



Ilustração: Sérgio dos Santos Júnior

O jogo, os saberes e a criança na educação física escolar

Marcos Santos Mourão

A partir de uma atitude curiosa e comprometida com o jogo, é possível transformá-lo em um instrumento pedagógico valioso para as crianças

O jogo ocupa um papel importante nas aulas de educação física. Desde o início, ele teve a função de romper com uma aula tradicional, norteada por exercícios repetitivos e mecânicos, centrada apenas na realização ou na preparação para as atividades esportivas. O jogo proporciona diversão, desafio, surpresa e, principalmente, a valorização de uma atividade prazerosa, com um fim em si mesma, no aqui e agora, por excelência.

No entanto, raramente encontramos uma documentação sobre a realização de jogos na educação física que fuja dos habituais planejamentos escolares. Infelizmente, o jogo continua sendo entendido como algo superficial, banal, que serve apenas para distrair, acalmar e compensar as tarefas escolares, como um instrumento de prêmio ou punição das crianças.

Há também situações em que, percebendo o envolvimento pleno das crianças no jogo, as escolas “disfarçam” atividades de sala de aula em brincadeiras, acreditando assim atrair maior interesse e participação. Não percebem que essa maquiagem retira o aspecto primordial do jogo, que é ser uma atividade livre, com um fim em si, sem o propósito de ensinar conteúdo.

A existência e a sobrevivência dessas e de outras ações de controle sobre o jogo na escola deve-se à profusão de um ensino predominantemente centrado no professor, nos conteúdos e nos objetivos de ensino estabelecidos a priori, tão arraigados no ensino fundamental.

O jogo como instrumento pedagógico

A partir de uma atitude curiosa e comprometida com o jogo, é possível transformá-lo num instrumento pedagógico valioso para as crianças. Para isso, é importante, inicialmente, considerarmos alguns princípios norteadores da ação do professor, entre eles:

1. Inclusão e diversidade

É essencial verificar se o jogo oferecido permite que todas as crianças participem e contribuam para a sua realização, sem formas permanentes de saída, como: “Errou, cai fora”. Por outro lado, não é suficiente apenas incluir todas as crianças no jogo: é preciso que existam desafios individuais e coletivos, ou seja, que cada aluno, mantendo a sua característica e identidade, possa avançar nas suas possibilidades gestuais e estratégicas, ao mesmo tempo mantendo sua pertinência ao jogo e ao grupo.

Por exemplo, se é proposto um jogo no qual as crianças têm de atravessar a quadra quicando uma bola, ao mesmo tempo evitando que um pegador tome posse dela, é importante que o professor sugira diferentes formas de conduzir a bola, de acordo com as possibilidades motoras dos alunos. Ou seja, aqueles que sabem quicar melhor — que controlam melhor a condução da bola — podem e devem atravessar sem realizar pausas. Aqueles que possuem menos habilidade no controle da bola podem fazer quantas pausas forem necessárias.

2. Competição e cooperação

Outro aspecto inerente ao jogo é o seu caráter competitivo e cooperativo. Como encontrar a medida adequada entre competir e cooperar? O que se entende e se pratica como competição e cooperação nas aulas de educação física?

A competição pode ser vista como um processo seletivo, que culmina, normalmente, com a vitória das crianças mais bem adaptadas ao jogo, ou é tratada como um processo de diálogo entre os seus participantes, que deve ocorrer numa disputa digna e de acordo com as regras estabelecidas.

Tratar do aspecto dialógico é essencial, pois valoriza o processo de competir e não o mero resultado (ganhar ou perder). Para isso, é preciso olhar com mais atenção para a ação de competir como um “pedir junto”. É a presença do outro que dá referência à criança que participa do jogo, portanto é importante respeitá-lo e não o eliminar ou agredir.

No entanto, cabe ampliar o debate com as crianças sobre a ideia de cooperação, não apenas como uma atitude solidária, mas como uma importante “operação coletiva”. Aprende-se a cooperar melhor quando se é incentivado no jogo a operar com outro qualquer, da mesma equipe ou não.

Desta forma, a competição se transforma numa “cooperação de competências”, na qual as características e condições de cada classe são fatores de ajustes e reflexão do professor.

3. Interações e reciprocidade

É preciso olhar mais atentamente para as situações de parcerias e interações entre as crianças durante os jogos. Quando as crianças interagem mais com seus colegas, elas se tornam mais livres para se expor e se posicionar. Situações que ofereçam parcerias em duplas ou em pequenos grupos devem ocupar um espaço importante nas aulas de educação física.

Um aspecto ao qual se deve dar bastante valor na realização das atividades em parceria é o relacionamento cooperativo e construtivo entre as crianças. Por exemplo, se uma dupla é formada por duas pessoas que correm em velocidades diferentes, será necessário um ajuste para que ambas possam permanecer de mãos dadas. Para tanto, não basta simplesmente colocá-las de mãos dadas e pedir que corram. É preciso dar apoio, ajuda e orientações adequadas para os desafios acontecerem.

Em alguns momentos surgem conflitos e problemas decorrentes dessas parcerias, pois nem sempre as crianças reagem positivamente aos seus parceiros. Nesse caso, é importante conversar com elas, apontando que tão importante quanto jogar bem é considerar o outro, qualquer que seja o outro, ainda que nem sempre o resultado seja o esperado.

4. Autonomia

Tratar de autonomia para crianças nos primeiros anos do ensino fundamental durante o jogo é considerá-las capazes de superar uma série de desafios, é reconhecê-las como pessoas que possuem vontades, interesses e desejos próprios, mas que ainda necessitam de incentivo e apoio para poderem realizar suas ações nos jogos.

