

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

O PAPEL DO JOGO NA CRIANÇA:
A EVOLUÇÃO DOS PROCESSOS SOCIAIS

MONOGRAFIA APRESENTADA NO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO
EM "EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR"

ALUNA: MARIA CECÍLIA LIETH M. BONACELLI
ORIENTADOR: JOÃO BATISTA FREIRE DA SILVA

CAMPINAS, DEZEMBRO 1990

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
Biblioteca - F. E. F.

TCC/UNICAMP
B64p



1290002291

SUMÁRIO

	Pág.
INTRODUÇÃO	1
1. JOGO E LUDICIDADE	3
2. PERCEBER A SI MESMO E AO OUTRO	9
3. TIPOS DE ATIVIDADES: JOGOS COM REGRAS	12
4. CONCLUSÃO	15
5. BIBLIOGRAFIA	17

INTRODUÇÃO

Estudar o processo de socialização através de jogos praticados nas aulas de Educação Física Escolar é o objetivo deste trabalho. Acredita-se que o homem é um ser que necessita do outro para se completar (17), e isto está evidente nos jogos competitivos, que só existem se houver mais de um participante, mais de uma equipe.

Acredita-se, também, que possa ser trabalhado nas aulas de Educação Física Escolar o respeito pelo outro, pelo adversário com quem se joga; através do jogo, pode-se desenvolver a percepção corporal, que é um dos princípios da socialização, pois é através dela também que o indivíduo pode se comunicar. Praticamente isto não tem sido desenvolvido nas aulas de Educação Física Escolar.

A motricidade é, vista como um fenômeno isolado, e não como expressão global do ser humano. Durante as aulas de Educação Física pode-se trabalhar a exploração dos movimentos e a conscientização do próprio corpo através da ludicidade. Permitir à criança sentir o corpo como objeto total no mecanismo de relacionamento, pode ser feito através de atividades dinâmicas, de atividades em grupo e jogos co-

letivos com regras (que necessitam da aceitação ou mesmo a criação de um código para serem praticados coletivamente) e, por isso, desempenham um importante papel na socialização.

Os jogos com regras são trabalhados de acordo com a idade da criança. A partir de uma determinada idade, a própria criança sente uma atração maior para com estes tipos de jogos.

A socialização é função da boa imagem do próprio corpo. A maneira mais eficaz de levar um indivíduo a integrar-se num grupo é desenvolver suas aptidões pessoais e consolidar sua imagem do corpo.

A personalidade global se organiza em torno do esquema corporal, o que torna essencial a utilização do movimento em educação, da mesma forma que a utilização da linguagem.

É, portanto, a partir deste contexto que tentar-se-á desenvolver esse estudo.

1. JOGO E LUDICIDADE

O jogo é uma situação diferente da vida cotidiana. O prazer conferido pela atividade é muito grande e estimula a criança a superar dificuldades que não conseguiria superar em outras circunstâncias.

FLORESTAN FERNANDES (5) coloca: "a importância dos jogos, das rodas, na integração do grupo" e com tendências a rodearem-se de segredos e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros jogos semelhantes.

A importância que vem sendo atribuída à atividade lúdica (também através do jogo) no processo de socialização, se dá pelas consequências graves do impacto da "obrigação precoce e sobretudo como base para a criatividade e participação cultural afetiva" (14).

O jogo ou o esporte representam, num contexto lúdico, as ações individuais e coletivas das pessoas e da sociedade, confundidas, às vezes, exclusivamente, com competições. "O que acontece é que a competição lúdica tem funções importantes, pois ser competitivo é um recurso humano para estar no mundo. Mas, o que não deve ser confundido é o ele-

mento competitivo contido no espírito humano, presente em todas as civilizações com as formas nefastas que a competição adquire em certos momentos da nossa história" (6).

Outro aspecto marcado nas aulas de Educação Física Escolar, nas atividades desportivas, é o grande valor que se dá para o vencedor e o pouco caso para o perdedor, esquecendo-se do fato de que só existe vencedor se houver o derrotado, do contrário não haveria a disputa.

