

# A gestão da sala de aula no trabalho corporal com jogos e brincadeiras.

por José Plácido Nogueira

É comum, em muitas escolas de educação infantil, a ausência de um professor de Educação Física. Essa tarefa, não poucas vezes, fica a cargo do professor da sala que organiza as atividades contando com os conhecimentos que possui ou até embasando-se nas práticas que vivenciou enquanto aluno. Para esse professor – e também para muitos dos especialistas – a escolha de uma metodologia adequada às necessidades e possibilidades da faixa etária, a seleção de um repertório de atividades rico e desafiador, a gestão do tempo, do espaço e dos materiais, as situações de interação, bem como a avaliação nem sempre são tarefas simples.

Essa oficina pretende apontar observáveis que favoreçam a elaboração de um projeto de trabalho em Educação Física na Educação Infantil através da recuperação da memória lúdica, brinquedos e brincadeiras, gestão da sala de aula, planejamento, organização e potencialização dos espaços de brincar e avaliação na área de corpo e movimento.

De que maneira o professor ou professora pode organizar e gerir um programa de educação corporal com suas turmas, tendo como pano de fundo as atividades lúdicas?

Existe, com certeza, muitos modelos de gestão da sala em educação corporal. Um desses modelos, que adoto em nosso projeto de trabalho e, portanto, na rotina de nossas aulas, atende a seis dimensões: o repertório de atividades, o tempo, o espaço físico, os materiais, a ação e interação e diversidade e inclusão

Em princípio, é necessário que abandonemos a postura rígida, que caracterizava as aulas de Educação Corporal há algum tempo, em relação a sua organização, e optemos por criar um ambiente mais descontraído, rico em relações interpessoais, onde as informações possam circular, os aspectos afetivos e emocionais serem levados em consideração e todos os alunos e alunas estarem incluídos no processo de ensino-aprendizagem, tendo suas limitações, necessidades e interesses, não apenas respeitados, mas também levados em consideração.

## Repertório de atividades

Dentre as seis dimensões, o repertório de atividades é a dimensão que mais traz complicações aos professores, especialistas ou não.

Ao elaborar um repertório de jogos, brinquedos e brincadeiras de movimento, penso que para além das contribuições que os saberes a respeito das características de cada faixa etária, desenvolvimento motor e da consulta aos diversos materiais escritos sobre atividade fornecem ao professor, este pode também recorrer à sua memória de infância, ou seja, procurar lembrar-se das atividades que realizava quando criança que, além de ser um passeio gostoso por nossas lembranças infantis, pode fornecer atividades interessantes sob muitos aspectos. Registrar sobre essas brincadeiras, sua organização, espaço onde era jogado, com que materiais, suas regras, o que era bom e ruim em cada brincadeira, quais os sentimentos que cada uma delas suscitava e refletir sobre as possibilidades de adaptá-los e utilizá-los nas aulas, será de grande valia.

Por outro lado, o professor pode, também, realizar pesquisas com os alunos, fazendo um inventário de quais brincadeiras são conhecidas e jogadas por eles fora do âmbito escolar. Pedir para que relatem (no caso dos pequenos, que ainda não escrevem) ou escrevam sobre essas atividades, também sobre como se joga, regras, espaços, número de participantes etc., e depois joguem-nas. Essa prática, além de ajudar a aumentar o número de atividades do repertório do grupo, faz com que a classe estabeleça uma identidade com aquelas que ajudaram a construir o que, garante de antemão, uma realização mais tranquila.

É possível também realizar essa mesma pesquisa com pais e avós das crianças e depois de organizado o repertório trazido por eles, pode-se convidar esses adultos para que venham até a escola ensinar e jogar junto com as crianças. Com certeza, será uma atividade muito especial e significativa para todos.

Como sugestão ainda, ofereço dois modelos de elaboração e escolha de atividades. O

primeiro baseado na definição e classificação dos jogos desenvolvida e proposta por Roger Callois <sup>1</sup>.

Esse autor, define o jogo, como uma atividade: **Livre**, uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, perderia de imediato sua natureza de diversão atraente e alegre; **Delimitada**, pois está circunscrita a limites de espaço, tempo, rigorosa e previamente estabelecidos; **Incerta**, já que seu desenrolar não pode ser determinado, nem o resultado obtido previamente pois, é deixada ao jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar; **Improdutiva**, não gera bens, nem riqueza e conduz a uma situação idêntica a cada início de partida; **Regulamentada**, os jogos estão sujeitos à convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que tem validade; **Fictícia**, as atividades, são acompanhadas de uma consciência específica, de uma realidade outra, ou de franca ilusão em relação a vida normal.

