com o mesmo significado neste texto – é atividade principal da criança. Sua importância reside no fato de ser uma ação livre, iniciada e conduzida pela criança, com a finalidade de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si mesma, os outros e o mundo em que vive.

Reafirmando a importância do jogo e da brincadeira para o desenvolvimento infantil, o Plano Nacional da Primeira Infância aponta que quando crianças jogam e brincam entram em contato com suas fantasias e com os seus sentimentos, conhecem a força e o limite do próprio corpo e estabelecem relações com o outro. No jogar, elas testam suas habilidades, aprendem regras de convivência, desenvolvem linguagens e expressões, além de ampliarem sua percepção sobre o ambiente que as cerca.



Pesquise mais

Procure no Plano Nacional de Primeira Infância especificamente o capítulo “Do direito de brincar ao brincar de todas as crianças”. Esse capítulo reafirma a importância do brincar para o desenvolvimento infantil, além de enfatizar que tal fenômeno é um direito da criança.

REDE NACIONAL PRIMEIRA INFÂNCIA. **Plano Nacional pela Primeira Infância**. Brasília: [s.n.], 2010.

Você observou, em seções anteriores, que o ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem (HUNZINGA, 2010). A partir desta premissa, autores como Piaget e Vygotsky elaboraram concepções de desenvolvimento infantil por meio do jogo (GALLAHUE; OZMUN, 2001). Na concepção piagetiana, os jogos consistem em uma simples assimilação funcional, em um exercício das ações individuais já aprendidas, gerando ainda um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações. Já na visão de Vygotsky, o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É por meio do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Nesta direção, os jogos, no desenvolvimento infantil, podem ser classificados

de acordo com o critério adotado. No entanto, os trabalhos de Piaget contribuíram bastante para a educação lúdica, caracterizando a natureza do jogo em cada fase do desenvolvimento humano. Na fase sensório-motora (do nascimento aos dois anos), a criança constrói o significado do seu mundo pela coordenação de experiências sensoriais com o movimento, assim, jogos sensório-motores ou jogos de exercício possibilitam a criança olhar, apalpar, ouvir e pegar objetos, servem e contribuem para o seu desenvolvimento.

Na fase de pensamento pré-operacional (dois aos sete anos), a criança pequena demonstra crescente pensamento simbólico, é a fase do faz de conta. Jogos simbólicos e brincadeiras servem como meios de assimilação e ocupam a maior parte das horas que a criança passa acordada. As brincadeiras de faz de conta são importantes ferramentas para o aprendizado, ainda mais pelo fato de que a criança, nesta fase, é egocêntrica e necessita de estímulos para o aprendizado de regras e valores familiares.



Pesquise mais

Para saber mais sobre o simbolismo e como uma aula de Educação Física é elaborada com esta característica, leia o texto *Salvando a Rapunzel: o jogo simbólico na escola*. A autora conta como foi o desenvolvimento de um jogo simbólico e como foi a interação entre criança e professor.

FREIRE, J. B.; VENÂNCIO, S. (Orgs.). **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas: Autores Associados, 2005.

Na fase de operações concretas (sete a 11 anos), a criança raciocina logicamente sobre eventos concretos e consegue classificar objetos de seu mundo em vários ambientes. Nessa fase, os jogos transformam-se em construções adaptadas, exigindo sempre mais o trabalho efetivo e participativo no processo de aprendizagem, que começa a sistematizar o conhecimento existente. Os jogos com regras estabelecidas são importantes nessa fase de aprendizado, pois esses jogos indicam a descentração dos sujeitos (por oposição ao egocentrismo). No jogo de regras, as crianças levam em consideração a presença dos outros participantes e jogam para uma mesma finalidade. A regra é, inicialmente, um elemento categórico para o jogo. Com a evolução da descentração e da capacidade de coordenação entre os sujeitos, a regra passa a ser vista como produto de negociação e o contexto do jogo é levado em conta.

Seguindo a lógica cronológica e biológica do desenvolvimento, a próxima fase é a de operações formais, destinada às crianças que estão entrando na fase da puberdade, portanto, deixaremos pra explorar essa fase mais adiante.

Caro aluno, cremos que você a notou a importância da utilização de jogos no

desenvolvimento infantil e o quão rica é essa experiência para a criança quando é dada a ela a oportunidade de vivência, especialmente por meio de jogos de caráter sensorio-motor, jogos simbólicos e jogos de regras. O primeiro ocorre pela repetição de movimentos e gestos, pelo simples prazer que a criança tem em executá-los, como emitir sons, agitar os braços e as pernas, andar, sacudir objetos, correr, entre outros. Neste caso, perceba a importância do brinquedo como instrumento fomentador dessa aprendizagem.

O segundo jogo caracteriza-se pela assimilação da realidade por meio de fantasias. Presencia-se esse fenômeno quando uma criança pega um cabo de vassoura e transforma-o em um cavalo ou quando um copo de areia na praia significa um castelo e assim por diante. Ainda nessa fase, as crianças são muito egocêntricas, portanto, os jogos são voltados para satisfazer os seus próprios desejos e vontades.

Por fim, mais adiante, os jogos com regras são recursos para auxiliar no processo de socialização e respeito pelos outros participantes do jogo. Observe um grupo de crianças de seis anos jogando bola, provavelmente todos irão correr na mesma direção, buscando o objetivo principal, que é chutar, pegar ou tocar a bola. Entretanto, se você observar o mesmo jogo, com crianças de dez anos, é provável que você consiga enxergar alguns passes entre os jogadores e noções de que se jogarem juntos podem obter êxito na atividade.



Assimile

Note a gama de possibilidades de vivência e aprendizagem que os diferentes tipos de jogos podem oferecer para o desenvolvimento infantil. Desde o primeiro contato com o mundo externo (fora da barriga da mãe) até o período de grande transformação da adolescência, evidenciamos que somos animais que nascem despreparados para o mundo, entretanto, possuímos enorme capacidade de aprendizado, desde que sejamos estimulados para este fenômeno.

Já na adolescência, ou melhor dizendo, na transição da pré-adolescência para a adolescência, o ser humano encontra-se na fase de operações formais (dos 11 anos em diante). Nessa fase, a infância termina e a juventude começa quando o indivíduo entra no mundo das ideias, ou seja, o adolescente é capaz de raciocinar logicamente e de maneira mais abstrata e idealista. Ademais, na adolescência, o indivíduo apresenta modificações, tanto físicas quanto intelectuais, morais ou sociais. Trata-se de uma das mudanças mais bruscas e significativas na vida do ser humano. Na esfera do desenvolvimento motor, essa fase coincide com aquisição de habilidades motoras especializadas, e tais movimentos são utilizados em tarefas complexas presentes na vida diária, na recreação e, principalmente, nos jogos com objetivos esportivos.

Os jogos, por exemplo, tornam-se ferramentas interessantes no desenvolvimento do adolescente, uma vez que o esporte é um fenômeno de múltiplas possibilidades, promove não somente a aprendizagem das questões técnicas e táticas, mas também pode promover e discutir valores. Veja o que diz Freire e Scaglia (2003, p. 27): "seu anseio por alterar as regras morais poderia ter boa acolhida no esporte. O ambiente do jogo é especialmente adequado para o adolescente dar vazão ao seu sentido crítico". Outra característica importante é a presença de um universo competitivo marcante, embora a competição seja um sentimento intrínseco do ser humano, desde as fases citadas anteriormente, é na adolescência que o sentimento competitivo tem destaque. Caro aluno, De Rose Jr. e Korsakas (2006) destacam que por volta dos 11 anos a criança atinge um estado de prontidão esportiva, que lhe permite participar de competições mais organizadas, mas, ainda assim, diferentes, dos sistemas competitivos adultos, uma vez que esse sistema competitivo tem como objetivo promover o desenvolvimento de todos os aspectos motores, cognitivos, sociais e morais da criança. Ademais, perceba que a vida diária de uma pessoa (adolescente ou não) depara-se constantemente com situações que requer altas manifestações das qualidades de superação como aquelas apresentadas pelo jogo e pelas competições esportivas.



Refleta

Há algum tempo a competição foi o aspecto mais perverso do esporte por promover valores exacerbados de concorrência e individualismo. Por que você acha que isso aconteceu? Como você exploraria a competição como mais uma estratégia de ensino-aprendizagem?

O jogo é coisa de criança, certo? Também. Este fenômeno está presente tanto na criança quanto no adulto. O jogo na infância passa por etapas que se iniciam com os jogos de exercício, seguidos, posteriormente, pelos jogos simbólicos e, por fim, pelos jogos de regras. É importante frisar que partiremos do pressuposto de que adulto já tenha vivenciado essas experiências do decorrer de sua trajetória evolutiva, assim o adulto percebe o jogo de uma maneira diferente da perspectiva infantil, pois a estrutura de pensamento do adulto é diferente. É uma estrutura formada por um pensamento formal, tendo mecanismos de representação e operação construídos. Mas, afinal, como o jogo acontece na vida adulta?

O adulto consegue jogar com as atividades do cotidiano, como a atuação profissional, a leitura de um livro, uma viagem, na prática de uma modalidade esportiva etc. Perceba que, diferentemente da criança, o adulto sabe que está jogando e muitas vezes relaciona o jogo com as atividades sérias (atividades não necessariamente lúdicas). Assim, neste sentido, o jogo na fase adulta é referente a todas as atividades

“sérias” que são tratadas, também, como diversão, pois são prazerosas para a pessoa. Acontece, muitas vezes, quando o adulto realiza determinada atividade pela satisfação e pelo prazer de realizar, e não, simplesmente, porque precisam ser feitas.

Outra evidência do jogo na fase adulta é que quando o sujeito joga “o próprio jogo” ele revive os jogos produzidos na infância, entretanto, de maneira diferente. Faça o exercício de voltar algumas páginas e releia sobre os jogos de exercício ou jogos sensório-motores novamente. Perceba que o jogo sensório-motor faz parte do desenvolvimento da criança e auxilia na interação com o ambiente. No adulto, esta categoria de jogo está presente na aprendizagem, no treino de uma modalidade esportiva ou em algum gesto. Tome a dança como exemplo, a cada ensaio realizado ou a cada treino aprende-se mais e novas habilidades são adquiridas.



Refleta

Imagine-se aprendendo a tocar um novo instrumento musical. Em primeiro lugar, você irá sentir sua textura, peso, tamanho, formato e outras características pertinentes. Provavelmente irá toca-lo para ouvir qual o som que esse instrumento produz e após essa primeira familiarização repetirá os gestos até se aperfeiçoar. Faça uma analogia do procedimento de aprendizagem para se tocar um novo instrumento com uma criança descobrindo a textura de um novo objeto.

O jogo simbólico para o adulto é similar ao da criança, em ambos os casos são evidentes no mundo da fantasia, no faz de conta. No adulto, essa fantasia é encontrada no mundo da dramaturgia, seja o sujeito o expectador ou não. Por fim, há o jogo de regras, que pode ter muitos exemplos – um famoso é o futebol.

Nesta breve contextualização, você pode afirmar que o jogo não é um fenômeno exclusivo do universo infantil e também se realiza na fase adulta. No adulto nem sempre é espontânea a atividade de jogar, porém na criança o jogo é espontâneo, ou seja, se o ambiente é propício, a criança joga. No adulto, o ambiente pode estar voltado para o jogo, mas o jogo não necessariamente é espontâneo. De maneira mais simples, o jogo pode estar lá, no entanto, não é jogado. A explicação plausível para este acontecimento é a relação que o indivíduo na fase adulta tem com o mundo. Por conta da necessidade de dar objetivos às suas ações na direção de elas serem produtivas, o adulto prioriza as ações que “servem para alguma coisa” ao invés de ações que não têm como prioridade uma finalidade, um objetivo. Note que o jogo, nessa fase, depende do sentido que o sujeito dá a ele. Assim, o jogo, para o adulto, é norteador por motivações provenientes de estímulos extrínsecos e intrínsecos, o jogo pode ser lúdico ou não, dependendo da maneira que o sujeito encara esta situação.

Sem medo de errar

Fazendo uma referência ao Plano Nacional da Primeira Infância, o ato de brincar, por meio do jogo, estimula o desenvolvimento e a percepção das fantasias e dos sentimentos da criança, além de conhecer os limites do próprio corpo, bem como sua força e fraqueza. A interação da criança com o ambiente que a cerca é fomentado pelo jogo, uma vez que este oportuniza, em diversos momentos, a desorganização e reorganização do ambiente. Ademais, no jogar, a criança testa suas habilidades, aprende regras de convivência, desenvolve linguagens e expressões. A criança que não joga tem alta probabilidade de se tornar um adulto frustrado e com deficiência no desenvolvimento de processos cognitivos, como a tomada de decisão ou, ainda, capacidade de relacionamentos interpessoais.

Avançando na prática

Metáfora do “peregrino” e “turista”

Descrição da situação-problema

A metáfora de Yves de La Taille (2009) trata da relação entre “peregrino” e “turista”. Ambos viajam e possuem uma “meta geográfica”, no entanto, a escolha da meta ocorre de forma distinta. Para o peregrino, a viagem é uma busca existencial. Já o turista escolhe a viagem por atrativos turísticos, ou seja, tem um objetivo. Como você relacionaria a metáfora com os fatores motivacionais que norteiam o jogo na fase adulta?

Resolução da situação-problema

Relacionando essa metáfora com o jogo norteado por fatores motivacionais, nota-se, no primeiro caso, como alguém intrinsecamente motivado trata a viagem como um jogo que tem fim em si mesmo, sem finalidade. O turista, ainda que tenha prazer com a viagem, tem como propósito o produto final dela, a chegada.

Faça valer a pena

1. Com o seu jogo simbólico, a criança, além de aprender e apreender o mundo, inconscientemente brincava de “Deus”, pois, ao passo de seu egocentrismo, deformava o mundo para entendê-lo, ou seja, ela jogava com o real e o fazia adaptar-se a ela.

SCAGLIA A. Jogo um sistema complexo. In: VENÂNCIO, S.; FREIRE, J. B. (Orgs.). **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas: Autores Associados, 2005, p. 22.

Enunciado: O texto apresentado é uma pequena citação do autor explicando o simbolismo do jogo. Na concepção de Piaget sobre o jogo simbólico é correto afirmar que:

- a) O jogo simbólico acontece no período sensório-motor.
- b) O jogo simbólico ocorre na fase de operações concretas, na qual a criança consegue realizar jogos coletivos.
- c) O jogo simbólico está relacionado ao abandono do sentimento egocêntrico.
- d) O jogo simbólico ocorre na fase pré-operatória.
- e) O jogo simbólico ocorre na fase de operações formais.

2. No jogo de regras, as crianças levam em consideração a presença dos outros participantes e jogam para uma mesma finalidade. A regra é, inicialmente, um elemento categórico para o jogo. Com a evolução da descentração e da capacidade de coordenação entre os sujeitos, a regra passa a ser vista como produto de negociação e o contexto do jogo é levado em conta. O jogo de regras aparece na estrutura de pensamento operatório.

I. Os jogos de regras acontecem na fase de operações formais, atingindo o auge aos dois anos.

II. Os jogos de regras acontecem na fase de operações formais, dos sete aos 11 anos.

III. Os jogos de regras acontecem na fase de operações concretas, dos sete aos 11 anos.

De acordo com o texto apresentado, é correto o que se afirma em:

- a) I, apenas.
- b) I e II, apenas.
- c) II, apenas.
- d) I, II e III.
- e) III, apenas.

3. Os jogos não são atividades exclusivas do universo infantil. Na fase adulta, as pessoas vivenciam atividades diárias que podem ser consideradas como jogo. Ademais, o jogo de exercício ou sensório-motor, o jogo simbólico e o jogo de regras podem ser identificados na vida do adulto.

I. O jogo, para o adulto, é norteado por fatores motivacionais extrínsecos, porém não intrínsecos.

II. O jogo, para o adulto, é norteado por fatores motivacionais intrínsecos, porém não extrínsecos.

III. O jogo, para o adulto, é norteado por fatores motivacionais extrínsecos e intrínsecos.

Para a criança, o jogo é espontâneo. Porém, na fase adulta, esta espontaneidade não está muito bem definida. Julgue as assertivas apresentadas e assinale a alternativa correta.

- a) I, apenas.
- b) II, apenas.
- c) I e II, apenas.
- d) III, apenas.
- e) I e III, apenas.

Referências

- BENJAMIN, W. **Reflexões**: a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Summus, 1984.
- DE ROSE JR., D.; KORSAKAS, P. O processo de competição e o ensino do desporto. In: TANI, G.; BENTO, J. O.; PETERSEN, R. D. (Orgs.). **Pedagogia do desporto**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006.
- FREIRE, J. B. **Jogo, entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados, 2002.
- _____. Da escola para a vida. In: VENÂNCIO, S.; FREIRE, B. J. (Orgs.). **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas: Autores Associados, 2005.
- FREIRE, J. B.; SCAGLIA A. J. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2003.
- GALLAHUE, D. L.; OZMUN, J. C. **Compreendendo o desenvolvimento motor**: bebês, crianças, adolescentes e adultos. São Paulo: Phorte, 2001.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 13. ed. São Paulo, Cortez, 2010.
- LA TAILLE, Yves de. **Formação ética**: do tédio ao respeito de si. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer**: uma introdução. Campinas: Autores Associados, 1996.
- REDE NACIONAL PRIMEIRA INFÂNCIA. **Plano Nacional pela Primeira Infância**. Brasília: [s.n.], 2010.
- SCAGLIA A. Jogo um sistema complexo. In: VENÂNCIO, S.; FREIRE, J. B. (Orgs.). **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas: Autores Associados, 2005.
- SOARES, Carmen Lúcia et al. **Metodologia do ensino de Educação Física**. 2. ed. rev. São Paulo: Cortez, 2009.

Classificação dos jogos, brinquedos e brincadeiras

Convite ao estudo

Caro aluno, é com grande satisfação que começamos esta segunda unidade de estudo, na qual faremos uma breve contextualização sobre a classificação de jogos, brinquedos e brincadeiras. As definições desses verbetes e a importância do jogo nas diferentes fases de desenvolvimento já foram abordadas na unidade anterior, portanto esta unidade será direcionada para as diversas formas que o jogo pode se manifestar.

Nesta unidade, você será capaz de conhecer estratégias, métodos e técnicas relacionados a jogos, brinquedos e brincadeiras, propor atividades interligadas a eles, bem como identificar diferentes tipos de jogos e saber da importância dos jogos e das brincadeiras tradicionais para o desenvolvimento infantil. Além disso, disso, você será capaz de elaborar diferentes jogos e brincadeiras sensoriais, motoras e pré-desportivas.

Agora, atente ao problema a seguir: você já aprendeu que o jogo proporciona um desenvolvimento sadio e harmonioso, sendo uma prática instintiva da criança e muitas vezes do adulto. Ao jogar e brincar, a criança torna-se mais independente, tem seus sentidos (visual, auditivo, tátil, espacial, entre outros) estimulados, valoriza a cultura popular, desenvolve habilidades motoras e exercita a imaginação e a criatividade. Assim, a inteligência emocional é aprimorada, a integração aumenta e o desenvolvimento é promovido de forma sadia e harmoniosa. Considerando os fatores apresentados, a Secretaria de Esportes onde você trabalha como coordenador esportivo resolveu reformular as aulas de esportes e pediu que você seja responsável por essa reformulação, utilizando diversos tipos de jogos. Para isso, quais jogos você utilizará? Os jogos para desenvolver as habilidades motoras são os mesmos para o

ensino de modalidades esportivas? Em qual situação os jogos tradicionais têm espaço nesse processo de ensino-aprendizagem?

Sabemos que essas questões, a princípio, parecem não fazer sentido ou até mesmo não ter resposta, porém no decorrer dos seu estudos você que essa unidade tratará de temas como: classificações de jogos, brinquedos e brincadeiras, jogos e brincadeiras tradicionais e jogos e brincadeiras individuais e coletivos.

Bons estudos!

Seção 2.1

Classificações de jogos, brinquedos e brincadeiras

Diálogo aberto

Ao analisar todas as turmas e traçar um perfil para cada uma delas, você observou que uma turma de crianças de sete anos, matriculada nas aulas de modalidades coletivas (futebol, basquete, handebol e outras), leva seus familiares (a maioria deles pais e avós) para assistirem as aulas. Você também observou que o professor tinha dificuldade em conduzir as aulas no sentido de introduzir novos jogos ou novas brincadeiras para aprimorar a aprendizagem das crianças, ou seja, os pequenos alunos só se interessavam em “jogar bola”. Porém somente alguns deles se destacavam nessa tarefa, enquanto os outros ficavam correndo atrás da bola. Percebendo a dificuldade do professor e a sua inquietação, um dos avós dos alunos conversou com você dizendo que na época de infância dele realizavam-se diversas brincadeiras pelas quais as crianças se interessavam. Como você poderia utilizar as ideias do avô de um dos alunos para melhorar a aula de Educação Física?

Não pode faltar

Caro aluno, a partir de agora passaremos por uma breve discussão sobre os jogos e as brincadeiras tradicionais. Você pode perceber que na sociedade em que vivemos a reestruturação urbana, a vida cotidiana direcionada à realização de tarefas, impulsionadas pelo trabalho e pelas influências da televisão e dos jogos eletrônicos, impactou na realização dos jogos e das brincadeiras. De fato, grande parte dos jogos e das brincadeiras tradicionais que encantam e fazem parte do cotidiano de várias gerações de crianças estão desaparecendo na atualidade por causa das transformações do ambiente urbano. Procure observar a importância dos jogos e das brincadeiras tradicionais, uma vez que ambos auxiliam na educação e socialização da criança, pois jogando e brincando ela estabelece vínculos sociais, aceita a participação de outros integrantes, aprende a ganhar e a perder, entre outras características positivas. Nesse sentido, as aulas de Educação Física podem contribuir no resgate dos valores culturais e no desenvolvimento das crianças na sociedade.

Desse modo, você pode constatar que os jogos e as brincadeiras tradicionais desenvolvem papéis importantes dentro do universo infantil, contribuindo para a facilitação do grau de compreensão da criança, para o enriquecimento pedagógico da escola e como uma poderosa ferramenta para o desenvolvimento cognitivo e motor. Nesse sentido, convido-o para uma leitura na qual abordaremos os conceitos e a origem de algumas brincadeiras tradicionais.

Kishimoto (2010) considera o jogo e a brincadeira tradicional como parte da cultura popular e, ainda, que esse tipo de manifestação de brincadeira guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. Ademais, as brincadeiras tradicionais foram desenvolvidas especialmente de modo oral, ou seja, foram criadas por meio das expressões da linguagem. Assim, dificilmente ficam cristalizadas e estão sujeitas a transformações, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. A autora continua a contextualização dos jogos e brincadeiras tradicionais destacando que eles são elementos folclóricos e, por se caracterizarem como tal, apresentam particularidades de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade.

Esses jogos apresentam características de anonimato, pois ninguém conhece os criadores de brincadeiras tradicionais, como a amarelinha e o pião. A tradicionalidade e a universalidade se debruçam no fato de que povos distintos e antigos, como os da Grécia e do Oriente, brincavam de amarelinha, soltavam papagaios ou pipas e até nos dias atuais as crianças o fazem quase da mesma forma. Essa manutenção das brincadeiras ao longo do tempo é explicada pela força da transmissão oral. No entanto, determinadas brincadeiras que foram transmitidas de geração em geração, por meio de conhecimentos empíricos, preservaram sua estrutura inicial, outras foram mudando e receberam novos conteúdos e significados.

Perceba que a brincadeira e os jogos tradicionais são manifestações livres e espontâneas da cultura popular e, como relatado anteriormente, têm a função de perpetuar a cultura infantil e aprimorar formas de convivência social, além de proporcionar o prazer de brincar.



Pesquise mais

Para se aprofundar mais nas características e nos conceitos dos jogos e das brincadeiras tradicionais brasileiros, leia a obra indicada a seguir, que irá ajudá-lo na compreensão desses poderosos instrumentos de aprendizagem.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

No Brasil, os jogos e as brincadeiras tradicionais são considerados como parte da cultura popular, porém grande parte dessas brincadeiras tem seu período histórico desconhecido. Como sabemos, caro aluno, o Brasil é um país com grande miscigenação de raças, por isso é complicado conhecer a origem dessas brincadeiras. O primeiro indício de brincadeiras surgiu com o folclore lusitano trazido pelos primeiros colonizadores; ele incluía contos, histórias, lendas, superstições, bem como jogos, festas e valores.

Segundo Cascudo (2001), os portugueses foram responsáveis por inserir na prática lúdica da infância brasileira diversos jogos e brincadeiras da cultura europeia, tais como: cantigas de roda, história sobre príncipes, reis e rainhas, assombrações e bruxas, os jogos de amarelinha, pião, a pipa, o badoque (espécie de arco e flecha), entre outros. Em épocas mais antigas, as crianças participavam das brincadeiras das festividades dos adultos, mas também tinham seu próprio espaço para brincar; quando falamos em espaço, estamos nos referindo tanto ao espaço físico, já que as crianças tinham mais acesso a áreas públicas para brincar, quanto ao espaço reservado para que elas pudessem realizar suas atividades.