Desse modo, a autonomia deve ser tomada como um princípio que parte do adulto e não da criança.

A ideia de que autonomia é independência para a criança fazer o que quiser não deve ser confundida com comportamentos irresponsáveis que coloquem a sua segurança e a dos demais em risco e tumultue o ambiente do jogo. Assim, ao realizar o jogo, a criança aprende a pertencer a um contexto democrático, participativo, no qual é vista como alguém realmente capaz de executar diferentes ações.

Ao trabalhar no sentido do desenvolvimento de uma educação voltada para a autonomia, é importante oferecer situações que, entre vários aspectos, valorizem a ação da criança, nas quais a preocupação esteja voltada para a discussão e a reflexão sobre as regras, reconhecendo seu caráter regulador e não arbitrário e favorecendo o desenvolvimento de um ambiente moral de confiança, respeito e interações.

5. Flexibilização das regras

As crianças precisam aprender que qualquer jogo pode ser alterado. As regras não podem ser tratadas apenas como restritivas, do tipo “não pode fazer isso ou aquilo”, mas como regulamentadoras do jogo, ou seja, elas existem para que certas ações sejam possíveis, de acordo com o grupo em questão.

Por exemplo, num jogo de carimbador, uma espécie de queimada para crianças de 1º ano (6 anos de idade), no qual o pegador com a bola tem de arremessá-la nos fugitivos, é permitido correr com a bola na mão e dar quantos passos quiser, pois isso facilita o desafio de acertar a bola nos fugitivos.

À medida que as crianças avançam no desenvolvimento, por meio desse jogo e de diversas atividades relacionadas à prática, é importante que essa regra possa se modificar, restringindo ou limitando a corrida com a bola na mão.

Essa alteração da regra precisa ser discutida com as crianças, explicando que restringir os passos do pegador tornará o arremesso da bola nos colegas mais desafiador e fará com que mais pessoas possam participar do jogo como carimbadoras.

As sequências didáticas e os jogos

Muitas propostas realizadas com jogos nas aulas de educação física carecem de intenção e de contexto. Determinado jogo é escolhido apenas porque é divertido, envolvente ou inédito.

Para o professor, é como se a cada encontro na escola com as crianças um jogo diferente tenha de ser proposto para mantê-las envolvidas. Com o efeito das redes sociais, diversos jogos “interessantes” são compartilhados como sugestões de atividades em aula. Para as crianças, é como se existisse uma “caixa mágica” da qual os professores de educação física retiram seus jogos. Nesse sentido, para as crianças e para o professor, falta uma explicação mais articulada da presença do jogo no contexto da aula que o extrapole como um fim em si mesmo.

A utilização de sequências didáticas é um recurso importante para dar respostas a tal situação, preservar o sentido do jogo na escola, evitar fragmentações e distribuir a construção de conhecimentos relacionados à educação física nos primeiros anos do ensino fundamental.

Por exemplo: para a construção de alguns procedimentos e conhecimentos relacionados aos jogos, como o uso do corpo na corrida para fugir ou pegar outras crianças e o desenvolvimento da percepção e da visualização dos espaços disponíveis para fugir ou pegar, é necessário definir um procedimento encadeado de passos ou jogos ligados entre si. Cabe destacar que não se trata de etapas rígidas, e que só se passa para o jogo seguinte após alcançado determinado resultado. A questão é oferecer um aumento nos desafios lúdicos e motores de forma progressiva e contínua, de modo a que os procedimentos e os conhecimentos aqui destacados possam ser mais bem construídos e aplicados em contextos diferentes daqueles em que foram realizados.

O aspecto cíclico e integrado dos jogos

A utilização das sequências didáticas pode conduzir o professor às seguintes questões: Como os jogos realizados com as crianças são retomados ao longo dos primeiros anos do ensino fundamental?

É possível haver uma lógica, um encadeamento entre essas sequências?

Como lidar com as crianças que realizaram as sequências anteriores e não apresentaram avanços significativos?

A partir desses questionamentos, é necessário olhar para diversas propostas de jogos para o ensino fundamental e verificar quais deles podem e devem ser retomados e integrados a novos desafios ao longo desses primeiros anos. Para isso, é importante considerar dois aspectos principais: o nível de complexidade e as possibilidades estratégicas dos jogos. O nível de complexidade está diretamente relacionado ao nível de desafio do jogo proposto. Por exemplo: é possível pedir que as crianças do 2º ano (7 anos de idade) corram de mãos dadas os mesmos jogos de correr e pegar que foram realizados no ano anterior? Será que no terceiro ano darão conta de correr e quicar a bola e fugir do pegador? Para obter essas respostas é preciso experimentar e aguardar por elas, pois essa percepção da complexidade acontece somente na experiência prática, com base nas experiências motoras já vivenciadas pelas crianças.

Escolher as sequências didáticas e dar aos jogos um caráter cíclico e integrado é acreditar na possibilidade de uma aprendizagem em processo. Ou seja, a criança, independentemente do seu grau de habilidade, deve aprender com mais qualidade e melhor quando tiver diversas experiências diferentes com a mesma estrutura de jogo. A ideia de uma aprendizagem finalizada, única, pronta, rigidamente dividida em jogos adequados para cada ano do ensino fundamental não corresponde a essa opção.

Marcos Santos Mourão (Marcola) é graduado em Educação física, mestre e especialista em Capoeira para crianças e professor nos anos iniciais do ensino fundamental da Escola da Vila.

marcosantasmourao@gmail.com

Ilustração: Sérgio dos Santos Júnior