Callois propõe ainda, para aqueles que conduzem a atividade, que percebam a existência de duas forças opostas. Uma delas diz respeito à algazarra, agitação, riso, denominado por ele de Paidiá; e a outra está relacionada à disciplina, organização e estratégia, que é chamada de **Ludus**.

Desde cedo, nos primeiros jogos infantis, percebe-se a presença do prazer pela destruição (derrubar, desmontar, espalhar) e pela organização (montar, guardar, construir) . Portanto, essas duas forças, em alguns jogos, estarão presentes individualmente, é o caso de Paidiá, nos jogos de pega –pega, piruetas, ou juntas numa mesma atividade, onde Paidiá e Ludus se fazem presentes. Às vezes Ludus se manifesta sozinha, onde a disciplina é rigorosa, na ginástica olímpica e balé por exemplo.

Assim, cabe àqueles que conduzem a atividade, considerar e respeitar esses dois elementos como parte de qualquer jogo, e não encará-los como indisciplina ou descontrole dos participantes.

Diante dessa definição e da constatação da existência desses dois componentes nos jogos, Roger Callois, propõe ainda a seguinte classificação dos jogos e os coloca sob quatro naturezas distintas: **Agon, Alea, Mimicry e Ilinx** .

## **AGON**

Agon, corresponde aos jogos norteados pela competição, onde a rivalidade se baseia em qualidades como rapidez, resistência, memória, engenho, habilidades motoras e cognitivas. Essas atividades são realizadas em limites espaciais, de tempo e regras definidos, sem nenhum auxiliar exterior, de tal forma que o vencedor apareça como sendo o melhor, numa determinada categoria de proezas. A igualdade de oportunidades entre os jogadores, é sempre procurada e é o princípio essencial dessa rivalidade.

## **ALÉA**

Os jogos correspondentes a Aléa, são aqueles baseados na sorte. Onde o resultado não depende das habilidades dos participantes e sim de algo que foge ao controle dos jogadores.

Aléa, está em oposição a Agon, e coloca todos em pé de igualdade frente ao destino.

## **MIMICRY**

Os jogos de Mimicry, derivam das simulações e estão diretamente ligadas ao disfarce, à representação, à mímica, imitações e faz-de-conta. Esses jogos surgem a partir dos dois anos de idade mais ou menos, nas situações simbólicas e representativas.

## **ILINIX**

Ilinx, são jogos relacionados à perda momentânea de controle, que buscam a vertigem, o

desequilíbrio e a instabilidade perceptiva.

Vale ressaltar, que muitas vezes, os quatro tipos de jogos estão presentes numa mesma atividade e que todas elas são fontes de prazer e satisfação para aqueles que delas participam.

Em relação aos desafios, sugiro que façam adaptações, adequando-os, tomando o cuidado para que não estejam nem aquém, nem além das possibilidades das crianças. E quanto às regras, também há necessidade de se fazer adaptações. Convém considerar que quanto menores forem os alunos e alunas, mais simples deverão ser as regras dos jogos e brincadeiras. O professor pode procurar ainda estabelecer um canal de comunicação com as crianças, principalmente com os menores, onde possam estar falando sobre as regras, discutindo, apresentando sugestões para mudanças etc.

o que possibilitará, ao longo do processo de ensino e aprendizagem, que as crianças, conforme vão crescendo, realizem essas discussões e acordos autonomamente.

Gostaria de chamar atenção, no entanto, para o fato de que embora muitas vezes escola e rua guardem semelhanças, tratam-se diferentes, podemos aproveitar situações de ambas, porém, deve-se tomar cuidado para não ensinar na escola como se ensina na rua.

## TEMPO

Quanto ao tempo destinado às aulas de Corpo e Movimento na Educação Infantil, se pudéssemos decidir é óbvio que optaríamos por ter o maior número de sessões por semana. O tempo de duração, que considero ideal é de 30 minutos por sessão. Particularmente, como já disse, considero pouco tempo, já que muitas pesquisas sobre o desenvolvimento motor, admitem ser a faixa entre 2 e 9 anos o período onde ocorrem as mudanças e aquisições mais significativas no âmbito psicomotor além dos âmbitos cognitivos, emocional e sócio-afetivo. Alguns pesquisadores chegam a afirmar que **“após a idade de 9 anos, nada do que nós aprendemos é completamente novo”**. Portanto, quanto mais experiências as crianças desse período da infância puderem vivenciar de maneira organizada na área corporal e de movimento, melhor a base para suas aquisições posteriores.