Assimile

O resgate de jogos tradicionais infantis é importante porque eles partem da cultura popular e expressam a produção espiritual de um povo em uma determinada época histórica. Como são transmitidos pela oralidade, estão sempre em transformação, incorporando criações anônimas das sucessivas gerações.

Um dos primeiros brinquedos trazidos para o Brasil pelos portugueses foi o badoque. Esse brinquedo é caracterizado como uma pequena arma que as crianças utilizavam para caçar calangos, pássaros e borboletas. Ele tem seu nome nas origens árabe, possui duas cordas bem esticadas e separadas por dois pedaços de madeira. No meio do brinquedo, existe uma “malha” que une as cordas, na qual são colocados os objetos a serem lançados. Outro brinquedo muito utilizado para caçar pássaros e, algumas vezes, em rinchas entre as crianças era o estilingue, conhecido também como atiradeira, baladeira ou até outro nome, dependendo da região do país.

Os portugueses também introduziram o pião nas atividades lúdicas das crianças aqui no Brasil. Esse brinquedo teve sua origem na Grécia antiga; é confeccionado com madeira e um prego na ponta. As crianças jogavam o pião de diversas maneiras: na *jogada de dormir* o pião devia ficar rodando sobre o seu eixo sem balançar e sem mexer; na *jogada batata*, o pião ficava girando com a cabeça para baixo; na *jogada de vida ou morte*, o jogador lança o pião sobre outro que está girando para parti-lo ao meio, danificando-o (BERNARDES, 2006).

A cabra-cega, brincadeira oriunda do século XVI, perpetuou-se até os dias atuais. Naquela época, essa brincadeira não distinguia gênero e idade, tanto que homens, mulheres e crianças participavam dela. Segundo Bernardes (2006), Luis XIII e sua mãe brincavam de esconde-esconde e cabra-cega nos arredores e no interior do local onde viviam. No entanto, a partir do século XVII, a cabra-cega tornou-se brincadeira exclusiva de crianças do sexo feminino.

Outra brincadeira e brinquedo tradicional que merece destaque é a pipa ou papagaio, novamente vemos que a nomenclatura dos jogos, brinquedos e das brincadeiras podem variar de acordo com a região do país. A pipa ou papagaio originou-se como um instrumento oriental, inventado por um general chinês que a utilizava para “calcular” a distância que o separava do palácio que iria invadir, entretanto não demorou muito para que caísse nas graças das crianças e se tornasse um brinquedo.

Ainda sobre a origem de jogos, brinquedos e brincadeiras, um fato interessante é que muitas das cantigas e brincadeiras de rodas surgiram por causa da sociedade escravocrata. Era habitual que os filhos dos senhores de engenho tivessem filhos de escravos como companheiros de brincadeiras; os pequenos escravos serviam de cavalo para os meninos brancos, e brincadeiras com o chicotinho eram muito comuns. Ademais, os filhos dos senhores de engenho reproduziam, por meio das brincadeiras, as relações de dominação dos brancos sobre os meninos negros. No entanto, longe dos olhos dos adultos e sob regras estabelecidas pelas próprias crianças, esta relação se invertia, principalmente em jogos e brincadeiras que dependiam de um domínio motor mais apurado, como soltar pipa, jogar pião, subir em árvores. Quando eram essas as atividades, a liderança era exercida pelos meninos negros.



Refleta

Como você explicaria a liderança dos meninos negros sobre os filhos dos senhores de engenho nas brincadeiras que exigiam práticas motoras mais apuradas? Reflita sobre essas brincadeiras regidas por regras estabelecidas pelas próprias crianças, sem a influência dos adultos. Existe alguma diferença?

A falta de documentação sobre os jogos de meninos negros nesse período dificulta estabelecer qual foi grau de influência africana no folclore, nos jogos e nas brincadeiras infantis. Entretanto, contos, cantigas, lendas e mitos foram transmitidas para as crianças pelas suas amas de leite, prática muito comum na época. Algumas canções de ninar, que originalmente foram trazidas pelos portugueses, foram modificadas pelas amas de leite. Em vez de bicho papão, personagens fictícios como o Saci-Pererê, a mula sem cabeça, a cuca, o boitatá, entre outros foram enraizados no folclore brasileiro.

Os índios também contribuíram com um pouco de sua cultura por meio de jogos e brincadeiras. Um exemplo clássico dessa contribuição é a peteca. Esse jogo era bastante apreciado, tanto pelos adultos quanto pelas crianças. Ademais, o arco e flecha tornou-se um brinquedo tradicional para crianças não indígenas, assim como brincadeiras de imitação de animais.

Caro aluno, fizemos uma breve contextualização sobre o assunto, deixando clara a importância dos jogos tradicionais, pois além de resgatarmos a cultura popular, fazem parte dos processos históricos do Brasil e auxiliam no desenvolvimento social, cognitivo, afetivo e motor da criança.

Jogos sensoriais e motores

Caro aluno, outro tipo de jogo que iremos abordar é o jogo sensorial ou jogo dos sentidos. Acreditamos que neste momento você deve estar fazendo algumas indagações como: Qual é a finalidade dos jogos sensoriais? Como os jogos sensoriais podem auxiliar no desenvolvimento do ser humano, especialmente da criança? Para esclarecer esse tipo de dúvida, recorreremos a Freire e Scaglia (2007). Os autores apontam que a educação dos sentidos é uma tarefa importantíssima da escola, especialmente nas aulas de Educação Física, entretanto há uma visão diferente quanto ao ensino do sentido. Nas palavras de Freire e Scaglia (2007, p. 126):

A escola trata os sentidos como se seu desenvolvimento fosse algo exclusivamente natural e como se o pensamento fosse uma questão cultural. O pensamento poderia ser ensinado, mas a sensibilidade ficaria por conta da natureza. Ora, caso fosse assim mesmo, que injusta e preconceituosa seria essa natureza, que deu ouvidos e olhos de níveis diferentes para os mais bem-sucedidos.

”

Releia a citação apresentada no parágrafo anterior e note que nascemos com sentidos (audição, por exemplo) que precisam ser desenvolvidos. Não basta ouvir. Todos nascem com este dom, entretanto a audição biológica do ser humano tem limites estreitos. Novamente, recorreremos a Freire e Scaglia (2007), que afirmam que não somos fortes devido aos nossos recursos naturais, mas sim em razão dos nossos recursos culturais. Assim, a seletiva audição do ser humano não é aquela com a qual nascemos, mas a construída por nós mesmos.



Refleta

Escolha uma música que você goste e escute-a. Neste momento, tente identificar os diferentes instrumentos que são tocados para formar a melodia da música. Difícil, certo? Sendo assim, o que difere uma pessoa que consegue identificar todos os instrumentos que compõem a melodia de uma que não consegue? Ou, pensando em outro contexto, como alguns indivíduos conseguem apreciar e distinguir diferentes sabores de um vinho?

Se não é a natureza a responsável pelo desenvolvimento aguçado dos nossos sentidos, quem é então? É certo que quando ouvimos, tocamos ou até mesmo degustamos algo nós “sentimos para dentro”, ou seja, conseguimos distinguir e apurar nosso sentido em virtude da nossa consciência. Entretanto, quando nascemos, “sentimos para fora”, e são os estímulos recebidos que nos permitem experimentar sensações diferentes e “sentirmos para dentro”, criando níveis diferentes de consciência.

Existem oito categorias de sensações: as visuais, auditivas, olfativas, gustativas, térmicas, táteis, espaciais e álgicas (que se referem à sensação de dor). Nesse sentido, os jogos sensoriais podem ajudar no desenvolvimento dos órgãos dos sentidos, nos quais a criança desenvolve essas habilidades brincando. Perceba que a educação dos sentidos não tem o intuito de dotar os indivíduos de paladar ou audição mais poderosos, mas sim de oportunizar o desenvolvimento dos sentidos “para dentro”. As aulas de Educação Física podem incluir jogos que proporcionem a educação dos sentidos.



Exemplificando

Aproveitando os jogos tradicionais, tome a cabra-cega como exemplo. Este é um excelente jogo sensorial, pode-se trabalhar o sentido da audição e do tato.

Da mesma maneira que os jogos sensoriais oportunizam o desenvolvimento dos sentidos, os jogos motores permitem a participação efetiva do corpo da criança em sua totalidade. Um exemplo de jogo motor é o pega-pega, que possibilita trabalhar recursos físicos, como agilidade, velocidade, reflexo, visão e outros. Quando nascemos, não estamos preparados para o mundo, é necessária uma interação entre nós e o meio em que vivemos. Esse meio é a cultura. Imagine um bebê nascido há 50 anos e um bebê nascido recentemente e perceba a diferença nas ações motoras entre elas. Hoje, inúmeras crianças são capazes de mexer em um celular ou tablet com uma facilidade enorme, tarefa que nem pensávamos em fazer há anos atrás. Podemos concluir, portanto, que se um bebê nascesse com uma motricidade pronta e acabada

para uma cultura de 50 anos atrás não conseguiria se adaptar à realidade atual (FREIRE; SCAGLIA, 2007).

Os jogos motores têm como objetivo estimular três grupos básicos de conduta motora: as habilidades de manipulação, de manutenção da postura e de locomoção. Lembre-se de que essas habilidades partem de um estado inicial precário, ou seja, com movimentos simples e rudimentares, e vão se aperfeiçoando à medida que estímulos são oferecidos ao indivíduo. Um exemplo clássico de jogos motores, como vimos, é o pega-pega e suas diversas manifestações.



Pesquise mais

Para saber mais e ter um recurso didático de fácil utilização - com atividades criativas divididas de acordo com os seguintes tópicos: sensações, imagem corporal, orientação espacial, habilidades motoras, expressão e ritmo - leia o livro a seguir.

GODALL, T; HOSPITAL, A. **150 propostas de atividades motoras para educação infantil de (3 a 6 anos)**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

Jogos intelectuais e criativos

Caro aluno, teorizar nas aulas de Educação Física não é somente interromper a aula prática e ficar na sala de aula para ler e discutir as teorias, mas também incluir teorias, durante a atividade motora, sobre aquilo que se realiza (SCALGIA; FREIRE, 2007).

Nesse sentido, os jogos intelectuais ou de raciocínio, como o próprio nome indica, são jogos que têm como objetivo o desenvolvimento do raciocínio da criança. Existem relatos da existência desse tipo de jogo no Renascimento, lembrando que foi a partir desse período que os jogos foram utilizados em diversos níveis de educação e ganharam força no início do século passado. Esse tipo de jogo é visto como uma ferramenta que auxilia o ensino de forma prazerosa, o jogo de raciocínio, intelectual e até mesmo o jogo educativo materializam-se: i) no quebra cabeça, destinado a ensinar formas e cores; ii) nos diversos jogos de tabuleiros, muito utilizados na compreensão dos números e na realização de operações matemáticas; iii) nos jogos e brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, tamanho e forma; iv) nos diversos brinquedos, brincadeiras e jogos destinados à percepção visual, sonora e motora.



Refleta

Refleta: como o jogo de raciocínio pode auxiliar no desenvolvimento motor?

Jogos modificados para o esporte

Foi observado ao longo do seu estudo que os jogos são compostos por algumas características e diversas funções e finalidades, entre elas estão o desenvolvimento e aprimoramento do ensino do esporte. Os jogos modificados para o esporte também são denominados jogos pré-desportivos, pois possibilitam a transição de uma etapa de utilização dos jogos de regras para os jogos com o propósito de ensino das modalidades esportivas tradicionais, como basquete, futebol, vôlei, entre outros. Esses jogos são comumente utilizados a partir da 5ª série do ensino fundamental e proporcionam ao aluno um entendimento e aprendizado das habilidades motoras que envolvem as modalidades esportivas em geral, sem, contudo, fomentar uma prática que priorize o desempenho no movimento, com conhecimento mínimo para realização da atividade, sendo capaz de tornar o próprio aluno satisfeito com sua atuação.

Nesse sentido, Paes (2001; 2002) apud Reverdito; Scaglia (2009) defende o jogo possível, os jogos pré-desportivos, pequenos jogos e/ou brincadeiras como ferramenta nesse processo, por apresentarem características técnico-táticas e estrutura funcional comparável à dos esportes coletivos. A queimada pode ser considerada um jogo pré-desportivo por possibilitar que os indivíduos que a praticam experimentem a realização de situações e gestos motores próximos a alguma modalidade esportiva. Um arremesso tentando “queimar” o adversário é uma maneira de aprendizado do arremesso do handebol, sem a cobrança de realização do gesto técnico perfeito; já a tentativa de pegar a bola, sem que ela caia no chão, para salvar o companheiro que foi queimado, pode ser transferida para o voleibol, modalidade em que o objetivo é evitar que a bola caia no chão.

Esperamos que tenha aproveitado esta leitura e que ela desperte uma curiosidade maior sobre o tema.

Sem medo de errar

Ao conversar com um dos avós dos alunos sobre as brincadeiras tradicionais, você recordou-se de que elas são extremamente atrativas em uma geração dominada pelos celulares e jogos eletrônicos. No caso da situação-problema, nota-se o desinteresse dos alunos na realização de outras atividades. Para tentar resolver essa situação, você

poderia aproveitar os pais e avós dos alunos e envolvê-los nas aulas de seus filhos e netos para que todos pudessem resgatar jogos e brincadeiras tradicionais. Você pode selecionar um grupo desses jogos e brincadeiras tradicionais para que pais e avós possam vivenciar juntos esta experiência. Dessa maneira, você proporcionará às crianças a oportunidade de conhecer outras experiências motoras, cognitivas e afetivas.

Avançando na prática

Educação dos sentidos

Descrição da situação-problema

Uma de suas colegas de trabalho quer fazer um mês de aula trabalhando a educação dos sentidos com alunos da primeira série do ensino fundamental. Ainda com dúvidas de como proceder e sabendo que você tinha grande experiência no assunto, pediu sua ajuda para realizar a primeira aula. Como você pode ajudá-la?

Resolução da situação-problema

Inicialmente, você reúne todos os alunos e avisa-os que farão um passeio por toda a escola (tanto na parte interna quanto na parte externa). Você orienta que eles terão de prestar atenção em todos os sons que ouvirem naquele ambiente. Após este pequeno *tour* pela escola, os alunos deverão contar o que ouvirem. Você, como um bom mediador, deve questioná-los sobre os sons, quais são mais barulhentos, por exemplo, quais são mais nítidos de se ouvir e quais não são; quais sons eles conhecem. A partir dessa primeira aula, você sugere outras que eduquem o sentido, como sugerir que os alunos tragam alimentos de sabores distintos e os identifique, por exemplo.

Faça valer a pena

1. Brincadeiras antigas podem ser mais fascinantes para as crianças do que as atuais, afinal são novidades para a geração dos brinquedos industrializados e dos jogos eletrônicos. Ademais, brincadeiras e jogos tradicionais auxiliam do desenvolvimento motor da criança.

Quais das alternativas a seguir estão fora do contexto de jogos e brincadeiras tradicionais?

- a) Bola de gude.
- b) Empinar pipa.
- c) Cantigas de roda.
- d) Peteca.
- e) Futebol.

2. Analise as afirmações a seguir sobre os jogos motores e marque V para verdadeiro e F para falso.

Os jogos motores permitem a participação efetiva do corpo da criança em sua totalidade. Um exemplo de jogo motor é o pega-pega, que possibilita trabalhar recursos físicos como agilidade, velocidade, reflexos, visão e outros.

() Os jogos motores auxiliam no desenvolvimento das habilidades de locomoção, manipulação, mas não de manutenção da postura.

() Os jogos motores não auxiliam no desenvolvimento das habilidades de locomoção, manipulação e de manutenção da postura.

() Os jogos motores auxiliam no desenvolvimento das habilidades de locomoção, manipulação e de manutenção da postura.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:

- a) V, V e F.
- b) F, V e F.
- c) F, F e V.
- d) F, F e F.
- e) V, V e V.

3. Paulo, professor de Educação Física da 5ª série, resolveu fazer uma aula diferente, para isso, convidou os pais e avós dos alunos. Desse modo, eles poderiam vivenciar os jogos e as brincadeiras que seus pais e avós realizavam em sua infância.

Ao realizar essa atividade, o professor proporcionou aos alunos um resgate de diversos jogos e brincadeiras. Assinale a alternativa que corresponde aos jogos realizados.

- a) Jogos regionais.
- b) Jogos tradicionais.
- c) Jogos pré-desportivos.
- d) Ginástica.
- e) Jogos sensoriais.

Seção 2.2

Jogos e brincadeiras tradicionais

Diálogo aberto

Após algumas semanas de intervenção com a turma de modalidades coletivas, você obteve uma boa resposta, ou seja, as crianças começaram a participar mais das aulas. Sendo assim, você propôs a inclusão mais frequente de brincadeiras e jogos tradicionais no conteúdo das aulas de Educação Física. Com sua tarefa realizada, você partiu para o próximo desafio e continuou com seu trabalho de triagem. Em uma de suas visitas, você se deparou com uma turma de meninos de 10 anos que treinam atletismo. Entretanto, a metodologia de ensino do professor desses alunos é fundamentada no modelo “adulto em miniaturas”, ou seja, as atividades passadas aos alunos são exercícios parecidos com os que atletas mais avançados fazem. Nesse contexto, qual proposta pedagógica, considerando o uso de brincadeiras, você adotaria para melhorar as aulas desses alunos?

Não pode faltar

Caro aluno, “cantar é mover o dom do fundo de uma paixão, seduzir as pedras, catedrais, coração”. Este pequeno trecho de uma canção do Djavan explora as possibilidades que o simples ato de cantar pode trazer. Se você pensou que o tópico que iremos abordar no início dessa seção envolve música, está correto! Na seção anterior, exploramos as brincadeiras e os jogos tradicionais; a partir desses estudos, continuaremos a explorar os jogos e as brincadeiras tradicionais discutindo uma de suas manifestações, que são as brincadeiras cantadas, brinquedos de roda, rodas infantis, rodas cantadas ou ciranda. Note que existem diferentes nomes destinados ao mesmo objetivo; é provável que possam existir outros nomes, entretanto neste texto trabalharemos, principalmente, com os verbetes apontados ao longo deste parágrafo.

A origem das brincadeiras cantadas é milenar, pois é uma das formas mais primitivas de dançar e todos os povos as possuem. Com relação ao surgimento

das rodas cantadas no Brasil, coincide com a chegada dos jogos e brincadeiras tradicionais que sofreram muita influência da cultura europeia trazida pelos portugueses, sem esquecer a contribuição da cultura africana e, em menor proporção, de outros povos. Entre os folcloristas, a maioria aponta que as brincadeiras de roda são oriundas de povos distintos. Uns dizem que foram provenientes de velhas cerimônias que passaram a jogos e danças de adultos, passando depois a brincadeiras infantis, como em *Escravos de Jó*, outros acreditam que nasceram de histórias, como é o caso da *Linda rosa juvenil*. Outros, ainda, de cenas do próprio cotidiano como *A cachorrinha* e *Passa, passa, gavião*.

Figura 2.1 | Ilustração de crianças jogando *Escravos de Jó*

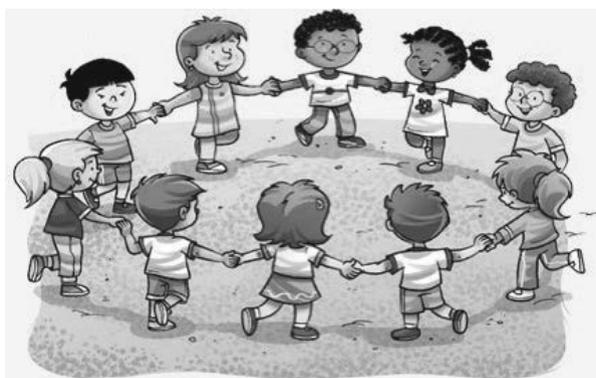


Fonte: <http://3.bp.blogspot.com/-ycbALgGIGZY/Va5iildp_U_I/AAAAAAAAAN3I/-LczXBVeV4/s1600/escravosdejo1.jpg>. Acesso em: 6 dez. 2016.

Caro aluno, já foi observado em momentos anteriores a importância do resgate das brincadeiras tradicionais para a valorização da cultura popular e do folclore brasileiro. Queremos chamar sua atenção para as grandes possibilidades motoras que as brincadeiras cantadas podem oferecer. Elas estimulam o desenvolvimento do ritmo e de suas estruturas temporais, organizando seus movimentos no espaço e influenciando na dominância da lateralidade, que é a percepção integrada dos dois lados do corpo, notada, por exemplo, quando se solicita que a criança apresente a mão direita, perna direita, mão esquerda, perna esquerda e assim por diante. Além de permitirem movimentos harmoniosos da cabeça, dos braços e das mãos, bem como batidas de mãos e pés, muitas vezes estão aliadas a passos de dança. Nas seções anteriores, falamos bastante sobre educar os sentidos do indivíduo (no nosso caso, da criança) para dentro, ou seja, estimular a consciência do que se está realizando. Perceba que as brincadeiras cantadas conseguem unir o movimento do corpo à música; essa combinação atua como uma poderosa ferramenta para educar o senso rítmico, firmando a voz, desenvolvendo a acuidade auditiva, solicitando movimentos respiratórios mais amplos. Além disso, aprimora a memória auditiva e ajuda na evolução do esquema corporal, promovendo o conhecimento intelectual das partes do corpo.

Outra contribuição para o desenvolvimento integral da criança por meio das brincadeiras cantadas é o estímulo da socialização, já que essas brincadeiras provocam o contato entre os indivíduos – caso isso não aconteça, a brincadeira não pode ser realizada. Segundo Paiva (2000), as brincadeiras cantadas exercem influência social, uma vez que a criança tímida repetirá os movimentos que são idênticos a todos e, mais tarde, enfrentará situações de maior destaque. Tais brincadeiras cantadas podem, também, exercer uma influência disciplinadora, visto que uma criança indisciplinada realizará movimentos que são comuns ao grupo, aprenderá que nem sempre poderá exercer o papel de destaque e, assim, esperará sua vez, aprendendo a cooperar.

Figura 2.2 | Crianças em uma brincadeira de roda



Fonte: <<https://vamosbrincarderoa.wordpress.com/2016/03/30/vamos-conhecer-um-pouco-sobre-as-cantigas-de-roda/>>. Acesso em: 6 dez. 2016.



Pesquise mais

Para saber um pouco mais sobre a execução das brincadeiras cantadas, leia o livro a seguir.

LOUREIRO, M.; TATIT, A. **Brincadeiras cantadas de cá e de lá**. São Paulo: Melhoramentos, 2013.

Outra manifestação das brincadeiras tradicionais é o jogo ou brincadeira de perseguição. Pare e tente lembrar das brincadeiras de infância, é muito provável que todos, em algum momento, brincaram de “polícia e ladrão”, de “fugir” da cadeia em uma festa junina ou até mesmo de “mãe da rua”. Nessas brincadeiras, uma ou mais crianças têm de perseguir e pegar umas às outras, às vezes antes que uma delas chegue a determinado ponto. Ademais, um ponto convergente entre essas e outras brincadeiras é a bagagem histórica que trazem.

Um exemplo é o jogo chamado de “Capitão-de-campo-amarra-negra”, que descreveremos a seguir para que você entenda a bagagem histórica e cultural

enraizadanele. Inicialmente, escolhe-se uma criança para ser a fugitiva, por meio de qualquer forma de seleção. Este corre e some pela rua. Quando distante, fora da vista de todos, ele dá o sinal convencionado, anunciando que os companheiros já podem procurá-lo. O sinal é o grito: “capitão-de-mato-amarra-negra!” Todos correm em várias direções para localizá-lo e agarrá-lo. Basta tocá-lo para que ele seja substituído e a brincadeira recomece. É provável que ela tenha surgido a partir de histórias a respeito de façanhas dos capitães do mato. A escravidão propiciou a criação de outra variante para a brincadeira de pegador, denominada “nego fugido”. É um jogo de pegador, no qual a criança que representa o negro fugido esconde-se e é procurada pelas demais. Uma vez encontrado, ele corre em busca do pique ou esconde-se de novo até ser pego.



Assimile

Observe que essas brincadeiras de perseguição, além de carregarem enorme bagagem histórica e cultural, são dotadas de grandes poderes no sentido do desenvolvimento motor. São excelentes para desenvolver habilidades de locomoção e, ainda, ajudam o desenvolvimento de algumas capacidades físicas, como a velocidade, agilidade e, em alguns casos, a resistência.

