

JOGOS E RECREAÇÃO

- 1 – Educação Física na Pré-Escola
- 2 – Etapas do desenvolvimento
- 3 – Educação Física Infantil
- 4 – Jogo, Brinquedo e Brincadeira

1 – Educação Física na Pré-Escola

A função motora esta presente: concepção vida toda.

- Movimento: instrumento de comunicação com o meio a criança vai organizando sua capacidade motora de acordo com a maturação nervosa e dos estímulos dos ambientes.
- Coordenação Dinâmica geral: harmonia de movimentos voluntários dos grandes segmentos do corpo ou capacidade de controle dos atos motores.
- Coordenação motora fina: harmonia e precisão dos movimentos finos dos músculos das mãos, pés e rosto ou coordenação dos músculos pequenos para atividades finas.

2 – Etapas de desenvolvimento

1 – Etapa:

Até 2 anos a criança: Decúbito ventral para dorsal sentar com ajuda/ agarra objetos pendurados/ senta sozinho/ etc.

2 – Etapa:

Entre 2 e 3 anos: alcança maior coordenação dos movimentos que possibilita tarefas mais complexas: capacidade de simbolização e linguagem.

Entre 2 e 5 anos: aperfeiçoa sua coordenação, equilíbrio, postura e manejo dos segmentos.

Alcança maior orientação espacial que ele possibilita dirigir seus movimentos em determinadas direções temporal que lhe permite certos ritmos aos seus movimentos e a sua respiração.

Entre 5 anos: fase sincrética para etapa de diferenciação e análise demonstra espontânea/ é ao representar objetos, ações, experiências presentes passados, através de desenho, pintura e modelagem.

Equilíbrio

“Capacidade para assumir e sustentar qualquer posição do corpo a lei da gravidade.”

“É a capacidade para manter a posição corpo, tanto estando parado, quando estando em movimento.” Prático pedagógico – CENA.

- O Equilíbrio correto.

... é a base primordial de toda coordenação dinâmica geral, assim como de ação diferenciada dos membros superiores.

Apesar da complexidade, alguns filósofos, reduzem, em apenas quatro classes, as impressões interventoras, na conservação e modificação do equilíbrio do corpo.

- Impressão táteis

- Tato da planta dos pés.

- Impressão cinestésico

- Consciência da atividade dos membros e posição dos membros.

- Sentido das atitudes.
- Impressão visuais e labirínticos
- Canais semicirculares do ouvido interno.

Educação do Equilíbrio

O equilíbrio é básico em todas as tarefas motoras:

- Locomoção.
- Postura.
- Caminhar, sobre superfícies estreitas ajudam a educar o equilíbrio.

Equilíbrio – “Capacidade para assumir e sustentar qualquer posição do corpo contra a lei da gravidade.”

Para desenvolver uma determinada habilidade de equilíbrio, ela deve ser empregada com a maior frequência possível, podendo ser utilizados materiais tais como: tacos, sacos de areia, bancos, traves baixas, cordas no solo, etc; nesse caso não são mais empregados os exercícios dinâmicos.

Exercícios estáticos são pouco utilizados e poucos atrativos.

Para se preparar ou programar movimento o professor observa:

- Quando \geq a base de sustentação mais estável será a Eça
- Quando + baixo é o centro da gravidade mais estável é a pessoa.

Consciência do equilíbrio	- cabeça
Corporal em diversas posições	- tronco
	- corpo inteiro.

Deslocamento em Equilíbrio

Desenvolver o equilíbrio em outras situações	- exercício de equilíbrio em deslocado ao nível do solo , - solo superfície elevada.
Depois de uma ação	- deslocamento - salto, etc.
Transportando objetos	- sobre a cabeça - sobre superfície.

“Ação conjunta do sistema nervoso central e da musculatura esquelética, objetivando o mesmo motivo.” Holtman “É a qualidade física que permite ao indivíduo a realização de uma seqüência de movimentos como máx. de eficiência e economia.” Prática; “Atuação conjunto harmônico de músculos, nervos e sentidos para realização de movimentos exatos e equilibrada / e seguros, (motricidade voluntária) e reações rápidas; adaptadas as situações “(motricidade – reflexo)” Khinhard.

- Coordenação estática:

- Resultado do equilíbrio harmonioso entre a ação de grupos musculares, permitindo a ação voluntária das atitudes (controle da postura, mobilidade).