Estabelecer com as classes uma rotina diária pode ajudar muito na sistematização das aulas, organização do tempo, compreensão por parte das crianças do assunto ou atividade a ser trabalhada naquele dia.

Nessa rotina as crianças podem esperar o professor na classe. Provavelmente será recebido com manifestações de grande alegria e afeto. A razão dessa “festa”, entre outras coisas, dá-se em grande parte por ser um momento muito aguardado por todos, onde o corpo estará em ação, de maneira global e não só intelectualmente, e essa ação se dará numa amplitude e organização espacial muito diferente da sala de aula. Muitas vezes levará algum tempo até que seja restabelecidos a calma e todos estejam em seus lugares.

Assim que todos estiverem mais tranquilos, o professor pode iniciar a explicação das atividades. Para tanto, pode utilizar apoio gráfico - a lousa - onde desenhará o espaço no qual se dará o jogo, os limites desse espaço, a disposição dos jogadores, alguns deslocamentos possíveis, enfim, um registro que julgo ser claro e significativo, e que apoiará a compreensão das crianças para a realização das tarefas propostas.

Ao longo dos anos, tenho percebido que, de fato para a maioria das crianças esse registro é um modelo muito valioso de representação espacial. Muitas, para se fazerem entender, passam a se utilizar desse recurso quando desejam explicar jogos ou brincadeiras para outras pessoas. Aproveito o momento também para explicitar as regras que regularão a atividade daquele dia.

Logo após a explicação, é dou aos alunos e alunas um tempo para que esclareçam dúvidas. Nesse momento, enxero algumas possibilidades de aprendizagem: a primeira corresponde ao ato de escutar o outro, tentar compreender o sentido de sua fala e ao mesmo tempo organizar a própria fala com o intuito de ser compreendido pelos amigos. A segunda, tão interessante quanto a anterior, são as antecipações que cada criança vai fazendo da atividade: elas costumam considerar inúmeras possibilidades, o “SE” a cada início de frase confirma as antecipações sobre possibilidades gestuais, estratégias de ataque e defesa e até possíveis

“brechas” nas regras.

Outra justificativa para esse encaminhamento é que, nesse momento, as crianças estão mais ou menos concentradas, ouvindo a mim e aos outros também, sem estarem dispersas, o que garante um melhor entendimento do que vai se passar na aula.

Outra intervenção que costumo fazer é de levantar, junto com meninos e meninas, quais as capacidades e habilidades físicas solicitadas pelo jogo proposto para que tenham parâmetros para uma auto avaliação e avaliação de seus companheiros . Assim, no momento da escolha das equipes para

o segundo jogo, onde as crianças são solicitadas a considerar uma gama enorme de possibilidades para a formação das equipes, poderão fazê-lo de modo muito mais preciso, equilibrado e justo.

Ao final da aula, sugiro uma “roda” de conversas sobre as atividades daquele dia: com isso, o professor pode apontar questões que surgiram durante o transcorrer da atividade e também, fazer algumas avaliações quanto a desempenhos coletivos e individuais .

## **ESPAÇO FÍSICO**

Não tenho dúvidas sobre a importância de se ter espaços amplos, disponíveis à prática das atividades de Educação Física.

Sabemos que muitas habilidades e capacidades físicas são desenvolvidas a partir da relação da criança com o espaço físico, e que a construção dessa relação depende muito da variedade e riqueza das experiências que meninas e meninos possam ter durante as aulas.

Pensando nessa diversidade de experiências, acredito que o professor não deva economizar esforços para encontrar cada vez mais maneiras de utilizar, potencializar, adaptar, organizar, adequar e modificar o espaço disponível em seu lugar de trabalho.

Observar as crianças jogando durante o horário de recreio dá ao professor uma idéia do que é possível realizar nos espaços livres da escola. Outro modo do professor interferir na organização espacial da aula, é propor a realização de várias tarefas ao mesmo tempo em sistema de circuito, dividindo o espaço em estações, com a mesma atividade ou não, e a classe em pequenos grupos que se revezam nas estações. Esse tipo de organização coloca as crianças em situações que contribuem para a construção da autonomia, já que o controle da atividade fica dividido entre o professor e as crianças. Também, nesse caso, o professor não estará dirigindo a atividade diretamente e fi cará livre para atender as solicitações de cada grupo.

Coloco ainda, como sugestão aos professores, que em princípio delimitem os espaços a serem utilizados para os jogos e brincadeiras com o objetivo de facilitar a construção da noção espacial pela criança. Assim os lugares onde vale ou não vale correr , se esconder, pegar, entrar, arremessar, por exemplo, devem ser combinados anteriormente e de maneira muito clara.