Como discutido em seções anteriores, é difícil dizer a data exata do surgimento dessas brincadeiras, no entanto, todas elas, por serem tradicionais, apresentam a característica da transmissão oral ao longo do tempo, ou seja, foram transmitidas de geração a geração, e muitas sofreram modificações. Nesse sentido, nas brincadeiras de pegador, houve uma mudança no conteúdo das representações (capitão-de-mato-amarra-negra, nego fugido, caubói e índio ou polícia e ladrão), mas continuou prevalecendo o jogo de antagonismo. Não há o desaparecimento dessas brincadeiras, apenas a mudança da representação introjetada nelas em virtude da dinâmica colocada pelos processos históricos que alternam o panorama social e o cotidiano infantil.

Figura 2.3 | Crianças em uma brincadeira de polícia e ladrão



Fonte: <http://1.bp.blogspot.com/-51d5ZH3CEJ0/Uh6He_0aHPI/AAAAAAAAABIM/sEf7D3rcytI/s1600/pega+pega.jpg>.. Acesso em: 6 dez. 2016.



Refleta

Atualmente, existem diversas brincadeiras de perseguição. A mais clássica é o pega-pega e suas variações. Você consegue destacar outras brincadeiras de perseguição que têm como base processos histórico-culturais?

Outra característica de jogos e brincadeiras tradicionais é a utilização de materiais ou objetos. Relembrando brevemente a primeira seção, na qual você estudou a definição de brinquedo, note que os materiais usados em brincadeiras tradicionais são os fomentadores da brincadeira, ou seja, eles que irão dar mais sentido e prazer ao jogo. Nesse contexto, podemos destacar alguns jogos tradicionais normalmente utilizados em gincanas escolares, como a corrida de saco, corrida com a batata ou ovo na colher; ainda temos o jogo do pião, a pipa, a bola de gude, o cabo de guerra, lencinho queimado e inúmeros outros jogos. Note que poderíamos discutir horas e horas e, provavelmente, seria um assunto sem fim, pois sempre surgirá um novo jogo ou adaptação de uma brincadeira já existente. Como já discutimos os jogos tradicionais de maneira mais assídua, para fazer uma ligação a um tópico importante e dotado de riqueza de possibilidades, apresentamos uma breve recordação e acrescentamos o fato de que alguns jogos utilizam materiais, que são os jogos de construção.



Exemplificando

Tome alguns exemplos de jogos com utilização de materiais. Lencinho queimado: um aluno ficará de olhos vendados, de forma a não ver o movimento dos demais, e o outro deverá esconder um pequeno lenço em qualquer lugar do pátio ou do lugar onde o jogo está acontecendo. Depois que o lenço é escondido, autoriza-se que o jogador de olhos fechados tente encontrá-lo. Todos os outros participantes vão dando pistas, dizendo se está frio ou quente. Note a utilização de um material simples.

Vale recordar que as atividades lúdicas, presentes nos jogos e brincadeiras, confundem-se com a própria história da humanidade, a utilização dos jogos de construção é muito importante para o processo de ensino-aprendizagem. Para Kishimoto (1999), os jogos de construção são considerados de grande importância, por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver as habilidades da criança. Outra característica do jogo de construção é sua estreita relação com o jogo simbólico ou faz de conta. Perceba que o jogo de construção não se trata somente de manipular materiais de construção, mas de construir casas, castelos, barcos, canários, criar objetos e outras incansáveis possibilidades. Freire e Scaglia (2007) sugerem a criação de uma oficina de materiais pedagógicos aos professores que queiram realizar jogos de construção. Entre esses materiais, os autores destacam alguns: caixas de papelão, bastões de madeira, garrafas de plástico, bolas de meia, arcos, tampas de garrafa e cordas. Eles podem ser de formas, tamanhos e cores diferentes, assim as aulas podem ficar mais interessantes e variadas.

Quando estiver engajado em atividades que envolvem jogos de construção, deve-se trabalhar o desenvolvimento da criança em seus diversos aspectos: social, afetivo, intelectual e motor. Sabemos que esses aspectos não são divisíveis na complexidade do ser humano, no entanto veremos cada um deles separadamente.

Social: uma das principais funções dos jogos de construção é ajudar as crianças nas relações coletivas.

Afetivo: o trabalho com cores, formas, tamanhos e pesos diferentes. As distinções cada vez mais sutis dessas características e suas diversas combinações mobilizam a sensibilidade da criança.

Intelectual: o período escolar que é destinado aos jogos de construção vai da educação infantil até a segunda série do ensino fundamental. Esse período coincide com o desenvolvimento lógico-matemático da criança, assim, a manipulação de objetos com diferentes cores, pesos e tamanhos proporcionam à criança noções de conservação, seriação e classificação.



Pesquise mais

Para que você se aprofunde mais nos conceitos de seriação, conservação e classificação, recomendamos a leitura do texto a seguir:

FREIRE, J. B. Da escola para a vida. In: VENÂNCIO, S.; FREIRE, B. J. (Orgs.). **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas: Autores Associados, 2005.

Motor: todas as situações envolvendo jogos de construção solicitam uma diversidade de ações envolvendo coordenações motoras das mais gerais às mais finas. As crianças constantemente lidam com o deslocamento geral do corpo, bem como com a manipulação de objetos pesados, grandes, com diferentes formas e, muitas vezes, extremamente delicados.



Assimile

Os jogos de construção podem ser utilizados em um contexto muito interessante. As crianças podem “fabricar” o próprio material para ser usado em aula. Por exemplo, com garrafas de plástico podem fazer os pinos de um boliche e com bolas de meia, o instrumento usado para acertar os pinos. Podem até utilizar canos de plástico para confeccionar barreiras para a realização de saltos ou corridas com obstáculos.

Figura 2.4 | Crianças realizando uma atividade de construção utilizando caixas de papelão



Fonte: <<http://antonioayroso.blogspot.com.br/2012/07/jogos-e-brincadeiras-de-construcao-nas.html>>. Acesso em: 7 dez. 2016.

Sem medo de errar

Quando você se deparou com esse problema, lembrou-se das brincadeiras tradicionais que foram introduzidas na situação anterior e de que o resgate dessas brincadeiras são extremamente prazerosas e efetivas nas aulas de Educação Física. Neste sentido, é interessante pensar que uma das manifestações das brincadeiras e dos jogos tradicionais são as brincadeiras de perseguição. A partir disso, observe que elas, além de carregarem enorme bagagem histórico-cultural, são dotadas de grandes poderes no sentido do desenvolvimento motor.

Desse modo, uma das alternativas para tentar cessar essa mecanização dos alunos de atletismo é propor determinadas brincadeiras tradicionais de perseguição. Obviamente, o professor tem total liberdade para modificar as regras e o formato da brincadeira para que ela possa ser adaptada à turma de alunos e ao objetivo da aula.

As brincadeiras de perseguição, evidenciadas nas diferentes formas de pega-pega, são excelentes para desenvolver habilidades de locomoção e ajudam o desenvolvimento de algumas capacidades físicas, como a velocidade, agilidade e, em alguns casos, a resistência. Note que todas essas capacidades são importantes para que o atletismo seja desempenhado de maneira satisfatória.

Avançando na prática

Barreiras para o ensino

Descrição da situação-problema

O professor acatou suas sugestões e obteve melhoras significativas nas aulas de atletismo. Observando a melhora de seus alunos, resolveu avançar nas aulas de atletismo e decidiu colocar alguns obstáculos na corrida para representar as provas com barreiras a serem transpostas no percurso. No entanto, o professor relatou falta de materiais para a execução das aulas. Qual proposta você daria para que o professor conseguisse executá-las?

Resolução da situação-problema

Foram observadas ao longo do texto as vantagens dos jogos de construção, tanto para aspectos motores quanto para os aspectos sociais, afetivos e intelectuais. Neste sentido, propor que as crianças criem os próprios materiais para realizar as aulas de atletismo é uma alternativa interessante. No entanto, essa sugestão somente se tornará atrativa quando existir um acordo mútuo entre alunos e professores, caso contrário, será apenas outra atividade imposta.

Faça valer a pena

1. "Os nomes podem até variar de um lugar para outro, mas as brincadeiras populares estão presentes em todo o país. De tão importantes, elas são estudadas por diversos pesquisadores e reunidas em dezenas de livros. Mais comuns no passado ou nas cidades menores, essas brincadeiras ensinam as crianças a aceitar derrotas e, claro, a vibrar com as vitórias. Há opções para alunos a partir dos 4 anos, que já são capazes de seguir regras fáceis. Por volta de 6 ou 7 anos, jogos mais complicados, como a amarelinha, são sucesso garantido".

Trecho do texto *Diversão de antigamente que ainda hoje encanta*. Disponível em: <<http://novaescola.org.br/conteudo/68/diversao-de-antigamente-que-ainda-hoje-encanta>>. Acesso em: 6 dez. 2016.

Qual característica dos jogos tradicionais é apresentada no texto-base?

- a) Transmissão oral.
- b) Imparcialidade.
- c) Autotelismo.
- d) Obrigatório.
- e) Competitivo.

2. Outra característica dos jogos e brincadeiras tradicionais é a utilização de materiais e/ou objetos que irão dar mais sentido e prazer ao jogo. Assim como os outros jogos tradicionais, é difícil de identificar a origens das brincadeiras.

Considerando a leitura do texto-base, assinale a alternativa que aponta um jogo com material.

- a) Pega-pega.
- b) Pião.
- c) Rodas cantadas.
- d) Ciranda cirandinha.
- e) Esconde-esconde.

3. A construção e criação de linguagens e símbolos trazem à tona a dimensão dos afetos e dos aspectos cognitivos. Criar cultura e construir sentidos e formas ocorrem, também, por meio da imaginação, na interação com o outro, no jogo entre o visível e o invisível, pelo contato e (re)conhecimento das múltiplas formas de expressões, compreensões e interpretações da realidade.

O texto apresentado como base para esta questão refere-se aos jogos de construção. Esses jogos possibilitam o desenvolvimento de vários aspectos, um deles é o afetivo. Assinale a alternativa que o apresenta.

- a) Uma das principais funções dos jogos de construção é ajudar as crianças nas relações coletivas.
- b) O período escolar que é destinado os jogos de construção vai da educação infantil até a segunda série do ensino fundamental. Esse período coincide com o desenvolvimento lógico-matemático da criança.
- c) O trabalho com cores, formas, tamanhos e pesos diferentes. As distinções cada vez mais sutis dessas características e suas diversas combinações mobilizam a sensibilidade da criança.
- d) Todas as situações envolvendo jogos de construção solicitam uma diversidade de ações envolvendo coordenações motoras das mais gerais às mais finas. As crianças constantemente lidam com o deslocamento geral do corpo.
- e) A manipulação de objetos pesados, grandes, com diferentes formas e, muitas vezes, extremamente delicados.

Seção 2.3

Jogos e brincadeiras individuais e coletivos

Diálogo aberto

Em uma de suas visitas pelas aulas de basquete de uma conceituada turma de meninas entre 13 e 15 anos, o professor delas procurou você para auxiliá-lo na resolução de um problema. O professor aponta que as meninas estão muito individualistas nas ações do jogo, ou seja, estão tentando resolver tudo individualmente; o problema é destacado pelo professor quando ele cita os poucos passes de bola e o grande número de erros de passe, quando eles acontecem. Como você resolveria essa situação por meio do jogo?

Não pode faltar

Nesta seção, iremos apresentar algumas atividades que estão relacionadas aos conteúdos abordados anteriormente. É importante esclarecer que a divisão das atividades estudadas nesta seção é simplesmente didática, pois algumas delas podem ter mais de uma função dentro dos elementos que norteiam o desenvolvimento da criança. Para iniciar nossos estudos, abriremos a seção com atividades individuais, coletivas, motoras e sensoriais, lembrando que o propósito não é falar da importância do desenvolvimento motor e sensorial, uma vez que esse tópico já foi discutido, mas sim apresentar atividades que possam conduzi-lo a um aprendizado do tema proposto.

Atividades motoras

Nas atividades motoras, destacamos aquelas que apresentam características de deslocamento, manipulação de objetos, estabilização, habilidades esportivas e manifestações de capacidades motoras, como força, resistência, velocidade e agilidade. A seguir, apresentaremos algumas delas.

Zerinho: é uma atividade de corda em que, em vez de pulá-la, as crianças passam por baixo dela sem interromper seus movimentos. Os participantes podem andar ou correr, dependendo da sua habilidade. Você, como professor, deverá sempre desafiá-los a passar pela corda, um a um, sem pará-la e sem que ocorram batidas vazias, ou seja, movimentos da corda sem que passe nenhuma criança por baixo. Essa brincadeira, além de desenvolver uma percepção de ritmo, explora as habilidades de locomoção, como o andar e o correr, e as habilidades de manipulação que são evidenciadas nos indivíduos responsáveis por bater a corda.

Mãe da rua: esta atividade é muito utilizada na educação não formal, mas nada impede que o professor traga essa brincadeira para dentro da escola. As crianças são divididas em dois grupos. Cada time fica de um lado da quadra ou de um espaço determinado. Quem for a “mãe da rua” permanece no espaço que há entre eles. Os participantes têm de atravessar de um lado para o outro, pulando em um pé só e fugir da mãe da rua. Quem é pego pode correr com os dois pés e ajudar a capturar os demais. O primeiro a ser capturado será a próxima mãe da rua. A brincadeira termina quando a turma toda for pega. Perceba que o professor pode variar a maneira como as crianças atravessam de um lado para o outro. Essa brincadeira engloba todas as habilidades de locomoção e estabilização, pois em determinados momentos é necessário que a criança se esquive para não ser pega.

Vale destacar que em idades mais avançadas as lutas, ginásticas, danças e atividades alternativas, como trilhas, escaladas, skate, entre outras entram nesse hall de atividades destinadas ao desenvolvimento motor. Cabe a você, futuro professor, a organização desses conteúdos. Imagine-se possuidor de uma caixa de ferramentas e que a cada dia é necessário utilizar uma ferramenta diferente para resolver situações diferentes.



Refleta

Foram apresentados dois exemplos de brincadeiras que têm como objetivo o desenvolvimento motor. A partir disso, volte para sua infância e tente recordar quais brincadeiras com essa característica motora você realizava. Como você poderia adaptá-las para os dias de hoje?

Atividades sensoriais

Essas atividades são destinadas à educação dos sentidos. Nos próximos parágrafos apresentaremos algumas delas.

Jogo do contrário: esse jogo é excelente no desenvolvimento dos sentidos, se feito na forma sugerida. Uma das crianças do grupo é o guia. Ela deve fazer gestos, que podem ser os mais diversos possíveis. Tudo o que a criança guia fizer deve ser

feito ao contrário pelas outras crianças. Nessa brincadeira, a criança tem de olhar para o gesto do guia e, a partir disso, imaginar a ação no sentido contrário para depois realizá-la.

Conhecer os sons do ambiente ao redor: o professor explica para os alunos que eles farão um passeio ao redor da escola prestando atenção em todos os sons existentes. Ao final da aula, com todos os alunos sentados em uma roda, o professor conversará com os alunos e pedirá que eles descrevam os sons ouvidos. Essa atividade pode ser feita com os outros sentidos. Por exemplo, os alunos podem vendar os olhos e tentar conhecer a escola pelo tato ou, até mesmo, fazer um passeio pela escola e discutirem sobre as imagens e cores presentes no território escolar.

Outra atividade muito representativa no quesito sensorial é a brincadeira de **seguir o guia**: em duplas, o guia deve orientar seu parceiro, que terá os olhos vendados, por meio dos sons. O percurso a ser seguido deve ser combinado entre o professor e as crianças, e os sons, entre as crianças das duplas. Ao final da aula, a criança deverá tentar desenhar, em uma folha de caderno, o mapa do percurso realizado.



Pesquise mais

Caro(a) aluno(a), para que você se aprofunde mais nas brincadeiras sensoriais, recomendamos uma leitura detalhada do livro a seguir:

FREIRE, J. B.; SCAGLIA A. J. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2007.

Atividades intelectuais e criativas

Entre as diversas atividades intelectuais e criativas, chamamos sua atenção para os jogos de construção. Essas atividades podem ser realizadas de maneira livre, utilizando-se de brinquedos feitos de material reciclável, descritos na seção anterior. Para incentivar e melhorar a organização lógica dos alunos, o professor pode pedir que eles façam suas construções com objetos de uma única cor ou com objetos de cores diferentes. O professor pode estimular ainda mais os alunos, pedindo-lhes que façam torres e/ou casas de tamanhos diferentes.

O manual de orientação pedagógica elaborado pelo MEC (2012) aponta uma série de atividades que auxiliam no desenvolvimento intelectual da criança, como:

- Desenhar os móveis e objetos da sala ou da escola.
- Brincar em diferentes posições: deitado, de lado, em cima, embaixo.

- Classificar conjuntos de objetos com palavras como “nenhum”, “muito” e “pouco”.
- Cantar, pular corda e recitar trava-línguas em ritmo rápido e lento.



Refleta

Atividades intelectuais e criativas manifestadas por diversos tipos de brincadeiras podem ser estimuladas quando realizadas em ambientes externos, como, jardins, parques, caixas de areia etc.?

Figura 2.5 | Crianças brincando com areia



Fonte: <goo.gl/yKMjPR>. Acesso em: 16 dez. 2016.



Pesquise mais

Recomendamos a leitura do manual de orientação pedagógica elaborado pelo MEC. O texto final foi realizado pela professora Kishimoto, uma das autoridades no assunto brinquedo e brincadeira.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Brinquedos e brincadeiras de creches**: manual de orientação pedagógica. Brasília: MEC/SEB, 2012. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/publicacao_brinquedo_e_brincadeiras_completa.pdf>. Acesso em: 27 mar. 2017.

Atividades cooperativas

Veremos, no desenvolvimento deste tópico, a proposta de jogos cooperativos como uma ferramenta pedagógica que tem colaborado para algumas transformações em diferentes áreas do conhecimento e comportamento humano, especialmente na Educação Física escolar. Também serão expostas, seguindo o padrão dos tópicos anteriores, algumas atividades que representam os jogos de cooperação. Para Correia (2003), é inegável o avanço da Educação Física no sentido de produzir conhecimento para superar os modelos competitivistas e tecnicistas dominantes. Entretanto, o autor critica o cotidiano escolar por ainda observar a reprodução da competição e os processos de esportivização na Educação Física. Ou seja, as críticas às abordagens metodológicas denominadas competitivistas e tecnicistas, evidenciadas a partir da década de 1980, continuam pertinentes.

Assim, buscamos a valorização dos jogos cooperativos no cenário escolar em um dos grandes estudiosos brasileiros. Brotto (1999, p. 65) nos apresenta que:

Os Jogos Cooperativos foram criados com o objetivo de promover, através das brincadeiras e jogos, a autoestima, juntamente com o desenvolvimento de habilidades interpessoais positivas. E muitos deles, são dirigidos para a prevenção de problemas sociais, antes de se tornarem problemas reais.

Nessa direção, esse mesmo autor ressalva que o resgate e a possibilidade de recriar e aplicar os jogos cooperativos são um exercício de potencialização de valores e atitudes essenciais capazes de favorecer o desenvolvimento da sociedade como um todo integrado. Correia (2003) completa dizendo que os jogos cooperativos procuram desmistificar a visão competitiva dominante na Educação Física escolar e que essa proposta se revela como uma ferramenta da Educação Física escolar na busca por projetos educacionais não competitivos.



Pesquise mais

Fabio Otuzi Brotto é um pesquisador engajado na busca de novos conhecimentos sobre os jogos cooperativos. Para você se aprofundar mais na origem e nos conceitos dessa abordagem, recomendamos a leitura da obra a seguir.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos**: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. Santos: Projeto Cooperação, 2002.

Os jogos cooperativos são estruturados para que os participantes joguem uns com os outros, e não uns contra os outros. Eles jogam para superar desafios, para gostar do jogo e pelo prazer de jogar. Desse modo, o esforço cooperativo é necessário para que se possa atingir determinado objetivo. Os jogos cooperativos são jogos para compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos com pouca preocupação em relação ao fracasso e sucesso em si mesmos.

Caro aluno, a seguir será dado um pequeno exemplo sobre a estrutura dos jogos cooperativos. A atividade denomina-se **Nó humano**, nela todos os participantes ficam dispostos em formato de um círculo. Cada participante agarra uma das mãos de duas pessoas, cuidando para não pegar as mãos das pessoas que estão logo ao seu lado, nem as duas mãos de uma mesma pessoa. Quando todas as mãos estiverem agarradas, estará formado o nó humano. É preciso abrir o nó sem soltar as mãos. A ideia é que todos fiquem em um círculo, unidos pelas mãos.

Figura 2.6 | Brincadeira “Nó Humano”



Fonte: <<http://colegiouni.com.br/site-da-teoria-a-pratica/no-humano/>>. Acesso em: 17 dez. 2016.

Note que os jogos de cooperação podem ser trabalhados dentro de uma gama de possibilidades. Assim, você, como professor e facilitador do jogo, pode realizar jogos de construção para estimular a cooperação entre os grupos e também pode utilizar jogos de perseguição para estimular o trabalho em equipe.



Exemplificando

Novamente, recorreremos ao pega-pega. Essa atividade apresenta inúmeras possibilidades. Além do desenvolvimento de habilidades motoras e capacidades, outra vertente das manifestações do pega-pega

é explorar a cooperação, a relação interpessoal entre os jogadores. Um exemplo clássico é o pega-pega corrente. Nessa atividade, o pegador terá de perseguir os outros participantes até pegá-los. Quando conseguir, segura a sua mão, procurando pegar outro. Quem vai sendo pego forma uma corrente que, ao chegar a oito integrantes, divide-se em dois grupos de quatro pessoas que continuam perseguindo os outros que ainda não foram pegos. Sempre que a corrente tiver o número de oito integrantes, ela se dividirá em duas.

Atividades modificadas para os esportes

Foi estudado na seção anterior que os jogos modificados para o esporte também são denominados jogos pré-desportivos, pois possibilitam a transição de uma etapa de utilização dos jogos de regras para os jogos com o propósito de ensino das modalidades esportivas tradicionais, como basquete, futebol, vôlei, entre outras. Tais atividades caracterizam-se pela mudança da regra original do esporte, com isso, todos os participantes podem ter a possibilidade de participação durante o jogo. Os jogos modificados ou pré-desportivos são, preferencialmente, utilizados a partir da 5ª série. Entretanto, nada o impede, como professor, de utilizá-los em idades menores, obviamente levando em consideração as crianças que você tem em mãos.

Alguns autores, como Costa (2010), defendem o processo de utilização de jogos modificados para a aprendizagem dos esportes. O autor categoriza os jogos modificados em quatro grandes grupos: jogos de alvo (dardo, golfe, boliche); jogos de rebatida (beisebol, o taco ou *bets*); jogos de rede/parede (voleibol, tênis, squash); e os jogos de invasão (futebol, basquete, handebol). Por meio dessa classificação, é possível ensinar diversos jogos simultaneamente sem se prender às suas especificidades. Costa (2010) ainda aponta que por meio dessa maneira de pensar os alunos podem identificar as diferenças e semelhanças entre os jogos e utilizar o conhecimento adquirido em um jogo em outro. A seguir, será apresentada uma atividade para tentar esclarecer o que discutimos no parágrafo anterior.

Bola ao arco: para este jogo, os alunos devem formar duplas, um aluno de cada dupla deve segurar um arco à frente do corpo e o outro deve lançar, com as mãos, uma bola diretamente ao arco.



Refleta

Quais modalidades esportivas podem ser ensinadas a partir dessa atividade? Pense quais são as características em comum nessas modalidades.

Passa 10: esta brincadeira é um clássico exemplo de jogos modificados. O professor deve jogar uma bola para o alto. O aluno que pegar a bola deve passá-la para um companheiro, sem que ela seja interceptada pelo adversário. Se isso for feito por participantes do mesmo time dez vezes, sem que a bola seja interceptada, é marcado um ponto. Essa brincadeira pode ser adaptada de várias maneiras, como passa 5, 8 ou 12.



Assimile

Caro aluno, note que essas diferentes atividades (sensoriais, motoras, modificadas para o esporte, cooperativas) são instrumentos para que você, futuro professor, possa utilizá-los e formar uma orquestra que possa produzir a mais refinada melodia. É claro que, para isso, é necessário uma participação harmoniosa de todos os instrumentos presentes. Tome como exemplo a atividade do "Passa 10". Com a modificação desse jogo é possível aprender o passe, a manutenção da posse de bola, a conquista de um espaço. Essas características são importantíssimas na aprendizagem dos jogos de invasão, como o futebol e o basquetebol. Ademais, essa mesma brincadeira representa a necessidade de cooperação entre os participantes para que o objetivo do jogo seja realizado, tanto para a equipe que está com a posse de bola quanto para a equipe que tenta recuperá-la.