- Coordenação dinâmica:

- É a colocação em ação harmônica e simultânea de grupos musculares diferentes, visando a execução de movimentos voluntários (marcha, corrida, salto).
- Ex: saltos sucessivos, além de fortalecer a musculatura das pernas estimulam o desenvolvimento da coordenação dinâmica.

- Coordenação geral:

- Membros inferiores ou simultânea com superiores

- Coordenação manual:

- Movimento de ambas as mãos – coordenação digital, rapidez e precisão de habilidades.

Exercício de coordenação

- marcha: educa-se com exercício de equilíbrio.
- corrida: coordenação motora global e instintivo.
- trepar e suspender: excelente meio para lutar contra o medo.
- salto: exercício de coordenação excelente, onde a criança aprende a controlar o corpo.

3 – Educação Física Infantil

Movimentos de Recém-nascido – apresentam características desordenadas e inconscientes. Processos de desenvolvimento (fatores maturacionais e ambientais).

Adulto – com experiências passadas, tem inúmeros hábitos motores adquiridos, e executa com precisão e suavidade. Quando se defronta com alguns problemas motor que não é capaz de solucionar, mostra no seu comportamento, movimentos desordenados e inconscientes.

Programa de Educação Física Infantil

È uma soma de continuar experiência que são oferecidas as crianças afim de que adquiram:

- habilidades motoras;
- compreendam a estrutura do movimentos e saibam como utilizá-lo.
- a educação física bem planejada contribui para o desenvolvimento e crescimento da criança de maneira efetiva.
- desde que seja ministrada por professores competentes.
- através dos jogos, exercícios e dança a criança aprende a respeito de si própria o que é capaz de fazer, controlar-se (medidas de adaptações física na área fisiológica).
- a educação física usa movimento para atingir os seus objetivos.

È uma parte de educação geral, que contribui para:

- condição física – habilidades motoras qualidades sociais.
- desenvolvimento da criatividade.

- formação de conceitos de imagem própria.

Se a educação física não oferecer estes requisitos dificilmente outras disciplinas a fora.

- urbanização mal planejada.

- crescimento desordenado das cidades.

- os apartamentos substituindo as casas.

- o tráfego.

- criança dentro da casa.

A criança na escola.

Permanece grande parte sentada, forçadas a quietude e concentração.

Falta de movimento interfere no desenvolvimento:

- cardio respiratório

- força muscular

- coordenação motora.

Provoca debilidade geral, que leva muitas crianças a programas especiais, na parte motora e física.

A escola tem responsabilidade:

- satisfazer as necessidades de movimentos.

- a criança precisa de 4 a 5 horas de atividade física diária.

- educação física dinamificada.

- jogos alegres e motivantes.

Objetivos da ginástica infantil:

- a) desenvolver e manter um nível de condição física que a criança adquira e mantenha uma boa saúde.
- b) Capacitar a criança de denominar o seu próprio corpo e adquirir habilidades.

Jogo, Brinquedo e Brincadeira ✎

A pergunta feita pelo professor; “Vamos brincar?” ou ainda: “Vamos jogar?” pode surtir o mesmo efeito em seus alunos por se tratar, afinal, de duas palavras com o mesmo significado, ou ele está propondo duas atividades, que por serem distintas, podem dividir o grupo entre os que responderão: “eu prefiro brincar” e os que dirão “eu prefiro jogar”?

Certamente encontraremos professores que utilizam as palavras jogo, brinquedo e brincadeira como sinônimos. Outros, no entanto, marcam uma diferença entre elas que remonta à sua própria história de vida.

Podemos pensar, portanto, que há pelo menos dois aspectos implicados nessa questão. O primeiro diz respeito às palavras poderem assumir diferentes significados desde a nossa infância, bem como ao longo da fase adulta. Ou seja, antes mesmo da formação profissional e com ela possíveis reflexões desde o ponto-de-vista de Piaget, Winnicott e outros, tais conceitos já estavam marcados pelas vivências de cada um, desde o lugar de crianças que nomeavam o seu brincar.