## **MATERIAIS**

Os materiais utilizados para o jogo são de fundamental importância para a construção, desenvolvimento e ampliação de muitas habilidades corporais. Sei no entanto, que nem todas as instituições possuem materiais adequados e em quantidade suficiente. Porém, pensamos que isso não deva ser uma justificativa para que não se realize atividades corporais no espaço escolar, os professores poderão notar a partir do levantamento do repertório de atividades, que muitas delas não requerem material algum, basta apenas um giz e na falta dele, carvão ou tijolo, materiais que normalmente usávamos na rua.

A bola é um dos materiais mais utilizados nas atividades de Educação Física porém, o trabalho corporal não pode ficar restrito a esse tipo de material. O repertório da cultura lúdica propõe a utilização de uma diversidade enorme de materiais para serem manipulados.

A combinação de materiais interfere ainda mais na utilização e adequação de habilidades.

## **AÇÃO E INTERAÇÃO**

A interação social em uma sala de aula depende muito do apoio e auxílio do professor.

Nos jogos e brincadeiras tarefa do professor é a de promover a interação social de suas classes, que num primeiro momento parece ser facilitada pelo trabalho na sala de aula. Porém, essa é uma meia verdade já que algumas das interações que ocorrem durante os jogos e brincadeiras se dão em planos diferentes daquelas ocorridas na sala de aula.

Ao utilizar o jogo como meio educacional, o professor estará dando um grande passo em direção à promoção das relações interpessoais do aluno. Os jogos motivam as crianças a encontrar maneiras de serem cooperativas. Como já foi dito, o jogo oferece a possibilidade de aprender sobre a solução de conflitos, lidar com diferentes pontos de vista, elaboração de estratégias, desempenho de papéis e adoção da perspectiva do outro.

O professor tem um papel de suma importância na promoção da interação entre as crianças durante as atividades definindo possibilidades quando escolhe os jogos, quando propõe paradas (tempo) para que as equipes organizem estratégias, e principalmente quando determina a organização das crianças, em duplas, trios, quartetos, equipes variadas etc.

Quanto à formação de grupos, o professor deve ter em conta dois aspectos: O primeiro, diz respeito ao tempo despendido na organização das atividades. Alguns processos de escolhas e divisão de grupos são demorados, representando uma perda excessiva de tempo de aula. O professor então, poderá organizar previamente a classe e utilizar o espaço físico de maneira que todos estejam realizando atividades, evitando assim que alguns fiquem esperando enquanto outros estão jogando.

O segundo aspecto está relacionado à possibilidade de troca de experiências entre os alunos. Assim, o professor poderá utilizar diferentes formas de organizar o grupo classe: individualmente, em duplas, em duplas por habilidades equivalentes ou diferentes, em trios, em trios por habilidades equivalentes, trios mistos no que diz respeito a gênero, quartetos, grupos mistos, grupos de gêneros iguais, equipes mistas ou não (aqui cabe ressaltar que a partir de meados do segundo ano, quando o ganhar e perder passam a ser considerado pelas crianças, é importantíssimo o equilíbrio de forças entre as equipes senão o jogo corre o risco de se desorganizar).

Além de serem inúmeras, as formas de agrupamentos das crianças, também são inúmeros critérios utilizados para essa organização. Considerar as escolhas feitas pelas crianças é muito importante, como também é importante levar em conta os conhecimentos e as experiências individuais e o que cada um pode aprender e avançar com os outros, a qualidade e a intensidade dos relacionamentos e a viabilidade ou não de jogar e brincar com colegas de sexo diferente, são alguns dos critérios possíveis. No entanto, cabe ao professor dar a palavra final sobre a funcionalidade ou não dos grupos.

A interação entre colegas será valorizada também quando o professor interferir no momento em que as crianças tenham dificuldades em resolverem conflitos. Muitas vezes deixar que resolvam sozinhos alguns conflitos pode trazer conseqüências desastrosas, já que meninos e meninas dessa faixa etária não possuem ainda mecanismos eficientes de controle de seus impulsos e também são precárias suas possibilidades de adoção de outra perspectiva que não seja a sua.