Sem medo de errar

Na situação-problema você presenciou um grupo de meninas ansiosas para resolver tudo sozinhas e que, muitas vezes, esqueciam-se das companheiras. Deste modo, ficava muito mais difícil atingir o objetivo do jogo, no caso do basquete, fazer a pontuação. Você chama o professor responsável por essa turma e explica a importância dos jogos cooperativos, enfatizando que tais jogos consistem em atividades nas quais os participantes jogam juntos, em vez de contra os outros. Para enraizar essa ideia nas alunas de basquete, você propõe uma semana de atividades com jogos cooperativos, a fim reforçar a relação interpessoal delas. Após essa semana, você sugere outra forma para lidar com o problema, a realização de alguns jogos modificados para uma determinada situação, nesse caso, a falta de troca de passes entre as jogadoras. Inicialmente, você mostra o jogo do "Passa 10" e estipula que a equipe que conseguir trocar dez passes ganhará um ponto. Após algumas aulas variando esse jogo, você poderá propor que para arremessar na cesta é necessário que as jogadoras troquem cinco passes entre si. Dessa forma, é possível que as jogadoras possam trocar mais passes, o que deixará o jogo mais dinâmico.

Avançando na prática

Estabelecendo contato

Descrição da situação-problema

Um grupo de alunos da 6ª série do ensino fundamental apresenta dificuldades na socialização. Várias das atividades nas aulas de Educação Física não saem da maneira desejada por conta da falta de relação interpessoal entre os alunos. Como você resolveria esse problema?

Resolução da situação-problema

Existem inúmeras possibilidades para a resolução desse problema. Queremos que você raciocine sobre a utilização dos jogos cooperativos como uma ferramenta para contornar essa situação. Tome como exemplo a brincadeira do "Nó humano". Essa atividade exige o contato direto entre os alunos, ou seja, para que se obtenha êxito nela, é necessária a comunicação entre os participantes e o trabalho em equipe.

Faça valer a pena

1. Nas aulas de Educação Física os professores podem oferecer ao aluno a oportunidade de vivenciarem os jogos cooperativos. No Brasil, esses jogos ganharam espaço em virtude da contribuição do grande pioneiro e estudioso do tema, o professor Fábio Otuzi Brotto. Sobre o assunto, analise as afirmativas a seguir:

I. Os jogos cooperativos nasceram a partir da preocupação com o exagerado valor conferido ao individualismo e à competição na cultura ocidental.

II. O conceito essencial dos jogos cooperativos é o de que eles são centrados na união e na cooperação entre os jogadores.

III. A competição presente nos esportes será sempre desumanizadora, e a cooperação presente nos jogos cooperativos será sempre humanizadora.

Sobre jogos cooperativos, é correto o que se afirma em:

- a) I e II, apenas.
- b) II e III, apenas.

- c) II, apenas.
- d) I, II e III.
- e) I e III, apenas.

2. Os jogos modificados para o esporte também são denominados de jogos pré-desportivos, pois possibilitam a transição de uma etapa de utilização dos jogos de regras para os jogos com o propósito de ensino das modalidades esportivas.

Sendo assim, assinale a alternativa que corresponde aos jogos pré-desportivos.

- a) São jogos com regras modificadas para que ocorra a participação de todos.
- b) São jogos com regras modificadas para que não ocorra a participação de todos.
- c) São jogos que representam precisamente as modalidades esportivas, seguindo exatamente suas regras.
- d) São jogos cooperativos que visam à competição.
- e) São jogos simbólicos que têm como objetivo a modificação das regras.

3. Mãe da rua: Essa atividade é muito utilizada na educação não formal, mas nada impede que o professor traga essa brincadeira para dentro da escola. As crianças são divididas em dois grupos. Cada time fica de um lado da quadra ou de um determinado espaço. Quem for a “mãe da rua” permanece no espaço que há entre eles. Os participantes têm de atravessar de um lado para o outro, pulando em um pé só, e fugir da mãe da rua. Quem é pego pode correr com os dois pés e ajudar a capturar os demais. O primeiro a ser capturado será a próxima mãe da rua.

O texto-base apresentado está se referindo a uma brincadeira muito utilizada pelas crianças. Assinale a alternativa que representa essa brincadeira.

- a) Jogos cooperativos.
- b) Jogos motores.
- c) Jogos sensoriais.
- d) Jogos tradicionais
- e) Jogos pré-desportivos.

Referências

- BERNARDES, Elizabeth L. Jogos e brincadeiras: ontem e hoje. **Cadernos de História da Educação**, Uberlândia, n. 4. jan./dez. 2005. Uberlândia: Edufu, 2006.
- BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos**: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. 1999. 209 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999.
- CASCUDO, Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. 11. ed. São Paulo: Global, 2001.
- CORREIA, M. M. **Da realidade à utopia**: uma proposta para a Escola Municipal Ary Schiavo. 2003. Monografia (Trabalho apresentado para obtenção do grau de especialista em Educação Física Escolar) – Departamento de Educação Física, Universidade Federal Fluminense, Niterói. 2003
- COSTA, R. R. Aprender a jogar jogando: o modelo do Teaching Games for Understanding. In: **Educação Física Escolar e Pedagogia do Esporte em perspectiva**, Publisher: Cabral Editora, 2010.
- FREIRE, J. B. Da escola para a vida. In: VENÂNCIO, S.; FREIRE, B. J. (Orgs.). **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas: Autores Associados, 2005.
- FREIRE, J. B.; SCAGLIA A. J. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2007.
- GODALL, T; HOSPITAL, A. **150 propostas de atividades motoras para educação infantil (de 3 a 6 anos)**. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- KISHIMOTO, Tizuko. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 13. ed. São Paulo, Cortez, 2010.
- _____. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.
- LOUREIRO, M.; TATIT, A. **Brincadeiras cantadas de cá e de lá**. São Paulo: Melhoramentos, 2013.
- PAIVA, Ione Maria de. **Brinquedos Cantados**. 2 ed. Rio de Janeiro. Sprint, 2000.
- REVERDITO, R. S.; SCAGLIA, A. J. **Pedagogia do esporte**: jogos coletivos de invasão. São Paulo. Phorte, 2009.

O jogo como recurso pedagógico e motivacional nos diferentes contextos da Educação Física

Convite ao estudo

Carol aluno,

Estamos iniciando mais uma unidade de Jogos, brinquedos e brincadeiras. Gostaria de recordá-lo de que na unidade anterior percorremos a classificação dos jogos, brinquedos e brincadeiras, aprendemos a conhecer estratégias, métodos e técnicas, a propor atividades relacionados a eles, identificamos diferentes tipos de jogos, bem como a importância dos jogos e das brincadeiras tradicionais para o desenvolvimento infantil. Com todo esse aprendizado, você será capaz de elaborar diferentes jogos e brincadeiras sensoriais, motoras e pré-desportivas.

Nesta unidade, dando continuidade ao que foi aprendido, acrescentaremos uma discussão sobre os princípios e as implicações pedagógicas do jogo. Também iniciaremos uma conversa sobre os procedimentos e as estratégias metodológicas de planejamento, exploraremos os conteúdos que norteiam a estruturação de uma aula, identificaremos a estrutura de um plano de aula e caminharemos por procedimentos metodológicos para montagem de um plano de aula. Ademais, conheceremos a utilização do jogo como recurso motivacional nos diferentes contextos da Educação Física.

Até aqui você aprendeu que o jogo apresenta inúmeras possibilidades de realização, entre elas estão situadas algumas implicações pedagógicas do jogo. Entretanto, essa atividade necessita de uma base muito bem estruturada e norteada por um procedimento metodológico. Entre esses procedimentos estão os planejamentos das aulas. O planejamento é uma ação presente em nossa vida cotidiana. Portanto, torna-se essencial para que nossas ações diárias sejam realizadas com êxito ou com o mínimo de contratempos possíveis. Na atividade docente, o planejamento também

é peça imprescindível no êxito do processo de ensino-aprendizagem. A ausência de planejamento fica evidente em aulas monótonas e desorganizadas, desencadeando o desinteresse dos alunos pelo conteúdo e tornando as aulas desestimulantes. Nesta direção, suponha que você é o coordenador de um núcleo de professores de Educação Física e solicita uma reunião para que eles apresentem o planejamento de suas aulas. Como você orientaria seus professores para um planejamento adequado?

De maneira geral, esta unidade irá norteá-lo a tomar decisões rápidas e ser capaz de ter autonomia na montagem de uma aula e na escolha de conteúdos adequados para o contexto em que você está inserido. Lembre-se: para que seu aprendizado seja mais significativo durante todo o estudo, é importante que você relacione os conteúdos apresentados nas unidades. Isto é fundamental para que você perceba, de forma articulada, a relação existente entre a Educação, a Educação Física e o ensino de qualidade nas escolas.

Bons estudos!

Seção 3.1

O jogo como recurso pedagógico

Diálogo aberto

Como coordenador de um núcleo de professores de Educação Física, uma de suas atribuições é garantir que os planos de aula estejam alinhados. Depois de solicitar os planos de aula aos seus professores e analisá-los todos minuciosamente, você observou certa homogeneidade, no sentido de que praticamente todos os planos de aula eram compostos por jogos e brincadeiras, mas não apresentavam o PORQUÊ. Na verdade, eles tinham os objetivos procedimentais bem claros, entretanto a finalidade não estava totalmente elucidada. Então, você se lembrou das suas aulas de didática em Educação Física e veio em mente os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Como você poderia utilizar os PCNs a seu favor? Como deveria ser a estrutura de uma aula?

Não pode faltar

O jogo e suas implicações pedagógicas sofrem uma relutância, ou seja, reconhecer o caráter pedagógico do jogo, especialmente quando aplicado a crianças, só se justifica pela crença. Esta é fundamentada mais na tradição do que na confirmação científica. Talvez, se fizermos uma busca na história da Educação Física, notaremos que ela passou por diversas etapas e tendências, tais como: higienista, tecnicista, esportivista, biologicista, entre outras. Não é o intuito desta unidade resgatar o processo histórico da Educação Física, mas fazer que você entenda a causa dessa resistência em reconhecer o jogo como um processo pedagógico. Não precisamos ir muito longe para a comprovação dessa crença, já que muitas escolas têm receio na inclusão do jogo como uma prática pedagógica.

Freire e Scaglia (2007, p. 160) citam que:



Os conteúdos disciplinares, geralmente mais identificados com informações que com conhecimentos práticos. De modo geral, são informações a respeito de matemática, português e ciências, dentre outras disciplinas, e não compreensões, processos, tomadas de consciência a respeito das produções da filosofia e da ciência.

Os autores ainda apontam que, se tivéssemos olhos mais abertos para enxergar determinadas brincadeiras e jogos infantis, a nossa arrogância intelectual seria menor. Tome como exemplo um grupo de crianças brincando de escolinha, certamente essa brincadeira tem um caráter formador muito mais rico do que uma aula de história ou de qualquer outra matéria. Nesta direção, é possível afirmar que o jogo tem suas implicações pedagógicas no sentido de aquisição de novos conhecimentos, de manutenção da aprendizagem, de aperfeiçoamento da aprendizagem, de preparação das crianças para novos desafios. Note que essas implicações pedagógicas já foram discutidas em seções anteriores, entretanto é necessário explorar outras possibilidades que o jogo pode trazer, tais como: a possibilidade de educação dos símbolos, a exploração exacerbada da criatividade, a possibilidade da autodescoberta e o jogo como forma de aprendizado.

Dessa maneira, é possível recorrer aos PCNs, pois trazem princípios provocativos e norteadores para as aulas de Educação Física no ensino fundamental. Os princípios são:

- Princípio da inclusão, que busca reverter o quadro de classificação dos alunos em aptos e inaptos, procurando evidenciar mudanças nas formas do planejamento educacional.
- Princípio da diversidade, que está relacionado à ampliação das formas de interações que ocorrem entre os conhecimentos da cultura corporal de movimento e os sujeitos da aprendizagem.
- Categorias de conteúdo: conceituais, procedimentais e atitudinais.



Assimile

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de Educação Física trazem uma proposta que procura democratizar, humanizar e diversificar a prática pedagógica da área, buscando ampliá-la, de uma visão apenas biológica, para um trabalho que incorpore as dimensões afetivas, cognitivas e socioculturais dos alunos.

Esse último princípio, referente aos conteúdos, é apresentado segundo sua categoria conceitual (fatos, conceitos e princípios), procedimental (ligados ao fazer, às habilidades) e atitudinal (normas, valores e atitudes). Os conteúdos conceituais e procedimentais mantêm uma grande proximidade, à medida que o objeto central da cultura corporal de movimento e, conseqüentemente do jogo, gira em torno do fazer, do compreender e do sentir com o corpo. Incluem-se nessas categorias os próprios processos de aprendizagem, organização e avaliação. Os conteúdos atitudinais apresentam-se como objetos de ensino e aprendizagem e a necessidade na formação de valores (BRASIL, 1998).



Pesquise mais

Para saber mais sobre os conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais, sugerimos que você leia os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Principalmente como subsídios à prática do professor no ensino fundamental e médio, contribuindo para a formação e a atualização profissional. BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: 3º e 4º ciclos**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

Figura 3.1 | Ilustração dos PCNs



Fonte: <goo.gl/A9hxFp>. Acesso em: 15 jan. 2017.

O jogo como atividade pedagógica é caracterizado por ter uma flexibilidade nas suas abordagens e regulamentações, visto que as adaptações são feitas de acordo com as condições de espaço e material disponíveis, muitas vezes por conta do número de participantes, entre outros. Os jogos, como visto em

outras seções, pode ser exercido com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo em situações festivas, comemorativas, de confraternização ou, ainda, no cotidiano, como simples passatempo e diversão. Assim, incluem-se entre os jogos as brincadeiras regionais, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de modo geral (BRASIL, 1998).

Após essa breve explanação sobre algumas implicações pedagógicas referente aos jogos e brincadeiras, é necessário explorarmos os procedimentos metodológicos, que são as etapas do planejamento de ensino e serão os pilares sustentadores da elaboração de um plano de aula. Segundo Freire e Scaglia (2007), ao apresentar seu planejamento de ensino, um professor ou até mesmo uma escola, seja ela particular ou pública, precisa declarar seu compromisso educacional. Neste sentido, é importante ter em mente que o planejamento de ensino contribui para que o processo educativo seja realizado de forma intencional e que esteja alicerçado em quatro pilares fundamentais, que são: elaboração de objetivos; seleção de conteúdos; estratégias metodológicas; processo avaliativo.

Quanto à elaboração dos objetivos, é necessário levar em consideração três indicadores:

- O que ensinar: Esse indicador está relacionado com o tema da sua aula.
- Para que ensinar: Esse indicador está relacionado com a finalidade da sua aula.
- Como ensinar: Esse indicador está relacionado com a maneira que essa aula será ministrada, ou seja, o que os alunos irão realizar como atividade.

A seleção dos conteúdos está relacionada com o que observamos em parágrafos anteriores, quando falamos dos conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais. O conteúdo conceitual está relacionado com **"O que ensinar"**, levando em consideração os fatos, princípios e conceitos. **Os fatos** estão relacionados com algo que é ou ocorre em um determinado momento. **Os conceitos** são constituídos de relações estabelecidas entre alguns fatos, casos, objetos e situações. E **os princípios** são conceitos gerais estruturados com a intenção de nortear ou dar significado a algo.

Os conteúdos procedimentais estão relacionados com as habilidades, as destrezas e os hábitos dos indivíduos, e dizem respeito à ação executada, quando se utiliza os conteúdos conceituais, ou seja, quando se pratica. Note que esse conteúdo apresenta relação com a maneira como essa aula pode ser ministrada. Por exemplo, você tem um grupo de crianças, pretende fazer uma brincadeira de roda e estipula que elas girem em sentido horário ou anti-horário, ficará muito mais difícil se essas crianças não têm senso de direção.

Por fim, os conteúdos atitudinais englobam vários conteúdos pertencentes a três grupos diferentes, porém inter-relacionados: os valores, as atitudes e as normas. O valor é um princípio normativo que regula o comportamento humano em diferentes situações; as atitudes são predisposições relativas para atuar em relação a um objeto, situação, fato, pessoa ou conjunto de pessoas ou ideias; quanto às normas, Zabala (1998, p. 46) afirma que:

Podemos dizer que se aprendeu uma norma em diferentes graus: num primeiro grau, quando se trata de uma simples aceitação, embora não se entenda a necessidade de cumpri-la (além da necessidade de evitar uma sanção); em segundo grau, quando existe uma conformidade que implica certa reflexão sobre o que significa a norma e que pode ser voluntária ou forçada; e em último grau, quando se interiorizaram as normas e se aceitam como regras básicas de funcionamento da coletividade que regem.



Refleta

Atualmente, considerando todos os acontecimentos globais, faça um raciocínio com relação à seguinte inquietação: o mundo está carente de valores ou os valores estão carentes?

Quanto às estratégias metodológicas, elas fazem referência às ações e intervenções do professor. Essas intervenções, mais precisamente interações do professor, visam oferecer aos alunos a oportunidade de trabalhar mais vezes com os conteúdos conceituais, para que haja a estabilização dos conteúdos atitudinais. Segundo Salvador et al. (2000), o professor, quando intervém para que o aluno configure ou modifique as metas de aprendizagem, quando o faz para conseguir que realizem expectativas positivas e atribuições, está atuando no âmbito das atitudes dos alunos.



Exemplificando

Ao observarmos um grupo de crianças situado na primeira e segunda série do ensino fundamental, notamos certo interesse de convívio entre elas, que descobrem o jogo em grupo como uma atividade extremamente prazerosa. Entretanto, para que elas usufruam dessa vantagem de jogar em grupo, é necessário que determinadas regras de convivência sejam

estabelecidas. É nessa hora que o professor lança mão de algumas estratégias metodológicas para interagir com o grupo. Nesse sentido, o jogo de regras torna-se uma poderosa ferramenta, auxiliando as crianças a aprenderem a julgar valores de certo e errado, de bem e mal, e assim por diante. Note que o conteúdo conceitual é revelado por meio do jogo de regras e o conteúdo atitudinal é revelado pelos valores intrínsecos nesse jogo.

O próximo passo é a montagem da estrutura da aula, pense que uma aula de Educação Física deve ser como uma boa história, ou seja, é necessário ter começo, meio e fim. Neste sentido, sugerimos que as aulas sejam organizadas de acordo com uma estrutura composta por três partes vinculadas entre si. Na **primeira parte**, pode ser feita uma roda de conversa sobre o que será feito na aula. Essas conversas fazem parte do planejamento, pois o professor pode ouvir as sugestões dos alunos e fazer pequenas modificações no plano de aula original. De acordo com Freire e Scaglia (2007), ao início de cada aula, o professor de Educação Física senta em roda com seus alunos para conversar sobre a atividade que será realizada. Os autores completam que essa medida pode ser um momento importante na tomada de consciência dos alunos sobre a atividade, e por meio dessa roda de conversa com o professor os alunos podem visualizar suas atividades futuras. Note que esse momento da aula coincide com os conteúdos conceituais e atitudinais, pois é nele que o professor explica o que ensinar e o para que ensinar.

Figura 3.2 | Professor realizando uma roda de conversa antes da aula



Fonte: <<http://institutorodrigomendes.org.br/portas-abertas/relatorios/coletanea2015>>. Acesso em: 15 jan. 2017.

A **segunda parte** é a mais visível da aula de Educação Física, já que é nesse momento que as atividades planejadas acontecem e as crianças estão em movimento, propriamente dito. Nesse momento da aula, os conteúdos procedimentais estão mais evidentes para Zabala (1998) um conteúdo procedimental – que inclui entre outras coisas as regras, as técnicas, os métodos, as destrezas ou habilidades, as estratégias, os procedimentos – é um conjunto de ações ordenadas e com um fim, ou seja, dirigido para a realização de um objetivo.

Figura 3.3 | Aula de Educação Física



Fonte: <<http://comeniusuberaba.com.br/aula-de-educacao-fisica/>>. Acesso em: 15 jan. 2017.

Na **terceira parte** é realizada, novamente, a roda de conversa. Só que desta vez será discutido o que foi realizado na aula. Freire e Scaglia (2007) apontam que, nessa etapa da aula, a fala sobre as atividades constitui, ao lado dos conflitos provocados pela variação das atividades propostas, a maior possibilidade de tomada de consciência e, conseqüentemente, de compreensão que os alunos podem vir a ter de suas práticas. É nessa fase que o professor pode reforçar os conteúdos atitudinais, bem como explorar planos transversais propostos pelos Parâmetros Curriculares Nacionais.

Sem medo de errar

Os PCNs de Educação Física valorizam o ensino das atividades físicas sem restringi-lo ao universo das habilidades motoras e dos fundamentos dos esportes, ou seja, tentam desvincular a ótica biológica que está ligada à matéria Educação Física. Isto ocorre pela herança histórica contida na disciplina. Por essa razão, o Ministério da Educação e do Desporto, por meio da Secretaria de Ensino Fundamental,

inspirado no modelo educacional espanhol, mobilizou, a partir de 1994, um grupo de pesquisadores e professores para elaborar os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Em 1997, foram lançados os documentos referentes aos 1º e 2º ciclos (1ª a 4ª série do ensino fundamental) e no ano de 1998 os relativos aos 3º e 4º ciclos (5ª a 8ª série), incluindo um documento específico para a área da Educação Física (BRASIL, 1998). Esse documento inclui os conteúdos conceituais de regras, táticas e alguns dados históricos factuais de modalidades, somados a reflexões sobre os conceitos de ética, estética, desempenho, satisfação, eficiência, entre outros. Tudo isso com base na vivência concreta dos alunos, o que viabiliza a construção de uma postura de responsabilidade perante um e outro aluno. Dessa forma, o aluno irá adquirir maior autonomia para aprender a aprender. Note que os PCNs democratizam, humanizam e diversificam a prática pedagógica na Educação Física, sendo uma ferramenta para estruturar uma aula com começo, meio e fim.

Avançando na prática

Aula de atletismo

Descrição da situação-problema

Em uma aula de Educação Física da 4ª série, o tema principal era o atletismo e o subtema escolhido foi a corrida com barreiras. O professor escolheu uma brincadeira de perseguição (pega-pega, por exemplo) para a realização da aula. No entanto, um dos alunos questionou o professor sobre a importância do alongamento. Como você conduziria essa situação?

Resolução da situação-problema

No início da aula, você poderia explicar a atividade e a importância do alongamento, e também realizar discussões a partir desse questionamento, conduzindo os alunos a visualizarem que os atletas de alto rendimento necessitam de alongamentos prévios por causa do esforço físico exigido nas *performances*, mas que em uma aula com objetivo educativo não é necessário o alongamento como o que os atletas fazem. Assim, você poderia sugerir uma brincadeira como forma de aquecimento e alongamento do corpo antes da atividade. Note que você utilizou a roda de conversa no início da aula para explicar a atividade e, a partir disso, fez pequenas modificações de acordo com as sugestões dos alunos.

Faça valer a pena

1. Os PCNs foram criados pelo MEC para colaborar com os professores na ampliação dos horizontes de seus alunos. Os PCNs de Educação Física valorizam o ensino das atividades físicas sem restringi-lo ao universo das habilidades motoras e dos fundamentos dos esportes, ou seja, tenta desvincular a ótica biológica que está ligada à disciplina de Educação Física.

Assinale a alternativa que aponta um dos conteúdos a ser abordado na área de Educação Física.

- a) O jogo.
- b) A corrida.
- c) O salto
- d) O nado
- e) A luta.

2. As aulas de Educação Física devem ser parecidas a uma boa história, ou seja, é necessário ter começo, meio e fim. Neste sentido, sugerimos que as aulas sejam organizadas de acordo com uma estrutura composta por três partes vinculadas entre si.

De acordo com seus conhecimentos, a primeira parte da aula é destinada para qual objetivo?

- a) Conversar com os alunos sobre as atividades que serão realizadas.
- b) Apenas realizar o aquecimento.
- c) Uma aula não precisa ter a parte inicial.
- d) Realizar a atividade principal.
- e) Realizar o relaxamento dos alunos.

3. Segundo Freire e Scaglia (2007), ao apresentar seu planejamento de ensino, um professor ou até mesmo uma escola, seja ela particular ou pública, precisa declarar seu compromisso educacional. Neste sentido, é importante ter em mente que o planejamento de ensino contribui para que o processo educativo seja realizado de forma intencional e que esteja alicerçado em quatro pilares fundamentais.

De acordo com seus estudos e conhecimentos, assinale a alternativa que apresenta esses quatro pilares.

- a) Elaboração de objetivos, seleção de conteúdos, estratégias metodológicas e processo avaliativo.
- b) Plano de ensino, PCNs, processo avaliativo e elaboração de objetivos.
- c) Processo avaliativo, estratégias metodológicas, PCNs e conteúdos educacionais.
- d) Conteúdos educacionais, implicações pedagógicas, elaboração de objetivos e processo avaliativo.
- e) PCNs, plano de ensino, seleção de atividades e elaboração de objetivos.