Desta forma, deve-se dentro das aulas de Educação Física Escolar, colocar a importância do adversário e fazer com que as equipes se desenvolvam de uma maneira parecida, durante o jogo. O adversário de hoje pode ser o companheiro de amanhã, e isto sendo explicado aos alunos, eles começam a se ajudar mutuamente, tentando superar juntos as dificuldades.

Por sua vez, o educador deve vivenciar as situações, ajudando na busca de solução.

HUIZINGA (8), descreve o jogo como "atividade livre, conscientemente tomada como não séria, exterior a vida habitual, mas ao mesmo tempo, capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total, numa ação coletiva, levada ao desejo de vencer".

Existem alguns tipos de jogos:

- **Jogo de exercício:** ausência de relação entre o que a criança está imaginando e seus atos corporais;
- **Jogo simbólico:** marcado pelo simbolismo lúdico, (brincar de faz-de-conta);
- **Jogo de construção:** transição entre o simbólico e o social;
- **Jogo social:** com regras, é marcado pela competição.

Esses jogos se diferenciam em cada fase de desenvolvimento da criança, e também dependem de seu conteúdo histórico-social.

Jogo de exercício é realizado em crianças de até aproximadamente 2 anos de idade, onde começam a se organizar os primeiros sinais de atenção, a escolha de objetos, e percepção do mundo exterior.

A criança de até aproximadamente 3 anos de idade, está preocupada com a descoberta do mundo exterior, não tendo ainda uma noção corporal completa.

Após ter vivenciado os esquemas motores básicos - o correr, o lançar, o andar, etc. - a criança, terá então a capacidade de fazer as primeiras representações mentais, desenvolvendo as habilidades de pensamento, base da função da linguagem, pois ela só começa a falar a partir do momento que fôr capaz de representar mentalmente suas ações corporais (13).

O lúdico, o jogo, o faz-de-conta, colaboram muito para a leitura, e a escrita, ou seja, para a estrutura cognitiva da criança.

Os jogos livres e atividades de expressão, asseguram um desembaraço global do corpo em relação com seu meio ambiente, permitindo que a própria criança, na fase do corpo vivido até os 3 anos de idade, crie suas experiências a partir das próprias situações.

Os jogos de construção são vivenciados a partir do início da segunda infância, favorecendo o grande passo

do desenvolvimento da criança, à acoplagem do sistema simbólico à atividade real, pondo o pensamento a serviço da ação. A criança, a partir dos 6 anos de idade, começa a se interessar pelas atividades em grupo, despertando o espírito de solidariedade para a resolução de problemas, para a determinação de regras e companheirismo.

As representações simbólicas da primeira infância continuam a existir, mas serão superadas por uma representação simbólica mais comprometida com a realidade. A necessidade de socialização e trocas dá outro significado ao brincar.

Uma das idéias deste estudo, é quanto a socialização, através de jogos com regras, junto à percepção corporal, assumindo a forma de jogos de competição cooperativa, onde também são colocados os problemas de liderança e de rivalidade dentro do grupo.

Ao redor dos 6-8 anos de idade, a criança está passando da fase egocêntrica para a fase da cooperação. Segundo PIAGET (13), "o nascimento da cooperação só adquire significação de coleguismo e solidariedade em torno dos 10-11 anos, quando a criança passa da cooperação à fase de codificação das regras".

As regras dos jogos terão algumas características:

- a. umas serão intocáveis, ou seja, determinadas em cada jogo;
- b. outras serão modificáveis em função da evolução em cada jogo.

"A cooperação exige que a criança possa colocar-

se sob o ponto de vista do colega, que descubra suas possibilidades com relação à situação e que capte suas intenções. Concretamente, o jogador deve ter a capacidade de detectar se o colega está melhor colocado do que ele para explorar a situação e decidir passar-lhe a bola. Isto exige que a criança tenha transposto a fase de "descentração", que se inicia ao redor dos 7 anos, que seja capaz de reconhecer direita e esquerda em outra pessoa" (11).