## **DIVERSIDADE E INCLUSÃO**

Sobre o tema diversidade e inclusão, penso que o professor deve ter como princípio básico em seu trabalho o respeito à diversidade e a preocupação com a inclusão do aluno. Parto da premissa de que o professor não deve medir esforços para que todos os alunos e alunas tenham seus corpos, habilidades e competências respeitadas e consideradas no momento de serem elaboradas as situações de aprendizagem, e que haja garantias para que todos participem efetivamente das atividades. Para que essas idéias se dêem efetivamente na prática, além das mudanças internas necessárias e que cada membro do grupo classe ou escola deve realizar consigo, sugiro aos professores realizar adaptações e modificações quanto às atividades, regras, espaço físico e aos materiais, principalmente no que diz respeito aos alunos com necessidades especiais. Isso implica também em tomar todos os cuidados necessários para dissipar as

possíveis causas da não participação do aluno, tais como: atitude discriminatória por parte do grupo em relação à característica corporal, gênero, social ou racial. Então, todos devem ter o direito a participação nas atividades.

O professor deve se preocupar ainda em minimizar os riscos de acidentes dos alunos, adequando propostas, espaço físico e materiais e até mesmos as regras dos jogos, para que a participação de todos seja efetiva.

Vergonha e humilhação devem ser evitadas e qualquer situação que implique em constrangimento ou humilhação do aluno. Nas atividades onde haja competição, as comparações são inevitáveis, porém, devemos tomar cuidado para que não haja preocupação excessiva com o desempenho e o resultado. (Ganhar é bom, perder é ruim, porém, jogar é melhor que tudo).

É importante que o professor valorize o esforço pessoal de cada aluno, para não gerar uma atitude desinteressada por parte dele em se esforçar e avançar. Exclusão das atividades. É comum esse tipo de atitude por parte de alguns professores. Não podemos nunca excluir o aluno das atividades, só porque cometeu algum erro de execução. Muitos jogos, em sua organização tradicional, propõem que o sujeito que erra saia do jogo. Precisamos dar um caráter construtivo ao erro. Se tiver que sair do jogo, que oportunidade terá a criança de poder pensar sobre o erro que cometeu e realizar a proposta de uma maneira diferente? Devemos então tentar adaptar as regras dos jogos aos princípios educativos. Como já disse, o que vale na rua muitas vezes não pode valer na escola.

Um último cuidado vem a ser o conhecimento que o professor deve adquirir sobre a maneira de funcionar de cada aluno, seu tempo e forma de aprender, seus medos, restrições e dificuldades e paciência, muita paciência, principalmente consigo, pelo tanto que terá de se modificar e se adaptar para ensinar a todas "atitudes inclusivas".

Vale ressaltar, que as sugestões aqui apresentadas fazem parte de um longo processo de trabalho dentro de nosso projeto pedagógico.

Através da reflexão sobre essas seis dimensões, vimos desenvolvendo práticas que têm permitido intervenções cada vez mais significativas em nosso projeto pedagógico que, embora eficazes, não são imutáveis e estão sujeitas a adaptações de acordo com a realidade escolar de cada educador.

#### Bibliografia

Broich, Josef – Jogos para crianças – Edições Loyola, 1996.

Brougère, Gilles - Jogo e Educação – Artes Médicas, 1.998.

Coll, César & Colaboradores – O Construtivismo na Sala de Aula – Editora Ática,

1.998.

Chateau, Jean – O Jogo e a Criança – Summus Editorial, Coleção Novas Buscas em Educação – Volume 29

De Vries & Zan Betty – A Ética na Educação Infantil – o ambiente sócio – moral na

escola – Artes Médicas, 1.998

Freire, João Batista - Educação de Corpo Inteiro – Teoria e Prática da Educação Física

– Editora Scipione – 1.989

Friedmann, Adriana – Brincar : Crescer e Aprender – O resgate do Jogo Infantil -Editora Moderna, 1.996

Huizinga, Johan – Homo Ludens – Editora Perspectiva, 1.980 Kishimoto, Tizuko Morchida – Jogos

Tradicionais Infantis, O Jogo, A Criança e a

Educação – Vozes, 1.993

Piaget, Jean - O julgamento Moral na Criança – Editora Mestre Jou, 1.989

Sacks, Oliver – Um Antropólogo em Marte, seis histórias paradoxais –  
Companhia das Letras, 1.997

Wajskop, Gisela – Brincar na Pré-Escola – Cortez Editora, 1.997

Zabala, Antoni – A Prática Educativa – Artes Médicas, 1.998 Roger Callois – Os Jogos e os Homens – A  
máscara e a vertigem – Cotovia  
– Lisboa-1990. Carlos Alberto Ferreira Neto – Motricidade e Jogo na Infância – Editora Sprint  
– Rio de Janeiro – 1990.

<sup>1</sup> Roger Callois – Os Jogos e os Homens – A máscara e a vertigem – Cotovia – Lisboa-1990. <sup>2</sup> Carlos Alberto  
Ferreira Neto – Motricidade e Jogo na Infância – Editora Sprint – Rio de Janeiro 990.