Seção 3.2

O jogo como elemento motivacional

Diálogo aberto

A seleção dos conteúdos não configura somente a transferência de informações, mas se refere a fatos, conceitos, princípios, procedimentos, valores, atitudes e normas a serem desenvolvidos de maneira integrada, durante todo o período educacional. Depois de uma série de discussões sobre os planos de aula, as estratégias metodológicas e a estruturação da aula, grande parte dos professores apresentaram uma inquietação: o porquê do jogar. Considerando os conteúdos abordados e a importância do jogo, como você responderia essa inquietação?

Não pode faltar

Caro aluno, faça o exercício de voltar no tempo, lembrando suas aulas de Educação Física. Feito isso, analise internamente como era sua participação nas aulas. Você era um aluno muito participativo? Gostava das aulas? Ou não era muito participativo? Note que estas são questões importantes, já que tentam explorar o universo que motiva as pessoas (no nosso caso, os alunos dentro das escolas) a participarem das aulas de Educação Física. Cremos que você já tenha vivenciado, enquanto aluno do ensino fundamental e médio, o descaso de alguns alunos nas aulas de Educação Física, algumas vezes por causa dos conteúdos serem repetitivos ou porque sempre girava em torno de quatro esportes: voleibol, basquetebol, handebol e futebol.

No primeiro momento dessa unidade, temos como objetivo analisar os componentes referentes à motivação extrínseca e intrínseca. Contudo, é necessário fazer uma breve passagem nos conceitos de motivação. A motivação vem sendo estudada no decorrer dos anos por diferentes autores da área do conhecimento, com a intenção de conhecer melhor o comportamento humano, sendo que, de acordo com Neto (2012), a motivação é um dos elementos essenciais que afetam o comportamento de uma pessoa, permitindo a ela uma maior ou menor participação em atividades de aprendizagem, desempenho e atenção.

Quando se busca uma definição mais detalhada sobre a motivação, é possível referenciar Cratty (1984 apud MARZINEK, 2004); o autor aponta que a motivação representa os fatores e métodos que induzem uma pessoa a agir ou não agir perante determinadas situações. Ao falarmos de métodos, você pode se lembrar da seção anterior, na qual falamos sobre os procedimentos metodológicos das aulas de Educação Física. Note que esses fatores e métodos são fundamentais para a direção das aulas de Educação Física, afinal, se estes forem motivadores, farão que o aluno sinta interesse pela aula, caso contrário, farão que o aluno não queira participar da aula.

Para tentar elucidar mais essa questão, imagine que você queira chegar ao clube que frequenta em sua cidade, possivelmente existem inúmeros caminhos para você chegar até lá. Com certeza existirá um caminho mais rápido, porém mais difícil, um caminho mais longo e mais fácil, um caminho para ir de bicicleta, um caminho para ir andando ou um caminho para ir de carro. Observe que todos os caminhos convergem no mesmo objetivo, ou seja, chegar ao clube. Contudo, cada um deles apresenta características diferentes e, muitas vezes, o que é ideal para você não é o utilizado por outra pessoa. Desta maneira, a sua motivação é chegar ao clube e os caminhos que você utiliza para isto são as metodologias utilizadas.

Agora tente transferir essa analogia para as aulas de Educação Física. A conduta dos alunos em aprender está ligada a algum motivo, algum interesse que os façam adquirir novos conhecimentos ou novos hábitos, sendo assim, cabe ao professor escolher os melhores métodos (caminhos) para possibilitar a aprendizagem do aluno. Neste sentido, é de suma importância o entendimento da motivação à área de Educação Física, pois ela pode despertar o interesse dos alunos na realização das aulas. Nesta direção, nos Parâmetros Curriculares Nacionais, a motivação está ligada ao conceito de aprendizagem significativa, na qual o aluno, frente a uma situação-problema, deve ser capaz de elaborar hipóteses e experimentá-las. A disposição para essa aprendizagem depende do professor. Se ele espera uma atitude curiosa e investigativa dos alunos, tem de propor atividades que exijam tais posturas (BRASIL, 1997).

Quanto à motivação, podemos classificá-la em duas categorias: intrínseca e extrínseca. A motivação intrínseca é caracterizada por reforços que vêm do próprio indivíduo, é o resultado da participação do aluno com as atividades sem recompensas, ameaças ou pressões. Por sua vez, a motivação extrínseca é aquela que é mediada por contribuições vindas de um agente externo, por exemplo, a influência dos colegas ou professores. Neste sentido, a motivação intrínseca pode ser gerada pelo interesse da pessoa, do indivíduo; e a extrínseca é determinada por estímulos externos e, geralmente, tem algum propósito.

Figura 3.4 | Aula de Educação Física na escola



Fonte: <<http://www.educacaofisicaa.com.br/2016/07/motivacao-do-aluno-na-aula-de-educacao.html>>. Acesso em: 22 jan. 2017.

Perceba que a motivação extrínseca estabelece uma relação com alguns fatores dentro das aulas de Educação Física, tais como: o ambiente de sala, as ações do professor, o aspecto emocional e o uso inadequado de estratégias de aprendizagem. laochite et al. (2011) destacam que existem alguns fatores no contexto profissional dos professores de Educação Física que precisam ser discutidos e repensados. Por exemplo, nas aulas de Educação Física escolar, lidar com a baixa motivação e desvalorização dos alunos pela área, dificuldades relacionadas a infraestrutura e materiais, planejamento e administração das aulas, baixo status no corpo docente da instituição, além de outros aspectos que interferem na vida pessoal do professor e que não estão diretamente vinculados à escola. Lembre-se de que a motivação intrínseca é caracterizada por esforços que partem do próprio indivíduo, contudo, ela pode ser influenciada pela motivação extrínseca.



Exemplificando

Para melhor entendimento desse conceito, daremos o exemplo do jogo. Você estudou que o jogo é um fenômeno complexo e que a criança joga pelo simples prazer de jogar, sem ter um motivo (extrínseco), um objetivo para isso. Podemos dizer que ela joga por vontade própria, parte dela essa motivação de jogar (perceba os fatores motivacionais intrínsecos no ato de jogar). Entretanto, quando um professor não utiliza estratégias metodológicas planejadas, quando não se preocupa com o espaço físico da aula ou com os materiais, os fatores motivacionais extrínsecos prejudicam o prazer da criança em brincar.

Com base nessa pequena explicação sobre os fatores motivacionais intrínsecos e extrínsecos que influenciam as aulas de Educação Física, acreditamos que você tenha notado uma incrível semelhança na motivação intrínseca com o jogo. Essa semelhança nos leva ao seguinte questionamento: por que jogar? É claro que não repetiremos definições estabelecidas em seções anteriores sobre as características e os conceitos de jogos. Contudo, é importante entender o motivo que leva o jogo a acontecer de maneira espontânea e prazerosa, e que, com grande frequência, faz que não percebamos o tempo passar quando estamos jogando.

Ao jogar, qualquer tipo de jogo, podemos dizer que existe uma suspensão da realidade, ou seja, por um dado momento o real parece deixar de existir. De fato, isto ocorre quando o jogador, em virtude da alta concentração destinada à superação de algum desafio, motiva-se de tal modo que não se sente mais regido pelo “deus” do tempo real, o poderoso Cronos. Assim, permite que Kairós, o “deus” do tempo oportuno – irreversível – passe a controlá-lo. No entanto, essa suspensão da realidade é momentânea; quando o jogador quiser, ele pode voltar ao mundo “real”. Essa metáfora, amplamente utilizada por João Batista Freire, responde à pergunta inicial realizada anteriormente, pois o jogo permite compreender as relações complexas de aprendizagem, ou melhor, as teias que se estabelecem na construção e aquisição de conhecimentos significativos pelo ato de jogar.



Pesquise mais

Para se aprofundar mais no mundo do jogo e das motivações intrínsecas, leia de um dos grandes estudiosos da Educação Física escolar:

FREIRE, J. B. **O jogo, entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados, 2002.

Neste sentido, Freire e Scaglia (2007, p. 9.) dizem o seguinte:



Queremos que o jogo seja um componente privilegiado da educação. Não só da Educação Física, mas de todas as disciplinas. [...] o jogo além de facilitar o ensino de diversos conteúdos, cria condições para que o aluno trabalhe com a criatividade, a moralidade e a sociabilidade. [...] na sociedade globalizada de hoje, também os grandes problemas são globalizados o cidadão formado nas escolas terá de apreender a lidar com questões coletivas muito complexas.

Note a variedade de possibilidades que o jogo oferece, note também que algumas delas convergem no sentido de ensinar a conviver em coletividade, respeitar o próximo e ensinar valores que poderão servir de sustentação para uma vida harmoniosa. A construção de regras por meio do jogo é uma alternativa para trabalhar a criatividade, a moralidade e a sociabilidade dos indivíduos. Recordando um pouco, segundo Piaget (apud NEGRINI, 1994), os jogos podem ser classificados em jogos de exercícios, simbólicos e de regras. A construção das regras por meio do jogo estimula a convivência entre os indivíduos, bem como a capacidade de lidar com a competitividade. Algumas estratégias utilizadas para motivar os alunos nos jogos de regras são:

- Propor regras em vez de impô-las, permitindo que o aluno elabore-as.
- Promover a troca de ideias para se chegar a um acordo sobre as regras.
- Motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e confiança.

Nesse sentido, a construção de regras por meio do jogo proporciona a elaboração e a exploração de questões relacionadas à sociabilidade e ao desenvolvimento de estratégias, para que o jogo possa fluir naturalmente na direção de um bem coletivo. De fato, ao jogar (um fenômeno que atravessou os séculos), a criança descobre que ganhar e perder fazem parte da vida e desenvolve estratégias para enfrentar várias situações e os adversários. Você já deve ter notado que crianças, homens, mulheres e idosos jogam cartas, jogos de tabuleiro em família, lançam dardos, jogam bola de acordo com regras preestabelecidas e acordadas por todos.



Refleta

Como você relacionaria o jogo com os fatores motivacionais intrínsecos? Reflita sobre a aprendizagem do futebol em escolas e a aprendizagem do futebol nas ruas. Como a motivação influencia nisso? Por fim, reflita sobre a seguinte sentença: "Só quem se permite ser possuído pelo Senhor do Jogo pode saber do prazer que isso dá". (FREIRE, 2002)

Quanto ao ato de ganhar e perder, Soler (2006, p. 116) afirma que "reforçam a confiança mútua e todos podem participar autenticamente. Ganhar e perder são apenas referências para contínuo aperfeiçoamento pessoal e coletivo". Na mesma direção, Ferreira (2005) aponta que por meio dos jogos as crianças são capazes de aprender, de ganhar e de perder, de expressar suas vontades e seus desejos, de negociar, de pedir, de recusar; ela compreende que não é única e precisa relacionar-se com o grupo, respeitando regras e opiniões contrárias, enfim, adquire afeição.

Figura 3.5 | Crianças celebrando a vitória



Fonte: <<http://claudia.abril.com.br/sua-vida/como-explicar-ao-seu-filho-que-saber-perder-e-mais-importante-que-saber-ganhar/>>. Acesso em: 22 jan. 2017.

Você, como futuro professor de Educação Física, deve levar em consideração as motivações extrínsecas e intrínsecas de seus alunos. Os fatores que podem influenciar a motivação extrínseca estão ligados ao modo como você irá conduzir as aulas e as estratégias que utilizará. Tente enxergar que os dois tipos de motivação são interdependentes. Relembre que o jogo tem inúmeras possibilidades e uma delas é mimetizar os desafios que enfrentamos dentro de uma sociedade. Ademais, nas aulas de Educação Física, é interessante realizar um programa com atividades lúdicas envolvendo brincadeiras e jogos no seu planejamento como meta principal, pois somado ao prazer que a criança tem durante essas atividades está o exercício do corpo e da mente por meio das brincadeiras e dos jogos.



Assimile

No caso do jogo, não há compromisso com nada fora dele. Se uma criança joga amarelinha, por exemplo, não o faz para preencher alguma falta ou para cumprir um objetivo futuro. A criança joga pelo simples fato de jogar, sente prazer. Na Educação Física, as manifestações de jogo se revelam nas lutas, brincadeiras, na ginástica e na dança. Entretanto, também poderiam ser consideradas quaisquer outras atividades lúdicas desde que adaptáveis às implicações pedagógicas do professor. Neste sentido, nota-se uma gama de possibilidades para utilizar o jogo dentro do conteúdo das aulas de Educação Física.

Sem medo de errar

Depois de uma série de discussões sobre os planos de aula, as estratégias metodológicas e a estruturação da aula, grande parte dos professores apresentaram uma inquietação: o porquê do jogar. Considerando os conteúdos abordados e a importância do jogo, como você responderia essa inquietação? Neste sentido, a importância dos jogos no processo educacional é alvo de discussão em diversas esferas da educação. A Educação Física é privilegiada por conseguir usar essa ferramenta constantemente, contudo, algumas vezes, há receio dos professores frente à utilização de jogos e brincadeiras. Esse problema foi o ponto-chave da reunião com seus professores. Nessa direção, Gomes e Filho (2008) salientam a ideia de usar os jogos como motivação para o aluno aprender e, obviamente, como um estímulo para o professor ensinar. Segundo os autores, o emérito filósofo Platão já dizia ser possível descobrir muito mais coisa sobre uma pessoa em uma hora jogando ou brincando do que em um ano de conversa.

É importante enfatizar que no momento do jogo as pessoas tendem a fugir um pouco do mundo real, libertando-se das amarras impostas pela sociedade. Nessa direção, é interessante você explicar para seus professores a importância da utilização de jogos como instrumento educativo. Gomes e Filho (2008) ainda apontam os jogos como uma ferramenta poderosa na superação dos preconceitos e vícios adquiridos no dia a dia e para acentuar as vivências positivas. Ademais, a possibilidade de convívio social entre os jogadores é crucial para o desenvolvimento da cidadania, dos valores e, principalmente, para a criação do discernimento, levando-os a respeitar as regras, ou seja, a troca de experiência motora, social e moral oportunizada pelo jogo são de extrema importância para o desenvolvimento humano. Por fim, é possível usar os jogos como uma maneira de motivar os alunos por meio da ludicidade.

Avançando na prática

Ganhar e perder

Descrição da situação-problema

Imagine uma escola que apresente uma crescente valorização do esporte, fato que desencadeia muitos confrontos entre os alunos. Assim, geralmente, os alunos que perdem sofrem *bullying* dos que ganham. Como você, professor recém-contratado, agiria perante esse problema?

Resolução da situação-problema

As situações de ganhar e perder serão constantes na vida do ser humano. Quanto antes os indivíduos conviverem com essas situações e entender que são necessárias para o aprendizado, melhor será o seu desenvolvimento. Nesta direção, as aulas de Educação Física oferecem a oportunidade para que os alunos vivenciem essas situações por meio das inúmeras possibilidades de jogos. Imagine um jogo sem regras, provavelmente os jogadores iriam tentar ganhar a qualquer custo e com isso enalteciam o sentimento de vitória e desvalorizariam o sentimento de derrota. Assim, uma abordagem promissora é a inclusão de jogos com regras que incentivem a coletividade, tome como exemplo um conteúdo proposto pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs): as lutas. O conteúdo de lutas é interessante, pois os alunos irão perceber que não é possível praticá-la sozinho, sempre será necessário um "adversário". Este foi um exemplo dentro de muitos outros que mostra como a Educação Física pode trabalhar o equilíbrio emocional dos alunos, visto que ganhar, perder, errar e jogar com a incerteza são situações comuns na vida. A boa Educação Física deve desenvolver o controle psicológico dos alunos sob a adversidade. Neste sentido, os jogos são excelentes abordagens para fomentar o discernimento sobre derrota e vitória.

Faça valer a pena

1. A Educação Física sempre esteve presente na vida do homem, desde o período pré-histórico, com corridas e escaladas; nos períodos a.C., com danças e exercícios com finalidades terapêuticas e higiênicas. E, posteriormente, vieram os gregos com os Jogos Olímpicos.

Os movimentos corporais propiciados pela Educação Física são motivados de alguma forma. Quais são as manifestações da motivação?

- a) Somente motivação intrínseca.
- b) Somente motivação extrínseca.
- c) Motivação espontânea.
- d) Motivação extrínseca e intrínseca.
- e) Motivação esporádica

2. No desporto moderno é fácil constatar o enfraquecimento ou a perda do lúdico, o que corrompe progressivamente o jogo. É necessário o resgate dos valores que privilegiam o coletivo e a solidariedade, lembrando que o jogo na escola deve prever não ser individualizado e jogar com o outro, e não contra.

O jogo é uma ferramenta poderosa para o aprendizado e para a construção de regras. De acordo com seus conhecimentos, assinale a alternativa correta.

- a) O jogo, além de facilitar o ensino de diversos conteúdos, cria condições para que o aluno trabalhe com a criatividade, a moralidade e a sociabilidade.
- b) O modelo de aula que reproduz o esporte, mecanicamente, acrescenta ao aluno seu posicionamento crítico, não desenvolve seu potencial questionador.
- c) O jogo ou o esporte não representam, em um contexto lúdico, as ações individuais e coletivas das pessoas e da sociedade.
- d) O jogo e o esporte são, por natureza, prejudiciais à formação escolar.
- e) O jogo não ensina os valores de perder e ganhar.

3. Nos Parâmetros Curriculares Nacionais, a motivação está ligada ao conceito de aprendizagem significativa, na qual o aluno, frente a uma situação-problema, deve ser capaz de elaborar hipóteses e experimentá-las

Tendo como referência o texto apresentado, assinale a alternativa que pode mediar a capacidade do aluno em elaborar hipóteses.

- a) O próprio aluno por meio da motivação intrínseca.
- b) O aluno por meio do jogo.
- c) O professor por meio de sua estratégia de aula.
- d) O professor por ele ser um fator motivacional intrínseco.
- e) As condições estruturais da escola.

Seção 3.3

Prática pedagógica e motivacional do jogo

Diálogo aberto

Após um primeiro encontro, os professores que estão sob seu comando refizeram os planos de aula e começaram a aplicar os conteúdos propostos; visivelmente, as aulas estavam mais estruturadas. Como resultado, as aulas tornaram-se mais dinâmicas e satisfatórias para os alunos. Qual é a importância da avaliação nas aulas de Educação Física? Como você vai sugerir que seus professores avaliem os alunos?

Não pode faltar

A partir da deliberação presente na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), a Educação Física começa a representar uma fatia do bolo dentro do âmbito escolar, ou seja, os conteúdos contidos na disciplina de Educação Física passam a ter uma importância maior no cenário educacional. Entretanto, embora tendo o respaldo da legislação, a Educação Física, enquanto prática pedagógica em muitas escolas, ainda é norteada pelas concepções tradicionais. Obviamente, não podemos crucificar a concepção tradicional, visto que ela pode trazer determinados valores para as aulas, mas sim questionar a relação existente entre essa concepção e o ensino tecnicista que ainda está enraizado nas aulas de Educação Física. Esse fenômeno acontece porque inúmeros profissionais sofreram influência, principalmente durante o período em que ela foi ensinada, nas décadas de 1970 e 1980, da tendência esportivista (RUFINO; DARIDO, 2014).



Pesquise mais

Para se aprofundar mais na história da Educação Física no Brasil e conhecer sobre as influências políticas e sociais que essa disciplina sofreu, impactando, desta forma, na formação de professores, sugerimos a leitura do livro a seguir.

ASTELLANI FILHO, Lino. **Educação física no Brasil**: a história que não se conta. 3. ed. Campinas, SP: Papirus, 1991.

Nesse sentido, é notável dentro das aulas de Educação Física um ensino com características nítidas do modelo esportivista, tais como: ser ensinado aos mais habilidosos; aulas exclusivamente práticas com treinamentos de fundamentos; treinos repetitivos dos fundamentos; aulas em que todos os alunos devem cumprir as mesmas tarefas, do mesmo modo, ao mesmo tempo.

Observe a ideia de Soares et al. (1992) ao enfatizarem a magnitude da influência do esporte no contexto escolar. Os autores apontaram que a intervenção foi tão grande que se passou a ter não o esporte da escola, mas sim o esporte na escola. Tal fato indicava a subordinação dos conteúdos da Educação Física que caminhavam para o prolongamento de uma instituição esportiva, ou seja, a escola era caracterizada como um prolongamento dessa instituição: esporte olímpico, sistema desportivo nacional e internacional. Estes sentidos podem ser resumidos em princípio de rendimento atlético/desportivo, competição, comparação de rendimento e recordes, regulamentação rígida, sucesso no esporte como sinônimo de vitória, racionalização de meios e técnicas etc. Essas concepções esportivistas são embasadas nos princípios da racionalidade, eficiência e produtividade, os quais serviram para organizar os conteúdos da Educação Física escolar. Esses princípios são evidentes na pedagogia de ensino tecnicista.

Dentro do processo histórico e evolutivo, a Educação Física passou por diversas mudanças, principalmente no que se refere às suas concepções. A partir da década de 1980, a Educação Física escolar passa por uma série de transformações em suas bases epistemológicas, principalmente no que correspondem às perspectivas de pesquisas acadêmicas da área. Assim, surgem novas abordagens confrontando a vertente tecnicista, esportivista e biológica, entre elas podemos destacar: a desenvolvimentista, crítico-superadora, construtivista, humanista, fenomenológica, psicomotricidade, cultural, saúde renovada, entre outras (DARIDO; SANCHES NETO, 2005). É preciso salientar a existência de particularidades nas concepções dessas abordagens, uma partindo de um referencial mais crítico e observador, outras embasadas na área do comportamento motor, na construção do conhecimento, em referências da psicologia, e assim por diante. Não é o escopo dessa seção explicar minuciosamente cada abordagem, mas sim alertá-lo para que, independentemente da abordagem trabalhada ou escolhida, todas convergem no conceito de cultura corporal, muitas vezes com denominações diferentes, tais como: cultura corporal de movimento, cultura de movimento, cultura física, entre outras.

De acordo com Betti (2007), a cultura corporal envolve a relação do corpo com a sociedade, caracterizando-se como um conhecimento adquirido, ou melhor, construído e reconstruído ao longo da vida e da história, fazendo que o corpo modifique-se constantemente. Soares et al. (1992, p. 50) completa:

Educação Física na perspectiva da cultura tem características bem diferenciadas das tendências esportivistas uma vez que eles a definem como uma prática pedagógica que, no âmbito escolar, tematiza formas de atividades expressivas corporais como: jogo, esporte, dança, ginástica, formas estas que configuram uma área de conhecimento que podemos chamar de cultura corporal.

Os parâmetros Curriculares Nacionais (1997) entendem a cultura corporal como componente da Educação Física que trata deste tipo de conhecimento e que tem como temas “o jogo, a ginástica, o esporte, as lutas, a dança, a capoeira e outras temáticas”. Assim, durante o processo de ensino-vivência-aprendizagem nas aulas de Educação Física, devem ser consideradas as práticas corporais, enfatizando as experiências dos alunos juntamente com a comunidade escolar em que está inserido, tendo o professor como peça fundamental no processo de mediação. Neste sentido, para garantir que os temas sejam abordados de maneira harmoniosa, é necessária uma distribuição dos temas e subtemas ao longo das séries escolares, de modo que os alunos possam receber uma formação diversificada e adequada aos objetivos educacionais da escola.

A partir disso, surge uma questão muito discutida, que é a maneira como esse processo de ensino-vivência-aprendizagem é conduzido. Uma das maneiras diz respeito a uma prática educativa que se fundamenta na geração de conflitos cognitivos. Esses conflitos cognitivos partem do pressuposto de que o ser humano nasce com algumas estruturas inatas (biológicas), as quais servem como ponto de partida para que ele realize a construção do seu conhecimento mediante sua interação com o meio. A interação entre o sujeito e o objeto da aprendizagem deve ser consciente e ativa, para que haja uma atribuição de significado, por parte do aprendiz, ao objeto de aprendizagem. Os fatores que influenciam o processo de construção do conhecimento são a maturação, a experiência, a transmissão cultural e a equilíbrio.

Caro aluno, para que você possa entender melhor esses fatores, faremos uma breve explicação sobre cada um deles. A **maturação** pode ser entendida como uma indicação das possibilidades de ação motora do sujeito, de acordo com suas estruturas cognitivas, por exemplo, um deslocamento lateral de uma criança de cinco anos provavelmente será diferente de uma criança de nove anos, uma vez que seus processos cognitivos diferem. A **experiência** se caracteriza pela oportunidade do sujeito com o objeto de aprendizagem, ou seja, uma vez que a criança tenha contato com um jogo, ela terá adquirido a experiência daquela atividade. A **transmissão cultural** diz respeito social sobre o sujeito da aprendizagem, ou

seja o indivíduo transmite o que foi aprendido para outros participantes. Por fim, a **equilibração** é um processo de autorregulação que se verifica na coordenação dos fatores citados, possibilitando a interação entre o sujeito e seu meio físico e social.