Através de exercícios de percepção do espaço e estruturação espaço-temporal, aumentará a visão de relações entre o corpo e os objetos, entre o corpo e as pessoas, e a possibilidade de localizar um objeto no espaço em função da nossa ação, o que implica, além da apreciação de sua direção, a avaliação de sua distância.

A eficácia em esporte coletivo está ligada ao controle da percepção e estruturação do espaço de que cada jogador dispõe para jogar e participar de uma atividade coletiva ajustada. Isto se dá através de situações visando a introdução do trabalho de conscientização do corpo, agindo socialmente e desenvolvendo relações com pessoas que possuem os mesmos centros de interesses.

Daí a importância para as crianças dos jogos coletivos, com regras, praticados dentro do ambiente escolar.

Através da ludicidade pode-se aumentar a área de contatos humanos, experimentando os diferentes papéis associados às relações de subordinação ou de dominação entre as pessoas e o respeito pelo adversário (aquele que se opõe di

retamente a ação), podendo gerar discussões, o que não deixa de ser válido, pois estas supõem, por definição, que o sujeito considera sua posição como uma das possibilidades e não a única. A discussão pode ser promotora do desenvolvimento intelectual do sujeito, uma vez que tem uma estrutura e um conteúdo e ambos podem modificá-lo.

A Escola deveria ser o lugar para as crianças discutirem e justificarem seus problemas, argumentos e conclusões, e nas aulas de Educação Física, durante os jogos e atividades desportivas, isto pode ser vivenciado.

2. PERCEBER A SI MESMO E AO OUTRO

"As essências, o sentido e a significação do mundo e das coisas são alcançadas através da percepção. Perceber é tornar presente qualquer coisa com a ajuda do corpo (eu sou meu corpo). A percepção não se limita no "aqui" e "agora", se alarga na dimensão da temporalidade" (17).

O sentido das coisas nos remetem à percepção como veículo de comunicação e diálogo. Esta é uma das funções da percepção, pois dela brota a significação fundamental, a verdade que deverá servir de fio condutor a toda a reflexão.

Percepção, como ato pelo qual conhecemos as existências, cimeta a certeza de que "o corpo e a alma" são significações com sentido tão só ao desígnio interpretativo da consciência. Dentro de um determinado contexto, ela mostra que o homem não é um simples indivíduo biológico, mas um ser social, que exige a diversidade dos indivíduos na unidade da espécie.

"Nós percebemos o mundo através de estímulos, reagimos e adaptamo-nos a estes estímulos externos. Todo nosso comportamento equivale à alguma acomodação mais ou menos adequada às diversas estruturas do mundo exterior. Para

adaptar-se, o indivíduo deve perceber as várias situações do mundo, e escolher as que são essenciais para ele" (18).

A percepção da criança é diferente do adulto, e tudo indica que nos primeiros meses de vida, numa criança não percebe formas distintas, sendo incapaz de acomodar seu comportamento a elas.

As primeiras percepções da criança com o mundo exterior são: a cor, e manchas coloridas descontínuas.

A fala, parte essencial do desenvolvimento cognitivo da criança, afeta diretamente a percepção, que é parte de um sistema dinâmico de comportamento, pois o mundo não é visto somente em cor e forma, mas também com sentido e significado.

A partir do momento que o homem toma consciência do seu corpo, que ele faz parte da história por intermédio do corpo, e que ocupa um determinado espaço no mundo por causa do corpo, ele começa a dar valor a sua corporeidade.

Poderá então, entender as partes do corpo, saber de suas importâncias, suas possibilidades de ação, entendendo o corpo como um todo, dotado da práxis, capaz de se movimentar.

Através do movimento, somos capazes de perceber o corpo do semelhante, seus limites e capacidades, aumentando o grau de sensibilidade para com os outros e o mundo.

