

MODELO DE RESUMO

A CULTURA MATERIAL NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Débora Jaqueline Farias FABIANI, Luís Felipe Nogueira SILVA, Alcides José SCAGLIA.

Faculdade de Educação Física – UNICAMP, Campinas, São Paulo, Brasil.

e-mail: de_fabiani@hotmail.com

Introdução: Os brinquedos devem ser compreendidos como cultura material por representar, de forma tangível, sistemas de significados, valores e práticas sociais. Classificados em estruturados, aqueles concebidos ou socialmente utilizados para desempenharem uma função lúdica, e não-estruturados, isto é, os que não dispõem, *a priori*, dessa funcionalidade, os brinquedos são, enquanto produtos históricos, capazes de fornecerem representações manipuláveis de comportamentos e realidades selecionáveis.

Objetivos: Desvelar reflexões e proposições sobre as possibilidades e potencialidades do brinquedo na Educação Física. **Metodologia:** O presente estudo, de caráter qualitativo, teórico e propositivo, foi realizado com base em uma revisão bibliográfica acerca dos temas: brinquedo, jogo e cultura lúdica. **Resultados:** Ao evocar possibilidades de ações coerentes com sua representação, o brinquedo fomenta o desenvolvimento do jogo. Na mesma direção, ao abrir margem para desafios múltiplos, o brinquedo potencializa a inteligência e, sobretudo, o ambiente de aprendizagem. Para tanto, é necessário que os brincantes exerçam sua liberdade de expressão e que seus desejos sejam o cerne das práticas, de modo que se crie o ambiente de jogo e de brinquedo, marcado pelo desafio, pelo desequilíbrio, pela imprevisibilidade e pela representação. Não obstante, o ambiente de jogo é essencial para a garantia das experiências lúdicas, o aprendizado e o engajamento da criança, a qual possui papel ativo na apropriação e ressignificação de objetos e práticas culturais nos contextos educativos, sejam eles formais ou não formais. Cabe ao educador, portanto, estabelecer uma relação entre a estruturação de suas intencionalidades pedagógicas, os anseios dos brincantes e a materialização desse ambiente de jogo, proveniente da função lúdica do brinquedo, para instigar o ambiente de aprendizagem. No caso da utilização de brinquedos, a sistematização dos processos educativos deve-se fundamentar na organização dos espaços e dos materiais, no suporte do educador para apresentar as possibilidades dos materiais e suas construções, aludindo as potencialidades dos brinquedos e ampliando os referenciais das crianças. **Conclusões:** A organização, por parte do educador, do ambiente de aprendizagem é condição *sine qua non* para evidenciar as potencialidades dos brinquedos e o enriquecimento de experiências com a cultura material, tendo como premissa a apresentação das diversas possibilidades de construção e utilização desses objetos nas distintas manifestações lúdicas no contexto da Educação Física.

Palavras-chaves: Aprendizagem; Brinquedo; Jogo.