Note que esses fatores são ferramentas indispensáveis no processo de ensino-vivência-aprendizagem; por exemplo, ao desequilibrar o processo cognitivo é possível fornecer subsídios para que os alunos se reorganizem e assimilem o conteúdo, ou seja, segundo Lourenço e Palma (2005), o conflito cognitivo acontece quando o sujeito se depara com uma situação e percebe que os seus esquemas não são suficientes para solucionar a questão, gerando, então, um desequilíbrio cognitivo. Esse evento faz parte do processo de equilibração, que é o mecanismo básico na formação dos conhecimentos.



Exemplificando

Ao ter suas estruturas cognitivas desequilibradas, o sujeito precisa tentar compreender suas estratégias e as características do objeto. Fazendo isso, caminha para tomadas de consciência mais centrais, até o ponto em que consegue resolver a questão e, por algum tempo, manter suas estruturas equilibradas. Pense no seguinte: duas crianças estão fazendo um passe de futebol uma para a outra, e em determinado momento o professor coloca uma caixa de papelão no meio da trajetória de passe, impedindo que a bola passe pelo chão. O professor, como mediador, fornece um desequilíbrio cognitivo (caixa de papelão), assim, as crianças têm de se reorganizar e pensar em uma nova maneira para que a bola possa ser passada entre elas.

Nesta direção, note que o desequilíbrio cognitivo ocorre juntamente com a tomada de consciência. Essas regulações ocasionadas pelo desequilíbrio cognitivo acarretam escolhas mais ou menos intencionais e, de certa forma, participam na determinação da tomada de consciência. Segundo Piaget (1977), a tomada de consciência consiste em elaborar não a consciência considerada como um todo, mas seus diferentes níveis enquanto sistemas mais ou menos integrados. A tomada de consciência, de maneira geral, pode ser definida como uma ação resultante de um desequilíbrio cognitivo. Voltemos ao item Exemplificando, os jogadores (alunos) estão fazendo um exercício de passar a bola um para o outro, até então, a atividade ocorre de maneira harmoniosa, uma vez que ambos estão familiarizados (experiência) na tarefa proposta. Quando o professor coloca uma dificuldade, a caixa de papelão, faz com que os jogadores pensem, a partir do desequilíbrio imposto, como irão resolver esse problema e executem uma ação para isto. Essa ação pode passar a bola pelo alto, conduzir a bola para o lado e fazer o passe com um efeito que possibilite a bola passar pela caixa, entre outras inúmeras possibilidades.

Esse foi um exemplo da interação entre o desequilíbrio cognitivo e a tomada de decisão dentro de uma aula de Educação Física. No processo de ensino-vivência-aprendizagem, o professor é responsável por mediar e fomentar a desorganização cognitiva para que o aluno possa assimilar de maneira satisfatória o conteúdo oferecido na aula. Outro ponto importante que merece nossa atenção é a avaliação da aula, é preciso enxergá-la como uma poderosa ferramenta que indicará o caminho a ser percorrido.

Figura 3.6 | Aula de futebol



Fonte: <<https://i.ytimg.com/vi/uyuq3FhTSvpY/hqdefault.jpg>>. Acesso em: 16 fev. 2017.

A avaliação de uma aula é tarefa didática necessária para o trabalho do professor, essa ferramenta (avaliação) deve, de preferência, acompanhar os caminhos do professor ao longo do processo de ensino-vivência-aprendizagem. É por meio da avaliação que os resultados são obtidos e podem ser comparados. Queremos deixar claro que essa comparação não é feita de maneira individual, ou seja, o professor não deve comparar aluno por aluno, mas sim o processo geral de aprendizagem (um grupo de alunos, uma classe, uma escola, um bairro). O processo de avaliação é um elemento importantíssimo, visto que pelos caminhos da avaliação se consegue analisar os conteúdos tratados em um dado tema, capítulo, temática etc.



Refleta

Em uma aula de Educação Física escolar, o tema proposto pelo professor foi: jogos tradicionais. Se você fosse o professor, qual estratégia utilizaria para avaliar os alunos?

Um ponto que merece atenção quando nos referimos à avaliação é que você não pode encará-la como uma atribuição de notas aos alunos, porém utilizá-la como um instrumento de coleta de dados sobre o aproveitamento dos alunos. A avaliação é um recurso que possibilita ao professor determinar o grau de assimilação do aluno, bem como melhorar a sua metodologia de trabalho.



Exemplificando

Faça uma analogia com uma pessoa que queira emagrecer. Ao começar um programa de treinamento, a pessoa sobe na balança e anota o peso. Encare isso como uma avaliação prévia ou avaliação diagnóstica. Após um período de tempo composto por um programa rígido de exercícios e alimentação controlada, o indivíduo sobe novamente na balança (segunda avaliação). O peso diminuiu, sinal que o programa de treinamento foi adequado para aquela pessoa. Note que, se o peso não fosse alterado, poderíamos deduzir que o planejamento não foi adequado para aquele indivíduo e novas abordagens seriam necessárias.

Segundo Freire e Scaglia (2007), a avaliação deve ser realizada tendo como foco o objetivo do aluno em cada atividade. O professor deve definir para cada aula os temas e subtemas. Qualquer avaliação deve girar em torno desses temas e subtemas, de modo que o professor consiga saber, ao final de cada aula e de cada grupo de aulas, como se saíram os alunos com relação aos temas escolhidos. Os autores acrescentam que a avaliação também deve servir aos objetivos do professor em cada atividade e durante todo o programa do ano escolar. Quando o aluno realiza uma atividade, ele tem uma pretensão. No entanto, o ponto de vista do professor é outro. Ele tem objetivos pedagógicos definidos e espera que os alunos alcancem-nos.



Pesquise mais

É interessante você ler a obra indicada a seguir. Os autores fazem uma reflexão interessante sobre o processo de avaliação no âmbito escolar. Ademais, apresentam uma maneira simples e didática de como você pode fazer uma planilha de avaliação e controlar o processo de ensino-vivência-aprendizagem dos alunos.

FREIRE, J. B.; SCAGLIA, A. J. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2007.

Desse modo, é importante frisar que a avaliação deve fazer parte do planejamento anual do professor, pois essa atitude de avaliar tem importância social e pedagógica, permitindo que o professor conheça o aluno e assim possa guiá-lo no processo educativo, verificando o ritmo do progresso e detectando dificuldades de aprendizagem.



Assimile

Note que a avaliação é um processo contínuo que tem como objetivo interpretar os conhecimentos, as habilidades e as atitudes dos alunos. Neste sentido, no dia a dia com o aluno, as conversas antes e após as aulas e as filmagens das aulas mostrando a evolução de uma determinada tarefa ou evolução comportamental quando os alunos trabalham em equipe são formas válidas de avaliação. Obviamente, os exemplos citados são uma forma de nortear seu raciocínio. O processo de avaliação tem que ser adequado ao contexto em que você e seus alunos estão inseridos.

Sem medo de errar

Após sua intervenção, você obteve como resultado aulas mais dinâmicas e satisfatórias para os alunos. O próximo passo é saber qual é a importância da avaliação nas aulas de Educação Física. Como você vai sugerir que seus professores avaliem os alunos?

Para realizar uma avaliação, é necessário entender o contexto em que o professor e os alunos estão inseridos. Lembrando que muitas vezes uma abordagem pode servir para determinado grupo de alunos, mas não para outros. Assim, o próximo passo é definir os objetivos que o professor quer atingir de acordo com a atividade proposta. Os objetivos dos alunos são diferentes quando comparados aos do professor. Entretanto, ambos devem ser levados em consideração. Por exemplo, em uma atividade como o zerinho, os alunos pretendem passar um grande número de vezes sob a corda, sem errar. Por sua vez, o professor espera que os alunos aprendam a cooperar. Note que são objetivos diferentes, porém ambos são importantes no processo de avaliação. Esses dados são indicadores valiosos e servem como parâmetro de avaliação. O professor pode conversar com os alunos e mostrar a quantidade de vezes que a classe passou por debaixo da corda sem errar e que isso só aconteceu por causa da cooperação entre eles.

Avançando na prática

Tomada de consciência

Descrição da situação-problema

Em uma das suas aulas de Educação Física, você percebe que a maioria dos alunos está com dificuldade de realizar tarefas cooperativas, especialmente nas atividades coletivas. Qual é a possível solução para esse tipo de problema?

Resolução da situação-problema

Relembrando um pouco o que discutimos durante a seção, uma das maneiras para fazer que o aluno assimile uma tarefa ou algum conceito diz respeito a uma prática educativa que se fundamenta na geração de conflitos cognitivos. Esses conflitos cognitivos partem do pressuposto de que o ser humano nasce com algumas estruturas inatas (biológicas), as quais servem como ponto de partida para que ele realize a construção do seu conhecimento mediante a sua interação com o meio. Desse modo, propor alguma intervenção que faça com que os alunos rompam suas ideias preexistentes faz que o processo de aprendizagem aconteça. Por exemplo, ao propor um jogo de handebol, no qual os pontos são marcados se os alunos trocarem passes entre cinco jogadores diferentes, em vez de lançar a bola ao gol, faz que as ideias de individualismo dos alunos sejam deixadas de lado e outras ideias, como a cooperação e a necessidade de jogar com o colega do lado, sejam premissas para que esse jogo aconteça. Neste sentido, note que o desequilíbrio cognitivo ocorre juntamente com a tomada de consciência.

Faça valer a pena

1. Saber o que avaliar é sempre uma incógnita para a maioria dos professores, ainda mais se não dispõe de instrumentos sólidos para verificar o nível de aprendizagem dos alunos. Com a preocupação de conhecer os alunos enquanto indivíduos complexos, podemos avaliá-los em suas capacidades cognitivas e até mesmo motoras.

Enunciado: Assinale a alternativa que apresenta uma proposta de avaliação motora.

- a) Se o aluno se afasta dos demais durante as atividades.
- b) Se o aluno consegue realizar as atividades propostas.
- c) Se o aluno se relaciona bem com os demais companheiros.
- d) Se o aluno é criativo na elaboração de respostas.
- e) Se o aluno sabe verbalizar suas intenções.

2. Na concepção piagetiana, a aprendizagem só ocorre mediante a consolidação das estruturas de pensamento, portanto a aprendizagem sempre ocorre após a consolidação do esquema que a suporta, da mesma forma a passagem de um estágio para outro estaria dependente da consolidação do anterior.

Neste contexto, o que é necessário para que ocorra a aprendizagem?

- a) Repetir conceitos já estabelecidos.
- b) Estabelecer um equilíbrio cognitivo.
- c) Fazer uma transmissão cultural.
- d) Fornecer um desequilíbrio cognitivo.
- e) Pensar cientificamente.

3. Na Educação Física, a avaliação é a chance de verificar se o aluno aprendeu a conhecer o próprio corpo e a valorizar a atividade física como fator de qualidade de vida. Portanto, nada de considerar apenas a frequência às aulas, o uniforme ou a participação em jogos e competições – nem comparar os que têm "veia" de campeão com os que não têm. Não há uma única fórmula pronta para avaliar, mas é essencial detectar as dificuldades e os progressos dos estudantes.

A avaliação feita no início do ano letivo como uma forma de conhecer o aluno é chamada de:

- a) Avaliação de início.
- b) Avaliação primária.
- c) Avaliação formativa.
- d) Avaliação diagnóstica.
- e) Avaliação formal.

Referências

- BETTI, M. Educação Física e cultura corporal de movimento: uma perspectiva fenomenológica e semiótica. **Revista da Educação Física**, v. 18, n. 2, p. 207-217, 2007.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: 3º e 4º ciclos. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: Educação Física / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.
- DARIDO, S. C.; SANCHES NETO, L. O contexto da Educação Física na escola. In: DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. **Educação Física na escola**: implicações para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.
- FREIRE, J. B. **O jogo, entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados, 2002.
- FREIRE, J. B.; SCAGLIA, A. J. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2007.
- GOMES, J.L; FILHO, N.A.S. **Jogos**: a importância no processo educacional. Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE, Secretaria de Estado da Educação do Paraná: Paraná, 2008.
- IAOCHITE, Roberto Tadeu et al. Autoeficácia docente, satisfação e disposição para continuar na docência por professores de Educação Física. **Revista Brasileira de Ciência do Esporte**, v. 33, n.4, p. 825-839, 2011.
- LOURENÇO, Rosemeire de Souza; Palma, Angela Pereira Teixeira Victoria. O conflito cognitivo como princípio pedagógico no processo ensino aprendizagem nas aulas de educação física. **Revista de Educação do Cogeime**, v. 14, n. 27. 2005.
- MARZINEK, Adriano. **A motivação de adolescentes nas aulas de Educação Física**. 2004. 89f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Católica de Brasília, Brasília. 2004.
- NEGRINI, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.
- NETO, Leo José Tessele. **A participação nas aulas de educação física no ensino médio: motivações intrínsecas e extrínsecas**. Trabalho de Conclusão de Curso – Curso de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2012.

- PIAGET, J. **A tomada de consciência**. São Paulo: Melhoramentos, 1977.
- RUFINO, L. G. B.; DARIDO, S. C. Pesquisa-ação e educação física escolar: analisando o estado da arte. **Pensar a prática**, v. 17, n. 1, p. 1-294, jan./mar. 2014.
- SALVADOR, César et al. **Psicologia do ensino**. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- SOARES, C. L. et al. **Metodologia do ensino da educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.
- SOLER, Reinaldo. **Jogos cooperativos**. 3. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.
- ZABALA, Antoni. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.

A ludicidade no contexto sociocultural brasileiro

Convite ao estudo

Caro aluno, seja bem-vindo à nossa quarta unidade de estudo. Espero que tenha aproveitado essa incrível jornada sobre jogos, brinquedos e brincadeiras. Na unidade anterior, você foi capaz de compreender o jogo como recurso pedagógico e motivacional nos diferentes contextos da Educação Física e observar assuntos como os princípios pedagógicos do jogo alicerçados nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), os processos motivacionais intrínsecos e extrínsecos que impulsionam o indivíduo, bem como os processos metodológicos utilizados na montagem de um plano de ensino, possibilitando a vivência e aprendizagem do aluno fundamentadas nas premissas de Piaget sobre desequilíbrio cognitivo e tomada de consciência. Nesta unidade, abordaremos a ludicidade no contexto sociocultural brasileiro, especificamente com os olhares voltados para jogos teatrais, atividades circenses e festivais recreativos. Ao final desta unidade, você será capaz de conhecer estratégias, métodos e técnicas relacionados a jogos, brinquedos e brincadeiras, a fim de propor atividades relacionadas e desenvolver raciocínio crítico e de solução de problemas, criatividade e comunicação.

Agora, imagine a seguinte situação: você foi escalado pela diretora da escola e terá de fazer uma pequena apresentação sobre o fenômeno esportivo que é o futebol com seus alunos de 4ª série. Entretanto, seus alunos não estão acostumados com situações que envolvam encenação em público, visto que, na maioria das suas aulas, você aborda o jogo por meio de diversas perspectivas (jogos simbólicos, jogos cooperativos, tradicionais, de roda, perseguição, entre outras manifestações), mas nunca abordou os jogos teatrais. Como você introduziria os jogos teatrais para seus alunos? Como tais jogos podem ser associados a outras manifestações de jogos? Qual é a relação dos jogos simbólicos com os jogos teatrais?

Caro aluno, após fazer essas reflexões sobre o assunto, enfatizamos que ao longo das seções apresentadas nesta unidade trataremos de assuntos que talvez sejam um pouco novos para você, visto que, além dos jogos teatrais, serão abordadas, nas próximas seções, as atividades circenses e os festivais recreativos.

Bons estudos!

Seção 4.1

Jogos teatrais

Diálogo aberto

Uma escola particular, na qual você trabalha, está tentando aproximar os pais dos alunos para dentro do ambiente escolar, fazendo que eles participem mais da vida acadêmica dos filhos e também façam parte do processo de aprendizagem de seus próprios filhos. Nessa direção, você foi escalado pela diretora da escola e terá de fazer uma pequena apresentação sobre o fenômeno esportivo que é o futebol com seus alunos de 4ª série. Entretanto, eles não estão acostumados com situações que envolvam encenação em público, visto que a maioria das suas aulas você aborda o jogo a partir de diversas perspectivas (jogos simbólicos, cooperativos, tradicionais, de roda, perseguição, entre outras manifestações), mas nunca abordou os jogos teatrais. Como você introduziria os jogos teatrais para seus alunos? Como tais jogos podem ser associados a outras manifestações de jogos? Qual é a relação dos jogos simbólicos com os jogos teatrais?

Não pode faltar

O teatro é uma das formas de expressão mais antigas da humanidade. Boschi (1999) relata que o teatro, desde a Grécia antiga, tem sido instrumento de poder; da mesma forma que, na Grécia, desenvolviam-se os festivais de teatro e, em Roma, os espetáculos das corridas, as lutas dos gladiadores, o espetáculo dos cristãos aos leões, ou mesmo as comédias em suas formas primárias. Vimos na nossa primeira seção que grandes filósofos já afirmavam que, desde crianças, homens e mulheres deveriam praticar jogos, inclusive jogos teatrais e que esse processo é de suma importância no desenvolvimento e na aprendizagem, e até mesmo na construção de caráter. Essa presença do teatro nas diferentes civilizações humanas e a importância dada a ele fomentaram inúmeras pesquisas de diversos autores que se dedicaram e se dedicam à pesquisa de registros históricos e que procuraram ou procuram registrar a importância e os efeitos da prática do teatro sob diversas óticas, tais como: pedagógica, cognitiva, biológica, sociológica, entre outras. Apesar de algumas investigações apontarem o teatro como um recurso

pedagógico para a educação, é notório que teatro como recurso didático está bastante ausente nos cursos de formação de professores, pedagogos e/ou especialistas em educação. Segundo Nascimento e Krug (2015), o teatro, mesmo regido por leis e presente nos PCNs (BRASIL, 1998), quando nas escolas, na maioria das vezes, é caracterizado como o famoso atrativo da escola ou o “teatrinho para as datas comemorativas”, porém sabemos que isso pouco contribui para o desenvolvimento de um educador e educando crítico e sensível ao seu tempo, e com visão global do mundo a que pertencem.

Autores como Spolin (1985), Reverbel (1989) e Boal (1996) se empenharam, incansavelmente, na utilização dessa linguagem artística na educação, tais autores apontam as vantagens da utilização de técnicas teatrais nas ciências humanas por meio da ludicidade, criatividade e interdisciplinaridade. Essas características podem contribuir para o desenvolvimento da mente e do corpo, sendo enxergadas como uma unidade complexa, e não como uma mera divisão do corpo em partes. Ao falarmos de algumas contribuições que o teatro pode trazer para a educação, também fazemos referência à Educação Física. Para Tardif (2005), no que diz respeito aos saberes necessários à educação, o educador de nosso tempo deve saber estimular a reflexão, a crítica e o amplo aprendizado dos educandos, utilizando-se da multiplicidade de saberes que os professores apresentam e as possíveis interações entre eles. Nesse sentido, Nascimento e Krug (2015) apontam que pensar na inclusão do teatro na formação dos professores de Educação Física significa romper com práticas que desencorajam a criatividade advinda de uma postura tradicional de ensinar e aprender. É importante enfatizar que o professor de Educação Física não será um profissional de Artes Cênicas, mas sim irá utilizá-la como uma ferramenta didática para a aprendizagem. Note que tanto o teatro quanto a Educação Física são áreas de conhecimento em que o movimento corporal é a estrutura norteadora das suas ações. Entende-se que o teatro, enquanto ciência, tem no corpo em movimento sua base biológica, social, contextual e antropológica; uma dimensão de estudo e que pode dialogar com a Educação Física. Vimos, ao longo dessa caminhada pelos jogos, brinquedos e brincadeiras, o papel fundamental do jogo no desenvolvimento da criança. O diálogo entre teatro e Educação Física acontece por meio dos jogos teatrais.



Pesquise mais

Caro aluno, uma obra interessante para se aprofundar mais sobre jogos teatrais é o livro apresentado a seguir:

SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais**: o fichário de Viola Spolin. São Paulo: Perspectiva, 2001.

A autora Viola Spolin desenvolveu um sistema de atuação a partir de

pesquisas realizadas durante as décadas de 1960 e 1970. Comprometida com a proposta educacional, desenvolveu diversos trabalhos com crianças e com comunidades.

Caro aluno, alguns autores tratam de maneira distinta os termos jogos teatrais e jogos dramáticos, mas nesta seção ambos serão tratados da mesma maneira. Para aumentar sua gama de conhecimento a respeito desses termos, sugerimos a leitura de obras específicas dessa área de conhecimento. Após essa breve explanação, abordaremos um pouco sobre o tema. A respeito dos jogos teatrais como ferramenta de educação do ser humano, Spolin (1992) apontou que o jogo teatral visa a solução de um problema proposto, levando em consideração os limites e as regras convencionados e aceitos pelo grupo. Deve ter como ponto de partida o papel (quem), a ação (o que) e o espaço (onde); e o foco como objetivo. Na mesma direção, Reverbel (1997) afirma que os jogos teatrais são atividades que auxiliam no desenvolvimento da autoexpressão do aluno, ou seja, oferece-lhe a oportunidade de atuar efetivamente no mundo, no ambiente que o cerca: de opinar, criticar e sugerir por meio de atividades passíveis de serem utilizadas em sala de aula, com o objetivo de explorar as capacidades de relacionamento, espontaneidade, imaginação, observação e percepção. E, assim, ao desenvolver suas capacidades de expressão, a criança se sentirá preparada para todo tipo de aprendizagem.

Observe que, no âmbito do desenvolvimento infantil, as crianças passam por modificações marcantes na maneira de se expressar, e, nesse sentido, é papel do professor orientar, estimular e mediar esse processo de desenvolvimento. Os jogos, em geral, assumem um papel importante nesse desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor. Os jogos teatrais, quando estimulados corretamente, atuam como protagonistas nesse processo. Dessa forma, Reverbal (1997, p. 19) afirma:

Pouco a pouco, os saltos, os gritos e as garatujas vão se transformando em mímica, dança, canto, desenho e modelagem. O jogo lúdico muda espontaneamente para jogo dramático. É importante que essas transformações aconteçam naturalmente, proporcionando à criança o prazer de novas descobertas.

”

Os jogos teatrais podem ser organizados em quatro etapas sequenciais: estímulo, sensibilização, objetivo e roteiro. A etapa do estímulo pretende despertar o entusiasmo do aluno por meio de revistas, jornais, passeios, atividades que envolvam o simbolismo, festas populares e jogos tradicionais.

A sensibilização compreende a promoção de debates, realização de pequenos jogos teatrais, imitações. A etapa objetivo consiste na proposição, definição ou construção, por parte dos alunos e/ou do professor, do que se deseja alcançar com a atividade. Por fim, a etapa de roteiro consiste em um trabalho realizado pelos alunos a fim de promover uma atividade teatral, contendo elementos como expressão e comunicação.



Pesquise mais

Caro aluno, para se aprofundar mais no tema teatro e educação, sugerimos a leitura da obra de Olga Reverbel. A autora é pedagoga, diretora, atriz e teatróloga. Já produziu diversos documentos que tratam o teatro na educação.

REVERBEL, Olga. **Um caminho do teatro na escola**. 2. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

Uma das maneiras que a criança tem para se comunicar é a expressão corporal, ela é o processo no qual cada indivíduo busca sua maneira de demonstrar e de manifestar suas tristezas, alegrias, conhecimentos, dúvidas, razões e emoções. Para tanto, o ser humano utiliza o seu corpo como instrumento para tais manifestações, vivenciando e interagindo. O jogo, de maneira geral, é um instrumento poderoso e fomentador da comunicação do ser humano com o outro por meio da expressão corporal, ademais, essa forma de comunicação fica muito mais evidente nos jogos teatrais. Para Lopes (1989), no jogo teatral existe uma fase denominada brincadeira dramatizada. Tal fase é considerada primária e fica evidente em crianças na primeira infância, bem como em jovens e adultos que nunca realizaram nenhum tipo de jogo teatral. Ainda nessa fase pode ser observada duas subdivisões: fundo de quintal, em que a criança geralmente procura um espaço afastado de olhares curiosos ou repressivos para jogar à vontade; e faz de conta, em que a criança assume o jogo de brincar de teatro e busca a cumplicidade do grupo.

Nessa primeira fase, fundo de quintal, a expressão corporal se torna a maneira mais importante de comunicação entre os indivíduos, pois as crianças tendem a conter as palavras. Ademais, a brincadeira necessita de poucos objetos e, quando são escolhidos, o são a partir de sua funcionalidade. Na fase do faz de conta, surgem alguns sinais de imitação e a criança já utiliza novos meios de comunicação, como a narrativa e até mesmo a música.

Perceba que por meio da expressão corporal a criança consegue se comunicar com os outros participantes e, a partir dessa primeira experiência, consegue desenvolver outras maneiras de comunicação.