O segundo aspecto refere-se aos diferentes significados que uma mesma palavra pode assumir ao longo dos tempos. Se pegarmos um dicionário de 50 anos atrás certamente a aceção das palavras jogo, brinquedo e brincadeira estarão impregnadas de uma visão da época. Nos dias de hoje, observamos que há uma clara diferença entre jogo e brinquedo e entre brincadeira e brinquedo. No entanto, tanto jogo e brincadeira,

podem ser sinônimos de divertimento. Vejamos como esses termos são definidos no dicionário Larousse:

"Jogo = Ação de jogar; folguedo, brinco, divertimento". Seguem-se alguns exemplos: "jogo de futebol; Jogos Olímpicos; jogo de damas; jogos de azar; jogo de palavras; jogo de empurra".

"Brinquedo = objeto destinado a divertir uma criança".

"Brincadeira = ação de brincar, divertimento. / Gracejo, zombaria. / Festinha entre amigos ou parentes. / Qualquer coisa que se faz por imprudência ou leviandade e que custa mais do que se esperava: aquela brincadeira custou-me caro".

A ambigüidade entre os termos se consolida com o uso que as pessoas fazem dela. A primeira e talvez mais forte imagem que vem à mente a quase todos, quando se fala em jogo, consiste em duas pessoas sentadas jogando (xadrez, cartas, damas etc.). Ou seja, dentro dessa idéia não há movimento. No entanto, o jogo por si só, se constitui em ação e, assim, associado ao movimento.

É claro, porém que, além das diferenças, esses conceitos também possuem pontos em comum. Um deles é o de que tanto o jogo quanto a brincadeira são culturais. É difícil encontrarmos exemplos de um jogo ou uma brincadeira que sendo originário de uma cultura, tenha sido assimilado por outra. Não fosse assim, de tanto assistirmos filmes norte-americanos e convivermos com pessoas que viajam constantemente aos Estados Unidos trazendo "novidades" de lá, nós já estaríamos hoje jogando beisebol, e nossas crianças estariam brincando de "doces ou travessuras" na noite de Halloween.

Revisão Conceitual

Frente a estes distintos paradigmas nos propomos a contribuir com algumas reflexões sobre o assunto e, paralelamente, realizar uma revisão conceitual quanto ao jogo, a brincadeira e o brinquedo, na visão de Benjamin, Piaget, Vygotsky.

Benjamin

Benjamin fez algumas reflexões importantes sobre o lúdico, considerando o seu aspecto cultural. Brinquedo e brincar, para ele, estão associados, e documentam como o adulto se coloca em relação ao mundo da criança.

Os estudos de Benjamin mostraram como, desde as origens, o brinquedo sempre foi um objeto criado pelo adulto para a criança.

Segundo Benjamin, acreditava-se erroneamente que o conteúdo imaginário do brinquedo é que determinava as brincadeiras infantis, quando na verdade quem faz isso é a criança. Por esta razão, quanto mais atraentes forem os brinquedos, mais distantes estarão do seu valor como instrumentos do brincar.

É através do brincar que a criança se encontra com o mundo de corpo e alma. Percebe como ele é e dele recebe elementos importantes para a sua vida, desde os mais insignificantes hábitos, até fatores determinantes da cultura de seu tempo.

Também é através do brincar que a criança vê e constrói o mundo, expressa aquilo que tem dificuldade de colocar em palavras. Sua escolha é motivada por processos e desejos íntimos, pelos seus problemas e ansiedades. É brincando que a criança aprende que, quando se perde no jogo, o mundo não se acaba.

Piaget

Piaget estrutura o jogo em três categorias: o jogo de exercício - onde o objetivo é exercitar a função em si -, o jogo simbólico - onde o indivíduo se coloca independente das características do objeto, funcionando em esquema de assimilação, e o jogo de regra, no qual está implícita uma relação inter individual que exige a resignação por parte do sujeito. Piaget cita ainda uma quarta modalidade, que é o jogo de construção, em que a criança cria algo. Esta última situa-se a meio caminho entre o jogo e o trabalho, pelo compromisso com as características do objeto. Tais modalidades não se sucedem simplesmente acompanhando as etapas das estruturas cognitivas, pois, tanto o bebê pode fazer um jogo de exercício, como também uma criança poderá fazer sucessivas perguntas só pelo prazer de perguntar.