Passaremos a respeitar o espaço e aproveitá-lo melhor, respeitando também o espaço do outro, por exemplo, num determinado jogo, onde cada jogador tem seu espaço definido,

de acordo com sua posição e a função que exerce dentro do time.

A eficácia em esporte coletivo, está ligada, ao controle da percepção e estruturação do espaço de que cada jogador dispõe para jogar e participar de uma ação coletiva ajustada, isto se dá devido a exploração de situações visando introduzir o trabalho de conscientização do corpo.

"Não se trata pois, de usar o jogo como meio para se aprender algo fora dele: um fim exterior. Proponho o oposto: que a Escola resolva aprender do jogo, do sonho, buscando "pistas" para a felicidade. Se há algo a ser ajustado, é a realidade ao sonho, e não o contrário" (14).

3. TIPO DE ATIVIDADES: JOGOS COM REGRAS

As atividades que proponho neste trabalho são do tipo jogos coletivos com regras, atividades que desempenham um grande papel na socialização.

As atividades dinâmicas em forma de jogos que envolvam equipes, e que necessitam de regras, podem sofrer alterações durante a execução, dependendo da vontade da maioria dos participantes.

Os alunos, durante os jogos, assumem várias posturas, revezando-se na função de:

- a. jogadores;
- b. organizadores das equipes;
- c. juizes;
- d. torcida.

Dependendo do jogo, cada participante executa sua função dentro da equipe. É claro que durante as organizações dos times, surgem alguns desentendimentos, isto deve ser levado em conta e discutido.

A cada atividade, os alunos escolhem sua equipe; portanto, se responsabilizam por ela, para que o objetivo se

ja alcançado.

Os juizes, os próprios alunos, executam a responsável tarefa de ser leal com ambas as equipes que jogam e devem prestar atenção para que respeitem as regras do jogo.

Esta tarefa não é exercida por apenas um aluno. Ao mesmo tempo, dois alunos podem ser juizes do mesmo jogo, mas com responsabilidades diferentes.

Cabe a torcida animar os times, e dar ênfase à situação. Na maioria das vezes, isto traz "grandes problemas", alegando a direção que os alunos fazem muito barulho.

Ao término de cada jogo, é discutido com os alunos se o objetivo foi ou não alcançado, e como foi o desempenho deles dentro da atividade. Se houve colaboração dentro da equipe, respeito para com o time adversário, e algum progresso particular: superar seu próprio limite.

Estas atividades propostas para as crianças, devem variar de acordo com suas fases de desenvolvimento.

PIAGET e CHATEAU (11) preferiram utilizar o termo "jogos com regras" para caracterizar os jogos coletivos, por que possuem objetivos diferentes. O objetivo dos "jogos com regras" praticados pelas crianças é de desenvolvimento e prazer, diferente dos adultos, que possuem características' de atividades de baixa tensão ou jogos competitivos.

"Um jogador de basquete de 12 anos de idade, deve jogar como uma criança e não imitando o adulto com a utilização de gestos técnicos inadequados a esta idade" (11).

Dar importância aos jogos de imaginação e aos jogos expressivos é um dos objetivos deste trabalho. Estes apresentam função imaginativa, deixando que o sujeito fixe a atenção sobre si próprio, adquirindo movimentos de caráter expressivo e não desumano.

A partir daí, a tendência é levar as crianças a confrontarem-se com obstáculos e tarefas reais, colocando os jogos em confronto com exercícios de coordenação global, pondo a criança em presença de problemas reais a serem resolvidos.

Estes jogos de aspecto competitivo, assumem um grande valor no desenvolvimento social, pois exigem a estruturação do grupo, o respeito pelas regras e estas devem ser aceitas por todos, desenvolvendo nas crianças uma moral "nascida da atividade comum, impondo uma certa organização coletiva" (11).

4. CONCLUSÃO

Para entender o homem como um ser social, que necessita da socialização para sobreviver, ele deve ser entendido como um ser individual, deve ser compreendida sua individualidade e deve-se aprender a respeitá-la.