Exemplificando

As atividades teatrais, mais especificamente o jogo dramático, são atividades orientadas, que dão oportunidade à criança para vivenciar situações que possibilitam a construção do conhecimento e o desenvolvimento de uma expressão ampla, verbal, gestual e criadora. Por exemplo, o jogo “Siga o mestre” pode ser adaptado para um jogo teatral. Nesse jogo, a criança pode explorar a comunicação corporal, já que ele pode evoluir para um jogo de mímica no qual as outras crianças tentam adivinhar o que o mímico está fazendo. Note que esse exemplo coincide com a fase do fundo do quintal e com a fase do faz de conta.

Além da comunicação por meio da expressão corporal, os jogos teatrais são excelentes fomentadores da oralidade, visto que, por meio desses jogos, os trabalhos com a expressão oral nas atividades teatrais são uma grande ferramenta para o professor desenvolver em seus educandos liberdade verbal, pois no teatro o trabalho com a liberdade de expressão e a oralidade faz parte dos segmentos expressivos. A expressão oral é de grande importância para o ser humano. Observe, a seguir, as palavras de Reveral (1997, p. 24):

Através da linguagem verbal, o ser humano utiliza a linguagem oral, tendo criado também uma linguagem escrita. À medida que o progresso avança, apoiando nas descobertas científicas, cada vez mais se aprimoram os meios de comunicação. O telefone, o rádio, o cinema, a televisão, e o teatro são meios de comunicação que se sofisticam a cada dia.

”



Refleta

Como os jogos teatrais podem ser utilizados nas aulas de Educação Física? Tente apontar a relação existente entre as duas áreas de conhecimento e como os jogos teatrais podem servir de ferramentas para o desenvolvimento de habilidades motoras.

Obviamente, os jogos teatrais são usados para a formação de atores, entretanto esses jogos podem ser utilizados por qualquer pessoa, independentemente da faixa etária, e com finalidades variadas. Por exemplo, em uma aula de história os professores podem realizar jogos teatrais que objetivam o ensino de um determinado conteúdo. Já a Educação Física, por apresentar estreita relação com o teatro, afinal ambos exploram o movimento humano, pode usufruir dos jogos

teatrais para a aquisição de habilidades motoras, aquisição e desenvolvimento das características sociais, afetivas, cognitivas e morais das crianças. Perceba que todas essas possibilidades foram estudadas por você dentro de outras manifestações do jogo.

Nessa direção, há um repertório de jogos que vai desde jogos de observação até jogos de relacionamento grupal. São eles: jogos de relacionamento grupal (que favorecem o autoconhecimento e o conhecimento do outro), jogos de espontaneidade, jogos de imaginação, jogos de observação e jogos de percepção. Uma técnica de realização desses jogos é encarando-os como “situações-problema”, ou seja, alguns objetivos são apresentados aos jogadores e eles terão que os alcançar. Nesse sentido, Spolin (2007) propõe que os jogos teatrais sejam compostos de quatro elementos básicos, tais como: o foco (objetivo principal), a instrução (ideias e questionamentos que podem ser feitos), a plateia (grupo de expectadores) e a avaliação (conjunta, na forma de diálogo ao final do jogo).

O objetivo é que os jogadores solucionem os problemas que, por sua vez, determinam o foco do jogo. Nesse sentido, a situação-problema proposta aos jogadores deve ser apresentada de forma clara e objetiva, especificando o foco e o ponto de ação dos participantes no jogo. A procura por soluções e alternativas deve ser realizada não apenas de forma verbal, mas corporal, expressiva e física.



Exemplificando

Pegue como exemplo o jogo denominado “*twister* humano”. O objetivo é resolver conflitos em conjunto, sendo que o foco é o desenvolvimento do equilíbrio por meio dos comandos dados pelo professor. O professor pede para que os alunos acomodem-se no meio da sala/quadra. Os alunos se dividem em pares e ao comando do professor devem tocar uma parte do corpo do amigo. “Agora todos devem tocar a barriga do companheiro”. Após o primeiro comando, o responsável pela brincadeira fala outro comando, como “agora todos devem tocar o nariz do companheiro”, e aos poucos o responsável dificultará os comandos. Note que esse jogo teatral tem como intuito o conhecimento corporal e sinestésico do corpo e espaço, bem como incentiva a comunicação e socialização, uma vez que a criança tem de solucionar os problemas em conjunto.

Apesar de inúmeras contribuições de pesquisadores sobre a importância dos jogos teatrais no âmbito da educação, muitos professores ainda apresentam certo receio em sua utilização, especialmente nas aulas de Educação Física. Spolin (2007) enfatiza essa premissa comentando que o receio da utilização dos jogos teatrais em aula ocorre pelo fato de os professores pensarem que perderão o controle

da turma. No entanto, as crianças apresentam autodisciplina, e o professor, mediador do processo de ensino-aprendizagem, deve incitar a criatividade de forma a despertar o interesse e o sentimento de responsabilidade nas crianças, incentivando sua imaginação, criatividade e dedicação.



Assimile

A participação das crianças nos jogos teatrais deve ocorrer de maneira espontânea, evitando qualquer tipo de obrigação. Lembre-se de que o jogo é espontâneo, não é dotado de nenhuma obrigação implícita. Cabe ao professor incentivar esse tipo de atividade em sala de aula. Uma vertente do jogo teatral que merece ser destacada são os jogos de aquecimento. Esses jogos têm como objetivo deixar os jogadores atentos, receptivos e relaxados, e são excelentes abordagens quando os alunos nunca realizaram dinâmicas voltadas para os jogos teatrais.

Caro aluno, realizamos uma breve explicação sobre os jogos teatrais como ferramenta no âmbito educacional, é claro que, para se aprofundar na temática, é necessária uma dose de dedicação e paciência. Como dito anteriormente nesta seção, diversos autores debruçaram seus esforços e dedicaram boa parte da vida no entendimento do teatro como instrumento pedagógico. No Brasil, podemos citar nomes como: Hilton Carlos Araújo, professor Paulo Coelho, Augusto Boal, Olga Reverbel, Joana Lopes, Ricardo Japiassu, Maria Clara Machado. Esses nomes, da década de 1960 até dias de hoje, contribuíram com a produção de relatos de suas experiências como educadores teatrais.

Sem medo de errar

Como você introduziria os jogos teatrais para seus alunos? Como tais jogos podem ser associados a outras manifestações de jogos? Qual é a relação dos jogos simbólicos com os jogos teatrais?

Os jogos teatrais podem ser uma excelente abordagem para que as crianças tenham o primeiro contato com apresentações em público. Como abordado, o teatro tem uma íntima relação com o jogo. Pegue, por exemplo, a expressão americana *"Play a role"*, traduzindo ao pé da letra significa "jogar um papel" ou "interpretar um papel". Note que a partir dessa afirmação podemos relacionar o jogo teatral com o jogo simbólico da criança, uma vez que em ambos os casos as crianças estarão no mundo do faz de conta. Conhecendo essas premissas, é necessário ter em mente que o jogo teatral deve ser espontâneo e que você, professor, mediador e criador

de estímulos que possam despertar as motivações das crianças, poderá se utilizar de técnicas que envolvam uma vertente do jogo teatral, os jogos de aquecimento. Esses jogos têm como objetivo deixar os jogadores atentos, receptivos e relaxados, e são excelentes abordagens quando os alunos nunca realizaram dinâmicas voltadas para os jogos teatrais.

Avançando na prática

O teatro é jogo?

Descrição da situação-problema

O contato da criança com o jogo proporciona momentos de diversão em que a expressão e a criatividade tornam-se claras. Momentos como esses proporcionam seu contato com a magia de ser quem ela é, com a imaginação e com o faz de conta, por isso acreditamos que é necessário que o professor entre em contato com formas que possibilitem e impulsionem a ação criativa e expressiva da criança. Você, no papel de professor, como justificaria a utilização do jogo teatral?

Resolução da situação-problema

No âmbito do desenvolvimento infantil, as crianças passam por modificações marcantes na maneira de se expressar e, nesse sentido, é papel do professor orientar, estimular e mediar esse processo de desenvolvimento. Os jogos, em geral, assumem um papel importante nesse desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor. Os jogos teatrais, quando estimulados corretamente, atuam como protagonistas nesse processo.

Faça valer a pena

1. O teatro é uma das formas de expressões mais antigas da humanidade. Boschi (1999) relata que o teatro, desde a Grécia antiga, tem sido instrumento de poder; da mesma forma que, na Grécia, desenvolviam-se os festivais de teatro e, em Roma, os espetáculos das corridas, as lutas dos gladiadores, o espetáculo dos cristãos aos leões, ou mesmo as comédias em suas formas primárias.

BOSCHI, Ronaldo. **O jogo teatral da cultura pós-moderna**. 1999. 268f. Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em Letras, Minas Gerais. 1999.

Com base no texto apresentado, é possível afirmar que o teatro, nas civilizações antigas, era usado como:

- a) Uma maneira de escravizar a civilização.
- b) Uma luta entre gladiadores.
- c) Uma forma de poder.
- d) Uma ferramenta das corridas.
- e) Um instrumento sem significado.

2. Concebido como uma produção cultural e histórica tipicamente humana, o teatro é visto como uma prática passível de, a partir da imaginação dramática, capacitar a pessoa a estabelecer relações entre as ideias e sua interação, reconhecer-se na obra e sintetizar todo esse processo na busca de compreensão e apreensão de seu mundo.

NEVES, L. R.; SANTIAGO, A. L. B. **O uso dos jogos teatrais na educação:** possibilidades diante do fracasso escolar. Campinas, SP: Papirus, 2009.

Leia atentamente e assinale a alternativa que corresponde à ideia do texto apresentado.

- a) O jogo teatral faz que indivíduo compreenda a si mesmo e o mundo que o cerca.
- b) O jogo teatral não possibilita a compreensão do indivíduo em relação ao mundo.
- c) O jogo teatral é uma produção cultural que não utiliza o faz de conta, por isso é passível de capacitar as pessoas.
- d) O jogo teatral é concebido como uma produção cultural e histórica, e não estabelece relação entre as ideias.
- e) O jogo teatral não é uma produção cultural e histórica, por isso é utilizado como uma ferramenta pedagógica na compreensão do mundo.

3. Os jogos teatrais apresentam um vasto repertório, que vai desde jogos de observação até jogos de relacionamento grupal. São eles: jogos de relacionamento grupal (que favorecem o autoconhecimento e o conhecimento do outro), jogos de espontaneidade, jogos de imaginação, jogos de observação e jogos de percepção.

Assinale a alternativa que corresponde a uma vertente do jogo teatral que tem como objetivos preparar e relaxar o indivíduo.

- a) Jogos de imaginação.
- b) Jogos de aquecimento.
- c) Jogos de espontaneidade.
- d) Jogos de observação.
- e) Jogos de relacionamento grupal.

Seção 4.2

Atividades circenses

Diálogo aberto

Em virtude das características do meio escolar, a maioria das atividades desenvolvidas é voltada para o treinamento de modalidades esportivas. No entanto, a Educação Física escolar fica responsável pelo espaço de “vivência”, tendo como objetivo central colocar os alunos em contato com a cultura corporal. Após uma abordagem teatral entre os pais e alunos na escola, você obteve uma ótima repercussão e decidiu dar continuidade ao trabalho. Você enxerga a Educação Física escolar como uma disciplina generalista, lúdica, que tem como requisito primordial a vivência motora. Assim, como as atividades circenses poderiam contribuir para o desenvolvimento da expressão corporal como um todo?

Não pode faltar

Para começar essa unidade, gostaríamos de parafrasear Duprat e Gallardo (2010, p. 15), dois renomados pesquisadores da arte circense que ressaltam que o enfoque principal entre a Educação Física e o circo é criar a interface entre esses dois conhecimentos; nessa direção, os autores verbalizam: “sabendo que a Educação Física não é circo e circo não é Educação Física. São fenômenos diferentes, com histórias próprias e que se assemelham por alguns fatores, distinguem-se por outros, e se completam em sua maioria”. Começamos esta seção com a fala dos autores citados anteriormente, pois são notórias as semelhanças entre esses dois fenômenos, contudo não podemos, simplesmente, reduzi-los e/ou fundi-los em uma simples unidade. Dessa maneira, faremos um breve relato histórico do fenômeno circo e, a partir disso, você poderá identificar algumas semelhanças com a Educação Física.

Dentro do processo histórico, e até onde sabemos, o adestramento e domesticação de animais foram uma das primeiras tarefas que inspiraram as artes do circo. No Egito antigo e na China, foram encontrados relatos sobre coleções de animais exóticos. Também é possível constatar em pinturas encontradas nas antigas

civilizações orientais retratos de acrobatas, contorcionistas e equilibristas. Esses registros de atividades circenses eram sempre associados a festas e apresentações ao ar livre, muitas vezes apresentadas ao público. Na antiguidade denominada clássica, principalmente na Grécia antiga, as apresentações eram feitas em recinto fechado; e, em outras ocasiões, em ruas e praças. Essas apresentações continham números que consistiam em paradas de mão, números de força (erguer objetos e pessoas) e contorcionismo. Com a queda das antigas civilizações clássicas (gregas e romanas) e o domínio dos bárbaros, surge o período denominado Idade Média. Nessa época a busca pelo sagrado, pelo culto do espírito, é extremamente acentuada, fazendo que os artistas fossem discriminados pelas autoridades. Podemos concluir que esse período foi obscuro para o desenvolvimento das atividades circenses.

Caro aluno, a fim de compreendermos o valor das atividades circenses no âmbito escolar, permita-nos acelerar esse processo histórico pulando algumas etapas cronológicas da linha do tempo. Segundo Torres (1998), foi nessa época e nesse local que surgiu o primeiro circo moderno, o *Astley's Amphitheater*. Esse circo tinha um picadeiro com uma espécie de arquibancada perto, como um anfiteatro. Utilizou um "palco" no formato de círculo como composição do espetáculo e dessa maneira instaurou-se um ambiente inédito entre o espaço cênico e o público, era constantemente frequentado por nobres, aristocratas e reis. Além da inovação da pista circular para a apresentação dos espetáculos, o Astley's também surpreendeu nos espetáculos, como podemos observar nas palavras de Silva (2003, p. 19):



Como espetáculo, entretanto, é que de fato Astley teria sido criador e inovador. No início oferecia aos londrinos acrobacias equestres sobre dois ou três cavalos e o manejo de sabre [...] uma equipe de cavaleiros, associou dançarinos de corda, saltadores, acrobatas, malabaristas e adestradores de animais. Esta associação de artistas ambulantes das feiras e praças públicas aos grupos equestres de origem militar é considerada a base do circo moderno.

Novamente utilizando um salto cronológico, iremos para a América Latina, mais especificamente para o Brasil, onde as atividades circenses se manifestaram, primeiramente, por meio de comunidades ciganas que tinham o domínio da arte do ilusionismo, o adestramento de animais, especialmente os equinos, entre outras habilidades. Observe que, assim como alguns países emergentes do continente Europeu, o circo no Brasil tornou-se uma febre, um fenômeno cultural e econômico. O número de companhias circenses aumentou, e essas companhias, muitas vezes, eram anunciadas constantemente em jornais e revistas,

além de receberem críticas e elogios dos tabloides da época. Assim, com o passar do tempo, o circo ia ganhando mais espaço e a população se interessava mais pelas apresentações.



Pesquise mais

Para se aprofundar mais na história do circo, leia a obra sugerida a seguir:

DUPRAT, R. M.; GALLARDO, J. S. **Artes circenses no âmbito escolar**. Ijuí: Editora Unijuí, 2010.

Mimetizando o esporte, o teatro, a dança e o circo não pertencem mais ao espaço estritamente profissional, ou seja, não é somente um espetáculo ou um meio de trabalho das famílias circenses. Atualmente, podemos observar estudiosos do circo, por exemplo, pessoas estudando sua história e teatralidade, suas relações socioculturais e educacionais. Nessa direção, podemos notar que o circo é uma atividade multidisciplinar e interdisciplinar, fazendo que muitos profissionais se debrucem para analisar o circo sob diferentes olhares. Por exemplo, o artista circense busca uma melhor performance para a realização dos seus espetáculos, o biomecânico analisa os princípios físicos que envolvem as habilidades circenses, o treinador busca as melhores estratégias de treinamento de uma determinada habilidade. Já o professor procura enxergar como essas manifestações desenvolvem-se e como podem ser socializadas no âmbito escolar.

De acordo com Neira (2006), a educação visa o desenvolvimento das inúmeras potencialidades humanas para acesso às condições de produção do conhecimento e da cultura. Logo, a Educação Física também contempla múltiplos conhecimentos produzidos e usufruídos pela sociedade sobre o corpo e a motricidade, tais como: as atividades culturais de movimento com finalidade de lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções, e com possibilidades de promoção e manutenção da saúde.

Note que o circo é constituído por um conjunto de atividades expressivas, possui teatralidade, manifestações que necessitam da coordenação das mais variadas habilidades motoras e combinação de muitas capacidades físicas (força, coordenação flexibilidade, entre outras), atividades de comunicação corporal e gestual, e utiliza recursos como a música, ou seja, o circo apresenta diversas formas de construção da expressão corporal. Dessa maneira, é plausível pensar que o circo pode incorporar os conteúdos da Educação Física, uma vez que essa atividade atende os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Como visto em seções anteriores, os PCNs organizam os conteúdos da Educação Física em três blocos, são eles: esportes, jogos, lutas e ginástica; atividades rítmicas e expressivas; e conhecimento sobre o corpo (BRASIL, 1998).



Refleta

Como o circo ou as atividades circenses podem ser inseridas dentro do contexto escolar?

Nessa direção, Invernó (2003) enfatiza que o circo é uma atividade de expressão que reúne uma série de conhecimentos de alto valor educativo, que lhe darão coerência e justificam sua presença no currículo escolar. Entretanto, tentar classificar as modalidades circenses, a fim de se encaixarem dentro do âmbito escolar, não é uma tarefa simples. Segundo Bortoleto e Machado (2003), existem classificações criadas levando em consideração os materiais utilizados, outras levando em consideração o critério das ações corporais, ou, ainda, algumas que analisam as características do material e de sua utilização. Para melhor adequação ao âmbito educativo e especialmente para inserção do circo no currículo de conteúdos da Educação Física, utilizaremos a classificação elaborada por Duprat e Bortoleto (2007).

Quadro 4.1 | Classificação das modalidades circenses

Acrobacias	Aéreas	Diferentes modalidades de trapézio, tecido, lira, quadrante, corda.
	Corpóreas	De chão (solo), duplas, trios e grupos, banquinas, mastro chinês, contorcionismo, jogos icários.
	Trampolim	Trampolim acrobático; mini-tramp; báscula russa; maca russa.
Manipulações	de objetos	Malabares (bolas, claves, <i>devil stick</i> , diábolo, caixas, com fogo), <i>swing</i> (claves e bastões), tranca, contato, ilusionismo, prestidigitação, mágica, faquirismo, fantoches e ventriloquia.
Equilíbrios	de objetos	Claves, bastões, antipodismo.
	sobre objetos	Perna de pau, monociclo, arame, corda bamba, bicicleta, rolo americano (rola-rola).
	Acrobáticos	Paradismo (chão e mão-jotas), mão a mão (duplas, trios e grupos), jogos icários.
Encenação	Artes corporais	Arte cênica, dança, música.
	Palhaço	Diferentes técnicas e estilos

Fonte: adaptado de Duprat e Bortoleto (2007). Disponível em: <<http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/63/71>>. Acesso em: 10 mar. 2017

Falaremos aqui das classificações apontadas no quadro. Inicialmente, teceremos algumas definições sobre a acrobacia e os movimentos de equilíbrio. A acrobacia é um tipo de entretenimento que se afasta do comum, veja a seguir as palavras de Starobiski (apud SOARES, 2001): “é um tipo essencial de virtuosidade e proeza que marca uma separação em relação à vida daqueles que permanecem no chão”. Esse tipo de atividade já era usado nos primórdios da civilização na Antiguidade clássica (Grécia e Roma), pois os atletas já eram expostos em disputas acrobáticas no solo, nos saltos e nas corridas.

Existem numerosas definições para acrobacias, não iremos tratá-las de modo detalhado, mas todas elas indicam que se tratam de ações motoras não naturais, normalmente complexas, que tentam desafiar as leis naturais da física. Essas ações incluem inversões e rotações em um ou mais eixos do corpo e envolvem capacidades físicas como a força, a coordenação global e as destrezas de seqüências complexas de movimentos.



Exemplificando

Quando falamos em movimentos não naturais nos referimos a ações de correr, caminhar, sentar, saltar, etc.

Dentro das manifestações das acrobacias estão inseridas as acrobacias aéreas. Os aparelhos mais conhecidos são:

- Trapézio: é um instrumento de barra de madeira ou de metal, ligada a duas cordas suspensas. Nessa modalidade há uma divisão dependendo da característica. Tais como: trapézio fixo, oscilante, duplo, de equilíbrio e de voos.
- Lira: é um aro circular, pode ser considerada uma variação do trapézio, na qual podem ser executadas inúmeras coreografias.
- Acrobacia em duplas: duas pessoas fazem coreografia em um único aparelho, que pode ser o trapézio, por exemplo.
- Corda indiana: uma pessoa fica pendurada no alto da corda, presa pelas mãos, pelo pés ou pescoço.
- Tecido: trata-se de um grande pano dobrado ao meio e fixado a uma estrutura de altura variada. O acrobata pode realizar sua performance amarrando-se, enrolando-se e girando por meio de travas e nós.

Outra modalidade acrobática são as acrobacias de solo e de equilíbrio. Nesse tipo de manifestação da acrobacia, os movimentos são extremamente elegantes, necessitam de força, agilidade, flexibilidade, coordenação, equilíbrio e controle do corpo. Eles se caracterizam por desenvolver a coragem, habilidades de salto e as capacidades físicas já citadas anteriormente. As acrobacias no solo assemelham-se com as da ginástica artística, entretanto não são regidas por regras competitivas, dando-lhes muito mais liberdade e possuindo inúmeras possibilidades. Um exemplo clássico de acrobacia de solo e equilíbrio é a parada de mão e as pirâmides, quando existe mais de uma pessoa envolvida. A natureza da acrobacia é o trabalho em grupo, por essa razão a acrobacia ensina os indivíduos a cooperarem uns com os

outros. Confiar no seu parceiro é uma necessidade. Por fim, temos as acrobacias de trampolim que englobam uma série de manifestações circenses, como a cama elástica, maca russa, báscula russa, entre outras.

A modalidade de manipulação consiste no controle das ações motoras envolvidas principalmente com a habilidade de manutenção de objetos no ar, por exemplo, lançamentos e recepção de bolas. Ou, ainda, na possibilidade de enganar, iludir os espectadores. Assim, o malabarismo é uma das manifestações com destaque. Segundo Duprat e Bortoleto (2007), malabarismo, por definição, é a operação de recolher de forma contínua, segundo uma trajetória sempre similar, uma série de objetos em número sempre superior ao de mãos. Por exemplo: uma mão lançando duas bolas, ou duas mãos lançando três bolas. Os malabarismos podem ser agrupados em quatro diferentes categorias:

- Malabarismo de lançamento: conjunto de ações em que um ou dois braços do indivíduo trocam objetos mediante lançamento e recepção. É o mais conhecido dos malabarismos e pode ser realizado com diversos materiais, como bolas, lenços, claves e aros.
- Malabarismos de equilíbrio dinâmico: manter um ou mais objetos em equilíbrio dinâmico.
- Malabarismo giroscópico: dotar um objeto de uma elevada velocidade de giro sobre si mesmo, de maneira que se mantenha em rotação sobre um ponto de contato. Exemplos: pratos e ioiô.
- Malabarismo de contato: manipulação de um objeto ou um grupo de objetos. Exemplo: bolas.

No quesito “enganar” os espectadores estão as atividades de prestidigitação, que nada mais são que truques “mágicos” para iludir os espectadores. Passamos agora para as atividades de equilíbrio corporal. O equilíbrio corporal relaciona-se com a superfície de apoio, com a localização do centro de gravidade do corpo, com a forma com que o peso do corpo está distribuído na superfície de apoio. O equilíbrio pode ser entendido como um estado psicoemocional, influenciando a execução das tarefas motoras. Duprat e Gallardo (2010) classificam as atividades de equilíbrio em quatro tipos:

- Equilíbrio do corpo em movimento: é o deslocamento do corpo em que o centro de gravidade cai fora da base de sustentação e o corpo se desloca à procura da base de apoio. Exemplos: perna de pau e pés de lata.
- Equilíbrio do corpo em superfícies instáveis: manutenção do equilíbrio sobre uma superfície instável, com uma superfície de apoio reduzida. Exemplo: corda bamba.

- Equilíbrio de objetos no corpo (malabarismo).
- Junção dos diferentes tipos de equilíbrio: perna de pau com malabarismo.



Assimile

Note que o circo apresenta inúmeras atividades que podem contribuir para o desenvolvimento harmonioso da criança. Para Duprat (2004), o trabalho com as diferentes modalidades circenses proporcionará a melhora dos alunos no que diz respeito às habilidades coordenativas, conhecimento e controle corporal, mas, sobretudo, de sua capacidade comunicativa e expressiva.