Para ele, a origem do jogo está na imitação que surge da preparação reflexa. Imitar consiste em reproduzir um objeto na presença do mesmo. É um processo de assimilação funcional, quando o exercício ocorre pelo simples prazer. A essa modalidade especial de jogo, Piaget denominou de jogo de exercício. Em suas pesquisas ele mostra que a imitação passa por várias etapas até que, com o passar do tempo, a criança é capaz de representar um objeto na ausência do mesmo. Quando isso acontece, significa que há uma evocação simbólica de realidades ausentes. É uma ligação entre a imagem (significante) e o conceito (significado), capaz de originar o jogo simbólico, também chamado de faz-de-conta.

Para Piaget, o símbolo nada mais é do que um meio de agregar o real aos desejos e interesses da criança.

Paulatinamente, o jogo simbólico vai cedendo lugar ao jogo de regras, porque a criança passa do exercício simples às combinações sem finalidade e depois com finalidade. Esse exercício vai se tornando coletivo, tendendo a evoluir para o aparecimento de regras que constituem a base do contrato moral.

As regras pressupõem relações sociais ou interpessoais. Elas substituem o símbolo, enquadrando o exercício nas relações sociais. As regras são, para Piaget, a prova concreta do desenvolvimento da criança.

Vygotsky

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal (capacidade que a criança possui), pois na brincadeira a criança comporta-se num nível que ultrapassa o que está habituada a fazer, funcionando como se fosse maior do que é.

O jogo traz oportunidade para o preenchimento de necessidades irrealizáveis e

também a possibilidade para exercitar-se no domínio do simbolismo. Quando a criança é pequena, o jogo é o objeto que determina sua ação.

Na medida em que cresce, a criança impõe ao objeto um significado. O exercício do simbolismo ocorre justamente quando o significado fica em primeiro plano.

Do ponto de desenvolvimento da criança, a brincadeira traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas.

Ainda, segundo esse autor, a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz-de-conta, como ainda nas que exigem regras. Podem aparecer também no desenho, como atividade lúdica.

Do ponto de vista psicológico, Vygotsky atribui ao brinquedo um papel importante, aquele de preencher uma atividade básica da criança, ou seja, ele é um motivo para a ação.

Segundo o autor, a criança pequena, por exemplo, tem uma necessidade muito grande de satisfazer os seus desejos imediatamente. Quanto mais jovem é a criança, menor será o espaço entre o desejo e sua satisfação. No pré-escolar há uma grande quantidade de tendências e desejos não possíveis de ser realizados imediatamente, e é nesse momento que os brinquedos são inventados, justamente para que a criança possa experimentar tendências irrealizáveis.

A impossibilidade de realização imediata dos desejos cria tensão, e a criança se envolve com o ilusório e o imaginário, onde seus desejos podem ser realizados. É o mundo dos brinquedos.

Segundo Vygotsky, a imaginação é um processo novo para a criança, pois constitui uma característica típica da atividade humana consciente. É certo, porém, que a imaginação surge da ação, e é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. Isso não significa necessariamente que todos os desejos não satisfeitos dão origem aos brinquedos.

Considerando a Pergunta Inicial

As discussões feitas pelos pesquisadores que procuram entender o ato de brincar da criança pequena, a partir das teorias aqui presentes, vêm em auxílio dos profissionais que, atualmente, buscam revisar seus conceitos acerca do que é brincar, para a criança, e como manter esse jogo no cotidiano infantil.

Baseado em tais teorias, verificamos que, ao brincar, a criança constrói conhecimento. E para isto uma das qualidades mais importantes do jogo é a confiança que a criança tem, quanto à própria capacidade de encontrar soluções. Confiante, pode chegar às suas próprias conclusões de forma autônoma.

Assim, afirmamos que tanto o jogo quanto a brincadeira como o brinquedo podem ser englobados em um universo maior, chamado de **ato de brincar**. Não somos favoráveis a uma rigidez dos termos, pois se por um lado a discussão sobre os mesmos pode ampliar a perspectiva lúdica de nossa prática pedagógica, por outro pode seccioná-la em hora do jogo ou hora da brincadeira.

Podemos observar que brincar não significa simplesmente recrear-se, isto porque é a forma mais completa que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o

mundo.

Nesse brincar está a verbalização, o pensamento, o movimento, gerando canais de comunicação.

A presente idéia vem ao encontro de acreditarmos que a linguagem cultural própria da criança é o lúdico. A criança comunica-se através dele e por meio dele irá ser agente transformador, sendo o brincar um aspecto fundamental para se chegar ao desenvolvimento integral da criança.