O homem, por si só, sabe-se como um ser carente, não especializado nos seus movimentos, pois, quando nasce não é capaz de sobreviver pelas próprias forças. Nesse sentido é diferente de outras espécies, ou por que a infância é mais curta, ou por que já nascem com quase tudo aprendido.

A individualidade do ser humano se dá, também, pela necessidade de ser transcendental, de agir para ser mais, e é através do movimento, da motricidade, que ele supera suas carências, suas necessidades, pois o homem move-se naturalmente.

O homem tem a intencionalidade de se dirigir para o mundo, também através do movimento, do gesto, da expressão corporal, e da linguagem verbal, inserindo-se no plano da convivência, da cooperação e socialização.

Participar de uma ação coletiva, na exploração de

situações, na discussão da formulação das regras, na conscientização do próprio corpo leva o indivíduo a desenvolver-se socialmente.

Este desenvolvimento colabora para uma visão melhor do mundo, "que não basta ser de qualquer maneira, pois importa ser em todos os planos da existência" (17). Que o homem é capaz de se expressar pelo movimento, podendo agir sobre várias situações e ter várias opções sobre elas.

Portanto, cabe ao profissional de Educação Física Escolar deixar de ser técnico de adestramento e proporcionar à criança situações onde ela tenha que por em prática a criatividade, criando situações onde a criança desenvolva o raciocínio e a inteligência, onde ela coloque o pensamento a serviço da ação e esta se realize com consciência e arte.

A Escola deveria ser o lugar em que a criança aprendesse junto com a linguagem e a escrita, o movimento, ensinando a utilizá-lo na vida.

5. BIBLIOGRAFIA

1. ALVES, Rubem Azevedo. Conversas com quem gosta de ensinar. São Paulo, Cortez, 1989.
2. BRACHT, Valter. A educação física como campo de vivência social e de formação de atitudes favoráveis à prática do esporte. Dissertação de Mestrado, 1983.
3. BREARLEY, Molly. Guia prático para entender Piaget. São Paulo, IBRASA, 1976.
4. ENDE, M. A história sem fim. São Paulo, Martins Fontes/Presença.
5. FERNANDES, Florestan. Folclore e mudança social, na cidade de São Paulo. Petrópolis, Vozes, 1979.
6. FREIRE da Silva, J.B. Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física. Ed. Sicipione.
7. FREIRE, S.V. A prática e a consciência das regras: comparação entre dois métodos. Dissertação de Mestrado, USP, São Paulo, 1984.
8. HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da

cultura. São Paulo, Perspectiva/EDUSP, 1986.

9. LAPIERRE, A.S.; AUCOUTURIER, B. A simbologia do movimento: psicomotricidade e educação. Porto Alegre, Artes Médicas, 1986.
10. LE BOUCH, Jean. Curso de psicomotricidade. Uberlândia, 1983.
11. _____. Educação psicomotora: psicocinética na idade escolar. Porto Alegre, Artes Médicas, 1987.
12. _____. O desenvolvimento psicomotor: do nascimento aos 6 anos. Porto Alegre, Artes Médicas, 1982.
13. LIMA, Lauro de Oliveira. Piaget para principiantes, São Paulo, Summus, 1980.
14. MARCELLINO, Néelson Carvalho. Pedagogia da animação. Campinas, Papirus, 1990.
15. MEDINA, João Paulo S. Educação cuida do corpo e ... "mente". Campinas, Papirus, 1986.
16. MORAIS, João Francisco Regis de. Sala de aula, que espaço é este? Campinas, Papirus, 1986.
17. SERGIO, Manuel. Motricidade humana: uma nova ciência do homem. Lisboa, Ministério da Educação e Cultura. Dir. Geral dos Desportos, 1986.
18. VYGOTSKY, Lev Iemenovick. Pensamento e linguagem. Lisboa, Antídoto, 1979.