Fizemos uma abordagem sucinta sobre algumas manifestações das atividades circenses, note que muitas delas podem ser adaptadas e realizadas em uma aula de Educação Física escolar. Para finalizarmos, abordaremos o ator de circo. O ator de circo depende dos processos de encenação que envolve a expressão e a comunicação, cujo tempo e espaço podem ser subjetivos. Nela, criam-se situações nas quais a interpretação e a criação são fundamentais (DUPRAT; GALLARDO, 2010). O circo absorveu e ainda absorve inúmeras expressões artísticas, técnicas de dança, diferentes instrumentos musicais e diferentes técnicas teatrais conquistaram espaço desde a criação do circo moderno. Algumas manifestações de expressão corporal no circo podem ser enxergadas na mímica e pantomima. Para definir essas duas manifestações, recorreremos a Louis (2005), ele aponta que, a partir do século XX, a pantomima é caracterizada pela figura de rosto branco e luvas, contador de história sem falas e que se comunica por meio de gestos ilustrativos desenhados no espaço. A mímica, por sua vez, possui um campo de atuação mais abrangente. Nela, o mímico utiliza o potencial de seu corpo como um todo, isto é, corpo, voz e pensamento integrados em sua expressão. Por último, e não menos importante, está o palhaço circense, que tem suas raízes em muitas figuras cômicas conhecidas.

Sem medo de errar

Embora não possamos confundir circo com Educação Física, e vice-versa, tanto o circo quanto a Educação Física possuem suas próprias histórias e particularidades. Em razão da grande variedade de possibilidades, a arte circense exerce um fascínio no público e principalmente nos praticantes. Trata-se de toda uma aventura que jamais se esgotará. Para uma Educação Física que tenha como pressuposto básico a diversidade, proporcionando a maior variedade de movimentos e ações corporais, e enriquecendo

assim o repertório motor e cultural, é extremamente importante fazer aqui algumas ressalvas para que se possa trabalhar a arte circense no âmbito educacional.

Avançando na prática

Confiança

Descrição da situação-problema

Uma classe da 6ª série do ensino fundamental apresenta problemas, especialmente quanto à confiança entre os colegas de sala. Como algumas atividades circenses podem ser úteis para estabelecer uma relação de confiança entre os colegas?

Resolução da situação-problema

Foi observado que as acrobacias tratam-se de ações motoras não naturais, normalmente complexas, que tentam desafiar as leis naturais da física. Nessa direção, é possível destacar as pirâmides humanas ou até mesmo a parada de mão. Para a realização dessas atividades, especialmente para indivíduos que nunca as fizeram, é indispensável uma ou mais pessoas para ajudá-los. Dessa maneira, é possível observar uma relação de cooperação e confiança entre os participantes.

Faça valer a pena

1. Segundo Duprat e Bortoleto (2007), a Educação Física escolar é responsável pelo espaço de “vivência”, tendo como objetivo central colocar os alunos em contato com a cultura corporal. O interesse pedagógico não está centralizado no domínio técnico dos conteúdos, mas sim no seu domínio conceitual, dentro de um espaço humano de convivência, no qual possam ser vivenciados aqueles valores humanos que aumentem os graus de confiança e de respeito entre os integrantes do grupo.

MALLET DUPRAT, R.; BORTOLETO, M. A. C. Pedagogia e Didática das Atividades Circenses. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v. 28, n. 2, p. 171-189, jan. 2007.

Considerando o fragmento apresentado, analise as afirmativas a seguir:

I. A grande variedade e as possibilidades da arte circense e o fascínio que ela exerce são fatores positivos para sua inserção nas aulas de Educação Física.

II. O circo é uma atividade antiga e não sofreu modificações ao longo do seu processo histórico, por isso, não pode ser inserido nas aulas de Educação Física.

III. O circo pode ser inserido nas aulas de Educação Física, pois tanto o circo quanto a Educação Física são áreas idênticas, apresentando as mesmas histórias e particularidades, pois em ambos os casos o movimento corporal é o objetivo principal.

Com base nas afirmações, é correto apenas o que se apresenta em:

- a) I.
- b) I e III.
- c) II.
- d) III.
- e) I, II e III.

2. O trapézio consiste em uma barra de madeira ou de metal, ligada a duas cordas. Essa modalidade acrobática pode ser dividida em: fixo, oscilante, duplo, de equilíbrio e de voos. A lira é constituída por um aro circular e de metal, uma variação do trapézio, na qual podem ser executadas inúmeras coreografias.

O texto apresentado faz referências a dois instrumentos utilizados nas artes circenses. Em qual modalidade esses instrumentos estão inseridos?

- a) Acrobacias no solo.
- b) Malabarismo.
- c) Equilíbrio aéreo.
- d) Acrobacia aérea.
- e) Manipulação de instrumentos.

3. O circo é uma atividade expressiva que passou por um longo processo histórico. Ao longo desse desenvolvimento, é possível observar que ele passou de uma atividade profissional das famílias circenses para uma atividade que pode ser utilizada em diferentes contextos.

Considerando a leitura do texto apresentado, aponte a alternativa que mais se aproxima do assunto abordado.

- a) O circo não melhora a coordenação, pois o treinamento é rigoroso.
- b) As atividades circenses podem ser utilizadas nas escolas, pois podem oferecer um desenvolvimento global e harmonioso.

- c) As atividades circenses podem ser utilizadas somente em escolas especializadas.
- d) As atividades circenses não conseguem desenvolver a comunicação do indivíduo.
- e) O circo é considerado uma atividade não recreativa.

Seção 4.3

Festivais recreativos

Diálogo aberto

A organização, de maneira simplista, pode ser encarada como um processo de arrumação. Nesse sentido, visando uma integração entre os alunos do ensino infantil, uma escola propõe a organização de um festival esportivo. No entanto, esse festival não pode ter cunho competitivo, mas sim uma ótica recreativa. Assim, a escola pede sua ajuda para a organização desse evento recreativo, visto que em outras ocasiões você foi responsável pela realização de atividades competitivas com os alunos de ensino médio. Quais procedimentos devem ser tomados para a realização desse evento?

Não pode faltar

Nesta seção, percorreremos alguns caminhos que levarão seus alunos a conhecerem, de maneira simples, as ferramentas necessárias para a organização de um evento esportivo ou recreativo. É importante esclarecer que neste material adotaremos os eventos recreativos e esportivos sob um mesmo olhar, visto que muitos dos elementos necessários para a organização desses eventos são similares. Dito isso, quando falamos em evento, podemos afirmar que é algo que acontece em determinado espaço e em determinado momento. Por exemplo, pensemos nas Olimpíadas. Essa manifestação esportiva é um grande evento internacional, pois envolve a participação de inúmeros países que, por sua vez, estão trazendo diversos atletas de diferentes modalidades esportivas. Outro exemplo de um grande evento internacional é a Copa do Mundo de futebol.

Figura 4.1 | Anúncio da Copa do Mundo em cidades diferentes



Fonte: <https://www.google.com.br/search?q=copa+do+mundo&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKewinysvTytvSAhXECpAKHVeaDAkQ_AUICCGD&biw=1366&bih=662#tbn=isch&q=copa+do+mundo+evento&*imgrc=TgsJazpD5OCYwM>. Acesso em: 15 mar. 2017.

Note a particularidade desses eventos citados como exemplos, ambos acontecem em um determinado local e em um momento específico de tempo, obviamente o que vai determinar a duração desses eventos é a natureza de cada um deles, bem como os regulamentos que os norteiam. Perceba que foram colocados exemplos do nosso cotidiano, entretanto as Olimpíadas já se caracterizam como um evento, desde a Antiguidade clássica, pelas cidades-estados da Grécia. Os romanos utilizaram a experiência dos gregos para realizarem eventos, entre os quais devem ser citados os Jogos Seculares e os Jogos Decenales. A cada cinco anos, eram realizados os Jogos Capitólios, os Jogos Acciacos e os Jogos Quinquenales. Na Idade Média (século V ao século XV), apesar da obscuridade nas atividades físicas, também ocorreram eventos ligados ao movimento humano. Na Idade Contemporânea, foram consolidados eventos relacionados ao movimento humano, como as atividades recreativas e o esporte.



Pesquise mais

Para se aprofundar sobre os eventos realizados na antiguidade, leia a obra de Inezil Pena Marinho.

MARINHO, I. P. **História Geral da Educação Física**. 2. ed. São Paulo: Brasil Editora, 1980.

Nesse sentido, os eventos apresentam duas características principais: i) são acontecimentos extraordinários, ou seja, não acontecem cotidianamente, por isso possuem uma duração determinada; ii) geram uma grande mobilização de pessoas, de grupos de pessoas e de comunidades. Perceba que essas características corroboram com a definição dada por Zanella (2008), que aponta o evento como uma concentração ou reunião formal e solene de pessoas realizada em data e local especial, com o objetivo de celebrar acontecimentos importantes e significativos, e estabelecer contatos de natureza comercial, cultural, esportivo, religioso, recreativo, etc. No âmbito da Educação Física, os eventos são acontecimentos que giram em torno de atividades relacionadas à área. Veja alguns exemplos:

- Olimpíadas escolares.
- Gincanas recreativas.
- Festivais esportivos.
- Torneio de uma determinada modalidade esportiva (basquete, futebol, etc.).



Refleta

Qual é a diferença entre eventos esportivos e eventos recreativos? Responda qual é a importância da organização em um evento recreativo ou esportivo.

Para a realização de um determinado evento, seja ele uma competição esportiva, seja alguma gincana elaborada para fins recreativos, é necessário um mínimo de organização para se atingir o objetivo esperado com a realização do evento. Mas, afinal, o que é organização? Para Montana (2003), organização é o processo de reunir recursos físicos e humanos essenciais à consecução dos objetivos de uma empresa. Também podemos classificar a organização como forma de arrumar algo. Organizar compreende atribuir responsabilidades às pessoas e atividades às estruturas de uma instituição. A partir dessas definições, é possível constatar que a organização se refere a algo cuidadoso, metódico, arrumado, estruturado, etc.



Exemplificando

Faça uma analogia com um escritório, ou um quarto, ou até mesmo uma sala de aula. Ao observarmos esses recintos bagunçados, prontamente pensamos na falta de organização. Nesse sentido, organizar eventos é uma tarefa que requer cuidados que normalmente as pessoas não estão preocupadas em ter. Por isso, vamos prepará-lo para que possa se capacitar a planejar e realizar um evento na área de Educação Física.

Para a organização de qualquer evento, é imprescindível a elaboração de um planejamento eficaz e confeccionado na forma de um projeto. Ao esquematizarmos de maneira simples, a organização de um evento seria constituída das seguintes etapas:

- Planejamento.
- Transformação do planejamento em projeto.
- Elaboração do regulamento (neste caso, se envolver competições, como gincana ou campeonato).
- Definir a comissão organizadora.
- Execução do projeto.

O planejamento pode ser definido como determinar os objetivos a serem atingidos e ordenar adequadamente os meios para atingi-los (DAIUTO, 1991). Desse modo, a fim de planejar um evento, é necessário responder cinco perguntas norteadoras.

- Por quê?
- Qual evento ou qual esporte?
- Quem?
- Quando?
- Onde?



Pesquise mais

Para saber mais sobre a organização de eventos esportivos ou sobre a organização de eventos em geral, recomendamos a leitura da obra de Daiuto.

DAIUTO, M. **Organização de competições esportivas**. São Paulo: Hemus, 1991.

Quando é feita a primeira pergunta (“Por quê?”), é preciso responder as razões da existência desse evento, qual é a missão. Por exemplo: realização de uma gincana para a integração dos alunos na escola; promover a prática de exercícios físicos em uma determinada comunidade; integrar pais, professores e alunos por meio de festivais recreativos. Observe que temos inúmeras possibilidades de responder essa pergunta. Continuando, quando se pergunta “Qual evento?”, é necessário ter

escolhido o tipo de evento ou uma modalidade esportiva que será o norteador. Por exemplo: gincana; torneio de futsal; uma estafeta. A pergunta “Quem?” refere-se ao público-alvo, por exemplo: crianças de uma determinada faixa etária; atletas amadores; atletas profissionais; pais e alunos. Por fim, as perguntas “Quando?” e “Onde?” são destinadas à data de realização do evento e ao local, respectivamente.

Após responder a todas essas perguntas de maneira sucinta e objetiva, é necessário estabelecer os objetivos e regulamentos do evento. Os regulamentos estão presentes em eventos esportivos, em eventos não esportivos, em festivais, em eventos recreativos, ou seja, não são exclusividade de eventos esportivos. O pleno conhecimento do regulamento pode significar uma grande vantagem sobre os adversários esportivos, pode representar o sucesso em um evento não esportivo ou recreativo.



Assimile

Regulamento é um conjunto de normas que permitem, proíbem e definem as atitudes dos participantes em eventos esportivos e eventos não esportivos.

Outro ponto importante é a comissão organizadora do evento, que deve ser composta por pessoas qualificadas, comprometidas com o sucesso do evento e que possuam tempo para se dedicar ao cumprimento de suas atividades. A seguir, apresentamos algumas sugestões de subcomissões:

- **Técnica:** é a equipe responsável pelo planejamento e pela execução do projeto do evento, ou seja, é responsável pela definição da programação, definição das atividades; fica responsável pela organização de congresso técnico (caso seja uma competição de nível municipal, estadual, regional, etc.), pela informação permanente aos participantes, controle técnico das instalações, entre outras funções.
- **Divulgação:** equipe responsável pelo marketing do evento e pela manutenção de contato permanente com os veículos de comunicação (rádio, TV, jornais, sites, blogs, redes sociais) e com os parceiros (instituições privadas e governamentais), além do cerimonial das solenidades do congresso técnico, de abertura, encerramento, premiação e outras.
- **Administrativa:** responsável por toda a parte de organização geral do evento, documentação, transporte, contatos e alojamentos (se necessário).



Assimile

Os eventos esportivos são aqueles que têm como objetivo a realização de uma competição esportiva. Os eventos recreativos têm como objetivo a realização de atividades direcionadas ao lazer, e não à competição propriamente dita. Os eventos não esportivos são aqueles relacionados a palestras, seminários, workshops, entre outros.

Dentro das subcomissões é interessante inserir pessoas responsáveis pela captação dos materiais necessários para a realização de um evento. Os materiais e os equipamentos a serem utilizados em eventos esportivos são em grande número e não há como relacioná-los de maneira precisa, uma vez que cada modalidade ou conjunto de modalidades esportivas e outras peculiaridades exigirão diferentes produtos para a sua realização.



Reflita

Faça uma lista de materiais que seriam necessários para a realização de um evento recreativo em uma escola.

Após o detalhamento de todos esses pré-requisitos, é importante levar em consideração a elaboração de um cronograma de execução do evento. Esse cronograma é de suma importância, pois a partir dele é possível estabelecer prazos e metas. Observe o quadro a seguir:

Quadro 4.2 | Exemplo de um cronograma

Tarefas	Março	Abril	Maiο	Junho
Planejamento	X	X		
Elaboração do regulamento		X	X	
Definição da comissão organizadora		X	X	
Aquisição de materiais		X	X	X
Divulgação do evento		X	X	X
Realização do evento				X

Fonte: elaborado pelo autor.

Esse cronograma de execução do evento também é de suma importância, pois caso algum imprevisto ocorra é possível resolvê-lo com antecedência – desde que na hora da elaboração do cronograma de execução as datas de realização de cada tarefa não estejam muito próximas. Dentro desse cronograma de execução, e após serem definidos os componentes da comissão organizadora, é interessante a

realização de uma tabela checklist. Por exemplo, foram definidos os materiais que serão utilizados no evento, sendo assim, faça um checklist dos materiais adquiridos, tais como: bolas, cones, arcos, coletes, entre outros.

No dia da realização do evento, é importante a fiscalização da equipe técnica responsável, a fim de verificar se as atividades propostas estão sendo realizadas, se todos os participantes estão sendo atendidos; também é necessário ter uma "carta na manga", um "plano b", caso aconteça algum imprevisto na hora da realização do evento. Após sua realização, uma avaliação é fundamental para ter o feedback dos participantes, ela pode ser feita por meio de questionários após o evento ou por uma pesquisa de opinião realizada durante o evento. Ademais, um relatório pode ser apresentado como forma de avaliação e nele estarão contidos itens como:

- Orçamento do evento.
- Pesquisa de opinião.
- Problemas que surgiram na realização do evento.
- Ações futuras.

Caro aluno, observe que a organização de um evento, desde o mais simples até o mais complexo, exige um trabalho em equipe e uma estruturação por meio de um planejamento.

Sem medo de errar

Ao ser convidado para organizar um festival recreativo é necessário lembrar-se da palavra organização. Lembre-se de fazer uma analogia com arrumar um quarto ou uma casa. Assim, para que uma casa seja arrumada e seu objetivo possa ser executado com êxito, é necessário passar por etapas. Da mesma maneira, a organização de um evento necessita de planejamento das etapas a serem seguidas. Primeiramente, é importante colocar no papel as perguntas norteadoras do planejamento ("Por quê?", "Qual?", "Quem?", "Onde?" e "Quando?"). Por meio dessas perguntas, é possível estabelecer os objetivos, a missão, quem será o público-alvo e quanto tempo teremos para realizar o evento.

É de suma importância salientar que a indicação de pessoas responsáveis para assumir diferentes responsabilidades na organização do evento é essencial para um funcionamento harmonioso. Por exemplo, um grupo de pessoas que será responsável pela ação de divulgação do evento ou até mesmo pela "fiscalização" dos prazos e das tarefas. Nota-se que, por meio de um trabalho coletivo de planejamento e execução,

o projeto do evento proposto permitirá maior possibilidade de êxito da atividade a ser desenvolvida.

Avançando na prática

Evento furado

Descrição da situação-problema

Em um evento realizado pelos alunos da 7ª série do ensino fundamental, que tinha como objetivo a integração dos alunos da escola, notou-se pouca participação. Esse evento foi um trabalho proposto pelo professor de Educação Física para que os alunos aprendessem o conceito de organização de eventos. Após o término do evento, o professor reuniu os alunos para indicar os pontos positivos e negativos da organização. O que você imagina que pode ter acontecido para que houvesse pouca participação dos integrantes da escola?

Resolução da situação-problema

No sistema de organização existe a comissão organizadora e, nessa comissão, residem as subcomissões. Uma delas é responsável pela divulgação, que, por sua vez, tem o objetivo de manutenção de contato permanente com os veículos de comunicação (rádio, TV, jornais, sites, blogs, redes sociais) e com os parceiros (instituições privadas e governamentais), além do cerimonial das solenidades do congresso técnico, de abertura, encerramento, premiação e outras. Sendo assim, no trabalho dos alunos da 7ª série, faltou uma equipe responsável por divulgar o evento que seria realizado na escola. Essa divulgação poderia ter sido realizada por meio de conversas em sala de aula, cartazes espalhados na escola, redes sociais, etc.

Faça valer a pena

1. Paulo é professor de uma escola estadual no estado de São Paulo. Na festa de final de ano, a escola decidiu realizar um festival recreativo no qual as crianças realizariam atividades circenses, gincanas e jogos teatrais. Paulo não estava familiarizado com a organização de eventos e pediu ajuda para alguns amigos.

Quando se trata de organização de eventos, é necessário colocar em um papel ou planilha as etapas que serão seguidas por ordem cronológica. Como é o nome desse procedimento?

- a) Plano de ação.
- b) Cronograma.
- c) Plano de ensino.
- d) Planejamento.
- e) Organização.

2. Com o intuito de distribuir funções para os organizadores de um evento, é criada uma comissão organizadora composta por pessoas qualificadas, comprometidas com o sucesso do evento e que possuam tempo para se dedicar ao cumprimento de suas atividades. Dentro dessa comissão, são criadas subcomissões.

A subcomissão responsável por realizar os eventos de marketing e convidar o público para participar do evento é denominada:

- a) Subcomissão técnica.
- b) Subcomissão jurídica.
- c) Subcomissão divulgadora.
- d) Subcomissão administrativa.
- e) Subcomissão educacional.

3. Fernando, professor de Educação Física, quer realizar um festival. No entanto, para a realização de um determinado evento, seja ele uma competição esportiva, seja alguma gincana elaborada para fins recreativos, é necessário um mínimo de organização para se atingir o objetivo esperado com a realização do evento. Com base nisso, analise as afirmativas a seguir:

I. Organização pode ser entendida como uma forma de arrumação.

II. Organização é necessária somente em eventos não esportivos.

III. Organização em um evento esportivo ou não esportivo é válida quando tais eventos são de grande porte.

Considerando a leitura do texto e a análise das afirmativas, é correto o que se afirma em:

- a) I e II, apenas.
- b) I e III, apenas.
- c) I, II e III.
- d) I, apenas.
- e) II, apenas.

Referências

- BOAL, A. **O arco-íris do desejo**: método Boal de teatro e terapia. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1996.
- BORTOLETO, M. A.; MACHADO, G. Reflexões sobre o Circo e a Educação Física. In: **Revista Corpoconsciência**, Santo André, n. 12, p. 41-69, 2003.
- BOSCHI, Ronaldo. **O jogo teatral da cultura pós-moderna**. 1999. 268f. Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em Letras, Minas Gerais, 1999.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: 3º e 4º ciclos. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- _____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 2000. (Volume 6: Arte).
- DAIUTO, M. **Organização de competições esportivas**. São Paulo: Hemus, 1991.
- DUPRAT, R. M. **A arte circense como conteúdo da Educação Física**. 2004. Relatório Final (Iniciação Científica) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas. 2004.
- DUPRAT, R. M.; BORTOLETO, M. A. C. Educação Física escolar: pedagogia e didática das atividades circenses. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v. 28, n. 2, p. 171-189, jan. 2007.
- DUPRAT, R. M.; GALLARDO, J. S. **Artes circenses no âmbito escolar**. Ijuí: Editora Unijuí, 2010.
- INVERNÓ, J. **Circo y educación física: otra forma de aprender**. Barcelona: INDE Publicaciones, 2003.
- LOPES, Joana. **Pega Teatro**. Campinas, SP: Papirus, 1989.
- LOUIS, Luis. **A comunicação do corpo na mímica e no teatro físico**. Dissertação de mestrado. Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da PUC/SP. São Paulo, 2005.
- MARINHO, I. P. **História Geral da Educação Física**. 2. ed. São Paulo: Brasil Editora, 1980.
- MONTANA, P. J. **Administração**. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2003.

NASCIMENTO, M. S.; KRUG, H. N. Teatro e Educação Física escolar: um diálogo sensível na formação inicial do professor de Educação Física. **HOLOS**, ano 31, v. 3, 2015.

NEIRA, M. G. **Educação Física: desenvolvendo competências**. 2. ed. São Paulo: Phorte, 2006.

NEIRA, M. G.; NUNES, M. L. F. **Pedagogia da cultura corporal: crítica e alternativa**. São Paulo: Phorte, 2006.

NEVES, L. R.; SANTIAGO, A. L. B. **O uso dos jogos teatrais na educação: possibilidades diante do fracasso escolar**. Campinas, SP: Papyrus, 2009.

REVERBEL, O. **Jogos teatrais na escola**. São Paulo: Scipione, 1989.

_____. **Um caminho do teatro na escola**. São Paulo: Scipione, 1997.

Silva, E.; CAMARA, R. S. **O ensino de arte circense no Brasil: breve histórico e algumas reflexões**. Disponível em: < www.circonteudo.com.br>. Acesso em: 20 mar. 2017.

SILVA, E. **O circo: sua arte e seus saberes – o circo no Brasil do final do século XIX a meados do XX**. 1996. Dissertação (Mestrado em História da Arte) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas. 1996.

_____. **As múltiplas Linguagens da teatralidade circense**. Benjamim de Oliveira e o circo-teatro no Brasil do final do século XIX e início do século XX. 2003. Tese (Doutorado em História) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Campinas. 2003.

SOARES, C. L. Acrobacias e acrobatas: anotações para um estudo do corpo. In: BRUHS, H. T.; GUTIERREZ, G. L. (Orgs.). **Representações do Lúdico: II ciclo de debates "lazer e motricidade"**. Campinas, SP: Autores Associados; Comissão de Pós-graduação da Faculdade de Educação Física da Unicamp, 2001. p. 33-42.

SPOLIN, V. **O jogo teatral no livro do diretor**. São Paulo: Perspectiva, 1985.

_____. **Improvisação para o teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1992.

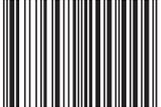
_____. **Jogos Teatrais na Sala de Aula: O livro do Professor**. Tradução de Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2007.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis: Vozes, 2005.

TORRES, A. **O circo no Brasil**. Rio de Janeiro: Funarte; São Paulo: Atração, 1998.

ZANELLA, L.C. **Manual de Organização de Eventos: Planejamento e Operacionalização**. 3º Ed. São Paulo: Atlas, 2006.

ISBN 978-85-522-0044-4



9 788552 200444 >