Portanto, o ato de brincar é importante, é terapêutico, é prazeroso, e o prazer é ponto fundamental da essência do equilíbrio humano. Logo, podemos dizer que a ludicidade é uma necessidade interior, tanto da criança quanto do adulto. Por conseguinte a necessidade de brincar é inerente ao desenvolvimento.

No brincar, quanto mais papéis a criança representar, mais amplia sua expressividade, entendida como uma totalidade. A partir do brincar ela constrói os conhecimentos através dos papéis que representa, amplia ao mesmo tempo dois vocabulários - o lingüístico e o psicomotor - além do ajustamento afetivo emocional que atinge na representação desses papéis.

A criança brinca porque tem um papel, um lugar específico na sociedade, e não apenas porque o faz-de-conta - como o brincar de cavalo, em que a criança se utiliza do cabo de vassoura - parte da natureza de tal criança. O jogo é a forma que as crianças encontram para representar o contexto em que estão inseridas.

Além disso, o ato de brincar pode incorporar valores morais e culturais em que as atividades lúdicas devem visar a auto-imagem, a auto-estima, o auto conhecimento, a cooperação, porque estes conduzem à imaginação, à fantasia, à criatividade, à criticidade e a uma porção de vantagens que ajudam a moldar suas vidas, como crianças e como adultos. E sem eles a criança não irá desenvolver suficientemente o processo de suas habilidades.

O modo como ela brinca revela o mundo interior da mesma, proporcionando o aprender fazendo, entendido aqui por aquelas ações concretas da criança. O brincar de médico, por exemplo. Implica apropriar-se de algumas características do ato da realidade. É a reprodução do meio em que a criança está inserida.

Através do lúdico, a criança realiza aprendizagem significativa. Assim, podemos afirmar que o jogo propõe à criança um mundo do tamanho de sua compreensão, no qual ela experimenta várias situações, entre elas o fazer comidinha, o limpar a casa, o cuidar dos filhos, etc.

O ato de brincar proporciona às crianças relacionarem as coisas umas com as outras, e ao relacioná-las é que elas constroem o conhecimento. Esse conhecimento é adquirido pela criação de relações e não por exposição a fatos e conceitos isolados, e é justamente através da atividade lúdica que a criança o faz.

O brincar é o meio de expressão e crescimento da criança.

A criança sempre brinca, mas esse ato depende do contexto em que está inserida, independente de época, classe social e outros fatores.

Podemos considerar que, desde os primeiros anos da infância, encontram-se processos criativos que se refletem sobretudo nos jogos. É através deles que as crianças reelaboram, criativamente, combinando fatos entre si e construindo novas realidades de acordo com seus gestos e necessidades. Também nestes jogos aparece toda a

experiência acumulada da criança. Neles as lideranças são desenvolvidas, e aí ela aprende a obedecer e respeitar regras e normas.

No brincar, ocorre um processo de troca, partilha, confronto e negociação, gerando momentos de desequilíbrio e equilíbrio, e propiciando novas conquistas individuais e coletivas. Constatamos, então, que a ação de brincar é fonte de prazer e ao mesmo tempo, de conhecimento.

Acreditamos, assim, que a criança vai construindo seu conhecimento do mundo de modo lúdico, transformando o real com os recursos da fantasia e da imaginação. Tem a chance de dar vazão a uma afetividade que, freqüentemente, é tolhida na difícil luta pela sobrevivência enfrentada dia-a-dia por seus pais.

A criança que brinca, precisa ser respeitada, pois seu mundo é mutante, e está em permanente oscilação entre fantasia e realidade. Precisa tanto de brinquedos como de espaço, o suficiente para que se sinta à vontade e dona do mesmo.

É através da atividade lúdica que a criança prepara-se para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ele se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes, e conviver como um ser social.

Em síntese, além de proporcionar prazer e diversão, o jogo pode representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo da criança.

A finalidade deste trabalho consistiu em propor uma mudança conceitual para as práticas cotidianas de jogo com crianças em idade infantil.

Com base nas idéias de Benjamin, Didonet, Froebel, Piaget, Vygotsky e Winnicott, buscamos levantar algumas questões que provoquem reflexões nos profissionais que atuam nesta área, de forma a repensar a sua práxis.